



A Morra cù Scratch

Enunciatu

Regula di u ghjocu

I dui ghjucadori si mettenu pettu à pettu, u pugn strintu in davanti. À issi dui ghjucadori li tocca à apre à tempu a so manu è à pisà quantu diti ch'ella li pare, dicendu à tempu u numeru trà 2 à 10. U numeru dece si dice "Morra!". U puntu u vince quellu chì annuncia a somma ch'elli facenu i diti di e duie mane. S'è nimu trova, ùn si marca nulla.

À vince a partita sarà u prima à ghjunghje à 15 punti.

Asempiu

U prima ghjucadore caccia 3 diti è dice "cinque", mentre chì u sicondu caccia 2 diti dicendu "sei" : hè u prima ghjucadore chì marca un puntu postu chì u numeru di diti pisati hè : $3 + 2 = 5$.

A somma ùn ci vole ch'ella franchi 10.

Rializarete un programma chì vi parmittarà di simulà u ghjocu di a Morra.

Parciò, vi ghjuvarete di e struzzione qui à dritta..

A struzzione

demander Dà mi a somma di i diti senza francà 10 et attendre

permette di dumandà una risposta.

Issa risposta hè tinuta in mimoria in

réponse

A struzzione

si alors
sinon

permette d'avè a scelta di e risposte.

Par indettu, s'è a somma di i diti face u risultatu bonu, à chì vince si marca un puntu, sinò si ricumencia.

A struzzione

nombre aléatoire entre 1 et 5

permette di sceglie un numeru

trà 1 è 5. Simbulizeghja u numeru di diti di a manu aparta.

Lessicu

Parciò/perciò : pour cela.

Par/per indettu : par exemple.

Asirciziu di ricerca

Ogettivi pedagogichi

Capacità messe in ballu : pruvà parechje piste di risuluzione ; calculà cù numeri decimali è frazzione semplice di modu asattu o approssimatu, aduprendu strategie o tecniche adatte (di capu, in ligna o punendu l'uparazione).

Cumpetenze messe in ballu : circà, calculà.

