

Arraffone



Titolo
Arraffone

Autori
Maria Rosa Chiappini

Sede di lavoro
Scuola dell'Infanzia Tegna

Età
3 – 7 anni

Parole chiave
Contare; rappresentazioni numeriche; lancio di dadi; gioco; competenze trasversali

Chi sarà il miglior “arraffone” della classe? Un gioco di società dalle regole molto particolari, il cui obiettivo è quello di raccogliere il maggior numero di oggetti prima di giungere alla fine del percorso.

1. Presentazione

Chi sarà il miglior “arraffone” della classe? Un gioco di società dalle regole molto particolari, il cui obiettivo è quello di raccogliere il maggior numero di oggetti prima di giungere alla fine del percorso. Un’attività di strategia fuori dagli schemi e con numerosi colpi di scena!

Il gioco nella versione base si prefigge di dare la possibilità ai bambini di scuola dell’infanzia di allenare e di conseguenza automatizzare i seguenti aspetti:

- le strategie di lettura del valore indicato sulla faccia del dado;
- lo spostamento in un tracciato corrispondente al valore indicato sulla faccia del dado;
- la conta di elementi raccolti e il loro confronto;
- il rispetto dei turni.

I bambini possono rendere il gioco più impegnativo e intrigante introducendo più regole.

L’attività è consigliata già a partire dai 3 anni, presentando diversi livelli di difficoltà che la rendono adatta anche ai primi anni di scuola elementare.

In questa scheda si presentano due momenti dell’attività:

- un primo momento in cui il gioco è realizzato in formato gigante dove i bambini stessi sono le pedine;
- un secondo momento in cui gli allievi costruiscono una versione da tavolo, con pedine personalizzate.

Una versione matematicamente più complessa adatta per i bambini di 6-7 anni è descritta nell’ultima fase.

2. Descrizione Fasi

FASE 1: Lettura della fiaba di Pollicino

La fiaba di Pollicino di Charles Perrault, con licenze letterarie della docente, sarà il motore che introdurrà il gioco.

La fiaba racconta di Pollicino e i suoi fratelli che sono lasciati nella foresta, e da soli dovranno ritrovare la strada di ritorno a casa.

Pollicino escogita una soluzione, crea un tracciato di sassolini, che seguirà per poter uscire dal fitto bosco ([Allegato 1](#)).

La storia offre spunti per lavorare su italiano, ambiente e linguaggi espressivi e motori.

FASE 2: Preparazione e svolgimento del gioco in formato gigante

Il gioco è pensato per due, tre, fino ad un massimo di 4 giocatori. Consiste nel percorrere un tracciato costituito da 9 cerchi nei quali vengono distribuiti a piacimento dai 12 ai 20 sassolini (secondo le capacità dei bambini verrà modificato il numero dei sassolini per non creare difficoltà nel conteggio). E’ possibile giocare in salone oppure in uno spazio all’aperto.

A turno ogni bambino, provvisto di secchiello lancia un dado e si sposta lungo il percorso a seconda di quanto è indicato dal dado. Il bambino raccoglie i sassolini presenti nel cerchio in cui è giunto e li conserva nel proprio secchiello. Se il cerchio non contiene alcun sassolino, il bambino non raccoglierà alcunché.



Quando si esce dal tracciato si aspettano gli altri giocatori e si contano i sassolini raccolti nel secchiello.

Il gioco si presta a delle varianti che lo rendono di certo più stimolante. Ad esempio possono essere introdotte alcune regole, eventualmente anche elaborate e concordate con i bambini stessi. Di seguito se ne propongono alcune.



Regole aggiuntive:

1. "CHI RITORNA INDIETRO"

Nel percorso si inseriscono due cerchi di colore blu. Se il bambino dopo il lancio del dado arriva all'interno di uno di questi cerchi deve ricominciare il percorso dall'inizio.

2. "CHI HA UN BUCO NELLA TASCA"

Nel percorso si inserisce un cerchio di colore bianco. Il giocatore che capita su questo cerchio sarà costretto a distribuire a sua scelta nel percorso tutti i sassolini da lui finora raccolti.

3. "CHI REGALA"

Nel percorso si inserisce un cerchio di colore giallo. Il giocatore una volta capitato su questo cerchio dovrà donare tutto ciò

che ha accumulato nel secchiello ad un altro giocatore a sua scelta.

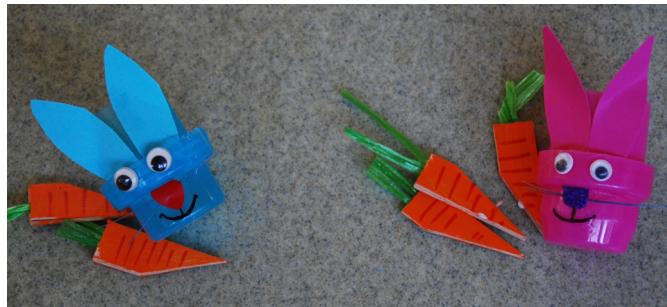
Il gioco così ideato permette di mobilitare, allenare e riflettere sulle competenze logico-matematiche, di enumerazione e di operazioni numeriche.

Per favorire la memorizzazione delle regole eventualmente introdotte si è creata una filastrocca ([Allegato 2](#)). La filastrocca permette inoltre di riportare l'attenzione della classe sul rispetto e la condivisione di regole, favorendo lo sviluppo personale e la collaborazione in generale.

FASE 3: Preparazione e svolgimento del gioco da tavolo

I bambini avranno la possibilità di creare il loro gioco da tavolo personale che potranno poi portare a casa. Si può dunque lavorare nel creare un progetto all'interno del quale i bambini dovranno de-

finire quali animali o personaggi e quale materiale potranno raccogliere nel loro percorso di gioco. Ogni bambino può poi inventare delle proprie varianti nelle regole per personalizzare il gioco.



FASE 4: Ulteriore variante in continuità con la scuola

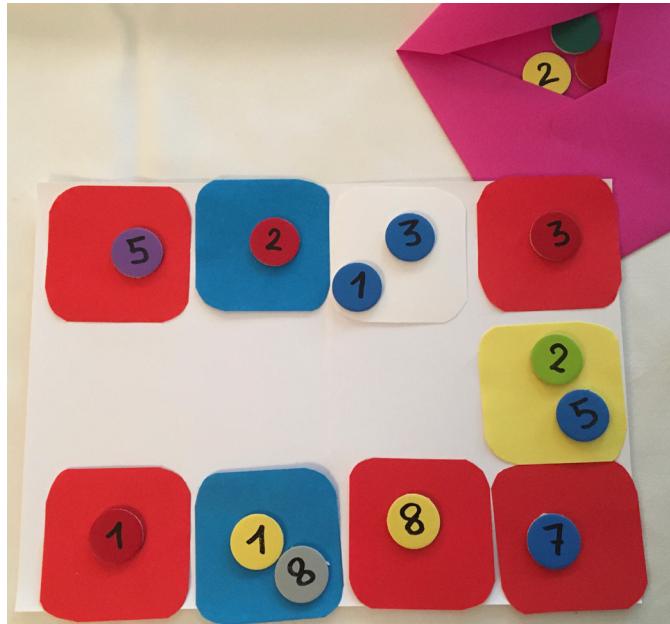
elementare

In relazione alle conoscenze dei bambini si potrà rendere il gioco (sia quello in formato gigante che quello da tavolo) più allettante e matematicamente ricco, associando agli elementi da raccogliere dei numeri o delle operazioni aritmetiche (ad esempio addizione e sottrazione).

Ad esempio ai bambini dei primi anni della scuola elementare si potrebbe chiedere di combinare poi i valori numerici e i simboli raccolti nel secchiello per ottenere il risultato massimo.

Un'altra possibilità è quella di associare ad un colore del sassolino/numero raccolto l'operazione di addizione o sottrazione. Quindi ad esempio i sassolini rossi indicano quantità da aggiungere e i sassolini blu quantità da togliere.

Evidentemente il gioco si presta a innumerevoli varianti e livelli di difficoltà differenti. Il docente potrà regolare e differenziare in base al proprio contesto classe e agli obiettivi posti attraverso l'attività.



Materiali

Attrezzatura:

per il gioco in formato gigante:

✓ 9 cerchi di cui 5 rossi, 2 blu, 1 bianco, 1 giallo che rappresentano la strada; ✓ 20 sassolini (diametro di circa 2-3 cm) raccolti con i bambini (eventualmente colorati in modo diverso per le varianti successive); ✓ 4 contenitori (cestini/secchielli) personalizzati per ogni bambino; ✓ allestimento degli spazi circostanti per interpretare la fiaba di Pollicino (casa della famiglia di Pollicino, alberi che rappresentano il bosco); ✓ 1 dado a sei facce.

Per il gioco da tavolo:

✓ 9 contenitori di cui 5 rossi, 2 blu, 1 bianco, 1 giallo, distribuiti e incollati sopra una striscia di circa 120 x 8 cm (perlina) che rappresenta il percorso del gioco da tavolo; ✓ 4 pedine personalizzate (ad esempio pinguini, coniglietti o scimmiette costruiti con tappi dei flaconi di detersivi per lavatrice); ✓ materiale personalizzato (ad esempio pesci, carotine o banane costruite con tappi di bottiglie, legnetti); ✓ tappi colorati in modo diverso e con scritto un numero o il simbolo di un'operazione aritmetica per le varianti successive; ✓ 1 dado a sei facce.

3. Spazi necessari

Per il gioco in formato gigante è consigliabile usare un salone o comunque un ampio spazio per avere la possibilità di posizionare agevolmente i cerchi per terra.

Per il gioco da tavolo è sufficiente lo spazio in sezione organizzato a terra in cui i bambini possono posizionarsi a piccoli gruppi.

Bibliografia

Perrault, C. *Pollicino*. Rizzoli.

Arraffone

Dipartimento formazione e apprendimento,
Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI).
Autori: Maria Rosa Chiappini

Una pubblicazione del progetto *Communicating Mathematics Education*
Finanziato dal Fondo nazionale svizzero per la ricerca scientifica.
Responsabile del progetto: Silvia Sbaragli,
Centro competenze didattica della matematica (DdM).

I testi hanno subito una revisione redazionale curata
dal Centro competenze didattica della matematica (DdM).

Progetto grafico: Jessica Gallarate
Impaginazione: Luca Belfiore
Servizio Risorse didattiche, eventi e comunicazione (REC)
Dipartimento formazione e apprendimento - SUPSI

**Arraffone**

è distribuito con Licenza Creative Commons
Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale