



## •••••••••• **Uso dell'attività in classe** ••••••••••

Quest'attività potrebbe essere assegnata agli studenti con poca presentazione da parte dell'insegnante. In alternativa, il gioco potrebbe essere svolto, inizialmente, dall'insegnante e da un consistente gruppo di studenti. È importante che gli studenti vengano incoraggiati a pensare attentamente ai numeri che scelgono e che l'insegnante si concentri sulle abilità mentali degli studenti. Il beneficio maggiore dell'attività si ottiene quando gli studenti giocano in piccoli gruppi, discutendo la propria scelta del numero da moltiplicare per il numero dato.

## ••••••• **Punti di discussione per gli studenti** •••••••

Alla fine dell'attività, le strategie degli studenti andrebbero discusse e confrontate.

### **Ulteriori idee**

- Svolgere il gioco con diversi numeri obiettivo. Per esempio, gli studenti potrebbero moltiplicare o dividere un numero casuale per raggiungere l'obiettivo di 1.
- Il primo giocatore moltiplica un numero casuale per raggiungere l'obiettivo di 100. Il secondo giocatore moltiplica quindi questo risultato per cercare di avvicinarsi ancora di più a 100. Vince il giocatore che riesce ad ottenere un numero tra 99 e 101.