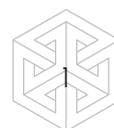


DODICI-25

GUIDA DIDATTICA MATEMATICA

Cristina Sperlari

DODICI 2025	3
ACROSTICO NUMERICO	5
UN CUORE DI TETRABOLI	11
IL PAVIMENTO DI YPSILOPOLI	17
STRADE LUNARI INTRICATE	23
UN TANGRAM... SU MERCURIO	29
NUMERI TRA LE STELLE	35
I CANALI DI MARTE	41
LA GRANDE TEMPESTA DI GIOVE	47
LA DISSEZIONE 7X7	51
IL NUMERO MAGICO 495!	61
5 PIANETI NANI IN QUADRATO	67
COMETE DI NUMERI	73



DODICI 2025

In questa guida si possono trovare 12 attività matematiche differenti da proporre in classe, che stimolano la logica, il ragionamento e le abilità matematiche di base (come il calcolo, l'analisi di figure geometriche, la risoluzione di problemi e così via) sotto forma di proposte ludiche e stimolanti.

Per ogni gioco matematico proposto la guida offre un approfondimento sulle indicazioni metodologiche da mettere in pratica quando si decide di proporre il gioco in classe: in che modalità strutturare l'attività, quali materiali e strumenti utilizzare, quali contenuti matematici sono sottesi alla proposta, come organizzare la lezione.

Ogni gioco è proponibile, in verticale, in ciascuna classe della scuola primaria, dalla classe prima alla classe quinta, con qualche piccola modifica o variante. Nel paragrafo "Dalla prima alla quinta" sono quindi spiegate nel dettaglio le varie modalità per adattare l'attività alle diverse classi. Ad esempio vengono suggerite varianti semplificate per le classi più basse oppure possibili approfondimenti per le classi più alte, o ancora eventuali materiali di supporto da utilizzare o modalità operative suggerite per fare in modo che ogni bambino possa partecipare attivamente alla proposta, in un'ottica inclusiva.

Infine, per ogni sfida proposta viene suggerito un gioco per approfondire e da proporre successivamente ai bambini come attività che consolidi gli apprendimenti e metta in campo le stesse abilità richieste dalla sfida originale, ma in un contesto nuovo e diversificato, permettendo di proseguire il percorso di scoperta dei contenuti matematici in modo sempre più approfondito.

Il suggerimento è quello di organizzare in classe alcuni momenti dedicati ai "giochi matematici", che possono essere calendarizzati settimanalmente o mensilmente, ma comunque ricorrenti nel tempo, per aiutare i bambini a conoscere meglio la matematica sotto tutte le sue numerose sfaccettature (che non sono solo il calcolo o l'uso di regole e algoritmi), ma anche per far loro imparare a giocare e a divertirsi con le sfide che la matematica ricreativa propone e a diventare abili risolutori di problemi logici potenziando le abilità di ragionamento e di argomentazione.

Tutti i giochi possono essere proposti in contesti collaborativi attraverso lavori di gruppo e discussioni di grande gruppo, per permettere la condivisione delle scoperte e una costruzione più autentica ed efficace dei contenuti matematici da apprendere.

Il gioco matematico, oltre ad avere una potentissima spinta motivazionale nei bambini, è anche un ottimo modo per appassionarsi ai contenuti matematici e conoscere la matematica sotto punti di vista diversificati, imparando a risolvere problemi reali e coinvolgenti, cimentandosi in sfide anche complesse e scoprendo le bellezze di questa disciplina.

La collana delle Guide Didattiche Matematiche Dodici propone agli insegnanti una grande raccolta di attività laboratoriali e ludiche attraverso le quali realizzare proposte matematiche in classe. Tanti problemi matematici autentici e stimolanti, che vanno a potenziare diversi contenuti e ad operare mettendo in campo particolari metodologie didattiche e che possono essere adattati a differenti contesti e utilizzati in tutte e cinque le classi della scuola primaria (e non solo!).

Questa ricca raccolta vuole essere la dimostrazione del fatto che fare matematica in modo laboratoriale si può ed, anzi, è la modalità migliore non solo per sviluppare una motivazione positiva nei confronti di questa disciplina, ma anche per stimolare un approccio verso i suoi contenuti estremamente attivo, pratico e basato sulla costruzione condivisa dei significati.



ACROSTICO NUMERICO

Sulla Terra si parlano molte lingue diverse. Ma uno dei giochi linguistici più amato e utilizzato in tutte le lingue è l'acrostico.

Sai che cos'è un acrostico? È un gioco nel quale si posiziona una parola in verticale e si utilizzano le sue lettere per formare altre parole e comporre una frase, una poesia o un brevissimo racconto.

Gli acrostici sono molto utilizzati nella lingua italiana (e non solo), ma forse non sapevi che si possono creare anche acrostici... numerici!

Ecco come si fa: si sceglie un numero, si scrive in parola in verticale e poi si usano le sue lettere per comporre altri numeri...che però sommati insieme danno come risultato il numero scelto all'inizio!

Questo è un esempio di acrostico per il numero 100:

di **C**iassette
du **E**
ci **N**que
se **T**tantacinque
un **O**

Come vedi le lettere della parola CENTO sono state usate per comporre gli altri numeri ed essi, sommati tra loro, danno proprio come risultato cento!

$$17 + 2 + 5 + 75 + 1 = 100$$

Ecco la sfida: prova a creare un acrostico simile con un numero a tua scelta. Scrivilo verticalmente in parola e poi prova ad incrociare in orizzontale tanti numeri la cui somma sarà proprio il numero che hai scelto.

IL PIANETA TERRA

La Terra è il nostro pianeta, l'unico del Sistema Solare su cui oggi c'è vita. Questo può avvenire anche grazie all'acqua che ricopre i sette decimi della sua superficie. La sua atmosfera è ricca di ossigeno da respirare, e il fatto di trovarsi alla giusta distanza dal Sole rende la sua temperatura ottimale. Anche se non ce ne accorgiamo, la Terra ruota su sé stessa, offrendo al Sole ogni volta metà della sua superficie (da qui il dì e la notte) e contemporaneamente orbita intorno al Sole: per completare un'orbita (una traiettoria completa) impiega circa 365 giorni, un anno.

INDICAZIONI METODOLOGICHE

Questo gioco presuppone abilità linguistiche e di calcolo, perché fa uso sia della scrittura (in questo caso si devono scrivere i numeri in parola), che dell'operazione di addizione (e sottrazione, sottrazione).

Può essere un utile e divertente esercizio per allenarsi a scrivere i numeri in parola, in un contesto sfidante, quindi con uno scopo non solo linguistico, ma anche di problem solving.

Prima di tutto facciamo conoscere ai bambini gli acrostici dal punto di vista linguistico: creiamo semplici acrostici di parole, leggiamoli, lasciamo che i bambini ne inventino alcuni, magari partendo dal proprio nome o da una parola particolare. Accertiamoci che per loro gli acrostici in senso linguistico siano ben conosciuti e affrontati, anche attraverso un'attività interdisciplinare.

Poi mostriamo come funzionano gli acrostici numerici: per prima cosa dobbiamo saper scrivere i numeri correttamente in parola, quindi ripassiamo le principali regole ortografiche legate a questo tipo di abilità.

Il numero scelto deve essere scritto in verticale, una lettera sotto l'altra. Queste lettere dovranno far parte di altri numeri che, ad incrocio, dovranno essere scritti in orizzontale. La lettera da trovare non dovrà essere necessariamente l'iniziale del nuovo numero (come accade normalmente negli acrostici linguistici), ma potrà anche essere una delle lettere contenute all'interno della parola.

L'unico vincolo per creare un acrostico numerico è quello di trovare nell'incrocio tanti numeri che sommati insieme diano come risultato il numero di partenza, scritto in verticale.

Proponiamo ad esempio ai bambini di partire dall'acrostico del numero VENTI. Invitiamo i bambini a scrivere il numero in verticale e a cercare dei numeri che possano incrociarsi con le sue lettere.

V
E
N
T
I

Ricordiamo loro che i numeri scelti non devono essere casuali o selezionati in base esclusivamente alla lettera in comune con venti, ma devono essere anche ben pensati e stimati, in modo da ottenere come loro somma totale il numero 20. Quindi si dovrà sia pensare alla loro scrittura, ma anche ipotizzare diverse alternative, per calibrare la somma in maniera adeguata.

La prima volta in cui proponiamo l'attività possiamo scegliere se far lavorare i bambini in grande gruppo, dando loro una guida e permettendo a ciascuno di fare una proposta ad alta voce per concludere insieme questo acrostico, oppure proporre questa prima sfida in piccolo gruppo o addirittura in maniera individuale.

Ecco una possibile soluzione a questo acrostico:

n o **V** e
d u **E**
u **N** o
T r e
c **I** n q u e

Spieghiamo ai bambini che non tutti i numeri possono essere utilizzati come punto di partenza per creare un acrostico. Ad esempio i numeri molto bassi sono impossibili da costruire in questo modo a causa del fatto che sono preceduti da pochi numeri e in essi alcune lettere non si trovano (ad esempio quattro ha la q e questa lettera non si trova in nessun numero precedente).



Lasciamo che i bambini lavorino in piccolo gruppo e provino a costruire acrostici numerici a loro scelta oppure seguendo una consegna data. Per esempio, per iniziare a farli esercitare si possono proporre questi numeri di partenza che possono essere trasformati in acrostici numerici (vedi soluzioni):

OTTO - TRENTA - VENTUNO - OTTANTA - QUARANTA - TRENTASEI - VENTITRÈ

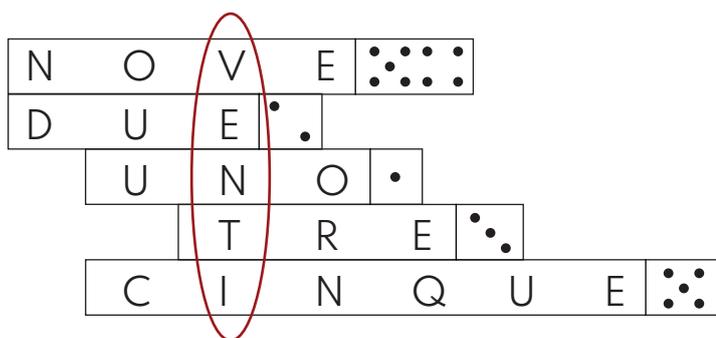
Quando ne avranno provati alcuni, si può chiedere ai bambini di ideare altri acrostici utilizzando le proprie capacità linguistiche e di calcolo, scegliendo loro il numero da cui partire.

DALLA PRIMA ALLA QUINTA

L'attività è proponibile più o meno in tutte le classi, in diverse modalità.

Per i bambini più piccoli di classe prima, si può procedere insieme per cercare l'acrostico del numero otto (molto semplice) oppure del numero venti (una super sfida guidata supportata da materiale).

Un materiale di supporto possono essere dei cartellini con scritti i nomi dei numeri da uno a dieci e con affiancato il numero corrispondente di pallini. Osservando le lettere presenti nei numeri scritti in parola, è possibile scegliere quelle che servono per formare il numero venti e subito dopo andare a contare insieme i pallini, in modo da ottenere in totale 20 pallini.



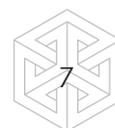
Anche per quanto riguarda la classe seconda si può procedere in modo guidato e con materiale di supporto, almeno inizialmente, per poi proporre di trovare gli acrostici di alcuni numeri tra quelli indicati nel paragrafo precedente.

Per i bambini dalla classe terza in su, dopo una prima fase guidata, si può proporre l'attività più autonoma di piccolo gruppo (o, nelle classi più alte, anche individuale) di ricerca di acrostici numerici partendo da una proposta oppure di ideazione creativa di un nuovo acrostico numerico.

LA SOLUZIONE

Ecco le soluzioni di alcuni acrostici numerici proposti nei paragrafi precedenti:

un O	o T to	no V e	no V e
T re	t Re	tr E	du E
T re	tr E	uN o	uN o
un O	N ove	quaT tro	T re
	T re	du e	cin que
	quaA ttro	uN o	T re
		un O	ze R o
			ze E ro



cin**Q**ue
 Undici
qu**A**ttro
 t**R**e
qu**A**ttro
 u**N**o
 o**T**to
qu**A**ttro

Tre
t**R**e
s**E**tte
u**N**o
 Tre
qu**A**ttro
 Sette
du**E**
s**E**I

Otto
 Trenta
 Trenta
qu**A**ttro
 u**N**o
 Tre
qu**A**ttro

Aggiungo a queste soluzioni, l'acrostico numerico più ad effetto "wow" in assoluto e cioè quello del numero NOVECENTONOVANTANOVE:

 ci**N**quecento
un**O**
no**V**e
du**E**
di**C**iassette
tr**E**cento
ve**N**totto
ot**T**o
un**O**
 ci**N**quanta
un**O**
no**V**e
qu**A**ranta
 ci**N**que
se**T**te
qu**A**ttro
 ci**N**que
un**O**
no**V**e
du**E**

UN GIOCO PER APPROFONDIRE

Per continuare con l'attività si può proporre la variante...in inglese! In questo modo si possono ripassare anche i numeri scritti in inglese e divertirsi in maniera interdisciplinare.

Ecco alcuni acrostici numerici in inglese:

Two
s**E**ven
o**N**e



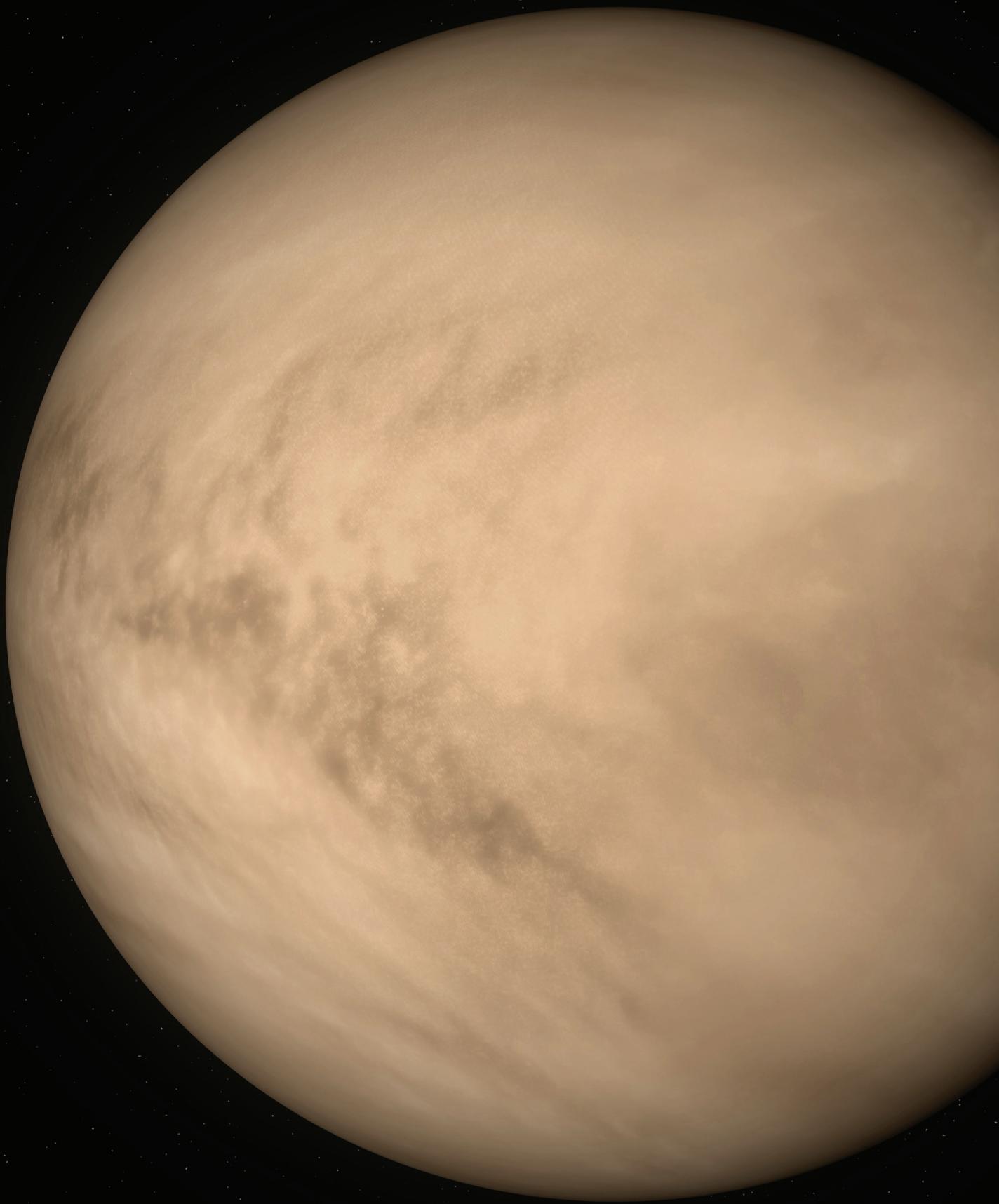
Five
eIght
Five
Two
thirtY

Four
One
foUr
zeRo
Two
onE
onE
oNe

Six
zEro
fiVe
zEro
oNe
Two
onE
onE
oNe

oNe
sIx
oNe
zEro
Two
zEro
zEro
Nine



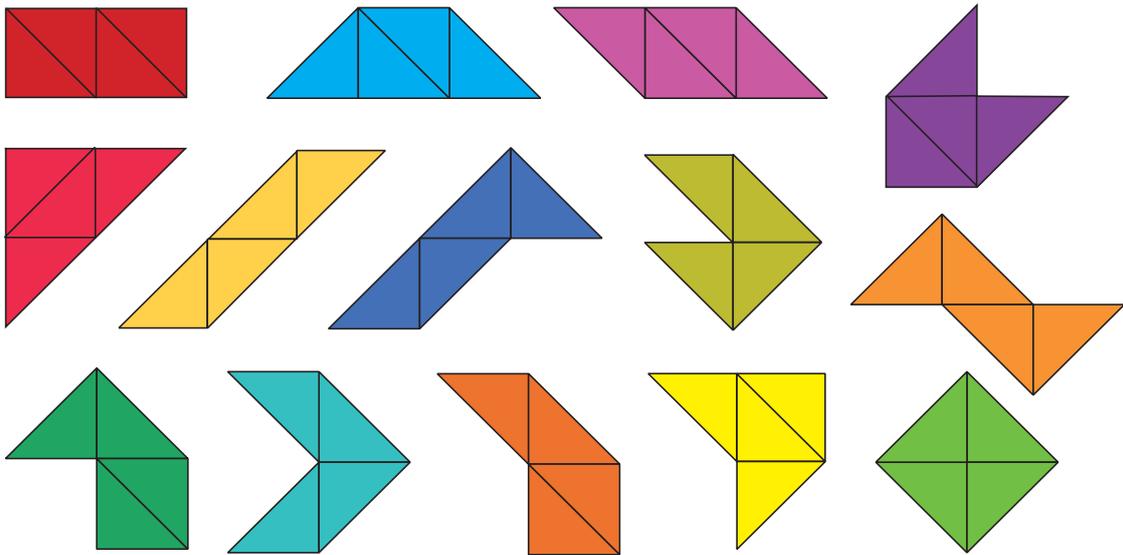


UN CUORE DI TETRABOLI

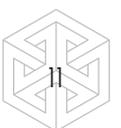
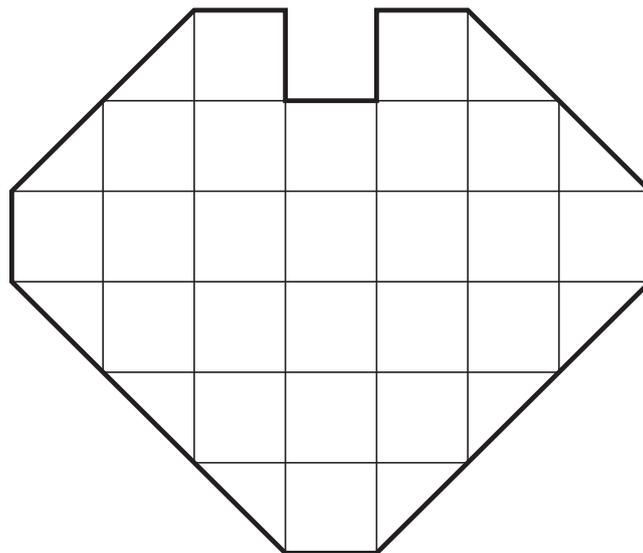
Il pianeta dell'amore ti propone un rompicapo davvero...romantico: costruire un cuore con i Tetraboli.

Che cosa sono i Tetraboli? Sono tutti i possibili pezzi formati da quattro (da qui il nome "tetra" che significa appunto quattro) triangoli isosceli rettangoli cioè quei triangoli che puoi ottenere dividendo a metà un quadrato lungo una delle sue diagonali.

Unendo in vari modi 4 triangoli puoi ottenere ben 14 combinazioni diverse, che sono quelle che puoi trovare riportate qui sotto.



Ritaglia i 14 Tetraboli e prova a incastrarli tra loro per comporre questo particolare cuore. Ricorda che i Tetraboli possono essere anche ruotati o ribaltati a tuo piacimento.



IL PIANETA VENERE

Venere è il secondo pianeta del Sistema Solare. Ha il nome della dea romana dell'amore e della bellezza, perché, essendo ricoperto da nuvole bianche, dalla Terra si vede risplendere molto intensamente rispetto a tutti gli altri pianeti e appare quindi molto bello. Si può osservare o la mattina presto prima dell'alba, oppure la sera poco dopo il tramonto. Questo accade perché il pianeta è più interno rispetto alla Terra e quindi si può vedere solo vicino al Sole. La sua atmosfera è composta da moltissime e fitte nubi che fanno cadere sulla superficie piogge acide. Questo accade perché sul pianeta ci sono moltissimi vulcani che eruttano continuamente lava e gas micidiali. La temperatura media del pianeta è di circa 500°. All'apparenza sembra un pianeta bellissimo da osservare, ma...in realtà è tutt'altro che romantico!

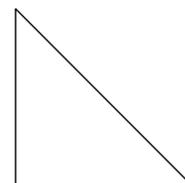
INDICAZIONI METODOLOGICHE

Per prima cosa spieghiamo ai bambini che cosa sono i Tetraboli.

Forse i bambini avranno già conosciuto i Polimini, cioè figure formate da più quadratini uniti tra loro almeno su un lato (i più celebri sono i Pentamini, formati ciascuno da 5 quadratini).

Ma esistono anche altri tipi di figure formate dall'unione di altre forme tutte uguali. Ad esempio se unisco tra loro dei triangoli equilateri ottengo i Poliamanti. Se unisco degli esagoni regolari ottengo i Poliesagoni. E se unisco tra loro dei triangoli rettangoli isosceli ottengo i Poliaboli.

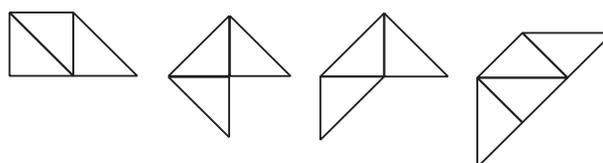
Tutti i Poliaboli sono formati da triangoli rettangoli isosceli (quelli che posso ottenere tagliando a metà un quadrato lungo una delle diagonali). A seconda del numero di triangoli che uniamo, i Poliaboli assumono un nome specifico: unendo due triangoli otteniamo i Diaboli, unendo tre triangoli otteniamo i Triaboli, unendo quattro triangoli i Tetraboli, unendone cinque i Pentaboli e così via...



Invitiamo i bambini, utilizzando il proprio quaderno, a disegnare tutte le combinazioni di Diaboli e Triaboli che vengono loro in mente. Esistono 3 diversi tipi di Diaboli e 4 tipi di Triaboli.

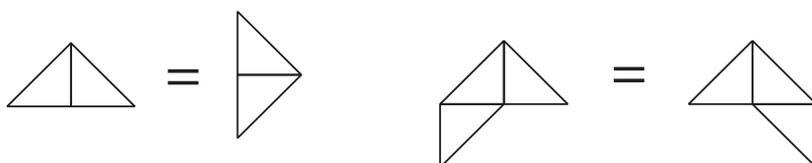


Diaboli



Triaboli

Spieghiamo ai bambini che, esattamente come accade per i Pentamini, i Poliaboli che ruotati o ribaltati mantengono la stessa forma sono considerati uguali. Quindi non devo contare due o più volte le figure ruotate o ribaltate.



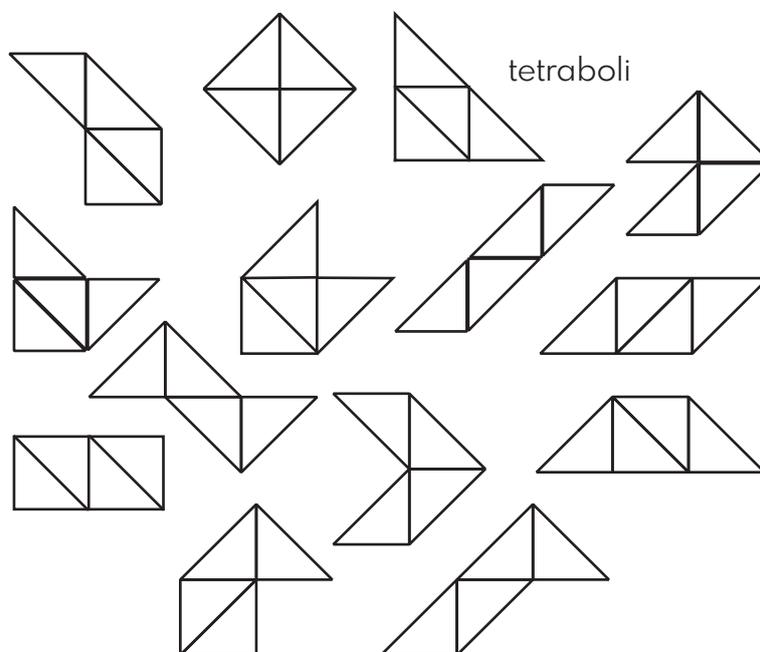
Dopo esserci esercitati con Diaboli e Triaboli, concentriamo la nostra attenzione sui Tetraboli, le figure formate da 4 triangoli rettangoli isosceli uniti su un lato. Chiediamo ai bambini di provare ad individuare tutte le combinazioni. Per avviare l'analisi si può chiedere ai bambini, suddivisi in piccoli gruppi, di utilizzare 4 foglietti a forma di triangolo rettangolo isoscele (basta tagliare due foglietti quadrati a metà) e di unirli tra loro sempre in modi diversi, per formare figure differenti.



Ogni figura trovata dovrà essere da loro disegnata su un foglio quadrettato.

I Tetraboli sono in totale 14, ma non sveliamo subito questo numero ai bambini: lasciamo che siano loro a trovare tutte le diverse possibilità sul loro quaderno.

Dopo qualche minuto, fermiamo l'attività e invitiamo un bambino alla volta a venire alla lavagna per condividere una delle sue proposte. Nella condivisione generale, ciascuno dovrà aggiungere sul suo foglio le figure mancanti e chi arriverà alla lavagna dovrà invece proporre una figura che ancora non era stata individuata. Così facendo arriveremo spontaneamente a 14 figure diverse, quelle che si possono trovare nella seguente immagine.



Dopo averli disegnati tutti, osserviamo le forme dei diversi Tetraboli: a cosa assomigliano? Hanno forme geometriche definite che possiamo nominare? Come possiamo chiamarli per riconoscerli? Analizziamo dal punto di vista geometrico i Tetraboli scoprendo che tutti hanno la stessa area, ma diverso perimetro, oppure andando a misurare gli angoli o osservando quali sono quelli simmetrici e quali no.

I 14 Tetraboli poi andranno ritagliati e utilizzati fisicamente nello spazio (è possibile utilizzarli anche ribaltati). Quindi chiediamo ai bambini di ritagliare i Tetraboli dal proprio foglio o dalla scheda del gioco e poi di incollarli su cartoncino per renderli più resistenti e maneggevoli (oppure possono essere plastificati) e suggeriamo ai bambini di colorarli su entrambi i lati per rendere evidente che possano essere utilizzati in entrambi i versi (sia ruotati che ribaltati, senza vincoli).

Una volta individuati e costruiti i 14 Tetraboli per giocare, proponiamo di iniziare la sfida: utilizziamo il disegno del cuore già pronto, oppure (partendo da una quadrettatura adeguata, il consiglio è quello di usare un foglio con i quadretti da 1 cm) facciamo disegnare ai bambini sul proprio foglio il disegno copiandolo dall'immagine riportata.

Per rendere più semplice il gioco, soprattutto all'inizio, possiamo scegliere di utilizzare una tra queste due strategie:

- si potrebbero invitare i bambini, in una prima fase, a utilizzare due kit di Tetraboli (14 + 14 Tetraboli: cioè possono essere utilizzati per completare la figura anche dei tetraboli doppi). Questo è il giusto grado di difficoltà per i principianti (non è troppo difficile come sarebbe con un solo kit di 14 Tetraboli tutti diversi a disposizione, ma non è nemmeno così facile!). In questa modalità i bambini possono lavorare in coppia, condividendo i propri Tetraboli;
- in alternativa, lasciando a disposizione dei bambini un solo kit di 14 Tetraboli tutti diversi, si potrebbe procedere dando loro di tanto in tanto qualche "aiutino". Ad esempio, si può iniziare

lasciando liberi i bambini di posizionare i Tetraboli sulla figura senza riferimenti. Poi, dopo qualche minuto, si può dire ai bambini: “Prendete questo Tetrabolo e posizionalo in questo modo”, magari scegliendo dei Tetraboli “centrali” rispetto alla figura, in modo da dare qualche riferimento in più e rendere un po’ più facile il posizionamento degli altri. Diamo al massimo 6 o 7 “aiutini” e poi lasciamo che i bambini posizionino i Tetraboli rimasti da soli, arrivando più facilmente alla soluzione.

DALLA PRIMA ALLA QUINTA

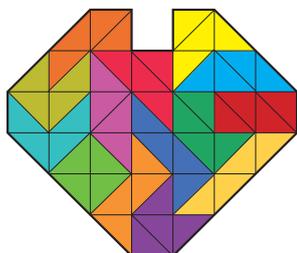
Il gioco può essere proposto in modo simile a tutte le classi.

Se i bambini sono piccoli (classi prima e seconda) o sono meno esperti nell’uso dei Poliaboli o Polimini (anche classe terza, quarta o quinta, ma che non abbiano mai giocato a questo tipo di sfide con Pentamini, Polimini, Poliaboli o Poliamanti) facilitiamo loro il lavoro utilizzando una scelta tra le strategie indicate nel paragrafo precedente (o l’utilizzo di un doppio kit di Tetraboli, o la proposta di “aiutini” in modo graduale). In alternativa, prima di proporre il gioco vero e proprio, potremmo stimolare i bambini con un “allenamento graduale”, come quello riportato nel paragrafo “Un gioco per approfondire”. Questa modalità permetterà ai bambini di diventare gradualmente esperti nell’uso dei Tetraboli. Ricordiamo che il gioco presuppone buone abilità logiche e spaziali e se non si ha troppa confidenza con i pezzi ad incastro il rischio è che diventi una sfida troppo difficile e un po’ “frustrante”: proteggiamo i bambini (soprattutto i più fragili) da questo rischio dando degli aiuti e delle rassicurazioni. Dobbiamo fare in modo che i Tetraboli diventino un gioco stimolante e divertente, non una “sfida impossibile”, altrimenti l’attività sarà controproducente (per chi li conosce già, i Tetraboli possono diventare i “cugini” dei Pentamini, che divertono allo stesso modo!). Non lasciamo quindi i bambini “da soli” di fronte al gioco, specie se principianti: le sfide come queste sembrano facili e immediate, ma in realtà sono molto complesse, anche per gli adulti. Quindi supportiamo i bambini e proponiamole gradualmente (e, tra parentesi, gli adulti non sono più bravi dei bambini in queste sfide, anzi...sia bambini che adulti possono diventare esperti in sfide del genere solo facendone molte: lavorare con Polimini, Poliaboli, Poliamanti, ecc...apre la mente e stimola logica e spazialità, rendendo sempre più abili).

Per quanto riguarda la realizzazione dei pezzi per giocare, il consiglio è di fornire i Tetraboli già stampati (e magari anche già ritagliati) in classe prima o seconda, in modo da concentrare l’attenzione dei bambini esclusivamente sul problema. Dalla terza in su, i bambini possono invece realizzare interamente i pezzi in autonomia, anche partendo dal solo foglio quadrettato su cui andranno a disegnare i Tetraboli e poi a ritagliarli.

LA SOLUZIONE

Ecco la soluzione al gioco del cuore di Tetraboli.



UN GIOCO PER APPROFONDIRE

Per esercitarsi nell’uso dei Tetraboli, possiamo proporre ai bambini delle sfide un po’ più semplici e graduali, che partono dall’uso di un numero inizialmente inferiore di Tetraboli. Questo permetterà loro di prendere dimestichezza con le forme e di diventare gradualmente più esperti.



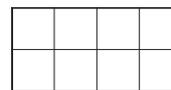
In tutte le sfide i bambini dovranno disegnare dei rettangoli e provare a riempirli con un certo numero di Tetraboli. Scegliamo quindi una quadrettatura adeguata (ad esempio quella da 1 cm) sulla quale far disegnare le figure.

Ecco le mini sfide in ordine dalla più semplice alla più complessa.

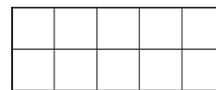
1 Disegna un rettangolo 2x3 e riempilo utilizzando 3 Tetraboli a tua scelta.



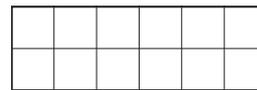
2 Disegna un rettangolo 2x4 e riempilo utilizzando 4 Tetraboli a tua scelta.



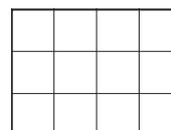
3 Disegna un rettangolo 2x5 e riempilo utilizzando 5 Tetraboli a tua scelta.



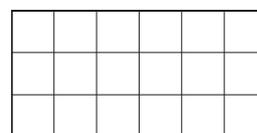
4 Disegna un rettangolo 2x6 e riempilo utilizzando 6 Tetraboli a tua scelta.



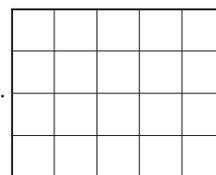
5 Disegna un rettangolo 3x4 e riempilo utilizzando 6 Tetraboli a tua scelta.



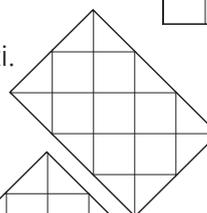
6 Disegna un rettangolo 3x6 e riempilo utilizzando 9 Tetraboli a tua scelta.



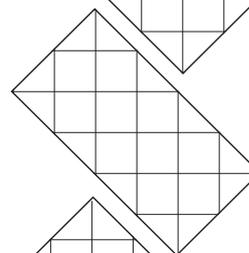
7 Disegna un rettangolo 4x5 e riempilo utilizzando 10 Tetraboli a tua scelta.



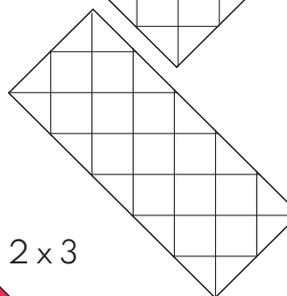
8 Ora i rettangoli hanno il perimetro sulle diagonali dei quadretti. Disegna un rettangolo 2x3 diagonali e riempilo utilizzando 6 Tetraboli a tua scelta.



9 Disegna un rettangolo 2x4 diagonali e riempilo utilizzando 8 Tetraboli a tua scelta.



10 Disegna un rettangolo 2x5 diagonali e riempilo utilizzando 10 Tetraboli a tua scelta.



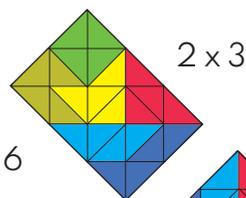
Ecco delle possibili soluzioni.



2 x 3



3 x 4



2 x 3



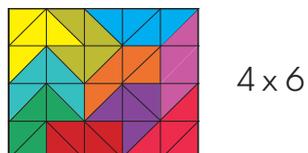
2 x 4



3 x 6



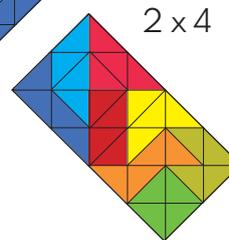
2 x 5



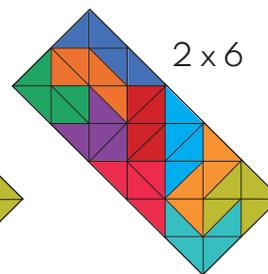
4 x 5



2 x 6



2 x 4



2 x 5