# **IL TESORO DEL PIRATA BARBAROSSA**

(Roberta Pensa e Ivan Zorzi)

|  |  |
| --- | --- |
| Età | Quinta elementare |
| N. di partecipanti | Classe (5 gruppi) |
| Materia | Matematica |
| Tempo di gioco | 1 ora/1 ora e mezza (scegliere in base alle capacità della classe) |

**Finalità**

Affrontare e risolvere giochi enigmistici e rompicapi in cui sono coinvolte abilità matematiche affrontate però da un diverso punto di vista e soprattutto, divertendosi.

**Traguardi di competenza prevalenti messi in atto:**

**Trasversali - Azione**

* Realizzare attività collaborative partecipando responsabilmente, rispettando ruoli e regole del gruppo.
* Sviluppare l’inventiva, la fantasia e la flessibilità nell’affrontare situazioni problematiche.
* Identificare il problema da risolvere e i dati a disposizione.
* Analizzare e mettere in relazione informazioni e dati a disposizione.
* Confrontare la propria opinione con quella degli altri.
* Confrontare ipotesi di lavoro differenti.
* Utilizzare strategie di apprendimento, già apprese o anche inedite.

**Trasversali - Autoregolazione**

* Regolare il proprio comportamento in relazione alle dinamiche e/o esigenze del gruppo.
* Motivare e/o giustificare le proprie scelte e strategie comunicative.
* Argomentare a favore o contro una tesi, anche assumendo punti di vista differenti.
* Giudicare in tempo reale (monitorare) l’efficacia delle strategie adottate, adattando il proprio apprendimento.

**Disciplinari**

* Costruisce ragionamenti, fondandosi su ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
* Ricava informazioni da rappresentazioni grafiche relative a situazioni conosciute.
* Esegue calcoli concernenti le quattro operazioni applicando tecniche e strategie di calcolo mentale, mentale-scritto o scritto, approssimato e strumentale, adeguate alla complessità della situazione e fondate sulle proprietà delle operazioni.

## **In breve**

Il pirata Barbarossa sta andando in pensione e ha lasciato ai ragazzi il compito di aprire l’ultimo scrigno del tesoro, trovato durante la sua ultima avventura attraverso il Mar dei Caraibi.

Ora vuole solo trascorrere su un’isola caraibica, tranquillo e felice, il resto della sua vita, finalmente libero da questo duro “lavoro”.

Vuole sapere se i ragazzi sono degni della sua fiducia e per fare questo lascia a loro un primo indizio. Se riusciranno a risolvere tutte le tracce da lui lasciate, i ragazzi potranno tenere ciò che lo scrigno contiene. In caso contrario, il pirata Barbarossa porterà lo scrigno ad altri.

## **Organizzazione**

Messaggio in bottiglia

Mappa

Mappa

Mappa

Mappa

Mappa

Messaggio

Messaggio

Messaggio

Messaggio

Messaggio

Nonogram

Nonogram

Nonogram

Nonogram

Nonogram

Scrigno con premio

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **FASE** | **DURATA** | **DESCRITTIVO** | **MATERIALI** |
| Introduzione | 5 minuti | I ragazzi trovano il messaggio introduttivo dove il luogo è da scoprire con la torcia UV e cercano le buste dei vari gruppi (nomi scritti sulla busta). | - Messaggio in bottiglia  - Torcia UV |
| Risoluzione del primo enigma. | 10/15 minuti | Nelle buste ci sono 5 mappe del tesoro, con disegnata una griglia e delle isole. Risolvendo i calcoli, i ragazzi dovranno poi seguire sulla griglia il percorso indicato dai risultati, per trovare l’isola con il numero corretto che farà aprire il lucchetto. | - 5 buste con 5 mappe  del tesoro e calcoli da  risolvere. Sulle buste ci  sono i nomi dei ragazzi. |
| Risoluzione del secondo enigma.  Risoluzione terzo enigma.  Finale  Finale 2 | 10 minuti  10/15 minuti  2/5 minuti  2/5 minuti | I ragazzi aprono le scatole e trovano 5 messaggi segreti formati da simboli pirateschi e numeri. Dovranno far corrispondere un numero ad ogni simbolo e risolvendo il calcolo finale troveranno il numero per aprire la seconda scatola.  Nelle scatole troveranno dei Nonogram da risolvere e comparirà, ad ogni gruppo, una cifra dell’ultimo lucchetto, quello che chiude lo scrigno del tesoro.  Aprire lo scrigno e trovare il messaggio di Barbarossa con il premio.    Nel caso non si possedesse uno scrigno con una serratura abbastanza grande per il lucchetto scelto, usare una scatola in più.  Aprire la scatola e trovare la chiave che apre lo scrigno con il premio. | - 5 scatole contenenti il messaggio segreto, chiuse da dei lucchetti a 3 cifre.  - scrigno chiuso da un lucchetto a 5 cifre con colori differenti.  - messaggio e premio.  - scatola, chiave e premio. |
|  |  |  |  |

**Organizzazione e materiali:**

3 postazioni:

- primo gruppo di scatole (simbolo piratesco di riconoscimento corrispondente alla mappa);

- secondo gruppo di scatole con X (segno di riconoscimento corrispondente al messaggio);

- scrigno con lucchetto a 5 cifre colorate oppure scatola con lucchetto a 5 cifre e scrigno con

lucchetto a chiave.

- Messaggio introduttivo in bottiglia;

- 5 buste con i nomi dei ragazzi, suddivisi in gruppi eterogenei;

- fogli per i giochi: 5 mappe, 5 messaggi segreti e 5 Nonogram;

- 10 scatole con simboli di riconoscimento;

- 10 lucchetti a 3 cifre;

- scrigno pirata con premio; ev. scatola aggiuntiva e lucchetto a chiave per finale 2.

- 1 lucchetto a 5 cifre di colori differenti;

- Torcia UV.

**Prevedere degli aiuti:**

- Gli allievi possono richiedere 3 aiuti nel corso del gioco, ma non individualmente. Tutta la

classe dovrà essere d’accordo e scegliere assieme l’aiuto che necessita.

**SOLUZIONI**

**Mappe del tesoro:**

Mappa 1: numero 972

Mappa 2: numero 716

Mappa 3: numero 699

Mappa 4: numero 284

Mappa 5: numero 808

**Messaggi segreti:**

1.  **x**   **+**  **+**  **= 619 49 x 12 + 6 + 25 = 619**

2. **** **x**  **+**  **+** **** **= 278 45 x 5 + 50 + 3 = 278**

3. **** **x**  **+**  **+**  **= 765 90 x 8 + 15 + 30 = 765**

4. **** **x**  **+**  **+**  **+**  **= 436 48 x 8 + 7 + 24 + 21 = 436**

5.  **x**   **+**  **+**  **= 943 9 x 97 + 43 + 27 = 943**

**Nonogram**:

Blu: numero 4

Rosso: numero 5

Nero: numero 3

Giallo: numero 7

Verde: numero 2