

MATEMATICA a 360°

INGRESSO

Cominciamo	1
Giochiamo	2
1000	3

NUMERI

Oltre 1000	4
Numeri a confronto	5
L'addizione	6
Addizioni	7
In colonna	8
Proprietà (addizione)	9
Strategie di calcolo	10
Problemi	11

RIPASSO Prova di valutazione e autovalutazione

La sottrazione	13
In colonna	14
Con il cambio	15
Proprietà (sottrazione)	16
Strategie di calcolo	17
Problemi	18

RIPASSO Prova di valutazione e autovalutazione

La moltiplicazione	20
Proprietà (moltiplicazione)	21
PER 10, 100, 1000	22
Strategie di calcolo	23
Moltiplicazioni a una cifra	24
Moltiplicazioni a due cifre	25
Problemi	26

RIPASSO Prova di valutazione e autovalutazione

La divisione	28
Proprietà (divisione)	30
Dividere per 10, 100, 1000	32
Strategie di calcolo	33
Con il resto	34
In colonna	35
Divisioni	36
Problemi	37

RIPASSO Prova di valutazione e autovalutazione

Problemi con più domande	39
Dati inutili e mancanti	40
Dati nascosti	41
Domande nascoste	42

RIPASSO Prova di valutazione e autovalutazione

Frazioni	44
L'unità frazionaria	45
Frazioni decimali	46
Numeri decimali	47

RIPASSO Prova di valutazione e autovalutazione

LA MISURA

Lunghezza	49
Capacità	50
Peso	51
Peso lordo e peso netto	52
Problemi	53
Tempo	54
Euro	55
Problemi	56

RIPASSO Prova di valutazione e autovalutazione

DATI E PREVISIONI

Classificazioni	58
Indagini	59
Certo, possibile, impossibile	60
La probabilità	61

SPAZIO E FIGURE

I solidi	62
Le rette	63
Gli angoli	64
I poligoni	65
Il perimetro	66
L'area	67
Simmetrie e traslazioni	68

GEOMETRIA attiva

Un saluto da percorrere	69
L'artista sei tu!	70
Segnali poligonali	72
Stelle a 5... risposte	73
Tovaglia rompicapo	74
Formiche a passeggio	75
Geometri-quiz	76

INVALSI

Compiti di realtà	79
-------------------------	----

CODING

Programmare con Scratch	81
Situazioni sotto controllo	82
Angoli e direzioni	83
Un labirinto da inventare	84
Scarabeo... attraversa-muri	85
Scarabeo sotto controllo	86

ENIGMISTICA

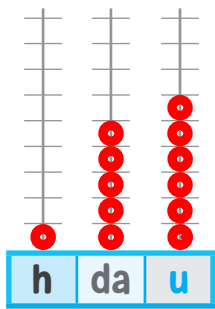
Un ambiente... stuzzicante	87
Professionisti in cucina	88
Arrivano i clienti!	89
In tavola... con logica	90
Minestrone o macedonia?	91
Piramidi gustose	92
Un cameriere maldestro	93
Incastro geometrico	94
Cracker... numerici	95
Per finire... si paga il conto	96

Livelli esercizi

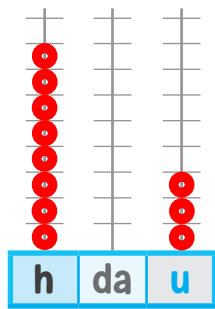
- → BASE
- → INTERMEDIO
- → AVANZATO

COMINCIAMO...

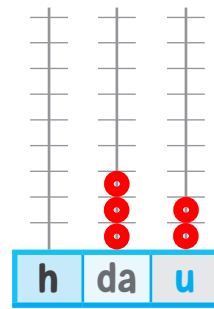
●○○ **1** Rappresenta sull'abaco il numero scritto in lettere.



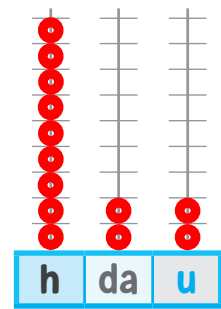
centocinquantasei



ottocentotré



trentadue



novecentoventidue

●●○ **2** Riscrivi in ordine crescente.

823 • 911 • 564 • 72 • 810

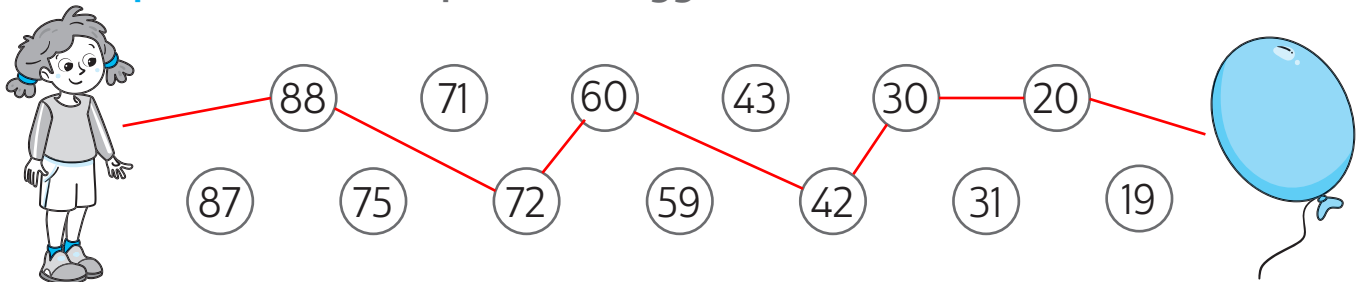
72 • 564 • 810 • 823 • 911

●●○ **3** Riscrivi in ordine decrescente.

498 • 59 • 619 • 900 • 32

900 • 619 • 498 • 59 • 32

●●○ **4** Raggiungi il palloncino tracciando il percorso:
passa sui numeri pari, dal maggiore al minore.



●●● **5** Risolvi il crucinero inserendo i risultati scritti in lettere.

Orizzontali

2. 30 - 20

5. 42 : 6

7. 10 × 10

10. 60 - 10

12. 81 : 9

Verticali

1. 4 × 5

2. 18 : 9

3. 30 : 5

4. 50 - 24

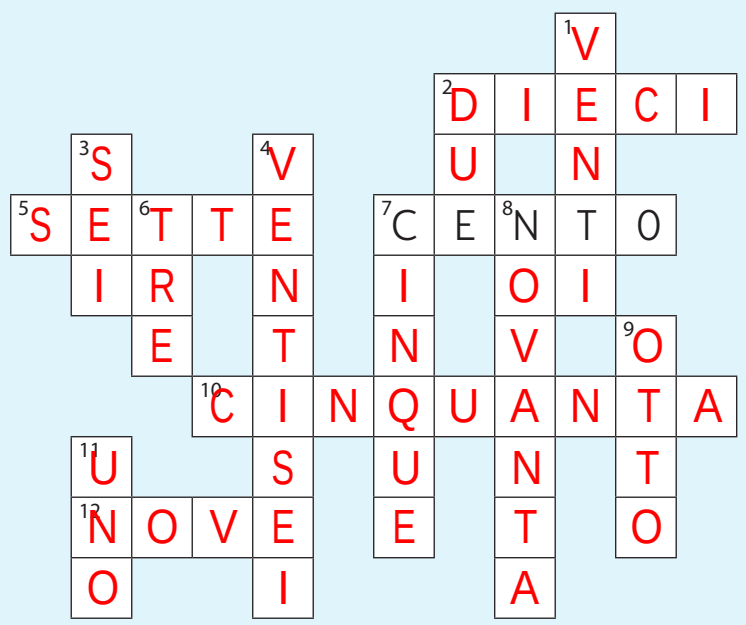
6. 33 - 30

7. 25 : 5

8. 9 × 10

9. 2 × 4

11. 99 - 98





GIOCHIAMO

- 1 Regala a ogni bambina la maglietta giusta! A Erica piace il rosso, a Liu piace il blu ma non il verde e ad Amina non piacciono né il blu né il verde. Scrivi i nomi sui puntini.



Liu



Erica



Amina

- 2 Per partecipare alla gara bisogna avere un punteggio con un valore minore di 60. Cancella il nome di chi non può partecipare.

$$6 \times 9$$

Topolino

$$84 - 30$$

Paperino

$$70 + 1$$

~~Pippo~~

$$39 + 18$$

Paperina

$$90 : 3$$

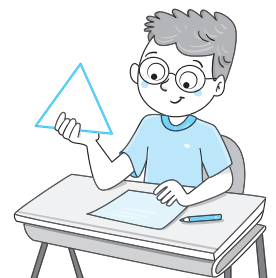
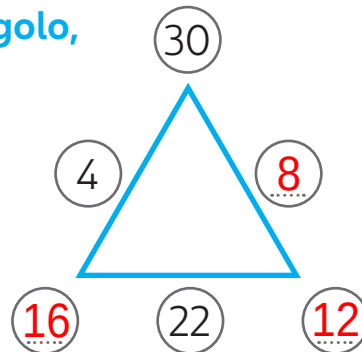
Minnie

$$100 - 42$$

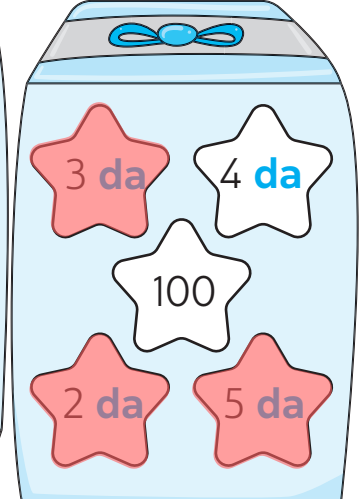
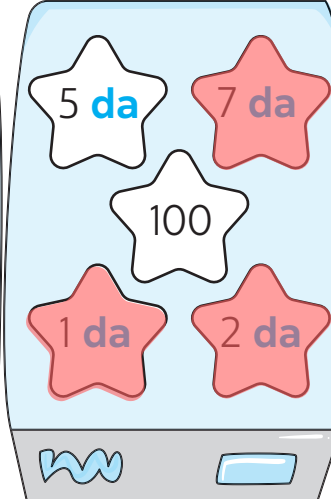
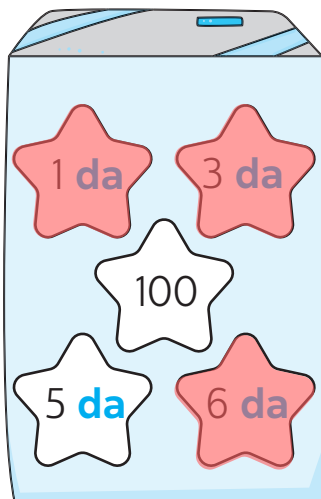
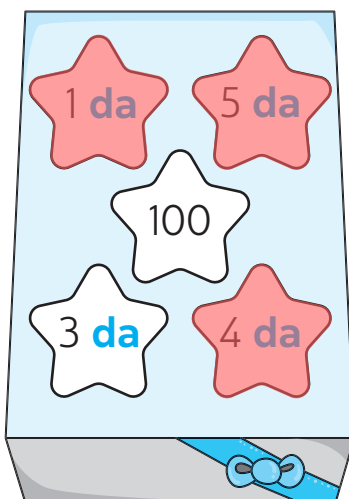
Pluto

- 3 Inserisci i numeri intorno al triangolo, facendo in modo che la somma per ogni lato dia sempre 50.

$$16 \cdot 8 \cdot 12$$



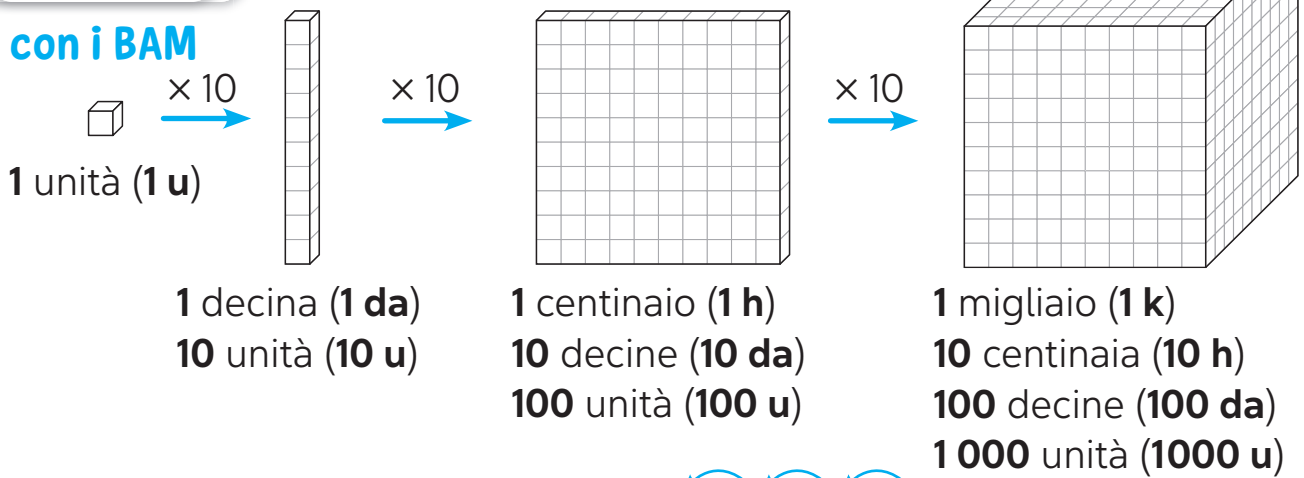
- 4 In ogni scatola, colora le stelline che sommate formano il numero 100.



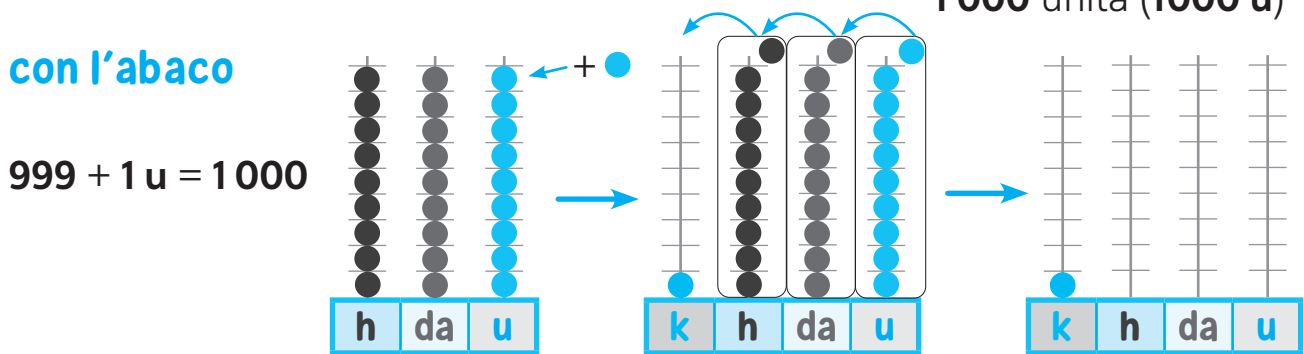
1000

RICORDA

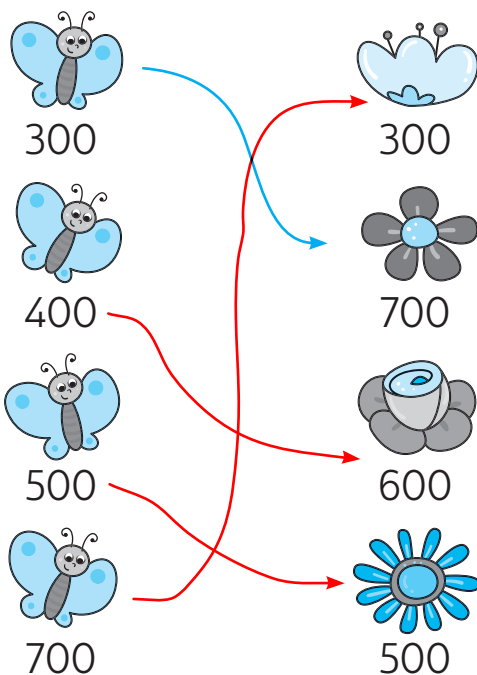
con i BAM



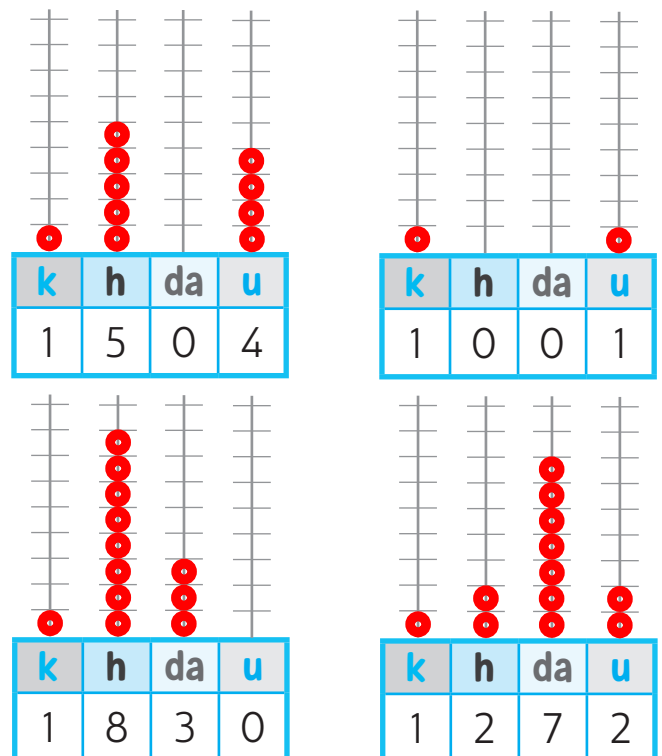
con l'abaco



- 1 Collega ogni farfalla al fiore che le serve per ottenere 1000. Segui l'esempio.

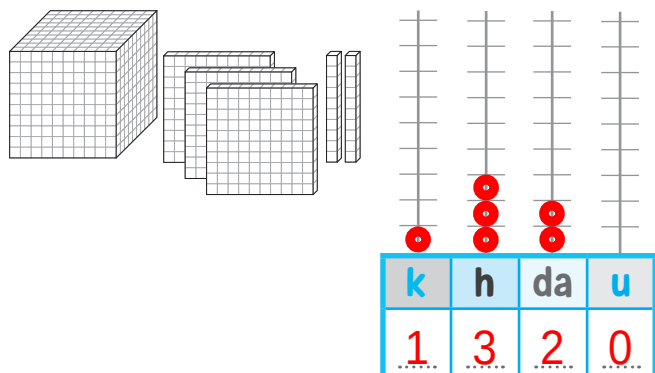


- 2 Rappresenta i numeri sugli abachi. Inizia sempre dalle u.

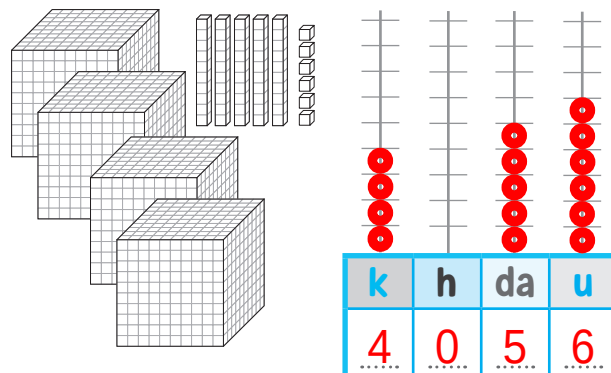


OLTRE 1000

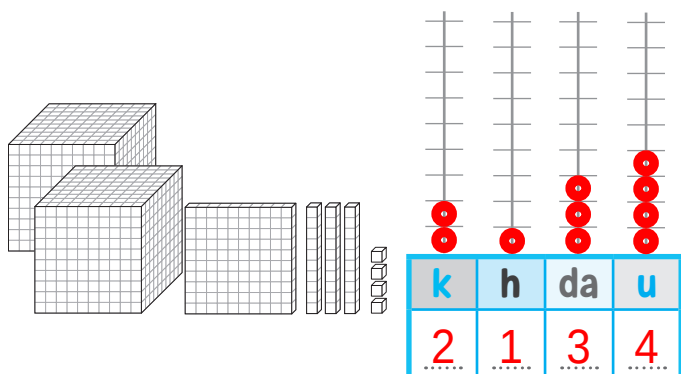
- **1** Rappresenta e registra sull'abaco la quantità indicata dai BAM, poi scrivi il numero in lettere.



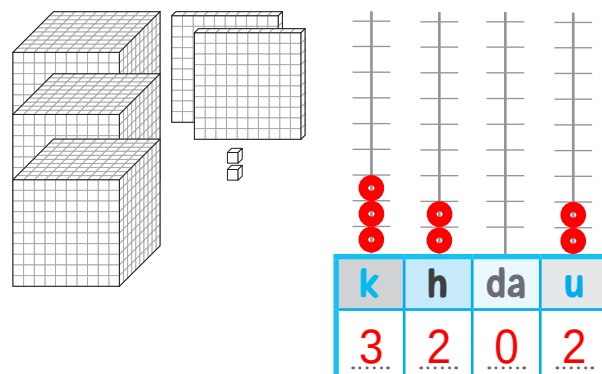
1320



4056



2134



3202

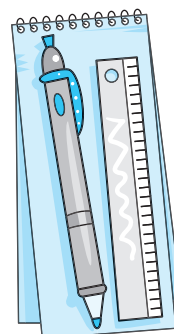
- **2** Scrivi i numeri in cifra.

milleottocentoventitré 1823
 tremilaseicentoquaranta 3640
 ottomilatrè 8003
 cinquemilaseicentoventi 5620

duemilaseicento 2600
 novemilatrecentocinque 9305
 seimilasettecentoventuno 6721
 milleottocentotrentanove 1839

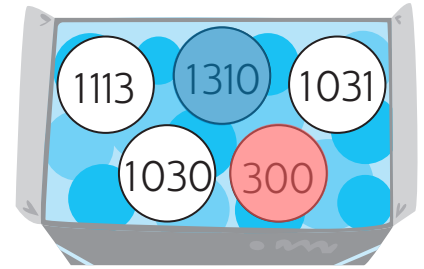
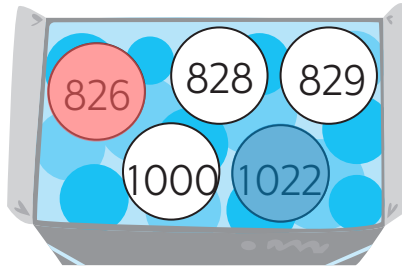
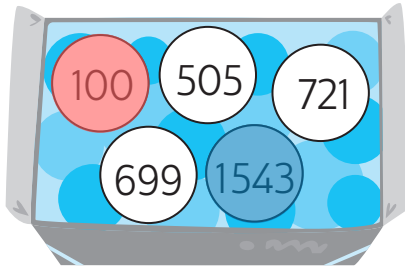
- **3** Completa come nell'esempio.

4 k 6 h 2 da 7 u	→ 4000 + 600 + 20 + 7	→ 4627
1 k 5 h 3 da 5 u	→ 1000 + 500 + 30 + 5	→ 1535
5 k 6 h 3 da 1 u	→ 5000 + 600 + 30 + 1	→ 5631
3 k 3 h 5 da 7 u	→ 3000 + 300 + 50 + 7	→ 3357



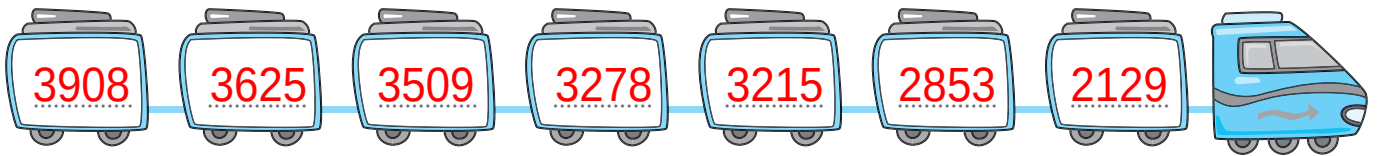
NUMERI A CONFRONTO

- **1** In ogni scatola colora in rosso la pallina con il numero minore e in blu la pallina con il numero maggiore.



- **2** Riscrivi in ordine decrescente i numeri elencati.

3625 • 3278 • 2129 • 3509 • 2853 • 3215 • 3908



- **3** Completa con $>$, $<$, $=$.

1020 $=$ 1020

5432 $>$ 5342

3777 $<$ 3877

1454 $>$ 1445

6728 $<$ 6820

- **4** Indica con una X solo le equivalenze esatte.

☒ 70 da = 700 u

☐ 7 h = 7 k

☒ 90 da = 9 h

☒ 3 000 u = 3 k

☐ 800 h = 80 da

☒ 500 u = 5 h

☐ 6 da = 600 u

☐ 9 h = 900 da

☒ 2 k = 20 h

☐ 9 k = 90 da

- **5** Risolvi gli indovinelli, poi collega ogni nuvola al numero giusto.

Sono un numero pari, la somma delle mie cifre è 12.

Sono dispari e le mie centinaia sono più di 3.

Sono dispari e precedo il 400.

Sono pari, ho 4 decine e precedo il 300.

240

745

840

393

L'ADDIZIONE

●○○ **1** Completa la definizione, scrivendo le parole al posto giusto.

unire • termini • aggiungere • totale • addendo • aumentare

L'addizione è un'operazione che permette di:

- **aggiungere** una data quantità a un'altra;
 - **unire**, cioè mettere insieme le quantità;
 - **aumentare**, cioè rendere maggiore la quantità data.
- I **termini** dell'addizione sono:

$15 + 5 = 20$
 ↙ ↓ ↘
 addendo, **addendo**, somma o **totale**

●○○ **2** Completa la tabella.

	+ 100	+ 12	+ 6
70	170	182	188
720	820	832	838
1160	1260	1272	1278
1340	1440	1452	1458
1673	1773	1785	1791

●●○ **3** Rispondi con una X.

Se un addendo è 0:

- ☒ la somma non cambia.
☐ si ottiene il numero successivo.

Se un addendo è 1:

- ☐ la somma non cambia.
☒ si ottiene il numero successivo.

●●○ **4** Esegui le seguenti addizioni.

$20 + 100 + 150 = \text{...} \text{270}$

$40 + 40 + 60 = \text{...} \text{160}$

$80 + 750 + 50 = \text{...} \text{880}$

$2000 + 30 = \text{...} \text{2030}$

$1898 + 2000 + 3000 = \text{...} \text{6898}$

$1100 + 550 + 50 = \text{...} \text{1700}$

$180 + 820 + 80 = \text{...} \text{1080}$

$200 + 550 + 250 = \text{...} \text{1000}$

●●● **5** Correggi i risultati sbagliati.

$786 + 4 = 790 \text{ ...}$

$812 + 78 = 900 \text{ ...} \text{890}$

$5700 + 300 = 6000 \text{ ...}$

$1220 + 200 = 1440 \text{ ...} \text{1420}$

$100 + 100 + 700 = 1000 \text{ ...} \text{900}$

$500 + 500 + 1 = 1001 \text{ ...}$

ADDIZIONI

●○○ **1** Calcola in colonna.

h da u	h da u	h da u	h da u	h da u
1 1 0 +	7 2 5 +	4 0 2 +	2 6 3 +	1 0 4 +
3 9 =	1 6 1 =	5 8 6 =	7 3 5 =	6 3 5 =
<u>1 4 9</u>	<u>8 8 6</u>	<u>9 8 8</u>	<u>9 9 8</u>	<u>7 3 9</u>

●●○ **2** Metti in colonna e calcola.

$301 + 626$

$1234 + 522$

$600 + 329$

$1025 + 134$

$345 + 122$

h da u	k h da u	h da u	k h da u	h da u
3 0 1 +	1 2 3 4 +	6 0 0 +	1 0 2 5 +	3 4 5 +
6 2 6 =	5 2 2 =	3 2 9 =	1 3 4 =	1 2 2 =
<u>9 2 7</u>	<u>1 7 5 6</u>	<u>9 2 9</u>	<u>1 1 5 9</u>	<u>4 6 7</u>

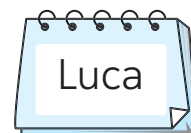
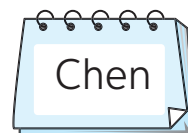
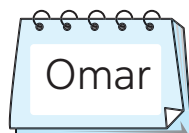
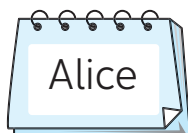
●●○ **3** In ogni colonna c'è il punteggio di un giocatore.
Calcola e colora il nome di chi ha vinto la gara.

k h da u
1 2 0 5 +
3 0 3 =
<u>1 5 0 8</u>

k h da u
1 2 2 0 +
5 0 1 =
<u>1 7 2 1</u>

k h da u
1 3 0 9 +
1 1 0 =
<u>1 4 1 9</u>

k h da u
1 8 0 5 +
1 2 3 =
<u>1 9 2 8</u>



●●● **4** Metti in colonna sul quaderno e calcola.

$1216 + 341$
 $1817 + 151$

$1805 + 92$
 $383 + 2001$

$947 + 371$
 $307 + 1018$

$612 + 134$
 $265 + 1231$

IN COLONNA

●●○ **1** Metti in colonna e calcola.

con un cambio

$58 + 37 =$

$$109 + 224 =$$

$156 + 83 =$

$$14 + 12 + 29 =$$

[illegible]

con più cambi

$$286 + 149 =$$

$$15 + 208 + 94 =$$

$98 + 84 =$

$$8 + 189 + 37 =$$

$\begin{array}{r} \text{h da u} \\ 286 + \\ 149 = \\ \hline 435 \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{h da u} \\ 15 + \\ 208 + \\ 94 = \\ \hline 317 \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{h da u} \\ 98 + \\ 84 = \\ \hline 182 \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{h da u} \\ 8 + \\ 189 + \\ 37 = \\ \hline 234 \end{array}$
--	---	--	--

●●● **2** Completa con le cifre mancanti.

[illegible]

●●● **3** Calcola sul quaderno e indica se i risultati sono veri (V) o falsi (F).

$$8 + 121 = 129$$

☒ ☐

$$142 + 25 + 32 = 200$$

V ~~F~~

$$143 + 45 = 189$$

V ~~F~~

$$11 + 104 + 73 = 188$$

☒ W ☐ F



PROPRIETÀ (ADDIZIONE)

- **1** Osserva e calcola le addizioni in riga e in colonna, poi rispondi.

da u				da u			
2	5	+		1	4	+	
1	4	=		2	5	=	
3	9			3	9		

$$25 + 14 = \underline{39}$$

$$14 + 25 = \underline{39}$$

I risultati sono uguali?

☒ SÌ

☐ NO

RICORDA

PROPRIETÀ COMMUTATIVA:

cambiando l'ordine degli addendi di un'addizione, il risultato non cambia. Si usa per fare la **prova** dell'addizione.

- **2** Calcola applicando la proprietà commutativa.

$$33 + 7 = \underline{40}$$

$$\underline{7} + \underline{33} = \underline{40}$$

$$12 + 18 = \underline{30}$$

$$\underline{18} + \underline{12} = \underline{30}$$

$$45 + 5 = \underline{50}$$

$$\underline{5} + \underline{45} = \underline{50}$$

$$25 + 15 = \underline{40}$$

$$\underline{15} + \underline{25} = \underline{40}$$



RICORDA

PROPRIETÀ ASSOCIATIVA: sostituendo due addendi di un'addizione con la loro somma, il risultato non cambia.

$$6 + 9 + 1 = 6 + 10 = 16$$



- **3** Calcola applicando la proprietà associativa.

$$10 + 5 + 3 =$$

$$= \underline{10} + \underline{8} = \underline{18}$$

$$27 + 6 + 3 =$$

$$= \underline{30} + \underline{6} = \underline{36}$$

$$6 + 9 + 31 =$$

$$= \underline{6} + \underline{40} = \underline{46}$$

$$16 + 5 + 4 =$$

$$= \underline{20} + \underline{5} = \underline{25}$$

- **4** Indica se è stata applicata la proprietà associativa (A) o commutativa (C).

$$12 + 15 + 30 = 27 + 30 =$$

$$28 + 18 = 18 + 28 =$$

$$112 + 35 + 21 = 21 + 35 + 112 =$$

☒ A	☐ C
☐ A	☒ C
☐ A	☒ C



STRATEGIE DI CALCOLO

- **1** Leggi e ricorda la regola utile per calcolare a mente!
Completa le tabelle.

 $+10$

73	83
84	94
95	105
345	355
207	217

PRIMA guarda la cifra delle decine,
POI aggiungi una decina.

 $+9$

78	87
109	118
616	625
883	892
299	308

PRIMA aggiungi una decina,
POI togli un'unità.

 $+11$

190	201
59	70
172	183
89	100
399	410

PRIMA aggiungi una decina,
POI aggiungi un'unità.

 $+99$

5	104
170	269
204	303
11	110
81	180

PRIMA aggiungi un centinaio,
POI togli un'unità.

 $+29$

66	95
39	68
212	241
421	450
99	128

PRIMA aggiungi tre decine,
POI togli un'unità.

 $+31$

39	70
70	101
250	281
628	659
907	938

PRIMA aggiungi tre decine,
POI aggiungi un'unità.

- **2** Esegui le seguenti addizioni. Usa la strategia di calcolo più adatta.

$$\begin{aligned}
 65 + 9 &= (65 + \underline{10}) - \underline{1} = \underline{74} \\
 88 + 21 &= (\underline{88} + \underline{20}) + \underline{1} = \underline{109} \\
 39 + 19 &= (\underline{39} + \underline{20}) - \underline{1} = \underline{58} \\
 119 + 41 &= (\underline{119} + \underline{40}) + \underline{1} = \underline{160} \\
 40 + 59 &= (\underline{40} + \underline{60}) - \underline{1} = \underline{99} \\
 236 + 39 &= (\underline{236} + \underline{40}) - \underline{1} = \underline{275}
 \end{aligned}$$



PROBLEMI

●●○ **1** Risolvi i problemi. Poi scrivi vicino ai casi in cui si usa l'addizione la lettera del problema corrispondente.

- a) Giulia ha mangiato 8 biscotti prima di cena. Dopo cena ne mangia altri 6. Quanti biscotti ha mangiato in tutto?

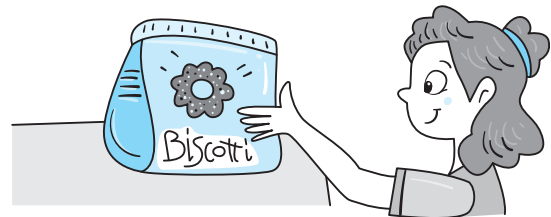
$$\underline{\quad 8 \quad} + \underline{\quad 6 \quad} = \underline{\quad 14 \quad}$$

- c) Carlo ha 8 anni e sua sorella Sofia ha 3 anni in più di lui. Quanti anni ha Sofia?

$$\underline{\quad 8 \quad} + \underline{\quad 3 \quad} = \underline{\quad 11 \quad}$$

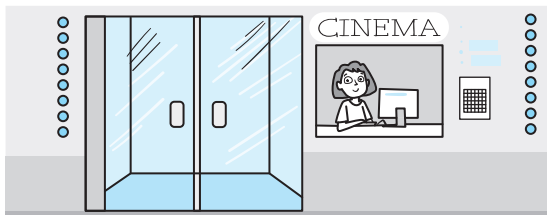
- b) Amhed ha scattato molte foto in gita: 25 di paesaggi, 20 di animali e 25 dei suoi compagni. Quante foto ha scattato in tutto?

$$\underline{\quad 25 \quad} + \underline{\quad 20 \quad} + \underline{\quad 25 \quad} = \underline{\quad 70 \quad}$$



- A** Aggiungere, cioè, data una quantità, aggiungerne altre.
B Unire, cioè mettere insieme le quantità.
C Aumentare, cioè rendere maggiore la quantità data.

●●○ **2** Leggi con attenzione il testo dei problemi. Scrivi una domanda da risolvere con l'addizione, poi risolvi sul quaderno.



- a) Al cinema ci sono 150 poltrone libere e 120 poltrone occupate.

Domanda: Quante poltrone ha il cinema? 270

- b) Su uno scaffale della libreria ci sono 79 libri. Su un altro scaffale ce ne sono 33.

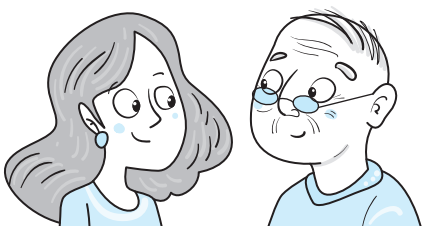
Domanda: Quanti sono i libri in tutto sui due scaffali?



112

- c) La zia Veronica ha 56 anni, il nonno ne ha 32 in più.

Domanda: Quanti anni ha il nonno? 88



PROVA VALUTAZIONE 1

●○○ 1 Cerchia di blu la cifra delle migliaia e di rosso la cifra delle decine.

①4②9 ②7⑤8 ⑥4③9 ⑧6③7 ④3⑧6 ⑤1②7

●○○ 2 Indica il valore della cifra 5. Segui l'esempio.

5 7 4 3 3 5 8 4 6 2 4 5 3 3 5 2 5 1 2 1 6 7 6 5

5 k 5 h 5 u 5 da 5 k 5 u

●●○ 3 Esegui in colonna, poi fai la prova. Infine completa il fumetto.

da u	PROVA	h da u	PROVA
2 8 +	6 +	4 4 +	9 1 +
6 +	1 3 +	9 1 +	7 +
1 3 =	2 8 =	7 =	4 4 =
4 7	4 7	1 4 2	1 4 2
h da u	PROVA	h da u	PROVA
7 5 +	1 1 6 +	8 +	1 8 +
1 1 6 +	2 2 +	1 8 +	1 9 2 +
2 2 =	7 5 =	1 9 2 =	8 =
2 1 3	2 1 3	2 1 8	2 1 8

Per fare la prova, applichi la proprietà **commutativa**



●●● 4 Osserva e completa secondo l'indicazione delle frecce.

+ 5	+ 1 da	+ 2 h
1125 → 1130	1002 → 1012	3125 → 3325
2076 → 2081	3691 → 3701	4945 → 5145
8693 → 8698	5893 → 5903	3899 → 4099

LA SOTTRAZIONE

- **1** Completa la definizione della sottrazione: scrivi le parole al posto giusto.

minuendo • differenza • termini • resto • differenza • manca

La sottrazione è un'operazione che permette di calcolare:

- il **resto**;
- la **differenza**;
- quanto **manca** o il numero di elementi che non possiedono una certa caratteristica.

I **termini** della sottrazione sono:

$$25 - 5 = 20$$

minuendo, sottraendo, resto o **differenza**.

- **2** Completa le tabelle.

	- 10	- 20	- 9
39	29	9	0
59	49	29	20
240	230	210	201

	- 100	- 40	- 5
149	49	9	4
756	656	616	611
1350	1250	1210	1205

- **3** Rispondi con una X.

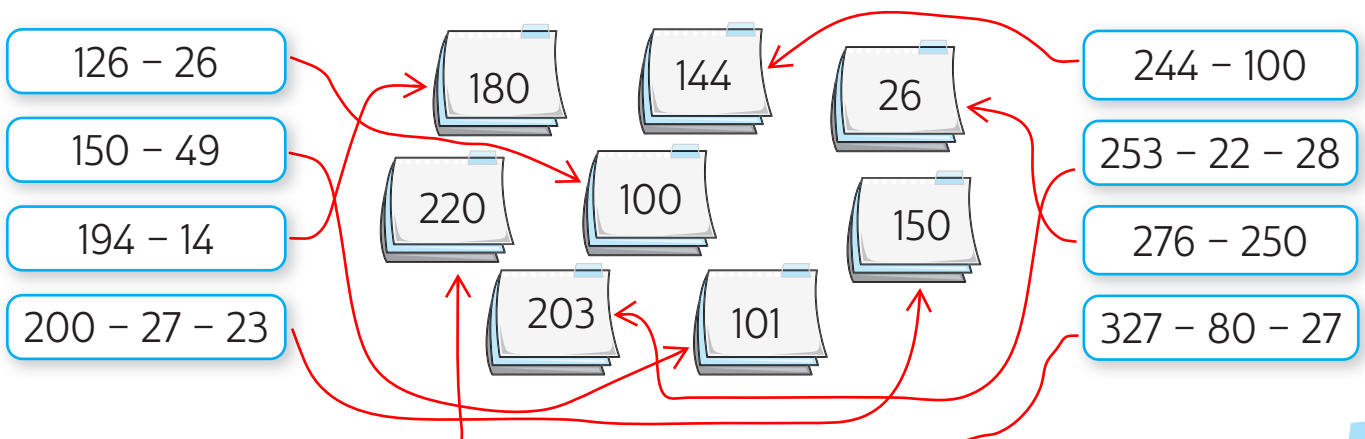
Se il sottraendo è 0:

- ☒ il resto corrisponde al minuendo.
☐ il resto è il numero che precede il minuendo.

Se il sottraendo è 1:

- ☐ il resto è il minuendo.
☒ il resto è il numero che precede il minuendo.

- **4** Collega ogni sottrazione al suo risultato.



IN COLONNA

RICORDA

3	2	0	-	
2	1	0	=	
1	1	0		

minuendo

sottraendo

resto
o differenza

PROVA

3	2	0	-					1	1	0	+
2	1	0	=					2	1	0	=
1	1	0						3	2	0	

●○○ 1 Metti in colonna, poi calcola.

$$\begin{array}{r} 456 - 124 = \underline{332} \\ 922 - 322 = \underline{600} \\ 1753 - 421 = \underline{1332} \\ 1984 - 783 = \underline{1201} \end{array}$$

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

●●○ 2 Completa le sottrazioni, poi esegui la prova.

					PROVA										PROVA				
h	da	u			h	da	u			h	da	u			h	da	u		
7	4	5	-		4	0	3	+		3	9	5	-		2	6	4	+	
3	4	2	=		3	4	2	=		2	6	4	=		1	3	1	=	
4	0	3			7	4	5			1	3	1			3	9	5		

RICORDA

L'addizione e la sottrazione sono **operazioni inverse**. Si utilizza l'addizione per fare la **prova** della sottrazione.

●●○ 3 Calcola velocemente, come nell'esempio.

$$\begin{array}{c} \curvearrowright \\ 34 - 12 = 22 \end{array}$$

$$77 - 36 = \underline{41}$$

$$342 - 120 = \underline{222}$$

$$608 - 108 = \underline{500}$$

$$684 - 384 = \underline{300}$$

$$595 - 382 = \underline{213}$$

$$354 - 121 = \underline{233}$$

$$760 - 550 = \underline{210}$$

$$240 - 120 = \underline{120}$$

CON IL CAMBIO

●●○ **1** Osserva gli esempi, poi calcola in colonna.



h da u	k h da u	h da u
1 ⁶ 7 ¹ 3 -	1 ² 2 ⁴ 5 ¹ 2 -	8 ¹ 2 ¹ 5 -
4 7 =	1 7 5 =	1 9 =
1 2 6	1 0 7 7	8 0 6



h da u	k h da u	h da u	h da u	k h da u
3 5 7 -	1 2 6 8 -	5 2 5 -	4 2 1 -	1 3 0 7 -
1 2 8 =	5 9 =	2 6 7 =	1 9 =	5 2 5 =
2 2 9	1 2 0 9	2 5 8	4 0 2	7 8 2

●●○ **2** Indica con una X le sottrazioni che necessitano del cambio.

☐ 25 - 15 =	☒ 94 - 17 =	☐ 23 - 11 =
☐ 43 - 13 =	☒ 65 - 38 =	☒ 54 - 15 =
☒ 97 - 59 =	☒ 87 - 19 =	☐ 98 - 25 =
☐ 25 - 12 =	☒ 52 - 16 =	☒ 43 - 34 =



●●● **3** Completa con le cifre mancanti.

h da u	h da u	h da u	k h da u	k h da u
4 <u>7</u> 7 -	2 7 8 -	3 1 5 -	5 4 1 <u>2</u> -	2 <u>8</u> <u>9</u> <u>2</u> -
<u>2</u> 3 <u>5</u> =	<u>1</u> <u>6</u> <u>4</u> =	<u>4</u> <u>2</u> =	<u>3</u> <u>1</u> 3 8 =	1 4 3 8 =
2 4 2	1 1 4	2 7 3	2 2 <u>7</u> 4	1 4 5 4
h da u	h da u	k h da u	k h da u	k h da u
8 <u>6</u> 9 -	7 8 <u>0</u> -	3 5 2 <u>5</u> -	<u>1</u> 5 3 1 -	2 2 6 <u>8</u> -
5 8 <u>4</u> =	<u>3</u> 1 2 =	8 <u>1</u> 1 =	<u>6</u> 2 2 =	9 <u>3</u> 9 =
2 8 5	4 6 8	2 7 1 4	9 <u>0</u> <u>9</u>	1 3 2 <u>9</u>

PROPRIETÀ (SOTTRAZIONE)

●○○ **1** Completa.

$$\begin{array}{r} 23 - 6 = 17 \\ \downarrow -3 \quad \downarrow -3 \\ (23 - 3) - (6 - 3) \\ \downarrow \quad \downarrow \\ 20 - 3 = 17 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 - 8 = 4 \\ \downarrow +2 \quad \downarrow +2 \\ (12 + 2) - (8 + 2) \\ \downarrow \quad \downarrow \\ \textcolor{red}{14} - \textcolor{red}{10} = \textcolor{red}{4} \end{array}$$

RICORDA

PROPRIETÀ INVARIANTIVA:
aggiungendo o togliendo
uno stesso numero sia al
minuendo sia al sottraendo
di una sottrazione, il risultato
non cambia.

●●○ **2** Completa applicando la proprietà invariantiva.

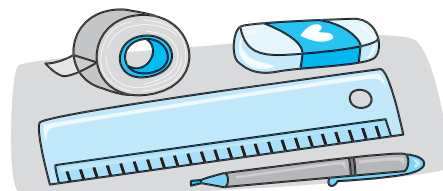
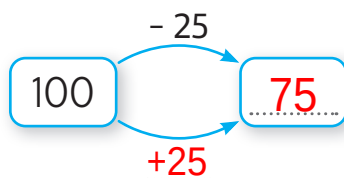
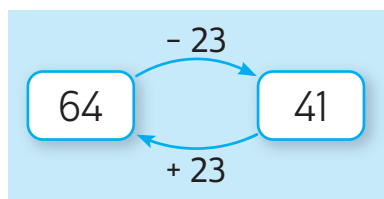
$$36 - 11 = \begin{array}{l} +4 \rightarrow (36 + 4) - (11 + 4) = \underline{40} - \underline{15} = \underline{25} \\ -1 \rightarrow (36 - 1) - (11 - 1) = \underline{35} - \underline{10} = \underline{25} \end{array}$$



$$43 - 22 = \begin{array}{l} +7 \rightarrow (43 + 7) - (22 + 7) = 50 - 29 = 21 \\ -2 \rightarrow (43 - 2) - (22 - 2) = 41 - 20 = 21 \end{array}$$

$$100 - 95 = \begin{array}{l} +5 \rightarrow (100 + 5) - (95 + 5) = 105 - 100 = 5 \\ -5 \rightarrow (100 - 5) - (95 - 5) = 95 - 90 = 5 \end{array}$$

●●○ **3** Osserva, completa, poi esegui le sottrazioni e fai la prova.



				PROVA								PROVA								PROVA							
h	da	u		h	da	u		h	da	u		h	da	u		h	da	u		h	da	u		h	da	u	
5	4	9	-	4	2	6	+	3	6	8	-	1	2	3	+	6	7	3	-	1	1	1	+	5	6	2	=
1	2	3	=	1	2	3	=	2	4	5	=	2	4	5	=	5	6	2	=	5	6	2	=	5	6	2	=
4	2	6		5	4	9		1	2	3		3	6	8		1	1	1		5	6	2		5	6	2	

STRATEGIE DI CALCOLO

- **1** Leggi e ricorda la regola utile per calcolare a mente!
Completa le tabelle.

- 10

100	90
434	424
205	195
1000	990
218	208

PRIMA guarda
la cifra delle
decine,
POI ne togli una.

- 9

118	109
72	63
500	491
1000	991
434	425

PRIMA togli
una decina,
POI aggiungi
un'unità.

- 11

195	184
200	189
365	354
80	69
521	510

PRIMA togli
una decina,
POI togli
un'unità.

- 99

220	121
100	1
341	242
525	426
115	16

PRIMA togli un
centinaio,
POI aggiungi
un'unità.

- 29

50	21
100	71
235	206
141	112
109	80

PRIMA togli
tre decine,
POI aggiungi
un'unità.

- 31

52	21
104	73
200	169
638	607
90	59

PRIMA togli
tre decine,
POI togli
un'unità.

- **2** Esegui le seguenti sottrazioni. Usa la strategia di calcolo più adatta.

$$\begin{aligned}
 73 - 9 &= (73 - 10) + 1 = 64 \\
 66 - 11 &= (66 - 10) - 1 = 55 \\
 46 - 19 &= (46 - 20) + 1 = 27 \\
 55 - 31 &= (55 - 30) - 1 = 24 \\
 150 - 29 &= (150 - 30) + 1 = 121 \\
 345 - 39 &= (345 - 40) + 1 = 306
 \end{aligned}$$



PROBLEMI

●●○ **1** Risolvi i problemi. Poi scrivi vicino ai casi in cui si usa la sottrazione la lettera del problema corrispondente.

- a) Amina ha 25 perline e ne regala 12 alla sua amica Emma. Quante gliene restano?

$$\underline{25} - \underline{12} = \underline{13}$$

- c) Il cuoco deve cucinare 50 frittate. Finora ne ha preparate 27. Quante gliene mancano da preparare?

$$\underline{50} - \underline{27} = \underline{23}$$

- b) Io ho 25 euro e tu ne hai 19. Quanti euro hai in meno?

$$\underline{25} - \underline{19} = \underline{6}$$



A

Calcolare il **resto**, cioè la quantità che avanza.

B

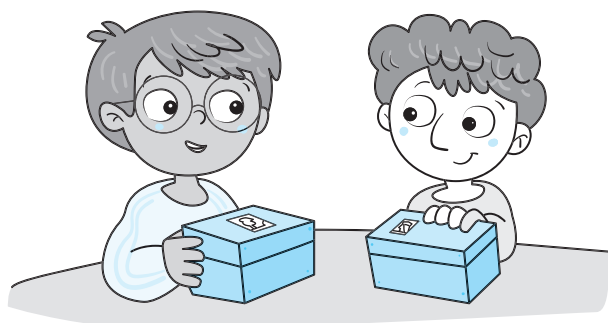
Calcolare la **differenza**, cioè la quantità in più o in meno.

C

Calcolare il **complemento**, cioè quanto manca per completare la quantità totale.

●●○ **2** Leggi i problemi, poi risolvi sul quaderno.

- a) Il libro ha 175 pagine. Camilla ne ha già lette 47. Quante ne deve ancora leggere? **128**



- b) Kevin ha 29 francobolli e Marco ne ha 18. Quanti francobolli ha in più Kevin? **11**



- c) Mei ha 9 anni e suo padre ne ha 42. Quanti anni ha in meno Mei? **33**

PROVA VALUTAZIONE 2

●○○ **1** Calcola applicando la proprietà invariantiva della sottrazione.

$196 - 106 = \underline{90}$	$1412 - 1102 = \underline{310}$	$868 - 148 = \underline{720}$
$\begin{array}{r} \downarrow - 6 \quad \downarrow - 6 \\ \underline{190} - \underline{100} = \underline{90} \end{array}$	$\begin{array}{r} \downarrow - 2 \quad \downarrow - 2 \\ \underline{1410} - \underline{1100} = \underline{310} \end{array}$	$\begin{array}{r} \downarrow - 8 \quad \downarrow - 8 \\ \underline{860} - \underline{140} = \underline{720} \end{array}$
$1219 - 504 = \underline{715}$	$1605 - 905 = \underline{700}$	$916 - 402 = \underline{514}$
$\begin{array}{r} \downarrow + 1 \quad \downarrow + 1 \\ \underline{1220} - \underline{505} = \underline{715} \end{array}$	$\begin{array}{r} \downarrow + 5 \quad \downarrow + 5 \\ \underline{1610} - \underline{910} = \underline{700} \end{array}$	$\begin{array}{r} \downarrow + 4 \quad \downarrow + 4 \\ \underline{920} - \underline{406} = \underline{514} \end{array}$

●●○ **2** Calcola in colonna.

$1315 - 906 =$ $1573 - 844 =$ $500 - 182 =$ $1215 - 761 =$

$\begin{array}{r} \text{k} \text{ h da u} \\ \underline{1315} - \underline{906} \\ \hline 209 \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{k} \text{ h da u} \\ \underline{1573} - \underline{844} \\ \hline 729 \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{h da u} \\ \underline{500} - \underline{182} \\ \hline 318 \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{k} \text{ h da u} \\ \underline{1215} - \underline{761} \\ \hline 454 \end{array}$
--	--	---	--

●●○ **3** Per ogni numero scrivi quanto manca per arrivare a 1000, procedi come nell'esempio.

$755 \longrightarrow 1000 - 755 = 245$	$622 \longrightarrow \underline{1000 - 622} = \underline{378}$
$367 \longrightarrow \underline{1000 - 367} = \underline{633}$	$216 \longrightarrow \underline{1000 - 216} = \underline{784}$
$981 \longrightarrow \underline{1000 - 981} = \underline{19}$	$393 \longrightarrow \underline{1000 - 393} = \underline{607}$
$583 \longrightarrow \underline{1000 - 583} = \underline{417}$	$539 \longrightarrow \underline{1000 - 539} = \underline{461}$
$822 \longrightarrow \underline{1000 - 822} = \underline{178}$	$421 \longrightarrow \underline{1000 - 421} = \underline{579}$

●●● **4** Risolvi il problema.

Lory e Luca sono fratelli e hanno 8 anni di differenza. Se Luca ha 27 anni ed è il maggiore, quanti anni ha Lory?

$\underline{27} - \underline{8} = \underline{19}$



LA MOLTIPLICAZIONE

- **1** Completa la definizione della moltiplicazione: scrivi le parole al posto giusto.

prodotto • combinazioni • sommare • moltiplicando • moltiplicatore • fattori

La moltiplicazione permette di:

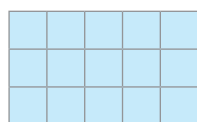
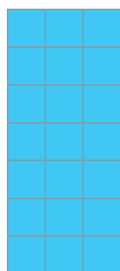
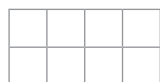
- sommare più volte la stessa quantità;
- calcolare il numero delle combinazioni possibili.

I termini della moltiplicazione si chiamano fattori

e il risultato si chiama prodotto. Se i fattori sono soltanto due,

il primo si chiama moltiplicando e il secondo si chiama moltiplicatore

- **2** Osserva e indica tutti i modi possibili per trovare il numero dei quadretti schierati in ogni rettangolo.



bianco	2×4	4×2	$2 + 2 + 2 + 2$	$4 + 4$
celeste	5×3	3×5	$5 + 5 + 5$	$3 + 3 + 3 + 3 + 3$
blu	7×3	3×7	$7 + 7 + 7$	$3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$

- **3** Indica con una X la risposta corretta.

Se un fattore è 0:

☒ il prodotto è 0.

☐ il prodotto corrisponde all'altro fattore.

Se un fattore è 1:

☐ il prodotto è 0.

☒ il prodotto corrisponde all'altro fattore.



- **4** A quale numero corrisponde ogni simbolo? Risolvi le moltiplicazioni e lo scoprirai. Disegna vicino a ogni numero il simbolo corrispondente.

$25 \times 4 =$   

$32 \times 6 =$   

$18 \times 7 =$   

$46 \times 3 =$   

$29 \times 5 =$   

$81 \times 9 =$   

$0 =$ 

$2 =$ 

$4 =$ 

$6 =$ 

$8 =$ 

$1 =$ 

$3 =$ 

$5 =$ 

$7 =$ 

$9 =$ 

PROPRIETÀ (MOLTIPLICAZIONE)

RICORDA

PROPRIETÀ COMMUTATIVA:

cambiando l'ordine dei fattori di una moltiplicazione, il risultato non cambia.

$$5 \times 4 = 4 \times 5 = 20$$

PROPRIETÀ ASSOCIATIVA:

sostituendo a due o più fattori di una moltiplicazione il loro prodotto, il risultato non cambia.

$$2 \times 3 \times 5 = 30$$

$$(2 \times 3) \times 5 = 6 \times 5 = 30$$

$$2 \times (3 \times 5) = 2 \times 15 = 30$$

PROPRIETÀ DISTRIBUTIVA:

moltiplicando i termini di una somma o di una differenza per uno stesso numero, il risultato non cambia.

$$3 \times (2 + 4) = 3 \times 6 = 18$$

$$(3 \times 2) + (3 \times 4) = 6 + 12 = 18$$

$$3 \times (4 - 2) = 3 \times 2 = 6$$

$$(3 \times 4) - (3 \times 2) = 6$$

●○○ 1 Applica la proprietà commutativa e risolvi.

$$6 \times 8 = \underline{48}$$

$$8 \times 6 = \underline{48}$$

$$7 \times 8 = \underline{56}$$

$$8 \times 7 = \underline{56}$$

$$5 \times 9 = \underline{45}$$

$$9 \times 5 = \underline{45}$$

$$4 \times 5 = \underline{20}$$

$$5 \times 4 = \underline{20}$$

●○○ 2 Cerchia i numeri a cui applichi la proprietà associativa e calcola. Segui l'esempio.

$$(5 \times 2) \times 4 = 10 \times 4 = 40$$

$$4 \times 4 \times 5 = \underline{4 \times 20} = \underline{80}$$

$$8 \times 2 \times 5 = \underline{8 \times 10} = \underline{80}$$

$$3 \times 5 \times 2 = \underline{3 \times 10} = \underline{30}$$

$$11 \times 2 \times 4 = \underline{11 \times 8} = \underline{88}$$

$$3 \times 5 \times 3 = \underline{15 \times 3} = \underline{45}$$

●○○ 3 Applica la proprietà distributiva e risolvi come nell'esempio.

$$14 \times 4 = 14 \begin{cases} 10 \times 4 = 40 \\ 4 \times 4 = 16 \end{cases} + = 56$$

$$(10 + 4)$$

$$35 \times 6 = 35 \begin{cases} 30 \times 6 = 180 \\ 5 \times 6 = 30 \end{cases} + = 210$$

$$(\underline{30} + \underline{5})$$



PER 10, 100, 1000

RICORDA

Per **moltiplicare** qualsiasi numero naturale per **10**, **100** o **1000** si **aggiungono** alla sua destra tanti **zeri** quanti sono quelli che si trovano in 10, 100 o 1000.



1 Completa le tabelle, come nell'esempio.

$\times \rightarrow$	10	$\times \rightarrow$	100	$\times \rightarrow$	1000
3	30	3	300	3	3000
12	120	12	1200	12	12000
23	230	23	2300	23	23000
55	550	55	5500	55	55000
80	800	80	8000	80	80000
94	940	94	9400	94	94000
115	1150	115	11500	115	115000
140	1400	140	14000	140	140000

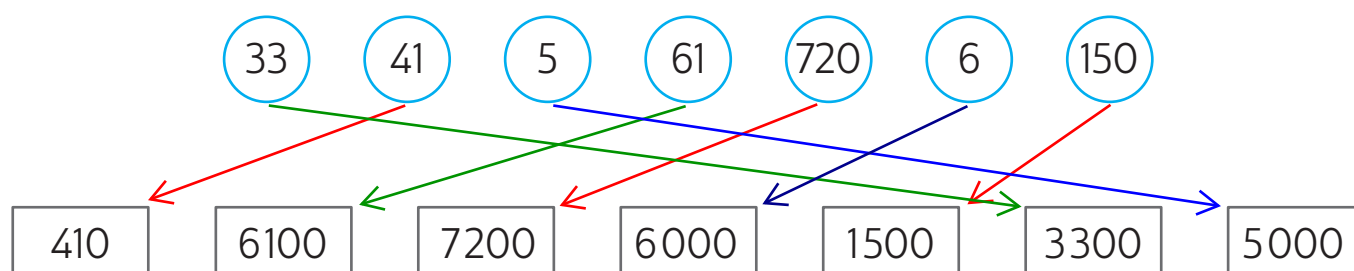
2 Calcola.

$$\begin{aligned}
 5 \times 10 &= \dots 50 \dots \\
 13 \times 10 &= \dots 130 \dots \\
 109 \times 10 &= \dots 1090 \dots \\
 15 \times 100 &= \dots 1500 \dots \\
 135 \times 10 &= \dots 1350 \dots \\
 71 \times 100 &= \dots 7100 \dots \\
 8 \times 1000 &= \dots 8000 \dots \\
 16 \times 100 &= \dots 1600 \dots \\
 37 \times 100 &= \dots 3700 \dots
 \end{aligned}$$

3 Completa con il numero mancante.

$6 \times 10 = \dots 60 \dots$	$262 \times \dots 10 \dots = 2620$	$\dots 5 \dots \times 1000 = 5000$
$22 \times 100 = \dots 2200 \dots$	$6 \times \dots 1000 \dots = 6000$	$\dots 34 \dots \times 100 = 3400$
$9 \times 1000 = \dots 9000 \dots$	$18 \times \dots 10 \dots = 180$	$\dots 30 \dots \times 100 = 3000$
$7 \times 1000 = \dots 7000 \dots$	$54 \times \dots 100 \dots = 5400$	$\dots 37 \dots \times 10 = 370$
$70 \times 100 = \dots 7000 \dots$	$126 \times \dots 10 \dots = 1260$	$\dots 65 \dots \times 100 = 6500$
$85 \times 100 = \dots 8500 \dots$	$159 \times \dots 10 \dots = 1590$	$\dots 85 \dots \times 10 = 850$

4 Collega ogni numero al suo risultato. Traccia una linea rossa se la moltiplicazione è $\times 10$, verde se è $\times 100$ e blu se è $\times 1000$.



STRATEGIE DI CALCOLO

●○○ **1** Leggi e impara le regole utili per calcolare a mente!

a) Se devi moltiplicare un numero $\times 9$, puoi moltiplicarlo $\times 10$ e togliere il moltiplicando. Per esempio, se devi moltiplicare 5×9 , fai 5×10 e togli 5.

$$5 \times 9 = (5 \times 10) - 5 = 50 - 5 = 45$$

b) Cerca di ottenere sempre 10 o 100 associando i fattori, così i calcoli risulteranno più semplici. Per esempio, se devi moltiplicare $5 \times 9 \times 2$, prima calcola 5×2 (10) poi moltiplica per 9.

$$5 \times 9 \times 2 = (5 \times 2) \times 9 = 10 \times 9 = 90$$

c) Se un fattore è a due cifre puoi scomporlo con la proprietà distributiva e operare prima sulle unità, poi sulle decine. Per esempio, se devi moltiplicare 23×3 , prima calcola 3×3 (9), poi 20×3 (60).

$$23 \times 3 = (3 \times 3) + (20 \times 3) = 9 + 60 = 69$$

●●○ **2** Esegui i calcoli: usa le diverse strategie.

$$2 \times 9 = (2 \times 10) - 2 = 20 - 2 = 18$$

$$11 \times 9 = (11 \times 10) - 11 = 99$$

$$27 \times 9 = (27 \times 10) - 27 = 243$$

$$30 \times 9 = (30 \times 10) - 30 = 270$$

$$6 \times 2 \times 5 = (5 \times 2) \times 6 = 10 \times 6 = 60$$

$$2 \times 9 \times 5 = (2 \times 5) \times 9 = 90$$

$$7 \times 20 \times 5 = (20 \times 5) \times 7 = 700$$

$$5 \times 8 \times 20 = (5 \times 20) \times 8 = 800$$

$$32 \times 2 = (2 \times 2) + (30 \times 2) = 4 + 60 = 64$$

$$12 \times 4 = (10 \times 4) + (2 \times 4) = 40 + 8 = 48$$

$$21 \times 3 = (20 \times 3) + (1 \times 3) = 60 + 3 = 63$$

$$34 \times 2 = (30 \times 2) + (4 \times 2) = 60 + 8 = 68$$



MOLTIPLICAZIONI A UNA CIFRA

●●○ **1** Esegui le moltiplicazioni in colonna con una cifra al moltiplicatore.

senza cambio

k	h	d	a	u		k	h	d	a	u		k	h	d	a	u		k	h	d	a	u		k	h	d	a	u	
3	1	3	1	x		4	3	4	2	x		2	1	3	x			2	1	2	1	x		1	0	2	3	x	
			3	=					2	=					3	=					4	=					3	=	
9	3	9	3			8	6	8	4			6	3	9				8	4	8	4			3	0	6	9		

con un cambio

[illegible]

con più cambi

[illegible]

●●○ **2** Risolvi il problema con l'operazione e rappresenta nel diagramma.

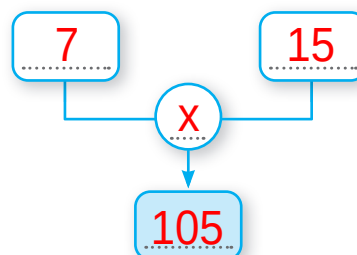
Una squadra di 7 imbianchine deve verniciare le finestre di un palazzo. Se ogni imbianchina vernicia 15 finestre, quante sono tutte le finestre del palazzo?

Dati: 7 → imbianchine
15 → finestre per imbianchina

Risposta: Le finestre del palazzo sono 105.

Operazione:

$$7 \times 15 = 105$$



MOLTIPLICAZIONI A DUE CIFRE

●●○ **1** Esegui le moltiplicazioni in colonna con due cifre al moltiplicatore.

senza cambio

k	h	da	u		k	h	da	u		k	h	da	u		k	h	da	u		k	h	da	u		
		1	2	×			2	1	×			3	2	×			2	2	×			1	0	3	×
		2	4	=			1	3	=			1	2	=			3	2	=			2	1	=	
		4	8				6	3				6	4				4	4				1	0	3	
		2	4	0			2	1	0			3	2	0			6	6	0			2	0	6	0
		2	8	8			2	7	3			3	8	4			7	0	4			2	1	6	3

con un cambio

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

con più cambi

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

●●○ **2** Esegui le moltiplicazioni in colonna e fai la prova applicando la proprietà commutativa.

					PROVA										PROVA					
k	h	da	u		k	h	da	u		k	h	da	u		k	h	da	u		
		5	4	×			1	2	×			2	4	×			3	8	×	
		1	2	=			5	4	=			3	8	=			2	4	=	
		1	0	8			4	8				1	9	2			1	5	2	
		5	4	0			6	0	0				7	2	0			7	6	0
		6	4	8			6	4	8				9	1	2			9	1	2

PROBLEMI

- **1** Risolvi i problemi. Poi scrivi vicino ai casi in cui si usa la moltiplicazione la lettera del problema corrispondente.

a) In un vassoio ci sono 4 file di 6 bigné ciascuna.
Quanti sono tutti i bigné?

$$\underline{4} \times \underline{6} = \underline{24} \text{ tutti i bigné}$$

b) Hai a disposizione latte o yogurt e biscotti o cereali.
In quanti modi puoi fare colazione?

$$\underline{2} \times \underline{2} = \underline{4} \text{ tutti i modi possibili di fare colazione}$$

b Calcolare il **numero di combinazioni** tra diverse possibilità.

a Addizionare la stessa quantità per **diverse volte**.

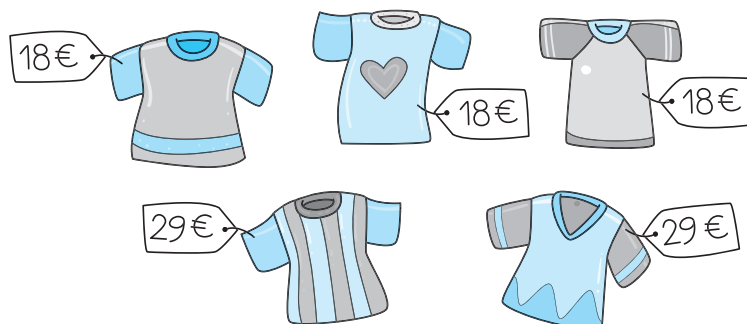
- **2** Leggi e completa.

Con 100 € puoi comperare 2 magliette da 29 € ciascuna e 3 magliette da 18 € ciascuna?

$$\underline{29} \times 2 = \underline{58} +$$

$$\underline{18} \times 3 = \underline{54} =$$

112



Risposta: ☐ SÌ ☒ NO

Perché? I soldi non bastano: mancano 12 €.

Con 100 € puoi comperare 3 magliette da 25 € ciascuna e 1 maglietta da 18 €?

$$\underline{25} \times \underline{3} = \underline{75} +$$

$$\underline{18} \times \underline{1} = \underline{18} =$$

93

Risposta: ☒ SÌ ☐ NO



PROVA VALUTAZIONE 3

●○○ **1** Risolvi i calcoli a mente.

$\times \curvearrowright$	2	3	5	7	8	9
8	16	24	40	56	64	72
10	20	30	50	70	80	90
100	200	300	500	700	800	900
1000	2000	3000	5000	7000	8000	9000

●○○ **2** Esegui in colonna le moltiplicazioni con una cifra al moltiplicatore.

h da u	h da u	h da u	h da u	h da u
3 6 $\times$	4 8 $\times$	8 6 $\times$	9 3 $\times$	1 0 9 $\times$
7 =	5 =	4 =	6 =	8 =
2 5 2	2 4 0	3 4 4	5 5 8	8 7 2

●●○ **3** Esegui le moltiplicazioni con due cifre al moltiplicatore e fai la prova.

h da u	PROVA	h da u	PROVA	h da u	PROVA
2 6 $\times$	2 5 $\times$	3 5 $\times$	1 4 $\times$	4 2 $\times$	2 1 $\times$
2 5 =	2 6 =	1 4 =	3 5 =	2 1 =	4 2 =
1 3 0	1 5 0	1 4 0	7 0	4 2	4 2
5 2 0	5 0 0	3 5 0	4 2 0	8 4 0	8 4 0
6 5 0	6 5 0	4 9 0	4 9 0	8 8 2	8 8 2

●●● **4** Risolvi i problemi sul quaderno.

a) Mohammed ha 7 ciliegi, la sua vicina Paola ne ha il triplo.
Quante piante di ciliegie ha Paola? **21**
Se ogni pianta ha fatto 13 kg di ciliegie, quanti chili di ciliegie ha raccolto Paola? **273**

b) Amina ha 16 perline, Luisa ne ha il triplo di Amina e Susanna il quadruplo di Luisa.
Quante perline possiede Luisa? **48**
Quante perline possiede Susanna? **192**

LA DIVISIONE

- **1** Completa la definizione della divisione: scrivi le parole al posto giusto.

raggruppare • dividendo • divisore • quoziente • distribuire • quoto

La divisione serve per **raggruppare** o per **distribuire** in parti uguali. È l'operazione che permette di calcolare quante volte una quantità è contenuta in un'altra. I termini della divisione sono **dividendo**, **divisore**, e il risultato (quoto o quoziente). Il risultato si chiama **quoto** se la divisione ha resto 0 e **quoziente** se la divisione ha resto diverso da 0.

- **2** Colora in rosso il dividendo, in blu il divisore e in giallo il quoto. Poi risolvi.

$$\begin{array}{l} 12 : 2 = \boxed{6} \\ 15 : 3 = \boxed{5} \\ 27 : 9 = \boxed{3} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 63 : 7 = \boxed{9} \\ 42 : 6 = \boxed{7} \\ 36 : 6 = \boxed{6} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 45 : 5 = \boxed{9} \\ 63 : 9 = \boxed{7} \\ 72 : 8 = \boxed{9} \end{array}$$

- **3** Completa le tabelle.

: 5	
35	7
15	3
40	8
50	10
25	5

: 4	
36	9
40	10
24	6
12	3
8	2

: 2 : 3		
18	9	3
432	216	72
60	30	10
36	18	6
24	12	4



- **4** Scopri il divisore e completa.

:	8	32	24	64	40
8	1	4	3	8	5

:	36	30	42	18	6
6	6	5	7	3	1

:	40	35	15	10	25
5	8	7	3	2	5

:	21	70	14	35	42
7	3	10	2	5	6

●●○ **5** Indica la risposta corretta con una X.

Se il divisore è uguale al dividendo:

☐ è impossibile eseguire la divisione.

☒ il risultato è 1.

Se il divisore è 1:

☐ è impossibile eseguire a divisione.

☒ il risultato è il dividendo.

RICORDA

Per fare la **prova** della divisione si usa la **moltiplicazione**.
La divisione è l'**operazione inversa** della moltiplicazione.

Senza resto

$$36 : 6 = 6$$

Prova $\rightarrow 6 \times 6 = 36$

Con resto

$$35 : 6 = 5 \text{ resto } 5$$

Prova $\rightarrow (5 \times 6) + 5 = 35$

●●○ **6** Esegui le divisioni e fai la prova. Segui l'esempio.

$$15 : 3 = 5 \quad \text{Prova} \rightarrow 5 \times 3 = 15$$

$$32 : 4 = \underline{8} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{8} \times 4 = 32$$

$$56 : 8 = \underline{7} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{7} \times 8 = 56$$

$$42 : 2 = \underline{21} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{2} \times 21 = 42$$

$$56 : 7 = \underline{8} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{8} \times 7 = 56$$

$$24 : 6 = \underline{4} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{4} \times 6 = 24$$

$$18 : 6 = \underline{3} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{3} \times 6 = 18$$

$$63 : 7 = \underline{9} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{9} \times 7 = 63$$

$$17 : 1 = \underline{17} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{17} \times 1 = 17$$

$$28 : 4 = \underline{7} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{7} \times 4 = 28$$

$$81 : 9 = \underline{9} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{9} \times 9 = 81$$

$$21 : 3 = \underline{7} \quad \text{Prova} \rightarrow \underline{7} \times 3 = 21$$

●●○ **7** Calcola in riga le divisioni con il resto.

$$18 : 4 = \underline{4} \text{ r } \underline{2}$$

$$55 : 3 = \underline{17} \text{ r } \underline{4}$$

$$28 : 5 = \underline{5} \text{ r } \underline{3}$$

$$34 : 7 = \underline{4} \text{ r } \underline{6}$$

$$78 : 9 = \underline{8} \text{ r } \underline{6}$$

$$19 : 6 = \underline{3} \text{ r } \underline{1}$$

$$29 : 3 = \underline{9} \text{ r } \underline{2}$$

$$21 : 8 = \underline{2} \text{ r } \underline{5}$$

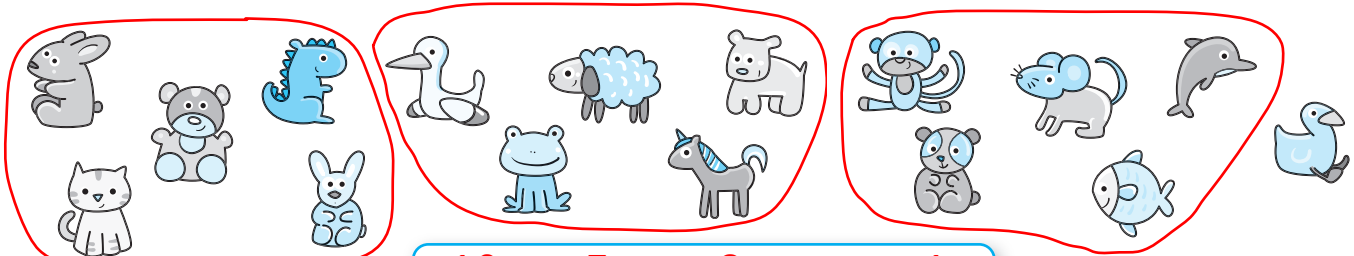
$$31 : 4 = \underline{7} \text{ r } \underline{3}$$

$$45 : 6 = \underline{7} \text{ r } \underline{3}$$

$$56 : 5 = \underline{11} \text{ r } \underline{1}$$

$$20 : 3 = \underline{6} \text{ r } \underline{2}$$

●●○ **8** Laura dispone 16 peluche in contenitori da 5. Raggruppa e calcola.

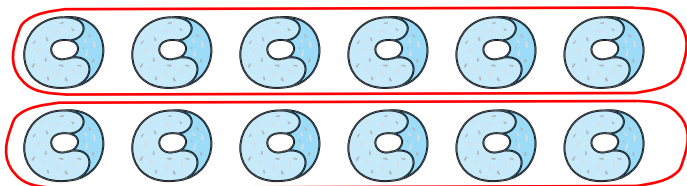


$$\underline{16} : \underline{5} = \underline{3} \text{ resto } \underline{1}$$

PROPRIETÀ (DIVISIONE)

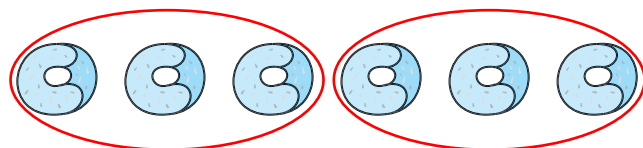
●○○ **1** Leggi, rifletti e completa seguendo le indicazioni.

a) Mario ha preparato 12 biscotti e decide di formare dei gruppi da 6 per regalarli. Quanti gruppi può formare? Dividi nel disegno e scrivi.



...2... gruppi

b) Mario prepara altri 6 biscotti e ora vuole formare dei gruppi da 3. Quanti gruppi può formare? Dividi nel disegno e scrivi.



...2... gruppi

c) Applica ora la **proprietà invariantiva**: dividendo per lo stesso numero diverso da 0 il dividendo e il divisore, il risultato della divisione non cambia. Scrivi i numeri che mancano.

$$\begin{array}{r} 12 : 6 = \dots 2 \dots \\ : 2 \downarrow \quad \downarrow : 2 \\ 6 : 3 = \dots 2 \dots \end{array}$$

●○○ **2** Applica la proprietà invariantiva e completa.

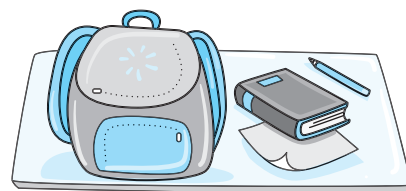
$$\begin{array}{r} 60 : 10 = \dots 6 \dots \\ : 2 \downarrow \quad \downarrow : 2 \\ 30 : 5 = \dots 6 \dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 60 : 12 = \dots 5 \dots \\ : 6 \downarrow \quad \downarrow : 6 \\ 10 : 2 = \dots 5 \dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 54 : 18 = \dots 3 \dots \\ : 9 \downarrow \quad \downarrow : 9 \\ 6 : 2 = \dots 3 \dots \end{array}$$

●●○ **3** Applica la proprietà invariantiva in riga; osserva i numeri già inseriti.

$$\begin{array}{l} 64 : 8 = (64 : 4) : (8 : 4) = 16 : 2 = \dots 8 \dots \\ 81 : 9 = (\dots 81 \dots : \dots 3 \dots) : (\dots 9 \dots : \dots 3 \dots) = 27 : 3 = \dots 9 \dots \\ 42 : 6 = (\dots 42 \dots : 3) : (\dots 6 \dots : \dots 3 \dots) = 14 : 2 = \dots 7 \dots \end{array}$$



●●● **4** Indica con una X se le seguenti uguaglianze sono vere (V) o false (F).

$$24 : 12 = 12 : 6 \quad \boxed{X} \quad \boxed{F}$$

$$33 : 11 = 3 : 1 \quad \boxed{X} \quad \boxed{F}$$

$$60 : 5 = 30 : 5 \quad \boxed{V} \quad \boxed{X}$$

$$36 : 6 = 12 : 3 \quad \boxed{V} \quad \boxed{X}$$

$$48 : 24 = 6 : 3 \quad \boxed{X} \quad \boxed{F}$$

$$75 : 15 = 7 : 5 \quad \boxed{V} \quad \boxed{X}$$

$$20 : 4 = 40 : 2 \quad \boxed{V} \quad \boxed{X}$$

$$42 : 14 = 21 : 7 \quad \boxed{X} \quad \boxed{F}$$

$$96 : 12 = 24 : 3 \quad \boxed{X} \quad \boxed{F}$$

●○○ **5** Applica la proprietà invariantiva e completa.

$$\begin{array}{l} 15 : 5 = \underline{3} \\ \times 2 \downarrow \quad \downarrow \times 2 \\ 30 : 10 = \underline{3} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 40 : 5 = \underline{8} \\ \times 2 \downarrow \quad \downarrow \times 2 \\ 80 : 10 = \underline{8} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 12 : 3 = \underline{4} \\ \times 2 \downarrow \quad \downarrow \times 2 \\ \underline{24} : \underline{6} = \underline{4} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 30 : 3 = \underline{10} \\ : 3 \downarrow \quad \downarrow : 3 \\ \underline{10} : \underline{1} = \underline{10} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 24 : 6 = \underline{4} \\ \times 5 \downarrow \quad \downarrow \times 5 \\ \underline{120} : \underline{30} = \underline{4} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 28 : 4 = \underline{7} \\ \times 5 \downarrow \quad \downarrow \times 5 \\ \underline{140} : \underline{20} = \underline{7} \end{array}$$

●●○ **6** Applica la proprietà invariantiva in riga; osserva i numeri già inseriti.

$$35 : 5 = (\underline{35} \times \underline{2}) : (\underline{5} \times \underline{2}) = \underline{70} : 10 = \underline{7}$$

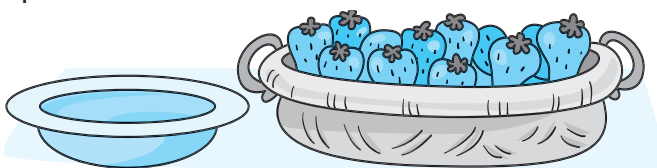
$$18 : 3 = (\underline{18} \times 2) : (\underline{3} \times \underline{2}) = \underline{36} : \underline{6} = \underline{6}$$

$$56 : 8 = (\underline{56} : \underline{4}) : (\underline{8} : \underline{4}) = \underline{14} : \underline{2} = \underline{7}$$

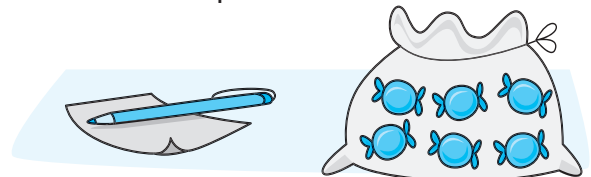
$$45 : 9 = (\underline{45} : \underline{3}) : (\underline{9} : \underline{3}) = \underline{15} : \underline{3} = \underline{5}$$

●●○ **7** Risolvi i problemi sul quaderno.

- a) Giulia ha raccolto 25 fragole e vuole darle a 5 amiche. Dispone le fragole in modo che in ogni piattino ce ne sia lo stesso numero. Quante fragole metterà in ogni piattino? **5**



- b) Nonna Pina ha comprato 48 caramelle per preparare dei sacchetti da regalare alle nipotine. In ogni sacchetto mette 6 caramelle. Quante sono le nipotine? **8**



●●● **8** Rifletti sulle situazioni e completa le operazioni.

Omar ha 33 fumetti e li vuole dividere in parti uguali con Cecilia e Fabio. Quanti fumetti riceverà ognuno?

$$\rightarrow 33 : 3 = \underline{11}$$

Lucia ha 24 fumetti e ne presta la metà a Ivan. Quanti fumetti riceve Ivan?

$$\rightarrow 24 : 2 = \underline{12}$$

Fabio ha il triplo dei fumetti di Lucia e ne presta la metà a Paola. Quanti fumetti riceve Paola?

$$\rightarrow \underline{24} \times 3 = \underline{72}$$

$$\rightarrow \underline{72} : 2 = \underline{36}$$

DIVIDERE PER 10, 100, 1000

RICORDA

Osserva che cosa succede se dividi un numero per **10, 100, 1000**: si tolgono alla sua destra tanti zeri quanti quelli che si trovano in 10, 100, 1000.

k	h	da	u
5	0	0	0
	5	0	0
		5	0
			5

$\downarrow$: 10
 $\downarrow$: 100
 $\downarrow$: 1000

●●○ 1 Completa le tabelle.

: ↗	10
30	3
80	8
770	77
520	52
300	30
1240	124
2300	230
3100	310

: ↗	100
900	9
800	8
7700	77
5200	52
300	3
1200	12
2300	23
3100	31

: ↗	1000
2000	2
8000	8
4000	4
5000	5
7000	7
6000	6
1000	1
3000	3



●●○ 2 Esegui le divisioni in riga.

$$800 : 10 = \underline{80}$$

$$640 : 10 = \underline{64}$$

$$1500 : 100 = \underline{15}$$

$$7500 : 100 = \underline{75}$$

$$7500 : 10 = \underline{750}$$

$$8000 : 2000 = \underline{4}$$

●●○ 3 Completa con il numero mancante.

$$600 : \underline{100} = 6$$

$$250 : \underline{10} = 25$$

$$1000 : \underline{1000} = 1$$

$$8500 : \underline{100} = 85$$

$$3100 : \underline{10} = 310$$

$$4000 : \underline{1000} = 4$$

$$860 : \underline{10} = 86$$

$$700 : \underline{10} = 70$$

$$500 : \underline{100} = 5$$

$$3000 : \underline{100} = 30$$

$$9000 : \underline{1000} = 9$$

$$7000 : \underline{1000} = 7$$

$$\underline{2200} : 100 = 22$$

$$\underline{3300} : 10 = 330$$

$$\underline{4000} : 10 = 400$$

$$\underline{6000} : 1000 = 6$$

$$\underline{1000} : 100 = 10$$

$$\underline{4000} : 1000 = 4$$

STRATEGIE DI CALCOLO

●●○ **1** Leggi e impara le regole utili per calcolare a mente!

a) Scopri i dati nascosti
dei problemi.

La **metà** (: 2)

La **terza parte** (: 3)

La **quarta parte** (: 4)

La **quinta parte** (: 5)

b) Cerca di ottenere
sempre 10 o 100 al divisore,
così il calcolo sarà
più semplice.

$$\begin{array}{r} 40 : 5 = \\ \times 2 \quad \downarrow \quad \downarrow \quad \times 2 \\ 80 : 10 = 8 \end{array}$$

c) Quando il divisore è a due cifre,
scopri se puoi dividere dividendo
e divisore per lo stesso numero:
è la proprietà invariantiva.

$$\begin{array}{r} 72 : 18 = \\ : 6 \quad \downarrow \quad \downarrow \quad : 6 \\ 12 : 3 = 4 \end{array}$$

●●○ **2** Esegui i seguenti calcoli e rispondi. Usa le diverse strategie.

La **metà** di 50 = 50 : 2 = 25

La **terza** parte di 60 = 60 : 3 = 20

La **quarta** parte di 80 = 80 : 4 = 20

La **quinta** parte di 100 = 100 : 5 = 20

$75 : 5 = (75 \times 2) : (5 \times 2) = \underline{150} : \underline{10} = \underline{15}$

$150 : 25 = (\underline{150} \times 4) : (\underline{25 \times 4}) = \underline{600} : \underline{100} = \underline{6}$



●●● **3** Indica con una X se le seguenti uguaglianze sono vere (V) o false (F).

$50 : 8 = 5 \text{ resto } 10$ ☐ V ☒ F

$56 : 7 = 7 \text{ resto } 7$ ☐ V ☒ F

$75 : 9 = 8 \text{ resto } 3$ ☒ V ☐ F

$50 : 6 = 8 \text{ resto } 2$ ☒ V ☐ F

$64 : 16 = 8 : 2$ ☒ V ☐ F

$48 : 12 = 24 : 8$ ☐ V ☒ F

$90 : 18 = 10 : 2$ ☒ V ☐ F

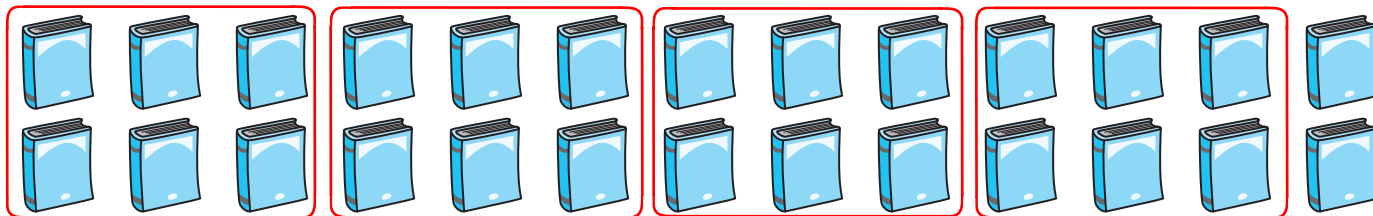
$48 : 24 = 6 : 3$ ☒ V ☐ F

CON IL RESTO

•○○ **1** Leggi, raggruppa e calcola, come nell'esempio.

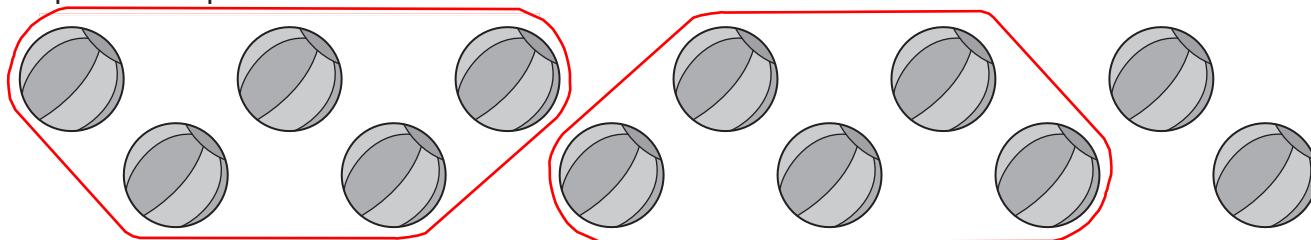
Laura deve traslocare e raccoglie le sue cose dentro diversi contenitori.

Dispone 26 libri in contenitori da 6.



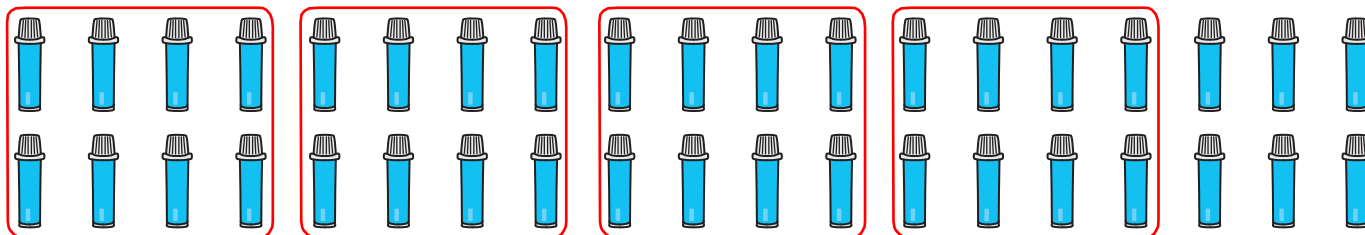
$$26 : 6 = 4 \text{ resto } 2$$

Dispone 12 palline in contenitori da 5.



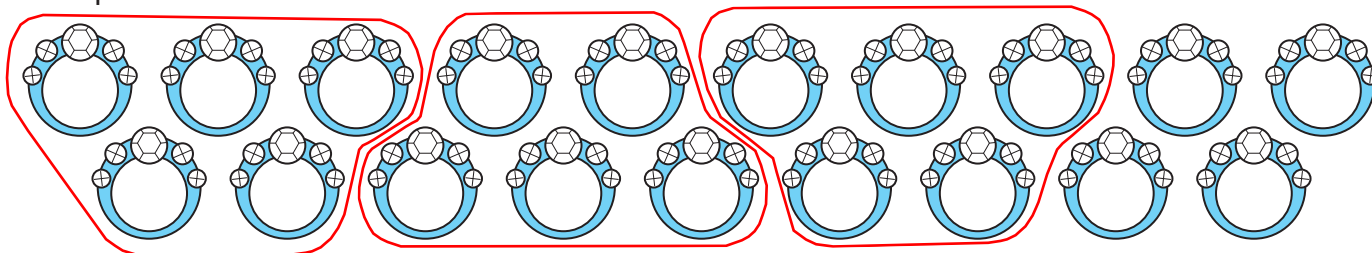
$$12 : 5 = 2 \text{ resto } 2$$

Dispone 38 pennarelli in contenitori da 8.



$$38 : 8 = 4 \text{ resto } 6$$

Dispone 19 anelli in contenitori da 5.



$$19 : 5 = 3 \text{ resto } 4$$

DIVISIONI

●●● 1 Osserva gli esempi ed esegui le divisioni.

con il resto intermedio

$\begin{array}{r} 72 \overline{) 3} \\ 1224 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 65 \overline{) 5} \\ 1513 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 84 \overline{) 7} \\ 1412 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 96 \overline{) 8} \\ 1612 \\ \hline 0 \end{array}$
$\begin{array}{r} 486 \overline{) 9} \\ 3654 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 216 \overline{) 8} \\ 5627 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 356 \overline{) 4} \\ 3689 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 432 \overline{) 6} \\ 1272 \\ \hline 0 \end{array}$
$\begin{array}{r} 1234 \overline{) 2} \\ 03617 \\ \hline 14 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 1728 \overline{) 4} \\ 12432 \\ \hline 08 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 605 \overline{) 5} \\ 10121 \\ \hline 05 \\ \hline 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 4059 \overline{) 9} \\ 45451 \\ \hline 09 \\ \hline 0 \end{array}$

con il resto finale

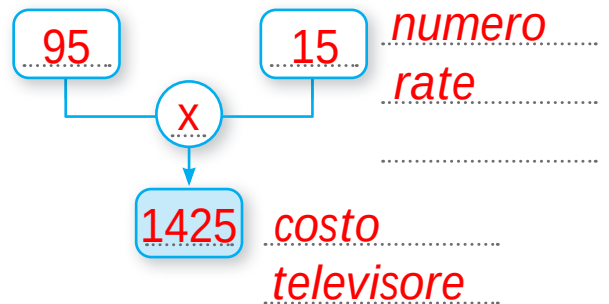
$\begin{array}{r} 298 \overline{) 3} \\ 2899 \\ \hline 1 \end{array}$	$\begin{array}{r} 148 \overline{) 7} \\ 0821 \\ \hline 1 \end{array}$	$\begin{array}{r} 199 \overline{) 6} \\ 1933 \\ \hline 1 \end{array}$	$\begin{array}{r} 914 \overline{) 8} \\ 11114 \\ \hline 342 \end{array}$
$\begin{array}{r} 2649 \overline{) 8} \\ 24331 \\ \hline 09 \\ \hline 1 \end{array}$	$\begin{array}{r} 1658 \overline{) 5} \\ 15331 \\ \hline 08 \\ \hline 3 \end{array}$	$\begin{array}{r} 3876 \overline{) 9} \\ 27430 \\ \hline 06 \\ \hline 6 \end{array}$	

PROBLEMI

●○○ **1** Leggi i problemi, rappresenta nel diagramma indicando i dati e risolvi.

- a) Un televisore viene pagato con 15 rate da 95 € ciascuna. Quanto costa il televisore?

Ammontare
di una
rata



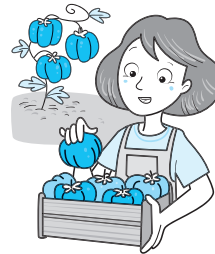
- b)** Si vogliono confezionare 270 ovetti di cioccolata in sacchetti che ne contengono una decina ciascuno. Quanti sacchetti si possono preparare?

*numero
ovetti*



●●○ **2** Risolvi con l'operazione adatta in riga e, se necessario, anche in colonna.

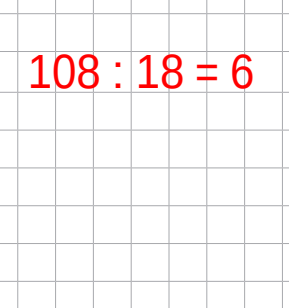
- a) La zia Carla ha piantato 18 piantine di pomodoro. Ognuna ha fatto 27 pomodori. Quanti pomodori ha raccolto la zia?

[illegible]

Operazione: $18 \times 27 = 486$

Risposta: La zia ha raccolto 486 pomodori.

- b)** Luca ha fatto l'abbonamento alla piscina. Può entrare per 18 volte avendo pagato 108 €. Quanti euro spende ogni volta?



108 : 18 = 6

Operazione: $108 : 18 = 6$

Risposta: Luca spende 6 euro ogni volta.

PROVA VALUTAZIONE 4

●○○ 1 Calcola in colonna e fai la prova.

$\begin{array}{r} 288 \\ \times 3 \\ \hline 1896 \\ 0 \end{array}$	PROVA $\begin{array}{r} 96 \\ \times 3 \\ \hline 288 \end{array}$	$\begin{array}{r} 726 \\ \times 4 \\ \hline 3206 \end{array}$	PROVA $\begin{array}{r} 181 \\ \times 4 \\ \hline 724 \\ + 2 \\ \hline 726 \end{array}$
--	--	---	--

●○○ 2 Applica la proprietà invariantiva.

$32 : 4 = 8$ $\begin{array}{l} :4 \downarrow \\ 8 : 1 = 8 \end{array}$	$35 : 5 = 7$ $\begin{array}{l} \times 2 \downarrow \\ 70 : 10 = 7 \end{array}$
$64 : 8 = 8$ $\begin{array}{l} :8 \downarrow \\ 8 : 1 = 8 \end{array}$	$48 : 6 = 8$ $\begin{array}{l} :2 \downarrow \\ 24 : 3 = 8 \end{array}$

●●○ 3 Esegui in riga.

$$\begin{array}{l} 24 : 2 = 12 \\ 64 : 8 = 8 \\ 36 : 6 = 6 \\ 45 : 5 = 9 \\ 81 : 9 = 9 \\ 49 : 7 = 7 \end{array}$$

●●○ 4 Completa.

$2300 \begin{array}{l} :10 \rightarrow 230 \\ :100 \rightarrow 23 \end{array}$	$2000 \begin{array}{l} :100 \rightarrow 20 \\ :1000 \rightarrow 2 \end{array}$	$1900 \begin{array}{l} :100 \rightarrow 19 \\ :10 \rightarrow 190 \end{array}$
$900 \begin{array}{l} :10 \rightarrow 90 \\ :100 \rightarrow 9 \end{array}$	$8000 \begin{array}{l} :100 \rightarrow 80 \\ :1000 \rightarrow 8 \end{array}$	$2800 \begin{array}{l} :10 \rightarrow 280 \\ :100 \rightarrow 28 \end{array}$



●●● 5 Risolvi i problemi e scrivi le risposte.

a) Il papà di Chen con la nuova auto ha percorso 660 chilometri in 6 ore. Quanti chilometri ha percorso in media in un'ora?

Operazione: $660 : 6 = 110$

Risposta: Ha percorso 110 km in media in un'ora.

b) La bagnina sistema sulla spiaggia 112 ombrelloni ordinati in 8 file. Quanti ombrelloni mette in ogni fila?

Operazione: $112 : 8 = 14$

Risposta: In ogni fila mette 14 ombrelloni.

DATI INUTILI E MANCANTI

- **1** Leggi con attenzione il testo e sottolinea in rosso il dato inutile. Poi risolvi.

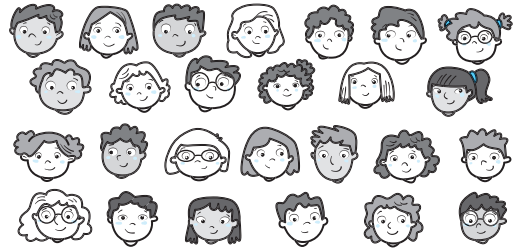
a) Nella classe di Ilaria ci sono 14 femmine e 12 maschi. Tra le femmine ci sono 5 bambine con i capelli biondi. Quanti sono in tutto gli alunni in quella classe?

Operazione: $14 + 12 = 26$

Risposta: Gli alunni sono in tutto 26.

RICORDA

I **dati superflui** o **inutili** sono le informazioni che non servono per risolvere il problema.



b) Alla festa di compleanno di Amina sono stati invitati 8 compagni e compagne di scuola, 3 cuginetti e 2 nonni. Quanti bambini sono stati invitati alla festa?

Operazione: $8 + 3 = 11$

Risposta: Sono stati invitati 11 bambini.

- **2** Risolvi dopo aver sottolineato i dati superflui o inutili.

Vittoria vuole comprare un gioco che costa 122 €. Nel salvadanaio ha 50 € e la nonna gli regala altri 24 €. Quanti euro ha a disposizione Vittoria?

Operazione: $50 + 24 = 74$

Risposta: Vittoria ha 74 euro.

- **3** Risolvi sul quaderno dopo aver aggiunto il dato mancante.

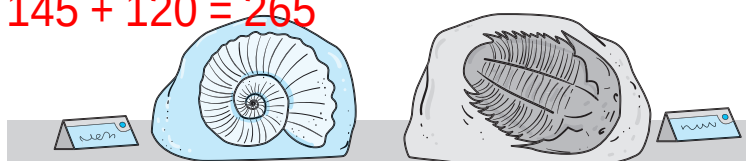
In una bacheca del Museo Archeologico sono esposti 145 fossili di ammoniti e dei trilobiti. Quanti sono tutti i fossili esposti?

$145 + 120 = 265$

120

RICORDA

I **dati mancanti** sono le informazioni che non si trovano nel testo ma che servono per risolvere il problema.



DATI NASCOSTI

RICORDA

I **dati nascosti** sono le informazioni scritte in parole. Quindi sono una parte che va trasformata in numero. Le parole come *settimana*, *doppio*, *triplo*, *dozzina*, *decina*, *minuto*, *ora*, *secolo*, *trimestre* hanno un significato numerico e si comportano come dati nascosti.

●○○ **1** Leggi, scopri il dato nascosto e risolvi.

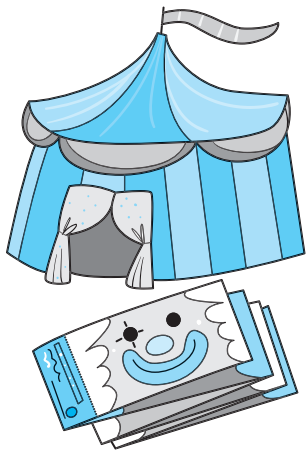
- a) La mamma lavora tutti i giorni della settimana tranne la domenica. Lavorando 6 ore per ciascun giorno, quante ore settimanali svolge la mamma?



Dato nascosto: giorni lavorativi $\rightarrow 7 - \underline{1} = \underline{6}$

Operazione: $6 \times 6 = 36$

Risposta: La mamma svolge 36 ore settimanali.



- b) Al circo giovedì e venerdì sono stati venduti 70 biglietti, mentre sabato e domenica ne sono stati venduti complessivamente il triplo. Quanti biglietti in tutto sono stati venduti?

Dato nascosto: il triplo di 70 $\rightarrow 70 \times \underline{3} = \underline{210}$

Operazione: $70 + 70 + 210 = 350$

Risposta: Sono stati venduti 350 biglietti.

- c) Un gommista a fine giornata ha cambiato tutte le ruote di 14 automobili. Quante ruote ha cambiato in tutto?



Dato nascosto: ruote di un'automobile $\rightarrow \underline{4}$

Operazione: $14 \times 4 = 56$

Risposta: Ha cambiato 56 ruote.

DOMANDE NASCOSTE

RICORDA

A volte il problema contiene una **domanda nascosta**, a cui bisogna rispondere per trovare il dato necessario alla risoluzione.

●●○ **1** Leggi con attenzione il testo e poi completa.

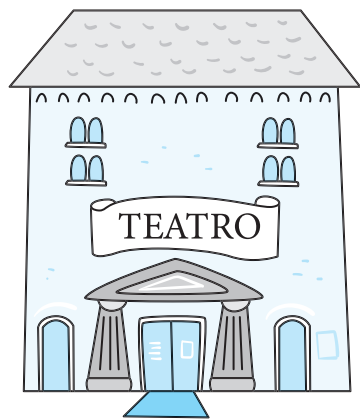
- a) Un pasticciere ha usato 85 uova per preparare alcune torte. Per ogni torta ha adoperato 5 uova. Alla fine della giornata gli sono rimaste 4 torte. Quante torte ha venduto?

Domanda nascosta: Quante torte ha preparato?

Prima operazione: $85 : 5 = 17$

Seconda operazione: $17 - 4 = 13$

Risposta: Il pasticciere ha venduto 13 torte.



- b) In un teatro ci sono 135 persone in platea e 223 in galleria. Di queste persone, 103 sono bambini. Quanti sono gli adulti?

Domanda nascosta: Quante sono le persone in totale?

Prima operazione: $135 + 223 = 358$

Seconda operazione: $358 - 103 = 255$

Risposta: Gli adulti sono 255.

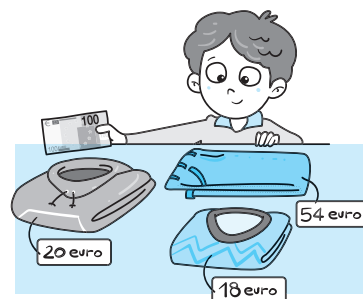
- c) In un negozio di abbigliamento Leo compra una felpa a 20 €, un paio di jeans a 54 € e una maglietta a 18 €. Paga con una banconota da 100 €. Quanto riceve di resto?

Domanda nascosta: Quanto ha speso Leo?

Prima operazione: $20 + 54 + 18 = € 92$

Seconda operazione: $€ 100 - € 92 = € 8$

Risposta: Leo riceve € 8 di resto.



PROVA VALUTAZIONE 5

●○○ 1 Risolvi il problema.

L'insegnante ha assegnato come compiti a bambini e bambine della classe 10 operazioni e 2 problemi. Quanti esercizi deve fare ognuno?

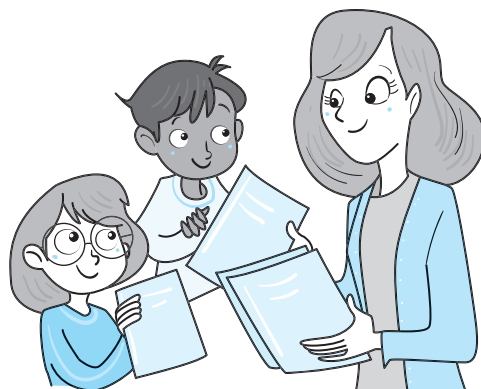
Operazione: $10 + 2 = 12$

Risposta: Gli esercizi sono 12.

Se in tutti gli alunni sono 24, quanti esercizi deve correggere l'insegnante?

Operazione: $24 \times 12 = 288$

Risposta: L'insegnante deve correggere 288 esercizi.



●○○ 2 Leggi con attenzione il testo e sottolinea in rosso il dato inutile. Poi risolvi.

Gabriella ha in tutto 107 figurine. Se 35 di queste le sono state regalate 2 mesi fa, quante figurine ha comprato Gabriella?

Operazione: $107 - 35 = 72$

Risposta: Gabriella ha comprato 72 figurine.



●●○ 3 Aggiungi il dato mancante e risolvi il problema.

All'inizio dell'anno scolastico la madre di Jasmine ha comprato 24 quaderni a quadretti e alcuni a righe. Quanti quaderni ha comprato in tutto?

Dato mancante: 16 quaderni a righe

Operazione: $24 + 16 = 40$

Risposta: La mamma ha comprato 40 quaderni.

●●○ 4 Scopri il dato nascosto e risolvi.

In un prato ci sono 32 coniglietti. Quante zampe hanno in tutto?

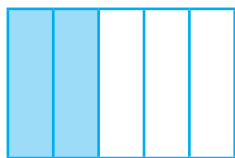
Dato nascosto: numero di zampe di un coniglietto = 4

Operazione: $32 \times 4 = 128$

Risposta: Hanno in tutto 128 zampe.

FRAZIONI

RICORDA



numeratore: indica quante parti vengono considerate
 $\frac{2}{5}$
linea di frazione: vuol dire "diviso"
denominatore: indica in quante parti uguali è stato diviso l'intero

Frazionare significa dividere un intero in parti uguali.
 La frazione scritta sopra si legge "due quinti".

●○○ **1** Indica con una X le figure che sono state frazionate.



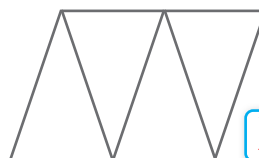
X



X



□



X

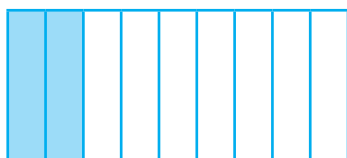


□

●○○ **2** Osserva le figure e completa l'esercizio.

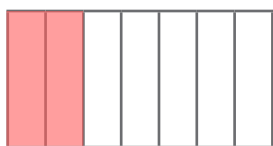
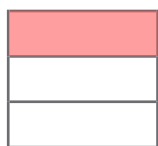
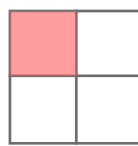
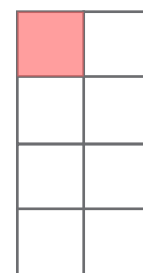
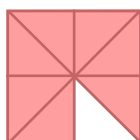
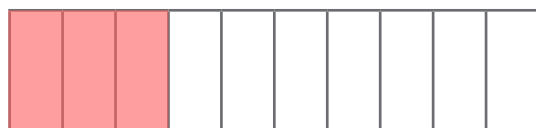


Questo intero è stato diviso in**7**..... parti uguali.
 Le parti colorate sono**3**..... La frazione è $\frac{3}{7}$.



Questo intero è stato diviso in**9**..... parti uguali.
 Le parti colorate sono**2**..... La frazione è $\frac{2}{9}$.

●●○ **3** Colora la parte indicata dalla frazione.

 $\frac{2}{7}$  $\frac{1}{3}$  $\frac{1}{4}$  $\frac{1}{8}$  $\frac{7}{8}$  $\frac{3}{10}$

L'UNITÀ FRAZIONARIA

RICORDA

Le frazioni con 1 al numeratore si chiamano **unità frazionarie** e rappresentano ciascuna delle parti in cui è stato diviso un intero.

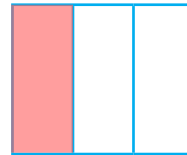
$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{5}$
---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

- **1** In ogni figura colora una parte e indica l'unità frazionaria corrispondente con le parole e con i numeri, come nell'esempio.



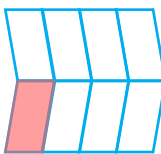
un quarto

$$\frac{1}{4}$$



un terzo

$$\frac{1}{3}$$



un ottavo

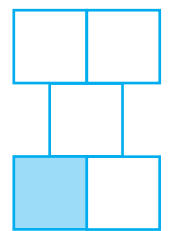
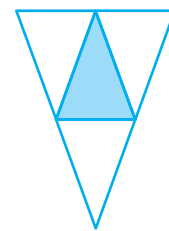
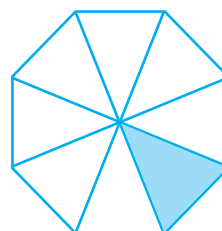
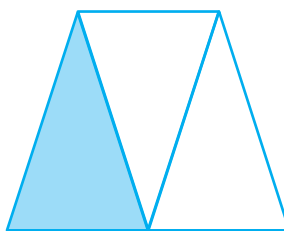
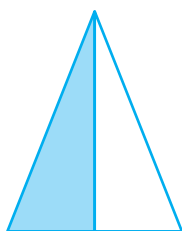
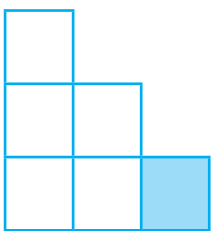
$$\frac{1}{8}$$



un quinto

$$\frac{1}{5}$$

- **2** Collega ogni figura all'unità frazionaria corrispondente.



$$\frac{1}{2}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{6}$$

$$\frac{1}{3}$$

$$\frac{1}{8}$$

$$\frac{1}{5}$$

- **3** Cerchia soltanto le unità frazionarie.

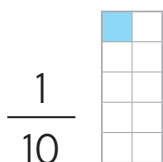
$\frac{3}{5}$	$\frac{5}{7}$	$\frac{1}{100}$	$\frac{1}{11}$	$\frac{8}{15}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{20}$	$\frac{9}{26}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{6}{10}$	$\frac{8}{14}$	$\frac{4}{9}$
---------------	---------------	-----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------	---------------	----------------	----------------	---------------

FRAZIONI DECIMALI

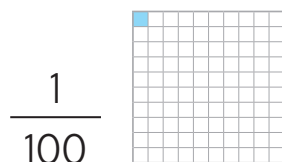
RICORDA

Le **frazioni decimali** hanno come denominatore **10, 100, 1000**.

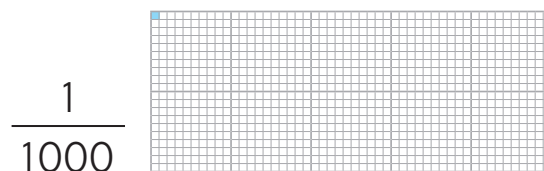
1 Osserva e completa.



L'intero è stato frazionato in 10 parti. È stata colorata 1 parte su 10, cioè $\frac{1}{10}$, un decimo.

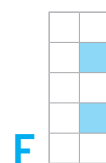
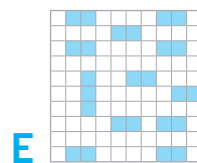
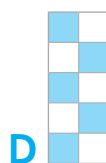
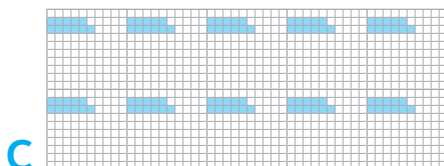
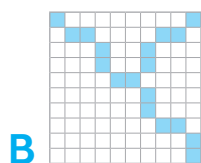
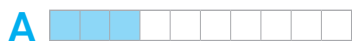


L'intero è stato frazionato in 100 parti. È stata colorata 1 parte su 100, cioè $\frac{1}{100}$, un centesimo.



L'intero è stato frazionato in 1000 parti. È stata colorata 1 parte su 1000, cioè $\frac{1}{1000}$, un millesimo.

2 Osserva i disegni e completa la tabella.



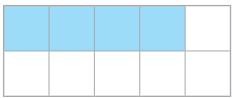
	A	B	C	D	E	F
frazione parti colorate	$\frac{3}{10}$	$\frac{18}{100}$	$\frac{110}{1000}$	$\frac{5}{10}$	$\frac{25}{100}$	$\frac{2}{10}$
frazione parti non colorate	$\frac{7}{10}$	$\frac{82}{100}$	$\frac{890}{1000}$	$\frac{5}{10}$	$\frac{75}{100}$	$\frac{8}{10}$

3 Cerchia le frazioni decimali.

$\frac{1}{9}$ $\frac{10}{90}$ $\frac{13}{10}$ $\frac{16}{30}$ $\frac{8}{1000}$ $\frac{112}{100}$ $\frac{115}{150}$ $\frac{24}{100}$ $\frac{50}{100}$ $\frac{9}{900}$

NUMERI DECIMALI

●○○ **1** Leggi, osserva e completa.



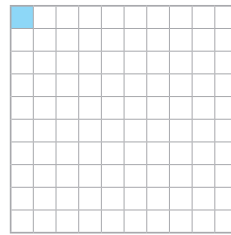
In parole: quattro decimi

In frazione: $\frac{4}{10}$

Numero decimale:

unità u	decimi d
0	4

RICORDA

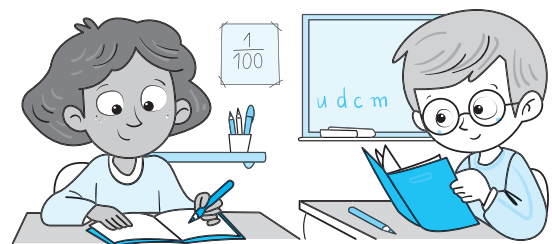
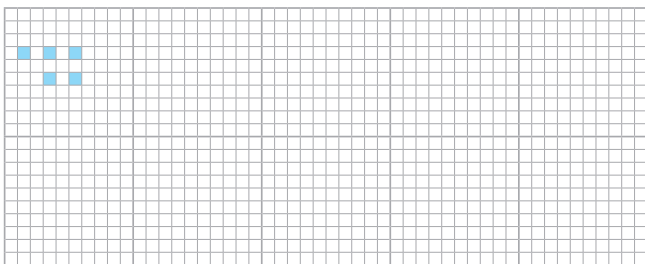


Le **frazioni decimali** si possono scrivere sotto forma di **numeri decimali**, cioè con la virgola.

un centesimo (in parole)

$\frac{1}{100}$ (in frazione)

unità u	decimi d	centesimi c
0	0	1



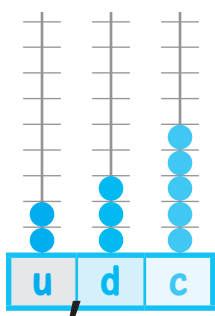
Numero decimale:

In parole: cinque millesimi

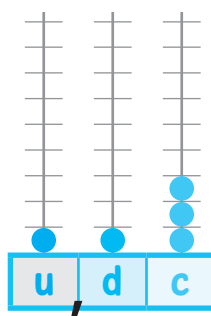
In frazione: $\frac{5}{1000}$

unità u	decimi d	centesimi c	millesimi m
0	0	0	5

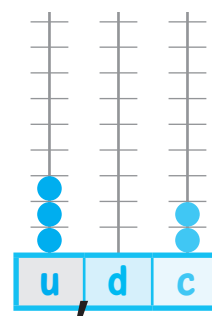
●●○ **2** Scrivi i numeri rappresentati sull'abaco, come nell'esempio.



2,35



1,13



3,02

●●● **3** Trasforma le frazioni decimali in numeri decimali, come nell'esempio.

$$\frac{5}{10} = 0,5$$

$$\frac{27}{10} = 2,7$$

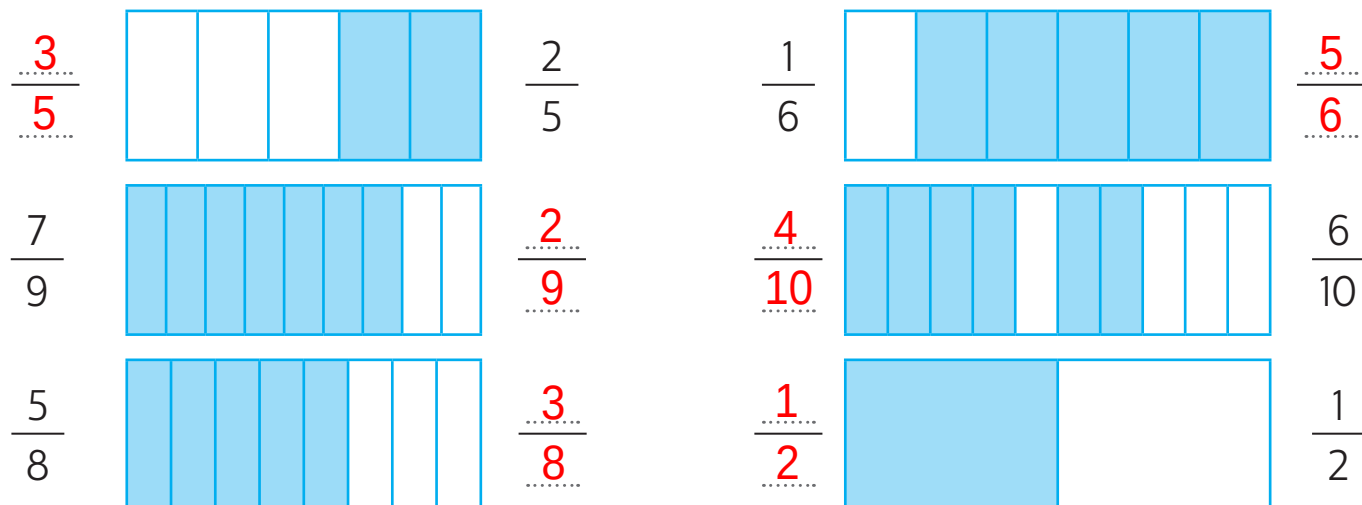
$$\frac{8}{10} = 0,8$$

$$\frac{15}{10} = 1,5$$

$$\frac{6}{10} = 0,6$$

PROVA VALUTAZIONE 6

●○○ 1 **Scrivi in frazione la parte necessaria per formare l'intero.**



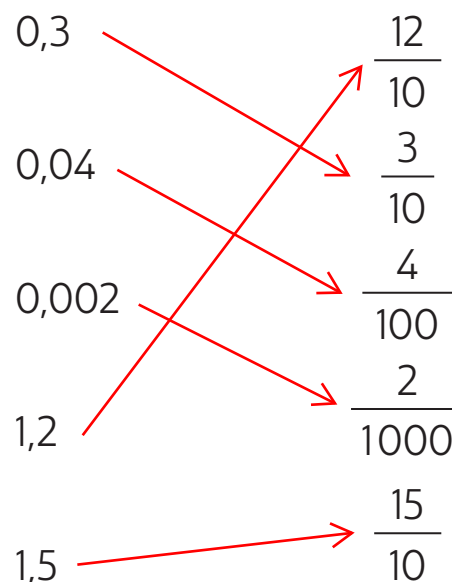
●●○ 2 **Leggi e scrivi le frazioni.**

tre quarti	→	$\frac{3}{4}$	undici tredicesimi	→	$\frac{11}{13}$
un sesto	→	$\frac{1}{6}$	quattordici tredicesimi	→	$\frac{14}{13}$
quattro settimi	→	$\frac{4}{7}$	sette ventesimi	→	$\frac{7}{20}$

●●○ 3 **Scrivi sotto forma di frazione decimale e di numero decimale.**

6 centesimi	→	$\frac{6}{100}$	→	<table><tr><td>u</td><td>d</td><td>c</td><td>m</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>6</td><td></td></tr></table>	u	d	c	m	0	0	6	
u	d	c	m									
0	0	6										
3 decimi	→	$\frac{3}{10}$	→	<table><tr><td>u</td><td>d</td><td>c</td><td>m</td></tr><tr><td>0</td><td>3</td><td></td><td></td></tr></table>	u	d	c	m	0	3		
u	d	c	m									
0	3											
11 millesimi	→	$\frac{11}{1000}$	→	<table><tr><td>u</td><td>d</td><td>c</td><td>m</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	u	d	c	m	0	0	1	1
u	d	c	m									
0	0	1	1									
4 centesimi	→	$\frac{4}{100}$	→	<table><tr><td>u</td><td>d</td><td>c</td><td>m</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>4</td><td></td></tr></table>	u	d	c	m	0	0	4	
u	d	c	m									
0	0	4										

●●● 4 **Collega ogni numero decimale alla frazione decimale corrispondente.**



LUNGHEZZA

●○○ **1** Completa la tabella delle misure di lunghezza.

multipli			unità	sottomultipli		
km	hm	dam	m	dm	cm	mm
chilometro	ettometro	decametro	metro	decimetro	centimetro	millimetro
1000 m	100 m	10 m	1 m	0,1 m	0,01 m	0,001

●●○ **2** Segna vero (V) o falso (F).

1 metro è formato da 100 cm. ☒ F

1 metro è formato da 10 cm. ☐ ☒

1 metro è formato da 1000 mm. ☒ F

1 metro è formato da 100 dm. ☐ ☒

●●○ **3** Rifletti e rispondi.

• Quanti cm ci sono in 1 dm?
10

• Quanti mm ci sono in 1 cm?
10

• Quanti mm ci sono in 1 dm?
100

●●○ **4** Scomponi i numeri e riscrivili nella tabella, come nell'esempio.

42 cm → 4 dm; 2 cm
18 m → 1 dam; 8 m
37 hm → 3 km; 7 hm
204 dam → 2 km; 0 hm; 4 dam
327 mm → 3 dm; 2 cm; 7 mm

km	hm	dam	m	dm	cm	mm
				4	2	
		1	8			
3	7					
2	0	4				
				3	2	7

●●○ **5** Esegui le equivalenze in tabella.

km	hm	dam	m
3	30	300	3000
1	10	100	1000
2,5	25	250	2500
1,8	18	180	1800
0,5	5	50	500



m	dm	cm	mm
5	50	500	5000
4	40	400	4000
1,1	11	110	1100
0,6	6	60	600
2,8	28	280	2800

CAPACITÀ

●○○ **1** Completa la tabella delle misure di capacità.

multipli		unità	sottomultipli		
hℓ	daℓ	ℓ	dℓ	cl	mℓ
ettolitro	decalitro	litro	decilitro	centilitro	millilitro
100 ℓ	10 ℓ	1 ℓ	0,1 ℓ	0,01 l	0,001 l

●●○ **2** Collega ogni disegno alla misura corretta.



botte



bottiglia d'acqua



tazzina da caffè



vasca da bagno

50 mℓ

0,5 ℓ

225 dℓ

200 ℓ

●●○ **3** Esegui le equivalenze nelle tabelle.

× 10

ℓ	dℓ
13	130
40	400
20	200
300	3000

: 10

× 100

ℓ	cl
8	800
16	1600
2	200
13	1300

: 100

× 10 × 10

ℓ	dℓ	cl
6	60	600
9	90	900
1	10	100
11	110	1100

: 10 : 10

× 10

daℓ	ℓ
19	190
60	600
140	1400
900	9000

: 10

× 100

hℓ	ℓ
5	500
15	1500
3	300
14	1400

: 100

× 10 × 10

hℓ	daℓ	ℓ
6	60	600
22	220	2200
1	10	100
12	120	1200

: 10 : 10

PESO

•○○ **1** Completa la tabella delle misure di peso.

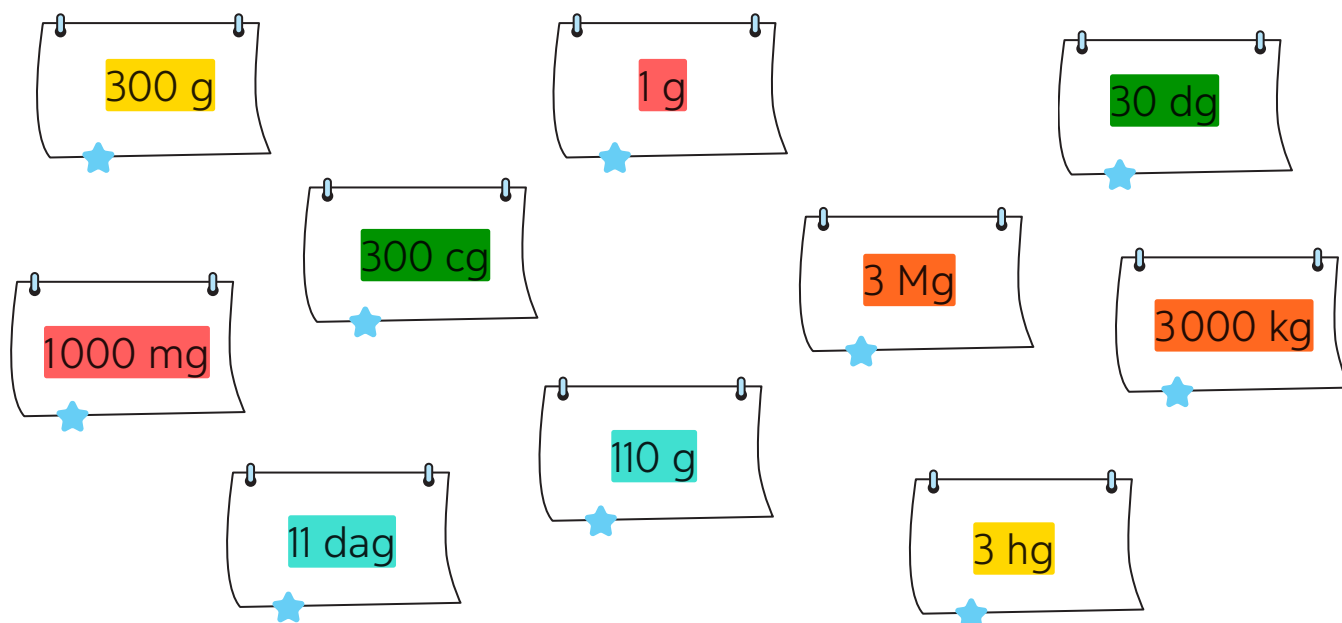
multipli		unità		sottomultipli		
Mg	/	/	kg	hg	dag	g
megagrammo	/	/	chilogrammo	ettogrammo	decagrammo	grammo
1000 kg	100 kg	10 kg	1 kg	0,1 kg	0,01 kg	0,001 kg

RICORDA

Nel caso di misure di grandezza molto piccole si usano il **grammo** e i suoi **sottomultipli**.

unità	sottomultipli		
g	dg	cg	mg
grammo	decigrammo	centigrammo	milligrammo
1 g	0,1 g	0,01 g	0,001 g

•○○ **2** Colora dello stesso colore le misure equivalenti.



•●○ **3** Completa le equivalenze. Aiutati con la tabella dell'esercizio 1.

$$1000 \text{ mg} = \underline{10} \text{ dg}$$

$$200 \text{ cg} = \underline{2} \text{ g}$$

$$66 \text{ kg} = \underline{660} \text{ hg}$$

$$10 \text{ g} = \underline{1000} \text{ cg}$$

$$4 \text{ kg} = \underline{4000} \text{ g}$$

$$5 \text{ Mg} = \underline{5000} \text{ kg}$$

$$20 \text{ kg} = \underline{2000} \text{ dag}$$

$$80 \text{ dg} = \underline{8} \text{ g}$$

$$800 \text{ g} = \underline{8} \text{ hg}$$

$$20 \text{ g} = \underline{2} \text{ dag}$$

$$7 \text{ hg} = \underline{700} \text{ g}$$

$$100 \text{ g} = \underline{1} \text{ hg}$$

PESO LORDO E PESO NETTO

RICORDA

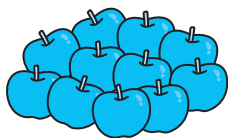
peso netto

+

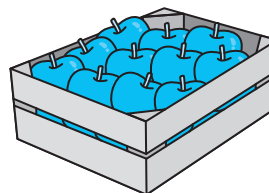
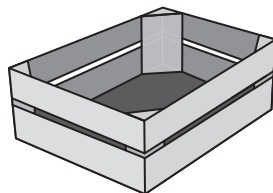
tara

=

peso lordo



PN



PL

●○○ 1 Completa con i segni + e -.

PL = PN + Tara

PN = PL - Tara

Tara = PL - PN



●○○ 2 Collega i disegni ai cartellini.



142 g
PN

8 g
tara

150 g
PL

●○○ 3 Completa il testo con i termini adatti.

- La tara è il peso del contenitore vuoto.
- Il peso lordo è il peso totale del contenitore e del contenuto.
- Il peso netto è il peso del solo prodotto.



●●○ 4 Completa la tabella.

peso lordo	peso netto	tara
11 kg	10 kg	1 kg
490 g	405 g	85 g
560 g	500 g	60 g
5 hg	4 hg	1 hg

●●○ 5 Risolvi sul quaderno.

- a) Le castagne raccolte da Enrico pesano 950 g e il cestino dove le mette pesa 135 g. Quanto pesa il cestino pieno? **1085 g**
- b) Una scatola di biscotti quando è piena pesa 480 g. Quanto pesa quando è vuota, se in totale i biscotti pesano 415 g? **65 g**

PROBLEMI

●○○ 1 Leggi il testo del problema, risolvi e rispondi.

Nonna Mirta percorre a piedi ogni giorno 600 metri per andare e tornare da casa dei nipoti. Quanti chilometri percorre dal lunedì al venerdì?

Risposta: Nonna Mirta percorre 3 km dal lunedì al venerdì.

Operazione:
 $600 \times 5 = 3000 \text{ m}$

Equivalenza:
 $3000 \text{ m} = \dots\dots 3 \dots\dots \text{ km}$



RICORDA

Per risolvere i problemi con le misure, le grandezze devono essere espresse con le stesse unità di misura!

ESEMPLI: $\ell + \ell \rightarrow \text{Sì}$

$\text{m} : \text{cm} \rightarrow \text{No}$

$\ell - \text{d}\ell \rightarrow \text{No}$

$\text{m} : \text{m} \rightarrow \text{Sì}$

●●○ 2 Leggi e risolvi il problema.

Lo zio prepara un passato di verdure con 400 g di carote, 500 g di patate, 20 dag di cipolle, 2 hg di zucchine e 1 hg di fagiolini. Quanti g di verdure usa in tutto?

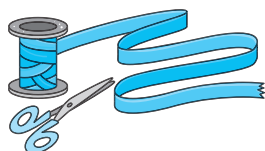
Equivalenze: $20 \text{ dag} = 200 \text{ g}$
 $2 \text{ hg} = 200 \text{ g}$ $1 \text{ hg} = 100 \text{ g}$

Operazione: $400 + 500 + 200 + 200 + 100 = 1400$

Risposta: La zia usa 1400 g di verdure.

●●● 3 Risolvi i problemi sul quaderno.

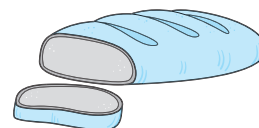
a) Tre sarti si dividono un nastro lungo 3570 mm in parti uguali. Quanti cm di nastro prende ognuna? **119**



b) Lo zio ha 3 ℓ di olio. In una settimana ne usa 180 cl. Quanti cl di olio rimangono? **120**



c) Se mangi ogni giorno 150 g di pane, quanti hg consumi in una settimana? **10,5**
 E in due? **21**



TEMPO

●○○ **1** Completa la tabella delle misure di tempo.

Multipli			Unità
d	h	min	s
giorno	ora	minuti	secondi
1 d = 24 h	1 h = 60 min	1 min = 60 s	1 s



●●○ **2** Indica se le equivalenze sono vere (V) o false (F), poi correggi sui puntini le frasi false.

1 giorno = 24 ore (1 d = 24 h) ☒ F

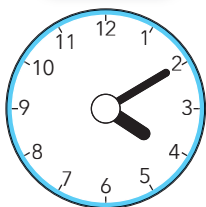
1 minuto = 60 secondi (1 min = 60 s) ☒ F

1 ora = 60 secondi (1 h = 60 s) ☐ ☒ **1 ora = 3600 secondi**

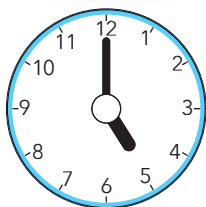
1 quarto d'ora = 20 minuti ☐ ☒ **1 quarto d'ora = 15 minuti**

●●○ **3** Osserva, leggi e completa.

inizio

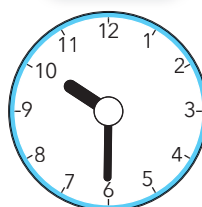


fine

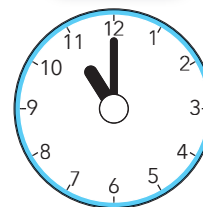


Giulia si è allenata in palestra per **50** minuti.

inizio



fine



Gli alunni hanno fatto un intervallo lungo **30 minuti**.

●●● **4** Osserva le situazioni e completa.



A che ora è uscita Barbara?
Alle 14:15



A che ora sarà pronta la cena?
Alle 19:50

EURO

●○○ **1** Scrivi i valori delle seguenti monete e banconote



1 euro



50 centesimi



5 centesimi



2 euro



20 centesimi



2 centesimi



10 centesimi



1 centesimo



200 euro



100 euro



50 euro



20 euro



10 euro



5 euro

●●○ **2** Scrivi sotto a ogni gruppo di denaro un possibile cambio con una moneta o una banconota del valore corrispondente.



banconota da 10 euro

banconota da 50 euro

moneta da 2 euro

●●○ **3** Leggi e completa la tabella.

Claudia ha comprato un gelato che costa 1,80 €. Paga solo con monete. Osserva l'esempio e scrivi altre combinazioni di monete con cui può pagare.

1	1	1	1	
	3	1	1	
1		4		
1		3	2	

• Hai completato tutta la tabella?

~~SÌ~~

NO

• Confronta le tue soluzioni con quelle dei compagni e delle compagne.

Sono le stesse?

SÌ

NO

Perché?

• Ne sapresti indicare un'altra?

SÌ

NO

Prova: 9 monete da 20 centesimi

PROBLEMI

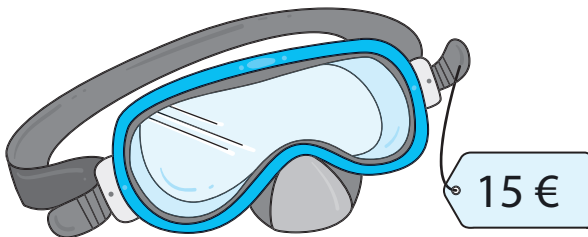
●○○ **1** Leggi, osserva e rispondi.



- Se compro la gonna e la maglia mi bastano 150 €? ☒ SÌ ☐ NO
- Se ho 170 € posso comprare 2 gonne e 1 maglia? ☐ SÌ ☒ NO
- Per comprare la maglia e le scarpe, se pago con 250 €, mi daranno 30 € di resto? ☒ SÌ ☐ NO

●○○ **2** Leggi e colora soluzione corretta.

a) Hai 100 €.



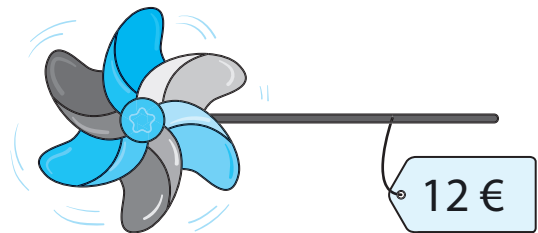
- Quante maschere puoi comprare?

☐ 5 ☒ 6 ☐ 7

- Quanto riceverai di resto?

☐ 15 € ☒ 10 € ☐ 5 €

b) Compri 4 girandole.



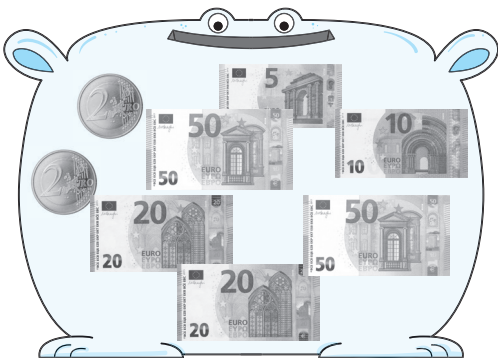
- Quanto spendi?

☐ 40 € ☐ 50 € ☒ 48 €

- Quanto ricevi di resto se paghi con 100 €?

☐ 42 € ☒ 52 € ☐ 62 €

●●○ **3** Osserva il disegno, leggi e rispondi sul quaderno.

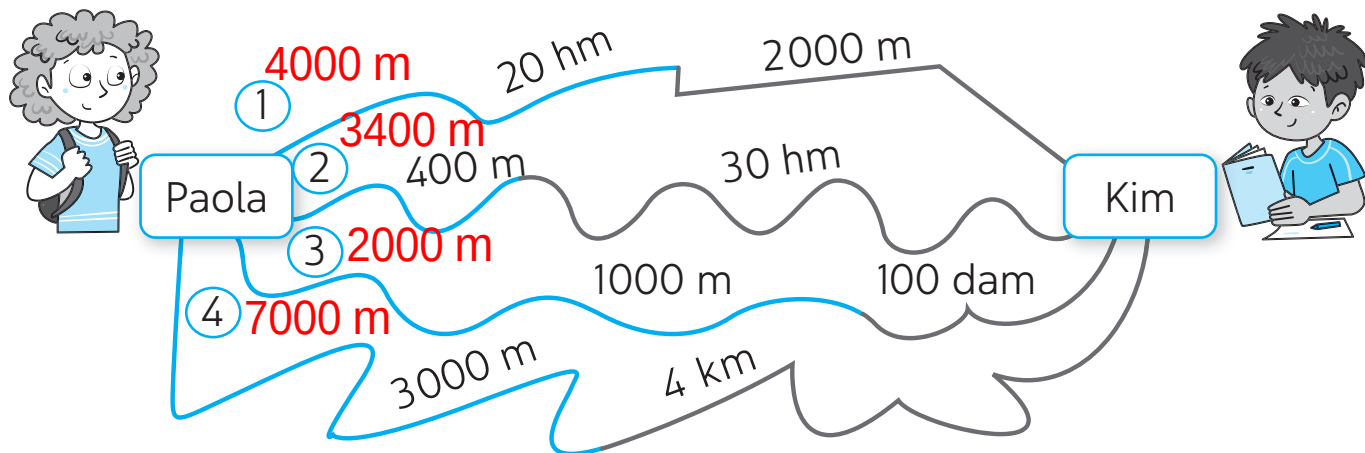


Giorgia rompe il suo salvadanaio perché vuole comprare una sciarpa per la sua mamma. La sciarpa costa 130 €.

- Quanti soldi ha Giorgia nel salvadanaio? 159 €
- Può comprare la sciarpa? ☒ SÌ ☐ NO
- Quanti euro le restano dopo aver acquistato la sciarpa? 29

PROVA VALUTAZIONE 7

- **1** Paola deve andare da Kim ed è in ritardo. Calcola le lunghezze delle strade in metri, confrontale e indica il percorso più breve.



La strada più breve è la n. **3** Misura **2000** m = **2** km

- **2** Scomponi le seguenti misure.

$$28 \text{ m} = \underline{2} \text{ dam} + \underline{8} \text{ m}$$

$$200 \text{ cm} = \underline{2} \text{ m} + \underline{0} \text{ dm} + \underline{0} \text{ cm}$$

$$35 \text{ hm} = \underline{3} \text{ km} + \underline{5} \text{ hm}$$

$$76 \text{ dm} = \underline{7} \text{ m} + \underline{6} \text{ dm}$$

- **3** Completa le equivalenze.

$$2 \text{ km} = 2000 \text{ m}$$

$$120 \text{ mL} = 12 \text{ cl}$$

$$106 \text{ cg} = 1060 \text{ mg}$$

$$160 \text{ hm} = 16 \text{ km}$$

$$1400 \text{ l} = 14 \text{ hl}$$

$$44 \text{ hg} = 4400 \text{ g}$$

$$13 \text{ dam} = 130 \text{ m}$$

$$32 \text{ daL} = 3200 \text{ dl}$$

$$7 \text{ Mg} = 7000 \text{ kg}$$

$$350 \text{ m} = 35 \text{ dam}$$

$$80 \text{ l} = 800 \text{ dl}$$

$$18 \text{ g} = 180 \text{ dg}$$

- **4** Risolvi i problemi.

a) Una lattina contiene 33 cl di aranciata. Quanti dl di aranciata ci sono in 10 lattine?

Equivalenza: $33 \text{ cl} = 3,3 \text{ dl}$

Operazione: $3,3 \times 10 = 33$

Risposta: In 10 lattine ci sono 33 dl di aranciata.

b) Un salvadanaio pieno pesa 875 g. Quando era vuoto pesava 2 hg. Quanti grammi pesano le monete?

Equivalenza: $2 \text{ hg} = 200 \text{ g}$

Operazione: $875 - 200 = 675$

Risposta: Le monete pesano 675 g.

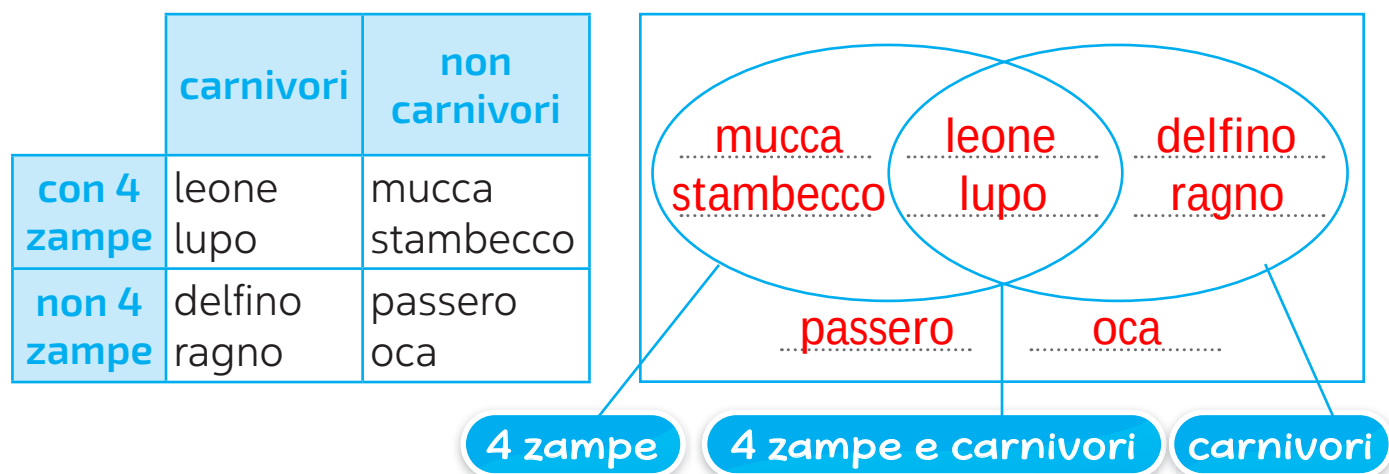
CLASSIFICAZIONI

●○○ **1** Scrivi i nomi degli animali al posto giusto nel diagramma.

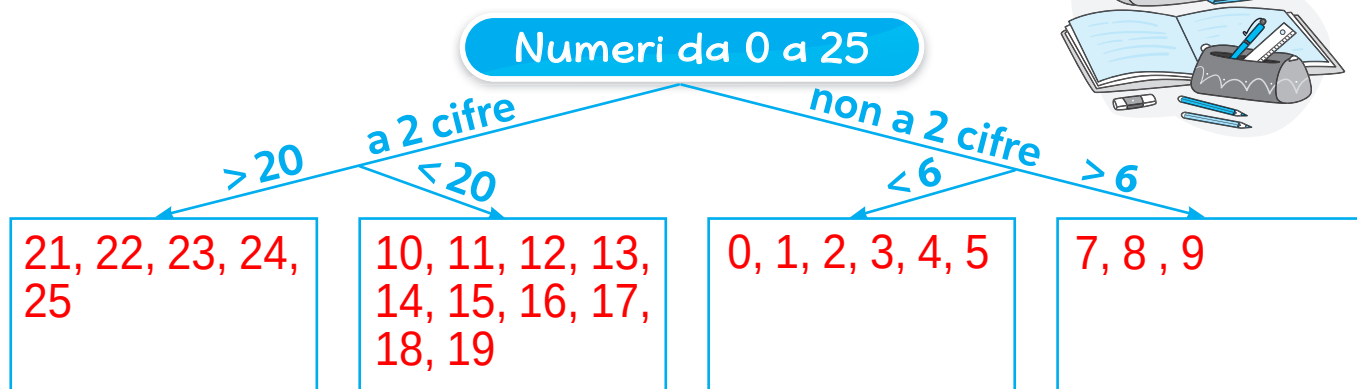
cammello • zebra • camoscio • antilope



●●○ **2** Usa il diagramma di Carroll per completare il diagramma a fianco.



●●● **3** Completa il diagramma. Infine completa.

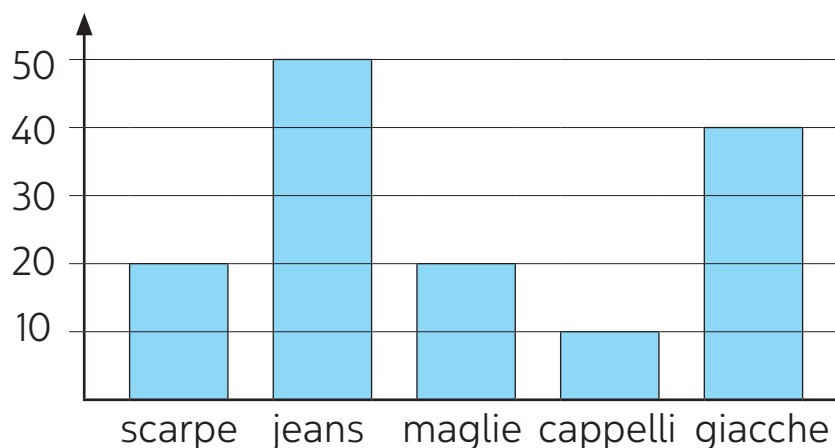


• I due numeri che restano fuori dalla classificazione sono il 6 e il 20.

INDAGINI

●●○ 1 Leggi, osserva e rispondi.

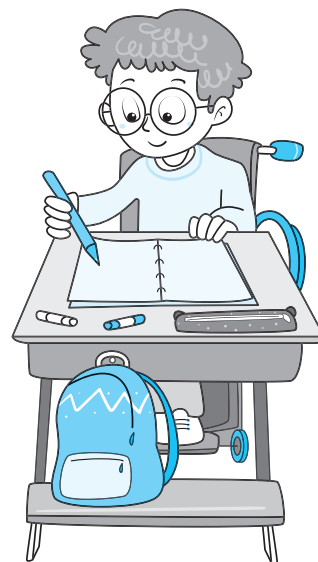
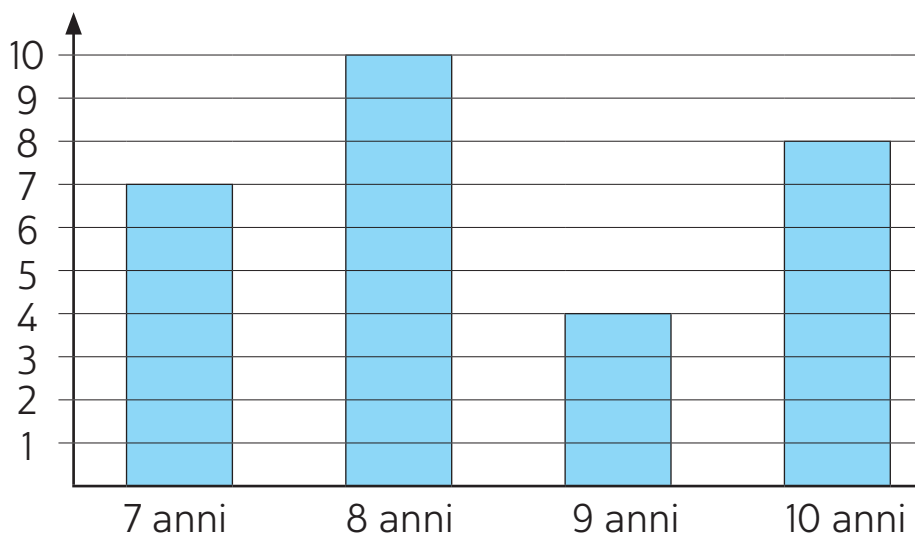
Il responsabile di un negozio di abbigliamento, alla fine di ogni mese, illustra con un istogramma i dati sulle vendite del mese di novembre.



articolo	pezzi venduti
scarpe	20
jeans	50
maglie	20
cappelli	10
giacche	40

- a) Qual è l'articolo più venduto nel mese di novembre? **jeans**.....
- b) Quali articoli sono stati venduti in numero uguale? **scarpe e maglie**.....
- c) Qual è l'articolo meno venduto in novembre? **cappelli**.....

●●○ 2 Osserva il grafico sull'età dei bambini e delle bambine che hanno partecipato al corso di scacchi e poi rispondi.



- a) Quanti sono i bambini e le bambine che hanno 7 anni? **7**.....
 Quanti sono i bambini e le bambine che hanno 8 anni? **10**.....
 Quanti sono i bambini e le bambine che hanno 9 anni? **4**.....
- b) Quanti sono in tutto i bambini e le bambine che hanno partecipato al corso di scacchi? **29**.....

CERTO, POSSIBILE, IMPOSSIBILE

RICORDA

Un evento **certo** accade sicuramente.

Un evento **possibile** può verificarsi, ma non è certo.

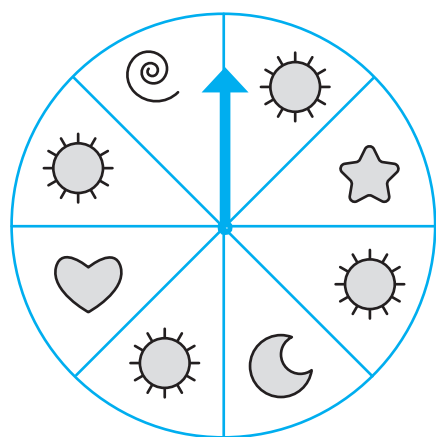
Un evento **impossibile** non si può verificare.



- **1** Leggi le frasi, poi indica se l'evento è certo (C), possibile (P) o impossibile (I) colorando la casella giusta.

evento	C	P	I
A, E, I, O e U sono vocali.			
Se lancio un dado con i numeri da 1 a 6, uscirà un numero minore di 7.			
In classe solo gli alunni più vecchi hanno il posto a sedere.			
In una scatola ci sono 3 palline. Se peschi senza guardare estrai una pallina.			
In un sacchetto ci sono 4 caramelle: 2 alla fragola e 2 al cioccolato. Se peschi nel sacchetto a caso, estrai una caramella alla fragola.			
Nella gabbia del canarino vive anche un pesce rosso.			
L'altitudine delle colline supera quella delle montagne.			

- **2** Osserva la ruota, poi leggi e indica con una X se le affermazioni sono vere (V) o false (F).



Se giri la ruota:

- è possibile che esca la
- è certo che uscirà un
- è possibile che non esca nulla.
- è impossibile che esca la
- non è certo che esca il
- è impossibile che esca la

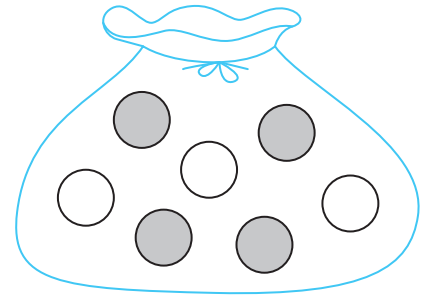
☒	F
☐	☒
☐	☒
☐	☒
☒	F
☐	☒

LA PROBABILITÀ

●○○ 1 Osserva il sacchetto e completa le frasi con la parola adatta.

bianca • maggiore • minore • grigia

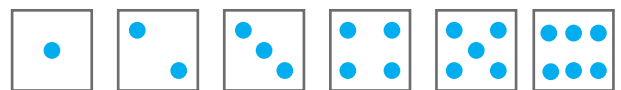
- La probabilità che esca una pallina bianca è minore della probabilità che esca una pallina grigia.
- La probabilità che esca una pallina grigia è maggiore della probabilità che esca una pallina bianca.



- Le probabilità che esca una pallina bianca sono 3 su 7.
- Le probabilità che esca una pallina grigia sono 4 su 7.

●●○ 2 Procurati un dado, lancialo e poi rispondi.

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Quante probabilità hai che esca il numero 2? <u>1</u> su <u>6</u> • Quante probabilità hai che esca il numero 0? <u>0</u> • Quante probabilità hai che esca un numero diverso da 2? <u>5</u> su <u>6</u> • Quante probabilità hai che esca un numero minore di 2? <u>1</u> su <u>6</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Quante probabilità hai che esca un numero maggiore di 2? <u>4</u> su <u>6</u> • Quante probabilità hai che esca un numero pari? <u>3</u> su <u>6</u> • E un numero dispari? <u>3</u> su <u>6</u> |
|---|--|



●●○ 3 Leggi e completa.

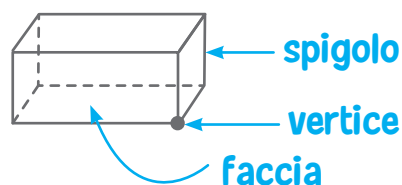
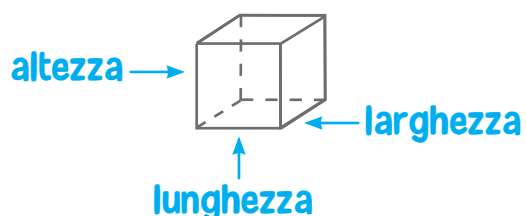
A una gara di nuoto partecipano 10 bambine della 3ª A, 5 della 3ª B e 7 della 3ª C.

- Qual è la probabilità che arrivi prima una bambina della 3ª A? 10 su 22
 - E della 3ª B? 5 su 22
 - E della 3ª C? 7 su 22
 - Possiamo dire che è più probabile che vinca una bambina della 3ª A?
- ☒ SÌ ☐ NO Perché? La probabilità che vinca una bambina della 3ª A è maggiore.

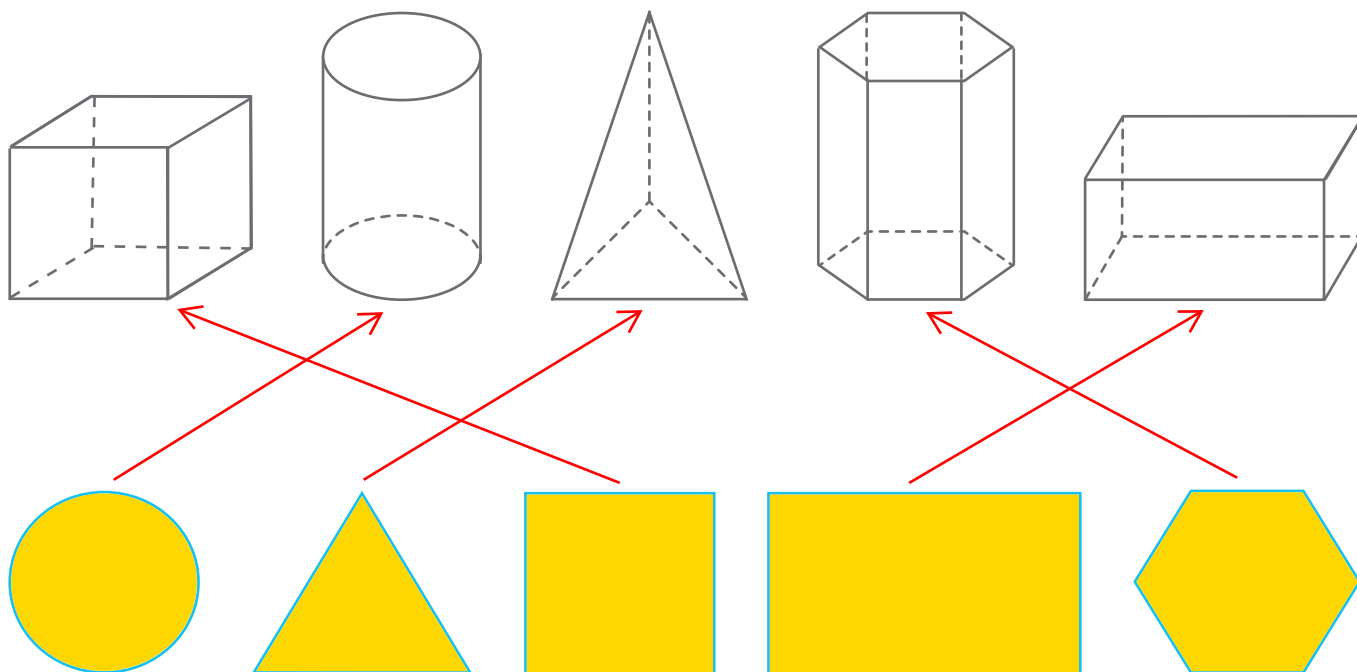
I SOLIDI

RICORDA

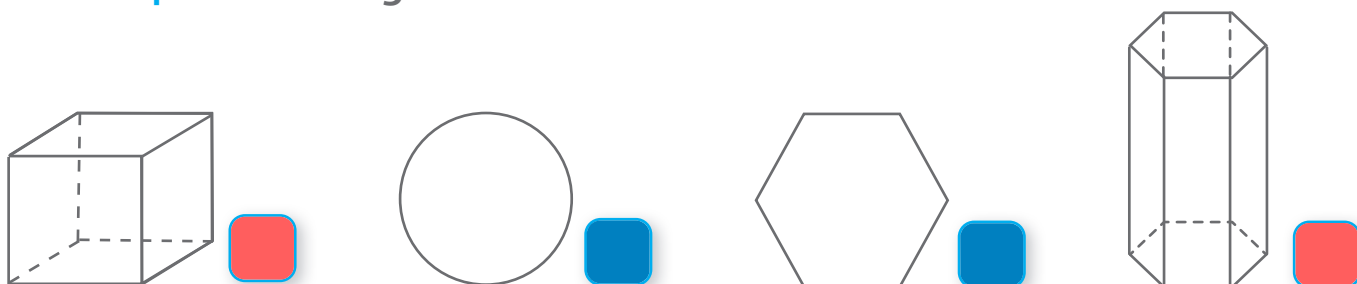
Le figure solide hanno tre dimensioni: **lunghezza**, **larghezza** e **altezza**.
Ogni solido è composto da vari elementi: **facce**, **spigoli** e **vertici**.
Le facce di un solido sono figure piane.



●○○ **1** Colora di giallo ogni figura piana e uniscila al solido corrispondente.



●○○ **2** Colora di blu il quadratino delle figure piane e di rosso quello delle figure solide.



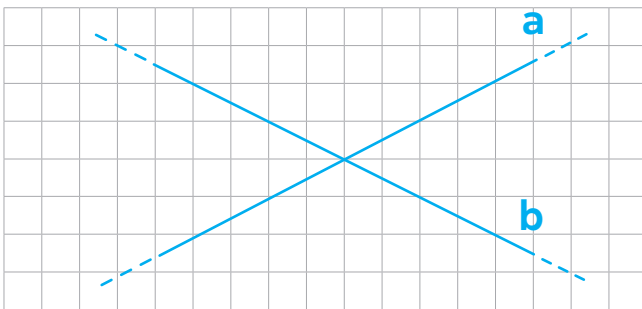
LE RETTE

RICORDA

Le rette che si incontrano in un punto si chiamano **rette incidenti**.

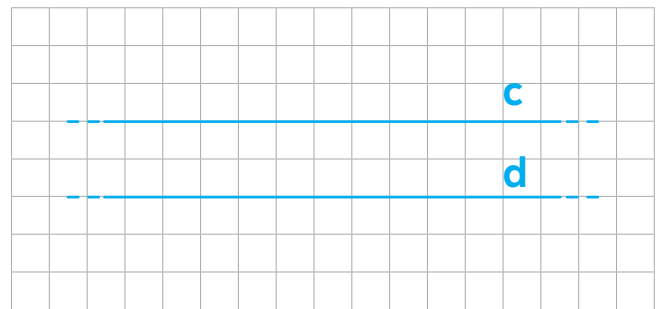
Le rette che non si incontrano in nessun punto e mantengono sempre la stessa distanza tra loro si chiamano **rette parallele**.

- **1** In ogni immagine osserva le due rette, poi indica con una X le frasi che ti sembrano più adatte per descriverle.



Le rette **a** e **b**:

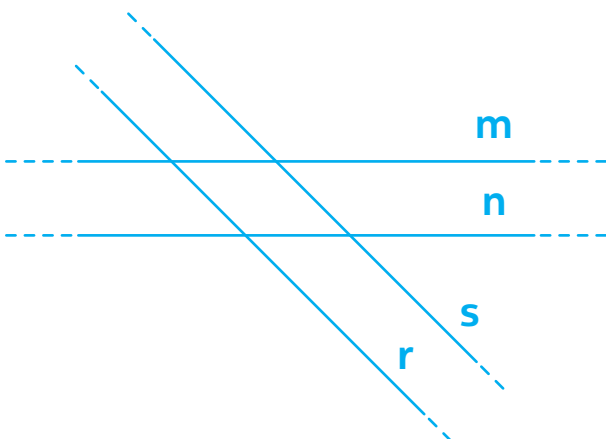
- ☒ si incontrano in un punto;
☐ non si incontrano in un punto;
☐ mantengono sempre la stessa distanza tra loro;
☒ sono incidenti;
☐ sono parallele.



Le rette **c** e **d**:

- ☐ si incontrano in un punto;
☒ non si incontrano in un punto;
☒ mantengono sempre la stessa distanza tra loro;
☐ sono incidenti;
☒ sono parallele.

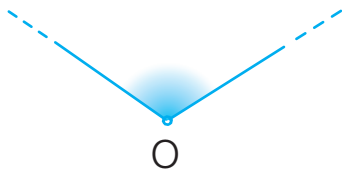
- **2** Osserva le rette e rispondi.



- Come sono tra loro le rette **m** e **n**?
 **parallele**
- E le rette **r** e **s**? **parallele**
- Come sono tra loro le rette **m** e **s**?
 **incidenti**
- E le rette **r** e **m**? **incidenti**
- Come sono tra loro le rette **n** e **s**?
 **incidenti**
- E le rette **n** e **r**? **incidenti**

GLI ANGOLI

RICORDA



Due semirette che partono dalla stessa origine (O) dividono il piano in due parti chiamate **angoli**. O è il **vertice**. L'apertura delle due semirette determina l'ampiezza dell'angolo: **angolo retto** 90° ; **angolo acuto** $< 90^\circ$; **angolo ottuso** $> 90^\circ$ e $< 180^\circ$; **angolo piatto** 180° ; **angolo giro** 360° .

●●○ 1 Collega ogni descrizione al disegno a cui si riferisce.

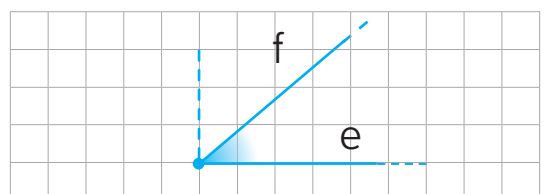
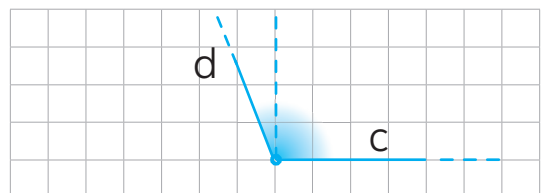
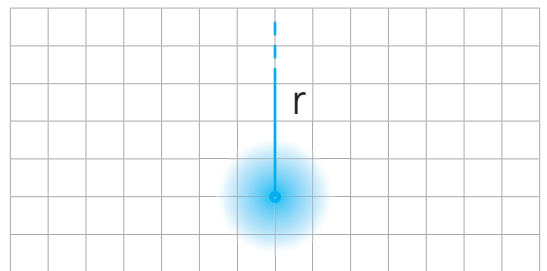
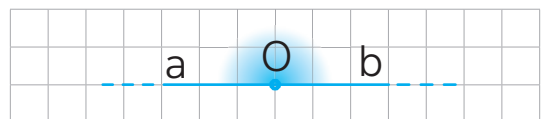
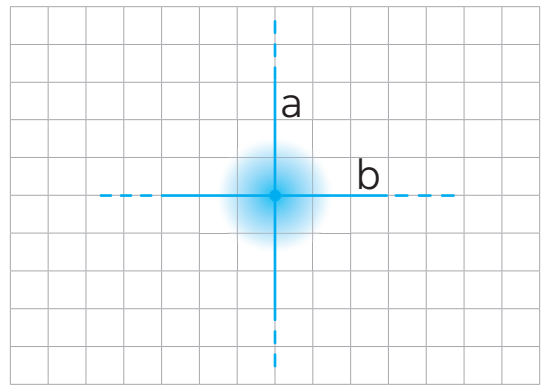
Due semirette che partono da un punto O e vanno in direzioni opposte formano un **angolo piatto**.

Due rette incidenti che formano quattro angoli tutti uguali sono **rette perpendicolari** e gli angoli sono **retti**.

L'**angolo acuto** è meno ampio dell'angolo retto.

L'**angolo ottuso** è più ampio dell'angolo retto e meno ampio dell'angolo piatto.

L'**angolo giro** equivale a quattro angoli retti.

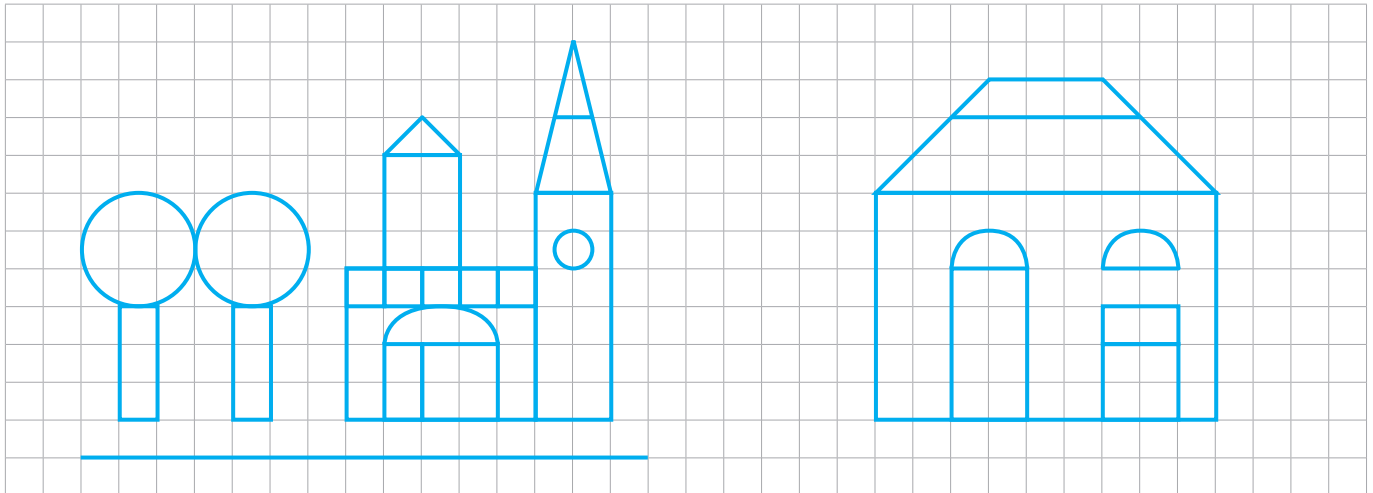


I POLIGONI

RICORDA

Il **poligono** è una figura piana che ha per confine una linea spezzata chiusa non intrecciata. I segmenti che formano la linea spezzata si chiamano **lati**.

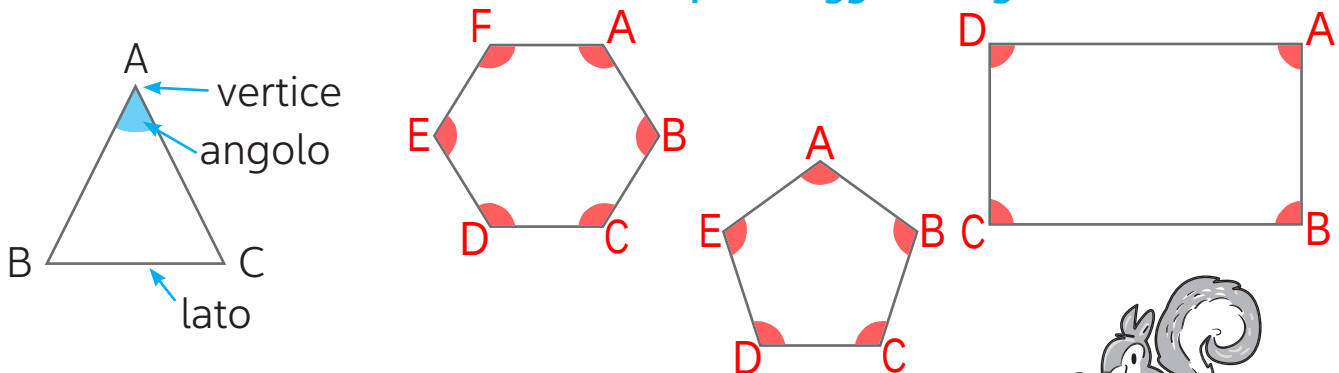
●○○ **1** Osserva il disegno e indica il numero dei poligoni che vedi.



Poligoni: 18

Poligoni: 8

●●○ **2** Colora gli angoli dei poligoni, indica i vertici con le lettere, poi completa inserendo il termine adatto tra quelli suggeriti dagli scoiattoli.



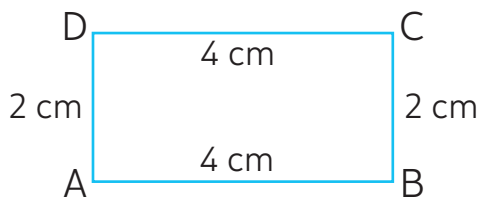
- I poligoni con 3 lati e 3 angoli si chiamano triangoli
- I poligoni con 4 lati e 4 angoli si chiamano quadrilateri
- I poligoni con 5 lati e 5 angoli si chiamano pentagoni
- I poligoni con 6 lati e 6 angoli si chiamano esagoni



IL PERIMETRO

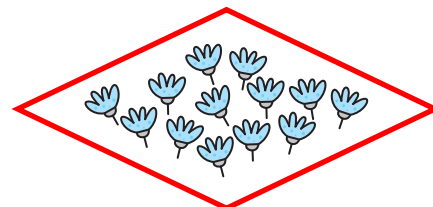
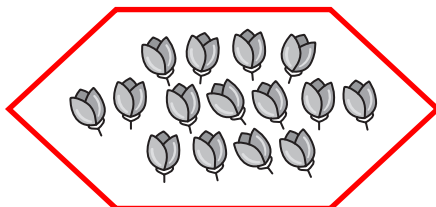
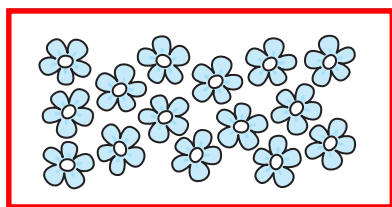
RICORDA

Il **perimetro** (P) di un poligono è la misura del suo contorno.
 $P =$ somma della misura della lunghezza di tutti i lati del poligono.



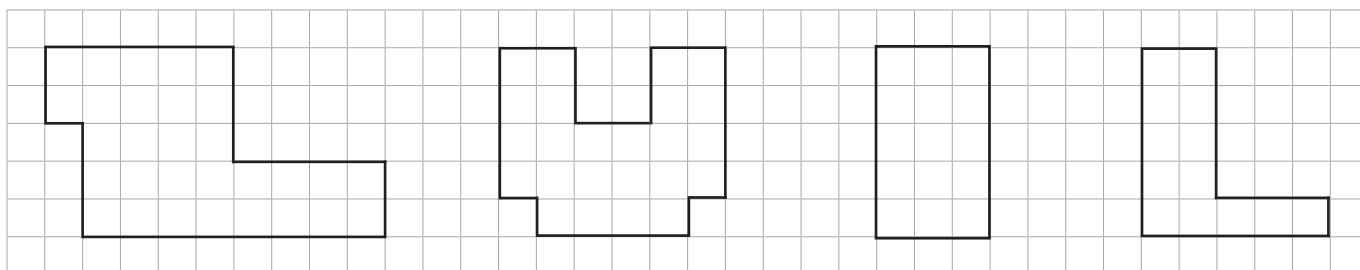
$$AB + BC + CD + AD = 4 + 2 + 4 + 2 = 12 \text{ cm}$$

●○○ **1** Ripassa con la matita rossa il contorno delle aiuole.



●●○ **2** Calcola il perimetro utilizzando l'unità di misura indicata.

└─ UNITÀ DI MISURA



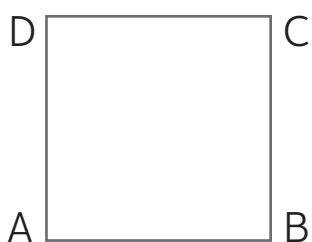
$P = \underline{\quad 28 \quad}$

$P = \underline{\quad 26 \quad}$

$P = \underline{\quad 16 \quad}$

$P = \underline{\quad 20 \quad}$

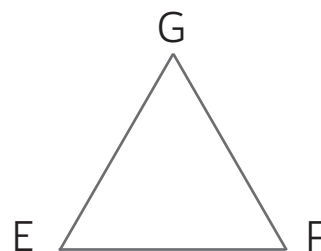
●●● **3** Misura con il righello i lati del poligono e poi calcola il perimetro in cm.



$$P = AB + BC + CD + AD = 2,6 + 2,6 + 2,6 + 2,6 = 10,4 \text{ cm}$$



$$P = LM + MN + NO + OL = 3,5 + 4,7 + 3,5 + 4,7 = 10,4 \text{ cm}$$

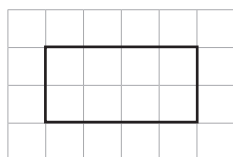


$$P = EF + FG + EG = 2,6 + 2,6 + 2,6 = 7,8 \text{ cm}$$

L'AREA

RICORDA

L'**area** (A) è la misura della superficie interna di un poligono.



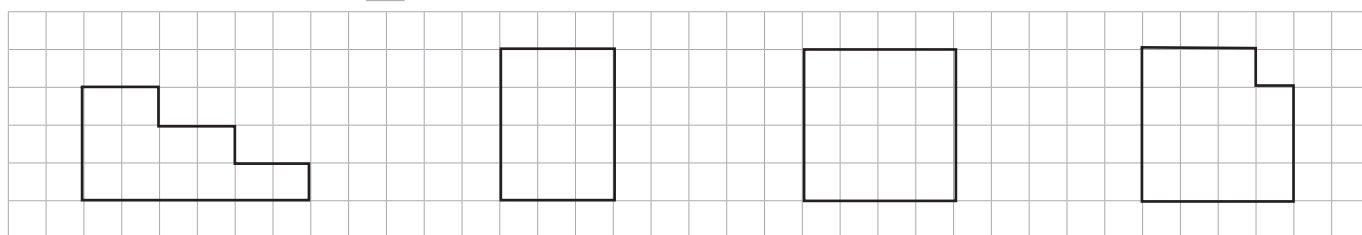
$A = 8$ quadretti

●○○ **1** Colora di verde la superficie interna delle figure.



●●○ **2** Calcola l'area (A) usando le unità di misura indicate.

unità di misura →



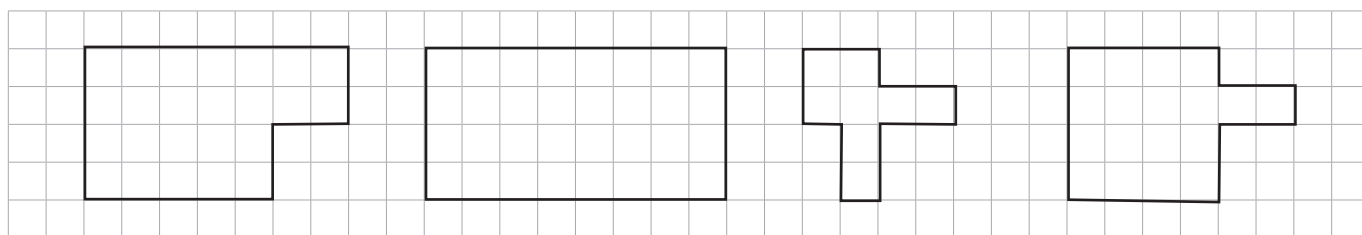
$A = \dots 12 \dots$

$A = \dots 12 \dots$

$A = \dots 16 \dots$

$A = \dots 15 \dots$

unità di misura →



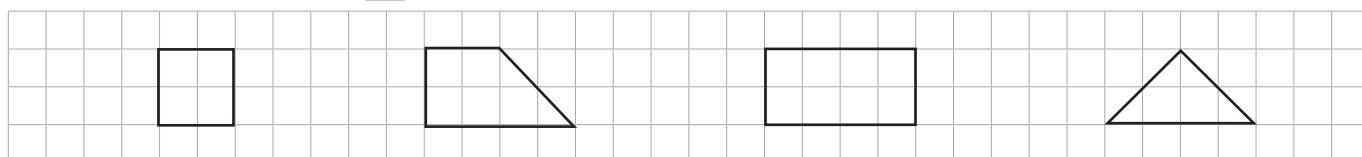
$A = \dots 12 \dots$

$A = \dots 16 \dots$

$A = \dots 4 \dots$

$A = \dots 9 \dots$

unità di misura →



$A = \dots 8 \dots$

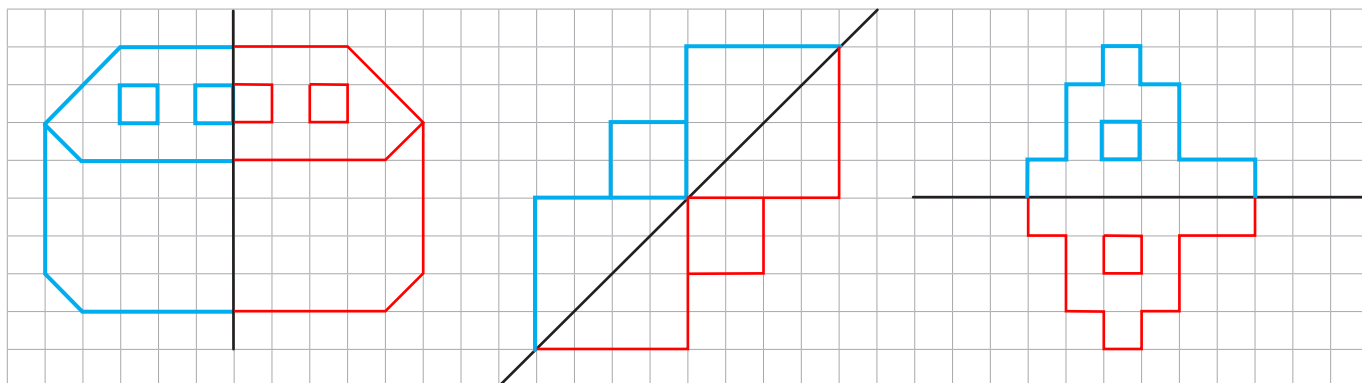
$A = \dots 12 \dots$

$A = \dots 16 \dots$

$A = \dots 8 \dots$

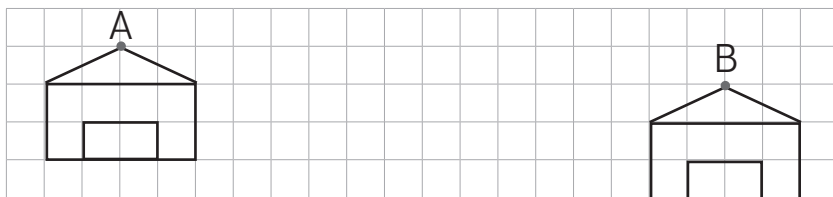
SIMMETRIE E TRASLAZIONI

●○○ **1** Disegna la parte simmetrica di ciascuna figura.



RICORDA

Ogni spostamento effettuato si chiama **traslazione**: la figura si sposta ma le sue dimensioni non cambiano.



Da A a B:
16 → 1 ↓

La casa è stata spostata dalla posizione A alla posizione B di 16 quadretti a destra e di 1 quadretto in basso.

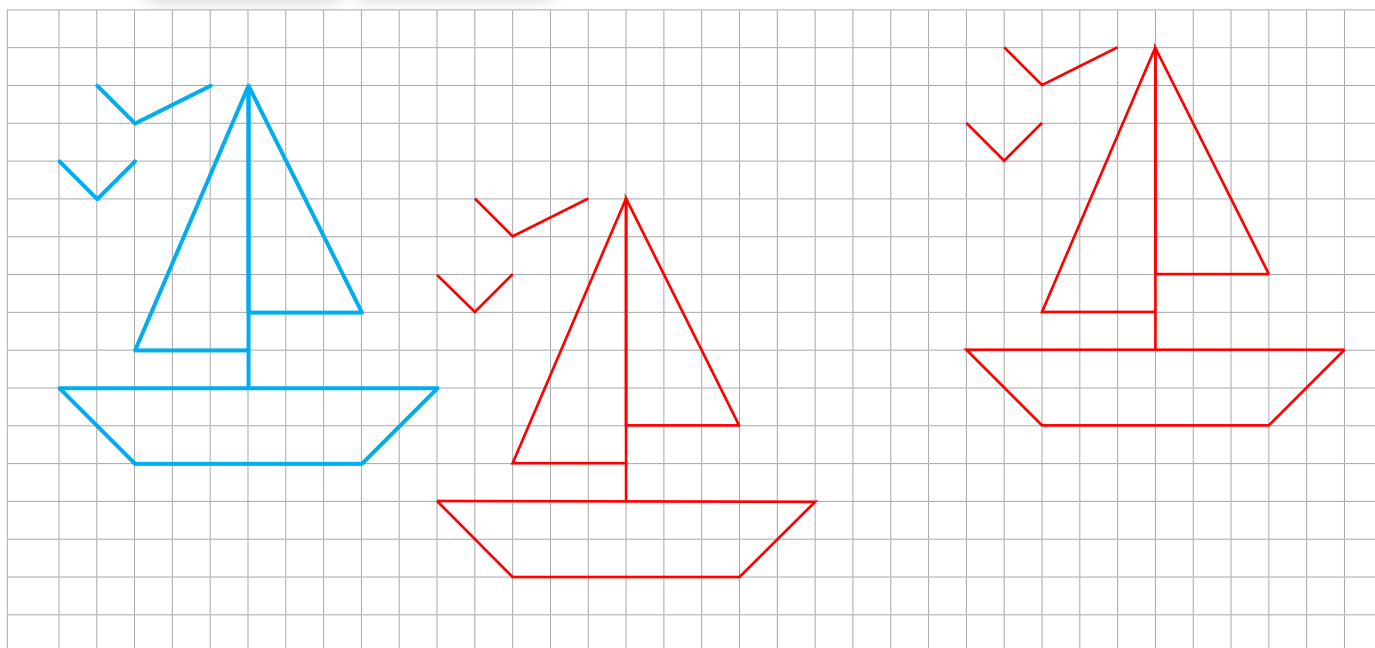


●●○ **2** Esegui queste due traslazioni rispetto alla figura di partenza:

10 → 3 ↓

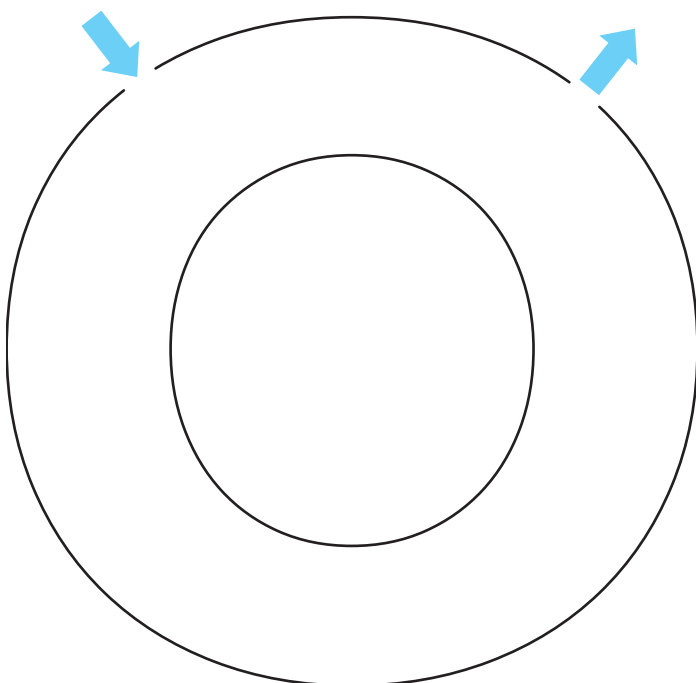
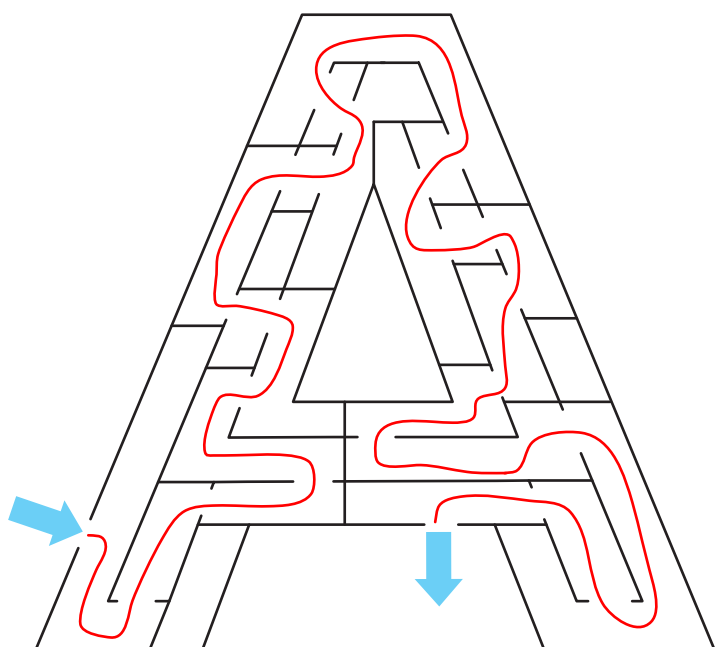
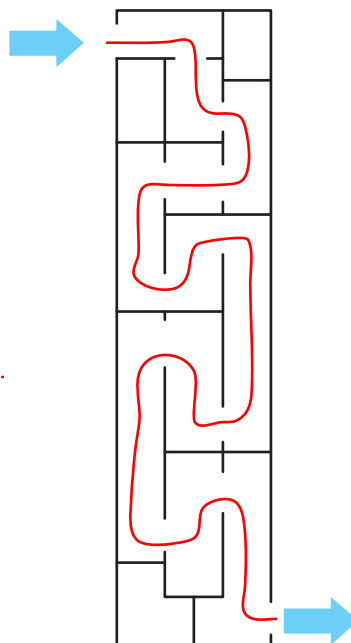
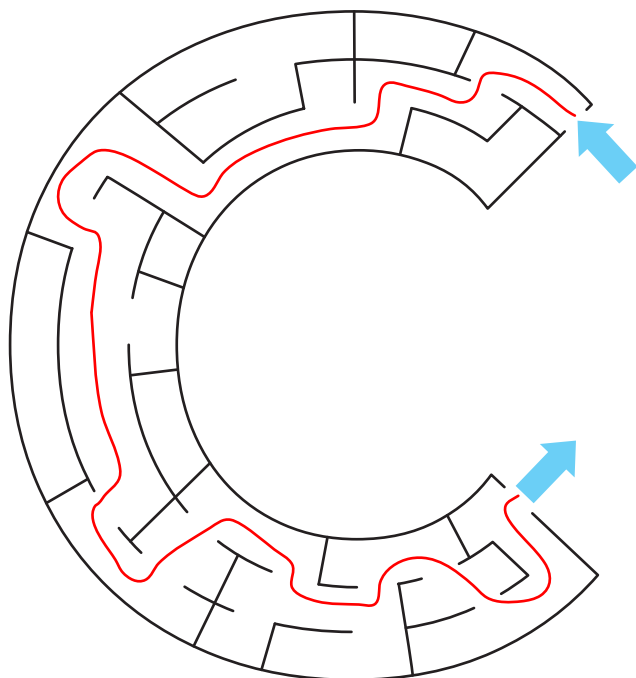
24 → 1 ↑

Poi colora come vuoi le tre figure.



UN SALUTO DA PERCORRERE

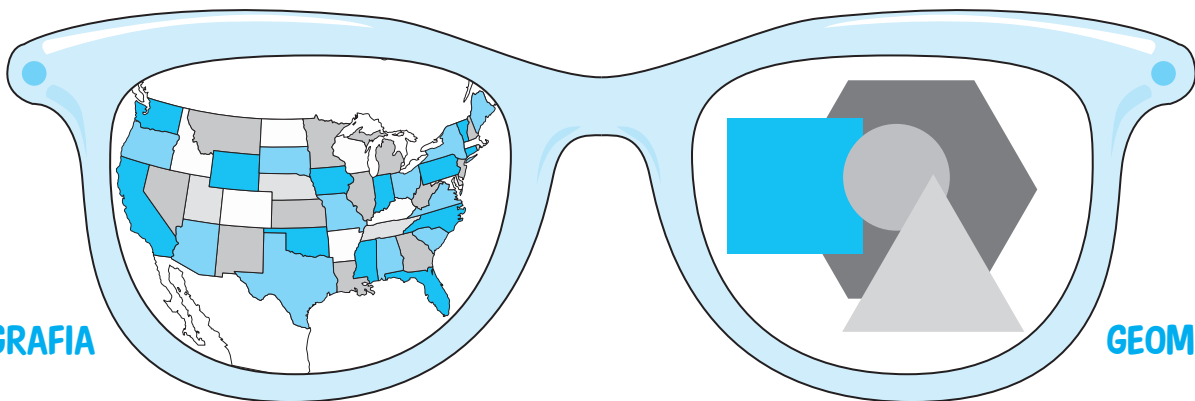
- 1** Percorri i labirinti nelle lettere. Traccia i percorsi in rosso.
Infine disegna tu un labirinto sulla lettera O, poi fallo percorrere al tuo vicino o alla tua vicina di banco!



- È stato più facile percorrere i tre labirinti o crearne uno tu stesso/a?

L'ARTISTA SEI TU!

GEOGRAFIA



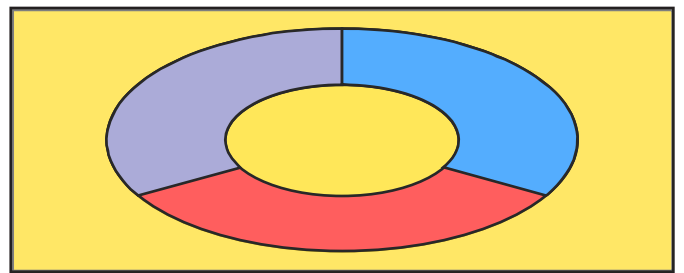
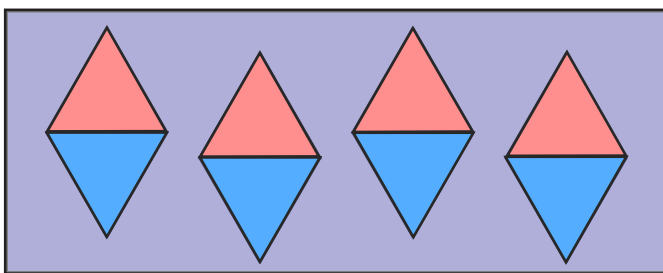
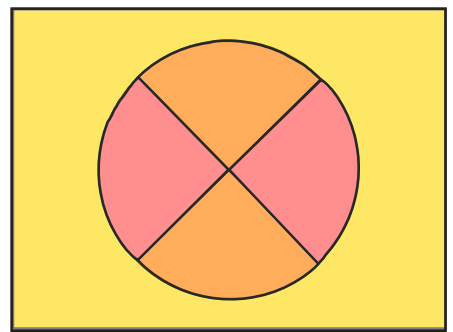
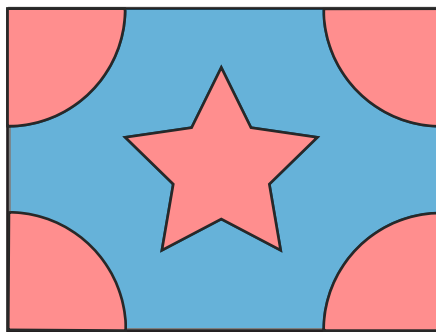
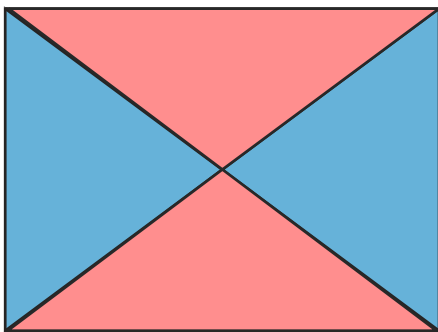
GEOMETRIA

Carta politica degli Stati Uniti d'America.

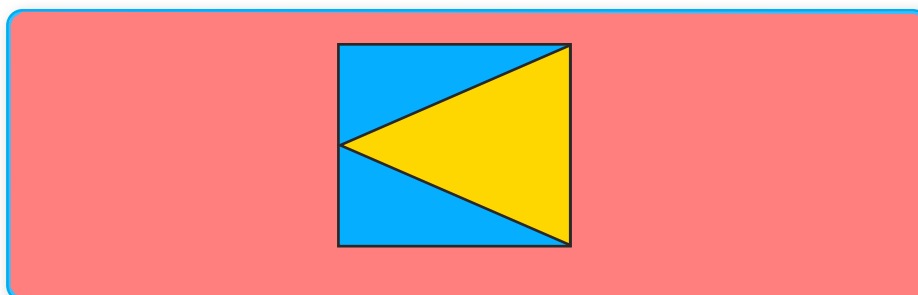
Mappa a 4 colori.

1 Leggi le regole, poi colora le mappe. Usa i colori che vuoi.

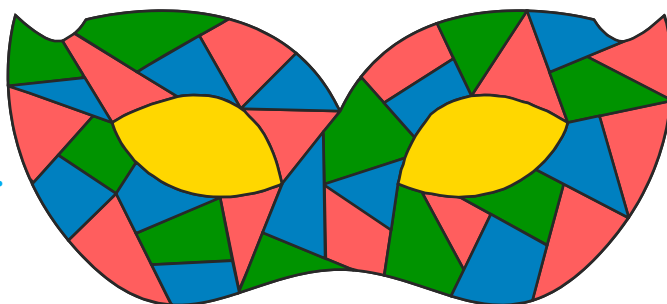
- Due regioni confinanti non possono avere lo stesso colore.
- Devi usare il minor numero di colori possibile.



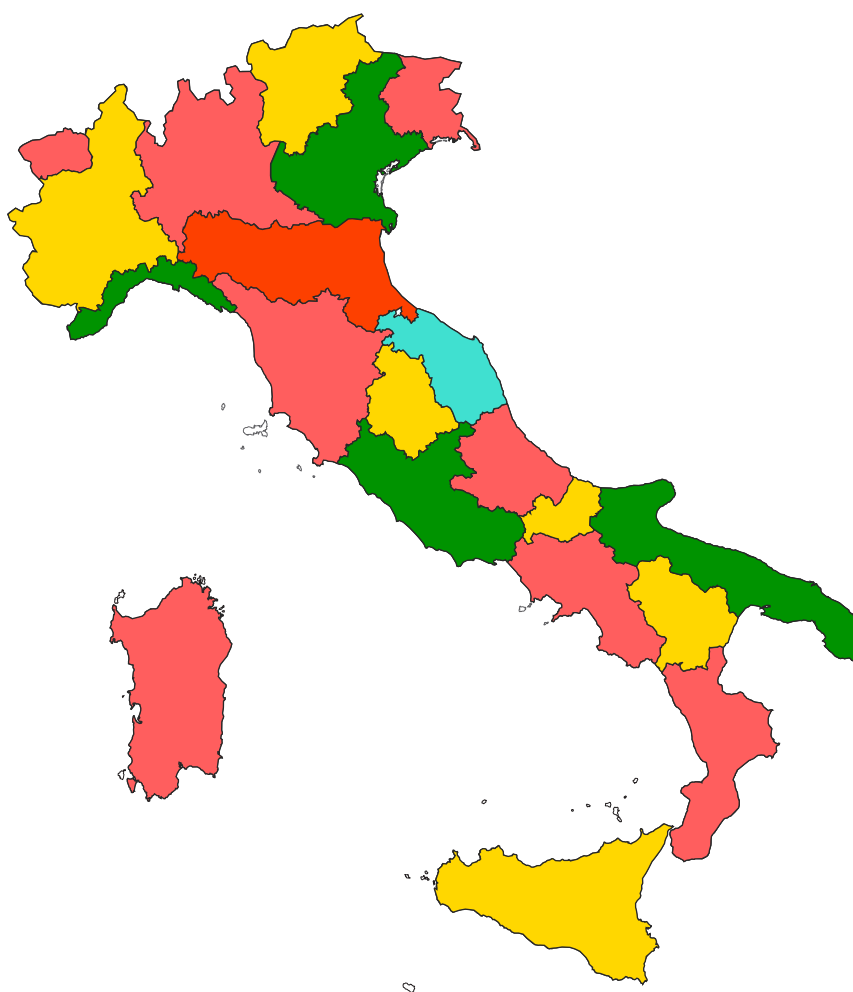
2 Disegna tu una mappa che si colori con non meno di 3 colori.



- 3** Colora la maschera di Arlecchino usando meno colori che puoi.
Ricorda: due regioni confinanti non possono avere lo stesso colore.



- 4** Colora la cartina politica dell'Italia utilizzando meno colori che puoi.
Ricorda: due regioni confinanti non possono avere lo stesso colore.
Alla fine disegna un cuoricino sulla tua regione!



Confrontati con i compagni e le compagne.

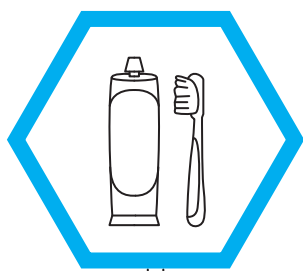
- Quanti colori hai usato tu per la maschera di Arlecchino?**4**.....
- Qualche compagno/a ne ha usati meno di te?
- Quanti colori hai usato tu per la cartina dell'Italia?**5**.....
- Qualche compagno/a ne ha usati meno di te?

SEGNALI POLIGONALI

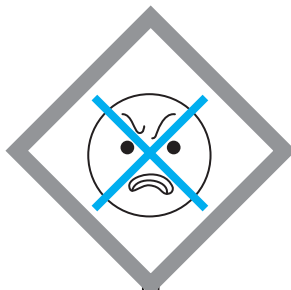
1 Sulle strade del paese di Poligoland ci sono segnali un po' strani, a volte buffi, ma sempre di forma poligonale! Osserva con attenzione la loro forma, poi indica la lettera o le lettere che corrispondono alle caratteristiche richieste. La stessa lettera può comparire in diverse risposte.



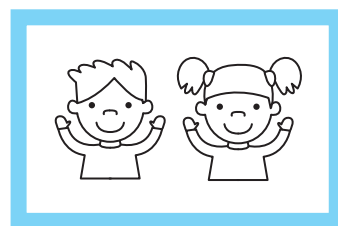
A



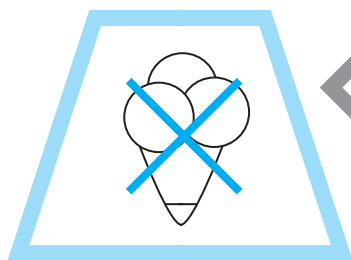
B



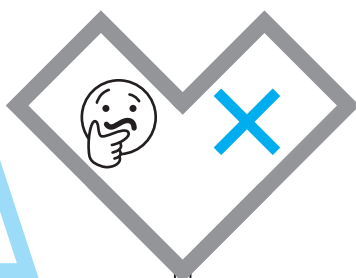
C



D



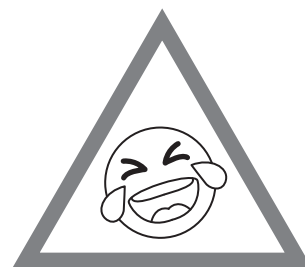
E



F



G



H

- Hanno la forma di un esagono.
- Hanno 4 lati e 4 angoli.
- Hanno 4 angoli retti.
- Hanno più di 4 lati.
- Hanno più di un asse di simmetria.
- Hanno tutti i lati uguali.
- Questo segnale è un intruso: non può trovarsi a Poligoland!

B, F

C, D, E

D

A, B, F, H

A, B, C, D, H

C, A, B, H

G

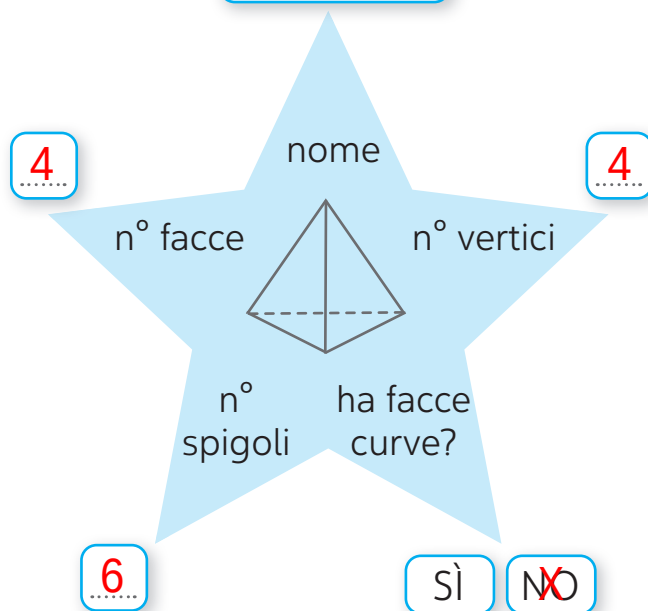
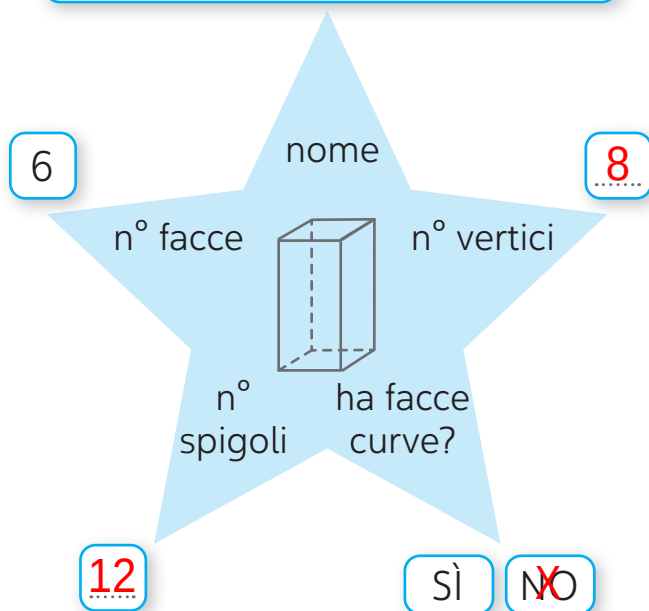
Divertiti con i compagni e le compagne a interpretare questi segnali, ad esempio "attenti alle risate!" o "vietato cadere".

STELLE A 5... RISPOSTE

1 Completa le stelle, indicando per ciascun solido le informazioni mancanti. Nella punta in basso a destra rispondi con Sì o No.

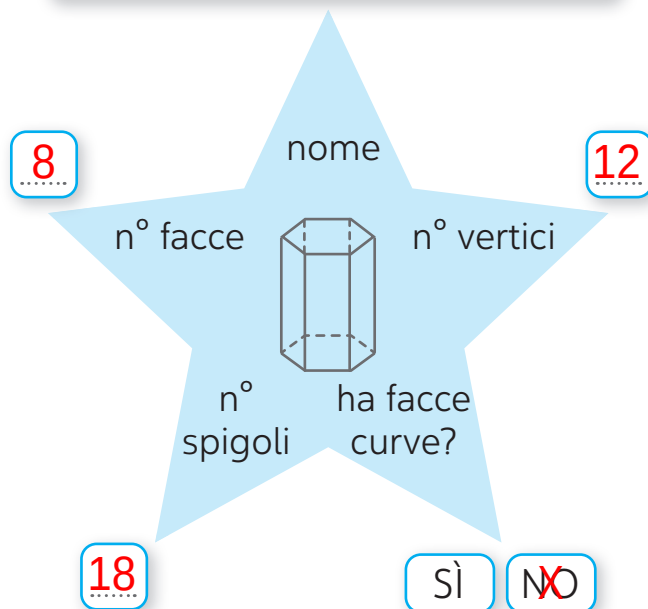
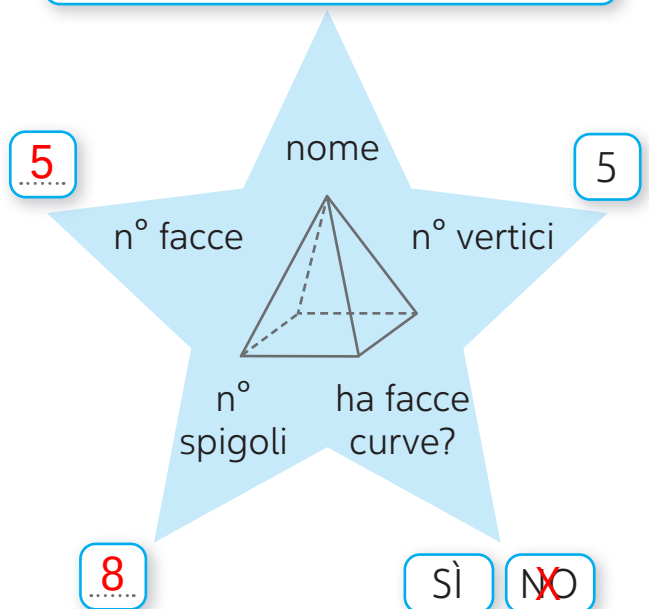
parallelepipedo

tetraedro



piramide a base rettangolare

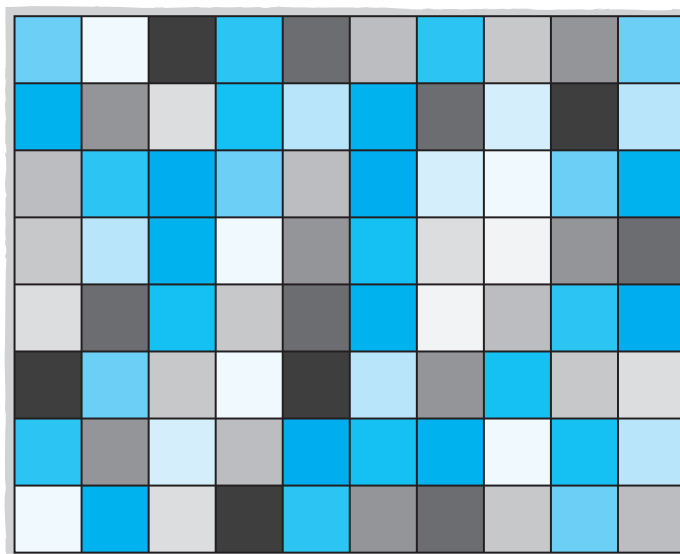
prisma a base esagonale



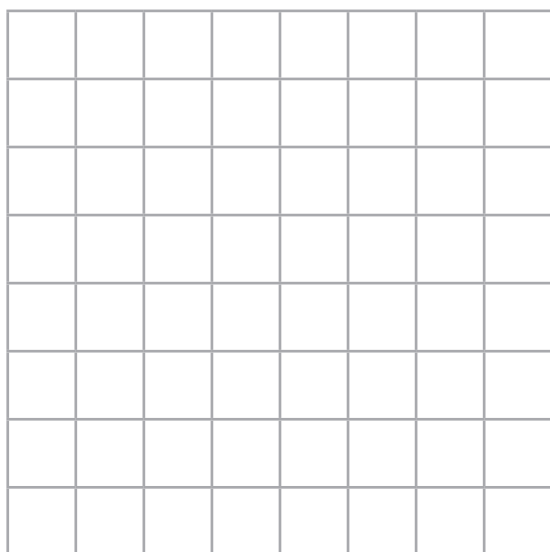
Completa: questi solidi sono tutti... ☒ poliedri. ☐ solidi di rotazione.

TOVAGLIA ROMPICAPO

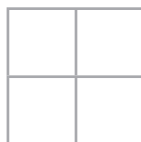
- 1** Il sarto Sirius compra 2 teli come quello a fianco, di cotone stampato in stile patchwork. Intende utilizzarli per confezionare una tovaglia e 12 tovaglioli quadrati, uguali a quelli raffigurati sotto. Osserva e rispondi alle domande.



Modello tovaglia

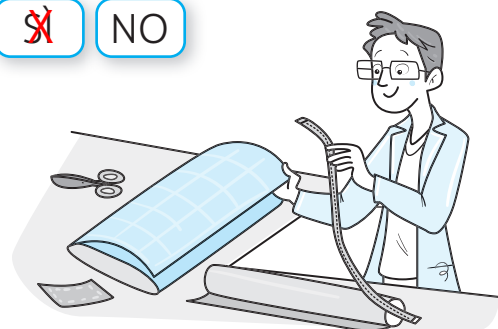


Modello
tovaglioli

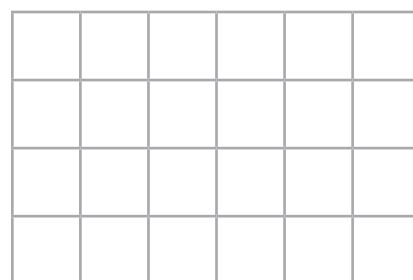


- Riuscirà a realizzare il suo progetto, senza acquistare dell'altra stoffa?

☒ SÌ ☐ NO



- Se gli resta della stoffa, quante tovagliette per la colazione come questa potrà confezionare, con la stoffa rimasta?**2**.....



- È stato difficile rispondere alle domande? ☐ SÌ ☐ NO
- Come hai fatto per trovare le soluzioni?

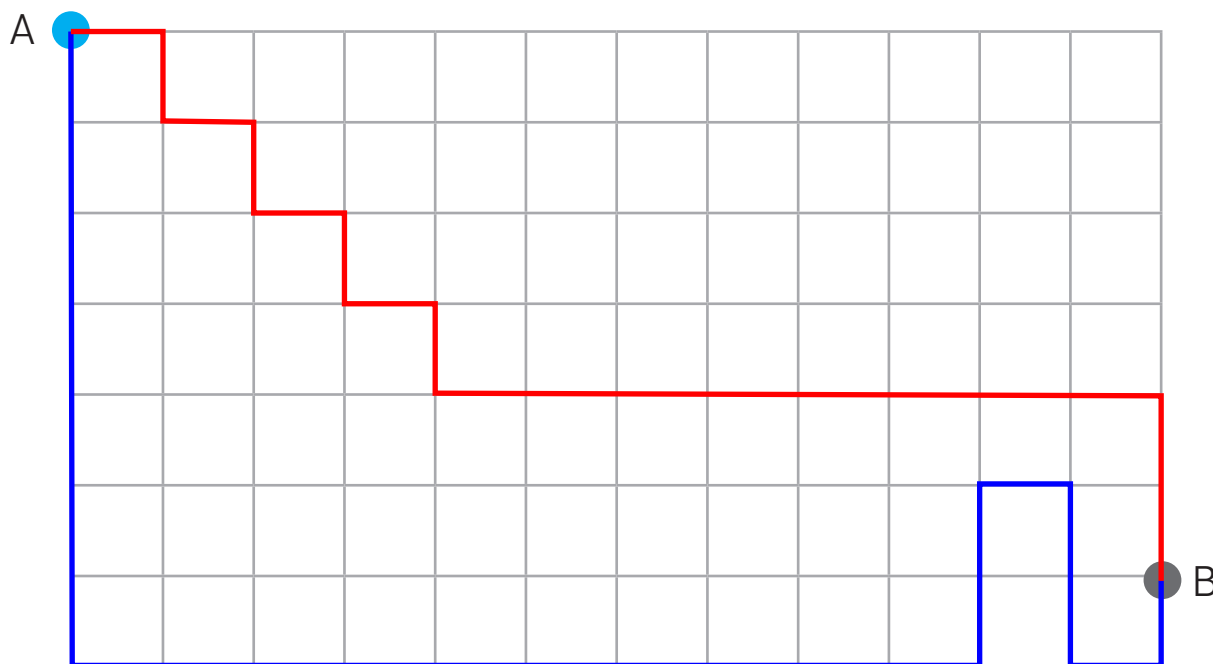
.....

.....

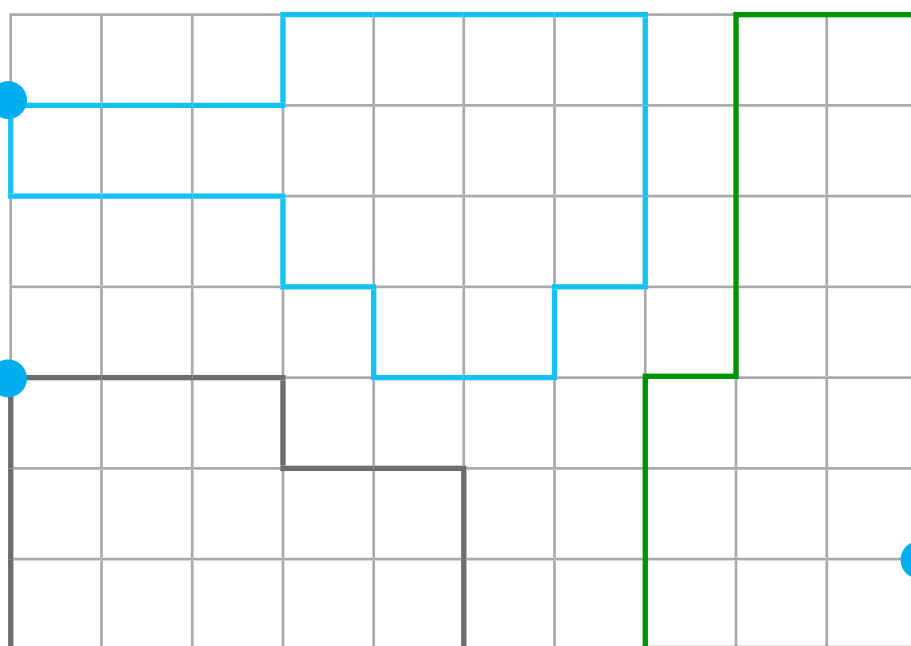
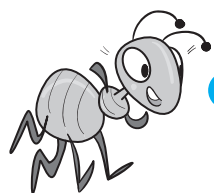
.....

FORMICHE A PASSEGGIO

- 1 Seguendo le strade del reticolo e utilizzando come unità di misura il passo che corrisponde al lato di un quadretto, traccia in rosso il percorso più breve per arrivare dal punto A al punto B e in blu un percorso lungo esattamente 24 passi che conduca da A a B.

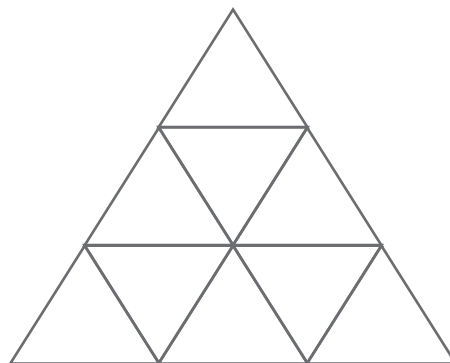
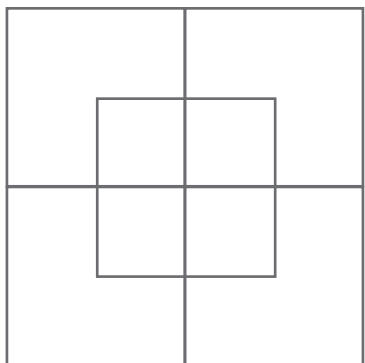


- 2 Sapendo che il lato del quadretto corrisponde a 1 cm, scopri quale delle 2 formichine percorre un circuito più lungo di 2 dm e cerchiata di rosso. Traccia tu in verde un circuito di 2 dm per la terza formichina.



GEOMETRI-QUIZ

- 1** Osserva le figure cercando anche quelle con dimensioni diverse.
Poi rispondi alle domande.



• Quanti quadrati vedi?

9

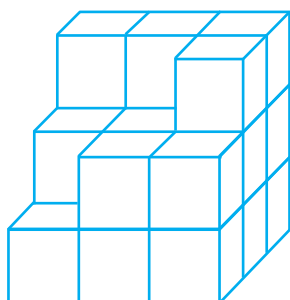
• Quanti triangoli vedi?

13

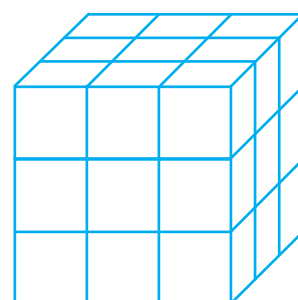
- 2** Osserva e rispondi. Quanti cubetti mancano a Paolo per costruire un cubo uguale a quello di Amina?



Paolo

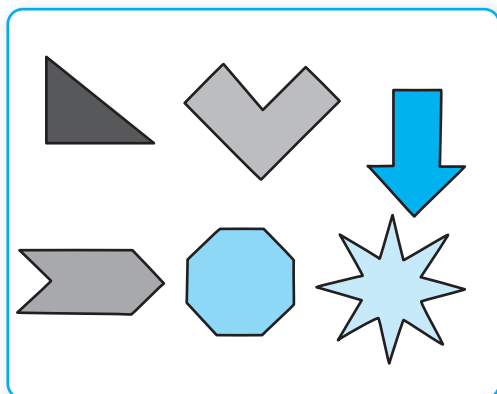
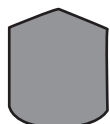


Amina



• Gli mancano 6 cubetti.

- 3** Le figure fuori dal recinto non seguono la regola. Scrivi qual è la regola.



essere poligoni

.....
.....
.....

VERSO L'INVALSI

1. Leggi e indica la risposta corretta.

a) Se togli 2 da e 3 h da 4 k, ottieni:

A. ☐ 4680

B. ☐ 4320

C. ☐ 3780

D. ☒ 3680

b) Se parto da 350, quante decine mancano per arrivare a 500?

A. ☐ 10

B. ☐ 150

C. ☒ 15

D. ☐ 20

2. Quanti contenitori come questo servono per 5 dozzine di uova?



A. ☐ 9

B. ☒ 10

C. ☐ 8

D. ☐ 11

3. Esegui i calcoli a mente e scrivi la soluzione corretta.

$$40 - 13 = \dots 27 \dots$$

$$183 + 9 = \dots 192 \dots$$

$$15 \times 5 = \dots 75 \dots$$

$$7 \times 10 = \dots 70 \dots$$

$$9000 : 100 = \dots 90 \dots$$

$$88 : 8 = \dots 11 \dots$$

4. Quanti gradi misura un angolo retto?

A. ☐ 45

B. ☒ 90

C. ☐ 180

D. ☐ 360

5. Conta gli euro e indica la risposta corretta.



A. ☐ 1,5 €

B. ☐ 5,10 €

C. ☐ 1,50 €

D. ☒ 1,05 €



A. ☐ 4,06 €

B. ☐ 0,46 €

C. ☐ 0,84 €

D. ☒ 0,28 €



A. ☐ 150 €

B. ☐ 0,15 €

C. ☐ 1,05 €

D. ☒ 1,50 €



A. ☐ 2,14 €

B. ☐ 3,04 €

C. ☐ 3,44 €

D. ☒ 3,40 €

VERSO L'INVALSI

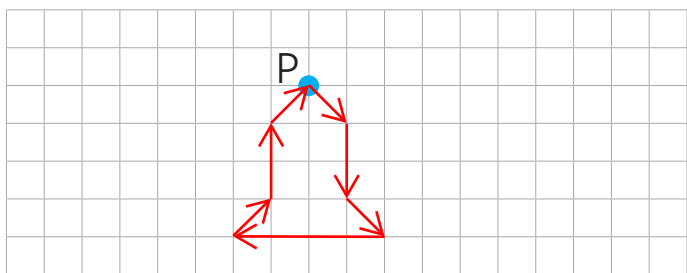
- 1. Alberto registra nella tabella le merende portate a scuola lunedì. Quanti alunni e alunne non hanno portato la frutta?**

	Banana	Arancia	Panino	Merendina
Alunni	XXXXXXX	XX	X	XX
Alunne	XXX	XXXXXX	XXX	XXXX

- A. ☐ 16
- B. ☐ 4
- C. ☐ 6
- D. ☒ 10

- Quanti erano gli alunni e le alunne presenti lunedì? **26**

- 2. Parti dal punto P ed esegui il percorso. Poi rispondi.**



- È un poligono? ☒ SI ☐ NO
- Perché? Il contorno è una
liea spezzata chiusa, non
intrecciata.

- 3. Osserva la legenda, modifica il numero in base ai comandi e scrivi il risultato.**

 = migliaia

○ = centinaia

 = decline

● = unità

$$1485 + 4 \square = 5485$$

$$930 + 1 \text{ (white circle)} + 1 \text{ (blue circle)} = 1031$$

$$1731 + 4 \triangle + 3 \bigcirc = 2071$$

$$4316 - 3 \bigcirc = 4016$$

$$3742 - 3 \triangle - 1 \square = 2712$$

$$1000 - 1 \text{ (circle)} - 5 \text{ (triangle)} = 949$$



ANIMALI DOMESTICI

SINGOLARMENTE

1. Qual è l'animale domestico meno costoso da sfamare? Calcola quanti chilogrammi di cibo puoi comprare con 60 euro e scrivilo sul quaderno.

- Crocchette per gatti: 5 euro al kg.
- Semi per criceti: 2 euro al kg.
- Crocchette per cani: 3 euro al kg.
- Mangime per uccellini: 1 euro al kg.

A COPPIE

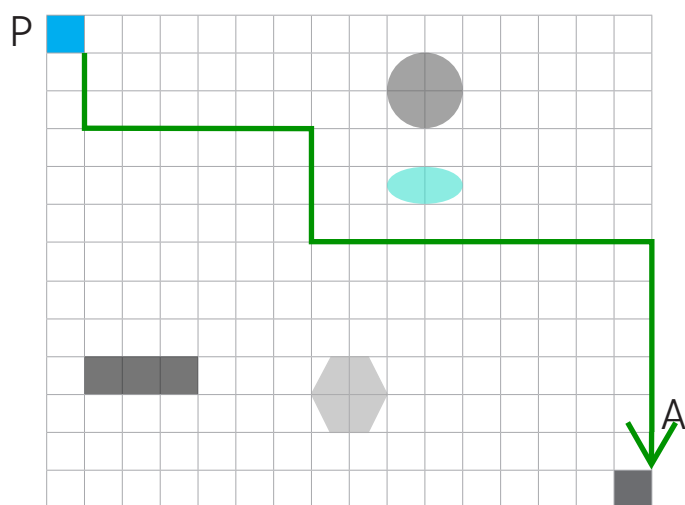


lo e
Nome Nome

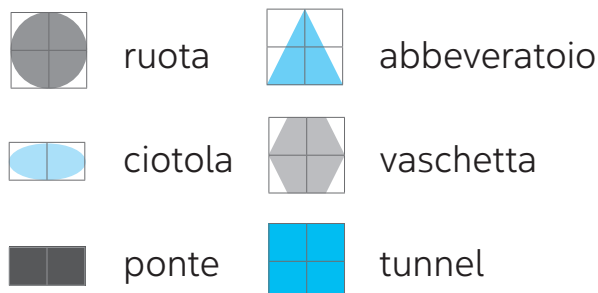
2. Avete a disposizione 23 euro da spendere per comprare accessori e giochi per un criceto. Decidete che cosa prendere e indicatelo con una **X**.

- | | |
|--|--|
| ☒ ruota 8 euro | ☐ abbeveratoio 6 euro |
| ☒ ciotola 3 euro | ☒ vaschetta bagno 7 euro |
| ☒ ponte sospeso 5 euro | ☐ tunnel 8 euro |

- 3.** Ora seguite la legenda e posizionate nello spazio quadrettato gli accessori e i giochi per il criceto.



Legenda



4. Inventate un percorso, poi descrivetelo con frecce e numeri.
La partenza e l'arrivo sono indicate con P e A.

2↓ 6→ 3↓ 9→ 6↓



SINGOLARMENTE

5. Segui le indicazioni e disegna un criceto.

- 1 Traccia un ovale.
- 2 Aggiungi le orecchie.
- 3 Disegna un ovale più piccolo per la pancia e aggiungi le zampe.
- 4 Aggiungi coda e zampe superiori.
- 5 Completa le orecchie, poi traccia occhi, naso e denti.
- 6 Colora come vuoi!

IN GRUPPO



Io e
Nome Nomi

6. Dopo aver svolto le ricerche necessarie, compilate sul quaderno la carta d'identità del criceto, rispondendo a queste domande.

- È un mammifero? **Sì**
- È un roditore? **Sì**
- Che cosa mangia? **Frutta, verdura, insetti**
- Dove vive? **Europa, Asia**
- Chi sono i suoi predatori? **Volpi, uccelli, gatti, serpenti**
- Qual è il suo comportamento? **come animale da compagnia è docile e non aggressivo**
- Quanti anni vive? **3 anni circa**
- Quali razze di criceti esistono?
- Di che colore sono le varie razze di criceti?
criceto siberiano: bianco
criceto cinese: grigio-marrone
criceto dorato: marrone, nero
criceto russo: grigio

TUTTI INSIEME



7. Rispondi a voce in classe.

- È stato divertente questo lavoro?
- Preferisci lavorare singolarmente, a coppie o in gruppo? Perché?

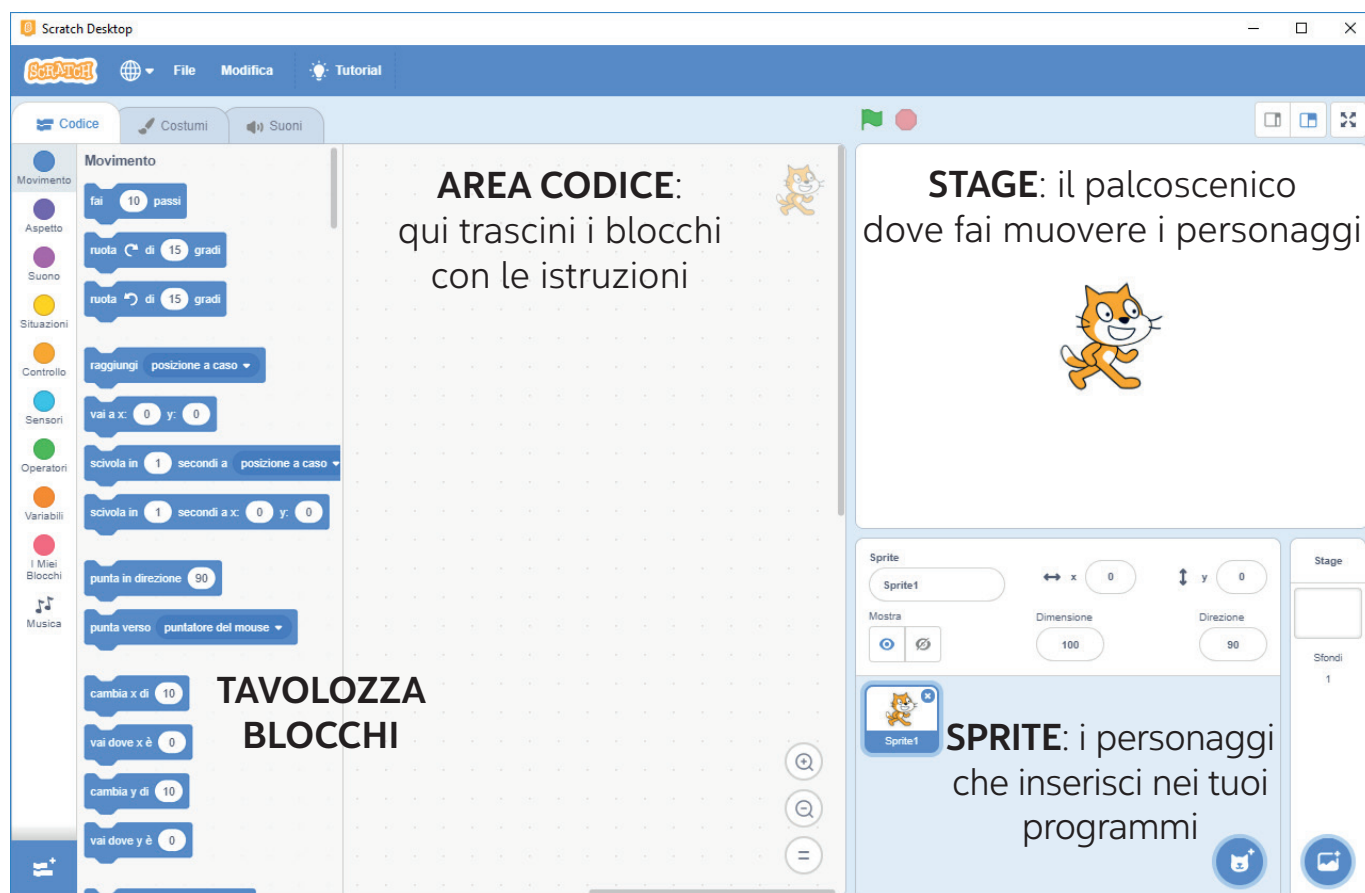
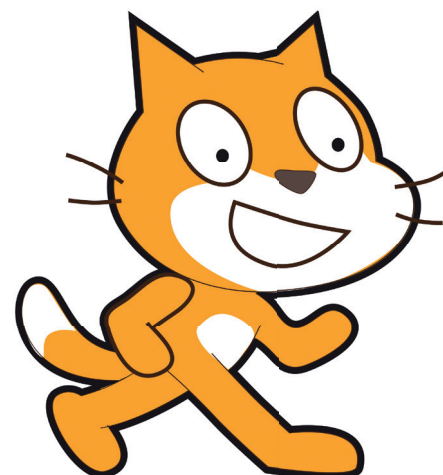
criceti dorati, nani europei, Siberiani, russi e di altri luoghi

PROGRAMMARE CON SCRATCH

Il programma Scratch è libero e gratuito e ti permette di creare storie, animazioni, giochi, programmando i personaggi in modo che eseguano le tue istruzioni. Può funzionare sui computer, sui tablet, o sugli smartphone. È possibile scaricare e installare Scratch dalla pagina <https://scratch.mit.edu/download>, oppure puoi utilizzarlo online, cioè quando sei collegato in rete, all'indirizzo

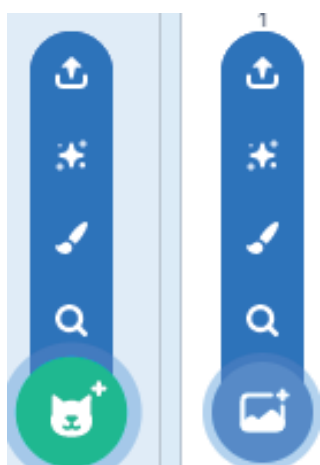
<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>.

Quando apri Scratch trovi ad accoglierti un gattino speciale, che prende il nome dal programma stesso. Ecco l'ambiente di lavoro in cui puoi creare i tuoi primi programmi.



Scorrendo la tavolozza blocchi ti renderai conto delle azioni che potrai far eseguire ai tuoi personaggi: sono tantissime!

SITUAZIONI SOTTO CONTROLLO

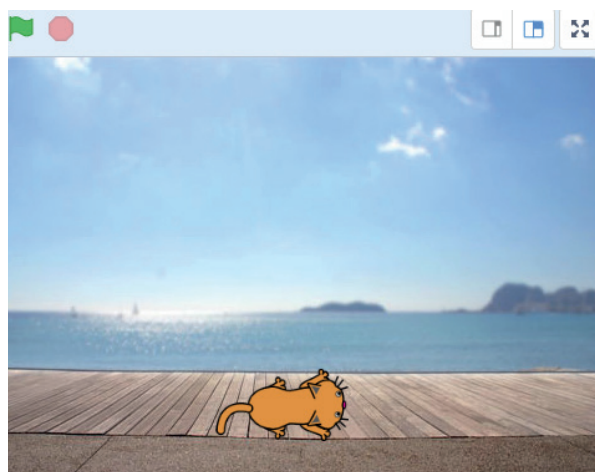
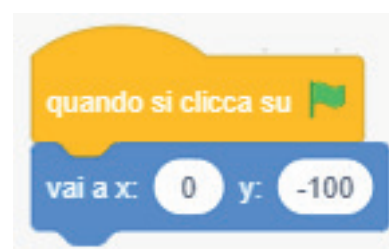


Quando apri Scratch, trovi nello stage uno sfondo bianco e al centro di esso lo Sprite del gattino, ma tramite i pulsanti **Scegli uno Sfondo** e **Scegli uno Sprite**, puoi inserire la scena e i personaggi che preferisci.

Per questo primo esperimento, inserisci lo Sprite *Cat2*, che trovi nella categoria **Animali** e lo sfondo *Boardwalk*, una passerella dove potrai far passeggiare il tuo personaggio.

Quando si crea un programma, cioè una sequenza ordinata di istruzioni, occorre definire una o più **situazioni** (un informatico le chiamerebbe *eventi*) che facciano partire l'esecuzione delle azioni programmate.

Nella tavolozza dei **blocchi**, che sono suddivisi in categorie con diversi colori per renderne più semplice l'utilizzo, clicca sul bollino giallo **Situazioni** e trascina nell'area codice il blocco della bandierina verde; seleziona poi il bollino azzurro della categoria **Movimento** e aggancia al precedente il blocco "Vai a...", impostando i numeri di x e y come in figura. In questo modo, al clic sulla bandierina, il gatto si posizionerà al centro della passerella.



LE RISORSE DI SCRATCH

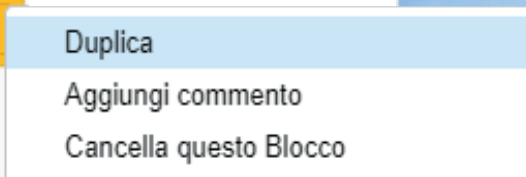
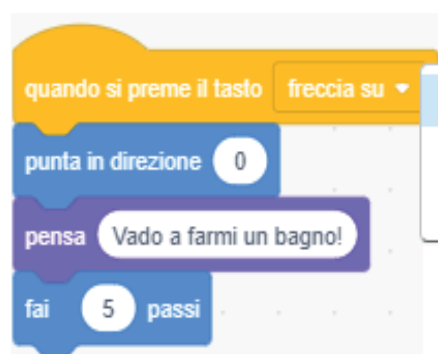
Quando inserisci uno Sprite, hai a disposizione una finestra apposita per le **impostazioni**: puoi dargli un nome, deciderne la posizione, la dimensione, la direzione in cui si muove e vedere immediatamente gli effetti delle tue scelte. Ricorda però che puoi sempre realizzare ulteriori modifiche, attraverso il codice, nel corso del programma.

ANGOLI E DIREZIONI

Quando uno Sprite si muove, la direzione del movimento è determinata dalla sua direzione di partenza. Le direzioni principali sono 4: verso l'alto, verso il basso, verso destra, verso sinistra. Se consideriamo la direzione verso l'alto come quella di partenza (direzione 0), per ottenere le altre, lo Sprite deve ruotare di un *angolo retto* in senso *orario* (direzione 90, verso destra), di un *angolo piatto* (direzione 180, verso il basso), di un *angolo retto* in senso *antiorario* (direzione -90, verso sinistra).



Per controllare agevolmente tali movimenti, si può fare in modo che ciascuna di queste impostazioni sia legata alla pressione del tasto freccia corrispondente sulla tastiera. In poche parole, quando si preme il tasto freccia a destra, il gatto deve camminare verso destra e così via per gli altri tasti freccia. Per rendere più interessante il risultato, si può aggiungere a ogni movimento un fumetto che esprime il pensiero del personaggio, utilizzando il blocco viola **Pensa...**



Per risparmiare tempo, puoi usare la funzione **Duplica**, cliccando con il tasto destro del mouse sullo script (gruppo di comandi) appena creato, in modo da generarne una copia, nella quale andrai a modificare il tasto, la direzione e il fumetto, ottenendo così uno script diverso per ogni tasto. Prova a usare tutti i tasti e verifica se il gatto si muove nella direzione prevista!

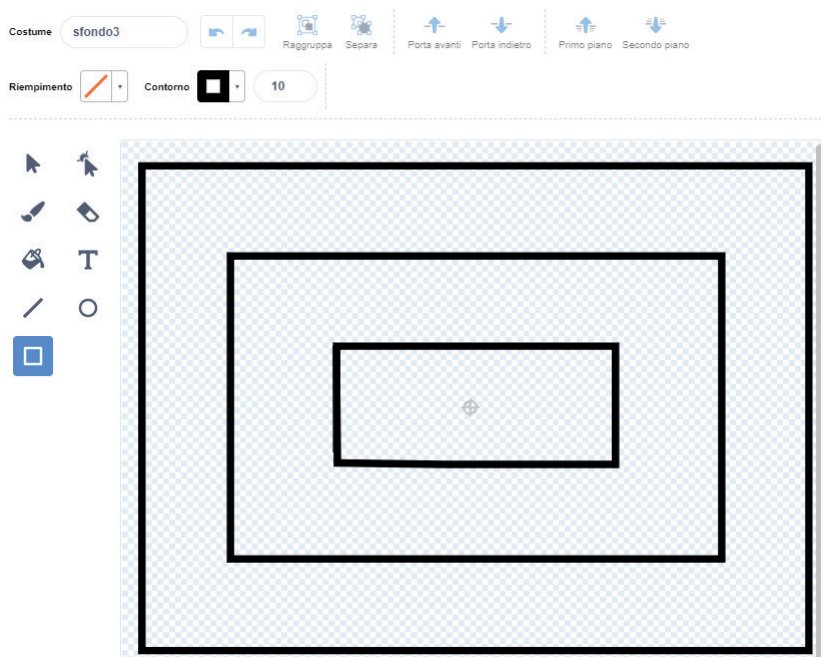
UN LABIRINTO DA INVENTARE

Puoi utilizzare le conoscenze che hai acquisito finora per affrontare un compito più complesso e divertente: creare un labirinto in cui un giocatore (tu stesso oppure una compagna o un compagno) deve guidare un personaggio fino alla casella di arrivo, senza toccare i bordi.

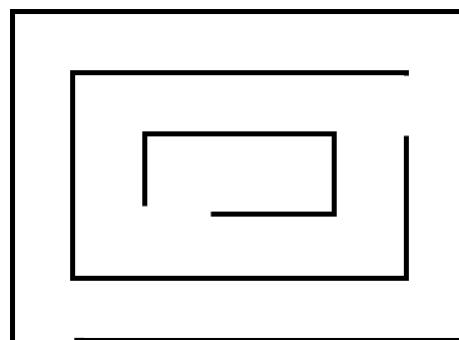
Nella libreria di Scratch non esiste uno sfondo labirinto, perciò lo dovrai disegnare tu stesso! Nel menu **Scegli uno sfondo**, clicca sul pennello **Disegna Sfondo**.

Disegna un nuovo sfondo

Si apre l'area di disegno: seleziona lo strumento rettangolo, il colore nero, il riempimento trasparente e porta lo spessore del contorno a 10. Poi disegna 3 rettangoli di dimensioni diverse, come quelli in figura.



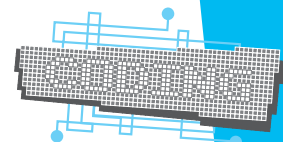
Vai sullo strumento gomma e cancella alcuni tratti di linea in modo da creare delle aperture tra un rettangolo e l'altro.



Questo è un esempio molto semplice, ma se hai voglia di sperimentare gli strumenti di disegno di Scratch puoi divertirti a creare un labirinto più complesso, che renderà il gioco ancora più interessante.

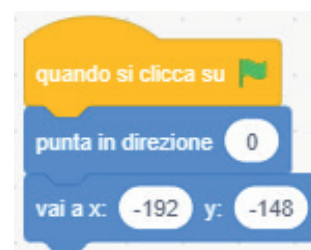
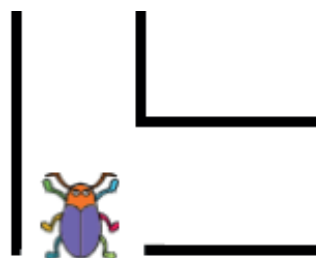
Rimanendo nella scheda **Sfondi**, puoi cliccare nuovamente sulla voce **Disegna Sfondo** e preparare diversi sfondi-labirinto, che saranno memorizzati dal programma e tra i quali potrai scegliere alla fine quello che più ti piace.

SCARABEO... ATTRAVERSA-MURI



Inserisci un nuovo Sprite, categoria **animali** – *Beetle*. Puoi anche scegliere uno Sprite diverso, ma è consigliabile un personaggio visto dall'alto, come *Cat2* nel precedente programma, perché si presta molto ai cambi di direzione. Riduci un po' le dimensioni (80), in modo che passi agevolmente per le strade del labirinto senza toccare i bordi.

Definisci la sua posizione di partenza: al clic sulla bandierina deve trovarsi all'ingresso del labirinto, e guardare verso l'alto. Ora programma lo scarabeo in modo da poterlo guidare con i tasti freccia: il procedimento è lo stesso che hai usato per il gatto nelle pagine precedenti. Una volta creato lo script per uno dei tasti, usa la funzione **Duplica** e apporta le modifiche necessarie, ottenendo così uno script diverso per ogni direzione.



Manda in esecuzione il programma, premendo prima il tasto di **visualizzazione a tutto schermo**, che trovi in alto a destra. Provando i movimenti in tutte le direzioni, ti accorgerai presto di un problema: se sbagli nel guidare lo scarabeo, lui procede ugualmente, attraversando i muri del labirinto come se fosse un fantasma! Questo è un vero e proprio errore: gli informatici lo definirebbero un **bug**, che va corretto! Per farlo devi affrontare un concetto di grande importanza nel campo della programmazione: le istruzioni condizionali!

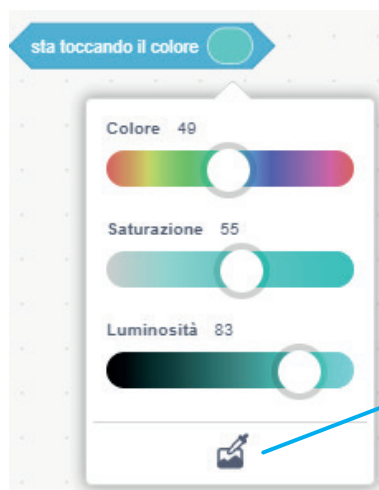


LINGUAGGIO INFORMATICO

Le **istruzioni condizionali** sono comandi che vengono eseguiti solo se si verificano determinate **condizioni**. Immagina che il papà ti chieda di comprargli una limonata al bar e ti dica “**Se** non hanno la limonata, **allora** prendimi un’aranciata!”. In questo caso tu chiederai un’aranciata **solo se** il barista ti dice che le limonate sono finite! Il blocco **Se... allora...** di Scratch funziona allo stesso modo: dentro alla “nicchia” a forma di esagono va inserita la condizione da verificare.

SCARABEO SOTTO CONTROLLO

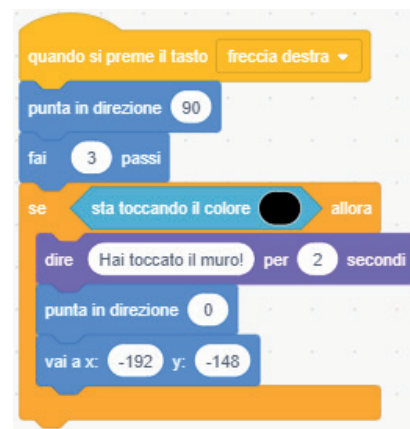
Pensa alla condizione che vuoi controllare nel gioco del labirinto e alle sue conseguenze: **se** lo scarabeo va contro il muro, **allora** deve comparire un messaggio d'errore e lo scarabeo deve tornare al punto di partenza. Ma come fa Scratch ad accorgersi se è stato toccato un muro? Lo fa grazie ai blocchi **sensori**.



Aggancia a uno degli script dei tasti freccia il blocco arancio **se... allora** e trascina poi dentro la nicchia a esagono il blocco azzurro (categoria sensori) **sta toccando il colore...**

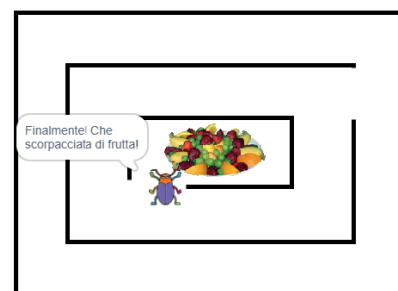
Clicca sul bollino con il colore e poi sul **contagocce**: vai quindi a prelevare dallo sfondo il colore nero, che caratterizza i muri del labirinto e che non deve essere toccato.

Ora che hai stabilito la condizione, inserisci dentro al blocco le azioni che vuoi che accadano quando la condizione si verifica, prendendo esempio dallo script a fianco. Come vedi, lo scarabeo, dopo aver toccato il muro, torna nella posizione definita dalla bandierina verde cioè al punto di partenza. Duplica tutto il blocco **se... allora** e aggancialo senza modifiche anche agli script degli altri tasti freccia.



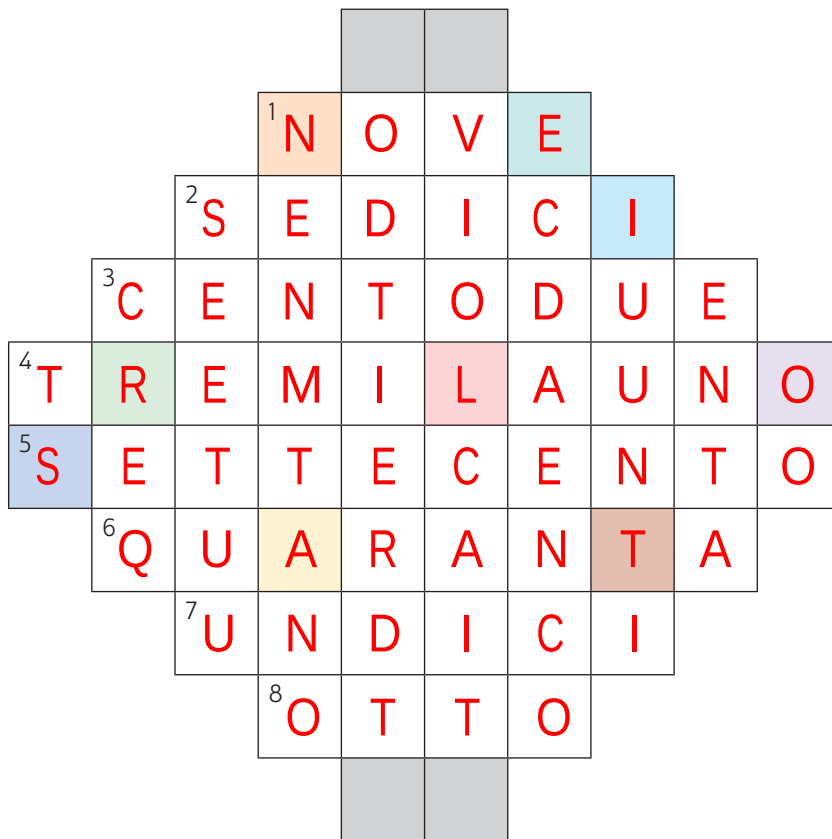
Ed ecco la "ciliiegina sulla torta": inserisci al centro del labirinto il nuovo Sprite *Fruit Platter*, come ricompensa per lo scarabeo che ha superato il labirinto.

Aggiungi a tutti e quattro gli script dei tasti un nuovo blocco **se... allora**, che verifichi quando lo scarabeo arriva a toccare la frutta e inserisci un messaggio adatto. Ora salva e gioca con i tuoi amici! Sarà bello giocare per la prima volta con un videogioco che hai creato tu!



UN AMBIENTE... STUZZICANTE

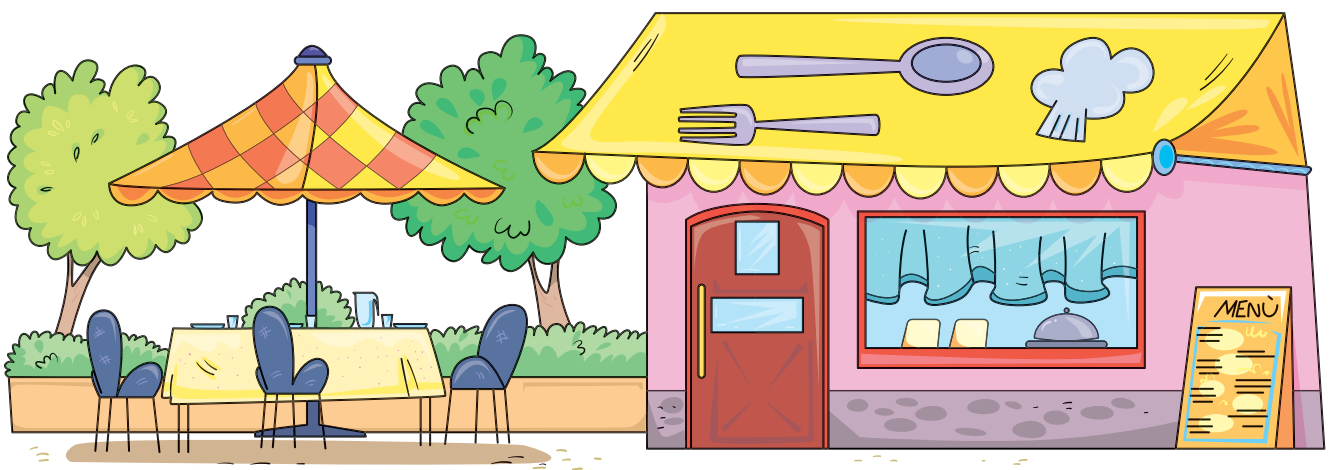
1 Scopri l'ambiente che ti accompagnerà nelle sfide delle prossime pagine, scrivendo in lettere, nel crucirombo, i numeri che ottieni eseguendo i calcoli. Riporta infine, nelle caselle colorate, le lettere corrispondenti.



1. Raddoppia 5 unità, poi toglì 1.
2. Togli 4 a due decine.
3. 2 unità e 1 centinaio.
4. Aggiungi 1 al triplo di 1000.
5. A un migliaio toglì il triplo di 100.
6. Dimezza un centinaio e toglì 1 decina.
7. Togli 90 al numero 200, poi dividi per 10.
8. Trova la differenza tra 1 centinaio e 92 unità.

I L

R I S T O R A N T E



PROFESSIONISTI IN CUCINA

1 Leggi ed esegui.

Il proprietario del ristorante è un cuoco rinomato, si chiama Arturo, mentre sua moglie Marina è una provetta pasticciera. Gli amici hanno creato per loro due simpatici soprannomi, usati anche dai clienti del loro ristorante. Per scoprire quali sono, individua la regola e completa le due successioni di numeri. Poi scrivi le lettere a essi corrispondenti, utilizzando il codice dei pannelli colorati. Fai attenzione al colore dei pannelli e dei loro numeri.

A = 76	B = 85	C = 40
E = 22	F = 67, 58, 13	
H = 31	O = 49	S = 39

A = 90	I = 60	N = 75
P = 55	R = 45	

A = 64, 112	C = 4	
I = 88	L = 66	N = 100
O = 28	R = 16	S = 40
T = 52, 76	V = 102	



85	76	67	58	49	40	31	22	13
B	A	F	F	O	C	H	E	F

45	60	75	90
R	I	N	A

4	16	28	40	52	64	76	88	100	112
C	R	O	S	T	A	T	I	N	A

ARRIVANO I CLIENTI!

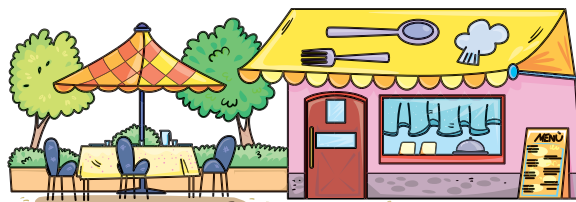
1 Leggi e rispondi alle domande.

Il signor Alfio e la signorina Ines hanno appuntamento al ristorante. Traccia i loro percorsi rispettivamente in rosso e in blu, sapendo che Alfio segue la strada della tabellina del 6 mentre Ines segue la strada della tabellina dell'8. Entrambi possono muoversi in orizzontale, in verticale o anche in diagonale.



6	14	17	19	10	8
11	12	15	26	16	13
27	25	18	24	32	28
35	41	36	30	40	50
43	44	42	48	56	64
52	59	54	69	72	66
57	61	60	80	76	78

The grid shows two paths: a red path for Alfio (multiples of 6) and a blue path for Ines (multiples of 8). The red path starts at 6 and ends at 60. The blue path starts at 8 and ends at 80. Both paths intersect at 24 and 48.



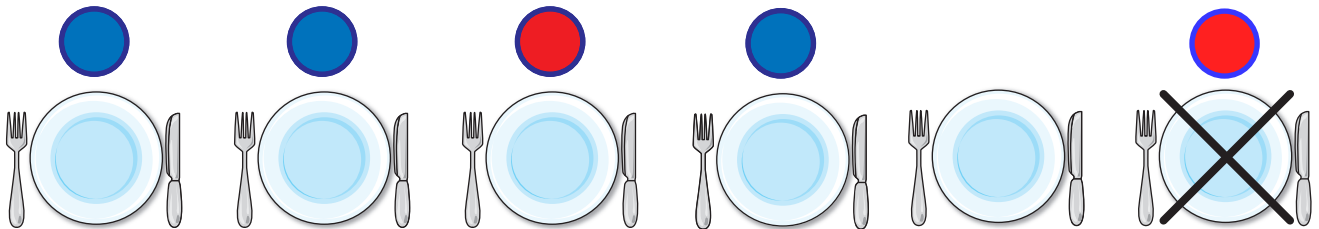
- Ci sono caselle su cui passano sia Alfio sia Ines? **Sì**.....
Quali? **24, 48**.....
- Tutte le caselle calpestate da Alfio e da Ines hanno una caratteristica in comune. Sai dire quale? **Appartengono sia alla tabellina del 6 che a quella dell'8.**

IN TAVOLA... CON LOGICA

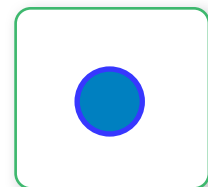
1 Leggi ed esegui.

Marina rende più allegri i tavoli del suo ristorante con sottobicchieri di vari colori, che dispone secondo regole precise.

- Come sarà il sottobicchiere nel posto indicato da una X? Disegnalo.

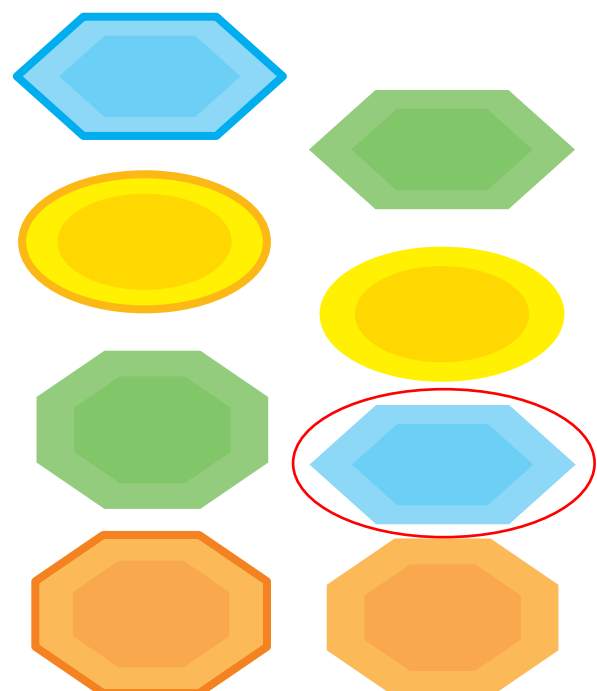


- Immagina che il tavolo sia molto più lungo e prosegua verso destra. Quale sottobicchiere metterà Rina davanti al piatto n° 10? Disegnalo nel riquadro e coloralo.



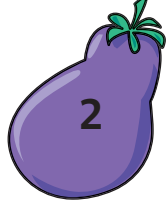
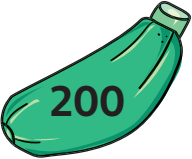
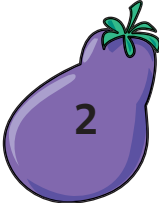
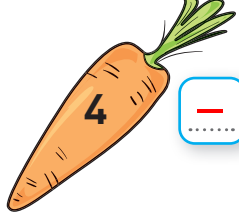
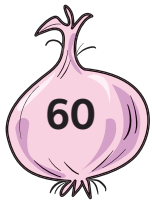
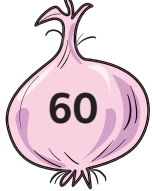
- Marina chiede ad Arturo di portarle un piatto speciale su cui posare la sua nuova torta. Leggi il fumetto, osserva la collezione di piatti e circonda in rosso quello che secondo te soddisfa le sue richieste.

Voglio un piatto con la forma di un poligono, con 6 lati, non verde, senza bordo!

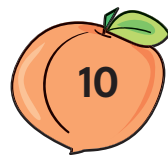
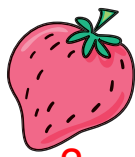
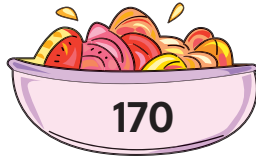
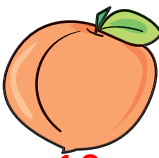
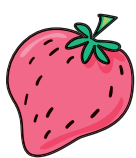


MINISTRONE O MACEDONIA?

1 Oggi Baffo Chef cucina vegetariano! Inserisci tu i segni +, -, × oppure : tra un ortaggio e l'altro, in modo da ottenere il numero scritto sotto il piatto di minestrone.

 30	×	 10	÷	 2	-	 5	=	 145
 200	:	 2	×	 4	-	 60	=	 340
 8	×	 5	-	 10	+	 60	=	 90

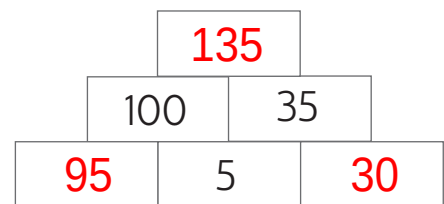
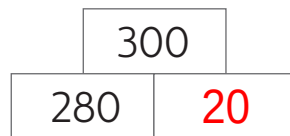
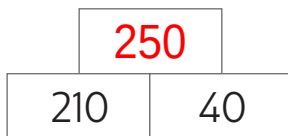
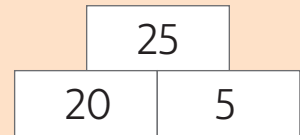
2 Disegna tu i frutti adatti, in modo da ottenere il numero posto sulla zuppiera di macedonia.

	 80	 2	 10	 200				
 200	:	 2	+	mela	-	albicocca	=	 170
 80	×	 10	:	fragola	+	arancia	=	 600
 2	×	 200	:	albicocca	+	mela	=	 120

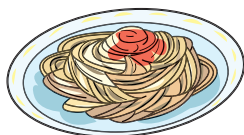
PIRAMIDI GUSTOSE

1 Leggi ed esegui.

- Nelle piramidi il numero del mattoncino sopra è sempre la somma dei numeri dei due mattoncini sotto. Guarda l'esempio a fianco, poi completa queste piramidi con i numeri adeguati.



- Adesso prova a completare con numeri adatti queste piramidi un po' speciali, tenendo conto di quanto valgono i manicaretti di Baffo Chef e Rina Crostatina.



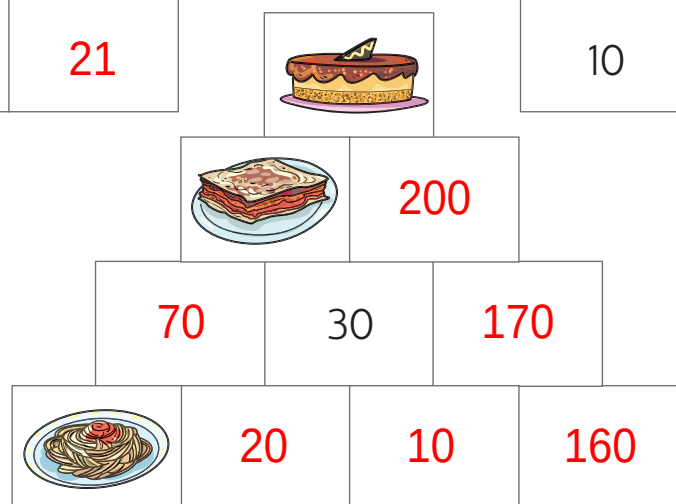
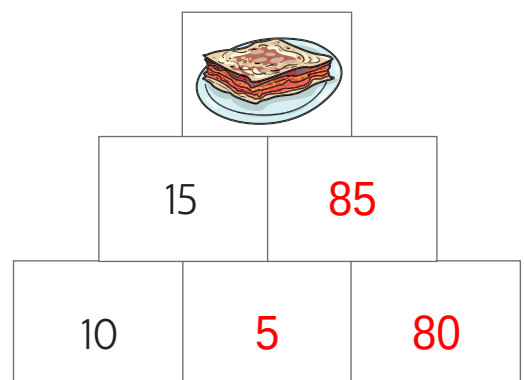
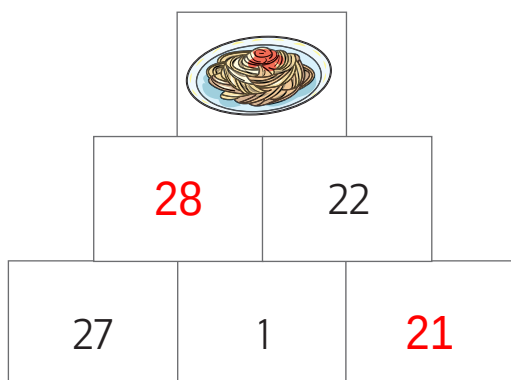
50



100



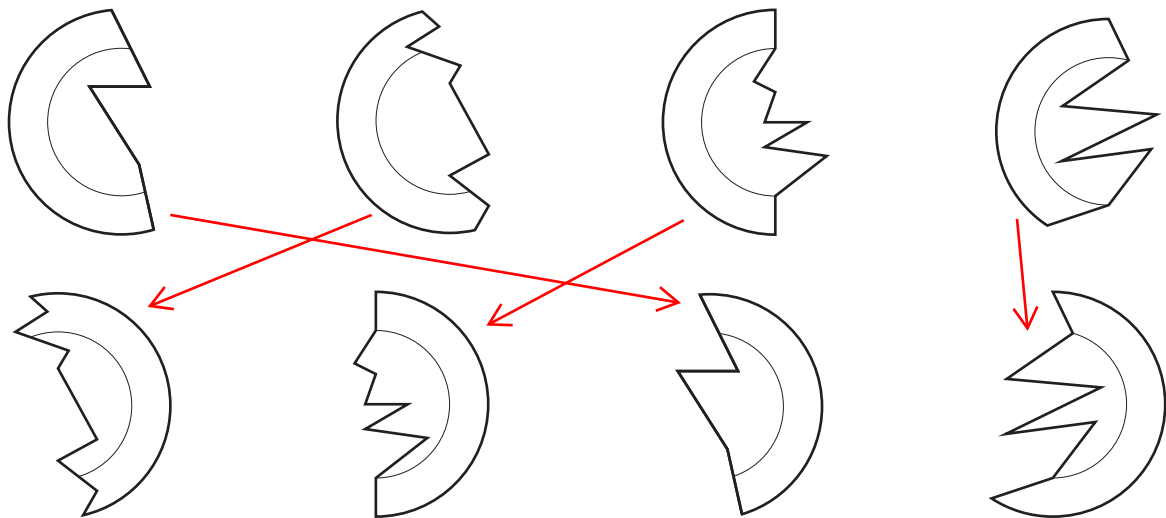
300



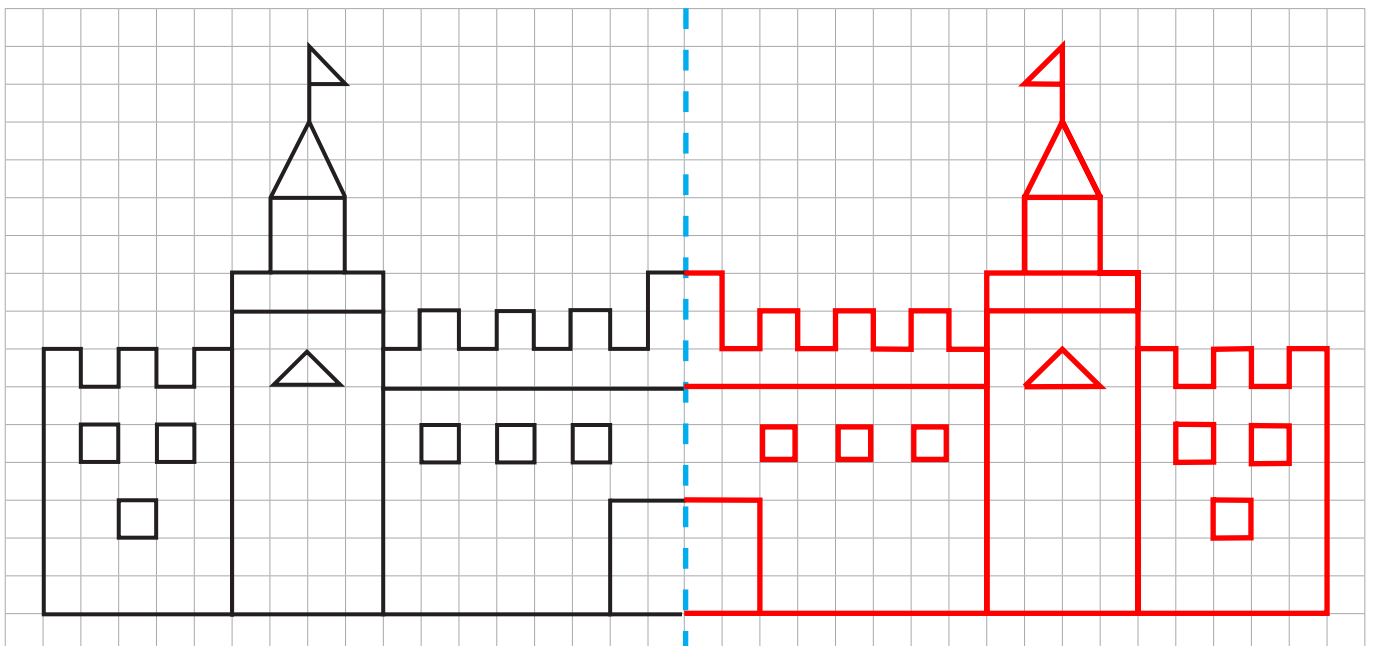
UN CAMERIERE MALDESTRO

1 Leggi ed esegui.

- Il cameriere Silvestro oggi ha combinato un guaio, è caduto mentre stava consegnando le portate ai clienti: i piatti si sono rotti e il sugo è schizzato sulle pareti, rovinando un quadro molto caro a Marina! Aiutalo a rimediare! Colora in modo uguale le coppie di frammenti che insieme formano un piatto intero.

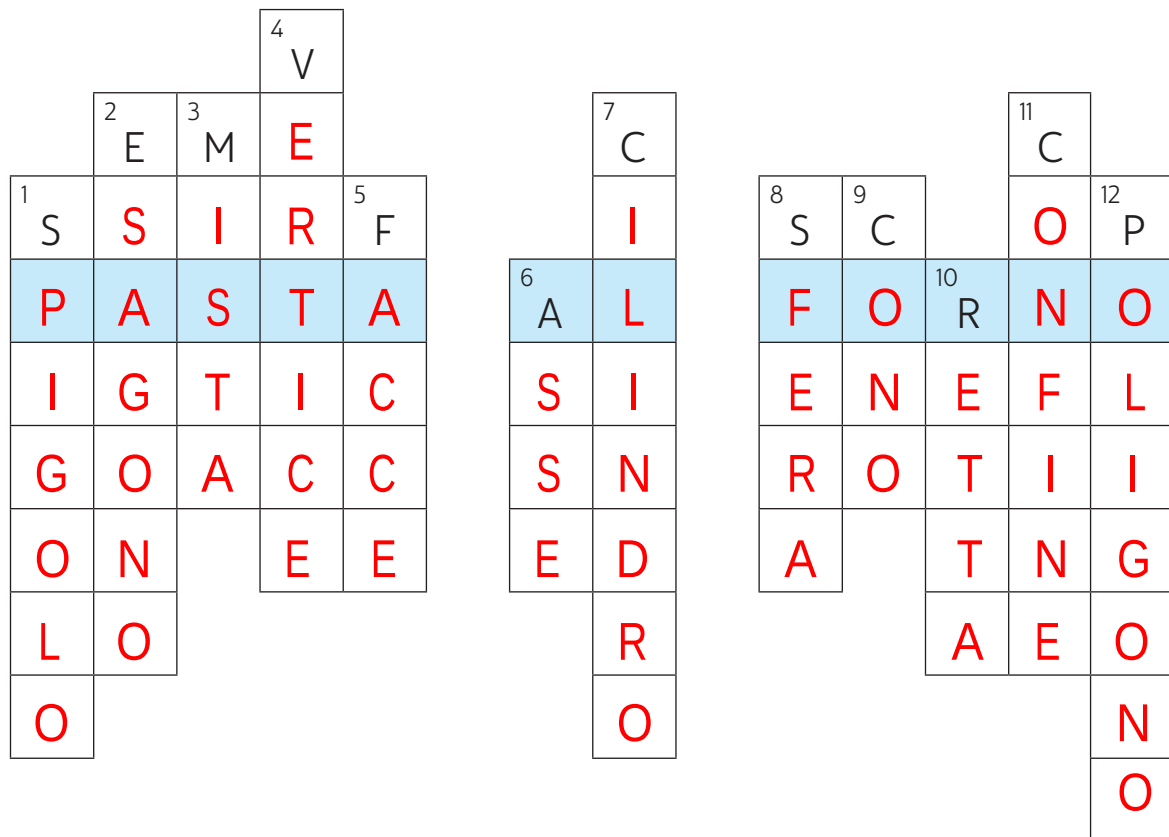


- Silvestro ha coperto di bianco la parte di quadro macchiata con il sugo. Ricostruisci tu il disegno completo sapendo che era perfettamente simmetrico, poi coloralo.

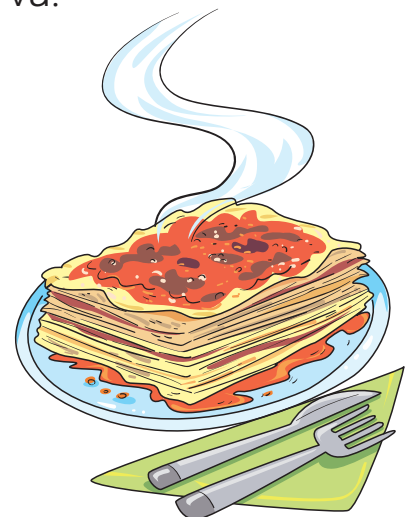


INCASTRO GEOMETRICO

- 1** Completa l'incastro geometrico scrivendo in direzione verticale le parole corrispondenti alle definizioni. Nella striscia azzurra orizzontale scoprirai il primo piatto preferito dai clienti del ristorante di Baffo Chef.

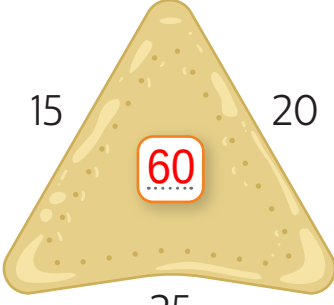


1. La linea d'incontro tra due facce di un solido.
2. Un poligono con 6 lati.
3. Una linea formata da tratti di retta e tratti di curva.
4. Il punto di incontro di più spigoli.
5. Il cubo e il parallelepipedo ne hanno 6.
6. Quello di simmetria divide una figura in due parti uguali.
7. Un solido che ha due facce rotonde.
8. Il solido che rotola meglio di tutti.
9. Un solido, che spesso si riempie di gelato.
10. Una linea che non cambia mai direzione.
11. Divide la regione interna dalla regione esterna.
12. Una figura piana senza curve.

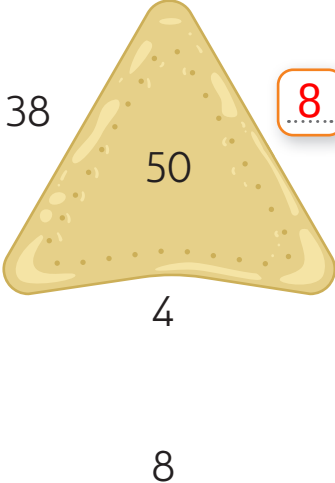


CRACKER... NUMERICI

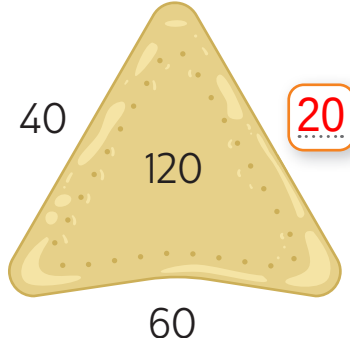
1 Il numero al centro dei cracker corrisponde sempre alla somma dei numeri scritti sui lati. Completa i cracker con i numeri mancanti.



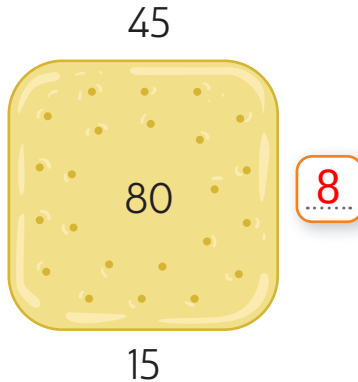
15 20
60
25



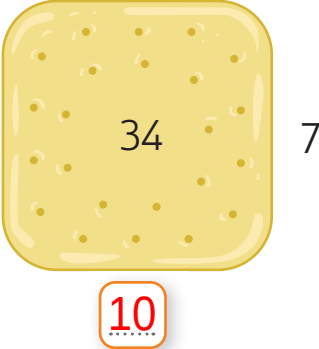
38 **8**
50
4 8



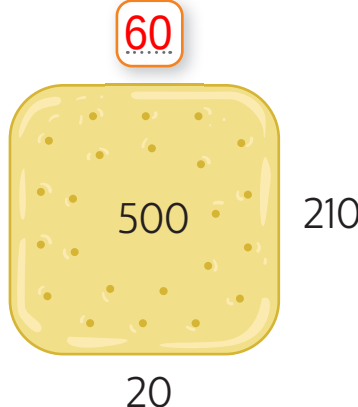
40 **20**
120
60



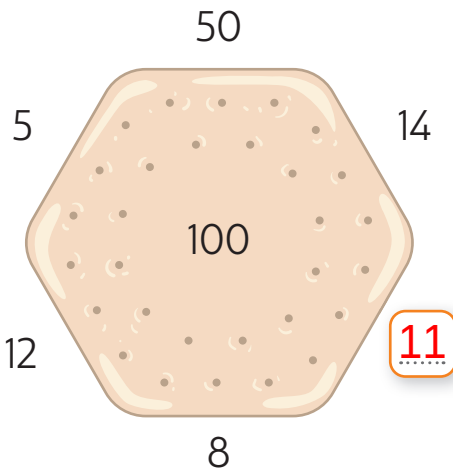
45 **8**
80
12 15



9 7
34
10



60
500
210 210
20



5 14
100
12 **11**
8 50

PER FINIRE... SI PAGA IL CONTO

1 Scopri il prezzo dei vari piatti e calcola il valore complessivo del pranzo: completa il foglio del conto da pagare.



=



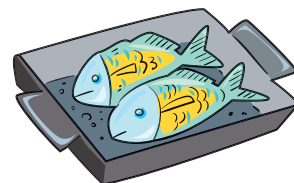
=



+



=



= 10 €



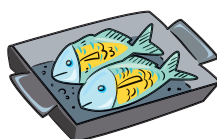
= 5 €



= 15 €



= 4 €



= 18 €

2 coperti	6,00 €
acqua	2,00 €
2 spaghetti	20,00 €
1 spiedini carne	15,00 €
1 grigliata pesce	18,00 €
2 patate al forno	8 €
2 gelati	10 €
TOTALE	79 €