

Pescatori di figure

**Titolo**

Pescatori di figure

Autori

Sonia Martinelli, Pamela Martinetti, Odile Pedrolì
e Sandra Ramelli

Sede di lavoro

Gruppo Matematicando e scuola dell'infanzia di Avegno,
Bissone e Minusio

Età

3 – 6 anni

Parole chiave

Tangram, figure piane, geometria, creatività

Questo laboratorio didattico utilizza il tangram per avvicinare i bambini al mondo delle figure geometriche. L'antica leggenda del tangram rappresenta lo stimolo iniziale e permette di presentare ai bambini il gioco con i suoi protagonisti e le sue regole.

1. Presentazione

Questo laboratorio didattico utilizza il tangram per avvicinare i bambini al mondo delle figure geometriche. L'antica leggenda del tangram rappresenta lo stimolo iniziale e permette di presentare ai bambini il gioco con i suoi protagonisti e le sue regole. I bambini, dopo aver osservato le sette figure del tangram e aver capito come utilizzarle, con una "canna da pesca" selezionano nel mare delle figure i sette pezzi necessari alla costruzione del proprio pesce, che possono riprodurre a partire da modelli o creare a proprio piacimento.

Il gioco richiede l'uso di tutti i sette pezzi, che devono toccarsi almeno in un punto senza però sovrapporsi. Prima di proporre il laboratorio durante il festival *Matematicando*. A spasso con la matematica per le strade di Locarno le docenti hanno sperimentato con i propri allievi alcune attività di avvicinamento al tangram per testare ed eventualmente regolare alcuni elementi del laboratorio. In Allegato 1 sono descritti i momenti salienti e riportate le foto di alcuni lavori realizzati dai bambini.

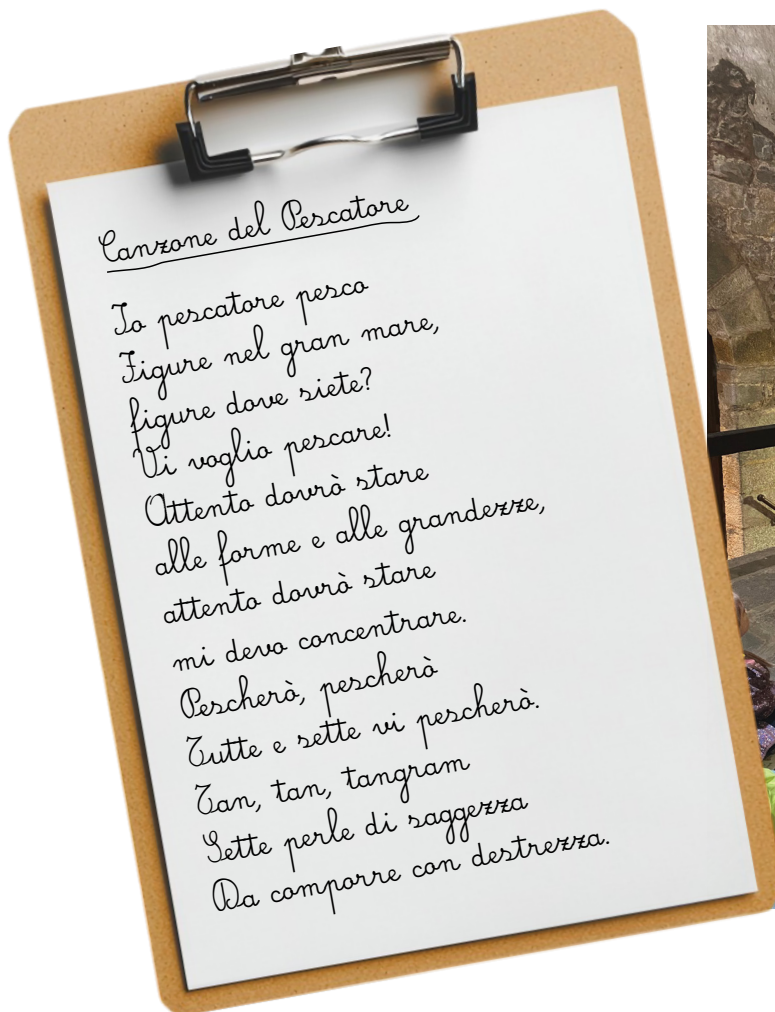
2. Descrizione delle Fasi

FASE 1: Narrazione e drammatizzazione della leggenda del tangram

Si comincia con la narrazione della leggenda del tangram (vedi Allegato 2), accompagnata da una drammatizzazione e da una canzone appositamente creata per l'occasione (*Canzone del Pescatore*, riportata di seguito e presente in Allegato 3).

Vengono quindi introdotti i sette pezzi del tangram tramite alcune domande stimolo che permettono di focalizzare l'attenzione dei bambini su alcuni aspetti emersi nella storia:

- Vi ricordate quale forma aveva la tavoletta inizialmente?
- In quanti pezzi si è rotta?
- Sono tutti pezzi uguali? Ci sono pezzi che riconoscete?
- Qual è la prima figura che ha composto il ragazzo protagonista della storia?



FASE 2: *Peschiamo i pezzi*

Segue poi il momento ludico in cui i bambini sono accompagnati davanti ad un mare (realizzato con grandi lenzuoli azzurri stesi a terra) pieno di figure, le stesse che componevano la tavoletta nella storia. I bambini, lavorando a coppie, creano una “lista

della spesa” per i pezzi da pescare. Ogni figura ha un piccolo magnete attaccato e, con una canna da pesca con l’estremità metallica, ogni bambino pesca i sette pezzi necessari per ricreare la tavoletta.



FASE 3: *Creazione di nuove figure*

Dopo aver pescato i sette pezzi, i bambini ricompongono la tavoletta quadrata originale. Si consiglia di averne alcune copie ricomposte in modo che i bambini possano aiutarsi guardando come sono posizionati i sette pezzi all’interno del quadrato. Poi rispondono a domande più specifiche sulla forma dei pezzi, come ad esempio:

- Quanti triangoli piccoli ci sono nella tavoletta del tangram?
- Ce ne sono altri più grandi?
- Conoscete i nomi di altre figure?
- Le avete viste in altri posti?

Successivamente, i bambini creano pesci seguendo le regole del gioco del tangram. Per chi trova difficoltà, sono disponibili modelli predefiniti. Una volta completate le figure, possono essere decorate con materiali creativi come pietruzze, sassolini e conchiglie.



Materiali

Attrezzature:

- ✓ 15 tangram in legno compensato (24 x 24 cm) con magneti adesivi su ogni pezzo (totale: 105 pezzi),
- ✓ 15 canne da pesca con l'estremità metallica,
- ✓ 2 teli blu per simulare il mare,
- ✓ materiali decorativi (pietruzze, sassolini, conchiglie ecc.).

Materiali cartacei:

- ✓ modelli tangram plastificati (24 x 24 cm) ([Allegato 4](#)),
- ✓ cartelloni con modelli delle figure dei pesci ([Allegato 5](#)).

3. Spazi necessari

Lo spazio gioco per il laboratorio proposto durante il festival è stato organizzato in modo funzionale e coinvolgente. Il racconto introduttivo si è svolto in una zona raccolta e misteriosa, dove i bambini, seduti su cuscini, hanno ascoltato la storia iniziale. L'attività principale, la pesca, è stata proposta nella corte interna di Casorella, pavimentata e allestita come un mare con teli azzurri a terra, separata dal cortile esterno da altri teli decorati con pesci. I bambini,

muniti di canne da pesca, si spostavano agevolmente tra il "mare" e la zona di lavoro, composta da quattro tavoli e otto panchine, dove elaboravano i pezzi del tangram appena pescati. Per riprodurre l'attività in sezione è necessario predisporre un grande salone dove poter allestire lo spazio e alcuni tavoloni dove i bambini possono realizzare le proprie figure.

Bibliografia e sitografia

Demartini, S., & Sbaragli, S. (2021). 100 albi illustrati fra italiano e matematica: una bibliografia con spunti didattici. *Didattica Della Matematica. Dalla Ricerca Alle Pratiche d'aula*, 9, 169-232.

Maranke, R., & Van der Linden, M. (2018). *Io e il mio gatto. Un'avventura tangram*. Lemniscaat.

Sbaragli, S. (2001). Il tangram per i più piccoli. *La Vita Scolastica. Laboratori nel fascicolo di Area matematica*, 2, 41-44.

Pratica didattica MaMa "Alla scoperta dei poligoni" (https://mama.edu.ti.ch/materiali-didattici/materiale-didattico/?ds_id=1201).

La leggenda del tangram: https://www.schoolmate.it/index.php?option=com_content&view=article&id=60:la-leggenda&catid=22&Itemid=231.

Pescatori di figure

Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica,
Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI).
Autori: Sonia Martinelli, Pamela Martinetti, Odile Pedrolì e Sandra Ramelli

I testi hanno subito una revisione redazionale curata
dal Centro competenze didattica della matematica (DDM)

Grafica e impaginazione:
Servizio risorse didattiche e scientifiche, eventi e comunicazione (REC)
SUPSI - Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica



Pescatori di figure

è distribuito con Licenza Creative Commons
Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale