

# LABORATORI DIDATTICI *Matematica*

## «La matematica è un gioco»



**Esperto:** Paolo Alessandrini

**Età:** 8-13 (3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> classe scuola primaria e scuola secondario di 1° grado)

**Materiali e attrezzature richieste all'ente ospitante:**  
LIM oppure videoproiettore e schermo (opzionale)

Alcuni classici rompicapi hanno fatto la storia della matematica ricreativa, e possono ancora oggi, più che mai, costituire uno spunto per approfondire alcune importanti nozioni matematiche coniugando il rigore didattico e il divertimento. Si tratta spesso di rompicapi facilmente reperibili nei negozi, ma chi lo desidera se li può realizzare anche in casa. Nel corso del laboratorio giocheremo con i seguenti rompicapi:

**Il cubo Soma.** La meraviglia di un gioco semplice e geometricamente geniale.

**I pentamini, che divertimento!** Un famoso gioco per computer offrirà lo spunto per alcuni divertenti enigmi matematici.

**Giochiamo con le torri di Hanoi.** Un classico rompicapo che mette in luce alcuni importanti concetti matematici.

**Tangram e stomachion.** Due antichi rompicapi: uno di origine cinese e l'altro ideato da Archimede. Altri giochi e rompicapi sono eventualmente disponibili, su richiesta.