

GIOCO DEI NUMERI

<https://www.joyofmovinghandbook.com/it/joy-of-moving/per-le-funzioni-cognitive-e-la-creativita/memoria/gioco-dei-numeri>

Cosa serve?

Senza Materiale

L'Educatore spiega e dimostra 3 posizioni fondamentali degli Arti Inferiori, associando ciascuna di esse ad un segnale acustico.

Posizione 1: piede sinistro avanti e destro dietro, ginocchio destro verso terra, ma non in appoggio, bacino a contatto con il tallone del piede posteriore

Posizione 2: piede destro avanti e sinistro dietro, ginocchio sinistro verso terra ma non in appoggio, bacino a contatto con il tallone del piede posteriore

Posizione 3, simmetrica: piedi uniti, gambe in massimo piegamento, bacino a contatto con i talloni

L'educatore invita i bambini a disporsi di fronte a lui ed a provare le 3 posizioni, accertandosi che sia ben compresa l'associazione con i numeri.

Dopo che i bambini hanno appreso queste associazioni e sono capaci di riprodurle sul posto, l'Educatore li fa muovere in forma libera per tutta l'area di gioco.

Al segnale acustico (numeri 1, 2, 3) i bambini devono interrompere il movimento ed assumere la posizione corrispondente; l'Educatore corregge individualmente i bambini se li vede in posizione errata; i bambini ripetono più volte il gioco correndo in tutte le direzioni

EVOLUZIONE DEL GIOCO

-A Coppie: a turno, un bambino chiama i numeri e l'altro esegue i movimenti corrispondenti. Il compagno controlla la correttezza della posizione

-A Terzetti: un bambino funge da Segnalatore, un altro da Esecutore ed il terzo da Lettore. Una volta appresa la segnalazione e la corretta esecuzione del movimento, i bambini la applicano interpretando il proprio ruolo: uno indica il numero della posizione, l'altro la assume ed il terzo controlla. Poi si ruota.

-Il segnale diventa ora analogico-simbolico ottico, cioè l'Educatore abbina alle posizioni 1, 2 e 3 un segnale ottico, utilizzando gli arti superiori: **Braccio Destro in Alto**= posizione 1; **Braccio Sinistro in Alto**= posizione 2; **Entrambe le Braccia in Alto**= posizione 3