

Prova le  
**ATTIVITÀ**



Attività tratta dal gioco:  
**Ma(th) che sfida!**  
**Geometria**

SCOPRI IL GIOCO →

Erickson



Lo scopo del gioco è permettere alla propria squadra di indovinare più parole possibili, pescate dal mazzo di carte in un tempo prestabilito, senza pronunciare le parole vietate.

## OBIETTIVI DIDATTICI

Riflettere sulle definizioni di proprietà degli oggetti, sul linguaggio matematico per descriverli e sul linguaggio comune. Saper cogliere le proprietà che contraddistinguono le figure geometriche, trovare i legami di quell'oggetto con contesti diversi, esprimere i concetti in linguaggio semplice ma scientifico. Esplicitare quali concetti risultano poco chiari.

## CONTENUTI AFFRONTATI

Le parole da indovinare sono concetti matematici scelti nell'ambito della geometria euclidea, in particolare angoli, triangoli e quadrilateri.

## MATERIALE

Un mazzo da 60 carte. È necessario procurarsi un timer (ad esempio quello del cellulare).

## PREPARAZIONE

Dividere la classe in due squadre (A e B), posizionare su un banco il mazzo di carte coperto. I giocatori si siedono in semicerchio davanti al banco, alternandosi tra le due squadre. A rotazione tre ragazzi vanno a sedersi al banco in modo alternato (formazione BAB e al turno successivo, scorrendo tutti di un posto, ABA). Si imposta il timer con un tempo di 3 minuti, corrispondente a una manche di gioco.

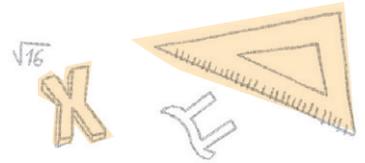
## COME SI GIOCA

Stabilito il turno di gioco, la prima squadra sceglie un giocatore che sarà il primo «suggeritore» della squadra A. Il suggeritore si siederà al banco, in posizione centrale e avrà accanto, alla sua destra e sinistra, due giocatori della squadra B. Il suggeritore avvia il timer al tempo impostato, pesca la prima carta del mazzo tenendola nascosta ai propri compagni di squadra e, invece, visibile ai due componenti della squadra avversaria. La parola evidenziata nella carta è quella che il suggeritore dovrà far indovinare alla propria squadra; i due giocatori avversari al suo fianco dovranno invece controllare che non vengano utilizzate le altre tre parole segnate sulla carta, le parole così dette «tabù». Se il suggeritore dirà una parola non ammessa, i controllori a lato dovranno immediatamente bloccarlo pronunciando STOP e la carta in gioco dovrà essere messa da parte, passando alla successiva. Si continuerà a pescare una nuova carta sino allo scadere del tempo preimpostato. Concluso il tempo a disposizione, il suggeritore conta le carte indovinate, ciascuna delle quali varrà un punto per la squadra, annotandoli su un foglio o alla lavagna. Il turno passa alla seconda squadra che condurrà la propria manche allo stesso modo, nello stesso tempo. Vince la squadra che per prima raggiunge 15 punti o, in alternativa, che ottiene il punteggio più alto in un tempo di gioco prestabilito di 15/20 minuti.

## REGOLE PER FORMULARE GLI INDIZI

- Non si può fornire come indizio una delle tre parole scritte sulla carta (parole tabù).
- Non si può fornire come indizio una parola derivata da una di quelle che appaiono sulla carta.
- Non si può mimare la carta o fare gesti.





Il gioco consiste nello scoprire per primi la carta pescata dalla squadra avversaria, ponendo ai giocatori delle domande a cui è possibile rispondere solo SÌ o NO.

## OBIETTIVI DIDATTICI

Riconoscere le figure geometriche, saper descrivere le caratteristiche e le peculiarità di alcune figure, saper classificare e ordinare le figure in base alle loro proprietà.

## CONTENUTI AFFRONTATI

Le carte rappresentano delle figure geometriche. Le figure possono essere concave o convesse, regolari o irregolari, possono avere dei lati paralleli, possono avere degli angoli congruenti, possono essere delle poligoni o dei poligoni.

## MATERIALE

2 mazzi uguali da 45 carte ciascuno.

## PREPARAZIONE

Si divide la classe in due gruppi, ciascun gruppo avrà a disposizione un mazzo da 45 carte.

Prima di disporre le carte, un giocatore di ciascun gruppo pesca una carta dal proprio mazzo e, senza farla vedere alla squadra avversaria, la ricopia su un foglio e la ripone, nascosta, davanti a sé. Tutte le carte vengono disposte scoperte sul banco della propria squadra. Si tira a sorte l'ordine di inizio del gioco.

## COME SI GIOCA

Ogni squadra, quando è il proprio turno, deve porre una sola domanda all'avversario con l'obiettivo di scoprire la carta pescata inizialmente. È consentito formulare domande a cui è possibile rispondere solo SÌ o NO. Alcuni esempi di domande sono:

«È un quadrilatero? È concavo? Ha almeno due lati uguali?».

Non possono essere formulate domande che contengono indicazioni relative al colore dei lati e degli angoli.

In base alla risposta ricevuta, la squadra che ha posto la domanda copre le carte che non hanno le caratteristiche richieste. Vince chi indovina per primo la carta della squadra avversaria.

## VARIANTI DI GIOCO

- Si possono sfidare uno a uno i componenti delle due squadre senza che sia tutta la squadra a suggerire la domanda da porre.
- Si possono selezionare solo alcune carte del mazzo, modulando il livello di difficoltà in base alle esigenze didattiche. Si possono aggiungere nuove figure geometriche disegnandole sulle carte bianche disponibili in ciascun mazzo.
- Utilizzando un solo mazzo di carte si può giocare a *Descrivimath*: un giocatore deve far indovinare alla propria squadra la figura rappresentata sulla carta pescata dal mazzo, solo descrivendone le proprietà. Non è consentito disegnare ma solo esprimersi a parole. Vince la squadra che indovina più carte in un tempo prestabilito.



stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!

### ANGOLI OPPOSTI AL VERTICE

%

9/4

X

GRADO

PROLUNGAMENTO



MATAbù

### ANGOLO PIATTO

%

9/4

180°

GRADO

PROLUNGAMENTO



MATAbù

### CONSECUTIVI

%

9/4

180°

GRADO

ADIACENTE



MATAbù

### INSCRITTO

%

9/4

CIRCONFERENZA

DENTRO

POLIGONO



MATAbù

### DIAGONALE

%

9/4

VERTICI

SEGMENTO

ROMBO



MATAbù

MATAbù

stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!

