

Conta che ti passa

**Titolo**

Conta che ti passa

Autori

Malvina Nurrito

Sede di lavoro

Scuola primaria in lingua tedesca della provincia di Bolzano

Età

9 – 13 anni

Parole chiave

Gioco; problemi; competenze trasversali

Conta che ti passa è un gioco che, attraverso l'interpretazione di un ruolo, porta i partecipanti a svolgere operazioni con denaro per raggiungere una somma prefissata.

1. Presentazione

Conta che ti passa è un gioco che, attraverso l'interpretazione di un ruolo, porta i partecipanti a svolgere operazioni con denaro per raggiungere una somma prefissata.

Ogni partecipante, o squadra, avrà un diverso obiettivo da raggiungere e per farlo dovrà tirare dei dadi, muoversi con una pedina sul tabellone, pescare delle carte, svolgere esercizi e controllare l'esattezza delle operazioni svolte dagli altri giocatori.

Implicandosi in questa attività, gli alunni avranno la possibilità di collaborare con i compagni mettendo in atto strategie diverse, riflettendo e costruendo il proprio sapere in modo responsabile.

Giocando, gli alunni si troveranno davanti a numerose situazioni da risolvere, operazioni matematiche da svolgere, grandi numeri da leggere e ai quali attribuire un significato concreto.

Il gioco permette agli alunni di fortificare le proprie conoscenze creando conoscenza in modo spontaneo; questo li aiuterà a costruire competenze, divertendosi.

Anche gli alunni che rifiutano la matematica, possono, attraverso il gioco, capire il senso di quello che stanno facendo, capire l'applicazione reale di alcuni aspetti matematici e quindi divertirsi mentre imparano.

2. Descrizione

Materiali



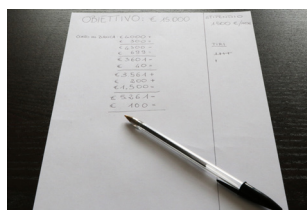
Un tabellone ([Allegato 1](#))



Carte "guadagno" di forma triangolare, da stampare su cartoncino verde ([Allegato 6](#))



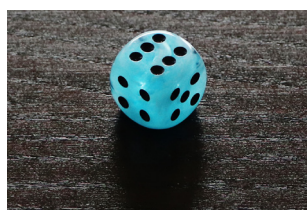
Carte "obiettivo", da stampare su cartoncino rosso ([Allegato 2](#))



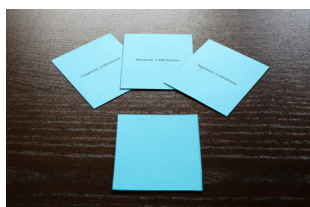
Carta e penna



Carte "conto in banca", da stampare su cartoncino giallo ([Allegato 3](#))



Un dado numerato a sei facce



Carte "stipendio", da stampare su cartoncino azzurro ([Allegato 4](#))



4 pedine



Carte "spesa" di forma quadrata, da stampare su cartoncino arancione ([Allegato 5](#))

Giocatori

Da 2 a 4 (si può giocare anche in piccoli gruppi).

Durata indicativa

45 minuti circa.

Organizzazione spaziale

Allievi seduti intorno al tabellone, ognuno su un lato.

Scopo del gioco

Accumulare la somma di denaro necessaria per raggiungere l'obiettivo contenuto nella propria carta "obiettivo".

Regole

All'inizio del gioco ogni partecipante pesca una carta "obiettivo" (es. *Hai deciso di imbiancare casa, ti costerà: € 15.000¹*), una carta "conto in banca" (es. *Il tuo conto in banca è di € 5.500*) e una carta "stipendio" (es. *Sei un insegnante e guadagni € 1.600 al mese*).

La situazione illustrata dalle prime tre carte pescate è il punto di partenza per ogni giocatore.

Ogni giocatore scrive sulla propria "agenda" (Allegato 7) il proprio obiettivo, il proprio stipendio e il proprio patrimonio. Questo foglio servirà per fare tutti i calcoli successivi e per tenere sotto controllo il passare delle settimane. Il docente può scegliere di consegnare l'agenda prestampata come in Allegato 7, oppure costruirne una ad hoc per i propri allievi, oppure lasciare che siano loro stessi a organizzare i dati e svolgere i calcoli come credono più opportuno. I giocatori scelgono una pedina e la posizionano sulla casella ottagonale.

Al centro del tabellone vengono appoggiate le carte "spesa" e le carte "guadagno".

A questo punto i giocatori, a turno, tirano il dado e muovono la loro pedina sul tabellone in senso orario.

Se un giocatore capita su una casella di forma quadrata o triangolare dovrà pescare una delle carte di quella forma in mezzo al tabellone, eseguire l'operazione contenuta sulla carta e modificare il proprio patrimonio eseguendo i calcoli sul proprio foglio.

Le carte già usate vanno inserite sotto al mazzo.

Ogni tiro di ciascun giocatore corrisponde a una settimana, quindi ogni 4 turni di gioco (4 tiri di ciascun giocatore) ogni giocatore dovrà ricordarsi di eseguire i calcoli sul foglio, sommando il proprio stipendio al patrimonio accumulato.

Tutti i giocatori dovranno svolgere tutte le operazioni, anche quelle dei compagni, per controllarne la correttezza.

Vince il giocatore che per primo accumula la somma necessaria per il raggiungimento del proprio obiettivo.

Se un giocatore dovesse perdere tutto il proprio patrimonio ha la possibilità di continuare a giocare. Il suo conto in banca andrà in rosso, quindi in negativo, ma avrà la possibilità di recuperare con i successivi stipendi.

Caselle

Le caselle quadrate sono "caselle spesa", chi capita su una di queste caselle pescherà una carta quadrata e dovrà eseguire la consegna scritta sul retro e sottrarre al proprio patrimonio il risultato ottenuto dall'operazione indicata.

Le caselle triangolari sono "caselle guadagno", chi capita su una di queste caselle pescherà una carta triangolare e dovrà eseguire la consegna scritta sul retro e aggiungere al proprio patrimonio il risultato ottenuto dall'operazione indicata.

Le caselle a forma di pentagono sono caselle "tira e vinci", chi capita su una di queste caselle dovrà tirare il dado: se esce un numero pari ha avuto fortuna e dovrà sommare al suo patrimonio il numero uscito sul dado moltiplicato per 100, se esce dispari ha avuto sfortuna e dovrà sottrarre al suo patrimonio il numero uscito sul dado moltiplicato per 100.

Le caselle di forma esagonale sono "caselle speciali" e possono contenere azioni fortunate o sfortunate.

"Casella soldi": hai trovato € 100 per terra.

"Casella portafoglio": hai perso il portafoglio con € 10 dentro.

"Casella dado": tira il dado per pescare una "carta spesa" (numeri dispari) o una "carta guadagno" (numeri pari).

Possibili sviluppi

Le carte in gioco, se troppo facili o troppo difficili, possono essere tolte in base al livello dei giocatori. Per esempio si può scegliere di togliere le carte che contengono la percentuale, se l'argomento non è stato ancora affrontato dai giocatori.

È possibile inventare nuove carte per esercitarsi con altri argomenti, le carte possono essere inventate e costruite insieme agli allievi.

1. Il contenuto delle carte può essere modificato in base alla valuta utilizzata nel paese di provenienza degli allievi (ad esempio in CHF) e i numeri possono essere proporzionati in base al costo della vita di tale paese. Il riformulare le carte secondo queste specifiche risulta essere una situazione interessante dal punto di vista matematico, dato che coinvolge trasformazioni da una valuta all'altra e capacità di stima e senso del numero.

3. Spazi necessari

L'attività può essere svolta in qualsiasi ambiente, gli allievi giocano in modo autonomo e in piccoli gruppi seduti intorno al tabellone.


Bibliografia

D'Amore, B. (2019). *Giochiamo con la matematica. 100 problemi di matematica, logica e lingua per l'attività didattica*. Bologna: Pitagora.

D'Amore, B. & Fandiño Pinilla, M. I. (2012). *Matematica come farla*

amare. Miti illusioni, sogni e realtà. Firenze: Giunti.

D'Amore, B. & Marazzani, I. (2005). *Laboratorio di matematica nella scuola primaria. Attività per creare competenze*. Bologna: Pitagora.



Conta che ti passa

Dipartimento formazione e apprendimento,
Scuola universitaria professionale della svizzera italiana (SUPSI).
Autori: Malvina Nurrito

Una pubblicazione del progetto *Communicating Mathematics Education*
Finanziato dal Fondo nazionale svizzero per la ricerca scientifica.
Responsabile del progetto: Silvia Sbaragli,
Centro competenze didattica della matematica (DdM).

I testi hanno subito una revisione redazionale curata
dal Centro competenze didattica della matematica (DdM).

Progetto grafico: Jessica Gallarate
Impaginazione: Luca Belfiore
Servizio Risorse didattiche, eventi e comunicazione (REC)
Dipartimento formazione e apprendimento - SUPSI

**Conta che ti passa**

è distribuito con Licenza Creative Commons
Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale