



SARCONE & WAEBER  
ARCHIMEDES' LAB™  
CASELLA POSTALE 1700  
16121 GENOVA CENTRO  
TEL. 010.21.82.49  
www.archimedes-lab.org  
contact@archimedes-lab.org

## SCHEDA CORSI PER INSEGNANTI (+ ANIMATORI) SCUOLE MEDIE E MEDIE SUPERIORI

### **Titolo del corso:**

FESTIVAL DEI GIOCHI DELLA MENTE  
**Coloriamo la nostra materia grigia con la fantasia!**

### **Obiettivi:**

Corso per insegnanti ed animatori per realizzare divertenti laboratori di giochi matematici con materiale facilmente reperibile.

Lo scopo di questi laboratori è di mostrare al pubblico (dai 10 anni in su) che, anche se la matematica resta una materia abbastanza impegnativa, esiste per lo meno un ramo della matematica, detto "matematica ricreativa" o "matematica con le forbici", aperto a tutti.

I giochi sono un ottimo mezzo per suscitare l'interesse verso una materia scolastica considerata noiosa e permettono ai ragazzi, e questo è il nostro cavallo di battaglia, di eliminare la 'paura di sbagliare' e di capire meglio alcuni 'blocchi mentali' che condizionano il nostro modo di pensare.

Con il nostro metodo, i partecipanti potranno a fine corso essere in grado di preparare ed organizzare piccoli laboratori o palestre di:

- Giochi matematici,
- Brain-training (giochi della mente),
- Attività ricreative,

Integrabili in vari percorsi tematici ed eventi culturali.

### **Contenuti:**

I giochi che presenteremo e realizzeremo insieme comprendono:

#### a) Giochi da realizzare con la carta:

- Giochi geometrici tridimensionali,
- Giochi topologici con spago,
- Giochi di 'matemagia'
- Giochi stile tangram.

I giochi da realizzare abbinano semplicità ed "effetto sorpresa", si possono improvvisare ovunque con un minimo di materiale.

b) Giochi da manipolare:

- Giochi d'ingegno in legno e in metallo che il partecipante dovrà ricomporre, incastrare, smontare, districare, o riordinare... Con e senza l'aiuto dell'esperto.
- Giochi percettivi divertenti con delle illusioni ottiche inedite.

I giochi da manipolare sono una selezione di giochi di varie dimensioni e aspetto che provengono dalla nostra collezione privata, alcuni dei quali inventati e creati appositamente.

c) Giochi da risolvere:

- Giochi di logica da affrontare individualmente o in gruppo.

### **Metodologia:**

"Monkey see, monkey do", cioè pratica, pratica, solo pratica. Mostriamo dal vivo come si interagisce con il pubblico.

Visto il numero importante di giochi presentati, suggeriamo ai partecipanti di munirsi del necessario per prendere appunti. Potranno, tuttavia, conservare e portare a casa i giochi che avranno creato con le proprie mani per ricordo e stimolo a continuare e ad approfondire gli esperimenti.

Nel nostro corso ci saranno poche sedie, il contatto con gli esperti è ravvicinato.

Dopo il corso, gli esperti resteranno a disposizione dei partecipanti per rispondere a tutte le domande pertinenti all'affascinante mondo dei giochi della mente.

### **Materiali utilizzati:**

Fogli di carta, bristol, spago, forbici a punte arrotondate, nastro adesivo, tappi di sughero, colla.

### **Libri consigliati:**

- 'MateMagica, giochi d'ingegno con la matematica', Gianni Sarcone & Marie-Jo Waeber, La Meridiana, ISBN: 88-89197-56-0.
- 'The New Book of Puzzles', Jerry Slocum, Freeman & Company, ISBN: 0-7167-2356-5.

### **Breve curriculum dei formatori:**

Gianni A. Sarcone e Marie-Jo Waeber, i fondatori e curatori del sito Archimedes' Lab ([www.archimedes-lab.org](http://www.archimedes-lab.org)), sono autori / divulgatori freelance. Esperti di giochi della mente, creano spazi di intrattenimento 'intelligente' per giornali e riviste (collaborano con Focus BrainTrainer e Focus Junior) e si occupano di didattica, creatività e comunicazione tramite il gioco e l'arte. Hanno scritto vari libri divulgativi sul tema delle scienze cognitive, che spaziano dalla percezione visiva ai giochi di logica. G. Sarcone è inoltre uno specialista nel campo della percezione visiva, è stato membro del giuri al terzo concorso internazionale "Best Visual Illusion of the Year", tenutosi a Sarasota, Florida (USA).

G. Sarcone e Marie-Jo Waeber sono stati premiati con l'ambito Award dello 'Scientific American' per la diffusione e la divulgazione del sapere tecnico matematico.