

LA LINEA DEI NUMERI CON I TAPPI DI BOTTIGLIA (MATERIALE STRUTTURATO)

STAMPARE LE PAGINE SEGUENTI E RITAGLIARE I CERCHI CON I NUMERI.
INCOLLARLI SU TAPPI DI PLASTICA (QUELLI DELLE BOTTIGLIE) E CONSERVARLI IN
UNA SCATOLA.

Stampando le pagine senza adattamento i cerchi avranno le dimensioni giuste per coprire la parte superiore dei tappi senza sbordare. Stampando su carta colorata saranno più invitanti. Per incollarli va bene la colla stick, tipo Pritt o simili (premere bene anche sui bordi).

ALCUNE POSSIBILI ATTIVITÀ:

COSTRUZIONE DELLA LINEA DEI NUMERI FINO A 100.

RAGGRUPPAMENTI E SCHIERAMENTI

NUMERI PARI/NUMERI DISPARI;

GRUPPI DA 2 (COPPIE);

DA 5 (CINQUINE);

DA 10 (DECINE);

DA 12 (DOZZINE);

..... ecc

GIOCHI (PER CLASSI 1[^] E 2[^]):

- 1) SI PONGONO SUL TAVOLO I TAPPI CAPOVOLTI, IN MODO CHE IL NUMERO NON SIA VISIBILE. A TURNO, SI PESCA UN TAPPO E SI CONSERVA SCOPERTO SUL TAVOLO. VINCE CHI RIESCE PER PRIMO A FORMARE UNA CATENA DI 5 NUMERI CONSECUTIVI.
- 2) SI DISTRIBUISCE UN CERTO NUMERO DI TAPPI A TESTA. A TURNO, SE NE PONE UNO SUL TAVOLO, CERCANDO DI ACCOSTARLO AD UN NUMERO VICINO (PRECEDENTE O SUCCESSIVO); VINCE CHI RESTA PRIMA SENZA TAPPI. SE NESSUNO FINISCE I TAPPI, VINCE CHI HA ACCOSTATO CORRETTAMENTE PIÙ NUMERI.
- 3) (VARIANTE DEL GIOCO 2) SI DISTRIBUISCE UN CERTO NUMERO DI TAPPI A TESTA. A TURNO, SE NE PONE UNO SUL TAVOLO, CERCANDO DI ACCOSTARLO AD UN NUMERO "CUGINO", OVVERO UN NUMERO CHE HA LA STESSA QUANTITÀ RISPETTO ALL'UNITÀ E DIFFERISCE SOLO PER LA DECINA (ES 31/71... OPPURE 19/29... ECC.). VINCE CHI RESTA PRIMA SENZA TAPPI. SE NESSUNO FINISCE I TAPPI, VINCE CHI HA ACCOSTATO CORRETTAMENTE PIÙ NUMERI.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41 42 43 44 45

46 47 48 49 50

51 52 53 54 55

56 57 58 59 60

61 62 63 64 65

66 67 68 69 70

71 72 73 74 75

76 77 78 79 80

81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	100