

## CARTE DA GIOCO

# Regole DEL GIOCO

1. Il conduttore sceglie una carta dal mazzo, senza far vedere l'oggetto misterioso ai giocatori.
2. Il conduttore legge il primo indizio.
3. Il più veloce tra i giocatori, ad alzare la mano, prova a indovinare l'oggetto misterioso.

se lo indovina il  
giocatore vincente  
diventa il conduttore  
della prossima  
giocata (carta).



se non lo indovina,  
il giocatore viene  
eliminato dalla giocata  
corrente e il conduttore  
passa al prossimo  
indizio.

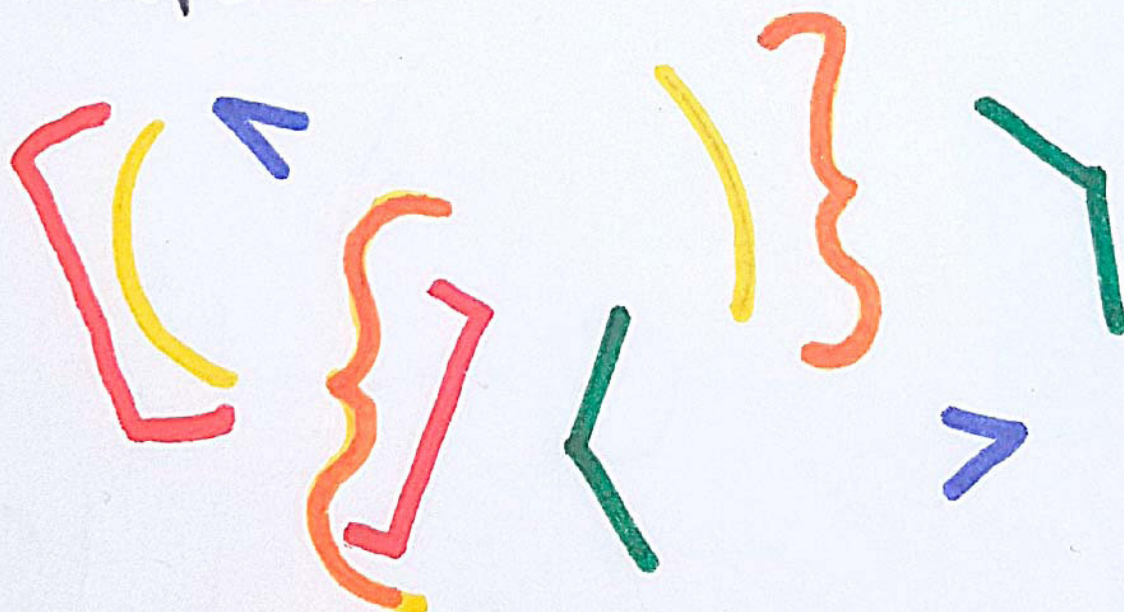
(Dirigiamo il traffico matematico)

[Appariamo in vari ambiti scolastici  
(italiano, matematica, chimica, ...)]

{Siamo gemelle, l'una senza l'altra  
non valiamo niente}

<Possiamo stravolgere il risultato  
di certi calcoli>

<Conteniamo dei numeri e delle  
operazioni>



PARENTESI





1. Sono un solido geo-  
metrico

2. Posso essere un rom-  
bicapo

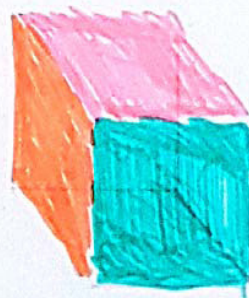
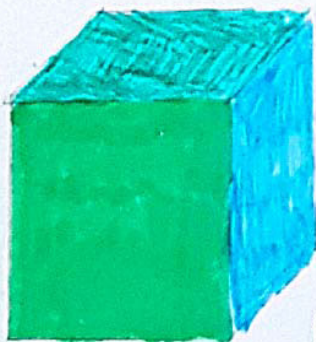
3. Sono un tipo spigoloso

4. Ho 12 spigoli su cui  
il dito far passare



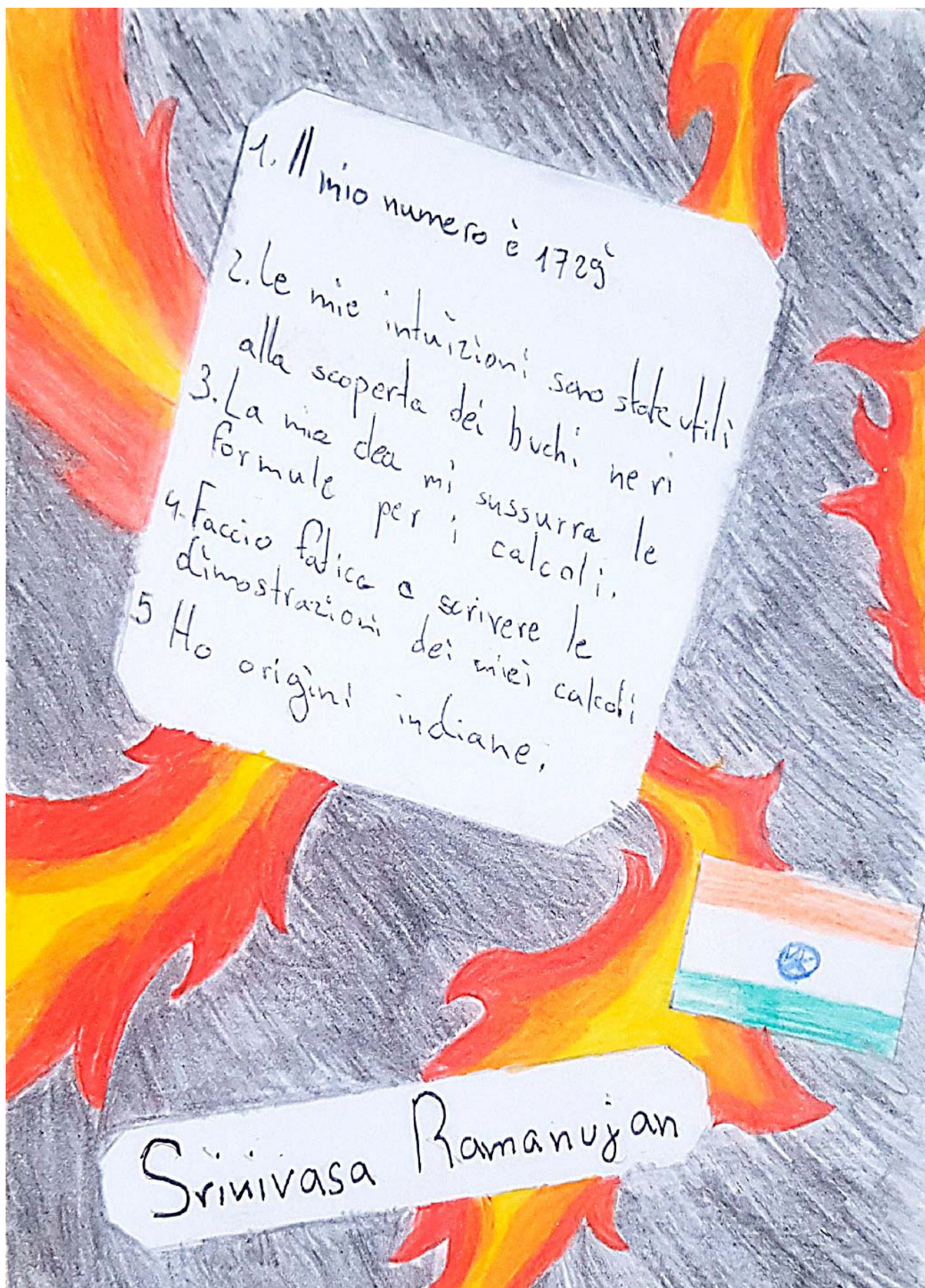
5. Mi trovi in tanti  
oggetti: intorno a te

6. Le mie 6 facce  
sono congruenti

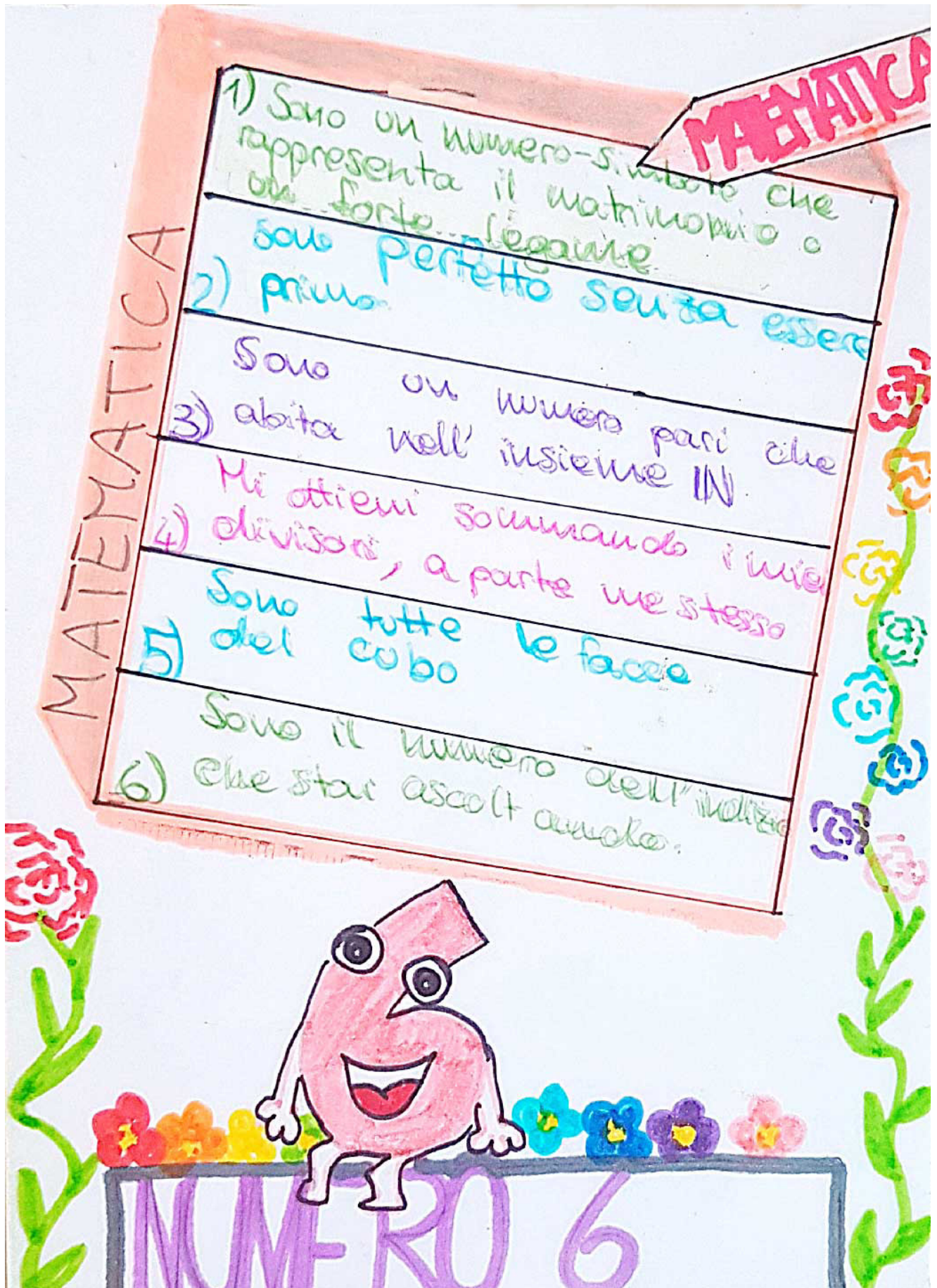


IL CUBO



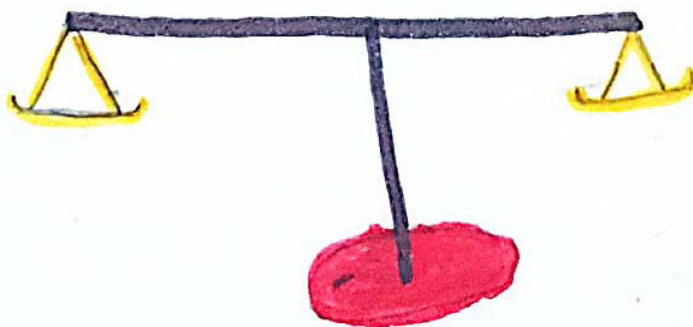








- ① I miei più antichi "antenati" risalgono al 5000 a.C., in Egitto
- ② Posso essere utilizzata nello studio delle equazioni
- ③ Mi fonde sul principio della leva e sono costituita da 2 bracci simmetrici
- ④ Vengo usata per misurare la massa di alcuni oggetti.
- ⑤ Raggiungo l'equilibrio se sui 2 piatti c'è la stessa massa



**BILANCIA**

1. Sono un numero e rappresento l'equilibrio cosmico

2. Sono il numero di petali del fiore lato

3. Sono la radice del numero delle caselle in una scacchiera

4. Se mi capovolggi non finisco più

5. Sono il cubo di 2

Numero 8



# Geometria

- Mi puoi creare con una linea retta e il compasso.
- Ho la forma rotonda ma non finisco in nessun punto.
- Sono stata inventata nel 1650 a.C. da Archimede di Siracusa.
- Mi puoi trovare in una chiocciola e in un fossile.



SPIRALE DI  
ARCHIMEDE