



Pamela e John fateci un Goal!

In questo episodio delle Oceaniadi il polpo John e il calamaro Pamela sono intenti a sfidarsi in una partita di pallanuoto. Purtroppo gli atleti hanno le cuffie con numeri e simboli sbagliati e la gara non può avere inizio. Le attività proposte invitano i bambini a individuare e correggere gli errori.

Materie

Matematica

Ingegneria (intelligenza visuo-spaziale)

Tematiche sociali

Amicizia

Approfondimenti

L'*intelligenza visuo-spaziale* è un tipo di abilità cognitiva importante nello sviluppo del bambino perché permette di selezionare e controllare gli stimoli raccolti dall'ambiente circostante. Un contesto ludico e degli stimoli accattivanti possono essere delle buone premesse per educare i bambini all'attenzione visiva e al ragionamento logico.



Età
consigliata

4-5 anni

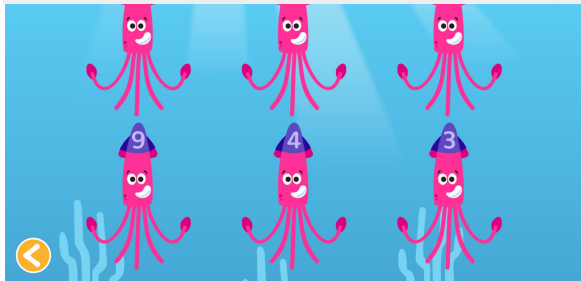
Difficoltà
giochi



Argomenti didattici

- Attenzione visiva
- Riconoscimento dei numeri

Trova l'intruso! Qual è la cuffia sbagliata?



Trova gli intrusi! Quali sono le cuffie sbagliate?



Quali numeri sono scritti male?

