



Cambi di iniziale

Ciao! Mi chiamo Otto e dell'italmatica vado ghiotto! In questa sfida ti propongo alcune parole che, attraverso semplici giochi con le lettere si possono trasformare in altre parole. Fai attenzione, alcune parole devono fare parte del mondo della geometria o dei numeri.

Il primo gioco si chiama **cambio di iniziale** e consiste nel partire da una parola che non ha nulla a che vedere con la matematica, ad esempio ATTO, e nel *cambiare la prima lettera* per ottenere una parola della matematica, ad esempio OTTO:

ATTO → OTTO

Semplice, vero? Per rendere il gioco più intrigante, prova ora a leggere alcuni indizi che ti permettono di trovare le parole di partenza. Da queste, cambiando in ciascuna la prima lettera, potrai ottenere delle parole della matematica, come nel seguente caso:

Il contrario di falso → VERO → ZERO

Ora prova tu!

| | | |
|--|---------|---------|
| Durano sessanta minuti | → | → |
| Pezzi di torta | → | → |
| Per niente veloce | → | → |
| Per niente veloci | → | → |
| Sta sotto alla bocca | → | → |
| Servono per masticare | → | → |
| Soffia nelle vallate | → | → |
| Per contare usavano i "calcoli", ossia pietre di forme diverse a cui veniva associato un diverso valore | → | → |



Scarti e zeppe

Il secondo gioco si chiama **scarto** e consiste nel *togliere una qualsiasi lettera* da una parola e ottenerne una diversa. In questo caso cercane una rientrante nel mondo della matematica. Ad esempio, se parti dalla parola UNTO e togli la lettera T, puoi ottenere la parola UNO:

UNTO → UNO

Prova ora tu a trovare le parole di partenza leggendo degli indizi, e poi a togliere in ciascuna una lettera per trovare dei termini legati all'ambito geometrico o numerico.

| | | |
|--|---------|---------|
| Si chiede al cameriere alla fine del pasto | → | → |
| Può essere piperita | → | → |
| Si manifesta con le lacrime | → | → |
| Sta in mezzo a un bersaglio | → | → |
| Cose che succedono | → | → |
| Non ridono | → | → |
| Arrivati, giunti | → | → |

E se invece di togliere una lettera, ne *aggiungessi* una? Ecco il terzo gioco che si chiama **zeppa**. Se parti dalla parola PINO e aggiungi la lettera A, puoi ottenere la parola PIANO:

PINO → PIANO

Prova ora a leggere alcuni indizi che ti permettono di trovare le parole di partenza. Poi aggiungi una lettera in ciascuna parola in modo da ottenere dei termini legati all'ambito geometrico o numerico.

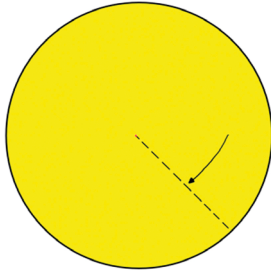
| | | |
|---------------------------------|---------|---------|
| Arriva prima della notte | → | → |
| Lei arriva davanti a tutte | → | → |
| La getta il pescatore | → | → |
| Il seggio del re | → | → |
| Si carica sul dorso di un asino | → | → |
| Gruppo, setta, corrente | → | → |
| Uomo che recita | → | → |

... fu. Siccome immobile,
dato il mortal sospiro → →

Donna colpevole → →

500 fogli → →


Giochiamo ora con un cambio di iniziale, uno scarto e una zeppa un po' speciali. Osserva queste immagini: di quale oggetto geometrico si tratta? Scrivi il loro nome sotto le immagini e poi cambia queste parole secondo le indicazioni (cambio di iniziale, scarto e zeppa) al fine di ottenere delle parole, non necessariamente matematiche. Se vuoi puoi rappresentare con un disegno anche le parole finali.



.....

Cambio di iniziale:

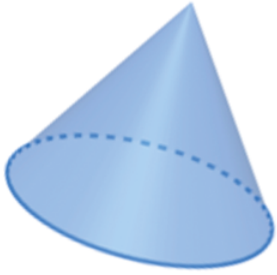
.....



.....

Scarto (togli una lettera):

.....



.....

Zeppa (aggiungi una lettera):

.....



Cambi di consonante o vocale

Come avrai capito, il gioco è semplice! Puoi trasformare una parola in un'altra seguendo una certa regola. Fino ad ora hai provato a cambiare iniziale, oppure hai tolto o aggiunto una lettera; ora ti chiedo di trovare dei numeri *cambiando una qualsiasi consonante o vocale* presente nella parola iniziale.

Anche per risolvere questo gioco prima di tutto devi capire la parola di partenza leggendo degli indizi, poi devi cambiare una sua vocale o consonante, per ottenere un numero. Ad esempio:

Si usano per scivolare veloci giù dalle montagne → SCI → SEI

Ora prova tu!

| | | |
|---------------------------------------|---------|---------|
| Grande imbarcazione | → | → |
| Preoccupazioni, fastidi | → | → |
| Lo produce l'ape | → | → |
| Si chiede al cameriere per pagare | → | → |
| Il frutto con il mallo e il gheriglio | → | → |
| Servono per accomodarsi in macchina | → | → |
| Sicuro, senza dubbio | → | → |

Ora sfida un tuo compagno a ricercare il maggior numero di coppie di parole che differiscono solo per una lettera. Ricorda che una delle due parole deve far parte del mondo della matematica!

..... →

..... →

..... →

..... →

..... →

..... →



Metagrammi: risolvi la catena di parole

Un **metagramma** è un gioco enigmistico che consiste nel collegare due parole attraverso *una catena di parole che differiscono l'una dall'altra per una lettera cambiata, aggiunta o tolta*. Ad esempio per passare dalla parola SFERA alla parola RETTA si può usare la seguente catena di parole:

SFERA → SERA → SETA → SETTA → RETTA

Ora prova tu! Collega le seguenti coppie di parole:

MENO – PER

.....
.....

LINEE – RETTE

.....
.....

VENTI – SETTE

.....
.....

MILLE – CENTO

.....
.....

Confronta il tuo lavoro con quello dei tuoi compagni: chi ha utilizzato meno parole nelle catene?



Inventa un tautogramma matematico

Un **tautogramma** è un gioco enigmistico che consiste in una *frase o testo le cui parole cominciano tutte con la stessa lettera*.

Osserva ad esempio questa descrizione del segno VIRGOLA:

Segno Striminzito Solitamente Scordato Se Si Svolgono Sottrazioni
Sognando Spiagge Selvagge

Tutte le parole cominciano con la S! Inoltre la frase fa riferimento alla virgola (nei numeri decimali) citando la sottrazione, che sono oggetti legati alla matematica: si tratta dunque di un **tautogramma matematico**.

Adesso ti propongo una bella sfida: crea due tautogrammi con le lettere che preferisci. Mi raccomando: la frase che inventi in qualche modo deve rimandare ai termini che ho scelto per te: incognita e radice.

INCOGNITA:

.....

.....

RADICE:

.....

.....

Sfida i tuoi compagni a trovare il tautogramma formato dal maggior numero di parole.

Ora scegli tu un termine matematico e prova a costruire un tautogramma che lo contenga!

.....

.....



Inventa un lipogramma matematico

Un **lipogramma** è un gioco enigmistico che consiste in *una frase o in un testo le cui parole non contengono una determinata lettera* scelta dall'autore.

Osserva ad esempio questa frase che descrive il cerchio:

IL SUO RAGGIO MISURA ESATTAMENTE LA METÀ DEL DIAMETRO.

Si tratta di un lipogramma in C, perché nella frase manca proprio la lettera C!

Adesso ti propongo una bella sfida: crea anche tu dei lipogrammi scegliendo una lettera da non utilizzare, lasciandoti ispirare da queste parole:

POTENZA

Lipogramma in :

EQUAZIONE

Lipogramma in :

VOLUME

Lipogramma in :
