

# BRIDGE: LEZIONE ZERO

## Come mettere quattro persone in grado di giocare una smazzata di bridge dopo una sola seduta

Questo mini-manuale ha lo scopo di far conoscere in poche ore le regole di procedura del bridge a chi non ne avesse alcuna nozione, né abbia mai visto giocare.

Se avete la possibilità di raccogliere quattro amici, o siete invitati a presentare il gioco in qualche ente/bar/circolo ricreativo ecc, potete utilizzare questo metodo.

Le informazioni che contiene sono state studiate e calibrate in modo che siano il minimo indispensabile per dichiarare e giocare una smazzata (ovviamente, commettendo molti errori) evitando di ingolfare i partecipanti - con nozioni rimandabili alle lezioni successive- e quindi diminuire il loro divertimento.

Non sono previste mani preparate, anzi meglio non metterne.

Vi consigliamo vivamente:

- di non aggiungere altro; ricordatevi che questa non è la “prima lezione”, è solo una seduta dimostrativa che ha lo scopo di *far vedere che il bridge non è quel gioco inarrivabile che tutti ritengono sia*. Potrete dire che “è andato tutto bene” se a fine seduta loro saranno divertiti e rilassati e voi sarete stanchi e stravolti, per esservi rigorosamente imposti di mantenere il controllo su quanto NON dire.
- di trattenervi dal commentare situazioni di gioco o licite che non potrebbero essere comprese, neppure se spiegate. Amate i giocatori più della smazzata che è loro capitata, quindi, anche se capita una “bellissima mano”, lasciate pure che la massacrino e trattenetevi dal giocarla voi al posto loro.
- di cercare di essere sempre consapevoli di quanto sanno loro fino a quel dato momento; pertanto quando vi chiedono un consiglio dovete portarli sulla decisione giusta usando i semplici criteri che avete dato loro a disposizione, non quanto sapete voi.
- di non interrompere mai il gioco con lunghe spiegazioni. Non correggete più di una cosa a ogni giocatore in ogni smazzata; siete spettatori, intervenite il meno possibile, sia durante che dopo. Semmai, se qualcuno fa qualcosa di istintivamente giusto, complimentatevi.
- di tener sempre presente che insegnare le regole di procedura del gioco non vuol dire aver la pretesa di insegnare la tecnica del gioco, né le convenzioni che esso comporta. L'informazione su guadagni e perdite è l'essenza primaria di qualsiasi tipo di gioco o sport si voglia brevemente illustrare, pertanto, per fare un esempio, si può benissimo evitare di parlare dei punti MW (un neofita è assolutamente capace di dichiarare un contratto anche senza sapere nulla dei punti, è il bridgista che non sa più farne a meno); che l'asso valga 4 è una convenzione e non è affatto un'informazione urgente. Ma che 4♥ in prima faccia 420 è una regola del gioco, quindi sta di diritto in una serata divulgativa come quella che vi accingete a tenere.

Il compito del presentatore sarà stato svolto perfettamente se, alla fine della seduta, molti avranno ritenuto il gioco interessante e avvincente e decideranno di partecipare a un corso di bridge, che partirà dalla lezione 1.

**Nota 1. Una persona che debba fare questa presentazione, se è da sola, può seguire un massimo di 6-7 tavoli**

**Nota 2. Board e bidding box non sono indispensabili, ma caldamente consigliati.**

# LE REGOLE DI PROCEDURA NECESSARIE PER GIOCARE UNA SMAZZATA DI BRIDGE

## INFORMAZIONI- 1^ PARTE (la presa, i Ruoli nel gioco)

### COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 5 MINUTI)

#### **Si gioca a coppie, 2 contro 2**

#### **Il mazziere distribuisce 13 carte a testa, in senso orario**

- e ogni giocatore se le dispone a ventaglio divise per seme.

#### **Lo scopo del gioco è vincere il maggior numero possibile di prese**

- Presa: un giocatore inizia deponendo una carta sul tavolo. Gli altri, a turno e in senso orario, giocano una carta che sia dello stesso seme (seme dominante della presa).
- Vince la presa chi gioca la carta più alta del seme che comanda; la gerarchia delle carte è AKQJ1098765432.
- Chi non ha da rispondere, scarta una carta inutile di un altro seme.
- Chi vince la presa, inizia sulla successiva con la carta che ritiene più opportuna (anche di altro seme)
- La presa è proprietà comune della coppia, ma non è intercambiabile il diritto di giocare sulla successiva.
- Una presa vale di per sé, a prescindere dalle carte che contiene

#### **Ci sono 3 ruoli: i Difensori, il Morto, il Giocante**

I protagonisti del gioco sono 3 e non 4: in una delle due coppie ci sarà un giocatore che "gioca per due" (il Giocante), amministrando anche le carte del compagno (il Morto) il quale non partecipa ad alcuna decisione ed espone le sue carte in vista sul tavolo. I giocatori dell'altra coppia (Difensori) giocano autonomamente. Provvisoriamente, per il primo esperimento, daremo al Mazziere il ruolo di Giocante. L'inizio del gioco (attacco) spetta al difensore alla sinistra del Giocante.

### PROCEDURA: COME FAR GIOCARE LA SMAZZATA

Fate pescare; sarà mazziere chi pesca la carta più alta.

In caso di parità di carte pescate, spiegate brevemente che il K di ♠ batte il K di ♥ perché i 4 colori hanno un rango di importanza. Ma non vi dilungate su questo, ne parlerete dopo.

Fate iniziare il gioco" (attacco) dal giocatore a sinistra del mazziere, dopodiché scenderà il Morto.

Fate giocare la presa divisa fin da subito e insegnate a coprirla nel verso della linea che ha vinto la presa. Lasciate il board sul tavolo (se ce l'avete).

Al termine della smazzata fate contare a tutti le prese fatte dalle due linee.

Fate giocare UNA SOLA SMAZZATA (loro vorranno rigiocare, a turno) e introducete immediatamente il successivo step, altrimenti non arriverete mai alla fine della lezione zero.

## CONSIGLI PER VOI SU EVENTI O ERRORI O DOMANDE PROBABILI

- *Se l'attaccante vuol mettere in tavola un onore a caso, spiegategli che non è sua convenienza mandare un onore isolato allo sbaraglio e che è meglio giocare una piccola (anche da tutte cartine). La spiegazione più immediata e convincente, per chi vuole intavolare il K da K8642, è che il compagno può avere l'asso "secco" e vi sarebbe uno spreco di prese. Spiegazione simile per suggerire di attaccare con la più alta quando si hanno carte in sequenza: il partner potrebbe sprecare una carta alta per vincere una presa, non sapendo che è equivalente a quella di attacco.*
- *Quando scenderà il morto, approfittatene per "leggere le carte": asso quarto di picche... re e fante quinti di quadri..." non perché sia importante, ma nel corso della serata è inevitabile che prima o poi vi scappi di dire "hai attaccato da fante quinto" ... e una frase del genere resta oscura a chiunque, senza preventiva spiegazione.*
- *Si gioca "a prendere"; non parlate di "gioco a senza", non avete ancora detto "senza cosa". Questa mano serve solo a familiarizzare i giocatori sull'ordine orario, sul fatto che stanno giocando a coppie che non ci sono "carichi" e via dicendo. Lasciate che la loro fatica sia soltanto questa, oltre a ricordarsi se una carta è "buona" o no.*
- *La mano potrebbe essere assolutamente inadatta al gioco a Senza, ma solo per voi che sapete di bridge. Per chi gioca la prima smazzata della sua vita sarà solo un problema di fortuna, quindi adeguatevi e non anticipate quanto direte tra pochi minuti. Convincete ogni giocatore che le "sue" carte sono 26: le proprie e quelle del compagno. Solo in questa ottica si può ragionevolmente convincere qualcuno a sacrificare un Re, perché così si affranca la Dama del compagno.*
- *Impedite che il giocatore si prenda da solo le carte del morto, obbligate a chiamarle a voce. Impedite che il morto selezioni una carta (anche se ovvia) se non è stata chiamata dal giocatore. Impedite al morto di alzarsi per vedere le carte del vivo.*
- *Se un giocatore espone una carta e poi vuole cambiarla lasciateglielo fare, ma anticipate che "quando si gioca seriamente" non si può.*
- *Lasciate che la coppia che ha fatto più prese si congratuli ("abbiamo vinto"); prima che finisca la serata sapranno che è una vittoria relativa.*
- *Sul gioco: lasciateli pasticciare. I protagonisti sono loro, non voi e nemmeno la smazzata. Voi state a guardare, con la pazienza di quei genitori che accettano che i figli piccoli imbrattino i muri di casa... compiacendosi dell'uso dei colori. Dovreste altrimenti intervenire su ogni carta di tutti e quattro, rallentando enormemente l'esperimento che stanno facendo e probabilmente deprimentoli. Tenete presente che ogni volta che fermate un giocatore per dirgli qualcosa che riguarda il suo gioco, gli altri "aspettano", e si annoiano. La miglior risposta da dare sempre, con serenità, a chi chiede se è giusto fare una giocata o licita, è "tu prova, se ti sembra conveniente fallo. Anche se sbagli non ti succederà niente di male, stai sperimentando!"*
- *Evitate ove possibile di etichettare manovre e giocate: "perché non provi a mettere la dama?" è un modo per suggerire un impasse, senza il bisogno di chiamare la manovra col suo nome.*
- *Ogni volta che fate notare un "errore" (= giocata che è risultata perdente) scovate anche almeno una cosa – almeno una ci sarà, anche se ovvia – di piacevole da dire: "hai fatto bene a scegliere di giocare questo colore... però hai perso una presa perché.." Nulla incentiva quanto un complimento... sincero, anche se banale.*
- *Se vedete un giocatore che blocca un colore, o che mette il K del morto avendo in mano l'asso secco, resistete alla tentazione di fermarlo: imparerà molto di più da solo, quando si accorgerà del dramma. Se impedite loro di fare errori, quando non sarete presenti li rifaranno.*

Anche in questo secondo esperimento, fate giocare una sola smazzata (al giocatore che segue il Giocante precedente). Se sono capitate mani sbilanciate, meglio, perché a fine smazzata potrete introdurre facilmente il vostro secondo intervento:

## INFORMAZIONI- 2^ PARTE (il gioco ad atout)

### COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 2 MINUTI)

**Ci sono 2 modi per giocare una smazzata: con una briscola (atout), ♣,♦,♥,♠, o senza briscola (Senza Atout)**

**Giocare una smazzata in cui si sia stabilito che un seme sia atout significa che ogni giocatore può, tagliando con una carta di atout, vincere la presa**

- Si può tagliare solo se non si hanno carte per rispondere al seme dominante
- Il taglio è un'opzione e non un obbligo. In alternativa si può scartare
- Se tagliano in due vince chi ha tagliato con la carta più alta

### PROCEDURA: FAR GIOCARE UNA SMAZZATA AD ATOUT

Questa è una prova di gioco che serve unicamente a far familiarizzare i presenti con il meccanismo del taglio. Il Mazziere ha diritto a scegliere l'atout da solo, o può dare due opzioni al compagno (in tal caso quest'ultimo mostra la sua preferenza tra le opzioni date e non può proporre altre). Ad esempio "giocherei preferibilmente a picche, in alternativa a quadri" che è già un principio di lungo-corto. Suggeste la scelta di colori di ...tante carte. L'avversario di sinistra attacca normalmente e il mazziere gioca.

### CONSIGLI PER VOI SU EVENTI O ERRORI O DOMANDE PROBABILI

- *Se al mazziere capitasse una 4333 o una 4432, fate il giro del tavolo e garbatamente rapite e scambiate una cartina utile a uno degli avversari, in modo che chi deve scegliere abbia una lunga.*
- *Non intervenite se vedete in giocante avviarsi a prendere un taglio perché non batte le atout: farsi tagliare una vincente è assolutamente educativo, non privateli di questa esperienza.*
- *Tenete sempre sotto controllo il modo di dire le cose; "vai al morto" e "torna in mano" fanno parte del gergo. Lo impareranno presto, ma per le prime volte è meglio perdere qualche secondo e dire "ora, devi cercare di far vincere una presa a una carta del morto"*

## INFORMAZIONI- 3^ PARTE (dichiarare un contratto, ad atout o a Senz'atout)

### COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 6 MINUTI)

**Ogni coppia ha convenienze diverse e contrastanti.**

**Per ottenere di imporre il tipo di gioco che le conviene, e avere quindi il più conveniente ruolo di Giocante + Morto, la coppia si deve impegnare a fare un certo numero di prese.**

**Chi fa l'offerta più alta stabilisce il tipo di gioco.**

(Mostrate l'uso del bidding box, se li avete a disposizione)

- il numero (che si dice a voce, o che compare sul cartellino) rappresenta le prese oltre a 6 che quel giocatore pensa di fare; il simbolo è il tipo di gioco proposto
- La gerarchia è NT, ♠, ♥, ♦, ♣ e ogni offerta in prese deve superare quella precedente; se si propone un gioco di rango superiore non è necessario rialzare di una presa, se di rango inferiore invece si.
- il primo che ha diritto a dichiarare è il Mazziere. Ha convenienza a farlo se ha "un po' di più della media in carte alte che gli spettano" (a spanne: un asso, un re, una dama e un fante). Se Passa tocca a quello dopo. Dopo che qualcuno ha fatto la prima offerta gli altri possono seguire con offerte a buon senso, e anche con "meno della media in carte alte".
- Ogni giocatore, in senso orario, può fare una dichiarazione, oppure Passare, il che non lo obbliga a tacere per sempre: i "giri" di dichiarazione possono essere più di uno.
- Quando avviene che, su una dichiarazione, tutti e tre gli altri Passano, tale dichiarazione diventa "il Contratto".
- Sarà Giocante chi, della coppia, ha dichiarato per primo il tipo di gioco in cui è terminato il Contratto; il compagno sarà Morto, il difensore a sinistra del giocante attacca.
- Alla fine si conta e si verifica se il contratto è stato mantenuto. Se la coppia che si è aggiudicata il contratto riesce a fare le prese per cui si è impegnata vince punti (gli avversari niente), altrimenti non guadagna niente (e segnano punti solo gli avversari, un tot per ogni presa in meno). Se ci sono prese in più, tanto meglio (non c'è "sballo")
- In gara, i giocatori alla fine imbussolano le loro carte e passano il board (si spera abbiate almeno quello) ad altri 4 giocatori di un altro tavolo. Quindi avverrà un confronto di risultati a parità di carte.

### PROCEDURA: COME FAR GIOCARE LA SMAZZATA

Questa è già una prova di gioco con dichiarazione completa. Il Mazziere ha diritto a "fare la prima offerta", se Passa tocca al giocatore successivo. Spiegate che conviene prendere tutti i cartellini inferiori alla licita scelta perché poi è più facile riporli. Preoccupatevi unicamente che le dichiarazioni siano legali (=sufficienti), che tutti abbiano capito che il contratto è sancito dopo 3 passo consecutivi, che sappiano chi sarà Giocante, chi Morto e chi Attaccante; quante prese sono necessarie al Giocante per mantenere l'impegno e, per differenza, quante ne debbano fare i difensori per "batterlo".

A chi deve attaccare suggerite che non è vincente mandare onori allo sbaraglio se non sono supportati da una carta equivalente, nel qual caso la più alta.

Per il terzo di mano: non lasciar fare all'avversario "facile presa" con cartine.

## CONSIGLI PER VOI SU EVENTI O ERRORI O DOMANDE PROBABILI

- Come consigliare chi vorrebbe (dovrebbe) aprire: “proponi il tuo miglior colore se, a peso, hai qualcosa in più della media spettante in carte alte: 1A, 1K, 1Q, 1J”. Lasciate che vadano a occhio. Non è grave far contare i punti già da adesso, ma in una serata in cui già devono incamerare un gran numero di informazioni pretendere di aggiungere la fatica – che è anche distrazione – di contare i punti non è davvero necessaria, visto che è molto istintiva e immediata l’idea di “media in carte alte”. Vi accorgete che aprono con l’apertura, anche se non sanno di averla. Inoltre, più è distanziata nel tempo la definizione dei punti-onori (che sono una convenzione) dai punti-partita (che fanno parte delle regole del gioco) e meglio è, così evitano confusioni.
- Poiché avete suggerito, genericamente, di iniziare proponendo il colore migliore (= quello che contiene più carte), vi baserete anche voi su questo semplice input per aiutare il partner a fare delle scelte, qualora un giocatore mostri due semi: “probabilmente” nel primo che ha detto ha 5 carte. Ma non perdetevi a spiegare i meccanismi del lungo corto, dell’1 su 1 che non allunga ecc ecc. Preparatevi a tollerare serenamente risposte 2 su 1 anche con poco: l’uso della risposta 1NT come ricettacolo di mani 5-10 è quanto di più innaturale ci possa essere per chi è al suo primo approccio.
- Nessun vincolo né per “punteggi” necessari per l’apertura (l’input che avete dato è sufficiente per non vedere aperture con meno di 10-11) né per lunghezze di colori. Avranno tendenza a proporre il colore più ricco, non il più lungo: con ♠AKQ e ♥Jxxxx è probabile che siano attratti dalle picche. Indirzzateli sulla strada giusta facendo presente che le picche faranno presa ugualmente, se cuori è atout, mentre sarebbe uno spreco fare dei tagli usando AKQ.
- Inutile dire che, se la dichiarazione prosegue oltre il primo giro, dovrete ignorare serenamente sia il Rever/non Rever sia il lungo-corto o corto lungo; l’istinto di dire dei colori è sano, così come è sano il proposito di chi vorrebbe aprire con una settima e 8-9 punti; ma nessuno ha mai parlato di barrage, quindi assecondate l’istinto, anche per chi vorrebbe intervenire a livello due in una quarta (il Contro informativo, in questo momento, sarebbe del tutto fuori luogo ... e sicuramente fuori dallo spirito con cui questo esperimento è stato concepito).
- Non stupitevi né correggete chi voglia “aprire” di 1NT con una mano bilanciata di 12 o 13 punti. Sta facendo una cosa ragionevole, in base alle nozioni che ha al momento. Ricordate che non state ancora insegnando nessun sistema dichiarativo, quindi adeguatevi a quella che è la loro ispirazione.
- Informateli che una coppia ha vantaggio a concordare un atout se ha almeno 8 carte in linea, diversamente (7 contro 6) ha poco vantaggio rispetto agli avversari.
- Nessun suggerimento a “raggiungere manche”, sarà il passo successivo. Succederà facilmente che l’asta non abbia neanche inizio, se la coppia dell’apertore ha tanto in linea e gli avversari non hanno colori; non avendo ancora parlato dei bonus, questo per loro è assolutamente ovvio (se hanno già vinto l’asta, perché mai rialzare??) quindi preparatevi ad assistere a “1♥ + 5” e trattenetevi dall’anticipare quanto direte prima del quarto esperimento di gioco.
- Al Contro, se dovesse capitare che qualcuno vi chieda cos’è, per tutta la serata lasciate l’interpretazione più istintiva (una scommessa sul risultato: “scommetto che non ce la fate”, che raddoppia guadagni o perdite) Il cartellino del Surcontro le quadruplica.
- Un’avvertenza è doverosa, non solo per voi ma soprattutto per amici/aiutanti/giocatori che verranno a darvi una mano in sala (ai quali fareste bene a spiegare in precedenza quale sia lo spirito della serata). Non cadete nell’illusione ottica che voi stessi state creando: vedere tavoli in cui i protagonisti mettono i cartellini e poi li ripongono correttamente, calano il morto, coprono la carta nel giusto verso... porta a comportarsi come se si avesse a che fare con dei giocatori. Non lo sono, non ancora, non dimenticatevi mai che fino a un’ora prima non sapevano nemmeno che è un gioco di prese!

## INFORMAZIONI- 4<sup>A</sup> PARTE (dichiarare un contratto, conoscendo i punti in palio)

### COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 6 MINUTI)

#### Quanto si guadagna, e come ?

- Se il contratto è stato mantenuto la coppia guadagna, per ogni presa fatta (oltre alle prime 6 che non vengono pagate) ...  
30 p. se l'atout è ♥ o ♠, o se ha scelto il gioco a **Senz'atout** (40 la 1<sup>a</sup>)  
20 p. se l'atout è ♣ o ♦.
- Il guadagno più grosso è rappresentato dal **Bonus**: quando il contratto dichiarato (e mantenuto) vale almeno 100 punti la coppia vince un bonus di 300, se "verdi", e di 500 se "rossi". Valgono 100 punti i seguenti contratti: 3 NT (40+30+30=100), 4♥ e 4♠ (30x4=120), 5♣ e 5♦ (20x5=100); sono detti contratti di **Manche**.
- Se il contratto ha valore inferiore si chiama "Parziale"; se viene mantenuto ha un piccolo bonus di 50 punti.
- Le prese in meno costano 50 se si è verdi e 100 se si è rossi. Raddoppiano (e aumentano in progressione) se uno degli avversari aveva scommesso con il contro (100, 300, 500....e 200, 500, 800..)

### PROCEDURA: COME FAR GIOCARE LA SMAZZATA (E TUTTE LE SUCCESSIVE)

Questa è già una prova di gioco con dichiarazione completa, come la precedente, ma questa volta è improbabile che ci siano arresti a livello di 1, avendo voi già introdotto il concetto di "bonus". Prima di iniziare fate qualche esempio chiedendo loro di calcolare quanto rende ad esempio 2♠... 4♥... 3♣...1NT. Qualunque sia l'esito della smazzata che giocheranno, al termine tutti al tavolo devono sapere quale sia punteggio da segnare. Invitate a verificare (dopo che lo avranno calcolato da soli) guadagni e perdite sul retro dei bidding box.

### CONSIGLI PER VOI SU EVENTI O ERRORI O DOMANDE PROBABILI

- *Poiché da ora, anziché accontentarsi, avranno l'obiettivo di provare a dichiarare manche, è probabile che ci siano sviluppi più lunghi e complessi. Tollerate aperture, interventi e risposte anche se si discostano di parecchio dai canoni di chi sa giocare a bridge, e continuate a resistere alla tentazione di parlare di "punti necessari per...". Non è uno sport fisico quindi nessuno si farà del male: se provano a dichiarare 4♠ e vanno sotto di tre, pazienza!! Si renderanno conto da soli che per contratti elevati servono "un bel po' di carte alte in più". E' una serata di sperimentazioni, il "corso" non è ancora cominciato.*
- *Se richiesti di suggerimenti, a costo di storpiare il linguaggio bridgistico cui siete abituati, cercate frasi semplici ma comprensibili: "hai un buon gioco a picche, perché non insisti per imporle?" è bridgisticamente orribile, ma chiunque capisce. "Rialza le picche del tuo compagno" è comprensibile, "appoggialo!" è gergo, vedreste sguardi persi nel vuoto.*
- *Evitate il più possibile frasi del tipo "è sbagliato" e "la regola dice che", a meno che non si tratti delle pochissime cose che avete anticipato. Dovete insomma star lontani dal gergo bridgistico e porre sempre attenzione a quanto dite. Inoltre, otterrete un risultato migliore se vi esprimete sempre in termini di "convenienza", o di blando consiglio: "quello che vuoi fare non è conveniente", o "non è vincente". A chi vorrebbe intervenire a livello due con AKJx, si può rispondere "fallo, se così ti ispira; io non lo farei, perché sono belle ma troppo poche".*

## **APPENDICE- 5^ PARTE (come si svolgono le gare: confronto di risultati)**

### **COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 3 MINUTI)**

#### **IL BRIDGE, IN GARA**

- Ogni board è accompagnato da uno score (pagella), su cui a ogni tavolo si segna il risultato ottenuto, dopo aver giocato la smazzata.
- Alla fine della gara, per ogni score le coppie avranno un punteggio più o meno buono in relazione a quanto hanno fatto gli altri con le stesse carte. In base alla somma di tali punteggi sarà fatta una classifica e vincerà la coppia che ha ottenuto il totale più alto.
- I nostri veri avversari, quindi, non sono quelli seduti al tavolo, ma le altre coppie in sala che giocheranno con le stesse nostre carte
- La fortuna ha incidenza quasi nulla: conta l'abilità dei giocatori.

#### **DOMANDE E RISPOSTE**

Le informazioni che avete appena dato su come si svolge una gara (mitchell), rappresentano una novità assoluta rispetto a qualsiasi altro gioco di carte e solitamente suscitano molto interesse e curiosità, per cui vi troverete a rispondere a molte domande. Siamo certi che saprete rispondere, finalmente senza freni alla vostra conoscenza del bridge e senza necessità di consigli da parte di nessuno.

---

#### **OBIETTIVI DI UN SUCCESSIVO CORSO DI BRIDGE:**

- IMPARARE LA TECNICA PER FARE LE PRESE, E LE STRATEGIE DI CONTROGIOCO
  - IMPARARE IL LINGUAGGIO DELLA DICHIARAZIONE
-