

Formazione Matematica - Ambito 9 - IC Rodengo, IC Travagliato

Parte 2. Giocare bene è già fare matematica

Progettazione attività di laboratorio

Nome del gioco	TRIANGOLI IN MOVIMENTO
Tipologia	Competitivo e collaborativo
Destinatari	Alunni di terza/quarta
Traguardo (dalle IINN)	Sviluppare la capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto e di comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri.
Obiettivo principale (dalle IINN)	Costruire figure con modelli materiali.
Finalità specifica:	Sperimentare la scomposizione di figure e il concetto di equiestensione attraverso la manipolazione di modelli.
Prerequisiti	Conoscere le principali figure geometriche.
Materiali	Quattro triangoli rettangoli isosceli di cartone per ogni squadra; cinque gettoni per ogni squadra per assegnazione punti.
Luogo	Palestra
Tempi	Un'ora
Composizione delle squadre	Squadre da quattro componenti

<p>Regole</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Posizionamento delle squadre, distanziate tra loro, lungo il lato maggiore della palestra. - Distribuzione materiale ad ogni squadra (un triangolo per ogni bambino). - L'insegnante comunica il nome della figura che deve essere composta. - Ogni squadra ha a disposizione tre minuti per consultarsi e provare la costruzione*. - Al "via" i componenti, con la modalità a staffetta, devono costruire la figura richiesta nel punto contrassegnato per la propria squadra (sul lato opposto della partenza). Altri tre minuti a disposizione. - Al bisogno, i compagni di squadra possono dare suggerimenti; la collocazione errata di un pezzo, che impedisce la costruzione della figura, ferma la corsa della squadra. - Per ogni figura costruita correttamente la squadra riceve un gettone. Annotare anche l'ordine in cui le squadre finiscono. - Figure richieste: rettangolo, quadrato, parallelogramma, trapezio, triangolo. <p><i>Variante per aumentare la difficoltà:</i> sostituire la consultazione/prova* della costruzione con la sola discussione di gruppo. In questo caso i pezzi vengono preparati sulla linea di partenza ma non potranno essere toccati fino al via.</p>
<p>Come si decreta il vincitore</p>	<p>Vince la squadra che conquista più gettoni. In caso di parità si può considerare quante volte una squadra ha terminato prima rispetto all'altra.</p>