

CONTARE GIOCANDO

Giochi per i primi giorni di scuola per familiarizzare con i numeri e le loro funzioni.

Vengono proposti 10 giochi che possono essere selezionati in base alle modalità di lavoro e obiettivi che si vogliono perseguire. I giochi sono consultabili in lettura e scaricabili mediante la scelta del titolo nella finestra a destra sullo schermo.

- [Palline sullo scivolo](#)
- [10 fagioli](#)
- [Cani dalmata](#)
- [Il numero magico](#)
- [Indovina la scatola](#)
- [La tartaruga Valentina](#)
- [Caccia al tesoro](#)
- [La strega imbrogliona](#)
- [Spazio e Orientamento](#)
- [La casa del Signor Foglio](#)

CONTARE GIOCANDO : PALLINE SULLO SCIVOLO

Materiale:

- uno scivolo o piano inclinato
- 10 (o più) palline da ping pong
- un secchio o una ciotola grande da riempire con acqua
- matita o pennarello cancellabile

Come si gioca:

MODALITA' 1:

A turno i bambini vengono chiamati a far rotolare una pallina giù per lo scivolo fino a che finiscono le palline. Ogni volta che una pallina cade nell'acqua (si può sottolineare lo "splash" quando la pallina arriva nell'acqua), battere le mani e dire "uno", "due"....
Chiedere ogni tanto: "Quante palline sono scese?" "Quante ne mancano?"

MODALITA' 2:

Numerare le palline (scrivendoci i numeri sopra) e chiedere di farle scendere per lo scivolo in ordine.

Nota: In questa attività si possono sondare le abilità in entrata dei bambini. In particolare, si potrà notare come alcuni di loro (quanti e quali) conoscono la filastrocca dei numeri anche come "catena" che si può spezzare e che può essere ripresa (Fuson in Lucangeli e Mammarella, 2010, p.41). Questa abilità è spesso chiamata del "counting on" ossia del "conteggio a partire da" ed è un'abilità più evoluta del semplice saper contare a partire da "uno".

Contare intransitivo	si
Contare transitivo	si
Aspetto ordinale del numero	si
Aspetto cardinale del numero	si
Rappresentazioni del numero	orale, scritto: analogico, simbolico
Confronto fra numeri	
Abbinamento quantità/numero	si, orale
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	si
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	ritmo, battito mani

[Torna indice giochi](#)

CONTARE GIOCANDO : 10 FAGIOLI

Materiale:

- 10 fagioli secchi
- un bicchiere di plastica

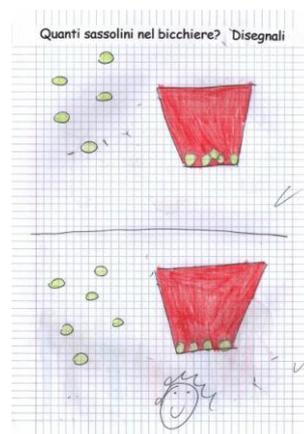
Come si gioca:

MODALITA' 1:

Far passare di mano in mano ai bambini il bicchiere con i fagioli mentre si dice: “Abbiamo 10 fagioli uno due tre, olé!” Quando si dice “olé” il bambino che tiene il bicchiere versa alcuni fagioli in mano al bambino successivo e questo, senza guardare i fagioli che ha in mano, deve indovinare quanti ne ha. Poi li mostra a tutta la classe e contano insieme. In seguito si chiede al bambino con il bicchiere di “indovinare”, senza guardare nel bicchiere, quanti fagioli ha nel bicchiere. Infine, si contano insieme anche questi.

MODALITA' 2:

Il bambino che riceve i fagioli deve indovinare quanti sono rimasti al compagno (che copre il bicchiere) per poter proseguire. Si comincia così a lavorare sulla complementarità. L'attività può poi essere formalizzata sul quaderno. I bambini devono completare una doppia sequenza disegnando i fagioli “nascosti” su una scheda predisposta dall'insegnante: una serie di bicchieri abbinati ad una mano aperta che mostra tot fagioli, gli altri, quelli necessari ad ottenere il numero di fagioli utilizzati durante il gioco, vanno disegnati nel bicchiere. Oralmente si commentano le immagini abbinata, ad esempio: “Noi abbiamo giocato con 6 fagioli perciò se ho 2 fagioli nella mano allora nel bicchiere sono 4 perché $2 + 4$ insieme sono (fanno, risulta, è uguale a) 6.” Ma anche “Abbiamo giocato con 6 fagioli perciò se nella mano sono 2 allora nel bicchiere sono 4 perché $6 - 2$ è uguale a 4 oppure $6 - 4$ è uguale a 2. Oppure, “Se nella mano sono 2 allora nel bicchiere sono 4 perché per arrivare a 6 ne mancano 4”.



In pratica l'immagine può essere commentata in tanti modi diversi, che prendono in considerazione addizione e sottrazione insieme e contemporaneamente l'uso delle mani con dita che si alzano ad aggiungere e che si abbassano per togliere.

Contare intransitivo	
Contare transitivo	si
Aspetto ordinale del numero	
Aspetto cardinale del numero	si
Rappresentazioni del numero	orale e analogico
Confronto fra numeri	
Abbinamento quantità/numero	si, orale
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	si
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	mani / coppie di immagini a rappresentare la relazione di complementarità

[Torna indice giochi](#)

CONTARE GIOCANDO : CANI DALMATA

Materiale:

- immagini di cani dalmata da riviste, internet
- pennarelli
- carta o quaderno

Come si gioca:

MODALITA' 1:

Guardare e commentare insieme alcune immagini di cani dalmata, descrivendole e contando i punti sulla pelliccia. Poi chiedere ai bambini di disegnare un cagnolino dalmata e di farlo molto maculato. Far paragonare ai bambini i propri disegni, a coppie, parlando del numero e della dimensione dei punti che hanno disegnato sulle pellicce.

MODALITA' 2:

Disegnare un dalmata per ciascun numero (da 1 a 9 disposti in ordine crescente) in modo che il numero di punti sulla pelliccia corrisponda al numero (es. Sotto all'1 disegnare un dalmata con 1 punto, sul 2 un dalmata con 2 punti e così via).

Materiali di supporto all'attività: [SCHEDA 1](#) - [SCHEDA 2](#)

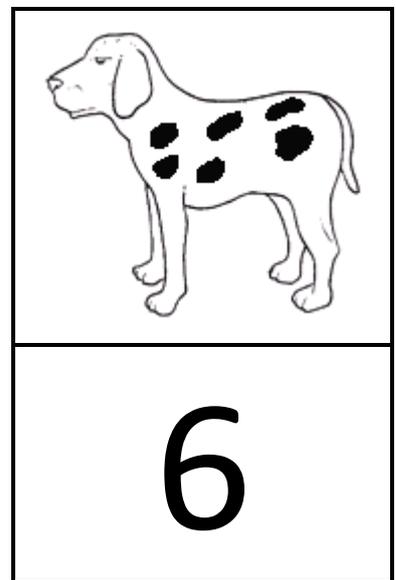
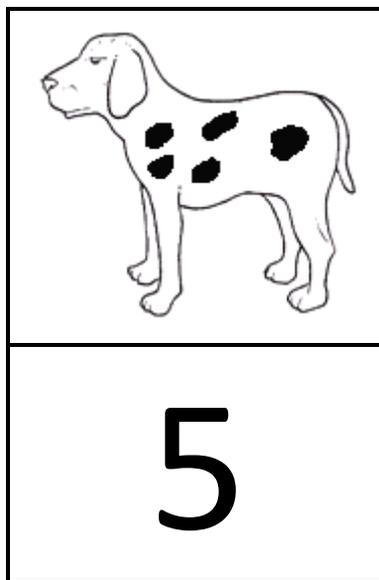
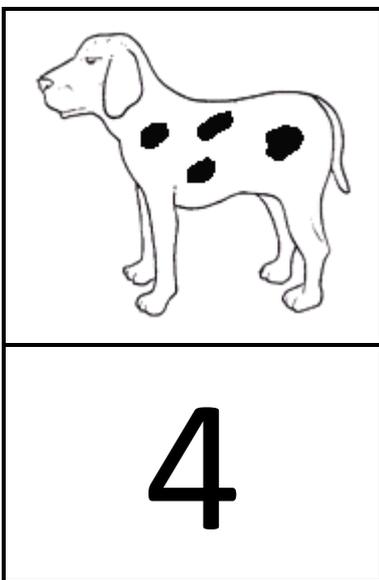
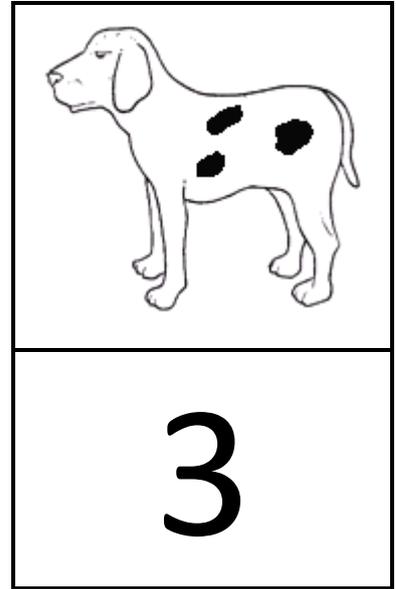
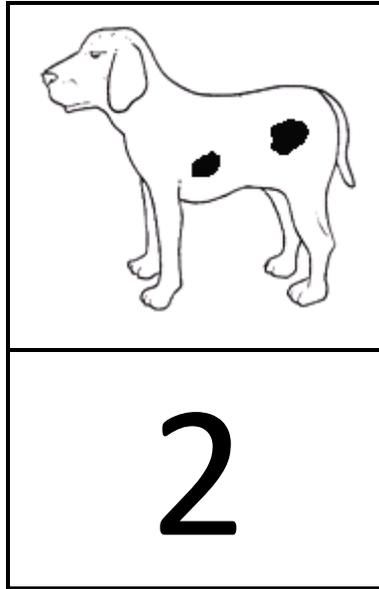
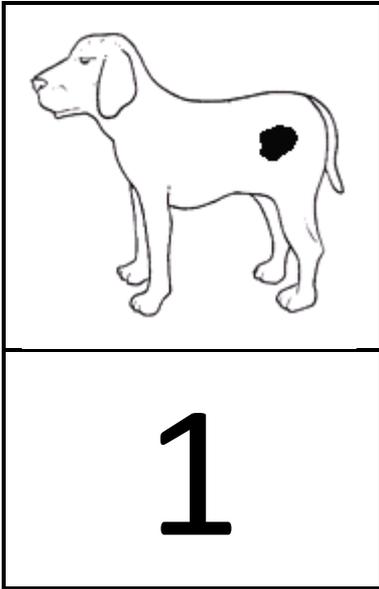
In pratica l'immagine può essere commentata in tanti modi diversi, che prendono in considerazione addizione e sottrazione insieme e contemporaneamente l'uso delle mani con dita che si alzano ad aggiungere e che si abbassano per togliere.

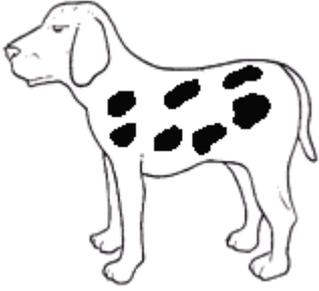
Contare intransitivo	
Contare transitivo	si
Aspetto ordinale del numero	
Aspetto cardinale del numero	si
Rappresentazioni del numero	orale e analogico
Confronto fra numeri	si
Abbinamento quantità/numero	si, orale
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	

[Torna indice giochi](#)

Contare giocando: Cani dalmata

Esempio 1 - Disegni per l'attività



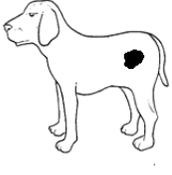
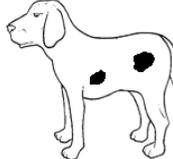
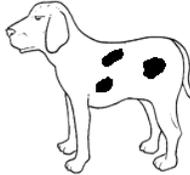
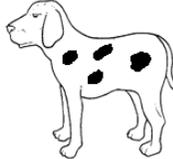

7

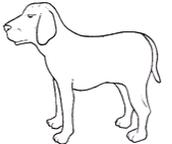
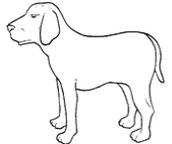
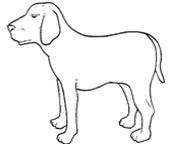
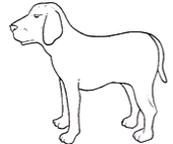
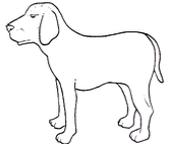
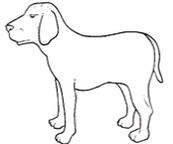
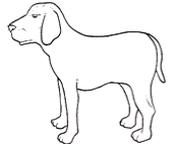
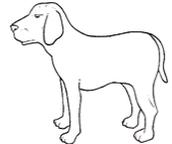
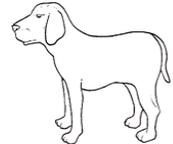

8


9

Contare giocando: Cani dalmata

Esempio 2 – disegni per l'attività

								
1	2	3	4	5	6	7	8	9

								
1	2	3	4	5	6	7	8	9

CONTARE GIOCANDO : IL NUMERO MAGICO

Materiale:

- quaderno
- pennarelli
- “bacchetta magica” (per es. matita o stilografica)

Come si gioca:

L'insegnante scrive a carattere molto grande, con un pennarello colorato, il numero presentato nella mattinata (va scritto correttamente anche nell'ordine dei tratti) sul quaderno e ogni bambino deve trasformarlo con la fantasia in qualcos'altro (per es. il due può diventare un cigno, un serpente ecc.).

Chiede ai bambini di utilizzare colori diversi (non lo stesso usato per scrivere il numero) in modo che si veda chiaramente il numero anche dopo il disegno.

Per rendere più magica l'attività, l'insegnante può fare una “magia” su ogni bambino (per es. spruzzare un profumo d'ambiente; o, con la stilografica usata come bacchetta magica, pronunciare le magiche parole: “*Simsalabim*”).



Contare intransitivo	
Contare transitivo	
Aspetto ordinale del numero	
Aspetto cardinale del numero	
Rappresentazioni del numero	scritto simbolico
Confronto fra numeri	
Abbinamento quantità/numero	
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	

[Torna indice giochi](#)

CONTARE GIOCANDO : INDOVINA LA SCATOLA

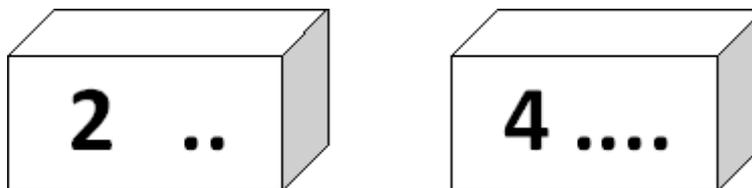
Materiale:

- contenitori o scatole di cartone
- cronometro (o anche un semplice orologio)
- vari materiali tipo bottoni, fagioli secchi, pasta, cannucce
- pennarello con cui scrivere sulle scatole o etichette

Come si gioca:

L'insegnante mette tutti insieme, su un tavolo o per terra, i vari materiali e chiede ai bambini di smistarlo, cioè di fare dei mucchietti di oggetti simili, e di contare quanti oggetti sono in ogni mucchietto (si può scegliere prima quanti oggetti di ogni tipo mettere a disposizione dei bambini a seconda di quanto si vuole che contino i bambini).

Prendere una scatola per ogni mucchietto e su ogni scatola (o sull'etichetta) scrivere con il pennarello il numero di oggetti che dovrà contenere: scrivere il numero in cifre arabe e in modo analogico con il numero corrispondente di puntini. Per esempio se in una scatola ci dovranno andare 4 fagioli secchi si scriverà un "4" e vicino "....". Le scatole vanno disposte in ordine crescente (rispetto ai numeri che hanno scritti sopra).



L'insegnante mischia tutti gli oggetti e da' ai bambini 1 minuto di tempo per rimettere tutto nelle scatole corrette. Poi si contano insieme gli oggetti in ogni scatola per assicurarsi che i bambini abbiano smistato bene.

Eventualmente è possibile portare materiale doppio e dividere la classe in due gruppi affinché tutti i bambini possano giocare contemporaneamente.



Indovina la scatola - segue

Contare intransitivo	
Contare transitivo	si
Aspetto ordinale del numero	si
Aspetto cardinale del numero	si
Rappresentazioni del numero	analogico e simbolico
Confronto fra numeri	
Abbinamento quantità/numero	si
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	

[Torna indice giochi](#)

CONTARE GIOCANDO : LA TARTARUGA VALENTINA

Materiale:

- foglio con l'immagine di una tartaruga
- forbici

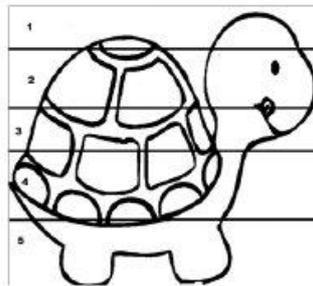
Come si gioca:

Si recita insieme la filastrocca:

*La tartaruga Valentina,
va a scuola ogni mattina,
fino a 5 sa contare
solo se la vuoi aiutare
1 e 2 per cominciare
3 e 4 non sbagliare,
manca il 5 poveretto.
Ma no, l'hai appena detto!*

I bambini mentre recitano la filastrocca sollevano le dita da 1 a 5 nell' ultima strofa mimano il no con la testa e indicano con l'altra mano le 5 dita sollevate.

In seguito si può proporre di ricomporre un puzzle utilizzando l' immagine di una tartaruga ritagliata in 5 strisce rettangolari numerate in modo tale che, ricomponendo la figura, si possa vedere la sequenza dei numeri da 1 a 5.



Il personaggio può ovviamente cambiare in relazione al riferimento ad una storia che sia significativa per i bambini.

Contare intransitivo	da 1 a 5 (prevalentemente)
Contare transitivo	
Aspetto ordinale del numero	si
Aspetto cardinale del numero (conteggio)	si (cfr. mani che contano)
Rappresentazioni del numero	analogico (dita) e simbolico orale
Confronto fra numeri	
Abbinamento quantità/numero	si orale e scritto (lettura)
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	mani

[Torna indice giochi](#)

CONTARE GIOCANDO : CACCIA AL TESORO

Materiale:

- oggetti vari che contengono numeri in cifre arabe (anche soltanto il normale materiale che si ha in classe)

Come si gioca:

La maestra chiede ai bambini di cercare tutte le cose intorno a loro che contengono numeri. Poi ogni bambino racconta al resto della classe che cosa ha trovato e quali numeri pensa di aver trovato. Si conclude che i numeri sono dappertutto.



Contare intransitivo	
Contare transitivo	
Aspetto ordinale del numero	
Aspetto cardinale del numero (conteggio)	
Rappresentazioni del numero	simbolico (lettura)
Confronto fra numeri	
Abbinamento quantità/numero	
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	

[Torna indice giochi](#)

CONTARE GIOCANDO : LA STREGA IMBROGLIONA

Materiale:

- per modalità 2: cartellini con numeri da 1 a 5 e in seguito da 1 a 10 (in cifre arabe)

Come si gioca:

MODALITA' 1:

Si tratta di una variante del gioco "Strega comanda...". La strega comanda di mostrare con la mano un certo numero, ma può, a volte, imbrogliare sollevando un numero di dita non corrispondente al numero dichiarato. Inizialmente il gioco può riguardare numeri fino a 5, in seguito fino a 10.

MODALITA' 2:

Una possibile variante è quella di mostrare cartellini con numeri scritti anziché dichiararli.

Contare intransitivo	
Contare transitivo	
Aspetto ordinale del numero	
Aspetto cardinale del numero	si
Rappresentazioni del numero	simbolico orale (anche lettura se si usa variante), analogico
Confronto fra numeri	
Abbinamento quantità/numero	si orale
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	mani

[Torna indice giochi](#)

CONTARE GIOCANDO : SPAZIO E ORIENTAMENTO

Scrivere da destra a sinistra e dall'alto in basso è una convenzione che non può essere data per scontata. Nel caso poi ci siano bambini di origine araba, questi possono essere stati esposti a esperienze di lettura che coincidono solo parzialmente con l'intuizione di queste convenzioni.

Si ritiene opportuno proporre anche giochi di carattere motorio per aiutare i bambini ad identificare, rispetto al proprio corpo, la destra e la sinistra.

Uno fra i tanti: Strega comanda ... il piede destro sulla sedia, la mano sinistra sulla testa.... (*Variante di 1-2-3-Stella:*)

Materiale:

- spazio aperto (palestra o giardino)
- cartellone e pennarello per segnare i passi fatti

Come si gioca:

MODALITA' 1:

In palestra o in giardino chiamare un bambino a dare i comandi e disporre tre o quattro altri bambini allineati uno di fianco all'altro. Il resto della classe rimane a guardare e a "giudicare". Il bambino che dà i comandi, che deve stare girato con la schiena verso gli altri tre o quattro bambini allineati uno di fianco all'altro, chiama il nome di uno di questi bambini e dice un numero di passi da fare avanti o indietro. Per esempio dice: "Simone avanti due passi." o "Lavinia indietro un passo." Il gioco finisce quando uno dei bambini che sono partiti allineati arriva a quello che dà i comandi. Alla fine si fanno considerazioni sul numero di passi fatti dai bimbi allineati e sullo spazio che hanno effettivamente percorso.



MODALITA' 2:

L'impostazione del gioco è la stessa, ma il bambino che dà i comandi può dire anche il tipo di passi da fare, per esempio, "Luca due passi avanti da dinosauro", "Laura un passo indietro da formica."

Le considerazioni finali dovranno tenere in considerazione, quindi, anche la lunghezza dei passi fatti dai giocatori.

Contare intransitivo	
Contare transitivo	si
Aspetto ordinale del numero	
Aspetto cardinale del numero	si
Rappresentazioni del numero	orale e analogico (come numero di passi)
Confronto fra numeri	
Abbinamento quantità/numero	si orale
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	si
Spazio e figure	relazione numero - spazio
Artefatti/strumenti	passi

[Torna indice giochi](#)

CONTARE GIOCANDO : LA CASA DEL SIGNOR FOGLIO

Materiale:

- un foglio formato A4 per ogni bambino
- una busta per ogni bambino
- oggetti di cancelleria

Come si gioca:

A - Si chiede ai bambini di piegare il foglio in 4 parti per poterlo inserire nella busta.

Si insegna la seguente filastrocca:

*Signor foglio non può stare
nella busta da inviare.
In 4 parti va diviso
prima di essere spedito.
Ora dille insieme a me:
In alto a sinistra,
in alto a destra,
in basso a sinistra,
in basso a destra.
Molto bene hai indovinato
Ora il foglio va piegato.*

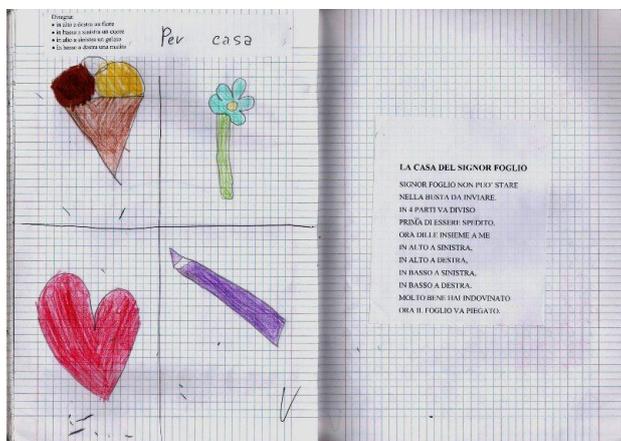
I bambini mentre ripetono la filastrocca appoggiano una mano sulla parte nominata.

B - In seguito possono colorare la busta per farla diventare la “casa” del Signor Foglio.

C - Il foglio suddiviso in 4 settori può essere utilizzato per un altro gioco: l’insegnante e, in seguito, un bambino appoggia alcuni oggetti di cancelleria sui vari settori del suo “Signor Foglio” schermandone la vista e chiede ai bambini o ai compagni di fare altrettanto: “Metti la gomma in alto a sinistra, la matita in basso a destra...” Alla fine del gioco si confronta la collocazione degli oggetti.

Il gioco può essere fatto a coppie: un bambino appoggia oggetti sui 4 settori foglio e “detta” all’altro, che possiede gli stessi oggetti, la loro collocazione. Il gioco riesce se entrambi i bambini avranno gli oggetti collocati nella stessa posizione; i ruoli si alternano.

Ogni settore del Signor Foglio può essere “arricchito” della sagoma delle mani (destra e sinistra) e delle impronte dei piedi (destro e sinistro).



Contare intransitivo	
Contare transitivo	
Aspetto ordinale del numero	
Aspetto cardinale del numero	
Rappresentazioni del numero	
Confronto fra numeri	
Abbinamento quantità/numero	
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	
Spazio e figure	collocazione di oggetti "in alto", "in basso", "a destra", "a sinistra"
Artefatti/strumenti	passi

Esempio attività svolta nel Progetto

Esperienza attività Signor foglio

tre foto dell'attività del signor foglio.

Ho messo su ogni banco, prima che entrassero i bimbi a scuola la busta vuota.

Alla domanda a cosa servisse, ho detto che dobbiamo aiutare un certo SIGNOR FOGLIO ad entrarci dentro...ai bambini la filastrocca è piaciuta molto e l'hanno imparata in classe subito.

Il SIGNOR FOGLIO è stato piegato in quattro parti e inserito in una busta che è stata incollata sul quaderno.

Con il signor foglio abbiamo giocato tanto:

"mettete la gomma sul signor foglio in alto a sinistra...etc etc" anche in inglese



IN ALTO A SINISTRA	IN ALTO A DESTRA
IN BASSO A SINISTRA	IN BASSO A DESTRA

22 OTTOBRE
GEOGRAFIA
SIGNOR FOGLIO
NON PUO' STARE
NELLA BUSTA DA INVIARE
IN 4 PARTI VA DIVISO
PRIMA DI ESSERE SPEDITO.
ORA DILLE INSIEME ANCHE
IN ALTO A SINISTRA
IN ALTO A DESTRA
IN BASSO A DESTRA
IN BASSO A SINISTRA
MOLTO BENE HAI
INDOVINATO
ORA IL FOGLIO VA
PIEGATO.

[Torna indice giochi](#)