

GIOCHIAMO CON LE CARTE

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo.



Contare una collezione di oggetti.
Confrontare numeri. Svolgere mentalmente addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni.



Conteggio in generale; ordinamento; operazioni in generale.

Tra il materiale presente in ogni aula non possono certo mancare le carte da gioco: che siano quelle standard con i semi francesi, oppure quelle con semi italiani, svizzeri o tedeschi, le possibilità per un loro utilizzo a scopi didattici sono veramente numerose. Partendo dal confronto di carte da gioco diverse è possibile proporre la creazione di un mazzo personale, oppure di classe, inventando nuovi semi e stabilendo il campo numerico delle carte: queste potranno poi essere utilizzate per i giochi descritti in questa pratica oppure per inventarne di nuovi.

Sono proposti alcuni giochi di carte, classici o creati a scopo didattico, adatti per lavorare su ar-

gomenti come il calcolo, il confronto di quantità o l'ordinamento.

Negli **Allegati 1, 2 e 3** sono disponibili delle serie di speciali carte da gioco, da stampare, laminare e ritagliare, utilizzabili per tutte le attività proposte: queste carte dispongono inoltre di un'estensione contenente le carte numeriche fino al 20, che consentono la differenziazione di alcuni giochi e l'ampliamento del campo numerico in determinate attività.

In commercio sono inoltre disponibili diverse pubblicazioni che presentano giochi di carte originali in relazione all'apprendimento della matematica.

GIOCHI A SCOPO DIDATTICO

Memory con le carte da gioco

All'inizio della scuola elementare, al fine di lavorare sul riconoscimento dei numeri fino a 10 e sulla familiarizzazione con questo tipo di carte da gioco, è possibile proporre il classico gioco del memory. Si inizia disponendo casualmente le carte sul tavolo, rivolte verso il basso. Ogni giocatore ne gira due: se hanno lo stesso valore, le

prende e può continuare il gioco girando altre due carte; se le due carte girate non hanno lo stesso valore, si rimettono nella stessa posizione, coperte, e il turno passa al giocatore successivo. Vince il giocatore che, alla fine, ha trovato più coppie di carte dello stesso valore.

La stessa attività si può proporre facendo accoppiare le carte che, addizionate, danno come risultato 10.





Battaglia con le carte da gioco

Un gioco molto comune durante il primo anno di scuola elementare è la *Battaglia*, descritto nella sezione giochi. Per giocare si possono utilizzare le carte a tema oppure le carte da gioco tradizionali, togliendo tutte le figure. Per le regole è possibile fare riferimento al gioco “Le carte di battaglia”, in cui sono presentate delle varianti adatte anche per la seconda elementare.



Il sovrano si è arrabbiato!

Questo gioco, conosciuto a volte anche come il *Gioco dei pesci*, permette di giocare a gruppi di 2-6 bambini ed è ideale per essere proposto in prima elementare. L'aspetto interessante di questo gioco è che permette di ragionare sui vari modi di comporre il numero 10, non limitandosi unicamente alle coppie di addendi. Per giocare si utilizzano tutte le carte con valore da 1 a 9 e 4 re: queste vengono disposte sul tavolo rivolte verso il basso. Il primo giocatore gira due carte: se la loro somma dà 10 può prenderle e girarne altre due, altrimenti le lascia scoperte. Il giocatore seguente gira altre due carte. Se, addizionando due o più carte di quelle scoperte, riesce ad ottenere 10, può prendere le carte e girarne ancora una, altrimenti le lascia scoperte e il turno passa al giocatore successivo. Nel caso in cui venga girato un re i giocatori esclamano “Il sovrano si è arrabbiato!” e girano nuovamente tutte le carte scoperte presenti sul tavolo. Vince il giocatore che, alla fine, ha raccolto il maggior numero di carte. La stessa attività si può proporre utilizzando tutte le carte numeriche fino al 20: in questo caso lo scopo è quello di riuscire a comporre il numero 20.



La punta

Questo gioco, adatto soprattutto per il primo ciclo, è conosciuto sul nostro territorio con il nome *La punta*, ma in commercio lo si può trovare con il nome di “Shut the Box” o “Gioco del 45”. Per giocare alla versione classica si usano le carte con i numeri da 1 a 9 e due dadi. Si può giocare in solitaria o sfidare uno o più compagni: in questo caso ci si dispone in cerchio, ognuno con le proprie carte scoperte davanti a sé, e si aspetta il proprio turno di gioco. Il primo giocatore tira i dadi, calcola la somma e elimina una o più carte che insieme danno lo stesso risultato dei dadi. Il turno passa poi al compagno successivo. Il gioco va avanti tirando i dadi e cercando di eliminare le carte rimaste. Il gioco termina quando non si riesce più a trovare il modo di eliminare le carte in base alla somma ottenuta dai dadi. Se si gioca contro i compagni, vince chi è riuscito a eli-

minare il maggior numero di carte. Il gioco diventa didatticamente più interessante se il docente decide di preparare un mazzo di carte personalizzato dove, per esempio, ci sono più carte con lo stesso numero. Per semplificare il gioco si possono dare più carte con numeri bassi, per esempio minori di quattro, mentre se lo si vuole complicare basterà aggiungere più carte, ampliare il campo numerico e utilizzare più dadi, anche di tipologia diversa.



Peppa Tencia con gli “amici del 10”

Questo gioco rappresenta una variante del classico gioco della *Peppa Tencia*, in cui gli allievi devono trovare le coppie di numeri che, addizionati, danno 10. Si gioca in due, utilizzando le carte dall'asso al 9 di due differenti semi, da cui prima di iniziare a giocare si toglie e si nasconde una carta a caso.

Le carte vengono distribuite equamente tra i giocatori, i quali possono scartare tutte le coppie di carte che, addizionate, danno come risultato 10. Una volta che i giocatori non hanno più coppie, quello che ha meno carte ne pesca una a caso dal mazzo dell'avversario: se riesce a formare una coppia può scartarla e il turno passa all'avversario, se invece non può scartare nessuna coppia resta con una carta in più e passa il turno all'avversario, il quale potrà pescare una carta a caso dal mazzo del compagno. Vince il giocatore che resta senza carte, perde colui che rimane con un'unica carta, ovvero la Peppa Tencia.



Il 10 prende tutto!

Questo è un gioco di rapidità molto divertente che permette di automatizzare e memorizzare le coppie di numeri la cui somma è 10. Ci si sfida in due giocatori, utilizzando le carte di 4 semi dall'asso al 9. I giocatori si dividono equamente tutte le carte e formano un mazzo che tengono in mano rivolto verso il basso, ovvero senza vedere il valore delle carte. I giocatori, contemporaneamente, girano la prima carta del mazzo e la dispongono sul tavolo: se la somma di queste due carte dà 10, i giocatori devono mettere una mano al centro del tavolo il più rapidamente possibile dicendo “Dieci!”. Il giocatore che per primo appoggia la mano sul tavolo prende le carte e le mette da parte: queste formano il suo bottino. Se la somma delle due carte invece non dà 10 i giocatori continuano a depositare, contemporaneamente, le carte sul tavolo. Il ritmo di gioco diventa sempre più incalzante. Nel caso in cui si riesca ad ottenere un nuovo 10, il giocatore che per primo mette una mano al centro del tavolo vince tutte le carte che sono state scartate. Quando i giocatori hanno finito le carte, quelle rimaste al



centro del tavolo vengono mescolate e nuovamente distribuite in maniera equa tra i due giocatori. Si continua in questo modo fino a quando tutte le carte sono state vinte. Ogni giocatore conta le carte del suo bottino e chi ne ha di più è dichiarato vincitore.

Per lavorare sulle coppie di numeri che, addizionati, danno 20, è possibile utilizzare le carte da asso a 19.



Il gioco del “ventuno”

Questo gioco, che permette di allenare le addizioni, è adatto da 2 a 6 giocatori e necessita di un mazzo da 52 carte. I bambini si dispongono attorno ad un tavolo o in cerchio, con spazio a sufficienza per disporre le loro carte. Lo scopo del gioco è quello di avvicinarsi il più possibile al numero 21, senza però oltrepassarlo. Le carte vengono mescolate e il mazzo viene sistemato al centro del tavolo, con le carte coperte. A turno ogni giocatore pesca la prima carta del mazzo e la pone scoperta davanti a sé dichiarandone il valore (ogni carta vale il numero che rappresenta, le figure valgono 10 e l'asso può valere 1 o 11, a scelta del giocatore). Dal secondo giro ogni giocatore può scegliere se pescare una nuova carta o se fermarsi; se decide di continuare aggiunge il valore della nuova carta con la propria e ve la pone accanto. Se il risultato è inferiore o uguale a 21 rimane in gioco, altrimenti è eliminato. Il gioco continua in questo modo fino a quando tutti i giocatori hanno deciso di fermarsi o sono stati eliminati. Vince chi si è avvicinato di più al numero 21, senza però oltrepassarlo.

Per rendere il gioco più semplice è possibile proporlo utilizzando soltanto le carte dall'asso al 6, di tutti e 4 i semi. In questo caso le dinamiche di gioco saranno le stesse del gioco del “ventuno”, ma i bambini dovranno avvicinarsi il più possibile al numero 11, senza oltrepassarlo.

Il gioco è descritto in maniera dettagliata alla pagina 49 del quaderno *1, 2, 3... si gioca!* della collana *Praticamente*.

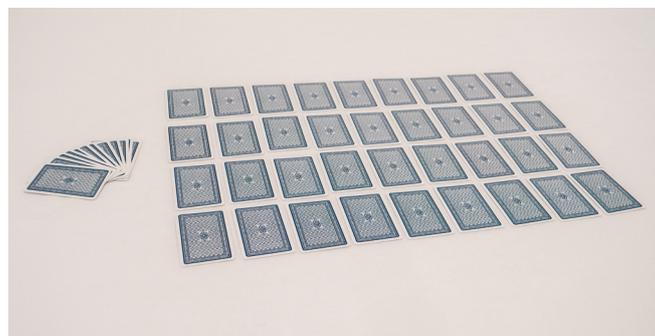


Scarta i re

Questa proposta, adatta per essere giocata individualmente, può essere giocata con un mazzo da 40 oppure da 52 carte. Lo scopo del gioco è quello di ordinare le carte in ordine crescente in quattro file, una per ogni seme. Il giocatore dispone le carte rivolte verso il basso su quattro file equinumerose, tenendo da parte le ultime 4 carte. Per iniziare bisogna prendere una delle quattro carte rimaste,

guardarla e posizionarla al posto giusto: ogni fila sarà caratterizzata da un seme, scelto nelle prime mosse dal giocatore, e le carte andranno disposte in ordine crescente. Si dispone la carta, rivolta verso l'alto, sostituendola con quella che è stata scoperta, la quale si utilizzerà per continuare il gioco, come in precedenza. Se la carta scoperta dovesse essere un re, si dovrà posizionare dopo la fila del seme corrispondente e prendere una nuova carta tra quelle tenute da parte. Se il giocatore riesce a scoprire tutte le carte e quindi a terminare le quattro file in ordine crescente senza scoprire i quattro re, allora ha vinto. Se, al contrario, scopre tutti i re, il giocatore ha perso, a meno che le carte ancora coperte siano per un colpo di fortuna al posto giusto.

Il gioco è descritto in maniera dettagliata alla pagina 35 del quaderno *1, 2, 3... si gioca!* della collana *Praticamente*.



Il gioco del 5

Un gioco analogo, utile per lavorare sull'ordinamento e adatto per essere svolto con più bambini, è *Il gioco del 5*. Per giocare è necessario un mazzo da 52 carte a cui vengono tolte tutte le figure. Lo scopo del gioco è quello di creare quattro file di carte, una per ogni seme, disposte in ordine crescente. I bambini si dispongono in cerchio o attorno ad un tavolo. Si mescolano le carte e si dividono equamente tra i giocatori. Il giocatore che ha in mano la carta 5 di cuori inizia il gioco appoggiandola al centro del tavolo. Il turno successivo è del giocatore alla sua sinistra che potrà proseguire la stessa sequenza se ha il 6 di cuori o il 4 di cuori: se possiede una di queste carte la dovrà disporre a fianco al 5: il 4 a sinistra, il 6 a destra. In alternativa, se dispone di un 5 di un altro seme, può iniziare una nuova sequenza sistemandolo sotto al 5 di cuori. Qualora non avesse nessuna carta utilizzabile, il turno passa al giocatore seguente, che potrà appoggiare una carta solo se sarà un 5 di un nuovo seme o la precedente o la successiva di una carta già sul tavolo. Il vincitore è colui che termina per primo tutte le



sue carte. Il gioco termina quando tutti i bambini hanno appoggiato tutte le loro carte.

Questo gioco si può proporre anche utilizzando le carte numeriche fino a 20, anche in questo caso senza le figure. Il gioco diventa così *Il gioco dell'11* e il primo turno spetterà al bambino che tra le sue carte ha l'11 di cuori.

Doppio o metà?

Questo è un gioco dalle semplici regole, adatto dalla seconda elementare in poi, che permette di sviluppare diverse competenze legate all'ambito numerico: consolidare i concetti di doppio e di metà; individuare i numeri dispari, per i quali non è possibile, se si considerano solo i numeri naturali, trovare la metà, e di conseguenza i numeri pari; individuare vari modi per formare un numero addizionando il valore delle carte. Si gioca con un mazzo di 40 carte (dal tradizionale mazzo di carte si eliminano le figure e i jolly, si tengono tutte le carte dall'asso al 10). Si distribuiscono 5 carte per giocatore. Le carte avanzate formano la riserva e vanno sistemate al centro del tavolo. Lo scopo del gioco è quello di rimanere senza carte. In caso di stallo vince il giocatore che ha in mano meno carte. Il primo giocatore sceglie una carta dal proprio mazzo e la "gioca" disponendola scoperta in mezzo al tavolo. Il giocatore alla sua sinistra dovrà "rispondere alla giocata" mettendo sul tavolo una o più carte il cui valore complessivo sia il doppio oppure la metà della carta giocata dall'avversario. Per esempio, se un giocatore gioca la carta 8, il giocatore successivo può decidere se rispondere con un 4 (la metà di 8) oppure con un 16 (il doppio di 8). Per formare questi numeri, il secondo giocatore può usare una o più carte: invece dell'8 può ad esempio usare le carte 5, 2 e 1. Una volta che si è risposto ad una giocata queste carte vengono disposte sotto il mazzo della riserva e il giocatore può disporre una nuova carta sul tavolo, poi il turno passa al prossimo. Se un giocatore non può rispondere alla giocata allora pesca una carta dal mazzo della riserva; se anche in quel caso non può giocare, il turno passa al giocatore successivo.



Il solitario della piramide

Un'altra proposta per giocare da soli è *Il solitario della piramide*. Per giocare è necessario un mazzo da 40 carte. Lo scopo del gioco è di riuscire a togliere tutte le carte che costituiscono la piramide, eliminando quelle che a due a due, addizionate, danno come risultato 10. Dopo aver mescolato le carte, queste vengono disposte a piramide: prima

una carta come prima riga, sovrapposta per metà a due carte nella seconda riga e così via, fino ad arrivare a sette righe. Le carte rimanenti, coperte, formano un mazzo di riserva. Partendo dalle carte libere, nell'ultima fila, si possono togliere le coppie di carte che danno come risultato 10 (il 10 può essere tolto singolarmente). Se non è possibile togliere nessuna carta si può girare una carta dal mazzo e abbinarla ad una della piramide. Si vince se si riesce a eliminare tutte le carte della piramide. A volte può capitare di trovarsi nella situazione di non poter più eseguire mosse.

Il gioco è descritto in maniera dettagliata alla pagina 50 del quaderno *1, 2, 3... si gioca!* della collana *Praticamente*.



GIOCHI DI CARTE TRADIZIONALI

I giochi di carte tradizionali, spesso caratterizzati da regole più complesse rispetto ai giochi presentati in precedenza, permettono di consolidare le competenze matematiche di calcolo e l'attuazione di strategie di gioco efficaci. Una volta che i bambini hanno preso confidenza con le carte da gioco, con i semi, con le figure e con il valore di ogni carta è possibile introdurre i giochi di carte tradizionali. Al fine di creare un legame affettivo con questi giochi, è utile chiedere agli allievi di intervistare i propri genitori o i propri nonni per scoprire quali giochi di carte conoscono e quali sono le loro regole: sarà interessante scoprire come diverse nazioni, o addirittura diverse regioni della stessa nazione, hanno carte da gioco diverse, oppure come giochi, quasi identici, abbiano nomi diversi secondo la loro provenienza. I giochi scoperti possono poi venir descritti e presentati alla classe. È pure buona prassi quella di stimolare la riflessione degli allievi sugli aspetti matematici nascosti in ogni gioco.

Di seguito elenchiamo alcuni giochi di carte classici adatti per essere proposti in classe.



Rubamazzetto

Per giocare a *Rubamazzetto* è necessario un mazzo da 40 carte (composto da asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e figure per ognuno dei quattro semi). Si può giocare da 2 a 4 persone. Lo scopo del gioco è quello di concludere la partita con il maggior numero di carte possibili. Un giocatore assume il ruolo di mazziere, mescola le carte, le fa tagliare dal giocatore alla sua sinistra e ne distribuisce 3 ad ogni giocatore; infine deposita 4 carte, scoperte, sul tavolo. Il gioco procede poi in senso antiorario. Ogni giocatore può giocare una sola carta ad ogni turno. Quando nessuno ha più carte in mano, il mazziere ne distribuisce nuovamente tre a testa. Il primo giocatore osserva se tra le sue carte ce n'è almeno una dello stesso valore di una di quelle presenti sul tavolo. In questo caso la prende e mette le due carte, impilate, davanti a sé, con il valore scoperto e visibile. Il turno passa poi al giocatore successivo, che procede allo stesso modo. Qualora un altro giocatore, durante il proprio turno, avesse in mano una carta dello stesso valore di quella in cima al mazzo delle carte prese da un altro giocatore, può rubare il mazzo e metterlo davanti a sé. La partita finisce quando non ci sono più carte da distribuire; le carte rimanenti sul tavolo vengono prese dall'ultimo giocatore che abbia preso una carta dal tavolo o che abbia rubato il mazzo altrui.



Dubito

Per giocare a *Dubito* è necessario un mazzo da 52 carte. Si gioca al massimo in 5 giocatori. Un giocatore assume il ruolo di mazziere e distribuisce equamente tutte le carte, a due a due, in senso antiorario: eventuali resti vengono scartati. Lo scopo del gioco è quello di scartare tutte le proprie carte: vince il primo giocatore che raggiunge questo obiettivo.

Inizia il giocatore a sinistra del mazziere, scartando a sua scelta una e una soltanto delle sue carte, tenendole coperte ma dichiarando il valore presunto. Chi scarta può infatti mentire sul valore delle carte, ma nel caso di scarto multiplo deve dichiarare che le carte siano tutte dello stesso valore (es.: due 5, tre assi...).

Se nessuno dubita della dichiarazione, le carte vengono depositate in un mucchio che non potrà essere controllato e il turno passa al giocatore successivo, che dovrà a sua volta scartare da una a quattro carte, necessariamente di valore maggiore rispetto a quelle del giocatore precedente (se il giocatore precedente ha dichiarato di scartare due 5, quello successivo dovrà dichiarare come minimo da uno a quattro 6). Il gioco continua in questo modo fino a quando uno dei giocatori finisce le sue carte e

vince la partita. Se si giunge ai re, carta di maggior valore, senza finire la partita, si riparte a dichiarare valori bassi.

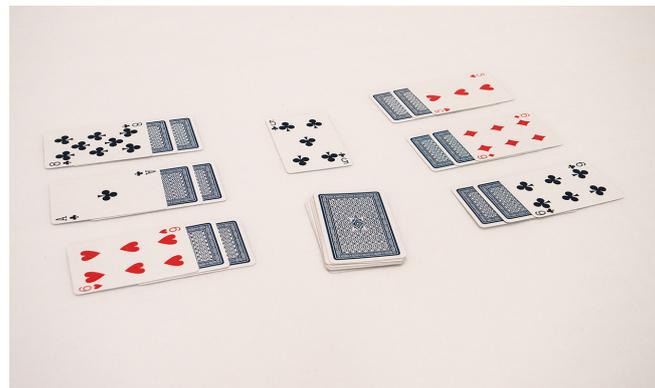
La peculiarità di questo gioco consiste nella mossa del "Dubito!". Al termine dello scarto e della dichiarazione di un giocatore, un avversario qualsiasi può, se ritiene che l'affermazione sia falsa, dichiararlo esplicitamente dicendo, appunto, "Dubito!". A questo punto le carte verranno verificate: se il dichiarante aveva detto la verità il dubitatore verrà penalizzato raccogliendo tutte le carte scartate fino a quel momento; viceversa, se invece il giocatore che ha dubitato ha scoperto il bluff dell'avversario sarà invece quest'ultimo a venir penalizzato nello stesso modo. Gli assi valgono come "jolly" nelle dichiarazioni e possono assumere qualsiasi valore.



Sputo

Questo gioco, molto diffuso e conosciuto, è utile per consolidare l'ordinamento dei numeri e i concetti di precedente e successivo. Si gioca in due, utilizzando un mazzo di carte dall'asso al 10, senza le figure (in alternativa, per ampliare il campo numerico, si possono utilizzare tutte le carte da asso a 20, senza le figure). Un giocatore assume il ruolo di mazziere e distribuisce 9 carte ad ogni giocatore, disponendole in colonne da 3. In ogni colonna, due carte sono rovesciate, mentre la carta più in alto è visibile, come illustrato nell'immagine.

Con le carte avanzate il mazziere forma un mazzo, detto tallone, e lo dispone al centro del tavolo. Il mazziere gira una carta dal tallone e la sistema al centro del tavolo. A questo punto, se uno dei giocatori ha una carta con il numero precedente, oppure successivo, di quella al centro del tavolo, può sistemarla sopra di essa, andando a scoprire la carta che si è liberata. Il gioco è basato sulla velocità dei giocatori e per questo motivo non ci sono turni da rispettare. Nel caso in cui entrambi i giocatori siano bloccati, il mazziere pesca una carta dal tallone e la deposita al centro. Vince il primo giocatore che finisce tutte le carte in suo possesso.





Scala 40

Per giocare a *Scala 40* si utilizzano due mazzi da 52 carte e 4 jolly. Il numero di giocatori può variare da un minimo di 2 ad un massimo di 6. Un giocatore assume il ruolo di mazziere e mescola le carte e il giocatore alla sua destra taglia il mazzo. Il mazziere, a seguito del taglio, distribuisce a ciascun giocatore 13 carte. Infine, ne pone una scoperta al centro del tavolo, che rappresenta l'inizio del pozzo, e vi depone accanto le carte restanti, creando un mazzo rivolto verso il basso, che rappresentano il tallone. A questo punto i giocatori possono guardare le loro carte: il valore delle carte è quello nominale, le figure valgono 10 e l'asso vale un punto se messo prima del 2, oppure 11 punti se messo in tris, in una scala dopo il re o se in mano alla fine della partita.

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco, compiendo le seguenti azioni:

- pesca una carta dal tallone e la aggiunge alla mano;
- controlla se dispone, tra le sue carte, di combinazioni di carte che valgono almeno 40 punti. Se è il caso può "scendere", disponendo le carte sul tavolo in modo che siano visibili. È possibile combinare tre o più carte con semi diversi ma con lo stesso valore numerico, oppure delle scale;
- se il giocatore è già "sceso", può continuare a scartare combinazioni di tre o più carte, scale oppure può attaccare carte in suo possesso a combinazioni già scartate da altri presenti sul tavolo, senza più dover raggiungere nuovamente i 40 punti;
- se il giocatore è già "sceso", può sostituire un jolly presente sul tavolo con la corrispondente carta mancante, prendendo il jolly nella sua mano e, se può e vuole, usarlo per formare un'altra combinazione;
- infine, il giocatore sceglie quale carta scartare dal suo mazzo e la inserisce nel pozzo, rivolta verso l'alto;
- il turno passa al giocatore successivo.

Se, ad un certo punto, un giocatore pesca l'ultima carta del tallone, prima che tale giocatore scarti bisogna mescolare il pozzo e formare un nuovo tallone. Lo scarto darà inizio ad un nuovo pozzo.

Quando un giocatore termina le sue carte dopo aver scartato l'ultima nel pozzo viene dichiarato vincitore della mano. Gli altri giocatori aggiungono il valore delle carte che hanno ancora in mano e li annotano. Poi si comincia una nuova partita. Il punteggio di uscita solitamente è di 101 o 201 punti. Chi supera questo punteggio, dopo diverse mani, è eliminato. Vince la partita l'ultimo giocatore che

rimane in gioco.

Una variante classica di questo gioco è quella chiamata *Machiavelli*, di cui esistono numerose varianti. Il gioco segue le stesse regole di *Scala 40*, con la principale differenza che il giocatore di turno può "scendere" senza raggiungere il valore di 40, e può modificare le combinazioni già poste sul tavolo a proprio piacimento, aggiungendo anche delle carte dalla propria mano. Nel caso in cui il giocatore non possa effettuare nessuna mossa dovrà pescare una carta dal tallone. Quando ha finito di giocare, deve assicurarsi che tutte le combinazioni sul tavolo siano valide; in caso contrario, dovrà rimettere tutto come era prima che iniziasse il proprio turno. Il giocatore non termina il proprio turno scartando una carta, ma passando semplicemente la mano al giocatore successivo.





TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVALENTI (I CICLO)

L'allievo:

- conosce e utilizza i numeri naturali almeno fino a 100 in contesti legati principalmente al quotidiano e sa effettuare ordinamenti, stime, conteggi di raccolte alla sua portata numerica;
- esegue calcoli mentali e mentali-scritti che coinvolgono addizioni almeno fino al 100 e sottrazioni in casi più semplici.

TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVALENTI (II CICLO)

L'allievo:

- conosce e utilizza i numeri naturali, i numeri decimali e le frazioni in contesti reali e ideali; sa ordinare i numeri naturali e decimali;
- esegue con sicurezza il calcolo mentale e mentale-scritto che coinvolge le quattro operazioni con numeri naturali e sa effettuare calcoli con numeri decimali, eventualmente anche ricorrendo a una calcolatrice in situazioni che lo richiedono;
- esprime valutazioni probabilistiche in alcune semplici situazioni di incertezza legate al vissuto.

COLLEGAMENTI CON ALTRE DISCIPLINE



Area lingue

COMPETENZE TRASVERSALI

- Pensiero creativo e problem solving (messa a fuoco del problema, formulazione di ipotesi, attivazione strategie risolutive, autoregolazione, atteggiamento positivo, sensibilità al contesto).

CONTESTI DI FORMAZIONE GENERALE

Scelte e progetti personali.



