

Prova le  
**ATTIVITÀ**

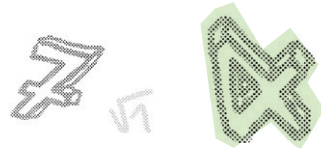


Attività tratta dal gioco:  
**Ma(th) che sfida!**  
**aritmetica**

SCOPRI IL GIOCO →

Erickson

# MATabù



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 dei principali concetti dell'aritmetica, sul linguaggio matematico per descriverle e sul linguaggio comune. Saper identificare e descrivere le caratteristiche dei numeri e delle operazioni, 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 dell'aritmetica, in particolare i numeri, le operazioni e le loro proprietà.

## MATERIALE

Un mazzo da 60 carte. È necessario procurarsi un timer (ad esempio quello del cellulare). Si possono unire anche gli altri mazzi MATABù della serie.

## 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.

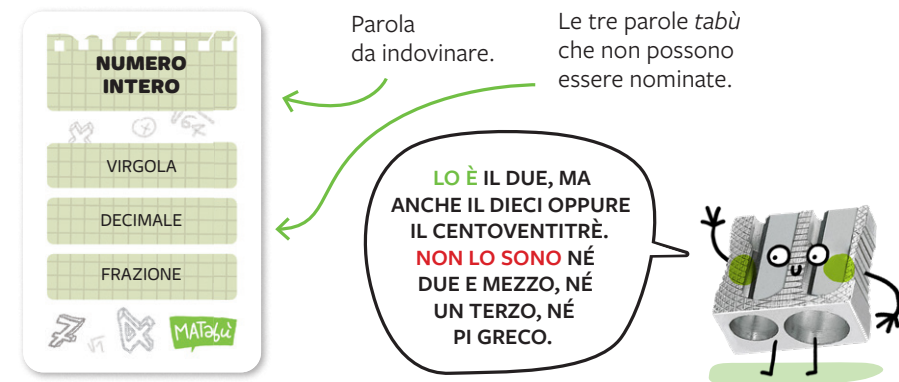
## COME SI GIOCA

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 scrivere in linguaggio matematico le espressioni aritmetiche lette ad alta voce da un altro giocatore.

## OBIETTIVI DIDATTICI

Acquisire la padronanza del linguaggio formale e riconoscerne la funzionalità per descrivere in modo sintetico espressioni aritmetiche di vario tipo.

## CONTENUTI AFFRONTATI

Espressioni aritmetiche con i numeri naturali e razionali.

## MATERIALE

Un mazzo da 30 carte. È necessario procurarsi un timer (ad esempio quello del cellulare).

## PREPARAZIONE

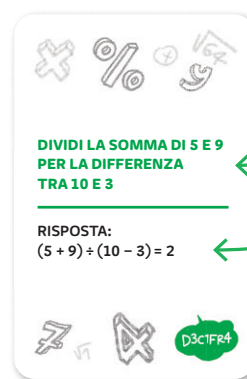
Si divide la classe in due squadre (A e B) e si posiziona al centro del tavolo il mazzo di carte coperto.

## COME SI GIOCA

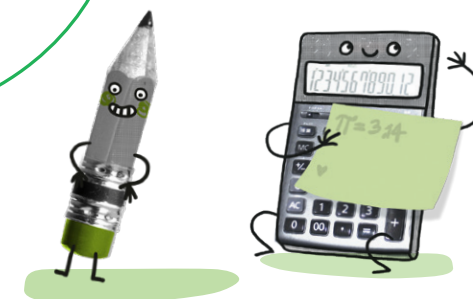
Un giocatore della squadra A pesca una carta dal mazzo, legge ad alta voce la descrizione dell'equazione presente sulla carta e fa partire 3 minuti di tempo. La squadra B deve scrivere in linguaggio matematico ciò che è stato dettato dalla squadra avversaria. Se la squadra B risponde correttamente, scrivendo l'equazione in modo esatto, guadagna un punto, altrimenti il punto spetta alla squadra che ha dettato l'equazione. La squadra A passa alla carta successiva e resta nel ruolo dei lettori fino allo scadere dei tre minuti. Il turno poi passa ai giocatori della squadra B, che procedono allo stesso modo, dettando le espressioni alla squadra A. Le squadre continuano ad alternarsi per tutta la partita. Vince il gioco la squadra che per prima raggiunge 15 punti o, in alternativa, quella che ottiene il punteggio più alto in un tempo di gioco prestabilito di 15/20 minuti.

## VARIANTI DI GIOCO

- Ricordatevi che spesso, quando si trascrivono le equazioni in linguaggio matematico, non c'è un'unica risposta corretta!
- Per far sì che ogni studente si alleni, il mazzo di carte può essere gestito dall'insegnante. Ogni studente scrive su un foglio la propria soluzione, e per ogni espressione trascritta correttamente guadagna un punto.
- Un'altra variante di gioco prevede che si inverta il verso della traduzione, richiedendo che i giocatori trascrivano in linguaggio formale per esteso l'espressione che vedono scritta in linguaggio matematico sulla carta.



Frase da leggere. Soluzione possibile in linguaggio matematico.





Il gioco, simile al classico domino, consiste nel concatenare le espressioni in base al loro risultato.

### **OBIETTIVI DIDATTICI**

Approfondire il concetto di uguale e di classe di equivalenza. Comprendere come sia possibile rappresentare in modo diverso lo stesso numero.

### **CONTENUTI AFFRONTATI**

Operazioni nell'insieme  $Q$  dei razionali (domino razionale) e nell'insieme  $Z$  degli interi (domino relativo).

### **MATERIALE**

Due mazzi da 28 carte: uno per il domino relativo e uno per il domino razionale.

### **PREPARAZIONE**

Il gioco si svolge in piccoli gruppi da 2 a 4 giocatori. A ciascuno vengono consegnate 7 carte. Se si gioca in meno di 4, le carte rimanenti formano il mazzo principale.

### **COME SI GIOCA**

Il primo giocatore posiziona una carta al centro del tavolo. Il giocatore seguente, dopo aver calcolato il valore di ciascuna delle due metà della carta in gioco, cerca tra le carte che ha in mano uno dei due valori. Se lo trova, posiziona la propria carta vicino alla metà corrispondente della carta al centro del tavolo e passa il turno. Se non ha una carta che consenta di proseguire la catena deve passare il turno, e può pescare una carta dal mazzo principale se questo è presente. Vince chi finisce per primo le proprie carte.

Il gioco consiste nello scrivere in linguaggio matematico le espressioni aritmetiche lette ad alta voce da un altro giocatore.

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

**NUMERO INTERO**

VIRGOLA

DECIMALE

FRAZIONE



**NUMERO RAZIONALE**

FRAZIONE

RAPPORTO

DENOMINAOTRE



**NUMERO PERIODICO**

DECIMALE

CIFRA

CHE SI RIPETE



**NUMERO NATURALE**

CONTARE

INTERI

RAZIONALI



**NUMERO DECIMALE**

RAZIONALE

FRAZIONE

VIRGOLA



**SOMMA IL TRIPLO DEL QUADRATO DI 5 AL DOPIO DEL CUBO DELLA DIFFERENZA TRA 10 E 6**

RISPOSTA:  
 $(3 \times 5^2) + 2 \times (10 - 6)^3 = 203$



**SOTTRAI 3 AL RISULTATO DELLA DIVISIONE TRA IL PRODOTTO DI 8 PER 3 E 6**

RISPOSTA:  
 $[(8 \times 3) : 6] - 3 = 1$



**DIVIDI LA SOMMA DI 5 E 9 PER LA DIFFERENZA TRA 10 E 3**

RISPOSTA:  
 $(5 + 9) : (10 - 3) = 2$



**MULTIPLICA IL 5 PER LA DIFFERENZA TRA IL SUO DOPIO E IL CUBO DI 2**

RISPOSTA:  
 $5 \times (2 \times 5 - 2^3) = 10$



**CALCOLA IL QUOZIENTE FRA IL PRODOTTO DI 6 E 4 E LA DIFFERENZA TRA IL QUADRATO DI 3 E 6**

RISPOSTA:  
 $(6 \times 4) : (3^2 - 6) = 8$



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

$$-1 - 1$$

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$$



$$0 : 3$$

$$0 \times (-8)$$



$$-4 : (-4)$$

$$5^0$$



$$-3 : 3$$

$$5 \times \left(-\frac{1}{5}\right)$$



$$\frac{1}{4} - \frac{1}{4}$$

$$-8 \times \left(\frac{1}{4}\right)$$



$$-6 + 4$$

$$+21 : (-7)$$



$$-\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$$

$$-2,9$$



$$-2 + 2$$

$$-0,9$$



$$+5 - 7$$

$$-8 + 10$$



$$-4 + 3$$

$$-1,9$$

