

Proposta di laboratorio

"Escape Room Matematica"

- **Obiettivo:** sviluppare il pensiero logico-matematico attraverso un gioco di problem-solving collaborativo, basato su sfide ed enigmi.
- **Target:** alunni della scuola primaria (adattabile per classi diverse).
- **Durata:** 45-60 minuti.
- **Materiali:** schede con enigmi, lucchetti o codici (anche cartacei), oggetti nascosti, buste con indizi.
- **Metodologia:** gamification, problem-solving, apprendimento cooperativo.

Titolo del laboratorio: **Il Mistero del Forziere Perduto**



DURATA: 60 minuti

DESTINATARI

Alunni di 2^a e 3^a primaria

OBIETTIVO

Risolvere una serie di enigmi matematici per scoprire il codice segreto che apre il forziere

TRAMA

Gli alunni si trovano nell'antico laboratorio di un esploratore che ha lasciato dietro di sé un forziere chiuso da un lucchetto con un codice segreto. Per aprirlo, devono superare **5 prove matematiche** e raccogliere i numeri del codice.

MATERIALI NECESSARI

- Una scatola con un lucchetto numerico o un sistema di buste sigillate per ogni enigma.
- Fogli con gli enigmi e materiali manipolativi (fogli a quadretti, righelli, carte numeriche).
- Un timer per rendere l'attività più avvincente.



STRUTTURA E PROVE DELL'ESCAPE ROOM**Prova 1: L'enigma delle operazioni (Addizioni e sottrazioni con logica)**

INDICAZIONE: l'esploratore ha nascosto il primo numero in un calcolo segreto: se parti da 25, aggiungi 14 e togli 9, qual è il numero nascosto?

RISPOSTA: 30 (primo numero del codice)

Prova 2: Il labirinto delle forme (Geometria e orientamento spaziale)

Gli alunni ricevono una mappa con una sequenza di forme geometriche (tra cui 7 triangoli) e devono seguirne il percorso per trovare un numero nascosto.

INDICAZIONE: segui il labirinto e conta quanti triangoli incontri lungo il percorso.

RISPOSTA: 7 (secondo numero del codice)

Prova 3: La bilancia misteriosa (Equivalenze e problem-solving)

INDICAZIONE: se due mele pesano 200g e una mela e una banana insieme pesano 350g, quanto pesa la banana?"

RISPOSTA: 150G → NUMERO 15 (terzo numero del codice)

Prova 4: La sequenza numerica perduta (Pattern e logica)

INDICAZIONE: trova il numero mancante nella sequenza: 2, 4, 8, __, 32. Gli alunni devono completare la sequenza logica per scoprire il numero successivo del codice.

RISPOSTA: 16 (quarto numero del codice)

Prova 5: Il puzzle matematico finale (Risoluzione di un problema pratico)

INDICAZIONE: un forziere contiene 48 monete d'oro. Il pirata Jack ne prende metà, il pirata Bob ne prende un terzo di quelle rimaste. Quante ne rimangono?

RISPOSTA: 16 (quinto numero del codice)



FASE FINALE: APERTURA DEL FORZIERE

Dopo aver raccolto tutti i numeri, gli alunni devono comporre il codice segreto (es. 30 - 7 - 15 - 16 - 16) nel lucchetto numerico oppure consegnare la soluzione all'insegnante per la verifica.

Se il codice è corretto, il forziere si apre e dentro trovano una ricompensa (diplomi, adesivi, indizi per un'altra attività).

Questa Escape Room può essere adattata a diverse fasce d'età, aumentando o diminuendo la complessità delle prove!

Perché funziona?

- **Gamification:** la sfida coinvolge e motiva gli alunni.
- **Interdisciplinarietà:** include logica, geometria, problem-solving e operazioni.
- **Collaborazione:** i bambini devono lavorare in gruppo per risolvere gli enigmi.
- **Pensiero critico:** non basta calcolare, bisogna ragionare sui problemi.

