

# Quanto fa?

Risorse per LIM: Scuola primaria, classi 1° e 2° di matematica

a cura di Laura Papetti

Questa risorsa, proiettabile su LIM, propone un gioco per incoraggiare il calcolo mentale rapido dei bambini di prima e seconda classe. Sugeriamo di dividere la classe in due squadre, in modo che l'aspetto competitivo sia stemperato dalla collaborazione tra compagni di squadra.

**Come si gioca.** L'insegnante sceglie uno dei due operatori in gioco (+ o -), oppure un alunno sorteggia l'operatore con un bigliettino, e poi due alunni delle due squadre avversarie estraggono ciascuno un numero da 0 a 20 da due sacchetti diversi, in cui ci saranno bigliettini con i numeri da 0 a 20.

I numeri verranno letti a voce alta non appena estratti e poi la gara avrà inizio. Se la sfida consiste in una somma l'ordine con cui sono usciti i numeri non conterà e i bambini affronteranno il calcolo come meglio credono (es. 1 e 5 - i bambini saranno liberi di calcolare  $1 + 5$  oppure  $5 + 1$ ). Se l'operatore estratto è il meno la regola è che si sottrae sempre il numero più piccolo.

Una volta che i bambini si saranno consultati il giocatore scelto andrà più rapidamente al poster per toccare per primo il risultato che gli pare corretto. Se l'avversario crede che il risultato sia differente può correre comunque a toccare il risultato che ritiene corretto e poi l'arbitro (l'insegnante o meglio ancora una giuria di compagni) decreterà a chi va il punto. Vince la squadra che per prima arriva a totalizzare 10 punti.