

GIOCHI CALCOLI A MENTE CON LO SPINNER

Destinatari: classi seconde, terze, quarte e alunni con difficoltà specifiche nelle abilità di calcolo

Obiettivi

- Allenare il calcolo a mente
- L'attività può essere proposta con diversi livelli di difficoltà o per lavorare su obiettivi diversi, esempio:
- Chiedere di eseguire l'addizione; sottrazione; moltiplicazione

Calcolo veloce: utilizzeremo tesserine con numeri per il calcolo veloce (4 +4, 100 +100, 250+ 250) oppure numeri per poter eseguire le tabelline

- Calcolo strategico: utilizzeremo etichette per lavorare sulle strategie e applicazione delle proprietà delle operazioni ($15+7= 15+5+2$; $74+ 7=74+6+1$)

Descrizione del materiale

1. Stampare i numeri che occorrono per il tipo di attività da proporre. Plastificare e ritagliare i numeri
2. Uno Spinner

Regole

Gira lo spinner e somma, sottrai o moltiplica i numeri indicati dalle frecce

