

# I numeri nelle storie

Usiamo una storia per creare situazioni di conteggio, per scoprire il numero scritto e per mettere in ordine oggetti.

di Elena Fascinelli 20 gennaio 2022

## COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza matematica.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

## TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri.

## OBIETTIVI

ANNI 3-4

- Contare piccole quantità e riconoscere i numerali.

## ANNI 3-4: NEL PAESE DI NUME

1. La canzone degli elefanti
2. Elefanti in scatola
3. La storia del paese di Nume
4. Contiamo insieme

## ANNI 4-5: PERSONAGGI CHE “CONTANO”

1. Giochiamo con la storia di Pollicino
2. Ordina e conta
3. Il gioco dell'orco
4. Concludiamo la storia

## STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)

1. Canzone: [Un elefante si dondolava](#)
2. Storia: [Pollicino](#)

- Sperimentare tecniche costruttive e pittoriche.

#### ANNI 4-5

- Riconoscere la regolarità in alcune successioni.
- Sperimentare tecniche costruttive.

*Costruiamo degli elefanti usando scatole da scarpe per raccontare una storia che ci permetta di contare quantità e conoscere i numerali.*

*Mettiamo in scena la storia di Pollicino a puntate per ordinare i burattini e per giocare spostandoci sulla linea dei numeri.*



**Organizziamo il contesto**

Chiediamo aiuto alle famiglie per far portare a scuola, a ogni bambino, una scatola da scarpe piccola.

Procuriamo tanti piccoli oggetti che possano stare in un sacchettino di plastica per il conteggio.

Prepariamo in anticipo la palestra per il gioco dell'orco con il nastro adesivo o con dei cerchi di carta.

## ANNI 3-4: NEL PAESE DI NUME

### ATTIVITÀ 1

#### La canzone degli elefanti

- Proponiamo ai bambini il gioco degli elefanti che si dondolano sulla ragnatela.

Un elefante si dondolava sopra al filo di una ragnatela e ritenendo il gioco interessante andò a chiamare un altro elefante.

- Un bambino, al centro del cerchio di compagni, è l'elefante e, alla fine della strofa cantata, si sposta alla ricerca di un compagno, lo prende per mano e insieme trovano un movimento per rappresentare gli elefanti che dondolano.
- La canzone prosegue con la progressiva variazione del numero. Una volta che tutti i bambini sono entrati nel cerchio e sono diventati elefanti, possiamo invertire la canzone facendo diminuire progressivamente i partecipanti.

[Diciamo il numero dei partecipanti, per esempio tredici] elefanti si dondolavano sopra il filo di ragnatela e ritenendo il gioco un po' stancante scese dal filo un elefante.

### ATTIVITÀ 2

#### Elefanti in scatola

- Usciamo con i bambini in cortile o in giardino alla ricerca di sassolini. In caso non fosse possibile uscire, procuriamoci un sacchetto di lettiera per gatti.
- Chiediamo ai bambini di mettere nelle loro scatole alcune manciate di sabbia o sassolini, in modo da renderle più stabili.
- Sigilliamo il coperchio usando dello scotch di carta poi invitiamo i bambini a ricoprirle con tempera bianca densa. Una volta asciutte coloriamole con tempera grigia preparata con i bambini.
- Posizioniamo le scatole sul lato stretto e aggiungiamo dei particolari: incolliamo o disegniamo le orecchie, gli occhi e stabiliamo come realizzare la proboscide (un tubo di carta, con una striscia arrotolata o altro).



Realizziamo ognuno il proprio elefante in scatola.

### ATTIVITÀ 3

## La storia del paese di Nume

- Una volta rifiniti gli elefanti in scatola raduniamo i bambini nell'angolo della narrazione e raccontiamo la storia degli elefanti di Nume.

### Gli elefanti di Nume

Nella giungla del paese di Nume viveva un branco di... *[il numero degli elefanti del branco sarà quello del gruppo di bambini e di conseguenza quello degli elefanti-scato] elefanti.*

Gli elefanti erano tutti amici e si assomigliavano molto, per questo era molto difficile distinguerli.

Leo leone, il re della giungla, aveva trovato un modo per farlo, ciascun elefante amava in modo particolare un certo numero, al punto che, quando mangiava, infilava in bocca solamente una foglia o tre o dieci a seconda del suo numero preferito. E quando beveva, beveva solamente un certo numero di sorsi d'acqua.

Leo regalò a ogni elefante due foglie di palma da mettere sulla groppa, con scritto sopra il loro numero preferito. Così gli elefanti si pavoneggiavano con una coperta verde brillante su cui era stato scritto il loro numero preferito e il re li poteva riconoscere.

- Alla fine del racconto mettiamo al centro un cesto contenente delle foglie di cartoncino con i numeri (**Per fare**): facciamo scegliere ai bambini i loro numeri preferiti e mettiamoli sulla schiena degli elefanti in scatola.
- Giochiamo con gli elefanti e disponiamoli in fila secondo l'ordine dei numeri oppure secondo le loro idee personali.
- Scriviamo solamente i numeri conosciuti alla maggior parte dei bambini in modo da coinvolgere tutti, anche i più piccoli.

### PER FARE

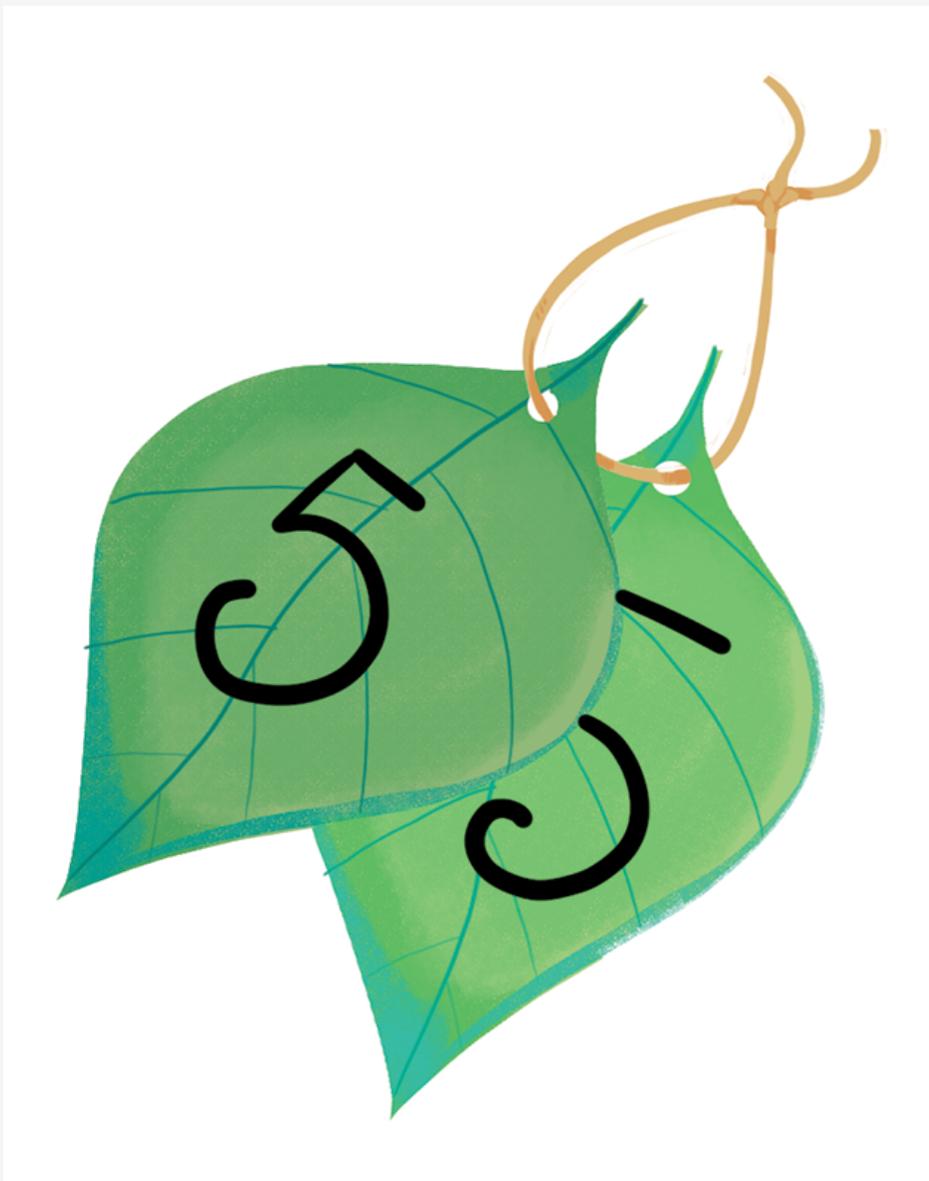
## Le foglie con i numeri

### CHE COSA SERVE

Cartoncino verde, pennarelli indelebili gialli o bianchi, spago.

### COME SI FA

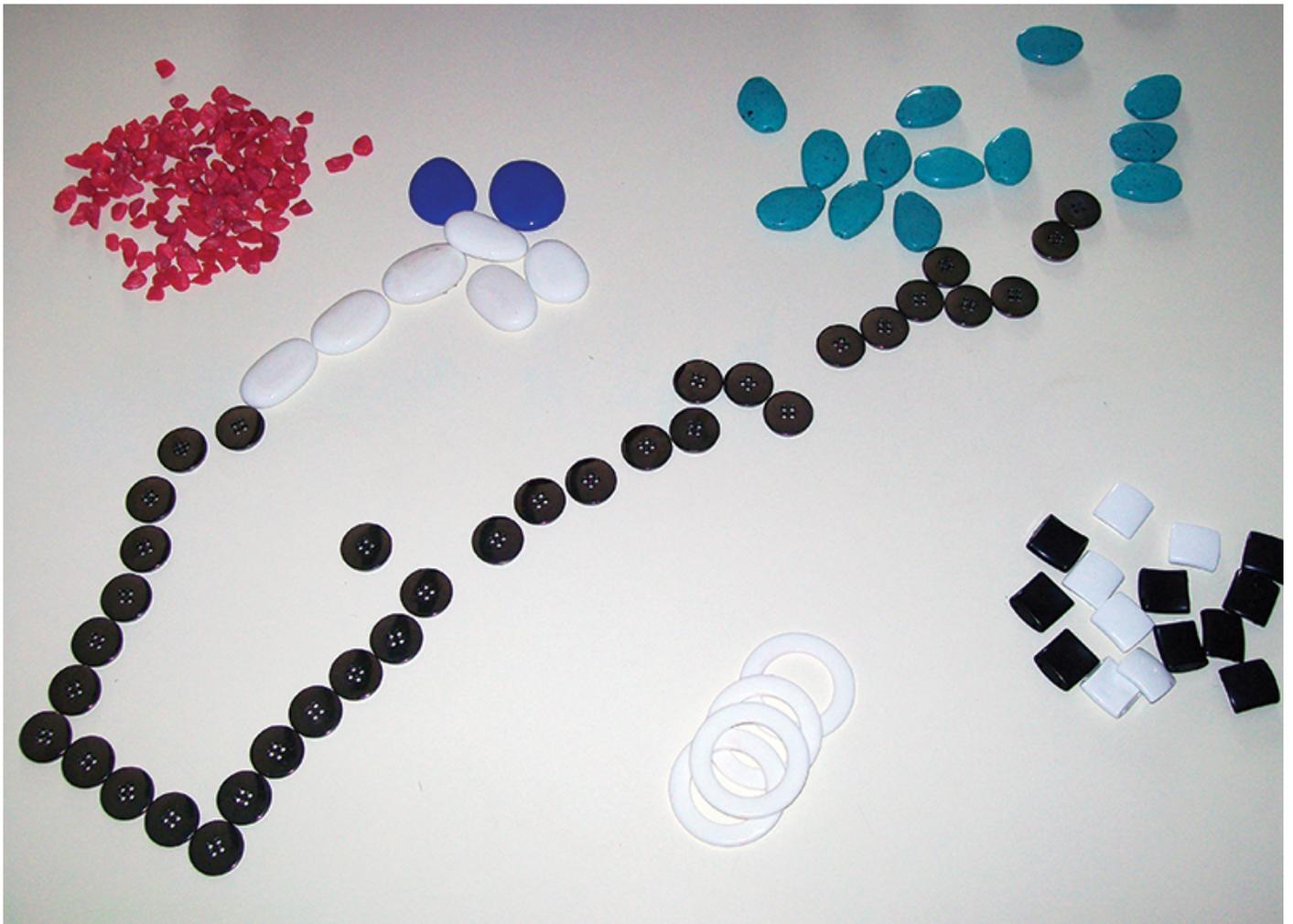
1. Ritagliamo la sagoma di una foglia a lamina larga su un cartone da imballaggio e poi chiediamo ai bambini di ripassare il contorno per due volte su un cartoncino verde. Tagliamo le foglie o buchiamo il contorno.
2. Facciamo un foro nella parte alta delle foglie e uniamole con un piccolo pezzo di spago annodato alla fine.
3. Chiediamo a ogni bambino di scegliere il numero preferito e scriviamolo su ciascuna coppia di foglie con accanto il disegno delle dita della mano corrispondenti e un ugual numero di pallini.
4. Se qualcuno vuole scrivere il numero da solo aiutiamolo mostrando la corretta scrittura della cifra.



## ✂ ATTIVITÀ 4

### Contiamo insieme

- Infine, consegniamo a ciascun bambino un piccolo sacchetto di plastica, chiedendo di cercare tanti oggetti quanti sono quelli che piacciono al loro elefante.
- Chiediamo a tutti di controllare i numeri e le quantità sulle foglie di ciascun elefante e poi di cercare gli oggetti da mettere nel sacchetto contandoli.
- Non è necessario che gli oggetti siano tutti uguali (per esempio 7 sassolini o 7 costruzioni) l'importante è il controllo della quantità.
- Facciamo giocare i bambini con tutti gli elefanti in maniera che provino a contare quantità diverse.



Ordiniamo e contiamo gli oggetti.

# ANNI 4-5: PERSONAGGI CHE “CONTANO”

## ATTIVITÀ 1

### Giochiamo con la storia di Pollicino

- Proponiamo ai bambini di costruire dei burattini (**Per fare**) per rappresentare la storia di Pollicino e i suoi fratelli.
- Organizziamo con i bambini una drammatizzazione della storia prevedendo due fasi:
  - un primo momento in cui narriamo noi la storia con l’aiuto dei burattini;
  - un secondo momento con la narrazione dei bambini che muovono anche i burattini.

#### PER FARE

### Costruiamo i burattini

#### CHE COSA SERVE

6 tubi di cartone interni alla carta da cucina, 1 della carta igienica, tempere, pennelli, lana, pennarelli, cartone di recupero.

#### COME SI FA

1. Tracciamo nella parte alta di ciascun tubo un tondo che sarà il viso e coloriamolo, scegliendo insieme la tinta, evitando stereotipi; nella parte restante del tubo i bambini disegnano e colorano gli abiti. Pollicino lo realizziamo con il tubo più piccolo e gli altri devono essere due femmine e quattro maschi, di cui due con i pantaloni rossi.
2. Discutiamo su come caratterizzare ogni personaggio colorando in modo diverso e aggiungendo particolari disegnati o incollati.
3. Infiliamo e incolliamo nel foro superiore di ogni tubo delle matassine di lana colorata: confrontiamoci per capire come riconoscere maschi e femmine, per esempio incollando fili che rimangano diritti o più lunghi o arricciati.
4. Incolliamo un cerchio di cartone alla base del tubo in modo che ogni personaggio possa stare in piedi.



## ATTIVITÀ 2

### Ordina e conta

- Usiamo i burattini costruiti per giocare con la storia e i numeri. Iniziamo a raccontare la storia in passaggi diversi e ogni volta proponiamo ai bambini giochi ed esperienze collegate.
- “Vi ricordate quando il papà accompagna i bambini nel bosco? I fratelli di Pollicino si mettono in fila così: per primi i fratelli con i pantaloni rossi, poi le sorelle e alla fine i fratelli con i pantaloni di altri colori; Pollicino sta per ultimo per lasciar cadere i sassolini.”



Proviamo a contare: sono di più quelli bianchi o quelli neri?

- Prendiamo i burattini e mettiamoci in fila. “E se vogliamo uscire facendo una fila con un ordine diverso? Come la fareste?”.
- Invitiamo i bambini a realizzare file ordinate in maniera diversa e proviamo a raccontare come siamo sistemati.
- “Pollicino è uscito di sera per trovare dei sassolini bianchi e dei sassolini neri. Tornato nel bosco con i fratelli, li ha lasciati cadere a caso.”
- Proviamo a contare quanti sassolini bianchi ci sono a terra. E quanti neri? E in tutto? Prepariamo un contenitore con dei bottoni bianchi e neri e chiediamo di prenderne una manciata a caso, di metterli sul tavolo in fila e di contarli.

# Il gioco dell'orco

- “Una volta usciti dal palazzo dell'orco Pollicino e i suoi fratelli cercano di allontanarsi il più possibile, ma l'orco ha gli stivali delle sette leghe e può muoversi velocissimo. Così Pollicino, quando lo sente arrivare, si nasconde.”
- Realizziamo in palestra un percorso con undici cerchi a distanza regolare collegati da una linea. Numeriamo i cerchi da 0 a 10: il primo è il palazzo dell'orco e l'ultimo la casa di Pollicino. A una certa distanza dalla linea dei cerchi, mettiamone un altro all'interno del quale sta il bambino che farà l'orco.
- I bambini in fila davanti al cerchio con il numero 0 devono cercare, uno alla volta, di raggiungere il cerchio con il 10. L'orco avrà a disposizione una palla morbida e cercherà di colpire i compagni mentre passano da un cerchio all'altro.
- I bambini si fermano a ogni cerchio numerato e lì non possono essere colpiti. Il bambino successivo si muove solo quando chi lo precede ha liberato il cerchio. Se l'orco colpisce un bambino con la palla, quest'ultimo va a mettersi dietro all'orco. Il gioco finisce quando tutti i bambini sono passati o sono stati presi.



Parliamo della posizione che avevano durante il gioco: prima di... dopo di... Essere primo, secondo, ultimo e

così via.

## ATTIVITÀ 4

### Concludiamo la storia

- “Pollicino ha rubato gli stivali delle sette leghe all’orco ed è tornato dalla moglie dell’orco per chiederle i soldi per liberare il marito imprigionato. La moglie dell’orco gli dà tantissimo oro e Pollicino torna felice a casa sua.”
- Ogni bambino porta a scuola una piccola scatola, la colora e la trasforma nel suo forziere. Poi, con il cartone, realizza monete, gioielli, pepite d’oro e oggetti preziosi. Ogni bambino realizza un numero libero di monete o di oggetti.
- Alla fine, contiamo quanti oggetti ci sono nei forzieri di ciascuno e facciamo confronti di quantità.
- Spostiamo gli oggetti nei forzieri in modo da raggiungere un numero stabilito, raggruppiamo e contiamo gli oggetti in base al tipo (monete, gioielli e così via), attacchiamo su ogni forziere un numero da 0 a 10 e invitiamo i bambini a mettere all’interno solamente quel certo numero di oggetti.

### per saperne di più

- Carle, E. (2017). *Il mio primo libro dei numeri*. Milano: La Margherita Edizioni.
- Dupuis, S. (2006). *Dieci gallinelle*. Milano: Ape junior.
- Johnson, R.M. (2017). *Lungo il cammino*. Firenze: Kalandra Edizioni.
- Santamans, I.P. (2021). *Numeri nascosti*. Santarcangelo di Romagna (RN): Pulce edizioni.

## Osserviamo e valutiamo

Durante il percorso osserviamo se il bambino:

- riconosce e nomina alcuni numerali;
- ordina correttamente piccole quantità di oggetti.

Chiediamo: sei riuscito a contare gli oggetti senza difficoltà? Come hai fatto?

Riflettiamo: sono emersi elementi dai bambini che hanno portato ad arricchire e integrare il percorso?