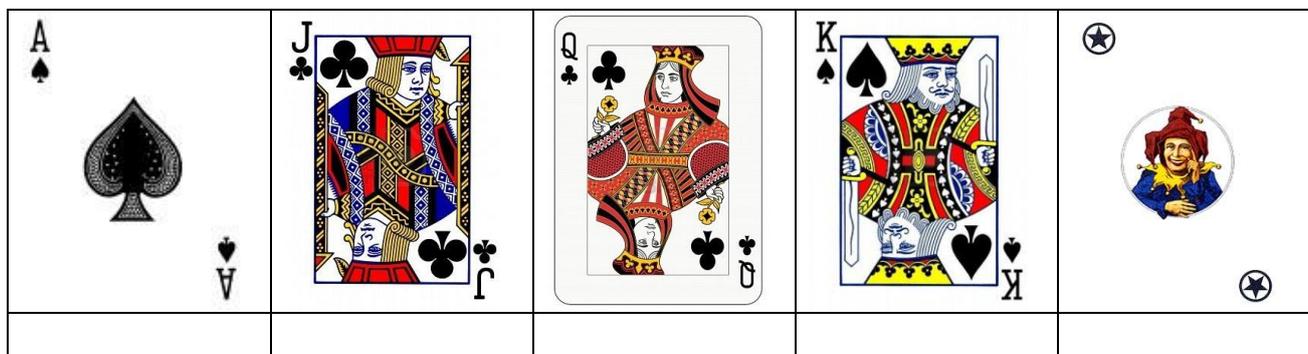


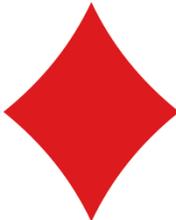
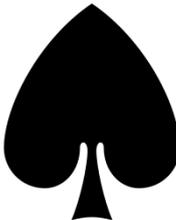
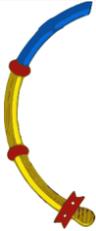
Oggi giochiamo a briscola!

Conosci i nomi di tutte le carte?

Abbina la figura al suo nome: *Jolly, Re, Regina, Asso, Fante*



I semi sono 4 e il loro nome cambia in base al paese di origine. In Italia quelli più diffusi sono i semi francesi o italiani.

			
<p>CUORI</p>	<p>QUADRI/DENARI</p>	<p>FIORI</p>	<p>PICCHE</p>
			
<p>SPADE</p>	<p>COPPE</p>	<p>DENARI</p>	<p>BASTONI</p>

LA BRISCOLA: LE REGOLE DEL GIOCO.



La briscola è un popolare gioco di carte italiano. Chiunque può imparare a giocare a questo gioco, naturalmente ci sono alcune regole, ma sono poche e non sono difficili.

La briscola si gioca con un mazzo di 40 carte. Si distribuiscono 3 carte a ciascun giocatore; dopo aver dato le carte se ne mette una scoperta sul tavolo accanto al mazzo coperto: questa carta segna il **seme** della briscola (cioè il seme dominante) e sarà l'ultima carta pescata.

Le carte hanno valori stabiliti:

- l'asso vale 11 punti,
- il 3 vale 10 punti,
- il re 4 punti,
- la regina vale 3 punti,
- il fante vale 2 punti.
- Le altre carte non hanno nessun valore.

Dopo aver distribuito le carte, ogni giocatore a turno **cala** una carta con lo scopo di vincere la **mano** e di totalizzare il maggior numero di punti.

Per vincere la mano le regole sono molto semplici: il primo giocatore determina il seme di mano calando la sua carta; la mano può essere temporaneamente aggiudicata ad un altro giocatore se posa una carta del seme di mano con valore maggiore, oppure giocando una qualsiasi carta del seme di briscola, anche con valore inferiore rispetto alla carta dominante. Soltanto una briscola di valore maggiore può prendere un'altra briscola. Alla fine la mano è vinta dal giocatore che ha calato la briscola col valore maggiore o dal giocatore che ha calato la carta del seme di mano col valore maggiore. Se nessuno ha una carta di valore maggiore alla prima calata e nessuno ha gettato una briscola, la mano è vinta dal primo giocatore.

Il giocatore che vince la mano prende le carte poste sul tavolo e le ripone (coperte) davanti a sé; in seguito sarà il primo a **pescare** la prima carta dal mazzo, seguito da tutti gli altri sempre in senso antiorario e sarà il primo ad aprire la mano successiva e quindi a decidere il nuovo seme di mano.

Il vincitore della partita è il giocatore che ha totalizzato il maggior punteggio sommando i punti delle singole carte prese durante il gioco.

Avete capito le regole del gioco? Provate a metterle in atto!

Nel testo ci sono delle parole evidenziate che in questo contesto assumono un significato diverso del solito, specifiche del gioco delle carte, ed in particolare di questo gioco. Sai qual è il loro significato originario? E quale significato assumono in questo contesto? Provate in gruppo a capire come cambiano significato.

Nel testo ci sono delle parole che indicano una quantità INDEFINITA di persone. Sai individuarle?

Prova a mettere in una scala di quantità gli indefiniti trovati:

	<i>Tutti</i>
	<i>Nessuno</i>

Qual è la differenza tra le frasi di ogni coppia? Discutetene con un compagno.

1. Telefonami a **qualsiasi** ora!
Mario è proprio invadente, mi telefona a **tutte** le ore.
2. **Ciascuno** di voi deve pagare quello che ha mangiato.
Tutti devono pagare quello che hanno pagato.
3. **Tutti** possono entrare in questo ufficio.
Chiunque può entrare in questo ufficio senza farsi vedere.

Racconta ora un gioco di carte tipico del tuo paese, o se non ne conosci nessuno, un altro gioco di società.