giochi per la classe

Le Tabuline Ordinate PER LE CLASSI

- Regole del gioco: Si dispongono Le Tabuline ordinatamente (10 file, una per ogni tabellina/colore) capovolte sul tavolo (risultato non in vista). Non si utilizzano le 10 Tabuline introduttive.
  Si parte dalla tabellina dell'1 e ciascun alunno, a turno, ne dice ad alta voce il risultato prima di sollevarla: se la risposta è esatta vince la carta.
- Si prosegue in ordine con la sequenza e il gioco termina quando non ci sono più carte capovolte sul tavolo. L'alunno che ha collezionato più carte dello stesso colore vince la carta introduttiva con l'animale di appartenenza. Vince l'alunno con più carte animali.
- (Facoltativo) A questo punto gli alunni con le carte animali possono ulteriormente sfidarsi tra di loro cercando di conquistare le carte animale degli avversari ripetendo tutta la sequenza corretta della carta che vogliono vincere.

Le Tabuline Disordinate PER LE CLASSI

- Regole del gioco: Si mescolano le carte e si dispongono capovolte sul tavolo (risultato non in vista). Non si utilizzano le 10 Tabuline introduttive.
  Ciascun alunno, a turno, sceglie una carta e ne dice ad alta voce il risultato prima di sollevarla: se la risposta è esatta vince la carta.
- Si prosegue in ordine con la sequenza e il gioco termina quando non ci sono più carte capovolte sul tavolo. L'alunno che ha collezionato più carte dello stesso colore vince la carta introduttiva con l'animale di appartenenza. Vince l'alunno con più carte animali.
- (Facoltativo) A questo punto gli alunni con le carte animali possono ulteriormente sfidarsi tra di loro cercando di conquistare le carte animale degli avversari ripetendo tutta la sequenza corretta della carta che vogliono vincere.

Le Tabuline Rubate PER LE CLASSI

- Regole del gioco: Dopo aver mescolato le carte si dividono in due mazzetti uguali e l'insegnante li consegna ai primi due alunni che si sfideranno.
  Entrambi aprono a caso il mazzetto e cercano di indovinare il risultato della carta che vi sta sopra, poi la girano per conferma.
- Chi ha la carta con il risultato più alto si prende entrambe le carte e continua a giocare, l'altro torna al posto consegnando il mazzetto ad un altro compagno che prenderà il suo posto.
- Nel caso in cui le carte dei due alunni abbiano lo stesso numero si prosegue alzando altre due carte.
  Le carte "guadagnate" possono essere scartate o rimesse nel mazzetto di chi le ha vinte per allungare il gioco.

La sequenza
PER LE CLASSI

- Regole del gioco: Si mescolano le carte e si dispongono sul tavolo (risultato in vista). Non si utilizzano le 10 Tabuline introduttive.
  Il primo alunno deve scegliere un colore e ordinare la sequenza della tabellina. Es. si sceglie il colore giallo (2X) e si ordinano i risultati in sequenza 2/4/6/8/10/12/14/16/18/20.
- In caso di errore deve lasciare sul tavolo tutte le carte della sequenza e far proseguire un compagno dal punto in cui si era interrotto il gioco.
- Chi indovina tutta la sequenza tiene le carte e il gioco passa ad un altro compagno che può ripartire con un'altra sequenza da indovinare.

Indovina l'operazione
PER LE CLASSI

- Regole del gioco: L'insegnante prende le carte relative alla sequenza che vuole ripassare con gli alunni, le mischia e la comunica agli alunni.
- L'insegnante prende la prima carta, legge il risultato e chiede a turno agli alunni quale operazione sia necessaria per raggiungerlo. Così di seguito fino alla fine delle carte per quante volte è necessario.
- Il gioco si può eseguire con più sequenze in contemporanea tenedo presente che tutti i risultati si possono ottenere anche con numeri invertiti e quindi con carta differente (es. 2x5 o 5x2).

Tabuline veloci
PER LE CLASSI

- Regole del gioco: Si dividono gli alunni in gruppi di 4/5 squadre.
- L'insegnante mescola le carte, alza la prima e domanda agli alunni il risultato.
  Il primo che risponde correttamente vince la carta.
  Finite tutte le carte vince il gruppo che ha raccolto più carte.
- N.B. Il gioco può essere fatto anche al contrario, l'insegnate alza le carte mostrando il risultato e chiede agli alunni l'operazione necessaria per ottonerlo.
  Viene tenuta valida anche la risposta con operazioni diverse che permettono di ottenere lo stesso risultato (per esempio le risposte 2x5 e 10x1 sono entrambe valide per il risultato 10).