GIOCHI E ATTIVITA' CON LE CARTE DI MISTERY TRIP





Le carte di MISTERY TRIP si prestano a tante altre attività di aritmetica e geometria individuali o di gruppo, in contesto familiare, scolastico, terapeutico.

- A fine partita, rapido ripasso degli esercizi appena svolti e svolgimento di altri della stessa tipologia, per favorire il consolidamento

- Per una valutazione informale degli apprendimenti matematici, l'utilizzo di carte accattivanti e di un dado a 10 facce favoriscono il coinvolgimento e la collaborazione, riducendo lo stress da prestazione

ESEMPI PER LA SCUOLA PRIMARIA

Con i bimbi della Primaria, le carte MISTERY TRIP possono essere utilizzate come esercizio orale o scritto, mettendo su foglio/ lavagna la risoluzione dell'esercizio svolto, per esercitare la grafia dei numeri, il valore posizionale, l'allineamento, il calcolo, i rudimenti di geometria e lasciare traccia del proprio operato.

Si può decidere di utilizzare una sola tipologia di esercizio, per consolidare quella specifica competenza, e grazie all'utilizzo del dado a 10 facce per completare il numero, si possono svolgere tanti esercizi sempre nuovi.

Se si lavora in gruppo o a squadre, l'utilizzo di un dado a 10 facce gigante rende l'attività ancora più coinvolgente e divertente.





Un bambino, a turno, estrae una carta, legge l'esercizio, lancia il dado per completare il numero e gli altri bimbi devono scrivere l'esercizio e risolverlo. Poi si confrontano i risultati



Stesso gioco ma ci si divide in squadre. Procurarsi lavagnette/fogli e gettoni. Un arbitro legge l'esercizio e lancia il dado per completare il numero. La prima squadra che scrive in modo corretto il risultato, vince un gettone!



Gioco delle tabelline: ogni bambino, a turno, legge una tabellina, completandola con il lancio del dado, e gli altri bambini, a turno, danno la risposta.



Gioco delle tabelline con arbitro: un arbitro, a turno, legge la tabellina, completandola con l'utilizzo del dado. Tutti gli altri scrivono la risposta e la consegnano all'arbitro