



ISTITUTO COMPRENSIVO "SAN LEONE IX"

Via San Leo – 81037 SESSA AURUNCA (CE)

Tel. 0823/937033 - Fax 0823/935040

Distretto n.19 - C.M. CEIC8AY008 - C.F. 95015570617

e-mail: ceic8ay001@istruzione.it - PEC: CEIC8AY008@pec.istruzione.it

sito web: www.icsanleone.it

PROVA AUTENTICA

La festa di compleanno

Scopo dell'attività:

Saper analizzare situazioni dal punto di vista quantitativo, leggere e interpretare tabelle e grafici, trovare informazioni e collegare eventi differenti.

1ª Fase

Alice per festeggiare il suo compleanno invita i suoi compagni di classe (6 maschi e 8 femmine) e i 6 compagni di tennis (4 maschi e 2 femmine).

Quanti inviti deve preparare per le femmine e quanti per i maschi ?

Se scriverà gli inviti su un cartoncino quadrato avente il lato di 30 cm, quanto misura il perimetro di ciascun cartoncino ?

Alice si reca in cartoleria e scopre che i fogli di cartoncini sono rettangolari. Quanto potrebbero misurare le dimensioni del cartoncino se è isoperimetrico ?

2ª Fase

La mamma decide di fare una torta del suo dolce preferito; questa è la ricetta per otto persone. Compila la tabella a fianco per preparare il dolce per venti persone.

Dosi per otto persone	
Farina	170 g
Zucchero	160 g
Uova	3 (180 g)
Latte	130 ml
Burro	60 g
Lievito (1 bustina)	15 g

Dosi per venti persone	
Farina	
Zucchero	
Uova	
Latte	
Burro	
Lievito	

Entrando in cucina prova a controllare nella dispensa la quantità di alimenti di cui dispone. Trova che lo zucchero è "solo" 350 g.

- Riesce a realizzare l'impasto per 20 persone come si era proposta inizialmente?
- Come si modifica la tabella degli alimenti necessari alla preparazione della torta?

3ª Fase

Per l'organizzazione della festa Alice ha raccolto nel corso dell'anno € 150 frutto delle manco ricevute dai parenti. Navigando in Internet trova il listino prezzi per ciascuna categoria.

Bibite	Color	Succo	Acqua	Aranciata
	€ 2,50 1 bottiglia	€ 1,40 1 bottiglia	€ 0,75 1 bottiglia	€ 2,20 1 bottiglia
Alimenti	Patatine	Pizette	Biscotti	
	€ 1,40 al sacchetto	€ 0,50 ciascuna	€ 1,90 1 scatola	
Addobbi	Palloncini	Raffioni	Giochi	
	€ 0,75 1 pacchetto	€ 1,25 1 scatola	€ 2,50 una biro € 1,80 un temperino € 1,20 una matita € 0,90 una gomma	

In base al numero dei ragazzi acquista:

bibite: 5 bottiglie di cola, 3 bottiglie di succo, 4 di acqua, 2 di aranciata

alimenti: 5 sacchetti di patatine, 50 pizette, 4 scatole di biscotti

addobbi: 6 pacchetti di palloncini, 4 scatole di festoni, 4 biro, 4 temperini, 4 matite, 4 gomme

Quale sarà la spesa totale? Il denaro sarà sufficiente?

4ª Fase

Il papà di Alice è un appassionato di matematica e propone ai ragazzi il seguente gioco.

I ragazzi vengono divisi in cinque gruppi da quattro ciascuno e devono rispondere nel più breve tempo possibile alle seguenti domande; chi risponderà in modo corretto e prima degli altri, vince un premio.

Prova anche tu a rispondere alle domande.

- a) Tra i numeri primi costituiti da due cifre, qual è il più piccolo? E qual è il più grande ?
- b) Qual è il divisore comune più grande dei numeri 18 e 27 ?
- c) Qual è il multiplo più piccolo dei numeri 5 e 6 ?
- d) Quale è il M.C.D. e il m.c.m. di due numeri primi ?

5ª Fase

Alice per la sua festa di compleanno ha ricevuto in regalo il gioco "Sinco" e subito vuole giocarci. Leggi il seguente testo regolativo e aiuta Alice a capire come si gioca.

SINCO

Gioco delle cinque combinazioni

È un gioco da tavolo ideato da Emilio Salvatore nel 1983. Per certi aspetti è simile alla tombola e si gioca con dieci cartelle, sulle quali sono raffigurate 25 carte da gioco napoletane.

- Il conduttore di gioco raccoglie la somma della vendita delle dieci cartelle e la ripartisce in parti uguali nei contenitori di plastica della vincita, siglati *Centro*, *Poker*, *Angolo*, *Rombo*, *Sinco*.
- Una persona tra i giocatori è il conduttore del gioco: egli, dopo aver mischiato le carte, le scopre una ad una e chiama il segno che ciascuna rappresenta; il giocatore che possiede quel segno sulla propria cartella lo copre con una fiche.
- Il giocatore che per primo copre la carta raffigurata al centro della cartella vince il premio posto nel contenitore *Centro*. Il giocatore che copre per primo le prime quattro carte poste in alto nella propria cartella verso sinistra vince la posta in palio contenuta nel *Poker*. Il giocatore che copre per primo le quattro carte poste agli angoli della cartella vince la somma contenuta in *Angolo*. Il giocatore che copre per primo le quattro carte che circondano il centro vince la somma contenuta in *Rombo*. Quando il giocatore copre per primo cinque carte consecutive (sia lungo i lati che diagonalmente) vince la somma contenuta nel barattolo del *Sinco*.
- Nel momento in cui un giocatore vince il premio del Sinco, si appropria del contenuto del recipiente corrispondente e gli altri giocatori sono tenuti a svuotare la propria cartella da tutte le *fiche*: il gioco s'interrompe anche se gli altri contenitori sono ancora pieni; quindi, un nuovo giocatore fa da conduttore, ritira di nuovo le puntate, sempre in parti uguali le divide nei cinque contenitori e il gioco ricomincia. In questo modo, man mano che si gioca, più una combinazione non è effettuata più ne aumenta di valore.
- Quando si decide di terminare il gioco, si continua a giocare anche dopo l'uscita del *Sinco*.

- **ATTENZIONE:**
- Qualora più di un giocatore fa SINCO, il premio si divide in parti uguali.
- Se un giocatore fa POKER e SINCO ha diritto ad entrambe i premi.
- Se un giocatore fa con la stessa carta ANGOLO, POKER e SINCO ha diritto ai tre premi.
- Se un giocatore fa SINCO e CENTRO ha diritto ai due premi.
- In qualsiasi momento se un giocatore fa SINCO e contemporaneamente altri giocatori fanno ANGOLO o POKER sempre con la stessa carta, ogni giocatore si prende la sua vincita.

1. Chi è l'inventore del gioco "Sinco"?

2. Qual è il numero massimo dei giocatori che possono partecipare?

3. Cosa dovrebbe contenere la confezione del gioco?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

4. Quali sono le combinazioni vincenti in palio?

5. Il gioco s'interrompe quando:

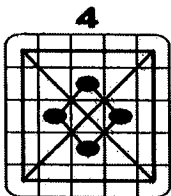
- ☐ I contenitori sono tutti vuoti
- ☐ Un giocatore fa Sinco e gli altri contenitori sono ancora pieni
- ☐ Un giocatore vince il Poker

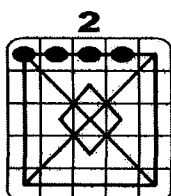
6. Un giocatore ha diritto a tre premi quando con la stessa carta fa:

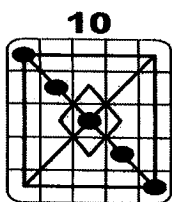
- ☐ Poker, angolo e sinco
- ☐ Centro, sinco e poker
- ☐ Sinco, centro e angolo

7. Prova a giocare

Quale combinazione coperta con le fiches rappresenta ciascuna delle seguenti figure?







6ª Fase

ENGLISH

Jess, un ragazzo inglese di Londra, ha spedito un invito per la sua festa di compleanno alla sua amica scozzese Sarah, che da qualche mese risiede nel tuo paese.

Il postino, per errore, ti ha recapitato il messaggio destinato alla ragazza.

Riferisci a Sarah, telefonicamente, tutte le informazioni riguardo la festa, leggendo l'invito e rispondendo alle relative domande.



It's my 13th birthday. I'm a teenager!

Come to my party

Saturday, 5th March, from 8 p.m. - 11.30 p.m.

At the Church hall in Market Street



Rispondi alle seguenti domande:

1) How old is Jess on Saturday?

2) When is the party?

3) What time is the party?

4) Where is it?

7ª Fase

Remets en ordre les phrases pour inviter un/e ami/e à ta boom et traduis en français les expressions en italien.

je vais faire 12 ans

Carmen

Buon compleanno !

Via Roma,

des jeux, ,de la musique,

Je t'invite alla mia festa.....

27 marzo 2017.....

i mie amici.....

P.S. A sabatoore19,30 .

Indirizzo : Sessa Aurunca

une tarte au chocolat et des bougies.

25,

Samedi prochain ,

Avec moi,ils t'attendent
