



SCUOLA DELL'INFANZIA
CENTRO STORICO
A.S. 2017/2018
SEZIONE 4 ANNI

INCONTRI CON L'ESPERTO MALAGOLI

CONTO CON LE DITA



CONTA I PALLINI NELLE CARTE.
TIRA IL DADO E SALTA NEI
QUADRATI.

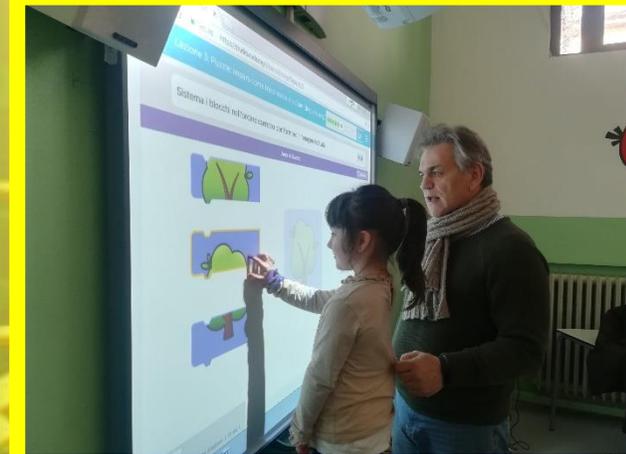




INDICA CON LE DITA DI 2 MANI IL NUMERO DETTO DA MARCO.
GIOCO DEI BIRILLI: CONTA I BIRILLI CADUTI E PRENDI LA
MEDAGLIA.

AL LABORATORIO CREATIVO ALLE PASCOLI I BAMBINI USANO LA L.I.M.









BLU BOT E BEE BOT





**I BAMBINI HANNO IMPARATO
DIVERSE CANZONI MIMATE
CON I NUMERI**

Le dita della mano



LE DITA DELLA MANO (CANZONE)

Le dita della mano son 5 son 5
son 5 fratellini dai contali con me.
Il primo è il pollice il dito più cicciotto
somiglia ad un orsacchiotto che dice ok.
Il secondo è l'indice che indica la luna
se segui questo dito la vedi anche tu.
Il terzo dito medio, il dito dritto dritto
sembra un campanile che mai viene giù.
Il quarto è l'anulare il dito più regale
porta un anello il più bello che c'è.
Il quinto mignolo ed è il più piccolino
Sembra un bel bambino bello come te.



ESERCIZI MANUALI PER MUOVERE MEGLIO LE DITA: TASTIERA.



ESERCIZI MANUALI: PALLINI COLORATI



CONTO CON LE DITA



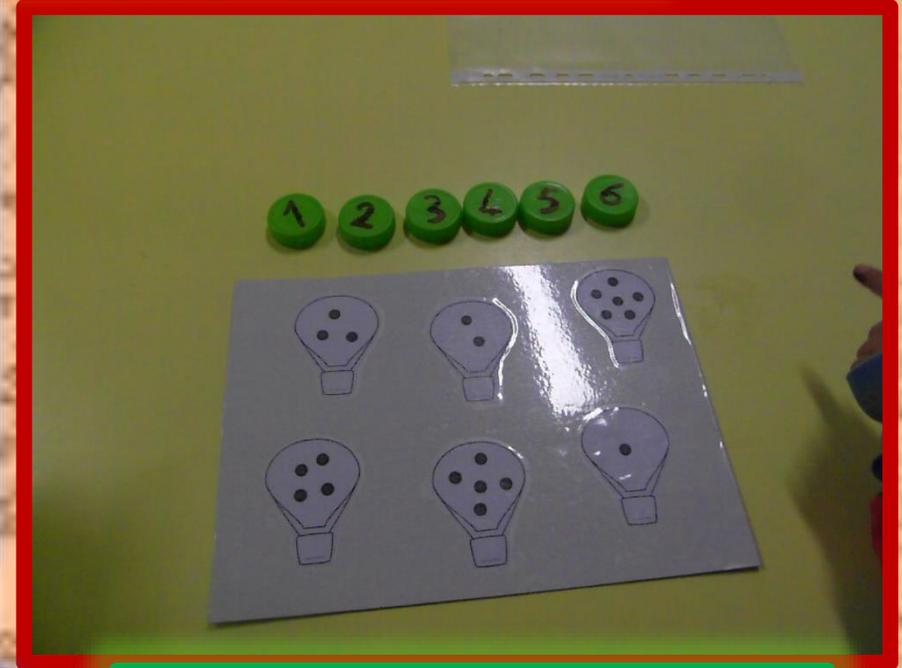
APPELLO: CONTO I SALTI E PASSI E POI ATTACCO LA FOTO DI PRESENZA



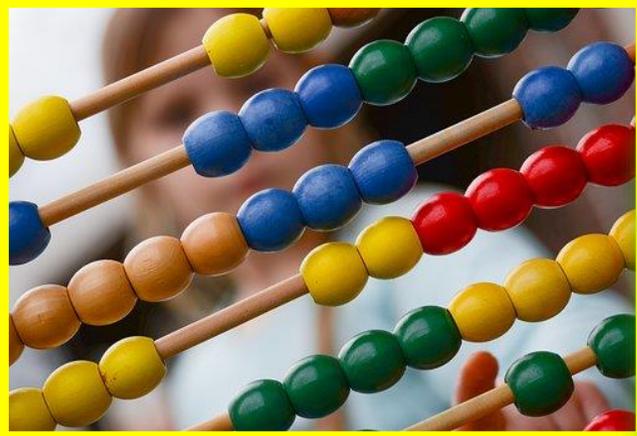
CONTO I BASTONCINI



CONTA I PALLINI E METTI IL TAPPO CON SCRITTO IL NUMERO CORRISPONDENTE



CONTO LE PALLINE E METTO NEL PIATTO LA GIUSTA QUANTITA'





REALIZZO IL POLIPO. NEI TENTACOLI METTO LA QUANTITA' GIUSTA DI CANNUCCE.



**LANCIA LA PALLA E
CONTA I BIRILLI CHE
SONO CADUTI**



CONTA LE BOTTIGLIE, POI METTI LA QUANTITA' GIUSTA NEL CERCHIO GUARDANDO IL NUMERO CORRISPONDENTE.





**CONTO I TIRI
DELLA PALLA**

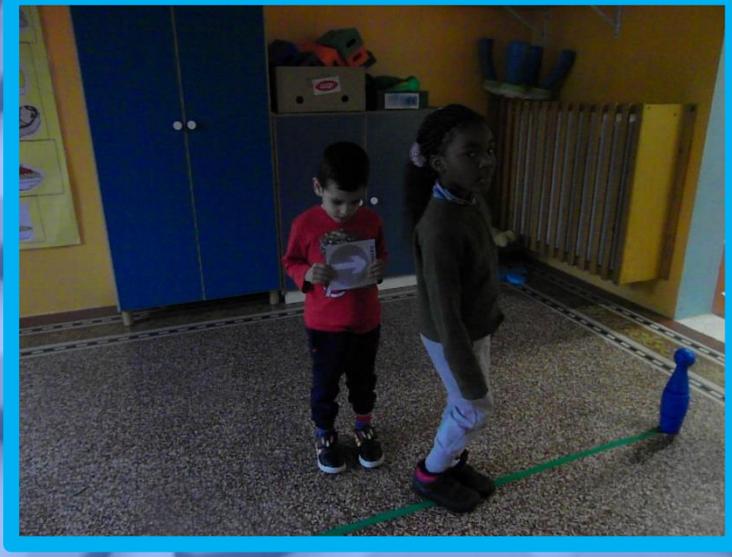


**CONTA
QUANTE
VOLTE RIESCI A
FARE
CANESTRO**

REALIZZIAMO LA SETTIMANA DEI NUMERI E GIOCO.



ORIENTARSI NELLO SPAZIO





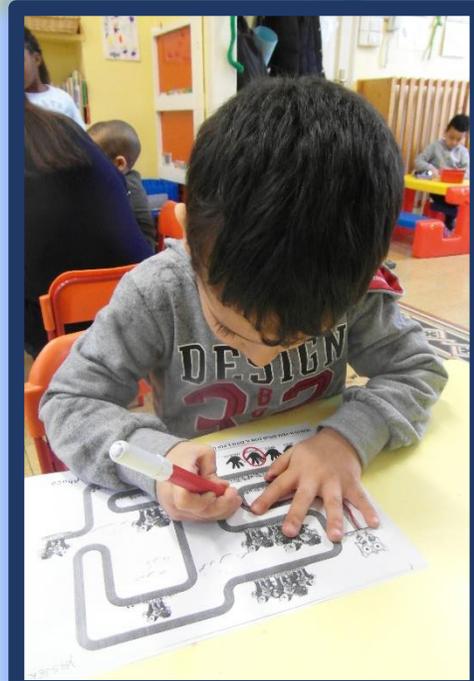
DESTRA E SINISTRA





SEGUI IL PERCORSO GIUSTO CON UN DITO E
POI SEGNALO CON IL PENNARELLO







**CREA UN PERCORSO CON LE BOTTIGLIE E
ALL'INTERNO FAI ROTOLARE LA PALLINA
SENZA USCIRE DAI CONFINI**

PERCORSO: CONTO GLI SPOSTAMENTI DELLA LA MACCHININA



A

B

C

D

E

F

G

H

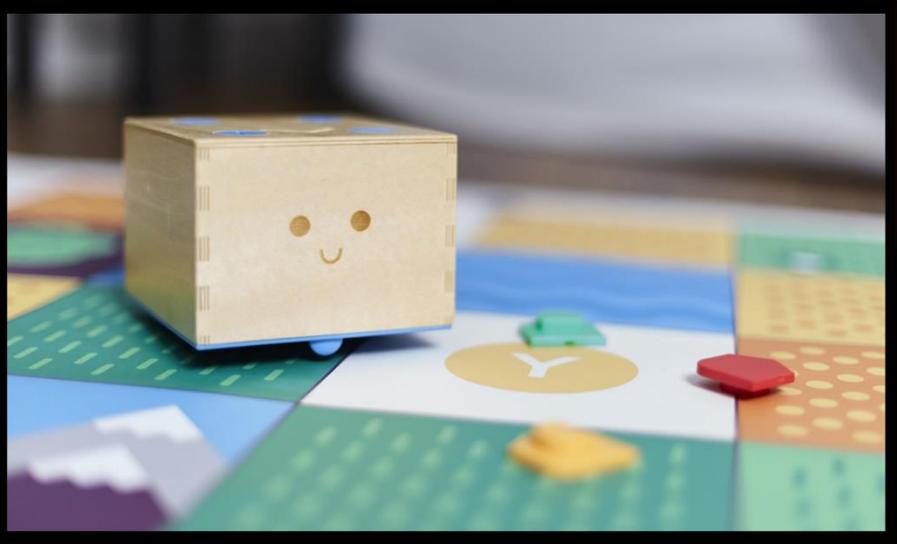
UTILIZZIAMO I BLU BOT



UTILIZZIAMO IL BEE BOT



IL PERCORSO : USO CUBETTO SOLO CON UNA PARTE DELLA BASE.





**A SCUOLA HANNO INSTALLATO
LA L.I.M. E I BAMBINI FANNO
GIOCHI LOGICO MATEMATICI:
CODE& PLAY.**



«Scoprire il piacere di fare matematica
insieme...farlo con le emozioni, con il
corpo,, con le mani, con la mente e con il
cuore».
(Munari)

