

ITALIANO

Il gioco dei numeri



Il gioco dei numeri

Far entrare i ragazzi nel mondo dei numeri non è né semplice né immediato.

Le cifre sono poche, ma si combinano in un'infinità di numeri diversi, difficili da distinguere e da ricordare.

Per questo la ELI ha elaborato un gioco semplicissimo ed estremamente efficace, in grado di aiutare lo studente ad orientarsi in quest'universo numerico che è parte della vita di tutti i giorni.

Con **Il gioco dei numeri** i numeri, da entità astratte, diventano realtà concrete e manipolabili. La loro duplice rappresentazione sulle carte del gioco, in cifre e in lettere, permette, infatti, al ragazzo di assimilarli con facilità, divertendosi.

CHE COS'È

Il gioco è composto da un mazzo di cento carte con i numeri da 1 a 100. Ogni carta ha, su un lato, il numero espresso in cifre e, sull'altro, il numero espresso in lettere. Al mazzo si aggiungono 36 cartelle ideate per il gioco della tombola con numeri in cifre su un lato, in lettere sull'altro.

PERCHÉ UTILIZZARE IL GIOCO DEI NUMERI

Il gioco dei numeri è un validissimo sussidio didattico, studiato per l'apprendimento e la memorizzazione dei numeri, sia nella propria lingua che nelle altre.

La corrispondenza tra numeri in cifre e numeri in lettere, garantisce un approccio alla materia corretto ed efficace, in quanto consente di saldare strettamente la rappresentazione linguistica a quella grafica del numero. Grazie a questo materiale didattico, il ragazzo supera divertendosi la difficoltà maggiore, che consiste nell'assimilare la connessione tra le cifre e le parole che servono per indicarle. Il gioco si presta, inoltre, a varie attività linguistiche ed è utilissimo per il ripasso delle quattro operazioni, perché abitua i ragazzi a svolgere i calcoli rapidamente, gareggiando in velocità.

COME UTILIZZARE IL GIOCO DEI NUMERI

Il gioco dei numeri può essere utilizzato per organizzare coinvolgenti giochi da tavolo e di memoria con gli amici, piacevoli attività di ripasso dei numeri e divertenti tombole. Può essere utilizzato anche a scuola e, con l'aiuto e la guida dell'insegnante, diventare un validissimo strumento didattico.

Disponendo tutte le carte del mazzo su un tavolo, in modo da formare 10 file di 10 carte ciascuna, l'insegnante può ottenere un vero e proprio tabellone, con i numeri da 1 a 100 ordinati per decine. Indicando, poi, ogni carta e pronunciando chiaramente la cifra che questa riporta, l'insegnante ha modo di mostrare ai ragazzi la successione dei numeri e far loro assimilare i termini relativi. In seguito, dopo aver voltato le carte, in modo che le cifre non siano più visibili, ripeterà i numeri più volte e inviterà i ragazzi a fare lo stesso. Avendo ormai compreso la corrispondenza tra numero e parola, i ragazzi l'assimileranno senza sforzo.

L'insegnante può anche rivolgere domande come *"Quanti anni hai?" "In che anno sei nato?" "Hai fratelli o sorelle?" "Quanti?" "Quanti anni ha tuo padre/ fratello/ nonno?" "Quanti anni ha tua madre/ sorella/ nonna?" "Qual è il tuo numero di telefono?" "Quante sedie/ matite/ banchi/ libri/ quaderni vedi?"*

I ragazzi dovranno rispondere indicando, o prendendo in mano, le carte che illustrano i numeri presenti nelle loro risposte.

GIOCHI E ATTIVITÀ DIDATTICHE

Ecco alcuni divertenti giochi didattici, utili per verificare il livello d'apprendimento dei ragazzi e per trasmettere loro alcune semplici strutture linguistiche.

LA TOMBOLA

Con i numeri è possibile giocare in molti modi, ma la tombola è senza dubbio il gioco più utile per verificare l'apprendimento e per stimolare nei ragazzi l'osservazione e la memorizzazione.

Il gioco dei numeri consente di giocare a tombola in **quattro modi diversi**, passando dallo stadio più semplice

(il riconoscimento di un numero o di una parola) al corretto abbinamento tra numeri e termini corrispondenti.

1. NUMERO-NUMERO

Distribuite ai ragazzi le cartelle in modo che vedano i numeri espressi in cifre.

Pronunciando il termine corrispondente, mostrate ai ragazzi i numeri, uno dopo l'altro. I ragazzi dovranno coprire, sulla propria cartella, i numeri corrispondenti.

2. PAROLA-PAROLA

Distribuite ai ragazzi le cartelle, in modo che vedano i numeri espressi in lettere.

Poi, mostrate uno alla volta i numeri espressi in lettere, pronunciandoli a voce alta.

I ragazzi dovranno coprire, sulla propria cartella, le parole corrispondenti.

3. PAROLA-NUMERO

Distribuite ai ragazzi le cartelle, in modo che vedano i numeri espressi in cifre.

Poi, mostrate uno alla volta i numeri espressi in lettere, pronunciandoli a voce alta.

I ragazzi dovranno coprire, sulla propria cartella, le cifre corrispondenti.

4. NUMERO-PAROLA

Distribuite ai ragazzi le cartelle, in modo che vedano i numeri espressi in lettere. Poi, pronunciando il termine corrispondente, mostrate loro i numeri espressi in cifre, uno dopo l'altro.

I ragazzi dovranno coprire, sulla propria cartella, i numeri corrispondenti.

In ognuno di questi casi vince, gridando "Tombola!", il giocatore che riesce, per primo, a coprire tutti i numeri, o tutte le parole, della propria cartella.

CHE NUMERO È?

Il mazzo viene posto al centro, in modo che si vedano i numeri espressi in cifre. Ogni ragazzo, a turno, prende una carta e, senza guardare ciò che è scritto sul retro, pronuncia ad alta voce il numero.

Voltando la carta verifica se ha risposto bene. In caso affermativo conquista la carta, in caso contrario, la mette in fondo al mazzo. Vince chi conquista il maggior numero di carte.

Un gioco del tutto analogo può essere svolto ponendo al centro il mazzo, in modo che si vedano i numeri espressi in lettere.

In questo caso, il ragazzo deve identificare il numero nella propria lingua oppure scriverlo in cifre su un foglio. Per ogni identificazione corretta il ragazzo guadagna un punto. Vince chi ottiene più punti.

NON TI CREDO!

Dividete la classe in due squadre che abbiano lo stesso numero di giocatori e distribuite tre o quattro carte ad ogni ragazzo. Le due squadre devono disporsi in modo che ogni giocatore abbia un diretto avversario con cui giocare. I componenti di ogni squadra, prima di cominciare a giocare, si mostrano velocemente le carte a vicenda.

Il ragazzo che comincia il gioco (A), senza far vedere le sue carte all'avversario, dichiara il numero in suo possesso, dicendo, ad esempio: "*Ho il numero settantanove*". Il suo avversario (B) decide se accettare l'informazione o meno. Se l'accetta ringrazia, ma, se non crede che (A) abbia davvero quella carta, lo sfida dicendo: "*Non ti credo*".

In questo caso, la carta viene scoperta. Se (A) ha detto la verità, oltre a conservare la propria carta ne conquista una dell'avversario. Se ha mentito, la carta viene conquistata da (B) e sarà (B) a rivolgersi ad (A).

In seguito, il gioco passa alla successiva coppia di giocatori. Vince la squadra che riesce a conquistare il maggior numero di carte.

GIOCO DI MEMORIA

Dividete la classe in due squadre e disponete sulla cattedra un certo numero di carte. Lasciate ai ragazzi un minuto di tempo per osservarle e memorizzarle, poi copritele.

Vince la squadra che riesce a ricordare, e a scrivere su un foglio, più numeri.

Se volete complicare il gioco chiedete ai ragazzi di scrivere i numeri in lettere e assegnate un punto per ogni numero scritto correttamente. Vince la squadra che totalizza più punti.

NUMERI PERSONALI

Ogni ragazzo scrive su un foglio alcuni numeri “personali”, come la data di nascita, il numero civico della sua abitazione, l’età, il numero di fratelli, sorelle, animali domestici, il numero fortunato...

Poi i ragazzi si dispongono in cerchio, mostrando chiaramente il proprio foglio agli altri. A turno, rivolgendosi ad uno dei compagni, chiederanno: “*Indovina... la mia data di nascita*”, o “*Indovina... il mio numero fortunato*”. Se il ragazzo a cui è stata rivolta la domanda, scegliendo tra i numeri scritti sul foglio che gli viene mostrato, risponde esattamente, guadagna un punto e prosegue il gioco. In caso contrario, il ragazzo che ha posto la domanda guadagna un punto e continua a condurre il gioco. Vince chi ottiene più punti.

IO VEDO...

Disponete le carte sul tavolo, in modo che i ragazzi possano vedere le cifre.

L’insegnante dice: “*Vedo un numero fatto di...*” e propone un’operazione più o meno complessa il cui risultato è un numero presente sul tavolo. (Es. $4 + 3$ “quattro più tre” o $10 + 2 - 5$ “dieci più due meno cinque”).

Il giocatore più veloce a svolgere il calcolo e a dire ad alta voce il numero esatto conquista la carta. Vince chi, al termine del gioco, ha il maggior numero di carte.

AL MERCATO

Distribuite a ogni ragazzo una cartella della tombola. Dite ad ognuno di scegliere uno dei numeri presenti sulla cartella.

Uno dei ragazzi comincia, dicendo: “*Vado al mercato e compro...*”, aggiungendo il numero che ha scelto e un sostantivo appropriato, per esempio “*quattordici mele*”. Il ragazzo seguente ripete: “*Vado al mercato e compro quattordici mele e...*” e aggiunge il numero che ha scelto e un sostantivo appropriato, per esempio “*cinquantasette caramelle*”. Il terzo ripete “*Vado al mercato e compro quattordici mele, cinquantasette caramelle e...*” e così via. Ogni ragazzo aggiungerà il numero scelto e un sostantivo adeguato.

A mano a mano che il gioco prosegue, diventa sempre più difficile ricordare l'intera sequenza. Chi dimentica qualche cosa, o fa un errore, viene eliminato.

Una volta concluso il giro, i giocatori eliminati rientrano in gara: si sceglie un altro numero della cartella e si ricomincia. Vince il giocatore che non è mai stato eliminato.

FAI CENTO!

Ai giocatori viene distribuito un certo numero di carte a testa (da 5 a 10). Il gioco consiste nel cercare di totalizzare un numero il più vicino possibile a 100, utilizzando le carte che si hanno in mano, in un lasso di tempo stabilito dall'insegnante. I numeri a disposizione dei giocatori possono essere addizionati, sottratti, moltiplicati o divisi, ma ogni numero deve essere utilizzato una sola volta. Possono essere utilizzati anche i risultati delle operazioni effettuate.

Vince chi totalizza 100 o il numero più vicino.

Es.: 23 8 96 37 14 55

$$23 + 37 = 60$$

$$60 - 55 = 5$$

$$5 + 96 = 101$$

A parità di risultato, vince chi ha utilizzato il maggior numero di carte.

IL GIOCO DELL'OCA

Disponete le carte con le cifre da 1 a 100 in modo da formare un percorso a piacere (potete anche utilizzare quelle da 1 a 50, da 1 a 30, o da 1 a 20, a seconda della lunghezza del percorso che volete formare e dei numeri che i ragazzi conoscono).

Chiedete ai ragazzi di preparare un segnalino che li rappresenti (può essere un piccolo oggetto o un pezzo di carta con le iniziali o il nome del giocatore, o con un simbolo da lui scelto).

Procuratevi un dado e preparate dei pezzi di carta con istruzioni come: "Avanza di... caselle", "Arretra di... caselle", "Torna al numero..." "Vai al numero..." "Perdi un giro", "Tira di nuovo".

Potete anche preparare (o far preparare) piccoli disegni di animali pericolosi, trappole, stagni, fate, folletti... Disponete i disegni e le istruzioni qua e là sul percorso, sopra le carte.

I giocatori, partono dall'1 e si muovono gettando il dado a turno, procedendo di tante caselle quanto è il punteggio ottenuto col dado e leggendo a voce alta i numeri su cui passano.

Rimangono fermi un giro se cadono nelle trappole o nello stagno, indietreggiano davanti agli animali pericolosi, avanzano favoriti da fate e folletti, ed eseguono le istruzioni che trovano sul loro percorso (potete dar loro anche delle prove da superare, per esempio, recitare una poesia o una filastrocca, cantare una canzone, risolvere un'operazione matematica...).

Vince chi arriva per primo al numero 100.

Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con IL GIOCO DEI NUMERI. Gli insegnanti sapranno utilizzarlo al meglio, a seconda del livello linguistico della classe e degli obiettivi che intendono raggiungere. Con la loro esperienza potranno arricchirlo e completarlo con attività che aiutino il ragazzo ad apprendere e che stimolino la sua voglia di imparare.

© 1996 ELI s.r.l.

Casella Postale 6 - Recanati - Italia - Tel. + 39 071 750701 - Fax +39 071 977851

A cura di Joy Olivier - Versione italiana: Tiziana Tonni

Stampato in Italia dalla Tecnostampa s.r.l.

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questa pubblicazione, così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo, anche attraverso fotocopie, senza l'autorizzazione della casa editrice ELI.