



## Proposte dei percorsi Mate.Land per la scuola primaria

### (1) ATTRAVERSO LO SPECCHIO (simmetria)

1°-2°

Scopriamo insieme in cosa sono simili una tigre e una margherita, impariamo come sia facile ottenere una stella di mare con carta e forbici e come tutto quello che sappiamo sulla simmetria sia messo alla prova di mente e mano

3°-4°-5°

Scopriamo insieme somiglianze e differenze tra tigri e fiori; impariamo come nello specchio siano nascoste le figure geometriche che conosciamo e poi vediamo come con strani oggetti si possa scrivere: e alla fine del percorso mettiamo alla prova tutto quello che abbiamo appreso con la nostra mente e la nostra mano.

### (2) TUTTO A POSTO (tassellazioni)

1°-2°-3°

Quante volte abbiamo provato a ordinare i cassetti ma avanzava sempre qualche oggetto: a Mate.Land impareremo dalle api come riuscirci! E poi scopriremo tutti insieme come raggruppare oggetti diversi e tantissimi modi per rendere più colorate le nostre case.

4°-5°

Quante volte abbiamo provato a ordinare gli scaffali ma avanzava sempre qualche oggetto: a Mate.Land scopriremo insieme come riuscirci! Osserveremo poi con attenzione le forme geometriche piane che già conosciamo e troveremo i modi per rendere più colorate le nostre case.

### (3) ARCHI E FRECCHE (teoria dei grafi)

3°-4°-5°

Questo è un territorio difficile da esplorare ma non perché ci sono indiani e cowboy: insieme scopriremo come andare a passeggio per le città senza annoiarsi.

### (4) NON SI PERDE NEANCHE UN BAMBINO (topologia)

3°-4°-5°

Sappiamo davvero distinguere cosa è sopra e cosa è sotto? E siamo sicuri che dentro sia diverso da fuori? Passiamo insieme attraverso un foglio di carta e entriamo in un mondo dove le certezze cambiano faccia.

### (5) CASA DOLCE CASA (geometria)

4°-5°

Pensiamo di sapere già tutto della geometria? Scopriamo insieme come si comportano punti e linee, triangoli e quadrati con indovinelli, giochi e attività. Carta forbici e legno ci aiuteranno ad affrontare ignote equivalenze e sparizioni misteriose...

### (6) L'UNIONE FA LA FORZA (origami-tecnologia)

4°-5°

Sostituiamo riga e compasso con fogli di carta grandi e piccoli, da soli o in gruppo! Insieme giocheremo con la carta realizzando progetti che attraverso l'uso sapiente di semplici regole ci faranno scoprire le colorate geometrie che si nascondevano nel foglio di carta.

### (7) MATECADABRA

5°

Entriamo insieme in Mate.Land dalla porta più magica: frecce che mutano verso, nodi che appaiono, vestiti che scompaiono... indovinelli e giochi che sembrano impossibili lasciano quasi senza parole e con la voglia di tornare ancora a esplorare il mondo della matematica

### (8) NESSUNO È PERFETTO (probabilità)

3°-4°-5°

La scoperta di figure e forme geometriche nuove e diverse ci porterà a giocare con carta e forbici, dadi e bussolotti per procurarci le informazioni necessarie a comprendere con immediatezza la differenza tra evento certo e evento probabile.

\*i percorsi sono indicativi e possono essere adattati o modificati a seconda delle esigenze\*