

Mate in moto



SUPSI



Età

4 - 6 anni



Modalità

Piccoli gruppi



Durata

Circa 15 minuti per ogni postazione



Luogo

Ampio (es. palestra o salone della scuola)



Parole chiave

Conteggio, enumerazione, stima numerica, interdisciplinarietà



Mate in moto

Sofia Franscella, Antonella Martelli Pischedda,
Flavio Rossi e Simone Storni

Competenze in gioco

Attraverso queste attività, i bambini svilupperanno competenze matematiche (ad esempio conteggio, enumerazione, stima ecc.) e competenze legate ai movimenti di base delle condotte motorie (come equilibrio, lanciare e prendere ecc.), in linea con quanto indicato nell'[Allegato 1](#).

Numero postazioni

Il docente può valutare se proporre tutte e sei le postazioni in un unico laboratorio oppure in momenti diversi.

PRESENTAZIONE

Nel laboratorio, un pirata e la sua ciurma coinvolgeranno i bambini in entusiasmanti avventure: cammineranno su una passerella sospesa sopra l'oceano, abatteranno palme con una noce di cocco, pescheranno pesci dalle forme più curiose e tanto altro ancora.

La classe viene suddivisa in sei squadre, composte da 3 o 4 bambini ciascuna. Le squadre si sfidano a coppie fisse (ad esempio: squadra 1 contro squadra 2, squadra 3 contro squadra 4, squadra 5 contro squadra 6).

In ogni turno di gioco sono attive tre postazioni: in ciascuna di esse due squadre si affrontano direttamente. Le tre sfide si svolgono contemporaneamente, così da garantire il coinvolgimento attivo di tutti i bambini. Ogni postazione ha una durata di circa 15 minuti e si apre con una breve lettura introduttiva da parte del docente. Al termine del tempo previsto, le coppie di squadre ruotano insieme, passando alla postazione successiva, fino a completare il giro di tutte le attività previste.

Superando le varie prove, le squadre raccolgono indizi, ossia un pirata con un numero che dovranno conservare, ([Allegato 2](#)) utili per scoprire la combinazione del lucchetto e aprire il forziere del pirata, che custodisce un inestimabile tesoro: un gioco dell'oca ispirato alle tappe affrontate durante il laboratorio ([Allegato 3](#)).

L'ascolto dell'audio ([Allegato 4](#)) o la lettura del testo seguente introduce i bambini alle attività del laboratorio.

Introduzione al gioco (ascolta l'audio o lettura da parte del docente)

"Cari piccoli bambini, tutti mi chiamano l'Agile Pirata Furbo' e sono conosciuto nel mondo dei mari per la mia abilità con i numeri e la mia grande agilità fisica. Infatti malgrado gli anni, che sono 100, riesco ancora a camminare su una passerella sospesa sopra l'oceano, abbattere palme con un cocco, pescare pesci dalle forme più curiose e tanto altro. Con la mia ciurma in questi anni abbiamo raccolto tesori inestimabili, la maggior parte giochi per stare assieme.

Abbiamo deciso di mettere in palio un ricco tesoro per le classi che riusciranno a superare alcune prove. Avete voglia di mettervi in gioco? Sì, bene affidatevi ai miei aiutanti che vi guideranno in questa avventura. Iniziate a pescare una moneta e a formare la vostra piccola squadra e preparatevi per l'avventura".



DESCRIZIONE POSTAZIONI

Le varie postazioni descritte possono essere adattate in base all'età dei partecipanti che possono essere allievi di scuola dell'infanzia o di scuola elementare (classe prima). Nelle seguenti descrizioni sono quindi presenti le due versioni contrassegnate da un riquadro con un bollino giallo per la scuola dell'infanzia e da un riquadro con un bollino viola per la scuola elementare.

POSTAZIONE 1 – CARICA IL BAULE



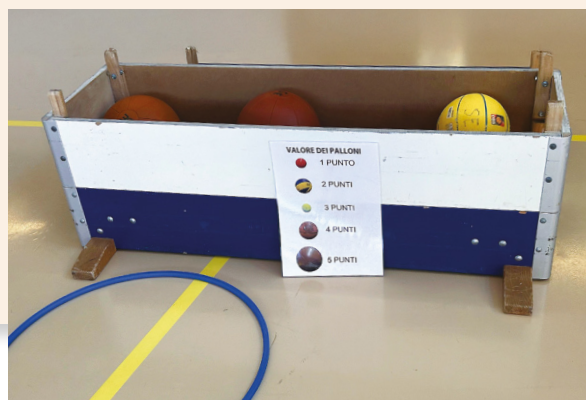
MATERIALE OCCORRENTE

Attrezzature:

- 8 cerchi (4 per ogni squadra) per definire il posto del bambino;
- 4 cassoni (2 per ogni squadra);
- palloni di vario tipo con punteggio (4 palline da tennis, 3 palloni da pallavolo, 3 palloni di ritmica, 3 palloni da basket e 3 palloni medicinali per ogni squadra).

Materiali cartacei:

- foglio per il conteggio dei palloni per la SI ([Allegato 5](#));
- cartellone con il valore dei palloni per la SE ([Allegato 6](#));
- foglio per il calcolo del punteggio finale per la SE ([Allegato 7](#)).



Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Questo gioco sembra facile facile, ma dovrete usare tutta la vostra furbizia per trasportare le palle di cannone nel baule! Sistematevi ognuno su un isolotto. Ricordate: dopo ogni passaggio dovete cambiare isolotto. Se una palla di cannone cade, non si può più recuperare! Dovete trasportare il maggior numero possibile di palle di cannone."

SI

Descrizione

- Ogni bambino si posiziona in un cerchio (isolotto) numerato: 1, 2, 3 e 4.
- Il bambino nel cerchio numero 1 prende un pallone e lo passa al compagno nel cerchio numero 2, che lo passa a quello nel cerchio numero 3, e così via fino all'ultimo cerchio.
- L'ultimo bambino (isolotto 4) mette il pallone nel baule (o cofanetto) e poi si sposta nel cerchio numero 1.
- Dopo ogni passaggio, tutti i bambini ruotano di posizione.
- Se il pallone cade durante un passaggio, non può essere recuperato.
- Il gioco termina quando tutte le palle sono state trasportate nel baule.

Vincitori

- Alla fine dell'attività si contano e si segnano sul foglio i palloni messi nel baule (Allegato 5).
- Vince la squadra che realizza il punteggio più alto.

Abilità e competenze

- Collaborare per trasportare il maggior numero possibile di palloni nel baule.
- Allenare coordinazione e concentrazione.

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Questo gioco sembra facile facile, ma dovrete usare tutta la vostra furbizia per trasportare le palle di cannone nel baule! Sistematevi ognuno su un isolotto. Ricordate: dopo ogni passaggio dovete cambiare isolotto. Se una palla di cannone cade, non si può più recuperare! Vince la squadra che realizza il punteggio più alto."

SE

Descrizione

- Ogni bambino si posiziona in un cerchio (isolotto) numerato: 1, 2, 3 e 4.
- Il bambino nel cerchio numero 1 prende un pallone e lo passa al compagno nel cerchio numero 2, che lo passa a quello nel cerchio numero 3, e così via fino all'ultimo cerchio.
- L'ultimo bambino (isolotto 4) mette il pallone nel baule (o cofanetto) e poi si sposta nel cerchio numero 1.
- Dopo ogni passaggio, tutti i bambini ruotano di posizione.
- Se il pallone cade durante un passaggio, non può essere recuperato.
- Il gioco termina quando tutte le palle sono state trasportate nel baule.

Vincitori

- Alla fine dell'attività ogni squadra riceve un foglio con il valore dei palloni (Allegato 6) e i bambini calcolano il punteggio totale ottenuto (Allegato 7).
- Vince la squadra che realizza il punteggio più alto.

Abilità e competenze

- Collaborare per trasportare il maggior numero possibile di palloni nel baule.
- Allenare coordinazione e concentrazione.



MATERIALE OCCORRENTE

Attrezzature:

- 12 palme numerate e posizionate una distante dall'altra;
- 6 palline (cocco);
- gessi o nastro adesivo per indicare la posizione delle palme.

Materiali cartacei:

- tabellone punteggio per la SI ([Allegato 8](#));
- tabellone punteggio per la SE ([Allegato 9](#)).

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Quante volte, durante le nostre avventure, abbiamo dovuto abbattere le palme per costruire un riparo con i loro alti fusti e le grandi foglie! E che scorpacciate di cocco ci siamo fatti! Adesso tocca a voi: dovrete abbattere le palme per recuperare un prezioso indizio. Avete a disposizione tre lanci ciascuno. Vince la squadra che riesce ad abbattere il maggior numero di palme."

SI

Descrizione

- Ogni squadra si posiziona nella propria postazione di tiro.
- Il primo bambino effettua tre lanci cercando di abbattere i birilli, che rappresentano le palme.
- Dopo ciascun turno si segna il punteggio ottenuto.
- Si procede con il secondo bambino, poi il terzo e così via, finché tutti i componenti della squadra hanno effettuato i lanci previsti.
- Una volta completati i turni, la squadra calcola il punteggio totale.

Vincitori

- Ogni birillo abbattuto corrisponde a un valore prestabilito (rappresentazione iconica convenzionale del numero). Al termine di ogni manche i bambini spuntano le palme abbattute sul foglio ([Allegato 8](#)) e contano quante palme sono state abbattute.
- Vince la squadra che ha abbattuto il maggior numero di palme.

Abilità e competenze

- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la precisione nel lancio.
- Rafforzare competenze matematiche di base: conteggio ed enumerazione.
- Promuovere la collaborazione di squadra e il rispetto del turno.

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Quante volte, durante le nostre avventure, abbiamo dovuto abbattere le palme per costruire un riparo con i loro alti fusti e le grandi foglie! E che scorpiate di cocco ci siamo fatti! Adesso tocca a voi: dovete abbattere le palme per recuperare un prezioso indizio. Avete a disposizione tre lanci ciascuno. Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto."

Descrizione

- Ogni squadra si posiziona nella propria postazione di tiro.
- Il primo bambino effettua tre lanci cercando di abbattere i birilli, che rappresentano le palme.
- Dopo ciascun turno si segna il punteggio ottenuto.
- Si procede con il secondo bambino, poi il terzo e così via, finché tutti i componenti della squadra hanno effettuato i lanci previsti.
- Una volta completati i turni, la squadra calcola il punteggio totale.

Vincitori

- Ogni birillo abbattuto corrisponde a un valore prestabilito (rappresentazione indo-araba del numero). Al termine di ogni manche la squadra conta i punti ottenuti. I valori vengono segnati sul foglio di registrazione ([Allegato 9](#)) e i bambini sommano il punteggio totale.
- Vince la squadra che raggiunge il punteggio complessivo più alto.

Abilità e competenze

- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la precisione nel lancio.
- Rafforzare competenze matematiche di base: conteggio, calcolo e stima.
- Promuovere la collaborazione di squadra e il rispetto del turno.

POSTAZIONE 3 – GLI UNCINI



MATERIALE OCCORRENTE

Attrezzature:

- 1 tabellone con degli uncini;
- 4 anelli frisbee per ogni bambino;
- cordicelle per segnare le linea di partenza.

Materiali cartacei:

- fogli per annotare il punteggio;
- tabellone punteggio ([Allegato 10](#)).

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Capitan Uncino, anni fa, ha lanciato la moda del lancio all'uncino!
Quando il tempo è brutto e sulle navi ci si annoia, organizziamo grandi tornei.
Il gioco è molto semplice: dovete lanciare quattro anelli cercando di infilarli sugli uncini.
Chi riuscirà a infilare più anelli o a fare il punteggio più alto? Vince la squadra che infila il maggior numero di anelli."

SI

Descrizione

- Ogni bambino ha a disposizione 4 anelli da lanciare.
- Gli anelli devono essere lanciati cercando di infilarli su uno o più uncini posti a diversa distanza o altezza.
- Ogni bambino lancia a turno.
- Alla fine dei lanci, si registra il numero di anelli infilati o i punti ottenuti.

Vincitori

- I bambini segnano gli anelli infilati sul foglio (**Allegato 10**).
- Vince la squadra che infila più anelli.

Abilità e competenze

- Migliorare la precisione del lancio e la coordinazione occhio-mano.
- Rafforzare la capacità di concentrazione e la valutazione della distanza.

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Capitan Uncino, anni fa, ha lanciato la moda del lancio all'uncino!
Quando il tempo è brutto e sulle navi ci si annoia, organizziamo grandi tornei.
Il gioco è molto semplice: dovete lanciare quattro anelli cercando di infilarli sugli uncini.
Chi riuscirà a infilare più anelli e a fare il punteggio più alto? Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto, mirando agli uncini con punteggio maggiore."

SE

Descrizione

- Ogni bambino ha a disposizione 4 anelli da lanciare.
- Gli anelli devono essere lanciati cercando di infilarli su uno o più uncini posti a diversa distanza o altezza.
- Ogni uncino ha un valore in punti (es. 1, 2, 3 punti).
- Ogni bambino lancia a turno.
- Alla fine dei lanci, si registra il numero di anelli infilati e i punti ottenuti.

Vincitori

- I punti ottenuti da ciascun bambino vengono sommati (**Allegato 10**).
- Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto.

Abilità e competenze

- Migliorare la precisione del lancio e la coordinazione occhio-mano.
- Rafforzare la capacità di concentrazione e la valutazione della distanza.
- Attivare competenze matematiche come il conteggio e il calcolo.



MATERIALE OCCORRENTE

Attrezzature:

- 4 canne da pesca;
- 4 panchine rovesciate (ponti);
- 8 tappetini blu (mare attorno alle panchine);
- 8 tappetini arancio (spiaggia);
- diversi pezzi della barca da pescare.

Materiali cartacei:

- modello di barca da colorare a piacimento ([Allegato 11a](#));
- modelli di barche di colore diverso ([Allegato 11b](#), [Allegato 11c](#), [Allegato 11d](#), [Allegato 11e](#)).

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

“Quando siamo in mare aperto e ci assale la fame, prepariamo le nostre canne da pesca e ci diamo alla caccia di pesci stravaganti! Capitan Cuoco, che è un grande artista e buongustaio, si diverte a combinarli tra loro in modo creativo. Osservate bene l'immagine della barca, mettetevi d'accordo con la vostra squadra e procedete con la pesca. Ma fate attenzione agli squali: se cadete in acqua, vi toccherà tornare indietro a mani vuote! L'obiettivo è realizzare una barca di un solo colore.”

SI

Descrizione

- Ogni squadra riceve un disegno-guida della barca da completare ([Allegato 11b](#), [Allegato 11c](#)).
- A turno, ogni bambino attraversa una panchina (il ponte) per arrivare al “mare” dove si trovano i pezzi necessari per costruire la barca.
- Il bambino deve pescare solo i pezzi giusti per la propria barca, facendo attenzione a non prendere elementi “intrusi” (es. colori sbagliati, figure diverse).
- Dopo aver pescato il pezzo, il bambino torna passando per la spiaggia (un tappetino arancione) e lo consegna alla squadra.
- Se cade dalla panchina, il pezzo è perso e il bambino deve rientrare senza nulla, a causa degli squali affamati!

Vincitori

Vince la squadra che per prima completa correttamente la barca usando pezzi di un solo colore.

Abilità e competenze

- Sviluppare l'equilibrio e la precisione nel movimento.
- Favorire la coordinazione occhio-mano con un oggetto che funge da prolungamento del braccio.
- Stimolare l'attenzione visiva, il riconoscimento di colori e figure.
- Favorire la cooperazione di gruppo e la capacità di osservazione e pianificazione.

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Quando siamo in mare aperto e ci assale la fame, prepariamo le nostre canne da pesca e ci diamo alla caccia di pesci stravaganti! Capitan Cuoco, che è un grande artista e buongustaio, si diverte a combinarli tra loro in modo creativo. Osservate bene l'immagine della barca, mettetevi d'accordo con la vostra squadra e procedete con la pesca. Ma fate attenzione agli squali: se cadete in acqua, vi toccherà tornare indietro a mani vuote! L'obiettivo è realizzare una barca di due colori."

Descrizione

- Ogni squadra riceve un disegno-guida della barca da completare ([Allegato 11d](#), [Allegato 11e](#)).
- A turno, ogni bambino attraversa una panchina (il ponte) per arrivare al "mare" dove si trovano i pezzi necessari per costruire la barca.
- Il bambino deve pescare solo i pezzi giusti per la propria barca, facendo attenzione a non prendere elementi "intrusi" (es. colori sbagliati, figure diverse).
- Dopo aver pescato il pezzo, il bambino torna passando per la spiaggia (un tappetino arancione) e lo consegna alla squadra.
- Se cade dalla panchina, il pezzo è perso e il bambino deve rientrare senza nulla, a causa degli squali affamati!

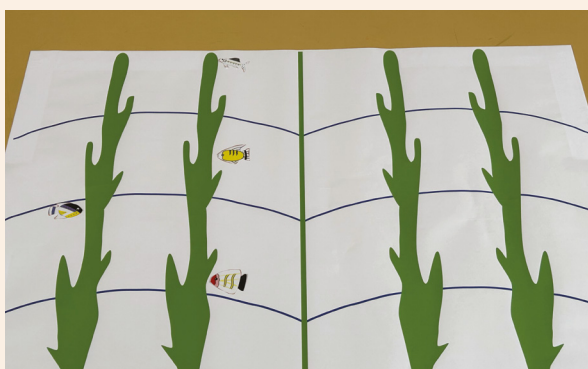
Vincitori

Vince la squadra che per prima completa la barca utilizzando due colori differenti, rispettando il modello.

Abilità e competenze

- Sviluppare l'equilibrio e la precisione nel movimento.
- Favorire la coordinazione occhio-mano con un oggetto che funge da prolungamento del braccio.
- Stimolare l'attenzione visiva, il riconoscimento di colori e figure.
- Favorire la cooperazione di gruppo e la capacità di osservazione e pianificazione.

POSTAZIONE 5 – IL CANNOCCHIALE



MATERIALE OCCORRENTE

Attrezzature:

- 20 pesci di legno o plastica;
- tappetini blu per il mare dove posizionare i pesci;
- cerchi che rappresentano gli scogli in cui si deve saltellare a piedi pari.

Materiali cartacei:

- tabellone per la SI ([Allegato 12a](#));
- tabellone per la SE ([Allegato 12b](#));
- 20 pesci stampati su cartoncino ([Allegato 13](#)).

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Per noi pirati, osservare con attenzione ciò che ci circonda è fondamentale! Il nostro cannocchiale è sempre pronto a scoprire piccoli dettagli che ci guidano verso grandi tesori. Avete voglia di mettervi alla prova? Osservate bene i pesci, poi andate a prenderli saltellando da uno scoglio all'altro, uno alla volta, e sistemateli nella posizione corretta. Pescate, selezionate e posizionate i pesci rispettando la simmetria rispetto all'asse indicato. Pronti? Occhi aperti e via!"

SI

Descrizione

- I bambini osservano attentamente un modello di disposizione dei pesci.
- A turno, ogni bambino attraversa il percorso saltando da uno "scoglio" all'altro (cerchi) fino a raggiungere l'area di pesca.
- Scelgono un pesce identico a quello del modello e lo portano indietro, sempre passando per gli scogli.
- Una volta tornati, devono posizionare il pesce nel punto corretto, rispettando la simmetria rispetto a un asse centrale disegnato tra le alghe (**Allegato 12a**).
- Si prosegue finché il modello viene completato.

Vincitori

Vince la squadra che riesce a posizionare correttamente tutti i pesci in modo simmetrico rispetto all'asse di simmetria.

Abilità e competenze

- Sviluppare la percezione visiva e il riconoscimento di simmetrie.
- Potenziare l'equilibrio dinamico e la coordinazione nei salti.
- Promuovere la cooperazione, la concentrazione e la memoria visiva.

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Per noi pirati, osservare con attenzione ciò che ci circonda è fondamentale! Il nostro cannocchiale è sempre pronto a scoprire piccoli dettagli che ci guidano verso grandi tesori. Avete voglia di mettervi alla prova? Osservate bene i pesci, poi andate a prenderli saltellando da uno scoglio all'altro, uno alla volta, e sistemateli nella posizione corretta. Pescate, selezionate e posizionate i pesci rispettando la simmetria rispetto all'asse indicato. Pronti? Occhi aperti e via!"

SE

Descrizione

- I bambini osservano attentamente un modello di disposizione dei pesci.
- A turno, ogni bambino attraversa il percorso saltando da uno "scoglio" all'altro (cerchi) fino a raggiungere l'area di pesca.
- Scelgono un pesce identico a quello del modello e lo portano indietro, sempre passando per gli scogli.
- Una volta tornati, devono posizionare il pesce nel punto corretto, rispettando la simmetria rispetto a un asse centrale disegnato tra le alghe (**Allegato 12b**).
- Si prosegue finché il modello viene completato.

Vincitori

Vince la squadra che riesce a posizionare correttamente tutti i pesci in modo simmetrico rispetto all'asse di simmetria.

Abilità e competenze

- Sviluppare la percezione visiva e il riconoscimento di simmetrie.
- Potenziare l'equilibrio dinamico e la coordinazione nei salti.
- Promuovere la cooperazione, la concentrazione e la memoria visiva.

POSTAZIONE 6 – LE PALLE DI CANNONE



MATERIALE OCCORRENTE

Attrezzature:

- 6 palle con un peso sensibilmente diverso (es. 200 g, 500 g, 1000 g);
- 8 bastoni per trasportare i palloni;
- 8 cerchi dove appoggiare i palloni e due simboli che definiscono il cerchio di partenza per le due squadre;
- bilancia;
- coni per lo slalom.

Materiali cartacei:

- immagini per il riordino ([Allegato 14](#)).



Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Le palle di cannone non sono tutte uguali: hanno pesi diversi a seconda della potenza che serve per il lancio. Oggi tocca a voi: dovrete riuscire a riordinarle dalla più leggera alla più pesante! Per farlo, dovrete trasportarle con attenzione usando dei legni, e alla fine sistemarle nelle canne dei cannoni (i cerchi colorati). Pronti per la sfida?"

SI

Descrizione

Fase 1 – Stima della massa

- Ogni coppia osserva e solleva i tre palloni (con pesi diversi: 200 g, 500 g, 1000 g).
- Senza l'uso della bilancia, deve stimare la loro massa e decidere l'ordine corretto: dal più leggero al più pesante.

Fase 2 – Trasporto

- I palloni vanno trasportati uno alla volta, utilizzando due bastoni tenuti orizzontalmente.
- I bambini devono evitare che il pallone cada a terra durante il tragitto.
- Arrivati all'estremità opposta del campo, sistemano il pallone nel cerchio corrispondente (canna del cannone), secondo la loro stima del peso.

Fase 3 – Verifica finale

Alla fine, si utilizza una bilancia per controllare se l'ordine stabilito è corretto.

Vincitori

Vince la squadra che riesce a stimare e ordinare correttamente i tre palloni senza farli cadere durante il trasporto.

Abilità e competenze

- Rafforzare la capacità di stima e confronto del peso.
- Sviluppare coordinazione, lavoro di coppia e controllo motorio nel trasporto di un oggetto.
- Stimolare il pensiero logico e l'applicazione pratica di concetti matematici (confronto e ordinamento di masse).

Introduzione al gioco (lettura da parte del docente)

"Le palle di cannone non sono tutte uguali: hanno pesi diversi a seconda della potenza che serve per il lancio. Oggi tocca a voi: dovrete riuscire a riordinarle dalla più leggera alla più pesante! Per farlo, dovrete trasportarle con attenzione usando dei legni, e alla fine sistemarle nelle canne dei cannoni (i cerchi colorati). Pronti per la sfida?"

SE

Descrizione

Fase 1 – Stima della massa

- Ogni coppia osserva e solleva i tre palloni (con pesi diversi: 200 g, 500 g, 1000 g).
- Senza l'uso della bilancia, deve stimare la loro massa e decidere l'ordine corretto: dal più leggero al più pesante.

Fase 2 – Trasporto

- I palloni vanno trasportati uno alla volta, utilizzando due bastoni tenuti orizzontalmente e percorrendo un tragitto prestabilito tra i coni.
- I bambini devono evitare che il pallone cada a terra durante il tragitto.
- Arrivati all'estremità opposta del campo, sistemano il pallone nel cerchio corrispondente (canna del cannone), secondo la loro stima del peso.

Fase 3 – Verifica finale

Alla fine, si utilizza una bilancia per controllare se l'ordine stabilito è corretto.

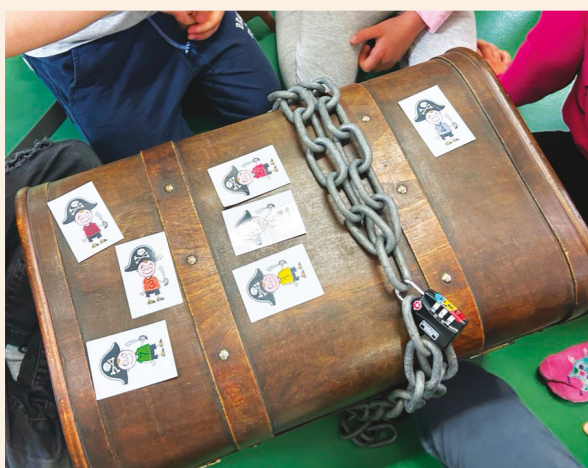
Vincitori

Vince la squadra che completa il percorso e posiziona i tre palloni nell'ordine corretto di peso, dimostrando attenzione e precisione.

Abilità e competenze

- Rafforzare la capacità di stima e confronto del peso.
- Sviluppare coordinazione, lavoro di coppia e controllo motorio nel trasporto di un oggetto.
- Stimolare il pensiero logico e l'applicazione pratica di concetti matematici (confronto e ordinamento di masse).

POSTAZIONE FINALE – IL FORZIERE DEL TESORO



MATERIALE OCCORRENTE

Attrezzature:

- forziere;
- lucchetto.

Materiali cartacei:

- pirati stampati su cartoncino ([Allegato 2](#));
- gioco dell'Oca del Pirata ([Allegato 3](#)).

Fase finale (lettura da parte del docente)

"Avete completato tutte le prove da veri pirati! Ogni squadra ha ricevuto in dono un pirata speciale... ma ora serve ancora intuito e collaborazione per aprire il forziere del tesoro! Guardate bene i pirati che avete raccolto durante le prove e osservate attentamente i colori e i numeri stampati sulle loro magliette, vi aiuteranno a trovare la combinazione segreta. Solo se li mettete nell'ordine giusto... il forziere si aprirà! Pronti a svelare il codice?"

SI

SE

Descrizione

Quando l'intera classe si riunisce davanti al forziere, tutti i pirati raccolti ([Allegato 2](#)) vengono messi in comune. I bambini devono osservare sia i pirati sia il lucchetto e scoprire il codice. Si accorgeranno infatti che i 3 colori dei numeri del lucchetto (azzurro, giallo, rosso) corrispondono a 3 colori dei pirati ricevuti. Ognuno di questi pirati ha un numero sulla maglietta, i bambini dovranno ordinarli e ottenere il codice segreto (2 – 1 – 5).

Una volta aperto il forziere, all'interno i bambini trovano il tesoro: il Gioco dell'Oca del Pirata ([Allegato 3](#)), un gioco da tavolo ispirato alle tappe vissute durante il laboratorio, che può essere utilizzato in classe per ripercorrere in modo ludico quanto appreso.

GLI AUTORI



Sofia Franscella
(SI Monte Carasso)



**Antonella Martelli
Pischedda**
(SE Mendrisio
Canavee)



Flavio Rossi
(SUPSI, DFA/ASP)



Simone Storni
(SUPSI, DFA/ASP)

Editore

Dipartimento formazione e apprendimento /
Alta scuola pedagogica - DFA/ASP, Locarno
Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana
- SUPSI
www.dfa.supsi.ch

Coordinamento progetto

Elena Franchini e Silvia Sbaragli
Centro competenze didattica della matematica (DDM),
SUPSI-DFA/ASP

Progetto grafico e impaginazione

Jessica Gallarate
Servizio risorse didattiche e scientifiche, eventi
e comunicazione, SUPSI-DFA/ASP

Immagini

© SUPSI
(Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola
pedagogica – pp. 1, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 13 e 14)

© stock.adobe.com
(dipu, [link](#) – p. 2 / Alessandro, [link](#) – p. 2)

© Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana,
2025

La presente risorsa didattica è distribuita con licenza
Creative Commons *Attribuzione* - *Condividi allo stesso modo*
4.0 Internazionale (CC BY-SA 4.0).

NB: Tutte le immagini sono distribuite invece
con Licenza Creative Commons *Attribuzione* - *Non opere*
derivate 4.0 Internazionale (CC BY-ND 4.0).

Le immagini di stock.adobe.com incluse in questa risorsa
sono soggette alla *licenza standard Adobe Stock* e non
rientrano nelle licenze Creative Commons sopra citate.