

TITLE:

Puzzle

ETA' DEL GRUPPO	7+ (Età)
RISULTATO DI APPRENDIMENTO	Permettere ad allieve ed allievi di sviluppare delle abitudini e degli atteggiamenti corretti nei confronti della gestione del denaro.
DURATA	30-45 minuti
MATERIALE OCCORRENTE	Un puzzle 2D e uno 3D
CONCETTI CHIAVE	Attenzione ai dettagli, pazienza, disciplina, capacità di seguire le regole a memoria

DESCRIZIONE ATTIVITA'

Un rompicapo è un gioco, un problema o un giocattolo che mette alla prova l'intelligenza di chi è chiamato a risolverlo. In questi casi, il risolutore deve mettere assieme in maniera logica i vari pezzi per trovare una soluzione corretta o originale. Esistono vari tipi di rompicapo come cruciverba, anagrammi, sudoku, giochi di logica, ecc.

Spesso sono un passatempo, ma possono anche essere legati a problemi logico-matematici. In questi casi, la loro soluzione può divenire un importante contributo alla ricerca nel campo delle scienze matematiche.

Il puzzle è un gioco che consiste nel ricomporre a mosaico i frammenti in cui è stata suddivisa un'immagine. Di solito, su ciascun pezzo del puzzle è raffigurata una porzione dell'immagine.

RISORSE E RIFERIMENTI

<https://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle>

<https://www.treccani.it/vocabolario/puzzle>