

Gioco dell'euro

Obiettivi didattici

Conoscenza dell'ordine numerico e la ripartizione dei numeri in sottounità definite dal sistema decimale.

Esercitazioni sull'uso del denaro nel nostro sistema monetario.



Presentazione della attività.

Il gioco consiste in un comune gioco dell'oca dove le singole caselline sono riempite con i simboli rappresentanti ciliegie, mele e cocomeri. Ad ogni simbolo è associata una singola unità monetaria:

1 ciliegia	representa	1 eurocent
1 mela	“ “	10 cent
1 cocomero	“ “	1 euro

I simboli si presentano anche raggruppati per 2 o per 5 o per 10 così da rappresentare esattamente le monete da 2 da 5 e da 10 centesimi o decine di centesimi che troviamo nel sistema monetario in uso.

Il giocatore deve avanzare sulle caselle secondo il numero uscito dal lancio di uno o due dadi (a discrezione del giocatore stesso) e vincerà la quantità di ciliegie, mele o cocomeri raffigurati sulla casella in cui va a cadere (gli verranno consegnati dei cartellini corrispondenti). Vince chi saprà accumulare la maggior quantità di denaro.

La validità del gioco consiste nel:

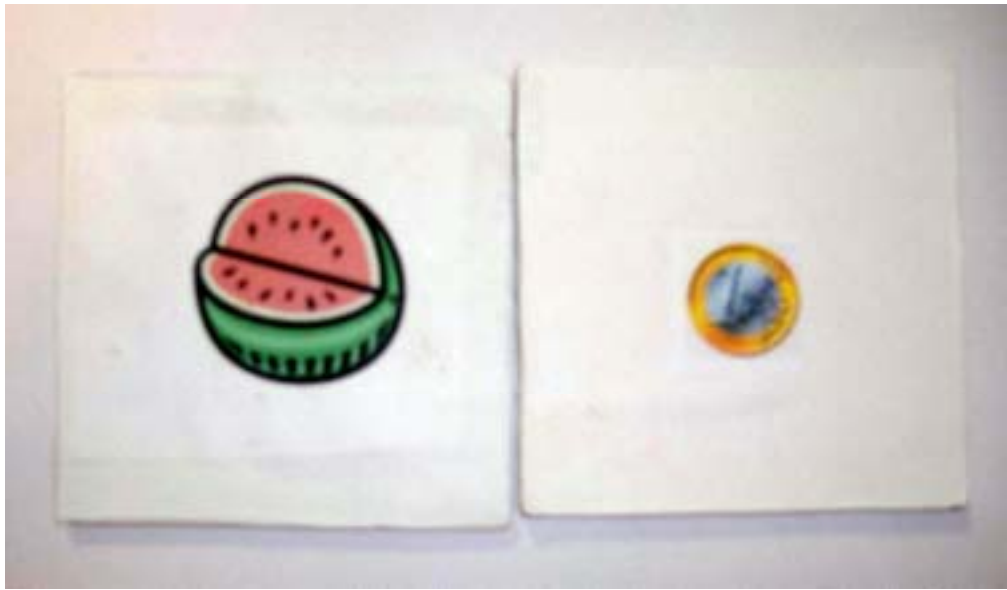
- a) saper riconoscere la grandezza della singola vincita (la dimensione dei frutti aiuta a raffigurarsi anche la differenza dell'ordine di grandezza delle unità monetarie)
- b) saper sommare le quantità equivalenti fra loro e la quantità totale (esattamente come si fa nell'uso quotidiano del denaro)
- c) saper riconoscere le equivalenze.

Una delle possibili difficoltà da affrontare consiste nel dare il resto nel caso in cui non siano più disponibili i cartellini corrispondenti e si riceva un cartellino di valore superiore. Quando il bambino arriva a capire quale resto deve restituire esattamente avendo ricevuto un cartellino di valore superiore a quello dovuto, il gioco avrà raggiunto il suo scopo.

Es Ho vinto 3 mele se ricevo un cartellino raffigurante 5 mele ne dovrò restituire 2.

Es Avendo vinto 5 cent e non essendo più disponibili i cartellini da 5 cent si può offrire un cartellino da 10 cent e attendere un resto da 5 centesimi.

I cartellini raffigurano su un lato i simboli dei frutti e sul retro il valore corrispondente in euro. Una volta apprese le regole e raggiunta una certa familiarità col gioco utilizzando solo i simboli dei frutti, si può passare al gioco con l'utilizzo delle sole monete semplicemente girando i cartellini.





Quando si sia raggiunta una discreta familiarità col gioco qualcuno dei giocatori può gestire la “banca” essendo probabilmente il ruolo più impegnativo e quindi più coinvolgente. L’insegnante dovrebbe intervenire il meno possibile.

Una variante del gioco ora spiegato può essere rappresentata dalla simulazione della spesa ovvero distribuendo tutti i cartellini ai singoli giocatori (in modo equo in modo da partire tutti con la stessa quantità di denaro) ogni volta che si tira il dado si paga la quantità corrispondente a quella indicata dalla casella in cui si è caduti. Perde chi finisce tutto il denaro.