



Математичні пошуки скарбів

У цій грі невеликі команди шукають цікаві з математичної точки зору предмети за списком і фотографують їх. Це активність про відкриття нового, творче мислення та погляд на звичайні речі з математичної точки зору.

У цю гру можуть грати команди з 3–5 дітей віком від 12 років або сім'ї (де дорослі можуть запропонувати допомогу в інтерпретації деяких вказівок молодшим учасникам). Її також можна адаптувати до конкретних умов вашого святкування Міжнародного дня математики.

1. Визначте місце розташування

Окресліть зону, де учасникам буде дозволено шукати предмети. Це може бути в межах шкільної території, парку, міського кварталу, невеликого мікрорайону, історичного місця. В ідеалі вона має бути достатньо велика, щоб групи могли робити незалежні дослідження, але достатньо мала, щоб вони натикалися один на одного і відчували, що всі грають разом.

Також можна спланувати варіант гри, який називається Математичною Стежкою, де всі учасники рухаються разом із гідом, дотримуючись певного шляху, шукаючи предмети по дорозі. Математична Стежка дозволяє грати в місцях, куди люди зазвичай не можуть потрапити самі (наприклад, у приватних приміщеннях шкільної будівлі), і зосередитися на математичних чи історичних елементах, які у звичайному житті можна не помітити.

2. Визначте часові рамки

Установіть часовий ліміт, щоб створити невелике відчуття терміновості та зацікавити людей. Ми пропонуємо 45 хвилин. Активність не повинна закінчуватися, коли «всі предмети знайдено», оскільки завжди є шанс покращити попередню знахідку. Ця гра є командною та має спільну мету, тож команди можуть допомагати одна одній заповнювати списки знахідок.

3. Складіть список предметів

Створіть контрольний список із 10 предметів, які мають знайти групи. Ми надаємо ілюстровані картки з деякими прикладами (можна завантажити окремо з [веб-сайту IDM](#)), включно з деякими порожніми картками, на яких ви можете створити нові завдання. Доповнюйте ці списки об'єктами, які доступні саме у ваших регіонах або саме для ваших вікових груп.

Предмети мають бути впізнаваними навіть без спеціальних математичних знань. Це не про пошук відповідей на задачі, а радше про те, щоб дивитися на світ навколо нас очима математика.

4. Як знайти та зафіксувати знайдені предмети

Коли елемент зі списку знайдено, команда повинна сфотографувати його. Якщо немає змоги користуватися фотоапаратом, можна намалювати знайдені предмети, підписати їх на звороті картки або позначити їх розташування на мапі ігрової зони цифрою чи наліпкою.

Дієвою стратегією, яку можна запропонувати командам, є моделювання шуканого предмета (створення потрібного предмета замість того, щоб шукати його наобум). Заохочується нестандартне мислення та творча інтерпретація інструкцій. Багато предметів можна інтерпретувати по-різному і розглядати альтернативні точки зору (насправді, науково).

5. Поділіться результатами

Після завершення «пошуку скарбів» всі групи діляться своїми знахідками. Якщо учасників небагато, вони можуть сісти разом і показати один одному те, що вони знайшли, з екранів своїх телефонів. Більші групи можуть використовувати різноманітні механізми: роздрукувати фотографії та розмістити їх на стіні, поділитися ними у своїй улюбленій соціальній мережі або завантажити їх у спільну галерею в онлайн-сервісі фотографій, звідки їх можна показати на великому екрані. Залучіть більше технічних спеціалістів до вашої організації для найефективнішого та найпростішого рішення.

У цій грі немає конкретних переможців, це спільна гра, метою якої є весело провести час і подивитися на речі з іншої точки зору, звертаючи увагу на їхні аспекти, які є частиною різних розділів математики. Використовуйте цей момент єднання, щоб нагородити значками або наліпками всіх учасників і зробити святкові селфі.

Перед подією

1. Визначте ігрову зону та часові рамки.
2. Складіть контрольний список предметів.
3. Сплануйте, як будуть формуватися команди та як будуть знаходитися та фіксуватися предмети.
4. Сплануйте, як команди ділитимуться своїми висновками з усіма.

Під час заходу

1. Зберіть людей і поясніть правила.
2. Сформууйте команди.
3. Повідомте місце, часові обмеження і місце зустрічі.
4. Роздайте картки з предметами, які потрібно знайти.
5. Пошук скарбів!
6. Поділіться своїми висновками.
7. Святкуйте із фінальним селфі.

Картки

- **English**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-en.pdf>
- **Español**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-es.pdf>
- **Français**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-fr.pdf>

- **Deutsch**

<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scamenger-hunt-cards-de.pdf>

Створюйте та діліться!

Поділіться своїми фото з пошуками скарбів зі світом використовуючи хештеги **#idm314hunt** та **#idm314** в соціальних мережах!

Маєте ще ідеї для нових предметів для пошуку? Надсилайте їх нам та ми розглянемо їх для гри в наступному році.

© 2020 IMAGINARY gGmbH

Ця робота ліцензована згідно [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

ілюстрація карточок згідно [Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License](#).

авторів зображень можна знайти на

https://github.com/IMAGINARY/idm314-hunt-cards/blob/master/image_licenses.md