

Formazione Matematica - Ambito 9 - IC Rodengo, IC Travagliato

Parte 2. Giocare bene è già fare matematica

Progettazione attività di laboratorio

Nome del gioco	“Gli squali”
Tipologia	Competitivo
Destinatari	Classe prima
Traguardo (dalle IINN)	Riconosce forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o ceate dall’uomo.
Obiettivo principale (dalle IINN)	Percepire la propria posizione nello spazio a partire dal corpo; comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, usando termini adeguati.
Finalità specifica:	Declinare l’obiettivo in una finalità specifica:
Prerequisiti	Rispetto delle regole condivise; abilità di corsa e valutazione delle distanze e della velocità dei compagni(organizzazione spazio-temporale). Conoscenza delle principali forme geometriche.
Materiali	Gesso (per tracciare il confine della superficie di gioco, la cui forma va stabilita insieme alla classe) , cerchi, casacche sportive colorate.
Luogo	Palestra/spazio aperto (superficie da adeguare alle abilità degli alunni).
Tempi	1’ per ogni manches
Composizione delle squadre	3- 4 alunni per squadra

<p>Regole</p>	<p>A turno ogni squadra di “squali”, riconoscibili dalle casacche colorate, nel tempo stabilito, deve catturare (toccandoli) I componenti delle altre squadre presenti nello spazio di gioco (REGIONE INTERNA); I “pesci” scappano, ma non possono varcare il CONFINE dell’area di gioco; se durante il gioco I “pesci” varcano il confine, o vengono catturati, si ritirano nella REGIONE ESTERNA.</p> <p>Variante 1 : nella regione interna si posizionano 2-3 cerchi all’interno dei quali le prede si possono rifugiare al massimo per 3” per evitare di essere catturati.</p> <p>Variante 2 : nei cerchi si possono fermare al massimo 3 bambini.</p> <p>Variante 3 : modificare la forma della superficie di gioco (quadrato, rettangolo, cerchio,...) ; al termine fare le opportune osservazioni in merito a quale sia la superficie più “conveniente” per gli squali e per I pesci.</p> <p>Variante 4 : modificare l’estensione della superficie di gioco; osservare come ciò possa facilitare, o creare difficoltà ai componenti del gioco.</p>
<p>Come si decreta il vincitore</p>	<p>Vince la squadra che cattura il maggior numero di compagni, confinandoli nella regione esterna allo spazio di gioco</p>

Osservazioni: al termine di ogni manches, si può procedere ad eseguire semplici conteggi, confronti, addizioni, sottrazioni (Quanti alunni sono stati catturati? Quanti sono rimasti in gioco? Quale squadra ha catturato più prede?)