

COMPLEMENTARIETA' GIOCO

Materiale occorrente:

- quadrati di cartoncino colorato 15x15 cm (circa 28-30), su uno applicare o disegnare una faccina sorridente, su uno una stellina, su uno una faccina triste (se si gioca con la variante 2)
- 2 personaggi-pedina
- 10 fagioli secchi

Preparazione e Consegna

L'insegnante prepara una striscia di quadrati di cartoncino colorato da 15x15 cm. A partire dal quadrato con il disegno della stellina, si pongono circa 15 quadrati da una parte e 10 dall'altra. Alle due estremità della striscia si mettono i quadrati con le faccine: una faccina sorridente da una parte e, dall'altra, una faccina triste (come mostrato nell'immagine sottostante). Questa striscia si chiamerà "pista da gioco".



Servono poi dei fagioli secchi (ne bastano 10) e due personaggi-pedina. Per i fax simile dei materiali da utilizzare, clicca [qui](#).

PRIMA FASE

L'insegnante fa sedere i bambini della classe ai due lati della "pista da gioco", divisi in due squadre, assegna un personaggio-pedina ad una squadra e l'altro personaggio-pedina alla seconda squadra.



Chiede a un bambino di ciascuna squadra di porre la propria pedina sul quadrato con la stella. Poi chiama due bambini, uno da ciascuna squadra, e ad uno mette in mano 5 fagioli, dicendo di separarli nelle due mani per poi mostrare i pugni chiusi al bambino dell'altra squadra.



Questo bambino deve indicare una mano e questa verrà aperta, conta i fagioli che contiene e deve rispondere alla richiesta: *“Ora indovina quanti fagioli sono nell'altra mano.”*



Se il bambino “indovina” correttamente il suo personaggio avanzerà di tanti fagioli quanti indovinati, altrimenti succede una delle seguenti due cose in base alla variante del gioco che si sceglie:

Variante 1: il personaggio-pedina della squadra del bambino con i fagioli in mano avanza di tanti quadrati quanti sono i fagioli non indovinati. Vince la squadra che arriva prima alla faccina sorridente.

Variante 2: il personaggio-pedina della squadra del bambino che ha sbagliato ad indovinare indietreggia di tanti quadrati quanti sono i fagioli non indovinati. Vince la squadra la cui pedina arriva prima alla faccina sorridente oppure perde la squadra la cui pedina arriva alla faccina triste.

SECONDA FASE (facoltativa)

Si ripete lo stesso gioco con 10 fagioli anziché 5.

TERZA FASE

Si chiede alla classe: “Ora provate a fare un disegno che rappresenti il gioco che abbiamo fatto insieme e poi usate il disegno per spiegare ai vostri genitori che cosa abbiamo fatto oggi.”



"Pista dei fagiolini" - una pista da gioco creata con i bambini

Che cosa aspettarsi

I bambini in generale accettano di buon grado situazioni di gioco come questa. Bisogna fare attenzione a mantenere l'ordine in classe quando vengono indovinati i fagioli nella seconda mano e quando si chiama un bambino a scrivere il numero sulla lavagna, LIM, iPad, o tablet.

Molti bambini saranno in grado di indovinare i fagioli nella seconda mano quando si gioca con 5 fagioli. Per lo più usano una strategia mentale di tipo "counting on", ma non sono in grado di esplicitarla. Qualche bambino dirà numeri a caso. Con 10 fagioli i bambini avranno più difficoltà, in particolare in turni in cui nella mano aperta ci sono "pochi" (2, 3, 4) fagioli.

Significati matematici che si vogliono costruire

Quando si indovina quanti fagioli sono nella seconda mano si sviluppano le scomposizioni del 5 (e poi del 10). I modi di pensare usati saranno utili per problemi di addizione-sottrazione e per il calcolo mentale. Inoltre, con il disegno del numero nell'aria si favorisce la rappresentazione simbolica dei numeri e l'associazione parola orale e scrittura simbolica, associata a sua volta ad una rappresentazione analogica (i fagioli nella mano) - vedi [L'importanza di Apprendere \(anche\) attraverso i Gesti con le Mani](#). Si potenziano anche i meccanismi di conteggio entro il 5 (ed entro il 10), e, facendo avanzare la propria pedina lungo la pista di tanti posti quanti sono i fagioli nella seconda mano si rafforza la corrispondenza uno-a-uno nel conteggio.

Infine, con questa attività si gettano le basi per la rappresentazione della linea dei numeri, perché la pista viene usata già secondo uno dei modi in cui si usa la linea dei numeri

Come cominciare a costruire significati matematici

Un esempio di implementazione è mostrato nel filmato:



Costruzione pista di gioco



Esempi di scrittura del numero

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

Compiti

Come compiti per casa, oltre a chiedere ai bambini di mostrare ai loro genitori i disegni e spiegare il gioco, si può proporre di disegnare tutti i modi di separare 5 (e poi 10) fagioli nelle due mani come nella schede presenti nei [Materiali](#).