



M A T H E S I S

SEZIONE DI UDINE

**GARA DI MATEMATICA
A SQUADRE
PER LE SCUOLE PRIMARIE**

Paderno 9 marzo 2018



La Mathesis sezione di Udine, col patrocinio e la collaborazione del Comune di Udine organizza una **gara di matematica a squadre** per le scuole primarie della Provincia di Udine.

La gara si svolge nella **mattinata di venerdì 9 marzo** presso il **palazzetto dello sport "O. Bernes"** in via del Maglio 6d a Paderno, Udine.

INDICAZIONI GENERALI

Tutte le squadre devono presentarsi alle ore **9:00** presso il palazzetto. L'insegnante accompagnatore compila e firma l'elenco degli allievi componenti la squadra. Dopo le operazioni di registrazione la **gara ha inizio alle ore 10:00 e termina alle ore 11:30**. Al termine della gara si svolge la premiazione.

Non sono necessari documenti d'identità: l'insegnante, con la propria firma, garantisce sull'identità degli allievi, sulla loro appartenenza alla scuola e sul rispetto dello spirito ludico e di socializzazione della gara.

Le **regole** sono pensate perché i bambini si divertano e gareggino lealmente, ma non possono prevedere tutti possibili casi. La giuria si riserva di prendere provvedimenti non solo contro chi contravvenga alle regole esplicite, ma anche tenti in qualsiasi modo di gareggiare in maniera non rispettosa dello spirito della gara.

Oltre all'insegnante accompagnatore possono assistere anche altri docenti, compagni di scuola e genitori.

Si prega di porre la massima attenzione verso **comportamenti** che possano danneggiare l'area di gioco. In particolare è severamente vietato scrivere per terra e si consiglia che tutti i bambini usino solo matite e non penne. Eventuali danni alla pista o al palazzetto saranno addebitati alla scuola. Non è consentito consumare cibi o bevande sul campo di gara. E' consentita l'acqua. Al termine della gara sarà offerta una merenda da parte dell'organizzazione.

Ricordiamo che quest'anno la gara a squadre di Udine non dà diritto – come avveniva negli anni scorsi – alla qualificazione alle finali nazionali. Tali finali sono organizzate da Kangourou Italia e chi fosse interessato alle modalità di qualificazione può fare riferimento al sito www.kangourou.it.

La **partecipazione è gratuita**.

Tutti gli insegnanti e gli studenti che partecipano all'organizzazione sono volontari e si impegnano con l'unico scopo di offrire un divertimento dall'alto valore formativo ai bambini, agli insegnanti, alle scuole.

Gli insegnanti che lo volessero possono **associarsi alla Mathesis** rivolgendosi al tavolino dove è presente un responsabile.

REGOLAMENTO

1. La gara si svolge sulla pista di atletica del palazzetto dello sport. L'area di gioco è suddivisa in spazi-squadra delimitati da segni sul pavimento. Nell'area di gioco sono presenti un tavolo per la giuria e numerosi assistenti che sorvegliano l'andamento della gara e con cui i partecipanti possono comunicare in caso di necessità.
Gli insegnanti accompagnatori, le riserve e il pubblico seguono la gara dagli spalti e non possono accedere all'area di gioco.
Sono disponibili maxi-schermi su cui sia il pubblico sia i concorrenti possono seguire l'andamento dei punteggi.
2. La gara è predisposta per alunni di 4^a e 5^a, ma nulla vieta agli insegnanti di includere in squadra alunni di altre classi, fermo restando il livello dei quesiti.
3. Ogni squadra è composta da un minimo di 15 a un massimo di 20 alunni.
Una scuola con classi piccole può unire più classi (per esempio una quarta e una quinta). Una classe numerosa può partecipare con il meccanismo della sostituzione (vedi punto 5).
4. Ogni squadra ha un capitano e un consegnatore. Il consegnatore può essere sostituito, il capitano no. Il consegnatore ha il compito di portare le risposte al tavolo della giuria. Il capitano è l'unico che può parlare con gli assistenti. Capitano e consegnatore avranno pettorine distintive fornite dall'organizzazione.
Ogni squadra deve avere un docente accompagnatore che assiste alla gara dagli spalti. In caso di necessità e per le sostituzioni la comunicazione tra docente e allievi è consentita per tramite degli assistenti.
5. Le squadre che hanno più di 20 alunni effettueranno a metà gara una sostituzione. La gara inizierà con 20 alunni in campo e gli altri sugli spalti, con l'insegnante accompagnatore. Verso metà gara l'insegnante chiamerà un sorvegliante, gli consegnerà un foglio coi nomi degli alunni che devono essere sostituiti e questi accompagnerà i sostituiti alle postazioni e riporterà indietro i sostituiti.
Ogni squadra effettua una sola volta le sostituzioni, tutte in blocco. Ulteriori sostituzioni potranno essere autorizzate dalla giuria (sempre tramite gli assistenti) in casi particolari.
È molto importante che l'insegnante decida in anticipo chi sono i bambini da sostituire in modo che al momento della sostituzione non ci siano proteste.
Una squadra può anche decidere di mandare in campo inizialmente meno di 20 alunni e poi fare la sostituzione. Per esempio una squadra di 29 potrebbe mandare in campo inizialmente 15 alunni e poi sostituirli quasi tutti per dare a tutti lo stesso tempo di gioco.
6. Il testo della gara è composto da 30 quesiti ed è fornito suddiviso in 5 parti.
Ogni squadra ha a disposizione uno spazio-squadra delimitato senza tavoli né sedie. I bambini stanno seduti per terra. All'interno dello spazio-squadra ci sono 5 postazioni di lavoro (fogli di cartoncino attaccati al terreno), alle quali sono fissati i fogli con i quesiti. Gli alunni possono liberamente spostarsi tra le postazioni, ma non possono spostare i fogli con i quesiti.
Per esempio sulla postazione 1 ci sono quattro copie del foglio con i quesiti da 1 a 6, sulla postazione 2 quattro copie del foglio con i quesiti da 7 a 12, ecc...
Lo scopo di questa regola è favorire il lavoro per gruppetti evitando che tutti si accalchino attorno agli stessi quesiti o che qualcuno tenti di risolvere tutto da solo.
7. Solo il consegnatore può uscire dall'area della squadra, e solo per consegnare le risposte (senza attraversare gli spazi-squadra altrui). Per tutta la durata della gara i capitani possono rivolgersi agli assistenti, anche per eventuali contatti con l'insegnante accompagnatore.
8. La durata della gara è di 90 minuti. Le sostituzioni possono essere effettuate tra il 40' e il 50'.
9. Gli alunni possono utilizzare tutti i materiali scolastici normali, con esclusione di calcolatrici, di

qualsiasi dispositivo elettronico o di collegamento a internet, di manuali e formulari. Gli alunni che ne fossero in possesso lascino al docente accompagnatore eventuali telefoni cellulari.

E' fortemente consigliato che tutti abbiano un cartoncino rigido su cui scrivere.

10. Svolgimento della gara. Il regolamento è – con qualche semplificazione – quello ormai classico per le gare a squadre delle scuole secondarie. I punteggi e le classifiche sono gestiti con il software del sito www.phiquadro.it.

a) Tutti i quesiti ammettono come risposta esclusivamente un numero intero compreso fra 0000 e 9999.

La risposta al singolo quesito deve essere indicata sull'apposito foglietto fornito dall'organizzazione, barrando il numero del quesito e scrivendo negli appositi spazi il numero che costituisce la risposta (vedi esempio qui accanto).

Nel caso ci sia bisogno ulteriori foglietti rispetto a quelli forniti, il capitano ne potrà richiedere agli assistenti di gara.

Il foglietto con il nome della squadra (prestampato), il numero del quesito e la risposta numerica viene portato dal consegnatore al tavolo della giuria.

SQUADRA: DANTE ALIGHIERI

	1	2	3	4	5	6	7	8
DOMANDA	9	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30		
RISPOSTA	0	0		1	4			

b) La giuria inserisce la risposta nel sistema e sugli schermi compare l'esito della risposta: in rosso e con punteggio negativo in caso di risposta errata, in verde e con punteggio positivo in caso di risposta esatta.

Se una risposta risulta errata è possibile presentare un'altra risposta per la stessa domanda, senza limite al numero di tentativi.

c) I punteggi. Ogni squadra parte con 300 punti. All'inizio della gara ogni quesito vale 20 punti e ogni minuto che passa senza che sia stato risolto aumenta di 1 punto. Quando una squadra risolve per prima un quesito il valore del quesito viene bloccato per tutti. Prima del blocco del punteggio, il valore di un quesito aumenta di 2 punti anche per ogni risposta errata fornita.

d) La squadra che risponde correttamente ad un quesito riceve tanti punti quanti ne vale il quesito in quel momento, più un bonus. Il bonus è di 20 punti per la prima squadra che risponde, di 15 per la seconda e poi a seguire 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

e) Per le risposte errate c'è una penalizzazione di 10 punti. Più risposte errate allo stesso quesito comportano altrettante penalizzazioni.

f) Sugli schermi è possibile vedere la classifica aggiornata in tempo reale, il valore di ogni quesito in quel momento, a quali quesiti ha risposto ogni squadra e con quale punteggio.

		D.1 73	D.2 26	D.3 65	D.4 35	D.5 28	D.6 30	D.7 51	D.8 26	D.9 67	D.10 50	D.11 65	D.12 62
1	Piramide	430	-10	46	85	45	38	45	61				
2	Cubo	364	-10					71	41	-10	70	82	
3	Cilindro	342			43	43	40	66	-20		60	-10	
4	Sfera	286	-10		45	36	50		-10		65	-10	
5	Cono	244	-10		50	48		46		-10			

nessuno ha risposto, il punteggio del quesito continua ad aumentare

risposta errata

valore del quesito al momento della prima risposta

28 punti quesito + 20 punti bonus

Referente per la gara

Paolo Dall'Aglio (ISIS F. Solari, Tolmezzo)

paolo.dallaglio@istruzione.it