

SEGMENTO CD

PERIMETRO

AREA

VERTICE

ANGOLO

PUNTO Q

INSIEME N

INSIEME Q

INSIEME R

RETTA s

RETTA ORIENTATA

CIRCONFERENZA

CERCHIO

CUBO

PARALLELEPIPEDO

CONO

CILINDRO

SFERA

PARALLELOGRAMMA

ROMBO

QUADRATO

**TRIANGOLO
RETTANGOLO**

RETTANGOLO

**TRAPEZIO
ISOSCELE**

TRAPEZIO SCALENO

**TRAPEZIO
RETTANGOLO**

**TRIANGOLO
ISOSCELE**

**TRIANGOLO
SCALENO**

IPTENUSA

CATETO MINORE

CATETO MAGGIORE

PENTAGONO

ESAGONO

OTTAGONO

ANGOLO RETTO

ANGOLO PIATTO

ANGOLO GIRO

ANGOLO CONVESSO

ANGOLO CONCAVO

ANGOLO ACUTO

ANGOLO OTTUSO

**TRIPLO DI UN
SEGMENTO**
(NON PUOI USARE NUMERI)

**QUADRUPLO DI UN
SEGMENTO**
(NON PUOI USARE NUMERI)

**DOPPIO DI UN
SEGMENTO**
(NON PUOI USARE NUMERI)

**LA TERZA PARTE DI
UN SEGMENTO**
(NON PUOI USARE NUMERI)

**SOMMA DI DUE
SEGMENTI**

**DIFFERENZA DI DUE
SEGMENTI**

**ANGOLI α E β
COMPLEMENTARI**

**ANGOLI α E β
SUPPLEMENTARI**

**ANGOLI α E β
ESPLEMENTARI**

**NUMERI NATURALI
COMPRESI
FRA 3 E 7**

**NUMERI
NATURALI
COMPRESI
FRA 2 E 3**

**NUMERI NATURALI
COMPRESI
FRA 21 E 23**

**NUMERI
NATURALI NON
MINORI
DI 6**

**B è UN SOTTINSIEME
DI A**

**Ho una torta che pesa 40kg.
Ne mangio i $\frac{3}{4}$
Quanta torta rimane?**

(Risposta: 10Kg)

Ho una maglia e mi hanno fatto lo sconto del 25% cioè 30€. Quanto costava la maglia?

(Risposta: 120€)

**Un rettangolo ha un lato triplo dell'altro.
Il suo Perimetro è 80cm.
Calcola
la misura del lato più lungo.**

(Risposta: 30 cm)

Disegna, utilizzando la forma di quadrato, la seguente sequenza di numeri:

1;3;5;7

La classe deve indovinare quale numero viene dopo.

(Risposta: 9)

**Il semiperimetro di un rettangolo è 60cm.
Un lato è la metà dell'altro.
Calcola l'Area
(Risposta: 800 cm^2)**

**In una fattoria ci sono 10 maiali e 18 galli. Quante zampe ci sono?
(Risposta: 76)**

**Un mattone pesa un Kg più mezzo mattone.
Quanto pesa il mattone?
(Risposta: 2Kg)**

**Ho 15 quadrifogli e alcuni trifogli. In totale ho 90 foglioline. Quanti sono i trifogli?
(Risposta: 10)**

**Ho 100 soldati e li devo trasportare con furgoni da 15 posti.
Di quanti furgoni ho bisogno?
(Risposta: 7)**

<p>Rappresenta con un DIAGRAMMA A BLOCCHI la situazione: “la nonna ha preparato 54 biscotti che deve conservare in 6 buste. Quanti biscotti metterà in ogni busta?”</p> <p>I tuoi compagni devono indovinare il risultato.</p>	<p>Scrivi un’addizione con gli addendi a tua scelta. Non calcolare il risultato! Applica all’addizione da te scritta la PROPRIETA’ COMMUTATIVA.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome della proprietà da te applicata.</p>
<p>Scrivi il simbolo che utilizzi per calcolare il “resto” o la “differenza”.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome dell’operazione.</p>	<p>Scrivi in cifre il numero TRECENTOOTTANTANOVE.</p> <p>I tuoi compagni devono dirlo a parole.</p>
<p>Devi disegnare un orologio che indica mezzogiorno e un quarto.</p> <p>I tuoi compagni devono dire che ore sono come se leggessero il display di una radiosveglia.</p>	<p>Devi disegnare un solido che rotola.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>
<p>Devi disegnare una figura piana con tre lati.</p> <p>I tuo compagni devono dire il nome.</p>	<p>Devi disegnare una figura piana con quattro lati uguali a due a due.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>

<p>Devi rappresentare con un disegno la situazione: “in un prato ci sono 4 margherite. Ogni fiore ha 5 petali. Quanti sono in tutto i petali?</p> <p>I tuoi compagni devono capire che vuoi sapere il numero dei petali,osservando il tuo disegno</p>	<p>Scrivi tre coppie di numeri, tali da risultare come segue: 1° coppia: il primo numero è maggiore del secondo; 2° coppia: il primo numero è uguale al secondo; 3° coppia: il primo numero è minore del secondo</p> <p>I tuoi compagni devono individuare le relazioni dicendo “maggiore”,”uguale”, “minore”</p>
<p>Scrivi il numero TRECENTONOVANTATRE in cifre.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il successivo.</p>	<p>Disegna un orologio che indica le undici meno un quarto.</p> <p>I tuoi compagni devono dire l’ora,come leggessero il display di una radiosveglia.</p>
<p>Scrivi il numero CINQUECENTO in cifre.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il precedente.</p>	<p>Scomponi il numero QUATTROCENTODUE.</p> <p>I tuoi compagni devono comporlo e dirlo in lettere.</p>
<p>Scrivi il numero DUECENTONOVANTANOVE in cifre.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il successivo.</p>	<p>Disegna un orologio che indica le ventidue.</p> <p>I tuoi compagni devono dire l’orario.</p>

<p>Disegna un punto.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>	<p>Devi scrivere tre numeri successivi che hanno come comando “ + 3”.</p> <p>I tuoi compagni devono capire il COMANDO della freccia (sulla quale non devi scrivere né l’operatore né il numero).</p>
<p>Scrivi un numero a tua scelta. Scrivi il suo precedente.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il successivo.</p>	<p>Disegna una linea verticale.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>
<p>Disegna una linea di confine.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome della parte di piano racchiusa dalla stessa.</p>	<p>Disegna una linea mista aperta.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>
<p>Scomponi il numero SETTANTASETTE.</p> <p>I tuoi compagni devono comporlo dicendo lo stesso in lettere.</p>	<p>Disegna il simbolo che indica una moltiplicazione.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome dell’operazione.</p>

<p>Disegna un cubo e colora una faccia.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome della figura piana evidenziata da te.</p>	<p>Disegna un orologio che indica la mezzanotte.</p> <p>I tuoi compagni devono dire l’ora.</p>
<p>Disegna una linea chiusa intrecciata curva.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>	<p>Disegna un orologio che indica le cinque e mezza del pomeriggio.</p> <p>I tuoi compagni devono dire l’ora come leggessero il display di una radiosveglia.</p>
<p>Rappresenta la situazione con un disegno: Nel cielo primaverile volano tre coccinelle, tre punteruoli rossi e tre rondini. Quante ali in tutto?</p> <p>I tuoi compagni devono indovinare il numero delle ali.</p>	<p>Disegna un orologio che segna le tre e venticinque minuti del pomeriggio.</p> <p>I tuoi compagni devono dire l’ora come leggessero il display di una radiosveglia.</p>
<p>Disegna una linea chiusa intrecciata curva.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>	<p>Rappresenta la situazione con un diagramma a blocchi. (puoi scrivere i numeri e l’operatore): “La mamma ha decorato con le perline 5 sacchetti di tessuto. Su ogni sacchetto ha messo 9 perline. Quante perline ha utilizzato in tutto la mamma?</p> <p>I tuoi compagni devono dire il risultato.</p>

<p>Scrivi tre numeri pari successivi.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il quarto numero.</p>	<p>Scrivi tre numeri dispari successivi, ma tutti più grandi di 20.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il quarto numero.</p>
<p>Scrivi i numeri dispari compresi tra 350 e 360.</p> <p>I tuoi compagni devono dire la caratteristica di questi numeri rappresentati.</p>	<p>Rappresenta la situazione con un diagramma a blocchi. (puoi scrivere i numeri e l'operatore): “La mamma ha preparato 25 pizzettine. Gli invitati ne mangiano 18. Quante pizzettine restano nel vassoio?”</p> <p>I tuoi compagni devono dire il risultato.</p>
<p>Scrivi il segno che indica “minore”.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>	<p>Scrivi il segno che indica “maggiore”.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>
<p>Disegna un parallelepipedo.</p> <p>I tuoi compagni devono dire il nome.</p>	<p>Scrivi il numero TRECENTOCINQUANTASEI in cifre. Ad esso toglì una centinaia e scrivi il numero ottenuto.</p> <p>I tuoi compagni devono capire che operazione hai fatto.</p>

Disegna una lattina di Coca-Cola.

I tuoi compagni devono capire che vuoi sapere a quale solido corrisponde e quindi devono dire il nome dello stesso.

Scrivi il simbolo che indica una “distribuzione”, una “ripartizione” di quantità fra parti uguali.

I tuoi compagni devono dire l'operazione corrispondente.

Un'operazione ti permette di ripetere per uno stesso numero di volte una certa quantità.
Scrivi il simbolo.

I tuoi compagni devono dire il nome dell'operazione. Non è il +!

Disegna una linea obliqua.

I tuoi compagni devono dire il nome.

Scrivi il numero
DUECENTOSETTANTACINQUE in cifre.
Ad esso aggiungi una centinaia e scrivi il numero ottenuto.

I tuoi compagni devono capire che operazione hai fatto.

Devi scomporre il numero
CENTOCINQUANTOTTO.

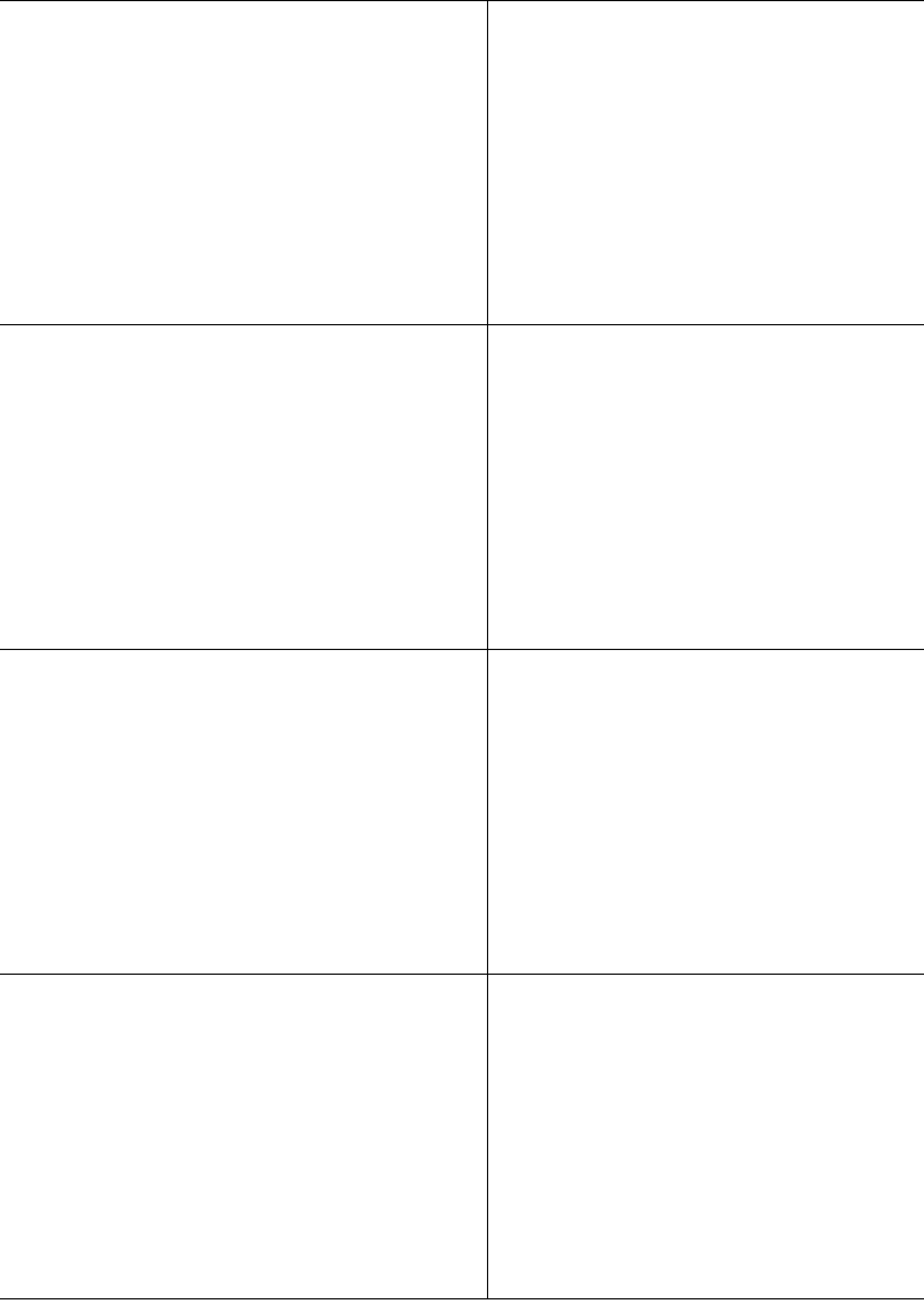
I tuoi compagni devono comporlo dicendo il numero in lettere.

Scrivi il simbolo che indica “uguale”.

I tuoi compagni devono dire il nome.

Devi scrivere un'addizione con questi addendi:
quarantacinque + ottantasette + cinque.
Applica ad essa la proprietà associativa.

I tuoi compagni devono dire il nome della proprietà da te utilizzata.



PICTIONARY MATH

ISTRUZIONI:

Ci si divide in 2 squadre e a turno gioca un concorrente per squadra rivolgendosi ai propri compagni, ognuno dei quali ha come supporto per lavorare un foglio e una penna .

Parte il cronometro (3 minuti). Il concorrente estrae una carta dal mazzo, legge la consegna e con il solo ausilio di una rappresentazione grafica adeguata disegna la consegna e cerca di fare indovinare ai propri compagni l'oggetto matematico scritto sulla carta, oppure il dato di un problema, oppure la soluzione del problema proposto.

Il concorrente non può gesticolare né parlare ma può utilizzare solo un disegno e i seguenti simboli:

?	+	-	*	:	x	%	>	<	=	≠	≥	≤	→	€	U
C	numeri e lettere <u>sulla figura</u>														

Appena un concorrente della squadra indovina la carta, il disegnatore può passare alla carta successiva.

Scaduto il tempo, la pedina della squadra si muove di tante caselle quante sono le carte indovinate (come nel gioco dell'oca). Il gioco a questo punto passa all'altra squadra.

Vince chi è arrivato più avanti nel percorso a conclusione di partita.

RUOLO DELLO SPERIMENTATORE: guidare l'alternarsi delle squadre, gestire l'ordine del gioco, ascoltare le risposte date e giudicare se sono corrette o sbagliate, guidare il giocatore di turno nella rappresentazione.

N.B. Il punto è valido solo se è corretta sia la rappresentazione sia la risposta data (ad esempio se la squadra indovina ma la rappresentazione è formalmente scorretta, lo sperimentatore invita la squadra a "correggere" il disegnatore fino a che la rappresentazione non è giusta).

Carte per 1° media/ 5° elementare:

CARTE ROSSE: oggetti matematici

CARTE NERE: dati di un problema

CARTE VERDI: problemi geometrici

CARTE BLU: problemi aritmetici

CARTE VIOLA: situazioni problematiche varie

Carte per 3° elementare

CARTE ARANCIONI

Carte per scuola dell' infanzia:

IMMAGINI REALI