

CASE E PRATI

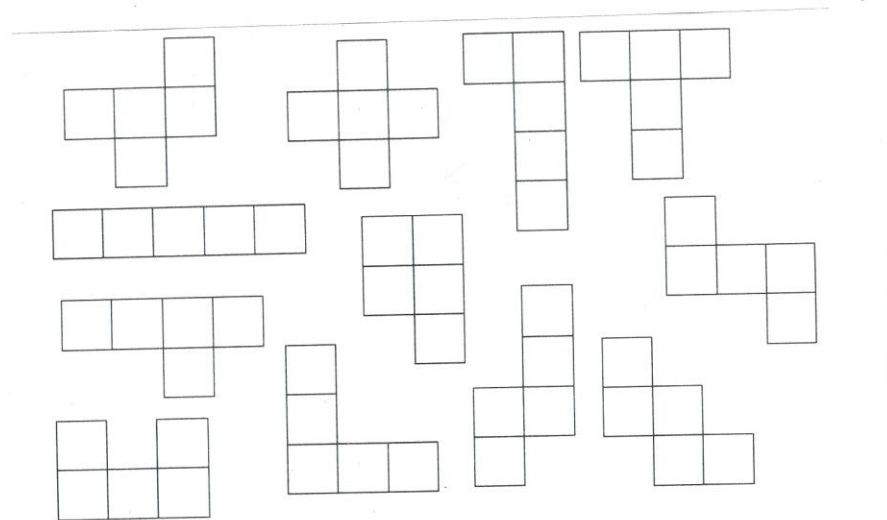
Gioco

E' un gioco che promuove soprattutto lo sviluppo della visione spaziale e avvicina i bambini all'idea di misura e di estensione.

Si gioca collocando via via diversi pezzi sul tavoliere e si creano spazi vuoti stimolando i bambini a vedere se in quegli spazi si possono collocare altri pezzi e a cercarli tra quelli ancora da collocare.

Vince chi riesce a collocare più pezzi del proprio colore.

I pezzi sono i Pentamini, cioè figure piane formate da cinque quadrati congruenti uniti per i lati.



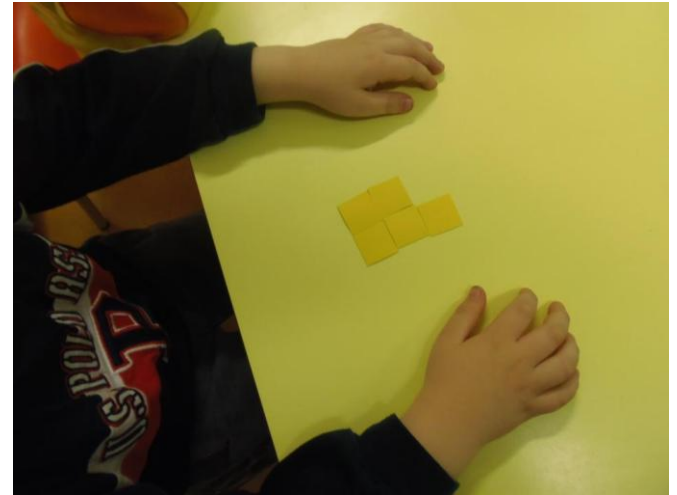
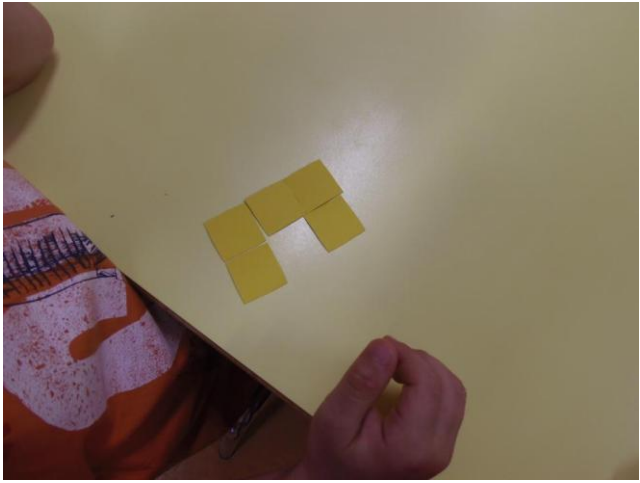
Le figure che si possono ottenere sono 12

Prima di proporre il gioco abbiamo ricercato insieme tutte le varie figure distribuendo a ciascun bambino 5 quadrati uguali

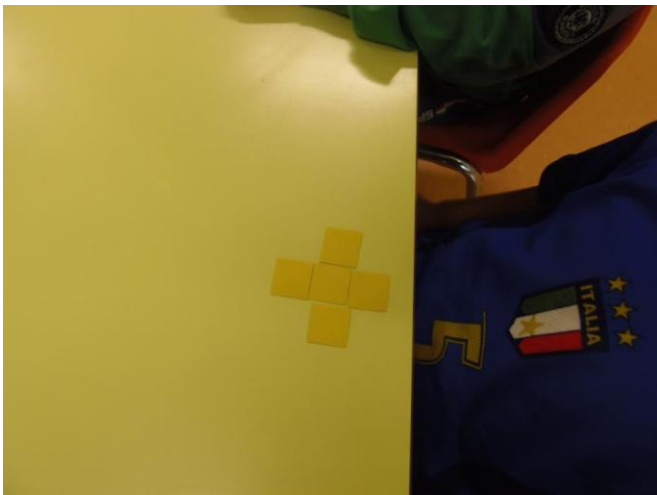


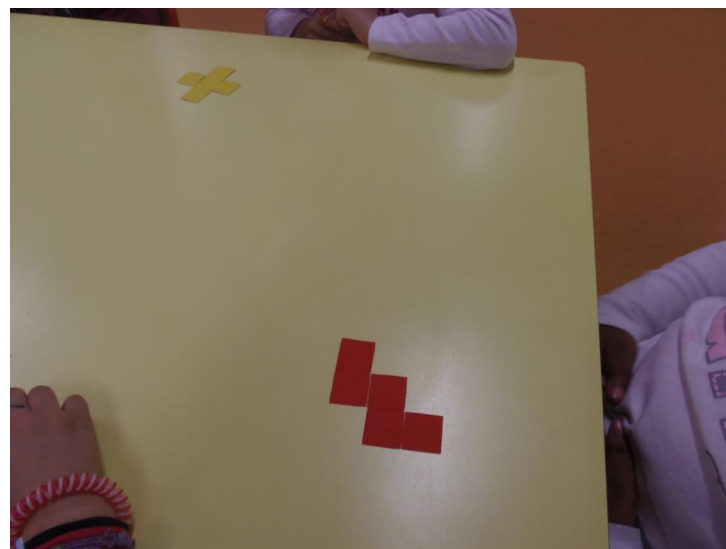
Accostandoli, osservandoli e confrontandoli hanno spostato i quadrati ...



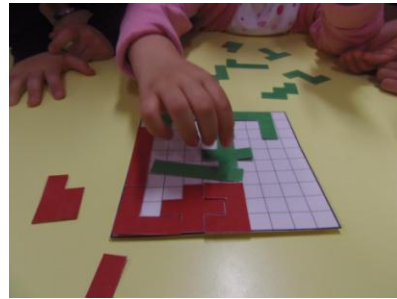
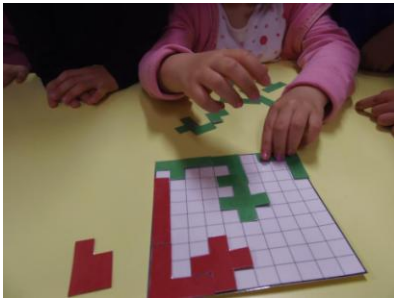


... trovando nuove forme e considerando di volta in volta le relazioni spaziali che si stabiliscono tra i diversi quadrati che compongono una forma: il Pentamino.



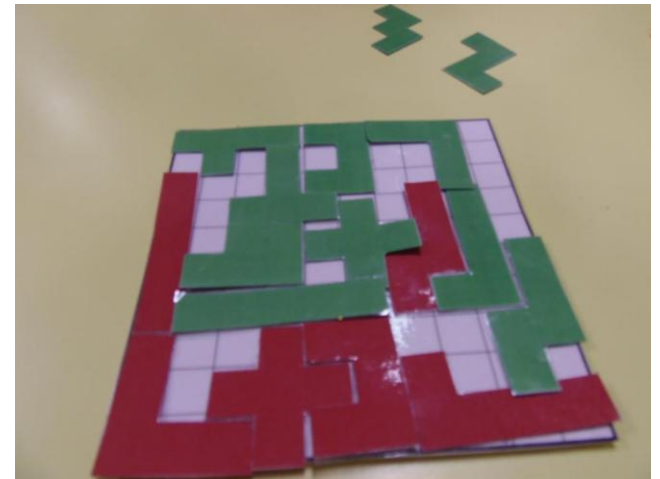
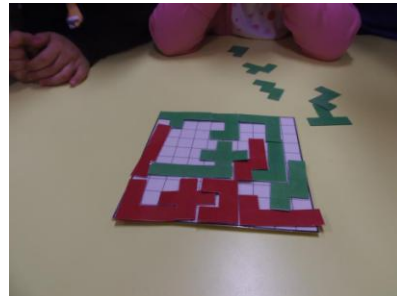
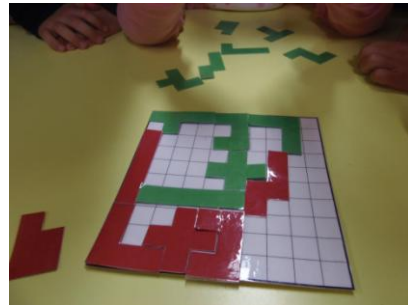


Questo momento, che ha preceduto il gioco vero e proprio e che ne è parte integrante, è di grande valore formativo



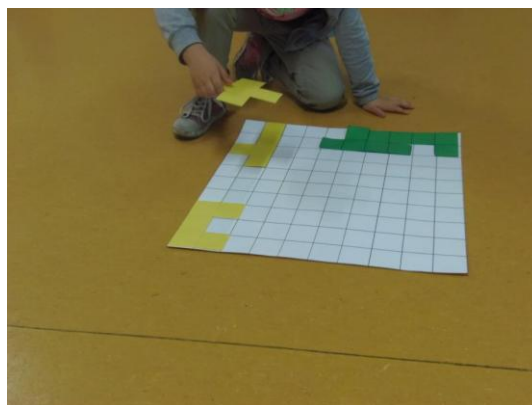
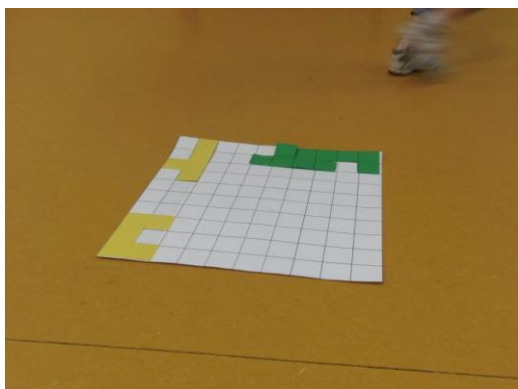
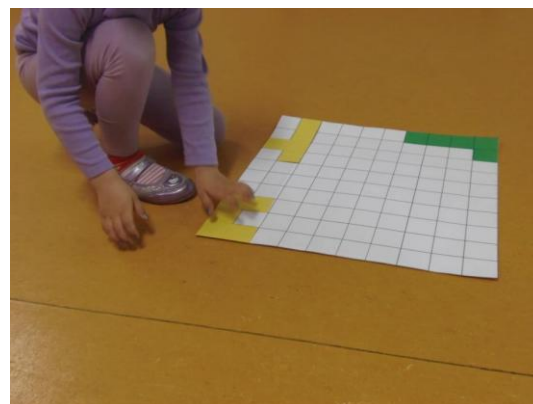
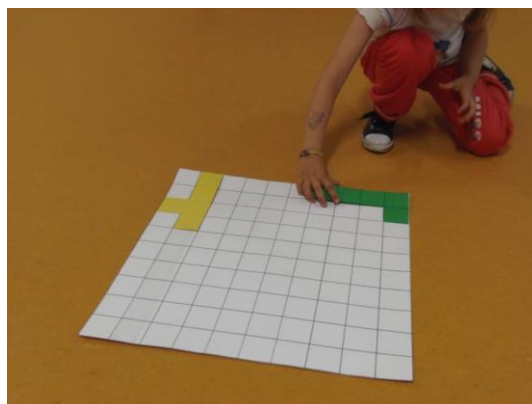
ORA GIOCHIAMO

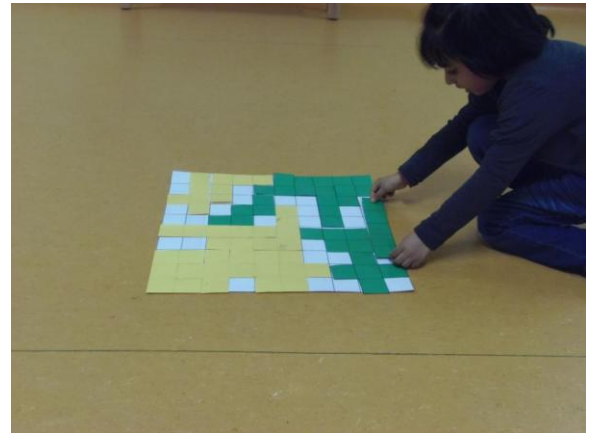
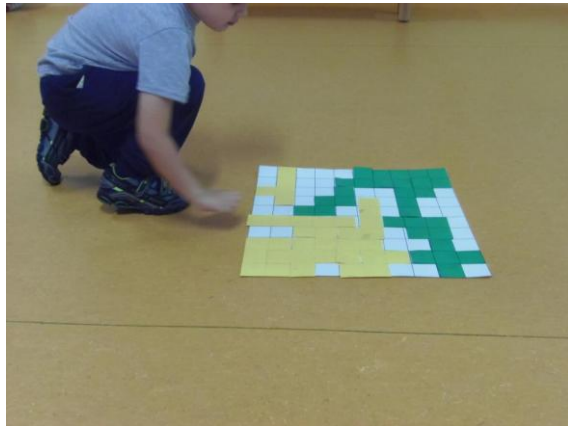
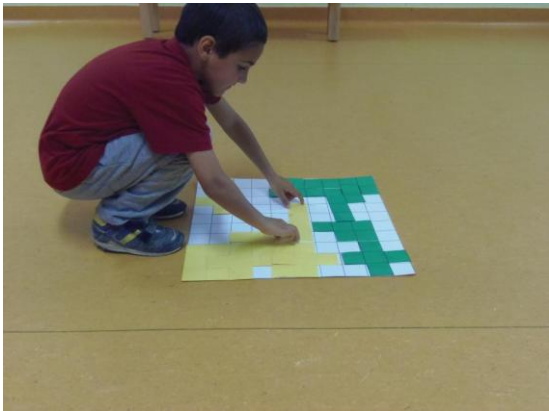
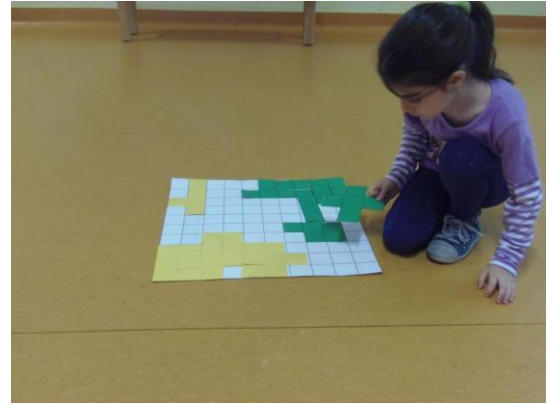
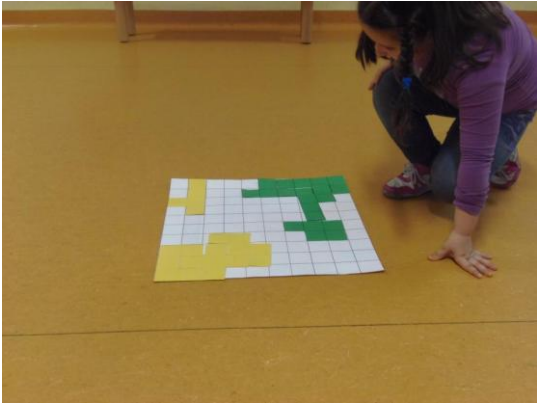
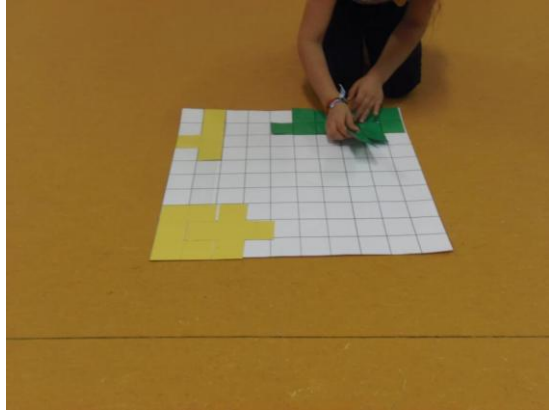
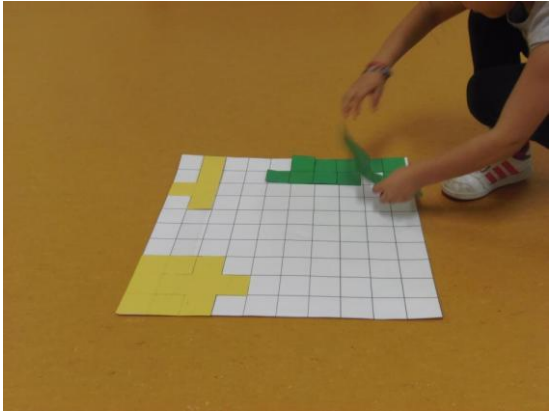
Prima con il gioco da tavolo e a coppie



Poche mosse e ... CASE PERDE E VINCE PRATI !!!!

Poi giochiamo divisi in due squadre
con il gioco grande e questa
volta vince CASE !!!





Esperienza effettuata all'interno del percorso sulle FORME

del progetto di
Logico-Matematica

STUZZICA-MENTE

dai bambini della sezione 5 anni
della scuola dell'Infanzia San Carlo Borromeo

Insegnanti
Anna Serradimigni - Irene Zito - Maria Rigillo