



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.

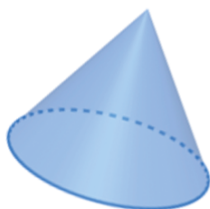
Il primo gioco si chiama **cambio di iniziale** e consiste nel partire da una parola che non ha nulla a che vedere con la matematica, ad esempio LENTO, e nel *cambiare la prima lettera* per ottenere una parola della matematica, ad esempio il numero CENTO:

LENTO → CENTO

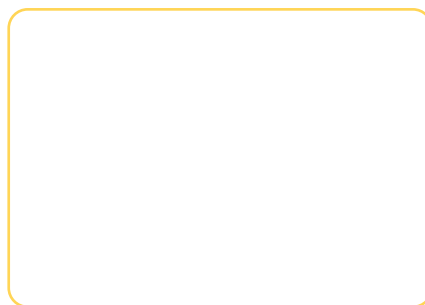
Semplice, vero? Prova ora tu a cambiare la prima lettera delle seguenti parole alla ricerca di numeri e figure della geometria:

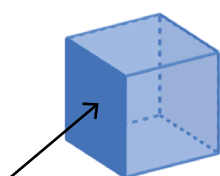
TUBO	→
MEDICI	→
DENTI	→
FETTE	→
NEI	→
VILLE	→
SUNTO	→

Giochiamo ora con dei cambi di iniziale un po' speciali. Osserva le immagini e stabilisci di quale figura geometrica si sta parlando. Scrivi il suo nome di fianco all'immagine e poi prova a cambiare l'iniziale al fine di ottenere una parola che non deve essere per forza matematica. Se vuoi, puoi rappresentare con un disegno anche la seconda parola.

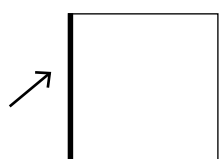


..... →





..... →



..... →

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

..... →

..... →

..... →

..... →

..... →

..... →



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 con le seguenti parole alla ricerca di numeri e figure della geometria.

PUNITO	→
DUNE	→
SEMI	→
NUOVE	→
ROTTI	→
VENUTI	→
MENTO	→

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

UNTO → PUNTO

Mettiti alla prova con le seguenti parole giocando con le zeppe alla ricerca di numeri e figure della geometria.

CENO	→
RE	→
SETE	→
UNICI	→
NO	→
CURA	→
SERA	→



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 qualsiasi lettera; ora ti chiedo di trovare dei numeri *cambiando una qualsiasi consonante o vocale* presente nella parola iniziale. Attenzione, però! Dovrai capire tu la parola di partenza leggendo un indizio. Ad esempio:

Grande imbarcazione → NAVE → NOVE

Ora prova tu! Se hai bisogno di un aiuto trovi tutte le soluzioni delle ultime parole nel riquadro sotto.

Cade a fiocchi	→	→
Il contrario di duro	→	→
Si chiede al cameriere per pagare	→	→
Do, re, mi, fa, sol, la, si	→	→
Si fanno quando si taglia una torta	→	→
Luogo in cui coltivare verdure	→	→
C'è anche quella di cocco	→	→
Servono per accomodarsi in macchina	→	→
Il contrario di falso	→	→
Lo dicono per chiamarti	→	→

0

9

16

1000

100

7

8



Inventa un tautogramma matematico

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

Osserva ad esempio questa frase:

Cono Con Cremosa Cioccolata

Tutte le parole cominciano con la C! Inoltre una delle parole, il cono, rientra anche nel mondo della matematica. Si tratta dunque di un **tautogramma matematico**.

Adesso ti propongo una bella sfida: crea il tuo tautogramma con la lettera che preferisci! Mi raccomando, ricordati di usare almeno una parola che rientra anche nel mondo della matematica. Sfida poi i tuoi compagni a trovare il tautogramma formato dal maggior numero di parole. Io sono riuscito a fare questo:

Cubo Creativo Crea Cento Coriandoli Colorati: Che Carnevale!



Qui sotto hai lo spazio per scrivere e illustrare i tuoi tautogrammi come preferisci.
