**Competenze attivate ad ogni gioco**

1. **CARICA IL BAULE (**conta o somma**):**

|  |  |
| --- | --- |
| **Competenze matematiche** | **Competenze condotte motorie** |
| SI:   * contare quantità di oggetti presentate anche in forma disordinata.   1a SE:   * eseguire calcoli concernenti addizioni applicando tecniche e strategie di calcolo mentale. | SI e 1a SE:   * essere in grado di gestire le forme di base del movimento: lanciare e prendere. |

1. **ABBATTI LA PALMA** (conta-SI, somma-1°SE):

|  |  |
| --- | --- |
| **Competenze matematiche** | **Competenze condotte motorie** |
| SI:   * eseguire calcoli concernenti addizioni applicando tecniche e strategie di calcolo mentale.  1. a SE:  * eseguire calcoli concernenti addizioni applicando tecniche e strategie di calcolo mentale. | SI e 1a SE:   * essere in grado di gestire le forme di base del movimento: lanciare. |

1. **GLI UNCINI** (conta SI, somma 1a SE):

|  |  |
| --- | --- |
| **Competenze matematiche** | **Competenze condotte motorie** |
| SI:   * contare quantità di oggetti presentate anche in forma disordinata; * eseguire calcoli concernenti addizioni applicando tecniche e strategie di calcolo mentale.   1a SE:   * eseguire calcoli concernenti addizioni applicando tecniche e strategie di calcolo mentale. | SI e 1a SE:   * essere in grado di gestire le forme di base del movimento: lanciare |

**4. LA GRANDE PESCA** (geometria: le figure piane):

|  |  |
| --- | --- |
| **Competenze matematiche** | **Competenze condotte motorie** |
| SI, 1a SE:   * procedere per prove e tentativi nella manipolazione e osservazione di figure assegnate; * tradurre situazioni geometriche in rappresentazioni figurali; * orientarsi e orientare oggetti nello spazio reale. | SI e 1a SE:   * essere in grado di gestire le forme di base del movimento: stare in equilibrio. |

1. **IL CANNOCCHIALE** (simmetria e punti di vista):

|  |  |
| --- | --- |
| **Competenze matematiche** | **Competenze condotte motorie** |
| SI, 1a SE:   * orientarsi e orientare oggetti nello spazio reale (asse di simmetria / griglia) usando termini specifici; * procedere per prove e tentativi nella manipolazione e osservazione di figure assegnate o di motivi corrispondenti a criteri dati. | SI e 1a SE:   * essere in grado di gestire le forme di base del movimento: saltellare. |

1. **LE PALLE DI CANNONE** (stima):

|  |  |
| --- | --- |
| **Competenze matematiche** | **Competenze condotte motorie** |
| SI, 1a SE:   * effettuare semplici confronti diretti e indiretti; * utilizzare un oggetto comune per confrontare/misurare. | SI e 1a SE:   * adattare il proprio comportamento motorio alle esigenze di un compagno. |