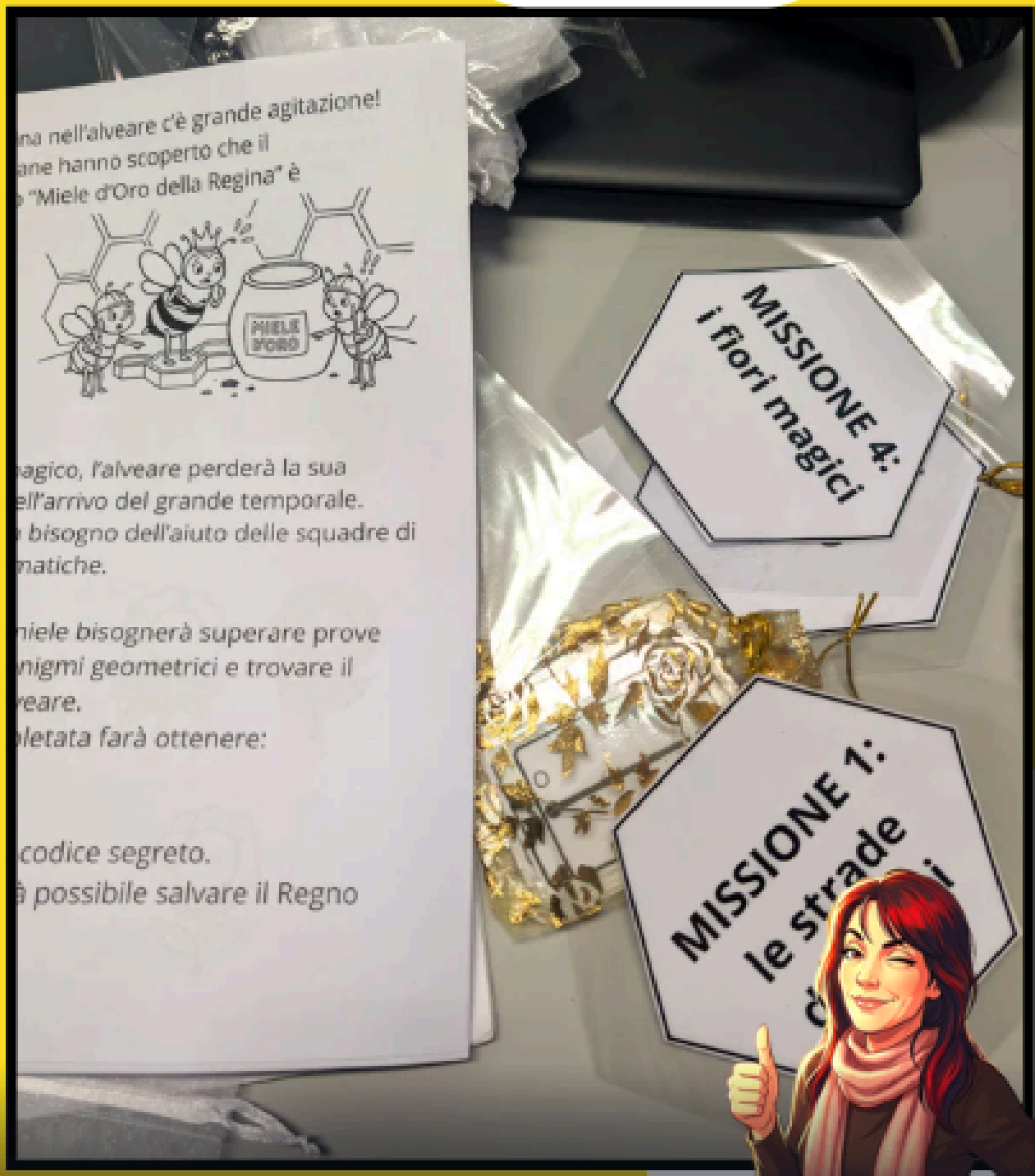


ESCAPE ROOM

GEOMETRICO A

TEMA

API



ESCAPE ROOM GEOMETRIA E MATEMATICA

LE API E IL REGNO DELL'ALVEARE

Classe: Terza primaria

Durata: 60-90 minuti

Modalità: lavoro a piccoli gruppi

Tema: api, miele, alveare, missioni
matematiche

ORGANIZZAZIONE PER L'INSEGNANTE

Materiali generali

cartellini stampati;

forbici;

colla;

bastoncini di legno o di carta (con nastro adesivo di carta per fissare i listelli al banco);

pennarelli;

buste con le missioni;

scatola finale su cui apporre il cartellino "Miele d'Oro".

Preparazione

Dividere la classe in gruppi da 3-4 bambini.

Preparare una busta per ogni missione.

Consegnare una missione alla volta.

Dopo ogni prova dare:

una lettera oppure un numero del codice finale.

Codice finale: A - P - E - 7

INDICAZIONI PRATICHE PER L'INSEGNANTE

Scheda 3 (missione n.1): ritagliare i cartellini e plastificarli. I bambini devono dividersi i cartellini e a turno ricomporre le terne con nome, disegno e definizione corrispondente. Quando il lavoro è finito il guardiano (l'insegnante) controlla e consegna la prima lettera: A

Scheda 5 (missione n.3): ritagliare i cartellini e plastificarli. I bambini, a turno, devono pescare una carta-sfida e comporre gli angoli indicati. Quando il lavoro è finito il guardiano (l'insegnante) controlla e consegna la prima lettera: A

Questa mattina nell'alveare c'è grande agitazione!
Le api guardiane hanno scoperto che il
preziosissimo "Miele d'Oro della Regina" è
scomparso.



Senza il miele magico, l'alveare perderà la sua
energia prima dell'arrivo del grande temporale.
La Regina Ape ha bisogno dell'aiuto delle squadre
di giovani Api Matematiche.

Per recuperare il miele bisognerà superare prove
segrete, risolvere enigmi geometrici e trovare il
codice finale dell'alveare.

Ogni missione completata farà ottenere:

una lettera;

un simbolo;

oppure una parte del codice segreto.

Solo collaborando sarà possibile salvare il Regno
delle Api!