

# PEPPA TENCIA DEI NUMERI RAZIONALI

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo.



Confrontare diverse rappresentazioni di numeri razionali.



Sistema numerico decimale in generale; interpretazioni dei numeri razionali in generale.

Il gioco è una versione “scolastica” del classico gioco di carte della Peppa Tencia, in cui i giocatori devono cercare di rimanere senza carte scar-tando il maggior numero di coppie formate da carte dello stesso valore numerico.

NUMERO DI GIOCATORI:	2+
DURATA MEDIA:	10 min
COMPLESSITÀ:	media
STRATEGIA:	nulla

## Scopo del gioco

Rimanere senza carte.

## Preparazione

A seconda del numero di giocatori e del grado di difficoltà su cui si vuole lavorare, il docente stabilisce quante e quali coppie di carte dello stesso valore numerico fornire ai giocatori, aggiungendo a esse la Peppa Tencia.

Per 2 giocatori si consiglia di giocare con 32 carte più la Peppa Tencia; per 3 o 4 giocatori si consiglia di giocare con 48 carte più la Peppa Tencia, e così via.

Le carte vengono distribuite equamente tra i giocatori.

## Svolgimento

Una volta ricevute le carte, i giocatori controllano se sono in possesso di coppie di carte dello stesso valore numerico e le eliminano mettendole al centro del tavolo. Per formare una coppia è possibile associare, ad esempio, una carta con rappresentato in forma decimale 0,5, con una con rappresentato in frazione  $\frac{1}{2}$  (o frazioni equivalenti), oppure con una con rappresentato graficamente il concetto di metà, come nel seguente caso  $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$ , o con una con scritto linguisticamente “un mezzo”. Quando tutti i giocatori hanno eliminato le loro coppie di carte, il gioco può cominciare. Il giocatore alla sinistra di chi ha distribuito le carte pesca una carta dal mazzo del giocatore alla sua destra: se con la carta pescata può formare una coppia di carte



con lo stesso valore numerico le può scartare al centro del tavolo, altrimenti il turno passa al giocatore successivo, che dovrà pescare una carta tra quelle del giocatore alla sua destra, e così via. Tra le carte ne esiste anche una definita Peppa Tencia; chi rimarrà con quella carta in mano avrà perso.

### Fine del gioco

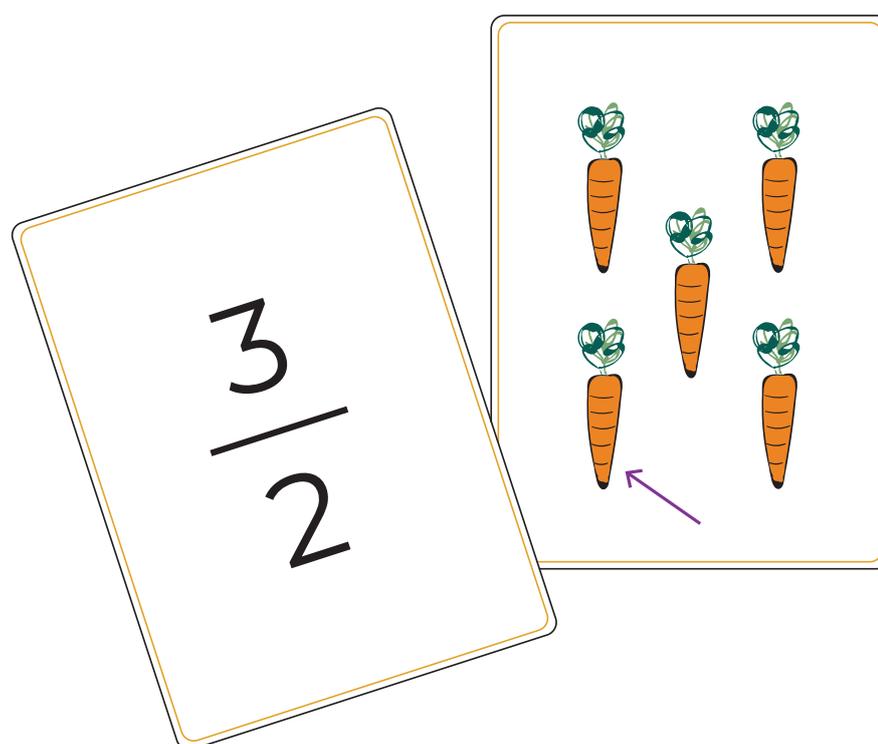
Il gioco termina quando l'unica carta in gioco è la Peppa Tencia. Vincono i giocatori che per primi riescono a liberarsi di tutte le proprie carte. Perde il giocatore che resta per ultimo con la Peppa Tencia in mano.

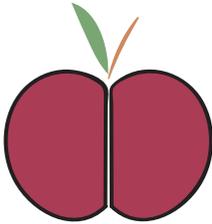
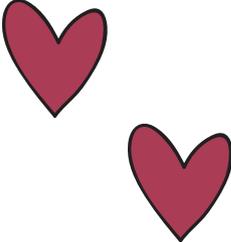
### Possibili sviluppi

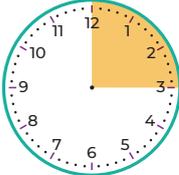
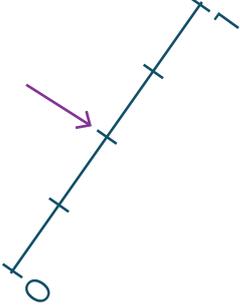
In base alle capacità dell'allievo, o della classe, il docente può decidere di differenziare il mazzo di carte o le regole di gioco. Per rendere l'attività più complessa è possibile, per esempio, giocare scartando le carte solo quando si è in possesso di una serie di 4 carte dello stesso valore numerico.

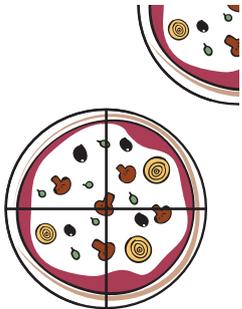
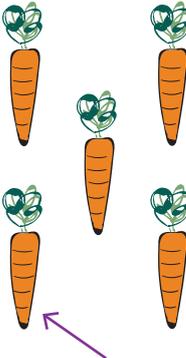
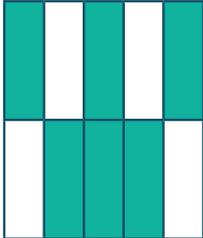
### Materiale

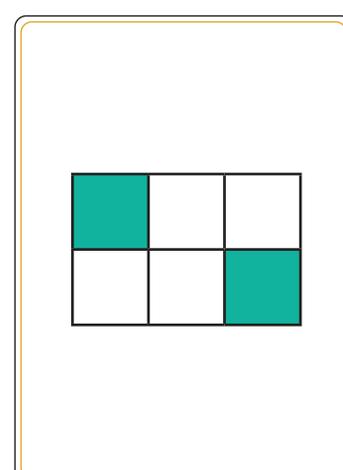
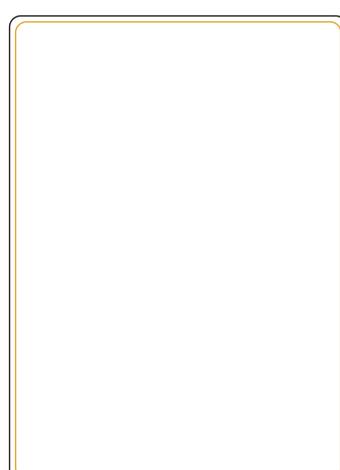
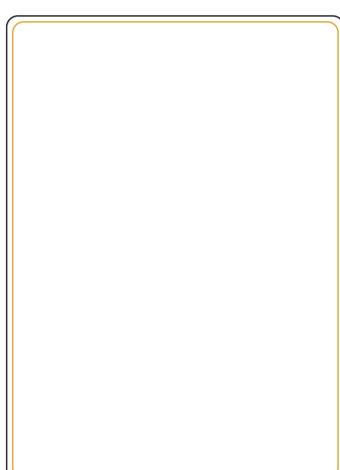
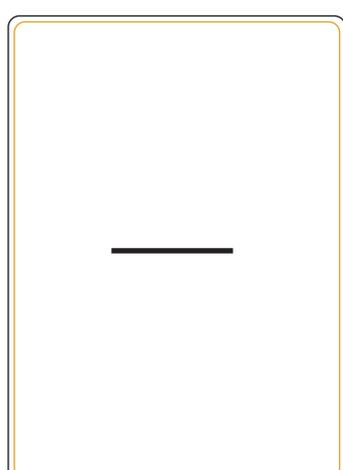
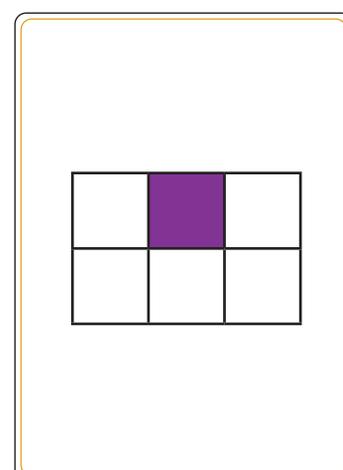
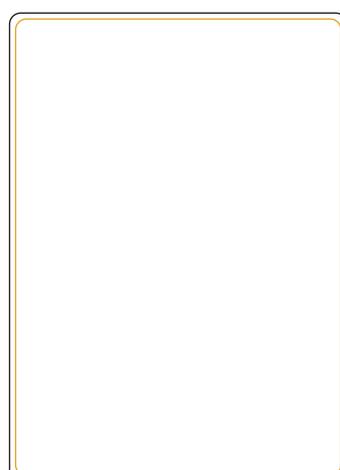
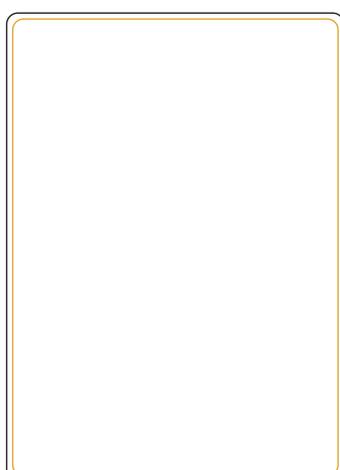
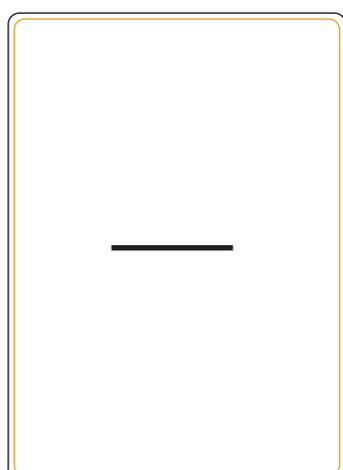
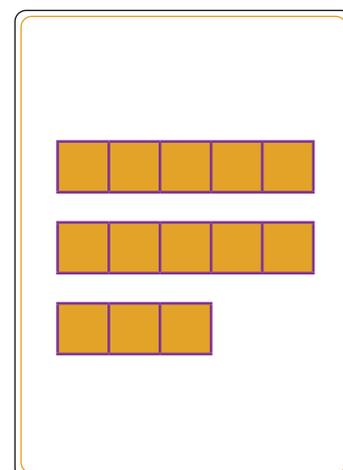
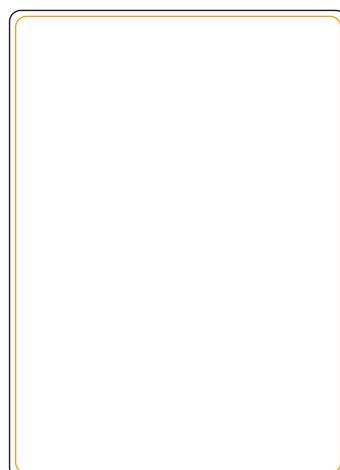
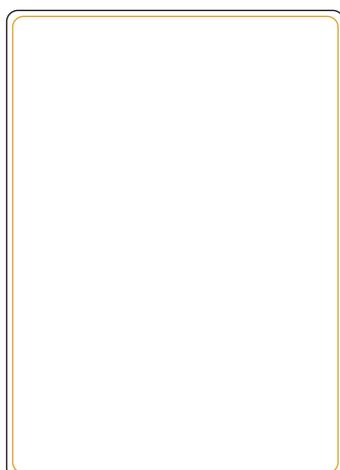
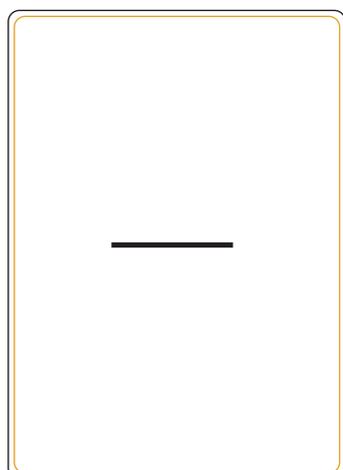
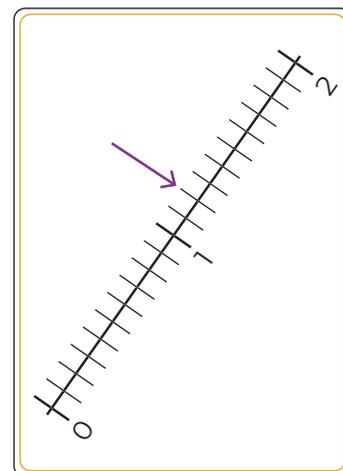
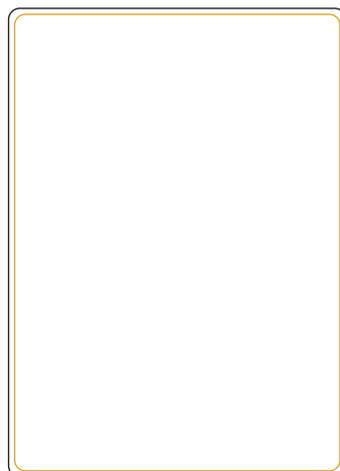
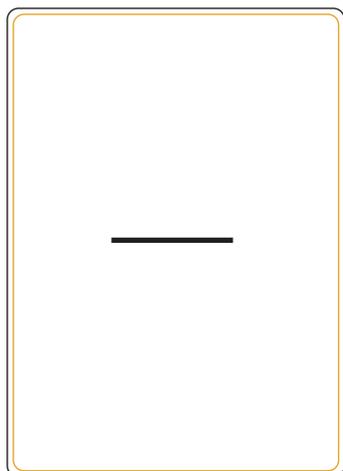
Carte da gioco (**Allegato 1**) con diverse rappresentazioni (decimale, frazionaria, grafica e linguistica) di alcuni numeri razionali. Per creare delle nuove carte da gioco è possibile utilizzare quelle editabili (**Allegato 2**).

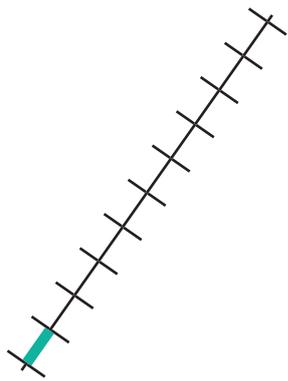
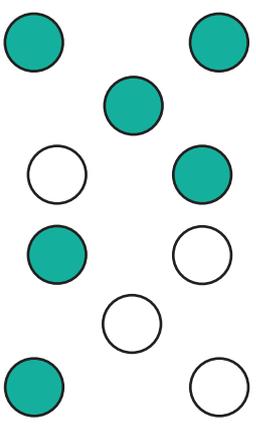
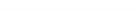
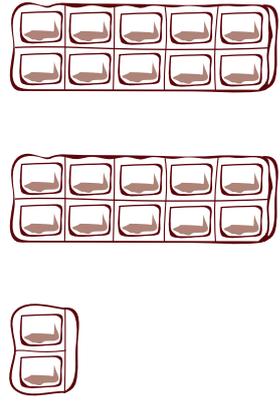


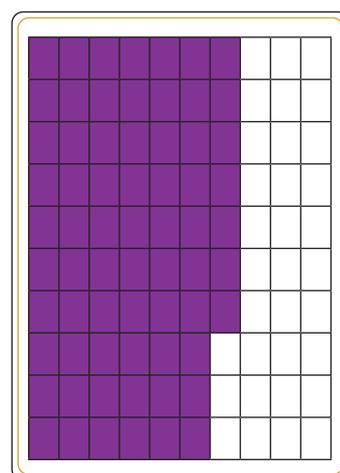
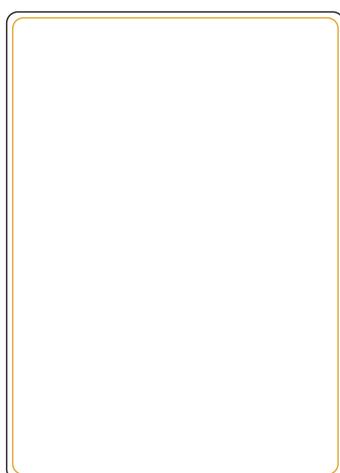
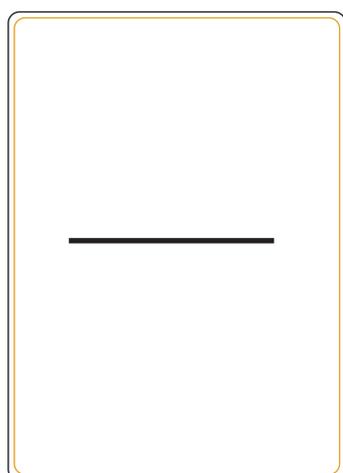
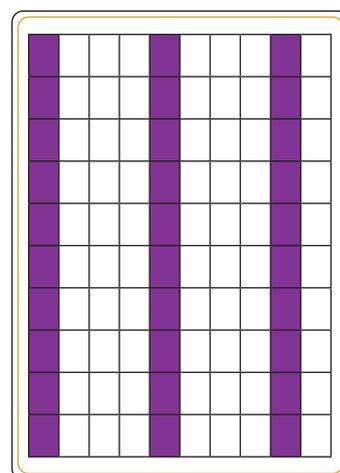
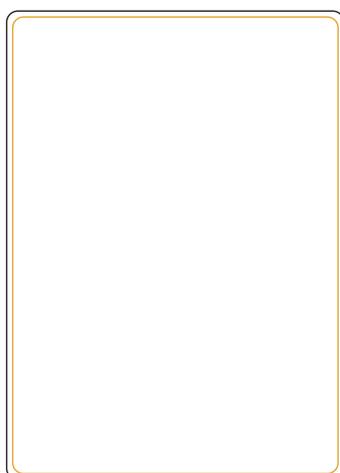
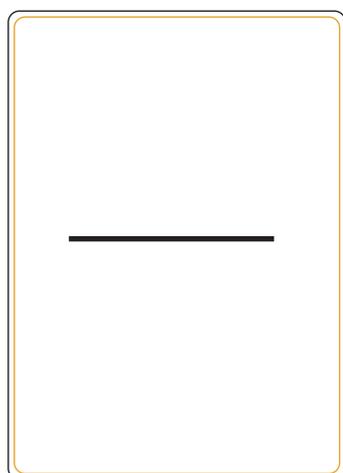
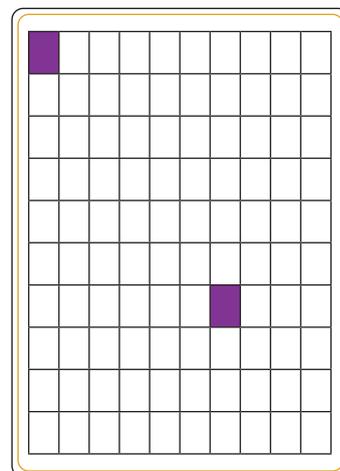
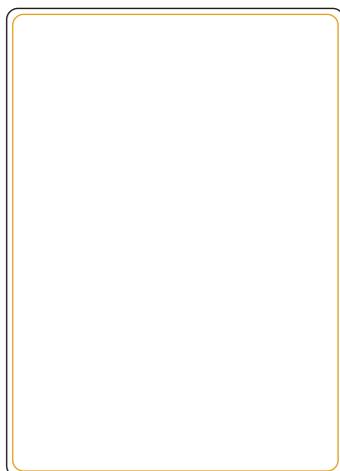
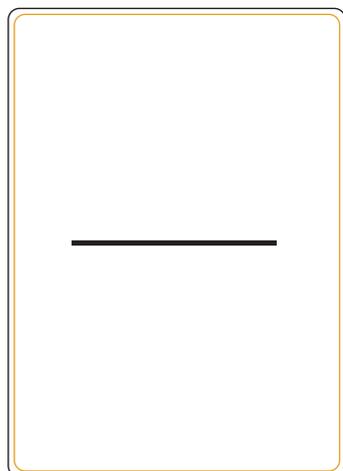
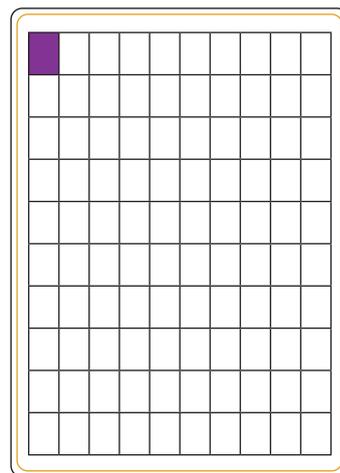
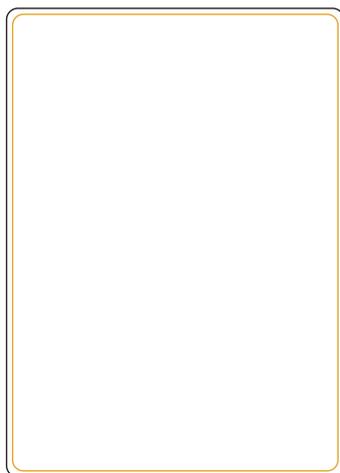
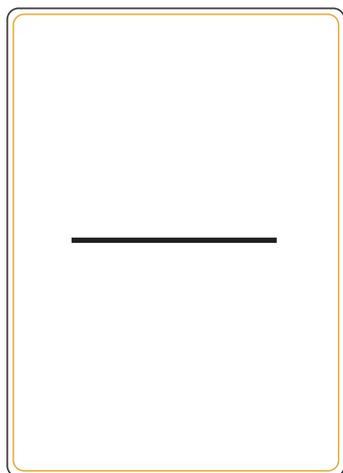
			
			
			
			

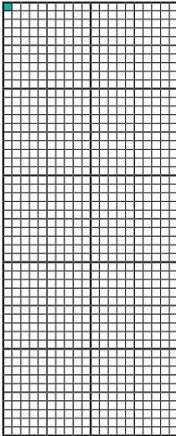
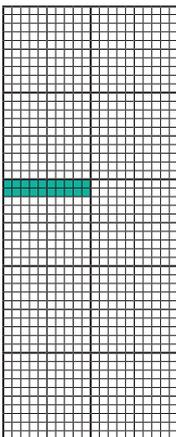
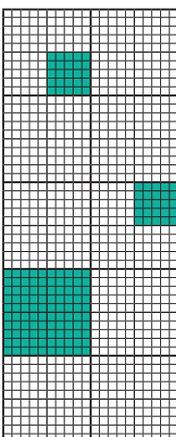
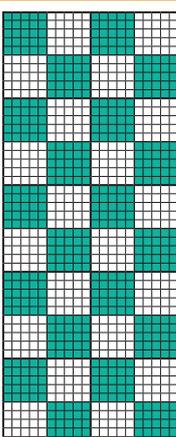
			
			
			
			

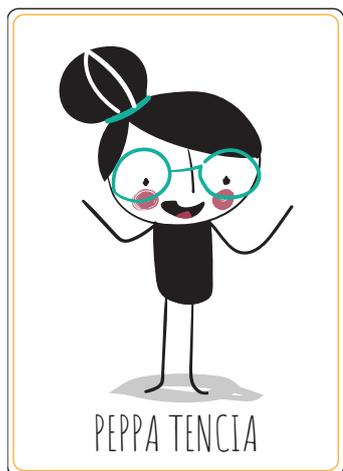
			
			
			
			







<hr/>			
<hr/>			
<hr/>			
<hr/>			