

# MEMORY DELLE TABELLINE

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo.



Memorizzare le tabelline fino a quella del 10.



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, lasciando a disposizione degli allievi le tessere con le tabelline che si intende allenare.

NUMERO DI GIOCATORI:	1+
DURATA MEDIA:	20 min
COMPLESSITÀ:	bassa
STRATEGIA:	media

## Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di conquistare il maggior numero di tessere del memory, girando e abbinando le coppie di tessere che mostrano una tabellina e il suo risultato.

## Preparazione

Prima dell'inizio del gioco vengono selezionate tutte le tessere che presentano le tabelline e i relativi risultati su cui ci si vuole allenare: se si vogliono allenare le tabelline del 2 e del 3 andranno selezionate le tessere  $2 \times 1$ ,  $2 \times 2$ ,  $2 \times 3$ , ...,  $2 \times 10$ ,  $3 \times 1$ ,  $3 \times 2$ ,  $3 \times 3$ , ...,  $3 \times 10$ , 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 27, 30. Preparare e selezionare le tessere giuste, fra tut-

te 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.

Per rendere il gioco più semplice è possibile utilizzare dei cartoncini di colore diverso per realizzare le tessere delle tabelline e dei risultati: in questo modo i giocatori devono cercare di formare delle coppie fra tessere con colori diversi.

Tutte le tessere vengono girate a faccia in giù e vengono mischiate fra loro. Per rendere il gioco più semplice è possibile disporre le tessere in righe e colonne ordinate, altrimenti si possono lasciare disposte sul piano di gioco in ordine sparso.



### Svolgimento

Si stabilisce chi è il primo giocatore. Il giocatore di turno gira due tessere e le confronta fra loro: se ha rivelato una tabellina e il suo risultato, allora ha formato una coppia corretta. Il giocatore in questo caso prende le due tessere e le mette da parte, nella propria riserva, e procede girando altre due tessere fra quelle ancora coperte. Se il giocatore invece rivela due tessere che non formano una coppia, le gira nuovamente a faccia in giù e passa il turno al giocatore successivo in senso orario.

### Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutte le tessere sono state conquistate dai giocatori. A questo punto si contano le tessere conquistate da ognuno; chi ne ha di più è il vincitore.

### Possibili sviluppi

È possibile giocare anche individualmente: in questo caso il giocatore conta quante tessere ha dovuto scoprire prima di riuscire a formare tutte le coppie, completando il gioco.

### Materiale

Le tessere del memory delle tabelline (**Allegato**).






















