

• PER LA SCUOLA PRIMARIA •



Lo strumento del gioco, opportunamente integrato nella tradizionale programmazione didattica, presenta indubbi vantaggi: oltre a contribuire a sdrammatizzare una materia normalmente considerata ostica, esso stimola il coinvolgimento diretto dello studente. Inoltre, le dinamiche competitive insite nel gioco stesso permettono di ottenere un contesto di apprendimento informale, che offre condizioni estremamente favorevoli per focalizzare concetti, porre domande e consolidare competenze.

Attività realizzate da **Paola Morando** - Università degli Studi di Milano.

MATE-TOMBOLA!

MATERIALE A DISPOSIZIONE

- 28 cartelle
- 90 numeri da estrarre
- 210 tesserine

REGOLE

L'insegnante estrae di volta in volta un numero da un sacchetto contenente dei segnalini numerati da 1 a 90. I bambini hanno a disposizione una o più cartelle su cui sono riportate sei operazioni (due addizioni, due moltiplicazioni e due sottrazioni) il cui risultato è un numero compreso tra 1 e 90. I bambini hanno a disposizione delle tesserine per coprire l'operazione il cui risultato è il numero estratto. Vince il bambino che per primo individua sulla propria cartella sei numeri estratti.

INDICAZIONI METODOLOGICHE

L'obiettivo di questo gioco è quello di rafforzare le abilità di calcolo mentale dei bambini, stimolandoli a ripetere più volte semplici operazioni per decidere se qualcuna di quelle riportate sulla propria cartella ha per risultato il numero appena estratto dall'insegnante. A questo scopo è importante che i bambini NON scrivano né sulla cartella né altrove il risultato delle operazioni, in modo da essere obbligati a ripetere mentalmente il conto varie volte. Dopo alcune partite potrebbe valere la pena di discutere con i bambini su quali siano le strategie possibili per "sveltire" le operazioni di controllo della cartella. Ad esempio probabilmente qualcuno osserverà che è possibile escludere alcuni risultati per "ordine di grandezza": se viene estratto 78 sarà inutile ricalcolare il valore esatto di $54-3$ che è certamente più piccolo di 54 (e quindi di 78) e così via.

VARIANTI

Per rendere più equilibrato il gioco, ai bambini più veloci nelle operazioni possono essere assegnate due cartelle, in modo che non si annoino mentre quelli che hanno bisogno di più tempo confrontano i numeri sulla loro cartella con quelli estratti. È utile che i numeri estratti siano scritti alla lavagna, in modo da non lasciar passare troppo tempo tra un'estrazione e l'altra (la classe tende a distrarsi se quasi tutti hanno controllato la loro cartella, ma si deve restare fermi per aspettare che tutti abbiano finito). Nel caso qualcuno restasse indietro, quando ha completato quasi tutta la sua cartella, può sempre approfittare di qualche momento di pausa per confrontare i numeri precedentemente estratti con quelli che gli mancano per fare tombola.