



ARITMETICA Sprint

GARA DI TABELLINE E QUIZ DIVERTENTI



Con questo gioco potete vivere le emozioni di una gara vera, cimentandovi con i calcoli mentali e i quiz matematici di ogni tipo. Le prove da superare sono diverse, alcune più facili, altre più insidiose. Dovete essere attenti, veloci e bisogna avere anche un pizzico di fortuna per superare gli avversari e tagliare per primi il traguardo! Siete pronti?



Competenze

Questo gioco si propone di sviluppare le seguenti competenze:

- Imparare la numerazione
- Svolgere le prime operazioni
- Eseguire calcoli mentali e conoscere le tabelline
- Risolvere problemi matematici
- Rispettare le regole



Intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Questo gioco promuove un'intelligenza prevalente, che in questo caso è quella "logico-matematica". È ovvio che il conseguimento di una competenza in realtà attiva e coinvolge altre intelligenze:



Contenuto

- Tabellone percorso a puzzle
- 4 auto segnaposto
- Spinner
- 120 carte-domande
- 12 ruote di scorta

Età: 7-12 anni

Si gioca da 2 a 4 giocatori



Preparazione

Prima di iniziare a giocare, bisogna preparare il piano di gioco:

- costruire il tabellone percorso a puzzle;
- posizionare lo spinner sul tabellone nello spazio dedicato;
- distribuire a ciascun giocatore un numero uguale di ruote di scorta;
- mescolare le carte domande: "Quiz", "Problemi" e "Quanti sono?" e disporle negli appositi spazi sul tabellone; le carte "Quanti sono?" devono avere il lato con gli oggetti rivolto verso l'alto;
- scegliere la propria auto segnaposto e posizzarla sulla casella di partenza, contrassegnata dalla freccia.



Svolgimento

Il giocatore più giovane gira lo spinner, che stabilirà il tipo di domanda a cui rispondere e l'avanzamento in caso di risposta esatta. Le domande sono di tre tipi a cui corrispondono tre tipi di carte:

1 Quiz

2 Problemi

3 Quanti sono



1) Quiz

Le carte "Quiz" prevedono due batterie di domande ("basic" e "challenge"). Il giocatore di turno pesca una carta quiz e la porge al giocatore alla sua sinistra che legge, sul retro coperto della carta, la batteria di domande corrispondente al colore della casella in cui si trova il giocatore che ha pescato la carta. Se il giocatore di turno si trova su una casella arancione deve rispondere alle domande "basic" (più facili). Se si trova su una casella rossa, in prossimità di una curva, deve rispondere alle domande "challenge" (più difficili). Sulle carte le domande "basic" sono evidenziate in arancione, quelle "challenge" in rosso. Se il giocatore si trova sulla casella di partenza dovrà rispondere alle domande "basic".

RICOMPONI	
1da + 3a = 13	
1da + 9a = 19	
3da + 8a = 38	
7h + 3da + 8a = 728	
1h + 3da + 4a = 134	
4h + 6da + 5a = 465	

PIÙ O MENO	
12 - 3 + 11 = 20	
16 + 6 + 3 = 25	
47 + 13 - 10 = 50	
350 - 21 - 1 = 328	
420 - 15 + 5 = 410	
234 - 8 + 26 = 252	

TABELLINE	
1 x 5 = 5	
3 x 1 = 3	
4 x 10 = 40	
7 x 4 = 28	
8 x 4 = 32	
9 x 7 = 63	

I tipi di domande prevedono la risoluzione di operazioni di calcolo mentale di vario tipo:

- RICOMPONI (ricomposizioni di numeri in notazione decimale)
- PIÙ O MENO (addizioni e sottrazioni, con due o più termini)
- TABELLINE
- DOPPIO O METÀ
- DIVISIONI
- ESPRESSIONI
- COSA MANCA? (sequenze in cui bisogna individuare il numero mancante)
- DECIMALI (operazioni con i numeri decimali).

2) Problemi

Su queste carte sono riportati testi di problemi risolvibili a mente con una delle quattro operazioni. Il giocatore di turno che pesca questo tipo di carta, la porge al giocatore alla sua sinistra, che gli legge il testo del problema.



3) Quanti sono?

Queste carte propongono due batterie di domande ("basic" e "challenge") a cui bisogna rispondere osservando "a colpo d'occhio" le quantità di soggetti rappresentati su ciascuna carta. Il giocatore che deve rispondere a questo tipo di domande pesca una carta senza vederla, la porge al giocatore alla sua sinistra che gli legge le domande (basic o challenge) sul retro, mostrandogli nello stesso tempo il lato con le immagini e dicendo: "Quanti autobus?", "Quanti aerei?", ecc. Anche in questo caso bisogna leggere la batteria di domande corrispondente alla casella del percorso in cui si trova il giocatore di turno.



Avanzamento sul tabellone

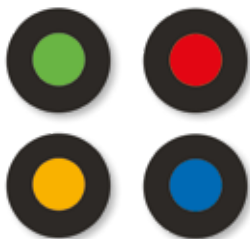
In caso di risposta esatta il concorrente può avanzare di 1, 2, 3 caselle a seconda del numero indicato dallo spinner.



In caso di risposta sbagliata rimane fermo un turno e sposta la sua pedina ai lati del percorso.

Ruote di scorta

La sosta forzata può essere evitata giocando una ruota di scorta.
I gettoni ruote di scorta giocati non sono più utilizzabili.



Variante per i bambini più piccoli

Se l'età dei giocatori è inferiore ai 10 anni, il gioco può essere semplificato togliendo le carte dei seguenti tipi: "Espressioni", "Cosa manca" e "Decimali".

Chi vince

Vince chi compie, per primo, due interi giri del percorso.



lifelong playing, lifelong learning!

IT25626 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy