

# *Super cluedo matematico*

Un mistero da risolvere con capacità logiche e raccogliendo indizi attraverso la risoluzione di quiz matematici.

Il super cluedo è un classico gioco da tavolo nel quale i concorrenti sono chiamati a risolvere il mistero legato ad un delitto: vi è stato un omicidio in una ricca villa e bisogna scoprire, tra un certo numero di personaggi, stanze e armi del delitto, chi è stato, dove e con cosa. Le carte di personaggi, luoghi ed armi sono mescolate coperte e una per ciascuna categoria chiusa in una busta munita di quattro linguette agli angoli, ciascuna di queste carte è infatti contraddistinta da un codice di quattro numeri, lettere, colori o simboli posti proprio in corrispondenza delle finestrelle delle buste. Nel gioco classico per poter prendere una carta che dà accesso ad un indizio, cioè visionare sotto una di queste linguette o pescare una carta personaggio-stanza-arma fra quelle avanzate, bisogna muovere il proprio personaggio su uno schema tirando a turno dei dadi per raggiungere determinate caselle. Vince chi per primo, ragionando in modo logico per esclusione, riesce ad affermare il contenuto delle buste in modo corretto.

La versione matematica del super cluedo prevede l'eliminazione della plancia e dei dadi: gli alunni, eventualmente anche a coppie o in piccoli gruppi, dovranno guadagnarsi una carta che dà accesso ad un indizio risolvendo un quesito matematico. A turno il docente sottopone il concorrente o la piccola squadra ad un quesito che, se risolto correttamente, fa guadagnare un indizio, se sbagliato, fa saltare un turno favorendo gli altri concorrenti.

Come si può osservare dal materiale allegato, il docente si può divertire a rendere buffa la storiella di contorno e scegliere il numero di buste e di possibilità per ciascuna categoria da indovinare.

Elemento didatticamente fondamentale sono i quesiti che gli studenti devono risolvere per accedere agli indizi. Poiché questa attività è stata pensata come allenamento per studenti di prima ITE che dovevano affrontare una prova interna comune a tutte le sezioni avente come struttura i quesiti invalsi, ho scelto un insieme di quesiti invalsi a risposta chiusa su argomenti fondamentali affinché tutti i ragazzi si sentissero all'altezza di poterli risolvere e per poter in questo modo dare un ritmo incalzante al gioco che perderebbe di interesse se i problemi fossero troppo lunghi da risolvere.

In questo contesto di gioco competitivo, la risoluzione del problema matematico non è più fine a se stessa ma un passaggio obbligato per procedere nella gara; se inoltre, come nel caso realizzato, ogni studente non è solo davanti ai quesiti ma collabora in piccolo gruppo (nel caso specifico in tre),

risolvere l'esercizio matematico crea meno ansia perfino negli studenti più in difficoltà.

Particolare attenzione va posta anche nel costruire i codici di quattro elementi sugli angoli delle carte: si deve evitare che scoprendo solo uno o due di questi elementi la carta risulti subito individuabile in modo univoco. Una copia scoperta di questi codici deve essere sempre accessibile agli studenti (copie cartacee, cartellone grande, sulla lavagna elettronica facilmente accessibile...).

L'incentivo a competere è stato rinforzato dalla presenza di un premio: nel particolare si è trattato di un sacchetto di caramelle e ovetto di cioccolato, premio gradito agli studenti in quanto l'attività si è svolta in orario pomeridiano e vicino a festività pasquali.

Questo schema di gioco si presta per essere riadattato ad altre discipline, basterà semplicemente sostituire le domande ed eventualmente la storiella che dà la cornice del gioco: una versione semplificata con quesiti di storia è stata proposta dagli studenti stessi durante una giornata di cogestione ed ha avuto un buon successo.

SI ALLEGANO I SEGUENTI DOCUMENTI:

ALL1 CARTE INDIZI: le carte che vengono fornite se si risolve un quesito matematico, nel gioco realizzato ad ogni risposta era possibile pescare dal mazzo una carta, si può variare magari differenziando i quesiti per difficoltà e quindi prevedendo la possibilità che una risposta dia diritto a più carte degli indizi. Il foglio può essere incollato su un cartoncino e poi tagliato, nella realizzazione si è riciclato un vecchio mazzo di carte come supporto.

ALL2 SCHEDE PERSONAGGI: danno la "cornice di giallo", nel caso si è scelto un tema buffo, quasi da parodia, per rendere giocoso l'esercizio e stimolare considerazioni autoironiche sui temi scuola, insegnanti, studenti e loro comportamenti. Le immagini sono tratte dalla rete ma può essere divertente, avendo più tempo e la collaborazione di un'insegnante di disegno, farle realizzare dagli studenti stessi. Una copia di queste schede deve essere scoperta e accessibile in ogni momento del gioco affinché gli studenti possano leggere i codici di ciascuna carta e formulare i loro ragionamenti quando conquistano un indizio.

ALL3 SCHEMA PER GIOCARE: man mano che ciascuno gruppo o studente accumula indizi, può essere utile farli visualizzare su uno schema che aiuta il ragionamento logico ad esclusione per elaborare la conclusione.

ALL4 RACCOLTA DI QUESITI MATEMATICI: la personale abbondante scelta di quesiti sui quali si voleva far allenare gli studenti. Ne sono bastati circa la metà. Il file è costruito con un quesito per pagina per un comodo utilizzo sulla lavagna elettronica.

Alcune foto del materiale realizzato:

