

IL GIOCO DELLA COMPRAVENDITA

Per rendere più vicini all'esperienza concreta l'uso della valuta e il calcolo del resto, ho stampato delle banconote da 5, 10, 20 e 50 Euro, per un totale di 85 Euro ad alunno, che i bambini hanno completato con il colore (avrei voluto stampare dei facsimile a colori, ma la mia stampante si è rifiutata di farmi delinquere). Sul monitor del pc hanno potuto osservare la grafica delle banconote e hanno cercato di imitarla, anche aggiungendo particolari che io ho omesso. Poi ho chiesto di portare a scuola il loro giocattolo preferito e di stimarlo in modo verosimile, applicandovi un cartellino con il prezzo; unica condizione posta era non superare il valore di 85 €, che era quanto da loro posseduto. Scelti da me 4 giocattoli, ho allestito sulla cattedra la bancarella per la vendita e ho chiamato un venditore e un acquirente; quest'ultimo doveva portare con sé gli 85 Euro di carta.



Il venditore doveva decantare le qualità degli oggetti esposti e l'acquirente doveva acquistare la maggior quantità possibile di merce, pagandola in modo da avvicinarsi il più possibile (per eccesso o per corrispondenza perfetta) al prezzo richiesto. Poi il venditore doveva calcolare a mente l'eventuale resto e dichiararlo.

Al cambio di giocatori si cambiano anche gli articoli esposti.

Il calcolo mentale va fatto con la tecnica analogica della sottrazione dal basso. Esempio: il cliente spende 77, paga con $50 + 20 + 10 = 80$; per calcolare il resto il venditore conta da 77 a 80, quindi 3 numeri perciò 3 Euro di resto.

Se la compravendita avviene nel rispetto di tutte le regole date, i due bambini ricevono un piccolo premio (caramelle?).

Ogni compravendita viene verbalizzata brevemente sul quaderno, come nell'esempio:

Alberto spende 46 Euro, paga con una banconota da 50 Euro; Nicolò gli dà in resto 4 Euro.

Al termine del gioco, però, tutte le sottrazioni svolte con il metodo analogico saranno svolte in colonna, con la prova accanto, con lo scopo di puntualizzare che per calcolare il resto occorre operare con una sottrazione in cui il minuendo è sempre maggiore del sottraendo.

