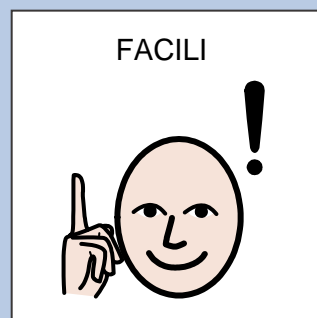
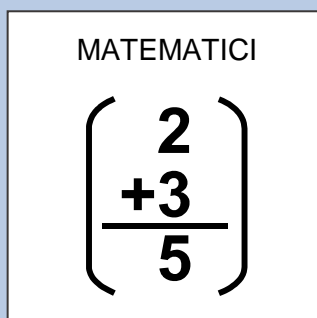
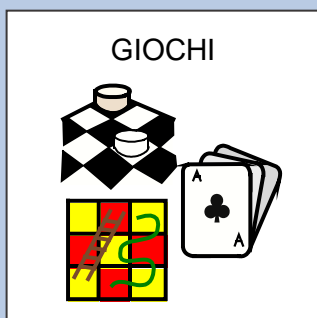
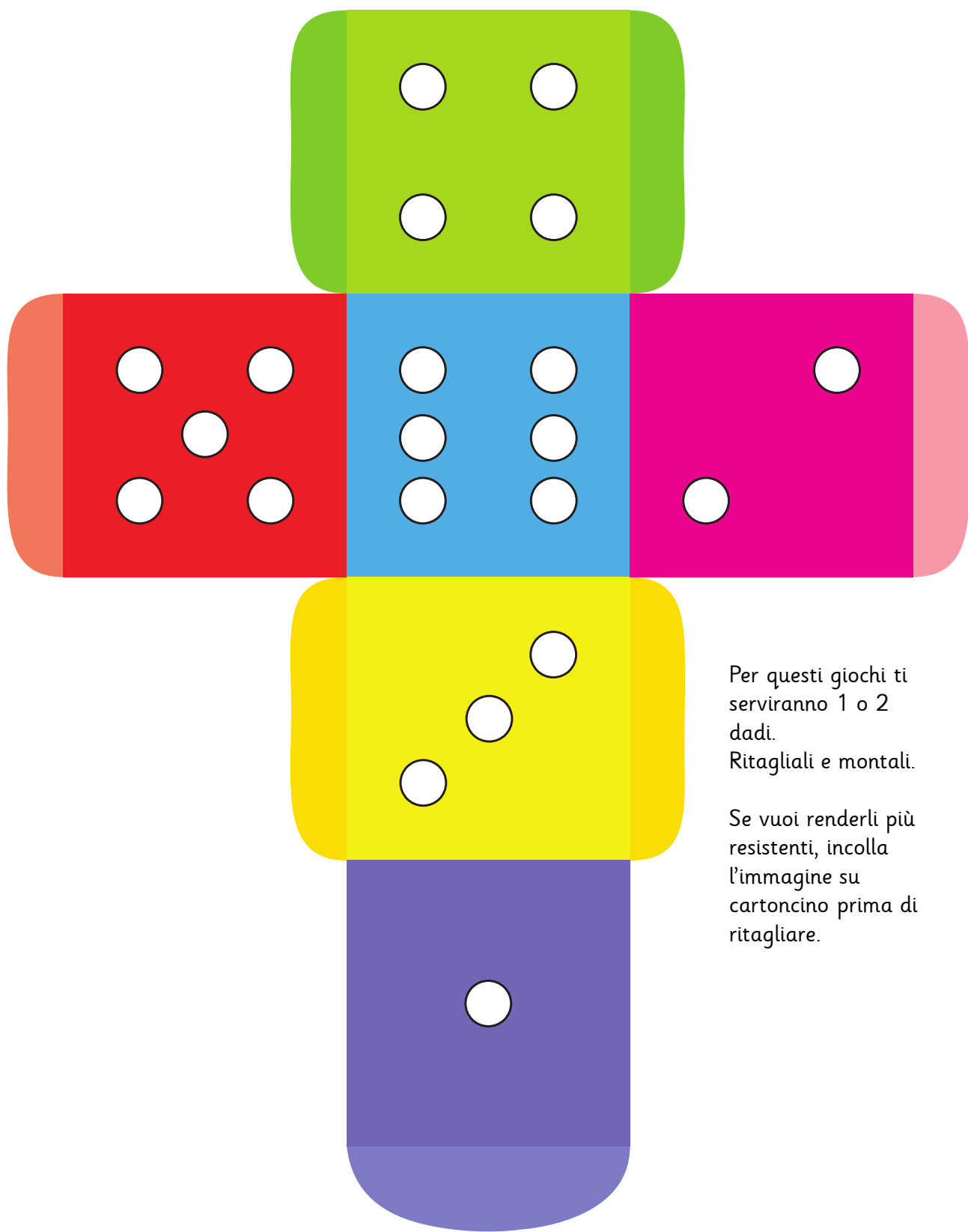


Risorse



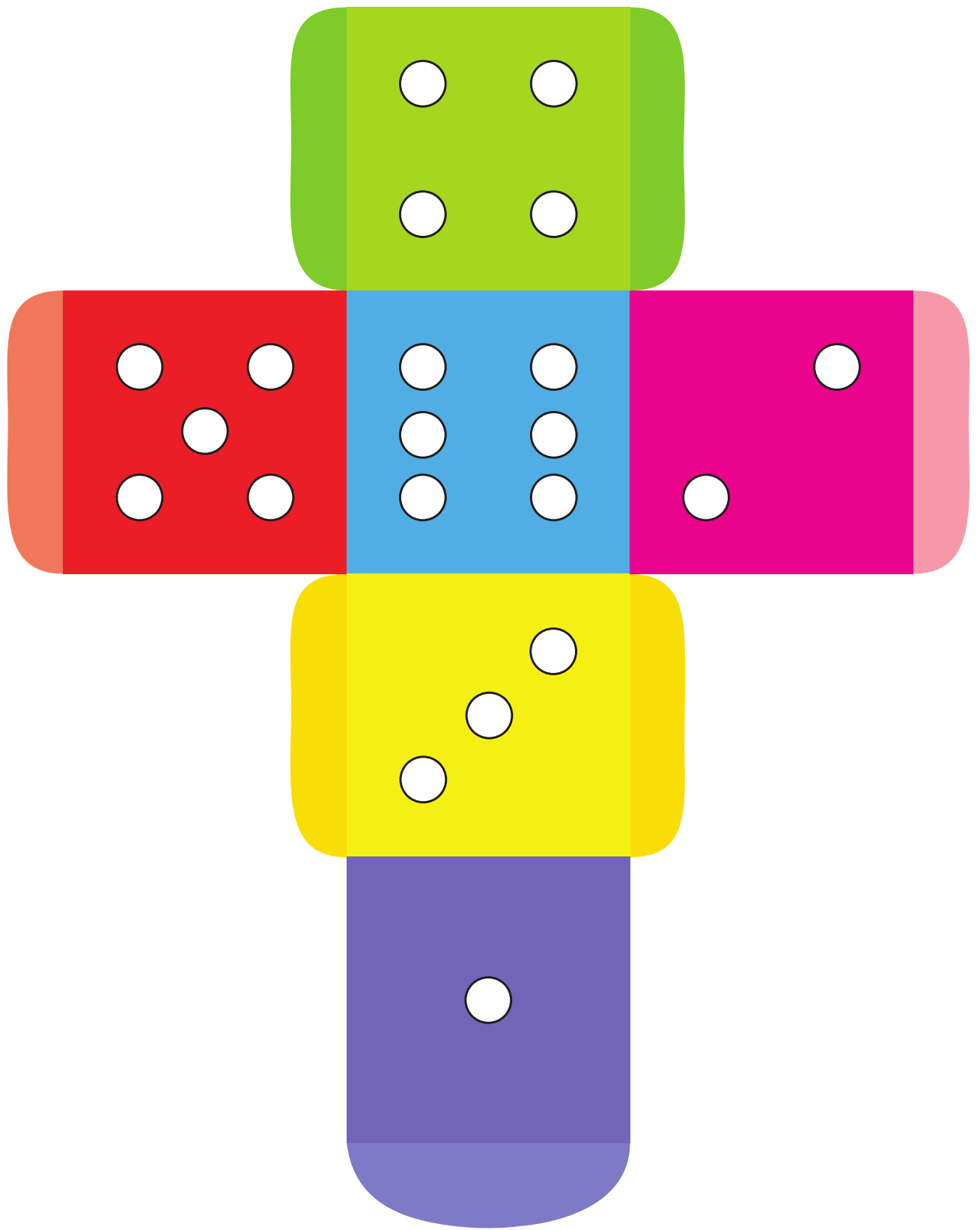
Livello ●●●●●

Widgit Symbols © Widgit Software 2002-2020



Per questi giochi ti
serviranno 1 o 2
dadi.
Ritagliarli e montali.

Se vuoi renderli più
resistenti, incolla
l'immagine su
cartoncino prima di
ritagliare.



Quanti sono? Metti via

LIVELLO: 3° materna – 1° primaria

ABILITÀ: corrispondenza oggetto-numero da 1 a 6

GIOCATORI: 2 - 4

MATERIALE: un dado
50 oggetti da contare (nocciole, caramelle...)
una ciotola per ogni giocatore
una ciotola o scatola più grande

Come si gioca.

Ogni giocatore dispone di 50 caramelle.

Il primo bambino lancia il dado e prende dalla sua scorta tante caramelle quante sono quelle indicate dal numero che è uscito, e le mette nella ciotola grande.

I giocatori si alternano nel lancio del dado, togliendo via via le proprie caramelle.

Il primo giocatore che rimane con una sola caramella, è il vincitore.

Carta che scotta!

LIVELLO: 3° materna – 1° primaria

ABILITÀ: identificazione di numeri, corrispondenze

GIOCATORI: 3 o più

MATERIALE: un dado
un mazzo o due mazzi (a seconda del numero di giocatori) di carte da Ramino dall' 1 (Asso) al 6

Come si gioca.

Ad ogni giocatore vengono distribuite cinque carte che terrà in mano. Ciò che resta del mazzo viene lasciato coperto.

Il primo giocatore lancia il dado e, se ha la carta corrispondente a quel numero, la scarta.

Quindi, sostituisce la carta eliminata con una presa dal mazzo.

Si prosegue col secondo giocatore e così via.

Se, chi ha lanciato il dado, non ha una carta corrispondente al numero uscito, dirà "CARTA CHE SCOTTA!".

Gli altri giocatori dovranno fare a gara a mettere giù la carta corrispondente al numero uscito. Il primo che riesce a metterla giù, può scartarla e sostituirla con una presa dal mazzo.

Tutti gli altri che sono stati sconfitti dovranno riprendere in mano le loro carte.

Per determinare il vincitore, contate il numero delle carte scartate.

Vince chi ha accumulato più carte.

Suggerimento

Se uno dei giocatori ha difficoltà di comunicazione, stampa e ritaglia la tessera sotto: gli servirà per dire “carta che scotta!”
Questa stessa carta potrebbe essere usata da tutti i giocatori al momento di dire «carta che scotta!».



Suggerimento

Se il giocatore non può manipolare da solo le carte, dovrai aiutarlo. Però, perché possa vedere bene le carte, puoi infilarle in una spazzola per abiti o adottare una soluzione di questo tipo, reperibile nei grandi store Internet.



Eliminale tutte!

LIVELLO: 3° materna – 1° primaria

ABILITÀ: sequenze di numeri, identificazione dei numeri

GIOCATORI: 2 - 4

MATERIALE: un dado
carte da Ramino dal 1 (Asso) al 6 per ogni giocatore

Come si gioca.

Ogni giocatore dispone le proprie carte davanti a sé in quest'ordine: asso, 2, 3, 4, 5, 6.

Ogni giocatore deve sbarazzarsi delle sue carte a partire dal 6 e procedendo all'indietro.

Ciascun giocatore lancia il dado e controlla se è uscito il numero corrispondente alla carta più alta che ha in quel momento: se sì, la carta viene eliminata, se no può lanciare ancora una volta prima di passare il turno.

Ogni giocatore può fare due lanci consecutivi.

Il primo che riesce ad eliminare tutte le sue carte, in scala, e gli rimane soltanto l'asso, ha vinto.

La carta uguale

LIVELLO: 3° materna – 1° primaria

ABILITÀ: identificazione di numeri da 1 a 6, numero maggiore di ...

GIOCATORI: 2

MATERIALE: un dado
un mazzo di carte da Ramino dal 1 (Asso) al 6 di tutti i semi

Come si gioca.

Il mazzo di carte viene collocato al centro con le carte coperte. Ciascun giocatore gira una carta del mazzo poi un giocatore lancia il dado.

Chi ha una carta uguale o superiore al numero uscito con il dado, prende entrambe le carte.

Nel caso in cui entrambi i giocatori abbiano carte di valore superiore, chi ha il numero più alto prende entrambe le carte (ricordate, però, che il numero uguale a quello uscito vince sempre, anche rispetto ad uno maggiore).

Se nessun giocatore ha un numero corrispondente o superiore, il dado viene lanciato di nuovo.

I giocatori si alterneranno nel lancio del dado. Il gioco prosegue finché tutte le carte del mazzo sono state utilizzate.

Vince chi ha accumulato più carte.

Cosa manca

LIVELLO: 1° - 2° primaria

ABILITÀ: addizione

GIOCATORI: 2 - 4

MATERIALE: 2 dadi
una matita per ciascun giocatore

Come si gioca.

Ogni giocatore prende uno dei fogli di operazioni, qui di seguito (se li esaurite, potete inventarne voi di nuove)

I partecipanti si alternano nel lancio dei dadi, cercando di far uscire il numero corretto per riempire la propria tabella.

Si possono usare uno o due dadi, a seconda del numero che dovrebbe uscire.

Se esce un numero che non può essere usato per riempire la tabella, si perde il turno. Si continua, finché uno dei giocatori non ha riempito tutti gli spazi della sua tabella e vince.

$3 + \underline{\quad} = 9$

$2 + \underline{\quad} = 5$

$7 + \underline{\quad} = 8$

$5 + \underline{\quad} = 9$

$1 + \underline{\quad} = 3$

$9 + \underline{\quad} = 10$

$4 + \underline{\quad} = 7$

$6 + \underline{\quad} = 8$

$3 + \underline{\quad} = 6$

$2 + \underline{\quad} = 7$

$8 + \underline{\quad} = 10$

$1 + \underline{\quad} = 7$

$5 + \underline{\quad} = 7$

$4 + \underline{\quad} = 9$

$1 + \underline{\quad} = 6$

$7 + \underline{\quad} = 8$

$3 + \underline{\quad} = 7$

$6 + \underline{\quad} = 7$

$3 + \underline{\quad} = 4$

$2 + \underline{\quad} = 8$

$4 + \underline{\quad} = 7$

$6 + \underline{\quad} = 8$

$8 + \underline{\quad} = 9$

$8 + \underline{\quad} = 10$

$1 + \underline{\quad} = 6$

$3 + \underline{\quad} = 8$

$4 + \underline{\quad} = 6$

$6 + \underline{\quad} = 10$

$9 + \underline{\quad} = 10$

$6 + \underline{\quad} = 8$

$6 + \underline{\quad} = 8$

$5 + \underline{\quad} = 9$

$7 + \underline{\quad} = 10$

$1 + \underline{\quad} = 7$

$9 + \underline{\quad} = 10$

$5 + \underline{\quad} = 10$

$3 + \underline{\quad} = 9$

$4 + \underline{\quad} = 10$

$3 + \underline{\quad} = 8$

$4 + \underline{\quad} = 5$

Vince il 20!

LIVELLO: 2° primaria

ABILITÀ: addizione fino al 20

GIOCATORI: 2

MATERIALE: un dado
20 piccoli oggetti per ciascun giocatore in una ciotola
una ciotola vuota per ciascun giocatore

Come si gioca.

Il primo giocatore lancia il dado e mette nella ciotola vuota il numero di oggetti corrispondenti al numero uscito nel dado.

La stessa operazione viene compiuta dal secondo giocatore.

I giocatori si alternano nel lancio del dado, aggiungendo alla seconda ciotola il numero di oggetti corrispondenti a quello uscito.

Il primo che raggiunge 20 oggetti, ha vinto.

Suggerimento: se uno dei giocatori è impacciato nei movimenti delle mani, usa oggetti un po' grandi come noci, palline di carta stropicciata, etc.

Che ore sono?

LIVELLO: 1° - 2° primaria

ABILITÀ: conoscenza dell'orologio, addizione fino a 12

GIOCATORI: 2 o più

MATERIALE: 2 dadi
1 orologio (come di seguito) per ciascun giocatore
1 penna o pennarello

Come si gioca.

Ogni giocatore ha un orologio.

Il primo giocatore lancia un dado e cancella sul proprio orologio l'ora corrispondente al numero uscito. Quando i numeri fino a 6 sono stati tutti cancellati, il giocatore comincia a giocare con due dadi e somma i numeri usciti. Se il numero che esce (con un dado o due) è già stato cancellato, può fare un secondo e un terzo lancio per poi passare il turno all'avversario.

A turno, i giocatori lanciano i dadi e riempiono il proprio orologio. Il primo che riesce a completare l'orologio, ha vinto.

Stampa un orologio per ciascun giocatore



Di mese in mese

LIVELLO: 1° - 2° primaria

ABILITÀ: conoscenza dei mesi, addizione fino a 12

GIOCATORI: 2 o più

MATERIALE: 2 dadi
1 tabella dei mesi (come di seguito) per ciascun giocatore
1 penna o pennarello

Come si gioca.

Ogni giocatore ha una tabella coi mesi.

Il primo giocatore lancia un dado e cancella sulla propria tabella il mese corrispondente al numero uscito (ad esempio, se esce il 3 = Marzo). Per aiutarsi può seguire, contando, i mesi sulle due file.

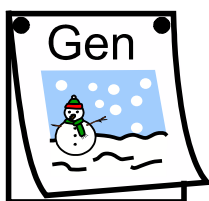
Quando i numeri fino a giugno sono stati tutti cancellati, il giocatore comincia a giocare con due dadi e somma i numeri usciti (ad esempio, se escono $4 + 3 = 7 =$ Luglio).

Se il numero che esce (con un dado o due) è già stato cancellato, può fare un secondo e un terzo lancio per poi passare il turno all'avversario.

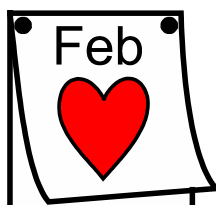
A turno, i giocatori lanciano i dadi e riempiono la propria tabella. Il primo che riesce a completare tutti i mesi, ha vinto.

Stampa una tabella per ciascun giocatore

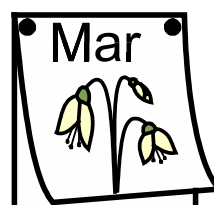
GENNAIO



FEBBRAIO



MARZO



APRILE



MAGGIO



GIUGNO



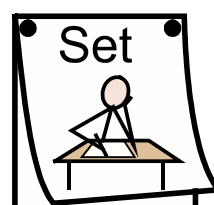
LUGLIO



AGOSTO



SETTEMBRE



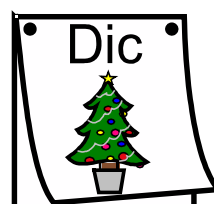
OTTOBRE



NOVEMBRE



DICEMBRE



La banca

LIVELLO: 1° - 2° primaria

ABILITÀ: numeri pari e dispari, addizione fino a 12

GIOCATORI: 2 - 4

MATERIALE: 2 dadi
10 piccoli oggetti (es. caramelle, biglie, bottoni)
per ogni giocatore
10 piccoli oggetti per la Banca

Come si gioca.

Distribuite gli oggetti in modo che ogni giocatore ne abbia dieci. Gli altri dieci vanno alla Banca.

Prima di lanciare il dado, i giocatori devono dire se, secondo loro, uscirà un numero pari o dispari.

I giocatori possono scommettere un numero qualsiasi degli oggetti di cui dispongono (fino ad includerli tutti).

Dopo che le scommesse sono state fatte, un giocatore (scelto in precedenza) lancia i dadi.

Si fa la somma dei numeri usciti per determinare se il lancio è pari o dispari.

Chi ha fatto la previsione giusta, prende dalla Banca tanti oggetti quanti sono quelli che ha scommesso. Chi, invece, ha perso gli oggetti che ha messo in palio, deve darli alla Banca.

Il gioco va avanti finché la Banca non ha più oggetti.

Vince chi ne ha accumulati di più.

Suggerimento

Se uno dei giocatori ha difficoltà di comunicazione, stampa le tessere sotto: gli serviranno per dire “numero pari” o “numero dispari”.

NUMERO PARI

23456

NUMERO DISPARI

23456