La corsa del per e del diviso

TABELLINE | 3ª

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

1 **PARTENZA**	2 5 × 9	3 8 × 9	4 18 : 6	5 10 × 8 avanti di 2	6 5 × 3
12 56 : 7	11 50 : 10 tira ancora	10 9 × 10	9 48 : 6	8 42 : 7	7 10 × 9
13 8 : 4	14 5 × 6	15 4 × 8	16 80 : 8	17 10 × 10 indietro di 3	18 6 × 4
24 4 × 10	23 4 × 9 avanti di 1	22 4 × 3	21 6 × 6	20 24 : 3	19 8 × 8
25 9 × 2	26 40 : 5	27 10 : 2 indietro di 2	28 32 : 4	29 63 : 7	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 del per e del diviso

SOLUZIONI

2	5 × 9 = **45**	3	8 × 9 = **72**
4	18 : 6 = **3**	5	10 × 8 = **80**
6	5 × 3 = **15**	7	10 × 9 = **90**
8	42 : 7 = **6**	9	48 : 6 = **8**
10	9 × 10 = **90**	11	50 : 10 = **5**
12	56 : 7 = **8**	13	8 : 4 = **2**
14	5 × 6 = **30**	15	4 × 8 = **32**
16	80 : 8 = **10**	17	10 × 10 = **100**
18	6 × 4 = **24**	19	8 × 8 = **64**
20	24 : 3 = **8**	21	6 × 6 = **36**
22	4 × 3 = **12**	23	4 × 9 = **36**
24	4 × 10 = **40**	25	9 × 2 = **18**
26	40 : 5 = **8**	27	10 : 2 = **5**
28	32 : 4 = **8**	29	63 : 7 = **9**

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