TESSERE DELLA MATEMATÒCA

MATEMATÓCA ARITMETICA: REGOLAMENTO

Materiali
• 34 tessere con le consegne scritte in linguaggio naturale (da scaricare, stampare e plastificare)
• un dado
• dei segnalini (uno per giocatore o gruppo di giocatori)
• un foglietto per giocatore.

Preparazione del campo di gioco
Si dispongono sul tavolo le tessere colorate scoperte in modo da formare il contorno di un rettangolo (o comunque di una spezzata chiusa) e si colloca una tessera colorata vuota come casella di partenza accanto ad una qualsiasi delle tessere del rettangolo. Il verso del gioco è quello orario.

Regolamento
1. Ogni giocatore (o squadra) a turno deve 'entrare in pista'; per far questo colloca il suo segnalino sulla casella di partenza;
2. lancia il dado e sposta il suo segnalino di tanti posti quanti sono indicati dal punteggio del dado.

Ora inizia il gioco vero e proprio
3. Il giocatore legge ad alta voce la consegna scritta nella tessera;
4. lancia il dado;
5. riporta sul suo foglietto la consegna della tessera tradotta in linguaggio matematico utilizzando il punteggio che ha ottenuto);
6. effettua mentalmente il calcolo e sposta il segnalino in base al risultato; (se il risultato è 0 rimane fermo per un giro; al turno successivo rilancia il dado)
7. Passa la mano;
8. al suo turno ripete le fasi dalla 4. alla 7.;
9. il gioco termina quando un giocatore (o una squadra) ha percorso un prefissato numero di volte il giro o dopo un tempo stabilito.

Calcolo dei punteggi finali
Al termine della partita ogni giocatore scrive la somma dei punteggi in forma di espressione, effettua i passaggi e trova il risultato (il suo punteggio finale); si compila una graduatoria e si assegnano eventuali premi.

Regole generali
Si può decidere che quand'è il turno di un giocatore nessuno deve aiutarlo; se un giocatore commette qualche errore rimane al suo posto.

Moltiplica per due il punteggio del dado	La somma fra il doppio del punteggio del dado e cinque
Aggiungi a dieci il punteggio del dado	La differenza fra il punteggio del dado e il punteggio del dado
Sottrai da quattordici il punteggio del dado	La differenza fra nove e il punteggio del dado

Moltiplica per due volte il cinque e poi aggiungi il punteggio del dado	La somma fra sei, uno e il punteggio del dado
Moltiplica tre per il punteggio del dado	La somma fra il quadruplo di due e il punteggio del dado
Moltiplica per quattro il cinque e poi somma il punteggio del dado	La somma fra otto, due e il punteggio del dado

Al cinque aggiungi otto e poi il punteggio del dado	La somma fra il punteggio del dado e il triplo di uno
Triplica il punteggio del dado e poi sottrai tre	La somma fra uno, il punteggio del dado e tre
Al punteggio del dado sottrai uno	La somma fra il doppio di zero e il punteggio del dado

Addiziona sette e il punteggio del dado	La differenza fra il doppio del punteggio del dado e uno
Togli da otto il punteggio del dado	La somma fra cinque, tre e il punteggio del dado
A due aggiungi sei e poi il punteggio del dado	La somma fra il prodotto di cinque e tre e il punteggio del dado

A undici aggiungi il punteggio del dado	La somma fra il punteggio del dado e il quadruplo di zero
Togli il punteggio del dado da tredici	La differenza fra dieci e il punteggio del dado
Aggiungi il punteggio del dado al punteggio del dado	La differenza fra il doppio di sette e il punteggio del dado

Moltiplica per due il tre e sottrai il punteggio del dado	La somma fra il triplo del punteggio del dado e due
Sottrai il punteggio del dado a dodici	La differenza fra diciassette e il punteggio del dado
CASELLA DI PARTENZA	

MATEMATÓCA ALGEBRICA: REGOLAMENTO

Prima di giocare con La Matematóca algebrica conviene fare in modo che la classe familiarizzi con la Matematóca aritmetica.

Materiali
• 34 tessere con le consegne scritte in linguaggio naturale (Matematóca aritmetica)
• 34 tessere con le traduzioni in linguaggio algebrico delle consegne scritte nelle tessere colorate (da scaricare, stampare e plastificare)
• un dado
• dei segnalini (uno per giocatore o gruppo di giocatori)
• un foglietto per giocatore

Preparazione del campo di gioco
Si dispongono le tessere colorate scoperte (suggeriamo di iniziare con 12 tessere) in modo da formare il contorno di un rettangolo; si colloca una tessera colorata vuota come casella di partenza accanto ad una delle tessere del rettangolo; si pone all'interno del rettangolo il mazzetto coperto delle tessere bianche corrispondenti a quelle colorate usate per formare il rettangolo.

Regolamento
1. ogni giocatore (o squadra) a turno deve 'entrare in pista'; per far questo colloca il suo segnalino sulla casella di partenza;
2. lancia il dado e sposta il suo segnalino di tanti posti quanti sono indicati dal punteggio del dado.

Ora inizia il gioco vero e proprio
3. Il giocatore cerca fra le tessere bianche (scritte in linguaggio algebrico) quella corrispondente alla tessera colorata sulla quale si trova il suo segnalino;
4. sostituisce la tessera colorata con la bianca e pone la colorata al centro accanto al mazzetto delle bianche;
5. riporta sul suo foglietto la frase in linguaggio algebrico scritta sulla tessera bianca;
6. lancia il dado;
7. effettua mentalmente il calcolo e sposta il segnalino in base al risultato ottenuto (se il risultato è 0 rimane fermo per un giro; al turno successivo rilancia il dado);
8. passa la mano;
9. ogni giocatore ripete le fasi dalla 3. alla 8.

Man mano che il gioco procede diminuiscono le tessere colorate, sostituite da quelle bianche; di conseguenza aumentano le difficoltà perché le tessere bianche sono scritte in linguaggio algebrico. Quando un giocatore, al suo turno, arriva su una tessera bianca, traduce a voce alta il suo contenuto in linguaggio naturale e poi copia la frase sul foglietto
come previsto dall'art.5. Se un giocatore sbaglia la traduzione o non sa farla, resta fermo un giro.
10. il gioco termina quando un giocatore (o una squadra) ha percorso un prefissato numero di volte il giro o dopo un tempo stabilito.

Calcolo dei punteggi finali
Al termine della partita ogni giocatore scrive sul suo foglietto la somma dei punteggi in forma di espressione letterale. Si lancia quindi un'ultima volta il dado e ciascuno sostituisce il suo valore alla lettera nella sua espressione; effettua i passaggi e trova il risultato (il suo punteggio finale); si compila una graduatoria e si assegnano eventuali premi.

$2 \times d$	$13-d$
$10+d$	$d+d$
$14-d$	$11+d$

$2\times5+d$	$2+6+d$
$3\times d$	$8-d$
$5\times4+d$	$7+d$

$5+8+d$	$d-1$
$3\times d-3$	$2\times 3-d$
$12-d$	$2\times d+5$

d-d	9-d
6+1+d	4×2-d
8+2+d	d+3×1

$1+d+3$	$2\times0+d$
$2\times d-1$	$5+3+d$
$5\times3+d$	$d+4\times0$

$10-d$	$2\times7-d$
$3\times d+2$	$17-d$