

# GalUEDO

RELAZIONE SUL PROGETTO “**GALUEDO**”, NELL’AMBITO DEL CORSO “COMUNICAZIONE DELLA SCIENZA” TENUTO DAL PROFESSOR MARCO ANDREATTA.

AUTORI DEL PROGETTO: KEVIN ALBERTI E GABRIELE CARESIA.

## **IN COSA CONSISTE?**

La nostra idea di partenza è fondata sulla volontà di far conoscere il mondo complicato e spesso astratto della matematica al maggior numero di persone possibile. Per questo, abbiamo pensato che la soluzione migliore fosse ideare un gioco che, attraverso il divertimento, la leggerezza e la semplicità, potesse avvicinare adulti e ragazzi al nostro campo di studi. Per questo, abbiamo deciso di rivisitare a modo nostro un gioco sicuramente molto famoso, il “Cluedo”, inserendo dei piccoli approfondimenti divulgativi sulla storia e i vari aspetti della matematica.

*GalUEDO* nasce da un apprezzamento comune di un corso che abbiamo seguito il primo semestre del terzo anno del Corso di Laurea Triennale in Matematica, chiamato “Teoria di Galois”, tenuto dal professor Willem De Graaf. In particolare, ci ha da subito affascinati la storia sfortunata ma intrigante di questo celebre matematico e abbiamo quindi deciso di partire dalla sua realtà storica per riuscire ad introdurre dei concetti matematici a noi cari.

Sapendo che molti vedono la matematica come arido insieme di definizioni, teoremi e dimostrazioni, abbiamo voluto mostrare anche il lato più umano di questa disciplina, fatta di persone, relazioni e umanità.

## **PERCHE’ UN GIOCO?**

Abbiamo pensato che un gioco sia forse la maniera più diretta e sincera per poter arrivare al cuore delle persone, in particolare a quella moltitudine che, purtroppo, vede ancora la matematica come materia ostile ed inutile. Il nostro scopo è quello di far ricredere queste persone sul ruolo estremamente formativo ed altamente utile che questa materia ricopre per la nostra società e, perché no, farle anche divertire.

## A CHI E' RIVOLTO?

Per rispondere a questa domanda, ci siamo ispirati ad una frase di un libro che abbiamo letto, che qui di seguito riportiamo:

“Dedicato al bambino curioso che c’è in ognuno di noi”.

E ancora:

“Una qualità che tutte le persone devono avere è proprio la curiosità. Cercando questa parola nel dizionario, si trova che un curioso è colui che è desideroso di sapere, di conoscere, di istruirsi; io credo che il curioso oggi sia anche colui che ha bisogno di sapere come e perché funzionano le cose, quali strutture matematiche, teoriche, filosofiche, logiche e quali modelli concettuali sia possibile applicare per risolvere un problema, quali sono i motivi per cui qualcosa accade, in che modo e quanto la scienza e la matematica possono rispondere a queste domande. In questo senso, mi sento molto legato ai matematici e al tempo stesso ad una serie di persone che pensano di non sapere la matematica, di non capirci niente, ma che la usano inconsapevolmente magari nel loro lavoro, e che non sanno di amarla”. (*Il matematico curioso*, Giovanni Filocamo).

Appunto per queste ragioni, abbiamo pensato che questo gioco possa essere adatto a tutte le persone dalla terza superiore in su e possa essere un motivo di scambio di nozioni, idee e conoscenze anche tra grandi e più piccoli.

Questo gioco può essere sia utilizzato a livello didattico da insegnanti come strumento per facilitare l’introduzione o l’approfondimento di determinati argomenti, sia come semplice e puro gioco, con il quale le famiglie possano riunirsi attorno ad un tavolo e imparare cose nuove.

## BREVE DESCRIZIONE DEL GIOCO (che troviamo anche sul regolamento):

*GalUEDO* è un gioco poliziesco di abilità. Si gioca con pedine e oggetti che vengono spostati su una tavola raffigurante una casa, le cui stanze sono però particolari luoghi della città di Parigi e dintorni. Scopo del gioco è di risolvere per eliminazione e per deduzione il problema della misteriosa sparizione dei documenti di Évariste Galois, famoso matematico e padre della teoria sopra citata.

Vince la partita il primo giocatore che riesce a individuare con un'unica accusa:

- \_ il ladro;
- \_ perché ha compiuto il furto e
- \_ il luogo in cui tale furto è stato commesso.

Questa soluzione è nascosta nelle 3 carte inserite nella busta nera del furto e rimane segreta finché un giocatore non ha formulato un'accusa corretta.

## **QUALI APPROFONDIMENTI SI POSSONO TROVARE NEL GIOCO?**

Oltre ad una breve descrizione della vita di Galois, il personaggio a cui ci siamo ispirati per costruire il nostro gioco, abbiamo inserito delle sintetiche biografie di sei matematici molto famosi (Cauchy, Abel, Liouville, Poisson, Jacobi, Gauss) che, assieme appunto a Galois, sono i protagonisti principali del nostro gioco: questi, infatti, sono tutti, più o meno direttamente, entrati in contatto con Galois. Inoltre, abbiamo inserito delle spiegazioni molto semplici e concise di alcuni dei simboli più ricorrenti che un matematico è portato ad utilizzare nel suo lavoro.

Infine, abbiamo deciso di utilizzare, al posto dei classici due dadi da gioco, un unico dado, con la forma di un dodecaedro, uno dei cinque solidi platonici. Lo scopo è di rendere più intrigante ogni singolo lancio e invogliare i giocatori ad approfondire la struttura del dado stesso.