

1 passo avanti, 2 indietro

PIANO DIDATTICO

Traguardi di competenza

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

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere alcune funzioni dei numeri.
- Affinare le abilità di conteggio.

Il sé e l'altro • Intervenire in modo personale dimostrando capacità di scelta.

Il corpo e il movimento • Padroneggiare gli schemi dinamici e posturali.

ORGANIZZAZIONE

Dove: in sezione, in salone e in giardino.

Quando: per tre settimane e all'occasione.

Con chi: tutta la sezione per le discussioni, in piccoli gruppi per i giochi.

Con che cosa: gessi colorati, cerchi, carta da pacchi, nastro adesivo, pennarello grosso nero, scatole di cartone da recupero, tempere.

Per saperne di più: sugli aspetti e sul valore del gioco tradizionale: Staccioli G. (1990). *Quando i bambini giocano a campana*, Torino: Il Capitello; Staccioli G. (2008). *Il gioco e il giocare*. Roma: Carocci.

SCARICA LE RISORSE DIGITALI:
www.scuoladellinfanzia.it
> Materiali didattici



Sappiamo che il bambino sperimenta il conteggio molto presto, perché contare fa parte dei fatti della vita quotidiana. A scuola sollecitiamo quindi le abilità personali proponendo contesti diversi da esplorare insieme.

A CHE COSA SERVE CONTARE?

☉ Prima di proporre attività per allenare il conteggio e approfondirne il significato, è necessario indagare le conoscenze pregresse dei bambini, che sono determinate da tutta una serie di personali esperienze. Poniamo alcune domande per evidenziare i contesti e le modalità di un conteggio: "A che cosa serve contare? Quando e dove lo avete visto fare? Che cosa si conta e come?".

☉ Attraverso la condivisione delle esperienze e la discussione che ne deriva, facciamo emergere le caratteristiche di un conteggio. In modo particolare trattiamo la gestualità che

accompagna la recita dei numeri, il prendere oggetti o indicarli, e la corrispondenza uno a uno tra numero e oggetto che si va a contare (vedi "Scuola dell'infanzia" n. 2, 2013-2014).
☉ Ricordiamo che non sempre alla capacità di enumerare corrisponde la capacità del contare, che è determinata dalla consapevolezza da parte dei



bambini delle azioni che compiono.

☉ A scuola usiamo il conteggio tutte le volte che ne abbiamo l'occasione, valorizzando il ruolo nel contesto.

SALTIAMO NELLE CASELLE!

☉ Tra le tante possibili esperienze proponiamo di "contare i passi" in un percorso. In questo caso il gesto che "marca" il conteggio è il passo, che possiamo anche accompagnare con il battito ritmico delle mani.

☉ Prepariamo a terra lo schema del gioco. Approfittiamo di una bella giornata e con i gessi disegniamo nel cortile della scuola una serie di caselle uguali (sufficienti a contenere un piede) che formino un percorso/strada (oppure allineiamo dei cerchi sull'erba).

☉ Chiediamo ai bambini di camminare o saltare dentro le caselle in modo che a ogni passo o salto corrisponda una casella.

didattica

☉ Diamo senso alla proposta immaginando per esempio di essere sopra un ponte di assi di legno, o di camminare sopra dei sassi, o di essere rane che saltano su foglie di ninfea. Facciamo ripetere il percorso più volte, finché i movimenti diventano sicuri, poi inseriamo il "numero", chiedendo di contare i passi o i salti durante l'esecuzione.

☉ In un secondo momento variamo la proposta: organizziamo i bambini a coppie in cui un bambino esegue il percorso facendo il numero di passi che viene richiesto dal compagno. Chiediamo: "Quanti passi mancano per ultimare il percorso?".

AVANTI E INDIETRO

☉ Ai più grandi chiediamo di contare i passi muovendosi in avanti e indietro. Diamo anche consegne più complesse, per esempio "fai sette passi in avanti e poi cinque indietro". Facciamoli lavorare a coppie: due bambini concordano il numero dei passi da chiedere a una coppia di compagni che, per mano, eseguono.

☉ Dopo queste esperienze chiediamo un disegno accurato in cui siano evidenti i passi eseguiti.

ANNI 4

ALLA CORTE DEL RE LEONE

☉ Per allenare le abilità di conteggio avanti e indietro proponiamo una rivisitazione di "Regina Reginella".

☉ Nella giungla il Re Leone chiama a corte i suoi sudditi per un banchetto: pantere, tigri, elefanti, giraffe, iene, scimmie e altri animali percorrono il sentiero seguendo le indicazioni che a turno vengono date dal Re. Quest'ultimo decide chi deve avanzare o indietreggiare e in che modo, scegliendo tra gli animali chi far arrivare per primo, chi per secondo e così via...

PASSI LINGHI, PASSI CORTI

☉ Discussiamo con i bambini la differenza tra un passo lungo e un passo corto. Chiediamo di mostrare i due tipi

di passo e di spiegare ai compagni.

☉ Dopo aver disegnato a terra una linea retta proponiamo di percorrerla a turno usando un numero di passi uguale per tutti.

☉ Prima di iniziare chiediamo ai bambini di valutare la distanza da percorrere: "Quanti passi servono per arrivare alla fine? Quanti se decidiamo di usare un passo lungo? Se con un passo lungo servono dieci passi, quanti ne servono se facciamo passi corti?".

☉ A questa età, nel fare questo gioco, i bambini non riescono a essere precisi, dobbiamo accontentarci di stime approssimative. La cosa interessante è notare come i bambini, consapevoli della posizione che hanno durante l'esecuzione del percorso e della quantità di passi ancora da eseguire, allungano o accorciano gli ultimi passi per riuscire a "stare" nel numero di passi richiesto.

☉ Dopo l'esperienza riflettiamo insieme e chiediamo: "Perché a un certo punto hai cominciato a fare passi più corti/lunghi? Come hai valutato la distanza?".

☉ Chiediamo ai bambini di fare un disegno accurato e accanto trascriviamo le parole della loro spiegazione.



ANNI 5

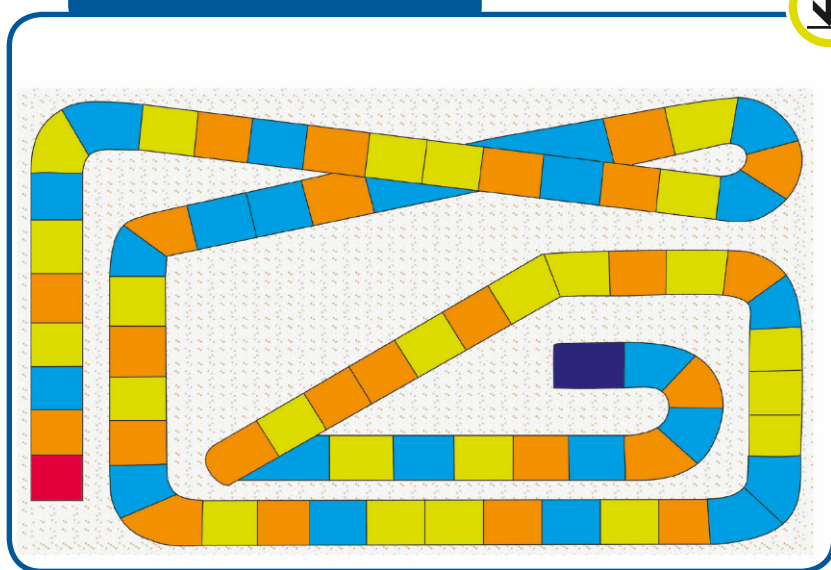
INVENTIAMO PERCORSI

☉ Realizziamo con i bambini dei percorsi numerati simili al gioco dell'oca, su cui avanzare e retrocedere dopo aver lanciato un dado. Possiamo farli con tanti fogli di carta (uno per ogni casella) o disegnarli in terra col gesso.

☉ Nelle caselle appoggiamo disegni con soggetti inerenti al tema che stiamo svolgendo, creando per ogni situazione regole funzionali al gioco.

☉ Per esempio, dopo un'uscita in giardino, possiamo inventare il "giro della rana" dove i bambini, dopo aver lanciato il dado, avanzano nelle caselle con grandi salti. Se finiscono nella casella dell'acqua stanno fermi per un giro, se trovano una libellula devono fare un

UN PERCORSO PER GIOCARE



salto alto per catturarla, se trovano il disegno di una rana rossa raddoppiano il numero di passi, se incontrano un uccello retrocedono di tre passi per sfuggirgli. Quali simboli, situazioni, regole possiamo inventare per il "giro della montagna", o "del pescatore", o "dei suoni"? Ascoltiamo i suggerimenti dei bambini e facciamoli partecipare alla costruzione del gioco. Proponiamo forme diverse per i percorsi (un esempio a pagina 62, "Un percorso per giocare").

Concludiamo l'esperienza facendo fare un disegno. Nelle rappresentazioni grafiche prodotte dai bambini osserviamo l'uso dei numeri, dei simboli e le sequenze e chiediamo di spiegare le modalità e le regole del gioco.

SALI E SCENDI...

Con i bambini, seguendo le indicazioni dell'Atelier "Scale e serpenti", prepariamo la scacchiera per giocare



"I nostri percorsi numerati"

a questo tradizionale gioco inglese. Osserviamo la disposizione della sequenza numerica sulle caselle, notiamo le differenze con altre tavole da gioco.

Partendo dal numero 1, seguiamo il percorso nominando ad alta voce i numeri. Dopo aver osservato, sperimentato e recitato la sequenza numerica, disponiamo obliquamente le tre scale e i tre serpenti, in modo che l'inizio e la fine di questi si trovino in due caselle poste su righe diverse.

Spieghiamo ai bambini che in questo gioco, come nel gioco dell'oca, il lancio del dado determina il numero di passi da fare: ogni passo corrisponde a una casella. Il percorso però è reso complesso dalla presenza di scale e serpenti che attraversano il tabellone. La posizione di scale e serpenti può variare di volta in volta.

Quando capita di arrivare con il lancio del dado nella casella posta ai piedi di una scala, si sale alla casella in cima alla scala; viceversa, se si arriva in una casella con la bocca di un serpente si retrocede fino alla coda.

Scopriamo altri giochi simili prove-



atelier

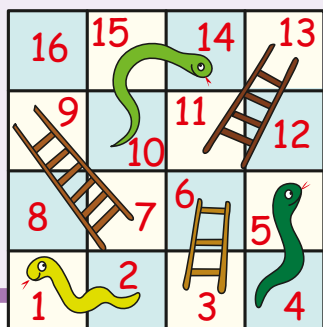
SCALE E SERPENTI

CHE COSA SERVE

- Fogli di carta da pacchi bianca, nastro adesivo, pennarello grosso nero, scatole di cartone da recupero, tempera colorata.

COME SI FA

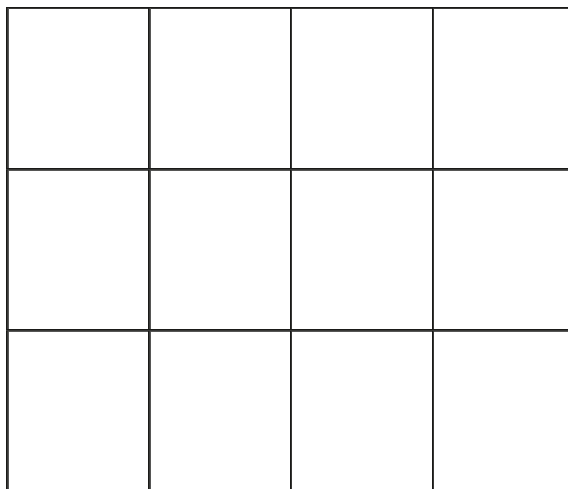
- Disegniamo una scacchiera numerata su 4 fogli di carta da pacchi uniti con nastro adesivo.
- Ritagliamo dal cartone tre scale di diversa dimensione e tre serpenti – uno corto, uno medio e uno lungo – in modo che, se disposti in obliquo, possano collegare righe in diversa distanza. Coloriamo le scale di marrone e i serpenti di tre verdi diversi.



scheda per i BAMBINI

LA TAVOLA DA GIOCO

- COLORA I QUADRATI ALTERNANDO DUE COLORI. CON L'AIUTO DELL'INSEGNANTE SCRIVI DENTRO A OGNI CASELLA I NUMERI COME SAI FARE.



Con questo lavoro mostro abilità matematiche e strategiche, scrivo e nomino i numeri controllando la sequenza numerica.

nienti da altre culture chiedendo ai genitori di alunni stranieri.

🌀 Lavoriamo insieme sulla scheda "La tavola da gioco" (a pagina 63): dopo aver colorato la scacchiera e numerato le caselle, chiediamo di ritagliare i quadrati con i numeri e di incollarli sopra una striscia in ordine sequenziale. Trasformiamo in questo modo la scacchiera numerata in una strada a caselle. Cambierà così la disposizione dei numeri ma non la loro sequenza.

GIOCHI CON I NUMERI

🌀 La sequenza numerica si trova in molte tavole da gioco tradizionali (pensiamo al tabellone della tombola e al gioco dell'oca).

🌀 Ricaviamo del tempo per giocare con i bambini con questi giochi che fanno parte della nostra tradizione, rendendoli a poco a poco autonomi nel gestire il gioco senza la mediazione adulta. **Per facilitare la comprensione delle regole** formiamo delle coppie in cui i bambini di 5 anni aiutano i compagni.

GIOCHIAMO: "LA CAMPANA"

🌀 Un tipico percorso a caselle numerate da eseguire saltando è la "Campana". Nome e versione del gioco cambiano a seconda del territorio, ma le regole rimangono invariate: si parte sempre dalla casella numero 1 e si prosegue con salti, rispettando la sequenza numerica.

🌀 Disegniamo in terra lo schema del gioco, scrivendo i numeri nelle caselle, e, mentre lo realizziamo, spieghiamo ai bambini cosa stiamo facendo, per renderli partecipi.

🌀 Ai più esperti chiediamo di spiegare il gioco, aiutandoli a definire i passaggi più importanti: "Per prima cosa bisogna lanciare un sasso nella casella numero 1, recuperarlo entrando con un salto a piedi uniti; si prosegue lanciando il sasso nella casella numero 2, 3, 4... facendo un salto o un passo per ogni casella numerata, fino a uscire dallo schema".

🌀 Dopo aver condiviso le regole orga-

l'idea in più SULLA MIA PRIMA GEOGRAFIA

Distanze e punti di riferimento

🌀 Osserviamo il paesaggio attorno alla scuola, per cogliere gli elementi che lo compongono. Durante le uscite didattiche facciamo attenzione alle distanze che si percorrono, cercando di memorizzare i punti di riferimento: "Che cosa incontriamo appena usciti da scuola? Che cosa subito dopo? Quali sono gli indizi che ci permettono di riconoscere il percorso fatto?". Durante il percorso scattiamo foto di particolari: un cartello stradale, un passaggio pedonale, una bottega, un semaforo, una casa... Ci serviranno a scuola per ricordare e ricomporre insieme le distanze percorse.

Per la rappresentazione, diamo ai bambini consegne chiare: ricordiamo di disegnare la direzione della strada rispetto alla scuola, la presenza di curve o rotatorie, gli elementi osservati e – perché no – anche suoni e rumori ascoltati.



nizziamo i bambini in gruppi di quattro/cinque e prepariamo più schemi, anche diversi tra loro, in modo da coinvolgere tutti contemporaneamente. Lasciamo a tutti il tempo per provare il gioco.

🌀 Con l'aiuto dei genitori possiamo realizzare uno schema disegnandolo a terra con pittura da esterni.

COME SI GIOCA?

🌀 Queste attività mettono in evidenza l'importanza del conoscere non solo le diverse fasi del gioco ma anche il "come" devono essere eseguite.

🌀 Alleniamo il pensiero procedurale che guida il nostro operare sul mondo. Curiamo questo aspetto che riguarda l'uso funzionale degli oggetti e l'acquisizione di procedure efficaci, perché più che imparare cose è necessario imparare a "fare cose", riflettendo di volta in volta sulle azioni compiute.

🌀 Prepariamo a scuola contesti problematici nei quali i bambini devono imparare a riflettere, a connettere tra loro le informazioni che possiedono e ad applicarle nei modi più efficaci.

VERSO LE COMPETENZE: OSSERVIAMO

Durante le attività il momento della discussione, sollecitata dalle domande dell'insegnante, permette ai bambini di confrontare i propri pensieri e strategie con quelli degli altri. Osserviamo se ciascuno:

- rispetta i punti di vista altrui e rielabora i propri accettando nuove informazioni;
- dimostra spirito d'iniziativa e creatività nell'inventare, proporre, modificare.