

MATEMATICA IN MOVIMENTO NEL PRIMO CICLO

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Geometria; Grandezze e misure.



Integrare l'ambito matematico al contesto motorio.



Senso del numero in generale; conteggio in generale; ordinamento; sottoinsiemi dei numeri naturali in generale; operazioni in generale; figure del piano in generale; lunghezza in generale; volume e capacità in generale; tempo in generale.

Il movimento è essenziale per lo sviluppo e la crescita dei bambini e, oltre a ciò, può essere un efficace mezzo a sostegno del processo di apprendimento. Per promuovere l'apprendimento attraverso il movimento è possibile ad esempio proporre attività e giochi interdisciplinari che coinvolgano matematica e condotte motorie. Queste attività favoriscono l'uso del corpo e spingono gli allievi ad esprimere le proprie po-

tenzialità fisiche, cognitive e affettive. Le attività presentate in questa pratica, in parte ispirate a quelle proposte dalle piattaforme [Scuola in movimento](#) e [mobilesport.ch](#), vertono su aspetti numerici, geometrici e di grandezze e misure e sono legate al contesto delle attività motorie, molto familiare per i bambini, con l'obiettivo di stimolare e consolidare gli apprendimenti attraverso il movimento.



Laboratorio di movimento matematico

Una modalità di lavoro interessante, adatta sia per consolidare apprendimenti matematici già trattati in classe sia per esplorare nuovi argomenti in maniera dinamica, è quella del laboratorio di movimento matematico.

Il docente prepara una serie di postazioni, sfruttando lo spazio presente in cortile oppure nella palestra, e divide la classe in gruppi di 3-5 bambini. Ogni postazione presenta delle attività di movimento che richiedono l'attivazione di competenze matematiche.

Alcuni esempi di attività possono essere:

- *Riconoscere i numeri:* i bambini, a turno, tirano un dado a 20 facce e dicono ad alta voce il numero che hanno ottenuto. Tutti i componenti del gruppo si dispongono sul pavimento in modo da assumere con il corpo la forma del numero ottenuto, collaborando e discutendo tra di loro. Se un allievo sbaglia o è incerto nel dire ad alta voce il numero ottenuto, sarà lui a guidare i suoi compagni nella formazione del numero con il corpo, mentre i compagni lo aiuteranno a ricordare come si legge quel numero;



- *Scrivere le cifre*: un bambino si siede su una sedia lateralmente, assume il ruolo dello scrivano e prova a scrivere in aria una cifra con i piedi, piegando e stendendo opportunamente le gambe. Il compagno che indovina quale cifra è stata scritta assumerà il ruolo dello scrivano;



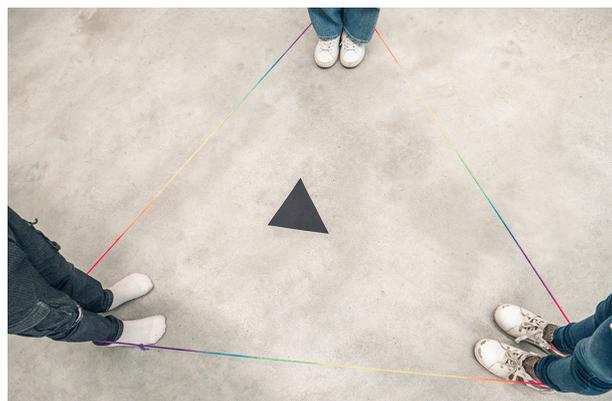
- *Scrivere i numeri*: il docente disegna sul pavimento una griglia 3x3. All'interno di ogni cella indica una cifra da 1 a 9 (lo 0 viene rappresentato fuori dalla griglia). Un bambino entra nella griglia e salta da un numero all'altro, cercando di comporre un numero di telefono, la sua data di nascita ecc. I compagni osservano i movimenti del bambino e, al termine, cercano di ricordare quale numero ha composto;



- *Contare*: i bambini lanciano uno o più dadi (oppure pescano una carta) e saltano su un trampolino per un numero equivalente di volte. In alternativa il bambino può contare alla rovescia partendo dal numero ottenuto e saltare fino a quando raggiunge lo 0;
- *Allenare le operazioni*: disporre il coperchio di un cassone sopra ad un materassone. Due bambini salgono in piedi sul coperchio, uno in faccia all'altro, tenendo le mani davanti al petto e appoggiando i palmi contro quelli del compagno. Un terzo bambino assume il ruolo di arbitro e comunica un'operazione ad alta voce: a questo punto i due allievi che sono sul cassone iniziano a spingersi utiliz-

zando soltanto le mani (i piedi non possono muoversi) cercando di far perdere l'equilibrio all'avversario e rispondendo ai quesiti dell'arbitro. Chi svolge correttamente un'operazione riceve un punto. Vince il primo bambino che ottiene 5 punti oppure chi riesce a far perdere l'equilibrio al compagno. In questo modo gli allievi migliorano la capacità ad assolvere determinati compiti in situazioni di stress;

- *Allenare le operazioni (variante per spazi ristretti)*: due bambini si dispongono uno in faccia all'altro a circa 2 metri di distanza e si lanciano a vicenda una pallina footbag. Ad ogni lancio un bambino chiede di risolvere un calcolo al compagno, il quale dovrà prendere la pallina al volo, dire il risultato, dire ad alta voce un nuovo calcolo e passare la pallina al compagno. Chi riuscirà ad eseguire più passaggi?;
- *Riconoscere e sperimentare le simmetrie*: un bambino, a turno, pesca una carta su cui è indicata una posizione da assumere stando in equilibrio. I compagni, disposti davanti a lui, cercano di imitare la posizione in maniera simmetrica. Il bambino che sta guidando il gioco, dopo alcuni secondi, invita gli altri a chiudere gli occhi. L'ultimo bambino che riesce a non perdere l'equilibrio assume il ruolo di direttore e pesca una nuova carta;
- *Riconoscere ed esplorare le figure geometriche*: i bambini pescano una carta da un sacchetto contenente immagini di figure geometriche piane (cerchio, triangolo, quadrato, pentagono, esagono ecc.). In seguito ne analizzano la forma, individuando quanti sono (o se ci sono) lati e angoli, dicono il nome della figura e cercano di ricrearla utilizzando un elastico da gioco che ne delimiterà il contorno. Nel caso in cui non sia necessario che tutti i bambini compongano la figura, gli allievi restanti possono lanciare un dado e saltare all'interno della figura geometrica il numero di volte indicato dal dado.



Strega comanda numero (o figura)

Il docente dispone per il cortile o per la palestra una serie di oggetti e immagini contenenti numeri in varie rappresentazioni e figure geometriche del piano e dello spazio (rappresentate graficamente o da riconoscere su fotografie della realtà). Il giocatore che assume il ruolo della strega dà il via al gioco dicendo: "Strega comanda numero/figura..." seguito da un numero o dal nome di una figura geometrica. I giocatori devono correre a cercare qualcosa che contenga quanto comunicato dalla strega e poi sedersi davanti per salvarsi. Il compito della strega è quello di toccare uno degli altri giocatori prima che questo si sia messo in salvo. Chi viene catturato assume, nel turno successivo, il ruolo della strega.



Conteggio in gruppo alla cieca

Gli alunni della classe si sdraiano sul pavimento con gli occhi chiusi. Qualcuno dice a voce alta "Uno", può riaprire gli occhi e si alza in piedi, poi un altro giocatore dovrà dire "due", aprire gli occhi e alzarsi in piedi e così via, citando i numeri crescenti. Se due bambini dicono contemporaneamente un numero, tutti i giocatori tornano a sdraiarsi e si ricomincia da capo. Il gioco termina quando non ci sono più allievi sdraiati sul pavimento. È possibile proporre questo gioco partendo da un numero stabilito dal docente o contando a 2 a 2, 3 a 3 ecc.



Il giardino del vicino

Un'attività ad alta intensità che ben si presta per ragionare sul conteggio di collezioni molto numerose (e di conseguenza sui raggruppamenti) è quella de "Il giardino del vicino". Il docente divide la palestra a metà disponendo una corda o delle panchine nel mezzo, le quali rappresentano la staccionata che separa due giardini confinanti. In ogni giardino sono presenti diverse decine di palline e palloni morbidi che rappresentano le foglie secche. I bambini vengono divisi in due gruppi, ognuno dei quali avrà il compito di raccogliere le foglie secche e gettarle oltre la staccionata, nel giardino del vicino. Dopo un paio di minuti il docente interrompe l'attività. Ogni squadra cerca di quantificare il numero di foglie (palloni) che ci sono nel proprio giardino attraverso una stima, per poi verificarla: il fatto che più bambini debbano lavorare su collezioni molto numerose per stabilirne la numerosità spingerà gli allievi ad organizzarsi e a ragionare,

in maniera spontanea, sulle strategie di conteggio e sulla possibilità di contare per raggruppamenti. La squadra che avrà gettato più foglie nel giardino del vicino sarà decretata vincitrice.



Staffetta matematiche

Una modalità interessante e dinamica per consolidare gli apprendimenti e velocizzare l'esecuzione di calcoli consiste nel proporre delle staffette matematiche. Gli allievi vengono divisi a gruppi. Ogni gruppo si dispone davanti a un paletto con i componenti della squadra in fila uno dietro all'altro. Davanti ad ogni paletto è presente un sacchetto contenente dei cartellini colorati (ogni gruppo ha un colore diverso) su cui sono scritti dei calcoli. Dall'altro lato della palestra, sul pavimento, sono disposti dei cerchi, all'interno dei quali sono scritti dei numeri disposti in ordine crescente (ad esempio da 1 a 20). Al via del docente il primo bambino di ogni squadra pesca un biglietto, legge il calcolo, corre dall'altro lato della palestra e sistema il biglietto all'interno del cerchio corrispondente al risultato del calcolo, poi torna e passa il testimone al compagno successivo. Vince la squadra che per prima ha finito i biglietti all'interno del suo sacchetto. Alla fine della gara, come momento di recupero, il docente controlla insieme agli allievi che i calcoli siano stati sistemati nei cerchi corretti: il gruppo che ha sistemato più cartellini correttamente potrà, ad esempio, scegliere il gioco successivo.



Staffetta delle misure

Al fine di cominciare a ragionare, in maniera spontanea, sulle misure di lunghezza, di capacità o di tempo è possibile proporre delle staffette incentrate sull'utilizzo di unità di misura non convenzionali.

Per lavorare sulle misure di lunghezza è possibile organizzare una staffetta il cui percorso si accorcia dopo il passaggio di ogni giocatore. I bambini si dividono in squadre, ognuna delle quali riceve del materiale di una determinata lunghezza (cannucce, corde, bastoni ecc.). Il primo bambino di ogni squadra corre, raggiunge il fondo della palestra e dispone il suo oggetto sul pavimento, in modo che questo sia rivolto verso la partenza, poi torna e passa il testimone al compagno seguente che prenderà un nuovo oggetto e lo disporrà attaccato in linea con quello del compagno. Vince la squadra che per prima riesce a coprire tutto il percorso della staffetta con il materiale a sua disposizione.



Volendo lavorare sulle misure di capacità si può proporre una staffetta divertente, adatta soprattutto alle calde giornate estive, da svolgere rigorosamente all'aperto. Ogni squadra dispone di acqua a volontà, di un recipiente (bicchiere, bottiglia, tazza ecc.) e di una spugna. I bambini di ogni squadra devono riuscire a riempire per primi il rispettivo recipiente. A turno i bambini di ogni squadra devono effettuare un percorso preparato dal docente, inzuppare una spugna nell'acqua e cercare di riempire il contenitore di acqua spremendo la spugna. In seguito tornano indietro e passano il testimone al compagno successivo. Vince la squadra che riempirà per prima il secchio fino all'orlo. Prima di ogni attività è buona prassi dar modo agli allievi di effettuare delle ipotesi e delle stime. Alcune domande guida possono essere: *“Quante cannucce bisognerà disporre per coprire tutta la distanza del percorso?”*; *“Quanti percorsi dovranno essere fatti per riuscire a riempire interamente il recipiente?”*; *“Quanto tempo ci vorrà per portare a termine la corsa?”*; *“Più o meno del tempo di una ricreazione?”*; *“Chi è stato secondo voi il bambino che ha impiegato meno tempo per svolgere tutto il percorso?”*; *“Tra Anna e Lucia, chi è stata la bambina che ha impiegato meno tempo per svolgere tutto il percorso?”* ecc.



Corsa d'orientamento matematica

Una proposta divertente consiste nell'associare alla corsa d'orientamento dei compiti da risolvere. Il docente prepara una cartina della scuola e dei suoi dintorni, indicando una decina di punti da trovare. In ciascun punto il docente dispone un foglio su cui è indicato un indovinello o un compito matematico da risolvere e una pinzatrice da CO (oppure un pennarello colorato o un timbro, badando di metterne uno diverso a ogni postazione). I bambini ricevono la cartina e un foglio su cui risolvere i vari quesiti che troveranno alle postazioni. Devono trovare tutti i punti indicati sulla cartina, risolvere gli esercizi proposti ad ogni postazione e indicare la risposta per iscritto sul proprio foglio, pinzando o timbrando il foglio di controllo prima di lasciare la postazione e recarsi in cerca della successiva. Una volta che un bambino termina la sua corsa si annota il suo tempo. Quando tutti gli allievi sono tornati si verificano le risposte ai quesiti matematici a grande gruppo.



Calcoli da corsa

Si formano gruppi di circa 10 bambini, ognuno dei quali ha una corda. Si dispone un cerchio e al suo interno si inserisce una carta che indichi un numero, ad esempio il 100. Ogni giocatore appoggia quindi la sua corda a raggio partendo dal cerchio: si creano in questo modo delle sezioni. Ad ogni giocatore viene assegnata una sezione tra due corde, nella quale scrive il suo nome con un gessetto. A ogni giocatore vengono messe a disposizione 5-10 carte coperte, disposte a circa 5 metri dal cerchio. I giocatori si dispongono nella loro sezione e al via corrono a prendere una carta, tornano nella loro sezione e la ripongono accanto alla carta centrale. I giocatori devono sottrarre dal numero presente al centro del cerchio (100) il numero che hanno pescato e annotare il risultato sull'asfalto. Poi si corre a prendere una nuova carta e la si sottrae al risultato ottenuto prima. Quando i bambini hanno finito di calcolare i risultati ci si sposta di una sezione del cerchio in senso orario e si verifica che i calcoli svolti dal compagno siano corretti.



Ruba bandiera

È possibile proporre dei giochi in cui ogni bambino “rappresenta” un numero, come ad esempio “Ruba bandiera”. Nella versione classica di ruba bandiera si può allenare l'aspetto ordinale dei numeri, chiedendo ai bambini, divisi in due squadre, di disporsi in fila e di ricordare il loro numero rispetto alla posizione assegnatagli all'interno della loro squadra. Le prime volte i bambini possono indossare una pettorina con il numero a loro associato per aiutarli a ricordare il loro numero e la loro posizione.



Ruba bandiera può essere proposto nella versione classica chiamando un numero per volta, in modo che i bambini delle diverse squadre a cui è stato assegnato quel numero corrano al centro per recuperare la bandiera e portarla in salvo, oppure si possono proporre delle variazioni in cui viene indicato un calcolo e devono correre i bambini il cui numero corrisponde al risultato.

Una volta consolidato il gioco se ne possono proporre diverse varianti per lavorare anche su altri aspetti numerici. Ad esempio, si possono chiamare più bambini di ogni squadra indicando una proprietà dei numeri (tutti i numeri pari, tutti i numeri maggiori di 3, tutti i numeri composti da due cifre ecc.).



Campana matematica

Una rivisitazione del classico gioco da cortile della "Campana" si presta molto bene per allenare le operazioni e per stimolare la riflessione su addizione e sottrazione come operazioni inverse l'una dell'altra. Utilizzando i gessetti si disegna sull'asfalto la classica campana. Il primo giocatore tira un dado nascondendo il numero che ha ottenuto agli altri giocatori: questo è il numero di partenza. Il giocatore deve poi saltare all'interno delle caselle che ci sono sul percorso, sommando di volta in volta al numero di partenza i numeri che incontra e dicendo il risultato parziale ad alta voce, ogni volta che entra in una nuova casella. Ad esempio, se il numero che ha ottenuto dal tiro del dado è 4, dovrà dire 5 quando entra nella casella 1 ($4+1$), 7 quando entra nella casella 2 ($5+2$), 10 quando entra nella casella 3 ($7+3$), 14 quando entra nella casella 4 ($10+4$) e così via. Al ritorno il giocatore dovrà effettuare il percorso inverso, saltando sulle stesse caselle dell'andata e effettuando l'operazione inversa, ovvero sottraendo al risultato finale i numeri che incontra al ritorno. Se il giocatore riesce a terminare il percorso, l'ultimo numero che dirà ad alta voce dovrebbe corrispondere al risultato ottenuto dal dado. Se uno dei bambini che sta osservando il gioco riesce a indovinare il numero di partenza mentre il giocatore è ancora in gioco, il bambino che è all'interno della campana termina la partita e passa il turno al bambino che ha indovinato. Per variare il gioco ed evitare che il primo numero della campana sia l'1 è possibile scrivere nelle caselle numeri diversi. Si può inoltre intervenire sulla quantità di caselle per semplificare o rendere più complesso il gioco.



Palloni e punteggi

In uno spazio ampio (palestra o cortile) si può proporre un'attività in cui ogni squadra deve trasportare in un grande contenitore degli oggetti, ad esempio dei palloni di diverso tipo (palline da tennis, palloni da pallavolo, palle di ritmica, palloni da basket ecc.). Tra la linea di partenza, dietro la quale sono messi a disposizione tutti i palloni che è possibile trasportare, e il contenitore, i bambini devono correre o eseguire un percorso ad ostacoli trasportando un pallone alla volta, oppure si dispongono tutti a una certa distanza e si passano in sequenza il pallone fino a lanciarlo nel contenitore per poi scorrere di un posto e ricominciare i lanci con un altro pallone. All'inizio della prima elementare si può decretare come vincitrice la squadra che trasporta il maggior numero di palloni nel contenitore; mentre quando i bambini hanno acquisito più dimestichezza con i numeri, si possono assegnare punteggi diversi ai palloni e stabilire che vinca la squadra che per prima arriva a un certo punteggio. Quando scade il tempo o una squadra dichiara di aver finito, il gioco si ferma e ogni squadra conta i palloni trasportati o somma il punteggio dei palloni che ha recuperato. Come verifica ogni squadra controlla anche il conteggio dell'altra squadra.



Abbatti i birilli!

Si gioca con birilli numerati disposti a triangolo ($1 - 2 - 3 - 4 - \dots$). Lo scopo è abbattere i birilli facendo scorrere una palla a terra dalla linea di partenza, come nel bowling. All'inizio della prima elementare si può contare e confrontare il numero di birilli che sono stati abbattuti da ogni giocatore e vince chi ne ha abbattuti di più; con allievi più grandi, si può iniziare a sommare i punteggi dei birilli abbattuti da ciascun allievo e vince chi ha totalizzato il punteggio più alto, oppure si può chiedere di sottrarre, a partire per esempio da 100, i punti corrispondenti ai birilli caduti e vince chi ha totalizzato il punteggio minore. Una variante finlandese consiste nell'abbattere piccoli cilindri di legno numerati, cercando di ottenere in modo esatto, attraverso lanci successivi, un certo punteggio prestabilito, ad esempio 50 punti, e rialzando i cilindri ogni volta nel punto in cui sono caduti. Se si supera il 50, si riparte da zero. I birilli o i legnetti si possono costruire e abbellire con gli allievi, creando così dei materiali che rimangono a disposizione della classe, nei momenti di gioco istituzionalizzato o libero.





Tiro al bersaglio

Con i bambini si realizza un grande pannello di cartone in cui si praticano dei buchi ai quali si applicano delle sacche. I buchi verranno realizzati di diverse dimensioni: più sono grandi e meno punti valgono perché è più facile centrarli. In una discussione preliminare con i bambini si possono assegnare i punti ai diversi buchi tenendo anche conto dell'altezza a cui si trovano rispetto al lanciatore.

Poi si gioca con delle palline da tennis che devono essere lanciate cercando di centrare i fori e cercando di totalizzare, in un certo numero di lanci, il punteggio maggiore. Anche in questo caso può essere valida la variante di sommare i punteggi ottenuti da diversi lanciatori appartenenti alla stessa squadra o quella di dover ottenere esattamente un certo punteggio, scegliendo attentamente i fori a cui mirare.

Movimento e filastrocche geometriche

Oltre alle filastrocche numeriche è consigliato presentare quelle geometriche, dedicate alle figure del piano o dello spazio, che possono rappresentare un buon modo per analizzare le proprietà di una figura e per trovare le parole per descriverle. Un esempio efficace è la filastrocca *“Le disavventure di Aldo Cambio”* (Allegato), che da cerchio diviene prima quadrato poi rettangolo e infine triangolo. Ogni forma geometrica assunta dal personaggio può essere messa in evidenza attraverso un gesto che la richiama, sia realizzato dal singolo bambino (ad esempio, per la prima strofa, l'allievo forma un cerchio con le braccia), oppure eseguiti dai bambini in gruppetti tenendosi per mano (ad esempio, per la prima strofa, 4 bambini si dispongono in cerchio). Sul modello di una filastrocca data se ne possono costruire di nuove con i bambini, a partire dalle caratteristiche di una figura geometrica o di un personaggio geometrico.

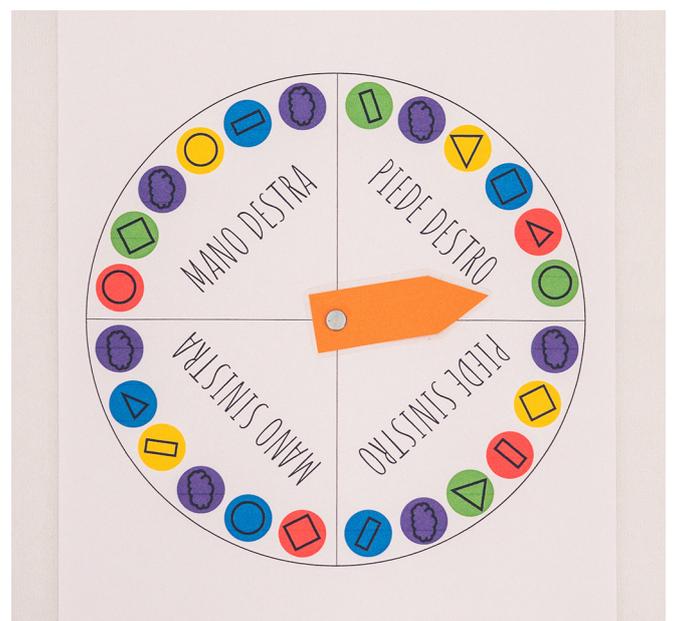
Sono filastrocche geometriche anche quelle che forniscono indicazioni spaziali da eseguire in un percorso nel reale che prende vita partendo da un contesto narrativo e al cui interno si rintracciano diverse relazioni spaziali: sopra-sotto, destra-sinistra, davanti-dietro ecc. Questa tipologia di filastrocche può essere inventata con gli allievi partendo da un percorso costruito in aula o in palestra. Insieme ai bambini, la filastrocca può essere musicata o corredata da gesti illustrativi e utilizzata per guidare un'attività di movimento: un bambino può svolgere il percorso, mentre

canta la filastrocca e i compagni cantano insieme a lui aiutandolo nel memorizzare il percorso.



Twister geometrico

Con i bambini si realizza un grande telo, creando e incollando 24 figure piane (principalmente cerchi, triangoli, quadrati e rettangoli) ben schierate su 4 file di colori differenti, avendo cura di ruotarle in diverse posizioni non standard (con lati non paralleli ai bordi del telo). Si realizza, sempre con l'aiuto dei bambini, un grande disco in cartone dotato di freccia rotante, diviso in quattro settori ognuno riportante diverse figure piane colorate e l'immagine del piede destro o sinistro o della mano destra o sinistra. Nell'esempio qui a fianco è stata aggiunta anche la nuvoletta ad indicare un'ulteriore difficoltà per l'equilibrio: s'intende che la mano o il piede corrispondente è da tenere in aria. I bambini si sfidano a due a due; i giocatori fanno parte di due squadre diverse. Un giocatore “arbitro” per ogni squadra si occupa di ruotare la freccia posta sul disco di cartoncino e di indicare al compagno quale parte del corpo e quale forma geometrica deve tenere in considerazione. Il giocatore che si trova sul telo deve quindi posizionarsi di conseguenza, toccando con la mano o con il piede indicato la figura del colore usciti. Modificando la propria posizione ogni volta che viene ruotata a turno la freccia sul disco, i bambini devono cercare di mantenere l'equilibrio il più a lungo possibile, nonostante la posizione proibitiva che sono costretti ad assumere. Quando uno dei due allievi perde l'equilibrio, si assegna un punto alla squadra avversaria e si cambia coppia di sfidanti.





Isole e ponti

In palestra viene creato dal docente un reticolato fatto di panchine (i ponti) che collegano tra loro dei tappetini (le isole). Per rendere più o meno difficile l'attività il docente può variare il numero di isole e di ponti e la loro disposizione nello spazio. Su ogni isola sono posizionati oggetti o attrezzi di diverso valore (chiarito o attribuito in precedenza con i bambini). I bambini partono tutti da uno stesso isolotto e sono divisi in due squadre. A turno ogni bambino deve percorrere il reticolato, raccogliere lungo il proprio percorso un oggetto a sua scelta o concordato con i compagni di squadra prima della parten-

za e raggiungere il lato opposto della palestra, in cui ogni squadra accumula il proprio bottino. Si gioca con le seguenti regole: nel percorrere il reticolato, non si può passare più volte su uno stesso ponte o da una stessa isola (se ciò accade l'allievo ricomincia da capo); si può prendere un solo oggetto per arricchire il tesoro della propria squadra.

Quando tutti i bambini hanno affrontato il percorso, ogni squadra conta i punti totalizzati, e vince la squadra che ha totalizzato più punti.

Al termine del gioco, sarà interessante discutere con i bambini: "Quanti diversi percorsi erano possibili per attraversare il reticolato?".



TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVALENTI

L'allievo:

- conosce e utilizza i numeri naturali almeno fino a 100 in contesti legati principalmente al quotidiano e sa effettuare ordinamenti, stime, conteggi di raccolte alla sua portata numerica;
- esegue calcoli mentali e mentali-scritti che coinvolgono addizioni almeno fino al 100 e sottrazioni in casi più semplici;
- riconosce, denomina e descrive le più comuni figure del piano e dello spazio, oltre a semplici relazioni e strutture legate alla lettura della realtà che lo circonda;
- confronta, classifica e ordina lunghezze legate alla sua realtà ed effettua nel concreto misure per confronto con una grandezza scelta come unità;
- manifesta un atteggiamento positivo rispetto all'apprendimento quando si affrontano esperienze relative alla matematica.

COLLEGAMENTI CON ALTRE DISCIPLINE



Area motricità

COMPETENZE TRASVERSALI

- Sviluppo personale (messa a fuoco degli scopi, rispetto delle regole e degli altri).
- Collaborazione (condivisione scopi).

CONTESTI DI FORMAZIONE GENERALE

Biosfera, salute e benessere.
Cittadinanza, culture e società.



FILASTROCCA PER ORIENTARSI

Sette punti ho avuto in dono
 Per capire dove sono
 Sopra me c'è il cielo vuoto
 lo cammino ma non nuoto
 Sotto me c'è il duro suolo
 lo cammino ma non volo
 Alla destra la mia mamma
 A sinistra il mio papà
 Dietro me ciò che era prima
 Avanti a me ciò che sarà
 Sopra e sotto, un lato e l'altro
 Dietro e avanti: il mondo è mio
 Ma dov'è il settimo punto?
 È nel centro: sono io.

Da "Rima Rimani", Bruno Tognolini, Salani

SOTTO LA FOGLIA...

Sotto la foglia la coccinella
 sopra il fornello c'è la padella
 Sopra la testa metto il cappello
 Sotto la pioggia uso l'ombrello
 Sopra le onde va il bastimento
 Sotto il lenzuolo dormo contento

Di Elena Fascinelli

DESTRA, SINISTRA, SOPRA, SOTTO

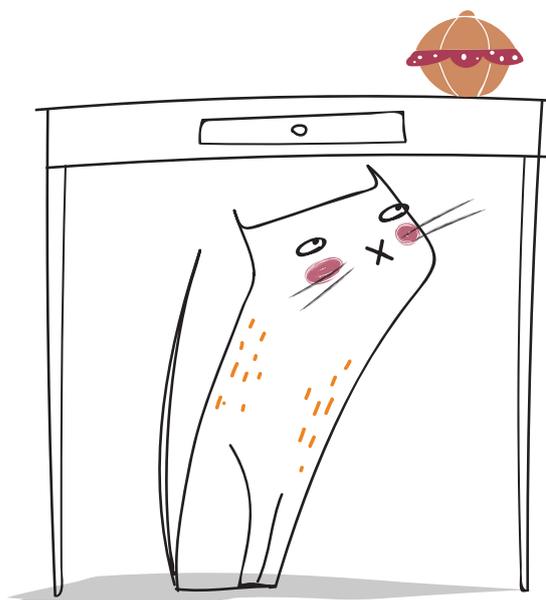
La destra è una mano preziosa
 perché scrive tanto
 e non si riposa.
 A sinistra c'è il cuore che batte forte
 se incontra un amore.
 Se guardi sopra
 c'è il cielo stellato
 che tante volte
 ti fa restar senza fiato.
 Se guardi sotto
 c'è la terra favolosa
 che dona la vita ad ogni cosa.
 Se guardi fuori
 vedi tante persone belle
 ma se guardi dentro
 scopri quelle ancor più belle!

FILASTROCCA DEL SOPRA

Sopra il tetto c'è il camino,
 sopra il letto c'è il cuscino.
 Sopra il tavolo c'è un bicchiere,
 per il bimbo che vuole bere.
 Il tegame è sul fornello.
 C'è la pioggia sull'ombrello
 e sul piatto c'è del pane
 per il bimbo che ha un po' fame.

FILASTROCCA DEL SOPRA E DEL SOTTO

Sopra il tetto fuma il camino,
 sotto c'è il nido di un uccellino.
 Sopra il letto dorme il bambino
 sotto si cela un bel gattino.
 Sopra il tavolo c'è un salamino
 che riempirà un succulento panino.
 Sotto il tavolo il gatto aspetta
 che ne cada qualche fetta.
 Sopra la barca c'è un pescatore,
 aspetta che il pesce abbocchi da ore,
 il pesciolino immerso nel mare
 si nasconde per non abboccare.
 Sopra la nuvola il sole splende
 sotto le nubi la pioggia scende.
 Sopra sta su, sotto sta giù:
 ora lo sai e puoi dirmelo tu!

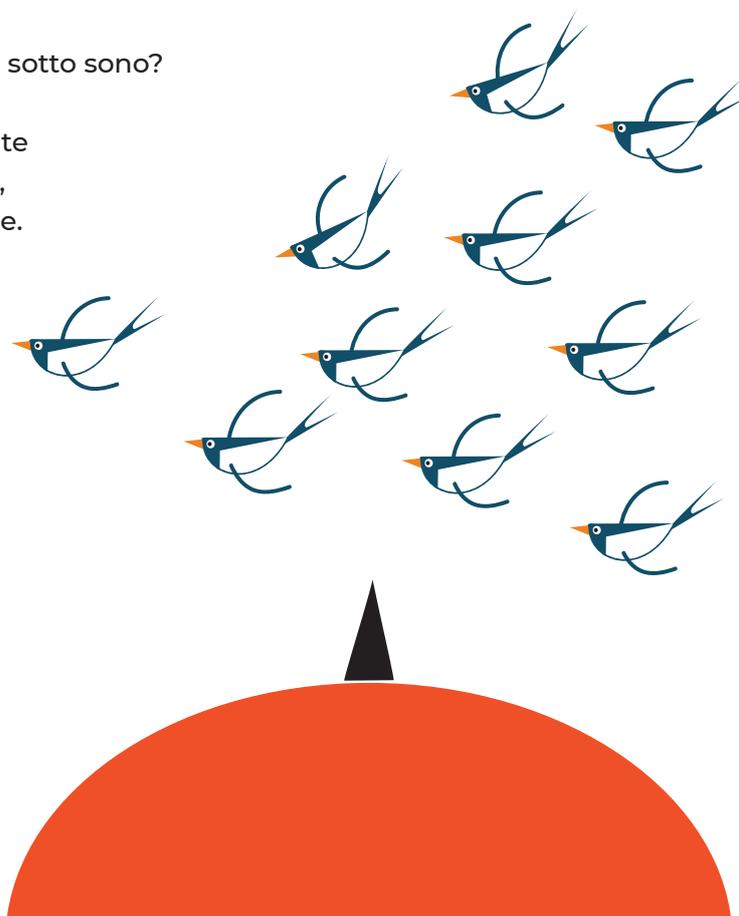


SOTTO E SOPRA

Sotto un grande ombrello c'è
 un tondo e giallo cappello;
 sotto al cappellino,
 la testa di un bambino
 e sotto ai biondi ricci
 c'è un mare di capricci.
 Sopra l'ombrello rosso
 spunta un puntale grosso;
 sopra al puntale c'è uno stuolo
 di rondini in volo;
 sopra, di nubi un velo
 che offusca il blu del cielo.
 Più in alto, ormai lontano,
 si vede un aeroplano.
 Sotto, ma più vicine
 s'adagiano verdi colline;
 Più giù la fioritura
 dei prati di pianura.
 È sopra al manto del prato
 ogni fiore sbocciato.
 In alto si alzano i fusti
 degli ondeggianti arbusti;
 sopra, ombrose e tante
 le chiome delle piante.
 Allora, bimbo mio,
 hai capito cosa sopra e sotto sono?
 Sono paroline amiche
 che ci dicono brevemente
 dove si trova ogni cosa,
 senza affaticar la mente.

DOV'È IL TESORO?

Sull'isola un bel giorno,
 mentre osservava tutt'intorno,
 il nostro Zappatata, una volta Trinciasquali,
 trovò qualcosa sotto un mucchio di giornali:
 era una mappa del tesoro
 con disegnate monete d'oro.
 Quando il capitano l'aprì
 trovò una scritta che diceva così:
 "Corri in avanti e supera il sasso
 se non vuoi fare un gran fracasso.
 Delle due strade ce n'è una sola
 che ti conduce fino all'aiuola.
 Proprio lì dentro trovi una palla:
 portala sopra la scatola gialla.
 Più avanti trovi un bel ponte:
 passaci sotto come un bisonte.
 Dopo stai attento al lago gelato
 passa di fuori, non esser sbadato!
 Quindi attraversa il bosco di pini
 non farli cadere, fai solo gli inchini.
 Se hai seguito il gioco fin qui
 stanne pur certo il tesoro è lì!



LE FORME

Tutte le cose hanno una forma:
 gli alberi, le case, gli aerei che sfrecciano nel cielo.
 Ci sono razzi fatti a triangolo,
 autotreni a forma di rettangolo.
 Ci sono forme semplici, come il cerchio e
 il quadrato;
 ci sono forme che si indovinano subito
 e altre che ci si mette un po' a riconoscerle.
 Tutto ciò che ci circonda nasconde una forma:
 basta solo guardare con un po' di attenzione!

TONDI E QUADRATI

Tondo è il mondo
 tonda l'arancia gialla
 tonda la lumaca
 che a stento sta a galla.
 Tondo è il sole
 tonda pure la "o"
 tonda la palla
 che il cannone sparò.
 Tondo è l'orologio
 tonda è la ruota
 tondo è un pesce
 che nel mare nuota.
 Quadrata è la casa
 quadrata la mattonella
 è tonda invece la coccinella.
 Tonda la corona del re
 quadrato è il biscotto
 sono due tondi il numero otto.
 Tondo il soldino
 quadrato è il piatto
 è tondo pure l'occhio del gatto.

LE FORME GEOMETRICHE

Son quadrato e son perfetto,
 assomiglio a un fazzoletto,
 se mi allungo un pochettino
 faccio un bel rettangolino.
 Triangolo mi han chiamato,
 da tre punte son formato,
 sono un poco spigoloso,
 ma non son pericoloso.
 Sono un cerchio e son rotondo,
 giro spesso nel bel mondo,
 giro in tondo in bicicletta
 con l'auto o la motocicletta.

IL TRIANGOLO

Triangolo mi hanno chiamato,
 perché di tre punte
 sono formato.
 Occorre stare attenti
 a come pungo
 perché non sono curvo
 come un fungo.

IL RETTANGOLO

Rettangolo mi hanno chiamato,
 perché son più lungo
 di un quadrato.
 Assomiglio ad un grosso portone,
 a una finestra
 e ad un palazzone.

IL QUADRATO

Son quadrato e son perfetto
 assomiglio a un fazzoletto.
 Quattro lati e quattro punte
 nei quadretti e nelle porte.

IL CERCHIO

Sono un cerchio tondo tondo
 giro spesso per il mondo.
 Con le ruote ed i palloni
 delle auto e i torpedoni.



UN CUBO

Tristallegro cubettino
ha il suo bel caratterino.
Ha sei facce tutte uguali,
ma emozioni eccezionali.
Ha la faccia divertita
con gli amici alla partita,
però il tempo cambia in fretta:
annoiato, in casa aspetta.

LE DISAVVENTURE DI ALDO CAMBIO

Aldo Cambio di Guastalla
era tondo come una palla,
abitava in un villino
circondato dal giardino.

Passeggiando sul vialetto
inciampò in un sassetto,
cadde a terra, si schiacciò
e un QUADRATO diventò.

Fu portato all'ospedale
perché s'era fatto male,
per sei giorni digiunò
magro magro si trovò.

Quando scese giù dal letto
barcollava il poveretto,
la sua forma ancor cambiò
e un RETTANGOLO restò.

La sua mamma Gelsomina
gli diè pane e vitamina,
Aldo Cambio s'ingrassò
la sua testa s'allungò
e perfino s'appuntì:
fu un TRIANGOLO così.

