



## Capitolo 2 – So contare fino a 5!

---

**Prerequisito:** *Il tuo bambino ha la capacità di contare comodamente fino a 5 e ha un senso di quelle quantità. Il tuo bambino ha anche una certa conoscenza delle proprietà degli oggetti come colore, forma e consistenza.*

---

### — DOVE SEI STATO —

Oh! Il tuo bambino è ora in grado di contare fino a 5! Questi numeri non vengono solo ripetuti in ordine come un pappagallo: rappresentano le quantità per le quali tuo figlio sta prendendo confidenza. Sei pronto per assegnare proprietà agli oggetti che descrivi e di cui parli. Pensa fino a che punto è arrivato tuo figlio nella comprensione del mondo!

Tuo figlio sta diventando più verbale e più in grado di ragionare e spiegare. Puoi discutere di cose matematiche e questo ti permette di iniziare a giocare e fare puzzle insieme.

### — NUOVE IDEE IN QUESTO CAPITOLO —

Il tuo bambino imparerà molte cose nei prossimi mesi oltre a contare fino a 10 e oltre. Ecco un breve elenco di argomenti che verranno trattati in questo capitolo.

- Conteggio in avanti e indietro fino a 10. Non ignorare il conteggio all'indietro: è importante per comprendere le relazioni tra numeri e per aiutare la sottrazione.
- Includi 0 nel tuo conteggio a volte. Includere 0 ora lo rende un numero familiare e gli impedisce di sentirsi esotico.
- Ragionamento con proprietà e numeri. Comprendere le proprietà e ragionare con esse è una parte fondamentale dello sviluppo delle capacità matematiche.
- Approfondire la comprensione delle forme, in particolare cerchi, triangoli e quadrati. Continua a utilizzare nomi di forme descrittivi mentre tuo figlio interagisce con loro.
- Confrontare e ordinare i numeri. Il modo in cui le quantità si confrontano e interagiscono tra loro è fondamentale per comprenderle.
- Uno in più, uno in meno, due in più, due in meno. Questi concetti sono relativamente facili da apprendere e costituiranno la base per addizioni e sottrazioni.
- Imparare a usare i manipolatori, in particolare le dita, per capire l'addizione e la sottrazione.
- Addizione e sottrazione di 0.
- Sottrazione di un numero da se stesso.

---

### — Informazioni legali —

Ogni famiglia dovrebbe avere l'opportunità di imparare e divertirsi con la matematica insieme. A tal fine, Early Family Math è una raccolta di materiali che famiglie ed educatori possono modificare, tradurre, copiare e distribuire liberamente, senza chiedere il permesso, solo per usi non commerciali.

© Copyright Early Family Math - Chris Wright 2021 v. 1.1 Creative Commons: Attribuzione-Non commerciale 4.0 Licenza internazionale

# Conteggio fino a 10

Prerequisito: *Conteggio fino a 5; Carte numeriche*

## — BINGO CON CARTE —

### GIOCO

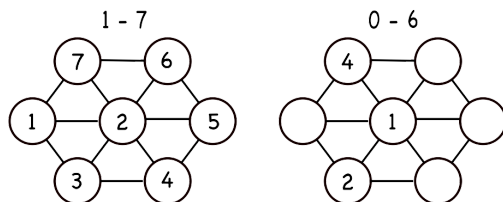
Gioca con le carte numerate o, se ci sono molti giocatori, con le normali carte da gioco numerate. Riserva due semi di carte per un mazzo e dividi le carte rimanenti tra i giocatori. Ogni giocatore sceglierà casualmente 16 carte da posizionare in una griglia 4x4 a faccia in su davanti a sé.

Le carte vengono quindi estratte dal mazzo e viene estratto il numero. Ogni giocatore può scoprire una carta dalla propria griglia che corrisponde al numero estratto. Se un giocatore ha più di una carta che corrisponde, il giocatore deve scegliere quale girare. Il primo giocatore che riesce a girare quattro carte in fila orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente vince la partita e chiama "Bingo!"

## — SALTA DA UN'ISOLA — CONTEGGIO —

### PUZZLE

Questi puzzle hanno isole numerate (cerchi) collegate da ponti (linee) disegnati su carta. La sfida è trovare un percorso che colleghi le isole in ordine. Le versioni più semplici hanno numeri che vanno da 1 al numero di isole.



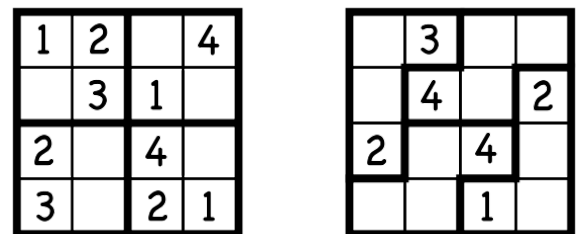
Per aggiungere una sfida, tralascia alcuni numeri in modo che tuo figlio capisca cosa manca e dove appartiene. Inoltre, invece di iniziare da 1, disegna i puzzle in modo che inizino da 0 o da altri numeri (di solito annotando nella parte superiore del puzzle).

Trasformalo in un puzzle fisico posizionando pezzi di carta con numeri consecutivi sul pavimento in un percorso tortuoso. Il tuo bambino può risolvere questo enigma camminando lungo il percorso dal numero più piccolo a quello più grande. Per aggiungere una sfida, sostituisci alcuni dei pezzi numerati con quelli vuoti. Inoltre, sfida tuo figlio a iniziare dal numero più grande e ad andare verso il basso.

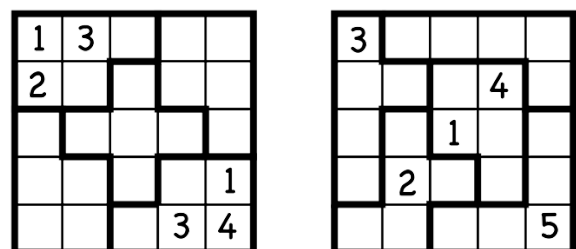
## — NUMERO SUDOKU —

### PUZZLE

È simile ai puzzle Shape Sudoku, solo che ora utilizza numeri (o quantità di punti). Per evitare di cancellare, usa fogli di carta numerati (o punteggiati) per risolvere i puzzle.



Per un puzzle 4 per 4, ogni riga e colonna ha i numeri da 1 a 4 una volta. Inoltre, ogni sottoregione contrassegnata ha i numeri da 1 a 4 una volta. Questo è tutto! Crea questi puzzle per il tuo bambino iniziando con un puzzle completato e rimuovendo alcuni pezzi di carta.



Per varietà, puoi utilizzare sottoregioni di dimensioni irregolari. Puoi anche creare puzzle di dimensioni maggiori (sono mostrati due puzzle 5 per 5).

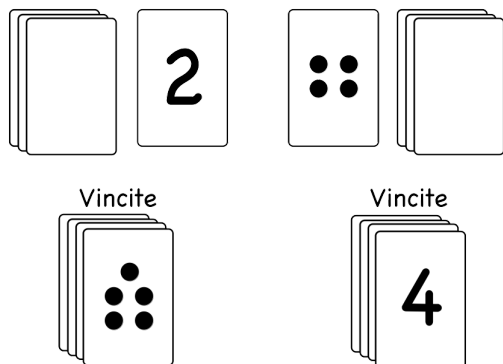
# Numeri più grandi e più piccoli

Prerequisito: Può confrontare numeri a una cifra; Carte numeriche

## — GUERRA — CONFRONTO A UNA CIFRE —

### GIOCO

Rimuovi le carte da due, quattro o sei mazzi numerici fuori dalla portata di tuo figlio. Dividi le carte equamente in due pile a faccia in giù. Gira le carte in cima e il giocatore con la carta più grande tiene entrambe le carte. Se le carte coincidono, gira le due carte successive e il vincitore riceve tutte e quattro le carte. Il giocatore con il maggior numero di carte dopo una o più corse attraverso tutte le carte è il vincitore.



Per cambiare le cose, a volte gioca che vince la più piccola delle due carte.

## — MONTAGGIO —

### ATTIVITÀ

Date a vostro figlio un certo numero di piccoli oggetti, diciamo sette, e contateli insieme. Scegli un numero di destinazione, diciamo cinque. Chiedi a tuo figlio di prendere cinque oggetti dal gruppo originale di sette oggetti, se possibile. Questo aiuta tuo figlio a imparare le dimensioni relative dei numeri e quanto sono più grandi o meno l'uno dell'altro.

All'inizio, il numero di destinazione dovrebbe essere inferiore o uguale al numero totale. Successivamente, fornire numeri troppo grandi fornisce pratica con la dimensione relativa delle quantità, oltre a fornire pratica verifica che le richieste siano ragionevoli.

## — STO PENSANDO A UN NUMERO —

### GIOCO

Questa è una versione introduttiva e di riscaldamento di un gioco divertente che rivisiteremo presto.

Ci sono due persone coinvolte. L'Enigmista pensa a un numero e l'interrogante scopre il numero. The Puzzler dichiara: "Sto pensando a un numero da 0 a 8" (o qualsiasi limite superiore a loro piace). L'interrogante pone quindi domande del modulo "Come si confronta il tuo numero con 3?" Il Puzzle risponde che il numero è minore, uguale o maggiore di quel numero.

Ecco un esempio di un gioco con un obiettivo di 5:

Puzzler: Sto pensando a un numero da 0 a 8.

Domanda: Come si confronta il tuo numero con 3?

Rompicapo: Il mio numero è maggiore di 3.

Domanda: Come si confronta il tuo numero con 6?

Rompicapo: Il mio numero è inferiore a 6.

Domanda: Come si confronta il tuo numero con 5?

Rompicapo: Ben fatto! Il mio numero è 5.

Con i bambini più piccoli, puoi giocare a questo gioco contando le carte da 0 a 8 (o qualunque siano i limiti) disposte scoperte in ordine sul tavolo. Sotto una delle carte nascondi una stella o qualunque cosa sia divertente. Dopo ogni ipotesi, il bambino (interrogatore) gira tutte le carte che sono state eliminate fino a quando non viene scoperta la stella.

Per i bambini più grandi che possono giocare a questo nella loro testa, questo è un buon gioco da giocare durante il viaggio.

Puoi fare un gioco competitivo di questo vedendo quante domande prende l'interrogante. Somma tutti i tentativi su più round per determinare il vincitore.

# Giochi con il domino

**Prerequisito:** *Conteggio fino a 5; Carte Domino o Set Domino commerciale*

## — RUBAOSSA —

### GIOCO

Posiziona tutti i domino, noti anche come ossa, a faccia in su tra i giocatori. Per un turno, un giocatore lancia due dadi. Se il domino che corrisponde ai due dadi è disponibile, il giocatore lo reclama e lo sposta nella propria pila - una regola alternativa è che, anche se un dominio è già stato reclamato da un giocatore, può essere rubato da un altro giocatore.

Per due giocatori, vince il primo giocatore che ottiene dieci tessere del domino. Per più di due giocatori, vince il primo giocatore con sei tessere del domino.

## — DOMINO —

### GIOCO

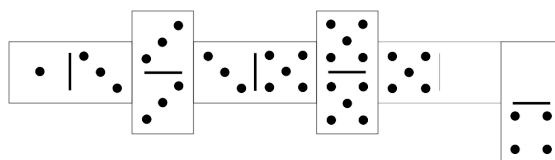
Il gioco del domino ha una lunga e ricca storia con molte versioni. Se giochi con altri, assicurati di usare tutti le stesse regole prima di iniziare!

Il gioco inizia mettendo tutte le tessere (ossa) a faccia in giù e mescolate - questo si chiama cimitero. Prendi sette tessere a testa per due giocatori e cinque tessere a testa per tre o quattro giocatori.

Il gioco inizia con il giocatore con il doppio più alto che lo mette sul tavolo. Se nessuno ha una doppia, il gioco ricomincia. Dopo questo primo gioco, il gioco passa al giocatore a destra.

Un turno consiste nel posizionare una tessera che corrisponde a una delle due estremità disponibili della serie di tessere del domino. Se il domino posizionato è un doppio, posizionato trasversalmente al domino precedente.

Se il giocatore non ha tessere corrispondenti, il giocatore è "bloccato" e ci sono due possibili regole da usare. Un'opzione è che il turno del giocatore sia finito. L'altra opzione è che il giocatore deve continuare a pescare tessere dal cimitero fino a quando non c'è una partita (una versione limita questo a un singolo pareggio indipendentemente dal fatto che ci sia o meno una partita). Se il cimitero viene svuotato prima che ci sia una mossa, il gioco passa al giocatore successivo.



Il gioco termina quando un giocatore esaurisce le ossa o quando tutti i giocatori sono bloccati. A questo punto, il vincitore è il giocatore con il totale più basso di punti sulle ossa rimanenti (che sarà 0 se ha esaurito tutte le ossa).

Il punteggio del vincitore può essere calcolato in due modi. Il modo tradizionale consiste nell'utilizzare la somma dei punti su tutte le tessere degli altri giocatori. Con questo punteggio, i round vengono giocati fino a quando un giocatore raggiunge un obiettivo di 50 o 100. Per i più piccoli che stanno appena imparando a contare, un sistema di punteggio migliore è lasciare al vincitore il punteggio che è il conteggio di tutte le tessere degli altri giocatori. In alternativa, puoi semplicemente avere un vincitore e non preoccuparti di fare alcun punteggio.

Una variante, utile in seguito quando tuo figlio inizia ad aggiungere, è cambiare la regola per la corrispondenza. In questa variante, due tessere corrispondono se i loro numeri si sommano a sei - se stai usando domino fino a un numero più grande, come nove, i numeri corrispondenti aggiungerebbe fino a nove.

# Numeri vicini

**Prerequisito:** *Può contare avanti e indietro tra 0 e 10; Carte numeriche, Riga numerica*

## — ENTRO UNO O DUE —

### GIOCO

Crea una pila di carte numeriche con una gamma di quantità con cui il tuo bambino è a suo agio. Dividi le carte equamente tra due giocatori e metti le carte a faccia in giù. I giocatori, a turno, mettono una singola carta sul mazzo in mezzo tra di loro. Se la carta è una in più, uguale o una in meno della carta precedente, il primo giocatore a gridare la relazione reclama l'intero mazzo.

Questo può essere esteso per includere le relazioni di due in più o due in meno come opzioni. Un'altra variante consiste nell'utilizzare una somma obiettivo, diciamo 10 - urlare ogni volta che le prime due carte si sommano all'obiettivo.

## — GIOCO DI STIMA —

### ATTIVITÀ

Sviluppare il senso delle quantità vedendo chi può fare la stima migliore per le dimensioni di un gruppo, ad esempio un gruppo di persone in fila. Sforzatevi di fare una stima veloce in modo che nessuno tragga vantaggio da un conteggio parziale. Dopo che tutti hanno dato una stima, conta gli oggetti e premia la persona più vicina.

## — ADDIZIONI E SOTTRAZIONI INVISIBILI —

### ATTIVITÀ

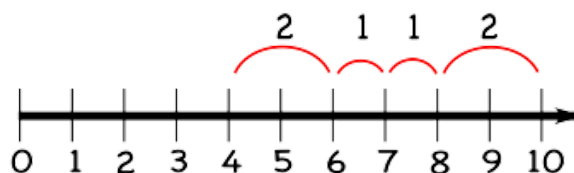
Chiedi a tuo figlio di contare un piccolo numero di oggetti e di metterli in una scatola. Quindi, chiedi a tuo figlio di alzare lo stesso numero di dita degli oggetti nella scatola. Infine, mostra a tuo figlio che stai aggiungendo (o rimuovendo) uno o due oggetti dalla scatola, quindi chiedi quanti oggetti ci sono nella scatola. Quando diventa troppo facile, puoi aggiungere o rimuovere più di due oggetti.

## — NIM CON UNO E DUE —

### GIOCO

Viene scelto un numero obiettivo, diciamo 10. Lascia che tuo figlio scelga se andare per primo o per secondo. Il totale parte da 0. Durante un turno, una persona sceglie di aggiungere 1 o 2 al totale corrente. Vince il primo che raggiunge l'obiettivo. Una volta che i bambini imparano a giocare a questo verbalmente, è un grande gioco di viaggio.

Per i bambini più piccoli, usa una vera pila di oggetti con cui giocare invece di scrivere qualcosa. In questo caso, un giocatore aggiungerà uno o due oggetti alla pila durante il proprio turno fino a raggiungere la quantità target. Allo stesso modo, potrebbe essere utilizzata una linea numerica fino al numero bersaglio e un marcatore potrebbe essere avanzato lungo la linea di uno o due spazi durante ogni mossa.



Questo gioco può essere giocato anche con la sottrazione. In questa versione, il totale di partenza parte dall'obiettivo, che in questo esempio è 10. In un dato turno il giocatore sceglie se sottrarre 1 o 2. Vince il primo che arriva a 0.

Ci sono molte varianti di questo popolare gioco. Puoi utilizzare numeri target più grandi man mano che le abilità di tuo figlio migliorano. Una variante è che invece di vincere, il giocatore costretto a colpire o ad andare oltre il numero target perde. Puoi anche sperimentare cosa succede se permetti a un giocatore di aggiungere (o sottrarre) 1, 2 o 3 per ogni turno.

# Ordine e taglia

---

**Prerequisito:** *Può contare avanti e indietro tra 0 e 10; Carte numeriche, linea dei numeri*

---

## — IL GIOCO INTERMEDIO —

### GIOCO

Usa un set di carte da 0 a 10. Usa le Carte Numeriche o le carte da gioco con la Regina come 0 e l'Asso come 1. Ogni giocatore riceve anche 20 gettoni.

Per il giocatore di turno, distribuisce due carte scoperte e una terza carta coperta tra di loro. Il giocatore decide di scommettere da 0 a 3 gettoni che la terza carta è tra le due carte. Se il giocatore ha ragione, riceve altrettanti gettoni dall'altro giocatore. Se il giocatore ha torto, quel numero di gettoni va all'altro giocatore.

Puoi giocare cinque round o finché un giocatore non esaurisce i gettoni. Il giocatore con il maggior numero di gettoni alla fine vince.

## — ESCI DA CASA MIA — 1 PI/MENO —

### GIOCO

Utilizzare un mazzo di carte con numeri da 1 a 10. Su un foglio di carta condiviso, disporre scatole, o semplici disegni di case, numerate da 0 a 11. Per esercitarsi a capire l'ordine, non mettere queste scatole in ordine su la pagina. Ogni giocatore ha 7 gettoni distinti dai gettoni dell'altro giocatore: usare colori diversi è un modo per farlo.

In un turno, un giocatore sceglie una carta e mette il proprio segnalino in qualsiasi casa che sia uno in più o uno in meno, purché non contenga già 3 o più dei segnalini dell'altro giocatore. Se la casa ha uno o due dei gettoni dell'avversario, questi vengono restituiti all'avversario e il giocatore dice "Vattene dalla mia casa". Il primo giocatore che piazza tutti i propri gettoni vince.

Se tuo figlio non è ancora pronto per i numeri, usa le schede numeriche e le scatole con quantità di punti.

Un'opzione di gioco consiste nell'utilizzare una gamma più piccola o più ampia di carte e scatole numeriche. Un'altra opzione è quella di consentire gli spostamenti in case con 2 numeri in più o in meno.

## — RIGA NUMERO STRINGA —

### ATTIVITÀ

Oltre a mettere una linea dei numeri su un pezzo di carta su un muro, crea una linea dei numeri usando uno spago. Lega o ritaglia una sezione di corda tra due oggetti. Usa delle graffette per attaccare le Carte Numeriche scorrevoli da 0 a 10 lungo la corda in ordine.

Ecco alcune cose che puoi fare con questo. Tu e il tuo bambino probabilmente ne scoprirete molte altre.

- Scambia due numeri e chiedi a tuo figlio di trovare l'errore.
- Lascia un numero e chiedi a tuo figlio di trovare quale manca.
- Chiedi a tuo figlio di rimuovere ogni altra carta e saltare il conteggio di 2.
- Chiedi a tuo figlio di accoppiare le carte per vedere che 10 è composto da cinque coppie.
- Esercitati ad aggiungere. Ad esempio, per fare  $4 + 2$ , scorri sui primi 4 numeri e poi sui successivi 2.
- Esercitati a sottrarre. Per fare  $6 - 2$ , fai scorrere a sinistra le prime 6 carte e poi fai scorrere 2 di quelle indietro a destra.

# Matematica delle dita

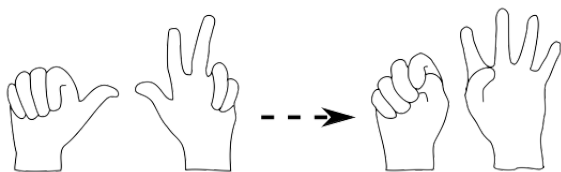
Prerequisito iniziale per la: *Può contare fino a 10; Carte numeriche*

## — MANI MAGICHE — AGGIUNGI E SOTTRAI —

### ATTIVITÀ

Questo è un trucco magico per praticare addizioni e sottrazioni. Fallo abbastanza lentamente in modo che tuo figlio abbia la possibilità di vedere cosa sta succedendo.

Inoltre, conta il numero di dita alzate della tua mano sinistra, diciamo 3. Conta il numero di dita alzate della tua mano destra, diciamo 1. Assicurati di scegliere due numeri che la sommano fino a 5 o meno. Ora, unisci le due mani e puff: le dita della tua mano destra vengono trasferite alla mano sinistra, dove ora ci sono 4 dita sollevate. Magia! Riassumi dicendo "3 dita più 1 dito in più creano 4 dita. Tada!"



Per la sottrazione, alza alcune dita della mano sinistra, di 4 di esse. Fai in modo che la tua mano destra si protenda e prendi alcune delle dita, di 1 di esse.

Presto, rimarranno 3 dita sollevate nella mano sinistra e 1 alzata nella mano destra. Riassumi verbalmente questo detto che 4 toglie 1 dà tre, oppure puoi dire di aver spezzato 4 in due parti che sono 3 e 1.

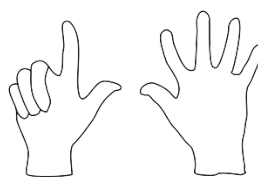
Quest'ultima formulazione enfatizza il concetto di legami numerici, che sono coppie di numeri che si sommano a un dato totale.

Occasionalmente, inserisci i seguenti casi speciali. Per addizione, lascia che una o entrambe le mani abbiano 0 dita alzate e non mostri alcun cambiamento quando aggiungi 0. Per la sottrazione, sottrai tutte le dita in modo che non ne rimanga nessuna, e talvolta non sottrarre nessuna delle dita per mostrare che non cambia nulla.

## — NUMERI LAMPEGGIANTI —

### ATTIVITÀ

È utile che il bambino riconosca facilmente i numeri di oggetti. Pratica questo in due modi. Un modo è usare le Schede Numeriche con dieci fotogrammi. Scegli una carta a caso e vedi scherzosamente se tuo figlio può riconoscere la quantità. Per varietà, chiedi a tuo figlio di interrogarsi a volte.



L'altro modo è usare le dita. Mostra alcune dita su una o entrambe le mani e chiedi a tuo figlio di riconoscere il conteggio totale. Quando si usano due mani per numeri maggiori di cinque, una

delle mani dovrebbe avere 5 dita alzate - in questo modo sembra un dieci frame.

## — COSA MANCA —

### ATTIVITÀ

Conta un piccolo numero di piccole cose. Nascondine alcuni mentre tuo figlio non sta guardando. Quando tuo figlio si guarda indietro, chiedi quanti sono nascosti.

Ad esempio, supponiamo di avere 6 uvette su un tavolo. Chiedi a tuo figlio di distogliere lo sguardo e di coprirne 2 con una ciotola. Quando tuo figlio si guarda indietro, conta i 4 uvetta visibili e chiedi quanti uvetta ci sono sotto la ciotola se ce ne sono 6 in totale. Un modo per il tuo bambino di capire questo è "contare su" da 4 a 6 - mentre tuo figlio conta 4, 5 e 6, inizia con 0 dita alzate e alza un dito alla volta per arrivare a 2 dita alzate. Allo stesso modo, tuo figlio può fare quasi la stessa cosa "contando alla rovescia" da 6 a 4. Vedere che 4 più 2 in più fa 6 è legato insieme a togliere 2 da 6 per ottenere 4 è un'ottima pratica per comprendere le famiglie di fatti.

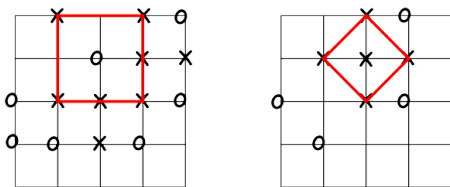
# Figure

**Prerequisito:** Può contare fino a 10

## — TROVARE QUADRATI —

### GIOCO

Crea una griglia vuota 5 per 5 utilizzando cinque linee orizzontali e verticali. I giocatori, a turno, mettono i loro gettoni nei punti in cui le linee si incrociano nella griglia. Vince il primo giocatore con quattro gettoni agli angoli di un quadrato di qualsiasi dimensione.

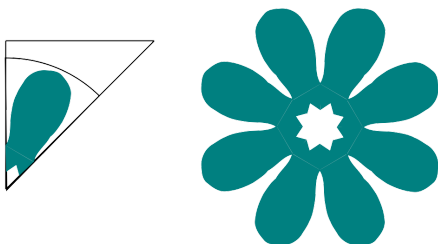


Man mano che tuo figlio acquisisce esperienza, cambia le regole per consentire quadrati con lati diagonali.

## — TAGLIO DI FORME SIMMETRICHE —

### ATTIVITÀ

Creare disegni piegando un pezzo di carta e tagliando la carta mentre è piegata. Questo si chiama Kirigami. Piegare la carta una volta e tagliarla crea un disegno con un lato l'immagine speculare dell'altro. Sperimenta ritagliando volti, lampade o forme geometriche.



Se tuo figlio fa due pieghe che si intersecano, tagliando questa carta crei disegni che sono immagini speculari in due direzioni. Ciò semplifica la creazione di disegni come i fiori.

Sperimenta con varie pieghe e tagli. Crea disegni di fiocchi di neve iniziando con le stesse due pieghe dell'ultimo esempio, quindi eseguendo altre due pieghe che dividono la carta piegata in terzi.

Crea un gioco lavorando a ritroso: disegna una forma simmetrica su un pezzo di carta e sfida tuo figlio a tagliare un pezzo di carta piegato per creare quella forma.

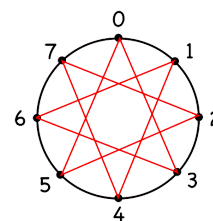
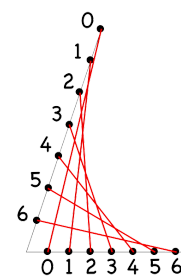
## — UNISCI I PUNTI —

### ATTIVITÀ

Completa divertenti disegni collegando punti

numerati. Un modo è quello di prendere un semplice disegno, diciamo di una casa, rimuovere alcune linee rette e sostituirle con puntini numerati, che una volta collegati per ricreare il disegno originale.

String Art - Un altro modo è creare disegni astratti collegando punti con lo stesso numero lungo i lati opposti di un angolo.



Un terzo modo è mettere dei punti, diciamo 8, equidistanti su un cerchio. Gioca con la creazione di

modelli diversi collegando i punti in ordine o collegando ogni secondo punto o ogni terzo punto.



# Numero Storie

---

**Prerequisito:** *Contando fino a dieci; Abilità iniziali con addizioni e sottrazioni a una cifra*

---

## — DARE NOMI DIVERTENTI AI NUMERI —

Introduci con delicatezza l'idea dei nomi delle variabili iniziando a usare nomi stupidi per i numeri in attività che comportano numeri mancanti.

## — STO PENSANDO A UN NUMERO —

### GIOCO

Ci sono due persone: l'Enigmista, che pensa a un numero, e l'Interrogatore, che scopre il numero. Per iniziare, il Puzzler dice: "Bowser è un numero da 0 a 12". L'interrogante pone quindi domande del tipo "Come si confronta Bowser con 4?" Il Puzzler poi dice che Bowser è più piccolo, uguale o maggiore di 4.

Trasformalo in un gioco contando le domande. Dopo turni alterni, vince il giocatore che pone il minor numero di domande. Un'altra opzione è limitare il numero di domande consentite. Questo porta ad alcune domande interessanti come, se l'intervallo è compreso tra 0 e 12, è sempre possibile trovare il numero con tre domande.

Man mano che la matematica di tuo figlio si sviluppa, usa altri tipi di domande, come "Bowser è pari?" o "Bowser è un numero primo?"

## — GIOCO A SACCO — AGGIUNGI E SOTTRAI —

### ATTIVITÀ

Tu e tuo figlio fate finta di avere una borsa con un certo numero di cose. Una persona crea una storia del tipo: "La tua borsa ha 3 uvette e la mia ne ha un'altra. Quanti ne ho?" Dopo che tuo figlio si è sentito a suo agio con questo, lascia che tuo figlio faccia la domanda qualche volta - questo è spesso molto divertente per loro, specialmente se commetti l'occasionale "errore".

Queste storie possono diventare più elaborate con l'esperienza. Ad esempio, la storia potrebbe essere "Ho due cookie in meno di te e insieme abbiamo sei cookie. Quanti biscotti hai?" Un altro esempio: "Hai il doppio delle caramelle di me, e insieme abbiamo nove pezzi. Quanti pezzi hai?"

L'uso di sacchetti e pezzi di cibo può essere sostituito dall'idea di una ciotola per pesci con due (o più) tipi di pesce o con qualsiasi altra immagine che piace a tuo figlio. Per una boccia per pesci, potresti creare una storia come "Ci sono sette pesci nella boccia e c'è un pesce rosso in più rispetto ai tetra. Quanti pesci rossi ci sono?"

Un'altra opzione è usare i nomi per i numeri e dire che Spot è 3 in più di T-Rex, e insieme fanno 7. Cosa sono Spot e T-Rex?

## — STORIE DI MATEMATICA —

### ATTIVITÀ

Le storie sono un modo divertente per aggiungere interesse ai calcoli. Ecco due esempi di tali storie:

Ci sono quattro sedie in una stanza. All'inizio ci sono due persone, ma poi ne arrivano altre tre. Tutti possono sedersi? Questo è più interessante che chiedere semplicemente se  $2 + 3$  è maggiore di 4.

Io e i miei due amici stiamo mangiando un gelato. Darò a ciascuno dei miei amici uno scoop in più di quello che ricevo. Se ci sono dieci palline di gelato, quante palline di gelato posso avere?

Scegli argomenti che interessano tuo figlio, come cibo o animali. Man mano che tuo figlio migliora con queste storie, lascia che alcune delle storie siano un po' vaghe, così tuo figlio avrà bisogno di analizzare di più e imparare a porre domande chiarificatrici.

# Confrontando fino a 10

**Prerequisiti:** Conteggio in avanti e indietro tra 0 e 10

## — CORAZZATA IN LINEA NUMERICA —

### GIOCO

Ogni giocatore ha due linee numerate, una per le sue corazzate e una per le sue ipotesi. Queste linee numeriche sono disegnate su carta e vanno da 0 a 12 (o superiori se i bambini sanno contare più in alto). Fuori dalla vista, sulla linea dei numeri della loro corazzata, ogni giocatore piazza i segnalini su due numeri che saranno le loro corazzate.

Dopo il setup, i giocatori, a turno, indovinano i numeri. Quando un giocatore fa un'ipotesi, l'altro giocatore dice quanto era vicina l'ipotesi al bersaglio più vicino - l'indovino quindi segna quell'informazione sulla seconda riga dei numeri. Vince il primo che ottiene tutti i bersagli.

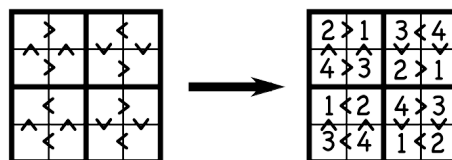


Ci sono diverse varianti per rendere questo più impegnativo. È possibile utilizzare una gamma più ampia di numeri. La risposta a un'ipotesi può essere un intervallo di distanze piuttosto che un importo esatto, ad esempio: "la nave più vicina è a 1 o 2 di distanza". Un'altra variante è avere navi lunghe due o tre spazi.

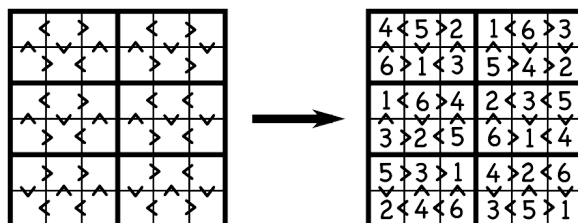
## — SUDOKU — CONFRONTO —

### PUZZLE

I puzzle Greater Than Sudoku iniziano con le stesse regole del normale Sudoku: ogni numero appare esattamente una volta in ogni riga, colonna e sottoregione. Inoltre, se tra due celle è presente un simbolo di minore o maggiore di, i numeri nelle celle devono obbedire a tale relazione.



Dì a un bambino che non ha mai visto un simbolo di confronto che il numero più grande è a lato della parte più larga del simbolo. Alcune persone dicono che il simbolo è un alligatore affamato e vuole sempre che la sua bocca punti nella direzione del numero più grande.



Una strategia utile consiste nel cercare prima dove si trovano i numeri più piccoli e più grandi. Man mano che il tuo bambino migliora, rendi i puzzle più impegnativi tralasciando più simboli di disuguaglianza.

Realizza questi puzzle usando un sudoku finito. Inserisci i segni di maggiore e minore di su una griglia vuota della stessa geometria. Se tuo figlio si blocca, inserisci alcuni numeri per aiutarlo a iniziare.

# Essere Logico

**Prerequisito:** *Contando fino a 12; Abilità logiche e di problem solving precoci*

## — FAMMI UN BUGIARDO —

### ATTIVITÀ

Qualcuno fa una dichiarazione e gli altri giocatori cercano di dimostrare che la persona sta mentendo.

Un tipo di affermazione è dire che qualcosa è sempre vero. Esempi di questo sono: tutti i camion hanno quattro ruote, tutti i rettangoli sono quadrati, tutti gli uccelli possono volare e la luna esce di notte.

Un altro tipo di dichiarazione è della forma "if \_\_, then \_\_". Esempi di questo sono: se oggi è lunedì, allora è un giorno di scuola; se non mangio per tre ore, allora ho fame; e se una persona è più alta di qualcuno, allora è più vecchia.

## — SMANETTONE —

### GIOCO

Il CodeMaster crea un codice e l'altro giocatore è il CodeBreaker. Supponiamo che il codice abbia tre posizioni, ciascuna delle quali può essere tra 1 e 5. Un esempio di tale codice sarebbe 321.

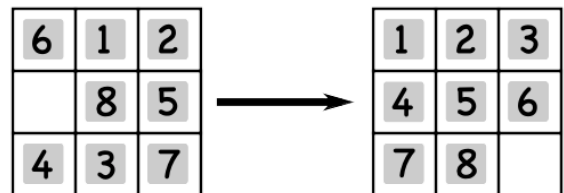
compresa Per decifrare il codice, CodeBreaker indovina un codice e CodeMaster dice quanto è vicina l'ipotesi. Ad esempio, se CodeBreaker indovina 131, allora CodeMaster direbbe che un punto era esattamente giusto e un altro punto aveva il numero corretto ma nel posto sbagliato. Il gioco continua finché CodeBreaker non scopre il codice. Il numero di tentativi è il punteggio per CodeBreaker. Il punteggio più basso vince.

Per aggiungere una sfida, imposta un numero massimo di domande che CodeBreaker può porre. Altre varianti sono: consentire o impedire la ripetizione di numeri nel codice, utilizzare lunghezze più corte o più lunghe per il codice e utilizzare un intervallo di numeri più ristretto o più ampio per ciascuna posizione del codice.

## — 15 PUZZLE SCORREVOLE —

### PUZZLE

Inizia con una griglia vuota 4 x 4 di quadrati formata da 5 linee orizzontali e verticali. Usa un set di 15 pezzi di carta delle dimensioni dei quadrati della griglia e numera i pezzi di carta da 1 a 15. Il puzzle inizia chiedendo a qualcuno di posizionare i pezzi di carta sulla griglia. Lo scopo del puzzle è quello di mettere in ordine i pezzi di carta con solo l'angolo in basso a destra della griglia vuoto. Per ottenere ciò, un pezzo di carta può essere spostato se è adiacente al quadrato vuoto, nel qual caso può essere fatto scivolare in quello spazio. A seconda di come la persona imposta il puzzle, il puzzle potrebbe essere risolvibile o meno.



Una griglia 4 x 4 è troppo difficile per un principiante, quindi inizia con qualcosa di più piccolo. La griglia potrebbe essere piccola come 2 x 2 o grande quanto vuole il bambino. Il numero di fogli numerati sarà sempre uno in meno rispetto alla dimensione della griglia. Ad esempio, su una griglia 2 x 3 usa le carte da 1 a 5.

Per creare questi puzzle, hai due opzioni. Il primo è posizionare i quadrati in modo casuale, nel qual caso hai una probabilità 50/50 che la posizione sia risolvibile. In alternativa, puoi iniziare posizionando i pezzi di carta nella posizione finale e quindi facendo una serie di mosse legali per spostare la carta. Quando hai finito, hai la garanzia che il puzzle è risolvibile.

# Matematica delle dita

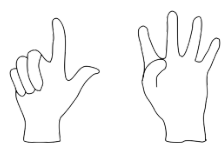
Prerequisito per la: *Conteggio in avanti e indietro da 0 a 10*

## — ADDIZIONE CON IL DITO A 10 —

### ATTIVITÀ

Ci sono due metodi per questo:

**Metodo 1:** Usa questo metodo se entrambi i numeri sono 5 o meno. Per l'esempio



dell'aggiunta di 4 e 2, metti 4 dita su una mano e 2 dita sull'altra. Quindi, unisci le due mani: Tada! Il tuo bambino vedrà 4 e 2 uniti

diventano 6.

**Metodo 2:** usa "contando" da uno dei numeri per raggiungere qualsiasi somma fino a 10.

Per aggiungere 4 e 2, metti 4 dita su una mano e conta ad alta voce da 0 a

2. Per ogni numero pronunciato dopo lo 0, alza un altro dito.



Quando viene raggiunto 2, dovrebbero esserci 6 dita sollevate.



Questo metodo consente l'aggiunta di numeri maggiori di 5. Il tuo bambino si renderà



conto che è più facile iniziare con il maggior numero di dita alzate e contare sull'utilizzo del numero più piccolo.

## — SOTTRAZIONE CON IL DITO A 10 —

### ATTIVITÀ

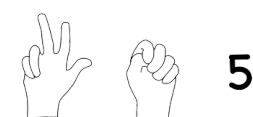
Esistono due modelli mentali per la sottrazione.

Può essere pensato come "take away" o "differenza" e tuo figlio dovrebbe sentirsi a suo agio con entrambi i modelli. Ecco 8 - 5 calcolato in entrambi i modi:

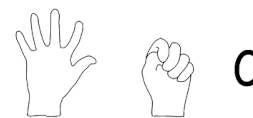


...

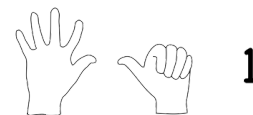
**Take Away:** Pensa a 8 - 5 come ciò che rimane dopo aver iniziato con 8 cose e toglie 5. Inizia con 8 dita alzate. Quindi, conta ad alta voce da 0 a 5 e per ogni numero dopo 0 abbassa un dito. Quando viene raggiunto 5 nel conteggio, rimarranno tre dita alzate.



**Differenza:** questo modello vede 8 - 5 come trovare la differenza o la distanza tra i due numeri. Inizia con 5 dita alzate.



Quindi contare le nuove dita sollevate e quando ci sono 8 dita sollevate la differenza di 3 sarà stata contata.



Questo metodo utilizza il metodo di addizione "contando su" per trovare il numero da aggiungere a 5 per ottenere 8.



Mescolare i problemi in cui un numero viene sottratto da se stesso per ottenere 0.