La corsa delle tabelline

Un gioco da tavolo da stampare: servono un dado e una pedina per ogni giocatore.

1 **PARTENZA**	2 10 × 3	3 4 × 10	4 9 × 2	5 3 × 4 avanti di 2	6 3 × 7
12 10 × 6	11 8 × 6 tira ancora	10 4 × 8	9 8 × 8	8 2 × 8	7 7 × 5
13 6 × 2	14 2 × 7	15 2 × 4	16 6 × 5	17 7 × 7 indietro di 3	18 4 × 3
24 6 × 3	23 8 × 5 avanti di 1	22 2 × 3	21 4 × 4	20 9 × 6	19 7 × 2
25 10 × 5	26 8 × 3	27 8 × 9 indietro di 2	28 7 × 6	29 3 × 10	30 **ARRIVO**

Come si gioca (2-4 giocatori, un dado, una pedina a testa)

1. A turno lanciate il dado e avanzate seguendo i numeri delle caselle.
2. Dove arrivate, risolvete il calcolo ad alta voce. L'arbitro controlla sul cartellino delle soluzioni: se il risultato è sbagliato, tornate dove eravate.
3. Nelle caselle colorate seguite anche l'istruzione scritta. Vince chi arriva per primo all'ARRIVO.

La corsa delle tabelline

SOLUZIONI

2 10 × 3 = **30**	3 4 × 10 = **40**	4 9 × 2 = **18**	5 3 × 4 = **12**
6 3 × 7 = **21**	7 7 × 5 = **35**	8 2 × 8 = **16**	9 8 × 8 = **64**
10 4 × 8 = **32**	11 8 × 6 = **48**	12 10 × 6 = **60**	13 6 × 2 = **12**
14 2 × 7 = **14**	15 2 × 4 = **8**	16 6 × 5 = **30**	17 7 × 7 = **49**
18 4 × 3 = **12**	19 7 × 2 = **14**	20 9 × 6 = **54**	21 4 × 4 = **16**
22 2 × 3 = **6**	23 8 × 5 = **40**	24 6 × 3 = **18**	25 10 × 5 = **50**
26 8 × 3 = **24**	27 8 × 9 = **72**	28 7 × 6 = **42**	29 3 × 10 = **30**

Il cartellino dell'arbitro: ritaglialo e tienilo coperto durante il gioco.