

La matematica diventa un videogioco e un finalista olimpico gli regala la maglia autografata: da Diariko nasce “ViperMath”

Data: 3 maggio 2026 | Autore: Redazione



Un videogioco per mettere alla prova logica e abilità matematiche. Si chiama ViperMath ed è il nuovo progetto online disponibile su www.diariko.it, realizzato dal già noto gruppo "Diariko" di ragazzi della provincia di Reggio Emilia al primo anno di università all'Unimore.

L'idea è semplice: trasformare la matematica in una sfida interattiva, accessibile a tutti e totalmente gratuita, dove i partecipanti possono cimentarsi con il vecchio snake ripreso in chiave matematica.

Per rendere la competizione ancora più stimolante, gli ideatori hanno trovato anche un testimonial importante: al primo classificato verrà donata la maglia della nazionale italiana di atletica autografata da Pietro Arese, finalista olimpico e recentemente laureato con 110 e lode in ingegneria.

Un modo originale per avvicinare i giovani alla matematica attraverso il linguaggio dei videogiochi, unendo studio, gioco e spirito di competizione.

Articolo scaricato da www.infooggi.it

<https://www.infooggi.it/articolo/la-matematica-diventa-un-videogioco-e-un-finalista-olimpico-gli-regala-la-maglia-autografata-da-diariko-nasce-vipermath/151533>