La corsa delle addizioni

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

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

SOLUZIONI

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

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