

# ***ESSERE O NON ESSERE?***

***Una Matematica da indovinare***

Età: 16+ (giocatori con formazione o interesse scientifico)

Giocatori: 2-5

## **Istruzioni**

### Contenuto:

5 fascette da mettere in testa

1 clessidra

40 carte con immagini

10 gettoni *Prova tu*

21 gettoni *Fields Medal*

### Scopo del gioco:

essere il primo giocatore ad indovinare correttamente 5 carte e ad ottenere 5 gettoni *Fields Medal*.



### Preparazione:

- ogni giocatore prende una fascetta e la regola intorno alla propria testa.
- mescola e metti le 40 carte con immagini e i 12 gettoni *Prova tu* a faccia in giù al centro del tavolo.
- posiziona la clessidra a lato del mazzo di carte.
- ogni giocatore pesca 1 carta e 2 gettoni *Prova tu* dal centro. Rimuovi i gettoni *Prova tu* avanzati, ma lascia il mazzo di carte al centro.
- i giocatori inseriscono la propria carta al centro della fascetta senza guardare il lato della carta con l'immagine e in modo tale che tutti gli altri giocatori possano vedere l'immagine.
- i giocatori possono guardare i loro 2 gettoni *Prova tu*. Questi gettoni sono un aiuto per indovinare le carte più difficili.

### Come giocare:

- inizia il giocatore più giovane e in seguito il gioco prosegue in senso orario.
- al tuo turno, chiedi agli altri giocatori a quale categoria appartiene la tua carta: PERSONAGGI, DEFINIZIONI-TERMINI, FORMULE e GRAFICI.
- fai partire la clessidra per il tempo e inizia a fare agli altri giocatori domande a cui possano rispondere solo con “sì” o “no” per capire quale immagine hai sulla testa.  
Puoi fare qualunque domanda a cui si può rispondere solo però con “sì” o “no”. Ad esempio, **non** puoi chiedere “Che cosa sono?” oppure “In quale situazione posso essere utilizzato?”
- se indovini la carta sulla tua testa prima che la clessidra si esaurisca, prendi un'altra carta e posizionala nella fascetta, ricordandoti sempre di non guardare il lato della carta con l'immagine! Puoi continuare a fare domande su chi sei fino a quando la clessidra non finisce.
- se la clessidra termina prima di indovinare la carta, il tuo turno finisce. Lascia la carta nella fascetta e continua a fare domande al tuo prossimo turno.

### Utilizzo dei gettoni *Prova tu*

Questi gettoni ti aiutano a indovinare le carte più difficili.

Se intendi utilizzare un gettone *Prova tu*, all'inizio del tuo turno consegnalo a un altro giocatore a tua scelta. Quest'ultimo deve fornirti delle informazioni utili per indovinare la tua carta in base all'azione del gettone *Prova tu*:

*Prova tu* **DESCRIVI**: descrivi il contenuto della carta, senza però nominare le parole sulla carta;



*Prova tu* **MIMA**: mima il contenuto della carta, senza parlare;



*Prova tu* **CREA UNA RIMA/UNA DEFINIZIONE**: devi cercare di creare una breve frase in rima oppure una breve definizione sul contenuto della carta, usando però solo parole vere e non citando mai le parole presenti nella carta.



## Punteggio

- Per ogni carta indovinata **SENZA** usare un gettone *Prova tu*, ottieni un gettone *Fields Medal*.
- Per ogni carta indovinata **USANDO** un gettone *Prova tu*, ottieni ugualmente un gettone *Fields Medal*; però il giocatore a cui hai consegnato il gettone *Prova tu*, lo conserva per utilizzarlo nei turni successivi.
- Se un giocatore **NON** riesce a indovinare la sua carta neanche usando un gettone *Prova tu*, se lo riprende e l'altro giocatore al quale era stato consegnato il gettone *Prova tu* **NON** riceve nulla. Inoltre, **NON** ottiene nessun gettone *Fields Medal*.

## Come vincere:

il primo giocatore che ottiene 5 gettoni *Fields Medal* è il vincitore!

**Esempio:** un giocatore deve indovinare la carta DEFINIZIONI-TERMINI “Numeri complessi” (senza gettoni *Prova tu*).

<u>Giocatore con carta da indovinare – domande</u>	<u>Altri giocatori – risposte</u>
Sono un personaggio?	No
Sono nella categoria DEFINIZIONI-TERMINI?	Sì
Sono qualcosa che riguarda strettamente la geometria, tipo rette o angoli?	No
Sono qualcosa che riguarda un calcolo matematico, cioè posso scrivere questa cosa come una equazione?	Sì
Sono qualcosa quindi che riguarda dei numeri?	Sì
Numeri che “utilizzi tutti i giorni”, come ad esempio 2, 3, ma anche -1, -2?	Sì
Sono i numeri relativi allora?	No
Ma i numeri relativi rientrano nella carta?	Sì
Quindi la carta è “Numeri ...”?	Sì
Numeri razionali?	No
Numeri complessi?	Sì