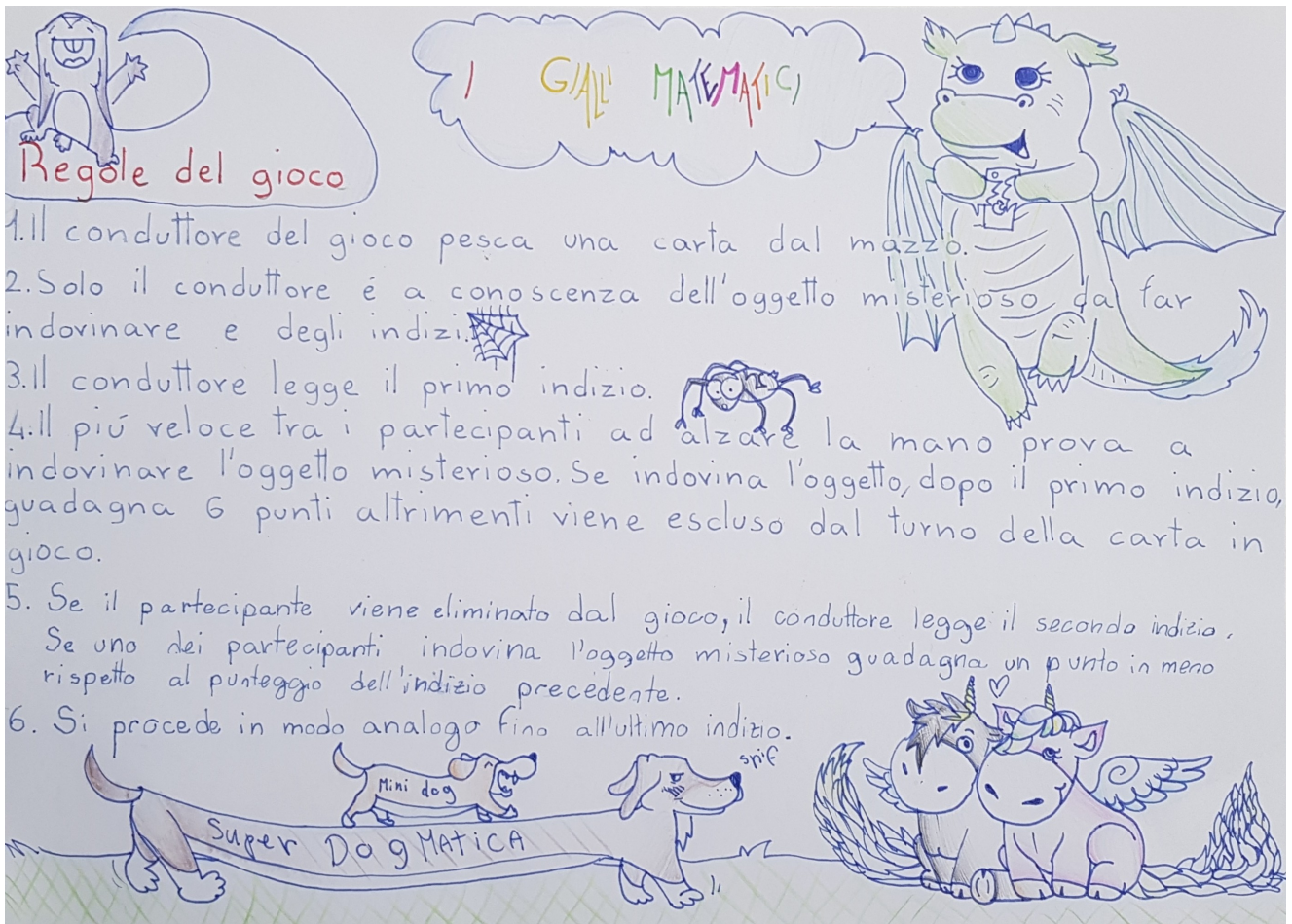


## I GIALLI MATEMATICI



**Regole del gioco**

**I GIALLI MATEMATICI**

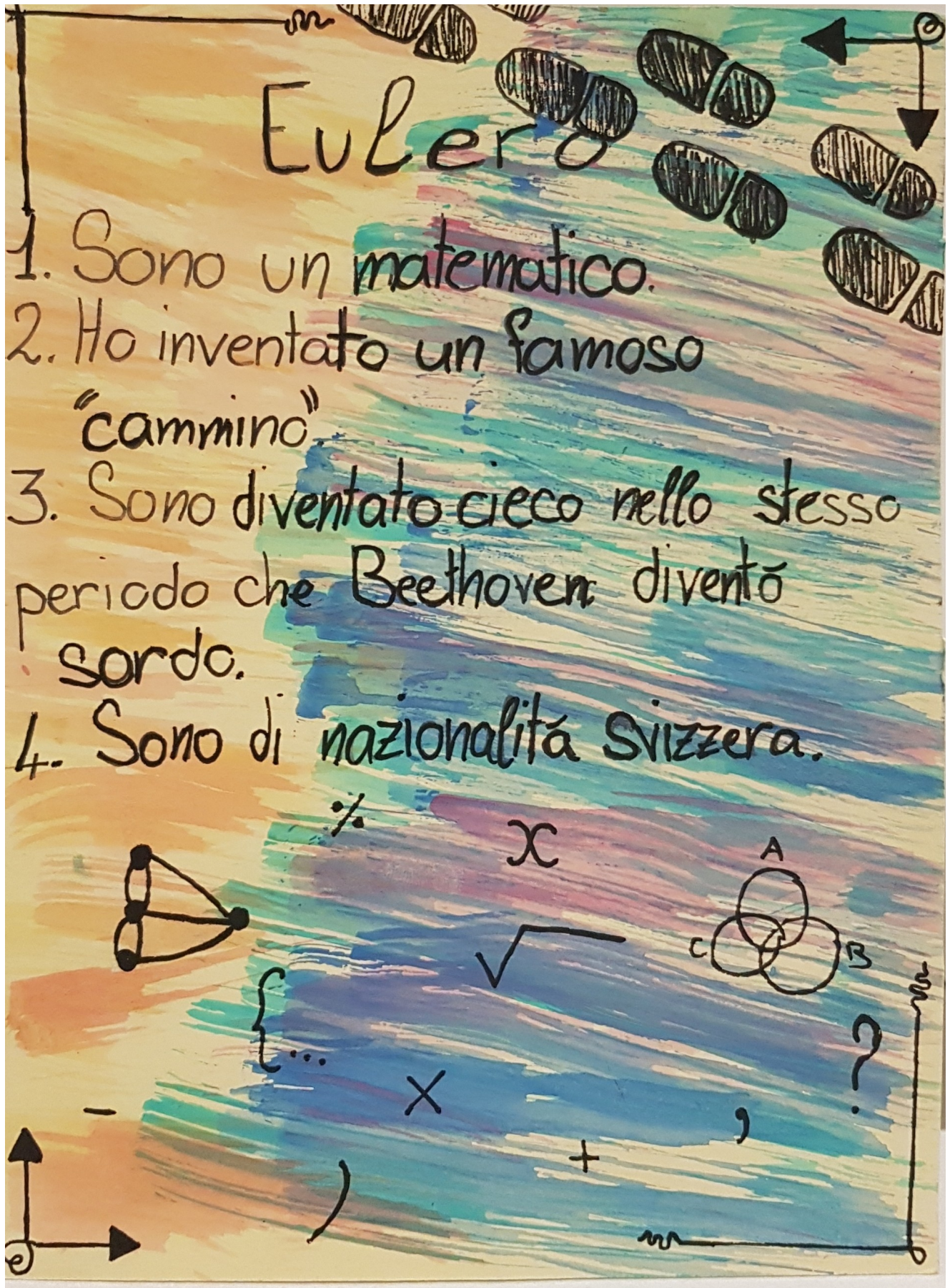
1. Il conduttore del gioco pesca una carta dal mazzo.
2. Solo il conduttore è a conoscenza dell'oggetto misterioso da far indovinare e degli indizi.
3. Il conduttore legge il primo indizio.
4. Il più veloce tra i partecipanti ad alzare la mano prova a indovinare l'oggetto misterioso. Se indovina l'oggetto, dopo il primo indizio, guadagna 6 punti altrimenti viene escluso dal turno della carta in gioco.
5. Se il partecipante viene eliminato dal gioco, il conduttore legge il secondo indizio. Se uno dei partecipanti indovina l'oggetto misterioso guadagna un punto in meno rispetto al punteggio dell'indizio precedente.
6. Si procede in modo analogo fino all'ultimo indizio.

Illustrations include: a character in a cloud, a dragon holding a card, a spider, a bee, a dog with a 'Mini dog' tag, a dog with a 'Super DogMATICA' banner, and two unicorns.

- 1. Mi scoprí Talete di Mileto nell'antica Grecia.
- 2. Mi trovi ovunque guardi, sono famosa!
- 3. La precisione é una mia amica!
- 4. Possono crearmi diversi strumenti
- 5. Accolgo le forme, le figure e gli spazi.

SONO LA  
GEOMETRIA





1. Sono una forma geometrica

2. Ho più di un lato

3. Sono un poligono e il numero dei miei lati è un numero primo

4. I miei angoli messi insieme fanno un angolo piatto

5. I miei lati sono tutti diversi tra loro

6. Ho 3 lati

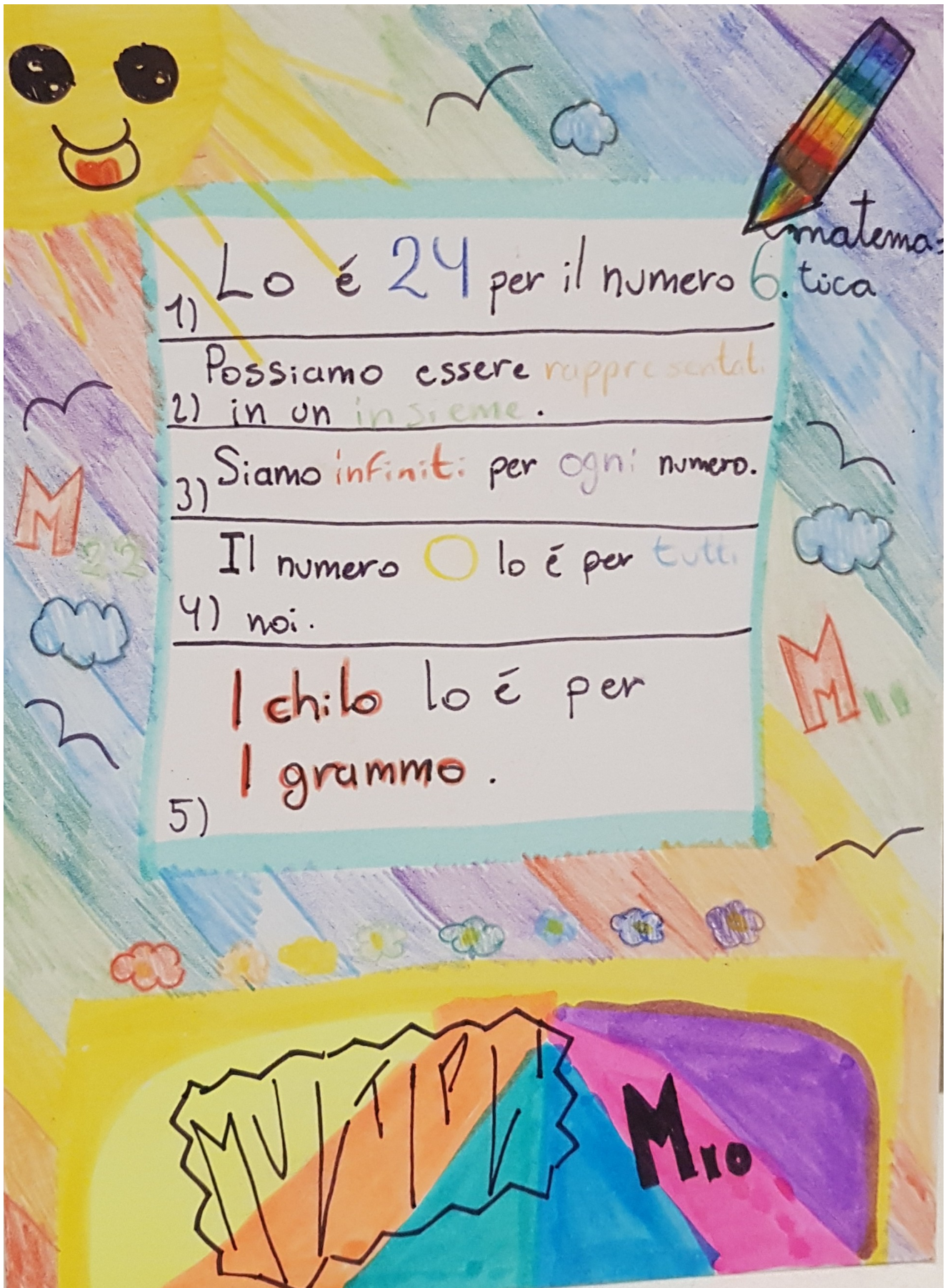
TRIANGOLO  
SCALENO

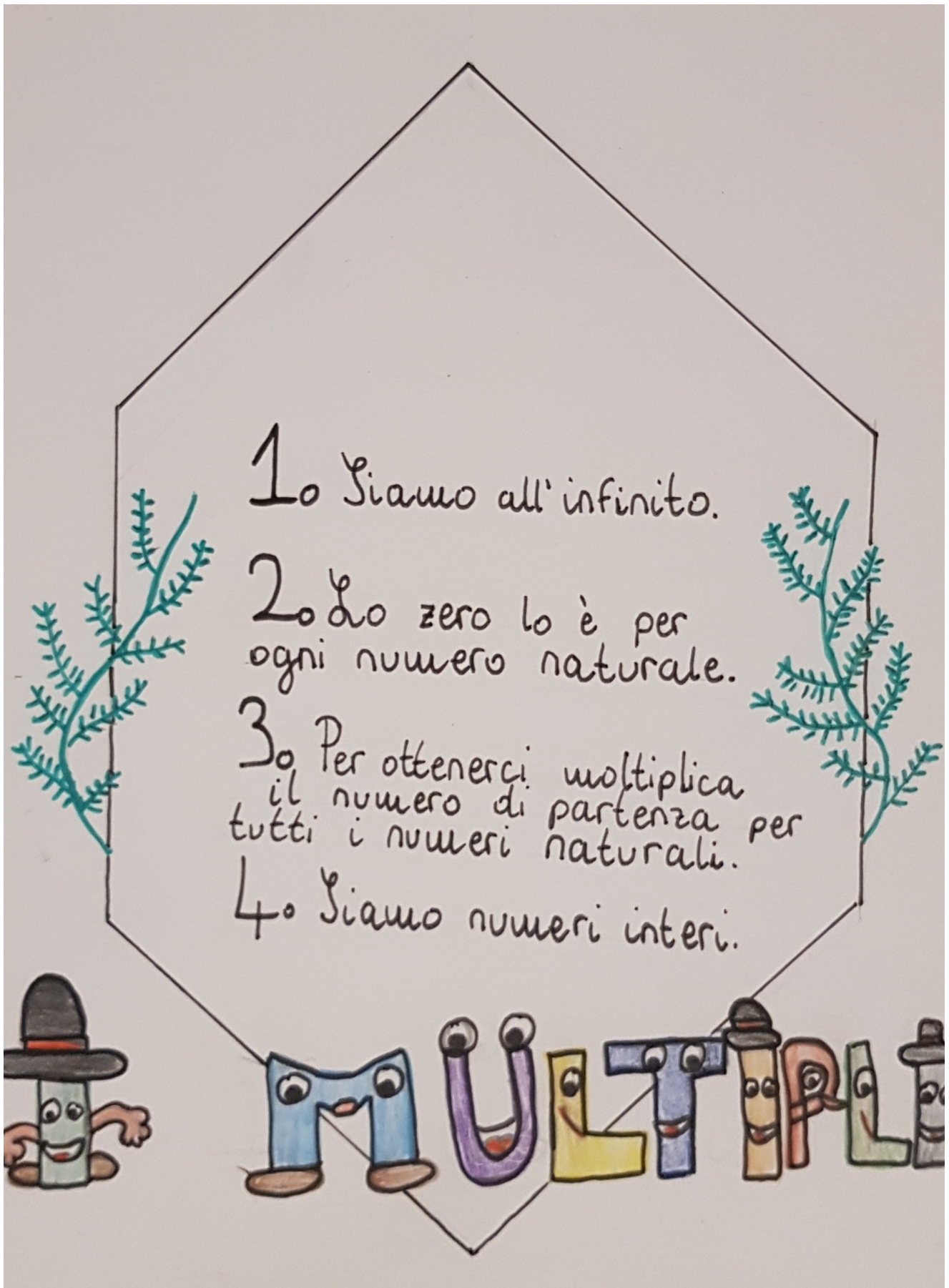


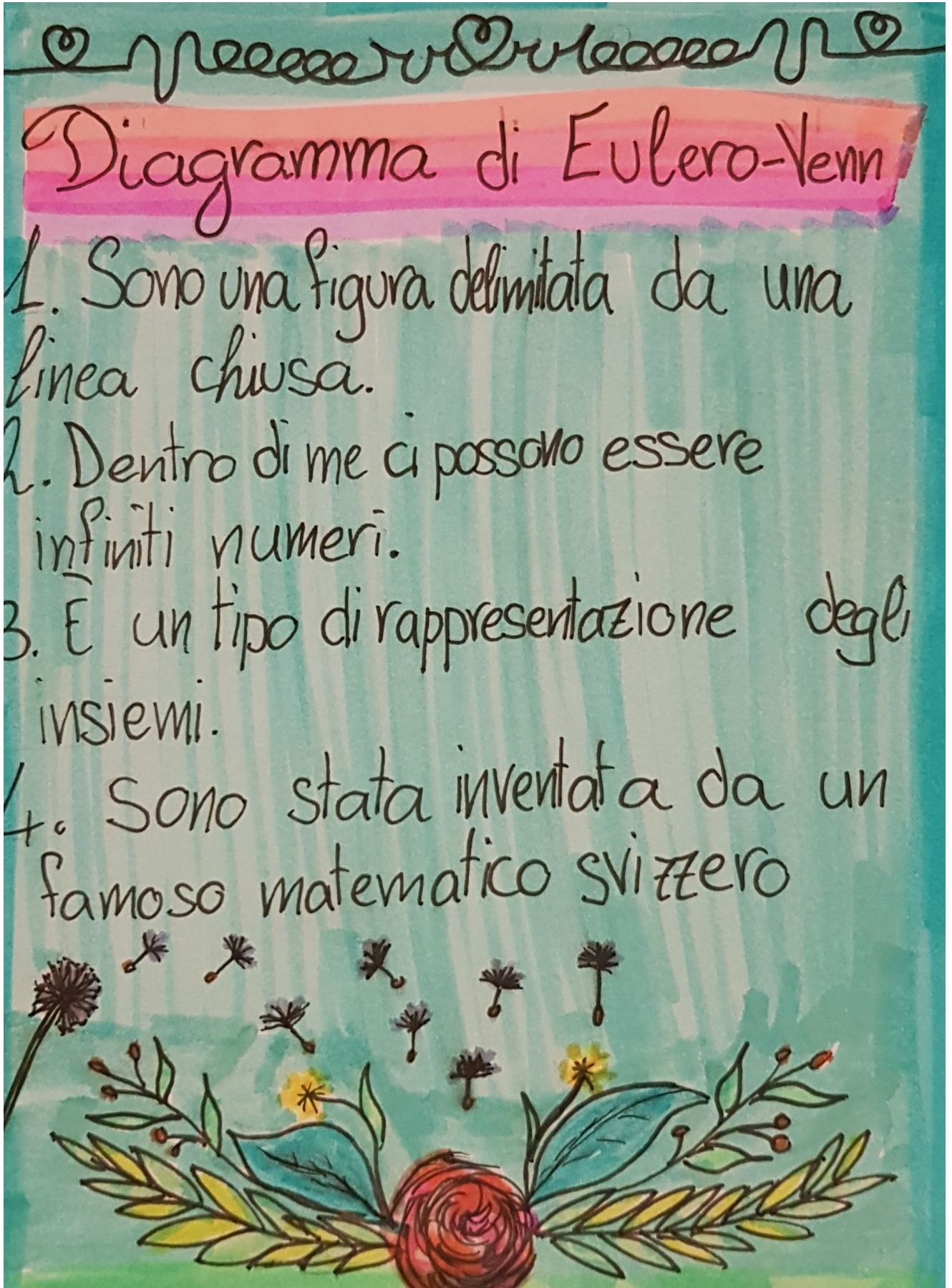
# I Numeri Primi

1. 1 è un nostro divisore.
2. 4,6,8,9, non lo sono!
3. Apparteniamo al mondo dei numeri naturali.
4. Siamo divisibili solo per 1 e per se stesso.









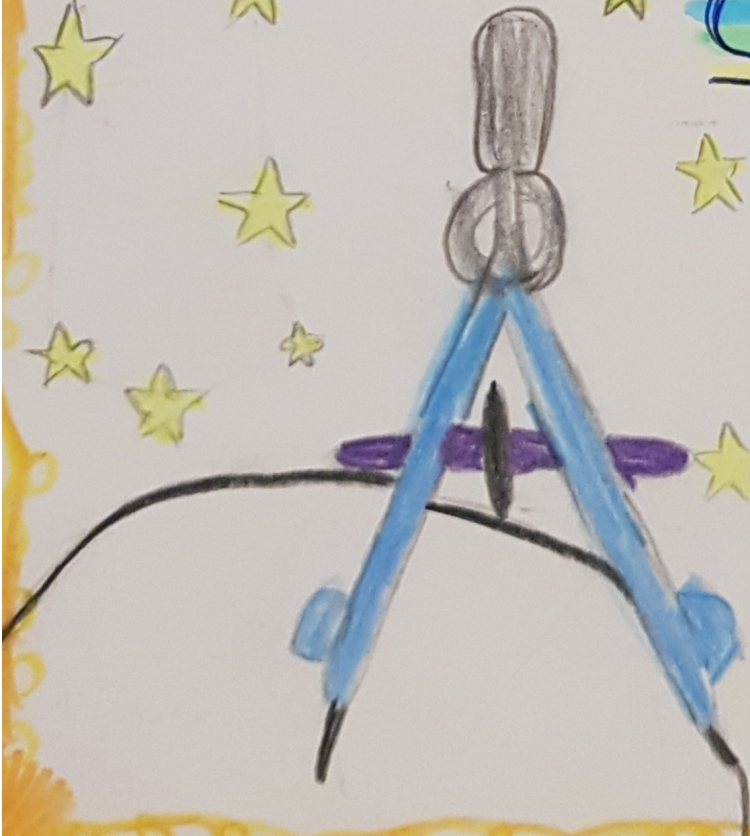
## Diagramma di Eulero-Venn

1. Sono una figura delimitata da una linea chiusa.
2. Dentro di me ci possono essere infiniti numeri.
3. È un tipo di rappresentazione degli insiemi.
4. Sono stata inventata da un famoso matematico svizzero

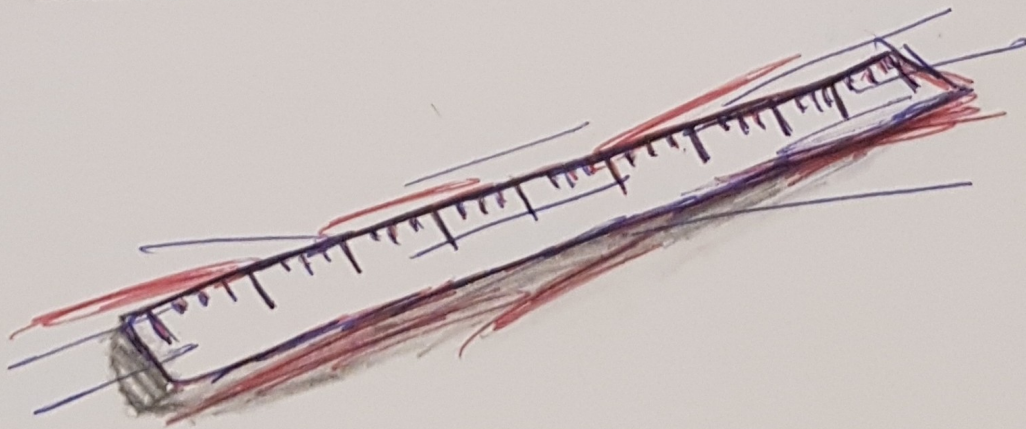


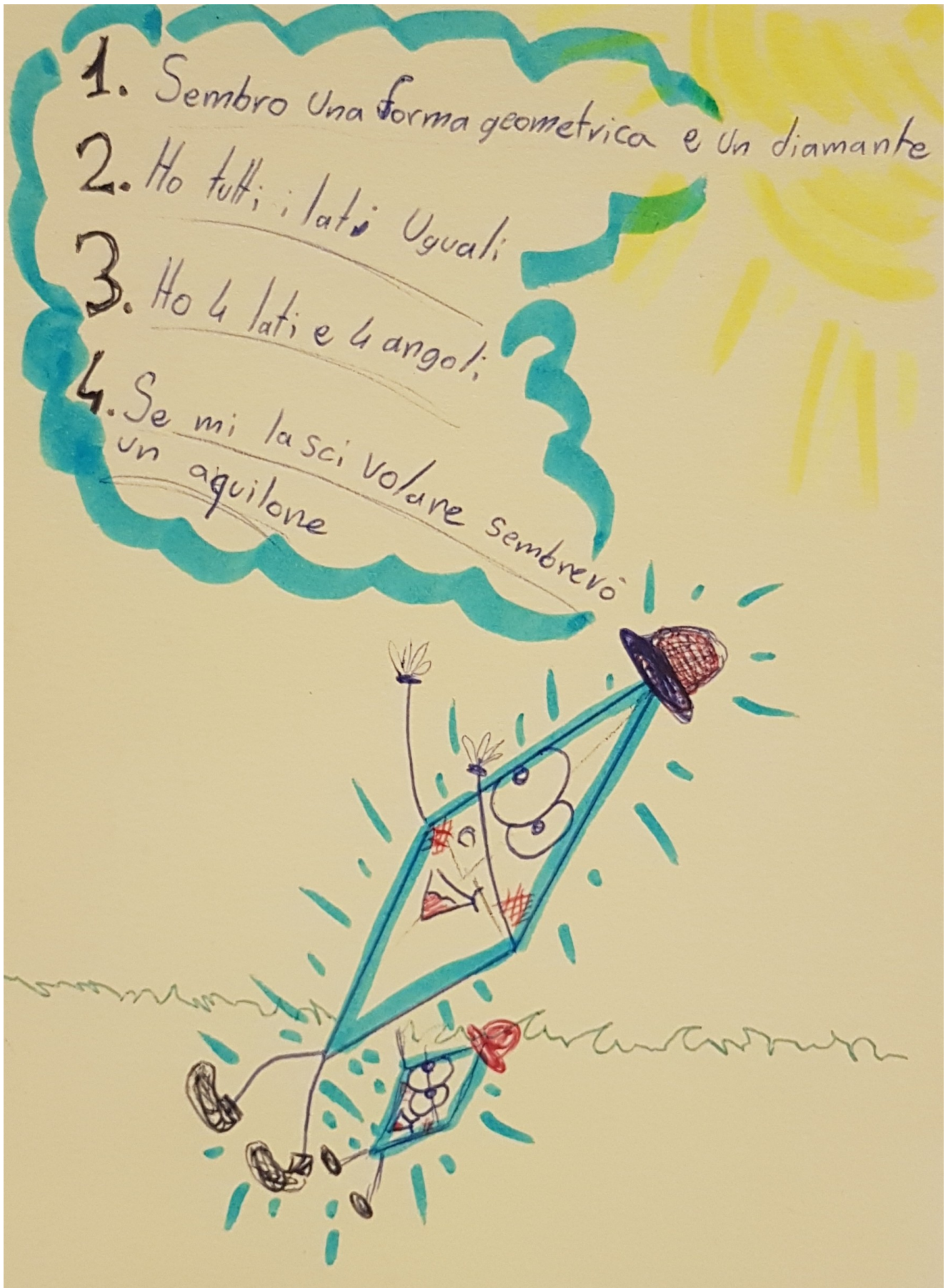
- 1) Sono stato inventato nel 1597 da Galileo Galilei.
- 2) Sono uno strumento geometrico molto antico.
- 3) Posso tracciare degli archetti.
- 4) Ho due aste,
- 5) Per costruirmi serve anche una punta e una mina.

Compasso



1. Posso creare linee, segmenti e angoli.
2. Posso essere sia lunga che corta.
3. Posso tracciare rette parallele.
4. Posso essere utile per misurare le lunghezze.




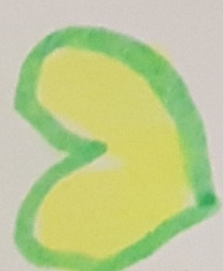
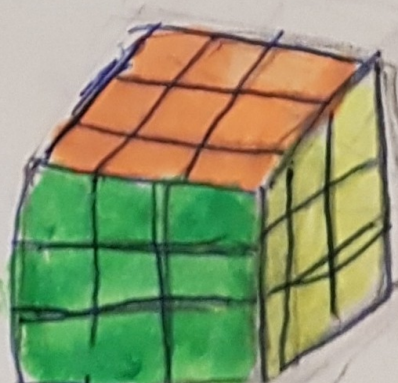


1. Non sono un numero  
Primo.  
2. Sono composto da  
2 cifre di cui una delle  
2 è un numero primo.  
3. Sono un divisore di  
48.  
4. Moltiplicando mi per 3  
otterrai 72.  
5. I miei divisori  
sono: {1; 2; 3; 4; 6; 8; 12; 24}

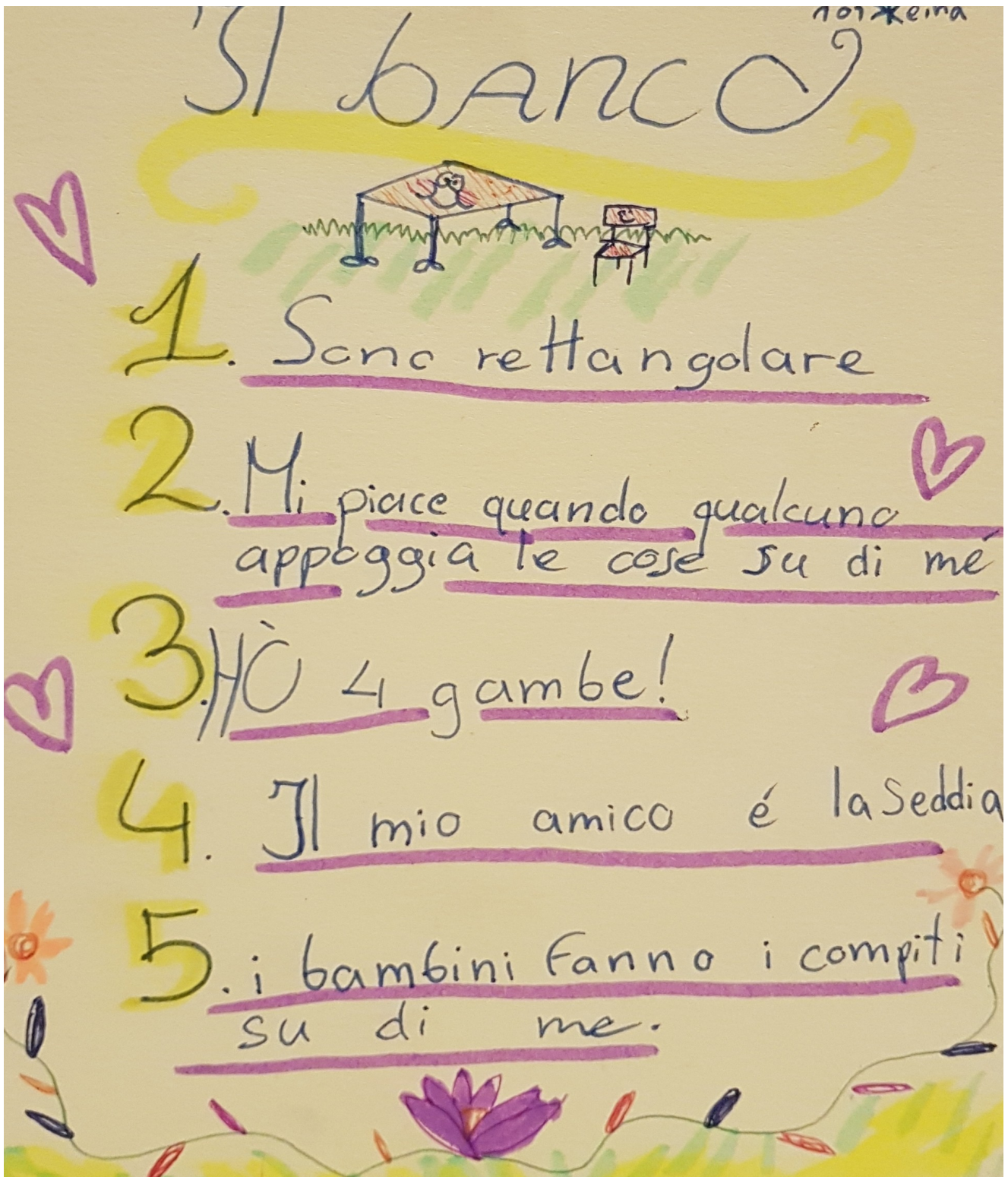
**IL NUMERO È 24!**

denda March 10

1. Per mettermi a posto mi devi manipolare.
2. Mi ha inventato un certo signor Erno".
3. Esiste una torza che ha la mia forma.
4. Ho tanti colori.
5. Sono un giocattolo a forma di cubo.
6. Con me ti puoi tanto divertire ma anche annoiosare.



Cubo di Rubik



Autrici e autori: Sebastian Leo Amores Martinez, Amelie Andreoli, Mattia Biancaniello, Matteo Biffi, Samuel Biondi, Aram Budak, Lou Fink, Nolwenn Gamper, Philip Justin Gilardini, Leonie Gioia, Cosima Serafina Jermini, Gioele Silvio Luigi Jolli, Keira Kron, Linda Kron, Michelle Aurora Leone, Nicolas Chico Lupica, Demian Moghini, Estelle Paveri, Anais Piattini, Martina Salathè, Nina Sturzenegger, Lorenzo Vanossi

Classe I E

Scuola media di Tesserete - Svizzera  
Insegnante di riferimento: Sanja Komazec