

## Gli amici del 10

<i>Autori gioco</i>	Docenti: Valentina Rizzo, Simona Sacchi, Daniela Saquella, Serena Sanna, Michela Schiavi
<i>Contesto in cui proporre il gioco</i>	SCUOLA
<i>Fascia età bambini giocatori</i>	6-8 anni
<i>Abilità cognitive coinvolte</i>	Memoria, Memoria visiva, Attenzione, Capacità di passare da un compito ad un altro, Capacità di controllarsi, Capacità di risolvere problemi, Abilità logiche, Coordinazione oculo-motoria
<i>Apprendimenti</i>	Abilità di base, Matematica, Logica
<i>Gioco con difficoltà graduabile</i>	Si
<i>Gioco con feedback</i>	Visivo & Sonoro
<i>Gioco pensato per bambini con</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo tipico (no disabilità),</li> <li>• Difficoltà/disturbo di attenzione con o senza iperattività,</li> <li>• Disturbo oppositivo/provocatorio,</li> <li>• Disturbo Specifico dell'Apprendimento,</li> <li>• Disabilità visiva,</li> <li>• Disabilità uditiva,</li> <li>• Disabilità motoria,</li> <li>• Disabilità cognitiva,</li> <li>• Disturbo dello Spettro Autistico, con facilitatori come risorsa compagni</li> </ul>

### DESCRIZIONE ATTIVITÀ

#### FASE 1

##### **ACCHIAPPO IL NUMERO (stimolo uditivo e visivo)**

La maestra mostra il numero, lo pronuncia, e a questo segnale gli alunni corrispondenti al numero indicato devono correre ad «acchiappare» il numero. Vince chi li prende per prima!

#### FASE 2

**TROVO IL MIO AMICO:** la maestra chiamerà tramite stimolo verbale e visivo (carta) un numero della fila di destra, es. numero 3, e l'amico della fila di sinistra, es. numero 7, dovrà corrergli incontro ad abbracciarlo per fare tappa al 10.

#### FASE 3

**A BRACCETTO CON IL 10:** gli alunni sono disposti in due file, la maestra tramite uno stimolo verbale e visivo (carta) chiama un numero, es. numero 8, e quel numero di ogni fila dovrà con il suo amico, es. numero 2 (della stessa fila) correre per prendere la carta della maestra per primo. Vince la coppia che arriva per prima dalla maestra per prendere la carta!

L'ultima fase è la realizzazione di un memory digitale con wordwall

---

## MATERIALI

Carte con numeri da 1 a 10

Wordwall per memory digitale

**Link a materiali utili:**

[https://drive.google.com/file/d/1Hsmpw5Qv\\_j890LvUtgggFNS7NMLrHTFC/view](https://drive.google.com/file/d/1Hsmpw5Qv_j890LvUtgggFNS7NMLrHTFC/view)



Quest'opera è distribuita con Licenza  
Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale