

Formazione Matematica - Ambito 9 - IC Rodengo, IC Travagliato

Parte 2. Giocare bene è già fare matematica

Progettazione attività di laboratorio

Docenti:

Bertagna Laura
Bettoni Manuela
Salvo Daniela
Vezzoli Chiara

Nome del gioco	AL FUOCO! AL FUOCO!
Tipologia	Competitivo / collaborativo
Destinatari	Adattabile alla classe Terza e Quarta (in base a dove porteranno le domande guida dell'insegnante nella fase di rielaborazione).
Traguardo (dalle IINN)	Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
Obiettivo principale (dalle IINN)	Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.
Finalità specifica:	Scoprire la congruenza / perpendicolarità / parallelismo dei lati nei rettangoli e nei quadrati
Prerequisiti	Saper disegnare / costruire quadrati e rettangoli
Materiali	Fogli di carta da pacco, strisce centimetrata di diversa lunghezza, colla.

Luogo	Palestra / corridoio / giardino
Tempi	2 ore per gioco, 2 ore per osservazione e rielaborazione in classe
Composizione delle squadre	3 squadre formate per estrazione casuale
Regole	<p>Le squadre si dispongono al proprio punto di partenza indicato da un'immagine assegnata, fissata a terra (Fig. 1 - Fig. 2 - Fig. 3) di fronte al loro cartellone, sul quale c'è disegnato un grattacielo con un incendio all'ultimo piano (Fig. 4).</p> <p>Scopo del gioco: costruire nel minor tempo possibile, con le strisce preparate dell'insegnante (Fig. 5) una scala che permetta ai pompieri di arrivare in cima al palazzo senza scivolare.</p> <p>Gli alunni devono incollare a turno (staffetta) le strisce scelte insieme alla squadra, facendo attenzione a posizionare strisce congruenti che mantengano la stessa distanza (Fig.6).</p>
Come si decreta il vincitore	La squadra che arriva in cima per prima ha vinto.

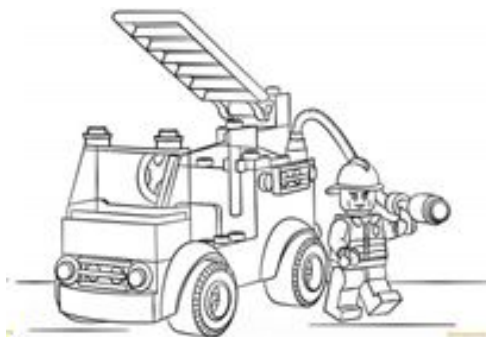


Fig. 1 Immagine punto di partenza squadra 1



Fig. 2 Immagine punto di partenza squadra 2



Fig. 3 Immagine punto di partenza squadra 3



Fig. 4 *Cartellone*

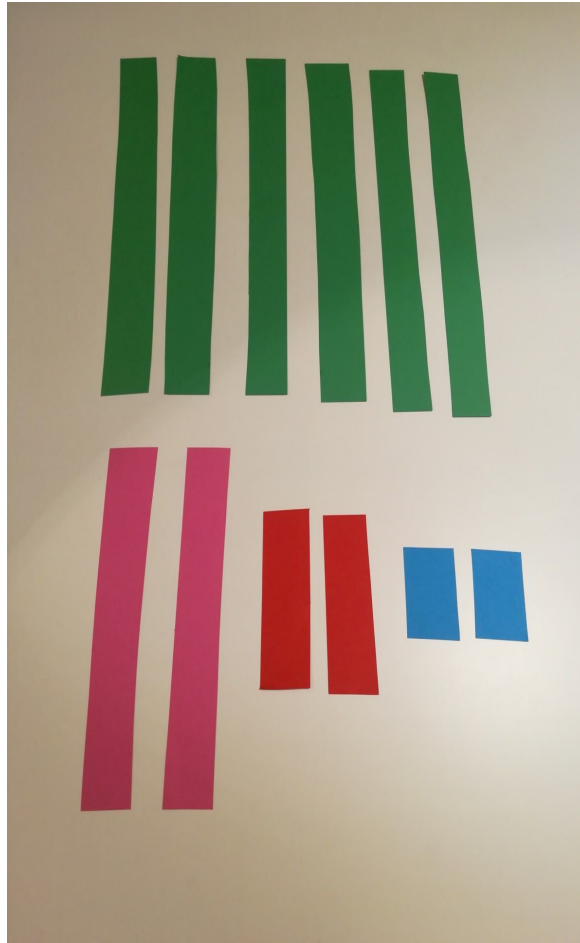


Fig. 5 *Esempio strisce predisposte*

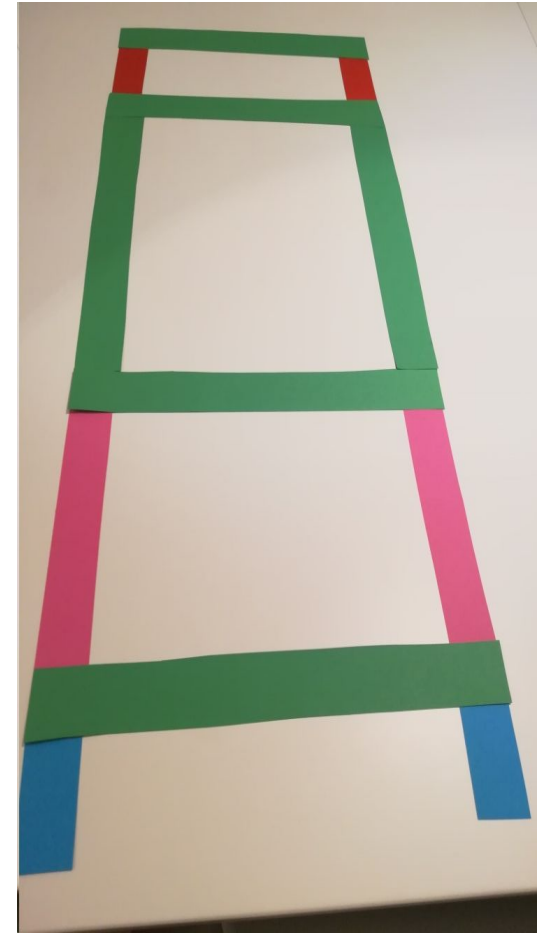


Fig. 6 *Esempio scala*