

Matematica in movimento: 9 giochi

con i numeri da 1 a 9

di Simona Fiorentino

Primaria

19 - GIUGNO

Come unire movimento e apprendimento della matematica?

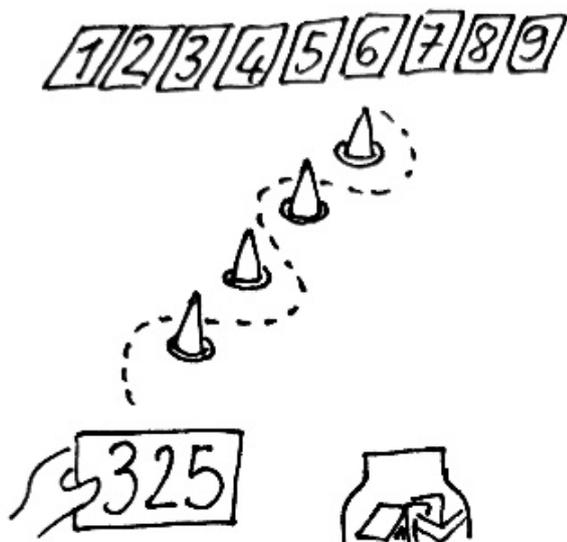
È possibile aggiungere una componente di movimento alle attività di matematica, da svolgere in giardino o in palestra, per rendere più divertente l'apprendimento di concetti matematici.

Per favorire un maggiore coinvolgimento e una partecipazione attiva, è opportuno scegliere giochi con poche e semplici regole, di facile comprensione e veloce esecuzione. Si può far riferimento anche a dei giochi noti o tradizionali modificando o aggiungendo delle regole (es. la campana delle tabelline).

Attraverso il movimento i bambini possono consolidare l'apprendimento dei numeri, delle operazioni, delle tabelline oppure allenare le proprie capacità di problem solving: questi sono, per esempio, gli aspetti coinvolti nei giochi descritti in questo articolo. I giochi matematici di movimento permettono di sviluppare non solo le abilità matematiche e motorie ma in essi entrano in gioco anche la capacità di attenzione, di concentrazione, la memoria di lavoro, ecc.

Per organizzare dei divertenti giochi di movimento non occorrono tanti materiali, ma addirittura è possibile utilizzare lo stesso materiale per proporre tante attività diverse. In particolare, i nove giochi qui sotto elencati si basano sull'utilizzo di carte con i numeri da 1 a 9, in formato A4, che si consiglia di plastificare (vedi allegato). I giochi scelti sono semplici e personalizzabili in base all'età dei bambini, al luogo in cui sono organizzati e agli strumenti disponibili.

MEMORIZZA IL NUMERO



Il bambino osserva per qualche secondo un numero, esegue un percorso motorio (es. slalom tra i coni) e al termine compone, utilizzando le carte con le cifre da 1 a 9, il numero memorizzato. Il numero da memorizzare può essere scritto al

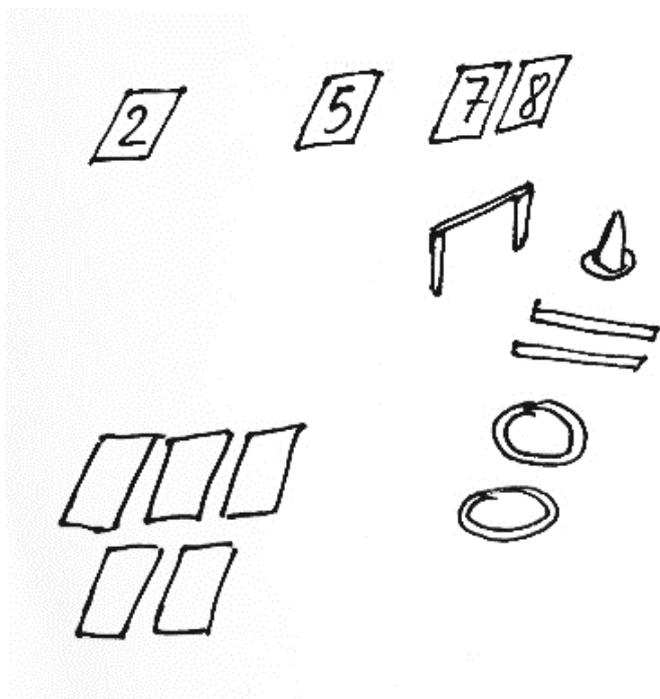
momento su un foglio o una piccola lavagna oppure il bambino può pescare il biglietto (preparato in anticipo) con il numero scritto. Si può variare la difficoltà proponendo numeri con due, tre o più cifre; l'importante è che siano composti da cifre tutte diverse (da 1 a 9) se si vuole svolgere l'attività con un solo set di carte.

CONTA E MUOVITI



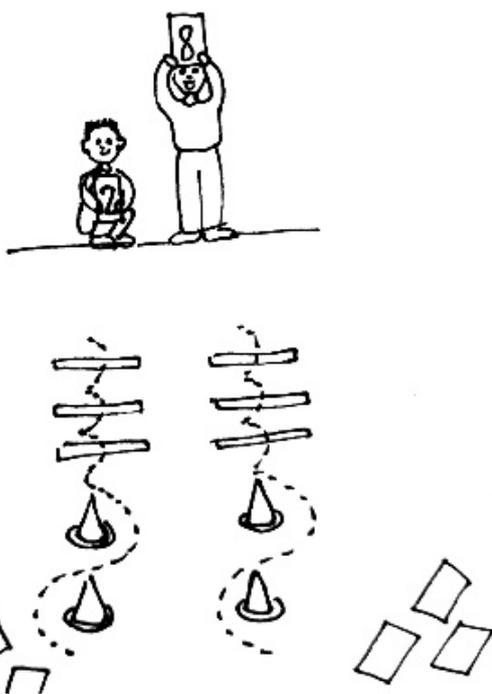
Il bambino pesca una carta con un numero da 1 a 9 e un biglietto con un movimento da eseguire (saltellare a piedi uniti, saltellare su un piede solo, camminare all'indietro, battere le mani, ecc.). Il bambino ripete quello specifico movimento il numero di volte indicato sulla carta.

NUMERI IN ORDINE



I bambini, a turno, pescano una carta, eseguono un percorso motorio e al termine dispongono la carta sul pavimento in modo tale da riprodurre una linea dei numeri da 1 a 9. La carta deve essere posizionata nel giusto ordine e alla giusta distanza da quelle già presenti (lasciando lo spazio necessario per collocare le carte mancanti). Si può semplificare l'attività indicando le nove posizioni vuote sul pavimento (es. utilizzando dei sassi come contrassegni, facendo un riquadro con i gessi, ecc.).

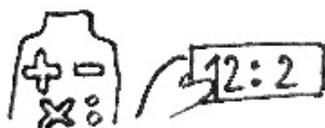
MAGGIORE E MINORE



Due bambini pescano ognuno una carta, eseguono in

parallelo due percorsi motori e al termine ognuno mostra la propria carta al compagno. Dopo il confronto, il bambino che possiede il numero maggiore alza le braccia sollevando la carta e l'altro si accovaccia. Vince chi ha la carta con il numero maggiore o minore, in base a quanto deciso prima di iniziare il gioco.

STAFFETTA DELLE OPERAZIONI



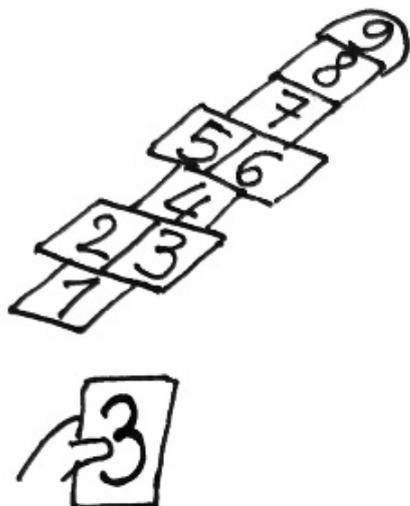
I bambini si dispongono su due file. I primi due bambini pescano un biglietto con un'operazione da svolgere (vedi allegato), corrono dalla parte opposta dove sono disposti sul pavimento le carte con i numeri da 1 a 9 e posizionano il biglietto (es. $2+3$) sulla carta con il numero corrispondente al risultato (es. 5). Poi corrono al punto di partenza e toccano il compagno di squadra che può così pescare un altro biglietto, correre verso le carte, ecc. Il gioco termina quando tutti i componenti di una delle due squadre ha eseguito il percorso. Si controllano i biglietti e per ogni operazione posizionata correttamente la squadra riceve un punto. Vince la squadra che ha conquistato più punti. Per facilitare il riconoscimento, i biglietti di ogni squadra avranno un contrassegno differente oppure saranno scritti con un colore diverso, ecc.

COMPONI IL NUMERO



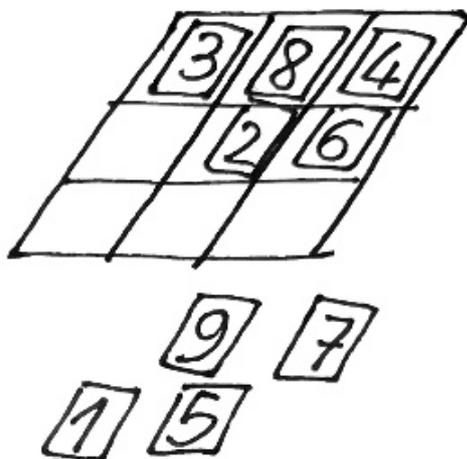
Si dispongono le carte in ordine su una griglia 3x3. Un bambino pronuncia un numero di tre o più cifre e il compagno si muove da una casella all'altra componendo il numero.

CAMPANA DELLE TABELLINE



Si tratta di una variante della campana. Si disegna sul pavimento, con il gesso, la campana con i numeri da 1 a 9 e si pesca una carta per scoprire quale tabellina dovrà essere recitata mentre si saltella nelle caselle. Ad esempio, se un bambino pesca la carta 3, quando salterà sulla prima casella dovrà dire 3, sulla seconda casella 6, sulla terza 9 e così via. Oltre alle difficoltà tipiche di questo gioco, in questa variante si aggiunge quella nel pronunciare correttamente la tabellina.

SOMMA MAGICA



Si crea una griglia 3x3 sul pavimento (con il gesso, il nastro carta, ecc.). I bambini, divisi in due squadre, a turno scelgono una carta con i numeri da 1 a 9 e la posizionano in una delle nove caselle. Vince la squadra che riesce a completare una linea in verticale, in orizzontale o in diagonale con una somma di 15.

SHUT THE BOX SUL PAVIMENTO



Si tratta del gioco "Shut the box" da realizzare sul pavimento con le carte. Per giocare sono necessari due dadi (o un dado da lanciare due volte). Si dispongono le carte da 1 a 9 in ordine sul pavimento, una accanto all'altra. Il primo giocatore lancia due dadi e gira la carta o le carte che sommate tra loro danno il numero uscito. Per esempio, se escono i numeri 2 e 5, il giocatore può girare la carta 7 o le carte 2 e 5 o le carte 6 e 1 o 4 e 3 oppure 4, 2 e 1. Il giocatore lancia di nuovo i dadi e sceglie quali carte girare. L'obiettivo è quello di girare tutte le carte.

Il gioco termina quando il giocatore non può più girare le carte e il punteggio ottenuto corrisponde alla somma delle carte rimaste. Il turno passa al giocatore successivo. Vince chi ha totalizzato il punteggio minore. Se un giocatore riesce a girare tutte le carte, grida "shut the box".

[Scarica la scheda 1](#) [Scarica la scheda 2](#)

E ora non resta che giocare...

Buona "matematica in movimento"!

L'AUTRICE

Simona Fiorentino, insegnante di scuola primaria, specializzata nella didattica inclusiva, con una grande passione per la matematica. Condivide idee e attività ludiche di matematica sulla pagina Facebook/Instagram @ludomatica.