

SCHEDA ATTIVITÀ

Titolo: Multipli esplosivi

A cura di Silvia Bosoni, insegnante.

Obiettivo: acquisizione del concetto di multiplo

Attività in semplici passi

- A. (Apertura): come preparazione alla specifica attività di gioco l'insegnante dovrà riprendere con i bambini l'argomento oggetto di consolidamento/potenziamento. Nel caso dell'esempio qui proposto, il concetto di multiplo e, di conseguenza, fornire la regola e degli esempi. Può essere utile questo esercizio anche come ripasso delle tabelline in quanto, per ciascun numero i multipli sono il risultato delle moltiplicazioni del numero stesso per i numeri naturali compreso lo zero. Utile a tale scopo, può essere richiedere ai bambini di formulare esempi specifici. In questo modo l'insegnante può sincerarsi del livello di partenza del gruppo classe.

- B. (Attività centrale): l'insegnante dividerà il gruppo classe in due gruppi a seconda della numerosità degli alunni cercando di formare gruppi non più numerosi di 12. Il più possibile eterogenei per competenze. L'attività potrà essere svolta in palestra come in cortile e, in ciascun gruppo, i bambini dovranno scegliere con la conta, colui o colei che deciderà con che numero iniziare la partita. La scelta potrà anche essere effettuata lanciando un dado due volte e sommandone i punti. Oppure potranno essere preparati dei cartellini contenenti i numeri da 1 a 10 e il bambino sorteggiato con la conta potrà pescare tra quelli casualmente.
Ogni bambino che avrà pescato il numero di partenza, dovrà leggerlo ad alta voce, e dare il via alla prova. Se, ad esempio, il numero pescato fosse il 3 allora lui pronuncerà "uno" iniziando il conteggio in ordine crescente che proseguirà poi con i bambini alla sua destra che, a loro volta, pronunceranno il numero seguente nella sequenza (il secondo bambino dirà "due" e così via), sostituendolo il proprio numero con la parola "BUM" quando corrisponde a un multiplo di quello di partenza.

- C. (Chiusura): ogni volta che un bambino sbaglia viene eliminato e si chiude un turno. A quel punto verrà pescato o scelto un nuovo numero e si procederà nello stesso modo fino a quando non rimarrà un solo bambino che, quindi, sarà il vincitore della partita.

È possibile eseguire il gioco non procedendo in senso orario o antiorario, ma utilizzando un pallone che verrà lanciato al compagno che si vorrà chiamare a giocare.

Questa variante risulta un pochino più difficile in quanto i bambini non possono prevedere quando sarà il proprio turno e conoscere con preavviso la possibile risposta che toccherà loro dare.

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: stimolare l'apprendimento in modalità ludica attraverso una attività di gruppo che fornisce la possibilità di ricevere feedback di apprendimento e rinforzi tra pari.
- L'attività può essere facilmente declinata dai 9 agli 11 anni modificando la complessità del numero di partenza oppure variando anche l'argomento in gioco.

Tempo: sarà l'insegnante di volta in volta a valutare la durata dell'attività a seconda della risposta del gruppo classe e/o dell'argomento affrontato

Materiale:

- Cartoncino
- Fogli A4 e plastificatrice
- Sacchetto
- Palla

I materiali possono essere arricchiti e modificati di volta in volta in base alla necessità del caso ed al focus dell'attività.