

ELENCO CATEGORIA SCUOLA PRIMARIA

GIOCHI MATEMATICI 2018-19

**CLASSE 5 A**

1. ARMIENTO VINCENZO
2. GERMANA' MATTIA
3. LA SPINA SALVATORE
4. LAUDANI GIUDITTA
5. MAGRI' RINO
6. MIRTAY ADRIATIK
7. NAVARRIA MATTEO

**CLASSE 5 B**

8. APISTEI PATRICIA
9. AIELLO GABRIEL
10. CONSOLI FERNANDO
11. MAZZAGLIA NICOLAS
12. PECORINO EDOARDO
13. PLATANIA GIULIANO
14. PUGLISI MICHELANGELO
15. RUSSO AURORA

**CLASSE 5 C**

16. LAVERDE GIUSEPPE
17. LONGO MATTEO
18. LONGO ZAIRA
19. MINCICA RICCARDO
20. PETRALIA FEDERICA
21. PRIFTI ELEONORA
22. SIGNORELLO SALVATORE
23. SCIULLI SAMUELE

24. MELARDI REBECCA

25. MANAY AXHELA

## Giochi d'Autunno 2018: le modalità di gara

Written by Redazione Giochi Matematici on 06 Novembre 2018. Pubblicato in Uncategorized

Si sono chiuse lo scorso 27 ottobre le iscrizioni all'edizione 2018 dei "Giochi d'Autunno".

Pubblichiamo le modalità di svolgimento della gara che si terrà negli Istituti aderenti il **13 novembre 2018**.

**DURATA DELLA PROVA:** 90 minuti.  
Ogni Responsabile d'Istituto può stabilire l'ora di inizio e di fine della gara (che deve comunque durare 90 minuti) annotando nell'apposito spazio del foglio-risposte la durata in minuti di esecuzione della prova da parte dei singoli concorrenti per consentirci di valutare eventuali situazioni di pari merito.

**MATERIALE CONSENTITO:** forbici, righello, compasso, fogli millimetrati, colla ecc. Non è consentito l'uso di calcolatrici né di testi (tavole o altro).

### CATEGORIE:

La categoria CE (quarta e quinta primaria) affronterà i quesiti riportati su un foglio a parte. Le categorie C1 (prima e seconda secondaria di primo grado), C2 (terza secondaria di primo grado e primo anno delle secondarie di secondo grado), L1 (secondo, terzo e quarto anno delle secondarie di secondo grado), L2 (ultimo anno delle secondarie di secondo grado) dovranno risolvere i quesiti indicati sul testo.

**CRITERI DI VALUTAZIONE:**  
La Commissione giudicatrice del Centro PRISTEM stilerà le graduatorie tenendo conto, nell'ordine, dei seguenti criteri:  
- numero di quesiti correttamente risolti;  
- punteggio, ogni quesito vale tanti punti quanto il suo numero d'ordine (ad esempio, problema n.5 = 5 punti);  
- tempo impiegato;  
- data di nascita.

Verrà assegnato un punteggio nullo in caso di risposte errate o non date.

**DURANTE LA GARA:**  
1. I professori sorveglianti non devono fornire ovviamente ai concorrenti e neppure spiegazioni

- sul testo.
2. Sarebbe consigliabile non permettere l'uscita dall'aula durante la gara.
  3. Non consentire in nessun modo di tenere il cellulare, anche se spento.

**COMPILAZIONE DEL FOGLIO-RISPOSTE:**  
**I concorrenti dovranno compilare in modo chiaro l'intestazione** (fornendo i loro dati) **e la colonna relativa alle risposte ai quesiti.** Le altre colonne sono invece di competenza della Commissione giudicatrice.

Verranno valutati solo gli esercizi corrispondenti a ogni categoria. Se un concorrente ha risolto correttamente anche esercizi di altre categorie, non ottiene comunque punteggio per questi esercizi.

**IMPORTANTE:**

**I testi dei problemi devono rimanere riservati e non possono essere diffusi via Internet, sulla stampa ecc.,** in quanto gli stessi giochi vengono sottoposti agli studenti di altri Paesi in date che possono essere successive a quella italiana (il Responsabile dei "Giochi d'Autunno" dell'Istituto, al termine della gara, dovrà ritirare anche i testi dei quesiti).

**INFORMAZIONI.** Per ulteriori informazioni ci si può rivolgere alla segreteria del Centro PRISTEM:

TEL. 02-58365927 oppure 02-58365618

E-MAIL: [pristem@unibocconi.it](mailto:pristem@unibocconi.it)

**Blog**



**Ordine!**

Faccio i complimenti ai tanti giovani amici che ho incontrato a Milano nei giorni scorsi. Ci siamo proprio divertiti a risolvere i problemi proposti dal Centro PRISTEM! E qualcuno verrà con me a Parigi per la finalissima, ma prima ci...

[Read More](#)

**Campionati junior  
di giochi  
matematici**

## [Campionati junior 2018: la Finale](#)

Lo scorso 12 maggio, in concomitanza con la finale nazionale dei Campionati Internazionali di Giochi Matematici, si è svolta in Bocconi la Finale nazionale dei campionati junior 2018. Una folla di giovanissimi concorrenti (bambini e bambine delle classi IV e...

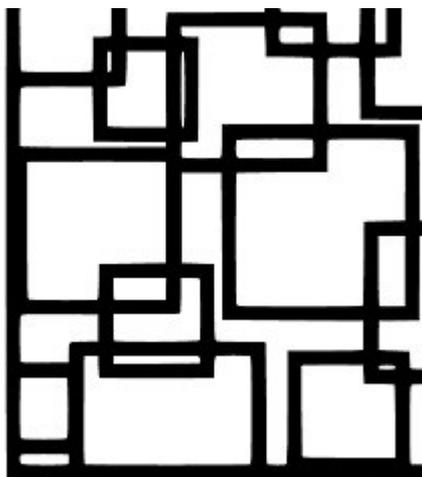
[Read More](#)



## [La media](#)

Tra qualche giorno ci incontreremo presso la Bocconi per la Finale nazionale dei Campionati Internazionali di Giochi Matematici e allora propongo un problema, di quelli classici, che in una versione o nell'altra capita di incontrare nella carriera di "giochista".

[Read More](#)



## [I cinque quadrati](#)

Alle recenti gare di Giochi Matematici tenute alla Bocconi di Milano, è stato proposto il seguente problema (era il numero 11, per i concorrenti dalla terza media in su).

[Read More](#)

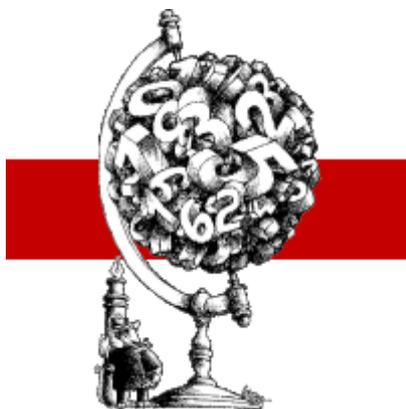
### News

- [A Genova a "dar la caccia ai numeri"](#)
- [Le foto della Finale Internazionale 2018](#)
- [Il campione Pruneri va ad Harvard](#)
- [Gianluca Mancuso vince i campionati italiani di sudoku... e va sul Corriere](#)
- [Le foto della Finale 2018](#)

- [Per i finalisti dei Campionati un ingresso speciale al Museo Nazionale Scienza e Tecnologia](#)
- [Su Focus Junior si parla di giochi matematici!](#)
- [L'età del capitano](#)
- [Il problema che fa impazzire Singapore](#)
- [Il "fuoriclasse" Jacopo Chen](#)
- [A Varese "Già le mani dalla Matematica"](#)
- [Arriva dai Laboratori PRISTEM-AISTAP il vincitore del Kangourou della matematica](#)
- [Massimiliano Foschi ospite a "Che tempo che fa"](#)
- [Foto 2017](#)
- [I giochisti italiani sotto le luci della ribalta](#)
- [Giorgio Dendi in TV](#)
- [Massimiliano Foschi sul Corriere e in TV](#)
- [Su MaddMaths! parlano di noi](#)
- [WPC 2017](#)
- [Dalla scuola di Amatrice](#)
- [Tutto è numero 2017](#)

## Prossimi eventi

No events



*È una tradizione che arriva a noi con una storia di quasi quattromila anni. Stiamo parlando dei divertimenti a carattere matematico e logico. È una tradizione che ha potuto trasmettersi di generazione in generazione e di civiltà in civiltà grazie in primo luogo alle grandi menti scientifiche che per "rilassarsi", ma anche per puro piacere, non hanno disdegnato di consacrare un po' del loro tempo a quelle che alcuni possono considerare delle semplici "curiosità". Nella biblioteca di Albert Einstein, per esempio, c'era tutto un settore dedicato alle opere di giochi matematici. (...) Lewis Carroll, Hamilton, Lagrange, Eulero, Cartesio, Pascal, Fermat, Cardano, Viète, Fibonacci, Alcuino, Diofanto, Archimede, ecc.: per queste grandi menti i "passatempi matematici" non furono solo un momento di divertimento, ma anche una potente fonte di ispirazione."*

Michel Criton

