

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

**Matematica
con 90 Minilibri
Classe 1^a**

Laboratori e attività
per la scuola primaria

SCOPRI IL LIBRO →



Scopri anche gli altri
volumi della serie

Erickson

OCCHIO AL TRAVESTIMENTO



OBIETTIVI

Stimolare l'attenzione, la discriminazione e la memoria visiva.



MATERIALI

- Vestiti con cui travestirsi (pantaloni, gonne, maglie, camicie, cappotti, vestiti di carnevale, parrucche).
- Uno scatolone per contenere i travestimenti.
- Accessori (occhiali, borsette, orecchini, cravatte, cappelli, berretti, foulard).



SVOLGIMENTO

Collocare in cerchio le sedie del gruppo classe e dividere i bambini in due gruppi (corrispondenti ai due semicerchi). Tutti i bambini si siedono, tranne uno/a, che va a travestirsi, aiutato da un compagno o da una compagna, utilizzando non solo i vestiti, ma anche gli accessori a disposizione. Quando è pronto, il bambino travestito si colloca al centro del cerchio. I compagni lo osservano e possono fargli delle domande relative al travestimento, come, ad esempio, da dove viene, come si chiama, cosa sta facendo così vestito.

Dopo aver risposto e dopo che i compagni lo avranno osservato attentamente, il bambino travestito esce dal cerchio e, con l'aiuto del solito

compagno, cambia velocemente tre elementi del suo travestimento: può sostituire vestiti e accessori, può spostare gli accessori, può cambiare forma a un indumento (ad esempio, può annodare una maglietta in vita o alla gamba, anziché indossarla).

Il bambino rientra quindi nel cerchio. Le due squadre lo osservano in silenzio per massimo un minuto e, dopo una breve consultazione tra i membri che le compongono, provano a individuare le differenze. Si aggiudica la manche la squadra che indovina il maggior numero di differenze. Il gioco riprende con un nuovo compagno che si traveste e un nuovo aiutante.

NUMERI CHE SALGONO E CHE SCENDONO



OBIETTIVI

Richiamare la sequenza numerica (conta in avanti e all'indietro da 1 a 10 nel primo step, da 11 a 20 nel secondo step). Numerare in avanti e all'indietro con riferimento diretto alla quantità.



MATERIALI

- Numeri da 1 a 20 stampati su un cartellino con sfondo colorato, alti almeno 10 cm.

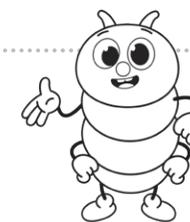
- Nastro adesivo.
- Almeno 10 gradini, all'interno o all'esterno dell'edificio scolastico.



SVOLGIMENTO

Stampate i numeri e chiedete a ogni alunno di colorarne lo sfondo; possono essere utilizzati gli stessi colori, con due diverse intensità, per 1 e 11, 2 e 12, ecc. Dopo di che raggiungete tutti insieme le scale e, partendo dal gradino più in basso, collocate al centro dell'alzata il numero 1, in modo che sia ben visibile. Continuate allo stesso modo con gli altri numeri, fino al 10. Se possibile, procedete poi fino al 20. Salite quindi le scale con i bambini mentre contate i passi ad alta voce; poi scendete, contando da 10 a 0 (o da 20 a 0).

Per inserire il riferimento alle quantità, è possibile far salire tanti bambini quanti indicati dal numero: uno in più ogni scalino (almeno fino a 10) quando si sale, uno in meno ogni scalino che si scende. Potete inventare insieme alla classe una filastrocca originale per ricordare la sequenza numerica, oppure utilizzare quella proposta sotto (la rielaborazione di un gioco molto celebre alla scuola dell'infanzia). È possibile adattare la filastrocca anche al momento della discesa da 10 a 0.



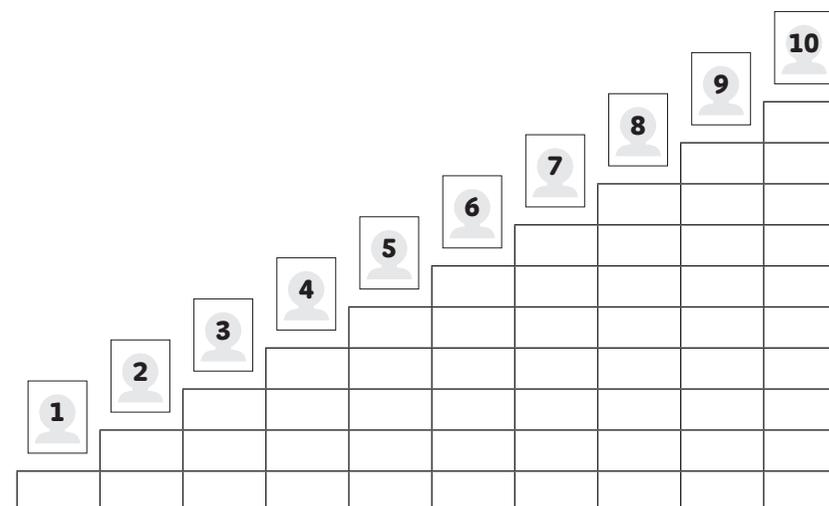
«**Uno** scolaro canta e balla rockettaro
sopra il gradino della scalinata,
visto che era un poco gruppettaro
va a chiamare un altro scolaro...

Due scolari cantano e ballano rockettari
sopra il gradino della scalinata,
visto che erano un poco gruppettari
vanno a chiamare un altro scolaro...».



VARIANTE

Qualora nella vostra scuola non siano presenti scale (o siano più corte di 10 gradini), potete modificare l'attività in questo modo. Appendete i numeri su una spaziosa parete in corridoio, inserendoli in uno schema a istogramma (come nell'immagine di esempio). Invece di far salire e scendere le scale agli alunni, potete inserire nello schema le loro foto.





7

COLORA SOLO LE CELLE
CON I NUMERI.

1	R	2
✋	6	✌
A	∞	Σ

IDENTIKIT

I NUMERI DELLA MIA VITA...

- 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12 13
 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31
 1 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11 12

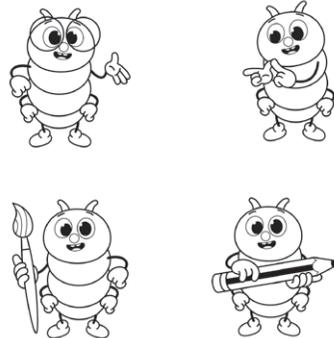
CERCHIA I NUMERI
DELLA DATA DEL TUO
COMPLEANNO.

8

DISEGNA LE PERSONE
IMPORTANTI PER TE.

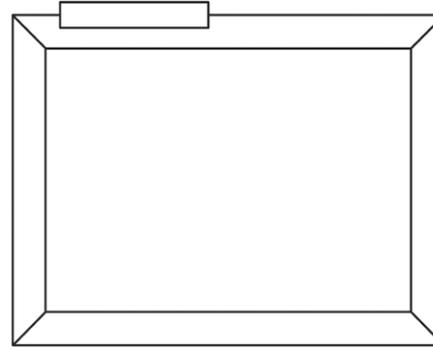
**LE PERSONE CHE
CONTANO...**

NEL MONDO DELLE QUANTITÀ



9

COPA DALLA LAVAGNA
LA DATA FATTA SOLO DI
NUMERI.



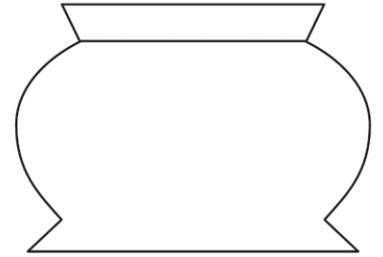
**LA DATA DI OGGI
È...**

IL MIO VISO

DISEGNA IL TUO RITRATTO
E COLORA.

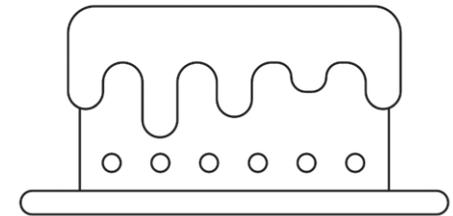
2

SCRIVI I NUMERI CHE
CONOSCI.



**IL CONTENITORE
DEI NUMERI**

HO ___ ANNI



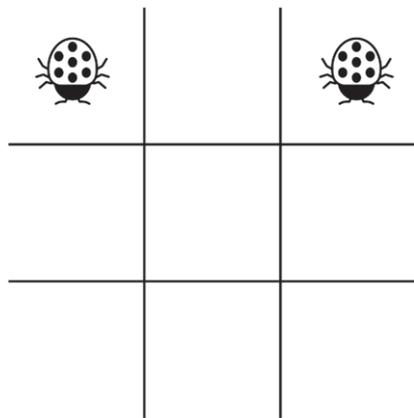
DISEGNA SULLA TORTA
TANTE CANDELINE QUANTI
SONO I TUOI ANNI.

3

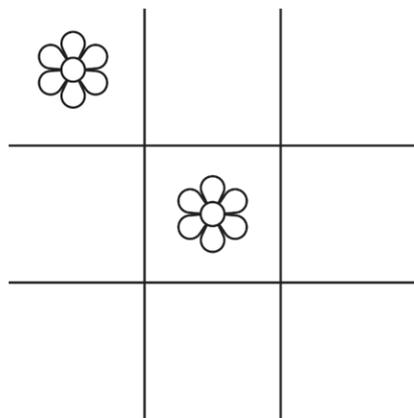
4



4



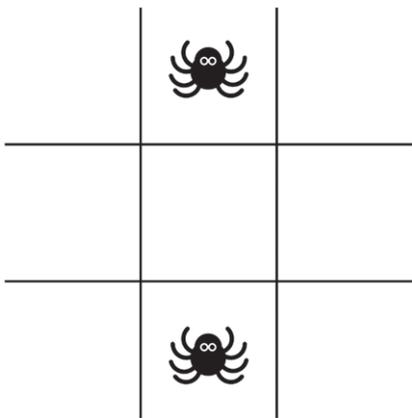
DISEGNA LA COCCINELLA:
HAI FATTO TRIS!



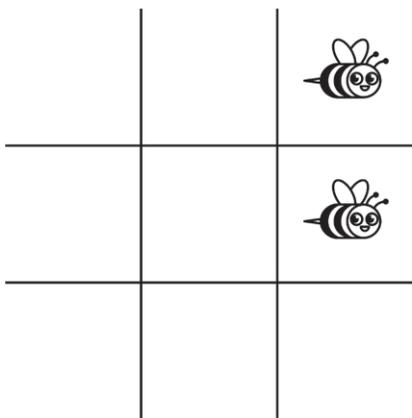
AGGIUNGI UN FIORE E FAI
TRIS!

3

5



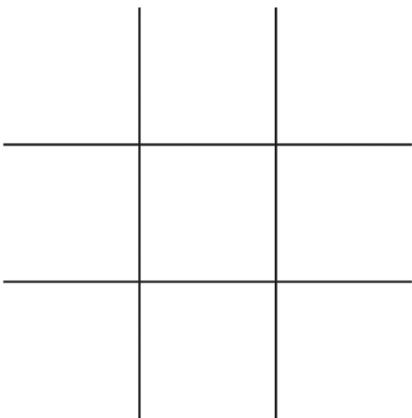
FAI TRIS CON I RAGNI.



DOVE VA L'APE PER FARE
TRIS?

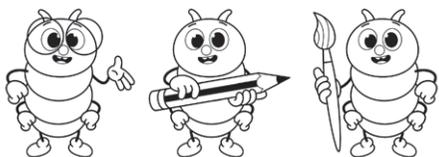
2

9



ORA GIOCA CON UN/A
COMPAGNO/A. DISEGNATE
A TURNO UN ELEMENTO.

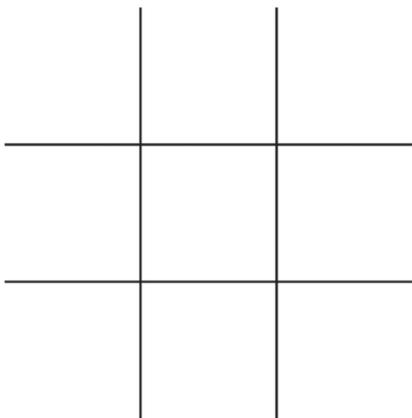
TRIS NEL PRATO



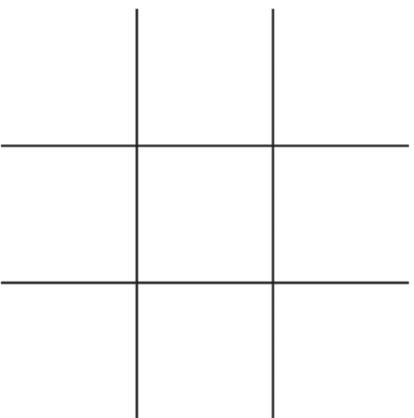
PER FARE TRIS BISOGNA
METTERE NELLA GRIGLIA
TRE OGGETTI IN VERTICALE,
IN ORIZZONTALE O IN
DIAGONALE.

11

7



ORA GIOCA CON UN/A
COMPAGNO/A. DISEGNATE
A TURNO UN ELEMENTO.



ORA GIOCA CON UN/A
COMPAGNO/A. DISEGNATE
A TURNO UN ELEMENTO.

8