

CLAUDIA
COSTANTINI

ATTENTI al ROMBO!

SFIDE GEOMETRICHE
IN UN MARE DI FORMULE



Erickson

8+

ANNI

10-15

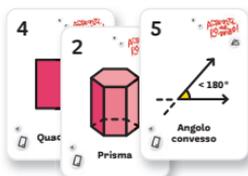
MINUTI

1-6

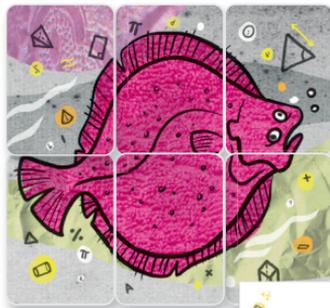
GIOCATORI

CONTENUTO

42 carte
6 per ogni famiglia
(7 famiglie)



6 carte
segna-famiglie



6 carte
pesce rombo



24 carte formula

1 tavola sinottica
con le formule
e le famiglie



le FAMIGLIE

FIGURE	FORMULE	SOLIDI	FORMULE
Parallelogramma	$P = 2x + 2x$ $A = b \times h$	Parallelepipedo rettangolo	$V = Area_{base} \times h$
Rettangolo	$P = 2x + 2x$		

QUADRILATERI	TRIANGOLI	POLIGONI REGOLARI
1. Quadrato	1. Triangolo equilatero	1. Pentagono
2. Rettangolo	2. Triangolo isoscele	2. Esagono
3. Parallelogramma	3. Triangolo scaleno	3. Triangolo
4. Trapezio	4. Triangolo rettangolo	4. Quadrato
5. Rombo	5. Triangolo acutangolo	5. Esagono
6. Trapezio	6. Triangolo ottusangolo	6. Circolo

CERCHIO E LE SUE PARTI	SOLIDI	ANGOLI
1. Cerchio	1. Cubo	1. Angolo retto
2. Cerchio	2. Cilindro	2. Angolo acuto
3. Cerchio	3. Cono	3. Angolo ottuso
4. Cerchio	4. Cono	4. Angolo piatto
5. Cerchio	5. Cono	5. Angolo
6. Cerchio	6. Cono	6. Angolo

ENTI GEOMETRICI FONDAMENTALI

1. Punto	2. Linea	3. Reta	4. Semicerchio	5. Angolo	6. Poligono
----------	----------	---------	----------------	-----------	-------------

Attenzione al pesce Rombo!

retro

ATTENTI AL ROMBO

OBIETTIVO DEL GIOCO

Collaborare tra giocatori per formare **le 7 famiglie** di figure geometriche prima che compaia il pesce rombo.

PREPARAZIONE

Togliere le carte formula. Posizionare sul tavolo le carte rombo, coperte, seguendo l'ordine numerico sul dorso e le 7 carte con il nome delle famiglie: saranno d'aiuto per classificare le carte durante il gioco. Distribuire le carte tra i giocatori: se i giocatori sono 2 o 3 si possono dare 4 carte ciascuno, da 4 a 6 giocatori distribuire 3 carte a testa. Le carte avanzate vengono radunate in un mazzo, capovolto sul tavolo. Inizia il turno il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

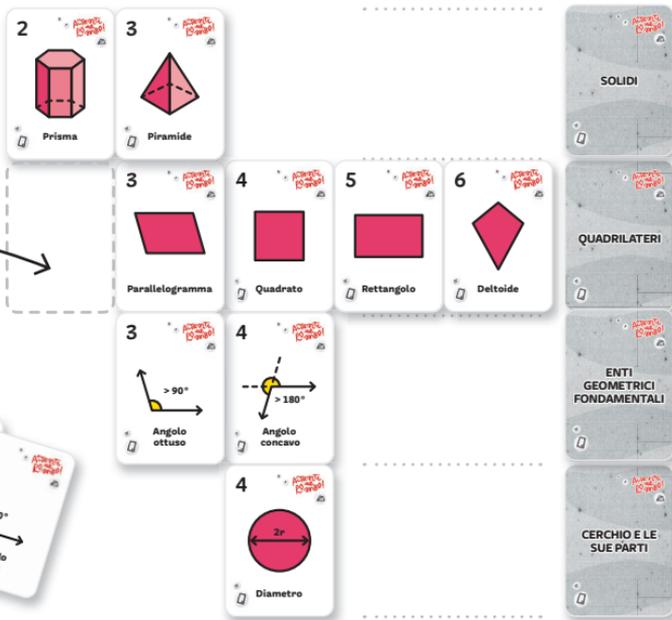
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore di turno pesca una carta e, **confrontandosi** con il resto dei giocatori, decide quale sia la più conveniente da mettere in tavola per agevolare il gioco di tutti nel ricomporre le famiglie.

Le carte di ciascuna famiglia sono numerate da 1 a 6: se ad esempio sul tavolo c'è il 5 di una famiglia, si può accostare solo la carta **successiva o precedente** al 5 (appartenente alla stessa famiglia), oppure, in alternativa, si può mettere sul tavolo una carta di una nuova famiglia. La carta scartata sul tavolo va posizionate nella riga della rispettiva famiglia. Qualora non si avesse alcuna di queste possibilità, o se si posiziona una carta errata, il giocatore gira **un pezzo del pesce rombo**, seguendo l'ordine numerico; a questo punto il turno passa al giocatore successivo. **Il gioco termina** – e tutti i giocatori vincono - **quando tutte le famiglie sono complete**. Se escono tutte le carte del pesce rombo, i giocatori hanno perso.



Mazzo
di pesca



Giocatore 1

VARIANTE

Si gioca con il mazzo delle famiglie, coperto, sul tavolo. Il primo giocatore svela la prima carta del mazzo e la pone a fianco, ben visibile. Il **primo che nomina** correttamente la famiglia a cui appartiene la figura si tiene la carta. Il turno passa al giocatore successivo e si procede fino ad esaurimento del mazzo. Vince chi, al termine della partita, ha conquistato più carte.

CACCIA ALLA FORMULA

Da 2 a 4 giocatori e un arbitro

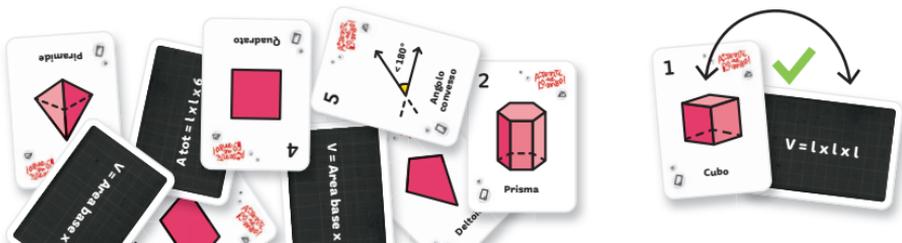
OBIETTIVO: associare in velocità le figure geometriche e le relative formule corrispondenti.

PREPARAZIONE

Togliere dal mazzo le famiglie Enti geometrici fondamentali e Angoli. Rimuovere anche le carte 3-4-5-6 della famiglia del Cerchio. Disporre tutte le carte, scoperte, sul tavolo.

SVOLGIMENTO

Il giocatore di turno ha tempo **30 secondi** per **trovare quante più associazioni possibili** tra figura e formula, giustificando la propria decisione agli altri giocatori. In alcuni casi, la formula è associabile a più figure (ad esempio la formula $A = b \times h$ può essere associata al rettangolo, al parallelogramma ma anche al quadrato), in tal caso il giocatore deve sceglierne una e lasciare le altre sul tavolo di gioco. In questo modo si stimola la riflessione sull'applicazione delle formule e più in generale il pensiero divergente applicato alla geometria. L'arbitro deve validare la risposta del giocatore e il turno passa all'avversario (ciò avviene anche nel caso non si riesca a creare l'associazione entro 30 secondi). Se la risposta è corretta il giocatore prende la/e coppia/e di carte. **Vince chi associa il maggior numero di formule.** Il gioco termina quando non ci sono più carte accoppiabili.



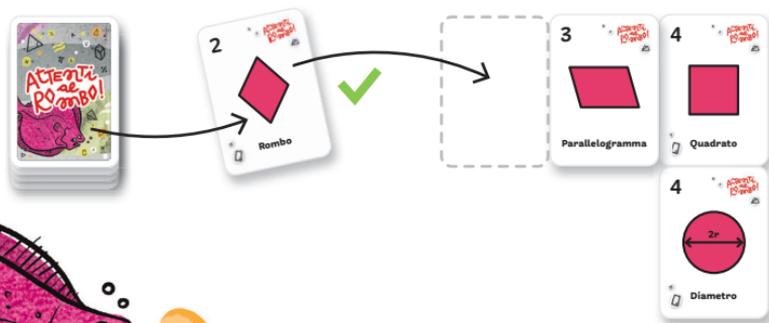
VARIANTE

Posizionate il mazzo delle formule, coperto, sul tavolo. Le carte con le figure saranno distribuite sul tavolo, scoperte e visibili a tutti. A turno, ciascun giocatore svela 1 carta formula alla quale tutti i giocatori, contemporaneamente, dovranno abbinare la figura geometrica appropriata. Il giocatore più veloce si tiene la carta. Vince chi conquista più carte formula.

GIOCO SOLITARIO

Questo gioco è utile per consolidare in autonomia la classificazione delle figure piane e solide. Si gioca solo con il **mazzo delle carte delle famiglie** (togliere le carte formula). Il giocatore singolo può allenarsi nella classificazione delle famiglie, **svelando dal mazzo una carta per volta** e posizionandole sul tavolo, fino a comporre le 7 famiglie. Analogamente, ci si può allenare singolarmente ad abbinare formula e figura geometrica.

È possibile verificare la correttezza degli abbinamenti consultando la tavola sinottica delle famiglie.



MEMORY

Si può giocare da soli o in più giocatori. Si selezionano le carte formula e le carte di figure geometriche corrispondenti. Si dispongono, coperte, sul tavolo da gioco e si prosegue con le **regole di un Memory**.



OBIETTIVI EDUCATIVI E DISCIPLINARI:

- Giochi di consolidamento degli apprendimenti di geometria, utili al riconoscimento dei vari enti geometrici e delle figure piane/solide. Le carte, assieme al poster che contiene formule ed esplicitazione delle famiglie, sono un ottimo strumento compensativo.
- *Attenti al Rombo* è un gioco collaborativo, in cui i giocatori mettono in atto strategie, argomentano di geometria, ragionano su formule, nominano le caratteristiche di poligoni, solidi e enti geometrici fondamentali. Nel gioco collaborativo nessuno si sente escluso e, potendo parlare liberamente per decidere la miglior strategia di gioco, tutti si sentono parte attiva.
- Oltre alla memorizzazione delle formule, questo gioco aiuta a lavorare sull'argomentazione e la verbalizzazione dei termini corretti. Il giocatore è tenuto a giustificare le proprie scelte e i compagni di gioco devono valutare la coerenza della risposta.

CREDITI

Un gioco di Claudia Costantini

Progettazione e editing: Sara Lisa Di Mario

Grafica e impaginazione: Samuele Prosser

Illustrazioni: Carciofocontento

Direzione artistica: Giordano Pacenza

© Erickson 2024

Isbn: 978-88-590-3724-8

