

GIOCO DELL'OCA DEI NUMERI INTERI

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo.



Svolgere addizioni e sottrazioni, anche utilizzando numeri interi negativi.



Addizione; sottrazione; ordinamento; sistema numerico decimale in generale.

Questa variante del classico Gioco dell'oca permette ai bambini di familiarizzare con i numeri interi negativi. I giocatori iniziano a ragionare sul comportamento di addizioni e sottrazioni con numeri negativi e a prendere confidenza con un insieme numerico che tratteranno poi alla scuola media.

NUMERO DI GIOCATORI:	2+
DURATA MEDIA:	20 min
COMPLESSITÀ:	media
STRATEGIA:	nulla

Scopo del gioco

Giungere per primi a una delle due caselle d'arrivo poste agli estremi del tabellone di gioco.

Preparazione

Si preparano il tabellone di gioco e i dadi (uno classico con indicati i numeri da 1 a 6, l'altro con indicati i segni + e -). Le pedine dei giocatori devono essere sulla casella di partenza.

Svolgimento

A turno ogni bambino tira i due dadi e fa avanzare o indietreggiare la sua pedina del numero di caselle corrispondente: ad esempio, nel caso in cui si ottenga su un dado il segno + e sull'altro il

numero 5, il giocatore dovrà avanzare di 5 caselle; nel caso in cui invece ottenga il segno - su un dado e il numero 3 sull'altro, il giocatore dovrà indietreggiare di 3 caselle.

Fine del gioco

Vince il primo giocatore che giunge a una delle due caselle d'arrivo poste agli estremi del tabellone di gioco. Il gioco termina quando tutti i bambini hanno raggiunto la fine del percorso, così da stabilire una classifica di arrivo.

Possibili sviluppi

Per rendere il gioco più dinamico e aggiungere una componente strategica è possibile indi-



care, sul dado dei segni aritmetici, un simbolo speciale che permetta ai giocatori di scegliere liberamente tra addizione e sottrazione. In questo modo i giocatori dovranno ragionare su quale segno è più vantaggioso utilizzare in base alla posizione in cui si trovano sul tabellone.

Per rendere più complesse le operazioni da svolgere è pure possibile utilizzare un dado a 10 o 12 facce.

Lo stesso gioco può venir proposto, a regole invariate, anche nel secondo ciclo, utilizzando il tabellone (**Allegato 2**) in cui le caselle numeriche si susseguono a passi di 100. In questo caso è necessario utilizzare un dado numerico su cui siano indicate le centinaia (100, 200, 300, 400, 500 e 600). È inoltre possibile creare dei nuovi tabelloni, la cui partenza è lo 0, ma le caselle numeriche si susseguono con cadenza diversa (a 10 a 10, a 1'000 a 1'000, ...). In questo caso andranno utilizzati dadi numerici adatti all'ordine di grandezza scelto.

Materiale

Per giocare è necessario un tabellone di gioco (**Allegato 1 e Allegato 2**), un dado numerico (da scegliere a seconda delle esigenze e del tabellone) e un dado su cui sono indicati i segni + e -. Nella sezione **supporti** sono disponibili gli sviluppi dei poliedri, utili per costruire dadi personalizzati.





