

TITLE:

Bartok

ETA' 7+(Età)

RISULTATI DI APPRENDIMENTO Cpnsentire ad allievi ed allieve di sviluppare un rapporto sano ed equilibrato con il denaro

DURATA 30-45 minuti

MATERIALE NECESSARIO Un mazzo di carte francesi o tedesche

CONCETTI CHIAVE Aattenzione ai dettagli, pazienza, disciplina, capacità di applicare e rispettare le regole, memoria

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Ogni giocatore/trice riceve 5 carte, il mazzo viene quindi diviso in due e l'ultima carta diventa la prima carta del mazzo scartato. Comincia il/la giocatore/trice alla destra del mazziere.

La prima carta ad essere giocata deve avere lo stesso seme o lo stesso valore della carta posta in cima al mazzo. Se il giocatore non possiede una carta con queste caratteristiche, deve estrarla dal mazzo. Le carte vengono scartate a turni. Il giocatore può scegliere di prendere la carta anziché giocarla.

Quando uno dei giocatori avrà in mano una sola carta, dovrà dire "Bartók!". Se l'avversario riuscirà a dire Macau prima di lui, allora dovrà prendere cinque carte.

Quando viene estratta una figura, il giocatore successivo dovrà compiere un'azione oppure passarla al giocatore successivo. Un giocatore può chiedere una carta dello stesso seme di un Re o di una regina o con un numero/figura da abbinare al Jack. Se qualcuno pesca un asso, il allora vorrà dire che giocatore successivo dovrà saltare un turno. Il numero 7, invece, implica che il giocatore successivo debba estrarre un secondo sette, e chi gli seguirà ad estrarne un terzo e così via fino a quando non sono stati giocati tutti i 7.

Ogni vincitore riavvia una nuova partita inventando nuove regole e penalità. Le nuove regole possono essere variazioni di quelle già previste dal gioco, oppure prevedere l'inserimento di elementi differenti.

Ad es., chi gioca una carta rossa non può parlare, altrimenti dovrà prendere tre carte.