



# Grande Gara DELLE Tabelline

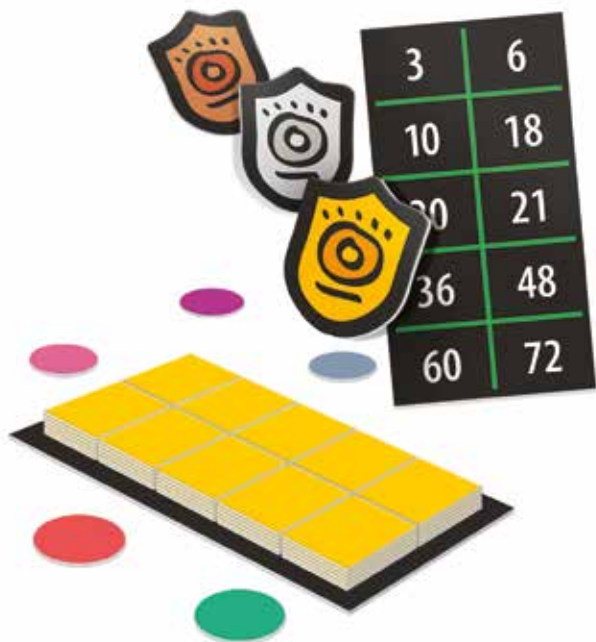
Chi è più veloce a fare i calcoli?



La Grande Gara delle Tabelline è una divertente tombola con cui i bambini si allenano a fare le moltiplicazioni e nel frattempo comprendono la struttura della tavola pitagorica e sviluppano la memoria.

## Preparazione

Si distribuiscono le cartelle e i gettoni salva-errore equamente tra i giocatori. Quelle che dovessero avanzare si ripongono. Si dispongono le cartine delle moltiplicazioni sull'apposita plancia: 10 per fila, con le moltiplicazioni coperte e quindi rivolte verso il basso. Si compone il puzzle della tavola pitagorica e su di esso si dispongono i segnalini gialli, che quindi vanno a coprire tutti i numeri del fondo grigio.



X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1									
2						12	14	16	18	
3										
4										
5										
6					30					
7										
8										
9										
10										100



## Svolgimento

Ciascun giocatore, al proprio turno, pesca una cartina a suo piacimento da una delle 10 file della plancia delle moltiplicazioni e legge a voce alta la moltiplicazione contenuta (ad esempio: «Tre per due!»). A questo punto, tutti i concorrenti possono controllare se il risultato di quella moltiplicazione è presente nella propria cartella.

Il primo che dichiara che «possiede» quel risultato (ad esempio: «Sei!») conquista la cartina e la dispone sulla propria cartella nello spazio corrispondente.

### ESEMPIO CORRETTO

1x1	6
9	16
18	20
5x6	48
63	10x10

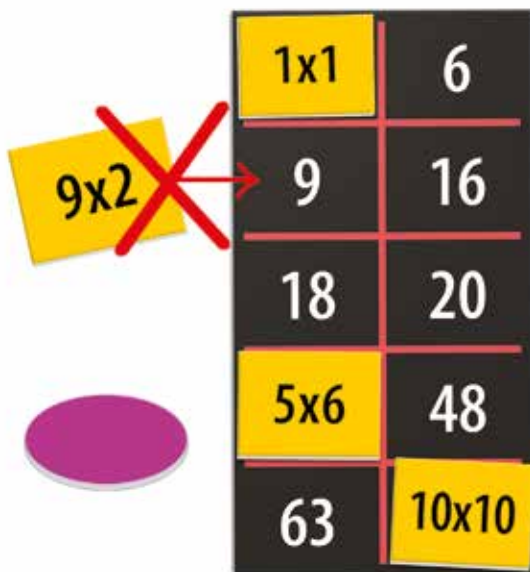
8x2

Se il giocatore commette un errore, deve rimettere la cartina su una delle due file della plancia delle moltiplicazioni e, inoltre, è costretto a rimettere nelle file anche un'altra cartina già conquistata, a meno che non disponga ancora di un gettone salva-errore.

## Gettone salva-errore

I giocatori dispongono di un gettone salva-errore per ogni cartella posseduta. In caso di errore, ovvero se dichiarano di possedere un risultato che invece non hanno e quindi hanno sbagliato a fare il calcolo, possono usare il gettone salva-errore per evitare di perdere una cartina già piazzata nella propria cartella.

### ESEMPIO DI ERRORE



## Verifica

Per verificare se un concorrente ha dichiarato il risultato correttamente si usa la tavola pitagorica.

Qui si scopre il segnalino corrispondente alla moltiplicazione: se ad esempio la moltiplicazione è  $3 \times 2$ , si scopre il segnalino che si trova all'incrocio tra il 3 blu e il 2 rosso.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2			6							
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

## Vincite

Il primo che conquista due moltiplicazioni in orizzontale (sulla stessa fila) vince la coccardina dell'ambo. Il primo che fa 5 moltiplicazioni in verticale (sulla stessa colonna) vince la coccarda della cinquina. Chi completa per primo la cartella vince la coccarda della tombola!

ESEMPIO AMBO

3	4
5x2	4x4
24	25
32	42
63	70



ESEMPIO CINQUINA

3x1	4
5x2	16
6x4	25
8x4	42
7x9	70



ESEMPIO TOMBOLA

3x1	2x2
5x2	4x4
6x4	5x5
8x4	6x7
7x9	7x10



### MATERIALE DI RISERVA

La confezione è dotata di 4 cartine delle moltiplicazioni in più che sono state lasciate senza numeri: servono se qualcuna delle altre si dovesse perdere. Lo stesso per i segnalini: ce ne sono 8 in più.



**lifelong playing, lifelong learning!**