

# 1 PER COMINCIARE

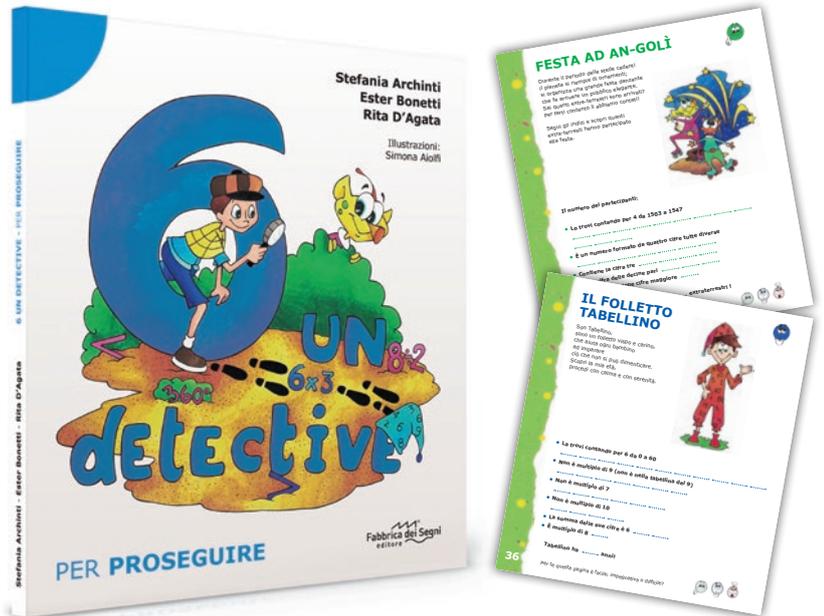
Consigliato a partire da 6 anni.



3 quaderni nei quali viene chiesto ai ragazzi di immedesimarsi nel ruolo del detective, che deve "risolvere" il caso, seguendo passo passo degli indizi, in un contesto intrigante e coinvolgente.

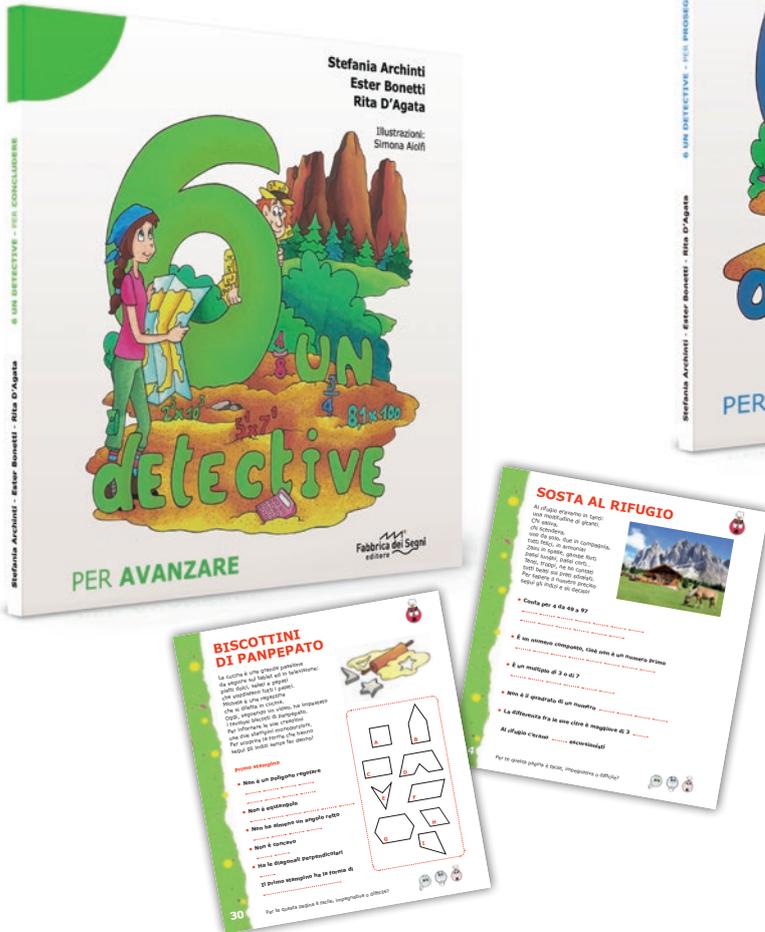
# 2 PER PROSEGUIRE

Consigliato a partire da 8 anni.



# 3 PER AVANZARE

Consigliato a partire da 10 anni.



CARE BAMBINE E BAMBINI, OGNI PAGINA VI OFFRE UNA SFIDA, SICURAMENTE L'AFFRONTERETE CON LA VOGLIA DI SCOPRIRE LA SOLUZIONE, SEGUENDO PASSO PASSO GLI INDIZI. AD OGNI PROPOSTA NOI ABBIAMO ASSEGNATO UN LIVELLO DI DIFFICOLTÀ, MA SARETE SOLTANTO VOI CHE DOPO AVER RISOLTO IL CASO POTRETE ESPRIMERE IL VOSTRO PARERE COLORANDO L'EMOTICON CHE VI SEMBRA PIÙ ADATTA. BUON LAVORO E ... BUON DIVERTIMENTO!


**FACILE**


**IMPEGNATIVO**


**DIFFICILE**

**AUTORI** Ester Bonetti, autrice di diverse pubblicazioni sulla didattica della matematica, presidente della ARMT Rozzano, fondatrice del gruppo di ricerca-azione di Rozzano e della mostra interattiva di giochi matematici "Ragionando".  
 Stefania Archinti e Rita Orsola D'Agata, docenti della Scuola Primaria, formatrici, membri del gruppo di ricerca-azione e della ARMT Rozzano.



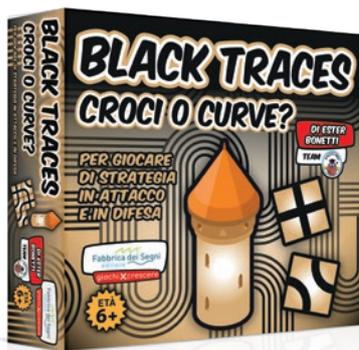
COLLANA  
[www.ragionando.net](http://www.ragionando.net)



[www.fabbricadeisegni.it](http://www.fabbricadeisegni.it)  
 Fabbricadeisegni  
 @fabbricadeisegni

# PER IMPARARE GIOCANDO

6 giochi per bambini e ragazzi, insegnanti, genitori... nonni.



- 1** BLACK TRACES è un gioco in cui si devono costruire percorsi, ogni volta diversi, utilizzando tessere con croci e curve. Per vincere si devono mettere in atto strategie di attacco e di difesa. Il gioco sperimenta concetti di percorribilità, di linea continua, di direzione, di verso.

ETÀ 6+ GIOCATORI 2 (BAMBINI O SQUADRE)

- 2** SALTA IL BRUCO, PRENDI LA MELA!

è un gioco matematico, pensato per avviare al pensiero probabilistico con un diverso grado di difficoltà: scelta della moneta (1 possibilità su 2) o del dado (2 possibilità su 6, quindi 1 su 3).

ETÀ 6+ GIOCATORI 2-4



- 3** LA RAGNATELA DELLE FRAZIONI

è un gioco matematico, pensato per familiarizzare e potenziare la conoscenza delle frazioni in modo naturale e divertente.

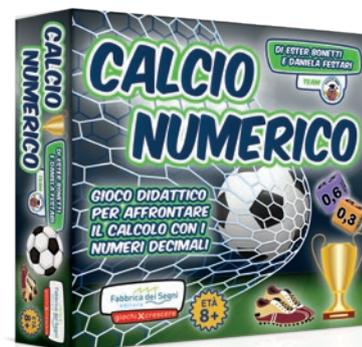
ETÀ 10+ GIOCATORI 2-4



- 4** CALCIO NUMERICO

è un gioco didattico: utile per affrontare e consolidare il calcolo con i numeri decimali, sviluppa e mette in atto strategie personali di calcolo mentale "ragionato". Mentre si gioca, il calcolo con i numeri decimali diventa funzionale alla vittoria nelle partite e consente ai ragazzi di divertirsi

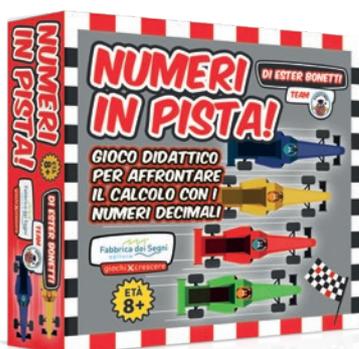
ETÀ 8+ GIOCATORI 2+



- 5** NUMERI IN PISTA!

è un gioco didattico utile per affrontare e consolidare il calcolo con i numeri decimali, limitati ai decimi. Sviluppa strategie personali di calcolo mentale "ragionato", in un contesto accattivante.

ETÀ 8+ GIOCATORI 2-4 (BAMBINI O SQUADRE)



- 6** IL CLUB DELLE FRAZIONI è un gioco didattico per affrontare, a livelli diversi, il mondo delle frazioni. Favorisce e potenzia le abilità di riconoscimento, di confronto e di somma di frazioni, implica la ricerca di strategie e l'esercizio della memoria.

Si compone di 2 mazzi di carte dove l'aspetto geometrico completa e arricchisce il significato aritmetico di "frazione".

ETÀ 8+ GIOCATORI 4+



COLLANA

[www.raggiando.net](http://www.raggiando.net)

Fabbrica dei Segni  
editore