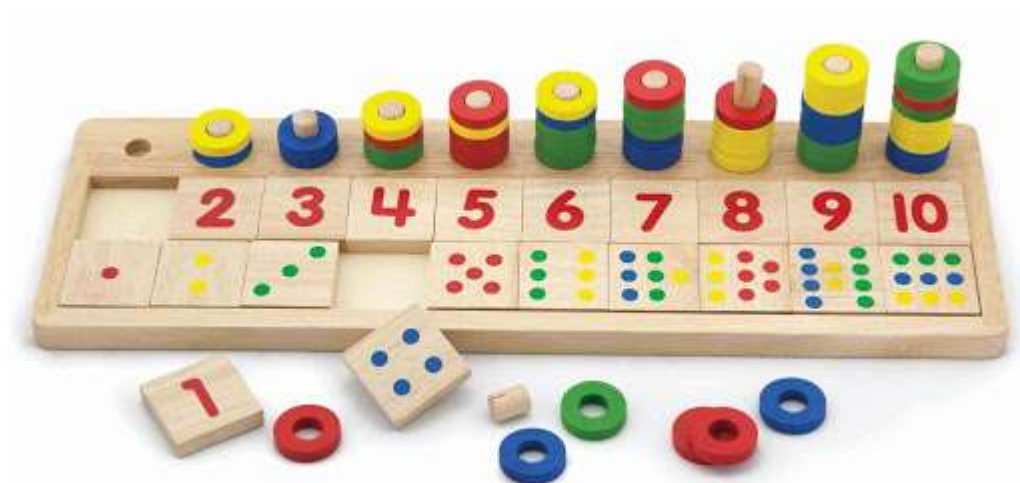


Attività per il potenziamento dell'intelligenza numerica



I CIRCOLO MARSCIANO

AREA LESSICALE

Obiettivi

- Usare la scansione linguistica per il potenziamento della memoria uditiva sequenziale
- Favorire l'apprendimento del nome dei numeri
- Favorire l'automatizzazione della sequenza numerica
- Avviare all'incremento numerico per aggiunta di una unità
- Avviare alla scrittura e alla lettura dei numeri in codice arabico

AREA LESSICALE

Attività

- Conte e filastrocche
- Canzoncine tradizionali quali “Un elefante si dondolava...”
- Riproduzione di numeri con materiale plastico
- Decorazione di numeri
- Scrittura di numeri

Filastrocca numerina



UNO 1 è il delfino che salta sull'onda



DUE 2 le meduse nell'acqua profonda,



TRE 3 sono le rane dentro lo stagno



QUATTRO 4 le oche che fanno il bagno,



CINQUE 5 sono le lucertole distese al sole

SEI 6 le farfalle che volano sulle viole,



SETTE 7 sono le rondini lassù nel cielo



OTTO 8 le api che ronzano sui fiori del melo,

NOVE 9 sono le coccinelle rosse e nere



DIECI 10 i bruchi che mangiano le pere.



FILASTROCCA FRUTTARELLA



Uno è il limone
profumato



Due le pesche
cadute sul prato



Tre sono le pere
gialle e mature



Quattro le mele
acerbe e dure



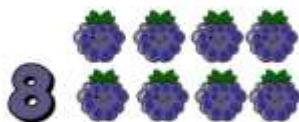
Cinque sono le
banane zuccherine



Sei queste
dolcissime susine



Sette sono le
arance nel cestino



Otto le more
dentro un piattino



Nove sono le
ciliegie sul ramo



Dieci le fragole
cinque per mano!

DA ZERO A NOVE

- RITAGLIA I NUMERI E METTILI IN ORDINE MENTRE RECITI LA FILASTROCCA.



È IL SOLE CHE BRILLA NEL CIELO

ARRIVA UNA NUVOLA E GLI METTE UN VELO.



È UN OMBRELLO TUTTO IMPETTITO



È UN SIGNORE CHE SI È PENTITO



È UN UCCELLO SPINTO DAL VENTO



È UNA SEDIA... MI FERMO UN MOMENTO



È UN SERPENTE CHE TI VUOL MANGIARE



È UNA CILIEGIA DA MANGIUCCHIARE



È UNA SCIABOLA PER GUERREGGIARE

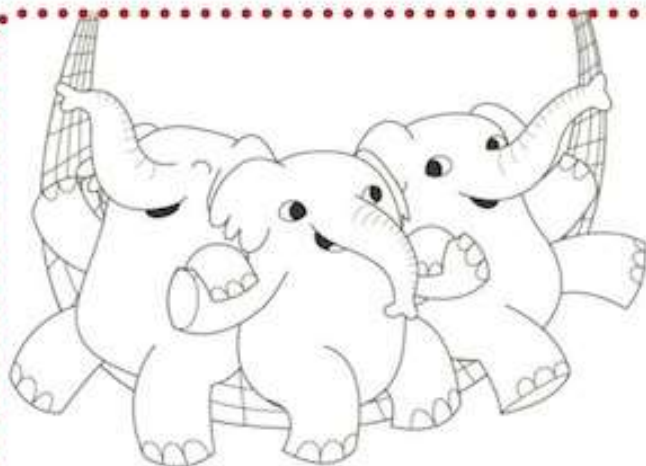


È UN GATTO CHE STA AD ASPETTARE



È UNA DONNA SEDUTA NEL PRATO

ASPETTA LO 0, MA È GIÀ SCAPPATO



UN ELEFANTE SI DONDOLAVA

Un elefante si dondolava,
sopra un filo di una ragnatela,
trovando la cosa molto interessante,
va a chiamare un altro elefante.

Due elefanti si dondolavano,
sopra un filo di una ragnatela,
trovando la cosa molto interessante,
vanno a chiamare un altro elefante.

Tre elefanti si dondolavano,
sopra un filo di una ragnatela,
trovando la cosa molto interessante,
vanno a chiamare un altro elefante.

...continuare fino a 10



Manipoliamo numeri



AREA SEMANTICA

Obiettivi

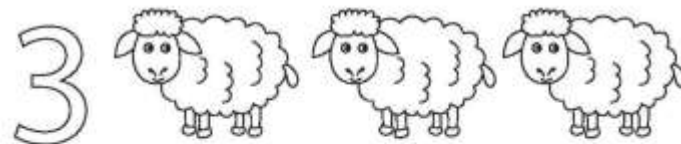
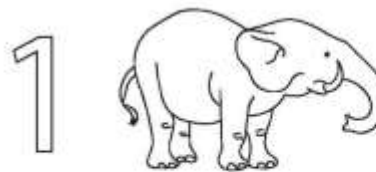
- Stimare numerosità
- Ricavare la quantità “uno” e introdurre il concetto di “zero”
- Aiutare il bambino nella rappresentazione visuospatiale di quantità
- Scomporre e rappresentare la quantità usando la via analogica
- Favorire il rapido riconoscimento visivo

AREA SEMANTICA

Attività

- Manipolare con la pasta di sale o altro materiale plastico delle palline e stimarne la quantità
- Realizzare un dado con il cartoncino, lanciarlo e introdurre in una scatolina il numero di oggetti corrispondenti alla quantità
- Raggruppare per colore le costruzioni o mattoncini di legno, farne due torri e individuare “di più” – “di meno”, stimarne la quantità e aggiungere il numero scritto in codice arabo
- Realizzare delle carte con numeri, quantità, gruppi di oggetti e associarli tra di loro





Conta gli animali e colora il disegno.

Conoscere i numeri entro la decina.

AREA PRESINTATTICA

Obiettivi

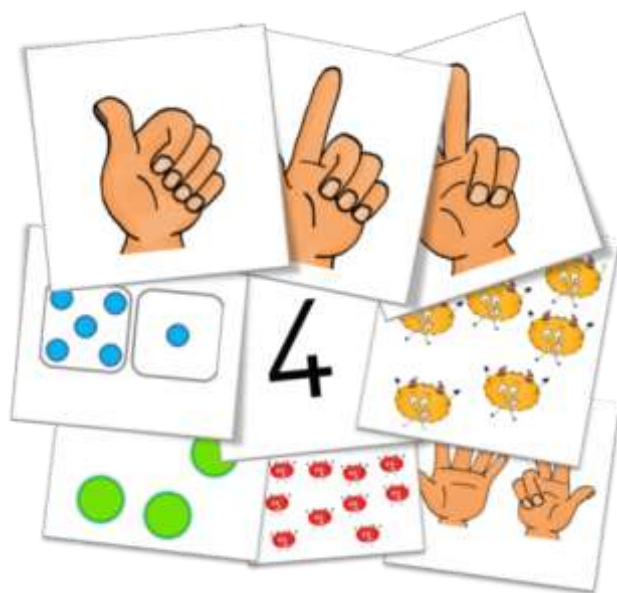
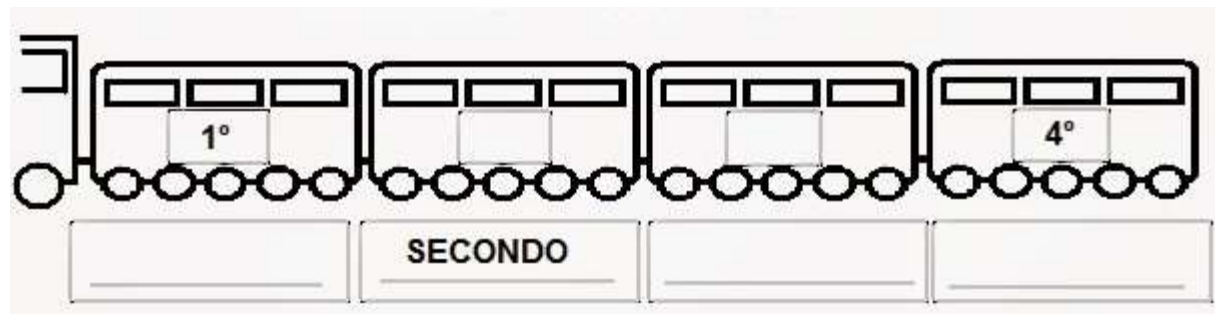
- Selezionare oggetti differenziandoli per attributi
- Selezionare oggetti selezionandoli per funzione
- Selezionare oggetti selezionandoli per dimensione
- Distinguere una unità da un insieme di elementi
- Introdurre l'ordinalità
- Distinguere le dimensioni grande, piccolo, medio

AREA PRESINTATTICA

Attività

- Vuotare i cesti dei giocattoli e raggruppare tutti gli animali, tutte le pentoline...
- Raggruppare una parte di essi per colore, un'altra per dimensione, per forma...
- Distinguere tra un gioco e tanti giochi, nessun gioco
- Mettere in ordine dal più grande al più piccolo e viceversa
- Realizzare un memory con delle carte raffiguranti numeri in arabico, in codice analogico, con oggetti...









- 7
- 8
- 10
- 6
- 4
- 9



SCHEDA 2

Impara i numeri con i puzzle

	1
	2
	3
	4

Puzzle della Pinella - © Giunti Scuola - Impara i numeri con i puzzle - www.puzzle.it

CONTEGGIO

Obiettivi

- Acquisire e consolidare la corrispondenza uno a uno
- Costruire una sequenza progressiva e ordinata
- Recuperare il lessico dei numeri da 1 a... e gli aspetti semantico-quantitativi
- Avviare al contare e all'uso del codice arabico, sollecitando il riconoscimento diretto di piccole quantità

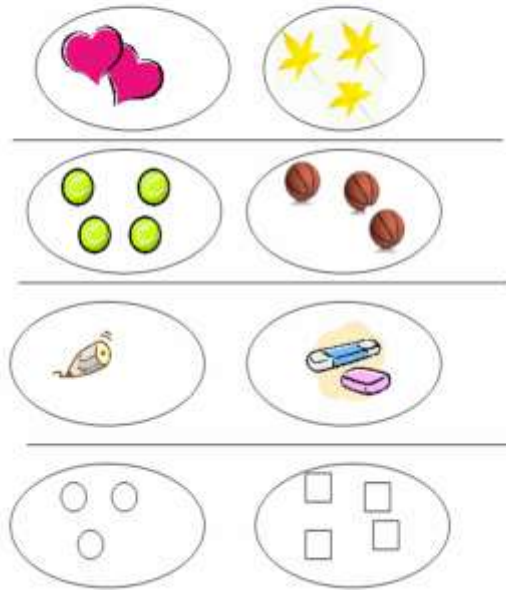
CONTEGGIO

Attività

- Apparecchiare la tavola
- Distribuire caramelle, biscotti...
- Realizzare un pallottoliere con le perline
- Fare collane con la pasta
- Contare oggetti



FAI DIVENTARE TANTI ... QUANTI

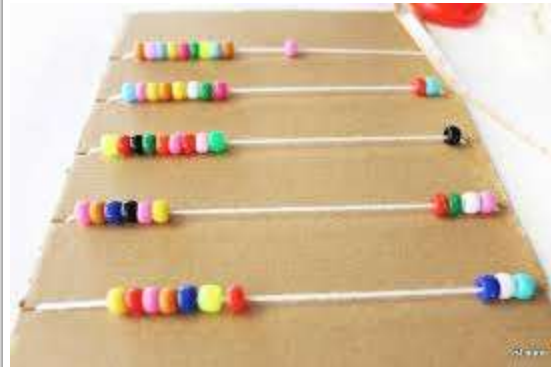


INSIEMI EQUIPOTENTI

Diagram illustrating equipotent sets with empty circles and corresponding objects:

- Empty circle = 5 red musical notes
- 4 blue cars = Empty circle
- Empty circle = 3 green fish
- 3 white leaves = Empty circle

COMPLETA E RENDI EQUIPOTENTI LE COPPIE DI INSIEMI
126maestramia.wordpress.com



<p>PIU' PESCI</p>	<p>MENO GATTI</p>
<p>MENO BANANE</p>	<p>PIU' MELE</p>
<p>TANTE MELE</p>	<p>QUANTE PERE</p>