

ESSERE O NON ESSERE?

Una Matematica da indovinare

di Elisa Battiston

Essere o non essere? Una matematica da indovinare è un gioco da tavolo per 2-5 giocatori dai 16 anni in su. È un gioco composto interamente da quesiti matematici.

Si tratta di un progetto presentato all'interno del corso "Comunicazione delle scienze" che ha come docente coordinatore il Prof. Marco Andreatta.

Ho scelto il gioco da tavolo come modalità di comunicazione della matematica, perché penso sia uno dei mezzi più facilmente raggiungibili dalla società (comprendente la gran parte delle fasce di età) e anche perché credo che sia un buon (e divertente) espediente per cercare di ragionare e far ragionare i propri avversari su quesiti matematici dei quali finiti gli studi superiori (per chi ovviamente non proseguirà con studi universitari scientifici) non si parla più.

Consiglio di leggere prima le Istruzioni del gioco per comprendere meglio il testo successivo.

I due aspetti che ho preso come punti di riferimento per realizzare inizialmente il progetto sono stati motivazione e fattibilità e sono infatti partita dalle seguenti considerazioni:

- motivazione:
 - cercare di pensare ad un progetto che possa includere il maggior numero possibile di giocatori;
 - e allo stesso tempo presentare un gioco che possa essere adattabile eventualmente per fasce di età o categorie di persone che comunque potrebbero rimanere escluse (senza una formazione o un interesse scientifico, ...);
 - tenere ben presente il rapporto fra scienza e società (come sottolinea anche G. Carrada in "Comunicare la scienza. Kit di sopravvivenza per ricercatori") per fare in modo che questo gioco possa poi essere effettivamente realizzabile nella pratica;
 - una possibile motivazione invece per i giocatori potrebbe essere quella di mettersi in gioco su quesiti matematici abbastanza facili e "ripassare" in qualche modo gli argomenti proposti sotto una duplice luce: indovinare le carte e spiegare le carte quando bisogna rispondere alle domande del giocatore che sta cercando di scoprire la carta che ha in testa, a maggior ragione se quest'ultimo decide di utilizzare i gettoni *Prova tu* per avere un aiuto.

- fattibilità:
 - il gioco è pensato per 2-5 giocatori dai 16 anni in su, preferibilmente con una formazione o quantomeno un interesse scientifico perché così diventerebbero più dinamiche le domande, ma il gioco può anche essere adattato a seconda dei diversi casi proponendo delle carte più semplici. In ogni caso ho comunque cercato di scegliere delle carte con immagini e argomenti che siano significativi e conoscibili dalla gran parte dei giocatori qualunque siano i loro interessi, ma allo stesso tempo ho scelto anche delle carte

leggermente più difficili per fare in modo che anche i più “esperti” in matematica trovino pane per i loro denti (soprattutto nelle carte dei PERSONAGGI).

- si tratta di un gioco che secondo il mio parere permette di “ripassare” gli argomenti principali della matematica (e della geometria) in modo divertente attraverso le quattro categorie proposte: PERSONAGGI, DEFINIZIONI-TERMINI, FORMULE e GRAFICI, che ho scelto perché sono gli ambiti ai quali si fa maggiore riferimento negli studi scientifici e più nello specifico ho deciso di realizzare le carte dei PERSONAGGI dato che sono una delle categorie più presenti in molti giochi da tavolo e quiz televisivi.
- alcune carte potrebbero apparire più difficili di altre, ma si tenga sempre presente che proprio per questo motivo c'è la possibilità di utilizzare i gettoni *Prova tu* DESCRIVI, MIMA oppure CREA UNA RIMA/UNA DEFINIZIONE che permettono di avere un piccolo aiuto sulla carta in questione per indovinarla e passare ad una carta successiva magari più semplice di quella appena avuta.

Inoltre, in ogni carta di tutte le categorie ho cercato di inserire delle immagini che potessero dare un ulteriore aiuto ai giocatori che devono rispondere alle domande proposte dal giocatore che deve indovinare la carta che ha sulla testa oppure devono dare degli indizi sulla carta in questione per i gettoni *Prova tu*.

E allora ... giochiamo a *Essere o non essere? Una matematica da indovinare!* Buon divertimento!