



# Capitolo 1 — Posso sentirti!

---

**Prerequisito:** *Nient'altro che la volontà e l'interesse di far divertire la famiglia insieme alla matematica!*

---

## — INTRODUZIONE —

Che momento meraviglioso guardare il tuo bambino imparare a conoscere il mondo! Sono piccole spugne che osservano tutto ciò che accade intorno a loro e possono sentirti! Giocano e sperimentano costantemente, dando un senso al mondo e imparando a gattonare, camminare, parlare e interagire con tutto ciò che stanno vivendo.

La matematica è una parte naturale di questo mondo che stanno imparando. Non importa quali siano le tue esperienze e i tuoi sentimenti sulla matematica, questa è la tua occasione per rendere la matematica un'attività giocosa e divertente che la tua famiglia fa insieme.

Per ora, la principale attività matematica da fare insieme sarà esporre costantemente tuo figlio al linguaggio e alle idee matematiche. Si tratta principalmente solo di verbalizzare ciò che sta già accadendo nella tua testa. Contare le cose ad alta voce mentre ci lavori e nominare gli oggetti con cui tuo figlio gioca è ciò che fa girare tutto.

Divertiti! Questo è un momento fantastico per la tua famiglia!

## — NUOVE IDEE IN QUESTO CAPITOLO —

Ecco un breve elenco di argomenti che verranno trattati in questo capitolo.

- Divertiti con la matematica insieme!
- Verbalizza la matematica - Stai facendo matematica tutto il tempo nella tua testa. Includi tuo figlio verbalizzando.
- Indica e descrivi - Quando parli di qualcosa, indicalo e poi parlane.
- Esporre - Il tuo bambino sta imparando essendo esposto alle cose. Probabilmente tuo figlio non capirà le cose inizialmente, ma con un'esposizione frequente tuo figlio capirà gli schemi e imparerà cosa sta succedendo.
- Conta tutto ad alta voce.
- Gli oggetti hanno proprietà che possono essere nominate, descritte e discusse.

---

## — Informazioni legali —

Ogni famiglia dovrebbe avere l'opportunità di imparare e divertirsi con la matematica insieme. A tal fine, Early Family Math è una raccolta di materiali che famiglie ed educatori possono modificare, tradurre, copiare e distribuire liberamente, senza chiedere il permesso, solo per usi non commerciali.

© Copyright Early Family Math - Chris Wright 2021 v. 1.1 Creative Commons: Attribuzione-Non commerciale 4.0 Licenza internazionale

# Matematica ad alta voce

---

Prerequisito: *Nessuno*

---

## — MATEMATICA AD ALTA FORZA — GENERALE —

### ATTIVITÀ

In questa tenera età, è tutta una questione di esposizione! Tuo figlio viene esposto a una vasta gamma di esperienze e scopre schemi. Esponi tuo figlio alla matematica e gioca con la matematica insieme. Inizia questo anche prima che tuo figlio sembri capire quello che stai dicendo. Tuo figlio è una spugna che alla fine capirà le tue parole.

Prendi l'abitudine di indicare le cose con cui tuo figlio sta interagendo e di descriverle con parole che coinvolgono numeri, forme e colori. Se hai a che fare con una piccola serie di cose, contale ad alta voce per tuo figlio.

## — MATEMATICA AD ALTA FORZA — SHOPPING —

### ATTIVITÀ

Ci sono molte cose da contare o descrivere quando fai acquisti in un negozio. Conta le mele che compri o le persone in fila davanti a te. Indica le forme della frutta o le immagini sulle scatole degli alimenti.

## — MATEMATICA AD ALTA FORZA — IN VIAGGIO —

### ATTIVITÀ

Durante il viaggio, ci sono molte opportunità per parlare matematicamente con tuo figlio. Ad esempio, se vedi un'auto rossa un po' insolita, puoi indicarla e contare insieme altre auto rosse simili. Allo stesso modo, potresti vedere un grosso camion e iniziare a contarli. Potresti vedere un cerchio in un disegno in un edificio e chiedere a tuo figlio di indicare altri cerchi che vede. Non c'è fine alle forme, ai colori e al conteggio che puoi trovare e di cui parlare una volta che ti abitui a cercarli.

## — MATEMATICA AD ALTA FORZA — OSCILLAZIONI —

### ATTIVITÀ

Spingere il tuo bambino sulle altalene è un'occasione perfetta per contare con il tuo bambino. Ad ogni spinta, conta "1, 2, 3, 4, 5". Dopo che tuo figlio ha iniziato a imparare a contare fino a 5, anche il conto alla rovescia da 5 è una buona idea. Inizia o finisce a 0 a volte.

## — LETTURA INTERATTIVA AD ALTA VOCE —

### ATTIVITÀ II

tempo della storia è un'ottima occasione per fare un po' di matematica con tuo figlio in un momento di intimità. Questo crea associazioni felici con la matematica che incoraggiano tuo figlio a vedere la matematica come qualcosa di piacevole da fare insieme.

Mentre leggi una storia con tuo figlio, parla delle cose nelle immagini e nella storia. Se ci sono uccelli nella foto, indica gli uccelli e conta gli uccelli per tuo figlio: "Guarda, ci sono 1, 2, 3 uccelli nell'albero". Se c'è un grande sole giallo, indica il sole e di: "Il sole è rotondo ed è giallo. Anche il muro di questa stanza è giallo. Indica qualcosa in giro in questa stanza.» Quando tuo figlio cresce e capisce più cose, puoi contare insieme o puoi chiedere a tuo figlio di indicare le cose che descrivi.

Abbiamo fornito libri illustrati di storie gratuiti come PDF che puoi scaricare e leggere con tuo figlio. Ogni libro ha suggerimenti o domande che puoi dire a tuo figlio mentre leggi la storia. Usa queste stesse interazioni matematiche nelle tue attività quotidiane con tuo figlio. Ad esempio, mentre fai una passeggiata puoi indicare gli uccelli su un filo e contarli insieme.

# Forme

---

**Prerequisito delle:** *Senso iniziale delle forme ed esposizione a parole come triangolo e quadrato*

---

## — FORME ALL'INTERNO DI FORME —

### ATTIVITÀ

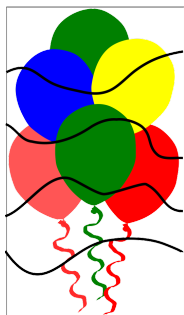
Aiuta il tuo bambino a esplorare le relazioni fisiche tra le forme fornendo un ambiente ricco di opportunità.

Ritaglia dei fori (quadrato, cerchio, triangolo) in una scatola e guarda il tuo bambino infilarci dentro dei giocattoli.

Aggiungi colori diversi per delineare i fori (triangolo rosso, cerchio blu, quadrato giallo) e dai un nome alla forma del foro quando tuo figlio fa passare il giocattolo.

## — CREA UN PUZZLE DI PUZZLE —

### ATTIVITÀ



Crea un puzzle per far giocare il tuo bambino. Chiedi a tuo figlio di dipingere o disegnare su un pezzo di cartone o carta rigida.

Tagliare la carta a pezzi grandi.  
Puzzle!

## — CACCIA ALLA FORMA —

### ATTIVITÀ

Simile a I Spy, gioca a questo gioco ovunque!

Giocatore 1: "Sto pensando a un grande cerchio blu".

Giocatore 2: "Lo vedo! È l'orologio!"

A turno con tuo figlio osserva e trova.

Inizia con forme semplici, aggiungi dimensioni e colore, quindi aggiungi forma all'interno della forma o altre disposizioni.

## — PIASTRELLE COLORATE —

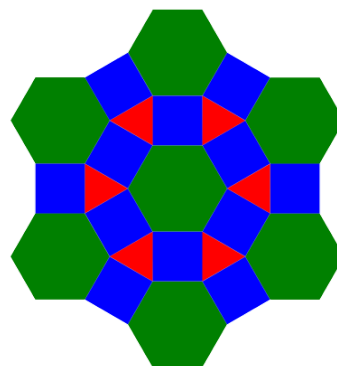
### ATTIVITÀ

Creare una serie di "tessere" di cartone o carta rigida. Usa i modelli nel PDF Printables per creare una serie di forme che si adattano bene insieme.

Usa un colore per ogni forma (quadrati rossi, triangoli blu, ecc.).

Guarda il tuo bambino creare modelli che combacino con le tessere. Dai un nome alle forme e ai colori man mano che vanno.

Con i bambini più grandi, parla degli schemi nella piastrellatura che si ripetono. Inoltre, parla di simmetrie nel design generale. Alcuni disegni hanno un lato che è il riflesso dell'altro lato, e questo è chiamato *simmetria speculare*.



Dopo che tuo figlio ha realizzato alcuni disegni, inizia a indicare i motivi nei pavimenti piastrellati e negli edifici che vedi.

# Descrizioni degli oggetti

---

**Prerequisito:** *Comfort con le proprietà di base degli oggetti*

---

## — SELEZIONE BIANCHERIA —

### ATTIVITÀ

Smistiamo il bucato! Che bel modo per trovare proprietà che rendono le cose uguali o diverse.

- Ordina per colori da lavare insieme.
- Ordina per tipo (e dimensione) quando è pulito.
- Parla del motivo per cui i calzini fanno un paio.

## — CACCIA ALL'OGGETTO —

### GIOCO

Versione uno:

- Guesser: trova un oggetto specifico.
- Puzzler: descrive l'oggetto.

Versione due:

- Guesser: fa domande sull'oggetto finché non indovinano di cosa si tratta.
- Puzzler: risponde a domande sì/no.

Incorpora nel gioco i concetti che tuo figlio sta imparando, come colore, taglia (grande, media, piccola), peso (pesante, leggero), quantità e relazione (dentro, sopra, sotto).

## — MODELLI —

### GIOCO

I modelli sono ovunque! Guarda quanti ne puoi fare con tuo figlio. Gioca con:

- Schemi di movimento: camminare, saltare, salutare, annuire
- Schemi sonori: battere le mani, sbattere le ginocchia, schiacciare la lingua, battere i piedi
- Schemi di sonorità: piano, medio, forte
- Schemi visivi: colore, forma, dimensione

Giocatore uno: crea uno schema e sfida il altra persona a ripeterlo. (Passo, applauso, salto)

Giocatore due: può ripetere ed eventualmente aggiungere allo schema, sfidando il primo giocatore a ripeterlo. (Fai un passo, batti le mani, salta, tocca il loro naso)

Man mano che migliorate, sfidatevi l'un l'altro a ripetere schemi sempre più lunghi della memoria. Puoi usare uno schema come codice segreto per superare un passaggio. Puoi anche creare collane con il tuo bambino prendendo dello spago e infilandole su perline o pezzetti di cibo per creare motivi ripetuti. Camminando mano nella mano, puoi usare schemi di compressione (corto corto lungo, ecc.).

Per i bambini più grandi, crea puzzle disegnando un motivo di forme su carta. Una persona stabilisce uno schema e poi lascia degli spazi vuoti nella sequenza che l'altro deve riempire.

## — UGUALE E DIVERSO —

### ATTIVITÀ

Scegli due elementi in qualche modo simili. Come sono simili? Come sono differenti?

Concedi a tuo figlio molta libertà di inventare ragioni insolite. A volte lascia che tuo figlio scelga i due elementi per sfidarti a trovare somiglianze e differenze.

Ad esempio, scegli un cucchiaino e una forchetta. Sono simili perché si mangia con loro e si conservano entrambi in cucina. Sono diversi perché uno è a punta e l'altro è rotondo.

Una variante consiste nello scegliere un oggetto e chiedere quali cose nella stanza sono simili ad esso e quali sono molto diverse da esso.

# Conteggio fino a 5

**Prerequisito:** Capacità iniziale di contare da 1 a 5

## — CACCIA AL NUMERO —

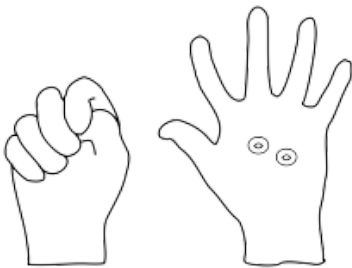
### ATTIVITÀ

Scegli un numero, ad esempio 2. Sfida tuo figlio a fare una caccia al tesoro per trovare quanti più modi possibili in cui 2 si presenta intorno a te. Può apparire come il numero 2 su un muro, un cartello o un edificio, oppure può apparire come due di qualcosa, come due sedie o due piatti.

## — NELL'ALTRA MANO —

### GIOCO

Inizia con una ciotola di piccoli pezzi di cibo. Chiedi a tuo figlio di contare ad alta voce alcuni oggetti dalla ciotola, di 5 e daglieli. Dividi segretamente questi oggetti tra le mani e poi allunga entrambe le mani con una mano aperta e l'altra chiusa. Il tuo bambino ora conta ad alta voce gli oggetti nella mano aperta e poi sceglie da quale mano "rubare". Chiedi a tuo figlio di prevedere quanti oggetti verranno rubati prima di aprire la mano.



Gli oggetti rubati diventano parte della pila di tuo figlio e tu tieni gli oggetti rimanenti. Il gioco continua per tutti i round necessari finché la ciotola non è vuota. Alla fine, allineate entrambi i vostri articoli uno accanto all'altro per vedere chi ne ha di più.

## — UNO IN PIÙ UNO IN MENO —

### ATTIVITÀ

Man mano che la comprensione dei primi numeri cresce, fai domande a tuo figlio su uno in più o uno in meno. Senza parlare di quanti articoli ci sono attualmente, chiedi "Vuoi un altro?" o "Ne vuoi uno in meno?"

Lentamente, inizia a enfatizzare la quantità corrente e come cambia. Conta il numero di elementi insieme, forse due fette di mela sul piatto di tuo figlio. Riassumi dicendo che ci sono due fette di mela e chiedi se tuo figlio vorrebbe una fetta di mela in più o forse una in meno. Se la quantità cambia, termina chiedendo quante fette di mela ci sono ora.

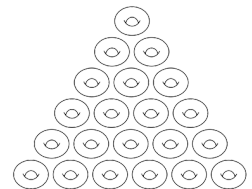
Allo stesso modo, quando cammini, scegli le cose da contare. Supponiamo che ci siano tre persone in fila davanti a te. Contali insieme e chiedi quanti saranno quando uno se ne andrà e uno in meno.

## — NUMERO GOBBLER —

### GIOCO

Con qualche alimento di cui hai molto, crea un triangolo di 21 pezzi con 1 pezzo nella fila superiore, 2 pezzi nella successiva, fino a 6 pezzi nell'ultima fila.

Fai a turno con tuo figlio che tira un dado. Ogni volta che il conteggio di un tiro corrisponde a una riga che è ancora nel triangolo, il giocatore può rimuovere quella riga e mangiarla (yum) o metterla nella propria pila personale.



I giocatori principianti possono fare una corrispondenza 1 a 1 dei punti sul dado con i pezzi di cibo in fila. Il giocatore con la pila di cibo più grande vince!

# Materiali

Prerequisito: *Nessuno*

## — INTRODUZIONE —

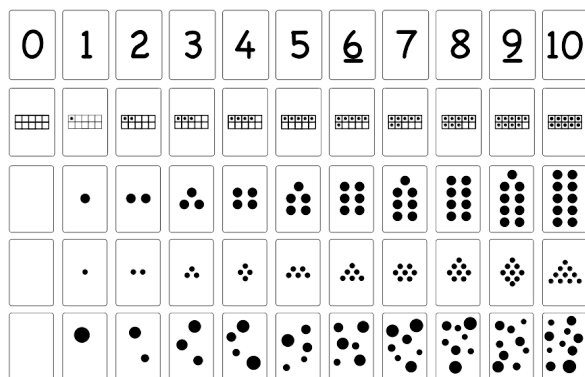
Hai solo bisogno di pochi materiali per queste attività di Early Family Math, e sono tutti molto economici e facili da ottenere. Ecco un breve elenco:

- Cinque dadi
- Un mazzo di carte da gioco
- Corda
- Gesso per marciapiedi
- Alcuni fogli di carta rigida di vari colori

## — FARE CARTE NUMERICHE —

Molte delle nostre attività possono essere giocate utilizzando mazzi di carte da gioco. Tuttavia, l'utilizzo di un mazzo di carte numerate aiuterà tuo figlio a mettere in pratica idee che non verranno enfatizzate con le normali carte da gioco.

Invece di creare le tue carte numerate, puoi acquistare Tiny Polka Dot realizzato da Math for Love. Questa scatola di gioco contiene carte numeriche belle e resistenti che ti serviranno bene.



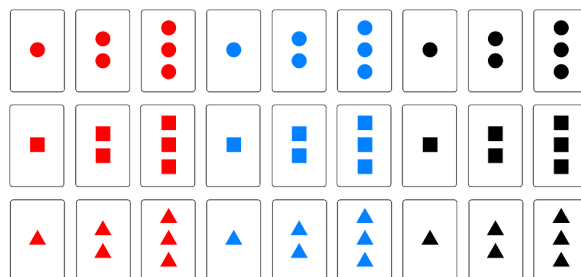
Creane uno usando cartoncino o carta spessa. Puoi utilizzare il pdf fornito in Risorse o disegnarne uno tuo.

## — CREA UN MAZZO DI FORMA —

Ci sono alcuni giochi e puzzle che coinvolgono un mazzo Shape di 27 carte nella pagina Shape Deck Games. Se ti capita di avere un set di 81 carte dal gioco del SET, puoi usare 27 di quelle carte che hanno colori solidi come Shape Deck.

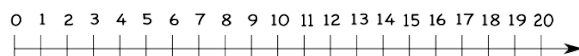
Inizia con della carta rigida come il cartoncino, se puoi. La carta normale funzionerà, non è così facile da maneggiare o resistente.

Ognuna delle 27 carte dello Shape Deck ha tre proprietà: una forma (cerchio, triangolo o quadrato), un conteggio (uno, due o tre) e un colore (rosso, blu o nero). Le 27 carte sono illustrate di seguito. Usa il pdf fornito in Risorse o disegna il tuo.



## — LINEA DEI NUMERI SUL MURO —

Posiziona una linea numerica su un muro per consentire a tuo figlio di vedere i numeri e come crescono. La linea dei numeri dovrebbe iniziare da 0 e arrivare almeno a 20, con i numeri che aumentano man mano che vanno a destra. Crealo con carta normale e usa segni di graduazione e numeri grandi.



# Numeri fino a 5

**Prerequisito:** *Può contare da un massimo di 5; carte numeriche; Gesso da marciapiede*

## — IL TUO NEGOZIO —

### ATTIVITÀ

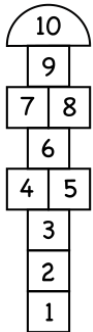
I bambini adorano giocare al negozio! Crea tag con prezzi stupidi che sono piccoli numeri. Metti questi cartellini dei prezzi sulle cose nella tua casa (giocattoli, cibo, libri, ecc.) Dai a tuo figlio dei soldi finti da spendere per le cose nel negozio. Dopo ogni "acquisto", chiedi a tuo figlio di calcolare quanti soldi sono rimasti.

## — HOPSCOTCH —

### GIOCO

1. Disegna un diagramma simile a questo. Usa il gesso se all'esterno, o mascheratura o nastro adesivo da pittore se all'interno.

2. Lancia un segnalino nel primo quadrato. Se atterra su una linea, o fuori dal quadrato, perdi il tuo turno e passi il segnalino al giocatore successivo.



3. Salta su un piede nella prima casella vuota e poi in ogni casella vuota successiva. Salta quello su cui si trova il tuo indicatore.

4. Alle coppie (4-5 e 7-8), salta con entrambi i piedi.

5. Alle 10, salta con entrambi i piedi, girati e torna indietro verso l'inizio.

6. Quando raggiungi di nuovo il quadrato segnato, prendi il segnalino - su un piede! - e prosegui.

7. Se hai finito senza errori, passa il segnalino al giocatore successivo. Al tuo prossimo turno, lancia il segnalino al numero successivo.

8. Se cadi, salti fuori dalle linee, o manchi una casella o il segnalino, perdi il turno e devi ripetere lo stesso numero al turno successivo. Vince chi arriva per primo a 10.

Per i bambini più piccoli, rilassa molte delle regole e sostituisci il salto con il passo.

## — SFIDA DELLA MEMORIA —

### GIOCO

Seleziona due o quattro set di carte numeriche e rimuovi i numeri al di sopra del livello di comfort del tuo bambino. Metti le carte a faccia in giù in una griglia 3 per 3, con le carte rimanenti messe in un mazzo di pesca. A turno, scoprendo due carte. Se le carte coincidono, il giocatore tiene le carte, sostituisce le due carte dal mazzo e continua il proprio turno. Se le carte non corrispondono, il giocatore capovolge le carte e termina il proprio turno. Il gioco termina quando viene presa l'ultima coppia di carte. Vince il giocatore con più carte.

Una variazione consente al massimo una partita per turno. Un'altra opzione è avere una somma di destinazione, maggiore della carta più grande utilizzata, e quindi due carte corrispondono quando la loro somma è l'obiettivo.

## — VAI A PESCARE —

### GIOCO

Rimuovi le carte sopra il numero più alto con cui tuo figlio è a suo agio. Se ci sono più di due giocatori e hai limitato i numeri in modo significativo, potresti dover utilizzare più mazzi.

Inizia distribuendo 5 carte a ciascun giocatore e metti le carte rimanenti in un mazzo di pesca comune. Durante un turno, un giocatore "pesca" chiedendo a qualsiasi giocatore se ha una carta che corrisponde a una delle sue carte - se lo fa, consegna la carta, e se non lo fa, dice "Vai a pescare!" e il giocatore deve prendere una carta dal mazzo. Quando un giocatore ha una coppia di carte corrispondenti, quelle carte vengono messe in un "libro" di fronte a loro. Il gioco finisce dopo che tutte le carte sono state messe nei libri. Il giocatore con più libri vince.

# Proprietà oggetto

**Prerequisito:** *Comfort con le proprietà di base degli oggetti*

## — ANDARE IN CERCHIO —

### ATTIVITÀ

Crea grandi cerchi sul terreno usando gli Hula Hoop, lo spago o di segnali con il gesso da marciapiede. Usa una raccolta di oggetti e fai in modo che ogni cerchio rappresenti una proprietà di alcuni degli oggetti. Le possibili proprietà sono: ha quattro zampe, è più grande di una bambola, ha qualche colorazione rossa. La sfida per tuo figlio è mettere tutto ciò che ha la proprietà nel cerchio e tutto ciò che non ha la proprietà fuori dal cerchio.

Inizia utilizzando un cerchio per abituare tuo figlio all'idea. Quando passi a due cerchi, sovrapponibili parzialmente e scegli le proprietà in modo che alcuni oggetti abbiano entrambe le proprietà. Ad esempio, se hai una scatola di blocchi, le due proprietà potrebbero avere una forma rotonda ed essere di legno. Il tuo bambino dovrebbe dirti come stanno decidendo di posizionare ogni oggetto.

Invertire questa attività posizionando oggetti nei cerchi e sfidando tuo figlio a identificare quale proprietà va con ogni cerchio.

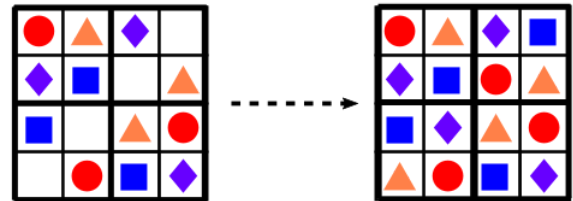
Un'altra opzione è chiedere a tuo figlio di insegnarti a mettere le cose nei cerchi. Fai un errore di tanto in tanto in modo che tuo figlio possa indicarle.

## — FORMA SUDOKU —

### PUZZLE

Usa quattro gettoni ciascuno di quattro tipi diversi. Ad esempio, usa orsetti gommosi di diversi colori. Abbiamo usato triangoli arancioni, quadrati blu, cerchi rossi e diamanti viola. Per creare uno di questi enigmi, inizia con la risposta: questo sarà uno schema di token con uno di ogni tipo in ogni riga e colonna e uno di ogni tipo in ogni casella d'angolo 2 per 2 della griglia.

Una volta che hai la "risposta", prendi alcuni dei gettoni e mettili in una pila a lato. Infine, dai il puzzle a tuo figlio per capire come rimettere a posto i gettoni che sono stati estratti.



Sebbene tu possa rimuovere qualsiasi set di token che ritieni possa creare un buon puzzle, ci sono alcune semplici strategie per creare puzzle: rimuovere un token da ogni riga; rimuovere tutti di un tipo di token e uno ciascuno degli altri token; o rimuovere un'intera riga e colonna.

## — UNO DI QUESTI NON È COME GLI ALTRI —

### ATTIVITÀ

Usa una serie di quattro elementi o disegni in cui uno dei quattro è l'intruso. Sfida tuo figlio a identificare quello che non è come gli altri e a spiegare perché: accetta qualsiasi motivo sensato; tuo figlio potrebbe avere una ragione insolita.

Supponiamo che i quattro elementi siano un triangolo rosso, un quadrato rosso con un buco, un quadrato verde e un quadrato rosso pieno. Il tuo bambino può scegliere il quadrato verde perché è l'unico che non è rosso. Oppure, tuo figlio può scegliere il quadrato rosso con un buco perché è l'unico con un buco. Oppure, il triangolo rosso potrebbe essere scelto perché è l'unica forma che non è un quadrato. Non c'è sempre più di una buona risposta, ma dovresti sempre essere aperto a idee sorprendenti.



# Giochi di carte forma

**Prerequisito per:** *Comfort con le proprietà di base degli oggetti; Carte Forma*

## — ABBINAMENTO FUNZIONALITÀ GIOCO DI — GIOCO

Ogni Carta Forma ha tre proprietà:

- forma (cerchio, triangolo o quadrato)
- conteggio (uno, due o tre)
- colore (rosso, blu o nero)

Distribuisci cinque carte a ciascun giocatore, con le carte rimanenti a faccia in giù un mazzo di pesca. Gira a faccia in su la prima carta del mazzo per iniziare una nuova pila. A turno, metti una carta nel mazzo: la nuova carta deve corrispondere a due caratteristiche della carta in cima.

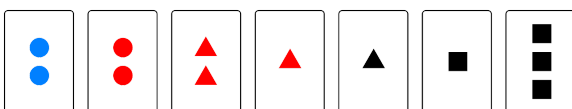
Se non puoi giocare una carta durante il tuo turno, pesca una carta dal mazzo e termina il tuo turno.

Il primo che finisce le carte è il vincitore. Se il mazzo si esaurisce, vince il giocatore con il minor numero di carte in mano.

Semplifica il gioco richiedendo solo una corrispondenza di una proprietà con la prima carta. Un'altra variante è quella di consentire a un giocatore di piazzare più di una carta per turno, purché ogni carta sia un gioco legale sopra la carta precedente.

## — PUZZLE DI ABBINAMENTO DELLE FUNZIONI — PUZZLE

Scegli una delle Carte Forma: questa è la tua carta iniziale. Crea una sequenza da 4 a 8 carte che possono essere giocate legalmente in sequenza su quella carta iniziale: ogni carta deve avere due proprietà in comune con la carta precedente.



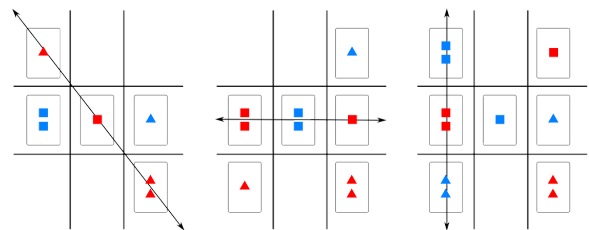
Quando hai finito, separa la carta iniziale e mischia le altre carte. La sfida consiste nel prendere le carte mescolate e metterle in una serie di mosse legali sulla carta iniziale.

## — TRIPLETTA — GIOCO

Disegna una griglia tic-tac-toe abbastanza grande da contenere una Shape Card in ogni quadrato. Scegli 8 delle Carte Forma che hanno due di ogni proprietà. Ad esempio, scegli le 8 carte che sono un triangolo o un quadrato, hanno una o due cifre e sono rosse o blu. Posiziona queste 8 carte intorno all'esterno del tabellone.

I giocatori, a turno, scelgono una carta inutilizzata per il loro avversario da posizionare sul tabellone. Il primo giocatore che piazza una carta che completa 3 carte di fila che hanno almeno una proprietà in comune vince! Se tutte le carte vengono giocate senza un vincitore, è un pareggio.

Ecco alcuni esempi di modi per vincere:



Semplifica il gioco e aggiungi un elemento di fortuna mettendo le carte a faccia in giù e facendo giocare ogni giocatore la prima carta.