COMUNICATO

“Mathematicus – Il gioco della matematica” è sul mercato

È oggi disponibile alle famiglie, alle scuole e agli appassionati un gioco da tavolo “matematico” che è probabilmente il più completo e articolato mai comparso sul mercato. Inteso per far prendere dimestichezza con la matematica in modo divertente, *Mathematicus* abbina un aspetto competitivo tipico dei giochi da tavolo, quali sono il *Giro dell’Oca* o *Monopoli*®, a una piacevole presentazione delle principali branche della matematica e dei più interessanti temi della matematica ricreativa.

La struttura è quella del gioco dell’oca, ma tutto è matematico: la tavola, i temi, i dadi, e soprattutto le centinaia di cartellini con oltre 1.600 domande di quattro diversi livelli, che permettono di giocare contemporaneamente a persone di età e preparazione diversa.

Al di là di questi quattro livelli c’è il “gioco avanzato” che richiede abilità nel calcolo mentale, l’uso di un regolo calcolatore e dei Bastoncini di Nepero – tutti strumenti in dotazione – e la composizione di numeri nei sistemi di numerazione babilonese, egizio, maya, romano, arabo, cinese e binario. Sapere come usare questi numeri permette una interessante carrellata mentale dalle matematiche antiche ed esotiche al sistema binario, che è alla base del calcolo elettronico.

Oltre al fascicolo di istruzioni di 20 pagine, la scatola contiene un libro di 176 pagine che insegna come leggere e scrivere i numeri e come fare operazioni nei sistemi di numerazione citati e presenta un centinaio di pagine di curiosità matematiche, prendendo spunto dai temi delle 35 caselle della tavola.

Presente in ogni trattazione l’aspetto storico, il richiamo a celebri matematici del passato, il modo di fare di conto o di elaborare concetti matematici come si faceva in tempi passati o in altri continenti e culture.

Ampi i suggerimenti per interessanti sperimentazioni: da come redigere un messaggio interstellare usando un linguaggio binario a come crittografare un testo con il metodo Vigenère, a come misurare con triangolazioni la distanza o la dimensione di oggetti lontani e irraggiungibili. E ancora: dal registrare dati numerici su *quipu* (cordicelle colorate) alla maniera degli Inca all’eseguire giochi di “magia matematica” per sorprendere amici e famigliari, all’uso del *suanpan*, l’abaco cinese. Ciò per citare alcuni dei temi trattati nel libro che consentono di svolgere attività pratiche a casa o a scuola, al di là dello stretto gioco da tavolo.

Di ogni numero da 0 a 34 (le caselle della tavola ettagonale) il libro riporta alcune proprietà e curiosità, limitatamente a quelle che siano comprensibili a chi abbia una cultura matematica basica. Ciò per far comprendere come ogni numero abbia una sua personalità e delle storie da raccontare e quindi per introdurre il lettore/giocatore nell’universo affascinante della “teoria dei numeri”.

L’autore, Cesare Baj, ha dedicato la sua vita alla divulgazione della scienza. Ha diretto la rivista di scienza per ragazzi *Newton* e, con Bruno Munari, ha organizzato il workshop *Strumenti di carta per insegnare la scienza*. Nei decenni si è specializzato nella produzione di kit scientifici e didattici per astronomi dilettanti e navigatori. Esperto di calcolo analogico, ha progettato centinaia di regoli calcolatori. È socio emerito del CICAP, Comitato Italiano per il Controllo delle Affermazioni sulle Pseudoscienze e della Oughtred Society, che si occupa di calcolo analogico e della storia dei regoli calcolatori.

Ma *Mathematicus* non sarebbe mai nato e non avrebbe assunto la forma che ha senza l’essenziale apporto di persone appassionate che da anni dedicano la vita alla ricerca di metodi creativi di insegnamento della matematica e alla divulgazione di questa materia presso il pubblico generale. Apporti fondamentali che sono giunti dal Centro di ricerca “matematita”, dai membri dell’Unità di Milano-Città Studi dello stesso Centro e dai membri del Centro PRISTEM dell’Università Bocconi di Milano, tutti coordinati da Simonetta Di Sieno, docente alla Bocconi e all’Università Statale di Milano.

Il gioco non esce come iniziativa isolata. La casa editrice lo affianca infatti a una piccola serie di prodotti “minori”, realizzati prevalentemente in legno, che sono un set di *Bastoncini di Nepero*, usati per tre secoli per fare moltiplicazioni e divisioni, lo *Stomachion* di Archimede, che è un “tangram” greco composto da 14 pezzi, in anticipo di un millennio rispetto a quello cinese, con interessanti proprietà matematiche, un set di solidi di ampiezza costante e il *Prontuario della moltiplicazione*, altro curiosissimo strumento di calcolo frutto della geniale mente di Nepero.

Il gioco è distribuito in alcuni negozi selezionati e via internet.

Per informazioni:

[www.mathematicus.it](http://www.mathematicus.it)

info@mathematicus.it