

Le superstizioni portano sfortuna?

La classe II liceo scientifico del Centro Giovanni Paolo II di Melegnano (MI) ha accolto con entusiasmo il contest proposto.

I ragazzi hanno lavorato a gruppi su diverse superstizioni:

- Il sale versato a tavola
- L'ombrello aperto in posto chiuso
- Passare sotto una scala
- Rompere uno specchio
- Il gatto nero
- I fischi durante la notte e gli spiriti maligni
- Il numero 17
- Le pietre e le loro presunte proprietà

Il progetto è stato declinato in più ambiti in modo interdisciplinare coinvolgendo il percorso di Media education, che si svolge nella scuola: ogni gruppo ha realizzato un video relativo alla superstizione, purtroppo per via della privacy non abbiamo la possibilità di inviarli. Inoltre, hanno svolto diversi esperimenti seguendo il più possibile il metodo scientifico per le varie superstizioni, abbiamo raccolto e inviamo quelli con maggiori dati.

Ringraziamo il CICAP per questa preziosa opportunità di discussione in classe.

Le superstizioni portano sfortuna?

“SE CADE IL SALE PORTA MALE”

Storia

Il sale in antichità era un bene molto prezioso. Ai tempi dei romani era considerato una moneta a tutti gli effetti, mediante la quale si pagavano transazioni commerciali e lo stipendio dei soldati, da ciò infatti deriva la parola “salario“. In tempi antichi, il sale era utilizzato anche per la conservazione dei cibi e per rimedi curativi. Per tali motivi era essenziale non sprecarlo in alcun modo e perciò far cadere il sale significherebbe sprecarlo ed averne di meno per i diversi utilizzi, portando quindi a problematiche principalmente di tipo economico.

Ipotesi

Far cadere il sale aumenta la sfortuna

Procedimento

Per poter valutare l'eventuale aumento di sfortuna, è stato condotto un esperimento in cui un gruppo di quattro studenti ha giocato a carte e raccolto i dati relativi alle vincite di ogni giocatore. Nella prima fase del gioco (F1) i quattro giocatori hanno giocato senza che il sale venisse fatto cadere. Sono state effettuate dieci partite e i dati raccolti sono stati convertiti in percentuale di vincita. Nella seconda fase (F2), è stato fatto cadere del sale sul tavolo, in particolare dal giocatore che presentava più vincite nella F1. I dati delle vincite sono stati ulteriormente raccolti e trasformati in percentuali. I dati raccolti sono stati messi in evidenza mediante l'utilizzo di grafici a barre.

Osservazione e analisi dei dati

	% vincite	
	F1	F2
A	0	30
B	50	50
C	40	0
D	1	20

Tabella 1 – La tabella evidenzia le percentuali di vincita di ciascun giocatore nella prima fase (F1), senza superstizione e i dati relativi alle vincite nella F2, in cui la superstizione è stata messa in atto. Il dato evidenziato in grigio si riferisce al giocatore che ha testato la superstizione.

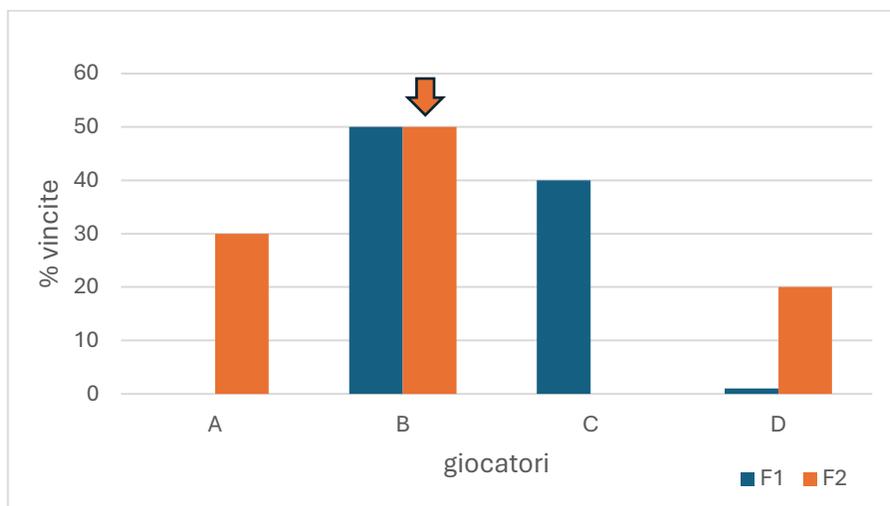


Grafico 1 – Il grafico a barre mostra le percentuali di vincita relative ad ogni giocatore (A, B, C e D) nella prima fase (F1) e nella seconda fase (F2). La freccia indica il giocatore che ha testato la superstizione.

Conclusione

L'esperimento condotto evidenzia che il giocatore B nella prima fase (F1) ha vinto il 50% delle partite, risultando il giocatore più vincente. Nella seconda fase (F2), per verificare se far cadere il sale sul tavolo potesse aumentare la sfortuna e quindi influenzare le vincite, il giocatore B ha fatto cadere il sale sul tavolo e dopo aver giocato dieci partite, la percentuale di vittorie risulta invariata. Nonostante i dati necessitino di essere implementati, l'esperimento condotto dimostra che versare il sale sul tavolo non aumenta la sfortuna.

Le superstizioni portano sfortuna?

OMBRELLO APERTO IN UN LUOGO CHIUSO

Storia

Le origini della superstizione per cui aprire un ombrello in casa porti sfortuna risalgono all'età dell'imperialismo romano. Gli ombrelli (molto diversi da quelli odierni) venivano utilizzati da persone povere quando pioveva, per puntellare i buchi del tetto, di conseguenza aprire ombrelli in spazi chiusi rappresentava la povertà e dava il senso dell'indigenza.

Ipotesi

Un ombrello in uno spazio chiuso induce sfortuna

Procedimento

Sono stati condotti tre esperimenti (exp1, exp2, exp3), in ciascuno dei quali un gruppo di studenti ha giocato a dadi effettuando una partita (P1) senza che nessun ombrello fosse aperto in aula e nelle partite successive (P2, P3) il vincitore delle partite precedenti ha giocato con l'ombrello aperto sopra di se. In ogni partita sono stati effettuati almeno 15 lanci. Sono stati raccolti i dati riferiti al numero ottenuto da ogni studente a ciascun lancio, stabilendo come studente vincente colui che avrebbe ottenuto il punteggio maggiore ad ogni tiro.

Analisi dei dati

Le vincite (espresse in percentuale) di ogni studente per ogni partita sono riportate nelle seguenti tabelle e rappresentate nei rispettivi grafici a barre:

EXP1	giocatori			
partite	A	B	C	D
P1	42,9	9,5	33,3	14,3
P2	20	25	20	35
P3	14,3	14,3	14,3	57,1

Tabella 1 - si riferisce alle percentuali di vincita ottenute in tre partite effettuate da quattro giocatori (A, B, C e D). Le caselle in grigio si riferiscono al risultato ottenuto dal giocatore che ha giocato tenendo un ombrello aperto sopra di sé.

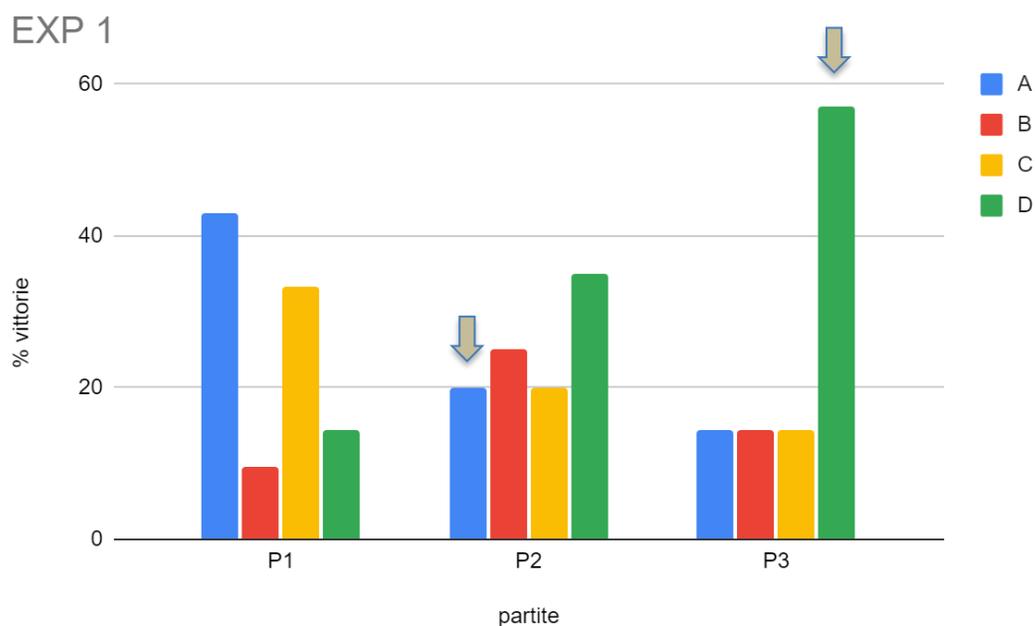


Grafico 1 - istogramma riferito alle vincite di ogni giocatore nelle tre partite (P1, P2 e P3) del primo esperimento (exp1), la freccia grigia indica il giocatore che ha effettuato i lanci tenendo l'ombrello aperto durante la partita.

EXP2	giocatori				
partite	A	B	C	D	E
P1	16,4	19,7	21,3	19,7	23
P2	18,6	19,9	19,9	22,4	19,3

Tabella 2 – si riferisce alle percentuali di vincita ottenute in due partite effettuate da cinque giocatori (A, B, C, D e E). La casella in grigio si riferisce alla percentuale di vincita dal giocatore che ha giocato tenendo un ombrello aperto sopra di sé.

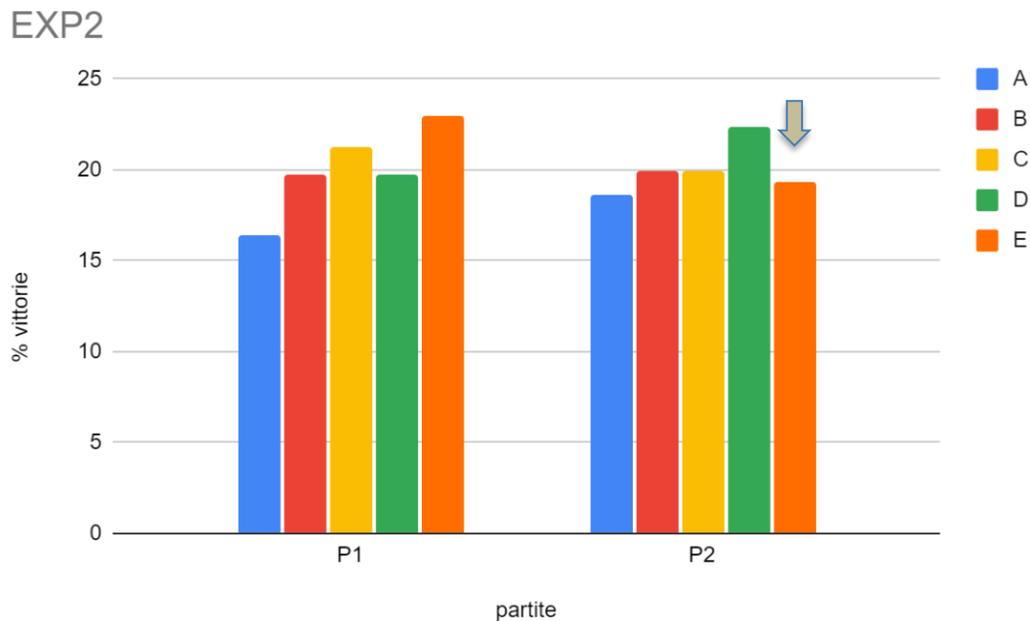


Grafico 2 - Istogramma riferito alle vincite di ogni giocatore nelle due partite (P1 e P2) del secondo esperimento (exp2). La freccia grigia indica il giocatore che ha effettuato i lanci tenendo l'ombrello aperto durante la partita.

EXP3	giocatori				
partite	A	B	C	D	E
P1	15	25	60	0	0
P2	50	0	25	0	25
P3	13,33	28,33	41,67	16,67	0,00

Tabella 3 – si riferisce alle percentuali di vincita ottenute in tre partite effettuate da cinque giocatori (A, B, C, D e E). La casella in grigio si riferisce alla percentuale di vincita dal giocatore che ha giocato tenendo un ombrello aperto sopra di sé.

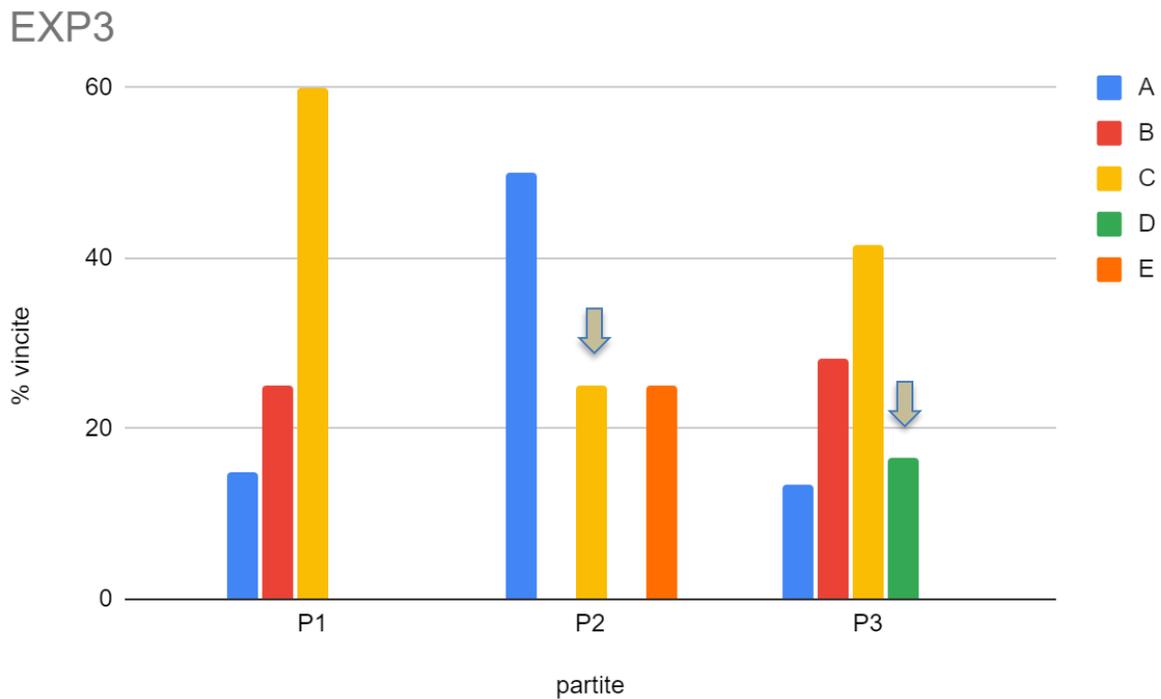


Grafico 3 - Istogramma riferito alle vincite di ogni giocatore nelle tre partite (P1, P2 e P3) del terzo esperimento (exp3). La freccia grigia indica il giocatore che ha effettuato i lanci tenendo l'ombrello aperto durante la partita.

Conclusioni

Dai dati raccolti possiamo notare che nel primo esperimento il giocatore A, dopo aver giocato con l'ombrello aperto nella P2, ha ridotto le sue vincite (dal 42,3% al 20%), mentre nella P3 lo stesso giocatore ha ridotto ulteriormente le vincite nonostante non giocasse con l'ombrello aperto (da 20% a 14,3%); il giocatore D nella P3 è andato incontro ad una percentuale elevata di vincite (dal 35% al 57%). Nel secondo esperimento il giocatore E è passato dal 23% al 19,3% di vincite, quindi una leggera riduzione. Nel terzo esperimento il giocatore C nella P2 ha subito una riduzione delle vincite (dal 60 % al 20%). Nella P3 il giocatore D, che ha giocato con l'ombrello, ha avuto la percentuale più alta di vincite considerando che nelle partite precedenti non aveva mai vinto.

Considerando le considerazioni emerse dai dati e la variabilità nei risultati possiamo dedurre che la presenza o l'assenza di un ombrello aperto non comporta una maggior sfortuna.



