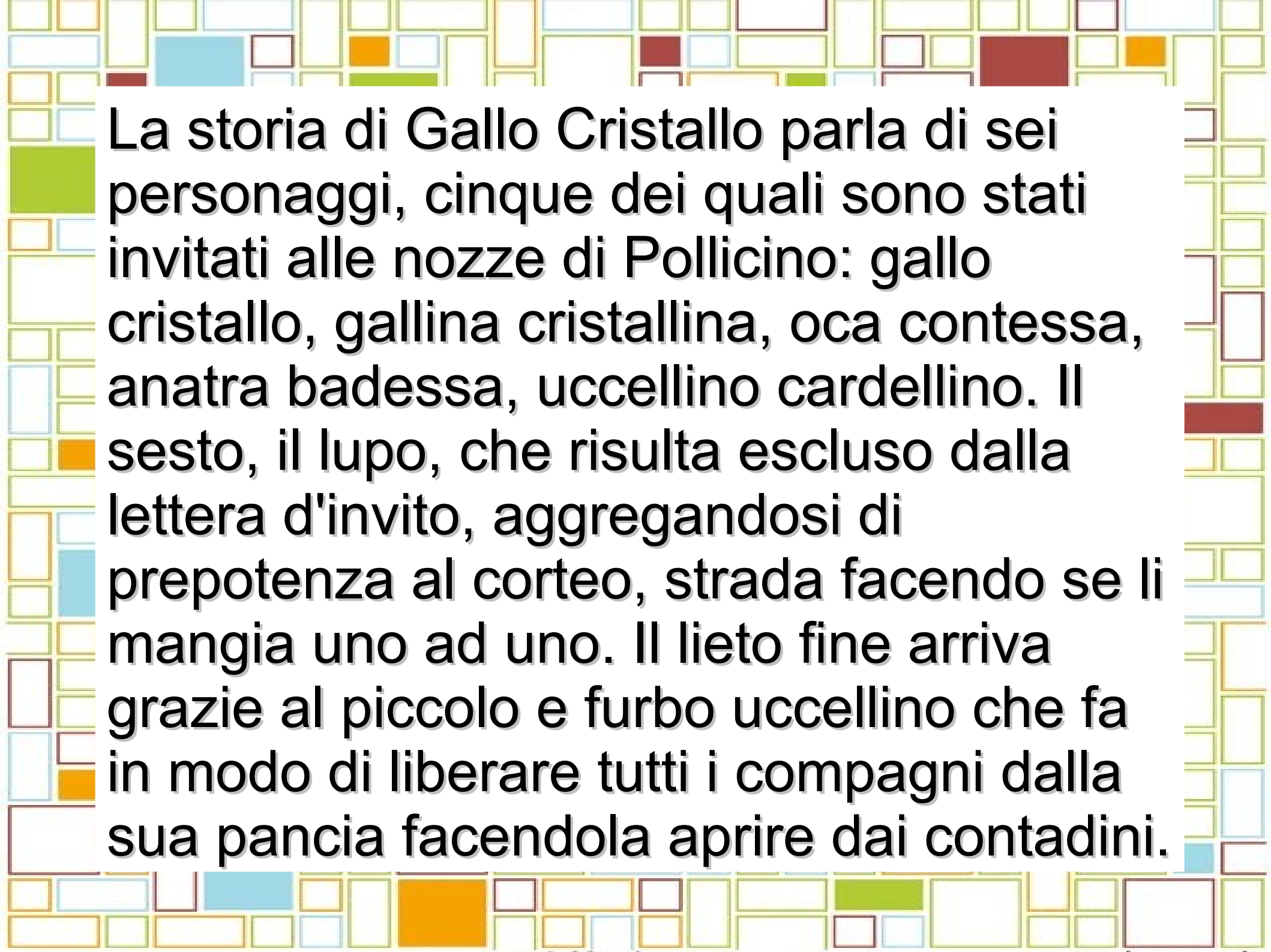


La storia di Gallo Cristallo





La storia di Gallo Cristallo parla di sei personaggi, cinque dei quali sono stati invitati alle nozze di Pollicino: gallo cristallo, gallina cristallina, oca contessa, anatra badessa, uccellino cardellino. Il sesto, il lupo, che risulta escluso dalla lettera d'invito, aggregandosi di prepotenza al corteo, strada facendo se li mangia uno ad uno. Il lieto fine arriva grazie al piccolo e furbo uccellino che fa in modo di liberare tutti i compagni dalla sua pancia facendola aprire dai contadini.



Per presentarla:

- **Drammatizzazione**

l'insegnante parla con parole di bambino

- **Il ballo di gallo cristallo**

memorizzo l'ordine divertendomi

ATTIVITA'

- **Il bosco di gallo cristallo**

prerequisiti: nozione di vicino-lontano

- **Tutti alle nozze di Pollicino**

prerequisiti: conoscere l'esistenza dei numeri

- **La battaglia cristallina**

prerequisiti: aver sperimentato qualche tipo di "coordinata" (es. foglio a quadretti)

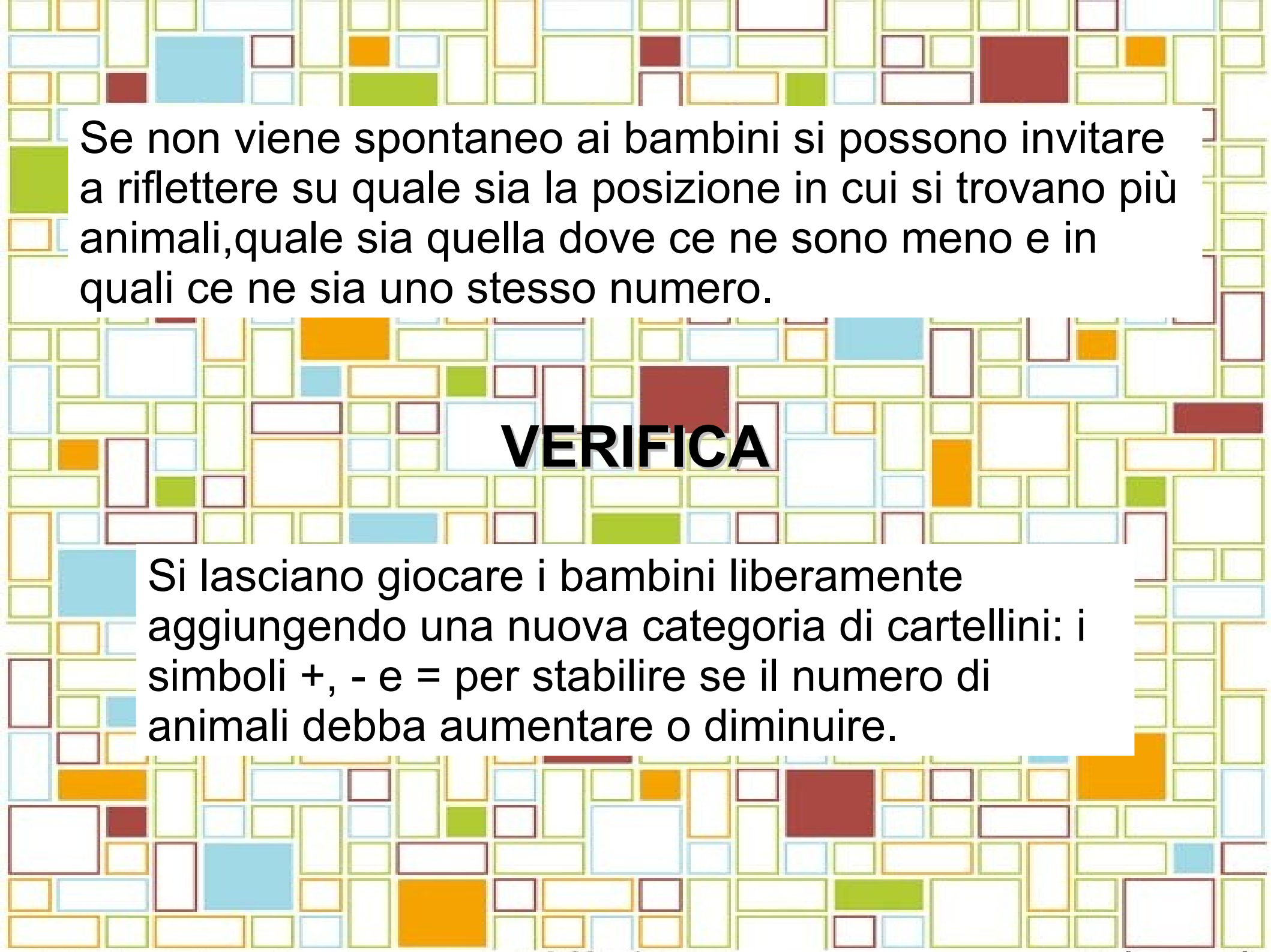
Il bosco di Gallo Cristallo



1) Si concordano i simboli e si realizzano tutti gli elementi necessari al gioco.

2) Si gioca! Si pesca una carta personaggio, una per la posizione e si tira il dado. Si posizionano i personaggi.





Se non viene spontaneo ai bambini si possono invitare a riflettere su quale sia la posizione in cui si trovano più animali, quale sia quella dove ce ne sono meno e in quali ce ne sia uno stesso numero.

VERIFICA

Si lasciano giocare i bambini liberamente aggiungendo una nuova categoria di cartellini: i simboli +, - e = per stabilire se il numero di animali debba aumentare o diminuire.

Tutti alle nozze di Pollicino

L"Ordinatore"

Questo gioco consente di ricostruire la storia di Gallo Cristallo utilizzando i personaggi.

Dopo aver fatto ripercorrere ai bambini le varie fasi della storia utilizzando i pom pom si stimola la loro riflessione con domande del tipo:

"Qual'è il primo?"

"Qual'è il secondo?"

"A che numero corrisponde il gallo? E l'oca?"

Ripercorrendo poi la storia possiamo fermarli per porre domande come:

"Quanti animali sono stati mangiati?"

"Quanti animali rimangono ancora?"





VERIFICA

- Possiamo proporre ai bambini di disegnare quello che hanno fatto.
- Possiamo fare domande ai bambini su come l'hanno fatto ad esempio “Come hai fatto a capire quanti sono gli animali?” “Che cosa fai per contarli?” “Come fai a sapere che dopo l'1 c'è il 2, dopo il 3 c'è il 4?”

La battaglia cristallina

1^a Fase:

Si ripercorre la storia: il bambino che rappresenta il gallo, trovata la lettera, sceglie la via da percorrere e da ognuna delle colonne arrivano gli altri personaggi della storia

(ogni riga incrocia tutte le colonne)



1^a Verifica:

Si invitano i bambini a disegnare quello che è stato fatto chiedendo esplicitamente di rappresentare anche il reticolo (potrebbe essere utile dare un nome alla tabella stabilendolo con loro).

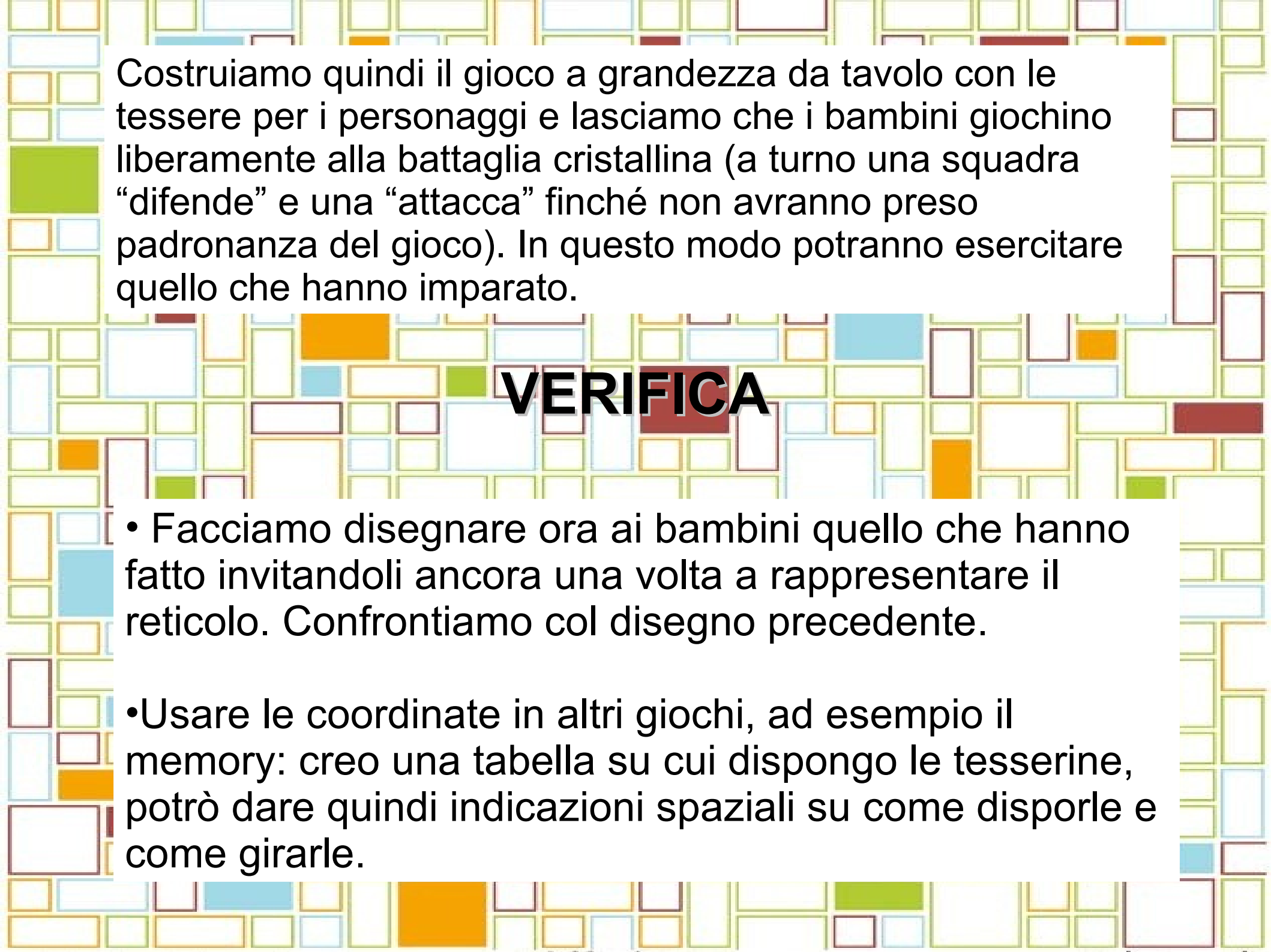


2^ Fase:

Si tirano fuori i dadi: uno con le vie, uno con i numeri/colori. Due bambini alla volta lanciano i dadi e si incamminano per la strada indicata dal proprio dado fino a incontrarsi.

(ogni riga incontra una colonna in uno e un solo punto)

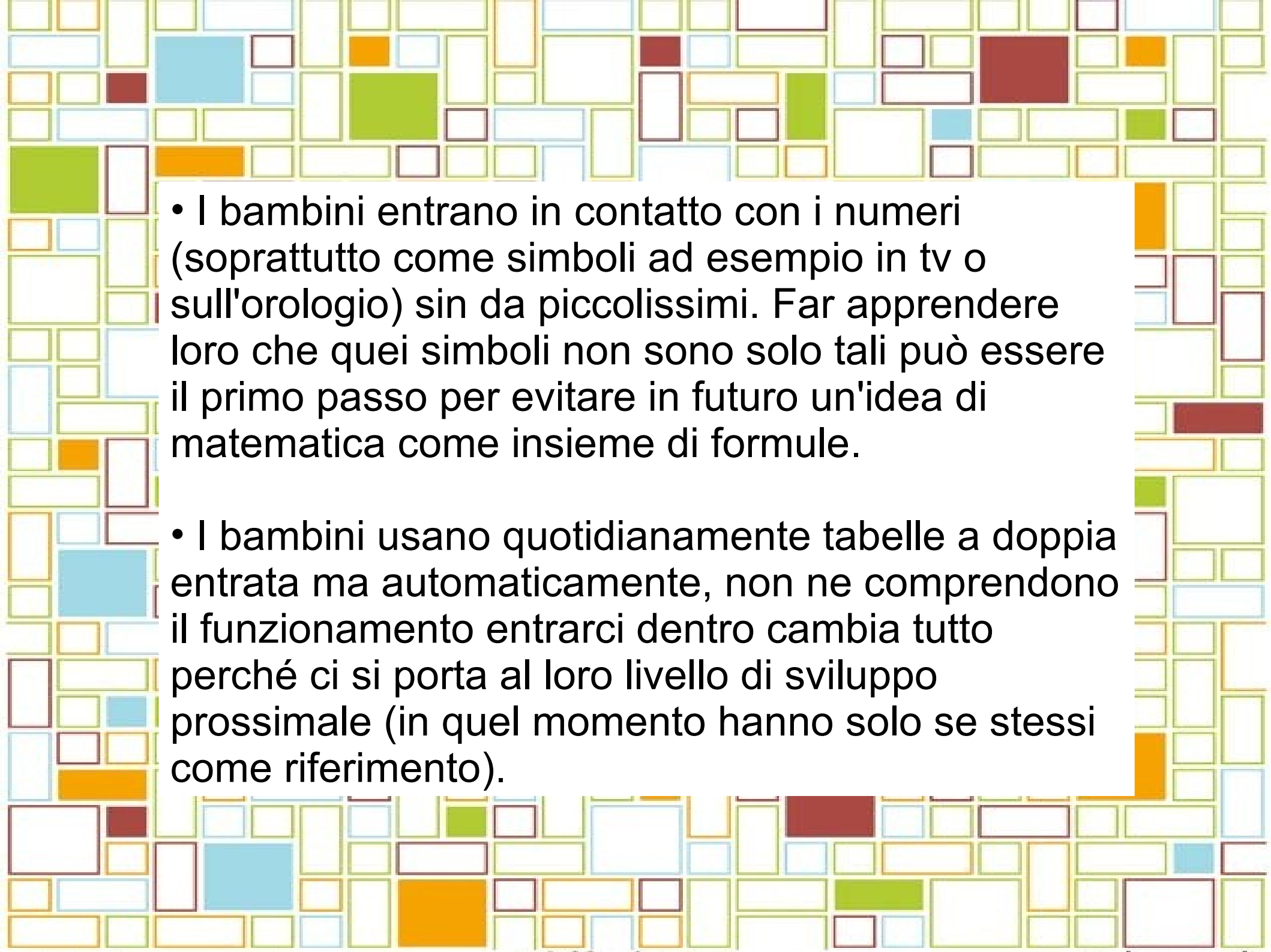
Una volta compreso il funzionamento ribaltiamo la storia: e se fosse stato il lupo a trovare la lettera ma non sapesse dove sono gli altri animali? Lo aiutiamo noi: dei bambini si posizionano e saranno gli animali, gli altri daranno le “coordinate” al lupo per trovarli.

The background of the slide is a complex, colorful pattern of overlapping rectangles and squares in various colors including yellow, green, blue, orange, and red. The shapes are arranged in a way that creates a grid-like structure with some irregularities.

Costruiamo quindi il gioco a grandezza da tavolo con le tessere per i personaggi e lasciamo che i bambini giochino liberamente alla battaglia cristallina (a turno una squadra “difende” e una “attacca” finché non avranno preso padronanza del gioco). In questo modo potranno esercitare quello che hanno imparato.

VERIFICA

- Facciamo disegnare ora ai bambini quello che hanno fatto invitandoli ancora una volta a rappresentare il reticolo. Confrontiamo col disegno precedente.
- Usare le coordinate in altri giochi, ad esempio il memory: creo una tabella su cui dispongo le tesserine, potrò dare quindi indicazioni spaziali su come disporle e come girarle.



- I bambini entrano in contatto con i numeri (soprattutto come simboli ad esempio in tv o sull'orologio) sin da piccolissimi. Far apprendere loro che quei simboli non sono solo tali può essere il primo passo per evitare in futuro un'idea di matematica come insieme di formule.

- I bambini usano quotidianamente tabelle a doppia entrata ma automaticamente, non ne comprendono il funzionamento entrarci dentro cambia tutto perché ci si porta al loro livello di sviluppo prossimale (in quel momento hanno solo se stessi come riferimento).

DIFFICOLTA'

- Il livello di conoscenza dei numeri non è omogeneo fra i bambini della scuola dell'infanzia, prima di proporre attività di questo tipo potrebbe quindi essere opportuno verificarlo all'interno della classe.
- L'attività dell'ordinatore presuppone la memorizzazione dei personaggi della storia, per aiutare i bambini a ricordare può essere utile usare la canzone ripetendola più volte.

Obiettivi



Obiettivi

- Imparare ad orientarsi nello spazio con il corpo e con la “mente”.

Interagire con lo spazio in maniera consapevole, collocare correttamente se stessi, oggetti, persone; seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

- Seguire l'ordine temporale degli avvenimenti, dare al numero la sua funzione ordinale.

Avvicinarsi al numero come segno e strumento per interpretare la realtà, riflettere sull'ordine e sulla relazione.

- Modellizzare degli avvenimenti rappresentando anche quantità.

Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare.

Obiettivi

Attività di questo tipo sono la base per garantire la continuità prevista dalle indicazioni nazionali fra scuola dell'infanzia e scuola del primo ciclo.

Gettano le basi per molti degli obiettivi di apprendimento quali il contare oggetti ed eventi a mente, leggere e scrivere i numeri con consapevolezza, eseguire semplici operazioni a mente, comunicare la posizione nello spazio e percorsi con la voce o il disegno.