

SUPSI



Repubblica e Cantone Ticino  
Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport



# MATEMATICANDO FESTIVAL

A spasso con la matematica  
per le strade di Locarno

Sabato 23 maggio 2026  
ore 10:00-12:00 e 13:00-17:00  
5<sup>a</sup> edizione

Evento  
gratuito

Giornata aperta a tutti

21-23 maggio 2026

# MATEMATICANDO FESTIVAL

**A spasso con la matematica  
per le strade di Locarno**



*Tre coinvolgenti giornate rivolte a piccoli e a grandi,  
in cui è possibile vivere esperienze di matematica  
in compagnia delle arti, della giocoleria,  
delle scienze, della letteratura e tanto altro ancora.*

Dopo il grande entusiasmo delle edizioni precedenti, torna *Matematicando*.  
*A spasso con la matematica per le strade di Locarno*, il festival che ogni due anni  
trasforma la città in un laboratorio/palcoscenico a cielo aperto, capace di unire  
scuole, famiglie e curiosi di tutte le età.

Voluto e promosso dal Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola  
pedagogica della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana insieme  
al Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport e a numerosi partner  
del territorio, l'evento rinnova l'intento che lo ha reso negli anni un appuntamento  
atteso: far percepire la matematica come esperienza viva, giocosa e inclusiva,  
capace di dialogare con le arti, le scienze, la tecnologia, la letteratura, la musica  
e molto altro ancora.

Per tre giornate, piazze, vie e spazi culturali di Locarno ospiteranno 51 iniziative  
tra laboratori, spettacoli, attività aperte e intrattenimenti, pensati per un pubblico  
da 3 anni in su. I primi due giorni (21 e 22 maggio) sono previsti per le scuole  
e il terzo giorno è rivolto alla popolazione (23 maggio).

Un viaggio dentro e oltre la matematica, un invito a lasciarsi incuriosire  
e sorprendere ancora una volta dalla sua bellezza, dalla sua forza e dal suo  
straordinario potere di sapersi intrecciare con le altre discipline.

## **Prof.ssa Silvia Sbaragli**

Responsabile Centro competenze didattica della matematica  
Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica



# Informazioni utili

## Iscrizioni

Le attività sono libere, gratuite e non necessitano di iscrizione.

## Classi provenienti dall'estero e gruppi

Classi provenienti dall'estero o gruppi con più di 15 persone sono invitati a segnalare la loro partecipazione all'indirizzo [dfa.festivalmatematicando@supsi.ch](mailto:dfa.festivalmatematicando@supsi.ch).

Con piacere offriamo supporto e informazioni pratiche relative alla partecipazione e al soggiorno a Locarno.

## In caso di maltempo

L'evento si terrà con qualsiasi tempo.

In caso di pioggia, alcuni laboratori e spettacoli verranno spostati in spazi coperti.

Per informazioni dettagliate consigliamo di consultare la Mappa delle postazioni ([link](#)) che verrà aggiornata in tempo reale.

Inoltre è possibile rivolgersi agli Info Point presenti durante l'evento.

## Come raggiungerci

Locarno è raggiungibile con mezzi di trasporto pubblici (<https://www.ffs.ch/>) e offre diverse possibilità di parcheggio.

I laboratori e gli spettacoli di Matematicando festival si svolgono a Locarno nelle seguenti zone:

- Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica della SUPSI
- Piazza Grande
- PalaCinema
- Castello Visconteo
- Museo Casorella
- Piazza San Francesco
- Piazza Sant'Antonio

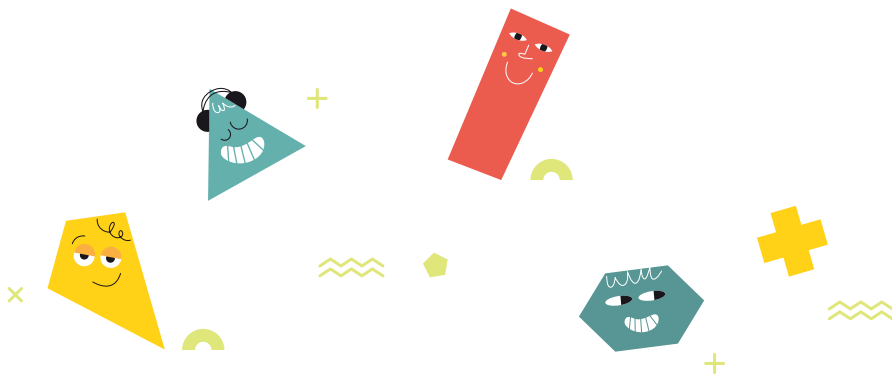
## Informazioni e contatti

SUPSI - Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica

Servizio risorse didattiche e scientifiche, eventi e comunicazione

Piazza San Francesco 19, 6600 Locarno

[dfa.festivalmatematicando@supsi.ch](mailto:dfa.festivalmatematicando@supsi.ch)  
[matematicandofestival.supsi.ch](http://matematicandofestival.supsi.ch)



---

**MATEMATICANDO  
FESTIVAL**

**pp.5-22 | Laboratori**

Per una matematica “da toccare con mano”.

**pp.23-27 | Spettacoli**

Per “scoprire” la matematica sotto un altro punto di vista. Durata variabile, consulta il programma per maggiori informazioni.

**Legenda**

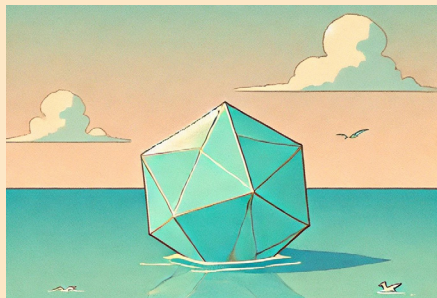
- 
- SI = scuola dell'infanzia
  - SE = scuola elementare
  - SM = scuola media

# Laboratori



L1

## Tuffati nel mare della geometria!



### Animano

**Studentesse e studenti del I anno** Bachelor in Insegnamento nella scuola dell'infanzia con la collaborazione di **Leyla Bernasconi** e **Marzia Garzetti** (SUPSI-DFA/ASP)

da 3 a 6 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Ti piacciono i giochi e le sfide? Tuffati con noi nel mare della geometria! In questo laboratorio bambine e bambini esploreranno spazio e piano con giochi interattivi, materiali da toccare e costruzioni creative. Partendo dall'osservazione del quotidiano potranno misurare, confrontare oggetti e misure, porsi domande. Riconosceranno forme, cambieranno punto di vista, tratteranno percorsi e giocheranno con ingrandimenti e riduzioni. Nel laboratorio si darà vita a un'avventura marina in cui imparare significa esplorare, costruire senso e divertirsi, insieme.

L2

## Ambarabà cicci coccò



### Animano

**Studentesse e studenti del II anno** Bachelor in Insegnamento nella scuola dell'infanzia con la collaborazione di **Rossana Falcade Pincolini** e **Aline Pellandini** (SUPSI-DFA/ASP)

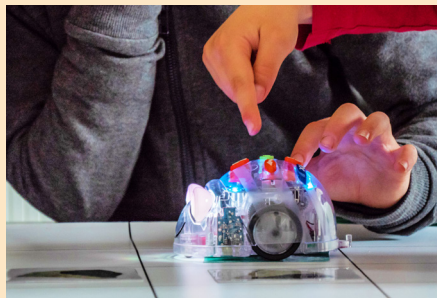
da 3 a 8 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Il laboratorio propone giochi da tavolo interamente ideati, progettati, realizzati e sperimentati in classe da studentesse e studenti del II e III anno Bachelor in Insegnamento nella scuola dell'infanzia. Divertendosi, le bambine e i bambini che partecipano al laboratorio avranno la possibilità di attivare il loro pensiero strategico e creativo, di comunicare, di collaborare e di sviluppare competenze matematiche e trasversali secondo una prospettiva di continuità educativa tra la scuola dell'infanzia e la scuola elementare.

L3

## Divertirsi e imparare programmando robot



**Animano**

*Studentesse e studenti del corso Tecnologie e Media II del II anno* Bachelor in Insegnamento nella scuola dell'infanzia con la collaborazione di **Masiar Babazadeh, Rossana Falcade Pincolini, Thierry Moro e Lucio Negrini** (SUPSI-DFA/ASP)

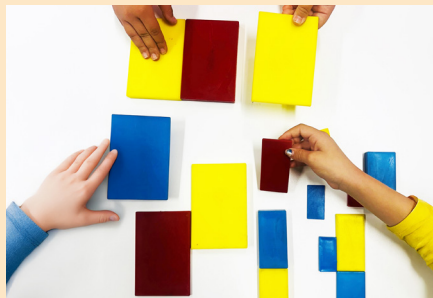
da 3 a 8 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Un laboratorio creativo pensato per i più piccoli, dove il gioco si trasforma in un'avventura educativa e la tecnologia diventa uno strumento per imparare divertendosi, stimolando la curiosità, la logica e la creatività! Le bambine e i bambini esploreranno il mondo della programmazione con simpatici robot come *Bluebot* e *Ozobot*, progettati sulla base delle loro esigenze. Attraverso attività divertenti e interattive, i piccoli partecipanti impareranno a collaborare, risolvere problemi e, senza nemmeno accorgersene, scopriranno la logica nascosta dietro ogni movimento e scelta.

L4

## Figure in arte



**Animano**

*Jasmin Ghidossi* (SI di Bellinzona Gerretta) e *Dalila Simoni* (SE di Giubiasco)

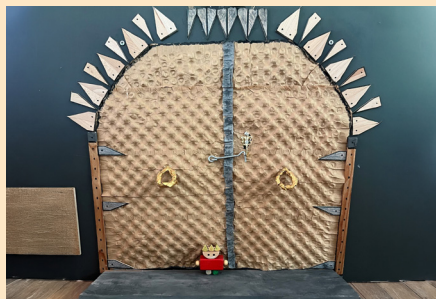
da 3 a 8 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Questo laboratorio ha il fascino di svolgersi all'interno del Castello Visconteo, collegato al Museo Casorella, riuscendo così a unire l'arte alla matematica per il primo ciclo. Approfondendo delle varie esposizioni presenti, i partecipanti avranno l'occasione non solo di ammirare alcune delle opere esposte e scoprire artisti dell'avanguardia del secolo scorso, ma anche di sperimentare in prima persona. Ispirandosi ai quadri e alle sculture, realizzeranno infatti delle opere tra arte e matematica.

L5

## Giochi alla corte del re



### Animano

**Sofia Franscella** (SI di Monte Carasso), **Antonella Martelli Pischedda** (SE di Mendrisio), **Sonia Martinelli** (SI di Bissone), **Pamela Martinetti** (SI di Avegno) e **Sandra Ramelli** (SI di Minusio)

da 3 a 8 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Il laboratorio coinvolge le bambine e i bambini in un contesto ludico e narrativo ispirato al libro *Il Piccolo Re*. Il giovane sovrano ha preparato un banchetto, ma il castello è nel caos: mura da ricostruire, tavola da imbandire, lettini da riordinare e invitati da ritrovare. Per aiutarlo, i piccoli partecipanti si cimentano in giochi matematici di conteggio, sequenze, costruzioni con solidi e orientamento spaziale, da svolgere in piccoli gruppi. Le attività sono pensate per stimolare la partecipazione attiva, la collaborazione e il pensiero logico. Ogni prova diventa un tassello per comporre insieme una grande avventura.

L6

## Italmatica: l'incontro tra numeri e parole



### Animano

**Studentesse e studenti del II anno** Bachelor in Insegnamento nella scuola elementare e nella scuola dell'infanzia con la collaborazione di **Sibel Altin-top**, **Samantha Scarano** (Master in Didattica della matematica) e **Samuela Savoy** (Master in Didattica dell'italiano)

da 4 a 9 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Sillabare e contare sono attività tanto diverse? Le sillabe possono dare vita a un gioco dell'oca matematico? Sappiamo continuare una narrazione geometrica? E risolvere un gioco contando le lettere di nomi e cognomi? Quelli appena elencati sono solo alcuni spunti che il laboratorio proporrà per far scoprire che numeri, figure e parole hanno molti aspetti in comune, spesso insospettabili. A mostrarlo sarà la *Magamatica*, che accompagnerà le bambine e i bambini nel magico mondo dell'*italmatica* proponendo ai partecipanti i vari aspetti linguistici e matematici sotto forma di "incantesimi" o "sfide".

L7

## Numeri nella storia: un viaggio tra scoperte e segni!



### Animano

**Vanessa Henauer e Cristina Kaufmann** con *le allieve e gli allievi di I* (SE di Castel San Pietro)

da 5 a 8 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Tanto, tanto tempo fa l'uomo non conosceva i numeri, dunque, come poteva contare i suoi animali o il passare dei giorni? Poi, piano piano, sono successe scoperte incredibili! Nel nostro laboratorio potrai fare un salto indietro nel tempo e trasformarti in un cavernicolo, in un sumero... e chissà in cos'altro ancora! Giocando e manipolando materiali concreti, ti accompagneremo alla scoperta dei segreti strabilianti e nascosti dei numeri!

L8

## Giochiamo con Betta l'apetta e i suoi amici



### Animano

**Raffaele Casi e Carlotta Soldano** (Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione, Università di Torino, Italia)

da 5 a 11 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Betta l'apetta, Otto il maialotto e Gisella la pipistrella sono giochi di carte ispirati a *Indovina chi?*, ideati da un gruppo di ricerca-azione dell'Università di Torino per sviluppare, da un lato, il riconoscimento di proprietà numeriche, spaziali, geometriche e logiche e, dall'altro, per favorire lo sviluppo di competenze linguistiche legate al porre e rispondere a domande. Il gioco, non competitivo, vede i giocatori coinvolti in due diversi ruoli: il nasconditore, che nasconde Betta, Otto o Gisella sotto una carta del mazzo e il trovatore che pone domande sulle caratteristiche delle carte per scoprire sotto quale carta si nasconde.

L9

## Matematica per tutti: giocare è una cosa seria!



### Animano

**Daniela Bonagura, Ada Borello, Luigi Regoliosi, Daniele Scopetti e Patrizia Venesia** (ToKalon, Italia)

👤 a partire da 5 anni

🕒 10:00-12:00 e 13:00-17:00

Non solo numeri e operazioni, ma attività coinvolgenti che stimolano logica, creatività e collaborazione. Giochi come *Polyminix*, che allena la visione spaziale, *La Boca*, che sviluppa il lavoro di squadra e la comunicazione e *SET*, che esercita l'osservazione rapida e le connessioni logiche, rendono l'apprendimento un'esperienza viva e partecipata. Piccoli e grandi imparano così a ragionare insieme, a condividere strategie e a trovare soluzioni, scoprendo che la matematica può essere anche gioco, fantasia e piacere di imparare. Perché sì, giocare è una cosa seria.

L10

## Scaccomatto Matematica



### Animano

**Lorenzo Cosci** (SUPSI-DFA/ASP), **Carla Mircoli** (Istruttore Tutor Federazione Scacchistica Italiana), **Rosario Lucio Ragonese** (Istruttore Tutor Federazione Scacchistica Italiana), in collaborazione con il **Circolo scacchistico di Locarno**

👤 a partire da 5 anni

🕒 10:00-12:00 e 13:00-17:00

Il matematico Hardy affermava che “un problema scacchistico è matematica autentica”, ma quanta matematica si nasconde davvero dentro una partita di scacchi? Vieni a scoprirlo con giochi matematici, quiz, indovinelli e... scaccoku. Potrai esplorare anche la scacchiera gigante con il laboratorio di giocomotricità, coding e giochi per conoscere i pezzi degli scacchi, imparare le regole di base del gioco, cimentarti in sfide ingegnose e risolvere enigmi scacchistici, ma anche giocare una partita! In questa giornata verrà organizzato un torneo aperto a chiunque voglia partecipare che inizierà alle ore 14:00. Iscrivetevi a questo [link](#).

L11

## C'erano una volta... i numeri!



### Animano

**Studentesse e studenti del II anno** Bachelor in Insegnamento nella scuola elementare con la collaborazione di **Luca Crivelli**, **Marzia Garzetti**, **Vanesa Henauer** e **Silvia Sbaragli** (SUPSI-DFA/ASP)

da 6 a 8 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

In questo laboratorio si parte per un viaggio tra fiabe e numeri. Attraverso giochi ispirati ai racconti più amati, le bambine e i bambini avranno l'occasione di sperimentare situazioni significative incentrate su numeri e operazioni in modo divertente e coinvolgente. Un'occasione per imparare collaborando, giocando e immaginando, e per rendersi conto che i numeri possono essere nascosti proprio dappertutto!

L12

## La bottega dei fumetti



### Animano

**Marika Catelli** e **Seila Pellanda** con *le allieve e gli allievi di I e II* (SE di Ascona), **Daniela Haupt** con *le allieve e gli allievi di I e II* (SE di Giubiasco-Pianezzo) e **Monica Treppiedi** con *le allieve e gli allievi di II* (SE di Minusio)

da 6 a 8 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

La bottega dei fumetti è un laboratorio creativo pensato per bambine e bambini di prima e seconda elementare, dove la matematica incontra il linguaggio espressivo del fumetto. I partecipanti potranno leggere, assemblare e completare vignette che propongono situazioni da risolvere con fantasia e ragionamento. Le storie illustrate e inventate dalle bambine e dai bambini avranno la caratteristica di proporre la matematica in modo divertente e coinvolgente.

L13

## Giocare all'aria aperta con forme e numeri!



### Animano

**SILVIVA** e **WWF Svizzera** in collaborazione con la community *Insegnare all'aria aperta*

da 6 a 11 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Sono tanti i tesori matematici che si nascondono in città e nella natura. Stare all'aria aperta è fonte di incredibili scoperte: forme e numeri sono ovunque, basta mettersi alla loro ricerca. In questo laboratorio ti aspettano tante missioni da svolgere. Potresti trovare codici segreti, numeri misteriosi, specchi magici, labirinti nascosti e tanto altro! Per riuscire a risolvere tutte le missioni serviranno un pizzico d'ingegno, vista acuta e tanta curiosità! Accetti la sfida?

L14

## Lunghezze, perimetri, aree e... altre grandezze



### Animano

**Rossella Angeletti, Benedetta Bramucci, Lorella Campolucci, Letizia Leoni, Danila Maori e Cinzia Principi** (Gruppo Matematica in rete di Corinaldo, Italia)

da 6 a 11 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Nel laboratorio si propongono esperienze pratiche e giocose per esplorare lunghezze, perimetri, aree e altre grandezze: un minuto è lungo o corto? Indovina la lunghezza del filo che lega il palloncino, misura con bruchello, il bruco righello, gioca al mercatino... Le diverse proposte proiettano bambine e bambini nel mondo reale, coinvolgendoli ed entusiasmandoli. Tutti sono incoraggiati a mettersi in gioco, a sperimentare, discutere e confrontarsi in un clima positivo e allegro. In questo contesto l'errore non è visto come un fallimento, ma come un'opportunità preziosa per riflettere, migliorare e crescere.

L15

## Sfide al Luna Park



### Animano

**Studentesse e studenti del I anno** Bachelor in Insegnamento nella scuola elementare con la collaborazione di **Marta Barbero, Luca Crivelli, Vanessa Henauer e Silvia Sbaragli** (SUPSI-DFA/ASP)

da 6 a 11 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Vi aspettiamo al nostro Luna Park! Qui incontrerete giochi e attività laboratoriali dedicati al mondo della geometria e a quello delle grandezze e delle misure. Potrete cimentarvi in sfide avvincenti con figure del piano e dello spazio, risolvere divertenti prove relative alla lunghezza, al tempo, alla massa, alla capacità, all'area o decifrare affascinanti enigmi proposti dagli assistenti del Luna Park! Siete pronti?

L16

## App e giochi per scoprire, esercitare e approfondire



### Animano

**Alberto Battaini e Guido Gottardi** (Officina GRA) in collaborazione con il **Centro competenze didattica della matematica** (SUPSI-DFA/ASP)

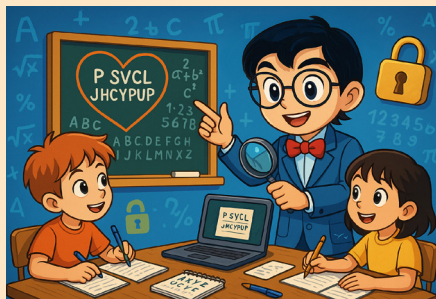
da 6 a 13 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Queste app propongono la manipolazione di oggetti matematici (anche se virtuali), con l'intento di favorirne l'apprendimento. I partecipanti sono chiamati ad affrontare la situazione proposta e a trovare varie strategie risolutive in modo individuale, a coppie, a piccoli gruppi. Inoltre, sono disponibili una serie di giochi digitali selezionati dal repertorio MaMa in cui tutti possono mettersi alla prova con alcuni classici giochi: Memory, Forza 4, il Castello dei numeri e tanto altro... È possibile gestire autonomamente il lavoro, poiché per ogni app e gioco è prevista la spiegazione e alcuni esempi di utilizzo.

L17

## Sfida a colpi di crittografia



### Animano

**Guido Cavrini** con un gruppo di *studentesse e studenti* (Istituto di Istruzione Superiore “Mattei”, San Lazzaro di Savena, Italia)

👤 a partire da 6 anni

🕒 10:00-12:00 e 13:00-17:00

Metti alla prova il tuo ingegno con il cifrario di Cesare! Dopo una breve introduzione al metodo di codifica e decodifica dei messaggi con chiave, i partecipanti si sfideranno in duelli o tornei per decifrare messaggi senza conoscere la chiave. Tra lettere sospette e intuizioni linguistiche, serviranno logica e spirito d'osservazione. Un'attività dinamica e coinvolgente, perfetta anche per il pubblico non esperto. Chi riuscirà a decifrare per primo il misterioso messaggio?

L18

## A spasso con i numeri naturali



### Animano

**RSI Kids** in collaborazione con il *Centro competenze didattiche della matematica* (SUPSI-DFA/ASP)

👤 da 7 a 11 anni

🕒 10:00-12:00 e 13:00-17:00

In questo spazio potrete ascoltare delle canzoni sul mondo dei numeri naturali scritte da Silvia Demartini e Silvia Sbaragli e cantate da Francesco Mariotta. A ogni canzone è associato un gioco da provare in autonomia o con un compagno. Divertendosi si potranno scoprire, non solo le caratteristiche dei numeri naturali, ma anche gli straordinari personaggi del mondo dell'aritmetica: lo zero, i numeri pari e dispari e le quattro operazioni fondamentali. Siete pronti ad andare a spasso nel mondo dei numeri naturali?

L19

## La mente in gioco



### Anima

**Centro competenze didattica della matematica** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 a partire da 7 anni

🕒 10:00-12:00 e 13:00-17:00

Si tratta di veri e propri spazi di gioco, aree dedicate a giochi di strategia, per una divertente palestra per la mente. Ogni area è composta da un campo da gioco “gigante”, in cui ci si può cimentare in partite con i partecipanti, e alcuni tavolini attorno ai quali si può fare una partita con un amico o un animatore. L'obiettivo è sviluppare la capacità di analizzare una situazione, rispettare le regole del gioco, elaborare tattiche efficaci, esaminare razionalmente il comportamento proprio e altrui.

L20

## Matematica in pasticceria: un'avventura deliziosa!



### Animano

**Serena Croci e Alessia Prada** con **le allieve e gli allievi di IV A e IV B** (SE di Castel San Pietro) con la collaborazione della **Pasticceria Marnin** di Locarno

🕒 da 8 a 10 anni

🕒 10:00-12:00 e 13:00-17:00

In pasticceria la matematica è ovunque, anche dove meno ce lo si aspetta: ingredienti, impasti, teglie e chi più ne ha, più ne metta! Questo laboratorio creativo, realizzato in collaborazione con la Pasticceria Marnin di Locarno, permetterà a bambine e bambini di scoprire quanto il pensiero logico, l'intuizione e l'osservazione di figure siano ingredienti fondamentali non solo nella matematica, ma anche nel mondo della pasticceria; un'occasione unica per esplorare la realtà da un nuovo punto di vista. Preparatevi a un viaggio speciale, dove la matematica diventa dolce e si nasconde tra pasticcini e biscotti!

L21

## Danze di numeri



### Anima

**Bianca Berger** (Associazione Matda)

da 8 a 11 anni

11:00, 14:00 e 15:30

Un laboratorio in cui si esploreranno le operazioni nei numeri naturali tramite la danza e il movimento. Grazie a movimenti e danze, potremo capire nel corpo cosa significa addizionare, sottrarre, moltiplicare o dividere, osservando come cambia il risultato al variare dei numeri. Sarà un momento di condivisione, apprendimento e scoperta di metodi alternativi per avvicinarsi alla matematica in modo pratico e partecipato. Non sono richieste abilità specifiche nell'ambito della danza.

L22

## Mercanti di misure



### Animano

**Kerstin Bachstein** (SE di Muralto), **Fabio Bocchino** con *le allieve e gli allievi di IV* (SE di Pregassona-Probello), **Alice Mauri** (SE di Ruvigliana) e **Alice Messineo** con *le allieve e gli allievi di III* (SE di Montagnola)

da 8 a 11 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Un vivace scenario di scambi e sorprese fa da cornice a un gioco da tavolo in cui i partecipanti si mettono nei panni di mercanti impegnati in transazioni e decisioni strategiche. Per avanzare nella partita è necessario utilizzare con attenzione le grandezze lunghezza, massa e capacità, esercitando così le competenze matematiche legate alle trasformazioni. Le bancarelle sono pronte: vi aspettiamo per giocare e mettere alla prova le vostre abilità.

L23

## Facciamo i conti coi racconti



### Anima

**Luca Tozzi** (autore e musicista)

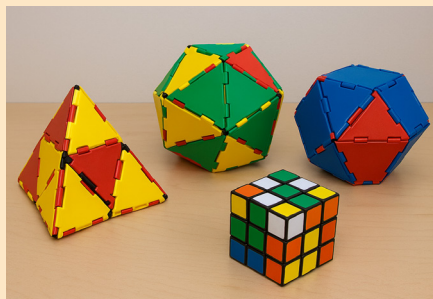
da 8 a 12 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Un laboratorio dove la matematica incontra la fantasia. Ragazze e ragazzi saranno protagonisti di una storia divertente, narrata dal conduttore, in cui i personaggi si trovano di fronte a enigmi e rompicapi matematici. Per far proseguire la trama non basterà ascoltare: ogni sfida dovrà essere risolta dai partecipanti, che diventeranno così co-autori dell'avventura. Tra frazioni da decifrare, geometrie da esplorare e giochi di logica da sciogliere, il racconto prenderà vita passo dopo passo, mostrando che la matematica può essere sorprendente, divertente e piena di colpi di scena.

L24

## Hai problemi?



### Animano

**Gianfranco Arrigo** e **animatori** (Società Matematica della Svizzera Italiana)

da 8 a 15 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

In questo laboratorio vengono proposti accattivanti, divertenti e inediti problemi, con l'intento di condurre i partecipanti a comprendere nuovi aspetti del mondo della matematica. Lavorando con intuizione e un pizzico di fantasia sarà l'occasione per approcciarsi ai problemi con altri occhi, divertendosi tra compagni alla ricerca di soluzioni. Un'occasione preziosa per acquisire un'immagine positiva della matematica e scoprirne la bellezza.

L25

## Il bruco della matematica



**Animano**

**Paola Morando e Maria Luisa Spreafico** (Università degli Studi di Milano)

da 8 a 15 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Un laboratorio interattivo e coinvolgente per scoprire il fascino della matematica attraverso tre giochi originali e divertenti. Aggirandosi per le strade di *Poligonopoli*, discutendo al mercato del pesce o raccogliendo numeri e operazioni nei nostri orti matematici, i partecipanti si sfideranno a riconoscere forme ed esplorare concetti matematici in maniera creativa e divertente. Al termine, ogni partecipante lascerà il proprio segno contribuendo, attraverso la piegatura di un modello origami, alla costruzione di un grande bruco che cresce insieme al laboratorio e racconta, con i colori, le scelte e le impressioni di chi ha giocato con noi!

L26

## Turbine in gara!



**Anima**

**Alessio Carmine** (SUPSI-DFA/ASP)

da 8 a 15 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

L'acqua scorre, le idee girano e... le turbine prendono vita! In questo laboratorio metteremo alla prova ingegno e creatività per costruire piccoli modelli capaci di sfruttare la forza dell'acqua. Toccherà poi ai numeri decretare chi ha realizzato la turbina più efficiente. Un'attività che unisce gioco, scienza e matematica in una sfida appassionante, dove la fantasia incontra la precisione della misura.

L27

## Matematica e arte tra forme e colori



### Animano

**Tamara Ferreira Ribeiro** con *le allieve e gli allievi di V* (SE di Solduno), **Matteo Morandi** con *le allieve e gli allievi di IV B* (SE di Locarno), **Andrea De Carli**, **Umberto De Martino** e **Daniele Pezzi** con *le allieve e gli allievi di II B* (SM Locarno 2) con la collaborazione di **Lorenzo Cosci** (SUPSI-DFA/ASP) e **Anna Zaninelli** (gruppo Matematicando)

da 9 a 13 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Esiste un legame profondo tra alcune opere artistiche e la matematica che potete scoprire all'interno del Museo Casorella. Opere capaci di catturare lo sguardo e affascinare sin dalla prima occhiata, lasciando al tempo stesso nell'osservatore la sensazione che nascondano molto di più. Sequenze di forme e colori, relazioni metriche, disposizioni spaziali e tanto altro in un laboratorio tutto da scoprire. Sarete infatti voi, grazie al connubio tra arte e matematica, a svelare il fascino e i segreti celati nelle sculture e nei quadri esposti nel giardino e nelle stanze di questo affascinante museo.

L28

## Diventa un matemago!



### Animano

**Marco Bettoni** (SE di Breganzona) e **Michela Bettoni** (SE di Davesco)

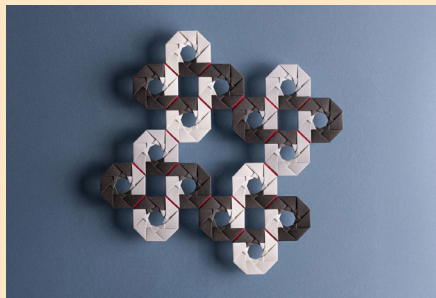
da 9 a 15 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Scoprite come la matematica può trasformarsi in magia e lasciate a bocca aperta i vostri amici! In questo laboratorio esplorerete alcuni affascinanti giochi di prestigio basati su principi matematici, imparando a stupire con numeri, logica e un pizzico di mistero.

L29

## Piegare, giocare... e poi apprendere



**Animano**

**Paolo Bascetta** (già docente di matematica, origamista di fama internazionale) e **Francesco De-cio** (origamista di fama internazionale)

👤 a partire da 9 anni

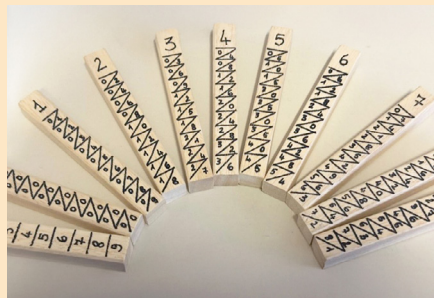
🕒 10:00-10:45 e 13:00-17:00

Imparare giocando è quasi un sogno per molti operatori scolastici. Ma è quel che accade attraverso l'origami. Giocando a piegare la carta, infatti, si fa matematica, tanto nascosta quanto rigorosa. Dietro agli oggetti divertenti che è possibile realizzare ci sono enti e concetti tipici della geometria, che oltretutto in questo modo diventano concreti e tangibili.

Durante la piegatura si entra in contatto con diagonal, mediane, altezze, perpendicolari ecc. Il foglio di carta si trasforma pian piano sotto i nostri occhi, piega dopo piega. Vi stupiremo!

L30

## Strumenti di calcolo ingenui da scoprire e ricostruire



**Animano**

**Chiara Di Benedetto** (Istituto Comprensivo "Villa Verrocchio", Montesilvano, Italia) e **Bruno Jan-namorelli** (già docente di matematica, Sulmona, Italia)

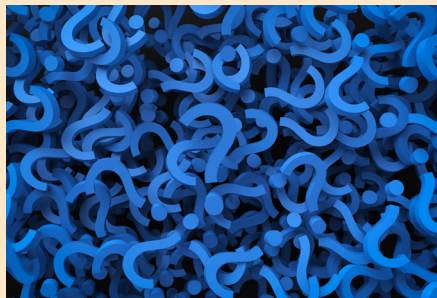
👤 a partire da 9 anni

🕒 10:00-12:00 e 13:00-17:00

Entra nel mondo della matematica creativa, dove il calcolo diventa un gioco da ragazzi! In questo laboratorio interattivo scoprirai un affascinante metodo per moltiplicare: lo schema a reticolo utilizzato nel *Prontuarium*, uno straordinario strumento ideato dal matematico scozzese Giovanni Nepero (1550-1617). Potrai giocare con i bastoncini di Nepero, usati per calcolare prodotti e quozienti. Vuoi portarti a casa il tuo strumento di calcolo? Nessun problema! Potrai completare e decorare le tue griglie stampate su cartoncino e creare così un vero e proprio kit di moltiplicazione personalizzato. E non finisce qui! Scoprirai anche i sorprendenti *regoli di Genaille*.

L31

## Chi vuol essere matematico?



### Animano

**Studentesse e studenti del I anno** Master in Insegnamento per il livello secondario I con la collaborazione di **Corrado Guidi** e **Monica Panero** (SUPSI-DFA/ASP)

da 11 a 15 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Una sfida matematica da svolgere a piccoli gruppi in un clima di giocosa competizione: ecco la proposta con la quale ragazze e ragazzi si confronteranno in questo laboratorio. Ogni gruppo dovrà mettere in campo tutte le abilità e le competenze matematiche e strategiche a disposizione per superare le varie prove che coinvolgono tutti gli ambiti di contenuto e testano lo sviluppo dei diversi processi cognitivi matematici. L'obiettivo? Superare le prove con il giusto equilibrio tra rapidità e competenza matematica per aggiudicarsi il premio e... un posto sul podio del festival Matematicando 2026!

L32

## Geometria in gioco con Pythagorea: la sfida della griglia 6 × 6



### Anima

**Lidia Sampietro** con *le allieve e gli allievi di II* (SM di Ambrì)

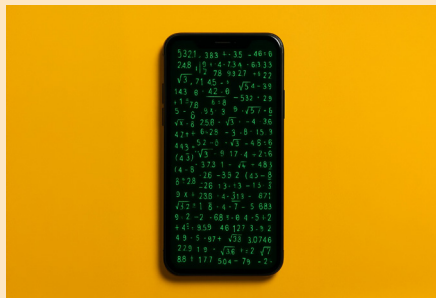
da 11 a 15 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Un laboratorio pensato per ragazze e ragazzi delle scuole medie, in cui la geometria prende vita in modo dinamico e coinvolgente. Con l'app *Pythagorea* su tablet e PC, i partecipanti affrontano livelli accuratamente selezionati, scelti per stimolare logica, intuizione, capacità di problem solving e curiosità. La griglia 6 × 6 non è un semplice sfondo, ma un artefatto didattico che guida il pensiero, costringe a individuare parallelismi, perpendicolarità e simmetrie, stimolando strategie efficaci. Al termine saranno disponibili soluzioni e ulteriori spunti di approfondimento.

L33

## Gigabit: i numeri dello smartphone



**Anima**

**Luca Botturi** (SUPSI-DFA/ASP)

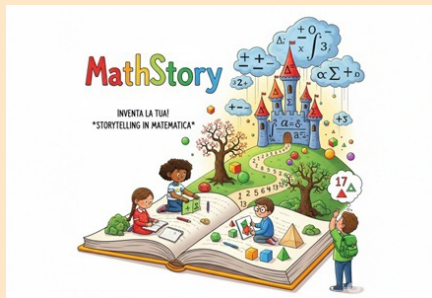
da 11 a 15 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Viviamo con uno smartphone in tasca, sempre connessi alla rete che consuma dei Giga, scattiamo foto dalla risoluzione perfetta con dispositivi che ogni anno aumentano i Megapixel. Ma di che grandezze si tratta? Con un lavoro a postazioni e qualche numero impariamo a conoscere le grandezze che misurano il mondo digitale: spazio di memoria, velocità di connessione, qualità delle immagini e del suono.

L34

## MathStory: inventa la tua!



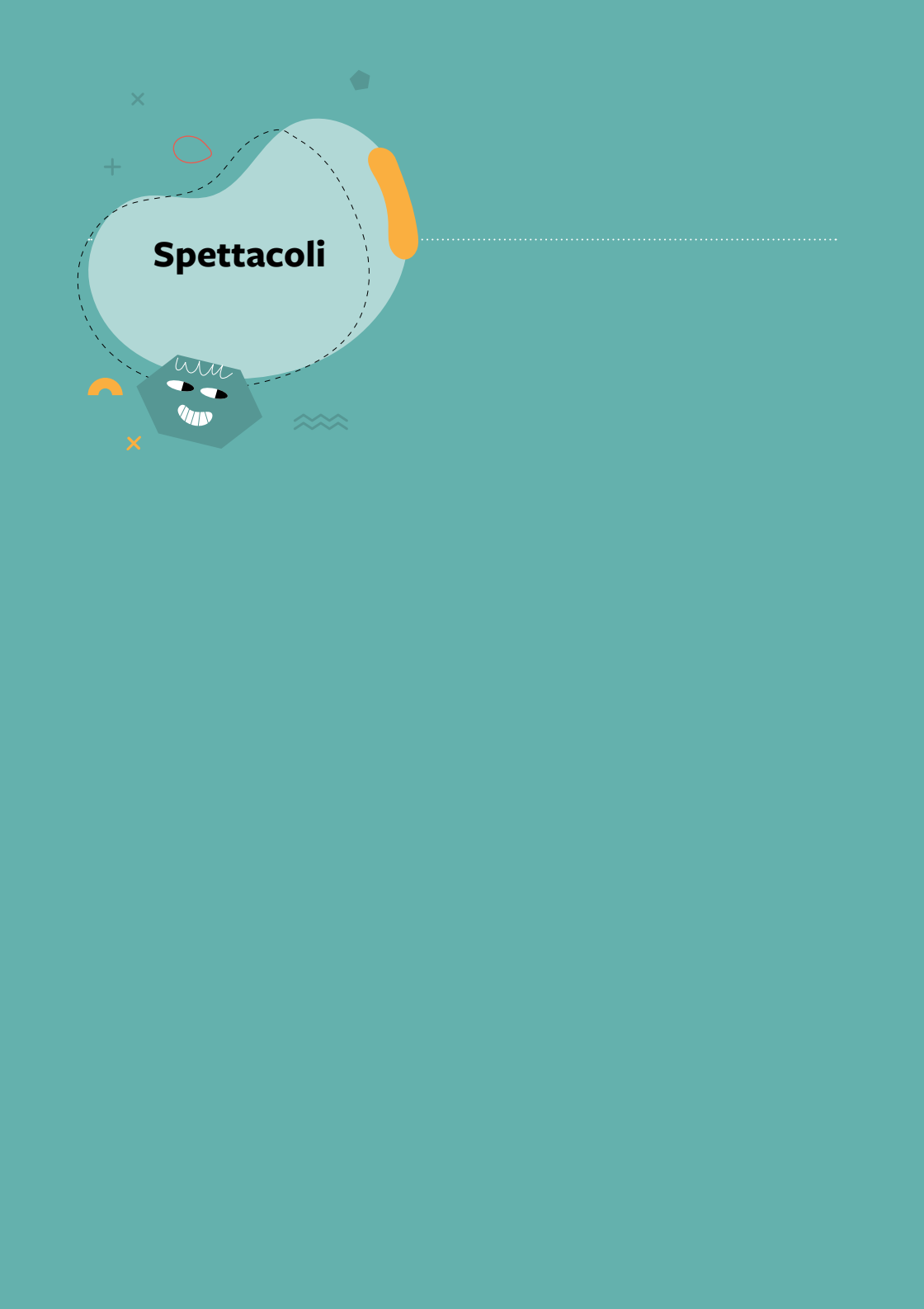
**Anima**

**Anna Alfieri** (Istituto Superiore "Siciliani - De Nobili" di Catanzaro, Italia)

da 13 a 16 anni

10:00-12:00 e 13:00-17:00

Una formula matematica può essere il fondamento di una trama? Le figure geometriche o i simboli matematici possono diventare oggetti magici o indizi nella storia? Le operazioni possono trasformarsi in una sfida da superare per il protagonista? Un teorema o un principio matematico si può trasformare in una regola o in una legge nel racconto della tua storia? Un'equazione può rappresentare la chiave per sbloccare un segreto o per risolvere un conflitto? Nel laboratorio imparerai come si costruisce una storia, vedrai alcuni esempi e, soprattutto, inventerai la tua. Porta con te carta, penna, calcolatrice e... la tua fantasia!

The background is a solid teal color. In the upper left, there is a large, light blue, irregular blob shape with a dashed black outline. Inside this blob, the word "Spettacoli" is written in a bold, black, sans-serif font. To the right of the blob, a horizontal dotted line extends across the page. Various small, stylized icons are scattered around the blob: a grey 'x' at the top left, a grey '+' below it, a red oval to the right of the '+', a grey pentagon at the top center, an orange pill-shaped object on the right side of the blob, a grey hexagon with a smiling face at the bottom left, an orange semi-circle to the left of the hexagon, an orange 'x' below the hexagon, and three grey wavy lines to the right of the hexagon.

# Spettacoli

S1

## Il meglio di “Un mondo di figure”

45 minuti



Di

**Francesco Mariotta** (attore e animatore) con la collaborazione di **RSI Kids** e del **Centro competenze didattiche della matematica** (SUPSI-DFA/ASP)

🕒 10:00 e 14:00

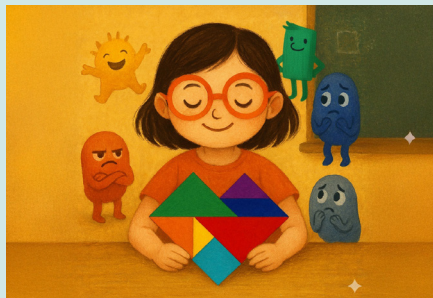
👤 da 3 a 8 anni

Dall'incontro dei due spettacoli che hanno fatto viaggiare bambine e bambini nel mondo della geometria, nasce il nuovissimo *Il meglio di “Un mondo di figure”*. Le figure solide tornano sul palco con le loro avventure più divertenti tra racconti, giochi, canzoni e danze. Il meglio delle esperienze precedenti si fonde in un unico spettacolo in cui non mancheranno anche nuove sorprese. I piccoli spettatori sono invitati a partecipare attivamente, scoprendo che dietro ogni figura si nasconde un mondo sorprendente, e che la geometria... è proprio divertente!

S2

## Le emozioni di Sofia

45 minuti



Di

**Ioana Butu** (attrice, burattinaia e cantante), testo di **Luca Tozzi** (autore e musicista), **Davide Antognazza** e **Silvia Sbaragli** (SUPSI-DFA/ASP) con la collaborazione di **RSI Kids**

🕒 15:00

👤 da 6 a 9 anni

Quando Sofia costruisce da sola castelli con il tangram tutto è semplice e leggero. Ma davanti agli altri si blocca: le mani tremano, il cuore batte e le emozioni si fanno sentire. Paura, ansia, frustrazione, gioia e orgoglio si sovrappongono in un dialogo interiore senza sosta. Un po' alla volta Sofia imparerà a riconoscere, nominare e a gestire le emozioni, che diventeranno sue buone compagne di viaggio. E la matematica? Finalmente saprà risplendere anche sotto lo sguardo degli altri.

Lo spettacolo rientra all'interno del progetto “Feeling good about mathematics” sostenuto dal Fondo nazionale svizzero Agora.

S3

## Il giocoliere della scienza

45 minuti



Di

**Federico Benuzzi** (giocoliere professionista e docente di fisica e matematica)

⌚ 11:15

👤 da 6 a 12 anni

Uno scienziato un po' svitato mette in evidenza i molteplici collegamenti che ci sono tra la giocoleria e la scienza, alternando divertenti monologhi teatrali di stampo divulgativo a esibizioni tecniche di altissimo livello. Il tutto travolgendo il pubblico con la sua energia e la sua parlantina e portandolo a capire quanto si celi dietro alle apparenze.

Questo buffo personaggio, giocando con palline di varie dimensioni, camminando su globi da equilibrio e facendo roteare un diavolo da giocoliere, riesce a far capire al pubblico un po' di fisica in un modo artisticamente bello. Vi aspettiamo!

S4

## Stella, una extraterrestre in matematica

45 minuti



Di

**Alina Vanini, Martina Soldati e Alessandra Cattori** (Compagnia delle Lunghie Orecchie)

⌚ 10:00 e 14:00

👤 da 7 a 11 anni

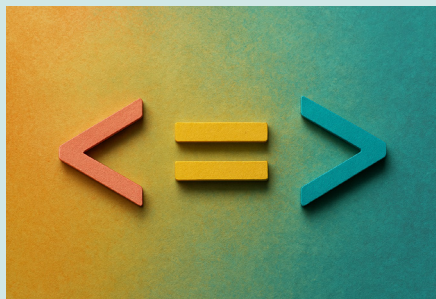
Stella, bambina extraterrestre dai capelli blu, giunge per caso sulla Terra insieme al papà e al suo mau, un gatto rosa dai poteri magici. Appassionata di matematica e desiderosa di stringere nuove amicizie, decide di frequentare una scuola locale. Che si parli di frazioni o di geometria, Stella ha sempre una soluzione "cosmica" da condividere con i compagni, dentro e fuori dall'aula. Grazie a lei le lezioni si trasformano in avventure e il suo punto di vista, sempre acuto e originale, riesce a conquistare presto l'intera classe e la maestra.

**Ispirato al libro:** Tozzi, L., & Sbaragli, S. (2026). *Stella, una extraterrestre in matematica. E se la tua compagna di classe venisse da un altro pianeta?* Editoriale Scienza.

S5

**<=> Minore, uguale, maggiore**

45 minuti

**Di**

**Alessia Broggi, Pamela Delorenzi, Agata Filippini, Giorgio Häusermann** (Giardino della scienza) e **Marco Calò** (SM Chiasso e Giardino della scienza)

🕒 10:00 e 15:00

👤 da 8 a 12 anni

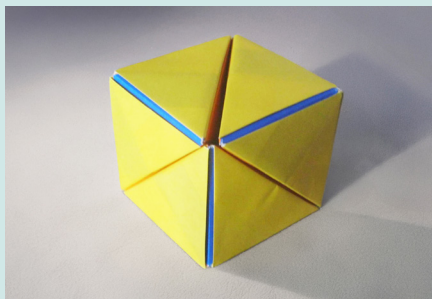
I tre simboli insieme assomigliano a un sorriso, quello che speriamo di vedere sui volti del pubblico che assisterà ai nostri esperimenti sul moto, sulle onde, sui suoni e altro ancora.

Tutti quelli che proporremo sono infatti in relazione con quantità che devono essere dosate e misurate e, affinché riescano, occorre che una prevalga sull'altra o che siano in equilibrio. Del resto Galileo Galilei ha detto che la natura è un "libro" scritto con la lingua della matematica e le leggi che la governano si basano sull'esperienza e la sperimentazione e sul ragionamento matematico. Con i nostri esperimenti lo verificheremo!

S6

**Origami Show!**

40 minuti

**Di**

**Paolo Bascetta** (già docente di matematica, origamista di fama internazionale) e **Francesco Decio** (origamista di fama internazionale)

🕒 11:00

👤 a partire da 8 anni

Molte persone pensano alla geometria come a una materia assolutamente seria e austera. Lontanissima da costoro l'idea di una geometria allegra e stravagante in grado di far ridere, sorridere, suscitare emozioni e anche riflessioni filosofiche. *Origami Show!* vuole dimostrare il contrario, usando modelli innegabilmente geometrici, magari poco convenzionali, per suscitare di volta in volta emozioni diverse. La geometria nelle sue varie forme sarà la base per numerose battute scherzose, ci mostrerà forme inconsuete, ci racconterà una storia d'amore geometrica, ci farà "vedere" la fisica giocosa e la geometria dinamica.

S7

## Fisica sognante

45 minuti



**Di**

**Federico Benuzzi** (giocoliere professionista e docente di fisica e matematica)

🕒 16:15

👤 a partire da 12 anni

Conferenza-spettacolo nata e pensata per presentare la fisica e un po' di matematica in maniera nuova e divertente ma al tempo stesso rigorosa. Su un palcoscenico abbastanza spoglio un professore-giocoliere-attore mette in evidenza i collegamenti che ci sono tra fisica e giocoleria alternando esibizioni tecniche di alto livello a spiegazioni scientifiche immediate e leggere, monologhi teatrali a improvvisazioni, video a immagini animate. Lo spettacolo mette in parallelo i contenuti più importanti della meccanica agli attrezzi più famosi della giocoleria rispondendo a domande disciplinari e non. Vi aspettiamo!

## Partner istituzionali

**SUPSI**



Dipartimento dell'educazione,  
della cultura e dello sport

## Con il prezioso sostegno di



Città  
di Locarno

the **cogito** foundation



## Partner



Fondazione  
Alfred Loppacher  
e Helene Mettler



## Comitato

Matematicando festival è diretto e organizzato dal Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica (DFA/ASP) della SUPSI in collaborazione con il Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport.

### Direzione scientifica e organizzativa

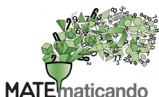
La direzione scientifica e organizzativa dell'evento è di Silvia Sbaragli con il supporto dei membri del Centro competenze didattica della matematica del DFA/ASP: Marta Barbero, Lorenzo Cosci, Luca Crivelli, Elena Franchini, Mazia Garzetti, Vanessa Henauer e Monica Panero.

## Comunicazione e organizzazione

Adamo Citraro, Simona Crivelli, Jessica Gallarate, Kata Lucic, Luca Ramelli e Sela Wittig  
del Servizio risorse didattiche e scientifiche,  
eventi e comunicazione del DFA/ASP.

**Gruppo Matematicando**

Il gruppo Matematicando è composto da docenti della scuola dell'infanzia, elementare e media, direttori e direttrici e ispettrici della scuola elementare. Il gruppo contribuisce alla realizzazione di ogni edizione di Matematicando festival ideando e realizzando laboratori, spettacoli ed attività che vengono portate avanti durante tutto l'anno.



## Informazioni e contatti

SUPSÌ - Dipartimento formazione e apprendimento /  
Alta scuola pedagogica  
Servizio risorse didattiche e scientifiche, eventi  
e comunicazione  
Piazza San Francesco 19, 6600 Locarno  
[dfa.festivalmatematicando@supsì.ch](mailto:dfa.festivalmatematicando@supsì.ch)  
[matematicandofestival.supsì.ch](http://matematicandofestival.supsì.ch)

