



Anagrammi italmatici

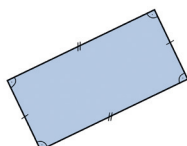
Ciao! Mi chiamo Otto e dell'italmatica vado ghiotto! Quelli che vedi qui sotto sono degli **anagrammi**, cioè dei giochi che consistono nel modificare l'ordine di tutte le lettere delle parole o delle frasi di partenza al fine di ottenerne delle altre con un significato diverso. Tutti gli anagrammi che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

Osserva come ho modificato l'ordine delle lettere della parola ALTO, ottenendo il nome di un ente geometrico.

ALTO → LATO 

Ora divertiti ad anagrammare le seguenti parole o espressioni per scoprire dei numeri, delle figure o altri oggetti matematici. Come è stato fatto per i primi due esempi, illustra nella cornice i termini matematici che hai individuato.

L'ORGANETTO	→	RETTANGOLO
MALEDICI	→	DECIMALI
ANGELO ROTTO	→	_____
DAI PREMI	→	_____
AGO DI LENA	→	_____
RIMO PER TE	→	_____
ENTRA LIETA	→	_____
OROLOGI PER ANGELO	→	_____



39, 286

ONOMANZIE

Quelle che vedi qui sotto sono delle **onomanzie** inventate dal giocolo **Ennio Peres**, cioè dei particolari tipi di anagramma. Le onomanzie sono dei giochi che consistono nel cambiare l'ordine delle lettere del nome (ed eventualmente del cognome) di una persona in modo da comporre una parola o una frase di senso compiuto, meglio se attinente alla persona stessa. Tutte le onomanzie che trovi di seguito riguardano dei famosissimi scienziati che si sono occupati di matematica, e sono introdotte da un breve testo con delle informazioni biografiche. Riordina le lettere delle parole in grassetto e scopri a chi si riferiscono le descrizioni nella prima colonna.

Matematico, legislatore e filosofo greco. Affrontò con molto impegno le numerose attività intraprese, ma da una gloria imperitura è stato... ripagato .	-----
Matematico e fisico greco. Delle sue opere, nel corso del tempo, è stato detto tutto; l'unica cosa che rimane da dire è... ma che dire?	-----
Matematico e mercante. Introdusse in Occidente la tecnica di eseguire i calcoli direttamente con le cifre, invece di usare l'abaco; ovvero... donò l'abaco in cifre!	-----
Artista e scienziato. È considerato il più grande e multiforme genio di tutti i tempi; detto questo, il gioco è fatto... c'è da indovinarlo?	-----
Fisico tedesco, naturalizzato svizzero. In tutte le classifiche relative ai più grandi geni del XX secolo, stilate dai giornali, è risultato... il re, ben in testa!	-----
Fisico. Inventore di grande ingegno, fin da bambino si divertiva a giocare in cucina con tegami, padelle, pentole, pile e... là, sondava l'estro .	-----
Fisico e astronomo. Ha dato un preziosissimo apporto alla Scienza; i suoi contemporanei dicevano di lui: «A qualsiasi scoperta... allega gioielli! ».	-----
Matematico, ingegnere e topografo. Partecipò a diverse competizioni matematiche, molto in voga al suo tempo, eseguendo ogni volta... tot calcoli in gara .	-----



Ora è il tuo momento...

Prova a inventare degli anagrammi italmatici o delle onomanzie modificando l'ordine delle lettere di parole legate alla matematica scelte da te: possono essere numeri, figure o altri concetti matematici, oppure nomi di matematici o scienziati famosi. 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 5 lettere, 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 CARTA, poi con MENTA, quindi con PENSA. 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.

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

Prova a trovare la parola misteriosa completando i seguenti schemi.

F	O	R	M	E
A	R	E	N	A
T	E	M	P	O

P	R	Q	V	E
O	R	C	H	I
S	P	A	R	O
V	I	S	T	O

L	A	D	R	O
N	E	V	A	I
A	S	T	R	I
E	L	I	C	A
S	A	L	T	I



Ora è il tuo momento...

Gioca con un tuo compagno: uno di voi sceglie una parola misteriosa di 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 al posto giusto, con il simbolo ○ le lettere corrette che si trovano al posto sbagliato, e nulla se la lettera non fa parte della parola segreta. Vince chi indovina facendo meno tentativi!

