

1. Fare la spesa seguendo una lista

Fatti mandare dalla mamma a prendere il latte

Nel frigo si inizia a sentire l'eco, perciò è ora di fare rifornimenti! Visto che dimentico sempre qualcosa, decido di appuntarmi tutto ciò che manca in una lista, così una volta al supermercato, girando tra gli scaffali, posso verificare di aver preso tutto e Ricky non rimane senza crocchette come l'ultima volta, povero! Devo ricordarmi di usare il coupon che scade a fine mese, per il resto dovrebbero bastarmi i contanti che ho in portafogli, sempre se non mi faccio prendere la mano con gli snack extra!

2. Aprire un pacchetto di figurine

Ce l'ho, mi manca!

Che emozione, ogni volta che apro un pacchetto nuovo... chissà se troverò quella figurina così rara!

Dopo averle sfilate dal pacchetto, me le passo tra le mani controllando nell'album: attacco subito quelle nuove, mentre le doppie le metto in un mazzetto a parte. Ormai ne sto accumulando diverse, spero di riuscire a combinare diversi scambi sabato con i miei amici!

3. Scegliere cosa guardare su Netflix

Che barba, che noia, che noia, che barba!

Perché ci si mette sempre un'ora a scegliere cosa guardare la sera? Certo è difficile mettere d'accordo i gusti di tutti, poi dipende anche in base al tempo (o al sonno) che abbiamo. Delle volte si pensa di vedere quel bel film che ci hanno consigliato, mentre altre volte si viene risucchiati da quella serie tv che ci tiene incollati allo schermo. Che senso di vuoto quando poi finisce!

4. Preparare le lasagne alla bolognese

L'ingrediente segreto

Chissà perché, per quanto ci provi e segua alla lettera la ricetta, non vengono mai come quelle di nonna! Ho studiato alla perfezione tutti gli ingredienti, le quantità, i tempi e modalità di cottura, ma alla fine le lasagne della nonna sono sempre di un altro livello!

5. Comprare qualcosa su Amazon

Il regalo perfetto

Domani è il compleanno di Silvia e non le ho ancora comprato nulla! Mi piacerebbe sorprenderla, so che le piaceva tanto quella lampada da tavolo così particolare, però la consegna non è Prime e non arriverebbe mai in tempo! Potrei optare per una bella stilografica ma sicuramente sfioro il budget, forse è meglio optare per un buon libro: un classico ma so che con lei vado sul sicuro!

6. Ordinare una pizza

Tu non hai fame?!

Dopo una lunga giornata passata al pc, ho proprio voglia di concedermi una bella pizza succulenta! Sì, ma quale? Fammi dare un occhio al listino... Va beh, è inutile, tanto alla fine ordino sempre la stessa: una classica prosciutto e funghi. La pizza arriva ancora fumante, chissà se riuscirò a mangiarla tutta! Di sicuro se ne avanzo una fetta devo ricordarmi di metterla in frigo, non come l'ultima volta!

7. Scansionare un documento su più fogli fronte-retro

La pratica perduta

Finalmente sono riuscito a ritrovare quella pratica che sembrava essere svanita nel nulla! Che poi, possibile che nel 2021 ci siano ancora così tanti fogli di carta in giro per l'ufficio?! Ora ci penso io: una bella scansione e l'archiviamo in formato digitale, così la prossima volta so già dove andare a cercarla! L'unica pecca è che lo scanner non ha il fronte-retro automatico e mi tocca farlo a mano. Va beh, poco male, almeno sono pochi fogli!

8. Contare i posti a tavola di 2 in 2

Ci s(t)iamo tutti?

Per il pranzo di Natale, diamo una mano a nonna per preparare la tavola: zio Rino, la piccola Emy, zia Lucia e nonno Carlo... siamo davvero in tanti! Non sarà un pranzo formale, perciò non servono i segnaposto con i nomi, però dobbiamo verificare che ci sia un posto per ciascuno. Per essere più rapidi contiamo i posti a tavola di 2 in 2 e ci accorgiamo che avevamo dimenticato un posto!

9. Caricare una foto su Instagram

Cheese!

Durante le vacanze ho fatto mille mila foto, ora come faccio a scegliere quella giusta da caricare su Instagram? I paesaggi mozzafiato che ho visitato non ne avrebbero bisogno, però cercherò il filtro giusto per migliorare la luce e rendere più vividi i colori, in modo che le foto rendano giustizia alla bellezza della natura

10. Attraversare la strada

Look left / look right

Semafori, rotonde e precedenza... al test per la patente, la domanda sugli incroci manda sempre un po' in confusione! Per stavolta ci concentriamo solamente sugli step da fare per attraversare la strada, sapendo che ogni passo deve essere ben misurato altrimenti potrebbe costarci caro!

11. Gioco del blackjack

21 vittoria, grande baldoria!

Il blackjack è molto semplice: lo scopo del gioco è quello di ottenere un punteggio superiore a quello del banco, avvicinandosi il più possibile a 21, senza però superarlo. Se si va oltre 21 si "sballa" e si perde. Ad ogni partecipante vengono distribuite inizialmente 2 carte, poi il giocatore deciderà se chiederne altre o se fermarsi.

Si utilizzano le carte a semi francesi (cuori, quadri, fiori e picche), ma in questo gioco il seme e il colore non hanno alcuna importanza, infatti si prende in considerazione solo il valore numerico.

Tutte le carte numerate da 2 a 10 mantengono il loro valore, le figure (J, Q e K) valgono 10 e gli assi possono valere 1 oppure 11. Il valore dell'asso è a discrezione del giocatore: se una mano è composta da un asso e un 8 conviene considerarlo un 11 ($11 + 8 = 19$, un buon punteggio), mentre in una mano composta da asso e 6 conviene considerarlo uno ($6 + 1 = 7$) per poter chiedere un'altra carta alla casa.

Una mano composta da carta di valore 10 ed un asso prende il nome di Blackjack e rappresenta numericamente il valore più alto realizzabile, cioè 21. Prima di iniziare la partita, il giocatore deve effettuare una puntata collocando l'ammontare di fiches scelto nell'apposita casella sul tavolo. Una volta fatta la puntata, il gioco ha inizio e le carte vengono distribuite.

Sia il banco che il giocatore ricevono due carte: quelle del giocatore sono entrambe scoperte, mentre una di quelle del banco è coperta. Il giocatore quindi può solo ipotizzare quale possa essere il punteggio del banco.

Senza considerare situazioni particolari, le azioni che può compiere il giocatore a questo punto sono essenzialmente due:

1. Chiedere un'altra carta (hit): il giocatore riceve una ulteriore carta, il cui punteggio si somma a quello delle due carte della mano di apertura. Questa azione può essere fatta più di una volta a patto che il punteggio non superi il 21. Se il giocatore sballa la mano è considerata perdente.
2. Decidere di fermarsi (stare): il giocatore chiude la mano con il punteggio attuale senza ulteriori azioni.

Una volta che il giocatore ha terminato le sue azioni e il suo punteggio è deciso, il banco prende l'iniziativa, mostrando anche la sua carta coperta. Il banco non ha totale libertà di scelta, ma deve seguire due regole:

1. Se il suo punteggio è inferiore a 17, è costretto a chiedere ulteriori carte (hit) finché il punteggio non è uguale o superiore a 17.
2. Se il suo punteggio è uguale o superiore a 17, deve stare.

A questo punto, se nessuno ha sballato (e quindi perso), si confrontano i punteggi del banco e del giocatore: il più alto decreta il vincitore.