

## GIOCHI DIDATTICI PER IMPARARE

### DOTTOR TOPO



Il gioco è ambientato nel tetro laboratorio del dottor Topo che trascorre il suo tempo facendo tanti strani esperimenti. Viene proposto un calcolo con i numeri naturali. L'esito degli esperimenti del dottor Topo dipende dalla correttezza dell'esecuzione dei calcoli proposti.

### LE PIRAMIDI MISTERIOSE



**Obiettivo: Saper risolvere moltiplicazioni trovando il prodotto o uno dei fattori.**

La piramide misteriosa si presenta con alcuni blocchi contrassegnati da un numero ed altri da contrassegnare con il numero esatto (prodotti). Un egiziano ti guiderà alla verifica dei numeri inseriti. I blocchi risolti mostrano un geroglifico e poi il numero esatto in tinta oro. Alla fine, quando tutte le moltiplicazioni sono state risolte, la sfinge compare sopra alla piramide e la piramide stessa si apre mostrando un passaggio segreto.

### BOLLE DI SAPONE



**Simpaticissimo software per esercitarsi sulla tabelline dai 7 anni in poi.**

Obiettivo: riconoscere i numeri di una data tabellina  
Riuscirà il gattino a far scoppiare solo le bolle con i numeri della tabellina indicata?

Ad ogni colpo esatto comparirà un bellissimo pezzetto di arcobaleno, che permetterà al gatto di attraversare il mare, ad ogni colpo errato invece comparirà nel cielo una nuvola che diverrà sempre più grossa e se si sbagliano molti colpi scoppierà un temporale: cadranno dal cielo grossi goccioloni e il nostro amico gatto si vedrà costretto ad aprire l'ombrello

### LUPO LEPRE



**GIOCO di calcolo veloce divertentissimo a partire dai 7 anni in poi**

Obiettivo: risolvere le operazioni correttamente e velocemente

In questo gioco sei nei panni del povero leprotto che deve scappare dal lupo cattivo.

Per essere salvo devi dare l'esatto risultato delle operazioni. Per ogni salto devi risolvere mentalmente delle operazioni aritmetiche: per ogni risposta esatta avanzi di un passo saltando sui barili e avvicinandoti alla casetta, ad ogni risposta errata sarà il lupo a raggiungere la piccola lepre.

## CAROTOMANIA



Il bambino ha a disposizione un campo di carote. Ciascuna carota può essere raccolta e messa nel cesto solo se è possibile farla passare su un altro posto vuoto saltando una carota (come nel gioco della dama).

Sono possibili alcuni aiuti (spostamento della carota senza salto). Scopo del gioco raccogliere il maggior numero possibile di carote. Raccogliere molte carote con pochi aiuti può risultare difficile. Per raccogliere molte carote è necessario adottare una strategia e quindi prevedere le mosse future.

**Età:** Da 7 anni *ma diverte anche i grandi*