

Il testo dei problemi

Esercizi di lettura, comprensione e riscrittura di un problema

A volte gli alunni mi chiedono: "Ci consiglia un libro di giochi matematici?"

In Italia esistono pochi libri di giochi matematici (e logici) adatti ai bambini e ragazzi di 8-13 anni.

Le difficoltà non stanno tanto nei problemi in sé, ma piuttosto nel modo in cui sono formulati. Perciò, ogni tanto, è bene dedicare un po' di tempo a leggere, smontare e riscrivere qualcuno di questi testi.

Ad esempio, un buon libro è "**I rompicapo più divertenti del mondo**" di Charles Barry Townsend, Il Castello editore, dal quale ho tratto il seguente problema.

"Durante la corsa all'oro, a Saratoga, Byron Bredlow era un allegro frequentatore della locale casa da gioco. Una notte arrivò a puntare \$ 10.000, ma sfortunatamente aveva in tasca solo tre monete da cinque centesimi. Con molta sfacciataggine Byron scommise con il proprietario del casinò che, dopo aver tracciato una linea dritta sul tavolo, vi avrebbe posto tre monete in modo che da una parte della linea sarebbero state visibili due facce con la testa e dall'altra due facce con la croce. La posta in palio era il doppio della puntata. Come fece Byron a vincere e sfuggire alle grinfie di Knuckles O'Flynn, il proprietario del casinò?"



Fate leggere questo problema ad alta voce.

- In quali punti la lettura si inceppa?
- Ci sono parole difficili da pronunciare?
- Ci sono complementi o proposizioni subordinate che rendono difficile la comprensione "al volo"?
- L'ambientazione è familiare, crea il senso dell'avventura?
- Proviamo a togliere tutto ciò che non serve?
- Proviamo a cambiare l'ambientazione?
- Proviamo a riscrivere il testo del problema "nudo e crudo" eliminando tutto il superfluo?
- Infine, qual è la soluzione del problema?

Risposte & riflessioni

A puro titolo informativo, segnalo in verde le parole da cambiare e in rosso le frasi da eliminare, secondo una rapida analisi dei miei alunni.

"Durante la corsa all'oro, a Saratoga, Byron Bredlow era un allegro frequentatore della locale casa da gioco. Una notte arrivò a puntare \$ 10.000, ma sfortunatamente aveva in tasca solo tre monete da cinque centesimi. Con molta sfacciataggine Byron scommise con il proprietario del casinò che, dopo aver tracciato una linea dritta sul tavolo, vi avrebbe posto tre monete in modo che da una parte della linea sarebbero state visibili due facce con la testa e dall'altra due facce con la croce. La posta in palio era il doppio della puntata. Come fece Byron a vincere e sfuggire alle grinfie di Knuckles O'Flynn, il proprietario del casinò?"

Ecco un possibile risultato:

"Un giorno Aziz scommise con un amico che, dopo aver tracciato una linea dritta sul tavolo, vi avrebbe posto tre monete in modo che da una parte della linea sarebbero state visibili due facce con la testa e dall'altra due facce con la croce. Come fece Aziza vincere la sfida?"

Un'altra proposta senza forme passive:

"Hai tre monete, una matita e un foglio.

Saresti capace di tracciare una linea retta sul foglio e disporre le tre monete in modo che da una parte della linea si vedano due facce con la testa e dall'altra due facce con la croce?"

La soluzione:

