Il Mondo dei Numeri

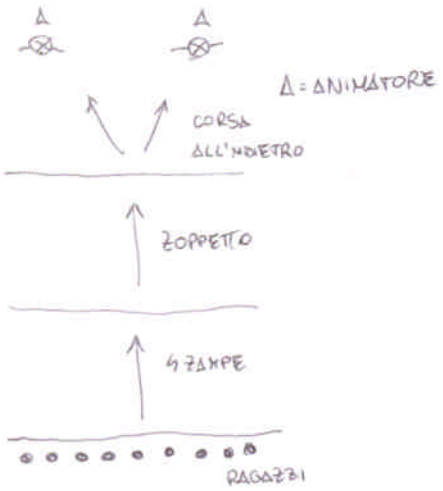
Oggi bimbi si fa una girata nel mondo dei numeri. Non vi preoccupate: non ci sono né calcoli matematici, né professoresse ansiose di riempirvi la testa di teoremi e formule (tanto un ci 'apiscano nulla neanche loro). Semplicemente faremo dei giochi dall'1 al…. 1000!

Gioco x formare le squadre

Prima fase: che numero 6?

Prima di iniziare bisogna sapé che numero sei, sennò come fai ad entrare nel mondo dei numeri?

Tutti i giocatori si mettono in fila dietro una linea di partenza. Al via, tutti insieme, dovranno fare il seguente percorso: gattoni fino a una seconda linea dicendo la tabellina del 4 (tanto anche se un la sapete, è uguale); a zoppetto fino a una terza linea (tabellina dell'uno); a corsa all'indietro fino all'animatore (tabellina del due). Lì i giocatori si mettono in fila, in ordine di arrivo, e l'animatore sussurra nell'orecchio a ciascun giocatore il proprio numero di squadra (o uno, o due, se le squadre sono due). Ed ecco formate le squadre. Naturalmente l'animatore dovràstare attento a fare due squadre equilibrate, sennò è un idiota!



Seconda fase

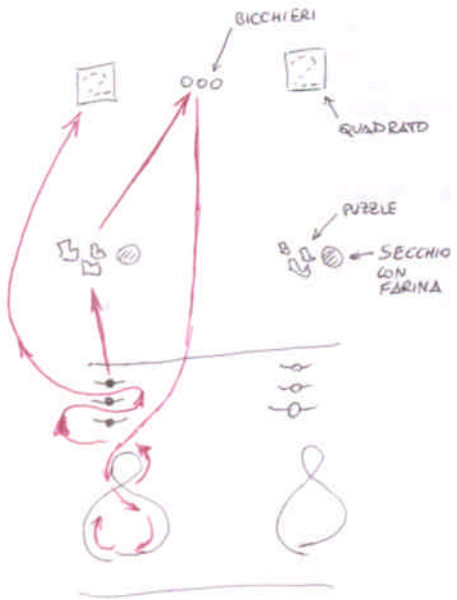
Nel mondo dei numeri ogni numero somiglia a qualcosa: l'1 è un soldato sull'attenti, il 4 è una barca a vela o una seggiola… ma voi a cosa somigliate?

A questo punto le squadre hanno alcuni minuti (5 o 10) per darsi un nome e fare un inno (cioè una canzoncina mimata) ovviamente inerente al tema dei numeri. Scaduto il tempo i ragazzi effettueranno l'inno e gli animatori valuteranno i due inni e assegneranno 4 punti da spartire fra le due squadre.

Primo gioco: il percorso cifrato

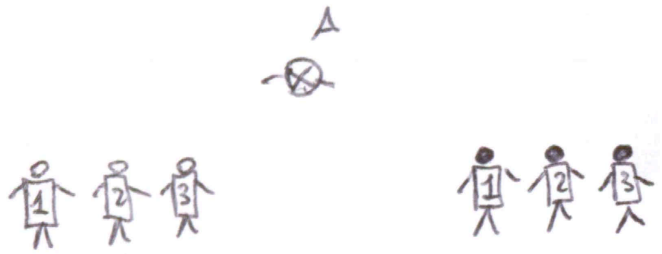
Nel mondo dei numeri, tutto è a forma di numero: le strade, i giochi, i discorsi, e noi non possiamo non adattarci a questo modo di vivere.

E' un percorso da farsi in parte tutti insieme, in parte a staffetta. Inizialmente le due squadre si mettono a "trenino"(in fila indiana). Al via ciascuna squadra correràin un punto del campo dove saràdisegnato un grande otto "8" (uno per ciascuna squadra). La squadra dovràpercorrere l'intero 8 tre volte, dopo di che si fermera dietro una seconda linea, sempre in fila indiana. Da lì inizieràla parte a staffetta: uno dopo l'altro i giocatori correranno verso un terzo punto, dove troveranno un semplice puzzle da comporre, rappresentante un 8. Fatto il puzzle, il giocatore correrà ancora avanti, dove prenderàun bicchiere di plastica bucherellato. Col bicchiere torneràverso la "zona



puzzle”, dove ci saràanche un secchiello con della farina all’interno. Messa la farina nel bicchiere, torneràverso il grande “8” (quello disegnato x terra) e lo percorreràaltre tre volte (da solo e con il bicchiere di farina). Quindi dovràpassare in mezzo alla sua squadra, zigzagando fra i suoi compagni messi in fila indiana. Fatto questo correràin fondo al campo, dove, in un quadrato disegnato col gesso, dovràdisegnare un “2” con la farina. finita la farina andràa posare il bicchiere da dove lo ha preso e torneràverso la squadra, per dare il cambio col giocatore successivo. Quando tutti i componenti avranno fatto questo, l’intera squadra correràverso il quadrato dove hanno fatto il “2” con la farina e dovranno risolvere un indovinello:
“IL NOSTRO M _ _ _ _ E’ ANDARE IN CAN _ _ _ _ MANGIANDO IL _ _ _ TTO”
con il suggerimento che le parole mancanti sono i numeri incontrati nel percorso (facile, no?)
Vince la squadra che per prima avràrisolto l’indovinello (6 punti da spartire fra le due squadre, in base a come hanno eseguito le prove, se hanno barato, come è venuto il “2” di farina, ……)

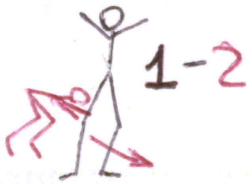
Secondo gioco: ok il prezzo è giusto
E’ chiaro che anche nel mondo dei numeri ogni cosa ha un prezzo, ma non si paga in moneta, bensì in numeri, ed in particolare con quei numeri che compongono ciascun prezzo.
In questo gioco occorre indovinare il prezzo di un oggetto che dàaccesso a ben due punti per chi lo rappresenta x primo. Praticamente le due squadre si mettono in riga, una accanto all’altra. Ad ogni componente di ciascuna squadra viee consegnato un foglio dimensione A4 (o più) con indicato un numero da 1 in su: quindi ogni ragazzo ha un suo numero, diverso da quello degli altri compagni, e ci saràun 1, un 2, un 3…. per ciascuna squadra.



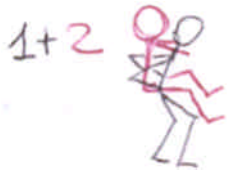
Inizia il gioco: l’animatore dice: “ho comprato un (televisore) e l’ho pagato (centoventitremilioni ottocentonovantacinquemila quattrocentosessantasette lire). A quel punto tutti i giocatori si dovranno spostare x rappresentare quel numero. Vince i 2 punti la squadra che riesce per prima nell’intento (di rappresentare il numero detto!). Si ripete la prova + volte. E’ chiaro che il numero detto dovràessere tale da coinvolgere tutta la squadra. Nel caso che i ragazzi fossero tanti, si potràinserire lo “zero”, la “virgola” (dicendo numeri decimali), oppure ripetere più volte alcuni numeri.

Terzo gioco: il rubanumero
Ovviamente nel mondo dei numeri non mancano i mascalzoni, che cercano di appropriarsi delle cose senza dare nulla a nessuno. Però per riuscire a rubare bisogna mettere in atto delle strategie, in particolare bisogna essere sempre in due per riuscire a fare un buon colpo, e c’è sempre qualcun altro che ha la stessa nostra (cattiva) idea.
Il gioco è quasi identico a rubabandiera (ma non lo dite in giro). Le due squadre si mettono in riga, l’una di

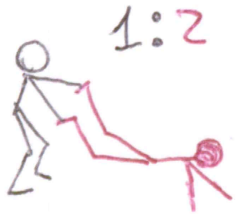
fronte all'altra, ed ogni ragazzo si numera da 1 in su (come il gioco precedente, ma senza fogli). Al centro c'è l'animatore con la bandiera. Egli griderà ad alta voce una operazione matematica tra due numeri; ad esempio: 3 per 5; oppure: 1 diviso 4. I giocatori chiamati saranno quelli corrispondenti ai numeri dell'operazione matematica indicata dall'animatore, mentre l'operazione stessa indicherà la modalità con cui conquistare la bandiera. In particolare (per esempio):

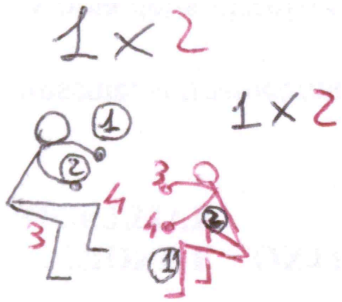


- 1 più 2 = il numero uno prende a cavalluccio il numero due e lo porta a prendere la bandiera



- 1 meno 2 = il numero due passa sotto le gambe del numero uno prima di andare (da solo) a prendere la bandiera)
- 1 per 2 = uno e due si abbassano l'uno di fronte all'altro (vedi figura) e si incrociano le mani sui ginocchi, quindi, saltellando in quella posizione, corrono a prendere la bandiera



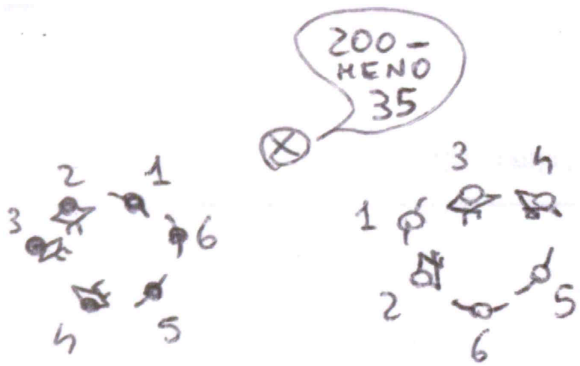


- 1 diviso 2 = il numero uno porta a cariola il numero due a prendere la bandiera.

Per il resto il gioco segue le regole di rubabandiera

Quarto gioco: la tombola

Nel mondo dei numeri uno dei giochi più famosi è la tombola. In questo gioco, chi estrae le 'ghiandine' cioè i numeri, dice ad alta voce un'operazione matematica, e i numeri che compongono il risultato, si fanno avanti, così da far vincere i propri amici.



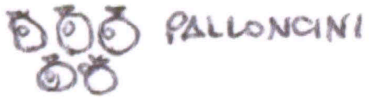
Ciascuna squadra forma un cerchio in piedi. Ad ogni ragazzo viene dato un numero, da zero a nove (nel caso ci sia un numero insufficiente di ragazzi, qualcuno farà 2 numeri, mentre se fossero più di 10 ragazzi, si darà ad alcuni uno stesso numero). L'animatore dirà una semplice operazione matematica; ad esempio: 3 x 4. Il risultato è… via quelle calcolatrici! Ovviamente fa 12. Ebbene i due ragazzi '1' e '2' dovranno rimanere in piedi, mentre tutti gi altri si siederano. La squadra che x prima si mette nella posizione giusta si aggiudica 2 punti. Si ripete + volte la prova.

Quinto gioco: numero col botto

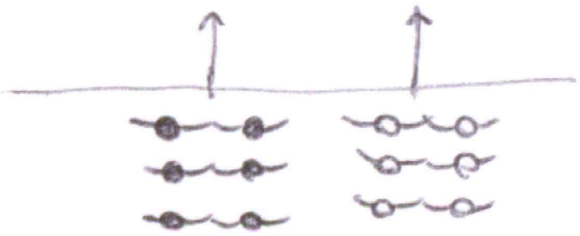
Purtroppo, nel mondo dei numeri ci sono i temibili cacciatori di numeri. Questi, gironzolano a coppie cercando di catturare i poveri numeri. Questi ultimi scappano e si rinchiudono in casa, ma le loro case sono troppo fragili per resistere agli assalti dei cacciatori.

Ciascuna squadra si divide a coppie. Le coppie si mettono in fila in modo da partire a staffetta, una dopo l'altra. Scopo di ciascuna coppia è percorrere un breve tragitto per raggiungere un secchio dove troveranno all'interno dei palloncini gonfiati (con l'aria) con all'interno un foglietto numerato da zero a nove (i palloncini saranno almeno il numero totale di giocatori, se non di +). Accanto al secchio vi saranno dei foglietti coperti, indicanti

il modo con cui la coppia dovrà scoppiare il palloncino. Alcuni modi possono essere: pancia contro pancia; sedere contro sedere, fronte contro fronte, etc. Al via parte una coppia di ciascuna squadra, farà il percorso, e raggiungerà i foglietti. Ne pescherà uno a caso e leggerà come dovrà scoppiare i l palloncino.



A quel punto la coppia prenderà il palloncino e lo scoppierà nel modo indicato. Raccoglierà il foglietto che era all'interno (chissà dove sarà finito) e lo porterà indietro dalla propria squadra. A quel punto partirà la coppia successiva (che farà la stessa cosa). Finite le coppie si riparte con la prima coppia. E così via fino allo scadere del tempo (3-4 minuti) o al finire dei palloncini. Vince 5 punti la squadra che avrà conquistato + punti (cioè quelli indicati nei fogliettini presi dai palloncini scoppiati).



Sesto gioco: la premiazione

Il nostro viaggio nel mondo dei numeri si conclude con una sfilata di…numeri ovviamente!

Si contano i punti che ciascuna squadra ha conquistato. A quel punto i giocatori dovranno, col corpo, rappresentare il numero di punti raggiunto. La squadra che lo fa meglio becca 5 punti. A quel punto si può davvero premiare la squadra vincitrice.