

PROGETTAZIONE

Sara Lisa Di Mario

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE

Samuele Prosser

ILLUSTRAZIONI

Stefano Martinuz

EDITING

Alessio Morando

DIREZIONE ARTISTICA

Giordano Pacenza

© 2020 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A. Via del Pioppeto 24 38121 TRENTO Tel. 0461 950690 Fax 0461 950698 www.erickson.it info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-2348-7

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Finito di stampare nel mese di luglio 2020 da Longo S.p.a. - Bolzano (BZ)

La valigetta dell' Spettrice Spettoni Mumeroni Numeroni

GUIDA ALLE ATTIVITÀ





Indice

Introduzione

PAG. 06

I GIOCHI DELL'ISPETTRICE NUMERONI

Un nuovo caso da risolvere!	PAG. 18
Acchiappa la refurtiva	PAG. 22
Un, due, tre alt!	PAG. 26
Raccogli i rifiuti	PAG. 30
Indovina numero	PAG. 34
Al ladro, al ladro!	PAG. 36
Furto al museo	PAG. 39
Trova la combinazione	PAG. 42

Introduzione

LA DIDATTICA LUDICA

La valigetta dell'Ispettrice Numeroni propone giochi da tavolo che supportano l'apprendimento matematico in bambini delle prime classi della primaria.

I giochi qui presentati si costituiscono parte integrante del curriculo di matematica, poiché offrono una base esperienziale per esprimere le abilità matematiche acquisite e per apprenderne altre attraverso una modalità differente da ciò che abitualmente accade in classe.

Le principali ragioni che ci hanno spinto a realizzare questo progetto sono tre.

- La prima è legata al significato profondo che il gioco ha per l'essere umano. La parola stessa «gioco» allerta la nostra mente, richiama un momento di svago, di divertimento e di ristoro. Il gioco è un'attività molto complessa da un punto di vista psichico, intrinsecamente motivante e così affascinante che anche gli adulti ci dedicano tempo e passione. È l'attività principale, spontaneamente agita, che occupa bambini e ragazzi per la maggior parte del tempo concesso loro da impegni scolastici o altre attività. Il gioco non è tipico solo dell'uomo ma anche del mondo animale. Per i bambini, poi, il gioco è di vitale importanza e solo il contesto educativo li abitua, gradualmente, ad accettare l'idea che per il gioco ci siano spazi e momenti espressamente dedicati. In questo contesto, quindi, assumiamo un'idea di gioco che accompagna la crescita e lo sviluppo del bambino negli aspetti cognitivi, sociali, emotivo-affettivi e motori. Viene interpretato come un'attività ricreativa anche di tipo competitivo, caratterizzata da obiettivi e regole definite in sintonia con la nostra proposta che, come già anticipato, si sostanzia in giochi da tavolo, da svolgersi preferibilmente in piccolo gruppo.
- 2. La seconda altrettanto importante riguarda le *pratiche didattiche*. Proponiamo di introdurre nell'insegnamento della matematica un *modo diverso, ma non alternativo*, di affrontare all'interno della classe le fasi di allenamento, consolidamento e *sviluppo delle conoscenze matematiche*. Il gioco da tavolo (ad esempio le carte, i dadi) immerge anche noi adulti in un'atmosfera di leggerezza e ci predispone ad accogliere con curiosità e fantasia il succedersi del gioco stesso, nella consapevolezza che un po' di fortuna è necessaria affinché si possano esprimere al meglio le proprie





- abilità. Possiamo immaginare, allora, quanto sarà attraente per il bambino trovare a scuola questi momenti che evocano atmosfere ludiche e veicolano divertimento, creatività, impegno e, nello stesso tempo, leggerezza. Solo nel giocare è possibile relazionarsi con gli altri in modo spontaneo, assaporando lo star bene e, in alcuni casi, anche la felicità.
- La terza è strettamente legata all'apprendimento che interpretiamo come processo costruttivo-dinamico, strategico e interattivo. L'apprendimento è un processo costruttivo-dinamico poiché la mente opera come sistema che elabora nuovi dati incorporandoli e integrandoli alle strutture conoscitive preesistenti, che ne risultano arricchite, modificate e/o ristrutturate anche radicalmente. È un processo strategico poiché i compiti si affrontano attivando strategie, modi utili a raggiungere gli obiettivi. Calcolare, misurare, risolvere problemi, infatti, presuppongono modalità cognitive, metacognitive ed emotivo-motivazionali che agevolino l'autoregolazione nell'apprendimento. È un processo interattivo in quanto avviene nel contesto sociale e culturale della classe. L'interazione tra le caratteristiche del bambino che apprende e la modalità d'insegnamento influenza la qualità dell'educazione e i risultati finali. La ricerca psicoeducativa (Galliani, 2012) sempre più mette in luce quanto il contesto di vita possa favorire o inibire il processo di acquisizione di competenze. Tale influenza è tanto più potente quanto più il bambino è piccolo. Un ruolo fondamentale, quindi, è assunto dall'insegnante che media l'appropriazione da parte del bambino degli strumenti culturali proposti dalla scuola introducendo pratiche didattiche che possano diversificarsi dalle tradizionali.

GIOCHI DA TAVOLO E DIDATTICA NELL'APPRENDIMENTO DELLA MATEMATICA NELLE PRIME CLASSI DELLA PRIMARIA

Come accennato, i giochi proposti hanno lo scopo di integrare la didattica dell'insegnamento della matematica con pratiche diverse dalle tradizionali. Inoltre, il contesto narrativo in cui sono inseriti offre un'ulteriore



opportunità ai bambini, quella di partecipare a un'indagine poliziesca trovando quei segni che aiutano a risolvere il rebus.

Vengono qui presentate attività, che prevedono materiali strutturati, da svolgersi preferibilmente in piccolo gruppo nel contesto sociale della classe e storie che rappresentano lo scenario del succedersi degli eventi. Tale pratica persegue in ogni caso gli obiettivi tipici dell'apprendimento della matematica. Essa vuole:

- consolidare concetti matematici. Ad esempio, i giochi permettono ai bambini di familiarizzare con l'uso di differenti codici di rappresentazione del numero: arabico vs analogico vs verbale;
- comprendere l'esistenza di modi diversi di rappresentare la numerosità/ quantità favorendo così un progressivo processo di astrazione;







Acchiappa la refurtiva (gioco 1).

• stabilizzare strategie di calcolo mentale e procedure;





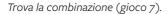
Raccogli i rifiuti (gioco 3).

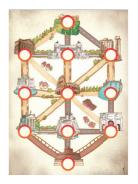




 analizzare e scegliere la strategia più adatta alla situazione problematica veicolata dal gioco, come ad esempio accade nei giochi 6 o 7 quando si tratta di scoprire la mossa più idonea a bloccare l'avversario;









Furto al museo (gioco 6).

 imparare a comunicare ai compagni i motivi della scelta di una strategia risultata vincente. Questo aiuta il bambino a misurarsi con i processi di matematizzazione della realtà e, allo stesso tempo, gli permette di assaporare il piacere di aver compiuto la scelta corretta, acquisendo fiducia nelle proprie capacità.

Predisporsi a disputare una partita nel contesto classe, all'interno di un canovaccio, significa attivare aspettative positive rispetto ai risultati della partita e della soluzione dell'enigma, grazie anche all'aiuto che ogni compagno apporta al gruppo in termini di conoscenze, strategie e di sentimenti ed emozioni. L'esperienza del giocare in gruppo promuove lo sviluppo di ciascun bambino e lo induce a cercare nuove e personali vie di approccio ai compiti, a sperimentare un impegno diverso da quello stimolato dall'insegnamento tradizionale. Il carattere ludico della situazione aiuta ciascun bambino a controllare le emozioni suscitate dalla prospettiva di vincere o, al contrario, di perdere poiché l'esito finale appartiene non al singolo, ma al gruppo. È chiaro a tutti i partecipanti che il gioco implica un tempo particolare, legato al qui e ora. I bambini, gradualmente, iniziano a rendersi conto che esiste un fattore di casualità, di non controllabilità degli eventi, difficile a volte da accettare ma ineliminabile. Di conseguenza tutte le emozioni, positive o negative che siano, sono più facilmente gestibili da parte dei bambini sia perché si tratta di un gioco i cui risultati non sono mai certi, sia perché il gruppo media la situazione stessa.



La dimensione sociale del gioco, poiché promuove il senso di appartenenza al gruppo, fa crescere l'amicizia tra i membri e favorisce la collaborazione e il desiderio di cooperazione. Appare, quindi, quanto mai opportuno incoraggiare e coltivare queste pratiche ludiche tanto più che sostengono anche lo sviluppo di capacità comunicative e dialettiche (Pontecorvo, Ajello e Zucchermaglio, 2007).

LA PROPOSTA DELLA VALIGETTA

Negli otto giochi della valigetta, nello specifico, si ritrovano in particolare tre dimensioni legate al gioco: agonismo, aleatorietà e regole. Tali dimensioni caratterizzano la cultura occidentale e sono familiari ai bambini, sebbene non ancora del tutto comprese nei loro significati più profondi e sui loro effetti nel comportamento sociale.

La prima, implicata in tutte le manifestazioni sportive, è la dimensione agonistica che permea il tempo libero degli adulti tanto da esserne coinvolti anche i bambini. In tale dimensione è implicita una sfida, ed è su questa che giochiamo per incuriosire il bambino e coinvolgerlo. È anche la ragione per cui i giochi prescelti richiedono la partecipazione di due squadre o almeno due partecipanti che giocano l'uno contro l'altro, cosicché uno vincerà e l'altro perderà. Va da sé che non sempre è presente un avversario in carne e ossa, ma potrebbe essere insito nel gioco stesso, quindi l'elemento di sfida è sempre presente. Alcuni sono giochi di natura strategica, dove ciascuna delle parti ha la possibilità di scegliere tra diverse mosse possibili, tuttavia solo una sarà migliore delle altre e potrà contribuire alla vittoria. Alla fine, l'esito del gioco sarà naturalmente determinato dalla quantità di mosse migliori, cioè dalla prontezza dimostrata da una squadra o da un giocatore. Pur non escludendo situazioni di pari merito, la squadra vincente manifesterà un'abilità maggiore di quella avversaria. È importante che i bambini vedano riconosciuta la propria abilità affinché acquisiscano fiducia in sé, elaborino aspettative positive verso il futuro, tuttavia è altrettanto importante che diventino consapevoli che nel gioco vi sono altre dimensioni (si veda il punto 2) che in modo indiretto e casuale possono incidere sul vincere come sul perdere. Sono questi ultimi due aspetti da tenere sotto controllo da parte del docente affinché non si sviluppi in classe un clima troppo competitivo. Per questo motivo i gruppi dovrebbero essere ben



- calibrati in modo che tutti i membri possano partecipare all'esperienza del gioco in cui è implicito vincere o perdere.
- 2. La seconda dimensione, sebbene meno evidente e comprensibile per i bambini più piccoli, ma pur presente in quasi tutti i giochi predisposti è quella legata alla **casualità**, poiché si distribuiscono o si pescano carte e non sempre capitano quelle più funzionali al gioco stesso. Il bambino facendo esperienza, un po' alla volta, si rende conto del senso di «accadimento», di non controllabile, del significato di incertezza delle previsioni. È quest'ultima una capacità complessa e astratta che si costruisce nel tempo e un ambiente di apprendimento adeguato. Un elemento di aleatorietà, quindi, esiste ed è un aspetto ineliminabile dai giochi proposti. L'incertezza può riguardare non solo il susseguirsi delle fasi del gioco ma anche gli esiti finali nel senso che, a volte, difficilmente i bambini sapranno prevedere come la partita andrà a finire.
- La terza dimensione riguarda le **regole** che qualificano i giochi. Sono proprie le regole che rendono il gioco ripetibile e tramandabile. Tutti i giochi qui presentati implicano l'uso di regole che hanno base nella matematica. È una caratteristica ineliminabile e, in ambito matematico, una pratica tramandata da secoli. I nostri giochi sono di integrazione alla didattica della matematica ed è ovvio che le regole del gioco siano tutte a base matematica. Possiamo individuare due tipologie di regole: la prima è costitutiva del gioco stesso ed è funzionale agli obiettivi matematici enunciati nel gioco (si veda in seguito la parte relativa alla descrizione dei giochi), la seconda, più semplicemente, riguarda il modo che determina lo svolgersi del gioco, cioè il modo con cui si vince o si perde in funzione dei risultati della partita. Tutti i bambini giocano per vincere, i più piccoli potrebbero anche contestare le regole stesse o tentare di piegarle a loro vantaggio. Tuttavia, con l'avvio della scuola primaria, come esprimono il bisogno di vicinanza e cooperazione tra compagni, così iniziano a comprendere il senso delle regole che codificano in modo univoco le prestazioni dei diversi giocatori. L'accettazione delle regole del gioco che devono essere condivise dai partecipanti e l'abilità espressa da ciascuno durante le attività sono i due poli della sfida che tanto attrae bambini e adulti.



Lo sfondo narrativo legato al personaggio dell'Ispettrice Numeroni si ritrova come filo conduttore nell'esplicarsi dei giochi proposti. Questa atmosfera di mistero è agita a due livelli: nei singoli giochi, ciascuno dei quali è introdotto da un breve storyboard che ne delinea contesto e mandato, e nel setting di classe in cui ciascun gruppo di giocatori parteciperà all'indagine, la cui regia è assegnata al docente. Questi elementi promuovono un ulteriore interesse nei bambini poiché l'esito di ciascun gioco aiuterà a conquistare un indizio per scoprire il colpevole, protagonista del misfatto di cui si parla nella storia che coinvolge tutta la classe. In altre parole, ogni gruppo che ha vinto la partita sarà ricompensato con un «indizio» che aiuterà l'Ispettrice Numeroni a scoprire il colpevole. Di conseguenza, oltre al piacere di partecipare a un gioco di squadra che già di per sé risulta motivante, si aggiunge l'interesse di ascoltare una storia che racchiude un enigma per la cui soluzione è necessaria la partecipazione di tutti. I risultati di ciascuna partita, quindi, sfumano all'interno della storia aiutando i bambini a risolvere l'enigma finale nella coralità della classe, accentuando così i sentimenti di cooperazione piuttosto che di competizione.

PREDISPOSIZIONE DEL SETTING DI CLASSE

I giochi presenti nella valigetta si possono utilizzare sia con tutta la classe, dividendo in piccoli gruppi i bambini e assegnando a ognuno un'attività, sia con una porzione degli alunni della classe per attività di recupero.

Le sessioni di gioco si possono ripetere nel tempo, in modo che i bambini possano arrivare a mettersi alla prova con tutti i giochi presenti, ma allo stesso tempo giochino più spesso con quelli che permettono loro di lavorare su conoscenze e processi che hanno bisogno di essere allenati.

Di seguito forniamo alcuni suggerimenti soprattutto per l'utilizzo dei giochi della valigetta con l'intera classe, poiché è la situazione che necessita di maggiore progettazione.

Modalità di gioco con la classe

Prima di dare l'avvio alla sessione di gioco sarà necessario organizzare i gruppi di bambini che giocheranno assieme e definire come assegnare i diversi giochi. In questa operazione sarà importante trovare un equilibrio nel mettere assieme bambini





che possano funzionare bene a livello relazionale e alunni con bisogni educativi comuni di ripasso o di potenziamento di un determinato argomento o processo.

I giochi contenuti nella valigetta sono pensati per essere utilizzati in tre varianti di difficoltà:

- livello 1 classe prima
- livello 2 classe seconda
- livello 3 classe terza.

L'insegnante può decidere di assegnare i giochi modulando il livello non solo per classe ma anche in base alle esigenze specifiche degli alunni, attuando un intervento di didattica personalizzata.

Come creare i gruppi di bambini

Si suggerisce di creare dei gruppi di bambini che siano abbastanza omogenei per livello di capacità, poiché altrimenti i componenti del gruppo non avrebbero pari possibilità di vincita. Anche le relazioni all'interno del gruppo dovrebbero essere sufficientemente serene, in modo che possibili conflitti non distraggano i componenti del gruppo dallo svolgimento del gioco.

I gruppi dovrebbero essere formati soprattutto a partire dalle necessità didattiche dei bambini, i diversi giochi, infatti, vanno ad allenare specifici processi e a riprendere determinati argomenti del programma.

Come assegnare i giochi

Prima di assegnare i giochi ai diversi gruppi di bambini suggeriamo di leggere attentamente la loro descrizione per avere consapevolezza dei differenti obiettivi specifici che questi si pongono. In questo modo diventerà più semplice definire quali bambini possono trarre maggiore beneficio da ciascun gioco.

Scaletta di azioni suggerite in una sessione di gioco con la classe

Una volta definiti i gruppi di bambini e assegnati a questi i giochi, si potrà dare avvio alle attività. Viene descritta di seguito una scaletta ipotetica che illustra i diversi passaggi di ogni sessione di giochi, si ricorda che in ognuna si intrecceranno due momenti di gioco distinti. Il primo sarà quello dell'attività di classe in cui tutti i



bambini saranno impegnati ad aiutare l'Ispettrice Numeroni a risolvere un crimine, l'altro sarà quello delle attività in piccoli gruppi in cui i bambini si sfideranno nel gioco assegnato al proprio gruppo.

È possibile evitare di proporre l'attività legata all'Ispettrice Numeroni, se l'insegnante pensa che questo doppio livello di gioco possa creare confusione nei bambini. Tuttavia, quando possibile, crediamo possa essere importante dare uno sfondo narrativo che caratterizzi il momento del gioco, diverso da quello della didattica più tradizionale. Inoltre, nell'aiutare l'Ispettrice Numeroni a individuare il colpevole, i bambini dovranno cooperare tra di loro, giocando al meglio delle loro possibilità per guadagnare l'indizio che servirà a tutti per risolvere il caso.

Si suggerisce di organizzare la sessione di gioco nel modo seguente.

- 1. Predisposizione della classe per il lavoro in piccoli gruppi, individuando il gioco da assegnare a ciascun gruppo.
- 2. Avvio del gioco di classe: si consiglia di appendere il poster dei sospettati, così da introdurre lo sfondo narrativo e i personaggi coinvolti.
- 3. Lettura del caso da risolvere e spiegazione di come verranno raccolti gli indizi durante le sessioni di gioco condotte dai singoli gruppi. In questa guida, nel gioco di classe «Un nuovo caso da risolvere!», vengono proposti alcuni scenari narrativi. L'insegnante potrà decidere di modificarli o inventarne di nuovi.
- 4. Assegnazione dei giochi ai vari gruppi, distribuzione dei materiali e spiegazione delle regole di ciascun gioco. Quest'ultimo passaggio si può fare in modo collettivo prima che i bambini inizino a giocare, così gradualmente tutti gli alunni impareranno a conoscere i diversi giochi.
- 5. Definizione del tempo che si andrà a dedicare al momento del gioco in gruppi: se ad esempio la sessione di didattica ludica si svolgerà nell'arco di un'ora, si suggerisce di concludere i giochi dei singoli gruppi in 50 minuti, così da dedicare almeno 10 minuti al gioco conclusivo di classe.
- 6. Svolgimento del gioco di classe: conclusi i singoli giochi, i gruppi metteranno assieme gli indizi ricevuti, per scoprire il colpevole tra i sospettati raffigurati nel poster.





Modalità di gioco con una porzione della classe

Se si decidesse di utilizzare alcuni giochi della valigetta per un lavoro di recupero dedicato solo a un piccolo gruppo di alunni della classe, si suggerisce di non coinvolgere i bambini anche nel gioco pensato per la classe e legato al personaggio dell'Ispettrice Numeroni, perché la raccolta degli indizi sarebbe molto complicata, in quanto pensata per un gruppo più ampio.

Fatto salvo questo consiglio, le indicazioni date per le sessioni di gioco con l'intera classe possono considerarsi valide anche in questa situazione.





BIBLIOGRAFIA

Chiafari A., Mandrone M.I. e Rossetti F. (2018), *Il problem solving e la matematica ricreativa nella scuola del primo ciclo*, «Mondo matematico e dintorni», nn. 1-2, pp. 79-88.

Crump T. (1994), *Gioco*, «Enciclopedia delle scienze sociali», Roma, Treccani, pp. 312-318.

D'Amore B. (2005), *Pratiche e metapratiche nell'attività matematica della classe intesa come società*, «La matematica e la sua didattica», vol. 3, pp. 325-336.

Gaiffi G. (2018), *Giochi, grafi e strategie*, intervento alla conferenza la «Settimana Matematica», Università di Pisa, 2 febbraio, http://people.dm.unipi.it/~gaiffi/papers/GiochigrafistrategieSettimana2018.pdf.

Galliani L. (2012), Apprendere con le tecnologie nei contesti formali, non formali e informali. In P. Limone (a cura di), Media, tecnologie e scuola. Per una nuova Cittadinanza Digitale, Bari, Progedit.

Marazzani I. (2001), Giochi di strategia, «La vita scolastica», vol. 3, pp. 41-45.

Pontecorvo C., Ajello A.M. e Zucchermaglio C. (2007), *Discutendo si impara*, Roma, Carocci.

Visalberghi E., Panier Bagat M. e De Sanctis Ricciardone P. (1999), *Gioco*, «Universo del corpo», Roma, Treccani, pp. 320-327.



ISPETTRICE NUMERONI





GIOCO DI CLASSE

È il momento di avviare il setting di classe di didattica ludica dedicata ai giochi dell'Ispettrice Numeroni: si raccomanda di introdurre la sessione di gioco appendendo il poster con gli indiziati, così da presentare i personaggi coinvolti. Si procederà alla lettura del caso che potrà essere scelto tra quelli proposti o inventato dall'insegnante. Ricordiamo che lo sfondo narrativo — sebbene non sia strettamente correlato ai singoli giochi — è utile a caratterizzare il momento della didattica ludica, diverso da quello della didattica più tradizionale. Inoltre, nell'aiutare l'Ispettrice Numeroni a individuare il colpevole, i bambini dovranno cooperare tra di loro, giocando al meglio delle loro possibilità per guadagnare l'indizio che servirà a tutti per risolvere il caso.

Ogni set di gioco condotto a gruppi è, idealmente, una tappa parziale dell'indagine complessiva. A fine attività, a ciascun gruppo sarà assegnato un indizio che servirà a tutta la classe per individuare il colpevole.

L'obiettivo di questa attività conclusiva è scoprire chi è il colpevole del caso proposto e rappresenta, più in generale, un momento di chiusura del setting di gioco di classe.

SCENARI NARRATIVI SUGGERITI

La sparizione della Giraffa d'oro

Nelle vie del centro storico di Roma c'è un gran fermento: turisti, curiosi e paparazzi si accalcano davanti al Grand Hotel Gattopolis dove attori e attrici famosi soggiornano in occasione del Festival del cinema.

Per questa sera è prevista la serata della premiazione e il tappeto rosso è pronto per accogliere i VIP. Ma nell'ufficio dell'Ispettrice Numeroni squilla il telefono: è scomparsa la statuetta della Giraffa d'oro, l'ambito premio da assegnare al migliore regista dell'anno. Chi l'ha rubata e perché?

Un nuovo misterioso caso da risolvere per l'Ispettrice Numeroni e la sua squadra di investigatori. Per risolvere il caso è necessario raccogliere più indizi possibili!





La gabbia vuota

L'Ispettrice Numeroni è alle prese con un vero rompicapo: da 5 giorni è scomparso l'usignolo del Conte Centozampe, un pregiato uccello canterino che avrebbe dovuto esibirsi durante la festa organizzata per il novantesimo compleanno del Conte. Chi può aver rubato l'usignolo e per quale motivo?

L'Ispettrice Numeroni è pronta ad avviare le indagini ma ha bisogno di raccogliere indizi per scoprire chi è il colpevole!

La piazza imbrattata

Sorge il sole sulla città di Roma e le vie del centro sono ancora deserte, gli operatori ecologici spazzano le strade e i bar iniziano a preparare le colazioni. Un'ombra furtiva si aggira attorno a piazza Campo dei Fiori: Lino Coniglio, il giovane garzone del bar che si affaccia sulla piazza, ha visto scappare una sagoma scura ma non è riuscito a riconoscerla. Con il primo raggio di sole il mistero si svela: un enorme scarabocchio imbratta la facciata del palazzo più antico! Chi può aver commesso un tale danno? E perché?

L'Ispettrice Numeroni è pronta a raccogliere gli indizi e a risolvere il mistero con il vostro aiuto!

Il furto del collare

La principessa Farfallis ha scelto di trascorrere una settimana di vacanza a Roma, per visitare i musei e i monumenti famosi in tutto il mondo. Giornalisti e fotografi la ritraggono sempre in compagnia dell'inseparabile cagnolino Musetto, un barboncino tutto bianco che indossa un prezioso collare di diamanti... e la notizia fa ben presto il giro di tutta Roma!

Una notte però il prezioso collare sparisce: qualcuno si è introdotto nella nobile dimora che ospita la principessa e, senza farsi sentire, ha sfilato il collare di Musetto che dormiva tranquillo sul suo cuscino di velluto rosso. Quei diamanti sono un ricco bottino e fanno gola a molti!

Per l'Ispettrice Numeroni è tempo di indagare, raccogliere gli indizi e trovare il colpevole!

GIOCATORI

Tutti i bambini della classe, divisi nei gruppi di gioco, interpretano il ruolo degli aiutanti dell'Ispettrice Numeroni. L'insegnante sarà l'Ispettrice Numeroni e avrà il ruolo di guidare l'indagine.



MATERIALI UTILIZZATI

- Un foglio di carta per ciascun gruppo in gioco.
- Un blocchetto di post-it.
- Il poster.
- Le carte indizio.





PREPARAZIONE DEL GIOCO

È il momento dedicato ai casi dell'Ispettrice Numeroni: l'insegnante introduce il caso dell'Ispettrice Numeroni (che potrà essere anche inventato dall'insegnante stessa).

L'insegnante appende in classe il poster dei sospettati, e al termine di ciascuna sessione di gioco, assegna a ciascun gruppo di giocatori un indizio tra quelli disponibili. Se ad esempio in un setting di classe si svolgono 6 giochi in parallelo, il gruppo classe avrà a disposizione 6 indizi utili per scoprire chi è il colpevole. Ciascun gruppo dovrà dotarsi di post-it e di un foglio sul quale annoterà tutti i nomi dei sospettati e, via via che il gioco procede, eliminerà i nomi dall'elenco in base alle domande formulate e alle risposte ricevute.

PROCEDIMENTO

Ciascun gruppo, in base al proprio indizio, scrive su un foglio l'elenco dei sospettati che possiedono quell'indizio. I giocatori sono invitati a scrivere l'indizio anche su dei post-it che attaccheranno sul poster, in corrispondenza dei sospettati che lo possiedono. Quando tutti i gruppi avranno completato l'attività è possibile che si identifichi subito il colpevole: sarà colui che possiede più indizi!

Se invece ci si trova in una situazione di parità, in cui 2 o più sospettati hanno un numero uguale di indizi, l'insegnante deciderà chi è il colpevole e scriverà il suo nome su un foglietto, avendo cura di non mostrarlo ai giocatori.

Ciascun gruppo in gioco avrà il compito di formulare una domanda all'Ispettrice



Numeroni (insegnante) cercando ulteriori indizi. In base alla risposta i gruppi aggiorneranno il cartellone con nuovi post-it e la propria lista di indiziati. Quando un gruppo pensa di aver capito chi è il colpevole dichiara: «Arrestiamolo!». Poi comunica il nome del sospettato, fornendo anche una motivazione plausibile al reato commesso. Se la risposta è corretta, il gruppo vince il gioco, se è sbagliata il gruppo è escluso dalle indagini e gli altri proseguono.

Regole per formulare le domande

I bambini possono formulare domande solo relativamente agli indizi posseduti dai personaggi. Ad esempio «Possiede il cappello?». Se la risposta è «No», si escludono tutti i sospettati con il cappello.

L'insegnante può valutare l'inserimento di altre domande; ad esempio per una classe prima può introdurre la domanda «È maschio o femmina?», riducendo immediatamente la rosa dei sospettati.

Per aumentare la difficoltà, l'insegnante può invitare i bambini a formulare solo domande di tipo matematico. Ad esempio «La somma delle lettere del nome è 5?», «Il numero delle lettere che compongono il nome è pari?», ecc. Oppure scrivere alla lavagna la soluzione

in un codice cifrato, assegnando a ciascuna lettera un numero. Ad esempio, codice cifrato: 2435 78538 - dove 3 = N. (La soluzione è Toni Faina).

Sospettati e indizi

SUSI TALPINA: occhiali, collana, tasca, bracciale, libro, borsa, cintura, scarpe.

GIGI MASTINO: cappello, spilla, libro, fazzoletto, cintura, borsa, scarpe.

MARINA LEONI: cappello, collana, tasca, cintura, bracciale, borsa, scarpe.

BRUNO FORCHETTA: cappello, occhiali, spilla, fazzoletto, orologio, libro, tasca, scarpe.

TONI FAINA: cappello, spilla, orologio, tasca, fazzoletto, scarpe.

LUISA LAMA: cappello, collana, cintura, borsa, tasca, bracciale, scarpe.

FLAVIA GATTO: cappello, occhiali, spilla, libro, borsa, orologio, cintura, scarpe. **CLELIA VOLPE:** cappello, occhiali, libro, borsa, tasca, bracciale, scarpe.

GIULIO GALLO: occhiali, spilla, tasca, fazzoletto, orologio, libro, borsa, cintura, scarpe.

NIC CAMMELL: cappello, collana, libro, tasca, cintura, bracciale, scarpe.

PAOLO PAVONE: tasca, collana, cintura, libro, spilla, occhiali, scarpe.

CLAUDIA CICALA: occhiali, collana, spilla, libro, borsa, fazzoletto, orologio, scarpe.



SCENARIO NARRATIVO

A Villa Alberoni è custodita la preziosa collezione di gioielli della Marchesa Frescobaldi.

Si tratta di gioielli antichi, di inestimabile valore, che presto saranno esposti al pubblico. La notizia è uscita su tutti i giornali e l'Ispettrice Numeroni è certa che qualche malintenzionato cercherà di appropriarsene. Riuscirà l'Ispettrice Numeroni a recarsi alla villa per proteggere i gioielli prima che il bandito li rubi?

SCOPO DEL GIOCO

Cooperare tra giocatori per proteggere la collezione di gioielli prima che il bandito la rubi. Il gruppo dei giocatori vince se riesce ad accoppiare tutte le carte «gioielli» prima che siano state girate tutte le carte «bandito».

OBIETTIVI COGNITIVI

- Sintassi del numero e valore posizionale su tre livelli: numeri interi, numeri scomposti, tavola posizionale.
- Memoria di lavoro.
- Capacità di associazione numero/quantità.

GIOCATORI

Da 2 a 6 giocatori.

DURATA

La partita si conclude quando tutte le coppie sono state trovate o quando sono state girate tutte le carte «bandito».

MATERIALI UTILIZZATI

- Un mazzo di carte «gioielli» corrispondente al livello di gioco.
- Il mazzo di carte «bandito».
- Un dado



Carte gioielli



Carte bandito





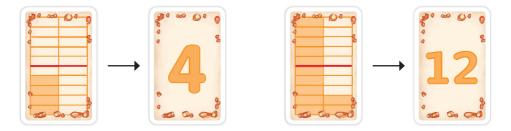


PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si stabilisce il livello di difficoltà con cui si vuole giocare e si seleziona il mazzo corrispondente. È possibile anche mescolare coppie appartenenti a mazzi diversi, così da personalizzare il livello di difficoltà e incrementare il numero di carte/coppia con cui giocare.

Livello 1: corrispondenza tra numeri interi e rappresentazione su tavola posizionale.

Il mazzo è composto da 20 carte «gioielli» di colore arancio, organizzate a coppia: 10 carte con numeri su tavola posizionale.



Livello 2: corrispondenza tra numeri interi, numeri scomposti e tavola posizionale. Il mazzo è composto da 20 carte «gioielli» di colore verde, organizzate a coppia: 10

Il mazzo è composto da 20 carte «gioielli» di colore verde, organizzate a coppia: 10 carte numeri interi e 10 carte con tavola posizionale e numeri scomposti.





Livello 3: corrispondenza tra numeri scomposti e numeri interi.

Il mazzo è composto da 20 carte «gioielli» di colore viola, organizzate a coppia: 10 carte numeri scomposti e 10 carte con numeri interi.



PROCEDIMENTO

Sul tavolo si dispongono sparse le carte coperte relative al livello scelto con le coppie da associare secondo il meccanismo del memory. Si sistemano anche le carte «bandito» coperte e nella sequanza proposta come nell'esempio nella pagina a fianco e si stabilisce l'ordine di gioco tra i giocatori.

Il primo giocatore tira il dado e svolge le operazioni indicate di seguito.

- Lente d'ingrandimento: bisogna girare due carte e trovare la coppia. Se il giocatore la trova, la toglie dal tavolo e continua a giocare tirando nuovamente il dado. Se non la trova passa il turno al giocatore successivo.



- Bandito sorridente: il giocatore deve pescare la prima carta del mazzo «bandito» e lasciarla in vista.
- Bandito triste: il giocatore deve girare a faccia in giù l'ultima carta bandito scoperta.
- *Diamante*: il giocatore può scegliere la mossa da fare tra: inverti il turno di gioco, gira una coppia, copri una carta bandito già scoperta.

Il gruppo vince se trova tutte le coppie prima che le 6 carte «bandito» siano state tutte girate a faccia in su.





Carte bandito in sequenza.



Carte gioielli da accoppiare.



SCENARIO NARRATIVO

Un nuovo caso da risolvere: un bandito misterioso ha rubato dei reperti archeologici dai Fori Imperiali! Riuscirà l'Ispettrice Numeroni a fermare il bandito in fuga e scoprire chi è il ladro?

SCOPO DEL GIOCO

Ricordare le carte sequenza evitando di sbagliare. Vince chi, al termine del tempo stabilito per la durata della partita, avrà collezionato il minor numero di carte penalità e potrà individuare il ladro (o i ladri in caso di pari merito), che sarà colui che invece avrà in mano più carte penalità.

OBIETTIVI COGNITIVI

- Allenare la memoria di lavoro (ricordare la sequenza di figure, numeri, posizioni).
- Calcolo veloce con la strategia «contare da...».

GIOCATORI

Da 2 a 6 giocatori.

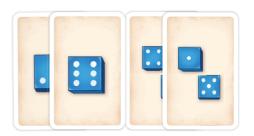
DURATA

Si definisce a priori la durata della partita, ad esempio 15 minuti.

MATERIALI UTILIZZATI

Un mazzo di carte corrispondente al livello di gioco.









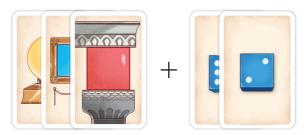
PREPARAZIONE DEL GIOCO

Poiché si tratta di un gioco di abilità riteniamo più idoneo non dividere i livelli di difficoltà per classe. L'insegnante potrà scegliere quale livello di difficoltà affidare al gruppo di gioco, indipendentemente dalla classe frequentata.

Si stabilisce il livello di difficoltà con cui si vuole giocare, dato dalla tipologia e dalla quantità di carte-sequenza che si riescono a memorizzare, e si definiscono le regole.

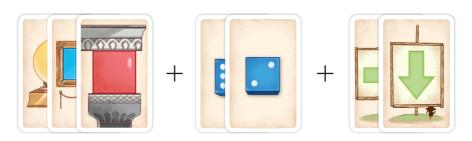
Livello 1: mazzo composto dalle carte con figure geometriche colorate e carte con un solo dado.

Memorizzare: figura geometrica colorata (figura e colore) e numero rappresentato nel dado.



Livello 2: mazzo composto da tutte le carte *figure colorate*, dalle carte con un solo dado e dalle carte *posizione* da imitare.

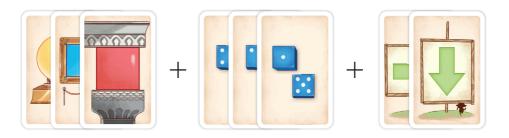
Memorizzare: figura geometrica colorata (figura e colore), numero, posizione (da ripetere verbalmente e mimare).





Livello 3: mazzo composto da tutte le *carte figure colorate*, da tutte le carte con 2 dadi, dalle carte posizione.

Memorizzare: figura geometrica colorata (figura e colore), somma dei dadi, posizione.



COME DENOMINARE LE CARTE



Carte con figure colorate: pronunciare il nome della figura geometrica e il colore.

Ad esempio: «Rettangolo blu»



Carte con dado: pronunciare il numero rappresentato. Nel caso di due dadi, pronunciare la somma dei due.

Ad esempio: «Sei»



Carte posizione: pronunciare la direzione illustrata e mimarla.

Su: braccio alzato.

Giù: braccio abbassato.

Destra: braccio a destra.

Sinistra: braccio a sinistra.

Ad esempio: «Giù» (imitando la direzione con il braccio abbassato).

PROCEDIMENTO

Si tira a sorte chi inizia la partita e si stabilisce il turno di gioco.

Si seleziona il livello di difficoltà con cui si vuole giocare (corrispondente ai livelli riportati nella sezione *preparazione del gioco*) e si mescola bene il mazzo da disporre al centro del tavolo di gioco.

Il primo giocatore gira una carta e la mette scoperta accanto al mazzo, riproducendo ad alta voce che cosa c'è raffigurato.

Il giocatore successivo a sua volta gira una carta e la mette sopra alla precedente, coprendola, ripetendo quanto detto dal primo giocatore e denominando la propria.

Il terzo giocatore gira una carta e la posa sopra al mazzo scoperto e ripete la carta del primo giocatore, del secondo e poi dice la propria.

Il gioco prosegue così fino a quando uno dei giocatori sbaglierà: tutti gli altri dovranno pronunciare in coro «ALT!».

Il giocatore che avrà sbagliato dovrà tenere la propria carta in segno di penalità. A questo punto il gioco riprende da capo, con una nuova sequenza. Terminate le carte nel mazzo, si rimescolano le carte già girate per ricomporre un nuovo mazzo coperto con cui proseguire il gioco. La partita finisce al termine del tempo stabilito. Vince chi si ritrova con il minor numero di carte penalità. Potrà esserci anche più di un vincitore in caso di pari merito.



SCENARIO NARRATIVO

I fuggitivi sono stati catturati: la banda dei malviventi che ha derubato le più note gioiellerie di Roma è ora costretta ai lavori forzati. C'è un'intera spiaggia da ripulire, ma attenzione! Bisogna essere bravi a seguire le regole anche per raccogliere la spazzatura! Riusciranno i banditi a farsi perdonare dimostrandosi amici della natura?

SCOPO DEL GIOCO

Vince chi per primo individua la corretta sequenza target stabilita dal livello di gioco e si aggiudica più distintivi «Amico della natura», indicati sul retro delle carte.

OBIETTIVI COGNITIVI

- Discriminazione visuo-spaziale.
- Inibizione della risposta.
- Calcolo veloce.

GIOCATORI

Da 2 a 4 giocatori.

DURATA

Si definisce a priori la durata della partita, ad esempio 15 minuti.

MATERIALI UTILIZZATI

Un mazzo da 60 carte.





Carte spazzatura.



Carte speciali.





PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si stabilisce a che livello di gioco si intende giocare. Il mazzo di carte è sempre lo stesso, varia la sequenza target che il giocatore dovrà individuare per poter *racco-gliere la spazzatura*. Per ogni turno di gioco si girano tre carte in cui individuare la sequanza target.

Livello 1: la sequenza target è costituita da tre elementi, che dovranno comparire almeno una volta in contemporanea nella sequenza carte: **cartaccia**, **bottiglia**, **sacchetto**.

Non è necessario che gli elementi si presentino distribuiti uno per ognuna delle tre carte, è possibile trovare la sequenza in sole due carte delle tre disposte sul tavolo.







Esempio di sequenza target vincente: cartaccia, bottiglia, sacchetto.









Il giocatore che per primo vede la sequenza corretta dice «Raccogli!» e si tiene le tre carte della sequenza come premio (carte amico della natura).



Attenzione alle carte speciali: la carta **pioggia** annulla l'elemento **cartaccia**, la carta **vento** annulla l'elemento *sacchetto*, la carta **bidone dei rifiuti** è un bonus e quando compare il giocatore può dire immediatamente «Raccogli!» indipendentemente dalla composizione della sequenza.







Esempio di sequenza non vincente perché il vento annulla l'elemento sacchetto.

Livello 2: vale la stessa sequenza del livello 1 ma in aggiunta si devono sommare i numeri dentro ai rifiuti. Si può pronunciare «Raccogli!» solo se la somma è minore o uguale a 20.

Attenzione alle carte speciali: la carta pioggia annulla l'elemento cartaccia, la carta vento annulla l'elemento sacchetto, la carta bidone dei rifiuti fa raddoppiare il punteggio ottenuto. Il giocatore che per primo dice correttamente «Raccogli!» tiene le tre carte della sequenza come premio.







Esempio di sequenza con punteggio doppio: (7+8+1+1)x2 = 34

In questo caso la sequenza non è vincente poiché il punteggio è maggiore di 20.

Livello 3: vale la stessa sequenza del livello 1 ma in aggiunta si devono sommare i numeri dentro ai rifiuti target e svolgere le moltiplicazioni eventualmente indicate dalle carte. Alcune carte, infatti, contengono un numero con indicazione di moltiplicazione in alto a destra, ad esempio (x5): il giocatore deve moltiplicare il valore della carta (dato dalla somma dei numeri nei rifiuti) per quel numero.



Attenzione alle carte speciali: la carta pioggia annulla l'elemento cartaccia, la carta vento annulla l'elemento sacchetto, la carta bidone rifiuti fa raddoppiare il punteggio ottenuto.

Si può pronunciare «Raccogli!» solo se il risultato delle operazioni (somma o somma e moltiplicazione) è maggiore di 20. Il giocatore che per primo dice correttamente «Raccogli!» tiene le tre carte della sequenza come premio.







Esempio di sequenza con punteggio: (10x2)+2+10= 32 In questo caso la sequenza è vincente poiché il punteggio è maggiore di 20.

PROCEDIMENTO

Disporre il mazzo di carte coperto al centro del tavolo. Ogni giocatore gira una carta e la mette vicina a quella del giocatore precedente, in modo da creare una sequenza di tre carte. Appena le carte sono disposte i giocatori verificano la presenza dei criteri/target stabiliti dal proprio livello di gioco. Il primo giocatore che individua la sequenza corretta pronuncia «Raccogli!» e prende la sequenza di carte vincente. Se le carte da girare terminano, rimescolare le carte già girate per comporre un nuovo mazzo. Al termine della partita (secondo il tempo stabilito) vince chi si è aggiudicato più carte «amico della natura».











SCENARIO NARRATIVO

Al commissariato di polizia c'è una grande confusione: è stato recuperato il bottino dell'ultimo colpo alla Banca Centrale ma ora bisogna fare i conti per capire quanti soldi sono rimasti! Chi sarà così abile da indovinare per primo a quanto ammonta la refurtiva?

SCOPO DEL GIOCO

Indovinare per primi il numero scelto dalla squadra avversaria, che rappresenta il bottino del furto.

OBIETTIVO COGNITIVO

- Conoscere le caratteristiche dei numeri (semantica, sintassi e lessico).
- Classe I: numeri entro il 20.
- Classe II: numeri entro il 100.
- Classe III: numeri entro il 1000.

GIOCATORI

Da 2 a 6 giocatori.

DURATA

Il gioco si conclude quando una squadra indovina per prima il numero dell'avversario.

MATERIALI UTILIZZATI

Due sacchetti di gettoni-numero relativi al livello di gioco.







PREPARAZIONE DEL GIOCO

Se i giocatori sono più di due, ci si divide in due squadre. Ciascuna squadra (può essere composta da un solo giocatore) prende i gettoni corrispondenti al proprio livello di gioco e li dispone, scoperti, davanti a sé.

Livello 1: gettoni gialli con i numeri fino a 20 (20 gettoni per ogni squadra).

Livello 2: gettoni verdi con numeri fino a 100 (24 gettoni per ogni squadra).

Livello 3: gettoni azzurri fino a 1000 (24 gettoni per ogni squadra).

L'insegnante potrà decidere di aumentare o semplificare la difficoltà del gioco mescolando o aggiungendo gettoni di livelli differenti.



PROCEDIMENTO

Ogni squadra sceglie un numero tra quelli disponibili nel proprio livello di gioco e lo scrive su un foglietto che ripiega e nasconde davanti a sé. Ogni squadra dovrà formulare una domanda, nel tempo massimo di 1 minuto, da porre alla squadra avversaria per indovinare il loro numero. Man mano che i giocatori eliminano dei numeri dal range delle possibilità, li girano. Vince chi indovina per primo il numero della squadra avversaria.

REGOLE PER FORMULARE LE DOMANDE

Non si può chiedere direttamente «È il numero X?», ma occorre indovinarlo con domande indirette. Forniamo di seguito alcuni spunti per domande da formulare in base al livello di gioco, l'insegnante potrà integrarle con proprie indicazioni.

Attenzione! I livelli 2 e 3 conservano anche le domande di quelli precedenti.

Livello 1 (numeri fino a 20)

- È un numero pari?
- È un numero dispari?
- È maggiore di...
- È minore di...

Livello 2 (numeri fino a 100)

- È un numero composto da *n* cifre?
- La prima cifra è pari?
- La prima cifra è dispari?
- È un numero composto da due cifre uguali?

Livello 3 (numeri fino a 1000)

- La somma delle prime due cifre è uguale a X?
- La seconda cifra è il doppio della prima?
- La terza cifra è un numero pari?



Esempio di disposizione dei gettoni di Livello 1.



SCENARIO NARRATIVO

Sul set cinematografico del noto regista Federico Gattini è stata rubata una preziosa collana indossata dalla famosissima attrice Anita Ghepardi. Chi l'ha rubata? E dove è scappato il ladro? Via all'inseguimento!

SCOPO DEL GIOCO

Vince chi, nel tempo di gioco stabilito, ottiene più gettoni ricompensa per aver individuato la figura corretta più velocemente.

OBIETTIVI COGNITIVI

- Riconoscimento di immagini a forma di alcune figure piane e solide.
- Flessibilità cognitiva per i livelli 2 e 3.
- Riconoscimento delle direzioni.

GIOCATORI

Da 2 giocatori in su.

DURATA

Si stabilisce a priori la durata della partita, ad esempio 15 minuti.

MATERIALI UTILIZZATI

- Un mazzo di carte.
- 5 dadi.
- 20 gettoni ricompensa.



Carte ladro.



Carte partenza.



Carte camerino.



Dadi.





PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si stabilisce a che livello di difficoltà si intende giocare.

Livello 1: Si gioca con un mazzo da 15 carte: 12 carte ladro, 3 carte partenza.

Si utilizzano i 4 dadi che rappresentano i 4 criteri da ricercare: colore, forma geometrica piana, punto di partenza, direzione di fuga.

La difficoltà di discriminazione si basa sul riconoscimento di:

- figure geometriche piane (si utilizza il dado con triangolo, quadrato e cerchio);
- riconoscimento colore (giallo o blu);
- riconoscimento di direzione (destra o sinistra).

Livelli 2 e 3: Si gioca con un mazzo da 25 carte: 20 carte ladro, 3 carte partenza e 2 carte camerino.

Si utilizzano i 4 dadi che rappresentano i 4 criteri da ricercare: colore, forma geometrica piana e solida, punto di partenza, direzione di fuga.

La difficoltà di discriminazione si basa sul riconoscimento di:

- figure geometriche piane e solide (si utilizza il dado con triangolo, quadrato, cerchio, piramide e cubo);
- riconoscimento del colore (giallo e blu);
- riconoscimento di direzione (destra o sinistra);
- flessibilità cognitiva nel cambio di colore determinato dalle carte camerino.

PROCEDIMENTO

Si mescolano tutte le carte del mazzo selezionato in base al livello di gioco scelto e si dispongono in cerchio, scoperte. Un giocatore tira i 4 dadi con cui si stabiliscono le caratteristiche della figura da cercare. Tutti i giocatori giocheranno in contemporanea, ma individualmente. Ciascun giocatore inizia la propria caccia tra le figure disposte in cerchio e, in base alle indicazioni uscite dai dadi, individua mentalmente:



- il luogo del furto (la posizione di partenza);
- la direzione di fuga (a destra o a sinistra rispetto alla carta di partenza);
- la forma geometrica presente sulla maglietta del ladro e il suo colore (indicati dai dadi).

Il giocatore che, scorrendo le carte in cerchio nella giusta direzione, individua per primo il ladro copre la carta con la mano e dice «Preso!». Se il ladro è quello giusto, il giocatore si aggiudica un gettone e si prosegue con una nuova mano di gioco. Il gioco termina non appena tutti i gettoni sono stati assegnati.

Attenzione: la carta camerino, presente nel livello 2, indica un cambio della maglietta del ladro. Quando il giocatore ci passa sopra, dovrà ricordarsi che la maglietta del ladro cambia colore (ad esempio se il colore assegnato dal dado è giallo, diventerà dell'altro colore a disposizione, cioè blu).





SCENARIO NARRATIVO

Un ladro mascherato ha rubato una preziosa statuetta custodita al Museo di Roma! Riuscirà l'Ispettrice Numeroni, con l'aiuto dei Topini Bassifondi, a bloccare il ladro che scappa e a recuperare la refurtiva?

SCOPO DEL GIOCO

Posizionare le proprie pedine in modo da bloccare i movimenti dell'avversario. Obiettivo del giocatore «poliziotto» è bloccare il «ladro» e obiettivo del giocatore «ladro» è sfuggire alle pedine «poliziotto».

OBIETTIVO COGNITIVO

Individuare la strategia corretta per bloccare le pedine avversarie seguendo le regole assegnate.

GIOCATORI

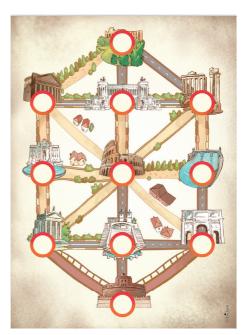
Si gioca in 2 giocatori. Se i giocatori sono più di 2 (fino a un massimo di 4 giocatori) ci si divide in due squadre.

DURATA

Si stabilisce a priori la durata della partita, ad esempio 15 minuti.

MATERIALI UTILIZZATI

- Un tabellone.
- 4 pedine.









Pedine poliziotto.

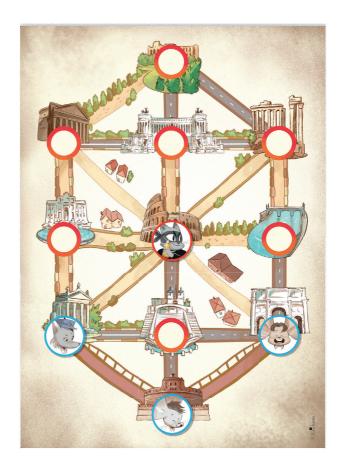


PREPARAZIONE DEL GIOCO

Disporre sul tavolo il tabellone. Sorteggiare chi sarà il ladro in fuga (pedina «ladro») e chi rappresenterà la squadra dell'Ispettrice Numeroni e degli aiutanti (tre pedine «poliziotto»).

Si dispongono sul tabellone le pedine nella posizione di partenza: la pedina «ladro» nella casella centrale, le tre pedine «poliziotto» nelle tre caselle alla base del tabellone.

Disposizione di partenza delle pedine.





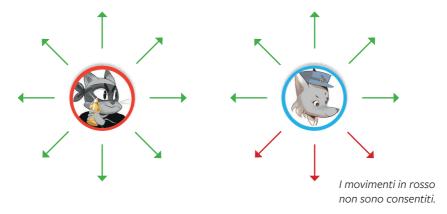
PROCEDIMENTO

Stabilito il turno di gioco (si può sorteggiare chi inizia per primo) i giocatori si muoveranno, a turno, sul tabellone rispettando poche, semplici regole.

- Il «ladro» può muoversi da una casella a quella attigua in ogni direzione (destra, sinistra, in diagonale, in verticale sia verso l'alto sia verso il basso). La pedina «ladro» ha dunque piena libertà di movimento in ogni direzione, con l'accortezza di muoversi solo una casella per volta (non è consentito saltare caselle).
- Le pedine «poliziotto» possono muoversi solo una alla volta (una pedina per turno di gioco) spostandosi nelle caselle attigue ma solo nelle seguenti direzioni: destra, sinistra, in diagonale, in verticale ma *mai* indietro.

Il giocatore «poliziotto» vince se riesce a bloccare con le proprie pedine quella del «ladro», in modo che non possa più muoversi.

Il «ladro» vince se riesce a sfuggire continuamente ai poliziotti o perché si verifica una situazione di stallo in cui si ripetono sempre le stesse mosse, oppure se riesce a posizionare la propria pedina dietro a quelle dell'avversario che, non potendo muoversi indietro, non riuscirà più a bloccarlo.





SCENARIO NARRATIVO

Nella cassaforte del notaio Micheloni sono custoditi documenti importanti: un'antica mappa della città con i nascondigli segreti dell'Antica Roma. Chissà quanti dobloni d'oro ancora da trovare... Per farlo, occorre prima scoprire i codici segreti della cassaforte. Chi ci riuscirà?

SCOPO DEL GIOCO

Trovare la combinazione a tre cifre che permette di aprire la cassaforte. La cassaforte si apre solo quando i numeri sono messi in ordine crescente o decrescente. Vince chi, al termine della partita, avrà individuato più combinazioni e si sarà aggiudicato più carte.

OBIETTIVO COGNITIVO

Saper confrontare i numeri e ordinarli in modo crescente o decrescente.

GIOCATORI

Da 2 a 4 giocatori.

DURATA

La partita si conclude quando il mazzo da 45 carte sarà esaurito.

MATERIALI UTILIZZATI

Un mazzo da 45 carte.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Essendo un gioco di strategia non sono indicate regole diverse per modulare i livelli di complessità del gioco.

^{1.} Francesco Sella è lecturer presso il *Centre for Mathematical Cognition* della Loughborough University (Inghilterra). Si occupa di cognizione numerica nello sviluppo tipico e atipico.



PROCEDIMENTO PER 2 GIOCATORI

I giocatori, dopo aver mescolato le carte, prendono 3 carte a testa e le tengono coperte, in modo che l'altro non le veda. Il primo giocatore (colui che conduce la mano del gioco) scarta una carta e la posiziona sul tavolo in modo bene visibile, con l'obiettivo, in base alle carte che ha in mano, di comporre una fila di tre carte in ordine crescente o decrescente. Il secondo giocatore scarta un'altra carta e la posiziona a fianco della prima, con l'obiettivo di impedire al primo giocatore di completare la sua sequenza. Il primo giocatore scarta un'ultima carta e la posiziona visibile in coda alle altre due, cercando di completare la sequenza in modo che i numeri siano in ordine crescente (ad esempio 5, 7, 8) o in ordine decrescente (ad esempio 8, 4, 2). Non è necessario che i numeri siano in ordine sequenziale. Se riesce a mettere le carte in ordine, il conduttore del gioco apre la cassaforte e tiene le carte come bottino, altrimenti le deve consegnare all'avversario. I giocatori pescano le carte di cui hanno bisogno per avere ancora tre carte a testa e il gioco ricomincia con un nuovo turno. Scarta la prima carta chi ha vinto la mano precedente, conducendo il turno.

Esempio di sequenza con ordine vincente (numeri crescenti).



PRIMO GIOCATORE: prima carta posizionata.

SECONDO GIOCATORE: seconda carta posizionata.

PRIMO GIOCATORE: terza carta posizionata.



Esempio di sequenza con ordine perdente (numeri in sequenza né crescente né decrescente).



PRIMO GIOCATORE: prima carta posizionata.

SECONDO GIOCATORE: seconda carta posizionata.

PRIMO GIOCATORE: terza carta posizionata.

PROCEDIMENTO PER 4 GIOCATORI

Si gioca in coppia, due contro due. Le coppie devono cercare di ordinare le carte come nel gioco a due giocatori.

I quattro giocatori devono prendere 3 carte a testa e tenerle coperte. Il primo giocatore scarta una carta con l'obiettivo di permettere al compagno di squadra di completare l'ordine crescente o decrescente. Il secondo giocatore (della squadra avversaria) scarta un'altra carta e la posiziona a fianco della prima, con l'obiettivo di impedire alla squadra avversaria di completare la sequenza.

Il terzo giocatore (vale a dire il secondo componente della prima squadra) scarta un'ultima carta e la posiziona visibile a fianco delle altre, e cerca di completare la sequenza in modo che i numeri siano o in ordine crescente (ad esempio 3, 5, 8) o in ordine decrescente (ad esempio 9, 6, 2). Se riesce a mettere le carte in ordine, apre la cassaforte e la sua squadra tiene le carte come bottino, altrimenti le lascia all'altra squadra.

Il nuovo turno di gioco ripartirà dal componente della squadra che non ha giocato.



Le autrici

DANIELA LUCANGELI

Professore ordinario di Psicologia dello sviluppo, prorettore dell'Università degli Studi di Padova, presidente dell'Associazione Nazionale per gli Insegnanti Specializzati (CNIS), Membro dell'International Accademy for Research in Learning Disabilities (IARLD), autore di numerosi contributi scientifici nazionali e internazionali, direttore scientifico di un'importante rete di centri clinici e educativi a cui si rivolgono numerose famiglie con bambini che faticano a scuola, e molto altro. Nella sua carriera di studiosa si è occupata di aree del sapere che spaziano dalla logica alle neuroscienze, mentre nella pratica clinica opera nell'ambito delle strategie di supporto all'apprendimento e ai disturbi del neuro-sviluppo.

ADRIANA MOLIN

Psicologa, specializzata in Psicologia del ciclo di vita ed esperta di Psicopatologia dell'apprendimento. Ha lavorato una decina d'anni come psicologa clinica in centri che si occupavano di diagnosi e intervento nelle difficoltà scolastiche. Attualmente svolge attività di formazione per insegnanti sulle tematiche legate ai problemi scolastici e collabora a diversi progetti editoriali e formativi con la Ricerca e Sviluppo Erickson.

NICOLETTA PERINI

Psicologa, si è perfezionata in Psicopatologia dell'apprendimento e nel testing psicologico, ed è docente alla Scuola di Specializzazione in Psicologia del ciclo di vita presso l'Università degli Studi di Padova. Collabora con i professori D. Lucangeli e C. Cornoldi nell'ambito della ricerca sulle difficoltà di apprendimento delle abilità scolastiche e sui disturbi specifici. Si occupa di formazione di professionisti nel campo dell'apprendimento scolastico, in particolare della matematica; è autrice di strumenti in campo educativo e clinico e programmi di sviluppo delle abilità scolastiche.

SILVANA POLI

Psicologa, esperta nei problemi dell'apprendimento, docente alla Scuola di Specializzazione in Psicologia del ciclo di vita, presso l'Università degli Studi di Padova. Collabora con i professori D. Lucangeli e C. Cornoldi nell'ambito della ricerca sulle difficoltà di apprendimento delle abilità scolastiche e nei disturbi specifici. Si occupa di formazione di professionisti nel campo dell'apprendimento scolastico, in particolare della matematica; è autrice di strumenti e materiali in campo educativo e clinico.

I MINI GIALLI DELL'INTELLIGENZA NUMERICA, I LIBRI – GIOCO PER ALLENARE L'INTELLIGENZA NUMERICA NELLA SCUOLA PRIMARIA



Una nuova serie per l'apprendimento della matematica con attività divertenti ambientate in un contesto narrativo coinvolgente. In questo numero l'Ispettrice Numeroni e gli aiutanti Topini Bassifondi indagheranno sulla misteriosa sparizione delle cineprese di un set cinematografico nel centro di Roma.

Gli argomenti trattati sono: numeri da 1 a 20, calcolo mentale: addizioni e sottrazioni, abilità visuo-spaziali, forme e rotazioni di figure, dati e relazioni, le probabilità, misure di peso.



In questo episodio, l'Ispettrice Numeroni e gli aiutanti Topini Bassifondi indagheranno sul furto della parrucca d'oro, misteriosamente sparita dal più famoso salone di bellezza di Piazza di Spagna.

In questo volume le attività vertono su: i numeri fino a 100, calcolo mentale veloce, comprensione delle tabelline, labirinti e figure geometriche, misure di peso, altezza, capacità, dati e relazioni, problem solving.

5 LEZIONI LEGGERE SULL'EMOZIONE DI APPRENDERE



Daniela Lucangeli è il punto di riferimento per tutti gli insegnanti che vivono il loro lavoro come una missione volta al bene dei bambini. Psicologa esperta di disturbi dell'apprendimento, è seguitissima sui social e nelle sue conferenze per la sua idea rivoluzionaria di insegnamento, basata sulle emozioni positive, e per il suo stile comunicativo coinvolgente.

In questo libro sono raccolte cinque sue lezioni imperdibili. Pagine che affrontano il ruolo delle emozioni nell'apprendimento, dell'errore che diventa risorsa, della motivazione che guarda al futuro, di come dare ai nostri bambini la possibilità di stare bene a scuola, per concludere spiegando come aiutarli a districarsi nella foresta dei numeri.





Vai su www.erickson.it

per leggere la descrizione dei prodotti Erickson e scaricare gratuitamente tutti gli «sfoglialibro», le demo dei software e le gallerie di immagini.



Registrati su **www.erickson.it** e richiedi la **newsletter INFO** per essere sempre aggiornato in tempo reale su tutte le novità e le promozioni del mondo Erickson.



Seguici anche su **Facebook**www.facebook.com/EdizioniErickson
Ogni giorno notizie, eventi, idee, curiosità, approfondimenti
e discussioni sul mondo Erickson!

