

I numeri da 0 a 20

Giochi e attività
per la scuola primaria

Matematica in pratica

6-8 anni

S. Kuratli Geeler
e S. Mock-Tributsch

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

I NUMERI DA 0 A 20

Questo volume presenta un efficace laboratorio rivolto a bambini dai 6 agli 8 anni, che promuove la comprensione di base delle relazioni e stimola la capacità di scomporre e ricomporre le quantità in modo ludico.

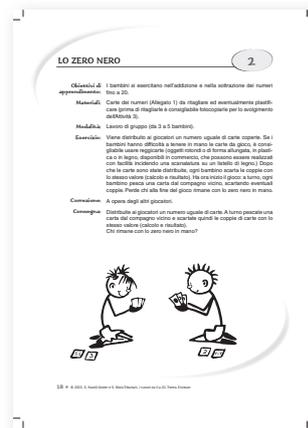
Una valida proposta differenziata di esercizi e giochi divertenti, per ampliare le competenze degli alunni nell'addizione e nella sottrazione dei numeri da 0 a 20.

I numeri da 0 a 20 è strutturato in 3 parti ed è completato dagli allegati a colori:

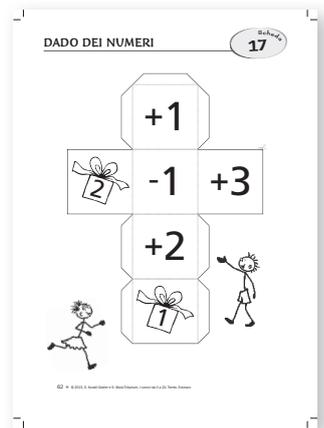
- la prima parte propone 20 attività con dettagliate indicazioni degli obiettivi di apprendimento, i materiali necessari, le possibili varianti nonché esempi di consegna e le modalità di correzione;
- la seconda parte contiene le Schede di lavoro, con istruzioni estremamente semplici che possono essere comprese ed eseguite in autonomia dai bambini;
- nella terza parte si trovano le Prove di verifica, per monitorare l'avanzamento delle attività dei singoli alunni e il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento.

I materiali sono da intendersi principalmente come attività di esercitazione e approfondimento e prevedono un lavoro autonomo da svolgere individualmente, a coppie o in gruppi al massimo di 5 bambini.

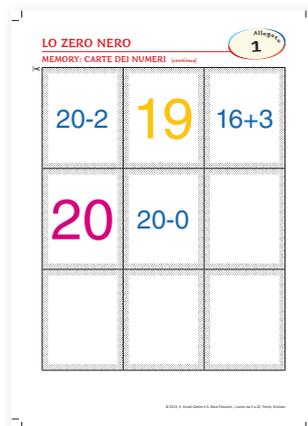
Le risorse didattiche presentate possono inoltre essere usate come strumento per prevenire le difficoltà nell'apprendimento della matematica, contribuendo così al corretto sviluppo delle competenze specifiche.



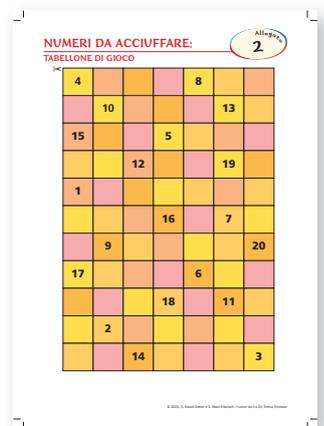
Chi rimane con lo zero nero in mano?



Giochiamo con il dado dei numeri.



Il tabellone dei «Numeri da acciuffare».



Il puzzle della torre custodita dal drago.

LE AUTRICI

S. KURATLI GEELER

Laureata in Pedagogia con specializzazione in Bisogni Educativi Speciali presso l'Università di Zurigo, è docente di Didattica della Matematica e di Mentoring presso il Liceo Pedagogico del cantone San Gallo, dove svolge anche attività di collaborazione scientifica.

S. MOCK-TRIBUTSCH

Laureata con master sull'apprendimento nella prima infanzia, è docente di Didattica della Matematica presso il Liceo Pedagogico del cantone San Gallo.

€ 15,00

libro + materiale indivisibile



www.ericsson.it

Indice

7 Introduzione

15 PRIMA PARTE – ATTIVITÀ

1. Domino
2. Lo zero nero
3. Memory
4. Completa le sequenze
5. Quanto manca?
6. Numeri da acciuffare
7. Numeri da indovinare
8. Numeri da lanciare
9. Numeri da saltare
10. Unisci i puntini
11. Numeri da ascoltare
12. Puzzle
13. Quanti sono?
14. Collega i palloncini
15. Lancia i quadratini
16. Il libretto dei numeri
17. Gioco di percorso
18. Il 20 vince!
19. Tombola
20. Numeri da colorare

37 SECONDA PARTE – SCHEDE

1. Domino: tessere
2. Completa le sequenze – 1
3. Completa le sequenze – 2
4. Completa le sequenze – 3
5. Quanto manca per arrivare a 10?
6. Quanto manca per arrivare a 20?
7. Carte dei numeri
8. Unisci i puntini (da 1 a 20)
9. Unisci i puntini (da 0 a 20)
10. Puzzle: base

11. Quanti sono?
12. Collega i palloncini (Più)
13. Collega i palloncini (Meno)
14. Il libretto dei numeri
15. Il libretto dei numeri: variante
16. Tabellone di gioco
17. Dado dei numeri
18. Tombola: cartella
19. Tombola: cartella vuota
20. Numeri da colorare (Più)
21. Numeri da colorare (Meno)

69 TERZA PARTE – VERIFICHE

Prospetto per l'insegnante

Quadro delle attività

Prova di verifica 1

Prova di verifica 2

Prova di verifica 3

ALLEGATI

1. Lo zero nero
2. Numeri da acciuffare
3. Puzzle
4. Lancia i quadratini

Legenda allegati

Introduzione

Obiettivo principale del presente lavoro, frutto di anni di esperienza delle autrici come pedagogiste, è quello di favorire lo sviluppo delle abilità fondamentali in ambito matematico per apprendere a calcolare, promuovendo il piacere di contare e confrontare, di acquisire dimestichezza con le quantità, i numeri e le forme, di investigare la scansione del tempo e la lettura dell'orologio. In breve: quello di promuovere il piacere della matematica. Le esperienze positive di apprendimento, infatti, stimolano la motivazione verso la scoperta, incoraggiando ulteriori «attività di ricerca».

Riallacciandosi alle esperienze compiute nel corso dei primi sei anni di vita nell'ambito della sequenza dei numeri, di cifre e relazioni, *I numeri da 0 a 20* si basa sulle abilità del bambino a completare sequenze e a confrontare quantità. Il laboratorio propone un approccio ludico e costruttivo alla matematica, volto a favorire l'apprendimento del calcolo. Le risorse didattiche presentate possono inoltre essere usate come strumento per prevenire le difficoltà nell'apprendimento della matematica, contribuendo così al corretto sviluppo delle competenze specifiche.

Informazioni metodologiche: il laboratorio

Il laboratorio è un metodo di insegnamento aperto che consente al bambino un approccio individuale agli argomenti trattati. Gli alunni scelgono singoli esercizi e li eseguono nel rispetto del proprio ritmo personale di apprendimento e in base al proprio livello di sviluppo. Il laboratorio prevede attività da svolgere individualmente, a coppie e in piccoli gruppi. Un approccio graduale da parte dell'insegnante a questo metodo di lavoro che promuove l'autonomia e la responsabilizzazione dei bambini è la premessa fondamentale per la riuscita del laboratorio.

I contenuti di un buon laboratorio devono orientarsi al raggiungimento degli obiettivi previsti dalle Indicazioni nazionali per il curricolo. La proposta didattica aperta, tipica del laboratorio, integra le conoscenze già in possesso del bambino, promuovendo l'ulteriore sviluppo e l'approfondimento delle varie tematiche. Il bambino acquisisce contenuti nuovi, applica le nozioni apprese in forme e modalità differenti e amplia così le proprie competenze specifiche.

L'apprendimento autonomo, inoltre, insieme alla pianificazione e all'esecuzione di un esercizio, favorisce lo sviluppo delle competenze personali del bambino. Il metodo didattico del laboratorio offre la possibilità di svolgere le attività in maniera indipendente, giungendo a conclusioni proprie e ottenendo un risultato personale del processo di apprendimento. Il bambino impara a organizzarsi autonomamente e, se necessario, a chiedere aiuto.

Lo svolgimento degli esercizi in coppia o in piccoli gruppi, infine, richiede competenze sociali. Il bambino si confronta con le modalità di apprendimento e riflessione dei propri compagni: la ricerca collettiva di soluzioni, l'accettazione di modi di operare e pensare diversi dal proprio e la comprensione di come fornire il proprio contributo alla creazione di un clima di apprendimento positivo costituiscono per un bambino esperienze indispensabili.

Le più recenti concezioni della biologia dell'apprendimento mostrano che il successo dell'apprendimento è strettamente legato all'attivazione delle preconoscenze: le nozioni nuove vengono associate a quelle già in possesso del bambino e le ampliano. È inoltre importante coinvolgere tutti i sensi per orientarsi ai diversi tipi di apprendimento. L'approccio multisensoriale a una determinata tematica porta infatti a esiti migliori. Un ulteriore fattore di grande importanza per ottenere risultati ottimali è la creazione di un clima di apprendimento positivo. Grazie a una proposta didattica ludica e diversificata, è infine possibile stimolare la motivazione e l'interesse verso gli argomenti da trattare.

Il laboratorio offre ai bambini la possibilità di svolgere le attività proposte con notevole autonomia e di avvalersi di un approccio complessivo ai temi affrontati. La struttura aperta degli esercizi, che lascia ampio spazio alla scoperta e alla sperimentazione, assume pertanto una funzione centrale.

Avviamento al metodo del laboratorio e alla riflessione

La curiosità del bambino e l'interesse mostrati per l'apprendimento giocano un ruolo cruciale per il successo del laboratorio. I bambini svolgono gli esercizi proposti in maniera autonoma e, se possibile, vengono stimolati all'autocorrezione. Si tratta naturalmente di un obiettivo molto ambizioso per la fascia di età contemplata e richiede pertanto una buona dose di pratica.

È consigliabile dedicare un tempo adeguato alla fase di introduzione di un laboratorio. L'illustrazione accurata e puntuale del metodo di lavoro aiuta i bambini a orientarsi e a fare proprie le regole dell'apprendimento autonomo. Per evitare che la ricchezza del materiale sia causa di confusione, è preferibile non sottoporre tutti gli esercizi in una sola volta ma esaminare e spiegare le nuove attività all'inizio di ogni unità didattica. I bambini possono quindi comunicare a turno quali esercizi desiderano svolgere.

In alternativa, si può scegliere di illustrare le attività e i giochi selezionati a un gruppo di bambini che assumeranno quindi il ruolo di esperti. La costante riflessione sulle fasi successive del lavoro sia dopo che durante le attività del laboratorio è un aspetto importante del metodo didattico proposto e prevede la discussione con l'intera classe o con il singolo bambino di questioni quali, ad esempio: «Quale strumento hai impiegato?», «Come sei arrivato alla soluzione?», «Sono possibili altre soluzioni?».

Ruolo dell'insegnante

Oltre all'importanza della fase introduttiva, come specificato in precedenza, è essenziale che l'insegnante fornisca agli alunni un feedback continuo e assuma, più in generale, una costante funzione di guida e sostegno. Durante lo svolgimento delle varie attività, tuttavia, l'insegnante si fa da parte per consentire ai bambini di elaborare soluzioni proprie e per disporre così del tempo necessario a occuparsi degli alunni che richiedono un'assistenza personale.

È naturalmente indispensabile anche un'accurata preparazione: l'insegnante è tenuto a conoscere a fondo le varie attività proposte dal laboratorio, a organizzare i materiali didattici o a crearne di propri.

Descrizione del volume

All'età di sei anni, i bambini hanno già compiuto molteplici esperienze con i numeri e le quantità: sanno contare fino a 10 e oltre, hanno imparato a determinare il numero dei componenti di un insieme, sono in grado di associare alle cifre le quantità corrispondenti e di confrontare queste ultime in base alle rispettive grandezze. Il presente laboratorio si rivolge a questo stadio dello sviluppo delle competenze matematiche del bambino, ampliando la sua abilità a contare e la sua conoscenza dei numeri fino a 20. Avvalendosi di metodi di insegnamento ludici, viene inoltre promossa una comprensione di base delle relazioni e stimolata la capacità di scomporre e ricomporre le quantità. Grazie a una proposta differenziata di esercizi e giochi, infine, i bambini ampliano le loro competenze nell'addizione e nella sottrazione dei numeri da 0 a 20.

Obiettivi

Gli obiettivi delle Indicazioni nazionali per il curricolo fanno riferimento alle varie fasi di sviluppo del bambino e costituiscono uno strumento utile al momento della programmazione e dell'analisi del compito educativo e didattico svolto dalla scuola dell'infanzia e dalla scuola primaria. Il documento indica come sia il corpo docente sia il personale pedagogico specializzato dovrebbero promuovere lo sviluppo omogeneo delle competenze specifiche, sociali e personali del bambino. Sulla linea degli standard in materia di istruzione, si mira pertanto allo sviluppo di competenze fondamentali negli ambiti menzionati.

I numeri da 0 a 20 si rivolge a bambini di età compresa tra i 6 e gli 8 anni ed è orientato al conseguimento dei seguenti obiettivi.

Obiettivi in materia di competenze specifiche

- I bambini acquisiscono sicurezza e ampliano la loro abilità a contare. Associano automaticamente il numero corrispondente alle quantità del dado, disposte secondo una struttura ordinata, e a piccoli insiemi di elementi.
- I bambini conoscono, denominano e scrivono i numeri da 0 a 20 anche quando la grafia differisce leggermente dalla variante che hanno appreso e acquisiscono consapevolezza della ricorsività dei numeri.

- I bambini acquisiscono una comprensione di base delle relazioni matematiche ed eseguono le operazioni aritmetiche dell'addizione e della sottrazione di numeri da 0 a 20.
- I bambini compongono e scompongono le quantità.
- I bambini svolgono gli esercizi operando tentativi sistematici o facendo ricorso a diverse modalità di risoluzione.

Obiettivi in materia di competenze personali

- I bambini imparano a prendere decisioni e ad assumere responsabilità.
- Durante le attività del laboratorio, i bambini percepiscono se stessi come soggetti in grado di autodeterminarsi e di agire autonomamente.
- I bambini esercitano la capacità di autodisciplinarsi, orientando le proprie azioni in maniera consapevole e volontaria.
- Nelle attività di coppia o di gruppo, i bambini apprendono a identificare e a esternare i propri sentimenti.

Obiettivi in materia di competenze sociali

- I bambini sviluppano abilità e capacità fondamentali nella relazione con gli altri.
- Durante le attività di coppia o di gruppo, i bambini ampliano la propria capacità di cooperazione e l'attitudine al lavoro di squadra.
- Il gioco consente ai bambini di identificare lo stato emotivo degli altri e di reagire in maniera adeguata.

Programmazione

A seconda della programmazione dell'insegnante, le attività del laboratorio possono essere proposte da due a dieci lezioni a settimana. In base all'uso, cambia naturalmente anche il periodo di utilizzo del materiale che oscilla da un intero trimestre fino ad appena due o tre settimane.

È compito dell'insegnante stabilire la quantità di esercizi da sottoporre agli alunni. Va tuttavia notato che, in linea generale, è preferibile anteporre la qualità alla quantità e, specialmente nel caso di esercizi che implicano una componente ludica e di scoperta, è bene lasciare ai bambini il tempo necessario per immergersi nell'argomento trattato.

Le attività proposte dai laboratori si prestano in maniera eccellente all'insegnamento individualizzato: l'insegnante può decidere di assegnare alcuni esercizi obbligatori a singoli alunni contrassegnandoli opportunamente nel *Quadro delle attività* (Terza parte) di ogni bambino.

Struttura del volume

Il volume è strutturato in 3 parti:

- la prima parte include 20 attività con dettagliate istruzioni sugli obiettivi di apprendimento, i materiali necessari (schede di lavoro e/o allegati a colori), il livello di difficoltà, alcune proposte di varianti nonché esempi di consegna e indicazioni sulle modalità di correzione;

- la seconda parte contiene le Schede di lavoro con istruzioni estremamente semplici che possono essere comprese ed eseguite con notevole autonomia dai bambini, sebbene è certamente auspicabile una spiegazione introduttiva da parte dell'insegnante;
- nella terza parte si trovano le verifiche.

Completano il volume gli allegati a colori con una pratica legenda di tutti i materiali.

Materiale di lavoro

Ogni esercizio è accompagnato da fogli di lavoro: schede e/o allegati a colori (si consiglia di ritagliare ed eventualmente plastificare questi ultimi prima di utilizzarli).

Per consentire ai bambini di lavorare in autonomia, è importante organizzare i materiali in modo tale che risultino facilmente accessibili, ad esempio, sistemando le singole attività all'interno di apposite scatole in plastica o in cartone e incollando le schede numerate delle attività sul lato frontale dei contenitori per offrire così una chiara panoramica dell'ubicazione di ogni esercizio. Le scatole possono quindi essere impilate per consentire sia all'insegnante sia agli alunni di trovare rapidamente l'attività che desiderano svolgere. È infatti importante che i bambini apprendano a procurarsi da soli il materiale necessario, a organizzare il lavoro e, una volta completata l'attività, a lasciare l'aula in ordine.

Verifiche e soluzioni

L'apprendimento autonomo e spontaneo è un principio fondamentale alla base del metodo didattico del laboratorio e i bambini sono pertanto stimolati a verificare da soli il risultato del proprio operato. Tra le attività che concedono ampio spazio al gioco e alla scoperta, molte non contemplano soluzioni univoche ma prevedono il controllo reciproco da parte dei partecipanti stessi, in altri casi è l'esercizio a fornire un riscontro diretto, in altri ancora è necessario far ricorso alle soluzioni, messe a disposizione dall'insegnante. Per consentire ai bambini di correggere autonomamente gli esercizi svolti, si consiglia all'insegnante di fornire le soluzioni incollate ognuna sulla scatola dell'attività corrispondente, ad esempio sulla parte interna del coperchio, o di appenderle alla parete. In alternativa, è possibile lasciarle sulla cattedra e permettere ai bambini di consultarle non appena hanno completato l'esercizio.

Per attività che prevedono l'uso di fogli di lavoro o per lavoretti di manualità, viene richiesto ai bambini di scrivere il proprio nome sul foglio e di riporlo, ad esempio, all'interno di un contenitore. In questo modo, l'insegnante dispone di tutto il tempo necessario per correggere gli esercizi, prendere appunti e, se la situazione lo richiede, discutere l'attività individualmente con singoli bambini. Nel caso di giochi o esercizi che non prevedono soluzioni concrete, si consiglia all'insegnante di controllare di tanto in tanto il lavoro dei bambini per verificare che stiano svolgendo l'attività nel modo corretto e, se necessario, intervenire o fornire ulteriori spiegazioni.

Anche quando i bambini possono verificare in autonomia i risultati ottenuti ed eventualmente correggerli, il feedback dell'insegnante riveste comunque una funzione fondamentale. Qualsiasi sia la modalità prescelta — sia che l'insegnante fornisca oralmente feedback diretto, commentando insieme al bambino l'esercizio corretto, sia che si prediliga la forma scritta, ad esempio contrassegnando l'esercizio svolto con il timbro appropriato — in questa fascia d'età è importante guidare i bambini nel processo di apprendimento e fornire un riscontro costante sul loro operato.

Non appena i bambini hanno completato un esercizio, cercano il campo con il numero corrispondente nella scheda *Quadro delle attività* (nella Terza parte) e lo colorano. In questo modo, sia gli alunni che l'insegnante dispongono sempre di una panoramica degli esercizi svolti. Inoltre, nel caso in cui l'insegnante reputi determinate attività essenziali per l'intera classe o per singoli bambini, è questa la sede per segnalarle come obbligatorie.

Per usufruire di un resoconto che mostri con chiarezza l'avanzamento di ogni bambino, si consiglia all'insegnante di compilare la tabella *Prospetto per l'insegnante* (Terza parte) con gli esercizi svolti dai singoli alunni, uno strumento che può rivelarsi utile sia per pianificare interventi individuali di sostegno sia come punto di partenza per i colloqui con i genitori.

A conclusione del laboratorio, per consentire all'insegnante di valutare se gli alunni hanno raggiunto le finalità stabilite, è necessario ricorrere a una verifica degli obiettivi di apprendimento, avvalendosi delle apposite *Prove di verifica* (Terza parte).

Suggerimenti per attività di classe

I materiali didattici proposti sono da intendersi principalmente come attività di esercitazione e approfondimento e prevedono un lavoro autonomo da svolgere individualmente, a coppie o in gruppi di massimo cinque bambini. Per fornire stimoli all'apprendimento o informazioni fondamentali che si rivolgono a tutti i bambini, è pertanto essenziale pianificare momenti nei quali si discute, si lavora o si gioca insieme all'intera classe. I suggerimenti riguardano queste fasi di didattica collettiva e possono essere applicati per introdurre la tematica, nel corso del laboratorio o a conclusione dello stesso.

Per stimolare tutti i sensi, vengono inoltre presentate idee da realizzare al di fuori dell'aula o in palestra. La presente lista si propone come una semplice raccolta di spunti e va integrata con i contributi personali dell'insegnante e dei bambini stessi.

Fase introduttiva

- Un libro illustrato o un burattino possono aiutare l'insegnante a introdurre il tema dei numeri.
- L'attività di contare i bambini viene proposta come un rituale ricorrente. Quante persone sono presenti? Quante assenti? Sulla base di questi dati, cosa si può calcolare? Qual è la data di oggi? Quanti giorni mancano per la lezione di educazione motoria?

Giochi da proporre nel corso o a conclusione del laboratorio

- Nell'aula, in palestra o all'aria aperta, vengono disposti a terra i numeri da 1 a 20. Utilizzando uno strumento musicale, l'insegnante suona un determinato numero di note e i bambini le contano sottovoce cercando quindi la cifra corrispondente. Chi ha contato correttamente?
- In cortile, ogni bambino riceve un gesso da strada. L'insegnante batte le mani un certo numero di volte e i bambini contano scrivendo il numero corrispondente a terra. Quando sono stati scritti tutti i numeri da 1 a 20, si può giocare nuovamente all'attività descritta in precedenza.
- Le carte dei numeri da 1 a 20 vengono disposte nell'ordine corretto, quindi coperte. Un piccolo segnalino (o una piccola figura di animale) viene fatto muovere da carta a carta fino a quando il bambino incaricato dice: «Stop!». I compagni devono quindi scoprire sopra quale numero si è fermato il segnalino. Quando uno degli alunni indovina, si ricomincia il gioco.
- L'insegnante impartisce varie istruzioni ai bambini: «Cercate nell'aula una matita», «Cercate due blocchi da costruzione», ecc. Dopo aver trovato gli oggetti indicati, i bambini si dispongono in cerchio e li confrontano in base alla quantità: quali sono gli oggetti raccolti in numero maggiore, in numero minore o in numero uguale? A quanto ammonta la differenza tra due quantità? In che modo possiamo rappresentare il numero degli oggetti raccolti (con puntini, cifre, trattini, ecc.)? Quali calcoli si possono eseguire con le varie quantità e come possiamo rappresentarli?
- I bambini ricevono una carta con raffigurati puntini o cifre e insieme provano a formare una fila che riproduce la sequenza dei numeri dall'1 al 20. Se la classe è composta da più di 20 alunni, alcuni bambini riceveranno carte con la stessa cifra o quantità e, invece di mettersi in fila l'uno dietro l'altro, dovranno posizionarsi affiancati. Il gioco può anche essere proposto nella forma di una gara: i bambini vengono divisi in due o più gruppi e vince il gruppo che per primo riesce a comporre una corretta sequenza di numeri. Varianti: si possono usare solo i numeri della sequenza del 2, del 3 o del 4, solo i numeri pari o solo quelli dispari oppure si può decidere di cominciare da un determinato numero.
- Gli alunni sono seduti in circolo. Un bambino tira due grossi dadi di gommapiuma e un dado delle operazioni. Le quantità ottenute vengono addizionate o sottratte a seconda del simbolo indicato dal dado. Il risultato ottenuto determinerà quante volte il bambino deve saltare, mentre i compagni contano a voce alta. Il turno passa quindi a un altro bambino.

PRIMA PARTE

Attività

Obiettivi di apprendimento: I bambini conoscono i numeri da 1 a 20 e sono in grado di associarli alle quantità corrispondenti.

Materiali: Tessere del domino (Scheda 1) da fotocopiare su cartoncino, ritagliare ed eventualmente plastificare.

Modalità: Lavoro individuale o di coppia.

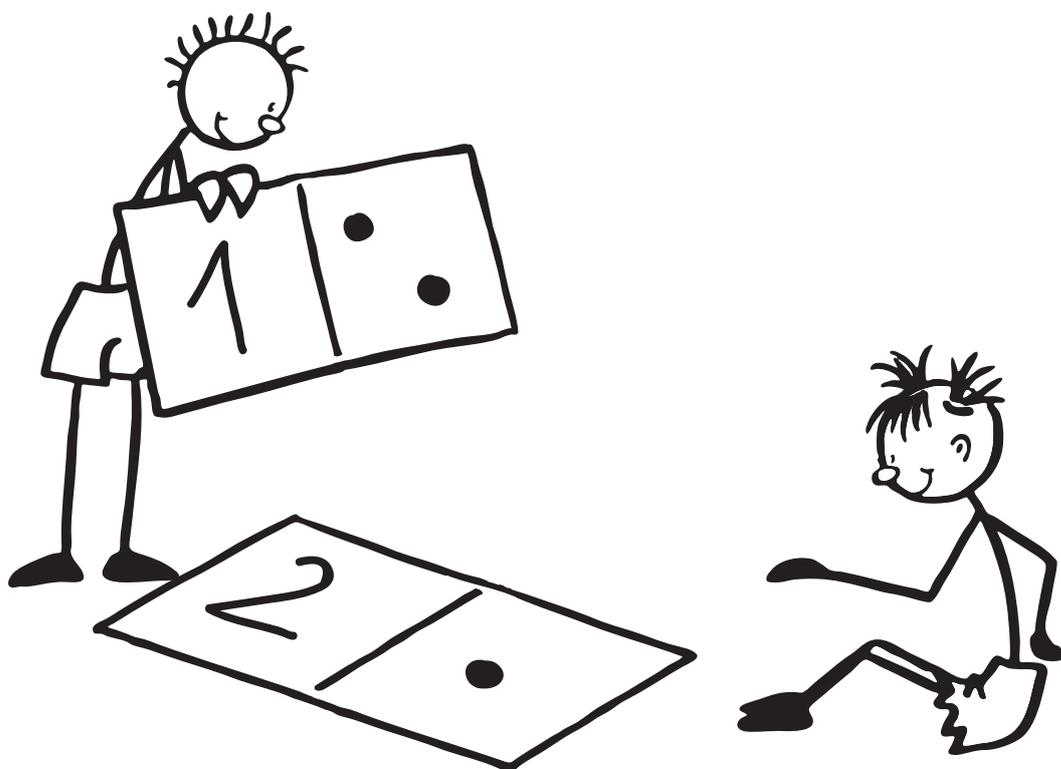
Esercizio: I bambini collocano le tessere del domino l'una accanto all'altra in modo tale che a ogni numero corrisponda la corretta quantità.

Correzione: A opera del compagno o dell'insegnante.

Varianti:

- Le tessere fotocopiate possono essere ritagliate, collocate ed eventualmente incollate direttamente dai bambini.
- Utilizzando le tessere vuote, i bambini realizzano il proprio domino.

Consegna: Collocate le tessere del domino facendo attenzione a disporre ogni numero accanto alla quantità di puntini corrispondente.



Obiettivi di apprendimento: I bambini si esercitano nell'addizione e nella sottrazione dei numeri fino a 20.

Materiali: Carte dei numeri (Allegato 1) da ritagliare ed eventualmente plastificare (prima di ritagliarle è consigliabile fotocopiarle per lo svolgimento dell'Attività 3).

Modalità: Lavoro di gruppo (da 3 a 5 bambini).

Esercizio: Viene distribuito ai giocatori un numero uguale di carte coperte. Se i bambini hanno difficoltà a tenere in mano le carte da gioco, è consigliabile usare reggicarte (oggetti rotondi o di forma allungata, in plastica o in legno, disponibili in commercio, che possono essere realizzati con facilità incidendo una scanalatura su un listello di legno.) Dopo che le carte sono state distribuite, ogni bambino scarta le coppie con lo stesso valore (calcolo e risultato). Ha ora inizio il gioco: a turno, ogni bambino pesca una carta dal compagno vicino, scartando eventuali coppie. Perde chi alla fine del gioco rimane con lo zero nero in mano.

Correzione: A opera degli altri giocatori.

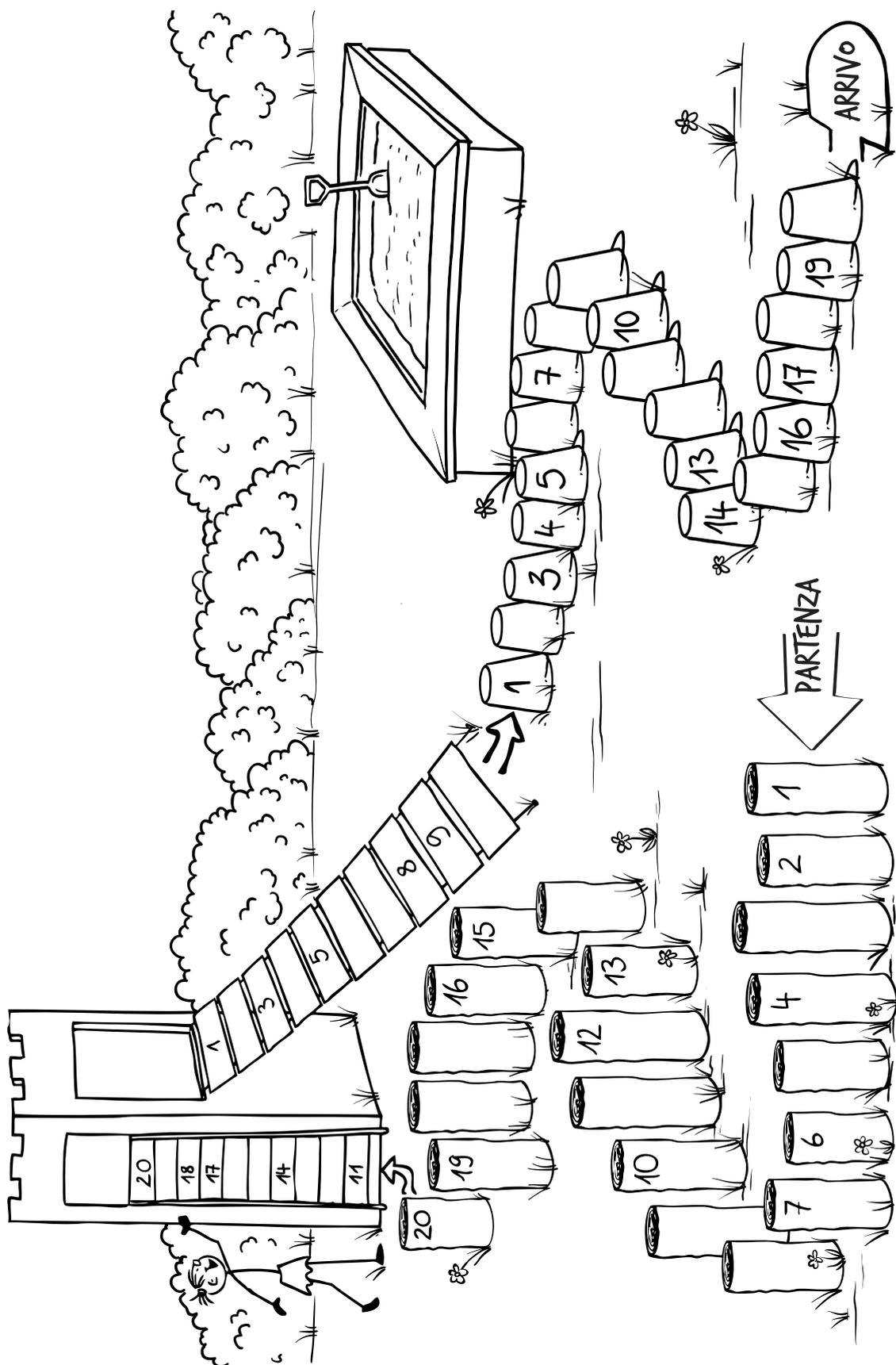
Consegna: Distribuite ai giocatori un numero uguale di carte. A turno pescate una carta dal compagno vicino e scartate quindi le coppie di carte con lo stesso valore (calcolo e risultato).
Chi rimane con lo zero nero in mano?

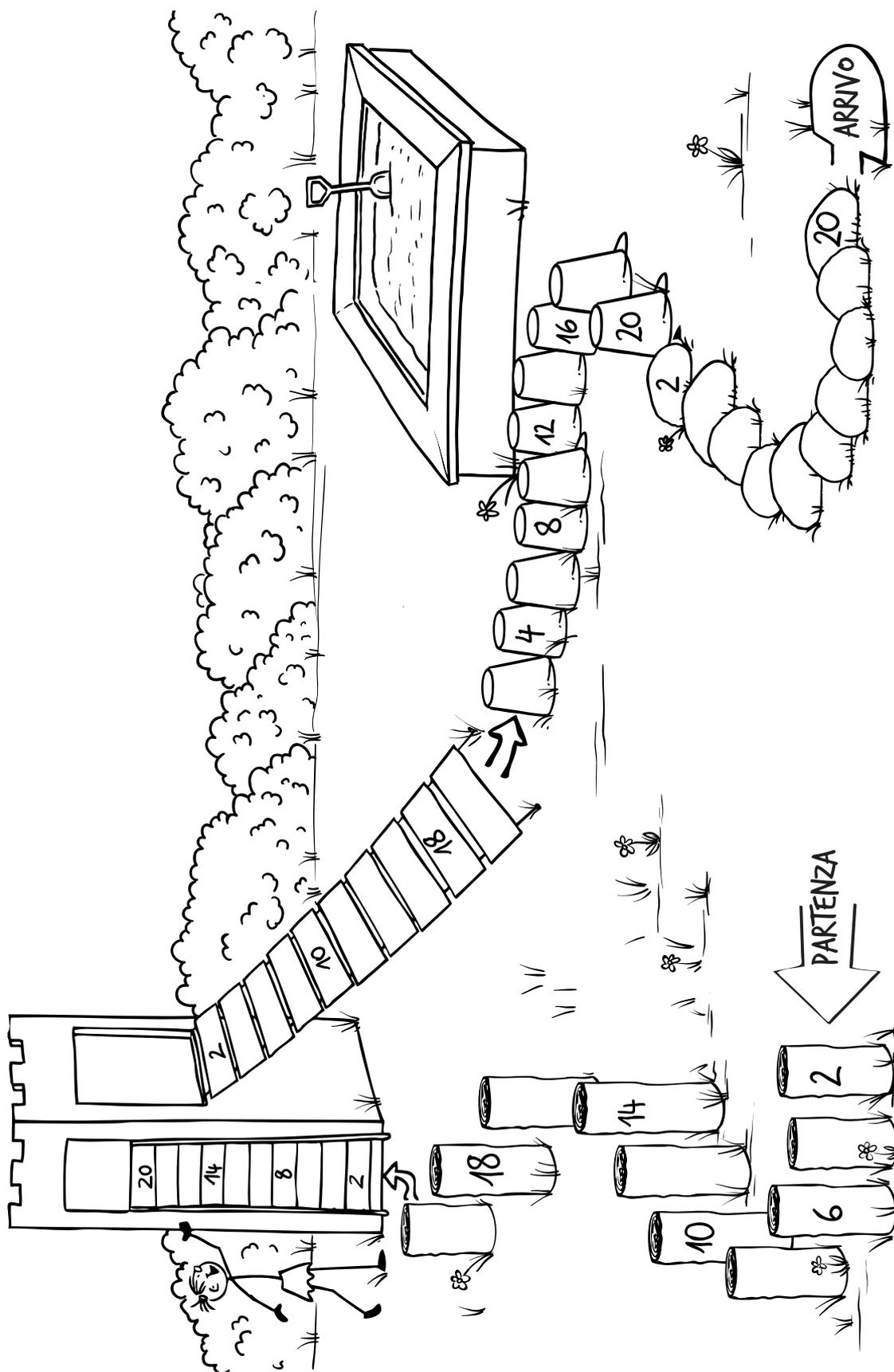


DOMINO: TESSERE VUOTE (continua)

Scheda
1







LO ZERO NERO

MEMORY: CARTE DEI NUMERI

Allegato

1



0	1	$7-6$
2	$1+1$	3
$8-5$	4	$11-7$

© 2015, Erickson

© 2015, Erickson