

## GIOCO PER LA DECINA

**Durata:** 2 ore circa (o meno se si vuole)

### Consegna

Un modo di potenziare la nozione di decina può essere il seguente gioco ispirato alla tradizione africana ed indiana degli Awalé. Servono, per ogni gruppetto di bambini:

- 10 bicchieri di plastica (meglio se trasparenti), quindi in totale 50 se si formano 5 gruppetti;
- 50 cannuce, quindi in totale 250 se si formano 5 gruppetti;
- 10 elastici, quindi in totale 50 se si formano 5 gruppetti.

Nota: il numero 10 può essere già stato introdotto come numero che rappresenta le dieci dita delle mani. In genere i bambini di prima conoscono la parola-numero "dieci" e con questa attività possono cominciare a costruire il significato di "decina".

Si possono formare piccoli gruppi di bambini che giocano, per esempio, due a due. Si posizionano i bicchieri su 2 file contrapposte. In ogni bicchiere si posizionano 5 cannuce. Le due squadre in ciascun gruppetto si posizioneranno una di fronte all'altra avendo davanti a sé 5 bicchieri, ognuno contenente 5 cannuce.



Il bambino potrà prendere, ad ogni suo turno di gioco, solo le cannuce presenti nei bicchieri dalla propria parte.

Turno di gioco: il bambino prende tutte le cannuce che si trovano in uno dei 5 bicchieri che ha di fronte e le distribuisce 1 per ogni bicchiere a partire da quello subito alla destra di quello da dove ha prelevato le cannuce. Il movimento risulterà quindi in senso antiorario. Il movimento va dalla propria metà a quella dell'avversario. Infatti la "semina" distribuzione delle cannuce riguarda anche la parte dei bicchieri da cui prende il proprio avversario.



Ogni volta che il bambino collocando l'ultima cannuccia "seminata" in un proprio bicchiere o in quello dell'avversario comporrà una decina, legherà il fascetto e lo deporrà alla sua destra nel "granaio".



Vince il bambino che alla fine della semina e raccolta avrà composto più decine. Il gioco può essere fatto da singoli bambini o da squadre.

Il gioco si ispira liberamente alla tradizione africana ed indiana degli Awalé; per informazioni si può consultare [wikipedia](https://it.wikipedia.org/wiki/ Awal%C3%A9).

In questo caso si cerca di favorire le capacità di calcolo entro il 10, la composizione di decine, la corrispondenza biunivoca ed alcune elementari strategie di calcolo e previsione.



### Significati matematici

Con questo gioco viene favorito lo sviluppo delle capacità di riconoscimento della decina, in formato analogico. Inoltre, per sviluppare strategie efficaci di gioco, i bambini dovranno calcolare mentalmente quanto manca per completare la decina, e pianificare in modo adeguato la "semina" in modo da poter raccogliere più fascetti possibile.

Contare intransitivo	
Contare transitivo	si
Aspetto ordinale del numero	
Aspetto cardinale del numero	si
Rappresentazioni del numero	orale
Confronto fra numeri	si
Abbinamento quantità/numero	si, orale e ludico
Problemi additivi (addizione-sottrazione)	si
Spazio e figure	
Artefatti/strumenti	cannucce

### **Compiti**

Per attività individuali vengono proposte alcune schede di esempio nei [Materiali](#).