

Emilia Annunziata, Grazia D'Acerno

NUMERI E QUANTITÀ

ISTRUZIONI



 Erickson

5+

ANNI

2+

GIOCATORI

NUMERI E QUANTITÀ

1) MATERIALI CONTENUTI NELLA SCATOLA

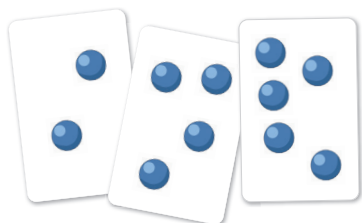
- Carte Mani 1-5 (2 mazzi)



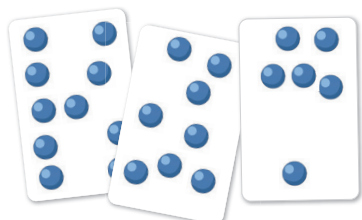
- Carte Mani 6 -10 (2 mazzi)



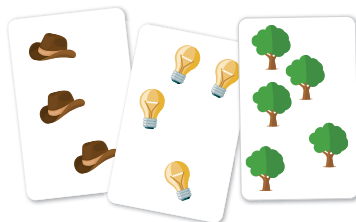
- Carte Pallini 1-5 (3 mazzi)



- Carte Pallini 6-10 (3 mazzi)



- Carte Oggetti 1-5 (6 mazzi)



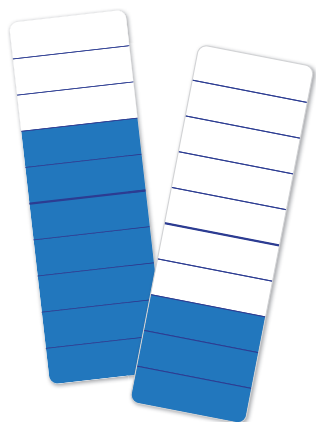
- Carte Oggetti 6-10 (6 mazzi)



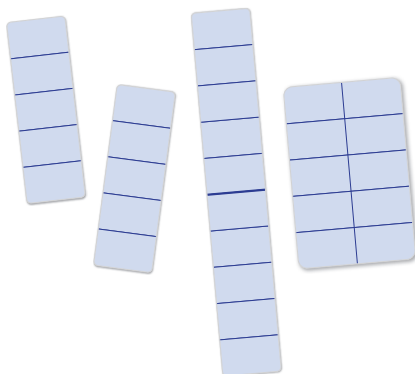
- Carte Torri 1-5 (4 mazzi)



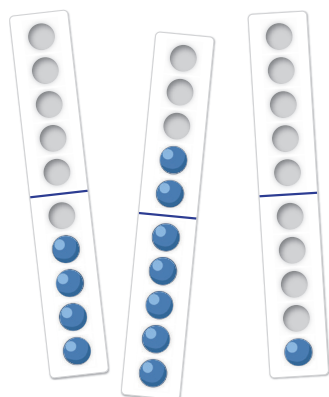
- Carte Torri 1-10 (4 mazzi)



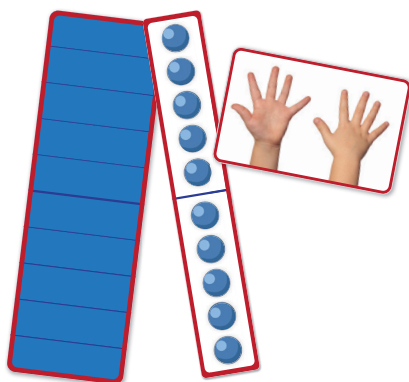
- Carte schema 5+5 (due strisce da 5 e una striscia da 10)



- Carte Buchi 1-10 (1 mazzo)



- Carte Torri Decina (5 carte),
Carte Buchi Decina (5 carte),
Carte Mani Decina (5 carte)



2) RISORSE ONLINE

Per svolgere alcuni giochi contraddistinti dal simbolo  è necessario scaricare nuove carte da gioco. Per farlo, collegarsi al sito <https://risorseonline.erickson.it> – Numeri e Quantità e inserire il codice: 0590-6850-NAPH-3564

3) INTRODUZIONE ALLE ATTIVITÀ

I materiali e le attività proposte sono frutto del lavoro decennale del Centro Ripamonti Onlus e dei/delle terapisti che vi operano. Sono parte integrante del percorso per sostenere e consolidare i prerequisiti e le competenze aritmetiche nei bambini e nelle bambine a partire dall'ultimo anno di Scuola dell'Infanzia.

L'ordine in cui vengono presentate le attività può variare a seconda delle esigenze di ciascuno, pertanto sarà indispensabile, in ogni fase, soffermarsi tutto il tempo necessario per permettere ai bambini e alle bambine di acquisire abilità e competenze.

GIOCHI CON LE CARTE MANI 1-5

Nei giochi in cui compare il simbolo  si consiglia di stampare dalle risorse online una o due copie aggiuntive di questo mazzo, a seconda del numero dei giocatori.

- 1. A colpo d'occhio:** Si utilizzano le carte come verifica e rinforzo di attività base di quantificazione. Si mostrano le carte al bambino e si avanzano richieste del tipo: “Quante dita aperte? Quante chiuse?”.
- 2. Formiamo il 5:** Selezionate i 2 mazzi con le mani da 1 a 5. Sparpagliate tutte le carte sul tavolo (5 escluso). La richiesta è quella di formare rapidamente più coppie di carte che formano 5 (es: 1 e 4 o 2 e 3). Vince chi forma più coppie.
- 3. Rubamazzo del 5:**  Si distribuiscono tre carte per partecipante e due sul tavolo (si tolgono i 5). L'obiettivo è formare il 5 con la carta che si ha in mano associandola ad un'altra, che sia presente sul tavolo o sul mazzetto dell'avversario.
- 4. Triplette entro il 5:**  L'obiettivo è come il classico gioco della scopa, con la differenza che si accettano anche le sottrazioni. Perciò andrà bene qualunque operazione compiuta purché il risultato resti entro il 5 ($3+2=5$; $5-4=1$). Unica regola: nel calcolo partire sempre dalla carta che si ha in mano.
- 5. Memory:** Se si abbina al mazzo “carte mani” un mazzo con rappresentazione differente delle quantità da 1 a 5 (ad esempio carte pallini o carte oggetti) è possibile giocare a memory.

GIOCHI CON LE CARTE PALLINI 1-5

Nei giochi in cui compare il simbolo  si consiglia di stampare dalle risorse on line una o due copie aggiuntive di questo mazzo, a seconda del numero dei giocatori.

1. A colpo d'occhio: Anche questa attività è considerata propedeutica ai giochi veri e propri che verranno illustrati di seguito. Si parte dalla richiesta: “Quanti pallini vedi?” per passare poi a: “Quanti mancano per formare 5?”. Lo scopo è verificare le competenze di subitizing e capacità di usare strategie di quantificazione usando la dotazione innata di cogliere a colpo d'occhio le quantità entro il 3. Per subitizing si intende la capacità cognitiva di percepire e di identificare “a colpo d'occhio” piccole quantità di oggetti (indicativamente tre o massimo quattro elementi) senza doverli contare; viene considerato un processo rapido, e pre-intenzionale diverso dal conteggio, che invece richiede tempo e risorse cognitive. Questa competenza innata è una base fondamentale per lo sviluppo del senso del numero e delle future abilità matematiche.

GIOCHI CON CARTE OGGETTI 1-5

1. A colpo d'occhio: Si somministra una carta per volta e la prima richiesta che viene fatta è: “quanti oggetti vedi?”. Lo scopo è sempre quello di rinforzare la quantificazione (raggruppando quantità entro il 3), utilizzando immagini diverse con distribuzione differenti.

2. Associazione della carta “oggetti” alla relativa carta “mano” : Mettere in riga tutte le carte di uno stesso oggetto” e, nella riga sottostante, chiedere di abbinare la carta “mano” corrispondente (es. sotto la carta con 1 oggetto andrà collocata la carta con 1 dito aperto). Completata l'associazione, si chiede al giocatore di chiudere gli occhi e nel frattempo si toglie una carta a scelta tra le carte “oggetti” o “mano”, a seconda del target su cui si vuole lavorare. Si chiede di riaprire gli occhi e individuare qual è la carta mancante. Un'altra variante può essere quella di invertire l'ordine delle carte, mentre il bambino ha gli occhi chiusi. Ad esempio, la carta con 3 oggetti viene collocata sopra la carta “mano” del 4 mentre la carta con 4 oggetti sulla carta “mano” del 3.

3. Rubamazzo: Si costituisce un mazzo costituito da carte “oggetti” e carte mano”, da 1 a 5. Si distribuiscono tre carte per partecipante e due sul tavolo. Il livello iniziale è prendere la stessa quantità, vince chi ha il mazzo più alto. In una seconda fase, il 5 può diventare il jolly che permette al giocatore che lo possiede di rubare il mazzetto dell'avversario. Il livello più avanzato sarà quello in cui la richiesta sarà di formare il 5 (quindi vanno rimosse le carte quantità 5). Pertanto la carta che il giocatore ha in mano può rubare il mazzetto dell'avversario, o prendere una carta sul tavolo, se, insieme, formano il 5.

4. Famiglia: Si mescolano in un unico mazzo, costituito da due o più serie complete di oggetti, a seconda del grado di difficoltà che si vuole presentare. Si divide l'intero mazzo tra i partecipanti che avranno uguale quantità di carte davanti a sé. L'obiettivo del gioco è completare una famiglia (quella con lo stesso oggetto rappresentato) chiedendo ad un avversario a scelta, una carta utile a completare la propria famiglia. Se il giocatore che avete scelto è in possesso della carta che avete richiesto, deve consegnarvela e voi la mettete nel vostro mazzo. Se il giocatore scelto non ha la carta richiesta, si passa il turno al giocatore successivo. Vince il giocatore che riesce a formare per primo una famiglia (o il maggior numero di famiglie, a seconda della difficoltà di gioco).

ATTENZIONE: utilizzare un numero maggiore di serie presuppone la possibilità di completare più famiglie ma, al contempo, richiede anche un maggiore investimento cognitivo da parte del giocatore.

5. Memory: Selezionando due famiglie di elementi diversi si può giocare al memory, chiedendo di accoppiare carte che rappresentino la stessa quantità.

GIOCHI CON CARTE TORRI 1-5

Nei giochi in cui compare il simbolo  si consiglia di stampare dalle risorse on line una o due copie aggiuntive di questo mazzo, a seconda del numero dei giocatori.

1. A colpo d'occhio: L'obiettivo di questa attività è essere in grado di cogliere la quantità all'interno di una struttura più simbolica: si selezionano le carte “torri”, se ne mostra una per volta chiedendo al bambino di dichiarare la quantità di mattoncini colorati sulla carta proposta.

2. Rubamazzo:  Si distribuiscono tre carte per partecipante e due sul tavolo (si tolgono i 5). L'obiettivo è formare il 5 con la carta che si ha in mano associandola ad un'altra (presente sul tavolo e sul mazzetto dell'avversario).

3. Triplette entro il 5:  L'obiettivo è come il classico gioco della scopa, con la differenza che si accettano anche le sottrazioni. Perciò andrà bene qualunque operazione compiuta purché il risultato resti entro il 5 ($3+2=5$; $5-4=1$ ecc.). Unica regola: partire sempre dalla carta che si ha in mano per svolgere il calcolo.

ATTIVITÀ CON CARTE SCHEMA 5+5

In questa fase è richiesto il passaggio verso una rappresentazione più astratta rispetto alle dita. Lo schema permette di organizzare le quantità entro il 5, e poi dei numeri corrispondenti fino al 10 attraverso la composizione del $5+1$, $5+2$, $5+3$, $5+4$ e $5+5$. Da qui sarà possibile costruire il passaggio verso il 20.

1. Identificazione delle quantità: Un giocatore dice una quantità e l'altro deve indicare sullo schema la posizione corrispondente, non usando il conteggio ma la quantificazione.

2. A colpo d'occhio: Un giocatore ha davanti a sé la carta schema del $5+5$ mentre l'altro ha le due strisce del 5, una sopra l'altra. Così facendo si noterà che le due strisce e lo schema hanno la stessa configurazione. A questo punto il giocatore indica un numero sullo schema del $5+5$ e l'altro dovrà individuarlo nelle sue strisce a "colpo d'occhio", ovvero senza il conteggio.

Il passaggio successivo sarà quello di far notare che le due strisce da 5, se fatte scorrere in modo che una si accosti all'altra, generano una striscia uguale a quella del 10. Quindi si riproporrà la stessa attività fatta con lo schema $5+5$, ovvero l'individuazione rapida dei numeri sulla striscia utilizzando la composizione del $5+5$ per i numeri oltre il 5.

Successivamente un giocatore dice un numero ma NON lo indica, e l'altro deve trovare la giusta corrispondenza sulle strisce $5+5$ oppure su quella del 10, a seconda di ciò che ha davanti.

GIOCHI CON CARTE MANI 1-10

- 1. Quantificazione entro il 10:** Lo scopo è di arrivare a formare con le carte “mani 1-10” i numeri che vanno da 5 a 10, usando come riferimento lo “stop” al 5 (so che una mano -la sinistra- con tutte le dita aperte vale 5, se vi affianco altre dita della mano dx, che numero-quantità ottengo?). Nelle seguenti attività si richiede ai giocatori di formare i numeri oltre il 5 e di riflettere sulla loro composizione (5+1, 5+2, 5+3, ecc) per facilitare la rappresentazione della quantità e la generalizzazione del loro valore, che non sia solo un’etichetta verbale staccata dal concetto concreto da cui traggono origine.
- 2. Numeri amici del 10:** Si distribuiscono tutte le carte “mani 1-10” sul tavolo e vince chi prende più velocemente le coppie che formano il 10 (es. 8 e 2, 7 e 3, ecc).
- 3. Memory:** Se si abbina al mazzo “carte mani” un mazzo con rappresentazione differente delle quantità da 1 a 10 (ad esempio carte pallini o carte oggetti) è possibile giocare a memory, chiedendo di abbinare quantità corrispondenti.

ATTIVITÀ CON STRISCE BUCHI 1-10

- 1. A colpo d’occhio:** Si svela una striscia per volta e si domanda: “Quanti pallini ci sono? Quanti ne mancano al 10?” oppure “Quanti ce ne sono in più rispetto al 5?”.

ATTIVITÀ CON CARTE PALLINI 6-10

Per queste attività si possono unire i mazzi “Pallini 1-5” e “Pallini 6-10”, per aumentare la quantità e variabilità di carte a disposizione.

- 1. Colpo d’occhio:** Si distribuiscono sul tavolo tutte le carte e si chiede di individuare e isolare la carta che vale 5. Tale richiesta ha l’obiettivo di rinforzare la capacità di costruire e identificare la quantità oltre il 5, ma mantenendo il 5 stesso come riferimento per inibire il conteggio di ogni singolo elemento (per lavorare su questo obiettivo, si veda anche l’attività di quantificazione entro il 10 proposta con le carte “mani 1-10”).

- 2. Totale colpo d'occhio:** Si mostra una o più carte sul tavolo e si chiede di quantificare rapidamente il totale dei pallini rappresentati.
- 3. Memory:** Selezionando due famiglie di elementi diversi si può giocare a memory, chiedendo di accoppiare carte che rappresentino la stessa quantità.

GIOCHI CON CARTE OGGETTI 6-10

Per queste attività si possono unire i mazzi “Oggetti1-5” e “Oggetti 6-10”, per aumentare la quantità e variabilità di carte a disposizione.

- 1. Totale a colpo d'occhio:** Si mostra una o più carte sul tavolo e si chiede di quantificare rapidamente il totale degli oggetti rappresentati.
- 2. Associazione della carta oggetti alla relativa carta “mano”:** Si posizionano in riga le carte con oggetti >5 e, sotto, si chiede di posizionare la carta mano corrispondente. Si procede con attività analoghe a quelle spiegate nel paragrafo “Carte oggetti 1-5”.
- 3. Rubamazzo:** Si utilizza un mazzo composto da due o più serie di oggetti, in base al numero dei giocatori e alla difficoltà che si vuole ottenere. Si distribuiscono tre carte per partecipante e se ne posizionano due/quattro sul tavolo.
- Livello 1: si chiede di prendere la carta con la stessa quantità, vince chi ha il mazzo con più carte.
- Livello 2: Si prende la carta che, insieme alla propria, fa 10 per eliminarle, mentre il 10 vale come Jolly e permette di rubare il mazzetto avversario.
- 4. Memory:** Selezionando due famiglie di elementi diversi si può giocare a memory, chiedendo di accoppiare carte che rappresentino la stessa quantità.

GIOCHI CON LE CARTE TORRI 1-10

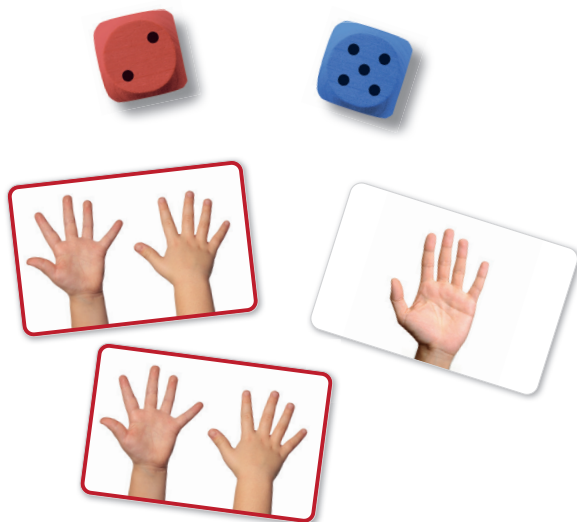
- 1. Colpo d'occhio:** L'obiettivo di questa attività è essere in grado di cogliere la quantità all'interno di una struttura più simbolica: si mostra una carta per volta, chiedendo al bambino di dichiarare velocemente la quantità di mattoncini azzurri sulla carta proposta.

- 2. Formiamo il 10:** Sparpagliare tutte le carte “torri 1-10” sul tavolo (10 escluso), e richiedere ai bambini di formare le coppie la cui somma fa 10. Vince chi ha formato le coppie più velocemente.
- 3. Rubamazzo:** Obiettivo: formare il 10 (quindi sarà necessario togliere tutte le carte torri da 10), seguendo la stessa modalità del rubamazzo sopra descritto. Anche in questo caso il 10 può diventare un jolly che consente di rubare il mazzetto dell'avversario.
- 4. Rubamazzo con triplette:** Questa attività prevede un precedente lavoro di riflessione sulle “scomposizioni”, ovvero sulla consapevolezza che una quantità si può scomporre in due numeri i quali, se sommati, ricompongono il numero di partenza (es. il 6 ha tre scomposizioni: 1 e 5, 2 e 4, 3 e 3). Il gioco inizia distribuendo tre carte per partecipante e quattro sul tavolo. L'obiettivo è creare una tripletta, ovvero tre numeri legati tra loro da una relazione. Si può prendere sempre e solo mettendo insieme tre carte: una, tra quelle in mano, e due tra quelle sul tavolo e/o dei mazzetti degli avversari. Es. il giocatore ha in mano 3,5,9, sul tavolo ci sono 4, 7 e 2 quindi, partendo SEMPRE dalla carta che si ha in mano si può fare $3+4=7$, $5+2=7$, $9-2=7$. Il mazzetto così costituito verrà messo davanti a sé con la carta che si aveva in mano in cima, in evidenza. Quel mazzetto potrà essere rubato dagli avversari qualora nella loro tripletta servisse il numero esposto.

CARTE DECINA CON BORDO ROSSO

Le carte bordate di rosso indicano la decina completa e supportano la rappresentazione visiva dei numeri oltre il 10. L'utilizzo di queste carte serve per far riflettere che aggiungendo una carta o una striscia da 10 alla striscia che si ha davanti, es quella con 8 pallini, il risultato non cambierà per le unità ma solo per le decine (ad es 8 diventa 18, 28 ecc, a seconda di quante carte decina si utilizzano).

Attività suggerita: lanciare due dadi (uno blu e uno rosso) e chiedere al bambino di costruire il numero con le carte, prendendo quelle necessarie per comporre il numero indicato dai dadi.



LE AUTRICI

EMILIA ANNUNZIATA

Laureata in Logopedia nel 2004, specializzata in età evolutiva, si occupa di prime valutazioni, di riabilitazione dei disturbi del linguaggio, dell'apprendimento e di ipoacusia. Partecipa in qualità di docente ai corsi di formazione del Centro Ripamonti e svolge attività di ricerca clinica. Ha conseguito la Laurea magistrale in Scienze cognitive e processi decisionali nel luglio 2019 e quella in Psicologia clinica e della riabilitazione nel maggio 2021. Ha sostenuto e superato l'esame di stato come psicologa a luglio 2022.

GRAZIA D'ACIERNO

Laureata in Logopedia nel 2008, specializzata in età evolutiva si occupa di riabilitazione del linguaggio e dell'apprendimento presso il Centro Ripamonti dal 2010. Partecipa come tutor ai corsi di formazione del Centro Ripamonti e svolge il servizio di Assistente di Tirocinio per il corso di Laurea in Logopedia dell'Università Statale di Milano, in collaborazione con la sede "C. Don Gnocchi" e "La Nostra Famiglia".



CREDITI

Un gioco di Emilia Annunziata e Grazia D'Acierno

Progettazione/editing: Sara Lisa Di Mario

Grafica: Leonardo Michelin

Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-5042-1

©2026 Edizioni Centro Studi Erickson

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

