

# La Vita Scolastica.it

## La scuola è di tutti



© Yari Sacco

**Differenze di apprendimento: Matematica**  
**GIOCHI LOGICI**

**Materiali selezionati dal nostro archivio  
per la didattica inclusiva**



### Piccoli giochi logici

♦ Il gioco è il punto cardine di una didattica della matematica volta a stimolare la motivazione. Il potenziamento, attraverso questa modalità, degli aspetti analogici e visivi è inoltre fondamentale per lo sviluppo del pensiero infantile. In classe prima cerchiamo di privilegiare le esperienze concrete. Accompagniamo i bambini in palestra e creiamo con cerchi, corde, birilli... le stesse situazioni delle schede, affinché gli alunni interiorizzino e facciano propria l'esperienza. Stimoliamo e facciamo riflettere sulla pianificazione e l'organizzazione del materiale e dell'attività, sugli aspetti visivi implicati nella richiesta. Chiediamo di inventare altri ritmi prima con il proprio corpo, poi con gli oggetti, infine sul foglio.

♦ **Come intervenire.** Le prime **schede D1 D2 e D3** presentano alcuni giochi sul riconoscimento di un ritmo. Facciamo vivere prima concretamente le stesse attività, il bambino poi potrà inventarne di simili, per proporle a un compagno o all'insegnante. Nella **scheda D4** proponiamo una scenetta con alcuni particolari da ricostruire. Questo tipo di attività potenzia la memoria visiva e la capacità di immaginazione mentale.

♦ **Per saperne di più.** Ripamonti, C. (2003). *Giochi... amo. Giochi di logica*. Volume 2. Trento: Erickson.

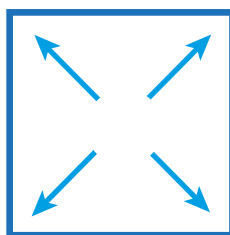
Fastame, M. C., Antonini, R. (2015). *Recupero in... Abilità visuo-spaziali*. Trento: Erickson.

**Chiara Barausse e Marta Todeschini**

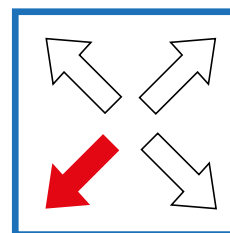
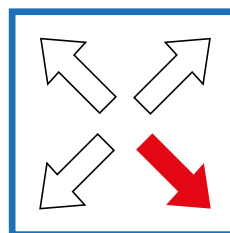
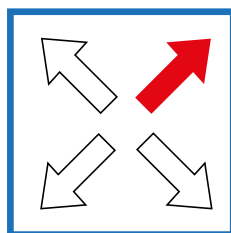
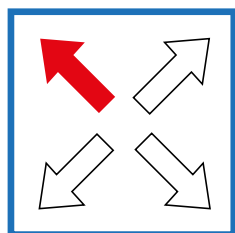
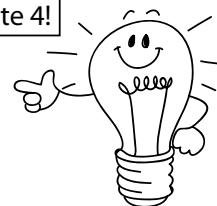
Nome ..... Classe ..... Data .....

## AGUZZA LA VISTA/1

- Osserva la freccia rossa.



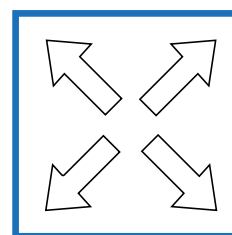
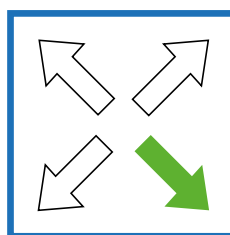
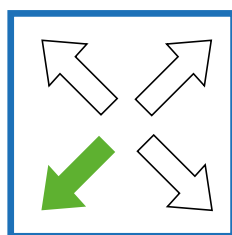
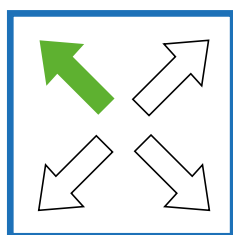
Quanti angoli ha  
un quadrato?  
Naturalmente 4!



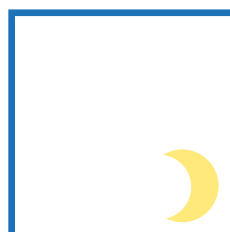
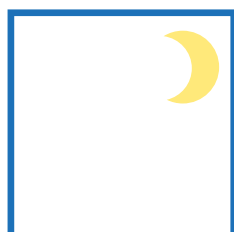
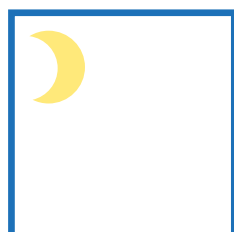
Che cosa è successo?

La freccia rossa sembra ruotare!

- Osserva ora: quale freccia colori nel quarto quadrato?



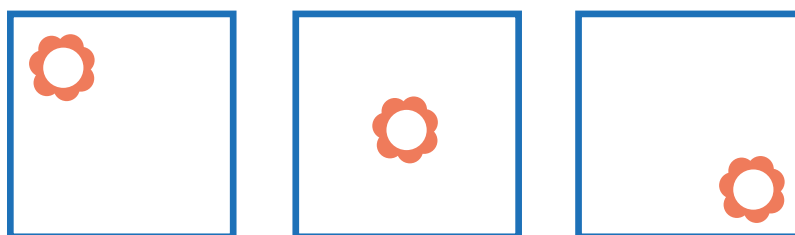
- Disegna la luna nella posizione corretta nel quarto quadrato.



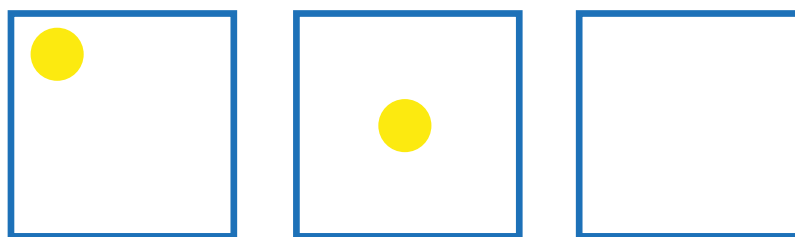
Nome ..... Classe ..... Data .....

## AGUZZA LA VISTA/2

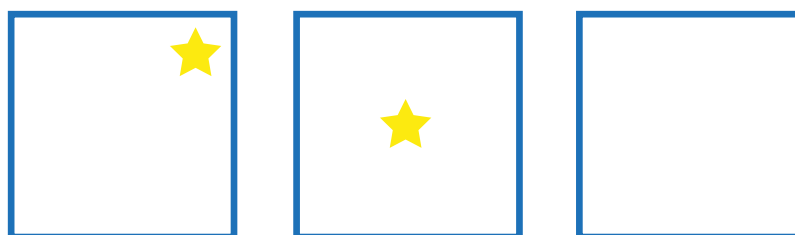
- Osserva il fiore.



- Osserva il sole: dove disegni il sole nel terzo quadrato?



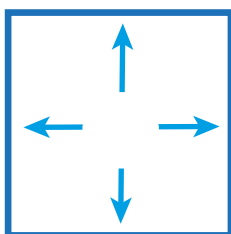
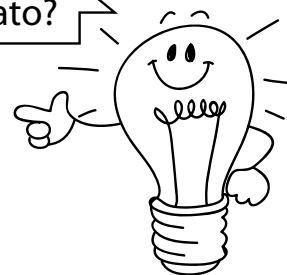
- Dove disegni la stella nel terzo quadrato?



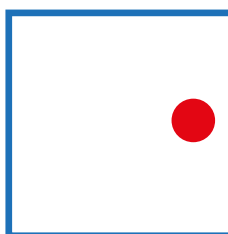
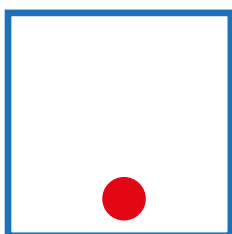
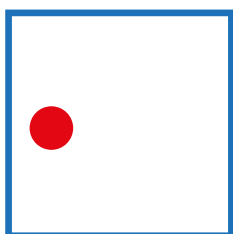
Osservo  
la posizione  
dell'oggetto.



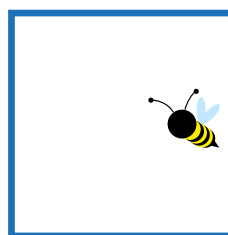
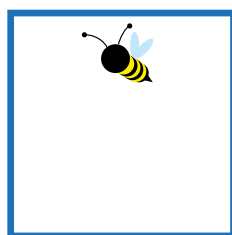
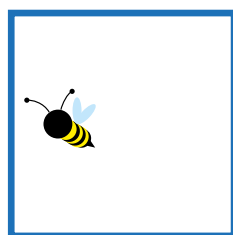
Nome ..... Classe ..... Data .....

**AGUZZA LA VISTA/3**Quanti lati  
ha il quadrato?

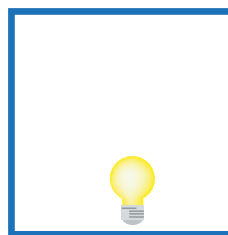
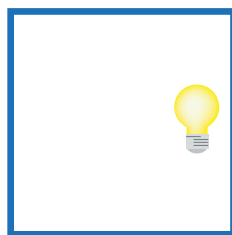
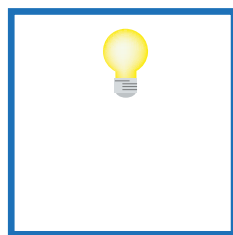
- Dove disegni la mela?



- Dove disegni l'ape?



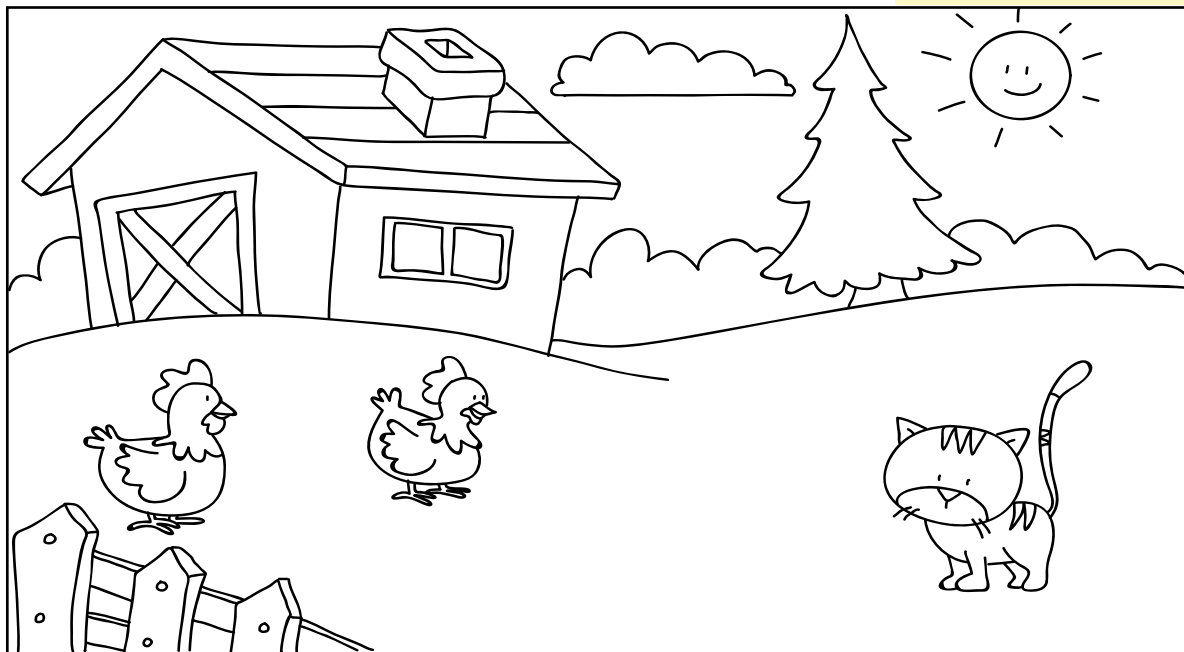
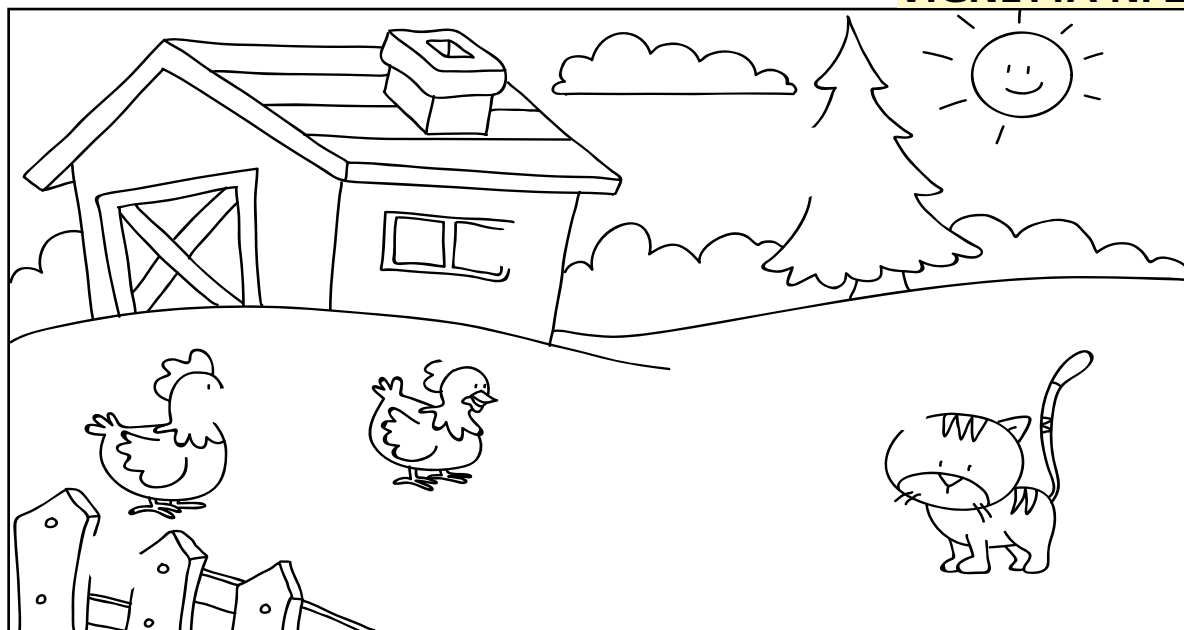
- Dove disegni la lampadina?



Nome ..... Classe ..... Data .....

## I DETTAGLI MANCANTI

- Completa la vignetta n. 2 con i 7 dettagli mancanti. Poi colorala.

**VIGNETTA N. 1****VIGNETTA N. 2**

### Semplici giochi logici

◆ Per arrivare ai problemi logici più astratti dobbiamo partire dal concreto. Presentiamo in forma giocosa piccoli problemi posti per via visiva, per favorire l'evoluzione cognitiva degli alunni. Lavoriamo sull'analisi visiva per sostenere i futuri apprendimenti in campo logico-matematico. Chiedendo ai bambini di completare i particolari mancanti in un disegno potenziamo la capacità di immaginazione, oltre che la memoria visiva a lungo termine.

Partiamo innanzitutto usando il corpo, per esempio creando un ritmo con i battiti delle mani: batto le mani nel campo vuoto intorno a me in basso a sinistra, poi in alto a sinistra, in seguito in alto a destra e per completare la sequenza in basso a destra. Il bambino può inventare nuove sequenze e proporle ai compagni. Possiamo aumentare il livello inserendo i piedi per fare il basso e le mani per l'alto.

◆ **Come intervenire.** I giochi proposti nelle **schede D1, D2 e D3** sviluppano l'abilità di riconoscimento di un ritmo e servono come suggerimento per elaborare attività concrete e in seguito tradurle graficamente sul foglio. Nella **scheda D4** il compito del bambino è di completare gli oggetti disegnati solo in parte. Le scene riproducono elementi familiari e semplici da completare. Le schede D2, D3 e D4 sono disponibili su **[www.lavitascolastica.it](http://www.lavitascolastica.it) > Didattica**.

◆ **Per saperne di più.** Ripamonti, C. (2003). *Giochi... amo. Giochi di logica*. Volume 2. Trento: Erickson

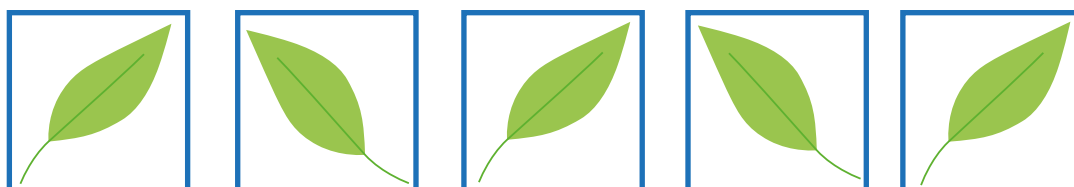
Fastame, M. C., Antonini, R. (2015). *Recupero in ... Abilità visuo-spaziali*. Trento: Erickson.

**Chiara Barausse e Marta Todeschini**

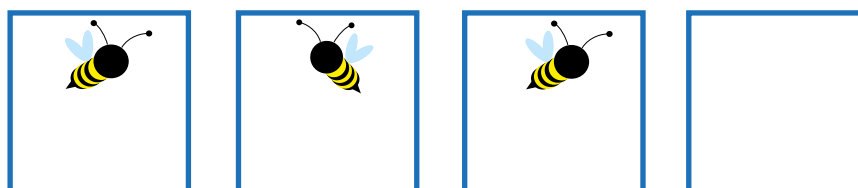
Nome ..... Classe ..... Data .....

## RITMI E SEQUENZE/1

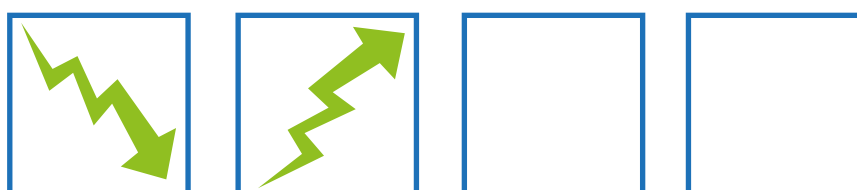
- Osserva la foglia.



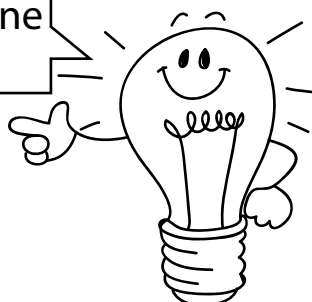
- Osserva e disegna l'ape nella posizione corretta nel quarto riquadro.



- Disegna la freccia nella posizione corretta nel quarto riquadro.



Osservo la posizione  
dell'oggetto!

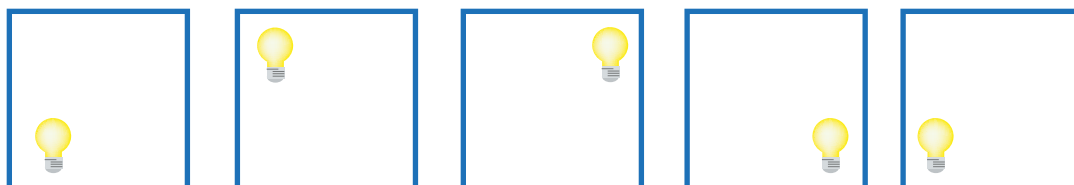




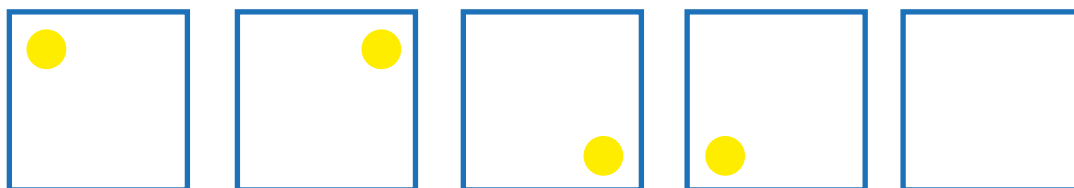
Nome ..... Classe ..... Data .....

## RITMI E SEQUENZE/2

- Osserva la torcia.



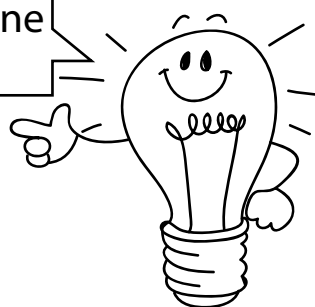
- Osserva il Sole: dove disegni il Sole nel quinto quadrato?



- Osserva e disegna la stella nel terzo e nel quinto quadrato.



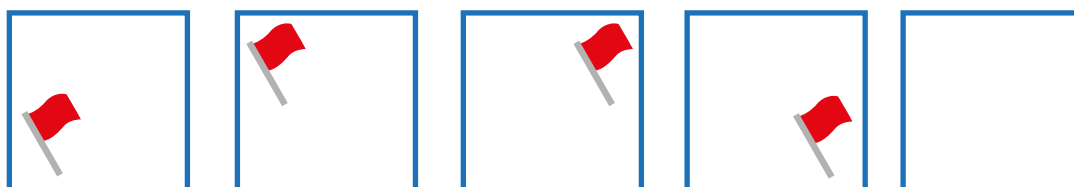
Osservo la posizione  
dell'oggetto.



Nome ..... Classe ..... Data .....

### RITMI E SEQUENZE/3

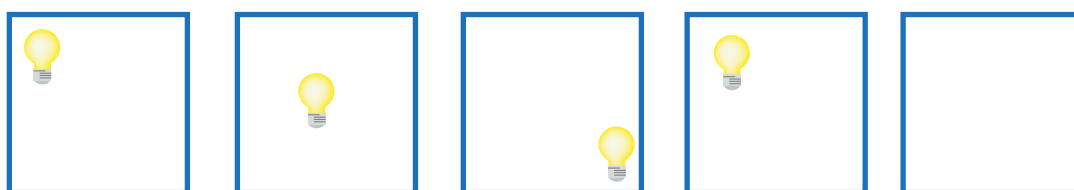
- Osserva e disegna la bandiera nel quinto riquadro.



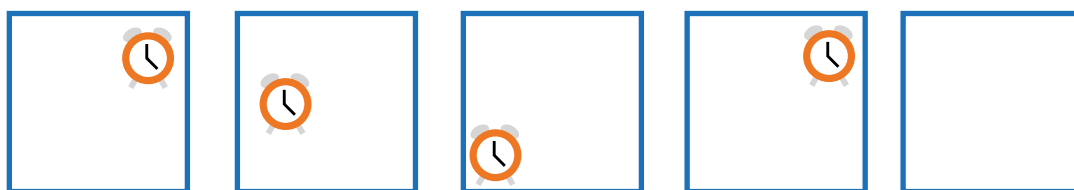
- Osserva e disegna la bandiera nel terzo e nel quinto riquadro.



- Osserva e disegna la lampadina nel quinto riquadro.



- Osserva e disegna la sveglia nel quinto riquadro. Segui il ritmo!

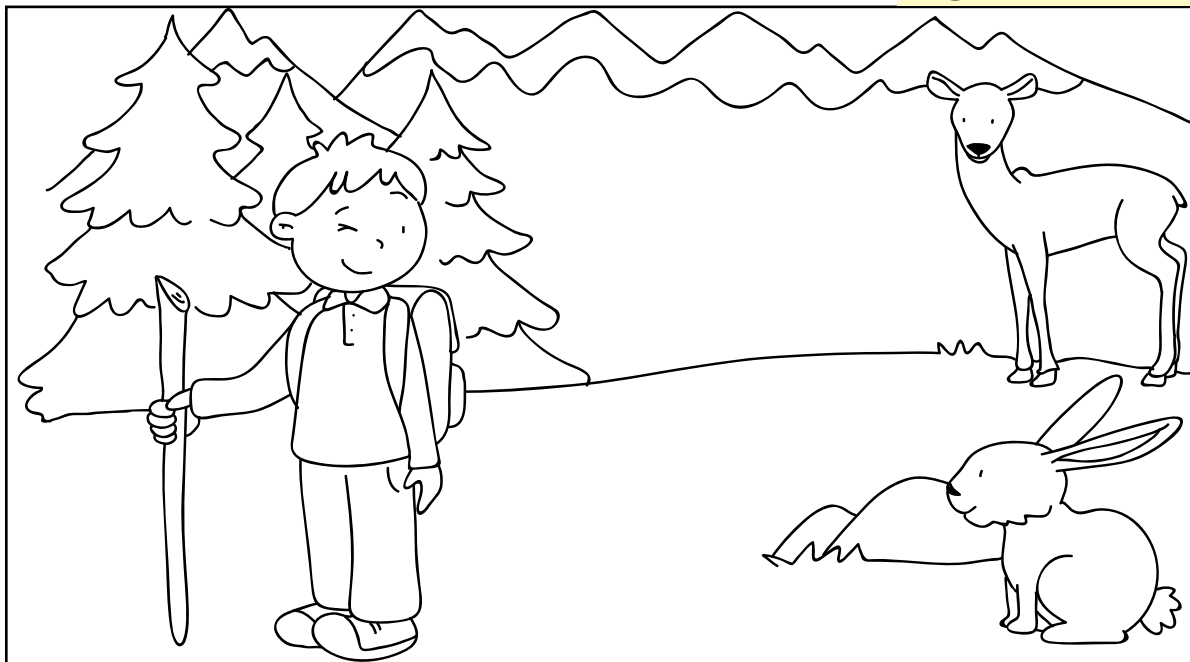


Nome ..... Classe ..... Data .....

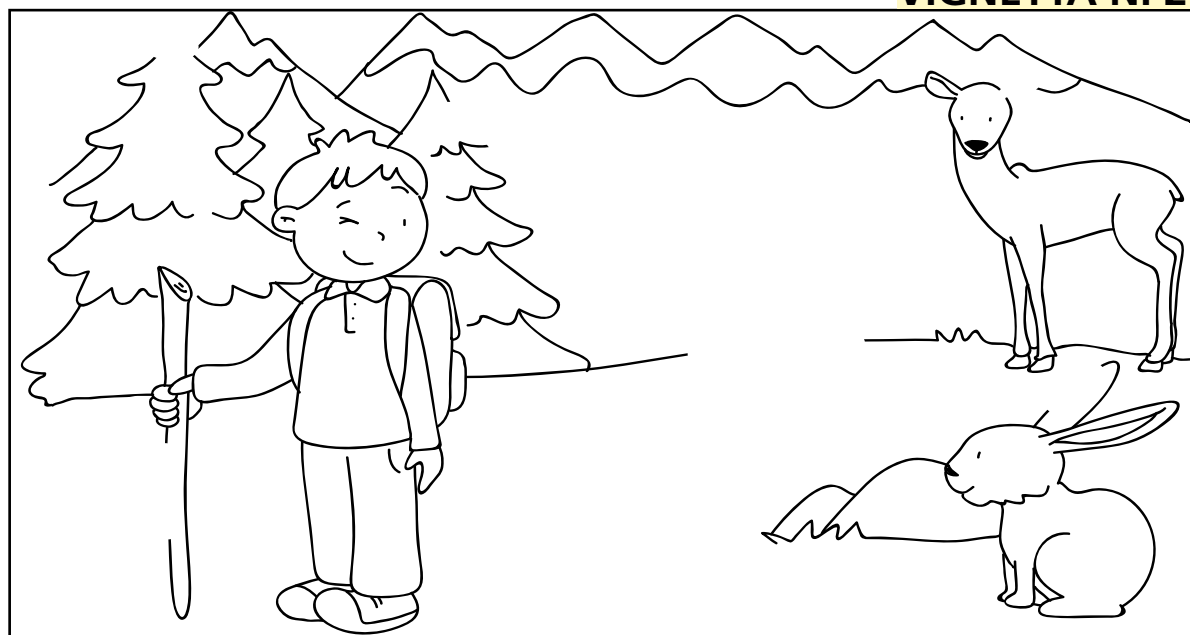
## I DETTAGLI MANCANTI

- Completa la vignetta n. 2 con i 7 dettagli mancanti. Poi colorala.

**VIGNETTA N. 1**



**VIGNETTA N. 2**



### Giochi per piccoli campioni

♦ In ambito educativo diventa sempre più oggetto di attenzione lo sviluppo del pensiero infantile, attraverso la costruzione di spazi didattici che favoriscano lo strutturarsi sistematico del pensiero analogico e deduttivo non solo attraverso il canale verbale, ma anche attraverso esperienze di osservazione.

Prima di operare attraverso simboli astratti il bambino ha bisogno di fare nel concreto, stimolato anche da rappresentazioni iconiche che fungono da supporto alle sue rappresentazioni mentali.

Come docenti abbiamo il compito di proporre problemi, in questo caso visivi, e condurre l'alunno a elaborare una via risolutiva adeguata alla situazione. L'efficacia delle proposte dipende in parte anche dalla motivazione, che sicuramente aumenta se l'attività è giocosa e divertente.

♦ **Come intervenire.** Nelle **schede D1 e D2** il bambino deve intuire il ritmo della sequenza e riproporlo in contesti simili. Il raccordo con giochi musicali sul ritmo e con l'attività motoria in palestra può aiutare molto i bambini che si dimostrano in difficoltà in quest'analisi visiva delle situazioni proposte. Facciamo vivere con il corpo le stesse situazioni, in modo che le interiorizzino e possano in seguito riprodurle sul foglio (**schede D3 e D4**). Le schede D2, D3 e D4 sono disponibili su **[www.lavitascolastica.it](http://www.lavitascolastica.it) > Didattica**.

♦ **Per saperne di più.** Ripamonti, C. (2003). *Giochi... amo. Giochi di logica*. Volume 2. Trento: Erickson.

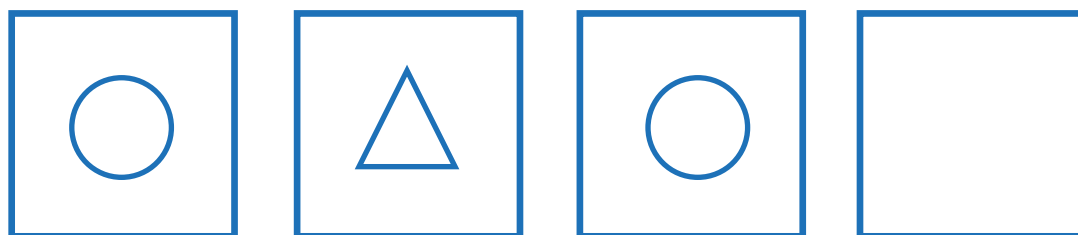
Fastame, M. C., Antonini, R. (2015). *Recupero in... Abilità visuo-spaziali*. Trento: Erickson.

**Chiara Barausse e Marta Todeschini**

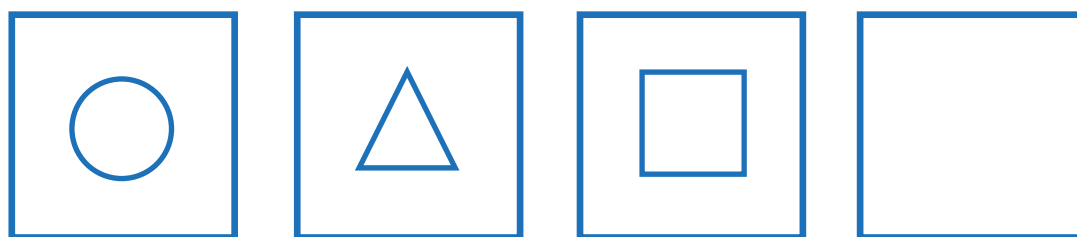
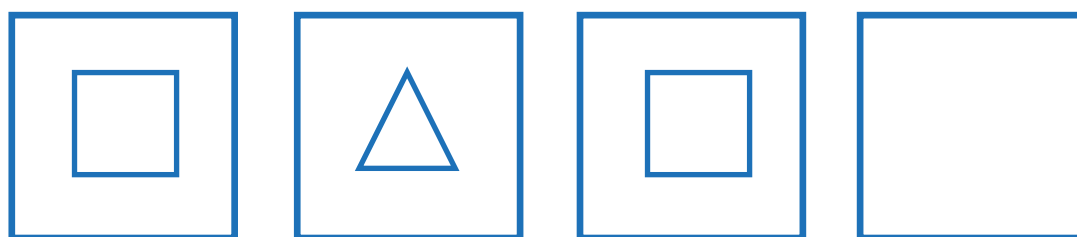
Nome ..... Classe ..... Data .....

**FIGURE GEOMETRICHE/1**

- Osserva le figure: che cosa disegni nel quarto quadrato?



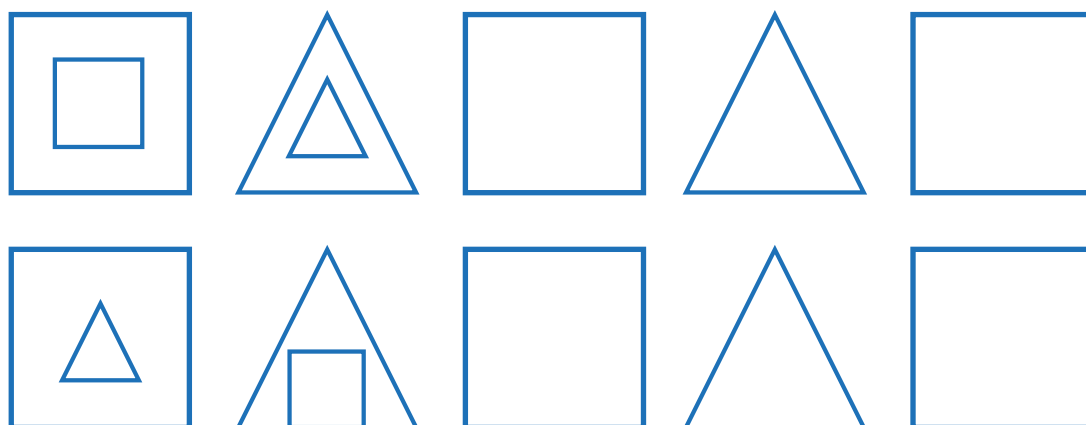
- Osserva e completa.



Nome ..... Classe ..... Data .....

## FIGURE GEOMETRICHE/2

- Osserva le figure e disegna la figura corretta dove manca.

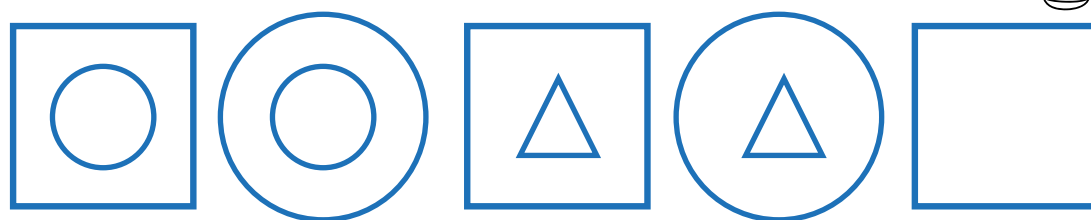
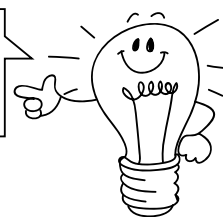


- Quali figure disegni nel posto vuoto?

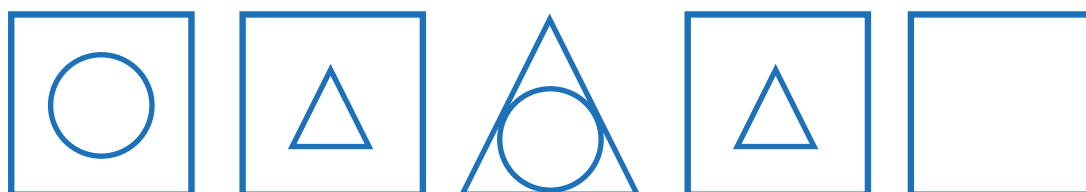


- Osserva le figure e disegna quella corretta dove manca.

Osservo la forma,  
la dimensione  
e la posizione  
delle figure.



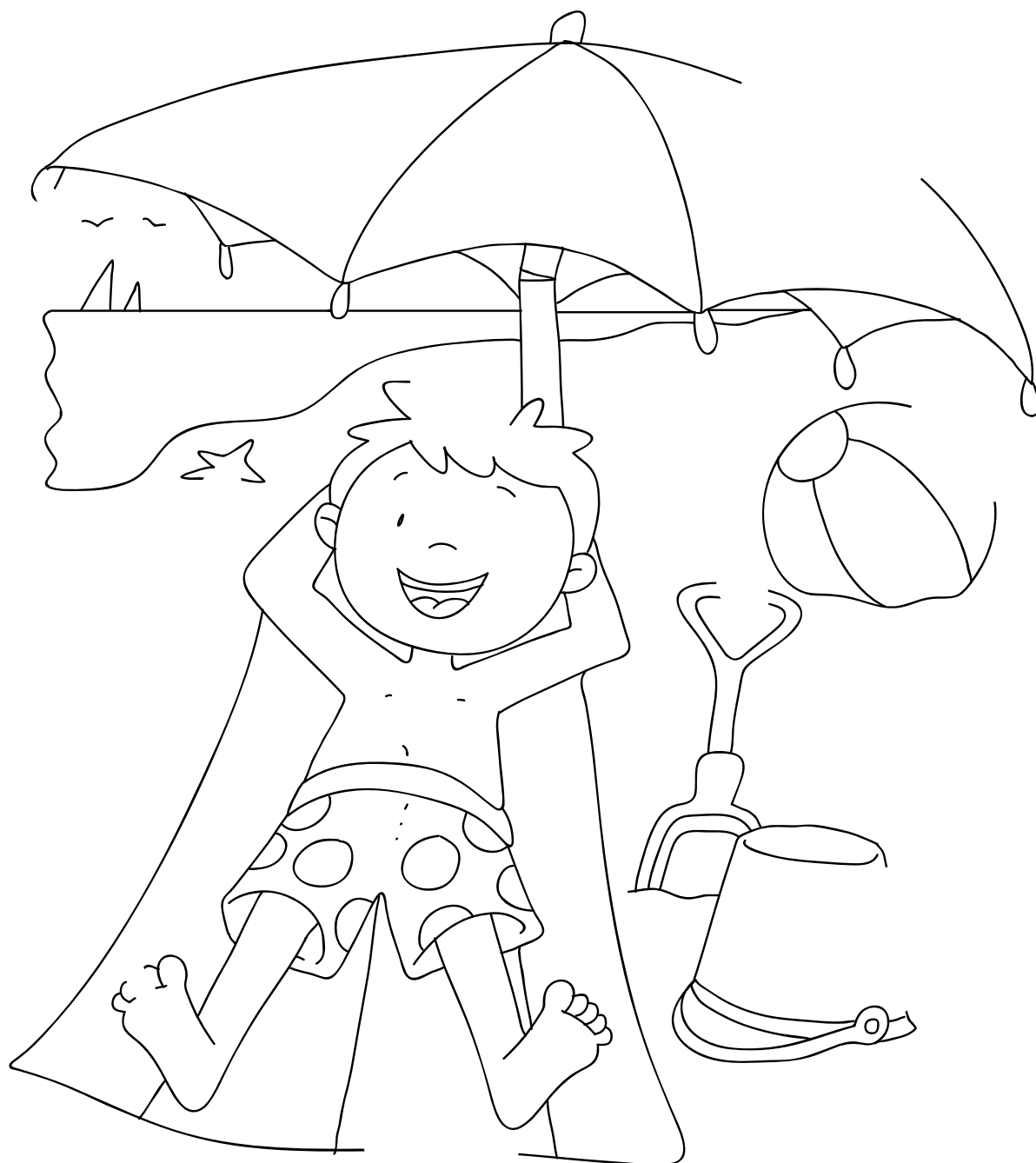
- Disegna la figura corretta dove manca.



Nome ..... Classe ..... Data .....

**COMPLETO LE FIGURE/1**

- Completa la figura inserendo i 10 dettagli mancanti. Poi colorala.



Nome ..... Classe ..... Data .....

**COMPLETO LE FIGURE/2**

- Completa la figura inserendo i 12 dettagli mancanti. Poi colorala.





### Giochi per campioni

L'attenzione degli esperti in ambito educativo si rivolge sempre più allo sviluppo del pensiero analogico e deduttivo non solo attraverso il canale verbale, ma anche attraverso esperienze di osservazione e attività di creazione di associazioni e combinazioni.

Il fare nel concreto è un passaggio obbligatorio per la costruzione del pensiero infantile, così pure le rappresentazioni iconiche che fanno da supporto a quelle mentali permettono lo sviluppo di tali rappresentazioni. Presentare piccoli problemi posti per via visiva è dunque un passaggio importante per favorire l'evolvere del pensiero infantile, con l'obiettivo di dare sempre maggiore spazio alla crescita cognitiva della mente. Offrire, inoltre, un momento ludico e ricreativo ristabilisce una rinvigorita motivazione all'apprendere.

♦ **Come intervenire.** I giochi delle **schede D1, D2 e D3** chiedono al bambino di completare le uguaglianze tra configurazioni. Sono un punto di partenza per proporre attività concrete con oggetti, fili colorati, spaghetti, materiali di vario genere. Stimoliamo i bambini a inventarne di simili su un foglio per proporli ai compagni. Lasciamo spazio alla creatività stimolando contemporaneamente le abilità di pianificazione e di organizzazione del lavoro.

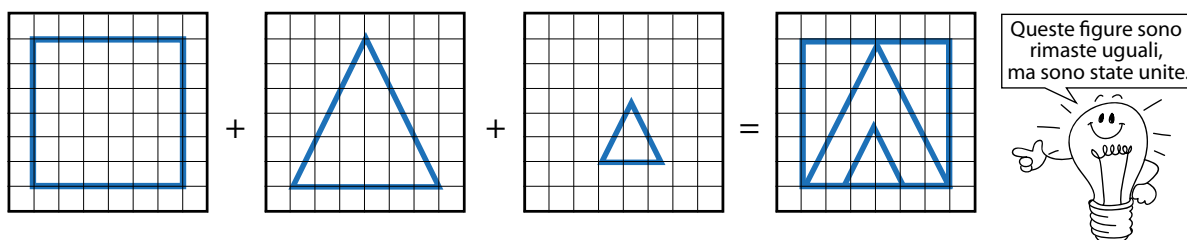
♦ **Per saperne di più.** Ripamonti, C. (2003). *Giochi... amo. Giochi di logica*. Volume 2. Trento: Erickson.

**Chiara Barausse e Marta Todeschini**

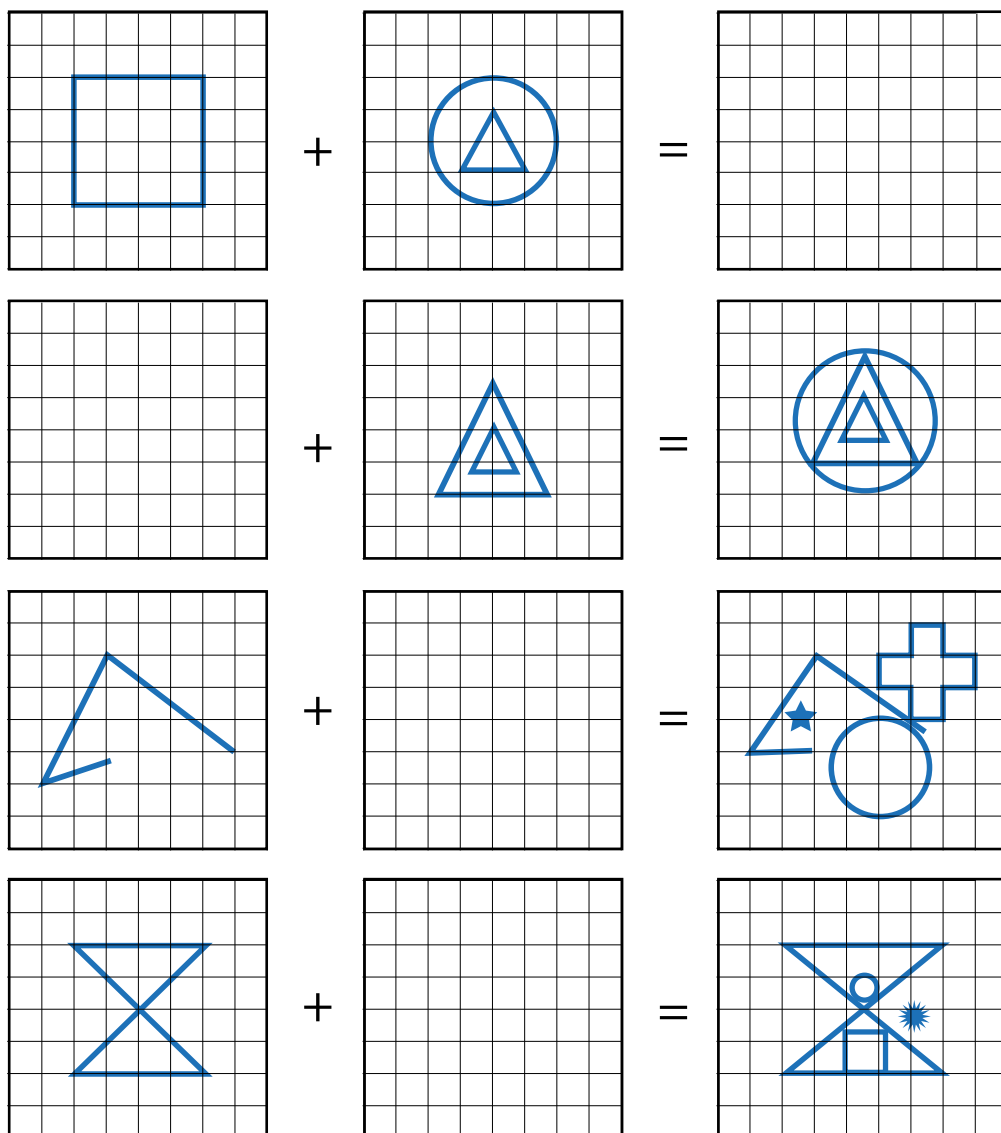
Nome ..... Classe ..... Data .....

## GIOCO CON LE FIGURE

- Osserva con attenzione l'immagine qui sotto. Che cosa è successo?



- Completa ciascun riquadro vuoto unendo le figure.



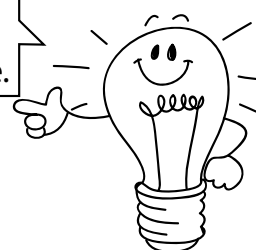
Nome ..... Classe ..... Data .....

## GIOCO CON LE FIGURE

- Completa ciascun riquadro vuoto.

	+		=	
	+		=	
	-		=	
	-		=	

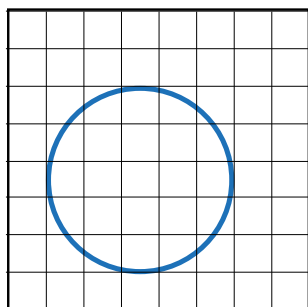
Osservo la forma,  
la dimensione e la  
posizione delle figure.



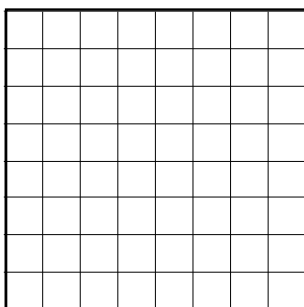
Nome ..... Classe ..... Data .....

## AGGIUNGO O TOLGO FIGURE

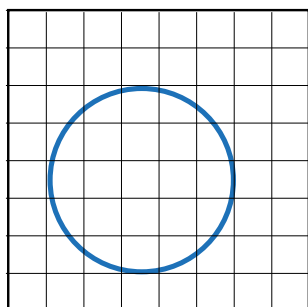
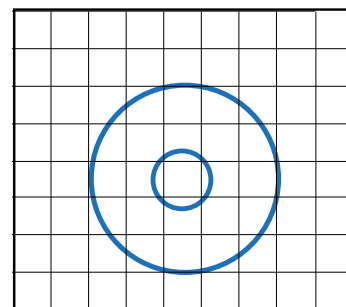
- Completa ciascun riquadro vuoto.



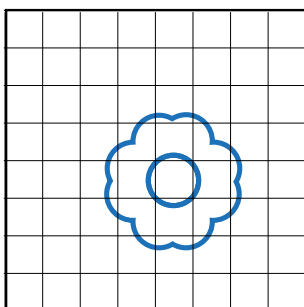
+



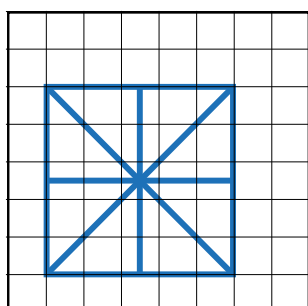
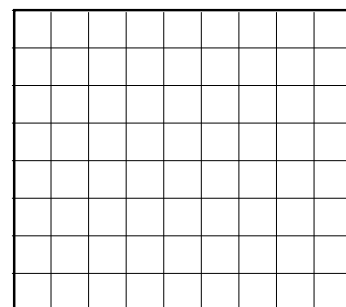
=



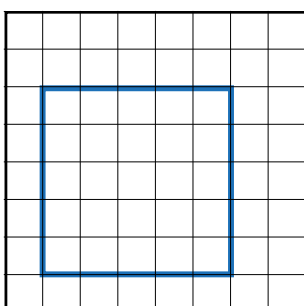
+



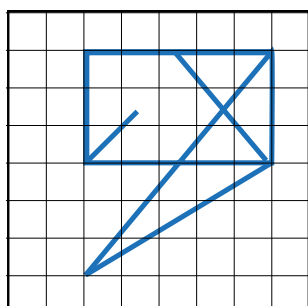
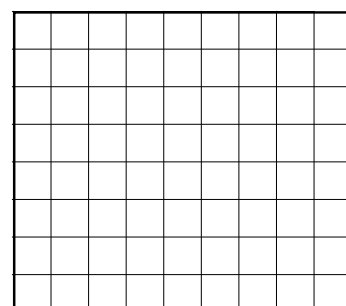
=



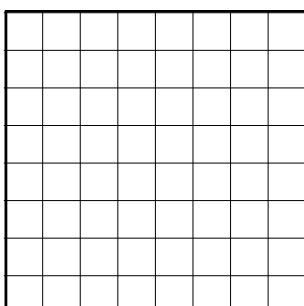
-



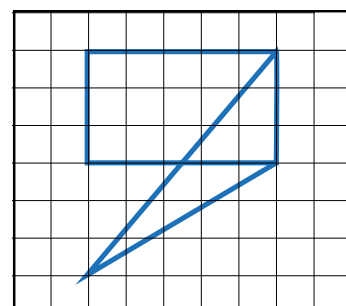
=



-



=



### Giochi per super campioni

Il gioco consente di imparare a risolvere piccoli problemi e trovare soluzioni vantaggiose. Se partiamo da esperienze di osservazione e chiediamo di risolvere problemi visuo-spaziali possiamo allenare la mente in modo piacevole, in particolare se si devono creare associazioni e cercare combinazioni.

Presentare piccoli problemi posti per via visiva è un passaggio importante per favorire l'evolvere del pensiero infantile in pensiero "operatorio". L'aspetto di analisi visiva è molto implicato e sostiene gli apprendimenti in campo logico-matematico.

Se giocare è importante per il bambino, a maggior ragione giocare a scuola diventa una possibilità in più per il docente per stimolare piacevolmente attività di *problem solving*.

♦ **Come intervenire.** Nelle **schede D1, D2 e D3** presentiamo alcuni giochi che sono degli spunti per crearne degli altri nella realtà, partendo da oggetti reali o su fogli. Ai bambini viene chiesto di completare le uguaglianze tra configurazioni, prestando attenzione alle forme, alle dimensioni e alle posizioni delle figure nello spazio riquadrato. Devono dunque creare figure complesse o riconoscere le forme originarie di una figura più elaborata.

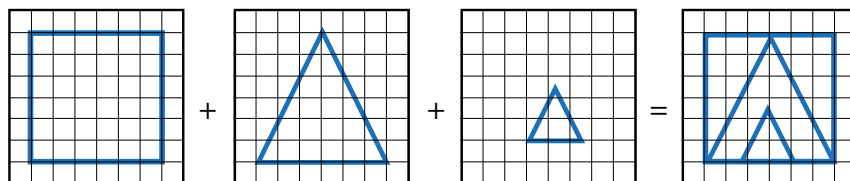
♦ **Per saperne di più.** Ripamonti, C. (2003). *Giochi... amo. Giochi di logica*. Volume 2. Trento: Erickson.

**Chiara Barausse e Marta Todeschini**

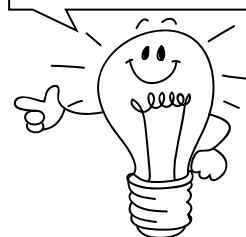
Nome ..... Classe ..... Data .....

## GIOCO CON LE ADDIZIONI

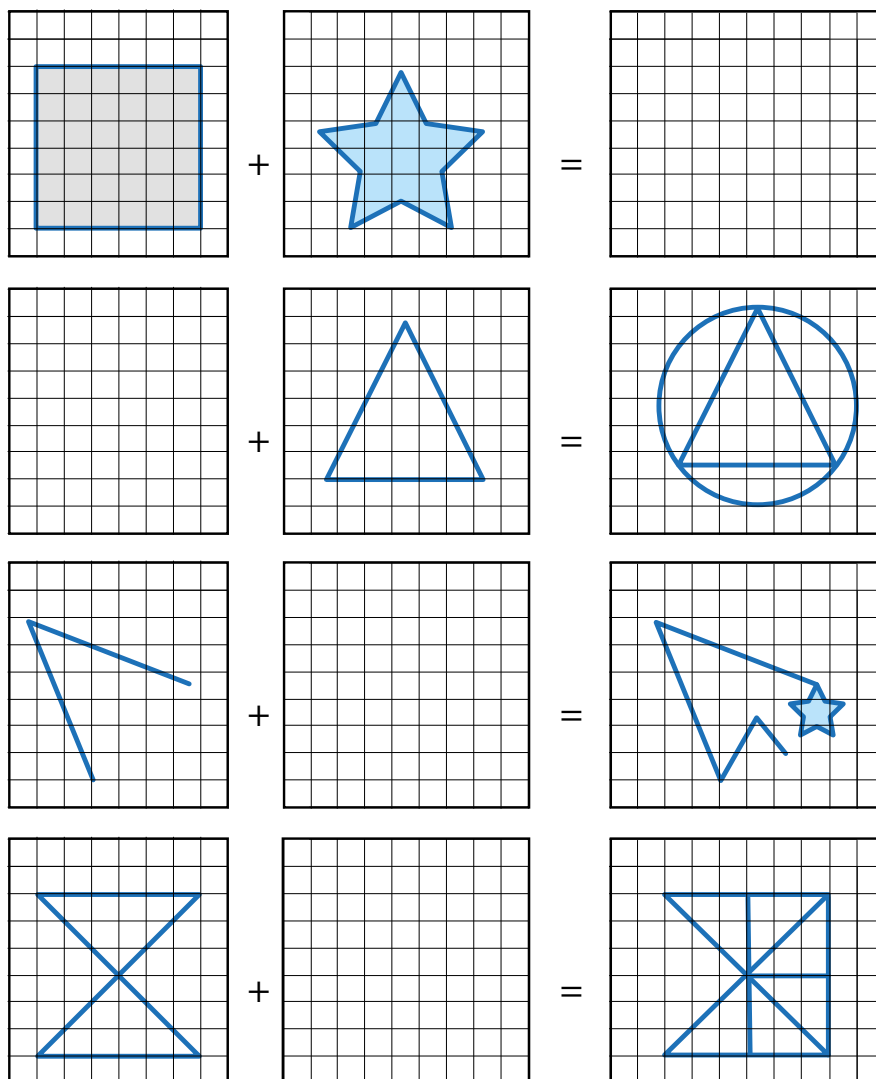
- Osserva con attenzione l'immagine sotto. Che cosa è successo?



Queste figure sono rimaste uguali, ma sono state unite!



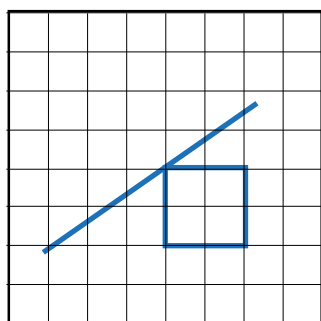
- Completa ciascun riquadro vuoto.



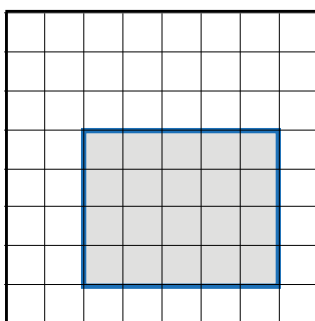
Nome ..... Classe ..... Data .....

## GIOCO CON LE FIGURE

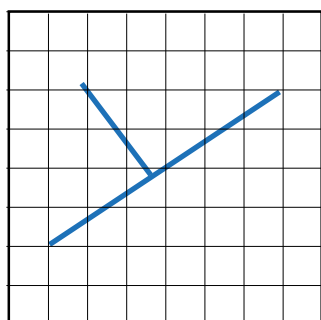
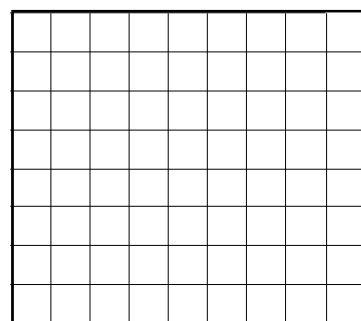
- Completa ciascun riquadro vuoto.



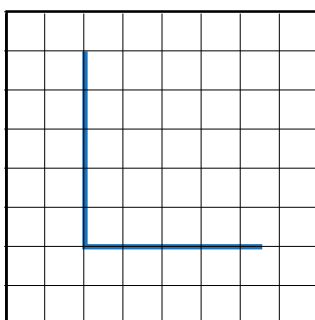
+



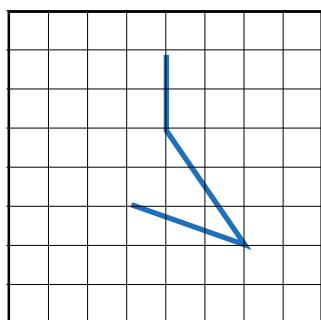
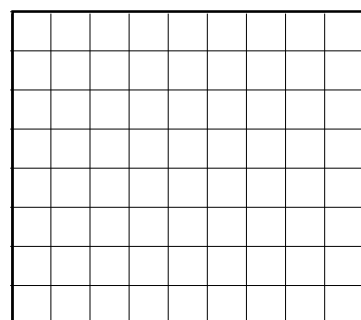
=



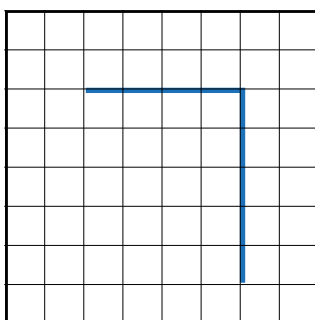
+



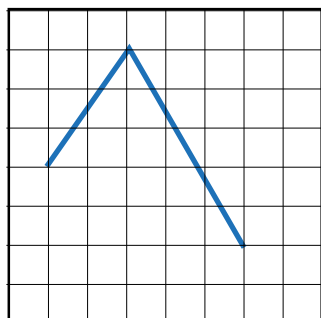
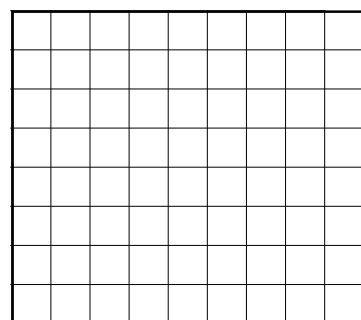
=



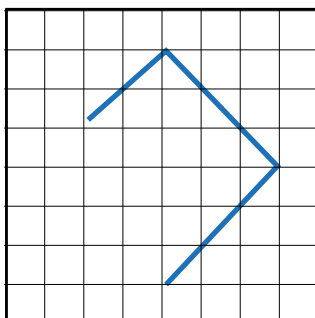
+



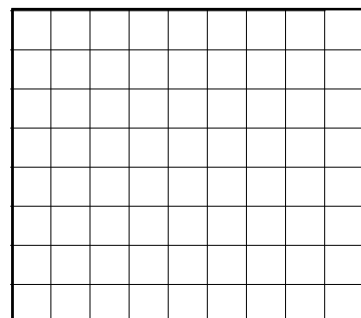
=



+



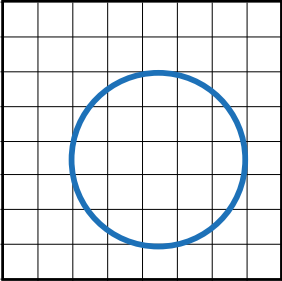
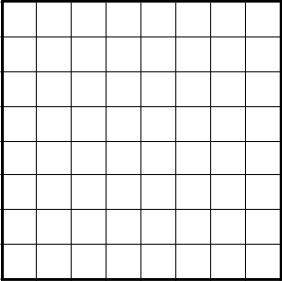
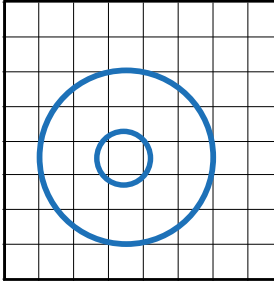
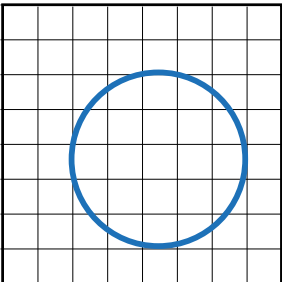
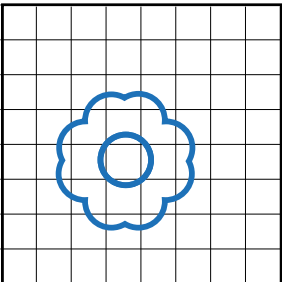
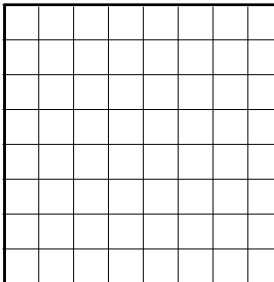
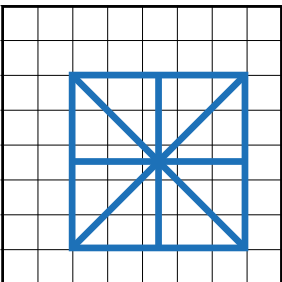
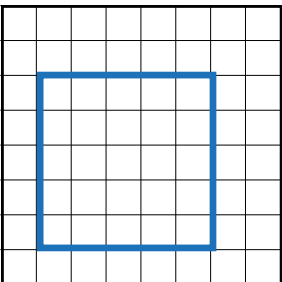
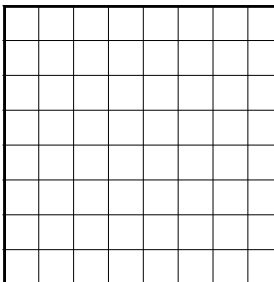
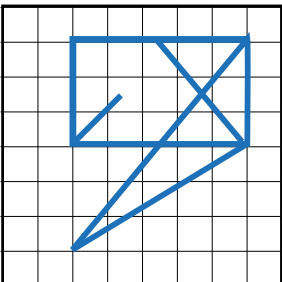
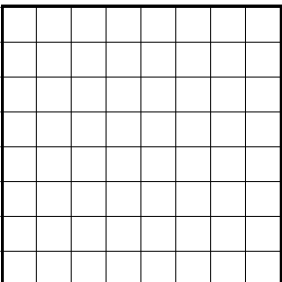
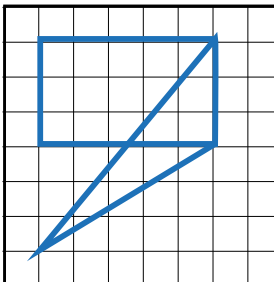
=



Nome ..... Classe ..... Data .....

## AGGIUNGO O TOLGO FIGURE

- Completa ciascun riquadro vuoto.

	+		=	
	+		=	
	-		=	
	-		=	

Osservo la forma,  
la dimensione  
e la posizione delle figure.

