



Erasmus+ **MISSION MATHS**



# Paying with Maths

**Classe IIIA**

**Scuola Primaria La Massa**

**Istituto Comprensivo Rignano - Incisa**

**Insegnanti Marzi M., Ricci M., Romoli C., Teri B.**

# Playing with Maths



## **Attività prevista dal progetto:**

A1 – giochi per favorire il pensiero logico  
e la capacità di problem solving

# Playing with Maths



## Attività realizzata in classe

Durante le ore di potenziamento del primo quadrimestre, sono state programmate attività che vedevano gli alunni della classe coinvolti in giochi matematici, divisi a piccoli gruppi eterogenei

# Playing with Maths



## Giochi di tipo combinatorio

L'attività propone un gioco in cui gli alunni devono prestare molta attenzione alle indicazioni presenti nelle consegne, allo scopo di trovare la giusta collocazione delle cifre

Ci sono due soluzioni possibili!

5	1	7
3	4	6
9	8	2

<del>1</del>	<del>2</del>
<del>3</del>	<del>4</del>

<del>5</del>	<del>6</del>	<del>7</del>	<del>8</del>	<del>9</del>
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

Obiettivo: Sviluppare abilità di tipo logico in un contesto di gioco.

# Playing with Maths



## Calcolo rapido

Questa attività permette agli alunni di applicare una semplice strategia di calcolo rapido utile per raggiungere rapidamente la vetta

Giocare con i NUMERI ATTIVITÀ 7

### LA SCALATA

■ Aiuta l'alpinista a scegliere il percorso giusto per arrivare in vetta tenendo presente che le tappe distano 99 passi l'una dall'altra, poi colora la soluzione.

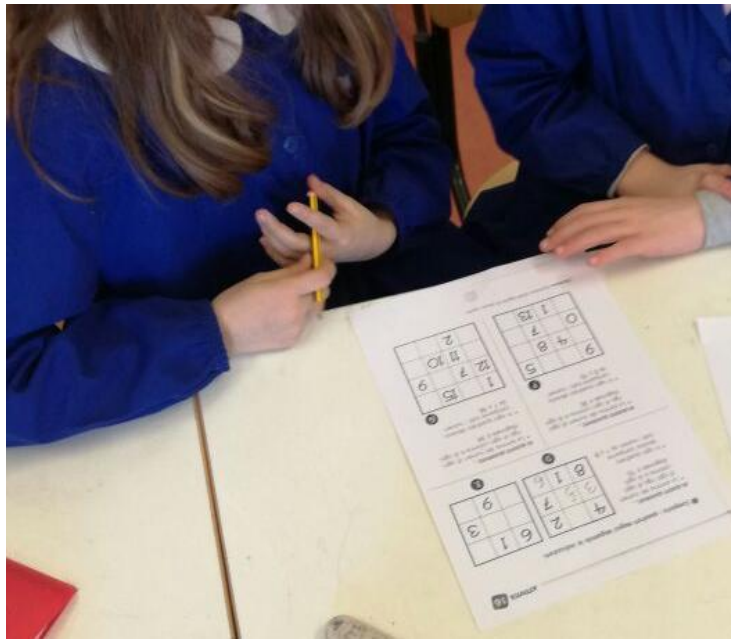
Attività: Esercitare le abilità di calcolo rapido in un contesto di gioco.

# Playing with Maths



## Quadrati magici

I ragazzi devono comprendere la regola che disciplina la costruzione di ciascun quadrato



**TARTARUGHE... QUADRATEI**

■ Leggi le regole che disciplinano i quadrati magici, calcola e completa.

Nel quadrato magico la somma dei numeri di ogni riga, di ogni colonna e di ogni diagonale dà sempre lo stesso risultato.

**A**

2	9	4
7	5	3
6	1	8

Il risultato magico è 15.

**B**

7	0	5
2	4	6
3	8	1

Il risultato magico è 12.

**C**

16	2	3	13
5	11	10	8
9	7	6	12
4	14	15	1

Il risultato magico è 34.

**Due righe per sapere...**  
La leggenda narra che i Cinesi inventarono il gioco del quadrato magico osservando il guscio di una tartaruga emersa da uno dei tanti fiumi che attraversano questo Paese.

Obiettivo: Esercitare abilità logiche di calcolo rapido.

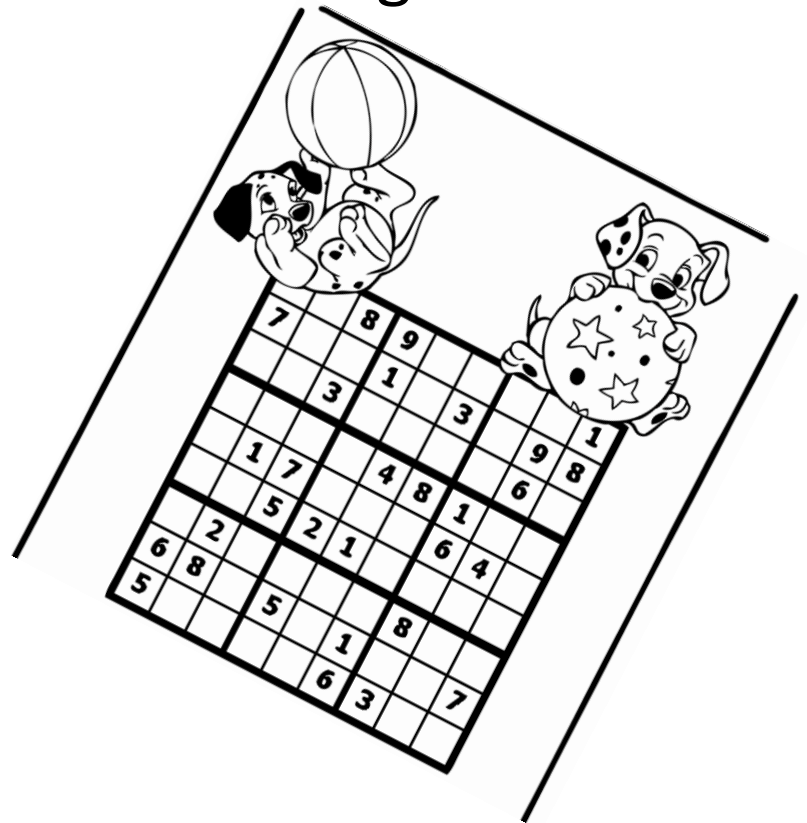
# Playing with Maths



## Sudoku

Consiste nel riempire dei quadrati con i numeri, in genere da 1 a 9, tenendo conto delle strategie di base dei quadrati magici

ESEMPIO DI SUDOKU PER BAMBINI



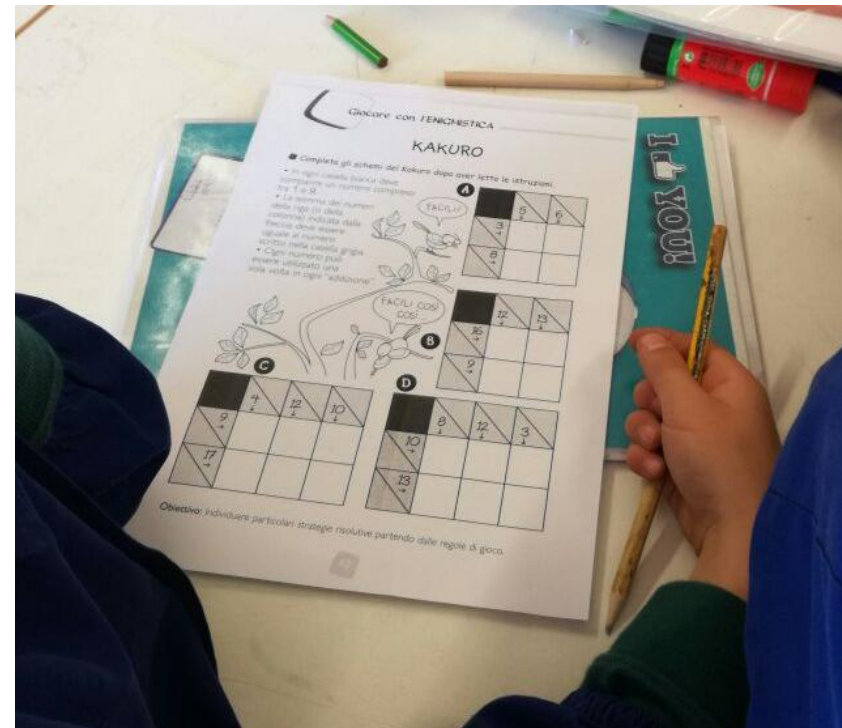


# Playing with Maths



## Kakuro

Un'elaborazione più avanzata e complessa del quadrato magico; le competenze matematiche da mettere in campo riguardano la composizione dei numeri, partendo da quelli più piccoli per i quali poche sono le possibilità di formazione



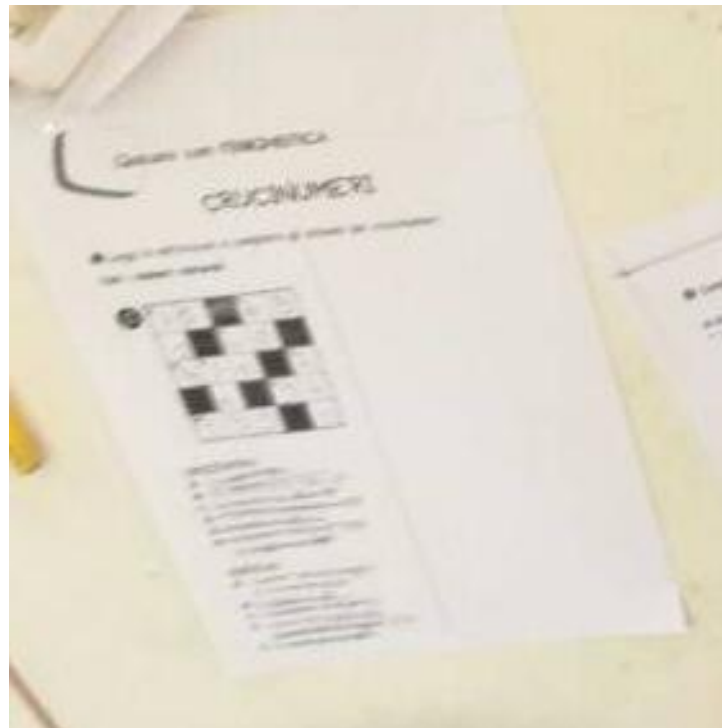


# Playing with Maths



## Crucinumeri

Simpatiche attività ludiche, semplici da risolvere, in quanto seguono le regole delle parole crociate



# Playing with Maths



## Bingo

Attività svolta per il riconoscimento dei numeri in lingua inglese

