

## GxM

### ginnastica per la mente, giochi matematici

*La Scienza in Piazza™*2008-09, un progetto della Fondazione "Marino Golinelli"  
www.lascienzainpiazza.it

TIPOLOGIA	Mostra laboratorio
AREA	Matematica, logica
DESTINATARI	Scuole primarie, Scuole secondarie di I e II grado
TEMI TRATTATI	<p>GxM nasce dall'idea che tutti possiamo tenere in allenamento le nostre capacità mentali, potenziarle, conoscere e utilizzare meglio i nostri punti di forza. Con GxM si lavora sulla <b>logica</b>, sulla <b>visualizzazione spaziale</b>, sull'abilità di <b>individuare regolarità o anomalie</b>, di generalizzare situazioni, sulla rapidità di pensiero, sulla <b>capacità di trasferire quanto visto in una situazione ad un'altra apparentemente diversa</b>, sulla prontezza nello stabilire legami e connessioni.... Lo strumento utilizzato sono i giochi: divertenti, curiosi, intriganti, fatti in gruppo e da soli, guidati da un tutor che aiuta ogni partecipante a confrontarsi, ad esaminare il proprio modo di pensare, a non vergognarsi dei propri tentativi, a migliorare un po' alla volta. L'<b>obiettivo</b> per tutti è quello di <b>divertirsi in maniera intelligente</b>.</p> <p>Il percorso si propone come una vera e propria palestra della mente, per stimolare in modo divertente l'attività del cervello e tenerlo in esercizio, esattamente come accade nello sport, dove occorrono regolarità e allenamento.</p> <p>Mantenere la mente attiva significa migliorare le capacità di intuizione e la prontezza di riflessi, il <b>pensiero critico e la logica dei comportamenti</b>, usare in modo creativo l'immaginazione e la fantasia lavorando sulle multiple facce dell'intelligenza.</p> <p>Non è necessario alcun prerequisito, ed il laboratorio può essere <b>modulato per tutte le fasce di età</b>. Occorre invece una voglia matta di giocare e di divertirsi!</p> <p>Il percorso si articola attraverso una serie di attività via via più impegnative che stimolano i diversi aspetti dell'intelligenza; l'interazione tra i partecipanti e il "personal trainer" permette a ciascun partecipante di lavorare sulle proprie specifiche peculiarità e capacità, sviluppando in modo divertente le proprie potenzialità .</p> <p>GXM è pensato per essere proposto ad un livello base (<b>per chi crede di non avere il pallino della matematica!</b>) o ad un livello avanzato, per persone che hanno già seguito il livello base o hanno esperienza di giochi per la mente (<b>giochi matematici, enigmistica, software dedicati...</b>)</p>
CAPIENZA DURATA	1 classe/laboratorio 1ora30min

**Nota:** L'attività è ideata da **ForMATH Project** ([www.formath.it](http://www.formath.it))

Referente: Giorgia Bellentani  
La Scienza in Piazza | Fondazione 'Marino Golinelli' | Rapporti con le Scuole e organizzazione  
Telefono: 051.6489877  
e.mail: [formazione@golinellifondazione.org](mailto:formazione@golinellifondazione.org)