

Allegato 1**Griglia osservativa usata per raccogliere i dati nelle fasi 1 e 3****Griglia osservativa**

NOME ALLIEVO:.....

LIVELLO:.....

DATA:.....

PREVISIONE INIZIALE

Secondo te, ogni pecora ha un suo ciuffo d'erba da mangiare?	SI	NO	ALTRO	OSSERVAZIONI
Secondo te, sarà facile o difficile scoprirlo?	FACILE	DIFFICILE	ALTRO	OSSERVAZIONI
Come faremo a scoprirlo?	IDEE			

BAMBINO IN AZIONE**DOMANDA: “ogni pecora ha un suo ciuffo d'erba da mangiare?”**NON ALLINEATO-3D-MOBILE ☐NON ALLINEATO-3D-FISSO ☐

DOMANDE		SI	NO	OSSERVAZIONI
1. MOBILE: SPOSTA GLI ELEMENTI	A. SPOSTA SOLO UNA DELLE DUE COLLEZIONI (es. sposta solo le pecore)			
	ALLINEA GLI ELEMENTI SOLO DI UNA COLLEZIONE			
	METTE UN ELEMENTO SOPRA L'ALTRO			
	METTE UN ELEMENTO VICINO ALL'ALTRO			
	ALTRO			
	B. SPOSTA LE DUE COLLEZIONI (pecore bianche e ciuffi d'erba)			
	ALLINEA GLI ELEMENTI DI ENTRAMBE LE COLLEZIONI			
	METTE UN ELEMENTO SOPRA L'ALTRO INDIPENDENTEMENTE DALL'INSIEME DI RIFERIMENTO			
	METTE UN ELEMENTO VICINO ALL'ALTRO INDIPENDENTEMENTE DALL'INSIEME DI RIFERIMENTO			
	SPOSTA IN CONTEMPORANEA LE DUE COLLEZIONI USANDO ENTRAMBE LE MANI			
2. FISSI: NON SPOSTA GLI ELEMENTI	C. TOCCA GLI ELEMENTI			
	CONTEMPORANEAMENTE CON STESSA MANO (A 2 A 2)			
	CONTEMPORANEAMENTE CON 2 MANI (A 2 A 2)			
	TOCCA UN ELEMENTO ALLA VOLTA (ES. CUFFO D'ERBA E POI LA PECORA) USANDO SEMPRE LA STESSA MANO			
	ALTRO			

	TOCCA UN ELEMENTO ALLA VOLTA USANDO LE 2 MANI			
	ALTRO			
	D. INDICA GLI ELEMENTI MA NON LI TOCCA			
	INDICA GLI ELEMENTI CON IL DITO SENZA TOCCARLI PARTENDO SEMPRE DALLA STESSA COLLEZIONE (ES. PECORE)			
	INDICA GLI ELEMENTI CON IL DITO SENZA TOCCARLI PARTENDO DA COLLEZIONI DIVERSE (ES. UNA VOLTA PARTE DALLA PECORA E LA VOLTA DOPO DAL CUFFO D'ERBA)			
	ALTRO			
	E. USA SOLO GLI OCCHI			
	GUARDA ALTERNATIVAMENTE UNA PECORA BIANCA E UN CUFFO D'ERBA O VICEVERSA			
	GUARDA CONTEMPORANEAMENTE UNA PECORA BIANCA E UN CUFFO D'ERBA			
	ALTRO			
	F. NASCONDE CON LA MANO UNA PARTE DEGLI ELEMENTI			
	USA UNA MANO PER NASCONDERE UNA PARTE DEGLI ELEMENTI DI ENTRAMBE GLI INSIEMI			
	USA UNA MANO PER NASCONDERE UNA PARTE DEGLI ELEMENTI DI SOLO UN INSIEME			

		USA DUE MANI PER NASCONDERE UNA PARTE DEGLI ELEMENTI DI ENTRAMBE GLI INSIEMI			
		USA DUE MANI PER NASCONDERE UNA PARTE DEGLI ELEMENTI DI SOLO UN INSIEME			
		ALTRO			
	G. UTILIZZA UN MEZZO ESTERNO PER SEGNARE GLI ELEMENTI				
		CANCELLA (con un tratto) L'ELEMENTO IN MANIERA ALTERNATA (es. cancella pecora bianca e poi cancella ciuffo d'erba o viceversa)			
		LEGA CON UN TRATTO PECORA BIANCA CON CIUFFO D'ERBA O VICEVERSA			
		CERCHIA DUE ELEMENTI (pecora bianca e ciuffo d'erba nello stesso cerchio → crea un insieme di due elementi)			
		CERCHIA DUE ELEMENTI CON LO STESSO COLORE (es. una pecora bianca cerchiata di verde e un ciuffo d'erba cerchiato di verde)			
		FA UN PUNTINO/CROCETTA/SEGNO DA PARTE A UNA PECORA BIANCA E POI DA PARTE A UN CIUFFO D'ERBA O VICEVERSA			
		USA CANNUCCE / PIETRE / BASTONCINO DI OVATTA / FILO/ SPIEDINI DI LEGNO / PENNARELLI / FOGLI / MATERIALI DA COSTRUZIONE			
		ALTRO			
	H. NON USA UNA STRATEGIA				
	I. CONTA PER CONFRONTARE LE QUANTITÀ				
	ALTRO				

RISULTATI

		INDICATORI – TIPO DI ERRORI	SI	NO	OSSERVAZIONI
IL BAMBINO	D1	SVOLGE CORRETTAMENTE IL COMPITO			
	D2	DIMENTICA DI CONSIDERARE UNO O PIÙ ELEMENTI DELLA COLLEZIONE			
	D3	ASSOCIA PIÙ DI UN ELEMENTO DELLA STESSA COLLEZIONE A UN ELEMENTO DELL'ALTRA COLLEZIONE (es. associa 2 pecore bianche a 1 ciuffo d'erba)			
	D4	ASSOCIA GLI ELEMENTI DELLA STESSA COLLEZIONE (es. pecora bianca con pecora bianca)			
	D5	ASSOCIA GLI ELEMENTI IN MANIERA CORRETTA MA RISPONDE ALLA DOMANDA* IN MANIERA SBAGLIATA			
	D6	ASSOCIA GLI ELEMENTI IN MANIERA SBAGLIATA MA RISPONDE ALLA DOMANDA IN MANIERA CORRETTA			
	D7	CONTA LE PECORE E I CIUFFI D'ERBA			
	D8	ALTRO			

DOMANDA*: “ogni pecora ha un suo ciuffo d'erba da mangiare?”

Allegato 2**Attività motorie della fase 2**

Tabella 3
Attività motorie della
fase 2.

ATTIVITÀ	COLLEZIONI
Pastore, pecore e ciuffi d’erba OBIETTIVO DEL GIOCO: ascoltando le indicazioni del pastore ogni pecora deve trovare un ciuffo d’erba e viceversa. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: i bambini vengono divisi in due gruppi: pecore (nastro giallo) e ciuffi d’erba (nastro verde). Il docente (e poi ev. un bambino) svolge il ruolo del pastore (Bubal), il quale ha il compito di dettare le regole, ad es: <i>-Ogni pecora va a cercare un suo ciuffo d’erba, quando l’ha trovato vi si ferma davanti.</i> <i>-Ogni pecora trova un suo ciuffo d’erba e lo trasporta fino alla sua stalla.</i> <i>-Ogni ciuffo d’erba che ha i capelli biondi deve trovare una sua pecora che ha i capelli castani.</i> <i>-Ogni pecora cerca un ciuffo e ogni ciuffo cerca una pecora. Quando si è accoppiati ci si abbraccia.</i> I bambini ascoltano la richiesta del pastore e partono alla loro ricerca solamente quando egli ha suonato il tamburo. Se qualcuno resta da solo fa due saltelli (oppure si può variare con: capriole, rotolare ecc.). POSSIBILE VARIANTE: -Distribuire una figura ad ogni pecora, ad es. una stella, un quadrato, un cerchio ecc., e distribuire le stesse figure ai ciuffi d’erba (in modo tale che si creino delle coppie pecora-ciuffo). Bubal dice: <i>le pecore stella vanno a cercare i ciuffi stella, le pecore palla i ciuffi palla ecc.</i>	NON ALLINEATE- 3D-MOBILI Corrispondenza biunivoca (CB): bambino- bambino; figura-figura
Pecore e ciuffi d’erba: attività analoga alla fase 1A OBIETTIVO DEL GIOCO: il pastore deve trovare un modo per capire se ogni pecora ha un suo ciuffo d’erba da mangiare, mentre le pecore e i ciuffi d’erba devono ascoltare ed eseguire le richieste del pastore. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: I bambini vengono divisi in due gruppi: pecore e ciuffi d’erba (scegliere e variare il numero in modo tale da creare situazioni in cui c’è corrispondenza biunivoca tra i due insiemi e in cui essa non c’è). Le pecore si siedono in cerchi di legno e i ciuffi d’erba in cerchi di plastica colorati. Un bambino svolge il ruolo di pastore (Bubal) e dovrà capire se ogni pecora ha un suo ciuffo d’erba da mangiare, trovando liberamente una strategia. POSSIBILE VARIANTE: -Distribuire ad ogni pecora una figura diversa, ad es. una stella, un quadrato, un cerchio ecc., e distribuire le stesse figure ai ciuffi d’erba (in modo tale che si creino delle coppie pecora-ciuffo).	NON ALLINEATE- 3D-MOBILI CB: bambino- bambino; figura-figura

-Bubal deve associare pecora e ciuffo d’erba con stessa collana.	
Le pecore stanche OBIETTIVO DEL GIOCO: danzare con la musica e trovare un cerchio (ciuffo d’erba) quando la musica si ferma. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: i bambini rappresentano le pecore e quando c’è la musica quest’ultime si muovono tra i cerchi (schivandoli), quando la musica si ferma ogni pecora deve trovare un suo ciuffo d’erba (cerchio). Nel frattempo il docente toglie un cerchio alla volta. Chi non ha più il cerchio si siede o aiuta il docente a togliere un nuovo cerchio nella “manche” successiva. Inizialmente c’è la corrispondenza biunivoca e man mano non ci sarà più perché verranno rimossi dei cerchi. POSSIBILE VARIANTE: I bambini vengono divisi in due gruppi: pecore verdi e pecore gialle. I cerchi di legno e i cerchi colorati vengono sparpagliati nel salone, in modo tale che ci sia un cerchio di legno per ogni pecora verde e un cerchio colorato per ogni pecora gialla. Quando c’è la musica le pecore si muovono liberamente nel salone, quando la musica si ferma ogni pecora verde deve trovare un cerchio di legno e ogni pecora gialla deve trovare un cerchio colorato e viceversa (a seconda di ciò che dice il docente). I bambini devono stare attenti alle indicazioni del docente in merito a quale cerchio occupare (di legno? o colorato?).	NON ALLINEATE- 3D-MOBILI CB: bambino- cerchio
Leoni e tigri OBIETTIVO DEL GIOCO: muoversi palleggiando, al segnale del docente smettere di palleggiare e trovare l’animale corrispondente per scambiarsi la palla. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: I bambini vengono divisi in due gruppi: metà classe rappresenta i leoni (gialli) e l’altra metà le tigri (rossi). Tutti i bambini hanno la palla e palleggiano nel salone (variare modalità: palleggio, calcio, lancio in aria), quando il docente suona il tamburo, leoni e tigri smettono di palleggiare (tenendo la palla in mano) e vanno a cercare l’altro personaggio (leone-tigre e viceversa). Una volta trovato, ci si scambia la palla e si resta fermi, finché il docente non suona nuovamente il tamburo. POSSIBILE VARIANTE: I leoni cercano tigri e le tigri cercano leoni, oppure i leoni cercano leoni e le tigri cercano tigri.	NON ALLINEATE- 3D-MOBILI CB: bambino- bambino
Conigli e uova OBIETTIVO DEL GIOCO: ogni coniglio deve recuperare un uovo	NON ALLINEATE- 3D-MOBILI

di cioccolato da portare nella propria tana. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: I bambini si trasformano in conigli, i quali danzano quando c’è la musica. Quando la musica si ferma, i conigli devono andare a recuperare l’uovo (palla) nella cesta e devono portarlo nella propria tana (cerchio) e si siedono nel cerchio con l’uovo in mano. Si può cambiare la modalità con la quale trasportare l’uovo (palla) dalla cesta alla tana e dalla tana alla cesta, ad es: portandolo in mano, facendolo rotolare con i piedi, palleggiando ecc. POSSIBILI VARIANTI VARIANTE 1: abbinare colore dell’uovo al colore del cerchio. VARIANTE 2: bambini divisi in due gruppi: un gruppo è seduto nei cerchi e l’altro gruppo danza nel salone con la musica. Quando la musica si ferma, i bambini che danzano vanno a prendere una palla nella cesta e la portano ad un compagno che è seduto nel cerchio (prendendola in mano, facendola rotolare, palleggiando). Ci sarà ogni volta il cambio di ruolo.	CB: palla-cerchio; palla-cerchio dello stesso colore NON ALLINEATA-3D-MOBILE/FISSA
Bruchi e scimmie OBIETTIVO DEL GIOCO: i bruchi devono raggiungere il cerchio contrassegnato con la stessa figura presente sulla collana. Prima di raggiungere il cerchio devono però passare sotto ad un solo ponte. Le scimmie devono danzare e creare un ponte non appena la musica si ferma. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: I bambini vengono divisi in due gruppi: bruchi (gialli) e scimmie (rossi). I bruchi sono seduti nei cerchi della fila di sinistra e ricevono una collana. Nella fila di cerchi opposta ci sono i corrispondenti contrassegni appoggiati nel cerchio. Le scimmie danzano nel salone, quando il docente spegne la musica, la scimmia si immobilizza e crea una ponte con le gambe. Il bruco cammina, passando sotto le gambe di una sola scimmia e va a sedersi nel cerchio nel quale è presente lo stesso contrassegno. Una volta che i bruchi raggiungono il cerchio (con il contrassegno uguale) restano seduti e aspettano. La musica riparte e le scimmie ballano nuovamente, quando il docente ferma la musica, le scimmie si immobilizzano realizzando un ponte e i bruchi passano sotto ad un ponte e scambiano la collana con esso (cambio ruolo). Le scimmie diventano bruchi e i bruchi diventano scimmie. POSSIBILE VARIANTE: I bruchi non indossano la collana ma la lasciano appoggiata nel cerchio e devono ricordarsi il proprio contrassegno.	NON ALLINEATE-3D-MOBILI/FISSE CB: bambino-bambino e bambino-cerchio; figura-figura
Le pecore danzanti OBIETTIVO DEL GIOCO: ogni pecora deve trovare un suo ciuffo	NON ALLINEATE-3D-

d'erba quando la musica si ferma. I ciuffi d'erba sono “incollati” al suolo ma possono muovere gli arti superiori quando c'è la musica, quando la musica si ferma rimangono invece immobili. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: I bambini vengono divisi in due gruppi: pecore e ciuffi d'erba. Quando c'è la musica, ogni pecora danza dove vuole, mentre i ciuffi d'erba sono seduti e possono muovere gli arti superiori. Quando il docente ferma la musica, ogni pecora deve cercare un suo ciuffo d'erba da mangiare e deve abbracciarsi con esso. Il cambio di ruolo verrà svolto dopo 3 o 4 ripetizioni. Ogni volta cambiare modalità di contatto tra pecora e ciuffo d'erba, ad es. toccare ginocchio contro ginocchio, spalla contro spalla, spalla contro ginocchio ecc. Regola da aggiungere man mano: ogni pecora, ogni volta che la musica si ferma, deve cambiare ciuffo d'erba. POSSIBILE VARIANTE: Inserire le collane con le figure e trovare il ciuffo d'erba con il contrassegno corrispondente.	MOBILI/FISSE CB: bambino-bambino; figura-figura
Giraffe e formiche OBIETTIVO DEL GIOCO: andare a prendere una palla solamente se ho sentito nominare dal docente l'animale al quale appartengo (es. “formiche”) e portare la palla nella propria casa (cerchio). Dopodiché passare la palla al compagno che ho di fronte sempre su indicazione del docente. Le giraffe (altro gruppo di bambini) aspettano nel cerchio per ricevere la palla dalle formiche, dopodiché ripassano la palla al compagno dal quale hanno ricevuto il passaggio. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: I bambini vengono divisi in due gruppi: formiche (rosse) e giraffe (gialle), ogni gruppo si siede in una delle due file di cerchi (ad es. nella fila di sinistra si posizionano le formiche e in quella di destra le giraffe). Il docente racconta una storia, ad es. <i>c'era una volta un formicaio costruito da tantissime formiche, ...</i> Quando i bambini sentono nominare l'animale al quale appartengono (es. “formiche”), si incamminano per andare a prendere una palla nella cesta e tornano nel loro cerchio con la palla. Quando nella storia la maestra dice: <i>“le formiche passano la palla”</i>, le formiche sono invitate a passare la palla alle giraffe che si trovano di fronte. Le giraffe quando ricevono la palla, la ripassano alle formiche, le quali si occupano di riporre la palla nella cesta. POSSIBILI VARIANTI VARIANTE 1: i cerchi vengono allontanati e messi in maniera	NON ALLINEATE-3D-FISSE CB: palla-cerchio e bambino-bambino; cerchio-cerchio

disordinata, e il docente dice, ad es: <i>“le giraffe vanno a prendere la palla, le formiche si preparano a ricevere la palla, le giraffe passano la palla”</i>, ... I bambini sono invitati a passare la palla ad un compagno (corrispondenza formica-giraffa). VARIANTE 2: passare la palla al compagno con il cerchio dello stesso colore (quindi non più al compagno di fronte). Infine, prima di recuperare la palla, il docente dice: <i>“chi ha il cerchio rosso passa al bambino che è nel cerchio giallo, chi ha il cerchio giallo passa al bambino che ha il cerchio rosso, chi ha il cerchio verde passa al bambino blu, chi ha il blu passa al verde”</i>.	
Pecore e ciuffi d’erba incollati al suolo: attività analoga alla fase 1B OBIETTIVO DEL GIOCO: il pastore deve trovare un modo per capire se ogni pecora ha un suo ciuffo d’erba da mangiare, mentre le pecore e i ciuffi d’erba devono ascoltare ed eseguire le richieste del pastore, ma non possono spostarsi. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: Un bambino è il pastore (Bubal) e deve cercare di trovare un modo per capire se ogni pecora ha il suo ciuffo d’erba. Nel salone sono presenti materiali (come: corde, nastri, cerchi, palloni, rotoli, bastoni, cubi, collane con figure) che il bambino può utilizzare.	NON ALLINEATE- 3D-FISSE CB: bambino- bambino

Tabella 4
Attività motorie extra
della fase 2.

ATTIVITÀ	COLLEZIONI
SERPENTI E GIRAFFE OBIETTIVO DEL GIOCO: ogni giraffa deve recuperare un serpente per portarlo a casa sua a fare merenda. I serpenti riposano fino a quando devono seguire le giraffe. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: I bambini vengono divisi in due gruppi: giraffe (nastro giallo) e serpenti (nastro rosso). Quando c’è la musica, le giraffe danzano in mezzo al salone, mentre i serpenti dormono sopra il loro sasso (cerchio). Quando la musica si ferma, ogni giraffa va a prendere un serpente e lo accompagna (trascina) a casa sua a fare merenda (cerchio opposto dello stesso colore). POSSIBILI VARIANTI VARIANTE 1: cerchi allineati in base al colore. VARIANTE 2: cerchi non allineati in base al colore.	ALLINEATA E NON ALLINEATA- 3D-MOBILE CB: bambino- bambino; bambino- cerchio; cerchio-cerchio
TOPI E FORMAGGI OBIETTIVO DEL GIOCO: la squadra di topi che per prima porta tutte le scorte di formaggio (mollette) dall’altra parte vince. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: Al via, il bambino (topo) seduto nel primo cerchio (estremità destra) alza il conetto, prende una molletta (pezzetto di formaggio) e la passa al compagno alla sua sinistra, quest’ultimo a sua volta la passa al compagno alla sua sinistra e così via. Quando la molletta arriva in mano dell’ultimo bambino, quest’ultimo l’appoggia nel cerchio e segnala ai compagni, con un gesto che viene accordato all’inizio del gioco, di partire con la prossima molletta. Quando tutte le scorte di formaggio (mollette) sono arrivate in fondo alla fila, la squadra deve gridare “Stop”, il gioco finisce e il bambino che nell’altra squadra ha in mano una molletta deve appoggiarla per terra. Alla fine viene svolta una discussione, in merito a: <i>-Come faccio a capire chi ha vinto? Dove ci sono più mollette se non so contare?</i>	ALLINEATA- 3D-FISSA CB: molletta- molletta

PINGUINI E FOCHE: passiamoci la palla di neve OBIETTIVO DEL GIOCO: passarsi la palla, passandola in maniera alternata pinguino-foca; foca-pinguino, affinché tutti i bambini la tocchino una e una sola volta. PRIMA DI INIZIARE IL GIOCO: Due file di bambini una di fronte all'altra (pinguini e foche). Il primo bambino della fila (pinguino) ha la palla e la passa al compagno davanti (foca). Dopodiché corre dietro alla fila delle foche, la foca la passa al pinguino e corre dietro la fila dei pinguini e così via. SPIEGAZIONE DEL GIOCO: I bambini sono divisi in due gruppi: pinguini e foche. I bambini sono disposti nei cerchi e restano seduti all'interno del proprio cerchio, questi ultimi devono passarsi la palla, passandola in maniera alternata pinguino-foca; foca-pinguino, ecc. Per fare in modo che la palla di neve diventi grande il più possibile tutti i bambini devono toccarla una e una sola volta. POSSIBILI VARIANTI: Cambiare modalità di passaggio della palla (rotolare, lanciare, rimbalzare, ...).	NON ALLINEATA- 3D-FISSA Allenare la ripartizione tra oggetti considerati e oggetti ancora da considerare
---	--

Allegato 3

Tabella 4 – Fasi 1A e 1B

	STRATEGIA	SOTTOCATEGORIA	NU° BNI	CORR.
FASE 1A	A	METTE UN ELEMENTO VICINO ALL'ALTRO	4	4
	B	ALTRO: ALLINEA ELEMENTI SOLO DI UNA COLLEZIONE	1	1
		ALTRO: METTE UN ELEMENTO VICINO ALL'ALTRO SPOSTANDO PRIMA I CIUFFI E POI LE PECORE	1	0
	D	INDICA GLI ELEMENTI CON IL DITO SENZA TOCCARLI PARTENDO SEMPRE DALLA STESSA COLLEZIONE (ES. CIUFFI)	1	1
	H	NON USA UNA STRATEGIA	1	0
	I	CONTA PER CONFRONTARE LE QUANTITÀ	3	2
FASE 1B	C	TOCCA UN ELEMENTO ALLA VOLTA (PECORA E POI CIUFFO D'ERBA) USANDO SEMPRE LA STESSA MANO	1	0
	G	a) USA CANNUCCE / PIETRE / BASTONCINO DI OVATTA / FILO/ SPIEDINI DI LEGNO / PENNARELLI / FOGLI / MATERIALI DA COSTRUZIONE PER REALIZZARE DELLE STRADINE TRA GLI ELEMENTI DELLE DUE COLLEZIONI	2	1
		b) CERCHIA DUE ELEMENTI (crea un insieme di due elementi)	1	1
		c) ALTRO: USA MATERIALE SENZA REALIZZARE CORRISPONDENZA BIUNIVOCA	3	0
	H	NON USA UNA STRATEGIA	3	0
	I	CONTA PER CONFRONTARE LE QUANTITÀ	4	1

FASE 1A

CORR.*: corretto

A. SPOSTA SOLO UNA DELLE DUE COLLEZIONI

B. SPOSTA LE DUE COLLEZIONI

D. INDICA GLI ELEMENTI MA NON LI TOCCA

I. CONTA PER CONFRONTARE LE QUANTITÀ

FASE 1B

C. TOCCA GLI ELEMENTI

G. UTILIZZA UN MEZZO ESTERNO PER SEGNARE GLI ELEMENTI

H. NON USA UNA STRATEGIA

I. CONTA PER CONFRONTARE LE QUANTITÀ

Tabella 5 - fase 3A e 3B

	STRATEGIA	SOTTOCATEGORIA	NU° BNI	CORR*.
FASE 3A	A	METTE UN ELEMENTO VICINO ALL’ALTRO	2	2
FASE 3B	D	ALTRO: QUANDO REALIZZA LE STRADINE RIPERCORRE CON IL DITO IL TRACCIATO DEL PERCORSO, UTILIZZANDO UNA SPIEGAZIONE VERBALE	1	0
	G	a) USA CANNUCCE / PIETRE / BASTONCINO DI OVATTA / FILO/ SPIEDINI DI LEGNO / PENNARELLI / FOGLI / MATERIALI DA COSTRUZIONE PER REALIZZARE STRADINE	4	1
		(b) ALTRO: CONTRASSEGNA DUE ELEMENTI CON LO STESSO MATERIALE Mette un oggetto diverso davanti ad ogni pecora e poi mette oggetti identici davanti ad ogni ciuffo d'erba.	1	1
	I	CONTA PER CONFRONTARE LE QUANTITÀ	1	1

FASE 3A

CORR.*: corretto

A. SPOSTA SOLO UNA DELLE DUE COLLEZIONI (es. la prima collezione resta fissa (ciuffi d'erba) e sposta l'altra (pecore bianche))

FASE 3B

D. INDICA GLI ELEMENTI MA NON LI TOCCA

G. UTILIZZA UN MEZZO ESTERNO PER SEGNARE GLI ELEMENTI

I. CONTA PER CONFRONTARE LE QUANTITÀ