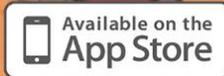




scarica l'app dal  
29 settembre



# GIOCA CON L'INGEGNO, GIOCA CON MAGGIE



Maggie è alla ricerca del tesoro speciale appartenuto alla dea egizia del calcolo e della scrittura. Avventurati nella storia, risolvi gli enigmi e trova il tesoro di Seshat



## PER BAMBINE E BAMBINI DAI 7 AI 12 ANNI

L'app è pensata per gli studenti della scuola primaria, dai 7 ai 12 anni. Gli enigmi del gioco sono tarati sulle competenze scolastiche delle classi 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> ma possono essere affrontati anche dai più piccoli usufruendo, quand'è necessario, di indizi utili alla risoluzione degli enigmi. Gli stessi quesiti possono essere approfonditi a livelli anche molto avanzati e dunque discussi anche a livello di scuola secondaria di primo grado.

## UN GIOCO D'AVVENTURA E D'INGEGNO

L'app è un puzzle math game. I giocatori affrontano un'avventura in cui la risoluzione di enigmi di difficoltà crescente è la chiave per procedere. Piccoli oggetti da collezionare e un museo da allestire motivano sempre più i giocatori a sfidare se stessi per trovare il tesoro di Seshat.



## TROVARE IL TESORO DI SESHAT

Nell'antico Egitto Seshat era la dea della scrittura e dell'aritmetica. Il suo nome significa La Scriba, ma era conosciuta anche come Signora delle Stelle e Bibliotecaria Celeste. Cercare il suo tesoro equivale a inseguire la propria inclinazione per la matematica, la lettura e la scrittura e scoprire così la ricchezza della conoscenza.



## Matematica

### ENIGMI A DIFFICOLTÀ CRESCENTE

Il gioco propone la matematica come sfida intellettuale e basa i suoi enigmi su cinque argomenti significativi: competenze aritmetiche di base, massimo comun divisore minimo comune multiplo, isometrie e similitudini, teoria dei grafi, calcolo delle probabilità. Sullo stesso argomento matematico gli enigmi vengono riproposti più volte a ipotizzata difficoltà crescente.



## Problem solving

### SFIDARE INTELLETTUALMENTE, ESERCITANDO IL RAGIONAMENTO

Ben mimetizzati nell'avventura, gli enigmi sfidano i giocatori a trovare la soluzione, offrendo piccole ricompense e indizi utili per chi ne ha bisogno. Presentandosi ogni volta in modo nuovo, divertente e con un pizzico di complessità in più, mettono in gioco aspetti matematici, logici e di problem solving. Tutti aspetti che fanno parte degli obiettivi educativi in matematica a livello di scuola primaria.



## Maggie

### TUTTI GIOCANO NEI PANNI DI UNA RAGAZZA

Maggie è arguta e coraggiosa, capace di raccogliere le sfide e trasformarle in occasioni di divertimento e di crescita. Porta con sé un blocchetto di fogli con cui costruisce areoplanini perché ama i viaggi e le scoperte. Ha un gruppo di amici simpatici, maschi e femmine, che la aiutano nella ricerca del Tesoro di Seshat. Giocare nei panni di Maggie è divertente per tutti.

## Contro la paura della matematica

### BRIVIDI DI CORAGGIO, NON DI PAURA

Regole, formule, calcoli: la matematica fa paura. Presentarla come sfida intellettuale, in forma problematica e togliendo l'ansia valutativa, per sostituirla con la voglia di far progredire Maggie nella sua avventura, è la chiave che il gioco propone per far appassionare le bambine e i bambini alla matematica, alla sua logica e ai suoi contenuti, senza paura.



## Contro gli stereotipi di genere

### UNO STEREOTIPO DA SFATARE

La scelta della protagonista è mirata a mandare un messaggio chiaro contro gli stereotipi di genere che proprio nei primi anni scolari si sviluppano e spesso si consolidano. Challenger è un anziano signore, simpatico ma brontolone, convinto che alle femmine piacciono le storie e ai maschi le azioni concrete. Maggie gli dimostrerà che le ragazze e i ragazzi sono capaci di appassionarsi alle stesse cose e raggiungere gli stessi obiettivi. Ecco perché opportunità e riconoscimenti devono essere gli stessi.