

Lara Carnovali

LA VALIGETTA DI MATEMATICA DELLA *maestra Larissa*

CLASSI PRIMA E SECONDA

GUIDA ALLE ATTIVITÀ



Erickson

PROGETTAZIONE/EDITING

Tania Eccher
Giulia Da Campo

PROGETTO GRAFICO

Mattia Casagrande

IMPAGINAZIONE

Mattia Casagrande
Sara Cattoni

ILLUSTRAZIONI

Silvia Bonanni

DIREZIONE ARTISTICA

Giordano Pacenza

© 2018 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24

38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

N. verde 800 844052

Fax 0461 950698

www.erickson.it

info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-1585-7

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



1a Ristampa

Finito di stampare nel mese di luglio 2019
in Cina per conto di Starprint S.r.l. – Bergamo

INTRODUZIONE

Pag. 5

ATTIVITÀ

Pag. 15

CONTENUTO DEI MAZZI

Pag. 29

LARA CARNOVALI

Insegnante di scuola primaria, dal 2009 vive a Portland, dove si occupa della direzione di un'organizzazione didattica no profit per l'insegnamento della lingua italiana a adulti e bambini principalmente anglofoni.

Conosciuta come la Maestra Larissa, spopola in rete grazie al suo blog e alla pagina Facebook, punti di riferimento per tutti gli insegnanti e miniera inesauribile di materiali accattivanti ed efficaci da proporre ai propri alunni o ai propri figli per apprendere giocando.

INTRODUZIONE

APPRENDERE GIOCANDO

UNA CONTRAPPOSIZIONE REALE?

Come adulti siamo spesso portati a considerare i due termini «gioco» e «lavoro» come contrapposti. «Potrai giocare quando avrai finito il tuo lavoro», «Se non lavori bene, non giochi!», «Quel bambino pensa solo a giocare e non si impegna a fondo nel lavoro scolastico»: quante volte abbiamo sentito (o pronunciato) queste frasi?

Chi lavora con i bambini in ambito scolastico, in particolare dal primo anno della scuola primaria, sa che ci sono tempi, momenti e spazi ben distinti e determinati per il gioco e per il lavoro. Non si gioca a tavola, sulle scale, in fila... Il gioco, questo nemico giurato del sano apprendimento, questo terribile e insidioso elemento che distrae, toglie serietà e, infine, svaluta l'azione educativa dell'insegnante.

Eppure, per i bambini che a settembre iniziano la prima classe, non è sempre stato così. Fino a pochi mesi prima si trovavano in un ambiente, quello della scuola dell'infanzia, in cui la maggior parte delle attività didattiche erano veicolate dal gioco, in cui gli insegnanti ponevano particolare attenzione alla dimensione ludica delle attività e cercavano di proporre le esperienze di apprendimento nella maniera più ludiforme possibile. Si imparavano le basi del sistema

economico e di compravendita giocando al supermercato, si faceva scienze soffiando e osservando bolle di sapone, si scopriva il concetto di ritmo costruendo torri di blocchi colorati o realizzando braccialetti con perline multicolori. Improvvisamente, nel breve volgere dell'estate, tutto questo sparisce.

Non è più il momento dei giochi, quando inizia la scuola primaria bisogna cominciare a «lavorare seriamente». Questo passaggio è tanto chiaro nell'impostazione differente dei due ordini di scuola, quanto nell'impressione generale che l'opinione pubblica ha del ruolo dell'insegnante. Basta domandare in giro e non sarà difficile sentirsi dire che gli insegnanti della scuola dell'infanzia, in fondo, «devono solo far giocare i bambini», i veri insegnanti sono quelli dalla primaria in poi. In effetti pochi di noi, quando pensano all'esperienza scolastica, la collegano alla parola «gioco».

Ma ha davvero senso, per degli insegnanti, dividere nettamente apprendimento, lavoro e gioco?

Studi recenti, come quello di Angeline Lillard dell'Università della Virginia (*Academic year change in classic vs supplemented Montessori vs conventional preschool programs*, 2011), mettono in luce come il gioco, se proposto in maniera ragionata e scientifica, monitorato dall'insegnante e attentamente pianificato, possa avere una valenza importante nello

sviluppo del bambino anche dal punto di vista cognitivo, sociale e delle competenze. Sebbene lo studio della ricercatrice americana sottolinei come il solo gioco non sia una variabile sufficiente ad assicurare risultati positivi in termini di crescita personale, viene altresì evidenziato come quello che la Lillard chiama «apprendimento giocoso e gioioso» sia un fattore di grande importanza nello sviluppo dei bambini.

L'accostamento di queste parole può suonare stonato, eppure è dimostrato che, quando l'apprendimento ha un impatto emotivo positivo sul soggetto che apprende, esso ha più possibilità di diventare parte del suo patrimonio di conoscenze e competenze. E cosa c'è di emotivamente più positivo, per un bambino, del gioco in un ambiente accogliente, circondato da persone che lo fanno stare bene?

Secondo l'americana *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), più che essere visti come avversari, gioco e apprendimento dovrebbero essere considerati, da coloro che hanno a che fare con i bambini, come due facce della stessa medaglia (*Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*, 2009).

In effetti, una via non esclude l'altra, le due cose possono essere integrate e sostenersi a vicenda. Quello che deve cambiare è

principalmente l'attitudine generale verso la scuola primaria, non più vista solo come il luogo in cui i bambini stanno seduti e lavorano, ma come un laboratorio in cui l'apprendimento può e deve essere piacevole, in cui gli insegnanti parlano la lingua dei bambini e sanno farsi capire da loro. E la lingua dei bambini è la lingua del gioco.

GIOCARE. PER DAVVERO

Siamo abituati a considerare il gioco come un momento di svago, poco strutturato, senza imposizioni, libero e autogestito. Un insieme di parole che fa paura a molti insegnanti. Il gioco esce dalla loro zona di controllo, è imprevedibile, a volte anche «selvaggio», porta alla luce gli istinti primordiali degli individui, il desiderio di prevalere, la competitività, la furbizia. Ma è proprio questo che lo rende così affascinante! La mancanza di struttura è un elemento che non viene contemplato quando si pianifica (per l'appunto) un'attività didattica nella scuola primaria. L'imprevisto non è previsto, o è scarsamente tollerato. Per questo il gioco fa paura. Eppure esso è molto importante per i bambini, e non solo.

Nonostante la «paura» del gioco, la consapevolezza del suo ruolo essenziale nella realtà dei bambini talvolta porta gli insegnanti più volenterosi e intraprendenti a proporre agli alunni attività didattiche camuffate da

giochi, schede didattiche in cui, mentre si lavora, sembra di giocare. Questi tentativi sono lodevoli e sicuramente portano a risultati migliori che non l'azione didattica senza il minimo aspetto ludico, ma non possono ancora essere considerati gioco in senso proprio.

MA ALLORA, COS'È IL GIOCO?

Garvey, nel suo libro *Play* (Harvard University Press, 1977), dà una definizione di gioco che può risultare utile agli insegnanti in fase di programmazione del loro intervento didattico. Esso è un'attività:

- vissuta in maniera positiva e piacevole da chi la pratica
- automotivante
- liberamente scelta
- intrigante
- relazionata in qualche modo alla realtà circostante.

Quando si programma un intervento didattico pensando di mettere al centro il gioco, avere presente queste linee guida è importante per capire se si sta davvero proponendo ai bambini di giocare, o solo di far finta di giocare.

Certo, non tutta la didattica della scuola primaria può essere basata sul gioco, ma è importante creare un ambiente in cui i

bambini si sentano a loro agio, che frequentino volentieri, al quale si avvicinino con il sorriso sulle labbra e non con il mal di pancia. Integrare, nella propria attività didattica, le pratiche di insegnamento classiche comunemente diffuse con altre più giocose e meno istituzionalizzate può aiutare in tal senso.

A tutti i bambini fa piacere, dopo aver ascoltato una spiegazione, letto un brano dal sussidiario, svolto esercizi, avere del tempo per giocare senza la paura della valutazione dell'insegnante, senza l'assillo dell'apprendimento corretto.

È a questo punto che entra in gioco l'abilità dell'insegnante nel proporre giochi che possano allo stesso tempo consolidare, verificare, mettere in pratica quanto appreso durante i momenti di lezione più strutturati. I giochi in scatola, i giochi di carte e i dadi sono particolarmente indicati per essere utilizzati in classe attuando una didattica differenziata e prevedendo una suddivisione del lavoro a piccoli gruppi cooperativi.

CARTE DA GIOCO E OBIETTIVI DIDATTICI

Nel momento in cui entrano a scuola per la prima volta, molti bambini hanno già esperienza di giochi in scatola o con mazzi di carte di diverso tipo, dai più classici come

il Gioco dell'oca o la Dama, fino a quelli più elaborati e articolati come il Burraco. Stessa cosa dicasi per gli insegnanti, che sicuramente ci hanno giocato da bambini, magari ci giocano ancora con i propri figli, con gli amici o da soli, sul tablet o sul computer.

Questi giochi hanno caratteristiche che ben si sposano con molti obiettivi didattici contemplati nelle classi di scuola primaria.

- Gli studenti imparano concetti nuovi giocando. Molti giochi permettono di apprendere nozioni che non si conoscono, o richiedono la messa in atto di strategie e ragionamenti fuori dagli schemi che, se elaborate e padroneggiate correttamente, permettono di vincere. Giochi in cui è necessario categorizzare, calcolare, suddividere e riconoscere aiutano i giocatori a imparare facendo e divertendosi e, di conseguenza, a ricordare più facilmente i contenuti. Ad esempio, è molto più facile memorizzare le posizioni delle regioni italiane attraverso un coinvolgente gioco in scatola che abbia come tabellone la cartina dell'Italia che non cercando di studiare confini, nomi e forme in maniera astratta.
- Giocare è un modo per fare esercizio in maniera coinvolgente e non strutturata. Pensiamo al gioco di carte Scala 40: altro non è che un modo per allenare le addizioni e le moltiplicazioni. Un bambino che gioca a Scala 40 fa molti più calcoli mentali durante una partita di quanti ne faccia con una classica scheda di aritmetica. E il bello è che trova l'esercizio estremamente piacevole e finalizzato, cosa che spesso non accade davanti a una pagina con trenta moltiplicazioni da eseguire a casa.
- Giocando, i bambini acquisiscono abilità non necessariamente legate ai contenuti di apprendimento, ma indispensabili per una serena vita di classe. Rispettare il proprio turno, non imbrogliare, pensare prima di agire sono tutte pratiche importanti per la vita sociale in senso lato e per quella di classe nello specifico. Il tempo «perso» a far giocare i bambini si riguadagna spesso durante altri momenti di lezione.
- I giochi divertenti e autentici che riconducono a contenuti scolastici aiutano i bambini a crearsi un'immagine positiva della scuola e dei compiti. Riuscire a collegare un apprendimento a una situazione piacevole e socialmente condivisa, che ha lasciato in noi un ricordo forte che riviviamo con gioia, è la chiave perché questo metta radici. Inoltre è indispensabile che i bambini associno la parola «imparare» alla parola «piacere», affinché, anche da adulti, vivano ogni esperienza di apprendimento con uno spirito positivo e come un'opportunità, piuttosto che come un peso.
- Giocare è un'attività che attira gli studenti, li incuriosisce e li stimola, e alla quale si avvicinano in maniera positiva e carica di aspettative. Non è da sottovalutare l'impatto che questo aspetto ha sull'azione dell'insegnante. Ragazzi

interessati e coinvolti si applicano con più motivazione e metodo. Chi in classe si annoia è portato a cercare modi, anche distruttivi, per divertirsi, distogliendo la propria attenzione dall'attività in corso e, nella maggior parte dei casi, anche quella degli altri.

Alcuni giochi in scatola e giochi di carte non nascono con l'esplicito scopo di essere usati a scuola o di insegnare qualcosa, eppure vi si prestano molto bene. Il già citato Scala 40 ne è un esempio, come lo sono Scopa, il Gioco dell'oca e altri giochi di più recente invenzione che aiutano i bambini ad acquisire competenze più o meno legate ai contenuti scolastici. Le carte da gioco utilizzate a scopo didattico veicolano inoltre il messaggio che l'apprendimento è un fatto sociale, si costruisce in team, si condivide con chi ci circonda, e che non è possibile imparare da soli con lo stesso coinvolgimento con cui si impara se si condividono esperienze, idee, saperi. Giocare è un verbo che, nella maggior parte dei casi, i bambini declinano al plurale, contrariamente ad altri come studiare, esercitarsi, fare i compiti. Giocare per imparare torna ad essere un'esperienza condivisa, proprio per questo più ricca, profonda e piacevole.

Una delle caratteristiche dei giochi in scatola e dei giochi di carte è il fatto che essi non possano essere usati contemporaneamente da un numero allargato di persone. Di solito si tratta di 4 o al massimo 6 giocatori per

partita. Questo aspetto, che in apparenza può sembrare un limite per l'utilizzo in classe di giochi di questo tipo, è invece un'opportunità da non perdere per differenziare la propria didattica.

Per giocare a carte o con un tabellone bisogna dividersi in gruppi e non tutti possono accedere contemporaneamente allo stesso gioco; la situazione «normale» infatti prevede che esista una sola copia di ciascun gioco in una classe. Se l'insegnante riesce a predisporre almeno due o tre giochi che abbiano più o meno lo stesso obiettivo didattico, che permettano di ripassare grosso modo gli stessi contenuti, ma che siano diversi tra loro e in ugual modo coinvolgenti, si metterà allora in atto una didattica differenziata.

Lasciando liberi i bambini di scegliere il gioco che preferiscono, perché, come evidenziato poco sopra, una delle caratteristiche del gioco autentico è di essere liberamente scelto, e osservando con attenzione le loro scelte, sarà possibile notare come ciascuno si orienti in base alle proprie caratteristiche personali, al proprio stile di apprendimento, alle proprie inclinazioni, ottimizzando in questo modo i risultati e massimizzando il piacere.

Perché il gioco è un po' come i vestiti: la taglia unica non calza bene a tutti, non si può pensare che, solo perché è un gioco, coinvolga i partecipanti allo stesso modo e aiuti ad apprendere in egual misura.

Questo genere di osservazioni, portate avanti durante i momenti di gioco, si rivelano poi di grande importanza durante i momenti di lezione più classica, poiché aiutano l'insegnante a conoscere meglio i suoi alunni, a comprendere quali sono le preferenze personali di ciascuno, le modalità di lavoro che ognuno di loro padroneggia meglio. Un bambino che gioca quasi esclusivamente a solitario mostra delle caratteristiche diverse da uno che si dedica unicamente ai giochi di gruppo, uno che è molto bravo nei giochi visivi può esserlo di meno in altri che richiedono un tipo di concentrazione diversa. Osservare attentamente i bambini durante il gioco, senza intervenire, ma solo per comprendere, aiuta l'insegnante a conoscere meglio chi ha davanti. Un'accortezza importante da avere, quando si propongono diversi giochi da tavolo a una classe affinché vengano usati contemporaneamente per rivedere o apprendere certi contenuti, è di non forzare i bambini a provare tutti i giochi. Il gioco, in questo caso, non è più divertente, non serve più. Se a monte vi è stata una selezione accurata delle proposte e se tutti i giochi che i bambini possono fare perseguono gli stessi obiettivi, ha poca importanza che ne venga usato uno più dell'altro e non è necessario che tutti provino tutto.

Certo, quando il numero di giocatori è limitato e un gioco risulta particolarmente popolare, sarà necessario concordare con la classe un sistema di turnazione che permetta a tutti di dedicarsi all'attività che più li coin-

volge, sebbene per un tempo limitato: è importante ricordarsi sempre che, se non vi è piacere in quello che si fa, è difficile che l'apprendimento permanga.



I MAZZI DI CARTE DELLA MAESTRA LARISSA

La Matematica viene spesso considerata una materia scolastica per la quale si è portati o non si è portati, come se il successo in tale ambito disciplinare fosse determinato semplicemente da una sorta di inclinazione naturale già presente alla nascita.

Questo modo di pensare sembra quasi dispensare l'insegnante da qualsiasi merito o responsabilità nel successo o meno dei propri studenti in ambito matematico. Forse per questo motivo l'insegnamento della Matematica, più di quello di altre materie scolastiche, è rimasto invariato nel corso degli anni; le pratiche didattiche, le lezioni, le tecniche, le schede utilizzate spesso non sono molto distanti da quelle che venivano proposte trent'anni fa. Ci si dimentica che, in questo caso come nel caso di qualsiasi apprendimento, esso è più efficace se passa prima per il cuore e poi per il cervello.

È più facile apprendere qualcosa che ci incuriosisce, che suscita in noi passione, che ci diverte e che facciamo con gioia perché consideriamo interessante e coinvolgente.

Come risponde a Paperino lo Spirito di Avventura, nel cortometraggio «Paperino nel mondo della Matemagica», quando questi si lamenta che «la Matematica è roba da sgobboni!»: «La Matematica non è roba da sgobboni! A te piace la musica? Senza gli sgobboni la musica non esisterebbe!».

E questo non è che un esempio! Le porte della Matematica, se aperte con la chiave

giusta, possono davvero portare i bambini e gli adulti in mondi affascinanti, intriganti e divertenti.

È arrivato il momento di presentare la Matematica attraverso una didattica diversa da quella che è stata tradizionalmente usata fino ad ora, considerandola per ciò che veramente è: un gioco intellettuale di enigmi e soluzioni, una chiave di lettura ricca di creatività che ci aiuta a vivere meglio la nostra vita di tutti i giorni e non solo una serie di formule e trucchetti da imparare. E, soprattutto, sdoganarsi dall'idea che la Matematica serva essenzialmente per risolvere i problemi, per capire quanto si spenderà in totale dopo una visita al supermercato, quanti metri di recinzione servirebbero per circondare ipotetici campi dalle forme improponibili, quanti chili di frutta userà la nonna per preparare la marmellata. I giochi numerici e matematici sono alla base dei trucchi di prestigio, delle strategie di tanti giochi di squadra come il calcio e la pallacanestro, di indovinelli e catene numeriche affascinanti. Insomma, la Matematica può e deve essere divertente e appassionante e non può rimanere qualcosa di astratto, che ci interessa e nella quale abbiamo successo solo se «siamo portati».

Fondamentale a questo scopo è il ruolo dell'insegnante che, attraverso un'accurata e precisa scelta delle attività da proporre in classe, può radicalmente modificare la percezione delle materie scientifiche da parte dei suoi alunni. Attività *hands-on*, quesiti

interessanti e dalle soluzioni non scontate, giochi di vario tipo, sono proprio le chiavi cui si accennava poco sopra, per schiudere le porte del piacere e del successo in Matematica.

I mazzi di giochi presenti ne «La Valigetta di matematica della Maestra Larissa» si pongono esattamente in questa prospettiva, in quanto propongono attività ludiformi, che hanno primariamente lo scopo di coinvolgere e divertire e che, solo collateralmente, coinvolgono aspetti matematici. Le operazioni, i ragionamenti, l'applicazione delle formule non sono che veicoli per lo svolgimento dei giochi, semplici strategie da mettere in atto, non fini a se stesse, ma con lo scopo di trionfare in una partita che è prima di tutto un gioco divertente e appassionante. Alcuni giochi prevedono la partecipazione di soli due giocatori, altri di un gruppo più ampio di persone, altri sono dei solitari, ma tutti sono accomunati da alcune qualità: sono divertenti, intriganti, sempre nuovi.

Tutti i mazzi sono composti da 55 carte, alcune delle quali, a seconda del mazzo e del gioco, bianche. Questo piccolo accorgimento permette a ciascun adulto di riferimento, ma anche ai bambini stessi, di individualizzare ulteriormente la propria attività didattica e ludiforme, poiché consente una maggiore personalizzazione dei giochi. Potrà capitare che, giocando, si «illumini una lampadina» e a qualcuno venga in mente che, se solo ci fossero una o due carte in più (jolly, carte extra, ecc.) lo stesso

mazzo potrebbe essere usato anche per creare nuovi giochi con nuovi obiettivi e, naturalmente, nuove possibilità di divertirsi. L'idea di poter aggiungere attività a piacimento, creare varianti di quelle esistenti o aumentare il livello di difficoltà usando le carte extra risulta essere molto stimolante e coinvolgente e predispone i bambini stessi a elaborare ragionamenti nuovi e creativi del tutto inaspettati.

Altro uso, estremamente comodo e immediato, delle carte bianche, è quello di tenerle da parte per poter sostituire eventuali carte perse. Quando ci si appassiona a un gioco e lo si utilizza spesso certe cose possono succedere!

COME USARE I MAZZI?

L'insegnante che propone alla classe il gioco con i mazzi di carte ha numerose possibilità per organizzare l'attività. Ad esempio può:

- Prevedere un'ora alla settimana di «ludoteca didattica», in cui i bambini possono scegliere liberamente i giochi da fare, suddividersi in gruppi autonomi e giocare. In questo caso i mazzi vengono utilizzati più come strumento di revisione e consolidamento che di apprendimento.
- Inserire i giochi di carte all'interno della classe, affiancandoli ad altre attività con gli stessi obiettivi, che i bambini possono scegliere in maniera indipendente.

- Proporre i giochi nei momenti liberi non strutturati, come l'intervallo e il post-mensa, lasciando però sempre ai bambini la scelta se giocare o meno.
- Utilizzare la valigetta con i mazzi come un utile «riempitempo», per coinvolgere in una revisione giocosa quei bambini che finiscono le altre attività didattiche prima degli altri. Alcuni giochi sono concepiti, proprio per questo motivo, come dei solitari dotati di autocorrezione che ciascun bambino può utilizzare in autonomia. L'autocorrezione è un elemento essenziale nei giochi che coinvolgono una sola persona: poiché non sempre si è in grado di valutare se si è agito correttamente, deve essere il materiale stesso a dare al giocatore la conferma. In questo i giochi proposti seguono un principio già affermato e portato avanti dalla Montessori che, nella progettazione dei suoi materiali, teneva in grande considerazione il fatto che non fosse necessario un adulto o una terza persona perché il bambino si accorgesse della correttezza o meno del suo operato. Questa importante caratteristica fa sì che anche le carte da solitario siano utilizzabili dai bambini in ogni momento, in ogni luogo, senza che un adulto debba essere presente.

In alcuni giochi non è specificato l'ordine in cui i singoli partecipanti si turneranno. Si è pensato che lasciare la scelta al gruppo fosse un importante elemento di personalizzazione in base alle esigenze individuali. Si posso-

no tirare due dadi, sommarli e chi ottiene il risultato più alto comincia, inserendo in questo modo un altro elemento matematico di cui nemmeno ci si accorge, l'insegnante può proporre delle piccole espressioni e chi le risolve per primo vince il primo turno, si possono proporre piccoli quiz correlati ai propri obiettivi didattici per poter stabilire l'ordine di gioco... La libera possibilità di decisione permette di calare ancora di più il gioco all'interno del momento in cui esso viene goduto.

I mazzi di carte presenti nella valigetta non sono da considerarsi solo come strumenti didattici da usare in classe. Sono prima di tutto giochi, e come tali possono benissimo essere utilizzati a casa come esercizio di consolidamento degli apprendimenti o semplicemente per svago e piacere. L'idea fondamentale che si intende promuovere è che gli apprendimenti scolastici e la conoscenza non vanno confinati all'interno delle mura dell'aula, ma che imparare è piacevole, divertente, un'esperienza positiva condivisibile che non ha confini. Si può giocare in cameretta, dopo cena con tutta la famiglia o si può mettere un mazzo nello zaino e portarselo in gita per giocare.

In definitiva, riappropriarsi del piacere del gioco e cominciare a vivere l'esperienza di apprendimento come gradevole, divertente e coinvolgente.

ATTIVITÀ

Livello 1 (5-6 anni, classe prima)

Livello 2 (6-7 anni, classe seconda)

ALCUNI CONSIGLI PRIMA DI GIOCARE

- È opportuno lasciare che i bambini prendano confidenza con le carte prima di cominciare le attività.
- Ogni mazzo contiene alcune carte vuote, da estrarre prima dell'utilizzo: è possibile personalizzarle con ulteriori illustrazioni, numeri e/o operazioni, oppure impiegarle in sostituzione di carte smarrite.

PIÙ O MENO

1-4 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Comprendere i concetti di addizione e sottrazione
- Eseguire addizioni, sottrazioni e calcoli astratti entro il 12

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1

A ogni partecipante viene distribuito un set di 11 carte con i numeri da 2 a 12. Ogni giocatore tiene le carte di fronte a sé, con il numero visibile e a turno tira i dadi. Effettua poi la somma dei numeri sui dadi e, se è presente il risultato tra le sue carte, capovolge quella carta. Qualora non si ottenga un risultato utile per girare una carta, il turno passa al giocatore successivo.

Vince chi riesce a girare per primo tutte le carte.



Carte jolly

ATTENZIONE!

Nel mazzo sono presenti 3 carte jolly, che possono essere utilizzate dall'insegnante per personalizzare le attività o per crearne di nuove.

MATERIALI

- Mazza numero 1
- 2 dadi

ATTIVITÀ B

●○ Livello 1

In questa attività si gioca con le stesse regole della precedente, con la sola differenza che i numeri usciti sui due dadi devono essere sottratti anziché sommati.

Ogni giocatore ha un set di 6 carte con i numeri da 0 a 5 posto di fronte a sé, con il numero visibile. A turno si tirano i dadi. I numeri usciti devono essere sottratti e la carta in cui è rappresentato il risultato ottenuto viene capovolta.

Vince chi riesce a girare per primo tutte le carte.

ATTIVITÀ C

●● Livello 2

In questa attività i giocatori possono scegliere se utilizzare l'addizione o la sottrazione. Ogni giocatore ha un set di 13 carte con i numeri da 0 a 12 in ordine di fronte a sé con il numero visibile. A turno si tirano i dadi. I numeri usciti possono essere sommati o sottratti e la carta in cui è rappresentato il risultato ottenuto viene capovolta.

Vince chi riesce a girare per primo tutte le carte.

I NUMERI DEI PIANETI

2-4 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e calcoli astratti entro il 12
- Associare a un numero dato le possibili operazioni di addizione e sottrazione che lo hanno generato

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1

Si distribuiscono un foglio e 5 carte a ciascun giocatore. Il resto delle carte viene posizionato capovolto sul tabellone. Si posizionano le pedine sulla casella INIZIO. A turno ciascun giocatore tira il dado e muove la propria pedina di tante caselle quante ne sono indicate sul dado. Arrivando sulla casella prestabilita, osserva le proprie carte e, se addizionando o sottraendo qualcuna di esse riesce a ottenere come risultato il numero su cui è la pedina, disegna una stella sul proprio foglio. Poi scarta le carte che ha usato per ottenere il risultato e ne pesca altre, in modo da averne sempre 5 in mano. Se non riesce ad associare il numero sul tabellone con nessuna operazione, passa la mano.

Il tabellone non ha un traguardo; quando i giocatori capitano sulla casella INIZIO, devono rimanere fermi e saltare un turno. Il gioco termina quando uno dei giocatori riesce a collezionare per primo 3 stelle.

MATERIALI

- Mazza numero 1
- Tabellone «I numeri dei pianeti»
- Dado e pedine
- 1 foglio, penna o matita

ATTIVITÀ B

●● Livello 2

Si gioca con le stesse regole dell'attività A con la differenza che, per ottenere il numero sul tabellone si include, oltre all'addizione e alla sottrazione, anche la moltiplicazione. In questo caso sono ammesse più operazioni assieme per ottenere il risultato (se, ad esempio, sul tabellone c'è un 8 e in mano si hanno tre carte con il numero 2, si può fare $2 + 2 = 4$ e $4 \times 2 = 8$).

Tabellone
«I numeri dei
pianeti»

ATTENZIONE!

È necessario che il valore della casella sia ottenuto tramite somma, differenza o moltiplicazione. Di conseguenza, se nel proprio mazzo si ha una carta con lo stesso valore della casella su cui si è arrivati, quella carta non può essere considerata valida.
Nel mazzo sono presenti 3 carte jolly: il bambino che le pesca può attribuirvi il numero che preferisce per ottenere il risultato voluto.



SPOSTA IL CIUFFO

3 giocatori

MATERIALI

- Mazza numero 2

OBIETTIVI DIDATTICI

- Eseguire addizioni e sottrazioni mentali entro il 50
- Conoscere e applicare le tabelline dei numeri fino a 10
- Riconoscere, eseguire e associare operazioni inverse

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1

Questo gioco prende il nome dal movimento che si fa per spostarsi un ciuffo di capelli dalla fronte.

Si gioca in gruppi di tre, di cui due «capelloni» e un «parrucchiere». A ogni capellone vanno consegnate 21 carte con tutti i numeri da 0 a 20, che andranno posizionate capovolte in un unico mazzo di fronte a sé. Il parrucchiere pronuncia: «Sposta il ciuffo». Ciascun capellone prende la prima carta del proprio mazzo e, senza guardare, se la porta alla fronte, come se dovesse spostarsi il ciuffo. Le carte devono essere posizionate in modo che il bambino non veda la propria, ma solo quella sulla fronte dell'avversario. A questo punto il parrucchiere, mentalmente, somma i due

numeri dei capelloni e dice: «La somma è...». I due capelloni, velocemente e mentalmente, conoscendo il risultato, il tipo di operazione scelta dal parrucchiere e il numero dell'avversario, eseguono l'operazione inversa e il primo che indovina il proprio numero vince entrambe le carte. Se si risponde in maniera errata, le carte vanno all'avversario. Si gioca fino a esaurire i due mazzi di carte. Vince chi riesce a ottenere più carte.

ATTIVITÀ B

●● Livello 2

In questa attività si gioca con tutte le carte (numeri da 0 a 25) e, per aumentare la difficoltà, il parrucchiere sceglie tra addizione e sottrazione e dice: «La somma è...», oppure: «La differenza è...». Per evitare ambiguità con le sottrazioni (ad esempio 3 è la differenza sia di 9-6 sia di 12-9) il parrucchiere deve indicare sempre chi dei due capelloni ha il numero maggiore.

ATTIVITÀ C

●● Livello 2

Si tengono solo le carte da 1 a 10 e si gioca con la moltiplicazione. Quindi il parrucchiere, mentalmente, esegue il prodotto dei due numeri e dice: «Il prodotto è...».

COME SI CONTROLLA?

È responsabilità del parrucchiere, essendo l'unico a conoscere entrambi i numeri dei due giocatori, verificare la correttezza delle risposte dei capelloni.

UNA MEMORIA DI FERRO

2-4 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Comprendere e riconoscere le diverse rappresentazioni dei numeri fino a 10: codice arabo (cifre), codice verbale (lettere), ten frame, abaco e dadi con base 5
- Stabilire relazioni tra numeri naturali (maggiore, minore, uguale, precedente e successivo) e riconoscerne i simboli

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1

Nel mazzo si trovano 5 rappresentazioni dei numeri da 0 a 10: cifre, lettere, dadi, ten frame e abaco. Si selezionano inizialmente solo le carte con i numeri arabi e con le lettere, si mescolano e si posizionano capovolte sul tavolo.

Si gioca come in un normale Memory: i bambini devono trovare le due rappresentazioni dello stesso numero. Chi le abbina correttamente ha diritto a un altro turno. Vince chi colleziona più coppie.

ATTIVITÀ B

●○ Livello 1

Per aumentare la difficoltà, si scelgono 4 rappresentazioni a scelta tra le 5 disponibili. Si mescolano le carte e si posizionano capovolte sul tavolo. I bambini devono trovare

MATERIALI

- Mazza numero 3
- Fogli e penna

due rappresentazioni dello stesso numero. Chi le abbina correttamente può giocare un altro turno. Vince chi colleziona più coppie.

ATTIVITÀ C

●○ Livello 1

L'insegnante può utilizzare il mazzo per giocare con i concetti di «maggiore», «minore», «uguale», «precedente» e «successivo». Basterà disegnare i simboli su un foglio e distribuire equamente le carte tra i giocatori (scegliendo se usare una o più rappresentazioni del numero).

Ciascun bambino ha le carte davanti a sé col numero in vista e, a turno, mette una carta al centro. L'insegnante solleva il foglio con un simbolo, ad esempio maggiore, e i giocatori dovranno selezionare tra le proprie carte un numero maggiore di quello girato. Vince il turno chi per primo trova la carta giusta e vince il gioco chi esaurisce per primo le sue carte.

COME SI CONTROLLA?

Sono gli stessi giocatori a controllarsi l'un l'altro sulla base dei loro apprendimenti matematici.

MOSTRUOSE TABELLINE

1-4 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Memorizzare e risolvere operazioni con le tabelline
- Associare un risultato alle diverse tabelline che possono generarlo
- Associare elementi in modo logico
- Lavorare e affinare lateralità e spazialità

ATTIVITÀ A

●● Livello 2

Si dispongono tutte le carte sul tavolo in modo che le operazioni siano visibili. Lo scopo del gioco è quello di trovare le 4 tabelline che danno lo stesso risultato. Al via dell'insegnante, i giocatori dovranno eseguire mentalmente le operazioni e cercare 4 risultati uguali. Quando un bambino ha raccolto le carte, le capovolge e prova a comporre il puzzle mostroso per verificare di aver eseguito correttamente le tabelline.

Esempio
di puzzle
ricomposto



COME SI CONTROLLA?

La correttezza del risultato si verifica tramite il puzzle disegnato sul retro.

MATERIALI

- Mazza numero 4

ATTIVITÀ B

●● Livello 2

Le modalità sono esattamente quelle dell'attività A, la differenza è che si gioca a turno e con un tempo prestabilito. Per rendere più impegnativo il gioco, ciascun giocatore ha 20 secondi (sarà l'insegnante a decidere l'intervallo di tempo adeguato) per risolvere il maggior numero di tabelline possibili. Al termine del tempo a disposizione il turno passa al compagno. Se sono state unite parti sbagliate di mostri, le carte vengono rigirate. Vince chi colleziona più mostri.

ATTIVITÀ C

●● Livello 2

In questa terza versione, per aggiungere maggiore difficoltà, i partecipanti iniziano tutti assieme.

ATTENZIONE!

Il gioco può essere utilizzato come un solitario o come una sfida di velocità tra più giocatori. In questo caso vince chi riesce a comporre più immagini.

OPERAZIONI GUSTOSE

1-4 giocatori

ATTENZIONE!

Il gioco può essere utilizzato come un solitario o come una sfida di velocità tra più giocatori.

In quest'ultimo caso vince chi riesce a comporre più immagini.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Svolgerà mentalmente e con velocità le quattro operazioni
- Associare uno stesso risultato alle diverse operazioni che possono generarlo
- Associare elementi in modo logico
- Lavorare e affinare lateralità e spazialità

ATTIVITÀ A

●● Livello 2

Si dispongono tutte le carte con le operazioni visibili sulla superficie di gioco. Al via dell'insegnante, parte un gioco di velocità per cui i bambini dovranno eseguire mentalmente le operazioni scritte sulle carte per trovare nel minor tempo possibile le 4 che danno lo stesso risultato.

Capovolgendo le carte, scelte e formando i puzzle dei bambini con i frutti in mano,

MATERIALI

- Mazza numero 5

ogni partecipante potrà rendersi conto della correttezza della sua scelta.

ATTIVITÀ B

●● Livello 2

È possibile far giocare i bambini a gruppi. Ogni partecipante in questo caso svolgerà determinate operazioni per grado di difficoltà o per tipologia.

Ad esempio, potrà eseguire: solo addizioni e sottrazioni o solo moltiplicazioni e divisioni, oppure solo addizioni entro il 20, ecc.

ATTIVITÀ C

●● Livello 2

Per semplificare l'attività, è possibile stabilire un tempo preciso disponibile per ogni partecipante, in modo che si giochi a turno anziché tutti assieme.



◀ Esempio di puzzle ricomposto

COME SI CONTROLLA?

La correttezza del risultato si verifica tramite il puzzle disegnato sul retro.

UNA PIZZA BUONISSIMA

2-4 giocatori

MATERIALI

- Mazzo numero 6

OBIETTIVI DIDATTICI

- Associare elementi in modo logico
- Discriminare visivamente le immagini
- Riconoscere le parti di un tutto
- Comprendere come una quantità possa essere suddivisa in parti uguali che, ricomposte, riportano all'intero. Imparare che queste parti uguali si chiamano «frazioni»

ATTIVITÀ A

●● Livello 1

Aiutiamo i bambini che hanno perso una fetta di pizza. Scopo dell'attività è formare 3 pizze complete. Si gioca solo con le carte raffiguranti un quarto di pizza e i bambini. Dopo aver tolto dal mazzo le carte con i bambini, si distribuiscono 4 carte a testa tra i due partecipanti. Si reinsertiscono le carte «bambini» e si mette il mazzo a testa in giù al centro del tavolo, con una car-

Una pizza composta da 4 quarti



COME SI CONTROLLA?

Le carte rappresentano le fette di pizza e, una volta avvicinate, compongono il disegno della pizza intera, rendendo visivamente chiara la composizione.

ta girata accanto (che sarà la prima degli scarti). Ciascun giocatore pesca una carta dal mazzo e decide se tenerla o scartarla (mettendola nel mazzo degli scarti), in modo da completare le pizze.

Quando è il turno di un giocatore, questi può decidere se pescare una carta dal mazzo coperto oppure la prima degli scarti. Bisogna sempre scartare una carta.

Quando un giocatore compone una pizza intera, la mette sul tavolo e dice: «Questa pizza è buonissima!». Pesca quindi dal mazzo 4 carte. Se un partecipante pesca una carta «bambino», deve scartarla senza fare nulla e perde il turno. Vince chi per primo riesce a comporre 3 pizze intere.

ATTIVITÀ B

●● Livello 2

Scopo del gioco è formare 2 pizze complete: una composta da 4 quarti e una da 2 metà. Si gioca con tutte le carte e con un massimo di 4 giocatori, che ricevono 6 carte a testa. Le regole sono le stesse dell'attività A.

Vince chi per primo riesce a comporre le 2 pizze intere.

ATTENZIONE!

Nell'attività B ogni pizza deve avere sulle fette lo stesso condimento, ma le 2 pizze di ciascun giocatore possono essere diverse tra loro.

TUTTI IN FILA!

1-4 giocatori

MATERIALI

- Mazzo numero 7

OBIETTIVI DIDATTICI

- Associare elementi in modo logico
- Individuare la posizione di oggetti nello spazio
- Classificare oggetti e figure in base a una proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune
- Disporre correttamente gli elementi di una fila da destra a sinistra
- Stabilire relazioni tra precedente e successivo

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1

Il mazzo è composto da 30 carte in cui è rappresentato un singolo soggetto (bambina, bambino o maestra) e 24 carte in cui sono illustrati questi elementi in file da 5 soggetti mescolati in differenti posizioni.

Il mazzetto con le «carte fila» va posizionato al centro del tavolo a faccia in giù, mentre le rimanenti carte con i singoli personaggi vengono disposte sulla superficie di gioco in modo da essere tutte visibili.

Ciascun giocatore pesca una carta fila e deve cercare i 5 bambini e/o maestra che la compongono, ricostruendo la fila nell'ordine corretto di fronte a sé.

È un gioco di abilità e velocità: ci sono molte carte fila con gli stessi bambini, quindi non sarà possibile completarle tutte perché un bambino può essere già stato pescato

da un altro giocatore. Vince chi riesce a ricomporre la propria fila più velocemente.

ATTIVITÀ B

●○ Livello 1

Si gioca con le stesse regole dell'attività A, ma con una difficoltà in più: ogni giocatore pesca la carta fila e deve trovare le carte dei singoli bambini/maestra in un tempo stabilito dall'insegnante.

Vince chi riesce a ricostruire per primo la fila.

ATTENZIONE!

Come attività aggiuntiva l'insegnante può chiedere ai partecipanti di descrivere verbalmente i 5 bambini che compongono le file. Questo permette di classificare le figure in base a singole proprietà, di discriminare visivamente le immagini e di utilizzare la terminologia di «precedente», «successivo» e «uguale» in modo corretto.

Carta fila e soggetti singoli ▶



COME SI CONTROLLA?

La fila composta dal giocatore deve essere identica a quella disegnata sulla carta fila di riferimento.

UN DOMINO... PIÙ O MENO

2-4 giocatori

MATERIALI

- Mazzo numero 8

OBIETTIVI DIDATTICI

- Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20
- Svolgere calcoli astratti entro il 20
- Associare a un numero dato le possibili operazioni di addizione e sottrazione che lo hanno generato

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1

Questa prima attività è un domino semplificato; è possibile giocare con l'aiuto di strumenti compensativi (Linea del 20, ten frame o delle semplici biglie da mettere insieme o sottrarre di volta in volta), oppure facendo pronunciare a voce alta al bambino sia l'operazione che il rispettivo risultato quando abbinata una delle proprie carte a quelle «di testa» sul tavolo.

Esempio di sviluppo
del domino



COME SI CONTROLLA?

I bambini possono controllare la correttezza dell'abbinamento delle carte tramite i codici cromatici posti sui 3 lati di ogni quadrante: se le due carte sono state affiancate correttamente, i pallini colorati corrispondono.

ATTIVITÀ B

●○ Livello 1

Ciascun giocatore riceve 4 carte, una viene posta al centro a faccia in su e le altre vanno a formare un mazzo separato. Come in un normale domino, a turno si abbinata una delle proprie carte a quelle «di testa» sul tavolo, avvicinando l'operazione al rispettivo risultato. Se un giocatore non ha nessuna carta da poter attaccare, ne pesca una dal mazzo e il turno passa al giocatore successivo. Vince chi termina per primo le carte.

ATTENZIONE!

Se nessun giocatore riesce ad abbinare le proprie carte e il mazzo da cui pescare è terminato, si contano le carte rimaste a ciascun giocatore e vince chi ne ha meno.

ATTIVITÀ C

●● Livello 2

Le regole sono le stesse ma, per rendere più complicato il gioco, ogni volta che un giocatore trova un abbinamento corretto, prima di poterlo applicare, deve trovare e verbalizzare un'altra operazione che dia come risultato lo stesso della carta in questione. In questo caso sarà il compagno a verificare la correttezza del calcolo.

È ORA DI GIOCARE!

2-4 giocatori

MATERIALI

- Mazzo numero 9

OBIETTIVI DIDATTICI

- Associare elementi in modo logico
- Effettuare processi di enumerazione progressiva e regressiva
- Allenare e potenziare le abilità mnemoniche
- Conoscere e riconoscere la distinzione tra ore antimeridiane e pomeridiane
- Riconoscere l'orario in formato analogico e digitale

ATTIVITÀ A

●● Livello 1

Questo gioco segue le regole del classico Memory. Si prendono solo le carte che rappresentano l'ora in formato analogico.

Ore 3.00 e
ore 15.00



Carte «sole»
e «luna»

Il bambino dovrà abbinare la stessa ora in formato AM e PM. Chi forma una coppia ha diritto a un altro turno. Vince chi, a carte terminate, colleziona più coppie.

Come variante, si utilizzano solamente le carte antimeridiane (in formato sia analogico che digitale) oppure solo quelle pomeridiane.

ATTIVITÀ B

●● Livello 1

Come nel classico Memory, si mescolano tutte le carte (dopo aver tolto dal mazzo le carte «sole» e «luna») e si posizionano a testa in giù sul tavolo. I bambini devono abbinare le due rappresentazioni dello stesso orario. Chi forma una coppia ha diritto a un altro turno. Vince chi, a carte terminate, colleziona più coppie.

ATTENZIONE!

Le ore in formato analogico differenziano AM e PM tramite il colore dello sfondo: azzurro per le ore antimeridiane e arancione per le pomeridiane. Oltre agli orologi, sono presenti 4 carte che raffigurano un sole e una luna (due per tipo). Queste carte possono essere usate dall'insegnante per spiegare meglio il concetto di AM/PM attraverso semplici raggruppamenti che consentano ai bambini di associare in modo immediato le ore a diverse parti del giorno.

STIAMO IN FORMA

2-5 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere e denominare alcune delle principali forme geometriche
- Classificare figure in base a una proprietà
- Discriminare visivamente le immagini
- Unire oggetti in base a una caratteristica data

ATTIVITÀ A

●● Livello 1

In questo mazzo sono presenti 11 famiglie di forme geometriche di differenti colori, ognuna delle quali composta da: un cerchio, un quadrato, un rettangolo, un triangolo e un esagono.

I bambini dispongono tutte le carte sul tavolo con le immagini visibili. Al via dell'arbitro devono comporre le famiglie in base al colore nel minor tempo possibile.

Vince chi, terminate le carte (o in base a un intervallo di tempo stabilito dall'insegnante), avrà composto più famiglie.

ATTIVITÀ B

●● Livello 2

Possono giocare fino a 5 giocatori. Si distribuiscono le carte equamente tra i par-

MATERIALI

- Mazza numero 10

tecipanti. Il primo chiama uno degli altri, chiedendogli per nome se ha una delle carte che gli servono (ad esempio: «Sara, hai il quadrato blu?»). Se il giocatore che risponde possiede la carta, deve consegnarla e la persona che l'ha ricevuta va avanti a chiedere finché, alla prima risposta negativa, passa il turno.

Se un giocatore completa una famiglia, la scarta sul tavolo davanti a sé. Se finisce le carte, va avanti a chiedere quando è il suo turno.

Lo scopo è formare quante più famiglie possibili e il gioco finisce quando terminano le famiglie in mano ai giocatori. È possibile formare delle famiglie in base al colore (ad esempio, tutte le figure geometriche rosse), oppure alla forma geometrica (ad esempio, tutti i rettangoli).

ATTENZIONE!

Se i bambini sono troppo piccoli, per l'attività B si può decidere di giocare con un numero limitato di famiglie, non necessariamente tutte assieme.

LE TABELLINE DELLO STAGNO

2-4 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Svolgere calcoli astratti entro il 100
- Associare a un risultato le tabelline che lo possono generare
- Sperimentare il significato della moltiplicazione in contesti concreti

ATTIVITÀ A

●● Livello 2

L'attività funziona come un normale gioco dell'oca. Si posizionano le carte con i cerchi (gettoni) capovolte al centro del tabellone e le pedine sulla casella INIZIO.

I giocatori tirano il dado a turno e muovono la loro pedina di tante caselle quanti sono i numeri sul dado.

Arrivando sulla casella prestabilita il giocatore deve, in 5 secondi, trovare una tabellina che dia quel risultato. Se ci riesce, rimane dov'è, altrimenti torna alla casella dov'era prima.

Ogni volta che un giocatore completa un giro di tabellone e passa dalla casella INIZIO, pesca un gettone premio dal mazzo,

MATERIALI

- Mazzo numero 10 (solo i cerchi)
- Tabellone «Le tabelline dello stagno»
- Dado e pedine

quando invece capita sulla casella INIZIO, salta il turno. Vince chi per primo completa 3 giri di tabellone, collezionando 3 gettoni.

ATTIVITÀ B

●● Livello 2

Si gioca con le stesse regole dell'attività A, con l'aggiunta che il bambino dovrà recitare l'intera tabellina contenente il numero della casella sulla quale è capitato.

ATTIVITÀ C

●● Livello 2

Come difficoltà aggiuntiva, in questa attività bisogna trovare entro 10 secondi almeno due tabelline differenti che danno lo stesso risultato, tenendo presente che per alcuni numeri non è possibile (25, 49, 64, 81).

ATTENZIONE!

Lo stesso risultato può corrispondere a diverse tabelline. Non c'è sempre solo una risposta corretta!

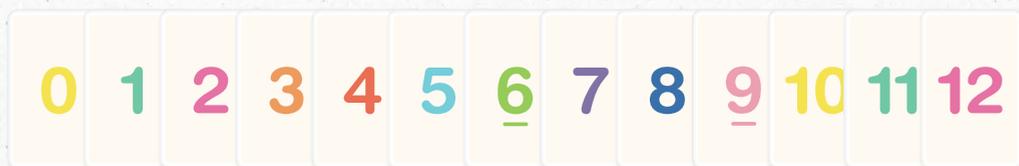
Tabellone
«Le tabelline
dello stagno»



CONTENUTO DEI MAZZI

MAZZO 1

Il mazzo 1 è composto da **4 gruppi di 13 carte ciascuno** con numeri da 0-12 in cifre e **3 carte jolly**.



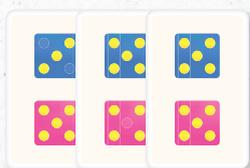
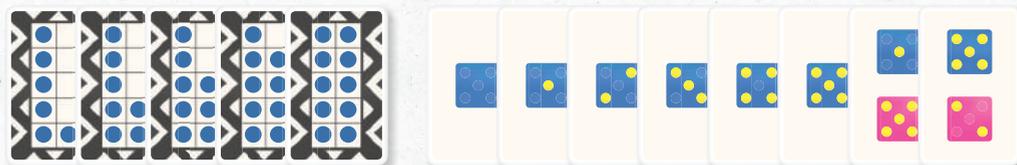
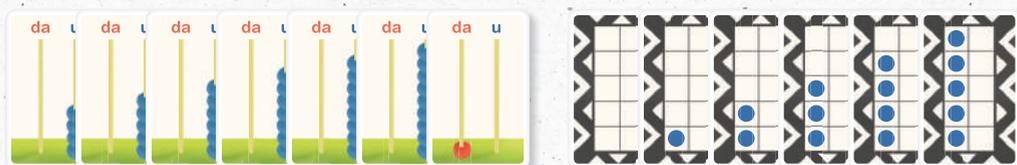
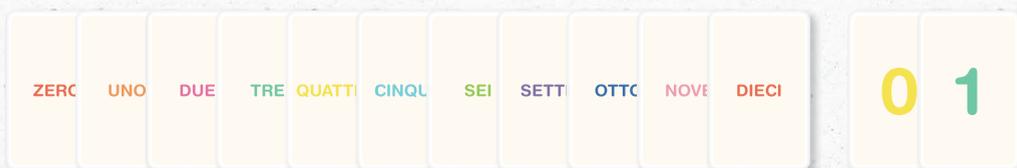
MAZZO 2

Il mazzo 2 è composto da 2 gruppi di 26 carte ciascuno con numeri da 0-25 in cifre e 3 carte vuote.



MAZZO 3

Il mazzo 3 è composto da **5 gruppi di 11 carte ciascuno** con numeri da 0-10 rappresentati in differenti modi: lettere, cifre, abaco, ten frame e dadi (con base 5).



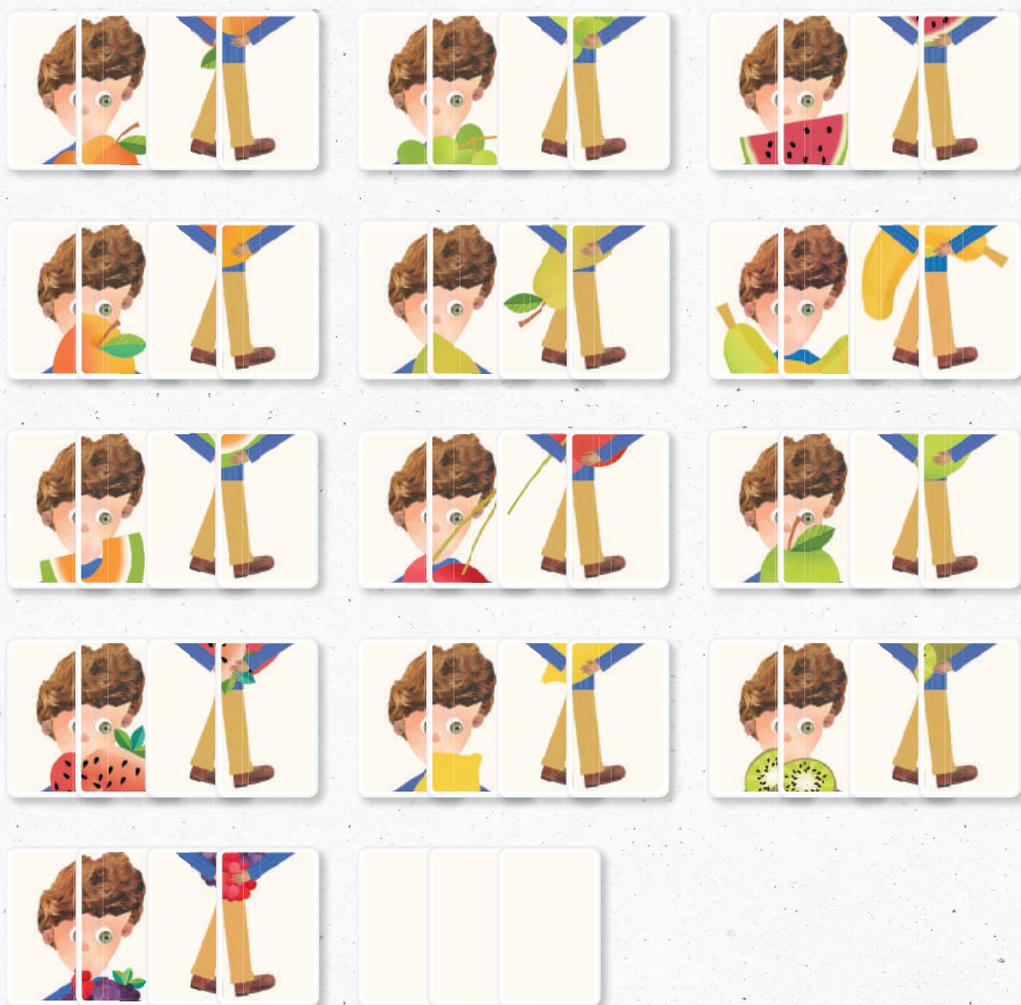
MAZZO 4

Il mazzo 4 è composto da carte con un'operazione su una faccia e un pezzo di puzzle sull'altra. I 13 gruppi di 4 carte ciascuno riportano operazioni che condividono lo stesso risultato (e lo stesso puzzle) e 3 carte vuote. I puzzle di mostri, illustrati di seguito, consentono di verificare la correttezza dell'associazione.



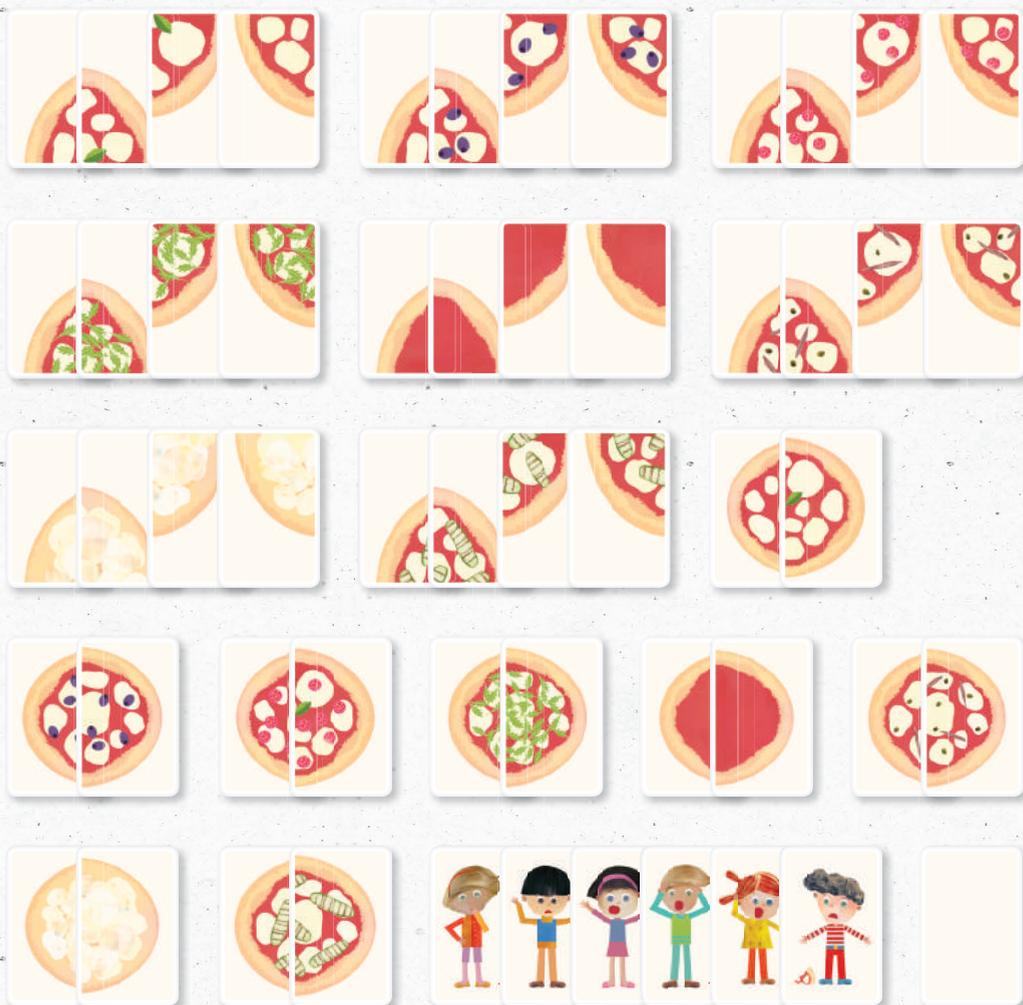
MAZZO 5

Il mazzo 5 è composto da carte con un'operazione su una faccia e un pezzo di puzzle sull'altra. I **13 gruppi di 4 carte ciascuno** riportano operazioni che condividono lo stesso risultato (e lo stesso puzzle) e **3 carte vuote**. I puzzle di bambini, illustrati di seguito, consentono di verificare la correttezza dell'associazione.



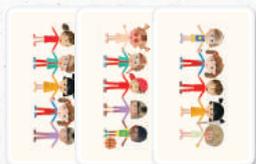
MAZZO 6

Il mazzo 6 è composto da: **8 gruppi di 4 carte ciascuno** che rappresentano quarti di pizza (margherita, olive, salamino, marinara, rucola, acciughe, formaggi, zucchine), **8 gruppi di 2 carte ciascuno** che rappresentano metà pizza dei medesimi gusti, **6 carte** raffiguranti dei bambini e **1 carta** vuota.



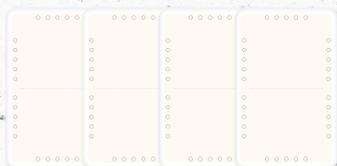
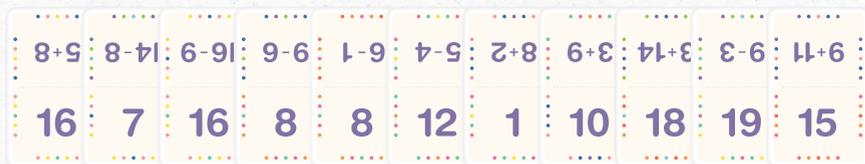
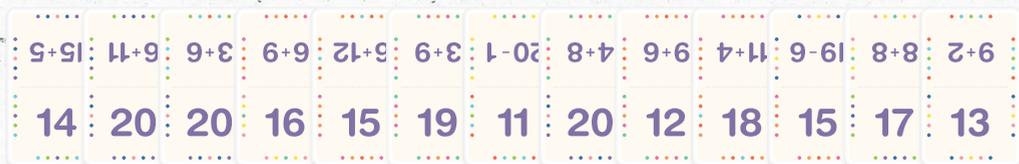
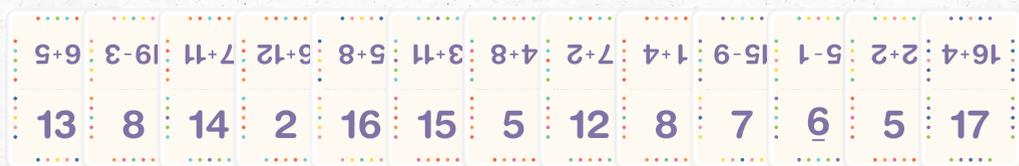
MAZZO 7

Il mazzo 7 è composto da **30 carte** raffiguranti un singolo soggetto (un bambino, una bambina o una maestra), **24 carte** contenenti file di 5 soggetti ciascuna e **1 carta** vuota.



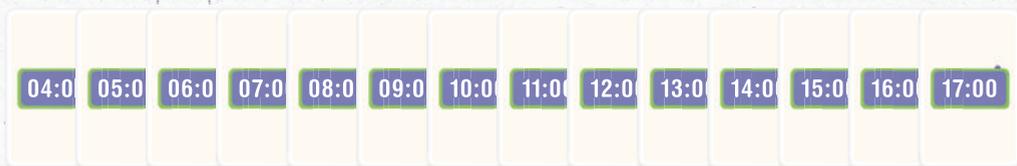
MAZZO 8

Il mazzo 8 è composto da **50 carte** illustrate come tessere di un domino: su metà carta compare un'operazione, sull'altra un numero-risultato. Pallini colorati sui bordi delle carte consentono l'autocorrezione. Sono presenti **5 carte** vuote che l'insegnante potrà completare a piacimento in base alle necessità.



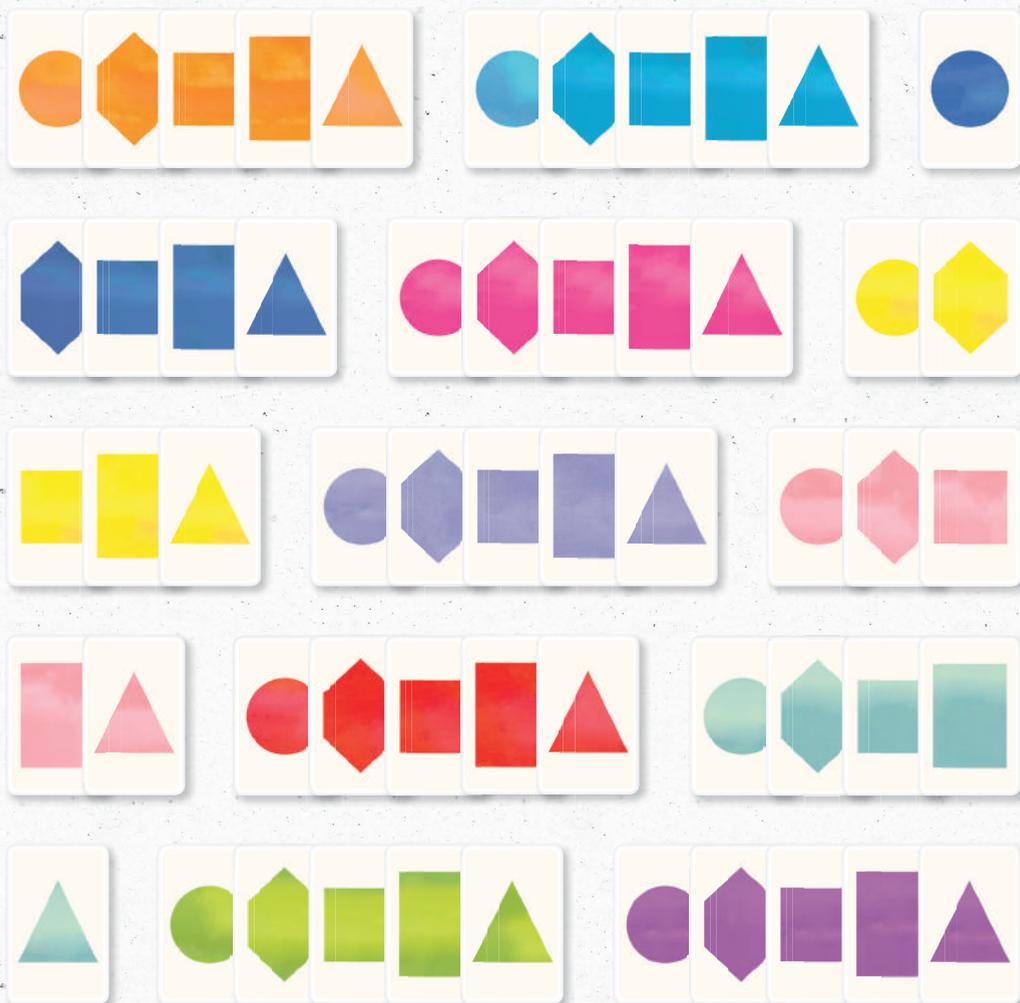
MAZZO 9

Il mazzo 9 è composto da **24 carte** con le ore in formato analogico (dall'una di mattina a mezzogiorno con sfondo azzurro, dall'una di pomeriggio a mezzanotte con sfondo arancione), **24 carte** con le ore in formato digitale, **2 carte** «sole», **2 carte** «luna» e **3 carte** bianche.



MAZZO 10

Il mazzo 10 è composto da **11 gruppi di 5 carte ciascuno** raffiguranti forme geometriche di differenti colori. Ogni «famiglia geometrica» è formata da: un cerchio, un esagono, un quadrato, un rettangolo e un triangolo.



CON LA MAESTRA LARISSA L'APPRENDIMENTO SI TRASFORMA IN GIOCO!

Da usare in classe o a casa, per acquisire, consolidare e migliorare le proprie competenze divertendosi, la Valigetta è dedicata a insegnanti e genitori alla ricerca di nuove e stimolanti modalità per un approccio graduale al mondo della matematica.

Propone numerosi giochi con diversi livelli di difficoltà, da svolgere in gruppo o in autonomia grazie al sistema di autocorrezione. Dieci mazzi per un totale di 550 carte, due tabelloni con dadi e pedine per realizzare oltre 30 attività che coprono gli obiettivi didattici più importanti dell'ambito matematico per le classi prima e seconda della scuola primaria.

La varietà dei materiali consente di predisporre contemporaneamente più gruppi di lavoro e di differenziare la propria didattica in base alle necessità dei partecipanti.



www.erickson.it