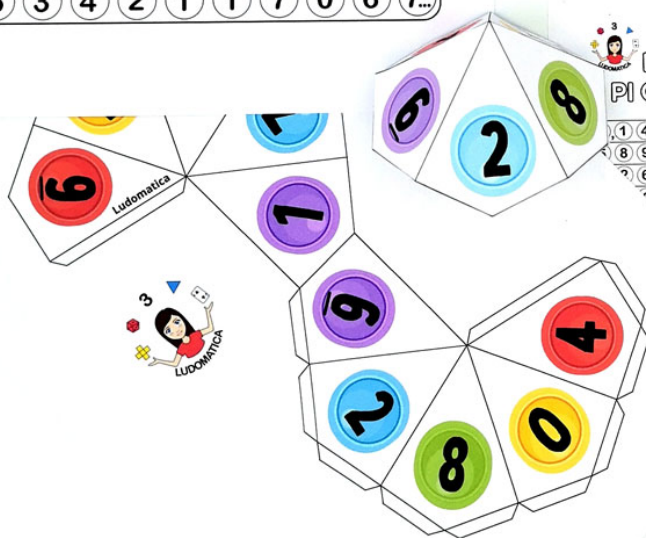
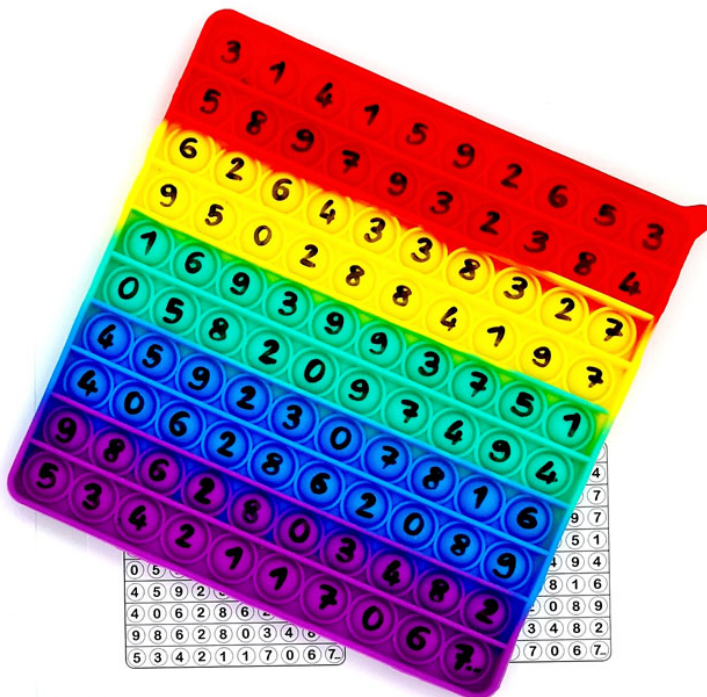




Pop-it e PI GRECO



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------|
| 3 | 1 | 4 | 1 | 5 | 9 | 2 | 6 | 5 | 3 |
| 5 | 8 | 9 | 7 | 9 | 3 | 2 | 3 | 8 | 4 |
| 6 | 2 | 6 | 4 | 3 | 3 | 8 | 3 | 2 | 7 |
| 9 | 5 | 0 | 2 | 8 | 8 | 4 | 1 | 9 | 7 |
| 1 | 6 | 9 | 3 | 9 | 9 | 3 | 7 | 5 | 1 |
| 0 | 5 | 8 | 2 | 0 | 9 | 7 | 4 | 9 | 4 |
| 4 | 5 | 9 | 2 | 3 | 0 | 7 | 8 | 1 | 6 |
| 4 | 0 | 6 | 2 | 8 | 6 | 2 | 0 | 8 | 9 |
| 9 | 8 | 6 | 2 | 8 | 0 | 3 | 4 | 8 | 2 |
| 5 | 3 | 4 | 2 | 1 | 1 | 7 | 0 | 6 | 7... |



| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 1 | 5 | 9 | 2 | 6 | 5 | 3 |
| 6 | 9 | 7 | 9 | 3 | 2 | 3 | 8 | 4 |
| 2 | 6 | 4 | 3 | 3 | 8 | 3 | 2 | 7 |
| 7 | 2 | 8 | 8 | 4 | 1 | 9 | 7 | |
| 9 | 9 | 9 | 3 | 7 | 5 | 1 | | |
| 7 | 9 | 7 | 4 | 9 | 4 | | | |
| 0 | 7 | 8 | 1 | 6 | | | | |
| 2 | 0 | 8 | 9 | | | | | |
| 4 | 8 | 2 | | | | | | |
| 6 | 7 | | | | | | | |



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 3 | 1 | 4 | 1 | 5 | 9 | 2 | 6 | 5 | 3 |
| 5 | 8 | 9 | 7 | 9 | 3 | 2 | 3 | 8 | 4 |
| 6 | 2 | 6 | 4 | 3 | 3 | 8 | 3 | 2 | 7 |
| 9 | 5 | 0 | 2 | 8 | 8 | 4 | 1 | 9 | 7 |
| 1 | 6 | 9 | 3 | 9 | 9 | 3 | 7 | 5 | 1 |
| 0 | 5 | 8 | 2 | 0 | 9 | 7 | 4 | 9 | 4 |
| 4 | 5 | 9 | 2 | 3 | 0 | 7 | 8 | 1 | 6 |
| 4 | 0 | 6 | 2 | 8 | 6 | 2 | 0 | 8 | 9 |
| 9 | 8 | 6 | 2 | 8 | 0 | 3 | 4 | 8 | 2 |
| 5 | 3 | 4 | 2 | 1 | 1 | 7 | 0 | 6 | 7. |

3 giochi con il pop-it e il Pi greco

di Simona Fiorentino

Primaria

Mancano pochi giorni al 14 marzo, il PI GRECO DAY, la giornata dedicata alla costante matematica più famosa del mondo!

Perché il Pi greco, il numero che esprime il rapporto tra la lunghezza di qualsiasi circonferenza e il suo diametro, si festeggia proprio il 14 marzo? Nei paesi anglosassoni la data si scrive nel formato mese-giorno, quindi il 14 marzo corrisponde a 3.14, come le prime cifre del Pi greco.

Questa costante viene di solito approssimata a 3.14: le cifre decimali di questo famoso numero non sono solo due ma proseguono all'infinito senza ripetizioni.

Prendiamo in considerazione le prime cento cifre del Pi greco:

3,141592653589793238462643383279502884197169399375105820974944592307816406286208998628034825342117067...

Le cifre si susseguono in modo casuale, a volte due cifre uguali sono molto vicine (es. le prime due cifre 1 sono separate da una sola cifra) e a volte sono molto distanti (trentatré cifre separano la seconda dalla terza cifra 1). La cifra più frequente è il 9 che compare tredici volte mentre lo 0, l'1, il 5 e il 7 sono quelle meno frequenti (otto volte). Il 6 compare nove volte, il 4 dieci volte e il 2, il 3 e l'8 dodici volte.

Queste considerazioni sono alla base dei tre giochi che vi propongo per festeggiare in modo "scoppiettante" la giornata del Pi greco. Il protagonista dei giochi è il Pi greco con le sue prime cento cifre scritte su un pop-it 10x10 (fig. 1) con un pennarello rimovibile con acqua. È possibile giocare anche con la versione cartacea del pop-it allegata rinunciando alla divertente stimolazione sensoriale. Per giocare sarà necessario anche un dado a dieci facce (con le cifre da 0 a 9) facilmente reperibile oppure realizzabile utilizzando il file allegato (fig. 2).

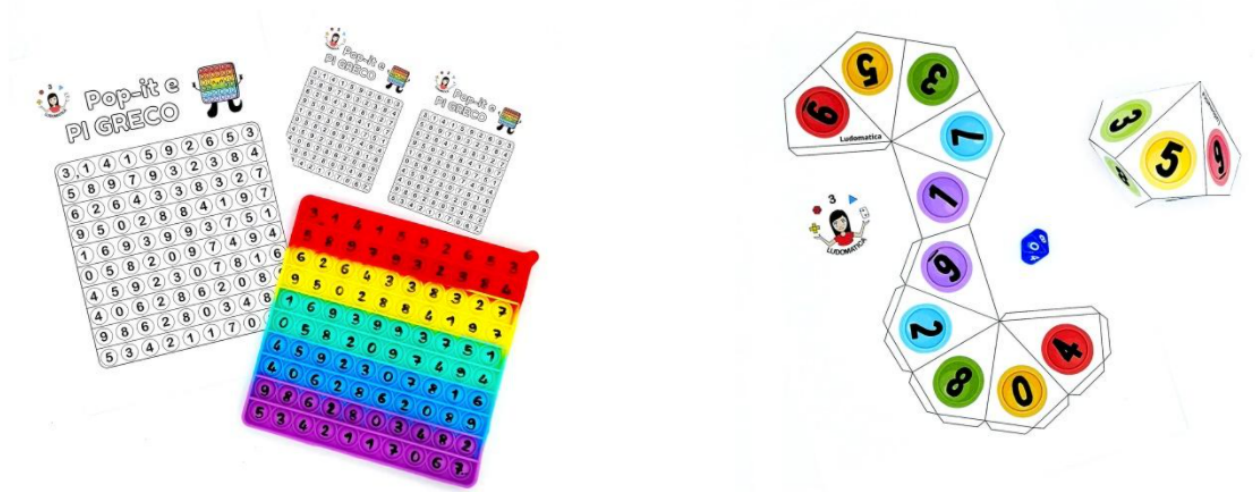


Figura 1, Figura 2

Ecco i tre giochi da svolgere in coppia con un dado, un pop-it e il famoso numero .

● **VAI AVANTI FINO AL NUMERO USCITO.**

A turno i bambini lanciano il dado a dieci facce e si spostano in avanti sul pop-it (dalla prima alla centesima bolla) fino a raggiungere la prima bolla con il numero uscito. Vince chi arriva per primo all'ultima bolla con la centesima cifra del Pi greco (7).

- **SCOPPIA LE BOLLE E ACCUMULA I PUNTI.**

A turno i bambini lanciano il dado e scoppiano il numero corrispondente di bolle (o si spostano in avanti sulle bolle già scoppiate dall'avversario). Ad ogni turno conquistano il numero di punti scritto sulla bolla raggiunta. Il gioco termina quando uno dei giocatori raggiunge la centesima bolla. Vince chi ha accumulato più punti.

- **LANCIA E CERCA IL NUMERO.**

A turno i bambini lanciano il dado a dieci facce e cercano una bolla sul pop-it da scoppiare con il numero uscito. Perde chi non ha a disposizione una bolla da scoppiare con il numero indicato dal dado.

I giochi da fare con un pop-it, un dado e il Pi greco non finiscono qui, ma è possibile inventarne altri per un divertimento senza fine!

Scarica il materiale: <https://www.rizzolieducation.it/content/uploads/2022/03/Pop-it-e-Pi-greco.pdf>