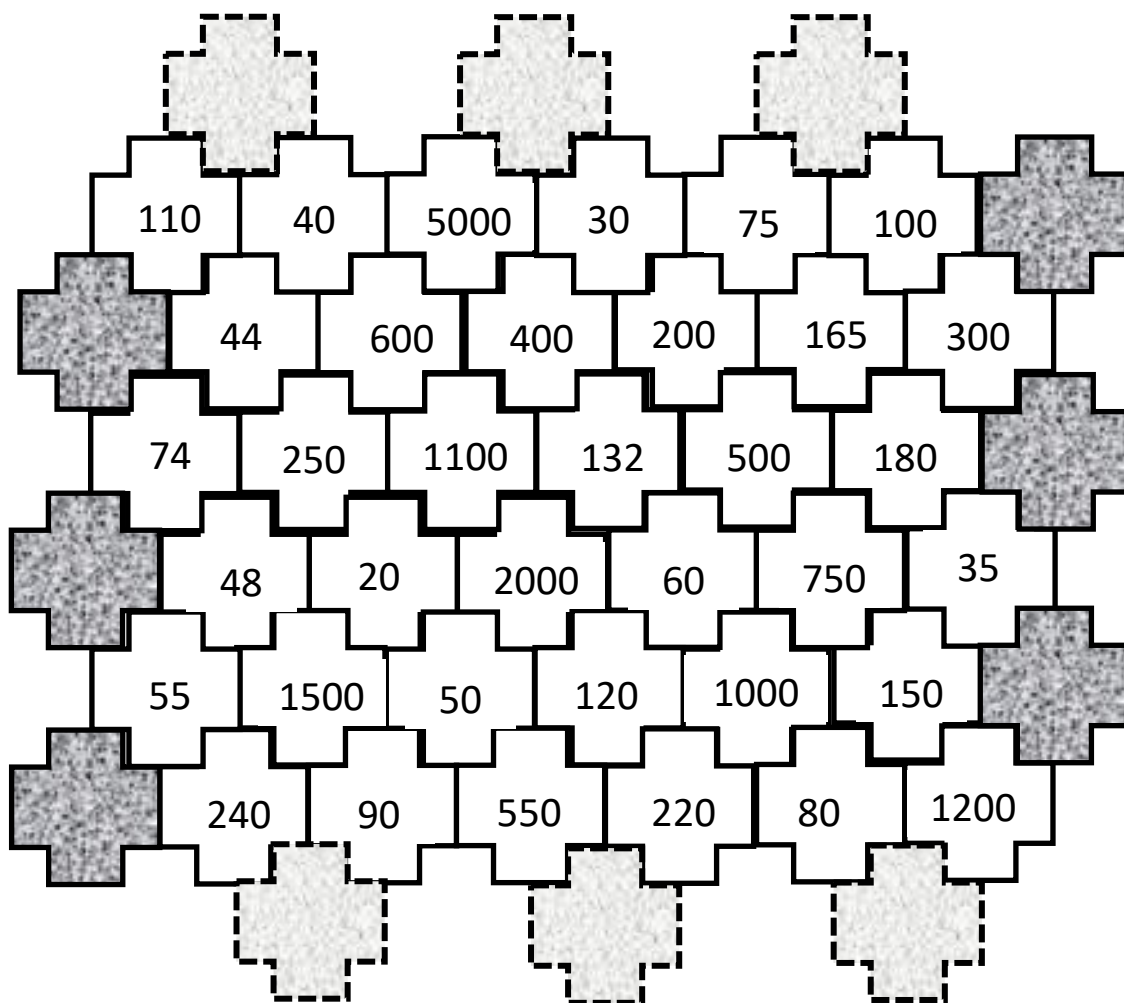




STRADA PER LA VITTORIA (da fine classe 3^o)



OCCORRENTE:

- tabellone di gioco;
- 15 bottoni bianchi e 15 bottoni neri;
- carta e penna per verificare eventualmente l'esattezza dei calcoli fatti a mente.

REGOLE

- I due giocatori scelgono il proprio colore:  BIANCO  NERO
- A turno dovranno scegliere due dei numeri contenuti nel riquadro e calcolarne a mente il **prodotto**. Per essere certi dell'esattezza del risultato pensato, possono verificare utilizzando carta e penna (massimo per n.3 volte).
- Se l'avversario segnala un eventuale errore di calcolo, il concorrente che ha commesso l'errore perde il turno.
- Scoperto il risultato posizionano un bottone del loro colore nella casella contenente il risultato trovato.
- Se uno dei giocatori ottiene il risultato di una casella già occupata, passa il turno.
- VINCE il giocatore che per primo riesce a realizzare un percorso che parte da una casella confinante con una del suo colore e giunge dal lato opposto del tabellone.

N.B. Nel piano di gioco sono presenti quattro numeri che non potranno mai essere ottenuti come prodotto.

11

50

10

4

100

5

15

12

20