

SCHEDA ATTIVITÀ: IL GIOCO DEL BUM

Per la scuola primaria

A cura di Giulia Bernardi e Martina De Pieri
associazione [PiGreco - il Luogo Ideale](#)



Obiettivo: giocare con le sequenze di numeri, alla scoperta delle tabelline

Attività in semplici passi

- A. I bambini sono seduti in cerchio o semicerchio: è importante che sia chiaro un ordinamento tra di loro e che tutti possano vedere i bambini che li precedono.
- B. Il formatore al centro indica il primo bambino che deve iniziare a contare e chiarisce l'ordine (orario o antiorario) in cui procedere con la conta. Ogni bambino deve dire un numero, in ordine progressivo: uno, due, tre, quattro...
- C. Il formatore annuncia che si proseguirà a contare seguendo la regola "due bambini seduti e il terzo si alza". I bambini inizieranno a contare e quelli che devono dire un multiplo di 3 dovranno alzarsi in piedi mentre dicono il loro numero, e poi tornare a sedersi.
- D. I bambini che sbagliano, perché si alzano quando non devono o non si alzano se devono, vengono eliminati dal gioco uscendo dal cerchio (o perdono un punto). Ogni volta che un bambino esce si ricomincia a contare da 'uno'.
- E. L'obiettivo è riuscire a contare fino al numero più grande possibile senza sbagliare e non essere eliminati. Oppure si può decidere di terminare il giro quando si raggiunge la fine della tabellina (per es: si arriva a 30, e tutti i bambini rimasti in gioco avranno vinto).
- F. Dopo aver proposto la regola "due bambini seduti e il terzo si alza" si può cambiare il ritmo: "tre bambini seduti e il quarto si alza", e così via.
- G. Un livello di difficoltà maggiore si ha se il bambino che si alza deve solo dire "BUM" e non il numero, mentre i compagni devono continuare a contare come se il numero fosse stato detto. Quindi i bambini diranno "uno, due, BUM, quattro, cinque, BUM, sette, otto, BUM, ecc."
- H. Per aumentare la difficoltà si può variare il giro, da orario ad antiorario, ogni volta che un bambino esce e si ricomincia a contare.

Suggerimenti per i formatori

- Il gioco si può interrompere quando rimane un numero di bambini uguale al ritmo che si sta tenendo: in questo caso sarà fatto notare che è sempre lo stesso bambino ad alzarsi e quindi tutti i bambini rimasti possono essere nominati vincitori.
- Quando i giocatori rimasti sono un multiplo del numero che genera la sequenza (ad esempio se ci sono 9 bambini e il ritmo è due seduti e uno alzato), si alzeranno sempre gli stessi bambini. Se i bambini riconoscono questo ritmo e non commettono errori si può inserire il formatore dicendo anche lui un numero.
- Il gioco può essere modificato inserendo regole sempre più difficili, come "Due bambini seduti, il terzo si alza, il quarto fa una giravolta" oppure "Ogni tre bambini il terzo si alza in piedi, ma contemporaneamente ogni due bambini il quarto alza le braccia" (così dicendo, al 12, il bambino dovrà sia alzarsi che alzare le braccia, mentre per 3, 6 e 9 solo alzarsi e per 4 e 8 solo alzare le braccia stando seduto).

Tempo: 20-30 minuti

Materiale: Nessuno