



Incontri con la Matematica n° 23

Castel S. Pietro Terme, 6 - 7 - 8 novembre 2009

*“Tutto dipende da dove vuoi
andare”...*

Giochi e problemi di percorso

Aurelia Martini (Pinerolo)



**Il minigolf
della
preistoria**



**Il minigolf
della
preistoria
su scala
ridotta**

DOPO QUELLO
 NE HAI ANCORA
 5. ATTENTO!
 SCEGLI LA
 STRADA GIUSTA.



"VIENI QUI,
 VIENI QUI!"

ANCORA UN
 COLPO E FAI
 BUCIA.



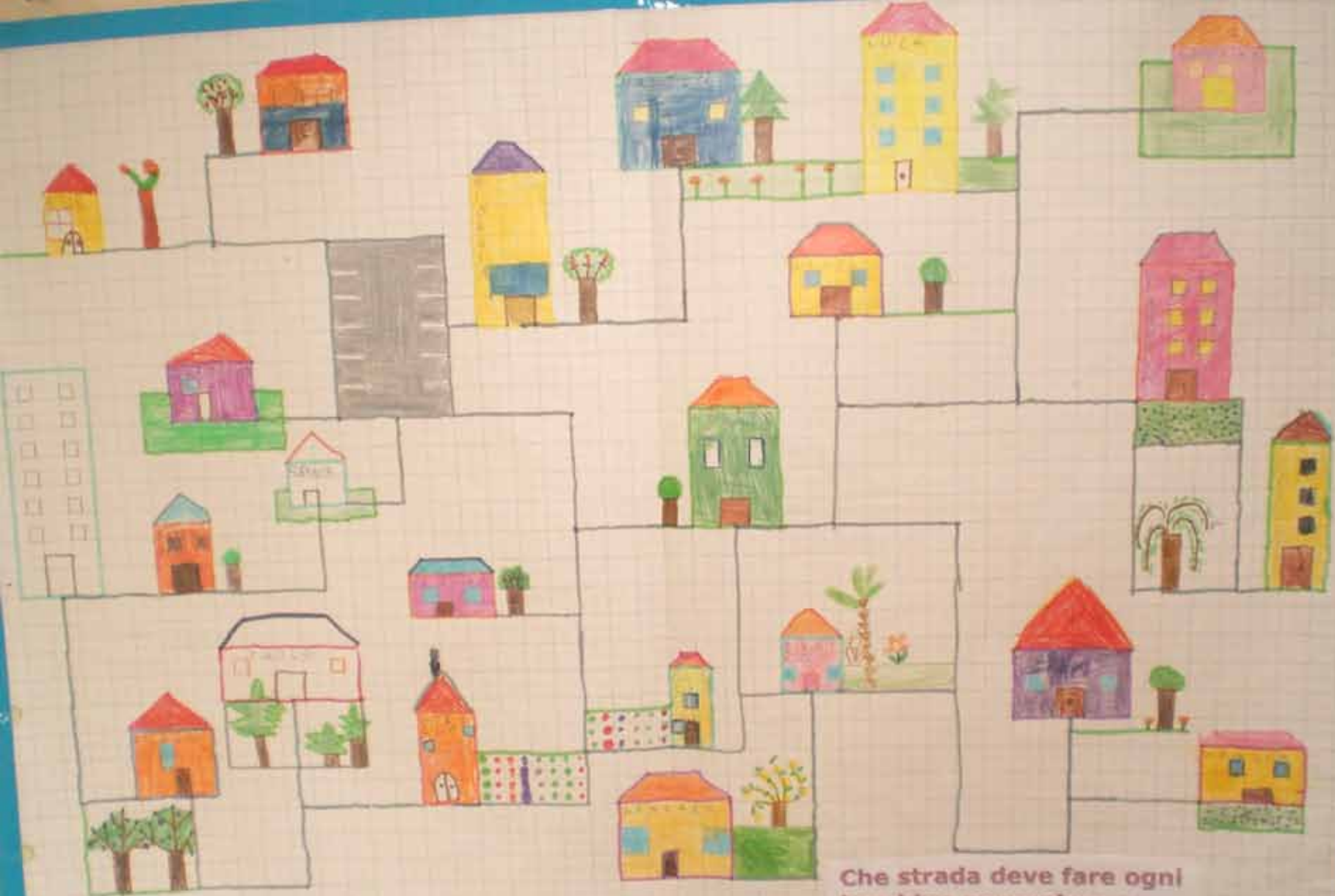
MINIGOLF della PREISTORIA



*COSI' NE HAI SALTATO UNO!







Che strada deve fare ogni
bambino per andare a
trovare tutti i suoi amici?

CACCIA AL TESORO



PARTENZA

Apri le buste,
leggi le indicazioni



- e fai il tuo percorso



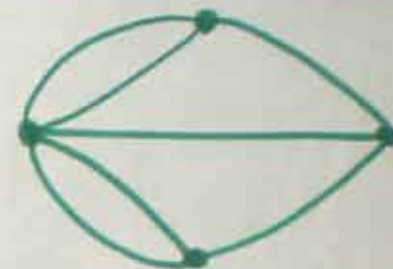


I bambini
provano a
risolvere il
problema dei
ponti di
Koenigsberg



RIUSCIRÀ

IL GIGANTE A
CHIUDERE
TUTTI I CANALI
DEL SUO GIARDINO?



Il gigante egoista

Dal grafo al labirinto del
Gigante egoista

Zio Tobia e i suoi animali



Zio Tobia deve portare da mangiare a tutti i suoi animali. Che percorso deve fare per passare da ognuno una volta sola?



**Plastico che
rappresenta il
contesto di un
problema di
percorso.
Sul plastico i
bambini tornano
a giocare**



STRADE SENZA INCROCI



Ogni animale
deve raggiungere
il suo cibo
senza incrociare
la strada
degli altri
animali



Tane e gallerie

Dalla storia
Topini giramondo

Case e garages



IL PROBLEMA DEI TRENI



Una diversa rappresentazione
del problema di Zio Tobia

BELLA E LA BESTIA

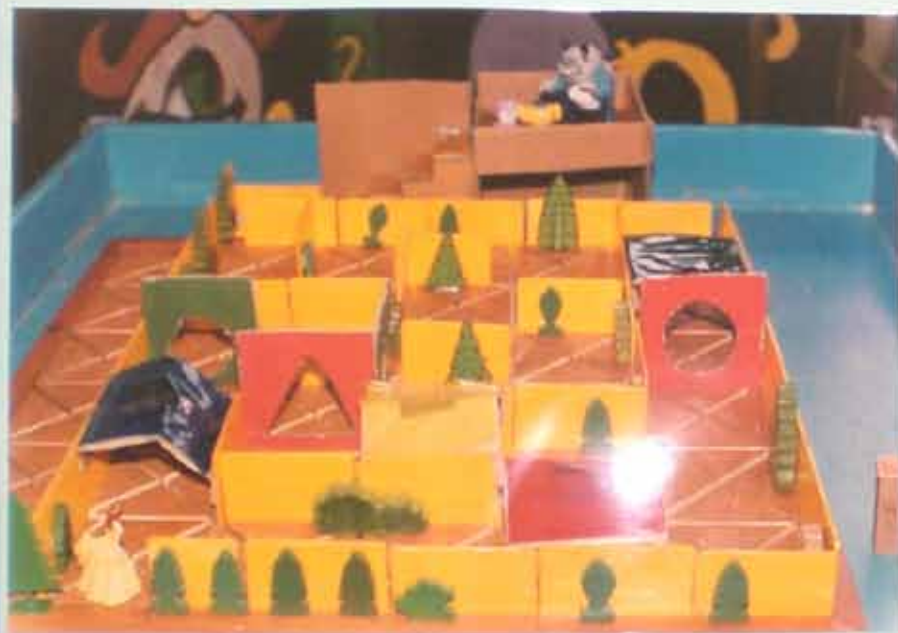
favoriscono la motivazione e la partecipazione. Sono un contesto privilegiato per molte esperienze e molte scoperte.

LE FOTO SONO FOTOGRAFIE TRATTI DALLE RIPRESE DI UNA RAPPRESENTAZIONE TEATRALE DELLA STORIA

Nell'azione teatrale i protagonisti devono orientarsi in un labirinto



BELLA
PARTE
ALLA RICERCA
DEL PAPA'



CHI TROVA
ALLA FINE
DEL SUO
PERCORSO



Harold e Grato

Una fiaba diventa
stimolo e supporto per
tante scoperte anche
per quanto riguarda
l'orientamento
spaziale

Se gli uccellini si
mangiano le briciole ...



Un plastico
e
un problema

BABBO NATALE e la BEFANA portano i doni



Ogni bimbo nella sua casa dorme aspettando l'arrivo di Babbo Natale o della Befana.
Al mattino tutti i bimbi troveranno un dono sul cuscino



La città è un labirinto
dove occorre
sapersi orientare

... e seguire attentamente le indicazioni dei segnali



PERCORSI E
PROBLEMI
AL LUNA PARK



La ricostruzione
del
LUNA PARK:
un'ulteriore
opportunità



Girando
per il
Luna Park



Riusciremo a visitare
tutte le attrazioni e
a fare tutti i giochi?

IL GRANDE LABIRINTO



UN MATERIALE PER
TANTE ESPERIENZE



AVVENTURA
SCOPERTA
TORNARE SUI PROPRI PASSI
RISOLVERE PROBLEMI
...SOPRATTUTTO
DIVERTIRSI



ALICE SI È PERSA NEL
BOSCO.
ANDIAMO A CERCARLA.
TROVATA !!!



LA PRINCIPESSA È PRIGIONIERA
NEL CASTELLO. VOGLIAMO
LIBERARLA. PARTIAMO.

ECCO IL CASTELLO. LIBERIAMO
LA PRINCIPESSA E PORTIAMOLA
VIA CON NOI.



I PANNELLI MOBILI DEL
GRANDE LABIRINTO
CREANO MOLTI E
DIVERSI CONTESTI CHE
STIMOLANO
L'AVVENTURA E LA
VOGLIA DI ESPLORARE



giochi

di

percorso



à raggiungere

per
1°



Chi
riuscirà



il castello?



RIUSCIRÀ
IL GATTO

ad ac-
chiappare
il topo?



Problemi in fattoria





Il percorso di Alice

SEGUI LE INDICAZIONI DI BRUNETTA E TRACCIA IL PERCORSO DI ALICE.

VAI ☐ 1 PASSI. VAI ☐ 3 PASSI. VAI ☐ 2 PASSI.
 VAI ☐ 4 PASSI. VAI ☐ 7 PASSI. VAI ☐ 6 PASSI.
 VAI ☐ 8 PASSI. VAI ☐ 2 PASSI. VAI ☐ 2 PASSI.



Ogni bambino decide
quali indicazioni dare





**Black a
pavimento**

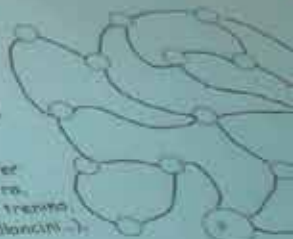




Scopri il gusto
autentico tutti i giorni. Possederlo in ogni
occasione. **2,200.000**

2 ore di gioco
in partenza: è all'entrata del Luna park,
arriva alla base spaziale.

ma per questo bisogna fare per poter
tutte le postazioni (giro
fino a 300m, ottovolante, gelato, treno
ruota panoramica, venditore di palloncini...)
ma una volta sola?





The image shows a hand-drawn map of a village on a yellow background. The map features several buildings: a blue house with a red roof, an orange house, a tall brown tower, a blue house with a red roof, a white house with a red roof, a long orange building, and a blue house with a red roof. A central figure, a person in a blue suit, stands on a path. The map is divided into green areas with small white flowers and a blue area with small green trees. A yellow speech bubble with a black outline and three yellow dots above it contains the text "Il problema del postino" in purple. The map is placed on a wooden table.

**Il problema
del postino**

Salvare capra e cavoli





IL CUNICOLO

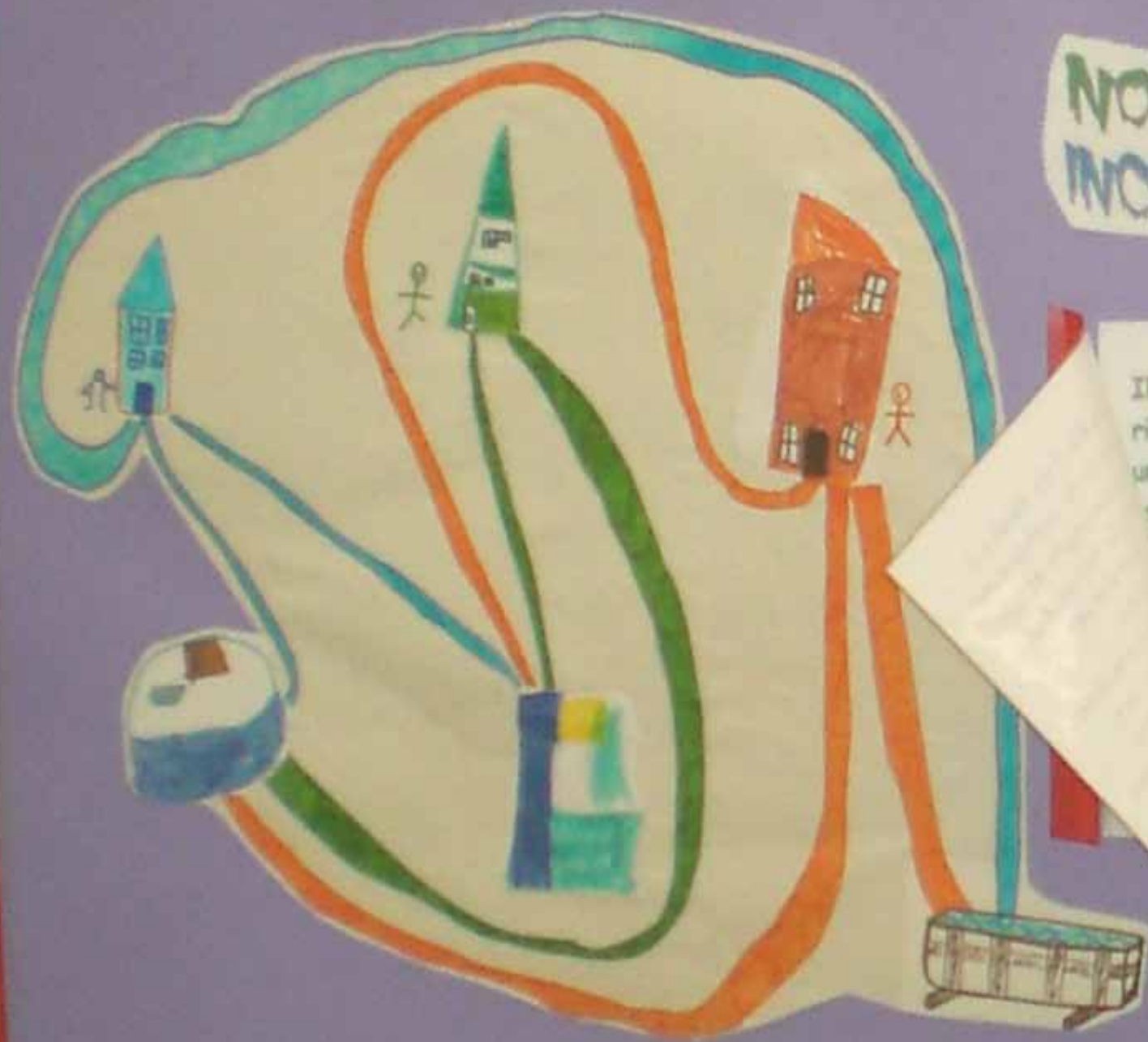


UN CIRCUITO



Саша и гости





**NON VOGLIO
INCONTRARTI**

Il sig. Verdi non
riesce a costruire
una strada che non
scroci le altre per
aggiungere
beveratoio.

proponi:
ma un ponte così lo
ha il signor Verdi
e non incrocia.

MEMO STRATEGA

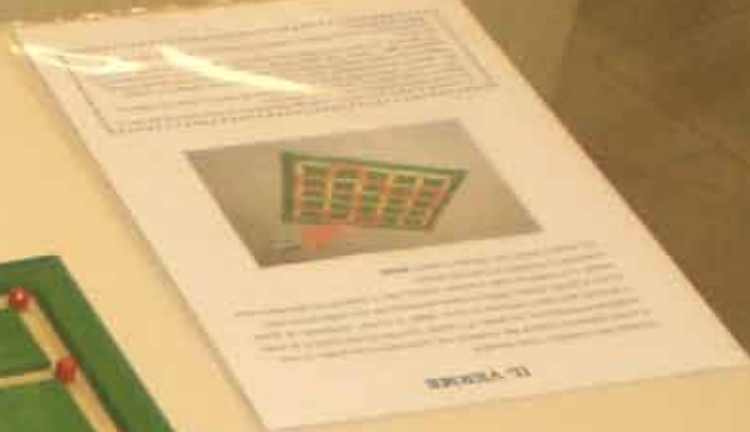
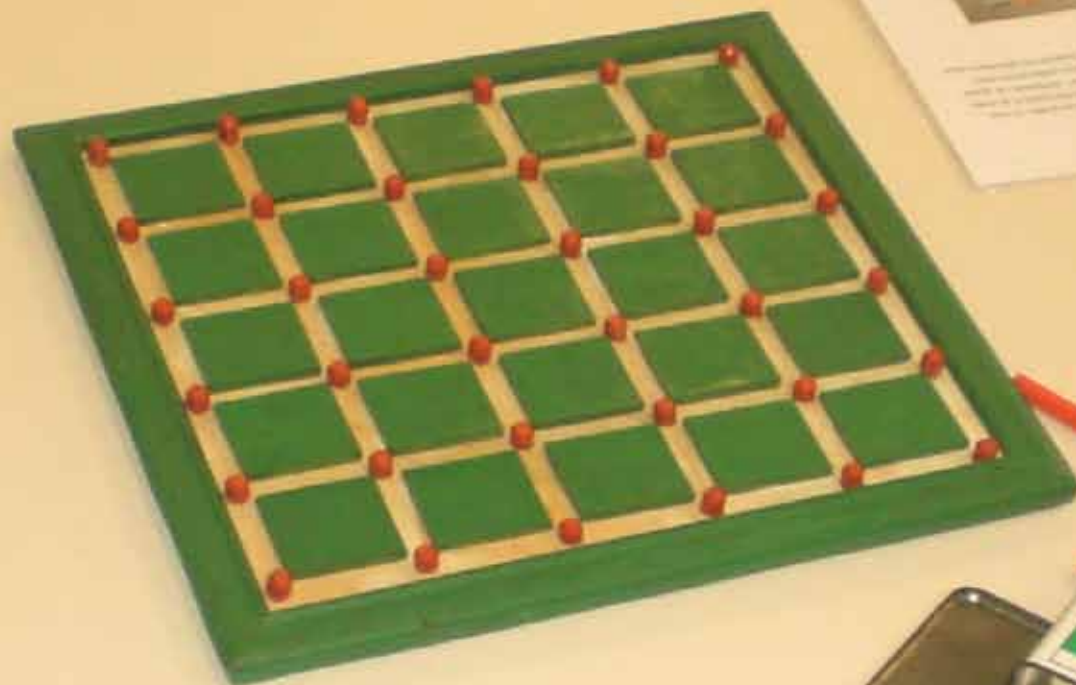


**TANTI
GIOCHI
IN
UNO**



black





IL VERME

GALE

