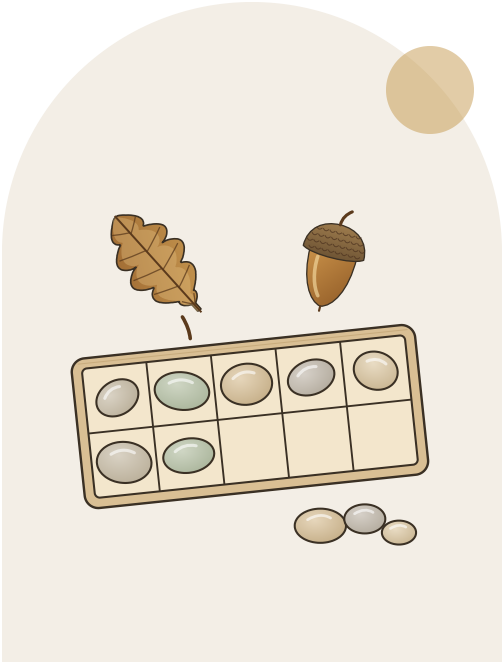
UN PACCHETTO SPARKATLAS PER PICCOLI ESPLORATORI

Numeri nella natura da 6 a 10

Conta i tesori del sottobosco, riempi la griglia del dieci con i sassolini e raccogli i tuoi numeri in passeggiata.



IN QUESTO PACCHETTO

02 Guida per gli adulti: un minuto di lettura
03 Conta nel sottobosco, da 6 a 10
04 La griglia del dieci con i sassolini
05 Ripassa i numeri da 6 a 10
06 Passeggiata da collezionisti: trova da 6 a 10
07 Indovina la manciata e arriva a 10

TI SERVE

- 10–20 sassolini, ghiande o bottoni
- un pastello o una matita
- un sacchetto o una scatola per i tesori

DURATA

Circa 10–15 minuti a pagina

La nostra passeggiata dei tesori

Data _____ Dove siamo andati _____

Il tempo di oggi · Cerchia uno ◯ sole ◯ nuvole ◯ pioggia ◯ vento

ETÀ Germoglio 2–3 Piantina 3–5 Alberello 5–7

Ogni pagina indica la sua fascia.

PERCHÉ È IMPORTANTE

Da 6 a 10 il conteggio si fa serio: le cose sono troppe per vederle a colpo d'occhio, così i bambini imparano a tenere il conto. Griglie del dieci, sassolini e vere raccolte li aiutano a vedere il 7 come 5 e ancora 2: un grande passo verso l'addizione.

Prima di iniziare

Un minuto di lettura per gli adulti.

Come usarlo (circa 10–15 minuti a pagina)

1. **Riempite un sacchetto.**
   In passeggiata raccogliete 10–20 sassolini, ghiande o foglie, o a casa usate dei bottoni.
2. **Toccate, spostate, contate.**
   Spostate ogni cosa mentre dite il suo numero, così niente viene contato due volte.
3. **Pensate per cinque.**
   Fate notare che 7 è 5 e ancora 2: lo mostrano le mani e la griglia.
4. **Fermatevi sul più bello.**
   Una pagina basta. Tornateci un altro giorno.

Tre modi di giocare

Germoglio 2–3

Contate insieme fino a 6, nominate i tesori e mettete i sassolini nella grande griglia.

Piantina 3–5

Contate da 6 a 10, riempite la griglia del dieci e ripassate i numeri col dito.

Alberello 5–7

Scrivete da 6 a 10, fate una stima prima di contare e trovate quanti ne mancano per fare 10.

Piccole note di sicurezza

Sassolini, ghiande, semi e bottoni possono far soffocare: state vicini ai bambini sotto i 3 anni e niente in bocca. Raccogliete solo cose cadute e lasciate piante, funghi e animali dove sono. Poi lavatevi le mani.

Consigli di stampa

La pagina 1 è la copertina. Per risparmiare inchiostro, stampate solo le pagine da 2 a 7. Tutte le pagine funzionano anche in bianco e nero, su Letter o A4.

Chiedetevi insieme ad alta voce

- Quale mucchio sembra più grande? Lo è davvero?
- Se mostro 7 dita, quante ne nascondo?
- Cosa contiamo fino a 10 tornando a casa?
- 10 sassolini pesano più di 10 foglie?

PER GLI ADULTI

Chiedete «Come lo sai?» più spesso di «Quanti sono?». Chi spiega che 8 è «una fila piena e ancora 3» sta costruendo il senso del numero, anche se a volte conta ancora uno per uno.

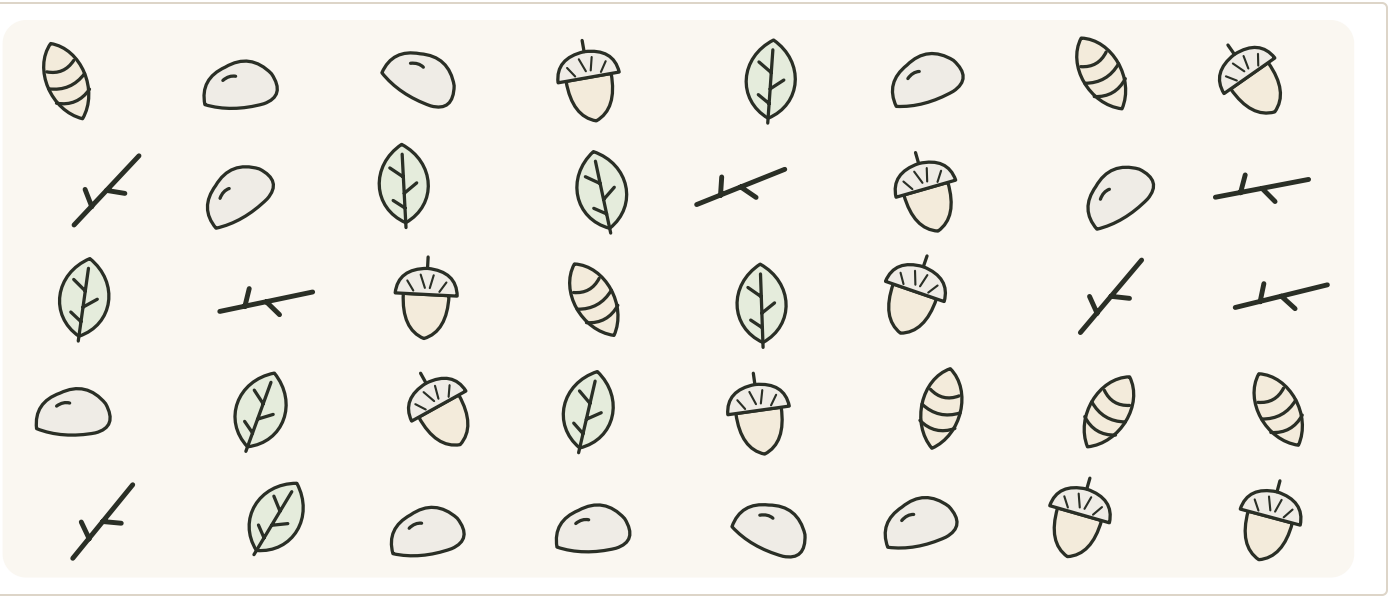
03

Conta nel sottobosco

Tanti tesori, tutti mescolati. Riesci a contarli?

Cerca un tipo alla volta. Colora o barra ogni cosa mentre la conti.

Poi cerchia il numero nella riga giusta.



pigne	6	7	8	9	10	☐	Contato 2 volte
foglie	6	7	8	9	10	☐	Contato 2 volte
sassolini	6	7	8	9	10	☐	Contato 2 volte
ghiande	6	7	8	9	10	☐	Contato 2 volte
rametti	6	7	8	9	10	☐	Contato 2 volte

PER GLI ADULTI

Quando le cose sono sparse, la parte difficile è tenere il conto. Barrare ogni cosa mentre si conta è un trucco che serve per tutta la vita.

GIOCA A MODO TUO

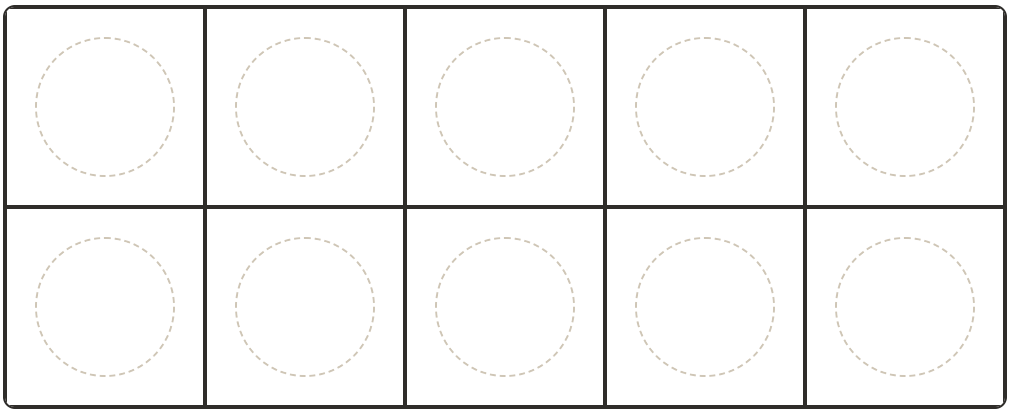
Più facile: Contate un tipo insieme, toccando ogni disegno mentre dite il numero.
Sfida: Di quale tipo ce ne sono di più? Quanti sassolini in più rispetto alle pigne?

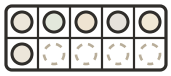
04

La griglia del dieci

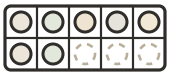
Dieci caselle, due file da cinque. Riempile con veri sassolini.

Metti un sassolino in ogni casella, partendo in alto a sinistra.

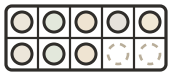


1 

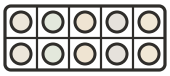
Metti 6 sassolini. Quante caselle sono vuote?

2 

Riempi la fila in alto, poi aggiungine 2. Quanti sono ora?

3 

Fai 8. Quanti ne mancano per riempire la griglia?

4 

Riempi tutte le caselle. Fa 10! Togline uno. Quanti ne restano?

5 

Fai 9 in un modo nuovo: parti dalla fila in basso.

6 

Il tuo numero: fai un numero da 6 a 10. Un adulto riesce a dirlo senza contare?

✦ Perché due file da cinque?

Due file da cinque, come le dita di due mani. Una fila piena è 5, quindi 7 è una fila piena e ancora 2. Vedere 5 e 10 a colpo d'occhio rende più facili i numeri grandi.

PER GLI ADULTI

La griglia del dieci aiuta i bambini a vedere i numeri a gruppi di cinque e di dieci, invece di contare uno per uno. È l'inizio del calcolo a mente.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Lasciate cadere i sassolini uno alla volta e contate insieme. Fermatevi a 6.

Sfida: Mostra un numero per 2 secondi, poi coprilo. Sai dire quanti sono senza contare?

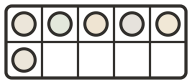
05

Ripassa i numeri da 6 a 10

Numeri grandi per dita piccole, partendo dal pallino.

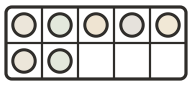
Parti dal pallino con l'anello. Ripassa il numero grande, poi i due piccoli.

6 6 6 prova tu



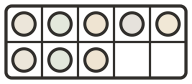
sei

7 7 7 prova tu



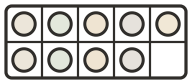
sette

8 8 8 prova tu



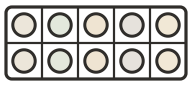
otto

9 9 9 prova tu



nove

10 10 10 prova tu



dieci

Prima il dito, poi il pastello

Ripassa col dito, poi col pastello. I movimenti grandi vengono prima di quelli piccoli.

Fallo all'aperto

Forma ogni numero con rametti o sassolini per terra, poi camminaci lungo.

PER GLI ADULTI

Scrivere i numeri è un'abilità della mano, non del contare. Ripassare in grande col dito prepara il movimento prima della matita.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Ripassate i numeri grandi col dito o con un pennello bagnato.
Sfida: Scrivi ogni numero nel riquadro senza tratteggio. Indica la griglia che mostra 5 e ancora 3.

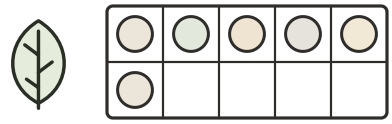
Passeggiata da collezionisti

Riempi le tasche di numeri.

Raccogli ogni mucchietto in passeggiata. Colora un pallino per ogni tesoro.

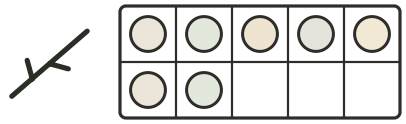
Raccogli solo cose cadute. Lascia piante vive e animali dove sono.

6 foglie cadute



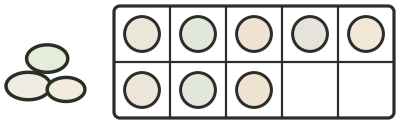
☐ Tutti trovati!

7 rametti



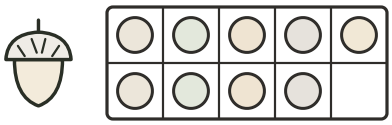
☐ Tutti trovati!

8 sassolini



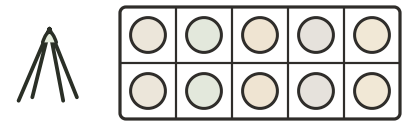
☐ Tutti trovati!

9 ghiande o semi



☐ Tutti trovati!

10 aghi di pino o fili d'erba



☐ Tutti trovati!

Sorpresa

Di cosa hai trovato tanto? Disegnalo qui e scrivi quanti.

Mettili in fila a casa

Mettete ogni mucchietto in una lunga fila. Quale fila è la più lunga? La fila con più cose vince sempre?

✦ Guarda da vicino

Ogni insetto adulto ha 6 zampe. Un ragno ne ha 8. Contatele da lontano, senza toccare.

PER GLI ADULTI

Raccogliere un numero preciso vuol dire contare e fermarsi al momento giusto: è più difficile che contare ciò che c'è già.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Raccogliete insieme 6 cose uguali e contatele mentre le mettete nel sacchetto una alla volta.

Sfida: Unisci due mucchietti. Quanti sono ora? Continua a contare partendo dal mucchietto più grande.

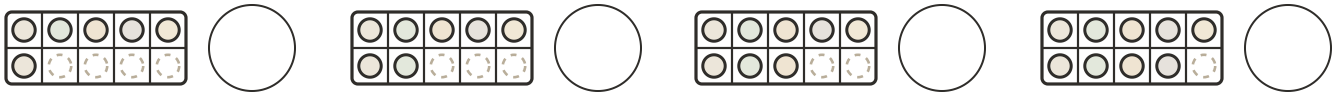
Indovina la manciata

Quanti ne stanno nella tua mano? Prima indovina, poi conta.

Prendi una manciata. Scrivi la tua stima, poi conta e scrivi il numero vero.

MANCIATA	STIMA	CONTO	PIÙ DI 10?
Sassolini in una mano			☐
Ghiande o semi in una mano			☐
Foglie in due mani			☐
Una manciata di sassolini di un adulto			☐

Arriva a 10: quanti sassolini mancano per riempire ogni griglia?



Disegna la tua manciata più grande

✦ Mettilo alla prova

In una mano ci stanno più sassolini grandi o piccoli? Indovina, poi conta.

	STIMA	CONTO
Sassolini grandi		
Sassolini piccoli		

PER GLI ADULTI

Prima indovinare, poi controllare: così lavorano gli scienziati. Le stime migliorano con la pratica, quindi lodate il tentativo, non il risultato.

GIOCA A MODO TUO

Più facile: Un adulto scrive i numeri; il bambino fa la stima e conta toccando.
Sfida: Calcola di quanto hai sbagliato ogni volta. Quale stima era la più vicina?