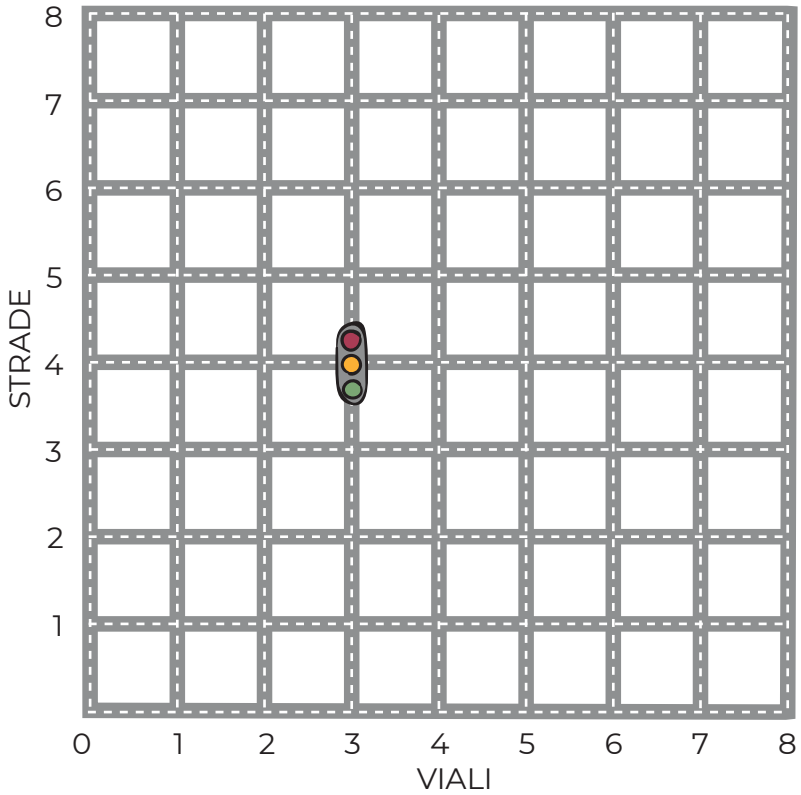
Nome: .....

Data: .....

INDOVINA DOVE SONO

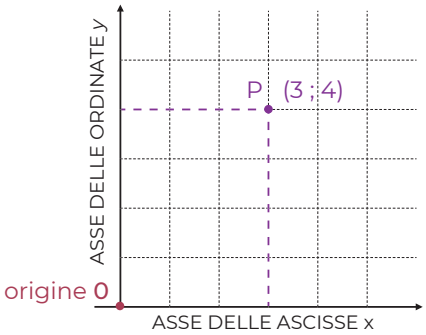
Jack e Susy hanno disegnato una mappa di una città dove tutti i quartieri sono quadrati congruenti. Hanno poi numerato da 1 a 8 sia i viali che attraversano la città in verticale, sia le strade che l'attraversano in orizzontale.
Per abbellire la città, Jack disegna un semaforo all'incrocio tra il viale 3 e la strada 4.



Aiuta Jack e Susy a completare il loro lavoro: disegna una fontana, una rotonda e un albero negli incroci indicati in tabella. Poi scegli tu dove collocare gli altri elementi della tabella, scrivendo i numeri dei viali e delle strade e disegnandoli sulla mappa. Inoltre aggiungi nelle righe vuote nuovi elementi che vuoi inserire.

Elemento	Viale n.	Strada n.
Semaforo	3	4
Fontana	2	7
Rotonda	1	6
Albero	7	2
Edicola		
Chiosco		
Tombino		

Il PIANO CARTESIANO è un sistema di riferimento costituito da due assi perpendicolari tra loro che si incontrano in un punto detto ORIGINE, che di solito si indica con O. Ogni punto del piano cartesiano è individuato dalle sue COORDINATE: (ASCISSA ; ORDINATA).
L'ASCISSA si legge sull'asse orizzontale, che di solito si indica con x, mentre l'ORDINATA sull'asse verticale, che di solito si indica con y.



Ora che la città è completa, i due amici decidono di giocare a nascondino sulla mappa! Uno sceglie un elemento da cui partire e comunica all'altro di quante strade si sposterà verso l'alto o verso il basso e di quanti viali verso destra o sinistra. Il compagno deve individuare le coordinate dell'incrocio di arrivo e guadagna un punto se sono corrette. Poi si invertono i ruoli. Completa la seguente partita e divertiti a giocare a nascondino sulla mappa con un tuo compagno.

Parto dal semaforo e mi sposto di 4 viali verso destra e di 1 strada verso il basso. Dove sarò?

Ti ho preso! Sei nell'incrocio di coordinate

(..... ; .....)!

© MaMa - DECS - Divisione della scuola