



Conta 123

con il Gioco dell'Oca





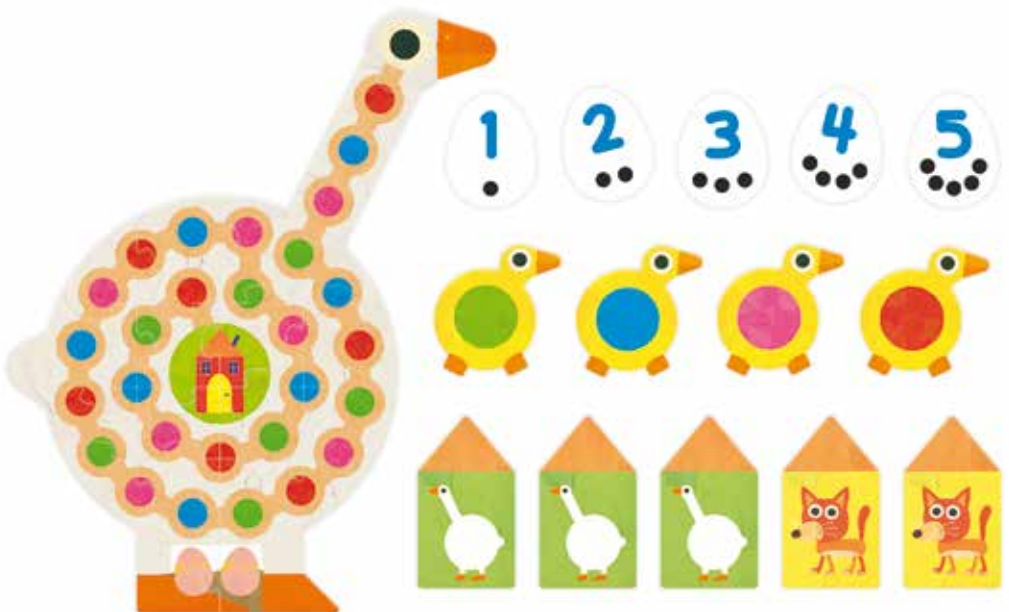
Chi riuscirà per primo a riportare a casa il papero che si è perso? Si parte, ma occhio alle insidie!

Il gioco è rivolto ai bambini di età compresa tra i 3 ed i 6 anni, che possono divertirsi da soli o in compagnia dei loro amici fino ad un massimo di quattro giocatori. Con questo gioco i bambini sono liberi di accedere in "completa autonomia" a materiali adeguatamente predisposti, attraverso i quali potranno avere un primo approccio con i concetti matematici in modo concreto e ludico. Giocando, imparano a riconoscere i numeri da 1 a 5, ad associarli alle relative quantità ed iniziano a contare.

Il conteggio è un'attività essenziale alla comprensione della matematica; i bambini ne traggono le prime esperienze gratificanti e iniziano a costruire una memoria di situazioni nel campo dei numeri e dei calcoli.

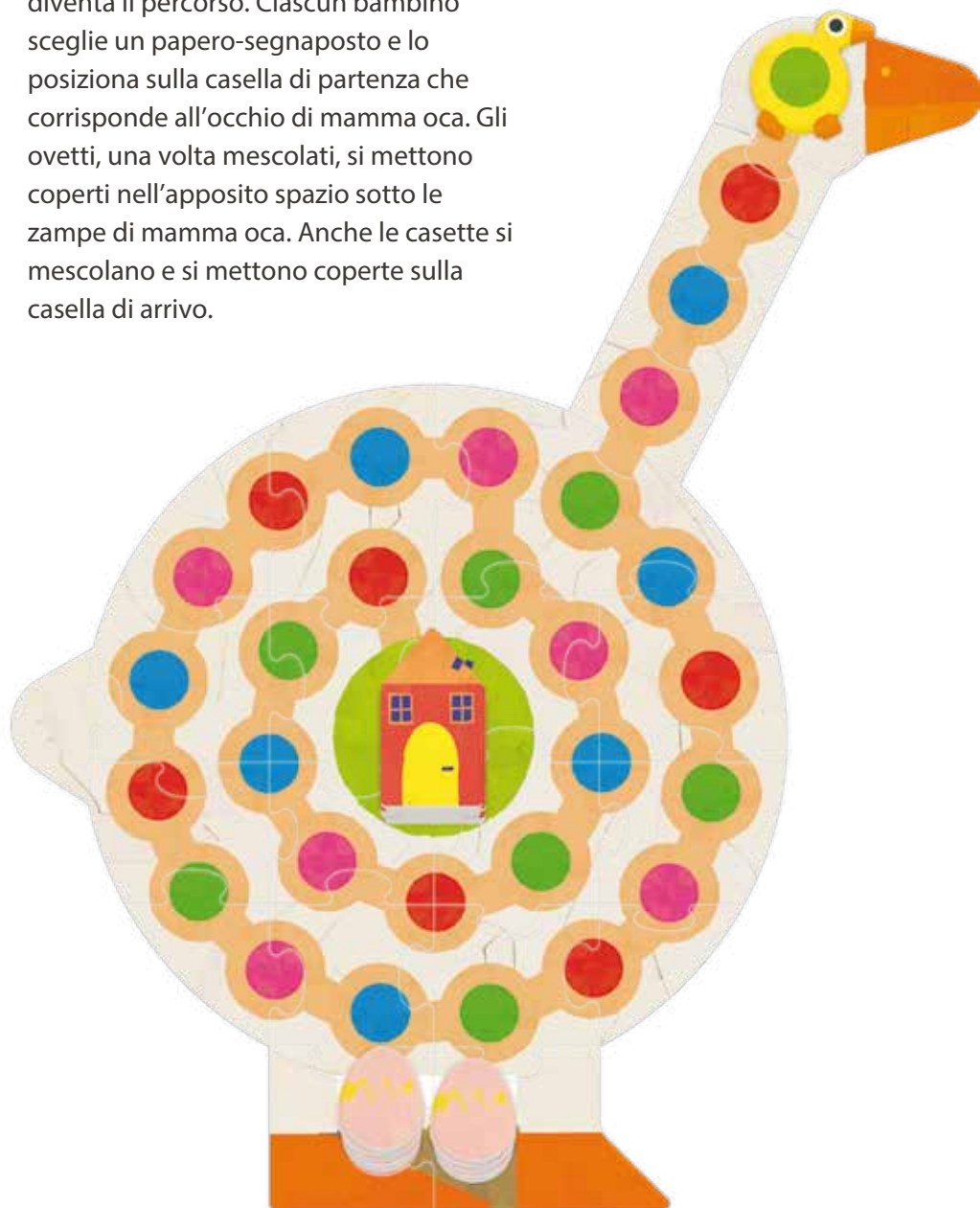
MATERIALI

Puzzle/percorso dell'oca; 4 paperi-segnaposto; 41 ovetti; 5 casette



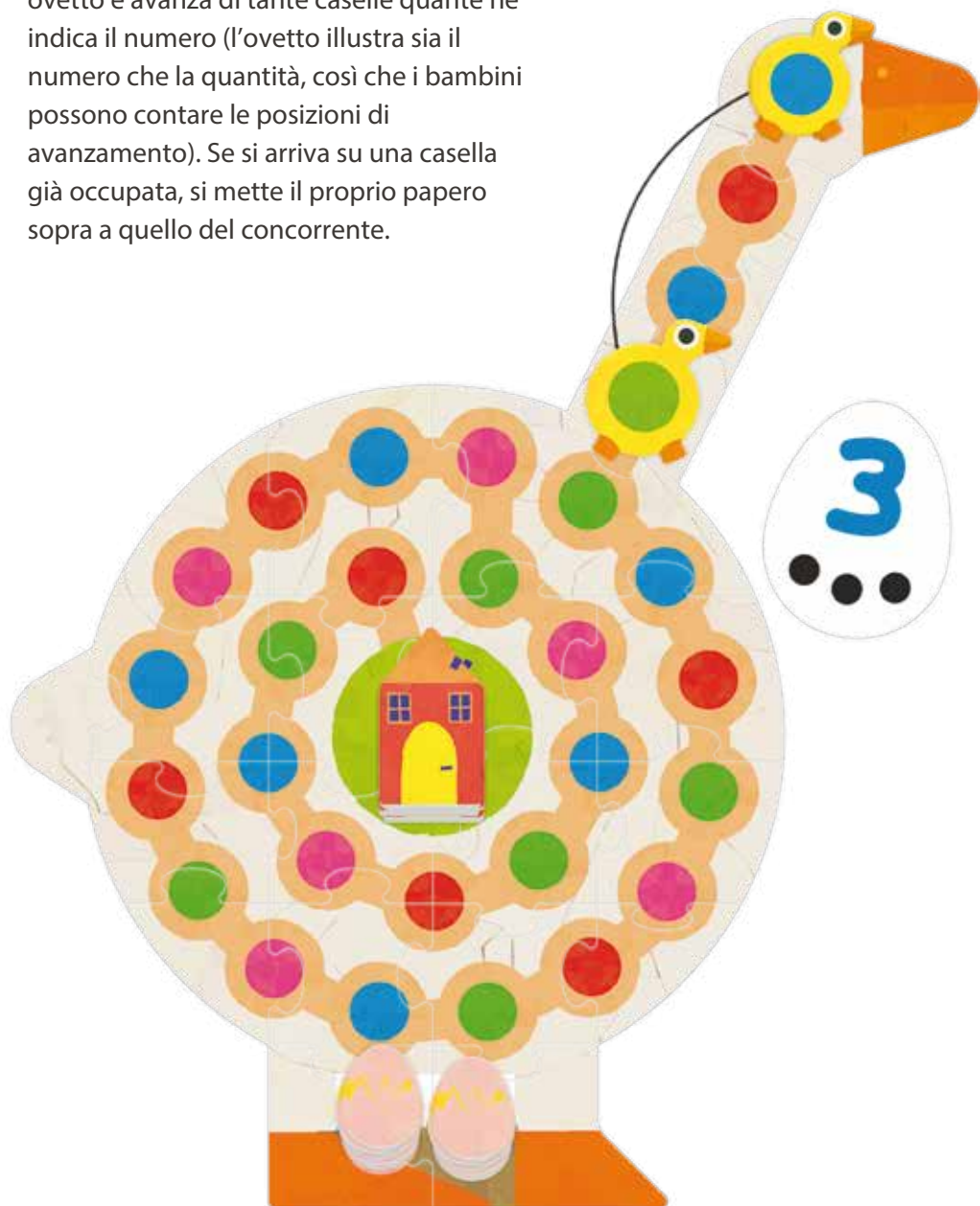
PREPARAZIONE

Si costruisce il puzzle di mamma oca che diventa il percorso. Ciascun bambino sceglie un papero-segnaposto e lo posiziona sulla casella di partenza che corrisponde all'occhio di mamma oca. Gli ovetti, una volta mescolati, si mettono coperti nell'apposito spazio sotto le zampe di mamma oca. Anche le casette si mescolano e si mettono coperte sulla casella di arrivo.



SVOLGIMENTO

A turno, ciascun concorrente scopre un ovetto e avanza di tante caselle quante ne indica il numero (l'ovetto illustra sia il numero che la quantità, così che i bambini possono contare le posizioni di avanzamento). Se si arriva su una casella già occupata, si mette il proprio papero sopra a quello del concorrente.

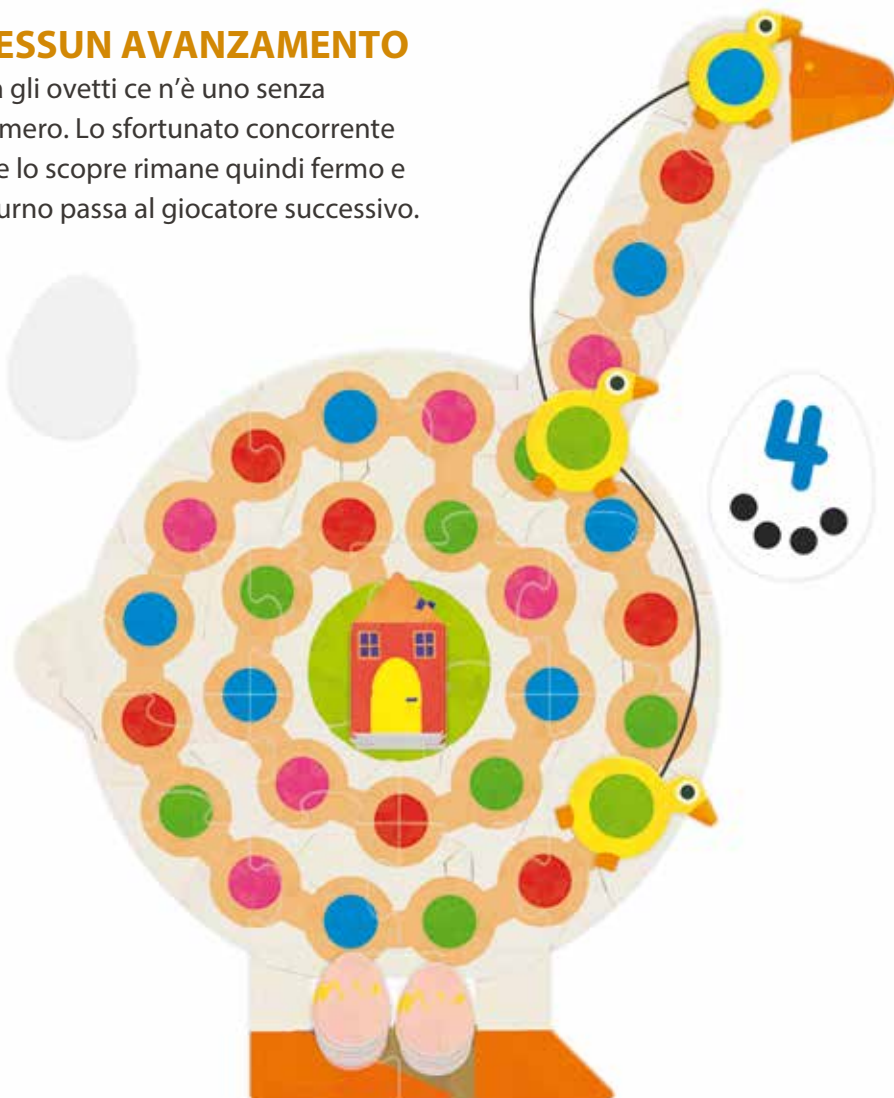


DOPPIO AVANZAMENTO

Se un concorrente arriva su una casella che ha il dischetto dello stesso colore del proprio papero segnaposto, ha diritto di avanzare due volte (se è uscito il numero quattro, ad esempio, egli avanza ancora di quattro). Questo premio non vale se si arriva su una casella già occupata da un altro concorrente.

NESSUN AVANZAMENTO

Tra gli ovetti ce n'è uno senza numero. Lo sfortunato concorrente che lo scopre rimane quindi fermo e il turno passa al giocatore successivo.



FINE DEL GIOCO

Vince chi arriva alla casa di mamma oca, ma attenzione: prima bisogna pescare la casetta e controllare se veramente c'è mamma oca. In tal caso, è vittoria! Ma se si trova la volpe bisogna scappare e tornare indietro di 5 caselle!

Nota: le cassette pescate si mettono da parte.





