SCHEDA ATTIVITÀ: LE OLIMPIADI DELLA MATEMATICA

A cura di PsyPlus ETS

Obiettivo: Stimolare il pensiero logico-matematico, favorire la cooperazione tra pari, promuovere l'apprendimento attraverso il gioco e il movimento, sviluppare la capacità di risolvere problemi e di rispettare regole e tempi.

Attività in semplici passi

L'attività prevede una sfida tra 2 o più squadre attraverso **cinque postazioni**, ognuna con una prova a tema matematico o fisico-motorio. Le squadre affronteranno le prove in ordine diverso, tranne la prova finale che sarà svolta contemporaneamente. Ogni postazione ha un tempo massimo di 12 minuti. Al termine, anche se la prova non è conclusa, il gruppo dovrà spostarsi alla successiva. Le educatrici, educatori o i docenti spiegheranno le prove solo all'inizio: la lettura e comprensione autonoma delle istruzioni sarà parte integrante del gioco.

A (Avvio) Divisione in Squadre e Spiegazione della Dinamica: I partecipanti vengono divisi in due squadre. Viene spiegata la dinamica del gioco, il sistema di punteggio e l'importanza del rispetto delle regole e dei tempi. (10 minuti)

B (Attività centrale): Le 5 Prove

1. PROVA DI CALCOLO

Completare uno schema numerico su un pannello precedentemente creato dall'educatore. A turno, i bambini calcolano il numero mancante, lo cercano tra quelli disposti a circa 20 metri e lo riportano alla postazione **muovendosi nel modo indicato** (es. passi da scimmia, saltelli su un piede, camminata a gambe divaricate, ecc.). Il numero va poi posizionato correttamente nel pannello.

2. PROVA DI GEOMETRIA

Ogni squadra deve associare **5 figure geometriche** alle **relative formule e definizioni**. Una volta completata ogni figura, devono disporre un **nastro a terra** con la forma della figura e fare **5 passaggi di pallavolo** restando all'interno della forma.

3. PROVA DI SIMMETRIA

Ogni squadra ha **5 immagini di figure da completare con la simmetria corretta**. Dopo averle completate, i membri si dispongono a **coppie** e creano con il corpo una **rappresentazione della figura simmetrica**.

4. PROVA DELLE FRAZIONI

Usando un telo suddiviso in spicchi, i bambini devono **rappresentare una serie di frazioni** indicate dalle educatrici, piegandolo correttamente.

5. PROVA DELLE TABELLINE (Finale, con entrambe le squadre)

Il classico **rubabandiera delle tabelline**: ogni bambino ha un numero (risultato) sulla pettorina. Quando viene chiamata una tabellina (es. "tabellina del 6"), chi ha un numero che è risultato di quella tabellina corre a prendere la bandiera.

C (Conclusione): Calcolo dei Punti e Riflessione Finale

Ogni squadra, insieme agli educatori, **somma i punti** ottenuti nelle varie prove.

I partecipanti ricevono un **breve questionario** per riflettere sull'esperienza, su cosa hanno imparato e sulle emozioni provate durante la gara.

Suggerimenti per i docenti e i formatori

Punti di forza:

- L'alternanza tra attività cognitive e fisico-motorie stimola diversi stili di apprendimento.
- Il gioco rafforza la coesione del gruppo e promuove la motivazione ad apprendere in modo ludico.
- La lettura autonoma delle istruzioni allena la comprensione scritta e l'autonomia.

Adattabilità:

- Le difficoltà delle prove possono essere calibrate in base all'età del gruppo.
- Si possono introdurre varianti (temi, nuove regole motorie, diversi strumenti) per mantenere alta la curiosità.

Tempo: 1h 30min – 2h

Materiale:

- Pannelli con schemi numerici, figure geometriche, immagini simmetriche
- Numeri mobili (cartoncini)
- Telo a spicchi per le frazioni
- Pettorine numerate
- Bandiera per il rubabandiera
- Nastri, palloni da pallavolo
- Questionari finali

Suggerimenti per i docenti e i formatori

Punti di forza:

- L'alternanza tra attività cognitive e fisico-motorie stimola diversi stili di apprendimento.
- Il gioco rafforza la coesione del gruppo e promuove la motivazione ad apprendere in modo ludico.
- La lettura autonoma delle istruzioni allena la comprensione scritta e l'autonomia.

Adattabilità:

- Le difficoltà delle prove possono essere calibrate in base all'età del gruppo.
- Si possono introdurre varianti (temi, nuove regole motorie, diversi strumenti) per mantenere alta la curiosità.

Tempo: 2 ore

Materiale:

- Pannelli con schemi numerici, figure geometriche, immagini simmetriche
- Numeri mobili (cartoncini)
- Telo a spicchi per le frazioni
- Pettorine numerate
- Bandiera per il rubabandiera
- Nastri, palloni da pallavolo
- Questionari finali