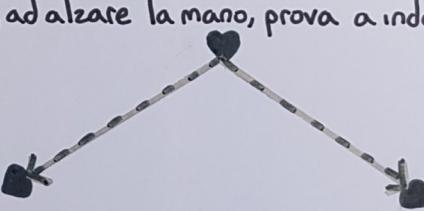


CARTE DA GIOCO

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.

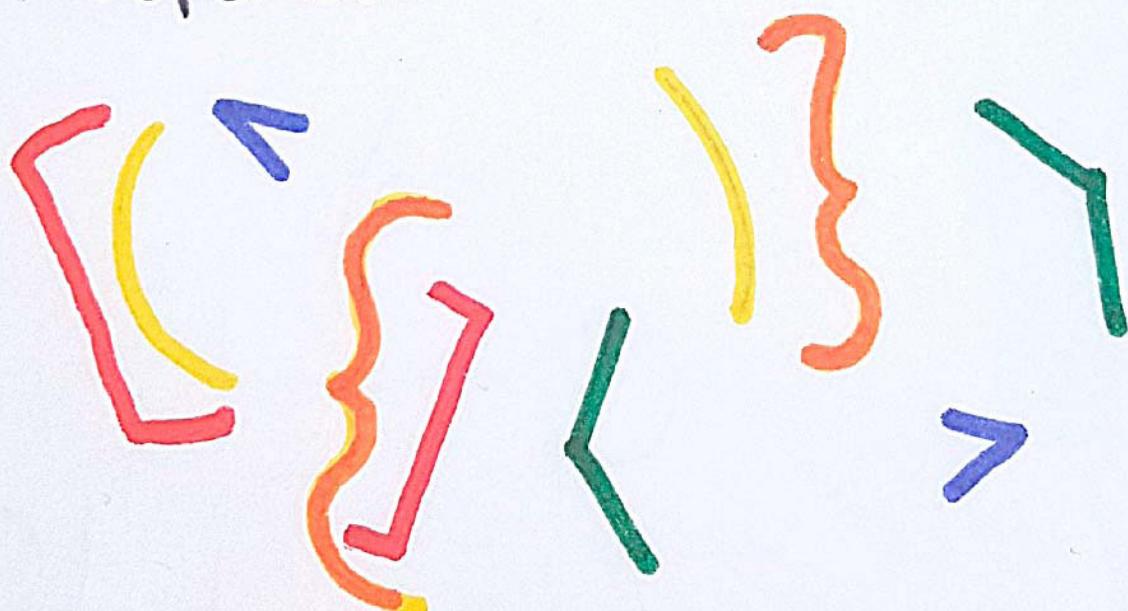
(Dirigiamo il traffico matematico)

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

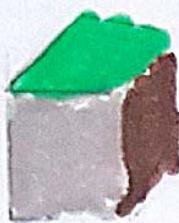
{Siamo gemelle, l'una senza l'altra
non valiamo niente}

⟨ Possiamo stravolgere il risultato
di certi calcoli ⟩

⟨ Conteniamo dei numeri e delle
operazioni: ⟩



PARENTESI



1. Sono un solido geometrico

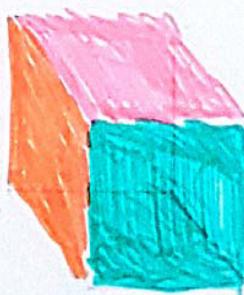
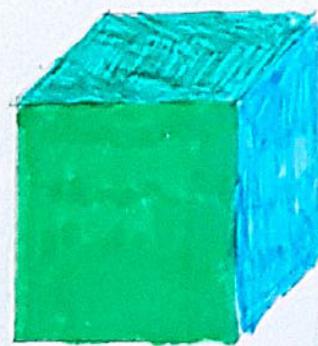
2. Posso essere un rompicapo

3. Sono un tipo spigoloso

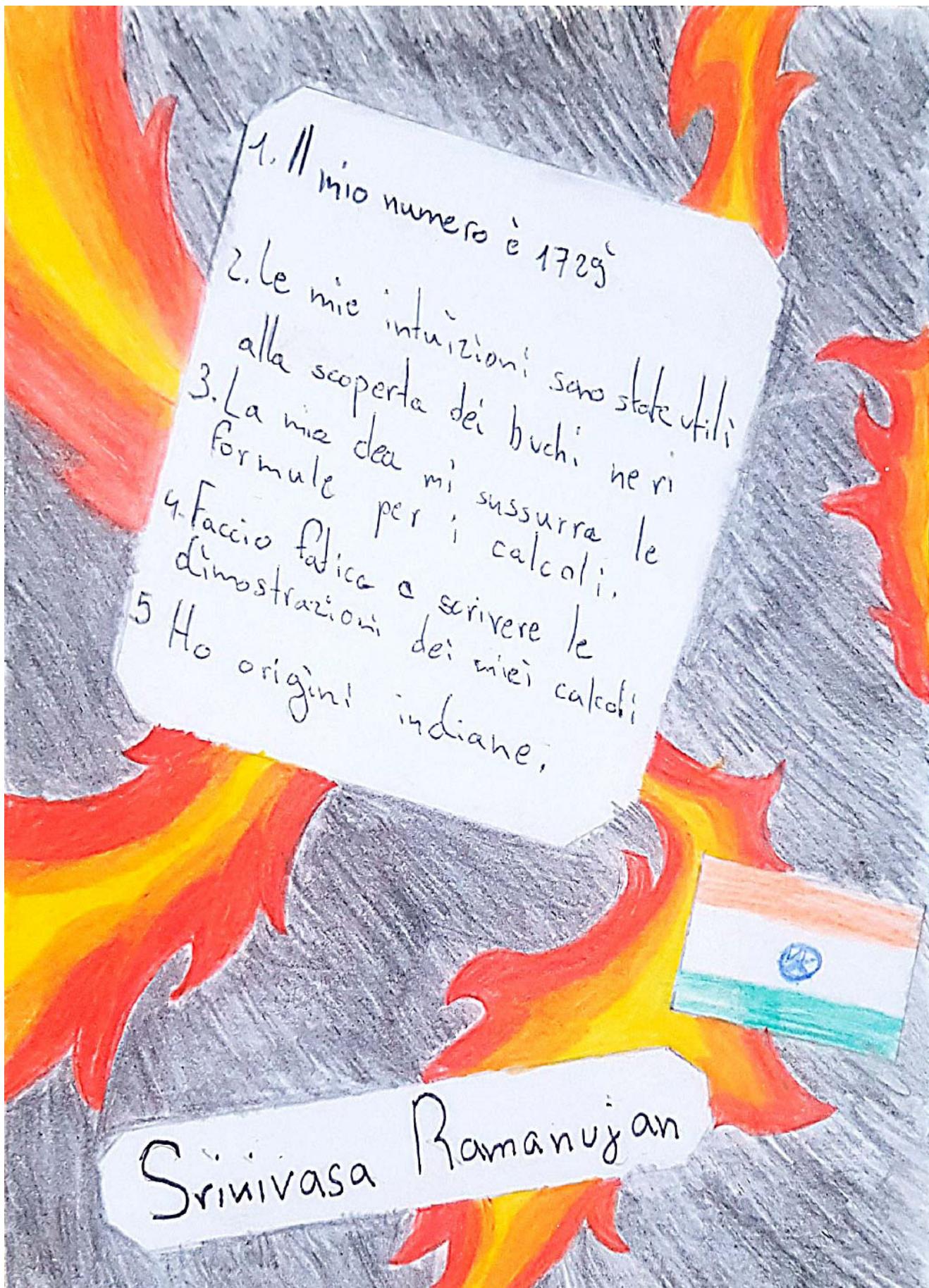
4. Ho 12 spigoli su cui il dito far passare

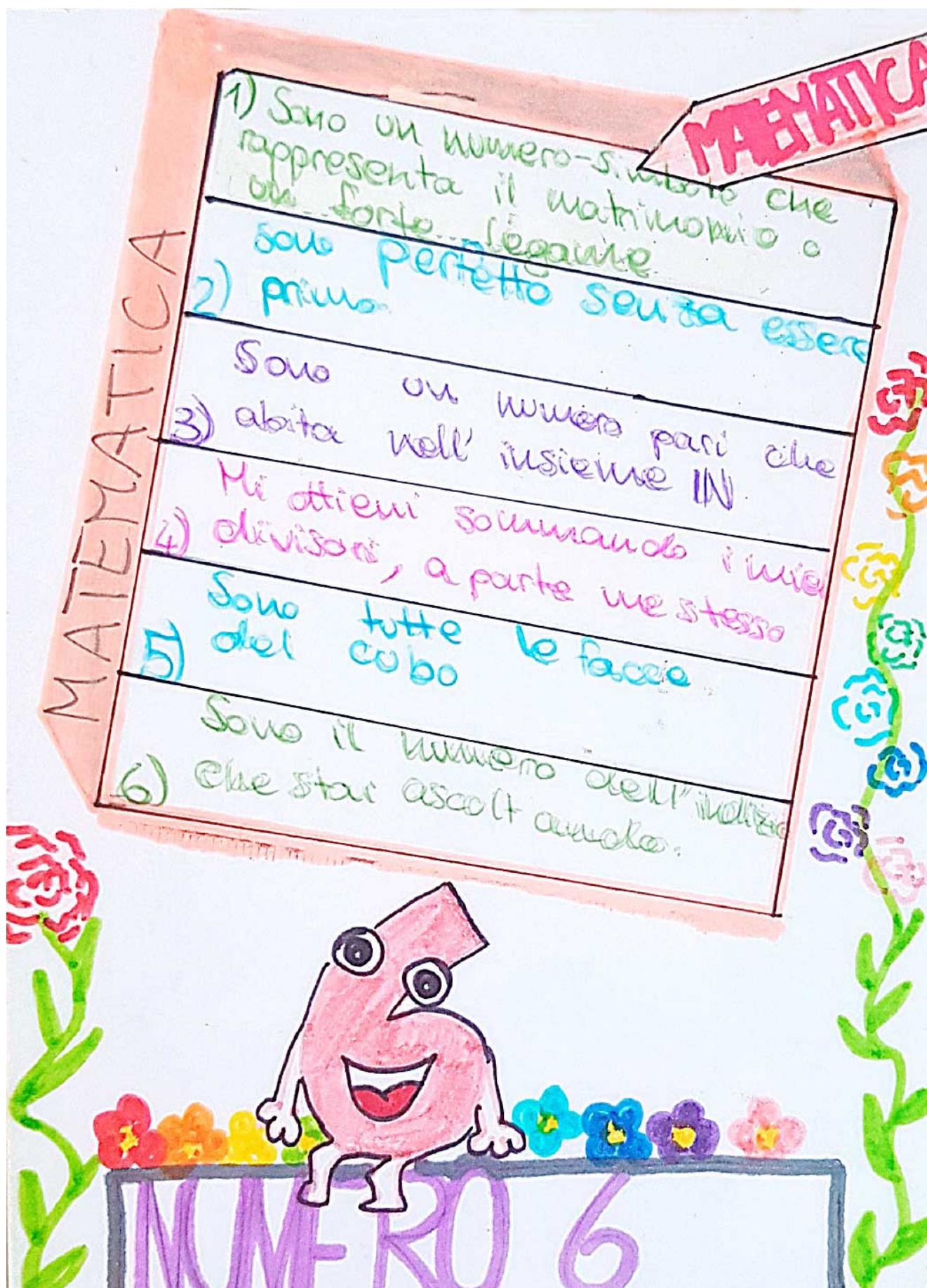
5. Mi trovi in tanti oggetti intorno a te

6. Le mie 6 facce sono congruenti

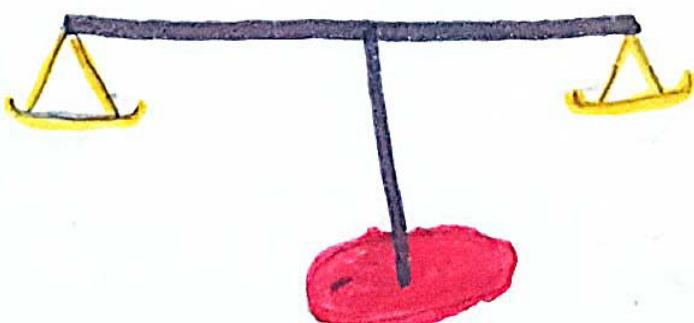


IL CUBO





- 1 I miei più antichi "antenati" risalgono al 5000 a.C., in Egitto.
- 2 Posso essere utilizzata nello studio delle equazioni.
- 3 Mi fonda sul principio della leva e sono costituite 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.



1. Sono un numero e rappresento l'equilibrio cosmico
2. Sono il numero di petali del fiore loto
3. Sono la radice del numero delle caselle in una scacchiera
4. Se mi capovolgi 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.

