**La matematica è un gioco con VEGE*tables***

**Premessa**

In questa epoca di videogames dilaganti, di connessioni ultraveloci permanenti e di (innaturale) simbiosi con smartphone e tablet, VEGE*tables* propone la riscoperta di un valore dal sapore antico, ma destinato a essere apprezzato ancora a lungo: sedersi intorno a un tavolo, in famiglia o con gli amici, per condividere un’ora di sana e divertente competizione.

**Cenni storici**

L’idea VEGE*tables* nasce nell’estate del 2011, con l’intento di realizzare **un gioco di carte dal meccanismo innovativo** che realizzasse la combinazione di due elementi principali: la semplicità delle regole e una profondità strategica in grado di impegnare anche i giocatori più esigenti. A oggi VEGE*tables* dispone di tre tipi di regole (base, expert e torneo) dalle necessità di impegno crescente, soprattutto per la progressiva riduzione del “fattore fortuna” che viene livellato con interessanti soluzioni di regolamento.

La prima bozza delle regole venne proposta dall’autore a un gruppo di amici con l’uso del normale mazzo di carte francesi, con il sottile sotterfugio di “aver trovato le regole su Internet”, così da eliminare in modo netto e deciso i giudizi “di favore”.

Dopo qualche settimana di questa fase di *playtest*, alla luce dell’eccellente gradimento rilevato, il passo successivo fu la scelta dell’ambientazione grafica. Trattandosi di un gioco dalle solidissime basi matematiche, ci si poteva anche limitare a dei semplici numeri elegantemente colorati, ma l’impostazione della meccanica di gioco consentiva un miglior lavoro della fantasia: grazie a una felice intuizione la scelta è arrivata ai vegetali, che permettono di abbinare le sequenze numeriche alla sintesi (estrema, ma chiarissima) della nascita e crescita di frutti e ortaggi, fino al raccolto finale.

Il titolo “VEGE*tables*”, inoltre, ha permesso un accattivante gioco di parole tra il significato diretto del termine inglese e il riferimento alle “tabelle” che si andranno costruendo: delle vere e proprie progressioni aritmetiche *in ragione quattro*.

A maggio 2012 VEGE*tables* ha visto la luce, realizzato dalla multinazionale belga “Cartamundi”, leader mondiale della produzione di carte da gioco. Non esiste una distribuzione commerciale: la diffusione del gioco, secondo i criteri della *autoproduzione*, è affidata unicamente alla partecipazione dell’autore agli eventi ludici nazionali (il ***Play*** di Modena, ***Lucca Comics&Games***, ***Ludica*** a Roma e Milano solo per citare le manifestazioni più famose).

Da agosto 2014 VEGE*tables* è stato promosso, unico gioco italiano a ottenere questo riconoscimento internazionale, a Disciplina Ufficiale del ***Mind Sports Olympiad***, manifestazione che si svolge annualmente, dal 1996, a Londra. In queste “Olimpiadi degli Sport della Mente” si disputano una sessantina di tornei di varie specialità nell’arco di otto giorni: dagli Scacchi al Go, dal Backgammon a Carcassonne, dal Bridge al Machiavelli.

VEGE*tables*, dopo un’attenta valutazione da parte degli organizzatori della manifestazione, è entrato a far parte di questa già ricca proposta di giochi e l’autore si fa carico di dirigere personalmente il torneo nelle date che il comitato organizzativo gli assegna.

**Obiettivi**

A seguito dell’attività di divulgazione sopra citata, sviluppata dall’autore negli ultimi tre anni, è stata constatata la giocabilità di VEGE*tables* dai **sette anni di età**. In linea di massima gli alunni che hanno già frequentato la seconda classe della scuola primaria sono sicuramente in possesso di tutte le competenze necessarie ad apprendere le regole del gioco e in grado di muoversi in autonomia nell’uso delle carte dopo solo qualche aiuto nei primi “giri di tavolo”, fin dalla prima partita.

E’ curioso notare, durante il primo approccio delle partite dimostrative, come i genitori restino spesso sinceramente sbalorditi nel vedere i loro ragazzi impegnarsi in quello che, nell’approccio più semplice, è un esercizio matematico davvero elementare.

In realtà la base strategica del gioco (che non è *parte del regolamento*, ma è uno stato di consapevolezza che si concretizza nel giocatore con l’esperienza e l’osservazione dell’effetto delle proprie giocate rispetto a quelle degli avversari), è molto varia e disponibile ad adattarsi alle peculiarità caratteriali del giocatore stesso: il timido userà con parsimonia una carta alla volta mentre l’esuberante vorrà tentare di *chiudere la manche* nel più breve tempo possibile.

Entrambi scopriranno che nessuno dei due approcci è vincente *tout court*, ma che sarà necessaria una adeguata mediazione tra entrambi gli stili, favorendo un processo di maturazione che porterà benefici anche in altri campi.

E c’è dell’altro: per effetto delle regole sulla distribuzione delle carte e della loro visibilità, diventa possibile *prevedere gli scenari possibili*, cioè calcolare quali possono essere gli effetti provocati dalla nostra mossa, rispetto alle carte possedute dagli avversari. In breve, così come accade negli Scacchi, anche in VEGE*tables* è d’obbligo per il giocatore porsi la domanda “E dopo? Cosa farà il mio avversario se io adesso gioco questa carta?”.

E quindi comportarsi nel modo più conveniente rispetto alla propria valutazione, che deve tener conto di una molteplicità di fattori: cercare di ostacolare il gioco degli avversari, evitare di bloccare giochi di cui si possiedono le carte, stimare l’opportunità di raccogliere qualche bonus senza portare troppi vantaggi al gioco avversario e molto altro ancora.

**Proposta didattica**

L’autore si rende disponibile, in forma completamente gratuita, per insegnare e far provare il gioco sia agli insegnanti, in modo che possano rapidamente padroneggiare il semplice regolamento, sia agli alunni di tutte le classi interessate, tanto nella scuola primaria che nella secondaria di 1° grado.

L’incontro con gli insegnanti, eventualmente in più sessioni in caso di partecipazione numerosa, avrà una durata di circa un’ora per sessione. Ma è ***altamente probabile*** che, trascinati dall’entusiasmo e dal senso di competizione, vorranno trattenersi anche oltre. Non c’è problema.

L’obiettivo formativo dell’incontro con gli insegnanti è di

* condividere brevemente le esperienze di gioco già note
* analizzare la composizione del mazzo di carte
* comprendere il senso della grafica e della colorazione
* impadronirsi del regolamento base
* acquisire i primi elementi strategici

L’incontro in aula con gli alunni potrà necessitare del supporto di qualche esperto giocatore dello staff tecnico, così da poter “coprire” in modo adeguato il numero di persone presenti.

Si possono prevedere, per ogni classe, due incontri da un’ora ciascuno, al termine dei quali si sarà visto il gioco in modo approfondito ed esauriente, arrivando probabilmente ad affrontare anche il regolamento “per esperti”.

Potrebbe essere interessante, al termine dell’esperienza, organizzare un torneo.

**Materiali**

Tutto il materiale necessario alle lezioni (mazzi di carte, moduli segnapunti, ecc.) sarà messo a disposizione dall’autore.

**Tempi di realizzazione del progetto**

xxxx

**L’autore**

Daniele Ferri, classe 1964, informatico di professione e grande appassionato di giochi di tutti i tipi, ha maturato una notevole esperienza nei più famosi giochi “di scacchiera” e spazia volentieri dai boardgames all’enigmistica, dal gioco di ruolo ai giochi di carte.

Dal 2012 partecipa alle “Olimpiadi degli Sport della Mente” a Londra, dove ha conquistato più di una medaglia per l’Italia.

Profondo conoscitore di un grande numero di giochi di carte, ha scritto e autoprodotto “Proposte Alternative”, un libro che raccoglie trenta giochi poco noti al grande pubblico, ma dai regolamenti avvincenti e impegnativi.

**Recapiti**

Per informazioni e/o adesioni al progetto:

* admin@vegetablesgame.com
* cellulare: 348 3830734

inoltre, per un panorama completo sulle caratteristiche del gioco e le attività a esso collegate, si può consultare il sito: **www.vegetablesgame.com**