La corsa dei numeri

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

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

SOLUZIONI

2 11 + 6 = **17**	3 9 + 9 = **18**	4 8 − 2 = **6**	5 16 − 6 = **10**
6 18 − 7 = **11**	7 20 − 8 = **12**	8 7 + 7 = **14**	9 12 − 2 = **10**
10 17 − 9 = **8**	11 10 − 6 = **4**	12 9 − 7 = **2**	13 16 − 7 = **9**
14 12 − 8 = **4**	15 9 + 2 = **11**	16 17 − 3 = **14**	17 6 + 5 = **11**
18 10 + 7 = **17**	19 20 − 4 = **16**	20 10 − 8 = **2**	21 15 − 8 = **7**
22 15 − 4 = **11**	23 4 + 8 = **12**	24 3 + 2 = **5**	25 19 − 4 = **15**
26 11 + 7 = **18**	27 15 − 5 = **10**	28 12 − 7 = **5**	29 5 + 3 = **8**

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