

- **Com desenvolupar l'activitat: metodologia i funcionament.**

A la primera sessió els alumnes es col·loquen en semicercle concèntric, el mestre farà l'explicació/lectura de la història i estirarà el fil cap a les àrees que vulgui treballar, per exemple cap a les ciències socials, naturals i culturals amb l'ús de mapes.

A la segona sessió els nens podran escollir dos dels jocs que proposem.

Cada joc anirà acompanyat de les instruccions (veure annex) i els alumnes una vegada hauran format els grups de quatre podran agafar un dels jocs. Seran ells mateixos els que llegiran les instruccions i començaran a jugar. Si hi ha algun punt de les instruccions que no entenen o bé que no el veuen igual tots els membres del grup, el que hauran de fer serà debatre entre ells i arribar a un acord abans de començar a jugar i així evitaran possibles discussions durant el joc. En cas que no es s'arribés a un acord o hi hagués algun problema a l'hora d'entendre les instruccions del joc han d'acudir al mestre perquè els resolgui els dubtes.

Hem cregut que d'aquesta manera fomentem la lectura i la comprensió de una tipologia textual que no estan massa acostumats, com ho són les instruccions.

Una vegada ha passat la primera hora de la sessió els alumnes recullen els jocs i n'agafen un dels altres dos que els queden per jugar. El procediment abans de començar a jugar és el mateix.

A la tercera sessió, els alumnes ompliran el cartró que el mestre els dóna buit (veure annex) amb quinze nombres del sistema babilònic que hi haurà de mostra a la pissarra.

A la quarta sessió es farà un debat o diàleg amb tot el grup classe amb l'objectiu de reflexionar sobre què han après durant les tres sessions anteriors i per organitzar els coneixements adquirits. El mestre serà el que guiarà el debat o diàleg per tal d'incidir en els apartats que l'interessen (veure què han après, veure si han entès els jocs...). A la segona part d'aquesta sessió els alumnes tornaran a formar els mateixos grups de quatre que van formar per jugar als jocs a la segona sessió i acabaran la història.

Considerem que la nostra metodologia està a favor d'un dels pilars de Maria Montessori "El niño tiene la inteligencia en la mano" (Montessori, 2008:50). D'aquesta manera, a partir de la manipulació amb els jocs, pretenem que els infants prenguin consciència

dels continguts que volem treballar i així assolir els objectius proposats.

El joc és un mètode de treball que considerem que pot aportar als alumnes una visió de les matemàtiques i de la numeració diferent a la que aporten les fitxes o els llibres.

Els quatre jocs escollits per jugar potencien diferents aspectes com ara veure els colors, els números, l'agilitat visual i la rapidesa, el càlcul mental, l'estratègia, etc.

- **Els materials i espais necessaris.**

Totes les activitats proposades es poden dur a terme dins l'aula. Només s'haurà de canviar l'organització dels alumnes, s'han d'agrupar de quatre en quatre. Els materials que s'utilitzaran s'especifiquen a cada sessió, els ha de preparar i dur a la classe.

- Sessió 1:

MATERIALS: • Història (es troba més endavant) • Mapes. • Recursos que el mestre vulgui utilitzar.	ESPAI: • Aula ordinària. • Distribució recomanada: semicercle concèntric.
--	--

- Sessió 2:

MATERIALS: • Kiriki • Rumming Club • Awalé • Instruccions dels jocs.	ESPAI: • Aula ordinària. • Distribució recomanada: diferents zones destinades a cada joc.
---	--

• Sessió 3:

MATERIALS: • Quina babilònica. • Cartrons dels alumnes en blanc. • Retoladors per omplir el cartró. • Cigrons.	ESPAI: • Aula ordinària. • Distribució recomanada: cada alumne a la seva taula.
---	--

• Sessió 4:

MATERIALS: • Tots els jocs (kiriki, rumming club, awalé, quina babilònica) • Instruccions • Història • Full i llapis per continuar la història.	ESPAIS: • Aula ordinària. • Distribució recomanada: semicercle concèntric pel debat/diàleg i en grups de quatre per continuar la història.
--	---