

 percorso nell'aritmetica per favorire il pensiero prealgebrico	progetto ArAl	2012/13	Le tessere con la strega						1		
Villa di Villa, Mel (BL)		I	1	2	3	4	5	1	2	3	Cristina Ferrone

Attività: introduzione delle tessere con la strega (sottrazione)

L'insegnante innanzitutto ha presentato ai bambini le tessere con la strega e insieme si è riflettuto sulla posizione di questo personaggio che appare in procinto di fuggire dal castello e quindi con l'intenzione di rubare le perle anziché portarle in dono alla regina.

Subito dopo [il gioco vero e proprio](#) si è svolto più o meno come quello descritto nei precedenti appunti ma con delle varianti: vengono utilizzate alcune tessere con la strega oltre a quelle con la fatina, e anziché il tuffo nella piscina/castello, al traguardo c'è un bambino munito di corona che impersona la regina o il re a cui "rubare" ciò che ha nel piatto.

Il re/regina ha nel piatto 9 pezzi di frutta secca (o pasta, o perline...), cioè il massimo consentito dal gioco, e la tessera subito prima del traguardo è una tessera con la strega.

In questa occasione vengono presentate anche delle strisce di cartoncino con degli elementi mobili, attaccati con il pata-fix (vedi foto), che i bambini potranno utilizzare per aiutarsi nell'eseguire le sottrazioni.

Durante il gioco, prima di arrivare al traguardo, si presentano varie occasioni di discussione legate alla presenza nelle tessere della fatina (alcune precedentemente descritte) o della strega.

Quando lungo il percorso si presentano le situazioni in cui la strega ruba degli elementi sorgono le prime difficoltà: in genere tutti i bambini, tranne uno, tendono a sommare anziché a sottrarre.

Esempio: il bambino-giocatore si trova sulla tessera in cui la regina ha 5 elementi sul piatto, tira il dado ed esce la faccia con il numero 3, viene appoggiata la faccina corrispondente sul sacco della strega, i bambini sommano il tutto e danno come risultato 8. Un bambino invece dà come risultato 2. Il bambino che ha operato la sottrazione, interrogato su che tipo di strategia ha adottato copre con le dita 3 elementi sul piatto della regina e mostra ai compagni che ne restano appunto 2.

Nonostante ciò la maggior parte dei bambini presenta difficoltà nel capire ed operare la sottrazione nel prosieguo del gioco, anche con l'uso delle strisce.

Finale del gioco: quando il bambino-giocatore arriva all'ultima tessera può togliere dal piatto della regina il numero di elementi che la strega si porta via.

Avendo ripetuto il percorso più volte, con quasi tutti i bambini presenti, il "bottino" viene poi, alla fine del gioco, diviso tra tutti i bambini e mangiato, nel caso della frutta secca, o utilizzato per confezionare braccialetti nel caso della pasta e delle perline.

Nell'incontro successivo, alla fine del gioco, anziché l'attività pratica, l'insegnante propone ai bambini una scheda rappresentante una delle situazioni legate alla tessera di arrivo (immagini [4](#), [5](#), [6](#)). Anche nell'esecuzione della scheda alcuni bambini tendono a sommare anziché sottrarre e vengono quindi aiutati facendo loro visualizzare l'azione della strega cercando a matita gli elementi rubati e tratteggiandone il percorso dal piatto al sacco (immagine [3](#)).

In un ulteriore incontro le situazioni osservate durante il gioco della Matematochetta sono state drammatizzate, senza l'uso delle tessere. Ne sono risultate delle semplici scenette con i bambini che impersonavano i vari personaggi e dovevano raccontare ciò che succedeva.

Alla fine delle drammatizzazioni l'insegnante ha proposto ai bambini di rappresentare liberamente con dei disegni l'esperienza (immagini [7](#), [8](#), [9](#), [10](#)).