

SCHEDA DI OSSERVAZIONE «KINGDOMINO»

Competenza	Quando osservarla
Comunicazione	Confronto con il compagno: è in grado di spiegare in maniera appropriata le proprie scelte/decisioni
	Nel gruppo: riesce a comunicare in maniera adeguata all'interno del gruppo durante il gioco
Strategia	Quando sceglie una tessera lo fa in base alla situazione del suo regno
	Empatia: prima di scegliere una tessera osserva la situazione degli altri regni
	Tra due tessere equivalenti sceglie quella più in alto (con priorità migliore per il turno successivo)
	Competenze spaziali: costruisce il suo regno in maniera appropriata dal punto di vista dell'occupazione dello spazio
Imparare a imparare	Regolamento: è in grado di ascoltare e comprendere l'esposizione di un regolamento
	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 con il compagno in maniera adeguata ed efficace
	Gruppo: è in grado di relazionarsi con gli avversari in maniera efficace e non distruttiva
	Il giocatore riesce a controllare le reazioni evidenti (non si arrabbia, perde il controllo, o protesta) quando un avversario prende una tessera per lui particolarmente interessante
Etica	Regole: rispetta le regole del gioco
	Rispetto: rispetta i tempi e le scelte del compagno e degli avversari
Attenzione	Rimane focalizzato sul gioco anche quando non è il suo turno
	Rimane focalizzato sul gioco per tutta la partita/Dopo un po' perde interesse per l'attività



I Could

Siete colonizza
farlo dovrete sfi
e città. Purtroppo
espandere il vo
Costruire un ins
quel territorio: l
dadi stabilisce c
brigante. Per po



Presentazione

I Coloni di C
- giocatori devon
commerciare co
procedere senz
giusto mix di st

SCHEDA DI OSSERVAZIONE
«I COLONI DI CATAN»

Competenza	Quando osservarla
Comunicazione	Confronto con il compagno: è in grado di spiegare in maniera appropriata le proprie scelte/decisioni
	Nel gruppo: riesce a comunicare in maniera adeguata all'interno del gruppo durante il gioco
Strategia	Costruisce le strade in maniera idonea per poter poi sviluppare le colonie
Imparare a imparare	Regolamento: è in grado di ascoltare e comprendere l'esposizione di un regolamento
	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 con il compagno in maniera adeguata ed efficace
	Gruppo: è in grado di relazionarsi con gli avversari in maniera efficace e non distruttiva
	Riesce a commerciare con gli altri in maniera efficace sapendosi adattare alle richieste dinamicamente/fatica a trovare una mediazione
Etica	Regole: rispetta le regole del gioco
	Rispetto: rispetta i tempi e le scelte del compagno e degli avversari
Attenzione	Rimane focalizzato sul gioco anche quando non è il suo turno
	Rimane focalizzato sul gioco per tutta la partita/Dopo un po' perde interesse per l'attività



*In Super Farme
a fare prospero
della partita di
però terreno di
con l'aiuto di u
essenzialmente
nasceranno ne
quali scambi fa
base di questo
propria fattoria*



Presentazione

*Super Farme
pia», di consegu
di tipo logico-ma*

SCHEDA DI OSSERVAZIONE
«STONE AGE JR»

Competenza	Quando osservarla
Comunicazione	Confronto con il compagno: è in grado di spiegare in maniera appropriata le proprie scelte/decisioni
	Nel gruppo: riesce a comunicare in maniera adeguata all'interno del gruppo durante il gioco
Strategia	Scelta del movimento: seleziona il movimento a caso o in base allo spostamento che desidera effettuare
	Scelta delle risorse: sceglie le risorse casualmente o in base a quelle rappresentate sulle capanne disponibili
	Scelta della capanna: sceglie prima la capanna poi le risorse, o viceversa
	Scelta della capanna: sceglie la capanna più semplice e che richiede meno risorse per essere costruita, oppure la sceglie casualmente
	Riadattamento: riesce a riformulare una strategia diversa al cambiare della situazione di gioco
Imparare a imparare	Regolamento: è in grado di ascoltare e comprendere l'esposizione di un regolamento
	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 con il compagno in maniera adeguata ed efficace
	Gruppo: è in grado di relazionarsi con gli avversari in maniera efficace e non distruttiva
Etica	Regole: rispetta le regole del gioco
	Rispetto: rispetta i tempi e le scelte del compagno e degli avversari
Attenzione	Rimane focalizzato sul gioco anche quando non è il suo turno
	Rimane focalizzato sul gioco per tutta la partita/Dopo un po' perde interesse per l'attività



Alta Tensione
 a portare l'ele
 Germania da
 i giocatori dov
 farle funzionar
 incasseranno c
 Ogni giocatore
 necessario sma
 Le materie prim
 mercato che, s
 base alla richie
 A fine partite vi



Presentazione

Alta Tensione
 strategia, ovvero