



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "F. ENRIQUES"

Progetto Lauree Scientifiche

Unità operativa di Milano Città Studi

Laboratorio di Giochi Matematici

(responsabile Prof. Stefania De Stefano)

Incontri presso il Liceo - Ginnasio "Parini" di Milano

5. Schede di rilevazione

B. Osservazione da parte degli animatori



Questa è la manipolazione di una griglia osservativa già sperimentata in altre situazioni. È forse troppo dettagliata: provatela, poi valuteremo se vale la pena di conservarla per gli altri incontri. A differenza dell'altra scheda, chiede di osservare il singolo: per questo, per ogni gioco, sono previste 5 "entrate", una per ciascun componente del gruppo, da identificare con il nome del ragazzo. Va da sé che l'importante di schede di questo tipo è nel registrare l'evoluzione (e bisognerà valutare quanto pesa ad es. la stanchezza su parametri come la disponibilità) all'interno del singolo incontro e sull'arco dei 4 incontri (un ragazzo può essere capace di organizzazione da subito e quindi non conta, se stiamo cercando di capire se una certa esperienza incide sulla capacità di organizzazione). In questo senso sarebbe utile che i gruppi non variassero ed avessero sempre lo stesso animatore (la valutazione resta uniforme all'interno del percorso) e che gli appunti fossero fatti in corso d'opera.

GRIGLIA di OSSERVAZIONE del COMPORTAMENTO dei SINGOLI

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Incontro N°1 - Giochi di "scacchiera"

Gioco (*)		1					2					3/4 <i>cancellare quello non giocato</i>					6					7							
		Descrittori																											
NOME																													
	a) Disponibilità al lavoro individuale																												
	b) Disponibilità al lavoro di gruppo																												
	c) Motivazione per l'attività proposta																												
	d) Comprensione delle richieste																												
	e) Difficoltà incontrate																												
	f) Capacità di organizzarsi																												
	g) Creatività																												
	h) Reattività a stimoli																												
	k) interazione costruttiva con il gruppo																												
	i) interazione costruttiva con l'animatore																												
	l) autonomia																												
	m) attenzione media																												
	n) stanchezza (dopo 1 ora)																												

(*) Inserire, in corrispondenza a ciascun gioco 1, 2, 3/4, 6, 7 e a ciascuno studente del gruppo uno degli indicatori B (bassa/cattiva), M (media), A (alta/buona) dei descrittori a), b), c), d), e), f), g),



DIARIO DI BORDO (Incontro N°1 – “Giochi di scacchiera”)

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Sarebbe opportuno che (A) e (B) venissero consegnati alla fine dell'incontro per incidere su quello successivo

A) COMMENTI SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

(crocettare quello che interessa o introdurre nuove voci e spiegare)

Difficoltà a stimolare la partecipazione		
Eccessiva esuberanza dei partecipanti		
Difficoltà logistiche		
Mancanza di materiale adeguato		

B) COMMENTI SULLA GESTIONE DEI GIOCHI NEL GRUPPO

Bisogna dimensionare diversamente le richieste:	Più basse		
	Più alte		
Tipologia di gioco/coinvolgimento <i>(precisare ALTO o BASSO)</i>	Giochi a risposta aperta		Giochi a risposta chiusa
	Giochi combinatori		Giochi di posizione
Argomenti più interessanti			

C) COMMENTI SUI GIOCHI *(se ne avete!)*

GIOCO DEI GRATTACIELI

Osservazioni (ad es. “testo poco chiaro”)	
Suggerimenti (ad es. “io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile”)	
Commenti (ad es. “questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica”)	
Problemi (ad es. “questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti”)	

GIOCO DEI COLORI

Osservazioni (ad es. “testo poco chiaro”)	
Suggerimenti (ad es. “io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile”)	
Commenti (ad es. “questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica”)	
Problemi (ad es. “questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti”)	

GIOCO DELLE CROCI GRECHE

Osservazioni (ad es. “testo poco chiaro”)	
Suggerimenti (ad es. “io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile”)	
Commenti (ad es. “questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica”)	
Problemi (ad es. “questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti”)	



GRIGLIA DI OSSERVAZIONE (Incontro N°2 – Giochiamo con le scelte)

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Ricordate che non è importante che il gruppo abbia portato a termine i giochi, ma abbia giocato e che le difficoltà riscontrate non sono in sé un fatto negativo, semmai ci daranno la misura di una evoluzione.

Barrate con una crocetta le risposte che meglio descrivono la vostra valutazione dell'esperienza. Le valutazioni si intendono medie. Segnalate però gli eventuali casi particolari.

A) DIFFICOLTÀ INCONTRATE E GRADIMENTO

Quanto al gradimento, ALTO equivale a: "ne avrebbero fatti volentieri altri", MEDIO a: "bene così", BASSO: ... ovvio!

GIOCHI 1, 2, 3	In autonomia	su sollecitazione	poco
Comprendono il testo, dopo averlo letto con attenzione			
Capiscono come cominciare (si organizzano)			
Utilizzano schemi grafici (alberi, tabelle, colori, ...)			
Motivano le soluzioni			
Annotano le loro analisi			
Gradimento	alto	medio	basso

GIOCO 4 – 4 bis (barrare il 4bis se non svolto)	In autonomia	su sollecitazione	poco
Comprendono il testo, dopo averlo letto con attenzione			
Si organizzano			
Intuiscono la soluzione			
Motivano la soluzione			
Annotano le loro analisi			
Gradimento	alto	medio	basso

GIOCHI CONCLUSIVI (segnare i numeri)	In autonomia	su sollecitazione	poco
Comprendono il testo, dopo averlo letto con attenzione			
Si organizzano			
Intuiscono la soluzione			
Motivano la soluzione			
Annotano le loro analisi			
Gradimento	alto	medio	basso

Richiami sulle croci greche Utile a "rieipilare"

Inopportuno a) perché dispersivo

b) perché

B) TEMPI

In ciascuno di questi giochi sarebbe stato necessario più (*scrivere +*) / meno (*scrivere -*) tempo per

	Farli provare da soli	Farli discutere in gruppo	Farli rielaborare	Tutto il gioco nel suo complesso
1, 2, 3				
4 - 4bis				
Conclusivi				

C) IL GRUPPO (questa parte è precisata nella Griglia di valutazione)

Interazione nel gruppo (<i>possibili specificazioni: autonomamente, su sollecitazione, poco</i>). Precisare N° gioco in cui si verificano difficoltà	<input type="checkbox"/> collaborano, coinvolgendo anche gli elementi deboli	
	<input type="checkbox"/> collaborano, isolando gli elementi deboli	<input type="checkbox"/> sono passivi
	<input type="checkbox"/> qualche elemento cerca di imporre agli altri i suoi ritmi e/o i suoi punti di vista	
	<input type="checkbox"/> qualche elemento si isola	<input type="checkbox"/> qualche elemento si appoggia troppo agli altri
Interazione gruppo/animatore	<input type="checkbox"/> sono anarchici (non si lasciano moderare)	
	<input type="checkbox"/> rispondono alle sollecitazioni	<input type="checkbox"/> chiedono l'intervento dell'animatore
	<input type="checkbox"/> approfittano troppo dell'appoggio dell'animatore	

Attenzione: Annotare sul retro le **differenze** più rilevanti nelle reazioni ai giochi **nelle due fasce d'età** (5^a ginnasio, 2^a liceo)

Suggerimenti: sarebbe necessaria maggior libertà nella gestione dei tempi

Sarebbe utile avere altri materiali a disposizione (quali?).....



GRIGLIA di OSSERVAZIONE del COMPORTAMENTO dei SINGOLI

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Incontro N°2 – Giochiamo con le scelte

<i>Gioco (*)</i>		1				2 e 3				4 e 4bis <i>cancellare 4bis se non giocato</i>			 <i>Inserire numero gioco davvero fatto</i>			 <i>Inserire numero gioco davvero fatto</i>			
<i>Descrittori</i>	NOME																				
a) Disponibilità al lavoro individuale																					
b) Disponibilità al lavoro di gruppo																					
c) Motivazione per l'attività proposta																					
d) Comprensione delle richieste																					
e) Difficoltà incontrate																					
f) Capacità di organizzarsi																					
g) Creatività																					
h) Reattività a stimoli																					
k) interazione costruttiva con il gruppo																					
i) interazione costruttiva con l'animatore																					
l) autonomia																					
m) attenzione media																					
n) stanchezza (dopo 1 ora)																					

(*) Inserire, in corrispondenza a ciascun gioco 1, 2, 3, 4, ... e a ciascuno studente del gruppo uno degli indicatori B (bassa/cattiva), M (media), A (alta/buona) dei descrittori **a)**, **b)**, **c)**, **d)**, **e)**, **f)**, **g)**,



DIARIO DI BORDO (Incontro N°2 – Giochiamo con le scelte)

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Sarebbe opportuno che (A) e (B) venissero consegnati alla fine dell'incontro per incidere su quello successivo

A) COMMENTI SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

(crocettare quello che interessa o introdurre nuove voci e spiegare)

Difficoltà a stimolare la partecipazione		
Eccessiva esuberanza dei partecipanti		
Difficoltà a stimolare le giustificazioni		
Difficoltà a farli cooperare		
Difficoltà logistiche		
Mancanza di materiale adeguato		

B) COMMENTI SULLA GESTIONE DEI GIOCHI NEL GRUPPO

Bisogna dimensionare diversamente le richieste:	Più basse	
	Più alte	
Tipologia di gioco/coinvolgimento <i>(precisare ALTO o BASSO)</i>	Giochi	Giochi
	Giochi	Giochi
Argomenti più interessanti		

C) COMMENTI SUI GIOCHI (se ne avete!)

GIOCHI 1, 2, 3

Osservazioni (ad es. "testo poco chiaro")	
Suggerimenti (ad es. "io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile")	
Commenti (ad es. "questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica")	
Problemi (ad es. "questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti")	

GIOCO 4 – 4 bis (barrare il 4bis se non svolto)

Osservazioni (ad es. "testo poco chiaro")	
Suggerimenti (ad es. "io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile")	
Commenti (ad es. "questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica")	
Problemi (ad es. "questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti")	

GIOCHI CONCLUSIVI (segnare i numeri)

Osservazioni (ad es. "testo poco chiaro")	
Suggerimenti (ad es. "io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile")	
Commenti (ad es. "questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica")	
Problemi (ad es. "questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti")	



GRIGLIA DI OSSERVAZIONE (Incontro N°3 – Giochi Logici)

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Ricordate che non è importante che il gruppo abbia portato a termine i giochi, ma abbia giocato e che le difficoltà riscontrate non sono in sé un fatto negativo, semmai ci daranno la misura di una evoluzione.

Barrate con una crocetta le risposte che meglio descrivono la vostra valutazione dell'esperienza. Le valutazioni si intendono medie. Segnalate però gli eventuali casi particolari.

A) DIFFICOLTÀ INCONTRATE E GRADIMENTO

Quanto al gradimento, ALTO equivale a: "ne avrebbero fatti volentieri altri", MEDIO a: "bene così", BASSO: ... ovvio!

GIOCHI di "attenzione" (1, 2) (barrare quelli non svolti)	In autonomia	su sollecitazione	poco
Comprendono il testo, dopo averlo letto con attenzione			
Capiscono come cominciare (si organizzano)			
Intuiscono le soluzioni			
Motivano le soluzioni			
Annotano le loro analisi			
Gradimento	alto	medio	basso

GIOCHI di Vero/Falso (3, 4) (barrare quelli non svolti)	In autonomia	su sollecitazione	poco
Comprendono il testo, dopo averlo letto con attenzione			
Si organizzano			
Intuiscono la soluzione			
Motivano la soluzione			
Annotano le loro analisi			
Gradimento	alto	medio	basso

GIOCHI CONCLUSIVI (segnare i numeri)	In autonomia	su sollecitazione	poco
Comprendono il testo, dopo averlo letto con attenzione			
Si organizzano			
Intuiscono la soluzione			
Motivano la soluzione			
Annotano le loro analisi			
Gradimento	alto	medio	basso

B) TEMPI

In ciascuno di questi giochi sarebbe stato necessario più (*scrivere +*) / meno (*scrivere -*) tempo per

	Farli provare da soli	Farli discutere in gruppo	Farli rielaborare	Tutto il gioco nel suo complesso
1, 2				
3, 4				
Conclusivi				

C) IL GRUPPO (questa parte è precisata nella Griglia di valutazione)

Interazione nel gruppo (<i>possibili specificazioni: autonomamente, su sollecitazione, poco</i>). Precisare N° gioco in cui si verificano difficoltà	<input type="checkbox"/> collaborano, coinvolgendo anche gli elementi deboli	
	<input type="checkbox"/> collaborano, isolando gli elementi deboli	<input type="checkbox"/> sono passivi
	<input type="checkbox"/> qualche elemento cerca di imporre agli altri i suoi ritmi e/o i suoi punti di vista	
Interazione gruppo/animatore	<input type="checkbox"/> qualche elemento si isola	<input type="checkbox"/> qualche elemento si appoggia troppo agli altri
	<input type="checkbox"/> sono anarchici (non si lasciano moderare)	
	<input type="checkbox"/> sono autonomi	
	<input type="checkbox"/> rispondono alle sollecitazioni	<input type="checkbox"/> chiedono l'intervento dell'animatore
	<input type="checkbox"/> approfittano troppo dell'appoggio dell'animatore	

Attenzione: Annotare sul retro le **differenze** più rilevanti nelle reazioni ai giochi **nelle due fasce d'età** (5^a ginnasio, 2^a liceo)

Suggerimenti: sarebbe necessaria maggior libertà nella gestione dei tempi

Sarebbe utile avere altri materiali a disposizione (quali?).....



GRIGLIA di OSSERVAZIONE del COMPORTAMENTO dei SINGOLI

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Incontro N°3 – Giochi Logici

<i>Gioco (*)</i>		1 e 2 <i>cancellare se non giocati</i>				3 e 4 <i>cancellare se non giocati</i>				5 e 6 <i>cancellare se non giocati</i>				7 <i>cancellare se non giocato</i>			 <i>Inserire numero altro gioco fatto</i>			
<i>Descrittori</i>	NOME																				
a) Disponibilità al lavoro individuale																					
b) Disponibilità al lavoro di gruppo																					
c) Motivazione per l'attività proposta																					
d) Comprensione delle richieste																					
e) Difficoltà incontrate																					
f) Capacità di organizzarsi																					
g) Creatività																					
h) Reattività a stimoli																					
k) interazione costruttiva con il gruppo																					
i) interazione costruttiva con l'animatore																					
l) autonomia																					
m) attenzione media																					
n) stanchezza (dopo 1 ora)																					

(*) Inserire, in corrispondenza a ciascun gioco 1, 2, 3, 4, ... e a ciascuno studente del gruppo uno degli indicatori B (bassa/cattiva), M (media), A (alta/buona) dei descrittori **a), b), c), d), e), f), g), ...**



DIARIO DI BORDO (Incontro N°3 – Giochi Logici)

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Sarebbe opportuno che (A) e (B) venissero consegnati alla fine dell'incontro per incidere su quello successivo

A) COMMENTI SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

(crocettare quello che interessa o introdurre nuove voci e spiegare)

Difficoltà a stimolare la partecipazione		
Eccessiva esuberanza dei partecipanti		
Difficoltà a stimolare le giustificazioni		
Difficoltà a farli cooperare		
Difficoltà logistiche		
Mancanza di materiale adeguato		

B) COMMENTI SULLA GESTIONE DEI GIOCHI NEL GRUPPO

Bisogna dimensionare diversamente le richieste:	Più basse		
	Più alte		
Tipologia di gioco/coinvolgimento <i>(precisare ALTO o BASSO)</i>	Giochi V/F	Giochi teatralizzabili	
	Giochi Mentitori	Giochi	
Argomenti più interessanti			

C) COMMENTI SUI GIOCHI *(se ne avete!)*

GIOCHI di lancio (1, 2)

Osservazioni (ad es. "testo poco chiaro")	
Suggerimenti (ad es. "io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile")	
Commenti (ad es. "questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica")	
Problemi (ad es. "questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti")	

GIOCO V/F (3 – 4)

Osservazioni (ad es. "testo poco chiaro")	
Suggerimenti (ad es. "io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile")	
Commenti (ad es. "questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica")	
Problemi (ad es. "questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti")	

GIOCHI dei Mentitori e dei logici (5, 6, 7)

Osservazioni (ad es. "testo poco chiaro")	
Suggerimenti (ad es. "io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile")	
Commenti (ad es. "questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica")	
Problemi (ad es. "questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti")	



GRIGLIA DI OSSERVAZIONE (Incontro N°4 – Giochi di tempo, frazioni ed eque partizioni)

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Ricordate che non è importante che il gruppo abbia portato a termine i giochi, ma abbia giocato e che le difficoltà riscontrate non sono in sé un fatto negativo, semmai ci daranno la misura di una evoluzione.

Barrate con una crocetta le risposte che meglio descrivono la vostra valutazione dell'esperienza. Le valutazioni si intendono medie. Segnalate però gli eventuali casi particolari.

A) DIFFICOLTÀ INCONTRATE E GRADIMENTO

Quanto al gradimento, ALTO equivale a: "ne avrebbero fatti volentieri altri", MEDIO a: "bene così", BASSO: ... ovvio!

GIOCO 1 (Achille e la Tartaruga; *si può barrare più di una casella*):

interessante situazione non compresa spiegazione non compresa

GIOCHI 2, 3, 4 (<i>barrare quelli non svolti</i>)	In autonomia	su sollecitazione	poco
Comprendono il testo, dopo averlo letto con attenzione			
Capiscono come cominciare (si organizzano)			
Intuiscono le soluzioni			
Motivano le soluzioni			
Annotano le loro analisi			
Gradimento	alto	medio	basso

GIOCHI 5, 6 (<i>barrare quelli non svolti</i>)	In autonomia	su sollecitazione	poco
Comprendono il testo, dopo averlo letto con attenzione			
Si organizzano			
Intuiscono la soluzione			
Motivano la soluzione			
Annotano le loro analisi			
Gradimento	alto	medio	basso

GIOCHI 7, 8 (<i>barrare quelli non svolti</i>)	In autonomia	su sollecitazione	poco
Comprendono il testo, dopo averlo letto con attenzione			
Si organizzano			
Intuiscono la soluzione			
Motivano la soluzione			
Annotano le loro analisi			
Gradimento	alto	medio	basso

B) TEMPI

In ciascuno di questi giochi sarebbe stato necessario più (*scrivere +*) / meno (*scrivere -*) tempo per

	Farli provare da soli	Farli discutere in gruppo	Farli rielaborare	Tutto il gioco nel suo complesso
2, 3, 4				
5, 6				
7, 8				

C) IL GRUPPO (*questa parte è precisata nella Griglia di valutazione*)

Interazione nel gruppo (<i>possibili specificazioni: autonomamente, su sollecitazione, poco</i>). Precisare N° gioco in cui si verificano difficoltà	<input type="checkbox"/> collaborano, coinvolgendo anche gli elementi deboli		
	<input type="checkbox"/> collaborano, isolando gli elementi deboli	<input type="checkbox"/> sono passivi	
	<input type="checkbox"/> qualche elemento cerca di imporre agli altri i suoi ritmi e/o i suoi punti di vista		
	<input type="checkbox"/> qualche elemento si isola	<input type="checkbox"/> qualche elemento si appoggia troppo agli altri	
Interazione gruppo/animatore	<input type="checkbox"/> sono anarchici (non si lasciano moderare)		<input type="checkbox"/> sono autonomi
	<input type="checkbox"/> rispondono alle sollecitazioni	<input type="checkbox"/> chiedono l'intervento dell'animatore	
	<input type="checkbox"/> approfittano troppo dell'appoggio dell'animatore		

Attenzione: Annotare sul retro le **differenze** più rilevanti nelle reazioni ai giochi **nelle due fasce d'età** (5^a ginnasio, 2^a liceo)

Suggerimenti: sarebbe necessaria maggior libertà nella gestione dei tempi
 Sarebbe utile avere altri materiali a disposizione (quali?).....
 Sarebbe stato utile avere più tempo per una discussione complessiva sull'esperienza



GRIGLIA di OSSERVAZIONE del COMPORTAMENTO dei SINGOLI

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

Incontro N°4 – Giochi di tempo, frazioni ed eque partizioni

<i>Gioco (*)</i>		1 e 2 <i>cancellare se non giocati</i>				3 e 4 <i>cancellare se non giocati</i>				5				6				7 <i>cancellare se non giocato</i>			
<i>Descrittori</i>	NOME																				
a) Disponibilità al lavoro individuale																					
b) Disponibilità al lavoro di gruppo																					
c) Motivazione per l'attività proposta																					
d) Comprensione delle richieste																					
e) Difficoltà incontrate																					
f) Capacità di organizzarsi																					
g) Creatività																					
h) Reattività a stimoli																					
k) interazione costruttiva con il gruppo																					
i) interazione costruttiva con l'animatore																					
l) autonomia																					
m) attenzione media																					
n) stanchezza (dopo 1 ora)																					

(*) Inserire, in corrispondenza a ciascun gioco 1, 2, 3, 4, ... e a ciascuno studente del gruppo uno degli indicatori B (bassa/cattiva), M (media), A (alta/buona) dei descrittori **a)**, **b)**, **c)**, **d)**, **e)**, **f)**, **g)**,



DIARIO DI BORDO (Incontro N°4 – Giochi di tempo, frazioni ed eque partizioni)

CLASSE GRUPPO ANIMATORE

A) COMMENTI SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

(crocettare quello che interessa o introdurre nuove voci e spiegare)

Difficoltà a stimolare la partecipazione	
Eccessiva esuberanza dei partecipanti	
Difficoltà a stimolare le giustificazioni	
Difficoltà a farli cooperare	
Difficoltà logistiche	
Mancanza di materiale adeguato	

B) COMMENTI SULLA GESTIONE DEI GIOCHI NEL GRUPPO

Bisogna dimensionare diversamente le richieste:	Più basse	
	Più alte	
Tipologia di gioco/coinvolgimento (<i>precisare ALTO o BASSO</i>)	Achille e ...	Giochi teatralizzabili (7)
	Giochi con formalizzazione	Giochi di eredità
Argomenti più interessanti		

C) COMMENTI SUI GIOCHI IN QUANTO TALI, non loro realizzazione locale (*se ne avete!*)

GIOCHI di lancio (1, 2)

Osservazioni (ad es. "testo poco chiaro")	
Suggerimenti (ad es. "io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile")	
Commenti (ad es. "questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica")	
Problemi (ad es. "questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti")	

GIOCHI di tempi e frazioni (3, 4)

Osservazioni (ad es. "testo poco chiaro")	
Suggerimenti (ad es. "io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile")	
Commenti (ad es. "questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica")	
Problemi (ad es. "questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti")	

GIOCHI di equa partizione (5, 6) e monete false (7)

Osservazioni (ad es. "testo poco chiaro")	
Suggerimenti (ad es. "io ho proposto la seguente variazione ... ed è stato utile")	
Commenti (ad es. "questo gioco si presta ad introdurre una certa tematica")	
Problemi (ad es. "questo gioco non si può proporre in questa fascia di età, per mancanza di prerequisiti")	