



SCHEDA T

TOMBOLA!

In questa scheda giocheremo a tombola.

Cominciamo a capire le regole del gioco; ogni gruppo avrà una cartella con 12 immagini e un po' di fagioli.

Il vostro insegnante estrarrà un cartellino. Se questo cartellino porta scritto, per esempio, "due assi di simmetria" voi potete mettere il fagiolo su una sola figura che ha due assi di simmetria. Per esempio, se la vostra cartella della tombola contenesse le figure di questi quadrilateri, su quale di questi potreste mettere il fagiolo?

| | | |
|-----------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Rettangolo | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Rombo | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Parallelogrammo | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Trapezio | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Quadrato | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |

Immaginate adesso che la vostra cartella della tombola contenga le figure di questi poligoni regolari; su quale di questi potreste mettere il fagiolo se il cartellino estratto dal vostro insegnante dicesse "tre assi di simmetria"?

| | | |
|----------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Triangolo equilatero | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Quadrato | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Pentagono regolare | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Esagono regolare | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |

Ci potranno essere anche altri cartellini con una scritta del tipo "rotazione di 90°"; in tal caso potreste mettere il fagiolo su una figura soltanto se questa figura non cambiasse aspetto quando la ruotate di 90°.

Ad esempio, su quali quadrilateri potreste mettere il fagiolo?

| | | |
|-----------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Rettangolo | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Rombo | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Parallelogrammo | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Trapezio | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Quadrato | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |

UGUALI o DIVERSI

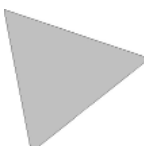


La matematica mette in ordine

E su quali poligoni regolari potreste mettere il fagiolo se il cartellino estratto dicesse “rotazione di 120°”?

| | | |
|----------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Triangolo equilatero | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Quadrato | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Pentagono regolare | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |
| Esagono regolare | sì <input type="checkbox"/> | no <input type="checkbox"/> |

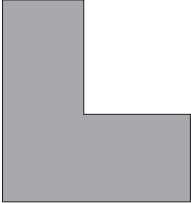
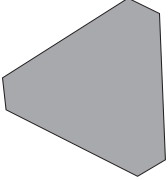
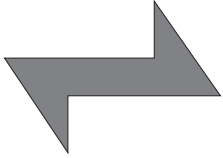
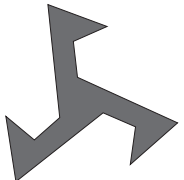
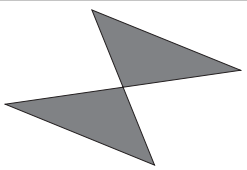
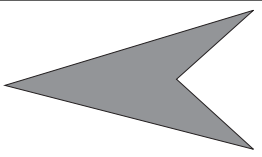
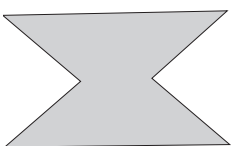
Adesso che avete capito le regole del gioco, fate un po' di “riscaldamento”: avete a disposizione un mazzo di schedine con tante figure; fatevene dare dal vostro insegnante qualcuna, per esempio una di quelle che trovate nella prossima tabella (nella prima colonna) e riempite le altre due colonne in corrispondenza, scrivendo come si potrà comportare quella figura nel gioco della tombola (ovvero: per quali estrazioni potreste mettere il fagiolo...).

Per capire se la figura ha assi di simmetria, potete usare uno specchio; per capire se ruotandola non cambia aspetto potete utilizzare un lucido: ricalcate la figura sul lucido, usate una puntina per fissare il lucido alla figura sottostante nel suo centro di simmetria e giratelo finché le due figure combaciano di nuovo. Avete dovuto fare un giro completo o siete riusciti a fermarvi un po' prima?

| Figura | Rotazioni | Assi di simmetria |
|---|--|-------------------------------|
|  | Tre rotazioni: una di 120°, una di 240°, una di 360° | Tre assi di simmetria |
|  | Quattro rotazioni: una di 90°, una di 180°, una di 270°, una di 360° | Non ci sono assi di simmetria |
|  | | |

UGUALI o DIVERSI
La matematica mette in ordine



| | | |
|---|--|--|
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |

E adesso... a voi giocare!

UGUALI o DIVERSI
La matematica mette in ordine