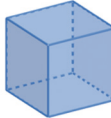




Anagrammi italmatici


Ciao! Mi chiamo Otto e dell'italmatica vado ghiotto! Quelli che vedi qui sotto sono degli **anagrammi**, cioè dei giochi che consistono nel modificare l'ordine di tutte le lettere delle parole o delle frasi di partenza al fine di ottenerne delle altre con un significato diverso. Tutti gli anagrammi che trovi di seguito riguardano la matematica.

BUCO → CUBO 

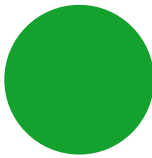
Ora divertiti ad anagrammare le seguenti parole o espressioni per scoprire dei numeri o delle figure. Aiutati cercando le soluzioni fra i numeri e le figure presenti nella cornice, ma... fai attenzione agli intrusi!

- DAI PREMI →
- NOTTATA →
- CREDITI →
- VANTANO →
- ORECCHI →
- LOGORANTI →
- TARDO QUA →

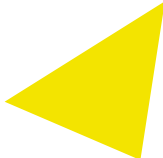
80




10



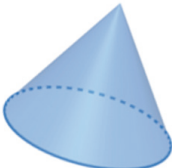
0



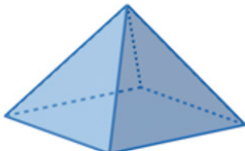
13








100



90



Osserva le immagini nella prima colonna e scrivi a cosa corrispondono nella seconda, come è stato fatto nell'esempio. Quindi prova a inventare degli italmatici modificando l'ordine delle lettere e scrivi nella terza colonna. Lasciati ispirare dai miei esempi e usa la tua creatività per trovare delle parole di senso compiuto. Buon lavoro!

	RIGA	GIRA
	-----	
	-----	
	-----	
	-----	



Ora è il tuo momento...

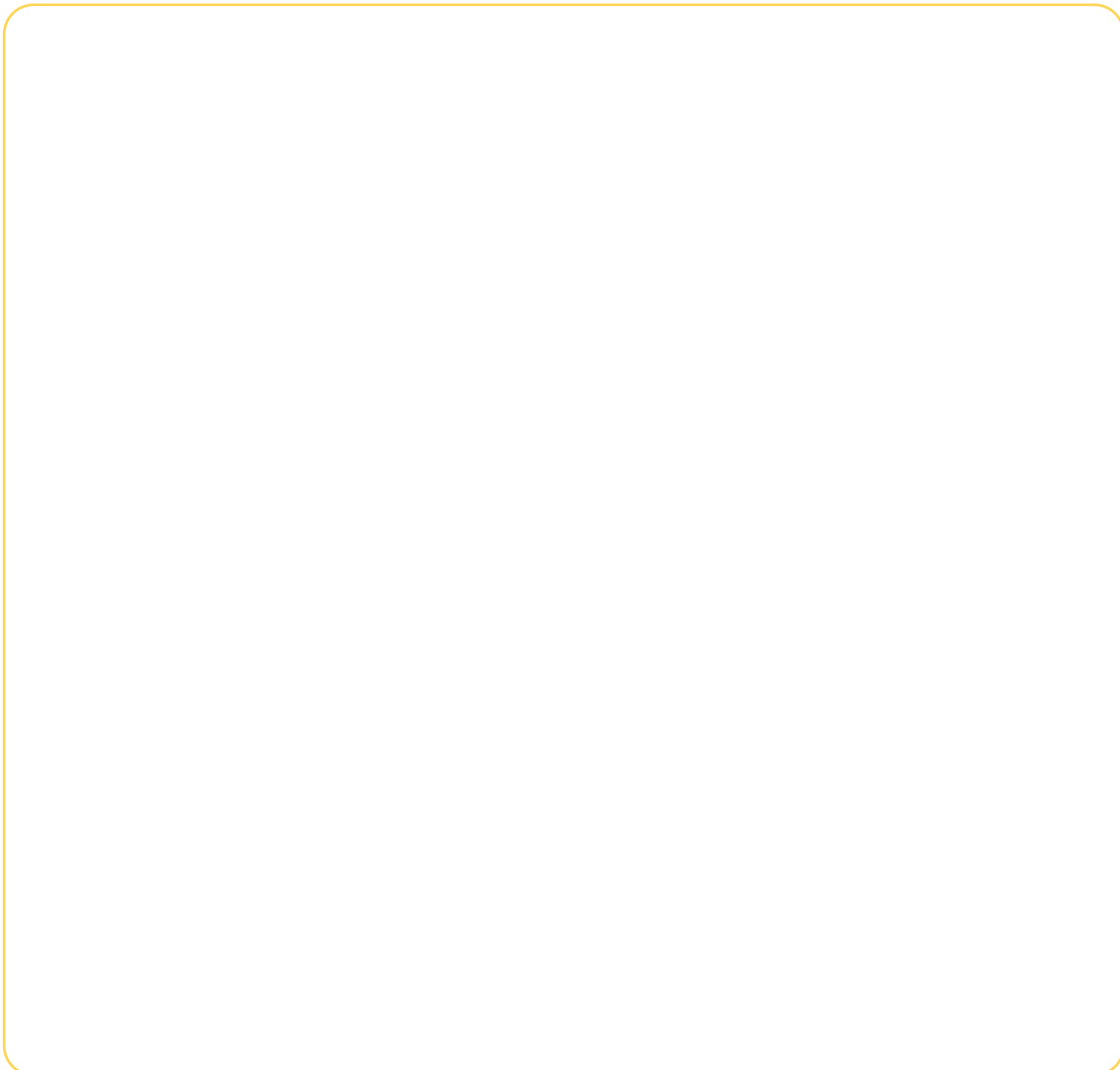
Prova a inventare degli anagrammi italmatici modificando l'ordine delle lettere di parole legate alla matematica scelte da te: possono essere numeri, figure o altri concetti matematici. Lasciati ispirare dagli esempi visti finora e usa la tua creatività per trovare delle parole di senso compiuto. Quando hai trovato gli anagrammi, illustra le soluzioni nella cornice. Buon lavoro!

..... →

..... →

..... →

..... →





La parola misteriosa

Mettiti alla prova con il gioco della parola misteriosa. L'obiettivo è trovare una parola di senso compiuto composta da un certo numero di lettere, nel nostro caso 4 o 5, seguendo le indicazioni che vengono date tramite i simboli ✓ e ○. Anche in questo caso si gioca cambiando l'ordine delle lettere di una parola e per trovare la soluzione occorre seguire un procedimento logico.

Otto sta cercando di indovinare la parola misteriosa seguendo le indicazioni date dai simboli. Ha provato inizialmente con la parola PERA, poi con ASCE e con NAVE, ma nessuna di queste è quella corretta. Osserva i suoi tentativi, poi prova a scrivere nell'ultima riga la parola misteriosa.

Le lettere contrassegnate con ✓ sono corrette e si trovano nella giusta posizione.

Le lettere contrassegnate con ○ sono presenti nella parola misteriosa, ma si trovano nella posizione sbagliata.

Le lettere senza contrassegno non fanno parte della parola misteriosa.

P	E ○	R	A ○
A ○	S	C ○	E ✓
N ○	A ✓	V	E ✓

Prova a trovare la parola misteriosa completando i seguenti schemi.

C	R	E ○	A
E ○	S	C	I
N ○	O ○	M ○	E ○

C ○	A	R	T	A ✓
M	E	N	T	A ✓
P ✓	E ✓	N	S ○	A ✓

P ○	R ○	O ○	V	E
O ○	R ○	C	H	I ✓
S ○	P ○	A	R ○	O ○
V	I ○	S ✓	T	O ○



Ora è il tuo momento...

Gioca con un tuo compagno: uno di voi sceglie una parola misteriosa di 4 o 5 lettere, l'altro prova a indovinarla facendo dei tentativi (proponendo delle parole di senso compiuto) e scrivendoli nella griglia. Dopo ogni tentativo chi conosce la parola segreta indica con il simbolo ✓ le lettere corrette che si trovano nel posto giusto, con il simbolo ○ le lettere corrette che si trovano nel posto sbagliato, e nulla se la lettera non fa parte della parola segreta. Vince chi indovina facendo meno tentativi!

