

## **L'OCA LOGICA**

**Paola Concetta Mei**

**Scuola dell'infanzia San Niccolò, Agliana, Scuola dell'infanzia "Fucini" Pistoia  
2004-2005**

Lo scopo del presente lavoro è far sperimentare ai bambini in modo giocoso i concetti di vero e falso riferiti a proprietà di oggetti o immagini. L'attività è stata portata avanti a livelli diversi di difficoltà con i bambini di 3 anni, della scuola dell'infanzia di San Niccolò, Agliana, con i quali è stato prodotto il gioco "IL DADO LOGICO", e con i bambini di 5 anni, della scuola dell'infanzia "Fucini" di Pistoia, con i quali è stata realizzata "L'OCA LOGICA".

Il contesto motivazionale è lo stesso. E' stata proposta ai bambini di cantare la "Canzone bugiarda". I bambini si divertono molto a cantare questa "strana canzone ridono ad ascoltarne le parole. E' lo spunto giocoso e condiviso per un laboratorio di logica.

I bambini di 5 anni ne afferrano immediatamente il "non sense", tanto da voler costruire loro una canzone simile. E' il punto di partenza per sollecitare nei bambini l'osservazione, la riflessione, avviarli alla discussione e quindi al senso critico.

### **IL DADO LOGICO**

Scuola dell'infanzia San Niccolò, Agliana  
Bambini di 3 anni, sez D

#### **OBIETTIVO**

Familiarizzare con il significato dei termini "vero" "falso"

#### **ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO**

##### **FASE PRELIMINARE**

Viene proposta la canzone bugiarda e successivamente una conversazione su di essa per chiarire meglio i significati delle espressioni, individuare quelle che possiamo dire vere e quelle che invece sono false e raccogliere le osservazioni dei bambini.

##### **FASE DI PROGETTAZIONE**

Riuniti in grande gruppo i bambini discutono per scegliere i simboli, i disegni che rappresentano VERO e FALSO, che andranno riprodotti sul dado.

Scelgono anche i disegni che saranno riprodotti su un secondo dado e sui quali i bambini dovranno formulare frasi vere o false a seconda del comando impartito dal primo dado.

##### **FASE DI REALIZZAZIONE**

I dadi sono stati realizzati a cura dell'insegnante.

##### **FASE DI APPLICAZIONE**

Per un periodo limitato di tempo, finchè rimane vivo l'interesse, i bambini si ritrovano, nell'angolo predisposto nella classe, e giocano con i due dadi: prima tirano il dado delle figure, poi il dado dei comandi VERO e FALSO, quindi dicono una frase vera o falsa relativa alla figura.

## DOCUMENTAZIONE DEL LAVORO

### LA CANZONE BUGIARDA

Io vi racconterò (2 volte)  
La canzone più bugiarda, lariccuccù gna gna gna qua qua qua  
Andai sotto un pero (2 volte)  
Mi venne giù una zucca, lariccuccù...  
Andavo in bicicletta (2 volte)  
Per attraversare il mare, lariccuccù...  
Trovai una bulletta “ZZZ” (2 volte)  
Mi toccò atterrare, lariccuccù...  
Il cane ha fatto le uova (2 volte)  
Sulla cima di un gran monte, lariccuccù...  
Suonate campane di burro (2 volte)  
Con la fune di salsicciotti, lariccuccù...  
La canzone è finita (2 volte)  
Se volete ve la ri-racconto, lariccuccù

### CONVERSAZIONE SULLA CANZONE BUGIARDA

Metà marzo 2005

Ins: Vi piace la canzone?

- Siii (in coro) ci fa ridere. È strana, strana.

Ins: Che cosa vuol dire strana?

- E' strano che ci siano le campane con i salsicciotti (Marco M). Perché c'è il burro (Mirko)

Ins: Io ho visto le campane di burro...!

- No, che dici, sei bugiarda come Pinocchio (Meoni). Te le sei sognate (Marco M.). Io le ho viste al mare (Matteo M.) Ma il burro si strugge al caldo (Marco M.)

Ins: Io le ho viste di burro ricoperte al cioccolato...

- No, ti sbagli (in coro). Sì, le hai viste dove vendono i cioccolatini (Marco M)

Ins: Bravo, ma le campane di burro e cioccolato suonano?

- No, no! Non suonano (in coro). Perché se no si rompono! (Matteo S.) Ci vuole il duro (Meoni)

Ins: Allora si può dire che le campane di burro suonano?

- Nooo, non suonano! (in coro) E' falso (Lisa)

-

Inizio aprile 2005

Ins: Avete mai visto un cane che fa le uova?

- Il cane non fa le uova, fa i pulcini (Ilaria). No, il cane fa le uova (Elisa). A me sembra che la gallina... si lei fa le uova (Meoni)

Ins: Allora è falso che il cane ha fatto le uova?

- Sì, è falso (in coro). Perché non si è visto mai (Gabriele)Maestra non è vero che il pero fa cadere la zucca, forse l'ha portata lì il vento (Francesca L.). La zucca non è un albero, nasce sulla terra (Matteo S.)

Ins: Sarà vero o sarà falso che le zucche cascano dal pero?

- Sarà falso perché non ci sono le zucche sotto al pero (Gianmarco)

Ins: Si può dire che la canzone è bugiarda come Pinocchio?

- Sì, sì, in coro. Le bugie gli fanno crescere il naso (Martina).

Ins: Quando una cosa è falsa è come Pinocchio...

- Eh sì, vuol dire che è una bugia (Matteo B.). Una bugia è una cosa non vera (Giulia)

## OSSERVAZIONI DELL'INSEGNANTE

Per i bambini di 3 anni la scelta dell'immagine-simbolo di vero e falso non è stata banale. I simboli alla fine sono stati proposti dall'insegnante che ha recuperato osservazioni emerse durante la discussione sulla canzone bugiarda. L'insegnante deve spiegare dettagliatamente i simboli proposti: Pinocchio, bocca, poiché solo alcuni bambini conoscono il significato del naso lungo di Pinocchio e la sua storia. Non è immediata la relazione immagine/simbolo.

L'insegnante presentai disegni, riferiti alla canzone: un albero con le pere e sotto la zucca, un cane con le uova accanto. Alla domanda se sono vere o false queste situazioni, alcuni rispondono che sono vere, infatti i bambini di tre anni, in genere, rimangono legati a ciò che vedono, in questo caso all'immagine proposta dove effettivamente si vede la zucca sotto il pero e un cane con le uova accanto.

Per costruire il secondo dado con le figure, l'insegnante propone le immagini degli animaletti che identificano i bambini nella sezione, per distaccarsi dalla canzone e creare per loro una situazione più familiare.

Poichè occorre scegliere gli animaletti che devono essere inseriti nel dado, l'insegnante chiede ai bambini di dare una preferenza all'animaletto che vorrebbe nel gioco, ma si accorge che ogni bambino dà la preferenza all'animaletto scelto all'inizio dell'anno e che lo identifica, per cui decide di selezionare lei stessa gli animaletti più adatti, inserendo tuttavia un elemento di novità: il fiore. Infine, al momento del gioco, i bambini di 3 anni sono entusiasti di poter finalmente toccare e tirare i dadi, nessuno si rifiuta di farlo.

Tuttavia, nel momento in cui i bambini devono esprimersi, alcuni si rifiutano.



## **OBIETTIVI**

- Familiarizzare con il significato dei termini “vero” “falso”
- Familiarizzare con l’uso dei connettivi : non, e, o.
- Favorire l’apprendimento di concetti matematici attraverso un’attività piacevole e gradita

## **ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO**

### **FASE PRELIMINARE**

Proposta di giochi e attività di tipo logico-matematico (vedi appendice):

- Il postino
- La battaglia dei bottoni
- La scatola dei numeri
- La linea dei numeri

Elaborazione di una nuova “Canzone bugiarda”

Proposta di costruzione dell’OCA LOGICA

### **FASE DI PROGETTAZIONE**

Riuniti in grande gruppo i bambini discutono per scegliere i simboli, i disegni che rappresentano VERO e FALSO, che andranno riprodotti sul dado.

I bambini scelgono gli animaletti che devono comparire nell’Oca-logica e li posizionano sul cartellone secondo l’ordine che va dall’animale più lento all’animale più veloce, cioè che alla fine “può arrivare prima al traguardo” (Iacopo B.).

### **FASE DI REALIZZAZIONE**

Realizzazione del tabellone del gioco dell’oca da parte dell’insegnante

### **FASE DI APPLICAZIONE**

I bambini giocano al gioco dell’oca- logica con due dadi: quello classico che serve per avanzare e il dado dei comandi con i simboli di VERO e FALSO. Giocano in più di uno e utilizzano i segnaposto.

## **OSSERVAZIONI DELL’INSEGNANTE**

Ai bambini di 5 anni sono stati presentati i simboli concordati con i bambini di 3 anni. Essi colgono immediatamente la relazione immagine/simbolo del falso rappresentato dal naso di Pinocchio; infatti Pinocchio dice le bugie, cioè “le cose nn vere” (Alice), ed arrivano velocemente alla relazione immagine-significato del vero, rappresentato dalla bocca, ed argomentano così

- Se Pinocchio è falso, la bocca sarà vera (Irene, Marco, Federica)

Inizialmente la proposizione vero/falso viene applicata ad alcune figurine di animali presenti in classe. Poi, una volta mostrate dall’insegnante, apprezzano le immagini e la grafica degli animali usati per il dado logico dei bambini di 3 anni, aggiungendo, però, altri animaletti di loro gradimento. Nel momento in cui i bambini devono ordinare le figure sul cartellone per formare il gioco dell’oca, dimostrano di possedere conoscenze di tipo scientifico, nell’individuare alcune caratteristiche degli animali.

## DOCUMENTAZIONE DEL LAVORO

### LA CANZONE BUGIARDA

Inventata dai bambini della sez. Grilli e Farfalle di 5 anni

Ho visto un tram che vola, andava sulle nuvole ( Marco)

Lariccuccù...

Ho visto un orologio, faceva bau, bau (Beneforti)

Lariccuccù...

Un cane volava nel cielo (Adrian), andava sull'arcobaleno (Martina)

Lariccuccù...

Un pesciolino che vola, un pesciolino sul ramo che mangia un cane (marco)

Lariccuccù...

Un gatto nuotava nel mare, arrivò un elefante (Alice) con un leone (Tommaso)

Lariccuccù...

Un libro che si apre da solo(Iacopo B.) e sale sulle nuvole (Madeleine)

Lariccuccù...

In coro: Maestra, che bello, ce la fai risentire!

Insegnante: Siete stati proprio bravi, dei veri inventori di cose non vere!

## APPENDICE

### GIOCHI DI TIPO LOGICO-MATEMATICO

1. LA SCATOLA DEI NUMERI, IL POSTINO: L'insegnante predispone 10 scatole, che contengono la quantità di oggetti corrispondente al numero dato, da 1 a 10. Ogni bambino a turno è il postino che deve consegnare una lettera al numero indicato sopra e la deve mettere nella scatola con tale numero. Ai bambini piace molto questo gioco, al punto che lo usano durante i momenti di gioco libero.
2. LA BATTAGLIA DEI BOTTONI: è una tabella a doppia entrata, costruita dall'insegnante, con i numeri e le forme. In ogni quadratino viene applicato il velcro e così sui bottoni che serviranno per il gioco. Dopo una prima fase, nella quale i bambini imparano a collocarsi nella tabella, l'insegnante dà le coordinate, es: "2, triangolo", e il bambino mette il suo bottone con il velcro al posto giusto.  
I bambini vogliono giocare quasi tutti i giorni e sono loro stessi che danno le coordinate ai compagni.