

PICTIONARY MATEMATICO

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Geometria; Grandezze e misure.



Conoscere e rappresentare oggetti e concetti matematici utilizzando diversi registri.



Senso del numero in generale; sistema numerico decimale in generale; sottoinsiemi dei numeri naturali in generale; interpretazioni dei numeri razionali in generale; operazioni in generale; figure dello spazio; passaggio spazio-piano in generale; figure del piano in generale; trasformazioni geometriche in generale; lunghezza in generale; ampiezza degli angoli in generale; area in generale; volume e capacità in generale; massa in generale; tempo in generale; valore monetario; altre grandezze.

Si tratta di una variante matematica del classico gioco da tavolo *Pictionary*. I giocatori si cimentano in disegni di ogni tipo, con l'obiettivo di fare indovinare ai propri compagni delle parole misteriose, guadagnando dei punti. Divertendosi, gli allievi consolidano le proprie competenze ritornando su concetti già trattati in classe e riflettendo sulle modalità per rendere la propria comunicazione tramite disegno il più efficace possibile.

NUMERO DI GIOCATORI:	4+
DURATA MEDIA:	20 min
COMPLESSITÀ:	bassa
STRATEGIA:	nulla

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di far indovinare delle parole misteriose ai propri compagni di squadra, disegnandole senza utilizzare simboli, lettere o numeri.

Preparazione

Gli allievi vengono divisi in squadre. Ogni squadra deve essere composta da almeno 2 componenti; per uno svolgimento ottimale del gioco, si consiglia di non avere squadre con più di 4 componenti. Ogni squadra riceve una matita e dei

fogli bianchi e sceglie una propria postazione, il più distante possibile da quelle avversarie.

Il docente seleziona dal mazzo delle parole misteriose quelle che sono alla portata di tutta la classe. Le parole, che fanno riferimento a oggetti o concetti matematici, devono quindi essere conosciute dagli allievi.

All'interno di ogni squadra viene designato un disegnatore. A ogni turno di gioco il disegnatore cambia, in modo che tutti svolgano il ruolo più volte entro la fine della partita.



Svolgimento

Il docente mostra segretamente a tutti i disegnatori la parola misteriosa. Da questo momento, i disegnatori non possono più parlare o fare gesti. I disegnatori tornano alle proprie postazioni e cominciano a disegnare. I compagni di squadra dei disegnatori devono indovinare la parola misteriosa e possono tentare quante volte vogliono.

Se i compagni non individuano la parola, il disegnatore continua a disegnare senza interrompersi. Se i compagni indovinano, il disegnatore alza la mano per comunicarlo.

A questo punto il docente interrompe momentaneamente il gioco e verifica con i compagni di squadra che la parola sia stata individuata correttamente. Se la parola non è stata indovinata o la risposta non è completa, allora tutti i disegnatori possono riprendere a disegnare. Se invece la parola è stata individuata la squadra guadagna un punto e si procede con un secondo turno di gioco, cambiando disegnatori.

Fine del gioco

Giocando a tempo, vince la squadra che ha totalizzato più punti allo scadere del timer. Giocando a punti, vince la squadra che per prima totalizza un certo numero di punti stabilito a priori dal docente.

Possibili sviluppi

Le carte con le parole misteriose fornite in **Allegato** possono essere modificate dal docente in modo che il gioco risulti più o meno difficile. È possibile ampliare il mazzo nel corso dell'anno scolastico, man mano che gli allievi conoscono nuovi concetti matematici.

Un'altra interessante attività riguarda la creazione da parte degli allievi delle carte con le parole misteriose: in questo caso, sono loro stessi a scegliere e a scrivere le parole da individuare, creando il mazzo che poi viene utilizzato per giocare.

Il gioco può essere svolto anche a grande gruppo con un bambino che ricopre il ruolo del disegnatore alla lavagna e gli altri che individuano la parola e alzano la mano. Chi fornisce la risposta corretta diventa disegnatore.

Materiale

Matite, gomme, fogli e carte per giocare a Pictionary matematico (**Allegato**).















