

TICKET TO RIDE

QUANDO GIOCHI

Premessa (per le insegnanti)

Ticket to Ride lavora principalmente sulla **strategia**, ovvero sulla capacità di pianificare le azioni per raggiungere obiettivi a lungo termine. Gran parte del gioco infatti verte su completamento delle carte obiettivo, che necessitano di molti turni per essere completate. Altri aspetti enfatizzati dal gioco sono la **capacità di ottimizzare percorsi** (a livello spaziale e logico) e di **reformulare nuove soluzioni** (percorsi) al variare della situazione in mappa.

Ogni turno i giocatori devono scegliere se pescare nuove carte o utilizzare le carte in loro possesso per effettuare collegamenti. Le carte possono essere prese da un mazzo coperto (casuali) o scelte da un array di 5 carte a faccia in su. A fine partita i giocatori fanno punti per il completamento delle carte obiettivo e per la lunghezza dei tratti coperti dai loro treni.

Il gioco presenta continuamente scelte importanti e obbliga ad un approccio strategico al problema.

Come tutti i giochi Ticket to Ride lavora poi sulle **competenze matematiche** (problem-solving, deduzione, ragionamento logico, uso intuitivo e ragionato della probabilità), sull'**imparare ad imparare** (nella comprensione delle regole e loro attuazione a livello pratico ma anche nel percorso di elaborare soluzioni, metterle in pratica e valutarne gli effetti) sullo **spirito di iniziativa**, sulla **comunicazione nella madrelingua** e infine sulle **competenze sociali**.

Durante la partita vi invito ad osservare:

- Pescano spesso/raramente carte coperte dal mazzo ?
(indice di quanto siano in grado di pianificare o legati ad una strategia unica ed immediata)
- Sanno sviluppare percorsi ottimizzati, combinando i diversi obiettivi ?
(capacità di combinare a livello spaziale più percorsi, di ottimizzarli e soprattutto di riuscire a perseguire più obiettivi allo stesso tempo)
- Hanno ben chiaro l'importanza del completamento degli obiettivi ?
(capacità di apprendere e di ascoltare focalizzandosi sul risultato finale)
- Risolvono gli obiettivi in maniera lineare (uno alla volta, partendo da una città e arrivando all'altra) o sono in grado di risolverne più di uno alla volta costruendo tratte anche disgiunte (capacità di multitasking e di combinare diversi aspetti)
- Hanno chiaro quali sono le cose che danno punti vittoria, compreso il percorso più lungo ?
(capacità di focalizzarsi su obiettivi e cose importanti senza perdersi dietro a distrattori)
- Sono concentrati sulla loro strategia o riescono anche a valutare/osservare cosa stanno cercando di fare gli altri (che carte pescano, che città collegano) e agire di conseguenza ?
(interazione strategica; capacità di capire che le loro decisioni possono, anzi debbono, tenere conto degli altri)

Domande per le insegnanti

1. I ragazzi si sono divertiti? Valuta da 1 molto poco a 10 moltissimo quanto gli studenti si sono divertiti.
2. I ragazzi si sono impegnati ? Valuta da 1 molto poco a 10 moltissimo quanto gli studenti si sono impegnati.
3. Il gioco, come difficoltà di regolamento e complessità delle meccaniche, ti sembrava alla loro portata?
4. Secondo te farli giocare a coppie è stato utile ?
5. Come è stata gestita la competizione e la collaborazione ?
6. Quali sono state le competenze messe alla prova con Ticket to Ride ?
7. Sarebbe/è stato utile per te avere giocato prima a Ticket to Ride ?
8. L'attività di de-briefing è stata interessante ?
9. Saresti in grado di farli rigiocare conducendo l'attività autonomamente ?
10. Ci sono cose che avresti voluto vedere/esplorare con questo gioco e che non sono emerse ?

DOPO GIOCO

Domande per i ragazzi

Domande di **comprensione delle regole**

1. Quali sono le azioni che un giocatore può fare nel proprio turno ?
2. Quanti punti si fanno completando un obiettivo ?
3. Cosa succede se non si completa un obiettivo ?
4. Come si fa a completare una tratta grigia ?
5. Può un giocatore coprire entrambe le rotte che collegano due città in una tratta doppia ?
6. Quali sono le cose che danno punti a fine partita ?
7. Quanti punti vale una tratta lunga 2 ? e una lunga 3,4,5,6 ?
8. Quanti obiettivi si possono pescare e quanti si possono/devono tenere ?
9. Come si calcola il percorso più lungo ?
10. Quando finisce la partita ?

Domande di **comprensione strategica e delle meccaniche**

1. Conviene, a livello di punteggio, fare tratte corte o lunghe ?
2. Come viene calcolato il valore in punti vittoria di una carta obiettivo ?
3. E' importante vedere che carte prende il giocatore prima di me ? Perché ?
4. E' importante vedere che carte prende il giocatore dopo di me ? Perché ?
5. Quanti colori ci sono ?
6. Che probabilità c'è, all'incirca, di pescare una carta a caso di uno specifico colore ?

Domande sull'**esperienza di gioco**

1. E' stato divertente giocare a Ticket to Ride ?
2. Cosa ti è piaciuto/non è piaciuto di questo gioco ?
3. Le regole erano troppo facili/difficile o adatte ?
4. Quale è stata la regola più difficile da capire ?
5. Giocare in coppia è stato utile ? Perché ?
6. Avevi mai giocato con/contro i tuoi compagni di classe ? E' stata una bella esperienza ?

SCHEDA DI OSSERVAZIONE

Competenza	Quando osservarla	Note
Comunicazione	Confronto con il compagno/a: è in grado di spiegare in maniera appropriata le proprie scelte/decisioni	
Comunicazione	Nel gruppo: riesce a comunicare in maniera adeguata all'interno del gruppo durante il gioco	
Strategia	Scelta delle carte: pesca le carte in maniera coerente con quelli che sono i suoi obiettivi	
Strategia	Costruzione delle ferrovie: segue nel costruire una strategia ottimale con attenzione a quelle che sono le tratte più importanti	
Strategia	Interazione strategica: nelle sue scelte tiene conto e osserva quello che stanno facendo gli altri	
Strategia	Riadattamento: riesce a riformulare una strategia diversa al cambiare della situazione di gioco	
Imparare ad Imparare	Regolamento: è in grado di ascoltare e comprendere l'esposizione di un regolamento	
Imparare da Imparare	Comprensione: bastano pochi turni di gioco per una comprensione completa delle meccaniche	
Spirito di Iniziativa	Scelte: nel gioco è in grado di compiere scelte efficaci o comunque di motivarle	
Relazione	Relazione con il compagno: è in grado di relazionarsi col compagno in maniera adeguata ed efficace	

Relazione	Gruppo: è in grado di relazionarsi con gli avversari in maniera efficace e non distruttiva	
Etica	Regole: rispetta le regole del gioco	
Etica	Rispetto: rispetta i tempi e le scelte del compagno e degli avversari	
Attenzione	Rimane focalizzato sul gioco anche quando non è il suo turno	
Attenzione	Rimane focalizzato sul gioco per tutta la partita o dopo un po' perde interesse per l'attività	