

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

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](#)).*