

Il crucinúmero

Da solo

Nome _____ Data _____

1 Risolvi le definizioni e scrivi una cifra in ogni casella, come in un cruciverba.

1			2		3		
			4				
5	6			7	8		
	9	10					
11							

Orizzontali

- 2. $677 - 38$
- 4. $30 - 20$
- 5. $16 + 49$
- 7. $70 - 37$
- 9. $94 - 38$
- 11. $690 + 243$

Verticali

- 1. $401 + 415$
- 2. $23 + 38$
- 3. 3 centinaia, 0 decine e 3 unità
- 6. 5 centinaia, 5 decine e 3 unità
- 8. $157 + 196$
- 10. 7×9

I quadrati magici

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Ogni riga, ogni colonna e le due diagonalì hanno la stessa somma. Nel primo quadrato ci sono le decine da 10 a 90, una volta sola: la somma magica è 150.

40		
	50	
	10	

- 2** Nel secondo ci sono i numeri dispari da 3 a 19. Trova prima la somma magica: è il triplo del numero centrale.

	3	
7	11	

Il codice delle tabelline

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Ogni risultato corrisponde a una lettera. Fai le moltiplicazioni, cerca il risultato nella tabella e scrivi la lettera: scoprirai la parola segreta.

18	24	27	32	35	36	42	45	56	72
T	A	C	R	E	M	S	O	I	N

1 $6 \times 6 =$ _____	2 $3 \times 8 =$ _____	3 $3 \times 6 =$ _____
4 $5 \times 7 =$ _____	5 $9 \times 4 =$ _____	6 $8 \times 3 =$ _____
7 $6 \times 3 =$ _____	8 $8 \times 7 =$ _____	9 $9 \times 3 =$ _____
10 $4 \times 6 =$ _____		

La parola segreta:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- 2** Ora tocca a te: scegli una parola di quattro lettere della tabella, scrivi le moltiplicazioni che la nascondono e falla indovinare a un compagno.

La mia parola segreta, in moltiplicazioni

Il percorso della tabellina del 7

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Parti dal 7 e segui la tabellina del 7 in ordine fino al 70. Ti puoi spostare solo nella casella accanto, in orizzontale o in verticale. Attenzione: ci sono multipli del 7 messi apposta per confonderti.

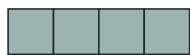
73	1	20	58	49	22
45	28	9	75	27	11
67	45	53	13	3	9
67	30	7 PARTENZA	14	13	56
70 ARRIVO	58	16	21	28	56
63	56	49	42	35	19

La battaglia navale

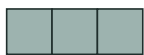
In coppia

Nome _____ Data _____

- 1** Si gioca in due, senza guardare il foglio dell'altro. Nella tua griglia disegna le navi in orizzontale o in verticale, senza farle toccare:



corazzata × 1



incrociatore × 2



sommersgibile × 3

- 2** A turno dite una casella con la lettera e il numero, per esempio «C5». L'altro risponde «acqua», «colpito» o «affondato». Segna i tuoi tiri nella griglia dell'avversario: vince chi affonda per primo tutta la flotta.

La mia flotta

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

La flotta avversaria

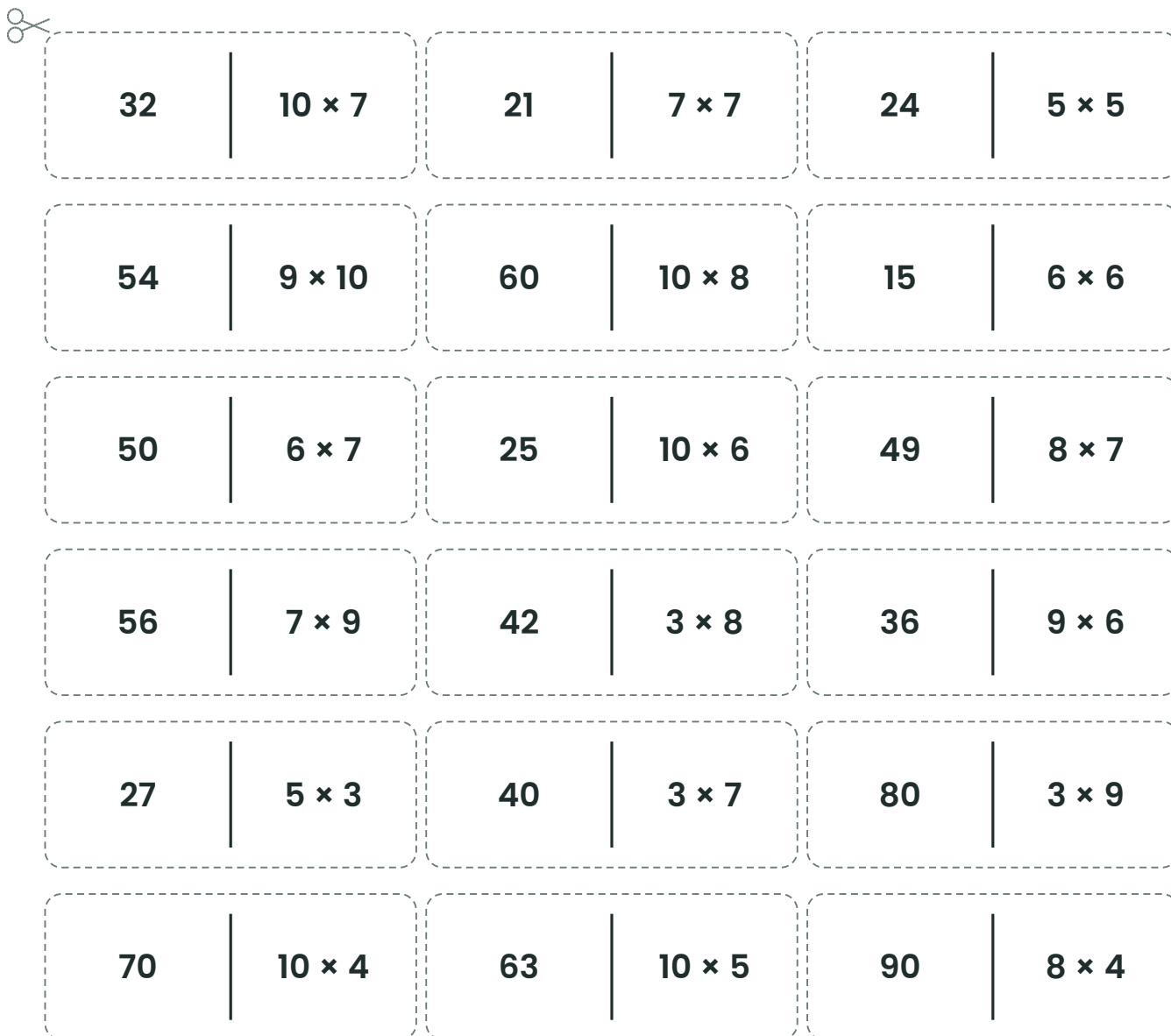
	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Il domino delle tabelline

In coppia

Nome _____ Data _____

- 1** Ritaglia le 18 tessere. Metti una tessera qualsiasi sul banco: a destra c'è una moltiplicazione, cerca la tessera che a sinistra ha il risultato e attaccala. Continua finché la catena si chiude in un cerchio.



Il sudoku a sei

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** In ogni riga, in ogni colonna e in ogni rettangolo grosso ci devono essere i numeri da 1 a 6, una volta sola.

	5	3		6	4
2		6			
				3	6
6		1			
5					3
	6	2			5

	1				
			5		3
	2		3	6	1
	6			4	
		2	4	5	

Il secondo ha meno numeri. Un trucco: comincia dalla riga, dalla colonna o dal rettangolo a cui mancano meno numeri.

Come usare i giochi

Per l'insegnante

Sette giochi matematici per la classe terza: numeri fino a 1000, le quattro operazioni, le tabelline, le prime coordinate e la logica. Cinque si fanno da soli, due in coppia.

Il crucinúmero funziona come un cruciverba, ma ogni casella contiene una cifra. Le definizioni mescolano operazioni e scomposizioni (centinaia, decine e unità): un errore in orizzontale si scopre subito in verticale.

I quadrati magici partono dal quadrato con i numeri da 1 a 9: moltiplicando tutto per 10 o raddoppiando e aggiungendo 1, il quadrato resta magico. È un buon momento per chiedere alla classe perché.

Il codice e il percorso della tabellina del 7 allenano le tabelline. Nel percorso ci sono multipli del 7 fuori posto: non basta riconoscerli, bisogna seguirne l'ordine.

La battaglia navale introduce le coordinate (prima la lettera della colonna, poi il numero della riga), che torneranno nel piano cartesiano. **Il domino** va ritagliato: le 18 tessere formano un'unica catena chiusa, quindi si può cominciare da una tessera qualsiasi.

Il sudoku a sei ha rettangoli di due righe e tre colonne. Per chi ha bisogno di più tempo si può partire dal sudoku 4×4 della classe prima.

Gioco 1 · Il crucinnumero. Orizzontali: 2. 639, 4. 10, 5. 65, 7. 33, 9. 56, 11. 933. Verticali: 1. 816, 2. 61, 3. 303, 6. 553, 8. 353, 10. 63.

8		6	3	9
1		1	0	
6	5		3	3
	5	6		5
9	3	3		3

Gioco 2 · I quadrati magici. Somma magica del secondo: 33 (11×3).

40	90	20
30	50	70
80	10	60

17	3	13
7	11	15
9	19	5

Gioco 3 · Il codice delle tabelline. MATEMATICA.

Gioco 4 · Il percorso della tabellina del 7. La strada tocca 7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70.

73	1	20	58	49	22
45	28	9	75	27	11
67	45	53	13	3	9
67	30	7	14	13	56
70	58	16	21	28	56
63	56	49	42	35	19

Gioco 5 · La battaglia navale. Non c'è una soluzione: è un gioco a due. Le coordinate si leggono sempre prima la lettera (colonna) e poi il numero (riga).

Gioco 6 · Il domino delle tabelline. La catena completa, partendo da 21: 21 | 7×7 , 49 | 8×7 , 56 | 7×9 , 63 | 10×5 , 50 | 6×7 , 42 | 3×8 , 24 | 5×5 , 25 | 10×6 , 60 | 10×8 , 80 | 3×9 , 27 | 5×3 , 15 | 6×6 , 36 | 9×6 , 54 | 9×10 , 90 | 8×4 , 32 | 10×7 , 70 | 10×4 , 40 | 3×7 ; l'ultima tessera torna alla prima.

Gioco 7 · Il sudoku a sei. Le griglie complete:

1	5	3	2	6	4
2	4	6	3	5	1
4	2	5	1	3	6
6	3	1	5	4	2
5	1	4	6	2	3
3	6	2	4	1	5

5	1	3	6	2	4
2	4	6	5	1	3
4	2	5	3	6	1
3	6	1	2	4	5
6	5	4	1	3	2
1	3	2	4	5	6