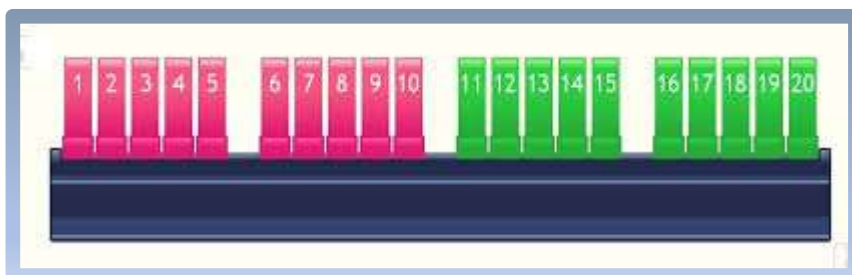


# PREREQUISITI DEL CALCOLO A MENTE

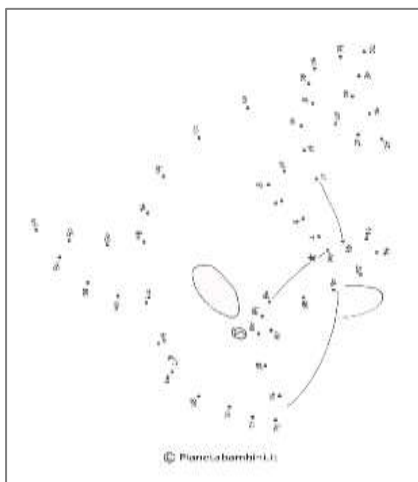
## LINEA DEI NUMERI



1. Contare in senso progressivo e regressivo entro il 20
2. Muoversi avanti e indietro sulla linea dei numeri
3. Riconoscere il numero precedente e successivo

## ENUMERAZIONE E STABILITA' RETTA NUMERICA

### Modalità:



- **Conta alternata:** un alunno inizia a contare all'indietro e su indicazione della maestra o di un altro alunno indicano il bambino che continua la sequenza.
- **Unisci i puntini**
- **Ricostruire dei puzzle** ordinando i numeri dal più piccolo al più grande
- **Conteggio progressivo e regressivo:** enumerazione per 2, 5 e 10 entro e oltre il 100 si pesca una carta e sul biglietto ci sono le indicazioni "conta da 50 aumentando di 5 oppure conta all'indietro da 75 a 30"

## NUMERI PARI E DISPARI



**NUMERI PARI:** non presentano uno scalino  
**NUMERI DISPARI:** presentano uno “scalino”

<https://www.youtube.com/watch?v=zuVGicEkAkI>

## GIOCHI SUL CONTEGGIO

### Regole del gioco

1. Stampa e ritaglia le etichette
2. Pesca un cartellino e cerca di essere veloce e di non commettere errore

CONTA DA 10 AUMENTANDO DI 2 FINO A 30	CONTA DA 20 AUMENTANDO DI 2 FINO A 40	CONTA DA 40 AUMENTANDO DI 2 FINO A 100
CONTA DA 14 AUMENTANDO DI 2 FINO A 80	CONTA DA 24 AUMENTANDO DI 2 FINO A 90	CONTA DA 62 AUMENTANDO DI 2 FINO A 120
CONTA DA 30 AUMENTANDO DI 3 FINO A 75	CONTA DA 10 AUMENTANDO DI 2 FINO A 80	CONTA DA 10 AUMENTANDO DI 5 FINO A 80

## CALCOLO A MENTE ENTRO IL 10

**Destinatari:** classi prime e terze, alunni con difficoltà specifiche nelle abilità di calcolo

### Obiettivi

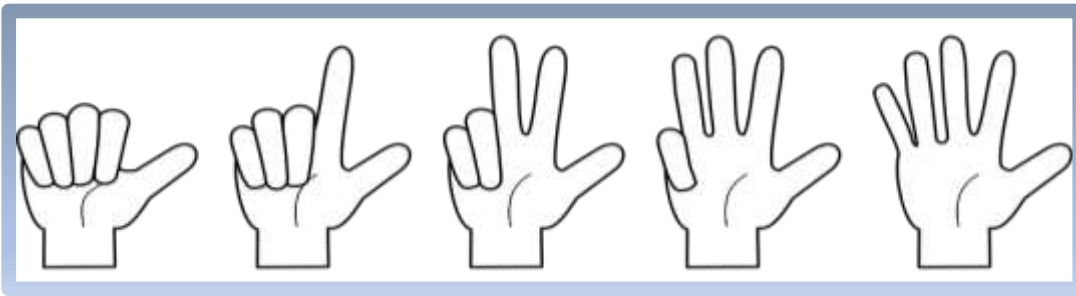
- Metacognizione: semplicità e immediatezza nell'arrotondamento alla decina
- Richiamo alle dita
- Calcolo veloce "gli amici del 10"
- Lavorare sull'importanza, soprattutto nel primo biennio, dell'arrotondare alla decina

### Descrizione del materiale

1. Vario a seconda dell'attività proposta: lucchetti con chiave;
2. Stampare i numeri da 0 a 9 in colore blu, rosso, verde. Dadi con i dots dall'uno al cinque
3. Plastificare e ritagliare i numeri; le dita e i dots



## Confronto con le dita

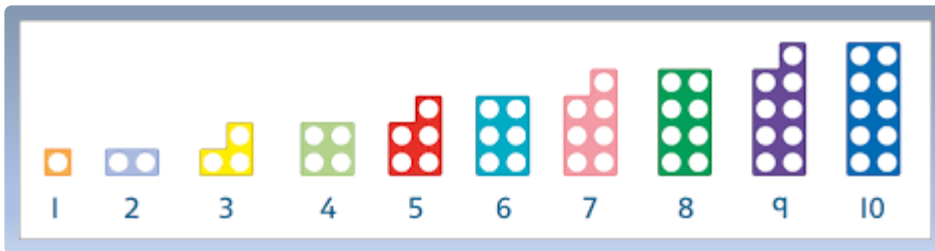


## GIOCO: MEMORY CON I DOTS

1. Memory: abbinamento dots e numero



Regole del Memory



## NUMICON per consolidare visivamente gli amici del 10

1. Richiamo visivo all'incastro delle tavolette per formare il 10 (rettangolo completo)

### GIOCHI DA PROPORRE:

- Trova gli "AMICI DEL 10"
- Somma 3 numeri per arrivare al 10

