

### Programma della mattinata

- Arrivo all'orario prestabilito (indicativamente tra le 9.00 e le 9.30).
- Le insegnanti riceveranno copia della mappa (guida) ed accompagneranno i bambini lungo il percorso.
- Il percorso è composto di diverse postazioni con varie attività.
- Si prosegue a piedi lungo il percorso indicato sulla mappa
- In ogni postazione il gruppo troverà un o più operatori che spiegheranno l'attività
- La durata di ogni attività è stimata in 5/10 minuti
- Se una postazione occupata può essere saltata e ripresa in seguito
- Quando i ragazzi vorranno consumare la merenda a sacco potranno fermarsi all'ombra degli alberi o lungo il muretto di cinta del parco. Al termine della merenda potranno riprendere il percorso o iniziare nuovamente fermandosi nelle postazioni non visitate.
- I giochi termineranno tra le 12.00 e le 12.30
- Al termine dei giochi i gruppi che vorranno partire potranno recarsi all'ingresso del parco per riprendere i pullman.

### Breve visita del centro storico

- E' prevista anche una breve passeggiata nel centro storico per visitare le porte di Potenza e/o altre località. Se qualche gruppo (tra i ragazzi più grandi) è interessato potrà concordare direttamente con gli organizzatori che metteranno a disposizione alcuni ragazzi dell'I.C. Busciolano (progetto *Cicerone per un giorno*).

### Consigli per il percorso

- Informare i bambini che in caso di smarrimento potranno chiedere ad uno dei ragazzi dello staff (riconoscibili dalla casacca color arancio) di essere accompagnati alla postazione (Start) ove gli organizzatori provvederanno a ricontattare il gruppo.
- Il percorso prevede diverse tappe. Sostare ove è possibile e restarvi fino a completamento dell'attività che non dovrà superare i 10 minuti, per dare la possibilità a tutti di poter partecipare. Si consiglia di proseguire nel percorso qualora la postazione desiderata fosse già occupata. Il percorso è stato studiato in modo che ogni postazione è indipendente dalle altre, pertanto può essere visitata e/o rivisitata in ogni momento.
- Per qualunque problema rivolgersi ad uno degli operatori.

### Numeri Utili:

#### Staff Organizzativo Associazione pariMpari

Giuseppe Guarino           329-0130902  
Emanuela Santopietro      349-4537593  
Ginetta Palladino          333-3061091

Molti giochi sono stati realizzati da  
Falegnameria Artigiana di Franco Marino - Via dei Mille 83/85 Potenza—347-9499905

Stampa a cura di *Gala distribuzione* ([www.galadistribuzione.it](http://www.galadistribuzione.it))

**5<sup>a</sup> edizione**  
**IN PIAZZA**  
**CON**  
**ARCHIMEDE**

**Giornata conclusiva progetto "La Palestra di Archimede"**  
**La settimana di Archimede** **Torre Guevara**  
**22-27 maggio 2017** **ore 9.30-12.30**

Si può studiare la matematica anche attraverso il gioco.

**Giochi, Rompicapo, Quiz, Logica e Matematica**

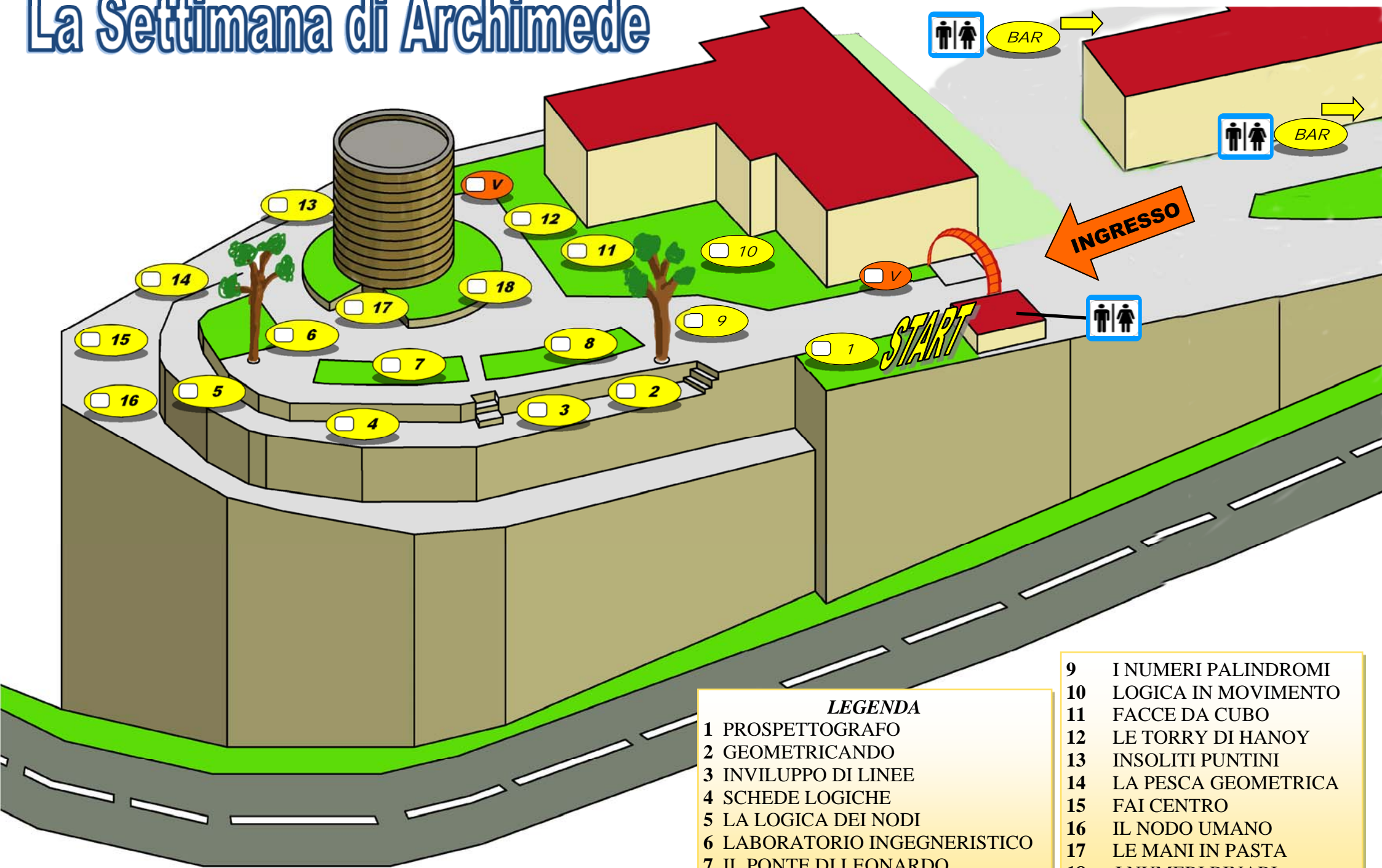
**Con la collaborazione**

- Unione Italiana dei ciechi e Ipovedenti
- Legambiente Basilicata
- Ist. Comprensivo "A. Busciolano" (progetto *Cicerone per un giorno*)
- Liceo Scientifico "G. Galilei" e "P.Pasolini" (progetto *Altezza scuola lavoro*)

**Istituti scolastici che hanno partecipato al progetto**  
Avigliano Morlino, Avigliano S.F., Avigliano Scalo, Balvano, Baragiano Scalo, Busigliolano, Calvello, Castelsaraceno, Giuliano, Grassano, La Vista, Moliterno, Pantano, Pignola, Possidente, S.Nicola, San.G.Bosco, Sant'Angelo, Satriano, Sinisgalli, Tito, Tito Scalo, Vaglio, Via Bramante, Via Tirreno, Vietri

[www.parimpari.it](http://www.parimpari.it)

# La Settimana di Archimede



## LEGENDA

- |   |                             |    |                     |
|---|-----------------------------|----|---------------------|
| 1 | PROSPETTOGRAFO              | 9  | I NUMERI PALINDROMI |
| 2 | GEOMETRICANDO               | 10 | LOGICA IN MOVIMENTO |
| 3 | INVILUPPO DI LINEE          | 11 | FACCE DA CUBO       |
| 4 | SCHEDE LOGICHE              | 12 | LE TORRY DI HANOY   |
| 5 | LA LOGICA DEI NODI          | 13 | INSOLITI PUNTINI    |
| 6 | LABORATORIO INGEGNERISTICO  | 14 | LA PESCA GEOMETRICA |
| 7 | IL PONTE DI LEONARDO        | 15 | FAI CENTRO          |
| 8 | PERMUTAZIONI E COMBINAZIONI | 16 | IL NODO UMANO       |
|   |                             | 17 | LE MANI IN PASTA    |
|   |                             | 18 | I NUMERI BINARI     |
|   |                             | V  | VISITA GUIDATA      |