

## Formazione Matematica - Ambito 9 - IC Rodengo, IC Travagliato

### Parte 2. Giocare bene è già fare matematica

#### Progettazione attività di laboratorio

<b>Nome del gioco</b>	S-PIEGAMI!
<b>Tipologia</b>	Competitivo e collaborativo
<b>Destinatari</b>	Fine classe 4
<b>Traguardo (dalle IINN)</b>	Descrivere figure in base a caratteristiche geometriche, progettare e costruire modelli concreti di vario tipo
<b>Obiettivo principale (dalle IINN)</b>	Descrivere, denominare, classificare figure geometriche identificando simmetrie
<b>Finalità specifica:</b>	Individuare gli assi di simmetria all'interno di poligoni regolari e non
<b>Prerequisiti</b>	Classificare i poligoni regolari
<b>Materiali</b>	Carta da pacco Nastro adesivo Fili di lana Matite colorate
<b>Luogo</b>	Corridoio
<b>Tempi</b>	2 ore per il gioco e 1 ora di restituzione
<b>Composizione delle squadre</b>	Gruppi eterogenei da 4 o 5 creati dall'insegnante

<b>Regole</b>	<p>Si presentano 10 poligoni (vedi allegato) disegnati sul cartellone e appesi al vetro della finestra. Ai bambini si spiega il mandato del gioco: da 4 o 5 figure scelte dagli alunni, tra le 10 date, trovare il maggior numero di possibilità di dividere la figura in due metà sovrapponibili, facendo presente che non è possibile tagliare le figure; ogni squadra ha 5 minuti di tempo per confrontarsi e scegliere le figure su cui vuole lavorare.</p> <p>Scelte le figure, ogni componente della squadra dovrà ricavare la propria figura dalla matrice e tornato nel gruppo si confronterà con i compagni per trovare tutte le metà possibili.</p> <p>Ogni piegatura trovata vale 1 punto; se per ogni figura si trovano tutti gli assi esistenti si guadagneranno ulteriori 2 punti.</p>
<b>Come si decreta il vincitore</b>	<p>Vince la squadra che totalizza il punteggio maggiore. A parità di punteggio, vince la squadra che ha terminato per prima.</p>

