

## **“Divertiamoci con i numeri”**



Con questo progetto sarà possibile attraverso il gioco, avvicinare i bambini ai numeri e alle competenze logico matematiche in maniera divertente ed interculturale. Accompagnandoli nell'avventura di un viaggio non solo geografico ma anche storico, le attività ludiche prevedono un percorso laboratoriale in cui costruire gli stessi giochi e gli antichi strumenti matematici inventati da antiche civiltà e da diversi popoli, per poi impararne la pratica

### **OBIETTIVI**

Relazionarsi gioiosamente con i numeri incentivando competenze logico-matematiche (Le noiose tabelline si possono imparare giocando e lo stesso teorema di Pitagora da storico mattone potrà entrare giocosamente per sempre nella mente del bambino con una favola e due tangram), socio-relazionali ed espressive

Giocare è anche imparare a rispettare le regole, a condividere esperienze, è sapere riconoscere, apprezzare e condividere la migliore strategia vincente anche e soprattutto quando non è la propria!

### **MATERIALI**

I 3 supporti utilizzati per la realizzazione del progetto:

- ❑ Antichi strumenti matematici: Bastoncini cinesi, Suan Pan (abaco cinese), Soroban (abaco giapponese), Shoty (abaco russo), Bastoncini di Nepero (moltiplicazione), Sungkaan (Filippine), Yupana e Quipo (Incas), Taptana (Ecuador) e naturalmente l'abaco degli antichi romani.

- ❑ Giochi :
  - *di percorso*: Moksha Patan (India), Pachisi (India), Senet (Egitto), Yuth (Corea) - Mehen l'antico progenitore egizio .
  - *di strategia*: Xiang qi (Cina), Wiqi (Cina), Go (Giappone), Hulli Gatta (India), Naukhadi (India), Sungka (Filippine), Chongka (Indonesia), Bagh Chal (Nepal), Surakarta (Indonesia), Gomoku (Giappone).
  - *di abilità*: Carrom (India, Pakistan, Bangladesh), Turumpa (trottola filippina).
  
- ❑ Puzzle: Huaron Pass, Sudoku (sia per la 1<sup>a</sup> che per le altre classi), Tangram, Solitario Cinese.

## PERCORSO

L'avvio del progetto prevede un incontro preparatorio e di pianificazione con gli insegnanti dove concordare contenuti e programmazione.

Sarà proposto l'apprendimento di giochi diversi per ogni classe e la realizzazione di laboratori durante i quali i ragazzi costruiranno un gioco per la classe ed un gioco od uno strumento matematico per se stessi. Andremo così a fare conoscere diversi giochi e strumenti matematici in ciascuna classe, che poi gli alunni potranno condividere fra loro in una possibile festa finale di plesso di fine anno scolastico

Nr. 2 incontri - della durata di 2 ore - per ciascuna classe.

- ❑ Primo incontro:
  - 1<sup>a</sup> ora, con il supporto LIM: origine ed evoluzione storico/geografica del gioco in generale.  
Presentazione dei giochi/strumenti prescelti per la classe. Contesto geografico di provenienza ed evoluzione (sussidio LIM).
  - 2<sup>a</sup> ora, pratica con il gioco e lo strumento prescelto per la classe.
  
- ❑ Secondo incontro, laboratori e pratica del gioco:
  - 1<sup>a</sup> ora costruzione strumenti/giochi prescelti per la classe. Costruzioni che il ogni bambino si porterà a casa.
  - 2<sup>a</sup> ora pratica giochi/strumenti.
  
- ❑ Qualora il laboratorio rientri in una programmazione di plesso è prevista anche una Festa finale, aperta a genitori ed amici:
  - saranno esposti giochi, strumenti matematici, antichi rompicapo.
  - gli alunni di ciascuna classe presenteranno e condivideranno il proprio gioco ed il proprio strumento di calcolo.
  - i ragazzi della quinta, utilizzando la sungkaan filippina, cureranno alla maniera antica, la statistica delle presenze.

## DESTINATARI:

**ordine di scuola:** primarie e secondarie di 1°

## COSTI

125 € di cui a carico della scuola 55 € e a carico della Casa delle Culture 70 €