CACCIA ALLE TABELLINE

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo.



Memorizzare le tabelline fino a quella del 10.
Conoscere e utilizzare la tavola pitagorica.



Moltiplicazione; strategie di calcolo; grafici e tabelle.

Questo gioco può essere utilizzato per consentire agli allievi di mettersi alla prova in un contesto ludico, allenandosi a memorizzare le tabelline. Il gioco si presta a essere realizzato a piccolo gruppo (o con la variante individuale) e può essere ripreso più volte durante il percorso legato all'apprendimento delle tabelline, aggiungendo di volta in volta i risultati delle nuove moltiplicazioni studiate.

NUMERO DI GIOCATORI:	**2+**
DURATA MEDIA:	**15 min**
COMPLESSITÀ:	**bassa**
STRATEGIA:	**nulla**

Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di schiacciare con la paletta le tessere con le mosche su cui sono scritti i risultati di alcune tabelline che si intende allenare.

Preparazione

Prima dell'inizio del gioco vengono selezionate le tessere che presentano i risultati delle tabelline che si vogliono allenare: ad esempio, se si vogliono allenare le tabelline di 2 e 3 andranno selezionate le tessere 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 27, 30. Preparare e selezionare le tessere giuste, fra tutte quelle a disposizione, è di per sé un allenamento, ma è possibile fornire agli allievi la tavola pitagorica (vedi **supporti**) come aiuto nel caso si volessero velocizzare i tempi.

Una volta disposte le tessere sul piano di gioco in modo che siano ben visibili a tutti i giocatori, vengono preparati dei dadi o delle carte da pescare che permettano di allenare le tabelline in questione: se si vuole allenare solamente la tabellina del 2 e del 3, si può per esempio preparare un dado a 6 facce a partire dallo sviluppo di un cubo, scrivendo su tre facce il numero 2 e sulle rimanenti tre facce il numero 3. Oltre a questo dado, è necessario avere un altro dado con i numeri da 1 a 10. In alternativa è possibile scrivere su delle carte tutte le tabelline da allenare, mi-

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

schiare il mazzo e lasciarlo a disposizione di tutti per pescare casualmente una moltiplicazione da eseguire.

Ogni giocatore deve disporre infine di una paletta per schiacciare le mosche, acquistata o costruita con del semplice materiale da bricolage.

Svolgimento

Si stabilisce casualmente chi è il primo giocatore. Il suo compito sarà quello di lanciare i dadi (o di pescare una carta) e di leggere ad alta voce la tabellina ottenuta. Gli altri giocatori devono eseguire mentalmente l'operazione e schiacciare per primi la mosca con il risultato corretto. Il giocatore che tocca per primo il risultato corretto con la paletta vince un punto. Chi schiaccia una mosca con il risultato sbagliato perde un punto.

Una volta assegnato il punto, si procede in senso orario: sta ora a un altro giocatore leggere una nuova tabellina per gli altri.

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo un numero prestabilito di turni, per esempio dopo che ogni giocatore ha letto per cinque volte una tabellina agli altri. A questo punto si contano i punti conquistati da ognuno e si stabilisce chi è il vincitore.

Possibili sviluppi

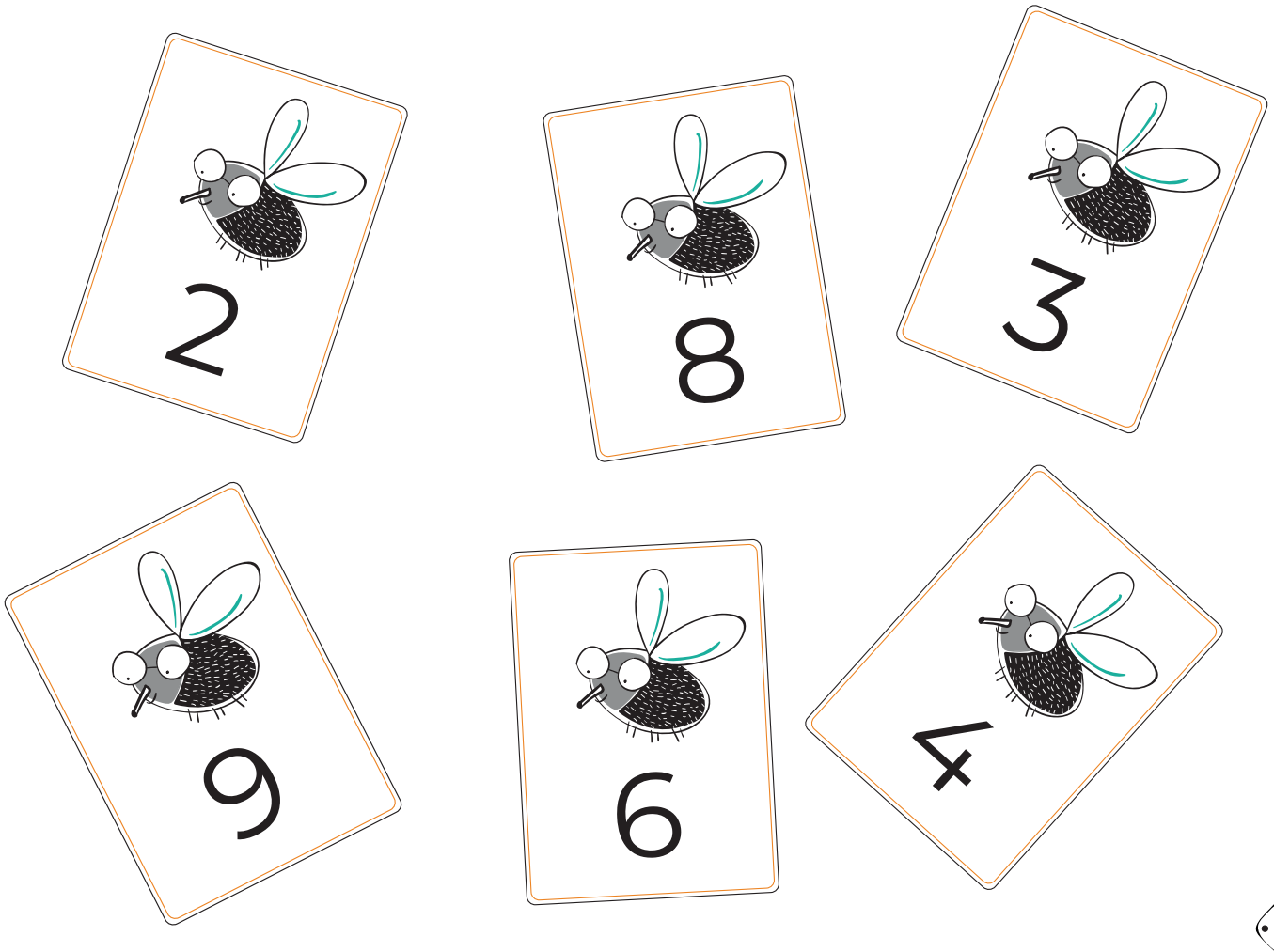
Il gioco può essere svolto anche individualmente: in questo caso l'allievo lancia i dadi o pesca la carta, legge la tabellina e cerca di schiacciare la mosca con la propria paletta il più velocemente possibile.

Il gioco, se proposto in modalità competitiva, potrebbe sfavorire alcuni allievi meno veloci, oppure che presentano più difficoltà a livello viso-spaziale nell'individuare la posizione delle tessere. Si consiglia quindi di proporlo inizialmente in una modalità che non preveda che vinca il più veloce, oppure di creare dei gruppi di gioco omogenei per competenze.

È possibile incrementare la difficoltà del gioco proponendo delle partite in cui ogni volta si aggiungono nuove tabelline da allenare, fino ad arrivare alla fine a giocare con i risultati di tutte le tabelline fino a quella del 10.

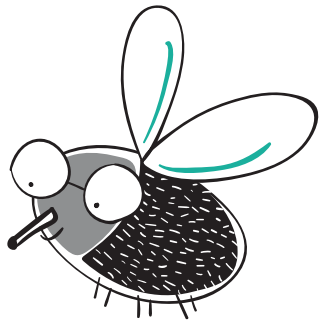
Materiale

Tessere delle mosche con i risultati delle tabelline (**Allegato**); dadi o carte per scegliere casualmente le moltiplicazioni da eseguire, palette per schiacciare le mosche; foglio per segnare i punti.

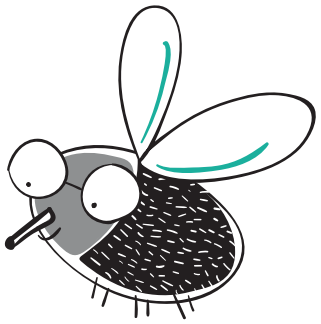


© MaMa - DECS - Divisione della scuola

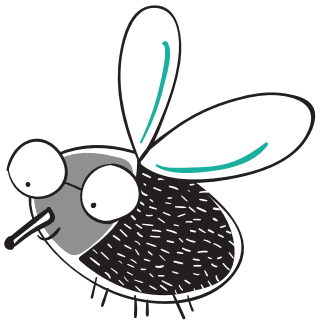
ALLEGATO: LE CARTE DELLA CACCIA ALLE TABELLINE



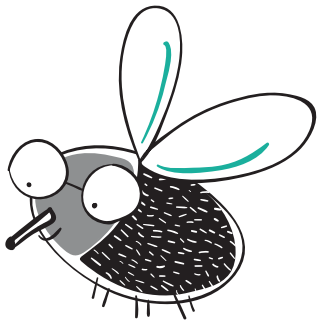
1



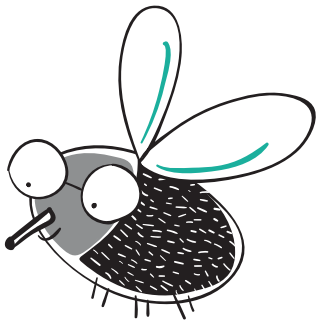
2



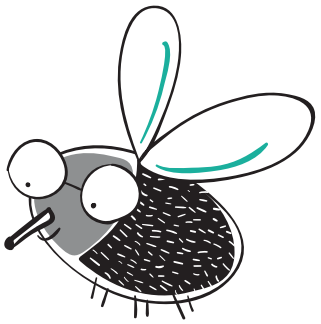
3



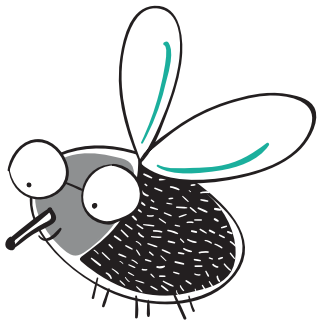
4



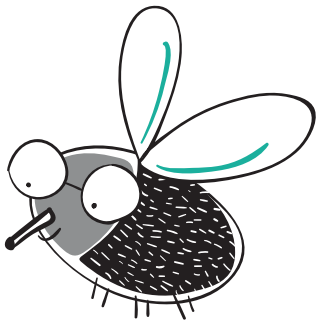
5



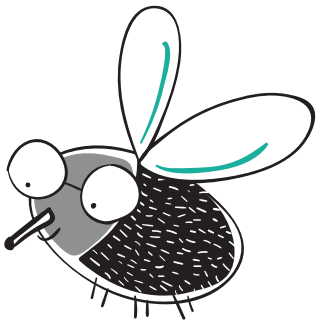
6



7



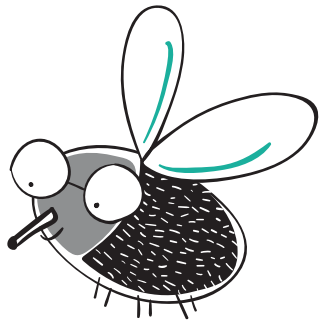
8



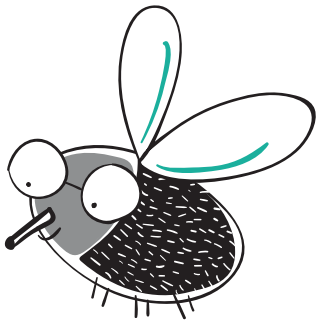
9

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

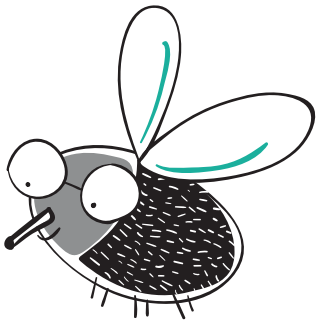
ALLEGATO: LE CARTE DELLA CACCIA ALLE TABELLINE



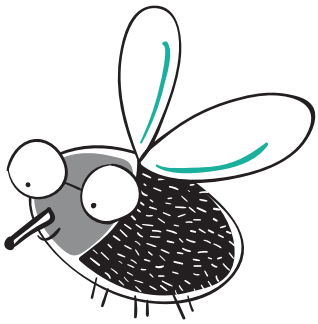
10



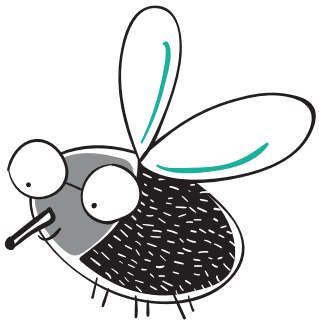
12



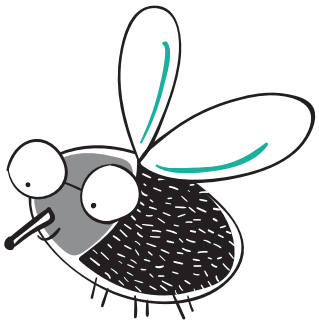
14



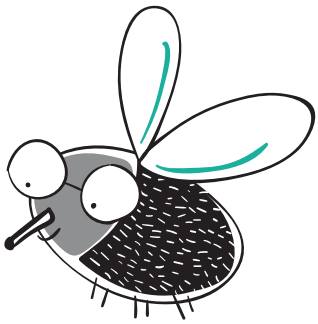
15



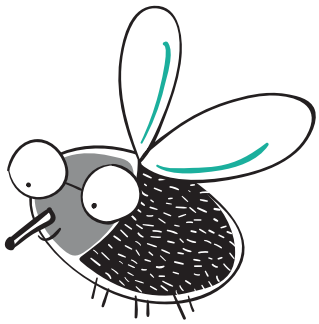
16



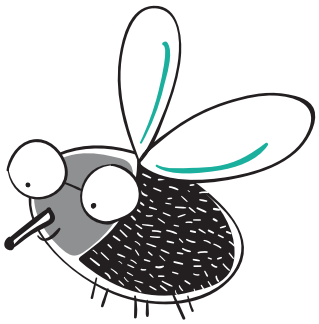
18



20



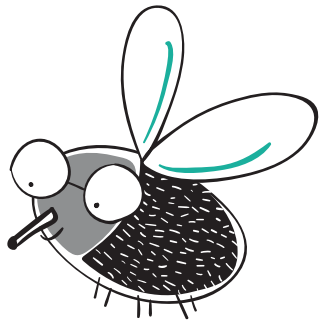
21



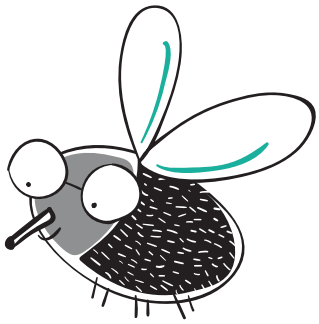
22

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

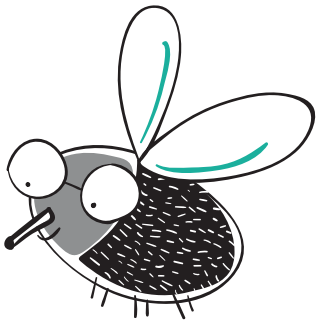
ALLEGATO: LE CARTE DELLA CACCIA ALLE TABELLINE



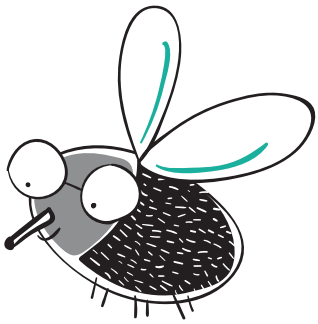
24



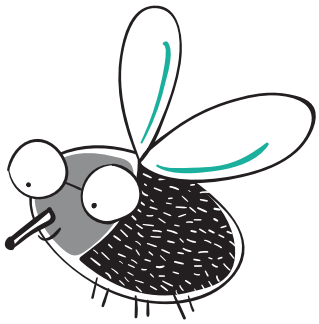
25



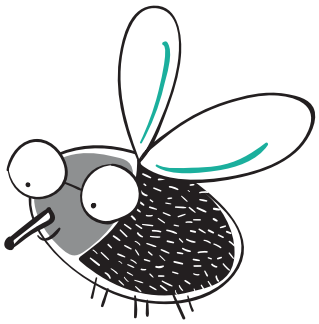
26



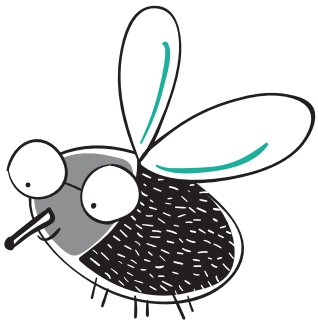
27



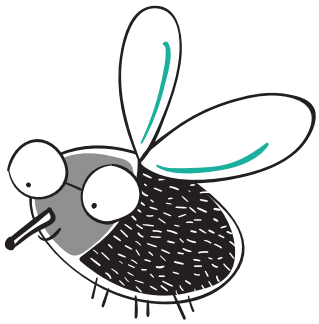
28



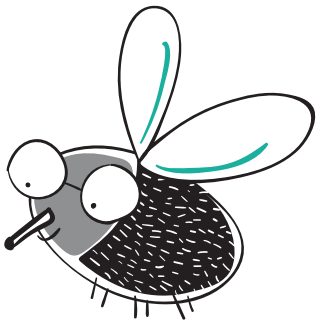
30



32



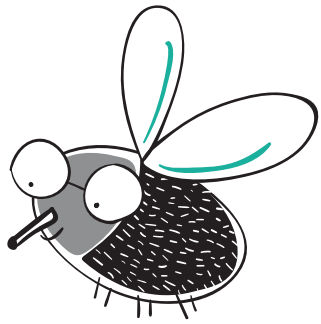
35



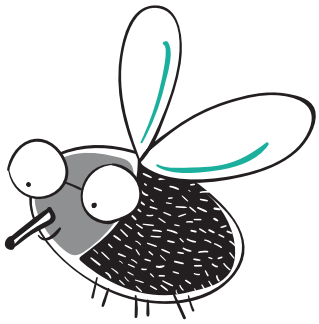
36

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

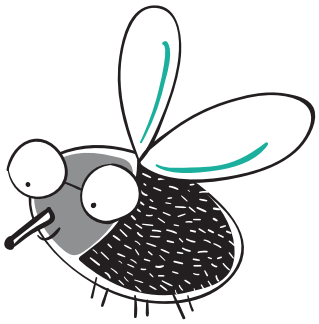
ALLEGATO: LE CARTE DELLA CACCIA ALLE TABELLINE



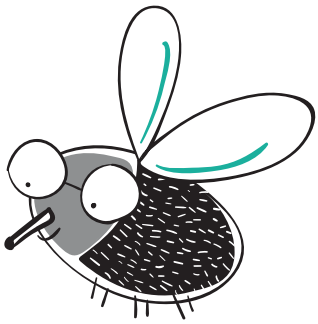
40



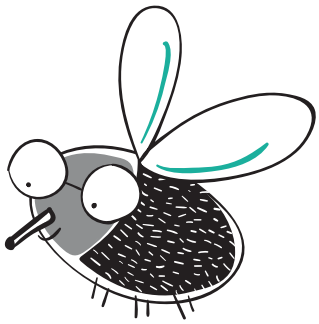
42



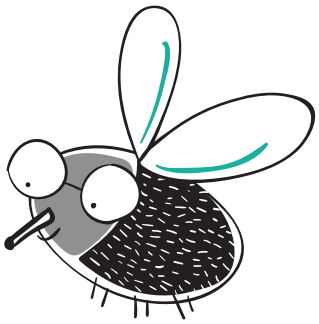
45



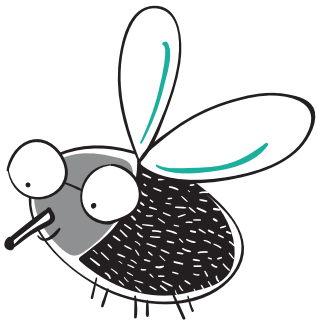
48



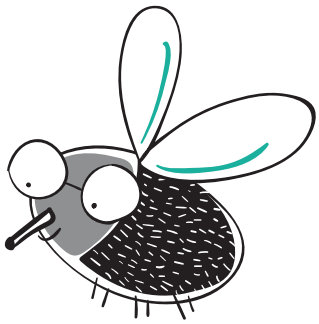
49



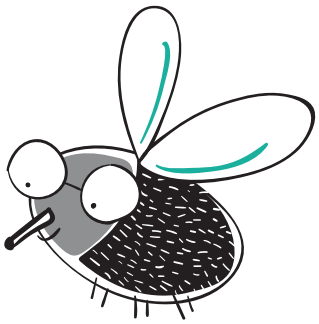
50



54



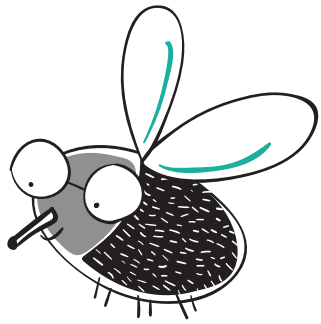
56



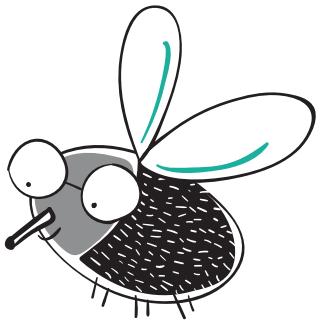
60

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

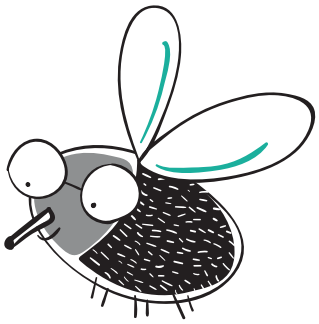
ALLEGATO: LE CARTE DELLA CACCIA ALLE TABELLINE



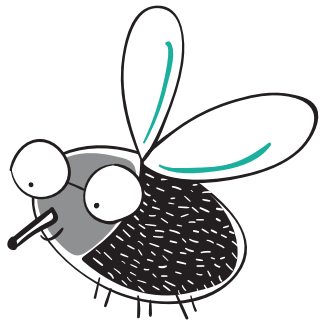
63



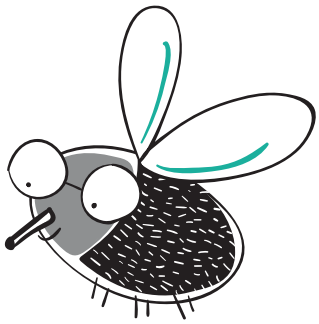
64



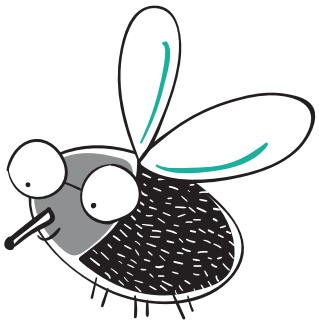
65



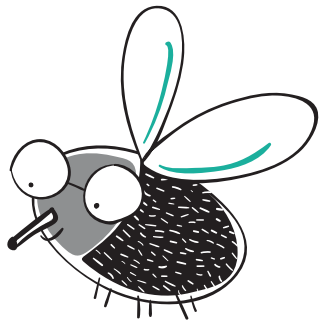
70



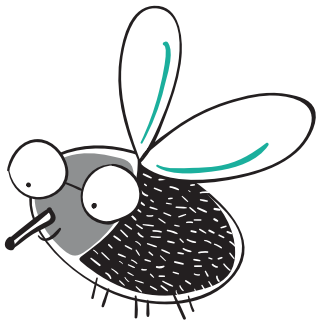
72



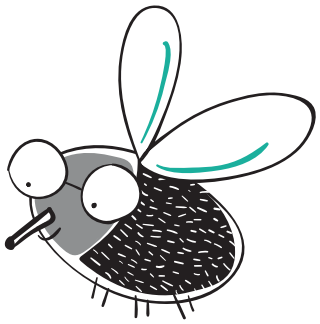
80



81



90



100

© MaMa - DECS - Divisione della scuola