

# Giochi vecchi e giochi nuovi!

In questa lezione proponiamo ai bambini testi di problemi e situazioni problematiche concrete, che li stimolino a confrontarsi e a ricercare e utilizzare, ogni volta, strategie di risoluzione diverse.

di **Fabiana Ferri** 13 aprile 2021



## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti.
- Risolvere facili problemi, imparando a leggere/costruire tabelle.
- Avviarsi ad argomentare oralmente le strategie risolutive adottate.



## ATTIVITÀ

1. [Giochi vecchi: mosca cieca!](#)
2. [LABORATORIO Giochi nuovi: indovina la posizione!](#)



## SCHEDE | DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA - DDI

- [SCHEDA Mosca cieca: istruzioni](#)
- [SCHEDA Possibile/certo](#)



## PER APPROFONDIRE

- [VIDEOLEZIONE Problemi scolastici e problemi reali](#)

## ATTIVITÀ 1

# Giochi vecchi: mosca cieca!

### Prima parte: giochiamo

Apparentemente lo scopo del gioco della “Mosca cieca” può sembrare solo il divertimento, dato che alla fine non ci sono né vinti né vincitori; in realtà questo gioco ha una valenza didattica molto forte perché permette di sviluppare destrezza nei movimenti, equilibrio, agilità; di cooperare, comunicare e agire insieme ai compagni, al

fine di portare a termine il gioco assegnato; di descrivere un soggetto, comunicare la propria posizione e quella degli altri nello spazio fisico, utilizzando un linguaggio specifico.



Presentiamo il gioco ai bambini e spieghiamo le regole illustrate nella **SCHEDA Mosca cieca: istruzioni**.

Predisponiamo quello che serve e lasciamo giocare i bambini liberamente per un po'.

MATEMATICA | Scheda docente

Classe seconda

**MOSCA CIECA: ISTRUZIONI**

**NUMERO DI GIOCATORI**  
Gli alunni della classe.

**MATERIALI**  
Un fazzoletto per bendare il bambino che conta, uno spazio abbastanza ampio: aula, palestra o giardino della scuola.

**REGOLE DEL GIOCO**

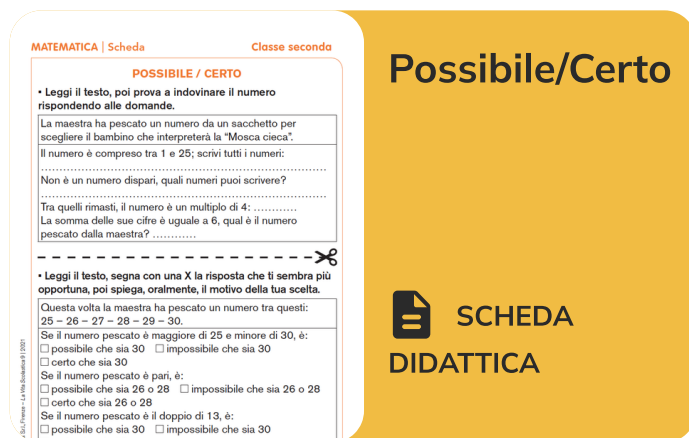
- L'insegnante predispose, delimitandolo, un campo di gioco. Prepara dei cartellini in un sacchetto, numerandoli progressivamente: uno per ogni alunno della classe.
- Dopo che i numeri sono stati assegnati, ne pesca uno: il bambino che vi corrisponde sarà quello scelto per interpretare la “Mosca cieca”.
- L'alunno viene bendato con un fazzoletto legato dietro la nuca e guidato dentro il campo di gioco, al centro.
- Gli altri giocatori si dispongono all'esterno del campo, in cerchio (girotondo).
- Si muovono in senso orario fino a quando il bambino al centro dice: “Alt!”, allora tutti devono fermarsi e tacere.
- La “Mosca cieca” punta un dito in una qualsiasi direzione e il giocatore che si trova nella traiettoria del dito lascia il girotondo entrando nel cerchio.
- La “Mosca cieca” cerca di prenderlo. Quando riesce ad acciappare il bambino nel cerchio, anche solo sfiorandolo, deve indovinare il suo nome. Per farlo deve descriverlo con affermazioni che i compagni devono confermare o smentire, per es.: *È un maschio. Ha i capelli lunghi. Ha gli occhi chiari...*
- Il gioco ricomincia con la stessa “Mosca” se chi ne ha interpretato il ruolo non riesce a indovinare il nome del compagno; invece, nel caso in cui il nome del compagno sia stato indovinato, questo ne prende il posto.

## Mosca cieca: istruzioni

 **TESTO**

### Seconda parte: problemi in tabella

In classe, invitiamo i bambini a raccontare l'esperienza, soffermandoci sulle affermazioni fatte dalla “mosca cieca” per indovinare il nome del compagno, poi presentiamo le attività della **SCHEDA Possibile/certo** da svolgere insieme.



Consegniamo a ogni bambino la prima parte della scheda, leggiamo il testo e soffermiamoci sul significato delle parole: *compreso, tutti, non, dispari...*

Completata la scheda, utilizziamo il sacchetto preparato per il gioco della "Mosca cieca", magari aggiungendo altri cartellini, con numeri entro e oltre il 100, e peschiamo altri numeri da indovinare; descriviamoli con parole come: *alcuni, ogni, prodotto, differenza, divisore, doppio, metà, maggiore/minore di...* costruendo insieme ai bambini altre tabelle come quella nella scheda.

Distribuiamo quindi la seconda parte della scheda, leggiamo il testo e spieghiamo il significato di *certo, possibile, impossibile* per poi completare insieme la tabella.

Concludiamo il percorso con il **LABORATORIO**: giochiamo per sperimentare con il corpo le relazioni spaziali.

## LABORATORIO

### Giochi nuovi: indovina la posizione! Che cosa serve

Un sacchetto, dentro il quale verranno inseriti tanti cartellini quanti sono gli alunni della classe; su ogni cartellino verrà scritto il nome di un alunno.

### Come si fa

1. Peschiamo un cartellino dal sacchetto; il bambino che verrà sorteggiato dovrà assumere una posizione all'interno della classe; i compagni dovranno descrivere la sua posizione seguendo questo comando, che possiamo stampare e distribuire o scrivere alla lavagna:

Descrivi la posizione del compagno che è stato sorteggiato utilizzando almeno una parola di ciascuna coppia:

*sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, vicino/lontano*

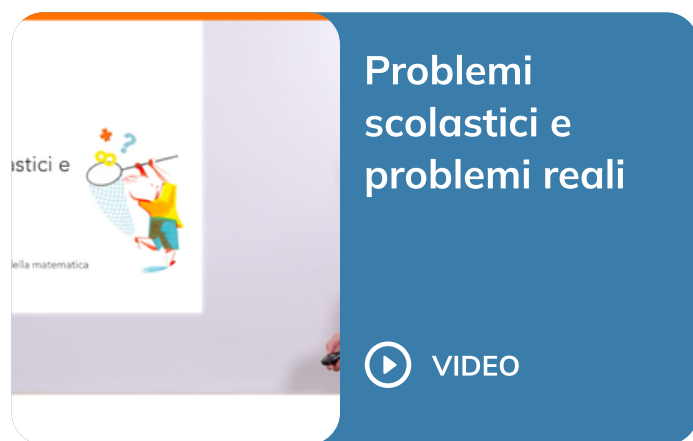
Guidiamo l'attività facendo un esempio: "Se è stato sorteggiato Carlo, potrà scegliere di sedersi per terra sotto la lavagna, davanti alla finestra a sinistra e vicino al banco di Andrea...".

2. Quando tutti avranno terminato la descrizione, il bambino sorteggiato sceglierà tre compagni che dovranno leggere la propria. Verrà proclamato vincitore colui che avrà descritto in modo più esaustivo la posizione assunta dal compagno.

3. Prima di ripetere il gioco facciamo leggere e argomentare oralmente anche le altre descrizioni.

## Per saperne di più...

Per approfondire possiamo fare riferimento alla **VIDEOLEZIONE Problemi scolastici e problemi reali**.



## 👁 Osserviamo e documentiamo

L'alunna/o:

- sa risolvere facili problemi relativi all'esperienza concreta?
- si avvia ad argomentare oralmente le strategie risolutive adottate?

**Elaborati da raccogliere:** la scheda, le descrizioni prodotte nel laboratorio.