



# 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



DOPÒ QUELLO  
CHE HAI ANCORA  
S. ATTENTO!  
SCEGLI LA  
STRADA GIUSTA!



## MINIGOLF della PREISTORIA



"VIENI QUI,  
VIENI QUI!"

"ANCORA UN  
COLPO E FAI  
BUCA!"



"COSÌ NE HAI SALTATO UNO!"



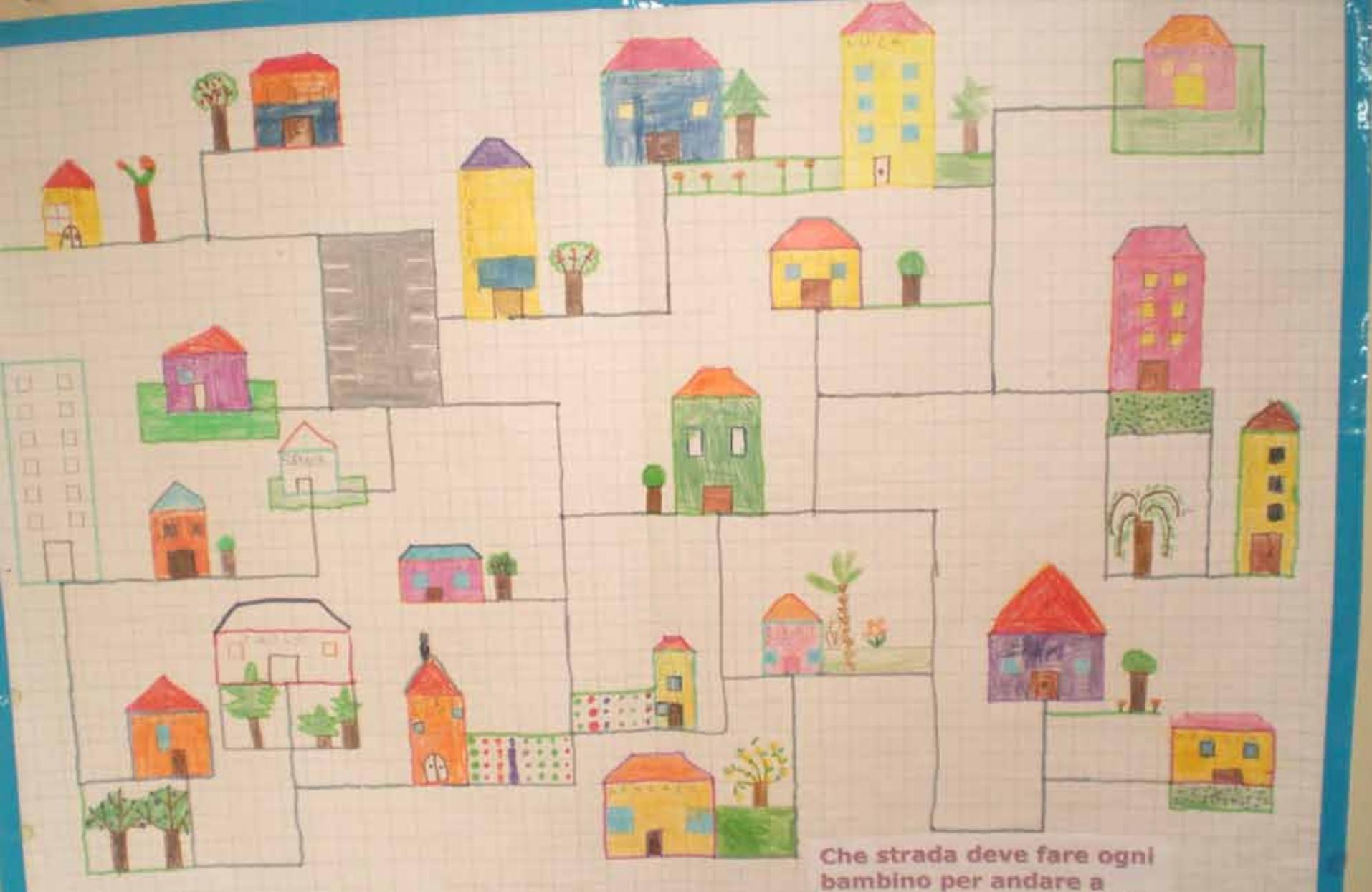


# Il problema di Bruna la talpa

# Che strada devi fare

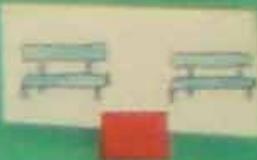


Percorsi in città



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

# GACCIA AL TESORO



Apri le buste,  
leggi le indicazioni



~ e fai il tuo percorso

PARTENZA



I bambini provano a risolvere il problema dei ponti di Koenigsberg

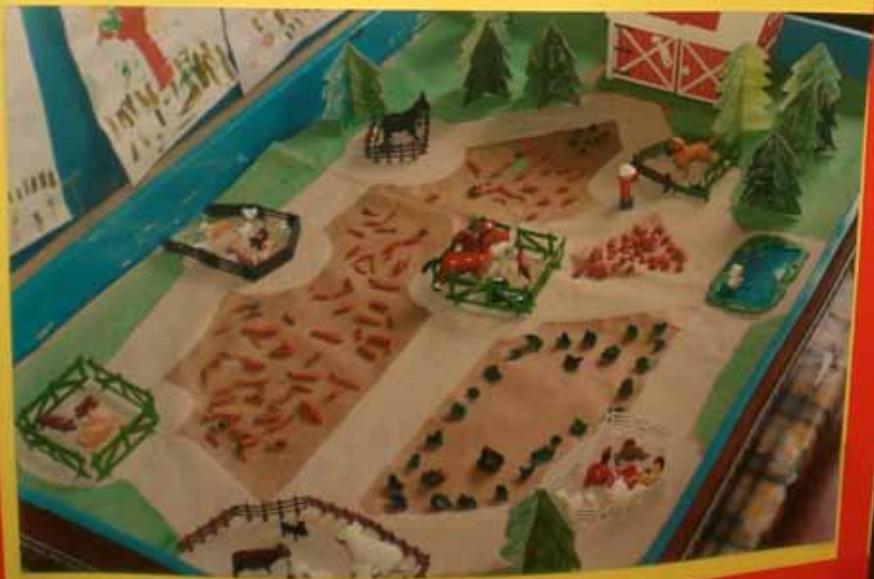


# Dal grafo al labirinto del Gigante egoista

## Zio Tobia e i suoi animali

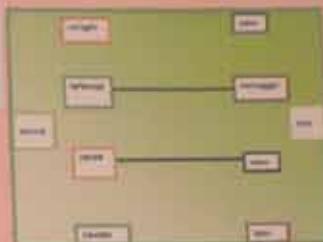


Zio Tobia deve portare da mangiare a tutti i suoi animali. Che percorso deve fare per passare da ognuno una volta sola?



**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



Cose e garage



**IL PROBLEMA DEI TRENI**



Una diversa rappresentazione  
del problema di Zio Tobia

# BELLA E LA BESTIA

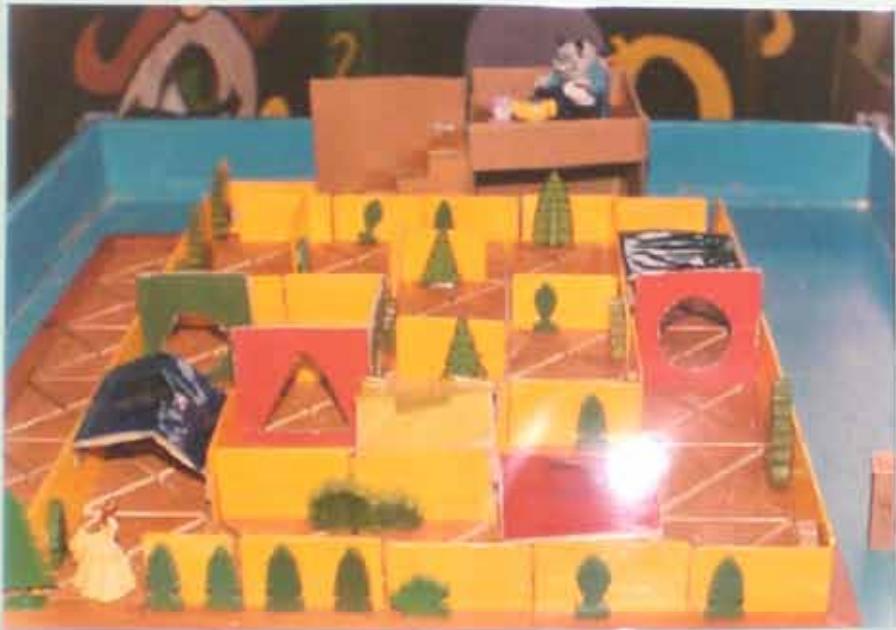
favoriscono la motivazione e la partecipazione. Sono un contesto privilegiato per molte esperienze e molte scoperte.

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

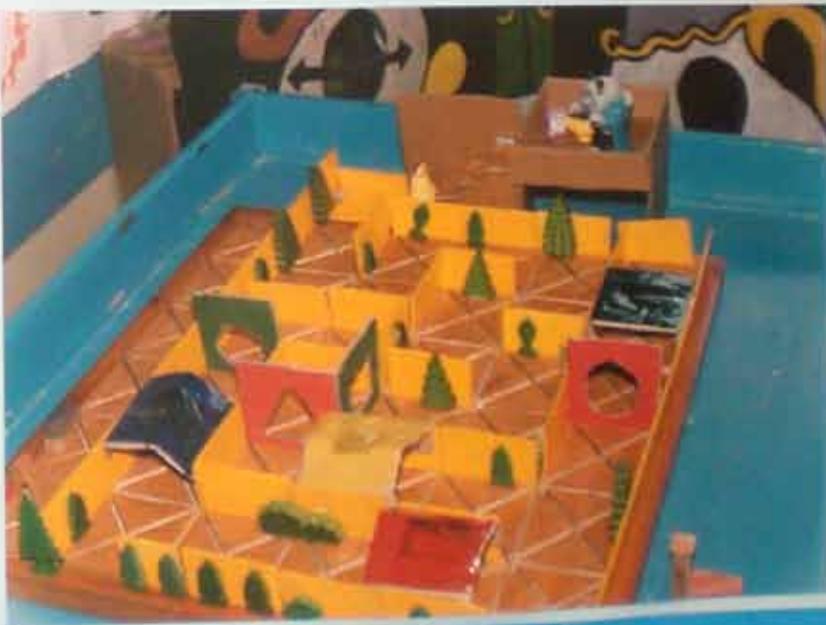
Nell'azione teatrale i protagonisti devono orientarsi in un labirinto



BELLA  
PARTE  
ALLA RICERCA  
DEL PAPA'



CHI TROVA  
ALLA FINE  
DEL SUO  
PERCORSO



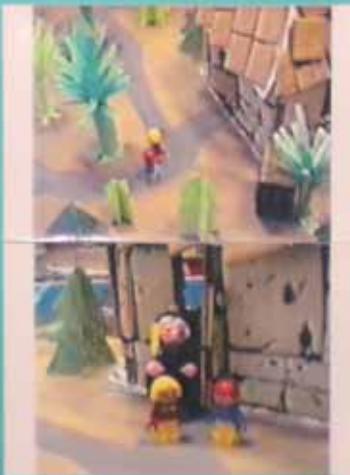


## Hansel e Gretel

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

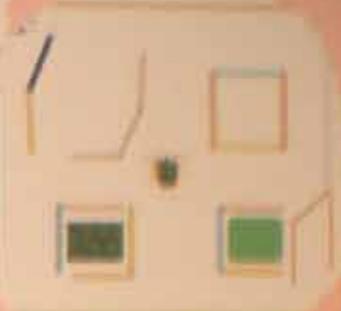


Ogni bimbo nella sua casa dorme aspettando l'arrivo di Babbo Natale o della Befana.  
Al mattino tutti i bimbi troveranno un dono sul cuscino



*La città è un labirinto  
dove occorre  
scoprirsi e orientarsi.*

*... e seguire attentamente le indicazioni dei segnali*



# PERCORSI E PROBLEMI ALLUNA PARK



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  
SCOPIERA  
TORNARE SUI PROPRI PASSI  
RISOLVERE PROBLEMI  
... SOVRATTUTTO  
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



a raggiungere

per  
1°



Chi  
riuscirà

il castello?



# di percorso



RIUSCIRÀ  
IL GATTO

ad ac-  
chiappare  
il topo?



# Problemi in fattoria





# Il percorso di Alice

REGOLE: INDICAZIONI DI BRUNETTA E TRACCA IL PERCORSO DI ALICE.

- VAI  5 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



# IL LUNA PARK





Il problema  
del postino

# Salvare capra e cavoli



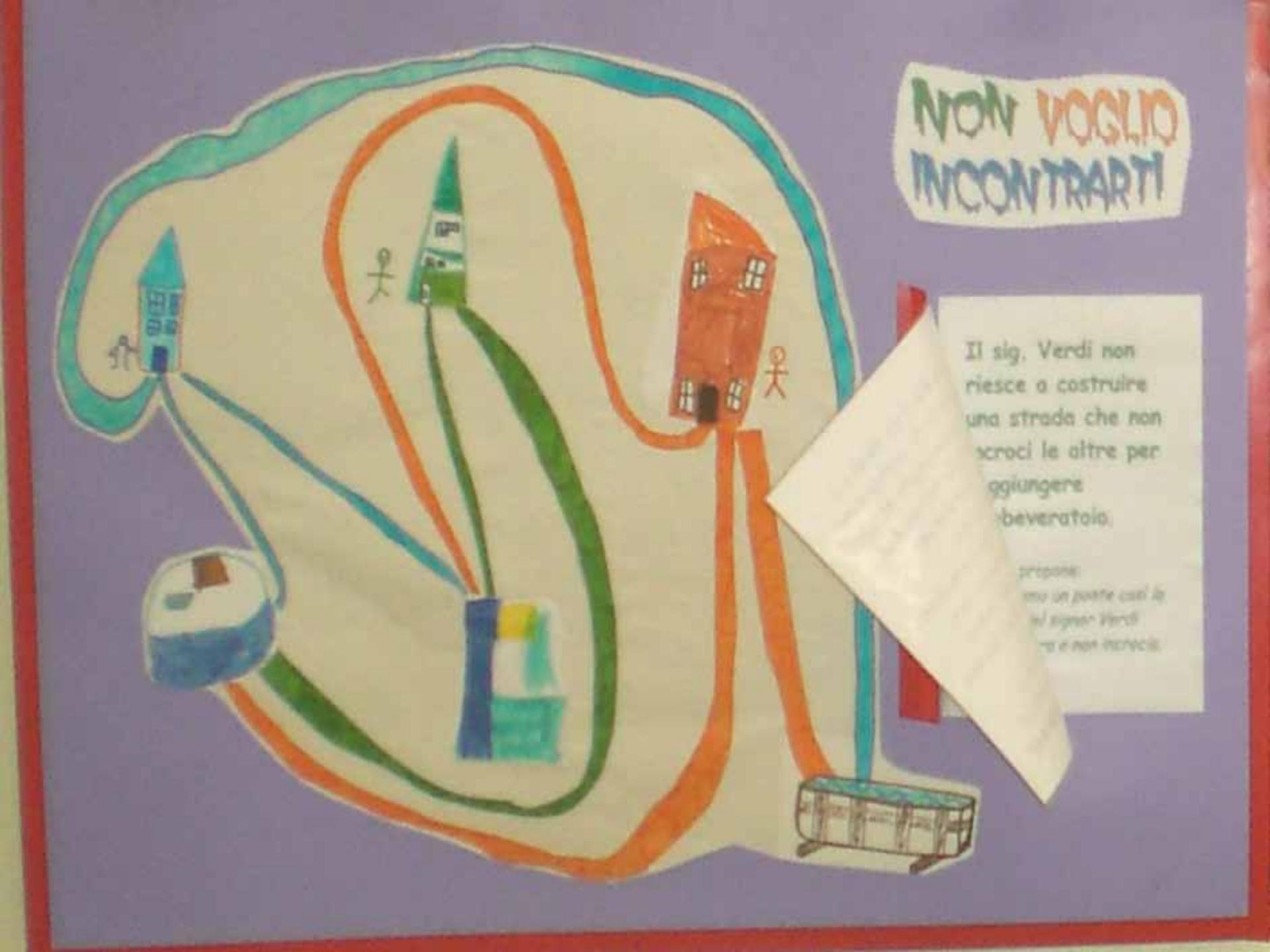


**IL CUNICOLO**



**UN CIRCUITO**





**NON VOGLIO  
INCONTRARTI**

Il sig. Verdi non riesce a costruire una strada che non incroci le altre per raggiungere il beveratoio.

proponi:

moi un percorso così la mia signora Verdi  
non si incontra.

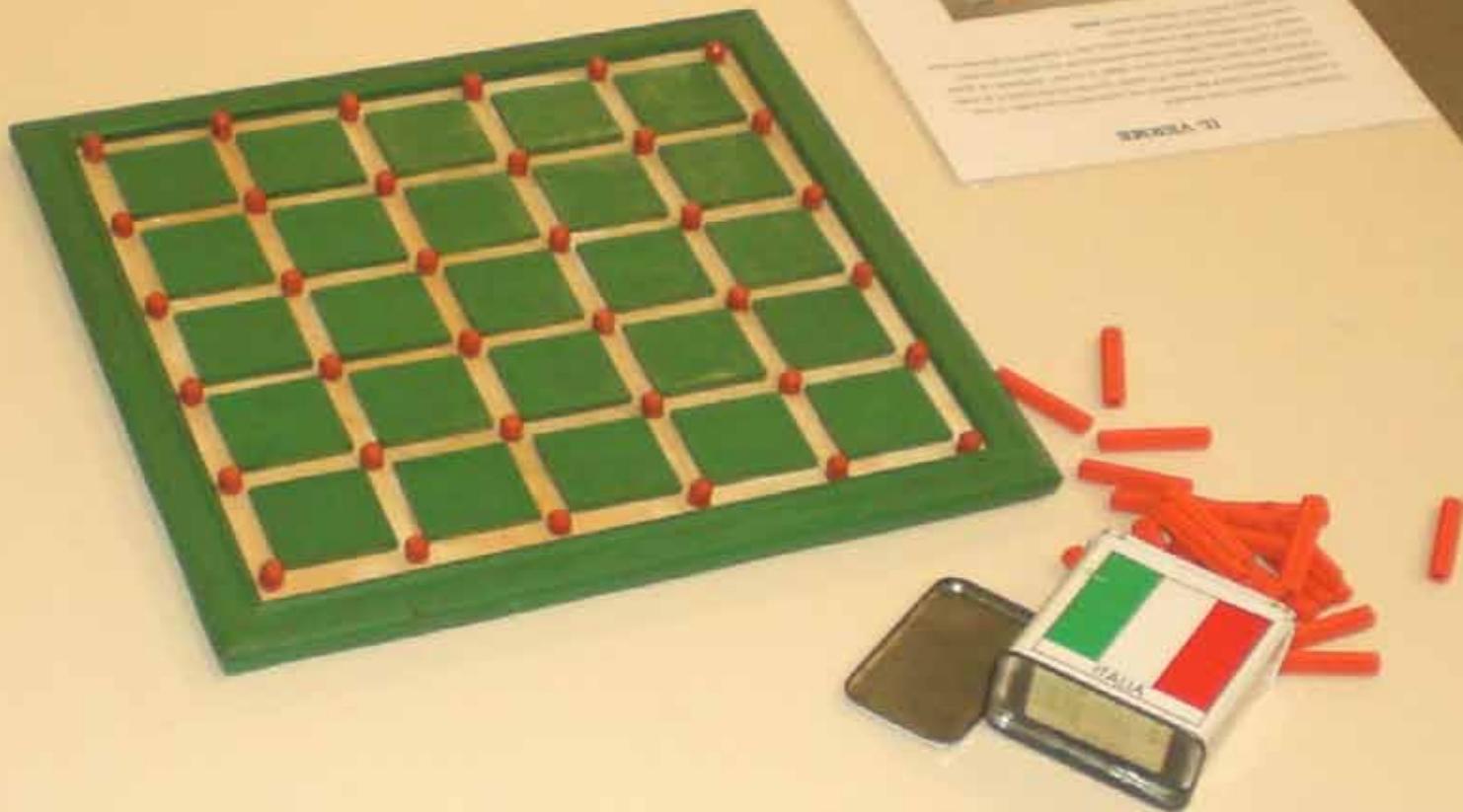
**TANTI  
GIOCHI  
IN  
UNO**

## MEMO STRATEGIA



# black





**IL VERME**

**EX**



The Chinese chess set is a traditional Chinese board game. It consists of 32 pieces, divided into white and black sides. The pieces are represented by red and blue hexagonal tiles. The board is a yellow hexagon with a red and blue border. The game is played on a board with a grid of hexagons. The pieces are moved according to specific rules, such as the movement of the King and the capture of the opponent's pieces. The game is a strategy game, requiring skill and planning. It is a popular game in China and other parts of Asia.



**GALE**

