

# TABOO MATEMATICO

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Geometria; Grandezze e misure.



Comunicare e descrivere oggetti e concetti matematici.  
Raffinare il lessico proprio della matematica.



Senso del numero in generale; sistema numerico decimale in generale; sottoinsiemi dei numeri naturali in generale; interpretazioni dei numeri razionali in generale; operazioni in generale; figure dello spazio; passaggio spazio-piano in generale; figure del piano in generale; trasformazioni geometriche in generale; lunghezza in generale; ampiezza degli angoli in generale; area in generale; volume e capacità in generale; massa in generale; tempo in generale; valore monetario; altre grandezze.

Si tratta di una variante matematica del classico gioco da tavolo Taboo. I giocatori hanno l'obiettivo di fare indovinare ai propri compagni le parole misteriose, che sono scritte sulle carte da gioco e che solo un giocatore può vedere, allo scopo di fare guadagnare punti alla sua squadra. A rendere il compito difficile, su ogni carta è presente un elenco di parole proibite che non possono essere in alcun modo pronunciate. Divertendosi, gli allievi consolidano le proprie competenze ritornando su concetti già trattati in classe e riflettendo sulle modalità per rendere la propria comunicazione orale sempre più efficace e corretta.

È possibile proporre una variante semplificata del gioco, lasciando che non ci siano parole proibite, ma che i giocatori possano esprimersi liberamente usando tutti i termini che preferiscono.

NUMERO DI GIOCATORI:	4+
DURATA MEDIA:	20 min
COMPLESSITÀ:	alta
STRATEGIA:	nulla

## Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di far indovinare le parole misteriose ai propri compagni di squadra, senza pronunciare le parole proibite che fanno perdere il turno.

## Preparazione

Gli allievi vengono divisi in squadre. Ogni squadra deve essere composta da almeno 2 componenti. Per uno svolgimento ottimale del gioco si consiglia di non avere squadre con più di 4 componenti. Si può giocare tutti insieme, rispettando il proprio turno di gioco, in aula o in uno



spazio adeguato.

Il docente seleziona dal mazzo delle carte quelle che sono alla portata di tutta la classe. Le parole, che fanno riferimento a oggetti o concetti matematici, devono quindi essere conosciute dagli allievi.

All'interno di ogni squadra viene designato un giocatore che deve far indovinare le parole agli altri. A ogni turno di gioco questa persona cambia, in modo che tutti ricoprano il ruolo più volte entro la fine della partita.

### Svolgimento

Il docente consegna una carta all'allievo che deve far indovinare la parola misteriosa. Da questo momento viene girata una clessidra da 30 secondi o più. Chi deve far indovinare la parola misteriosa inizia a parlare e a descriverla facendo attenzione a non pronunciare le parole proibite. Il docente o un compagno di un'altra squadra controlla che le parole proibite non vengano nominate. I compagni di squadra devono indovinare la parola e non hanno limiti di tentativi. Se la parola viene indovinata entro il tempo limite e senza che siano state pronunciate le parole proibite la squadra guadagna un punto e può continuare a giocare con una nuova carta fino allo scadere del tempo. Se il tempo scade o vengono usate parole proibite, il turno passa alla squadra successiva.

### Fine del gioco

Giocando a tempo, vince la squadra che ha totalizzato più punti allo scadere del timer. Giocando a punti, vince la squadra che per prima totalizza un certo numero di punti stabilito a priori dal docente.

### Possibili sviluppi

Le carte con le parole misteriose possono essere selezionate ed editate in modo che il gioco risulti più o meno difficile. In una prima versione può essere interessante proporre agli allievi delle carte che presentino parole proibite che appartengono sia al mondo della matematica sia alla lingua comune (**Allegato 1**). Il gioco diventa più difficile se si chiede agli allievi di utilizzare solo termini matematici per far indovinare la parola misteriosa (**Allegato 2**). È possibile ampliare il mazzo di carte nel corso dell'anno scolastico, man mano che gli allievi conoscono nuovi termini o concetti matematici.

Un'altra attività riguarda la creazione delle carte con le parole misteriose da parte degli allievi (**Allegato 3**): in questo caso, sono loro stessi a scegliere e a scrivere le parole da indovinare e creare il mazzo delle carte da gioco. Il processo di individuare le parole proibite è certamente quello più complesso, che richiede agli allievi una profonda riflessione sul lessico fondamentale legato al mondo della matematica.

Il gioco può essere svolto anche a grande gruppo, con un bambino che è davanti agli altri con la carta e i compagni che indovinano alzando la mano. Chi dà la risposta corretta prende il posto del compagno e cerca di far indovinare la parola misteriosa.

### Materiale

Carte del taboo matematico (**Allegati 1, 2 e 3**).























