

# Le coordinate cartesiane

di: Anna Maria Galli

scuola: F. Conti (I. C. Jesi Centro)

area tematica: Matematica e Geografia

pensato per: 6 - 11 anni

scheda n°: 1

## PRESENTAZIONE DEL PERCORSO

**Prerequisiti:** conoscere il significato di schieramento e l'uso di una tabella a doppia entrata.

**Obiettivi:** conoscere e saper usare le coordinate cartesiane

**Attività:** approccio ludico alle coordinate cartesiane attraverso attività di gioco in palestra, che saranno riportate sui quaderni.

Seguiranno: attività grafiche, il gioco della battaglia navale e la lettura di carta geografiche.

Per ulteriori informazioni:

Anna Maria Galli doc. Scuola Elementare Conti - tel 0731 538320 - e-mail: [contib@jesicentro.it](mailto:contib@jesicentro.it)

**PERCORSI DIDATTICI E' UN PROGETTO PROPOSTO DA  
ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO JESI CENTRO**

**PER METTERSI IN CONTATTO CON NOI POTETE:  
SCRIVERCI IN C.SO MATTEOTTI 46 60035 JESI AN  
TELEFONARCI ALLO 0731 57652  
INVIARCI UNA MAIL A [PERCORSIDIDATTICI@JESICENTRO.IT](mailto:PERCORSIDIDATTICI@JESICENTRO.IT)**






















## Un gioco in palestra

Far disporre i bambini in modo da formare uno schieramento. Se i bambini sono, per esempio 20, si possono formare 4 file e 5 righe. Se i bambini fossero dispari, uno di essi condurrà il gioco insieme all'insegnante, dando poi il cambio ad un altro dello schieramento.

Disporre davanti alle file dei cartelli con scritto, in rosso, il numero delle file

( **1 - 2 - 3 - 4** ) e di fianco alle righe un cartello con scritto, in nero, il numero delle righe

( **1 - 2 - 3 - 4 - 5** ).

<b>5</b>	 Federica N.	 Giulia P.	 Sofia P.	 Arianna M.
<b>4</b>	 Eleonora F.	 Arianna P.	 Francesca B.	 Gaia B.
<b>3</b>	 Arianna S.	 Giacomo S.	 Marco M.	 Giacomo C.
<b>2</b>	 Mattea Z.	 Marta B.	 Laura A.	 Lorenzo B.
<b>1</b>	 Michele P.	 Cristina B.	 Dalila P.	 Debora B.
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>





Far dire il nome dei bambini che corrispondono alle varie file e righe, in modo che ognuno si renda conto della propria posizione.

A questo punto l'insegnante dirà:

- Chiedo a ( **3** , **2** ) di battere le mani. Chi dovrà farlo?

Tutti i bambini a questo punto sono impegnati nell'individuazione del bambino interessato che dovrà eseguire il comando.

In questo caso **Laura A.** sarà la bambina che dovrà battere le mani

<b>5</b>	 Federica N.	 Giulia P.	 Sofia P.	 Arianna M.
<b>4</b>	 Eleonora F.	 Arianna P.	 Francesca B.	 Gala E.
<b>3</b>	 Arianna S.	 Giacomo S.	 Marco M.	 Giacomo C.
<b>2</b>	 Mattea Z.	 Marta B.	 Laura A.	 Lorenzo B.
<b>1</b>	 Michela P.	 Cristina B.	 Dahlia P.	 Deborah B.
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

<b>5</b>	FN	GP	SP	AM
<b>4</b>	EF	AP	FB	GB
<b>3</b>	AS	GS	MM	GC
<b>2</b>	MZ	MB	LA	LB
<b>1</b>	MP	CB	DP	DB
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

L'attività può continuare chiedendo semplicemente di scrivere la posizione in cui si trovano schierati i diversi alunni.

## In quale posizione si trovano i bambini?

Marco M.....( **3** , 3 )

Eleonora F.....

Lorenzo B.....

Francesca B.....

Marta B.....

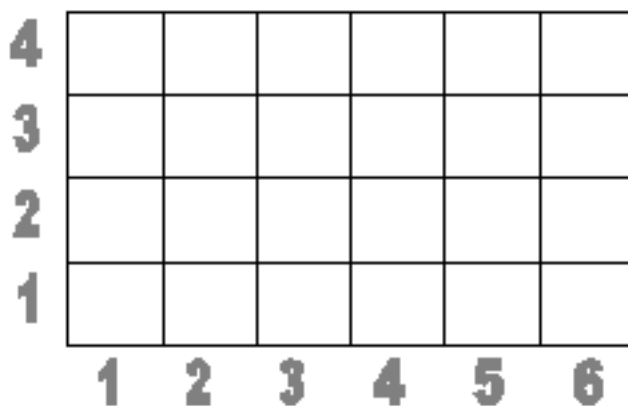
Dalila P.....

Arianna P.....

Giacomo S.....

fino all'esaurimento dei nomi dei bambini.

Si potrà continuare proponendo attività come le seguenti:



Colora di **rosso** (3,2) (5,4) (1,3)

Colora di **verde** (6,1) (2,3) (4,2)

Colora di **blu** (3,4) (1,1) (6,3)

Nota: non è necessario indicare in rosso la prima cifra, perché essa indica sempre prima la colonna

## Dove si trovano gli oggetti?

Scrivi **V** (vero) o **F** (falso). In quelle false, indica la vera posizione.

Il cuore è in ( 3,10 ).....

La stella è in ( 6,4 ).....

La luna è in ( 4,6 ).....

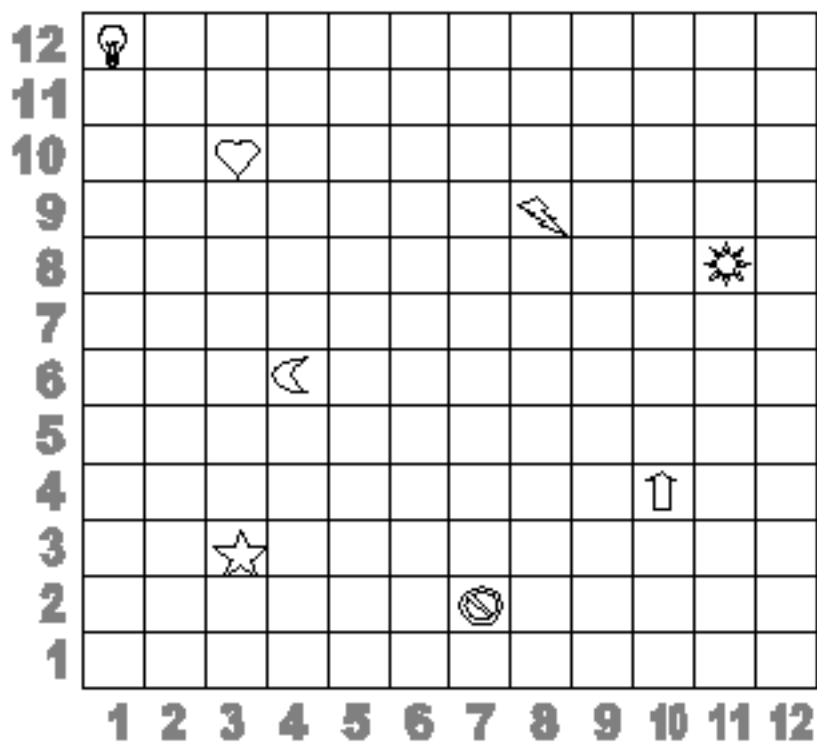
Il sole è in ( 11,8 ).....

La lampadina è in ( 1,12 ).....

La freccia è in ( 10,4 ).....

Il fulmine è in ( 9,10 ).....

Il segnale è in ( 7,2 ).....



A questo punto si potranno proporre giochi come la **battaglia navale** o il **ritrovamento di località** su cartine geografiche.