

SUBITIZING

Obiettivi specifici:

- acquisire familiarità con le quantità e le loro rappresentazioni (entro il 10);
- acquisire i fatti aritmetici entro il 10.

Strumenti:

- carte con rappresentazione analogica delle dita;
- carte con dots disposti in modo convenzionale;
- carte con dots disposti in modo non convenzionale.

Gli strumenti indicati utilizzano varie rappresentazioni delle quantità e il loro utilizzo in quest'attività permette di mostrare agli alunni le diverse tipologie di rappresentazioni e consolidare il passaggio da un tipo di rappresentazione ad un'altra e il legame di tali rappresentazioni con il codice verbale corrispondente.

Durata:

inizialmente il tempo da dedicare a tale attività è più sostanzioso perché i bambini devono abituarsi alle richieste dell'insegnante e familiarizzare con gli strumenti necessari. In seguito, l'attività può durare anche pochi minuti a inizio lezione, in questo caso lo scopo è di attivare l'attenzione e il coinvolgimento nelle attività successive oltre a consolidare il lavoro già acquisito.

Descrizione:

l'insegnante presenta le quantità, inizialmente solo da 0 a 5, in seguito si passa gradualmente all'introduzione delle altre carte fino ad arrivare al 10. Richiede agli alunni di riconoscere e nominare (usando solo il codice verbale) le quantità presentate. Il riconoscimento deve avvenire in modo via via sempre più rapido.

MEMORY

Obiettivi specifici:

- acquisire familiarità con le quantità e le loro rappresentazioni (entro il 10);
- acquisire i fatti aritmetici entro il 10.

Strumenti:

- carte con le cifre in rappresentazione arabica;
- carte con rappresentazione analogica delle dita;
- carte con dots disposti in modo convenzionale;
- carte con dots disposti in modo non convenzionale.

Gli strumenti indicati utilizzano varie rappresentazioni delle quantità e il loro utilizzo in questa attività permette di mostrare agli alunni le diverse tipologie di rappresentazioni e consolidare il passaggio da un tipo di rappresentazione ad un'altra e il legame di tali rappresentazioni con il codice arabo corrispondente.

Durata:

circa 15 min.

Descrizione:

l'insegnante decide con quali mazzi di carte proporre l'attività (dots e dita, dots e cifre, cifre e dita), suddivide i bambini in coppie, dispone su un piano le carte coperte, e chiede ai bambini a turno di scoprire due carte cercando di individuare le coppie di carte che rappresentano la stessa quantità, si procede fino ad aver formato tutte le coppie di carte possibili.

DOMINO

Obiettivi specifici:

- rinforzare la corrispondenza tra due diverse rappresentazioni analogiche della stessa quantità (entro il 6);
- acquisire i fatti aritmetici entro il 6;

Strumenti:

- tessere del domino (Allegato 9-10-11-12), divise in due aree in cui vi possono essere rappresentate le quantità attraverso i dots o le dita delle mani di modo da rinforzare la corrispondenza tra le due diverse rappresentazioni della stessa quantità senza l'utilizzo delle cifre in rappresentazione arabica.

Questo tipo di strumento è stato creato per il gioco del domino e sostituisce le normali tessere. Tali tessere sono divise in due aree sulle quali vi sono rappresentati o i dots, rappresentazione classica del gioco del domino, o immagini che mostrano le quantità attraverso l'uso delle rappresentazioni delle mani. In questo caso vengono utilizzate solo due tipologie di rappresentazioni (dots e dita) con lo scopo di consolidare il passaggio da un tipo di rappresentazione all'altra.

Durata:

circa 20 min

Descrizione:

L'insegnante spiega le regole del gioco, predispone gruppi di gioco con massimo 3 bambini, per permettere il coinvolgimento attivo di ogni alunno nell'attività, e distribuisce loro le tessere del domino. I bambini iniziano a giocare rovesciando, a testa in giù, tutte le tessere sul tavolo e ne distribuiscono 5 ad ogni giocatore. Le tessere rimanenti vanno lasciate sul tavolo. Inizia a giocare il bambino che ha la carta che rappresenta la quantità maggiore, mette una tessera sul tavolo, questa volta girata, e il turno passa al giocatore alla sua sinistra, che attacca una tessera a quella del compagno, solo se ha una tessera con almeno uno delle due quantità rappresentate. Altrimenti pesca da quelle rimaste sul tavolo fino a che ne trova una da attaccare, aggiungendo quelle non compatibili alle proprie.

In questo modo viene a formarsi un "serpente" di tessere.

RUBAMAZZETTO

Obiettivi specifici:

- riconoscere le quantità e le loro diverse rappresentazioni (entro il 10);
- acquisire i fatti aritmetici entro il 10;
- saper confrontare le quantità entro il 10.

Strumenti:

- carte con le cifre in rappresentazione arabica;
- carte con rappresentazione analogica delle dita;
- carte con dots disposti in modo convenzionale;
- carte con dots disposti in modo non convenzionale.

In questa attività possono essere, se necessario per rendere più semplice l'attività, inizialmente, utilizzate solo alcune tipologie di carte, ad esempio quelle che risultano ai bambini più facili da riconoscere. In seguito si passerà all'utilizzo di tutti i tipi di rappresentazioni in modo da permettere il confronto tra le diverse tipologie di rappresentazioni delle quantità e di operare transcodifiche da un registro di rappresentazione all'altro.

Durata:

circa 20 min.

Descrizione:

l'insegnante chiede ai bambini se, tra di loro, c'è qualcuno che conosce già le regole del rubamazetto e se vi ha già giocato in precedenza. In seguito, si cerca con l'aiuto degli eventuali alunni che già conoscono il gioco di definire quali sono le regole del rubamazetto. Dopodiché ad ogni bambino viene distribuita la seguente scheda con le regole del gioco (Allegato 13) che verrà incollata sul quaderno, si leggono ad alta voce le regole, si suddividono i bambini in gruppi di 4 e si dà inizio al gioco (Scheda 1) (Video 1 nel CD allegato: mostra quattro bambini della classe prima di Fénis intenti a giocare a *Rubamazetto*). La scelta di dare ai bambini le schede con le regole del gioco (Allegati 13, 14, 15 e 18) è stata fatta sia per lasciare una traccia del lavoro svolto, sia perché ai bambini viene chiesto di condividere i momenti di gioco con parenti e amici che hanno modo, leggendo le schede, di conoscere le regole dei giochi.

La necessità di proporre questo tipo di attività, nell'ambito della sperimentazione ha come obiettivo principale di far in modo che l'alunno non faccia lo sbaglio di considerare come concetti differenti diverse rappresentazioni dello stesso concetto. Secondo Duval (2006), abituare gli alunni al passaggio da un registro all'altro, rende possibile quella dissociazione cognitiva tra oggetto e rappresentazione necessaria per il progredire della conoscenza matematica.

GIOCHI DI CARTE : RUBAMAZZETTO

Si gioca in quattro persone con un mazzo da 40 carte.
Lo scopo è quello di cercare di prendere il maggior numero di carte.

Svolgimento del gioco:

Tra i giocatori viene scelto il "mazziere", cioè chi deve mescolare le carte e distribuirle. Dopo aver fatto tagliare il mazzo dal giocatore alla sua destra, il mazziere distribuisce le carte. Si distribuiscono tre carte a testa, coperte ed una per volta, in senso orario. Poi se ne scoprono altre quattro, che si lasciano al centro del tavolo. Il resto del mazzo viene accantonato sul tavolo, coperto.

Il giocatore di turno cerca di catturare una delle carte presenti sul tavolo. Per prenderla deve possedere una carta dello stesso valore numerico.
In tal caso la prende e mette le due carte impilate davanti a sé, con il valore scoperto e visibile.

Se non possiede nessuna carta simile, deve scartare una carta al centro del tavolo.
Se ha una carta uguale a quella che sta sopra il mazzetto di uno dei suoi avversari, può prendergli, cioè "rubare", l'intero mazzetto.

Quando tutti i giocatori rimangono senza carte in mano, il mazziere distribuisce altre 3 carte per ciascuno, fino alla fine del mazzo.

Il gioco termina quando non vi sono più carte da distribuire.

Il vincitore del Rubamazetto è il giocatore che possiede il maggior numero di carte all'interno del proprio mazzetto alla fine della partita.



LE JEU DE BATAILLE

Obiettivi specifici:

- riconoscere le quantità e loro diverse rappresentazioni (entro il 10);
- acquisire i fatti aritmetici entro il 10;
- saper confrontare le quantità entro il 10.

Strumenti:

- carte con le cifre in rappresentazione araba;
- carte con rappresentazione analogica delle dita;
- carte con dots disposti in modo convenzionale;
- carte con dots disposti in modo non convenzionale.

In quest'attività possono essere, se necessario per rendere più semplice l'attività, inizialmente, utilizzate solo alcune tipologie di carte, ad esempio quelle che risultano ai bambini più facili da riconoscere. In seguito si passerà all'utilizzo di tutti i tipi di rappresentazioni in modo da permettere il confronto tra le diverse tipologie di rappresentazioni delle quantità e di operare transcodifiche da un registro di rappresentazione all'altro.

Durata:

circa 20 min.

Descrizione:

a ogni bambino viene distribuita la scheda con le regole del gioco (Allegato 14), dopo averla incollata sul quaderno si procede alla lettura delle regole, che in questo caso, sono state scritte in francese, (Scheda 2). Si suddividono i bambini a coppie e si inizia il gioco (Video 2 nel CD allegato: mostra due bambini che spiegano come si gioca al *Jeu de Bataille*).

JEUX DE CARTES : LE JEU DE BATAILLE

Le jeu de cartes "Le Bataille" se joue à deux avec un jeu de 40 cartes.

Déroulement:

Les cartes sont distribuées entre les 2 joueurs (le donneur doit distribuer à tour).

Pour commencer, chaque joueur fait un paquet de ses cartes sans les ordonner et sans les regarder.

À chaque tour, chaque joueur retourne une carte de son paquet sur la table.

Si les cartes posées ne désignent pas le même nombre, le joueur qui a la carte désignant le plus grand nombre prend les deux cartes et les met de côté.

Si les cartes posées désignent le même nombre, il y a **bataille**: les joueurs disent «bataille!», ils posent chacun une nouvelle carte sur la table et "à plus forte" permet de ramasser toutes les cartes.

Le gagnant d'une partie de bataille est celui qui aura le plus grand nombre de cartes.



CRICETO

Obiettivi specifici:

- riconoscere le quantità e le loro diverse rappresentazioni (entro il 10);
- acquisire i fatti aritmetici entro il 10;
- saper confrontare le quantità entro il 10.

Strumenti:

- carte con le cifre in rappresentazione arabica;
- carte con rappresentazione analogica delle dita;
- carte con dots disposti in modo convenzionale;
- carte con dots disposti in modo non convenzionale.

In questa attività, possono, se necessario per rendere più semplice l'attività, essere inizialmente utilizzate solo alcune tipologie di carte, ad esempio quelle che risultano ai bambini più facili da riconoscere. In seguito si passerà all'utilizzo di tutti i tipi di rappresentazioni in modo da permettere il confronto tra le diverse tipologie di rappresentazioni delle quantità e di operare transcodifiche da un registro di rappresentazione all'altro.

Durata:

circa 20 min.

Descrizione:

questo gioco prevede che i bambini possano essere suddivisi in gruppi più numerosi, in modo da permettere il confronto di ogni alunno con un numero maggiore di compagni durante il gioco favorendo la discussione delle regole del gioco e delle strategie utilizzate, quindi l'insegnante può decidere di volta in volta di quanti bambini comporre il gruppo di gioco. Anche in questo caso è predisposta una scheda (Scheda 3) con le regole del gioco (Allegato 15). Dopo aver letto collettivamente e discusso le regole del gioco, si può passare all'organizzazione dei gruppi e al gioco (Video 3 nel CD allegato: mostra 5 bambini intenti a giocare a Criceto). La discussione collettiva delle regole è un momento importante per l'insegnante perché permette di valutare il coinvolgimento dei bambini, la loro comprensione delle modalità di svolgimento dell'attività proposta oltre a favorire negli alunni la metacognizione.

GIOCHI DI CARTE: CRICETO

Si gioca con un numero variabile di giocatori (ma non più di 20), con un mazzo da 40 carte.

Lo scopo del gioco è di restare senza carte. Perde chi rimane con l'ultima carta in mano e diventerà il criceto!



Svolgimento del gioco:

All'inizio della partita il mazziniere sceglie (o fa scegliere) casualmente una carta che verrà eliminata dal mazzo e messa da parte senza essere vista da nessuno. Poi distribuisce tutte le restanti carte ai giocatori, una per volta; può capitare che il numero di carte non sia lo stesso per tutti e alcuni ricevano una carta in meno, ma non è un problema.

Appena ricevute le carte ogni giocatore deve formare le coppie di carte dello stesso valore (con le carte che ha in mano) e scartarle mettendole in mezzo al tavolo. Ad esempio, se possiede due due, due tre, due cinque, ecc., li scarta mettendoli in mezzo al tavolo.

A questo punto a ognuno rimarrà in mano un numero variabile di carte: chi ne ha di più inizia a giocare. Il giocatore di turno prende una carta a caso, senza vederla, dal giocatore alla sua sinistra. Se la carta forma una coppia con un'altra che ha già in mano allora le scarta entrambe, altrimenti la tiene in mano. Il turno passa poi al giocatore alla sua destra che a sua volta prenderà una carta e così via.

Alla fine una sola carta rimarrà scoperta. Naturalmente perde chi rimane con questa carta in mano, persona che diventerà il criceto. . .

I NUMERI AMICI

Obiettivi specifici:

- acquisire i fatti aritmetici entro il 10;
- eseguire mentalmente semplici operazioni naturali;
- verbalizzare le procedure di calcolo operando trascodifiche dal codice simbolico a quello verbale;
- saper comporre e scomporre i numeri in insiemi più semplici per permettere la familiarizzazione con i fatti aritmetici;
- saper raggruppare.

Strumenti:

- carte con pallini vuoti da colorare.

Quest'attività prevede l'utilizzo delle solo carte con i pallini vuoti da colorare, in quanto mira all'individuazione delle rappresentazioni possibili che risultano per i bambini più facili da "leggere", intendendo quelle più semplici da riconoscere attraverso il canale visivo, delle quantità.

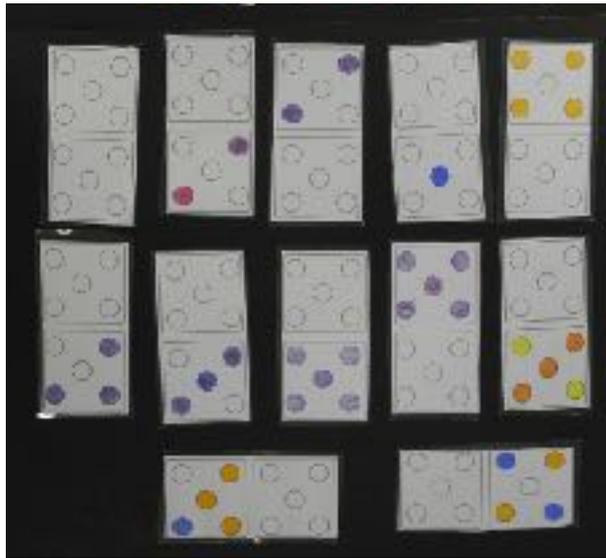
Durata:

circa 20 min.

Descrizione:

quest'attività propone agli alunni il percorso per costruire gli "amici" di un numero. Per "amici" di un numero si intendono due numeri che sommati compongono il numero stesso, ad esempio 2 e 3 sono gli amici del 5. Quest'attività può essere preceduta da una attività di manipolazione delle quantità che permette ai bambini di ancorare un lavoro di tipo cinestetico alla rappresentazione mentale delle quantità (come ad esempio la manipolazione di tappi). Per questo tipo di attività si utilizzano carte con pallini bianchi da colorare (Allegato 16), lo stesso modello di carte con pallini da colorare potrà essere utilizzato per "scoprire" gli amici dello 0, 1, 2, 3, 4 e 5. Se necessario le carte possono essere tagliate e modificate predisponendo carte con nessun pallino, 1 pallino, 2 pallini...Di seguito si prenderà in esame la sequenza corretta di azioni per comporre gli "amici" del 5:

- trovare i 3 modi possibili per formare la quantità desiderata e colorare i pallini (2-3, 1-4, 0-5) utilizzando 2 colori diversi (es: 2 pallini blu e 3 pallini rossi) in modo che i fatti aritmetici siano immediatamente percepibili osservando le carte, quindi potenziando la loro acquisizione attraverso il canale visivo non verbale (capitolo I, paragrafo 1.4.1);
- individuare la rappresentazione che risultano per i bambini più facili da “leggere”, intendendo quelle più semplici da riconoscere attraverso il canale visivo;
- confrontare il lavoro di tutti gli alunni , attraverso un momento di mise en commun, e scegliere i modelli che riportano alla disposizione dei dots sul “dado” (disposizione convenzionale), che normalmente risulta la più familiare per tutti i bambini;
- incollare sul quaderno i 3 modelli (2-3, 1-4, 0-5), colorarli uguali ai modelli selezionati, leggere l’immagine e passare dal codice verbale alla trascrizione in codice arabico (codice visivo-verbale) per consolidare la corrispondenza tra quantità e codice arabico;
- ridistribuire altre carte agli alunni (Allegato 16);
- scrivere sul retro delle nuove carte i fatti aritmetici individuati, ad esempio $2+3$ $3+2$, e usarle per giocare a *Recto verso* (Allegato 17), attività ludiforme che verrà descritta in seguito tra le attività di potenziamento;



Prima di passare agli amici di altri numeri più grandi (6, 7, 8, 9), si è prevista un'attività di tipo manipolativo con i tappi, che permette ai bambini di ancorare un lavoro di tipo cinestetico alla rappresentazione mentale delle quantità. Di seguito, le fasi che la compongono:

- dotare i bambini di un sacchetto contenente alcuni tappi;
- chiedere di formare un gruppo di 6 tappi disposti in verticale o in orizzontale;
- chiedere ai bambini di selezionare le rappresentazioni che si “leggono” più rapidamente e usarle come modello di riferimento per la classe, si può anche prevedere che i bambini abbiano rappresentazioni differenti sul grado di leggibilità, in tal caso si accettano anche più rappresentazioni di disposizioni dei pallini;
- utilizzare carte con i pallini da colorare predisposti in modo convenzionale per le quantità corrispondenti;
- trovare tutte le combinazioni possibili della quantità oggetto del lavoro (0 + 6; 1 + 5; 2 + 4; 3 + 3);
- rappresentare tutte le soluzioni trovate sul quaderno, disegnando delle carte con dei pallini disposti come i tappi sul tavolo, far verbalizzare ai bambini

quello che “leggono” e passare dal codice verbale alla trascrizione nel codice numerico arabo;

- rappresentare le soluzioni su delle carte, da una parte con i “dots” dall'altra parte riportare il fatto aritmetico (Figura 4);
- utilizzare le carte plastificate per giocare a *Recto verso*.



Per gli amici del 10, è necessario utilizzare le carte con la rappresentazione analogica delle 2 mani, che rispettano la disposizione delle dita delle mani in cinque e favoriscono la “gnosia digitale”. Si utilizzati sempre al massimo 2 colori, per rendere percettivamente evidenti le scomposizioni dei numeri, con lo stesso procedimento degli “amici” del 5.

Attività di consolidamento e potenziamento

Oltre alle attività precedenti sono state pensate delle attività di consolidamento e potenziamento da utilizzare laddove all'interno della classe vi siano alunni che presentino ulteriori difficoltà o necessitino di consolidare maggiormente quanto appreso.

Obiettivi specifici:

- consolidare il riconoscimento delle quantità e le loro rappresentazioni (entro il 10);
- potenziare l'acquisizione dei fatti aritmetici entro il 10;
- potenziare l'esecuzione mentale di semplici operazioni naturali;
- verbalizzare le procedure di calcolo operando trascodifiche dal codice simbolico a quello verbale;
- potenziare la capacità di comporre e scomporre i numeri in insiemi più semplici per permettere la familiarizzazione con i fatti aritmetici;
- potenziare la capacità di raggruppare;
- consolidare la capacità di confrontare le quantità entro il 10.

Strumenti:

- carte con le cifre in rappresentazione arabica (Allegato 1-2);
- carte con rappresentazione analogica delle dita (Allegato 2-3);
- carte con dots disposti in modo convenzionale (Allegato 4-5-6-7-8);
- carte con dots disposti in modo non convenzionale (Allegato 4-5-6-7-8).

Gli artefatti proposti in queste attività sono gli stessi introdotti per le attività precedenti, questa scelta è stata fatta per potenziare i processi di apprendimento carenti utilizzando il materiale già familiare agli alunni. Tali artefatti, come detto in precedenza nel paragrafo 3.4.1.1, sono uno strumento per veicolare il sapere matematico e devono diventare strumenti mentali grazie all'utilizzo quotidiano e alla pratica sociale relativa al loro uso (Bartolini Bussi, 2011).

RECTO VERSO

Obiettivi specifici:

- consolidare il riconoscimento delle quantità e le loro rappresentazioni (entro il 10);
- potenziare l'acquisizione dei fatti aritmetici entro il 10;
- verbalizzare le procedure di calcolo operando trascodifiche dal codice simbolico a quello verbale;
- saper comporre e scomporre i numeri in insiemi più semplici attività che permette la familiarizzazione con i fatti aritmetici;

Strumenti:

- carte preparate per le attività degli “amici” di un numero (ad esempio gli amici del 5).

Durata:

circa 20 min.

Descrizione:

disporre i bambini a coppie; a turno un bambino mostra una carta con gli “amici” di un numero rappresentati con i dots colorati; l'altro bambino deve dire ad alta voce i fatti aritmetici che vede rappresentati nella carta (cioè il numero somma dei dots visualizzati) e che sono scritti sul retro della carta. Se indovina, vince la carta, altrimenti la carta viene vinta dal bambino che l'ha mostrata. I bambini si alternano, mostrando uno alla volta le proprie carte, fino a quando non saranno esaurite. Alla fine, vince chi ha più carte. Il gioco può essere svolto anche mostrando prima i fatti aritmetici.

In alternativa si può procedere come per il gioco *Jeu de Bataille*, descritto in precedenza, e distribuire ad ogni bambino la scheda con le regole del gioco (Allegato 18) e dopo averla incollata sul quaderno si procede alla lettura delle regole, che anche in questo caso, sono state scritte in francese

Giochi di carte : RECTO VERSO

Le jeu de cartes "recto verso" se joue à deux avec un nombre variable de cartes.
Au recto figure un dessin-calcul, au verso figure le résultat.

Déroulement:

Toutes les cartes sont étalées sur la table côté recto visible.

Un élève propose un calcul en désignant une carte, l'autre élève doit donner le résultat.

On retourne la carte pour vérifier. Si la réponse est correcte, l'élève qui a répondu prend la carte. Sinon, c'est celui qui a questionné qui la prend.

Les rôles sont échangés à chaque coup.

Chaque carte gagnée donne un point.

En fin de partie, chaque élève comptabilise ses points. Celui qui a le plus de points a gagné.

LE JEU DE BATAILLE

Obiettivi specifici:

- consolidare il riconoscimento delle quantità e le loro rappresentazioni (entro il 10);
- saper confrontare le quantità entro il 10;
- potenziare l'acquisizione dei fatti aritmetici entro il 10.

Strumenti:

- carte con le cifre in rappresentazione arabica;
- carte con rappresentazione analogica delle dita;
- carte con dots disposti in modo convenzionale;
- carte con dots disposti in modo non convenzionale.

Durata:

circa 20 min.

Descrizione:

in questo caso il gioco segue quello del *Jeu de Bataille* presentato in precedenza ma vengono utilizzate le carte degli “amici” dei numeri;

QUANTO FA?

Obiettivi specifici:

- potenziare l'acquisizione dei fatti aritmetici entro il 10;
- potenziare il calcolo mentale veloce;

Durata:

circa 10 min.

Descrizione:

l'insegnante enuncia i fatti aritmetici e gli alunni scrivono, senza passare per il processo di conta, il risultato. Questa attività, che ha lo scopo di rinforzare la memorizzazione dei fatti aritmetici, sembra avere maggiore efficacia se svolta quotidianamente, ad esempio ad inizio lezione;

GIOCO DI CARTE A CASA

Obiettivi specifici:

- consolidare il riconoscimento delle quantità e le loro rappresentazioni (entro il 10);
- potenziare l'acquisizione dei fatti aritmetici entro il 10;
- saper confrontare le quantità entro il 10;
- potenziare il calcolo mentale in semplici operazioni naturali e verbalizzare le procedure di calcolo;
- consolidare la composizione e la scomposizione dei numeri in insiemi più semplici;
- potenziare la capacità di raggruppare.

Strumenti:

- carte con le cifre in rappresentazione arabica;
- carte con rappresentazione analogica delle dita;
- carte con dots disposti in modo convenzionale;
- carte con dots disposti in modo non convenzionale.

Durata:

circa 10 min.

Descrizione:

i bambini hanno a disposizione le carte precedentemente preparate, le ripongono dentro ad una cartellina che mettono in cartella da portare a casa. L'insegnante chiede ai bambini di giocare ai giochi presentati anche quando sono a casa, con parenti e amici;

GIOCO DELL'OCA

Obiettivi specifici:

- consolidare il riconoscimento delle quantità e le loro rappresentazioni (entro il 10);
- potenziare l'acquisizione dei fatti aritmetici entro il 10;
- saper confrontare le quantità entro il 10;
- potenziare il calcolo mentale in semplici operazioni naturali e verbalizzare le procedure di calcolo;
- consolidare la composizione e la scomposizione dei numeri in insiemi più semplici;
- potenziare la capacità di raggruppare.

Strumenti:

- tabellone con percorso;
- dadi con le quantità rappresentate con le cifre in rappresentazione arabica, le dita e i dots;
- pedine.

Durata:

circa 20 min.

Descrizione:

l'insegnante predispone un tabellone (vedere gioco dell'oca classico) con un percorso suddiviso in casella anche senza numeri e alcuni dadi con le quantità 1, 2, 3 rappresentati con le cifre, le dita, o i dots. I bambini a turno tirano il dado e muovono la propria pedina all'interno del percorso partendo dal via e andando verso l'arrivo.

