

# • PER LA SCUOLA PRIMARIA •



Lo strumento del gioco, opportunamente integrato nella tradizionale programmazione didattica, presenta indubbi vantaggi: oltre a contribuire a sdrammatizzare una materia normalmente considerata ostica, esso stimola il coinvolgimento diretto dello studente. Inoltre, le dinamiche competitive insite nel gioco stesso permettono di ottenere un contesto di apprendimento informale, che offre condizioni estremamente favorevoli per focalizzare concetti, porre domande e consolidare competenze.

Attività realizzate da **Paola Morando** - Università degli Studi di Milano.

## MATE-TOMBOLA!

### MATERIALE A DISPOSIZIONE

- 28 cartelle
- 90 numeri da estrarre
- 210 tesserine

### REGOLE

L'insegnante estrae di volta in volta un numero da un sacchetto contenente dei segnalini numerati da 1 a 90. I bambini hanno a disposizione una o più cartelle su cui sono riportate sei operazioni (due addizioni, due moltiplicazioni e due sottrazioni) il cui risultato è un numero compreso tra 1 e 90. I bambini hanno a disposizione delle tesserine per coprire l'operazione il cui risultato è il numero estratto. Vince il bambino che per primo individua sulla propria cartella sei numeri estratti.

### INDICAZIONI METODOLOGICHE

L'obiettivo di questo gioco è quello di rafforzare le abilità di calcolo mentale dei bambini, stimolandoli a ripetere più volte semplici operazioni per decidere se qualcuna di quelle riportate sulla propria cartella ha per risultato il numero appena estratto dall'insegnante. A questo scopo è importante che i bambini NON scrivano né sulla cartella né altrove il risultato delle operazioni, in modo da essere obbligati a ripetere mentalmente il conto varie volte. Dopo alcune partite potrebbe valere la pena di discutere con i bambini su quali siano le strategie possibili per "sveltire" le operazioni di controllo della cartella. Ad esempio probabilmente qualcuno osserverà che è possibile escludere alcuni risultati per "ordine di grandezza": se viene estratto 78 sarà inutile ricalcolare il valore esatto di  $54-3$  che è certamente più piccolo di 54 (e quindi di 78) e così via.

### VARIANTI

Per rendere più equilibrato il gioco, ai bambini più veloci nelle operazioni possono essere assegnate due cartelle, in modo che non si annoino mentre quelli che hanno bisogno di più tempo confrontano i numeri sulla loro cartella con quelli estratti. È utile che i numeri estratti siano scritti alla lavagna, in modo da non lasciar passare troppo tempo tra un'estrazione e l'altra (la classe tende a distrarsi se quasi tutti hanno controllato la loro cartella, ma si deve restare fermi per aspettare che tutti abbiano finito). Nel caso qualcuno restasse indietro, quando ha completato quasi tutta la sua cartella, può sempre approfittare di qualche momento di pausa per confrontare i numeri precedentemente estratti con quelli che gli mancano per fare tombola.

## DUE SETTE

### MATERIALE A DISPOSIZIONE

- 40 carte divise in 10 famiglie equivalenti di 4 carte ciascuna

### REGOLE

Si tratta di una variante del popolare gioco di carte chiamato Tappo. Il numero di giocatori va da un minimo di 3 a un massimo di 10. L'insegnante forma un mazzo utilizzando tante famiglie di carte equivalenti quanti sono i giocatori.

Dopo aver mescolato il mazzo, distribuisce quattro carte a ogni giocatore. Al via dell'insegnante ogni giocatore sceglie una carta e la passa al giocatore alla propria sinistra, ricevendo una carta dal giocatore alla propria destra. Chi riesce a mettere insieme quattro carte uguali grida "duesette" e mette la mano in mezzo al tavolo. Tutti gli altri devono mettere la mano sopra a quella del primo giocatore e l'ultimo (quello la cui mano è rimasta sopra a quelle di tutti gli altri) prende una penalità. A questo punto si rimescolano le carte e si procede a un secondo giro. Vince il giocatore (o i giocatori) che dopo un certo numero di giri ha (hanno) ottenuto il numero minore di penalità.

---

### INDICAZIONI METODOLOGICHE

L'obiettivo di questo gioco è quello di rafforzare le abilità di calcolo mentale dei bambini, lavorando in particolare su moltiplicazioni e divisioni per 10, 100 e 1000, che sono parte integrante del programma didattico della scuola primaria e base irrinunciabile per l'apprendimento delle equivalenze. In questo gioco la necessità di ripetere più volte (mentalmente e velocemente) le operazioni indicate su ogni carta rafforza l'automatismo di tali operazioni in un contesto ludico, certamente più apprezzato dai bambini rispetto all'assegnazione di un analogo numero di operazioni da svolgere sul quaderno.

### VARIANTI

Le carte possono essere anche utilizzate in altri modi:

- Dopo aver mescolato il mazzo (o parte di esso) chiedere ai bambini di ricostruire tutte le famiglie di quattro carte che contengono lo stesso numero (a piccoli gruppi o come attività individuale per quei bambini che non hanno ancora acquisito una sufficiente abilità di calcolo mentale per partecipare a una vera e propria partita).
- Dopo aver diviso la classe in due squadre, a ogni squadra vengono date 20 carte (5 famiglie da 4) avendo cura di mescolare entrambi i mazzi. Al via dell'insegnante ogni squadra deve ricostruire le cinque famiglie mettendo insieme le 4 carte che contengono lo stesso numero. Vince la squadra che riesce a ricostruire correttamente tutte le famiglie di carte nel minor tempo possibile.
- Dopo aver mescolato il mazzo le carte vengono distribuite tra tutti gli studenti della classe (eventualmente alcuni bambini possono avere più di una carta, o le carte in eccesso possono essere tolte con l'accorgimento di togliere solo e sempre intere "famiglie" costituite da 4 carte con lo stesso valore). Al via dell'insegnante ogni bambino deve cercare tutti i membri della propria "famiglia", ovvero gli altri tre bambini che hanno una carta con lo stesso numero. Vincono i primi 4 bambini che riescono a formare (correttamente) una famiglia.