

LABORATORI DIDATTICI *Matematica*

«*Matemagica*»



Esperto: Paolo Alessandrini

Età: 9-13 (4^a e 5^a classe scuola primaria e scuola secondario di 1° grado)

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

Si può fare magia con la matematica? Certo! Lasciamoci guidare in questa avvincente esperienza: non ci sono trucchi, ma soltanto la meraviglia e la magia della matematica! I ragazzi scopriranno, con la leggerezza del gioco, concetti matematici non banali, come le potenze, la crescita esponenziale, la numerazione binaria, i grandi numeri. Si confronteranno con sorprendenti rompicapi, ascolteranno storie avvincenti, e si sfideranno in giochi divertenti.

Le esperienze proposte sono le seguenti.

I quadrati magici. Giochiamo con un antico e affascinante segreto delle matematica.

Il mistero della scacchiera e dei chicchi di grano.

Attenzione: posare dei chicchi di grano su una scacchiera può rivelarsi pericoloso!

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

Il gioco delle sette tabelle. Pensa un numero, e io lo indovinerò! Nessun trucco, solo un po' di matematica... i ragazzi resteranno a bocca aperta.