



MATE-GATTICA

Un percorso di apprendimento
della matematica per la prima
classe della scuola primaria

Monica Pittis

MATERIALI
DIDATTICA



Erickson

IL LIBRO

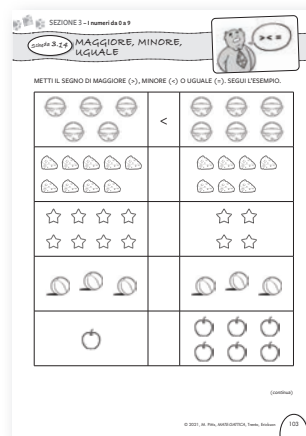
MATE-GATTICA

Il libro, ideato e progettato per insegnanti della scuola primaria, è uno strumento operativo utile a svolgere il programma di matematica della classe prima. È costituito da una sezione operativa suddivisa in due parti: la prima destinata all'insegnante con percorsi e attività con i materiali allegati (carte-gatto, carte-numero, carte-simbolo e griglie delle unità e delle decine); la seconda composta di schede operative fotocopiabili, da consegnare agli alunni per lo svolgimento del lavoro in autonomia, arricchite di strategie di lavoro e suggerimenti metacognitivi, introdotte da un mediatore visivo e concluse da un'autovalutazione finale.

Il volume propone uno strumento didattico in grado di favorire l'apprendimento della matematica, che può essere vissuta da ogni bambino come un gioco grazie all'utilizzo di materiali concreti, divertenti e motivanti.

Il materiale permette di manipolare le quantità per l'acquisizione dei primi concetti matematici attraverso la costruzione della stringa numerica da 0 a 20, ed è utilizzabile anche come strumento per il recupero e per rafforzare la semantica e la sintassi del numero. Le carte allegate consentono al bambino di manipolare, in modo esperienziale e pratico, i numeri, utilizzando strategie visuo-spaziali di conteggio e calcolo in un percorso a tappe che permette di:

- verificare i prerequisiti
- allenarsi con le quantità
- imparare i numeri da 0 a 9
- affrontare addizioni e sottrazioni
- manipolare i numeri fino al 20.



Schede operative fotocopiabili



Alcuni dei materiali allegati: le carte-gatto e le griglie per costruire la stringa numerica

L'AUTRICE

MONICA PITTIS

Nata a Udine, laureata in Scienze della formazione primaria, ha un'esperienza quarantennale nel campo dell'insegnamento nella scuola primaria. Insegna presso la scuola primaria «Nicolò Tommaseo» di Lavariano dell'Istituto Comprensivo di Mortegliano – Castions di Strada (Udine).



€ 22,00

libro + schede indivisibili

ISBN 978-88-590-2476-7



www.ericson.it

INDICE

9 Introduzione

Prima parte: Quaderno dell'insegnante

21 Sezione 1 Verificare i prerequisiti

24 Sezione 2 Allenarsi con le quantità

26 Sezione 3 I numeri da 0 a 9

30 Sezione 4 Addizioni e sottrazioni

32 Sezione 5 I numeri fino al 20

Seconda parte: Schede operative

43 Sezione 1 Verificare i prerequisiti

68 Sezione 2 Allenarsi con le quantità

79 Sezione 3 I numeri da 0 a 9

105 Sezione 4 Addizioni e sottrazioni

120 Sezione 5 I numeri fino al 20

149 Appendice

Introduzione

Questo strumento didattico nasce dal desiderio di consentire a ogni bambino di sviluppare la competenza del numero attraverso una didattica concreta, pratica, esperienziale e ludica.

Può essere utilizzato anche con alunni con diagnosi di DSA che presentano cadute nell'area matematica o come strumento concreto di recupero per rafforzare la semantica e la sintassi del numero con materiali concreti, divertenti e motivanti.

Giocare e manipolare concretamente le quantità rappresentano sicuramente modalità consone per l'acquisizione dei primi concetti matematici. Ogni bambino giunge a scuola con il grande desiderio di imparare: non vede l'ora di scrivere, contare, leggere e di lasciare traccia sul foglio del proprio sapere. Lo dimostra la frase ricorrente: «Maestra, quando scriviamo sul quaderno?». Per diversi bambini questo entusiasmo rimane, ma per altri sembra che qualcosa si inceppi. Quando i contenuti matematici diventano più complessi e i concetti si fanno astratti, alcuni bambini sembrano «perdersi» e la motivazione e l'entusiasmo si infrangono davanti alle difficoltà.

«Sembra bella,» disse Alice quando l'ebbe finita «ma è piuttosto difficile a capire!» (Come vedete, non confessava neanche a se stessa che non riusciva a comprenderla). «Però mi pare che mi riempia la testa di idee. Soltanto non so di che si tratti» (Carroll, 2015, p. 23).

Il bambino non sempre riesce a comunicare all'insegnante di non avere capito e a volte preferisce correre il rischio di sbagliare e di sbagliare ancora, sentendosi dire di essere stato distratto.

È compito della scuola interrompere questa dinamica intervenendo per fare in modo che non si fissino automatismi o strategie errate, capaci di creare demotivazione all'apprendimento e frustrazione. È un circolo vizioso che va interrotto, ricercando il punto in cui il sapere sembra essersi inceppato, andando a ritroso per individuare esattamente le conoscenze che il bambino padroneggia agevolmente e con consapevolezza. È necessario talvolta intervenire anche sulla motivazione del bambino ed è quindi fondamentale rinforzarlo nel suo percorso di apprendimento in una fase in cui la fatica dello studio ha un senso non per *qualcosa* ma per *qualcuno*. Di nuovo, lo dimostrano frasi ricorrenti come «Ho preso 10: la mamma sarà contenta!», «Maestra, sai che quando prendo bei voti lo dico anche al nonno?».

Come sostiene Siegel (2013, p. 65), «durante tutta la crescita, i vincoli affettivi rivestono un ruolo fondamentale nell'equilibrio psichico e nel benessere emotivo: l'alunno è il risultato dei rapporti che instaura con gli insegnanti, i compagni e i genitori». Proprio in questi momenti è importante supportare il bambino, accompagnandolo gradualmente con una didattica attenta e mirata, dove il vedere, il manipolare e il fare vengono sempre prima di ogni attività proposta con carta e penna. A questo scopo è indispensabile un'attenzione costante al tono edonico veicolato da ogni gesto di insegnamento/atto di apprendimento.

Evidenze della letteratura sottolineano che le emozioni positive associate agli apprendimenti contribuiscono, incrementando i livelli dopaminergici, a mantenere le conoscenze nella memoria a lungo termine e l'attenzione sul compito, ad alimentare l'interesse per le attività svolte e a favorire l'autoregolazione (Moè, 2010). Se, imparando, il bambino fa esperienza di ben-essere, ha già acquisito la prima parte di ogni lezione.

Alla luce di queste considerazioni, il percorso qui proposto realizza una didattica che:

- veicola le conoscenze e i primi concetti astratti della matematica (si veda il box 1) che il bambino talvolta fatica a «vedere» (numero, composizione, scomposizione, confronto di quantità, decina, «numeri amici», tappa alla decina, calcolo pratico e a mente);
- è metacognitiva, favorendo la consapevolezza che si può diventare competenti e si può affrontare l'apprendimento a piccoli passi e «con il sorriso», riducendo nel bambino la preoccupazione e l'ansia da prestazione e favorendo la serenità. Più è competente dal punto di vista metacognitivo e più il bambino è avvantaggiato al momento pratico, perché è capace di organizzare e dirigere al meglio il proprio lavoro (Cornoldi et al., 2016);
- è esperienziale, accompagnando il bambino a inoltrarsi nel mondo dei numeri e ad acquisire progressivamente le prime conoscenze della matematica attraverso esperienze concrete;
- è inclusiva e attenta agli aspetti emotivi. Grazie al gioco, insito in quest'approccio didattico, l'entusiasmo che caratterizza sempre i bambini nella fase iniziale dell'apprendimento viene mantenuto costante e vivo anche nelle fasi successive.

BOX 1 **Obiettivi di apprendimento**

- ▶ Conoscere i numeri naturali per contare oggetti.
- ▶ Conoscere i numeri nel loro aspetto cardinale.
- ▶ Contare in avanti.
- ▶ Contare all'indietro.
- ▶ Confrontare e ordinare quantità in senso progressivo e regressivo.
- ▶ Conoscere il sistema decimale.
- ▶ Conoscere il valore posizionale.
- ▶ Scomporre e ricomporre i numeri per calcolare a mente entro il 20 e oltre, fino al 100.
- ▶ Comprendere ed eseguire addizioni e sottrazioni, concretamente, con il supporto del materiale.
- ▶ Scoprire e saper utilizzare strategie di calcolo a mente, partendo sempre dal concreto.
- ▶ Sviluppare componenti metacognitive.

Struttura del libro

Il libro è costituito dalla presente introduzione teorica e da una sezione operativa suddivisa in due parti: la prima destinata all'insegnante, che troverà suggeriti percorsi e attività con le carte dei gatti (presenti negli allegati) da proporre sia al singolo sia alla classe e alcune storie (si veda di seguito e in Appendice); la seconda composta di schede operative fotocopiable da consegnare direttamente agli alunni per lo svolgimento del lavoro in autonomia. La tabella 1 mostra come sono articolati i contenuti di entrambe le parti.

TABELLA 1
Articolazione dei contenuti nelle due parti del libro

Sezione 1: verificare i prerequisiti
Disposizione spaziale Muoversi nello spazio Organizzazione temporale Classificazione Riconoscimento e produzione di ritmi Quantificatori Quantità Seriazione
Sezione 2: allenarsi con le quantità
Individuare quantità Operare confronti e corrispondenze biunivoche Associare quantità
Sezione 3: i numeri da 0 a 9
Abbinare carte alle parole-numero da 1 a 5 Formare coppie additive Manipolare quantità fino al 5 Abbinare carte alle parole-numero da 6 a 9 Manipolare quantità fino al 9
Sezione 4: addizioni e sottrazioni
Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri Addizioni e sottrazioni con le carte La decina I numeri amici del 10
Sezione 5: i numeri fino al 20
Abbinare carte alle parole-numero da 11 a 20 Manipolare quantità fino al 20

Le schede operative

Le schede operative consentono al bambino di esercitarsi e di verificare le proprie conoscenze. Ogni scheda è corredata di strategie di lavoro e suggerimenti metacognitivi, introdotti da un mediatore visivo, e contiene in calce uno spazio per la autovalutazione del compito che fornisce al bambino la possibilità di verificare se la propria valutazione coincide con quella dell'insegnante e a quest'ultimo un

momento di confronto per rilevare l'effettiva consapevolezza del bambino riguardo al compito svolto.

Le storie

Nelle ultime pagine della sezione destinata all'insegnante sono presentate due storie — «La signora Decina» e «I numeri amici» — per aiutare gli alunni ad apprendere i fatti matematici più importanti (le stesse storie illustrate sono presenti anche in Appendice da fotocopiare e distribuire alla classe prima della lettura). Secondo Bruner (2002), infatti, la forma narrativa «aiuta a cogliere il significato di attività simboliche e a dare un senso coerente all'esperienza». Le storie proposte vengono presentate contemporaneamente ai concetti matematici e servono a raggiungere più obiettivi.

- *Catturare l'attenzione del bambino, che diviene protagonista nella costruzione del sapere.* Coinvolto nella dimensione affettiva e motivazionale, il bambino diventa protagonista attivo di una realtà tutta da costruire, in cui egli è attore e regista al tempo stesso. L'accostamento di storie e di apprendimento della matematica può sembrare strano, ma come dice Gianni Rodari (1973, p. 98) «le fiabe servono alla matematica come la matematica serve alle fiabe».
- *Suscitare emozioni che divengono marcatori delle esperienze, ancorando così le conoscenze matematiche.* La narrazione innesca numerose emozioni: da quelle più «mentali» — come la curiosità, l'interesse, il divertimento, la suspense — a quelle più «calde» — come la gioia, la tristezza, la paura — che nascono dal nostro coinvolgimento empatico con gli stati interiori e i punti di vista dei personaggi (Levorato, 2000).
- *Unire il mondo fantastico alla visualizzazione e alla manipolazione di quantità.* Le storie hanno lo scopo di divertire il bambino e di trasmettergli concetti, avendo i loro protagonisti come «alleati».

I materiali allegati

I materiali allegati consentono al bambino di manipolare, in modo esperienziale e pratico, i numeri, utilizzando strategie visuo-spaziali di conteggio e calcolo, senza appesantire la memoria di lavoro.

Si tratta di:

- 285 carte quadrate con raffigurati i gattini (carte-gatto), che rappresentano le singole unità. Essendo mobili, consentono al bambino di provare e sperimentare, contando e ricontando le quantità per formare numeri, confrontare e verificare corrispondenze (figura 1).
- 100 carte-gatto per l'insegnante utili a comporre la stringa numerica, da appendere in classe, da 0 a 20.
- 45 carte con i numeri (carte-numero), dove le singole cifre sono di formato e colore diverso: unità in blu (i numeri da 1 a 9 e il numero 0 ripetuti 3 volte) e decine in arancione (carte con il numero 1 e con il numero 2). Queste carte permettono di formare i numeri, accanto alle quantità rappresentate, focalizzando l'attenzione non solo sulla semantica ma anche sulla sintassi (figura 2).
- 30 carte con i simboli di maggiore e minore (<>) e i segni di addizione, sottrazione e uguale (+ - =). Queste carte consentono ai bambini di confrontare quantità e di operare con i numeri (figura 3).

- 20 griglie blu di forma rettangolare, che richiamano visivamente il colore convenzionale dell'unità e permettono di realizzare le quantità desiderate.
- 12 griglie arancioni: 1 griglia arancione con 10 spazi per le carte-gatto e su ogni spazio l'indicazione «1 U», il retro rappresenta la valigetta chiusa della signora Decina con la scritta centrale «1 DA», 11 griglie arancioni con gatti prestampati e sul retro sempre la valigetta e la scritta «1 DA».



Fig. 1 Le carte-gatto (unità).

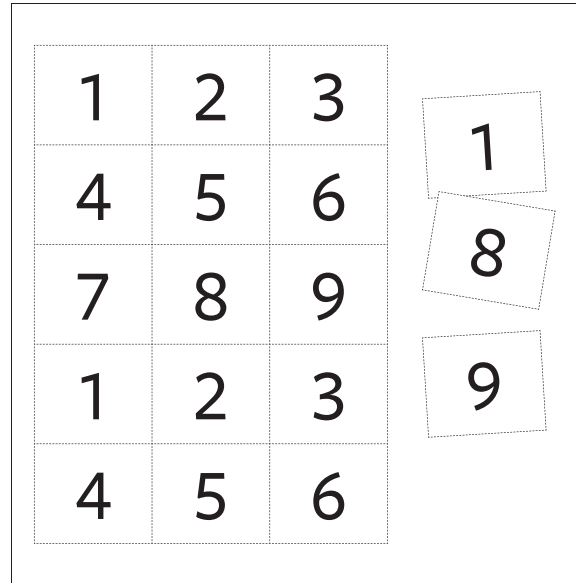


Fig. 2 Le carte-numero.

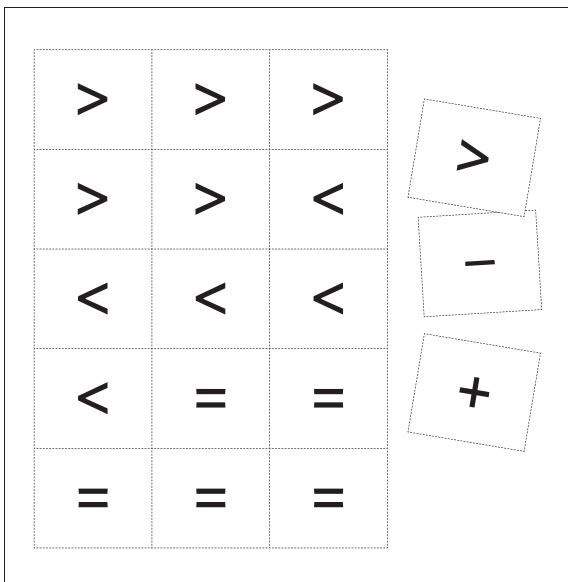


Fig. 3 Le carte-simbolo.

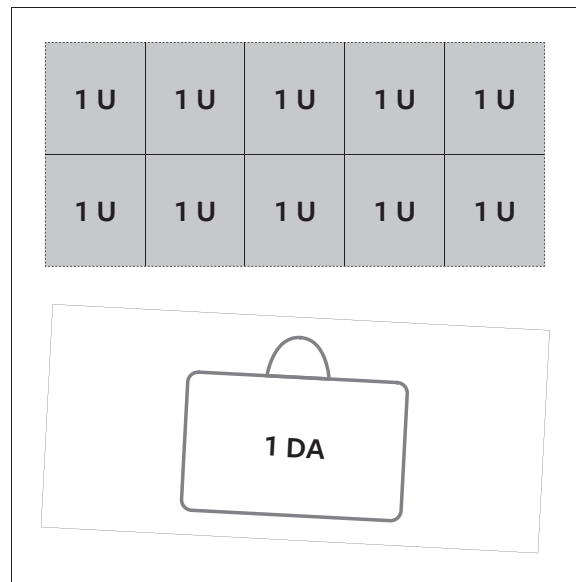
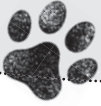


Fig. 4 Le griglie.

 *I materiali in Appendice*

In Appendice è stato predisposto del materiale fotocopiabile da distribuire alla classe.

PRIMA PARTE



Quaderno
dell'insegnante



Disposizione spaziale

Attività di riferimento: Schede **1.1-1.12**

L'insegnante fornisce alcune indicazioni relative alla disposizione spaziale degli oggetti, rispetto al bambino, e ne verifica l'effettiva comprensione sulla base delle sue risposte comportamentali.

Le frasi riportate costituiscono degli esempi. L'insegnante, se lo ritiene opportuno, potrà annotarsi le strategie che ciascun bambino attua.

Giochiamo un po'... Ti do una carta con disegnato un gattino.

- Immagina di essere quel gattino, ora apri gli occhi, poi chiudi gli occhi. Pronto? Apri, chiudi, apri, chiudi, apri, apri...
- Adesso metti la carta con il gattino sul banco, sotto il banco, sulla testa, sotto la testa, sulla mano, sotto tua mano...
- Ora prendi il tuo astuccio e metti la carta dentro l'astuccio, ora fuori, dentro, fuori, dentro, dentro...
- Ora prendi la carta e mettila in alto, più in alto possibile, alzandoti sulla punta dei piedi, ora in basso, chinandoti a terra, ora in alto, ora in basso, in basso...
- Metti ora la carta davanti la tua testa, ora dietro la tua testa, davanti, dietro, davanti, dietro, dietro...
- Metti ora la carta sul banco, a destra, a sinistra, a destra, a sinistra, a destra, a sinistra...

Muoversi nello spazio

Attività di riferimento: Schede **1.13** e **1.14**

L'insegnante fornisce alcune indicazioni relative al muoversi nello spazio utilizzando indicatori di movimento (freccette). Poi chiede al bambino di seguire dei percorsi su un foglio quadrettato 4 x 2 con quadretti di 2 cm, posizionando un gatto in un quadrato e un altro gatto in un altro.

- Dimmi i movimenti che fa il gatto per raggiungere l'altro gatto.
- Quanti percorsi diversi può fare per arrivare?

Organizzazione temporale

Attività di riferimento: Schede **1.15** e **1.16**

L'insegnante fornisce alcune indicazioni relative all'organizzazione temporale, legate alla durata degli eventi e alla successione prima/dopo.

Pone al bambino domande simili alle seguenti per verificare la competenza relativa all'organizzazione temporale.

- Metti in ordine (prima e dopo) i pasti del gattino: cena, colazione e pranzo.
- Un gattino vede una ciotola di acqua. Prima beve o prima sente la sete?
- Un gattino vede una farfalla volare. Prima fa un balzo per catturarla o prima la cattura e poi fa un balzo?

Classificazione

Attività di riferimento: Schede **1.17** e **1.18**

L'insegnante fornisce alcune indicazioni relative alla classificazione. Invita il bambino a guardare le carte dei gatti. Data una serie di carte sul banco, aventi a gruppi certe caratteristiche, il bambino individua quella non rispondente alla richiesta dell'insegnante.

Successivamente, data una caratteristica, il bambino rende vera una proposizione/indicazione esplicitata dall'insegnante.

- Guarda questi gattini, alcuni possono stare insieme? Dimmi quali e perché (ad esempio tutti gattini bianchi o neri).
- Guarda in giro nella classe e dimmi quali oggetti possono stare insieme con questo gattino e perché (ad esempio oggetti bianchi o neri).
- Guarda queste carte, trova quella che non c'entra per niente e dimmi il perché (ad esempio solo un gattino è bianco).

Riconoscimento e produzione di ritmi

Attività di riferimento: Scheda **1.19**

L'insegnante fornisce alcune indicazioni relative ai ritmi, poi dispone sul banco una sequenza di carte e invita il bambino a continuare.

Continua tu con:

- 2 carte uguali e una diversa.
- 3 carte uguali e 2 diverse.
- 4 carte uguali e 2 diverse.
- 4 carte uguali e 4 carte diverse.

Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri

Attività di riferimento: Schede **4.1** e **4.3**

L'insegnante lavora sui concetti di addizione e sottrazione, posiziona sul banco 9 carte-gatto in fila (per facilitare il compito, ogni carta può essere posizionata sopra o sotto il numero corrispondente da 1 a 9) e invita il bambino a procedere un passo alla volta dal numero più piccolo al numero più grande e viceversa.

- Procedi sulla linea dei numeri un passo alla volta da 1 a 9 (vado avanti di uno).
- Procedi sulla linea dei numeri un passo alla volta da 9 a 1 (tolgo uno).

L'insegnante poi prosegue con attività di addizione e sottrazione utilizzando le carte-gatto, i numeri e le carte-simbolo (+ e -) da utilizzare come facilitatori visivi. Posiziona le carte-gatto in linea e dà le consegne.

- Guarda il primo numero dell'addizione e muoviti sulla carta corrispondente; poi guarda il secondo numero e vai avanti (si veda l'attività della scheda 4.1).
- Guarda il primo numero della sottrazione e posizionati sulla carta corrispondente; poi guarda il secondo numero e togliilo al primo (si veda l'attività della scheda 4.3).

Addizioni e sottrazioni con le carte

Attività di riferimento: Schede **4.2**, **4.4**, **4.7** e **4.8**

L'insegnante lavora sui concetti di aggiungere e togliere utilizzando le carte.

Crea delle file di carte-gatto (ed eventualmente i numeri corrispondenti come facilitatori), poi chiede al bambino di aggiungere o togliere carte a seconda dell'operazione data.

- Somma le carte di due gruppi differenti (come indicato nelle tabelle della scheda 4.2).
- Togli le carte per ottenere il risultato della sottrazione.

Dopo aver affrontato la decina, l'insegnante può assegnare alla classe le schede 4.7 e 4.8.

Abbinare carte alle parole-numero da 11 a 20

Attività di riferimento: Schede **5.1 - 5.10**

L'insegnante riprende il concetto dei numeri amici per formare la decina a cui aggiunge le unità necessarie per formare i numeri da 11 a 20. Dà a ciascun alunno due griglie (una da colorare di arancione e l'altra di blu) e le carte-gatto da posizionare per creare le combinazioni e formare i numeri. Il bambino può così sperimentare come comporre un numero significando posizionare le carte sulla griglia arancione (DA) e su quella blu (U), fino a raggiungere il numero richiesto.

- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 11.
- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 12.
- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 13.
- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 14.
- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 15.
- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 16.
- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 17.
- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 18.
- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 19.
- Posiziona le carte sulle griglie per ottenere il numero 20.

Manipolare quantità fino al 20

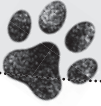
Attività di riferimento: Schede **5.11 - 5.15**

L'insegnante lavora sulle quantità fino al 20, con scomposizioni e ricomposizioni in decine e unità, addizioni e sottrazioni, catene numeriche, riordino di numeri in ordine crescente e decrescente, utilizzando carte e griglie.

- Scomponi e ricomponi le seguenti quantità (ad esempio 12, 15, ecc.).
- Quale numero è maggiore?
- Quale numero è minore?
- Su quale griglia il numero è maggiore?
- Su quale griglia il numero è minore?
- Metti in ordine crescente questi numeri (carte-gatto o carte-numero).
- Metti in ordine decrescente questi numeri (carte-gatto o carte-numero).

Infine, con i materiali si possono manipolare le quantità fino al 20 con somme e sottrazioni e poi procedere, se si ritiene che la classe sia pronta, gradualmente fino al 100.

SECONDA PARTE



Schede
operative

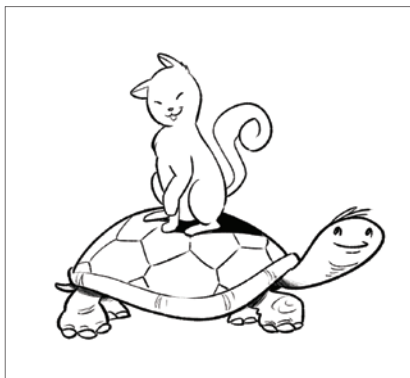


scheda 1.1

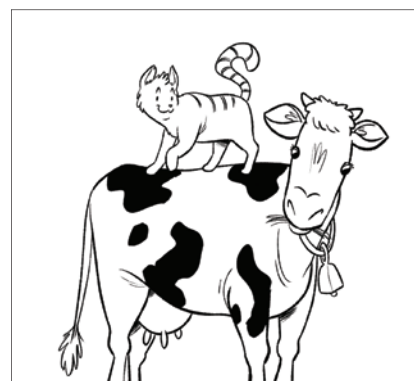
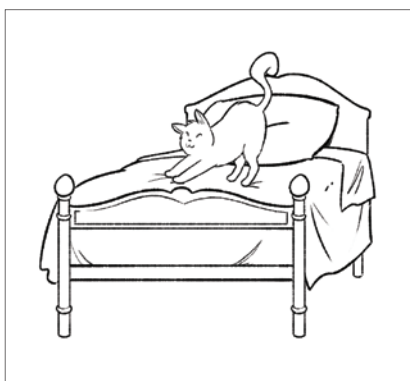
SOPRA



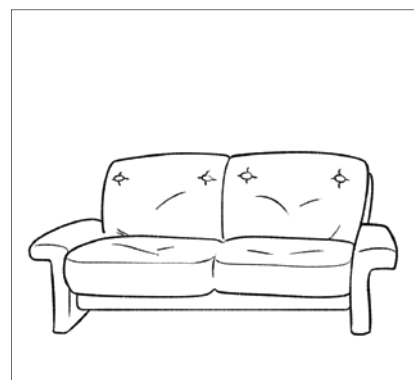
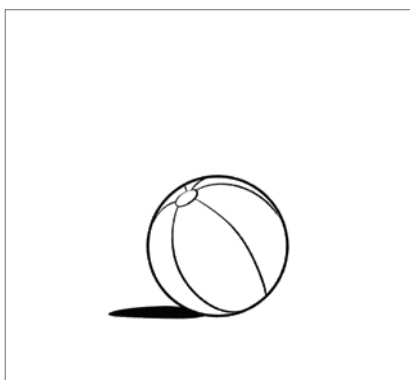
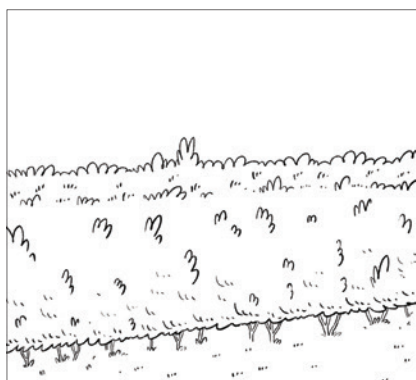
CERCHIA I GATTI CHE SONO SOPRA.



COLORA I GATTI CHE SONO SOPRA.



DISEGNA UN GATTO SOPRA.



QUESTA SCHEDA È STATA:



FACILE



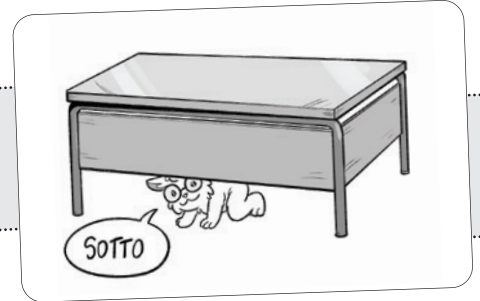
COSÌ COSÌ



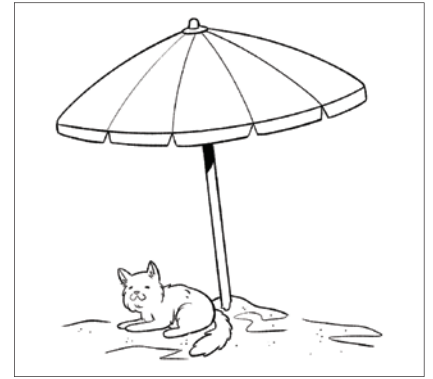
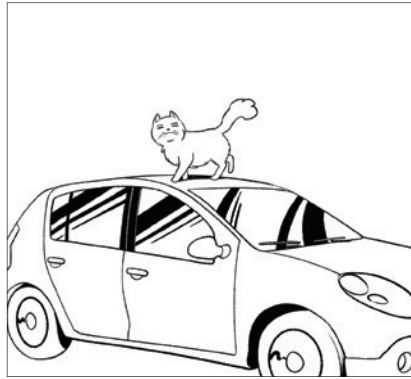
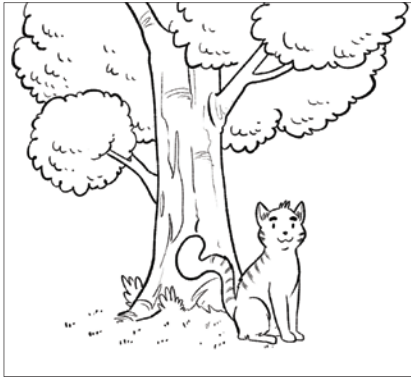
DIFFICILE

scheda 1.2

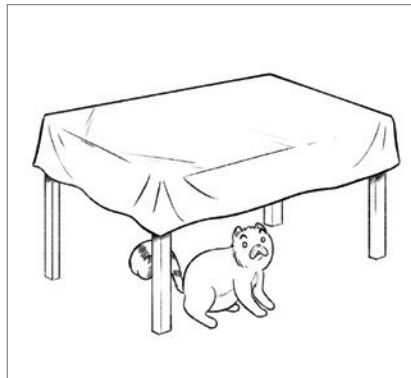
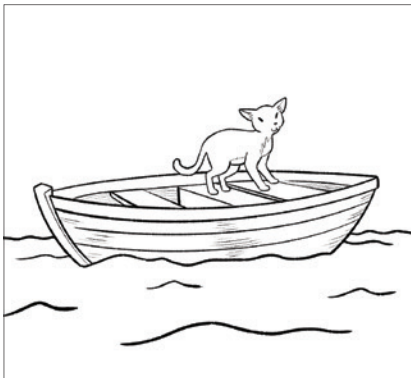
SOTTO



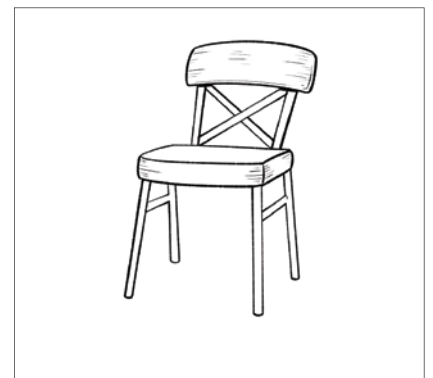
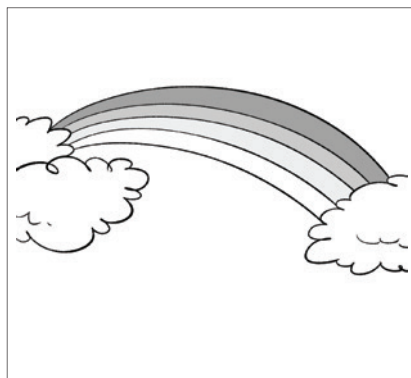
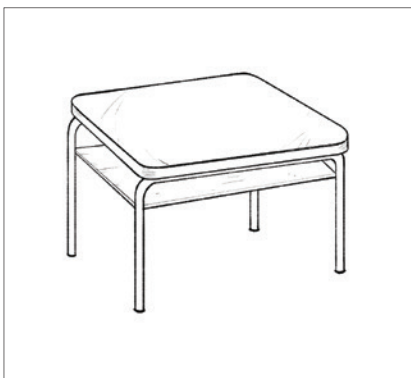
CERCHIA I GATTI CHE SONO SOTTO.



COLORA I GATTI CHE SONO SOTTO.



DISEGNA UN GATTO SOTTO.



QUESTA SCHEDA È STATA:



FACILE



COSÌ COSÌ



DIFFICILE



SEGUI CON IL DITO IL NUMERO 2 COME INDICATO DALLE FRECCHE.



SCRIVI IL NUMERO 2.

2									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

SCRIVI LA PAROLA DUE.

DUE		
-----	--	--

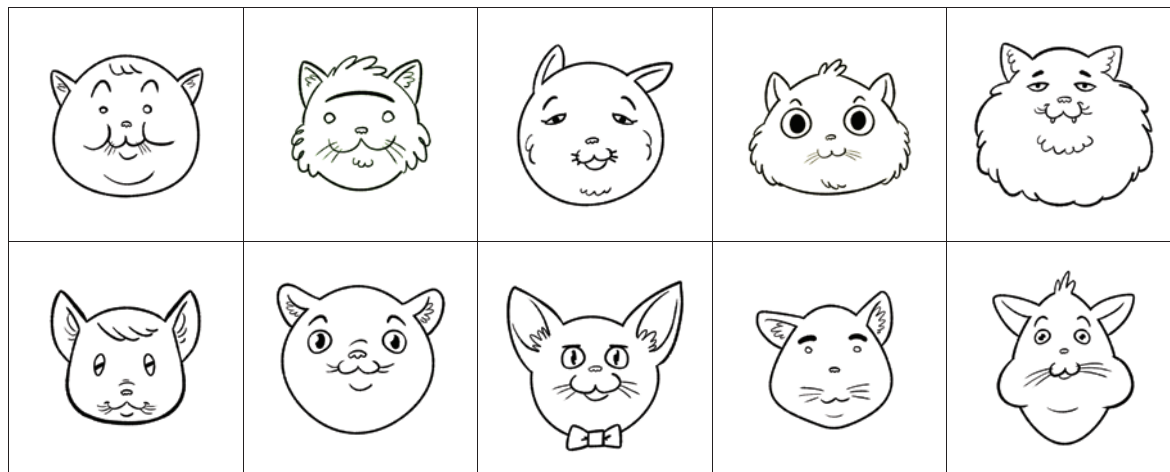
CERCHIA 2 STELLE.

--

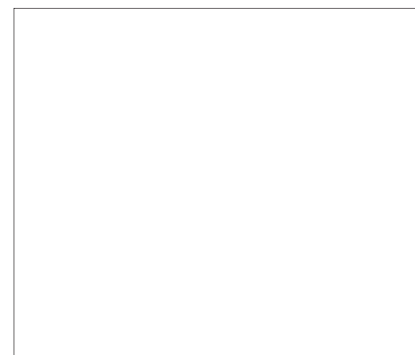
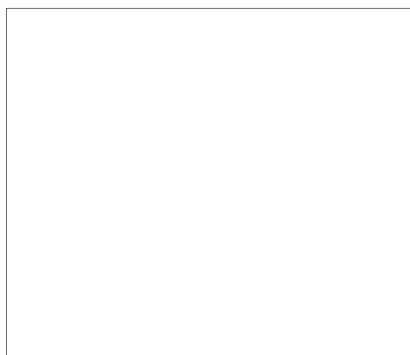
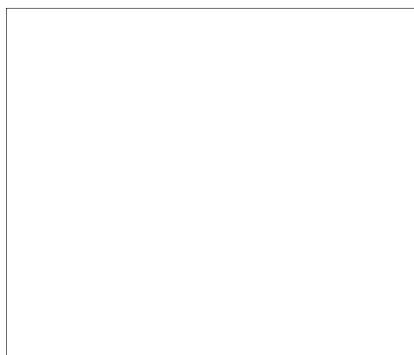
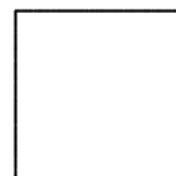
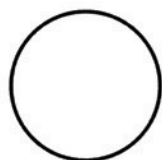
(continua)

(continua Scheda 3.2) DUE

COLORA 2 GATTI.



DISEGNA 2 VOLTE LE FORME INDICATE IN OGNI RIQUADRO.



QUESTA SCHEDA È STATA:



FACILE



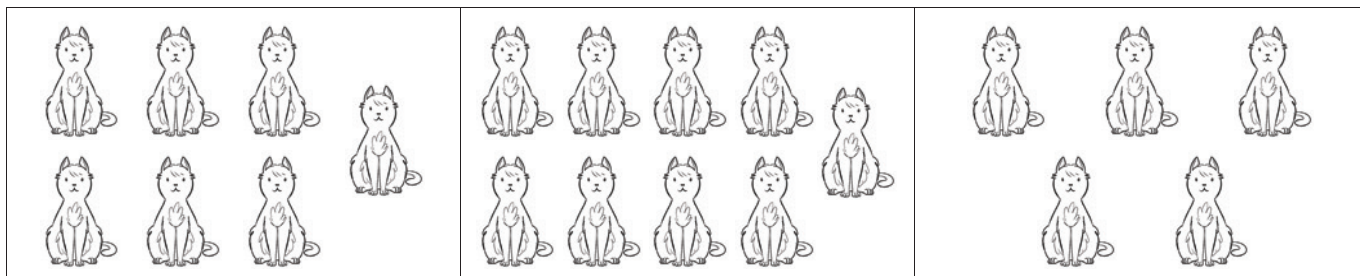
COSÌ COSÌ

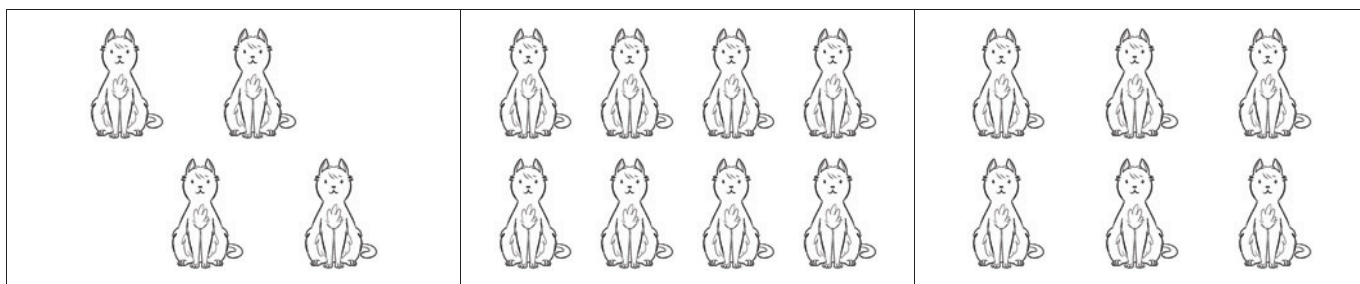


DIFFICILE

(continua Scheda 3.13) **ORDINE DECRESCENTE**

CONTA I GATTI IN OGNI RIQUADRO E SCRIVI I NUMERI IN ORDINE DECRESCENTE.





SCRIVI I NUMERI IN ORDINE DECRESCENTE.

4 - 9 - 3	
7 - 3 - 5	
2 - 4 - 8	
8 - 3 - 5	
7 - 4 - 5	

5 - 2 - 8 - 9	
6 - 3 - 5 - 7	
5 - 4 - 2 - 6	
7 - 4 - 9 - 2	
4 - 3 - 6 - 8	

QUESTA SCHEDA È STATA:



FACILE



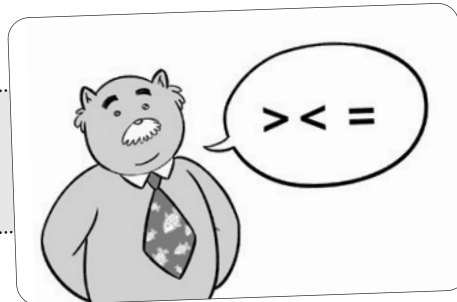
COSÌ COSÌ



DIFFICILE

scheda 3.14

MAGGIORE, MINORE,
UGUALE



METTI IL SEGNO DI MAGGIORE (>), MINORE (<) O UGUALE (=). SEGUI L'ESEMPIO.

	$<$	

(continua)



1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

1 U

© Erickson

