



ISTRUZIONI DI GIOCO

Mystery trip è un gioco da tavolo, educativo-didattico, che supporta l'apprendimento matematico in bambini delle classi della primaria, dalla prima alla quinta, coinvolgendoli in una gara di macchinine, tra ostacoli e costanti cambi di scena. Chi sarà il primo a raggiungere il castello misterioso?

Gli esercizi qui presenti , in 4 livelli di difficoltà, costituiscono parte integrante del curriculum di matematica, aiutano i bambini a sviluppare, consolidare, acquisire abilità matematiche, attraverso una modalità ludica e funzionale, in quanto lo svolgimento dell'esercizio è indispensabile al conseguimento della vittoria.

Obiettivi cognitivi:

- Consolidamento concetti matematici e geometrici:
ordine crescente/decescente, pari/dispari, simboli $<$, $>$, $=$, amici del 10, composizione/scomposizione del numero, unità/decina/ centinaia/migliaia, numeri ordinali, numeri romani, unità di misura (lunghezza, peso, capacità), frazioni, poligoni, solidi, angoli, riconoscimento di monete/banconote e calcolo del resto.
- Strategie di calcolo mentale
- Memorizzazione delle tabelline
- Strategie di gioco, atte a bloccare il percorso dell'avversario
- Attenzione e concentrazione
- Memoria di lavoro

Le carte-esercizio di matematica sono pensate per essere utilizzate in quattro varianti di difficoltà:



Livello 1, carte gialle
classe prima,
numeri entro il 20,
numeri ordinali



Livello 3, carte viola
classe terza,
numeri entro il 1000,
monete/banconote,
poligoni, frazioni



Livello 2, carte verdi
classe seconda,
numeri
entro il 100, tabelline



Livello 4, carte rosse
classe quarta/quinta,
numeri decimali,
numeri romani,
angoli, solidi, unità di
misura

ISTRUZIONI MISTERY TRIP

Una strada tortuosa e dissestata, con una biforcazione, che conduce in cima alla collina, dove sorge un castello isolato e abbandonato. Un viaggio misterioso a bordo di una coraggiosa macchinina, tra dossi, alberi abbattuti, distributori dismessi, imprevisti e continui cambi di scena.

Chi sarà il primo ad arrivare al castello?

Tante carte-esercizio sulla matematica, semplici, utili e funzionali al conseguimento della vittoria!

Contenuto

- Tabellone

- 4 macchinine



- 4 adesivi colorati



- 4 gettoni colorati



- 4 carte-macchinina



- 100 carte-esercizio di matematica, in 4 livelli di difficoltà

- 1 dado speciale



- 1 dado a 10 facce



- 1 libretto istruzioni



Assemblaggio

Attaccare i 4 adesivi colorati sotto le quattro macchinine:



Le 4 macchinine sono identiche ed è solo l'adesivo colorato sottostante, che permetterà durante il gioco di contraddistinguerle.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Con 3 o 4 giocatori

Ogni giocatore dovrà scegliere un gettone colorato e una macchinina con l'adesivo sottostante dello stesso colore.

Es: scelgo il gettone rosso e la macchinina con l'adesivo rosso, sottostante.

Mettere il tabellone al centro del tavolo.

Posizionare le carte-castello, le carte macchinina e i 2 dadi (dado speciale e dado a 10 facce) al lato del tabellone.



Posizionare le 3/4 macchinine alla partenza, **mischiandole bene tra di loro, in modo da non riconoscere più qual è la propria macchinina** (il gettone colorato serve come promemoria del colore scelto).

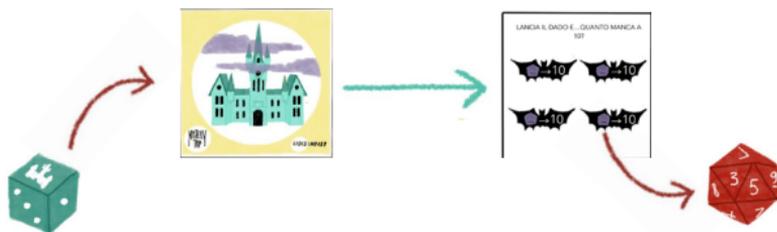
Inizia il gioco il più piccolo del gruppo.

A turno, lanciare il dado speciale 

Che faccia è uscita?

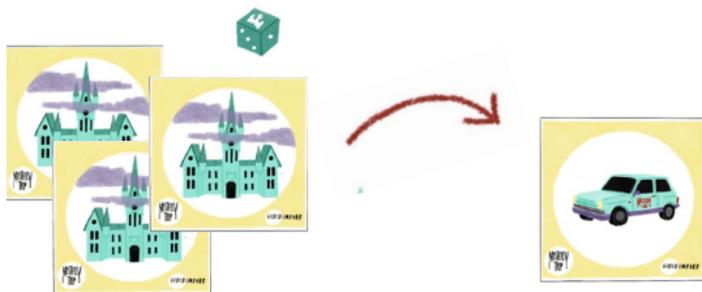
Pallini: spostare una qualsiasi delle macchinine (non sapendo qual è la propria), di tante caselle quanto i pallini indicati sul dado.

Castello: pescare una carta-castello e svolgere alcuni degli esercizi di matematica. **Per completare il numero riportato sulla carta esercizio, tirare il dado a 10 facce.**



Se necessario, utilizzare carta e penna per svolgere l'esercizio. Se possibile, svolgerlo a mente per allenare la memoria di lavoro. Tenere da parte la carta-castello svolta.

N.B. quando si saranno totalizzate 3 carte-castello, si vince la carta-macchinina, e non si svolgeranno ulteriori esercizi.



Una volta in possesso della carta-macchinina, quando al prossimo proprio turno, uscirà il castello sul dado, si potrà guardare segretamente sotto una sola macchinina per volta, per scoprirne il colore sottostante, senza farla vedere anche agli avversari.

Ti è uscito il castello sul dado ma non hai più bisogno di guardare sotto le macchinine perché ormai le riconosci tutte? Rilancia il dado fino a quando esce una faccia con i pallini.

Su che casella sei finito?



Scambio: scambiare la posizione a 2 macchinine qualsiasi tra di loro (una va al posto dell'altra). Lo scambio può avvenire anche tra 2 macchinine poste sulla stessa casella. **Si possono scambiare tra di loro qualsiasi delle 4 macchinine.** Ossia, nello scambio non deve essere per forza coinvolta la macchinina finita sulla casella "scambio". **La casella scambio diventa molto strategica, una volta che si conoscono i colori sottostanti alle macchinine e si vuole agevolare la propria macchinina e far indietreggiare quella dell'avversario!**



Gomma sgonfia: torna alla casella "attrezzi".



Torcia rotta: torna alla casella "pile".



Buca/albero abbattuto: la macchinina che finisce su una di queste caselle, deve stare ferma un giro.



Freccia avanti/indietro 3/2: vai avanti/indietro di tre/due.



Doppia freccia: quando si sta per raggiungere questa casella, si può scegliere dove girare.



Serbatoio vuoto torna al distributore.



FINE DEL GIOCO

Appena una macchinina raggiunge la collina grande e arriva al castello misterioso, vince il giocatore a cui appartiene il colore sottostante!

N.B. la collina non deve essere necessariamente raggiunta con un lancio diretto, i punti in più non valgono. Il gioco può continuare per aggiudicare il secondo, terzo o quarto posto.



Con 2 giocatori

Ogni giocatore dovrà scegliere due gettoni colorati e due macchinine con l'adesivo sottostante dello stesso colore.

Es: scelgo il gettone rosso e giallo e le macchinine con gli adesivi rosso e giallo, sottostanti. Mettere il tabellone al centro del tavolo.

Posizionare le carte-castello, le carte macchinina e i 2 dadi (dado speciale e dado a dieci facce) al lato del tabellone. Posizionare le 4 macchinine alla partenza, **mischiandole bene tra di loro, in modo da non riconoscere più quali sono le proprie macchinine** (il gettone colorato serve come promemoria dei colori scelti). Inizia il gioco il più piccolo del gruppo.

A turno, lanciare il dado speciale. 

Giocatore 1



Giocatore 2



Che faccia è uscita? Su che casella sei finito?

Vedi pag. 6 e 7

FINE DEL GIOCO

Appena una macchinina raggiunge la collina e arriva al castello misterioso, vince il giocatore a cui appartiene il colore sottostante!

N.B. la collina grande non deve essere necessariamente raggiunta con un lancio diretto, i punti in più non valgono. Il gioco può continuare per aggiudicare il secondo, terzo e quarto posto.

Variante più semplice per 2 giocatori

Ogni giocatore sceglie un solo gettone colorato e una sola macchinina con l'adesivo sottostante dello stesso colore. In questa variante più semplice, le macchinine in gioco sono due invece di quattro. Valgono le regole del gioco riportate a pag. 6 e 7.



www.giocoimparo.com

MISTERY TRIP

Gioco di matematica e strategia

Autore

Angela Zerbino, logopedista relazionale

Consulente per la matematica

Laura Solimena

Illustratrice

Chiara Ficarelli