



# TOMBOLA TATTILE DEI **NUMERI** Montessori



## Introduzione

*Tombola Tattile Montessori dei Numeri è un valido dispositivo didattico per conoscere i numeri, le quantità e imparare a contare. Si ispira alle teorie montessoriane secondo cui il gioco deve essere piacevole, propositivo e spontaneo al fine di sviluppare una moltitudine di abilità e competenze quali identità personale, manualità, intuizione, ingegno, attenzione, pensiero logico, linguaggio e socialità.*

La formazione va orientata, sin da piccoli, allo sviluppo della capacità di far fronte a situazioni inconsuete e a risolvere problemi emergenti. L'apprendimento diventa un mezzo per accogliere informazioni, analizzare contesti complessi, fare scelte consapevoli e orientare bene gli sforzi. «**Imparare ad imparare**» è la competenza, ora indispensabile, di rinnovare i propri atteggiamenti e le proprie conoscenze ogni qual volta ce ne sia la necessità.

Attraverso il gioco i bambini imparano a conoscere il mondo che li circonda, a gestire le proprie emozioni e a sperimentare per tentativi ed errori le convinzioni sulle cose e sugli altri.

## Presentazione

Per l'esecuzione del gioco è opportuno predisporre un ambiente adatto, un luogo calmo e privo di distrazioni. Inoltre, è importante lasciare al bambino tutto il tempo necessario per portare a termine il completamento del gioco, favorendo la sua concentrazione. Ogni bambino ha i suoi ritmi di apprendimento ed è compito del genitore-educatore, comprenderli e rispettarli.



## Contenuto del gioco

- 6 cartelle-tombola, su ciascuna delle quali è raffigurato un banco vendita del mercato con la corrispondenza biunivoca numero-quantità di elementi (da 1 a 9).
- 18 gettoni tattili di dimensione crescente, su cui è impressa in rilievo la quantità di pallini (da 1 a 9).
- 18 tessere tattili rettangolari su ciascuna delle quali è illustrata in rilievo la corrispondente cifra numerica.
- 1 sacchetto di cotone organico 100%.





## Obiettivi didattici

Attraverso questo gioco il bambino impara a:

- riconoscere i numeri
- confrontare le quantità
- associare numeri e quantità
- svolgere le prime operazioni
- compiere le prime seriazioni

e sviluppa:

- la manualità fine
- la percezione tattile
- la percezione visiva
- l'autonomia

## Le intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Per il raggiungimento dell'autonomia, questo dispositivo didattico promuove un'intelligenza prevalente, che in questo caso è quella "logico matematica". Tuttavia è ovvio che il conseguimento di una competenza in realtà coinvolge e attiva anche altre intelligenze:

 <p><b>100</b></p>	 <p><b>75</b></p>	 <p><b>75</b></p>	 <p><b>50</b></p>	 <p><b>50</b></p>
<b>Intelligenza logico matematica</b>	<b>Intelligenze personali</b>	<b>Intelligenza corporeo cinestetica</b>	<b>Intelligenza spaziale</b>	<b>Intelligenza naturalistica</b>

## Le attività proposte

### Tombola tattile dei numeri Montessori

Il gioco consente al bambino di accostarsi al concetto di quantità e di numero con massima semplicità e conferisce all'apprendimento logico-matematico un aspetto divertente.

Il gioco prevede un minimo di 2 ed un massimo di 6 giocatori.

Se i giocatori sono di uguale età, è consigliabile organizzarsi nel seguente modo:

- 6 giocatori (1 cartella per ciascun giocatore)
- 3 giocatori (2 cartelle per ciascun giocatore)
- 2 giocatori (3 cartelle per ciascun giocatore)

Se, invece, i giocatori sono di diversa età, è possibile distribuire 2 cartelle a ciascun giocatore di età maggiore e 1 cartella a ciascuno di età minore.



Dopo aver messo i gettoni-quantità e le tessere-numero nel sacchetto, i bambini procedono nel mescolarle bene e nel distribuire le cartelle. A turno, in senso orario, pescano un gettone o una tessera per volta, cercando di riconoscere con il tatto la quantità di pallini oppure la cifra numerica e quindi posizionarli correttamente sul cerchietto (cestino) o sul rettangolo (numero) corrispondente della propria cartella. Se quantità e numeri corrispondono a quelli della propria cartella, il bambino guadagna i gettoni o le tessere, altrimenti li rimette nel sacchetto e passa il turno all'avversario. Vince chi completa per primo la propria o le proprie cartelle.



Il bambino presenta sin dalla più tenera età una grande curiosità che lo spinge ad osservare analiticamente il mondo attorno a sé. Nello sviluppo della propria memoria visiva, egli impara a riconoscere alcune forme canoniche e a ricondurre tutto ciò che incontra a queste forme, a classificarle secondo uguaglianze, analogie e differenze, sviluppando così notevoli capacità di sintesi spaziale.

## Variante di gioco

Al fine di sviluppare nel bambino la capacità di ordinare i numeri dal più piccolo al più grande, suggeriamo la seguente variante del gioco.

Le fasi di preparazione e di organizzazione restano invariate, cambia la modalità di esecuzione. Per completare la cartella, bisogna rispettare l'ordine crescente delle quantità e dei numeri. La prima tessera o gettone che ogni giocatore potrà posare sarà quella corrispondente alla quantità minore o al numero più piccolo. Se, ad esempio, sulla cartella sono raffigurati 1-9-4 e il giocatore pesca la tessera-numero corrispondente al numero 4, egli dovrà rimetterla nel sacchetto. Se invece pesca quella corrispondente al numero 1 potrà posarla sulla cartella. Di seguito, potrà completare la casella del 4 e infine quella del 9. Vince chi riesce a completare, per primo la cartella.





# Multiple Intelligences Games