

JORDAN E IL MATHPARK

Jordan Bushes era un bambino di 10 anni molto appassionato di videogiochi e molto ricco. Infatti aveva appena comprato una console nuova, ma i suoi genitori non erano contenti dei suoi voti. Allora gli promisero che, se avesse preso un bel 10 alla verifica di matematica, gli avrebbero regalato un cagnolino.

La sera prima però, invece di studiare, giocò ai videogiochi e prima di andare a letto si disperò perché sapeva che l'indomani avrebbe preso un brutto voto. Andò a dormire e si risvegliò in un parco divertimenti di nome "Mathpark", pieno di giostre colorate. Appena varcò il cancello lo accolse un buffo omino di nome Pitagora: -Buongiorno e benvenuto Jordan, da quanto vedo non sei affatto preparato per la tua verifica, perciò entra pure e capirai le proprietà delle operazioni!-

La prima giostra che vide furono delle montagne russe verdi. C'era una lunghissima fila di numeri che chiacchieravano in attesa di poter salire sulla giostra, e davanti a tutti c'era la signora Associativa, che disse: -Ciao Jordan, aiutami a smistare i numeri!-

Infatti lei, per far salire più numeri possibili sulla giostra, li associava e li faceva sedere sulla stessa carrozza. In questo modo riduceva la fila e permetteva alla signora Commutativa di avere meno difficoltà nel calcolo dei numeri che salivano sulla giostra. La signora Commutativa gestiva i posti nelle varie carrozze: in ognuna di esse, la somma di tutti i numeri doveva essere pari a 10. Jordan iniziò ad ammirare come fosse organizzato il "Mathpark", senza rendersi conto che stava anche iniziando a capire la matematica...

Dopo esser sceso dalla giostra, vide un chiosco degli hot-dog e lì c'era il signor Distributivo, che aveva notato che i panini erano insufficienti ad accontentare tutti i numeri in fila. Infatti, c'erano 4 adulti e 2 bambini: avrebbe perciò dato un hot-dog ciascuno ai primi 4, e ne avrebbe diviso uno (dandone metà ad ognuno) tra i 2 bambini. In questo modo tutti i numeri avrebbero potuto mangiare!

Jordan arrivò alla giostra del Mimo Invariantivo, che era composta solo da alcune rotaie e funzionava così: tutti i numeri che volevano partecipare si dovevano mettere a due rotaie di distanza l'uno dall'altro, poi il Mimo si spostava avanti o indietro e gli altri lo dovevano imitare. Di conseguenza tra un numero e l'altro c'era sempre la stessa distanza, e chi sbagliava veniva eliminato.

Dopo quest'ultima giostra Jordan incontrò Pitagora che gli disse: - Ti è piaciuta la visita? Domani ne vedrai i frutti! -

L'indomani mattina si svegliò confuso, senza capire cosa gli fosse successo. Quando arrivò in classe, superò il compito con successo! Infatti, il giorno dopo, trovò un cucciolo nella sua camera...

Autrici: Laura Buccomino e Sofia Grimaldi

Classe I B

Istituto comprensivo "Rita Levi Montalcini", Roma - Italia
Insegnante di riferimento: Gianluca Perugini