

I NUMERI CON LE MANI

Durata: Ognuno dei tre giochi proposti può essere proposto durante una parte di una lezione. I primi due giochi possono essere svolti ripetutamente fino a che le conoscenze sono consolidate, per circa 10 minuti alla volta. Il terzo gioco può durare dai 15 ai 30 minuti e può essere svolto anche durante la ricreazione.

Preparazione e Consegna

PRIMO GIOCO

La maestra prende la linea dei numeri (fino al 10) di classe e chiama un bambino alla volta a indicare un numero sulla linea. Gli altri bambini devono mostrare il numero corrispondente di dita.

SECONDO GIOCO

I bambini mettono la loro linea dei numeri sul banco. La maestra tiene le mani dietro la schiena e poi le mostra facendo un numero con alcune dita alzate (meglio sempre mostrarle entrambe, eventualmente mostrare una come pugno chiuso). I bambini devono trovare il numero sulla linea dei numeri ed indicarlo senza dire niente ad alta voce. La maestra gira a controllare.

TERZO GIOCO

Il terzo gioco è il Memory delle mani.

Ridimensionare e poi ritagliare le “carte da gioco” allegate (vedi [Preparazione e compiti](#)). Si possono usare tutte le carte o sottoinsiemi purché per ciascuna rappresentazione del numero con palline o in forma simbolica (cifra araba) si aggiunga anche una rappresentazione del numero per mezzo delle dita. In questo modo si avrà un numero pari di carte e per ogni foto delle mani ci sarà una carta che rappresenta lo stesso numero con le palline o in forma simbolica.

Disporre le carte “a faccia in giù” sul pavimento dell’aula e fate sedere i bambini in cerchio. A turno ogni bambino può girare due carte e se sono una “coppia” (cioè diverse rappresentazioni dello stesso numero) si toglie la coppia dal pavimento e la tiene nel proprio mucchietto.

Se la classe è molto numerosa (come quasi tutte) conviene fare due o più copie delle carte da gioco e dividere i bambini in piccoli gruppi. Il gioco può anche essere messo a disposizione durante l’intervallo o nei momenti in cui i bambini possono scegliere quali giochi fare autonomamente.

Che cosa aspettarsi

Se i giochi vengono proposti verso gennaio-febbraio è probabile che tutti i bambini siano capaci di rappresentare i numeri abbastanza velocemente con le dita e di trovarli sulla linea, quindi i giochi sono da ritenersi come potenziamento delle abilità sviluppate. Per quanto riguarda il memory delle manine, non ci dovrebbero essere difficoltà a spiegare le regole in quanto il gioco è già conosciuto da quasi tutti i bambini. Le diverse rappresentazioni simboliche e analogiche dei numeri entro il 10 dovrebbero essere abbastanza note a questo punto e quindi, la sfida maggiore, sarà ricordarsi la posizione della seconda carta per formare ogni coppia.

Significati matematici che si vogliono costruire

Si vogliono rafforzare i passaggi da una rappresentazione all’altra dei numeri entro il 10. In particolare, nel primo gioco si potenzia il passaggio dalla rappresentazione simbolica e posizionale sulla linea a quella analogica con le dita. Con il secondo gioco si potenzia il passaggio inverso. Con il terzo gioco si potenziano le abilità di concentrazione/attenzione e i passaggi (diretti e inversi) tra formati simbolici e analogici di due tipi (dots e dita).

A questo punto dell’anno, se le abilità dei bambini sono abbastanza sviluppate, si può introdurre un aspetto semantico e rappresentazionale dello 0 come “pugno chiuso” o “nessun dito alzato” nel memory delle manine.

Come costruire i significati matematici

Per il primo e il secondo gioco si consiglia di mostrare entrambe le mani, tenendo un pugno chiuso se non si

alzano dita su quella mano. Proporre configurazioni diverse per lo stesso numero. Per esempio 4 si può rappresentare sollevando 4 dita di una mano e 0 dell'altra, 1 dito (diverso di volta in volta) di una mano e tre dell'altra, ecc.

Nota: se la classe riconosce alcune configurazioni velocemente, in particolare quelle simmetriche (per es 2 dita e 2 dita) e quelle in cui una o entrambe le mani sono completamente aperte. È utile tenere conto del progresso dei bambini nei diari di bordo.

Si può discutere dove sarebbe lo 0 sulla linea dei numeri (visto che per ora non è rappresentato).

Contare intransitivo	
Contare transitivo	
Aspetto ordinale del numero	si
Aspetto cardinale del numero	si
Rappresentazioni del numero	simbolico scritto e orale analogico
Confronto fra numeri	si
Abbinamento quantità/numero	si
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	linea dei numeri, mani

Preparazione e Compiti

Per la preparazione dei primi due giochi è necessaria la linea dei numeri di classe (oppure una sua rappresentazione sulla lavagna) e le linee dei numeri dei bambini.

Per il terzo gioco è necessario preparare le carte ritagliandole dalla scheda "[Gioco del memory](#)", oppure carte create personalmente.

