

# CONTO CON I NUMERI TATTILI Montessori

Il gioco è composto da 9 puzzle da 2 tasselli, più 45 animali sagomati. Nei puzzle è presente un'associazione fra la cifra numerica tattile e la quantità rappresentata con gli animali della savana. I tasselli-quantità sono di grandezza crescente in relazione al crescere della quantità. Gli elementi sagomati sono corrispondenti agli animali riportati nelle illustrazioni dei tasselli.

Attraverso l'attività di gioco i bambini sviluppano l'intelligenza logico-matematica, imparano a confrontare le quantità e apprendono il concetto di numero. Nella creazione delle associazioni, è ulteriormente coinvolta l'intelligenza corporeo-cinestetica: il bambino integra le proprie conoscenze anche grazie alla percezione tattile.



## Come si gioca

Attraverso l'attività di gioco il bambino ha modo di apprendere le quantità scoprendo gli animali della savana, per poi generalizzare associando quantità e numeri. È preferibile iniziare il gioco famigliarizzando con le quantità degli animali, mostrando le tessere con le sagome nere e chiedendo, ad esempio: "Quanti sono i coccodrilli?" o ancora: "Quanti sono gli elefanti?". Esortiamo il bambino a prendere le sagome dei coccodrilli o degli elefanti, facciamole contare e posizionarle sul tassello negli spazi corretti. Successivamente facciamo associare quantità e numeri facendo incastrare il tassello con il numero smerigliato alla quantità corrispondente. Infine chiediamo di ricomporre la scala dei numeri ordinando i puzzle dal numero 1 al numero 9.

### 1 CONTA E POSIZIONA GLI ANIMALI



### 2 ASSOCIA LE QUANTITÀ AI NUMERI

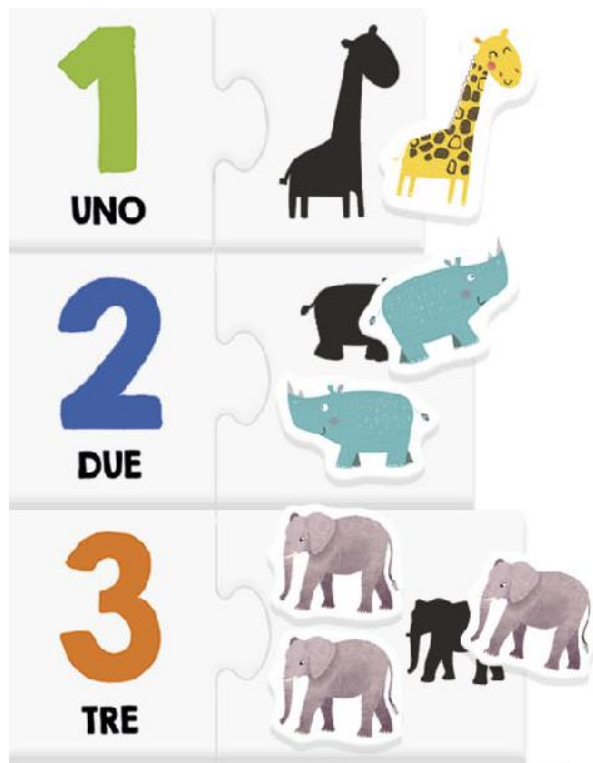


### 3 COMIONI LA SCALA DEI NUMERI!



## Altre modalità di gioco

**1. Conto gli animali:** Il bambino ricostruisce i 9 puzzle dei numeri e li dispone in ordine dal più piccolo al più grande (quindi da 1 a 9). Gli animali sagomati vengono disposti sul tavolo di gioco, i bambini cercano gli animali partendo dal numero 1. Quindi pescano la forma sagomata della giraffa e la posizionano sul tassello corrispondente. Si continua finché tutti gli animali sagomati sono posizionati sui rispettivi tasselli.



**2. Occhio ai numeri:** Gli animali sagomati vengono disposti sul piano di gioco con il fronte coperto. Prima di iniziare, i bambini mescolano i tasselli dei numeri (senza le quantità) e li dispongono coperti al centro del tavolo. A turno, partendo dal giocatore più piccolo, si pesca un numero e si mette scoperto sul tavolo. I giocatori tutti insieme cercano di prendere il maggior numero di sagome dello stesso colore del numero posizionandole davanti a sé. Chi ne prende di più vince la manche e conquista il numero pescato. In caso di parità si rimette nel mazzo il numero pescato e si procede con un'altra sfida. La partita termina quando non ci sono più tasselli dei numeri da pescare. Vince chi ne ha guadagnati di più.

## Approfondimenti e curiosità

Attraverso l'attività di gioco i bambini imparano i numeri e confrontano le quantità. L'utilizzo dell'inchiostro smerigliato permette di ricevere informazioni relative a due piani sensoriali: quello visivo e quello tattile-manuale. In modo trasversale, i bambini hanno modo di esercitare le capacità linguistiche di ascolto e denominazione.