

## Formazione Matematica - Ambito 9 - IC Rodengo, IC Travagliato

### Parte 2. Giocare bene è già fare matematica

#### Progettazione attività di laboratorio

<b>Nome del gioco</b>	La staffetta delle forme
<b>Tipologia</b>	Competitivo e collaborativo
<b>Destinatari</b>	Classe prima
<b>Traguardo (dalle IINN)</b>	Descrivere , nominare e classificare figure in base alla forma e sviluppare un atteggiamento positive verso la matematica. Segue le indicazioni dell'insegnante per collaborare con i compagni nel lavoro di coppia o di gruppo. Conosce e applica le regole della convivenza delle comunità e del gruppo di appartenenza.
<b>Obiettivo principale (dalle IINN)</b>	Riconoscere le principali figure geometriche
<b>Finalità specifica:</b>	saper riconoscere le principali figure geometriche piane anche in presenza di figure estranee
<b>Prerequisiti</b>	Saper riconoscere le principali figure piane : Cerchi, rettangoli , quadrati e triangoli.
<b>Materiali</b>	Scatole, cartoncino , forbici, righello , matita
<b>Luogo</b>	Classe e/o palestra

<b>Tempi</b>	<p>10 minuti per spiegazione del gioco  5 minuti per la formazione delle squadre  5 minuti allestimento aula  5 minuti per la prova generale  25 minuti per il gioco  10 minuti per la preparazione del tabellone finale  <b>60 minuti totali</b></p>
<b>Composizione delle squadre</b>	<p>L'insegnante forma due squadre di 10 alunni ciascuna.  La scelta avviene nel modo di rendere le squadre più equilibrate possibile.</p>
<b>Regole</b>	<p>Le regole sono ispirate dal gioco della staffetta  1 punto per ogni figura inserita nel cesto giusto  1 punto in meno per ogni figura errata.  L'insegnante prepara:  Alcuni triangoli diversi tra loro, alcuni cerchi di diverse dimensioni, alcuni rettangoli di diverse dimensioni, alcuni quadrati di diverse dimensioni per un totale di 40 pezzi. Verranno preparate delle figure intrusive (cioè non corrispondono alle figure geometriche precedentemente elencate)  Ogni squadra avrà una cesta (una per ogni gruppo di figure) dove riporre le figure pescate.  L'insegnante annuncia l'inizio del gioco  Una volta presa una figura dalla cesta il bambino torna indietro per posizionarlo nella cesta della propria squadra relativa alla figura. La squadra non può intervenire nella scelta del compagno.  Quando l'ultimo staffettista ha inserito il suo pezzo il docente controlla che le figure siano state inserite nella cesta giusta.  Se all'interno della cesta trova una figura (estranea) chiede al gruppo di consultarsi e motivare il perché della loro scelta con la possibilità di cambiare la cesta dove inserirlo</p>
<b>Come si decreta il vincitore</b>	<p>Vince la squadra che ha raggiunto il punteggio più alto.  1 punto per ogni figura posta nel cesto giusto  1 punto di penalità per ogni figura posta nella cesta non corretta</p>