

# QUADERNO DI VIAGGIO

VACANZE



Regole e mappe semplificate

Competenze - INVALSI

Inglese

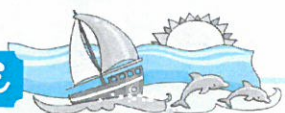
Giochi e logica



RAFFAELLO  
SCUOLA

ITALIANO

## AL MARE



### Lettere e suoni

- 4 Vocali e consonanti
- 5 Una consonante muta
- 6 Le lettere straniere
- 7 Dalla bocca alla pancia
- 8 Checca e Cecca
- 9 Indovinello
- 10 I gelati di Ughetto
- 11 Suoni dolci in salvagente
- 12 Una famiglia di QU
- 13 **ALT, SI GIOCA!** Biglia in pista

### Parole e testi

- 14 La principessa e il mare
- 15 Hello! Hi!
- 16 Nascondino tra le onde
- 17 **ALT, SI GIOCA!** Mare diventa...



## IN MONTAGNA



### Ortografia

- 18 Tra foglie e...
- 19 ... Comignoli
- 20 Il pesce a strisce
- 21 Nella tasca e nel taschino
- 22 Il cuculo e l'aquila
- 23 Le parole nel cuore

- 24 Acqua e poi...
- 25 **ALT, SI GIOCA!** Che cosa appare?

### Parole e testi

- 26 Scarponi "salvafatica"
- 28 Il lupetto che voleva giocare
- 29 **ALT, SI GIOCA!** Che cosa dice?

Regole  
Mappe **68**



DIDATTICA  
INCLUSIVA

Indica la pagina  
di un utile ripasso  
semplificato.

## IN CAMPAGNA



### Ortografia

- 30 Suoni simili e...
- 31 ... Con la R
- 32 Il patto tra P e B
- 33 Doppie in fattoria
- 34 A caccia di sillabe
- 35 Un segnetto magico
- 36 È oppure E tra l'erba
- 37 Nella fattoria

38 Chi c'è?

39 Io possiedo... lo sento

40 L'acca nell'aia

41 **ALT, SI GIOCA!** Domino del Sole



### Parole e testi

42 Alla fattoria della zia


43  *Animals*

45 **ALT, SI GIOCA!** Puzzle

## IN CITTÀ



### Grammatica

- 46 Frasi... Non frasi...
- 47 Piccole e grandi frasi
- 48 Punti finali
- 49 Dialoghi al parco
- 50 Virgole al ristorante
- 51 Nomi per tutti i gusti
- 52 Pistacchio al parco
- 53  *Weather*

54 Genere e numero in strada

55 Articoli in vetrina

56 Le qualità

57 Il motore in... azione

58 **ALT, SI GIOCA!** Rebus in città

### Parole e testi

59 Mimitopi e il vento

61 L'uccellino caduto

62 **ALT, SI GIOCA!** Ad Alice piace...

Valutiamo le competenze - Prove **Modello Invalsi** 

63 Parte A - Comprensione

67 Parte B - Grammatica

Regole  
Mappe

pagg. 68-72



# VOCALI E CONSONANTI

1 COLORA DI CELESTE LE BOLLE DELLE VOCALI E DI ROSSO QUELLE DELLE CONSONANTI.



2 RISRIVI LE PAROLE CAMBIANDO...

... UNA VOCALE.



L **U** NA  
↓



L **A** NA

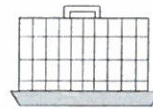


V **A** SO  
↓



V **I** SO

... UNA CONSONANTE.



**G** AB BIA  
↓



**S** AB BIA



MA **N** O  
↓

MA **G** O



# UNA CONSONANTE MUTA

1 COMPLETA LE PAROLE STRANIERE CON H.

QUELLA È ACCA!  
LA PRENDO COME  
UN COW-BOY!

# H

BRAVO! LA USERÒ  
PER COMPLETARE  
QUESTE PAROLE  
STRANIERE.



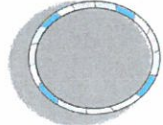
**H** OSTESS



**H** AMBURGER



**H** OT DOG



**H** ULA-**H** OOP

2 **H** PROLUNGA IL SUONO DELLE **VOCALI**. LEGGI I FUMETTI PROLUNGANDO I SUONI.

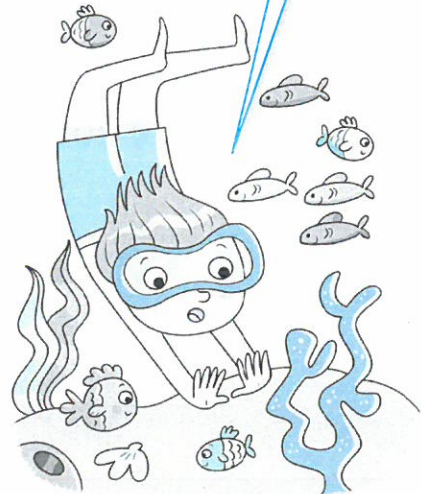
EH!  
EH!



IH!  
IH!



OH!





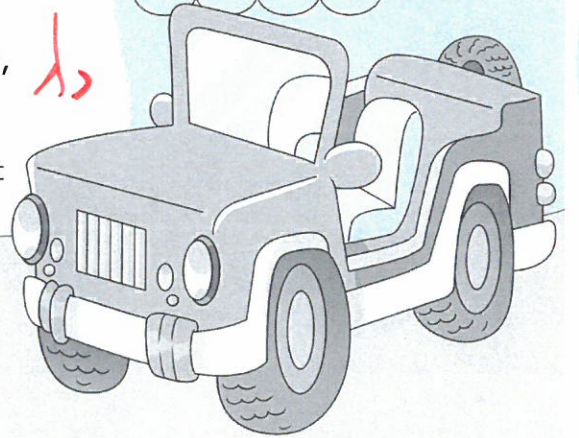
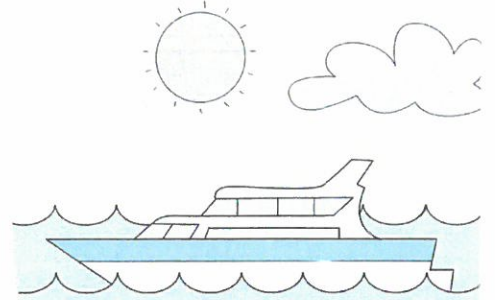
# LE LETTERE STRANIERE

1 LEGGI E CERCHIA CON IL ROSSO LE LETTERE STRANIERE.

## CINQUE LETTERE RARE

Devo anche ricordare cinque lettere un po' rare: una jeep tutta arancione, un koala sopra un ramo e il wurstel di un ghiottone, lo xilofono che suona e infine in mezzo al mare, uno yacht per navigare.

adatt. L. Maestri, ABC della zanzara, Fatatrac



2 RICOPIA LE PAROLE NEL REPARTO GIUSTO DEL CENTRO COMMERCIALE.

wafer • yo-yo  
xilofono • kiwi  
jeans

The image shows a shopping mall layout with several departments. Handwritten labels in blue boxes are connected to the departments by arrows:

- VESTITI** (clothing) with **JEANS** written below it.
- DOLCIUMI** (snacks) with **WAFER** written below it.
- FRUTTA** (fruit) with **KIWI** written below it.
- STRUMENTI MUSICALI** (musical instruments) with **XILOFONO** written below it.
- GIOCATTOLI** (toys) with **YO-YO** written below it.



# DALLA BOCCA ALLA PANCIA

- 1 LEGGI E CERCHIA CON IL ROSSO I SUONI DURI CA, CO, CU  
E CON IL BLU I SUONI DOLCI CIA, CIO, CIU.

Tanto, tanto tempo fa la balena  
mangiava tutti i tipi di pesci: l'acciuga,  
la carpa, la cozza, la tinca, il luccio...  
Spalancava la bocca fin quasi a toccarsi  
la coda con il naso e mandava tutto nella  
pancia, poi si leccava con cura le labbra.

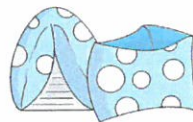
R. Kipling, *La gola della balena*, Mursia



- 2 COMPLETA CON CA, CO, CU OPPURE CIA, CIO, CIU.



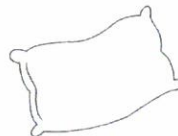
CA VALLO



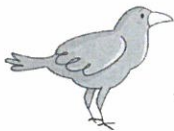
BRAC CIOLI



CIA MBELLA



CU SCINO



CO RVO



CIUCO

- 3 INSERISCI I SUONI MANCANTI.

- Il braccia letto della mamma  
è color corallo.





# CHECCA E CECCA

1 LEGGI E CERCHIA CON IL ROSSO I SUONI DURI CHE, CHI E CON IL BLU I SUONI DOLCI CE, CI.

Dopo tante ore passate sulla riva del mare le sorelline Checca e Cecca tornano a casa per la cena. La mamma ha preparato bistecche, zucchine, albicocche e dolci ciliegie. Che appetito!



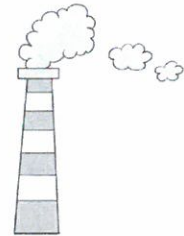
2 COMPLETA CON CHE, CHI OPPURE CON CE, CI.



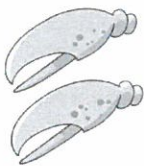
FORCHETTA



CESTO



ciMINIERA



CHELE



CHIAVE

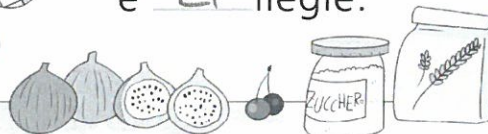


ciPOLLA

3 INSERISCI I SUONI MANCANTI.



• La mamma prepara una torta di fici e ciliegie.







# INDOVINELLO

1 LEGGI L'INDOVINELLO E COMPLETA LA SOLUZIONE.

COME SONO  
DURE  
GA, GO E GU!

QUAL È IL TRUCCO  
CHE LE FA DIVENTARE  
DOLCI IN QUATTRO E  
QUATTR'OTTO?

?

**SOLUZIONE**

• Mettere in mezzo la l : GIA, GIO, GIU.



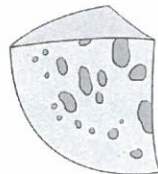
2 COMPLETA CON GA, GO, GU OPPURE  
CON GIA, GIO, GIU.



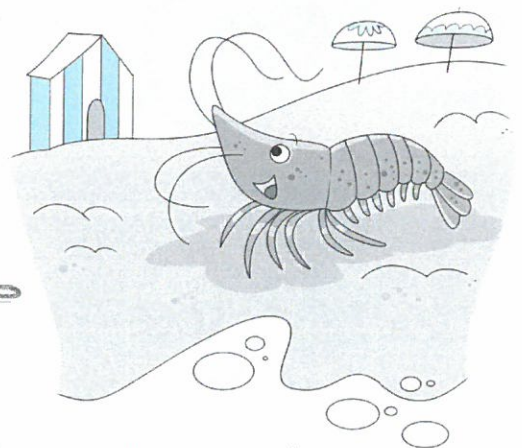
PAGU RO



VALI GA



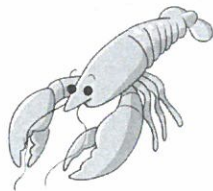
FORMAGGIO



• Un GA mbero  
è finito  
sulla spiagGA.



GA MBA



ARA GO STA



GIU BBOTTO





# I GELATI DI UGHETTO

- 1 LEGGI E CERCHIA CON IL ROSSO I SUONI DURI GHE, GHI E CON IL BLU I SUONI DOLCI GE, GI.

Ughetto il gelataio è un gran simpaticone.  
 Fa il gelato alla crema e il ghiacciolo al limone,  
 dal gusto adatto per ogni palato,  
 anche esigente e raffinato.  
 Ma il cono gigante è la sua specialità:  
 lo vuole la gente di tutta la città.



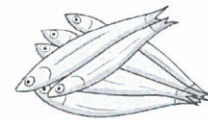
- 2 COMPLETA CON GHE, GHI, OPPURE CON GE, GI.



AL GHE



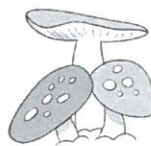
SPA GHE TTI



ACCIU GHE



GI RASOLE



FUN GHI



AN GE LO

- 3 INSERISCI I SUONI MANCANTI.



- I GHI ri fanno il GI rotondo.



# SUONI DOLCI IN SALVAGENTE

1 COMPLETA LE PAROLE CONTENUTE NEI SALVAGENTE.

CE O GE?

CE STINO  
CAN CE LLO  
PA GE LLA

CIO O GIO?

GIO RNALE  
CIO TOLA  
FA GIO LI

CIO GI?

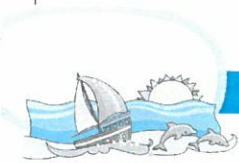
GI RINO  
RE GI NA  
A CI NO

CIA O GIA?

CIA BATTE  
GIA CCA  
PI GIA MA

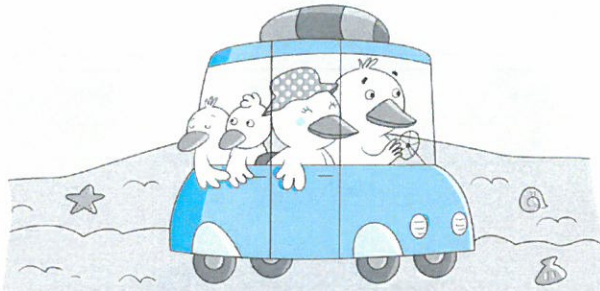
CIU O GIU?

CIU FFO  
GIU BBOTTO  
GIU LLARE

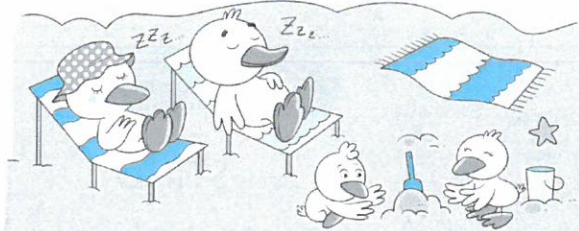


# UNA FAMIGLIA DI QU

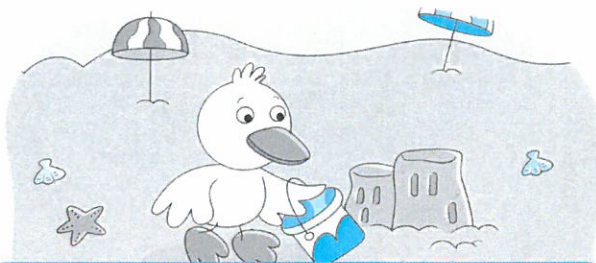
1 LEGGI LA STORIA E CERCHIA CON IL ROSSO IL NOME DEI PERSONAGGI.



Papà **Quo**, mamma **Qua** e i paperini **Que** e **Qui** vanno in spiaggia con l'auto.



Appena arrivati papà Quo e mamma Qua fanno un pisolino mentre i paperotti giocano con la sabbia.

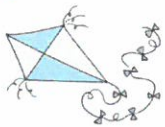


Qui prende il secchiello e fa le torri di sabbia.  
– Sembrano dei budini! – dice.



– È vero! Adesso le distruggo – dice Que.  
E salta sulle torri.  
La sabbia vola dappertutto.

2 COLORA LA CONSONANTE CORRETTA PER COMPLETARE LE PAROLE.



A **G** **Q** UILONE



**G** **Q** UERCIA



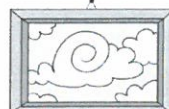
**G** **Q** UANCIA



**G** **Q** UANTO



LI **G** **Q** UORE



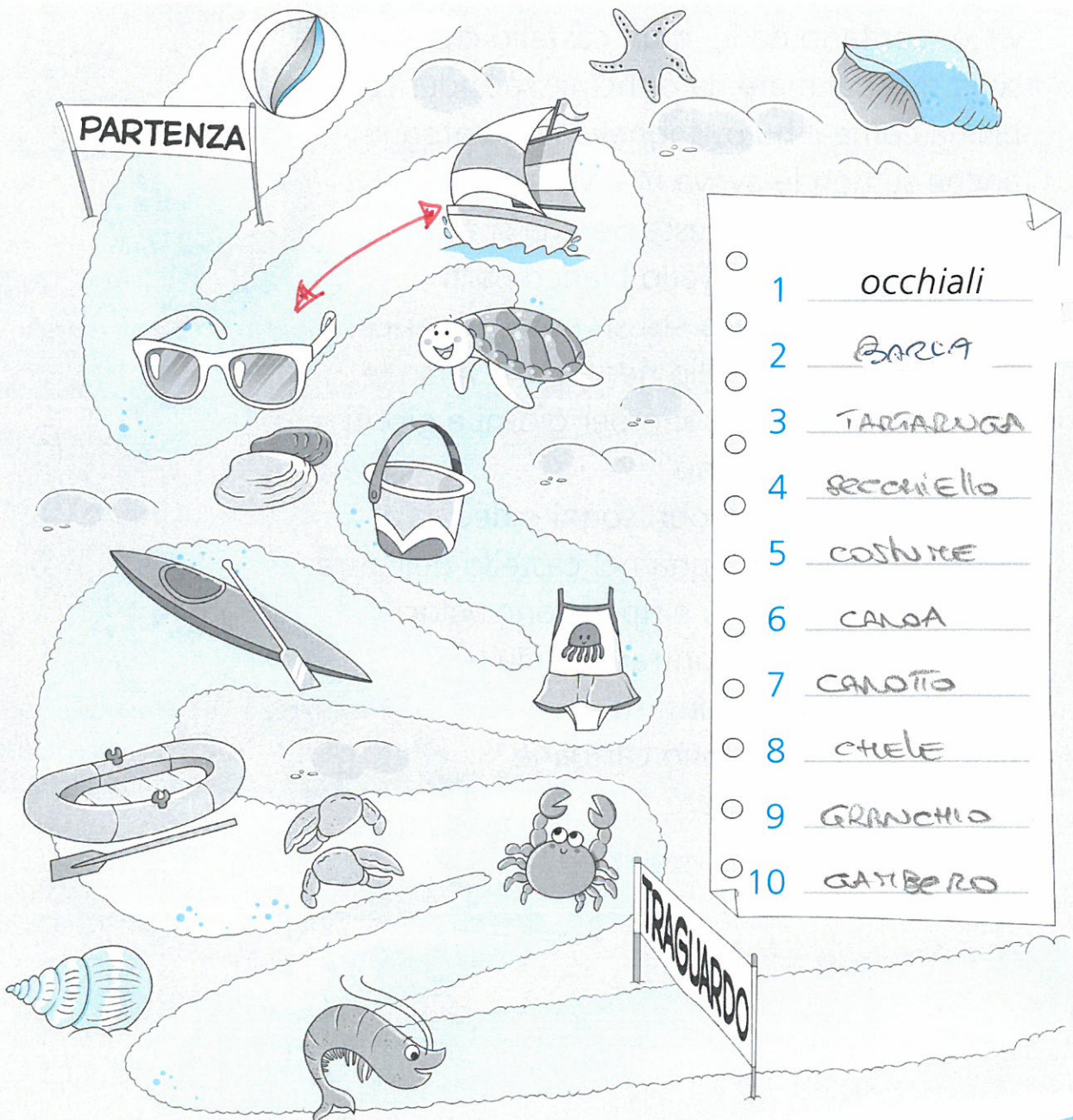
**G** **Q** UADRO

# Biglia in Pista



ALT  
si GIOCA!

- 1 VUOI RAGGIUNGERE IL TRAGUARDO CON LA TUA PALLINA?  
SCRIVI IN ORDINE LE PAROLE CHE INCONTRI LUNGO IL PERCORSO:  
CONTENGONO I SUONI DURI DI C E G. IL PRIMO È GIÀ SCRITTO.



# LA PRINCIPESSA E IL MARE

## 1 LEGGI IL TESTO.

In un castello sulle montagne, ogni notte la principessa Serena, bionda come il sole, sognava il mare anche se non l'aveva mai visto. Lontano da lì, in un castello che sorgeva sulla riva del mare, la principessa Federica, bruna come il buio, sognava le montagne anche se non le aveva mai viste.

Una notte la principessa Serena si alzò e in groppa a un cavallo bianco partì verso il mare. Quella stessa notte Federica, in groppa a un cavallo nero, partì verso le montagne. Cavalcarono per giorni e giorni finché si incontrarono.

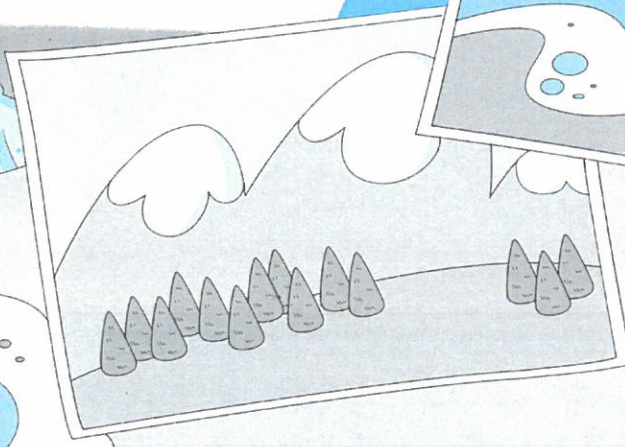
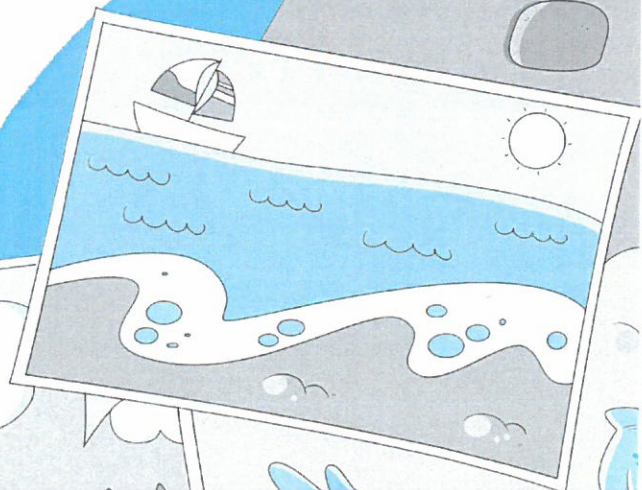
Si raccontarono i propri sogni e decisero di andare a vivere l'una nel castello dell'altra.

Quindi si salutarono e ripartirono veloci.

Da allora non si incontrarono più ma mantennero i contatti.

Anche oggi si scrivono cartoline e qualche volta lettere.

S. Bordiglioni, *La principessa che sognava il mare*, Emme Edizioni





2 SCRIVI IL NOME DEI DUE PERSONAGGI DELLA STORIA.



FEDERICA



SERENA

3 COLLEGA OGNI PRINCIPESSA AL SUO CAVALLO E AL CASTELLO IN CUI VIVE. SCRIVI LA LETTERA CORRETTA.



4 INDICA CON UNA X LA BAMBINA IN GROPPA AL CAVALLO.



Inglese

Regole Mappe 72

HELLO! HI! - DISEGNATI O INCOLLA UNA TUA FOTO, POI LEGGI E COMPLETA.



Hello!  
My name  
is Serena.



Hi, I am  
Federica.  
What's your  
name?


Hello! My name is

CHIARA



# NASCONDINO TRA LE ONDE

1 COMPLETA LA STORIA SCRIVENDO LE PAROLE ACCANTO AI DISEGNI.

In fondo al  MARE i pesci giocano a nascondino.

Il  POLIPO conta. Dopo si gira, guarda con attenzione e vede il  GAMBERO che si è nascosto dietro un'  ALGA più magra di lui.

Grida: – Trovato!

Poi vede il  GRANCHIO e urla: – Trovato!

A poco a poco scopre tutti gli amici.

Soltanto la piccola  ACCIUGA / ALICE non si trova.

– Alice! – gridano tutti.

– Hai vinto tu, ma forza, esci fuori!

Dov'è finita la piccola alice?

adatt. C. Carminati, *Storie piccine*, E.C. Panini



2 RITROVA TU ALICE NELL'IMMAGINE E CERCHIALA.



# maRE diventa...



**ALT  
si GIOCA!**



1 SOSTITUISCI UNA LETTERA ALLA VOLTA SEGUENDO I NUMERI DELLA TABELLA A FIANCO.

**A** MARE    3 A R E    4 A R E    D A 18 E

CARE

DAE

DATE

**B** MARE    M 13 R E    M O 4 E    3 O D E

MOE

MOE

COE

**C** MARE    6 A R E    F A R 13    3 A R O

FAE

FARO

CAO

**D** MARE    14 A R E    P 19 R E    3 U R E

PAE

PURE

CURE

**E** MARE    16 A R E    R A 11 E    R A M 13

RAE

RAME

RAMO

**F** MARE    M A 10 E    M 5 L E    18 E L E

MAE

MELE

TELE

- 1 → A
- 2 → B
- 3 → C
- 4 → D
- 5 → E
- 6 → F
- 7 → G
- 8 → H
- 9 → I
- 10 → L
- 11 → M
- 12 → N
- 13 → O
- 14 → P
- 15 → Q
- 16 → R
- 17 → S
- 18 → T
- 19 → U
- 20 → V
- 21 → Z

2 ORA CONTA E RISPONDI.

In quante parole diverse hai trasformato MARE? 6



## TRA FOGLIE E...

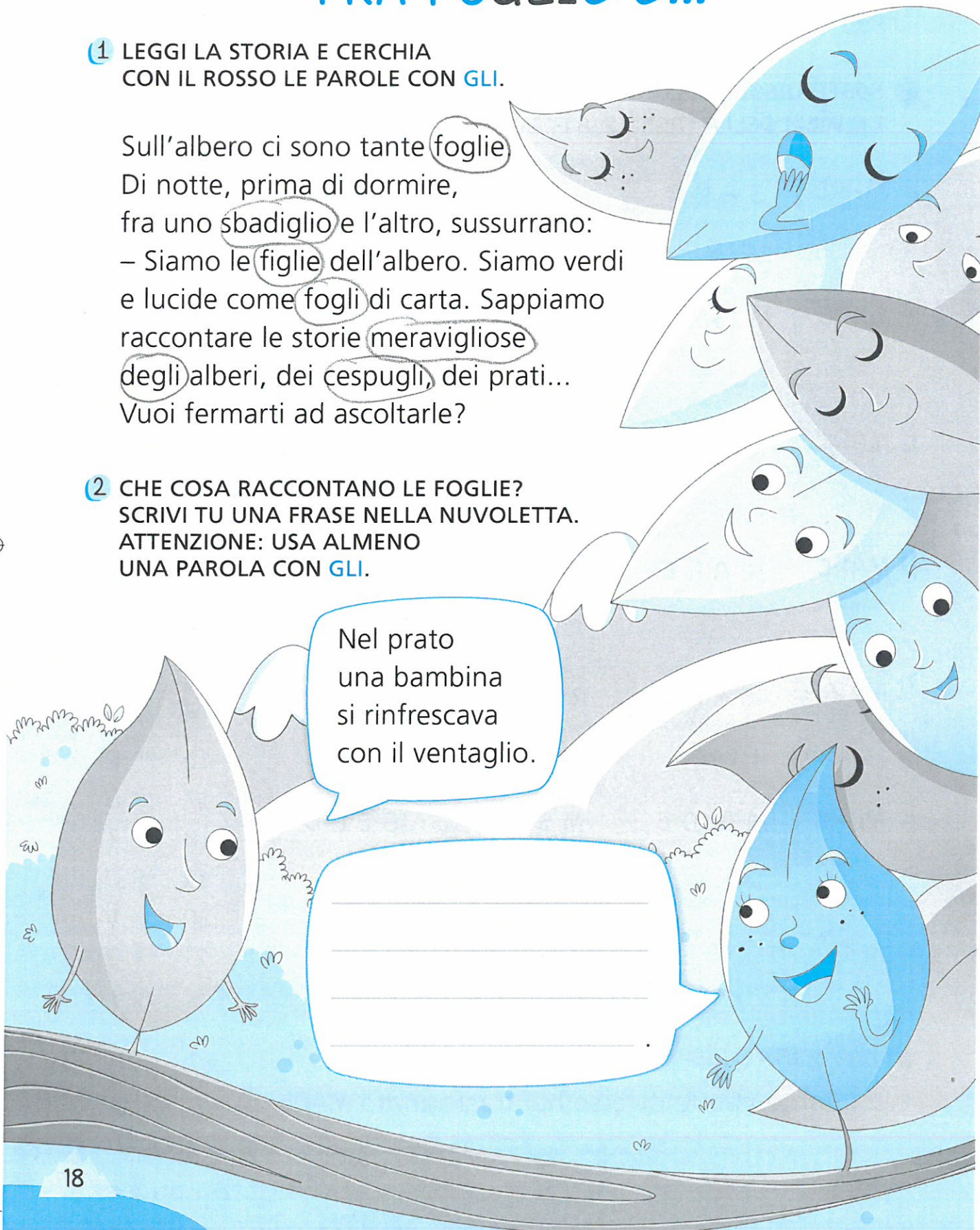
- 1 LEGGI LA STORIA E CERCHIA  
CON IL ROSSO LE PAROLE CON GLI.

Sull'albero ci sono tante foglie.  
Di notte, prima di dormire,  
fra uno sbadiglio e l'altro, sussurrano:  
– Siamo le figlie dell'albero. Siamo verdi  
e lucide come fogli di carta. Sappiamo  
raccontare le storie meravigliose  
degli alberi, dei cespugli, dei prati...  
Vuoi fermarti ad ascoltarle?

- 2 CHE COSA RACCONTANO LE FOGLIE?  
SCRIVI TU UNA FRASE NELLA NUVOLETTA.  
ATTENZIONE: USA ALMENO  
UNA PAROLA CON GLI.

Nel prato  
una bambina  
si rinfrescava  
con il ventaglio.

Blank writing area with horizontal lines for the student to write a sentence.





# ... COMIGNOLI

1 TROVA E CERCHIA CON IL BLU LE PAROLE CON **GNA, GNE, GNO, GNU** E RISCRIVILE.

GNU CA STA GNA

MA GNO LIA

PRU GNE

A GNEL LO SO GNO

GNOC CO LE GNO

CISTAGNA

TRAGNOCIA

PRUGNE

AGNELLO

SOGNO

GNOCCHI

LEGNO

GNU

2 LEGGI LA REGOLA E CANCELLA LA I DI TROPPO.

**GNA GNE GNO**  
alla I dicono: - No!  
Anche **GNU** è assai severo:  
- Con la I, no davvero!

SEGNIALE

BAGNI

COMPAGNI

CIGNIO

AGNIELLO

SOGNI

OGNUNO

VIGNIA



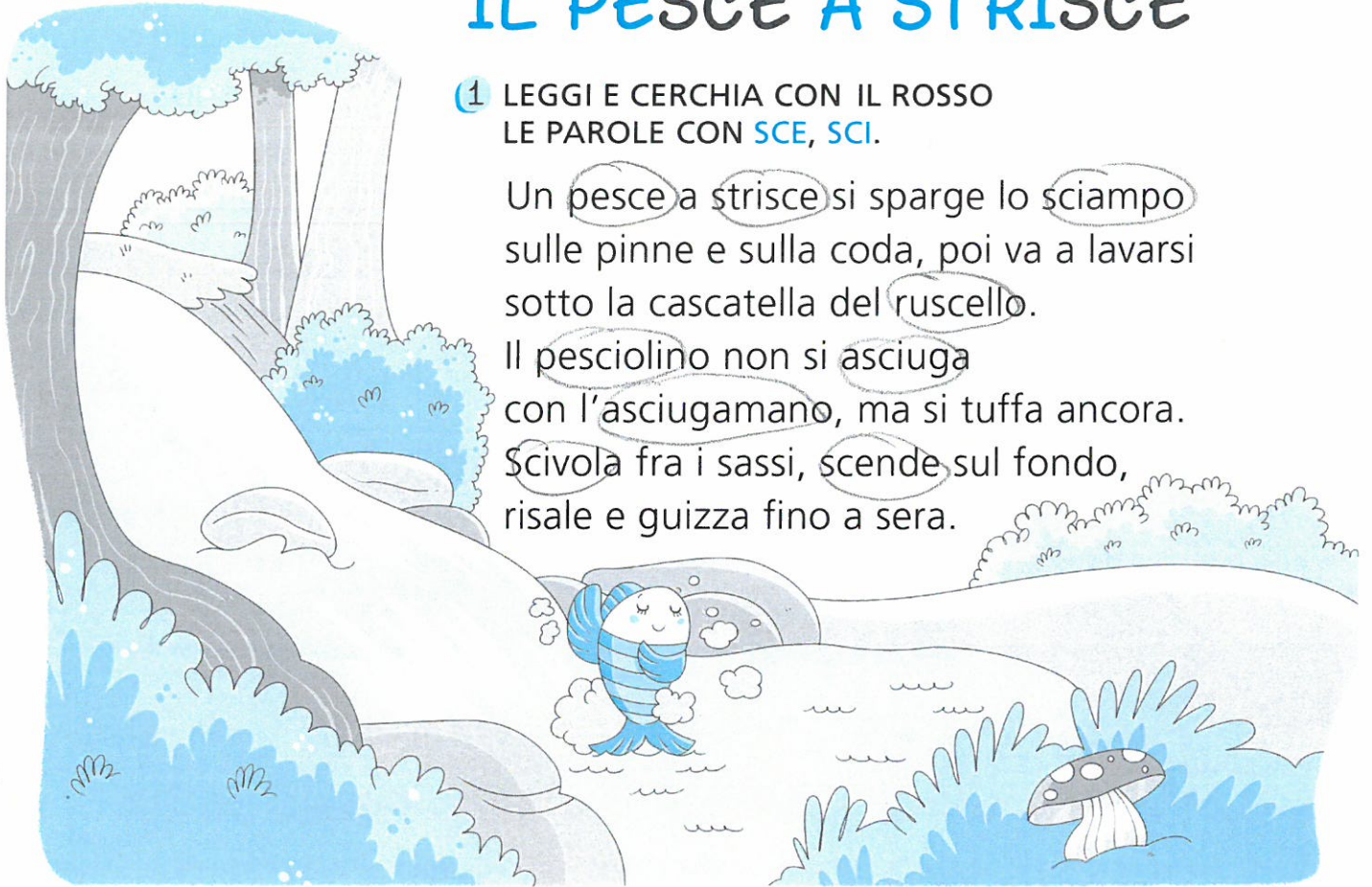
# IL PESCE A STRISCE

1 LEGGI E CERCHIA CON IL ROSSO LE PAROLE CON SCE, SCI.

Un pesce a strisce si sparge lo sciampo sulle pinne e sulla coda, poi va a lavarsi sotto la cascatella del ruscello.

Il pesciolino non si asciuga con l'asciugamano, ma si tuffa ancora.

Scivola fra i sassi, scende sul fondo, risale e guizza fino a sera.



2 COMPLETA IL CRUCIVERBA, LEGGI LE LETTERE EVIDENZIATE, POI RISPONDI CON UNA X.

G	U	S	C	I	O				
	S	C	I	A	T	O	R	E	
		C	U	S	C	I	N	O	
	B	I	S	C	I	A			
S	C	I	R	O	P	P	O		

• La parola evidenziata significa:

- porta
- scivolo
- guscio



# NELLA TASCA E NEL TASCHINO

1 LEGGI LE PAROLE, POI RISCRIVILE NEL RIQUADRO GIUSTO.

lische • schiena • boschi • vasche • scheletro  
maschera • schermo • schizzo • fischio

SCHE

LISCHE  
VASCHE  
SCHELETRO  
MASCHERA  
SCHERMA

SCHI

SCHIENA  
BOSCHI  
SCHIZZO  
FISCHIO

2 COLORA ALLO STESSO MODO LE TESSERE  
CHE FORMANO IL NOME DI OGNI OGGETTO  
DISEGNATO NELLA TASCA.

SCO

PA

SCA

LA

TO

SCA

LA



# IL CUCULO E L'AQUILA

1 LEGGI IL DIALOGO E SOTTOLINEA LE PAROLE CON CU E CON QU.

Cuculo – Sono curioso assai.

Dimmi, aquila, dove vai?

Aquila – Volo in alto, fino alla vetta.

Vieni, ti aspetto, non ho fretta!

Cuculo – Troppe curve fin lassù, non lascio la quercia, resto quaggiù.

Aquila – Ad alta quota trovi la gioia. Nel bosco cupo c'è solo noia.



2 ORA RICOPIA LE PAROLE AL POSTO GIUSTO.

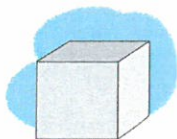
Parole con CU

curioso  
curve  
cubo  
(cuculo)

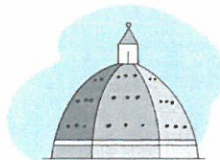
Parole con QU

Aquila  
quercia  
quota  
quaggiù

3 COMPLETA LE PAROLE CON CU O CON QU.



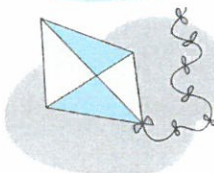
cu bo



cu pola



qu adro



a qu ilone



# LE PAROLE NEL CUORE

1 COMPLETA LE PAROLE NEL CUORE CON CUO O CUI.



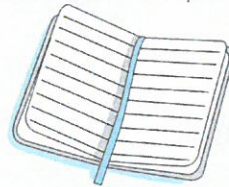
cuo CO



cir cuito



s cuola



tac cui no

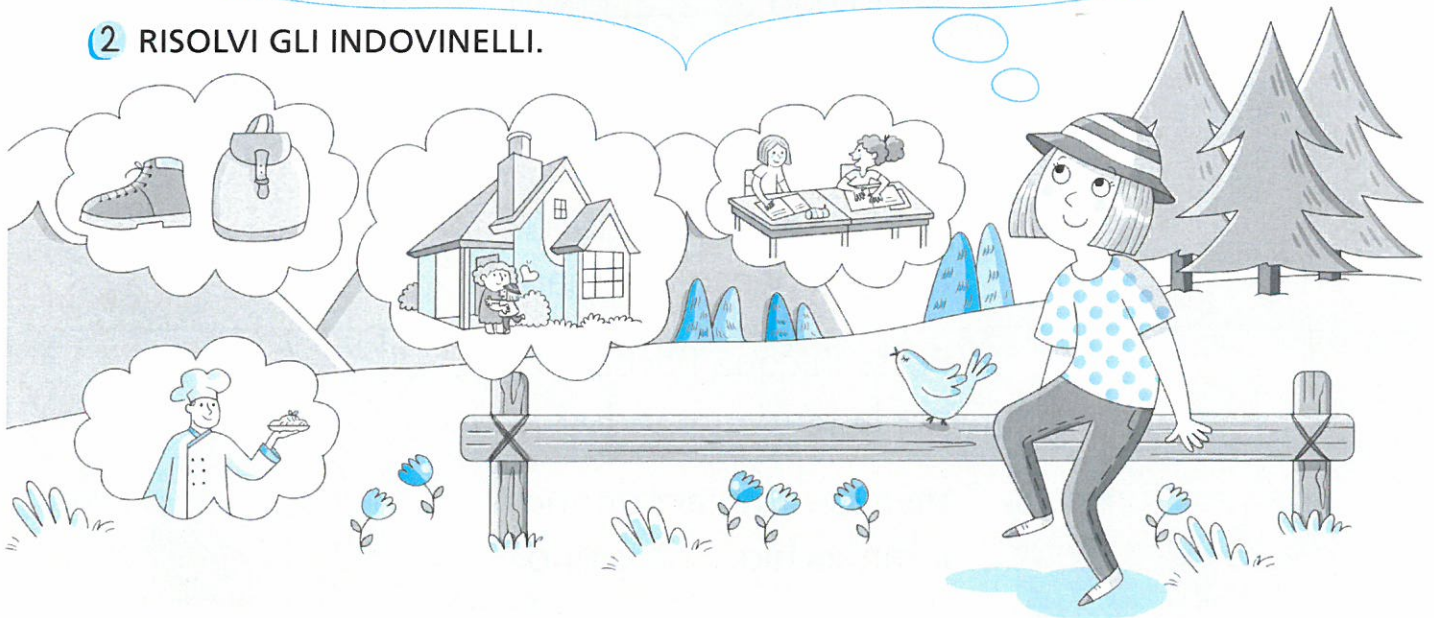


cuoio



cuore

2 RISOLVI GLI INDOVINELLI.



- È usato per le borse e per le scarpe: il cuoio
- Batte forte nel tuo petto: il cuore
- Cucina buoni pranzetti: il cuo
- Ci vanno i bambini per imparare: la scuola



# ACQUA E POI...

1 LEGGI LA FILASTROCCA E RICOPIA LE PAROLE CON CQU SOTTO L'IMMAGINE GIUSTA.



ACQUA

## ACQUA E POI

È sicuro e dimostrato:  
entri in acqua e sei bagnato.

Nell'acquario nuota il pesce:  
nuota, nuota e mai non esce.

Nell'acquaio tazze e piatti...  
prima butto quelli rotti.

Tu disegni col pastello  
io dipingo ad acquerello.

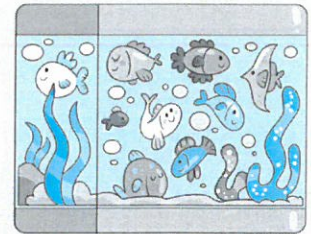
Quando arriva l'acquazzone  
non restare sul balcone!

Già mi sento l'acquolina  
quando penso alla piadina.

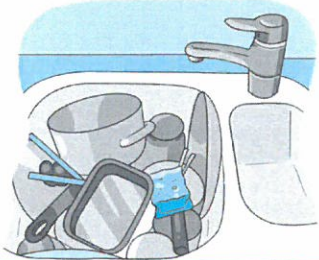
Porta l'acqua l'acquedotto,  
ma la perde quando è rotto.

Vive dentro l'acquittrino  
il ranocchio... da girino.

M. Vago



ACQUARIO



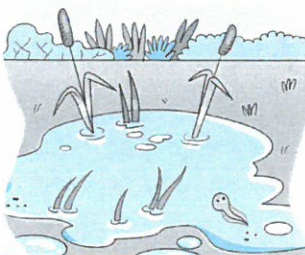
ACQUAIO



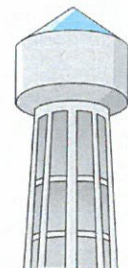
ACQUOLINA



ACQUAZZONE



ACQUITTRINO



ACQUEDOTTO

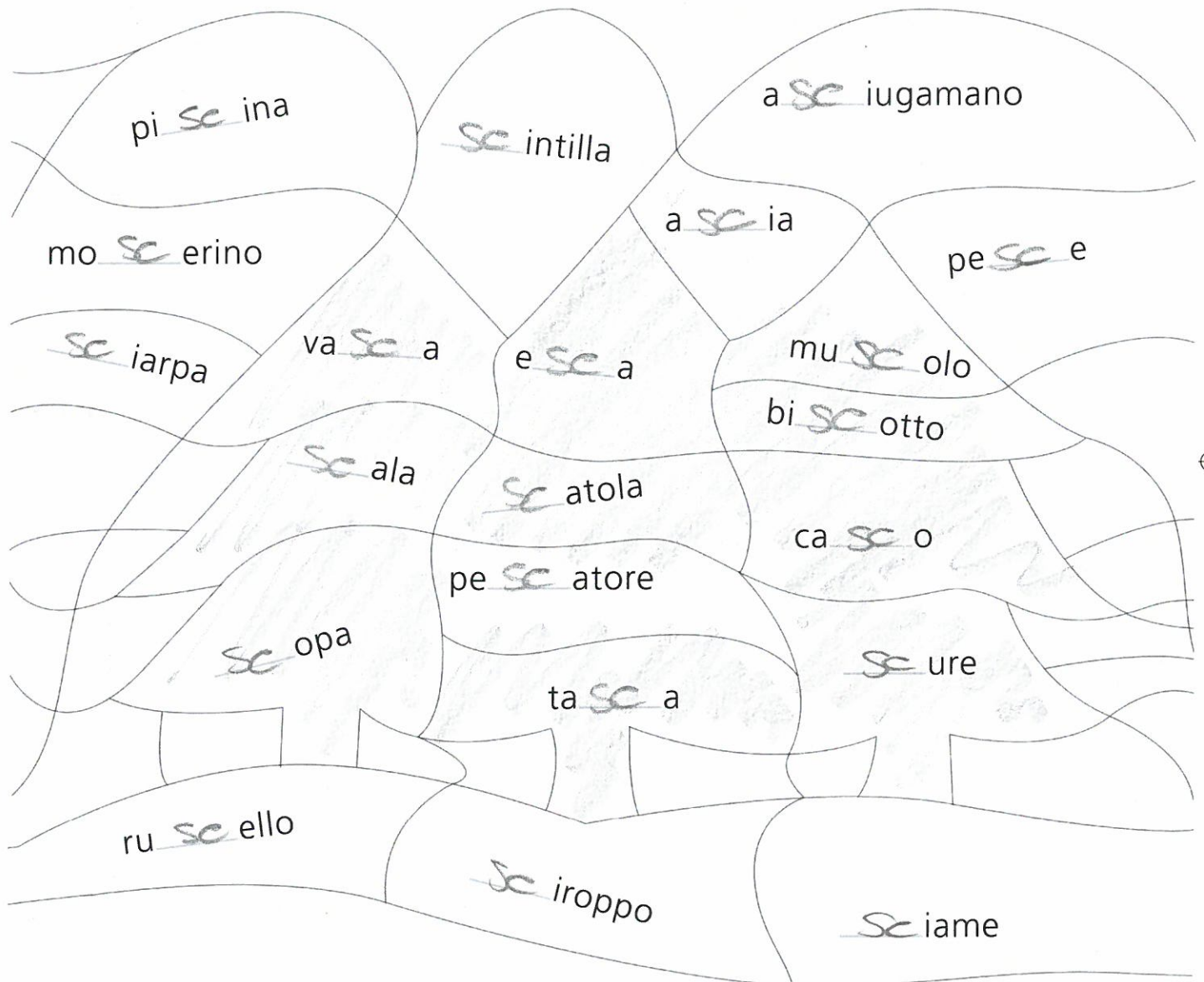


# CHE COSA APPARE?



ALT  
si GIOCA!

- 1 COMPLETA LE PAROLE CON **SC**, POI COLORA DI VERDE GLI SPAZI DI QUELLE CHE CONTENGONO **SCA**, **SCO**, **SCU**.



- 2 COMPLETA.

• Il disegno rappresenta un bosco.



## SCARPONI "SALVAFATICA"

### 1 LEGGI IL TESTO.

Gli zii Adelina e Mario, due esperti alpinisti, regalarono a Carla delle bellissime scarpe da trekking.

– Così non farai più fatica a percorrere i sentieri di montagna! – dissero.

– Wow! – gridò la bambina. E in un attimo si mise i suoi scarponi nuovi, infilò la merenda nello zaino e corse fuori.

Voleva provarli subito!

– Dai, Ugo, andiamo su per il sentiero, vedrai che oggi sarò veloce come uno scoiattolo – disse al suo amichetto di avventure.

Certo che con quelle scarpe ai piedi camminare era tutta un'altra cosa! Non sentiva nemmeno i sassolini lungo il sentiero.

Quando Carla e Ugo arrivarono in cima al colle, si fermarono ad ammirare il paesaggio. Ugo era stanco:

Carla gli aveva fatto fare proprio una bella corsa!

E pensare che di solito rimaneva indietro e lui la prendeva in giro. Quel giorno Ugo invidiò proprio tanto gli scarponi "salvafatica" di Carla!

adatt. V. Pellegrini, *200 storie per bambine*, Giunti Kids

1 da/i (p.59)





2 RISPONDI CON UNA X.

- Chi regalò gli scarponi a Carla?



- Che cosa fanno i due bambini quando arrivano in cima alla collina?

Fanno una corsa.

Ammirano il paesaggio.

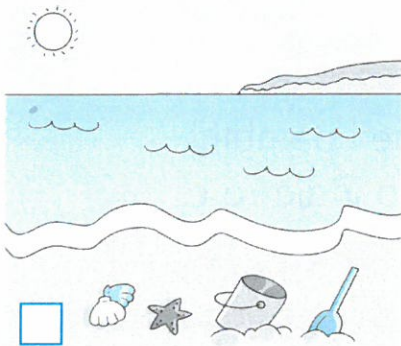
- Chi dei due bambini è stanco?



- Che cosa significa la parola composta "salvafatica"?

Fa risparmiare fatica.  Fa risparmiare denaro.

- In quale ambiente si svolge la storia che hai appena letto?





# IL LUPETTO CHE VOLEVA GIOCARE

1 OSSERVA LE IMMAGINI E COMPLETA LA STORIA.



- Sulla montagna c'è un lupo che incontra due bambini e vorrebbe giocare con loro.



- Ma Ugo e Carla hanno PAURA e SCAPPANO. Lupetto si sente TRISTE.



- Lo gnomo del bosco dice ai bambini che non devono (devono) AVER PAURA perché Lupetto È MOLTO BUONO.



- Alla fine i bambini tornano indietro e GIOCANO CON IL LUPO.

# CHE COSA DICE?



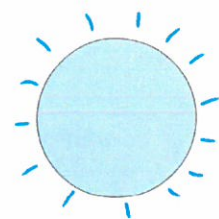
ALT  
si GIOCA!

- 1 SEGUI LE INDICAZIONI, SCOPRI LE PAROLE E COMPLETA IL FUMETTO.

IN MONTAGNA

C'È ARIA

PURA !



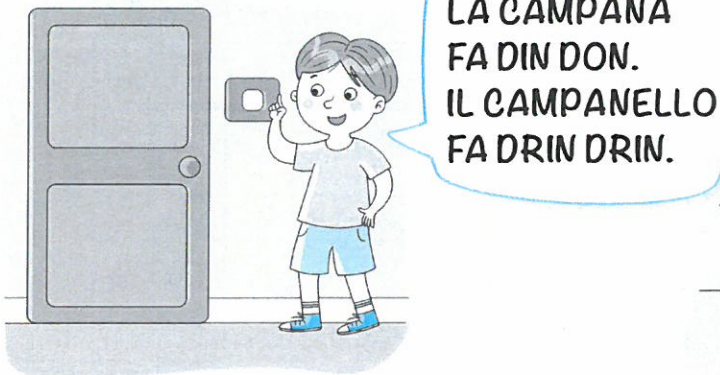
A	U	T	U	N	N	O	H	G
G	H	F	H	E	D	H	Z	D
Z	H	C	G	T	H	F	D	F
P	R	I	M	A	V	E	R	A
D	C	F	D	T	F	G	D	F
G	D	H	F	S	G	Z	D	F
H	I	N	V	E	R	N	O	D
A	R	I	A	C	D	F	H	G
Z	H	D	C	F	P	U	R	A

- Cancella tutte le **H**.
- Cancella tutte le **G**.
- Cancella tutte le **Z** e le **C**.
- Cancella tutte le **D** e le **F**.
- Cancella la parola **ESTATE** scritta dal basso verso l'alto.
- Cancella i **nomi** delle stagioni che trovi scritti da sinistra verso destra.

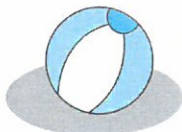


# SUONI SIMILI E...

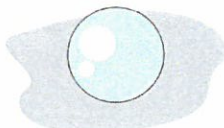
1 LEGGI I FUMETTI E PRONUNCIA PIÙ VOLTE I SUONI.



2 COMPLETA LE PAROLE CON: B O P E D O T



P alla



B olla



D ente



T enda

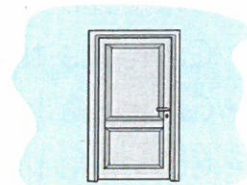
3 COLORA LE CASELLE CON LA CONSONANTE GIUSTA.



F aligia



S  Z aino



po  R  L  I ta

NON HA  
FENG  
TRENORE  
MIM!



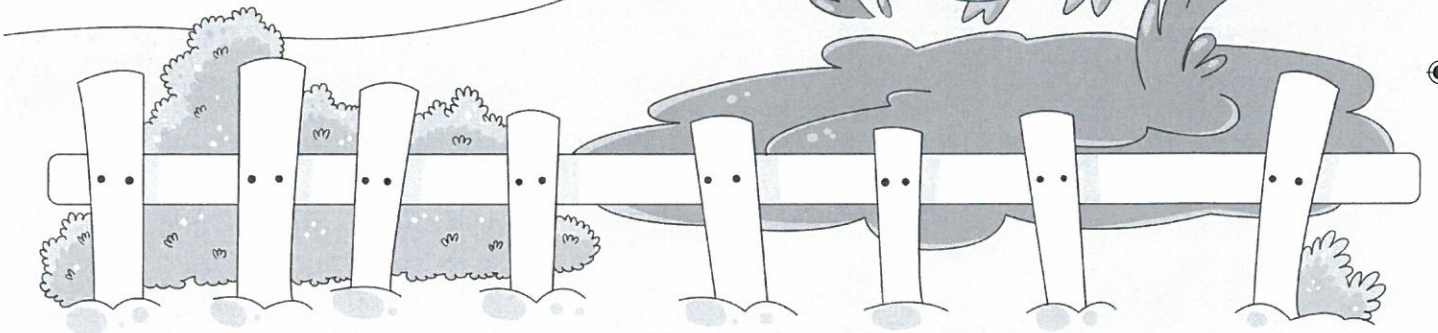
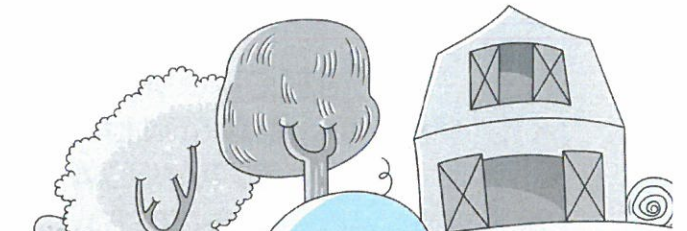
## ... CON LA R

1 LEGGI LA FILASTROCCA E COMPLETA LE PAROLE CON GR O PR.

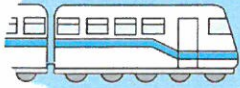
### IL MAIALE ANTONELLO

Il maiale Antonello  
tutto alle GR o e GRassottello  
ha un codino molto buffo  
e nel fango fa un bel tuffo.  
Con la mamma sta nel porcile  
sem PR e lì, accanto al fienile!  
Lui GRugnisce tutto il dì  
e fa " GRunf", proprio così.

T. Wolf, *La fattoria*, Dami Editore



2 COMPLETA LE PAROLE CON BR, CR, DR, FR, TR.



TReno



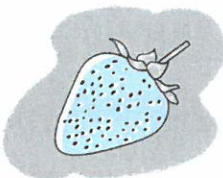
FRumento



BRaccio



DRago



FRagola



CRema



# IL PATTO TRA P E B

1 LEGGI IL CARTELLO E COMPLETA LA REGOLA.



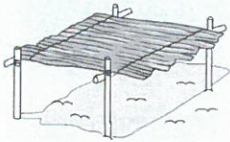
- P e B non vogliono mai essere precedute dalla consonante N.

2 CERCHIA MB E MP, POI RICOPIA LE PAROLE CHE LE CONTENGONO.



- Una colomba sul campanile.

colomba campanile



- Un po' d'ombra sotto la tettoia di bambù.

ombra bambù



- Un bimbo nel campo.

bimbo campo

3 OSSERVA E SCRIVI I NOMI.



BARBOLA



LAMPADA

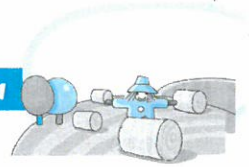


COMPUTER



OMBRELLU





# DOPPIE IN FATTORIA

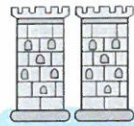
1 PRONUNCIA IL NOME DEGLI INDUMENTI CHE VEDI DISEGNATI, POI RISCRIVI SOLO QUELLI CON LA DOPPIA.



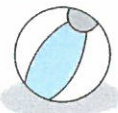
2 RADDOPPIA LA LETTERA RIQUADRATA E CAMBIA IL SIGNIFICATO.



TORRI → TORRI



PALA → PACCA



SERA → SERRA



NOTE → NOTTE



CASA → CASSA



3 VUOI SAPERE QUALI ANIMALI CI SONO NELLA FATTORIA? COMPLETA LE PAROLE.

ga U ine

vite U i

cava U i

porce U ini

pi CC ioni

ga U i

ta CC hini

mu CC he

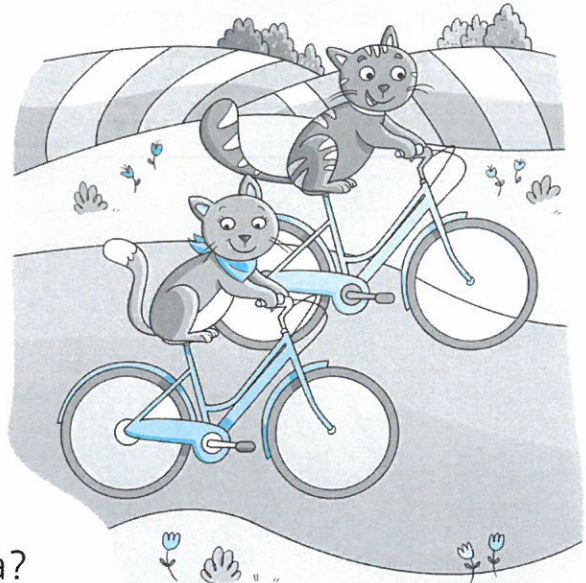


# A CACCIA DI SILLABE

## 1 LEGGI E RISPONDI CON UNA X.

Gigia e Cici sono AMICI e, senza dire una parola, se ne vanno su due bici, una gialla e l'altra viola: ma ecco che su Gigia e Cici una gazza ladra vola trasformandoli in due MICI.

R. Piumini



- Quale lettera ha rubato la gazza?

A    MI    CI

## 2 RIORDINA LE SILLABE E FORMA LE PAROLE.

LU CA MA

LUMACA

POL IO LA

POLAIO

LA STAL

STACA

CHI ZUC NA

ZUCCHINA

NA NA BA

BANANA

BA NE STO

BASTOLE

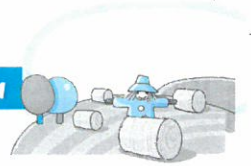
## 3 DIVIDI IN SILLABE LE PAROLE E UNISCI LE SILLABE DELLE CASELLE COLORATE: SCOPRIRAI UNA PAROLA IMPORTANTE. SCRIVILA.

aquilone	a	qui	lo	ne
caminetto	CA	MI	NET	TO
forbici	FOR	BI	CI	
pulizia	PU	LI	ZI	A



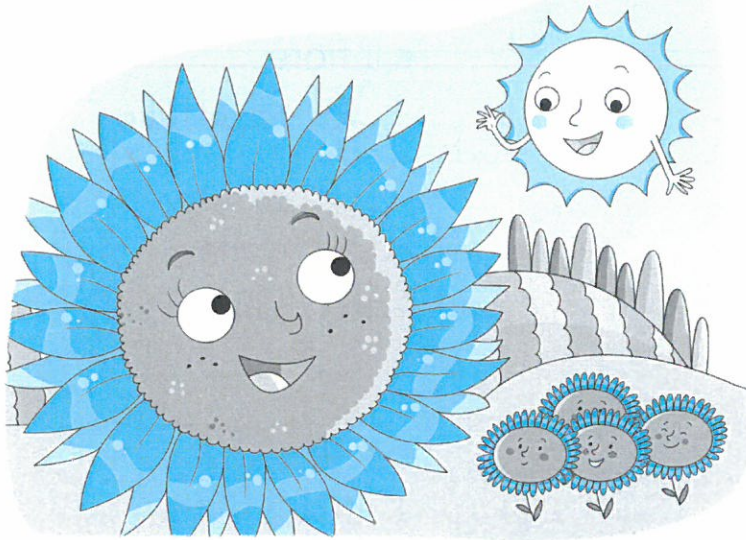
- La parola importante è

AQUILONE



# UN SEGNETTO MAGICO

1 LEGGI E SOTTOLINEA LE PAROLE CON L'ACCENTO.



## IL FIORE

Quando il sole salirà  
 il buon giorno mi darà.  
 I miei petali aprirò:  
 così lo saluterò.  
 Quando il sole scenderà  
 buona sera canterà.  
 I miei petali chiuderò  
 così poi riposerò.

C. Calbanti

2 TOGLI L'ACCENTO ALLE PAROLE E SCOPRI IL NUOVO SIGNIFICATO.

### PAROLE CON ACCENTO

### PAROLE SENZA ACCENTO

casò	→	_____	casco
donò	→	_____	_____
fiorì	→	_____	_____
farò	→	_____	_____



3 INSERISCI NELLE FRASI LE PAROLE ADATTE.

casco • casò

- Quel giorno Ali casò dalla seggiola.
- Per andare in moto, il babbo mette il casco.



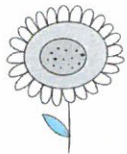
dono • donò

- Kim mi ha fatto un bel dono.
- Samina donò alla sorellina un peluche.

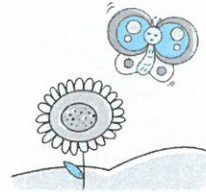


# È OPPURE E TRA L'ERBA

1 OSSERVA E COMPLETA CON È OPPURE E. SEGUI L'ESEMPIO.



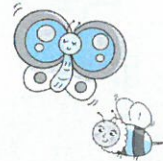
• Il fiore è profumato.



• Il fiore e la farfalla.



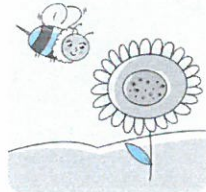
• L'ape è laboriosa.



• La farfalla e l'ape.



• La farfalla è leggera.



• L'ape e il fiore.

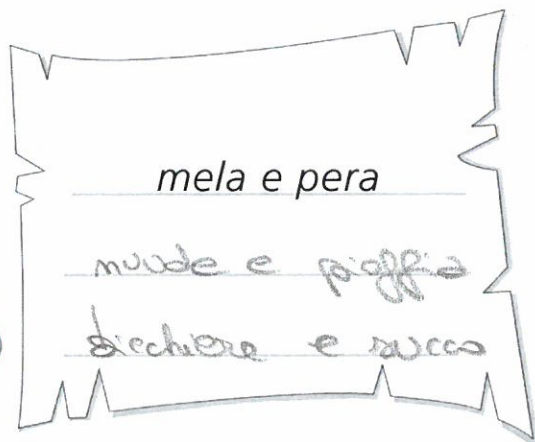
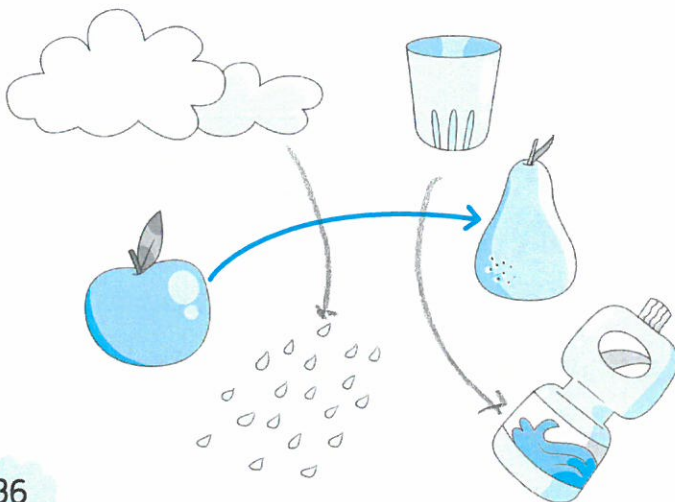
2 COMPLETA LE FRASI CON È O NON È.

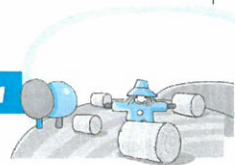
- Il cane è un animale.
- Il fiore non è un sasso.
- L'acqua è un liquido.
- Roma non è un monte.
- La pecora non è una mucca.

- La mela è un frutto.
- 8 è un numero.
- A non è un numero.



3 FORMA LE COPPIE E SCRIVILE.





# NELLA FATTORIA

1 SCRIVI IL NOME DELLE FIGURE DISEGNATE NEL CORTILE DELLA FATTORIA, PRECEDUTE DA L'.

l'ape  
 l'aquilone  
 l'orso  
 l'ombrello  
 l'anello  
 l'uccello  
 l'uso



2 SEGNA CON UNA X.

• Ogni parola inizia per:

vocale  consonante

3 CANCELLA LA FORMA SBAGLIATA.

Lupo • ~~L'upo~~

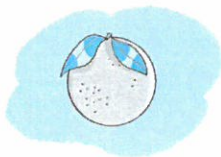
L'uccello • ~~Luccello~~

~~L'aria~~ • L'aria

L'orso • ~~Lorso~~

Lana • ~~L'ana~~

4 SCRIVI I NOMI PRECEDUTI DA UN'.



un'arancia



un'isola



un'unghia



OK SENZA REGOLE

# CHI C'È?

1 CHI C'È NELLA FATTORIA? COMPLETA CON C'È O CI SONO.



2 COMPLETA CON C'ERA O C'È.

PRIMA

c'era una nuvola



c'era un seme



c'era un uovo



c'era un neonato



ADESSO

c'è la pioggia



c'è un fiore

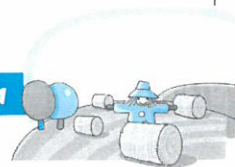


c'è un pulcino



c'è un ragazzo





# IO POSSIEDO... IO SENTO

1 LEGGI CIÒ CHE DICONO RAMONA E MAURO E COMPLETA CON HO.

HO come POSSEDERE

lo ho la coda  
 lo ho il nastro  
 lo ho le scarpe blu

IO



HO come SENTIRE

lo ho fame  
 lo ho sete  
 lo ho paura

HO come POSSEDERE

lo ho la biro  
 lo ho l'orologio  
 lo ho la maglietta

IO



HO come SENTIRE

lo ho sonno  
 lo ho caldo  
 lo ho freddo

*inverni*

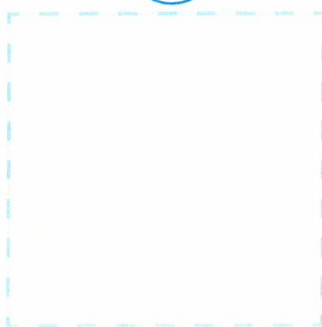
*caldo e freddo?*

2 TU CHE COSA POSSIEDI? CHE COSA SENTI? DISEGNATI NEL RIQUADRO E SCRIVI.

HO come POSSEDERE

lo \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

IO



HO come SENTIRE

lo \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

3 CHE COSA HAI FATTO QUESTA MATTINA? COMPLETA CON HO OPPURE NON HO.

- lo \_\_\_\_\_ disegnato.
- lo \_\_\_\_\_ camminato.
- lo \_\_\_\_\_ letto.
- lo \_\_\_\_\_ scherzato.
- lo \_\_\_\_\_ giocato.
- lo \_\_\_\_\_ nuotato.





# L'ACCA NELL'AIA

1 OSSERVA CHE COSA ACCADE E COMPLETA I FUMETTI CON HO E HAI.



2 COMPLETA LE FRASI CON HA O HANNO.

- I coniglietti hanno le carote.
- I maialini hanno sete e bevono.
- Il gallo ha la cresta rossa.
- Alessia sbuffa perché ha caldo.
- La zia ha un cesto di uova.









## ALLA FATTORIA DELLA ZIA

### 1 LEGGI IL TESTO.

Mi chiamo Tom.

Trascorro tutte le vacanze nella fattoria di zia Elena.

Lei non ha né marito, né figli. Vive in mezzo

ai suoi polli, ai suoi maiali, ai suoi conigli.

Penso che lei mi voglia molto bene.

Dice che io sono come lei. È vero che anch'io

adoro gli animali. Ma il problema è che

i miei genitori non ne vogliono.

Dicono che in casa sporcano dappertutto. Allora,

per forza di cose, mi rifaccio da zia Elena.

Da qualche giorno non sto più nella pelle: ci sono

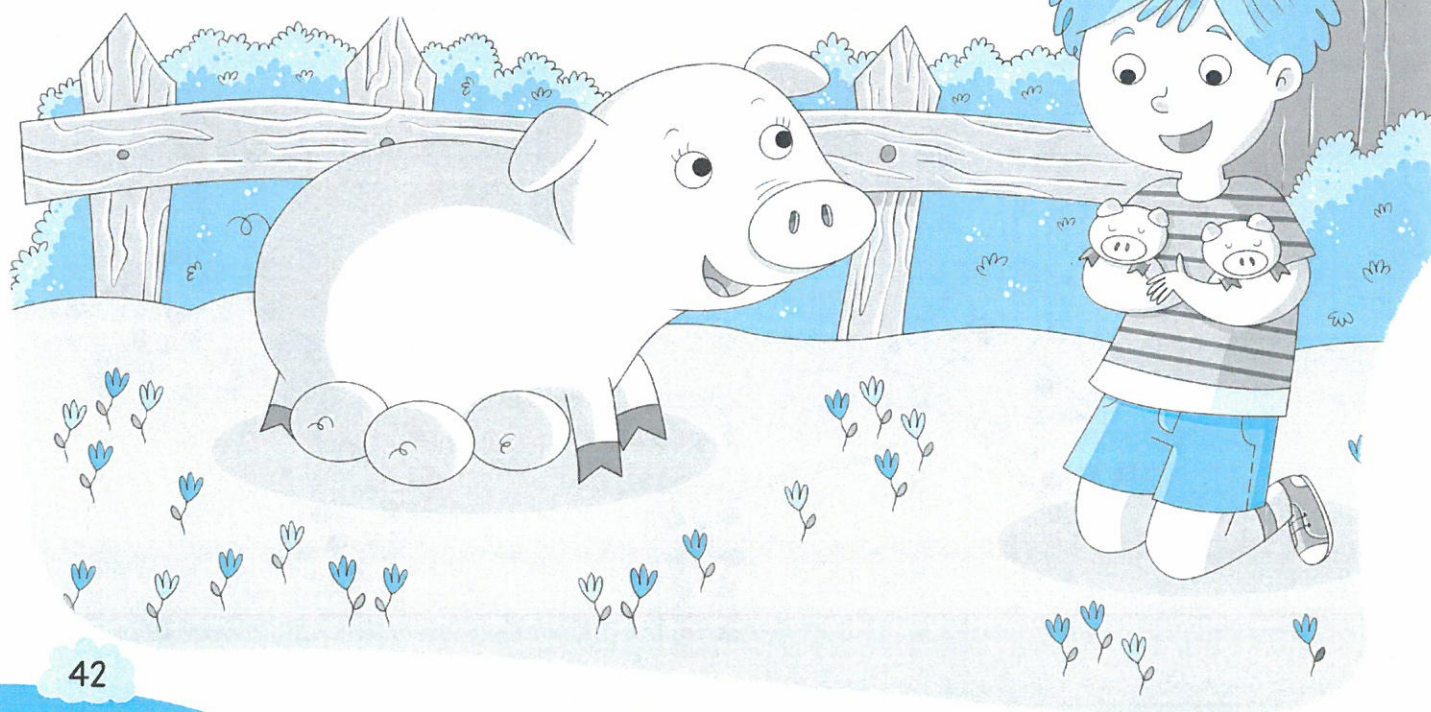
state delle nascite alla fattoria. Gertrude, la scrofa,

ha partorito cinque piccoli maialini, tutti rosa,

tutti teneri. Non fanno altro che succhiare il latte

della loro mamma, ma io ho lo stesso il permesso

di prenderli in braccio.





Il mio preferito è il più piccolo. Zia Elena è scoppiata a ridere quando l'ha visto per la prima volta tra le mie braccia:  
– È il ritratto sputato di tuo fratello Filippo!

B. Power, *Leggo Leggo*, Zanfi Editore

*è una rivista, non va se mettere autore*

2 RISPONDI CON UNA X.

- In quale periodo dell'anno è ambientata la storia?
 

<input type="checkbox"/> In inverno.	<input checked="" type="checkbox"/> In estate.
<input type="checkbox"/> In primavera.	<input type="checkbox"/> In autunno.
- Per quanto tempo il bambino resta dalla zia Elena?
 

<input type="checkbox"/> Un solo giorno.	<input checked="" type="checkbox"/> Il periodo delle vacanze.
<input type="checkbox"/> Un pomeriggio.	<input type="checkbox"/> Un anno intero.
- Filippo è:
 

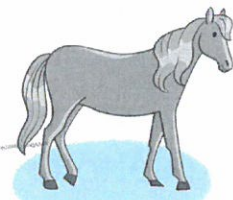
<input type="checkbox"/> il figlio di zia Elena.	<input type="checkbox"/> il figlio di Gertrude.
<input checked="" type="checkbox"/> il fratellino di Tom.	<input type="checkbox"/> il marito di zia Elena.

ANIMALS - COLLEGA OGNI ANIMALE DELLA FATTORIA AL SUO NOME.

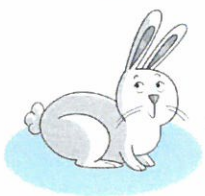


COW

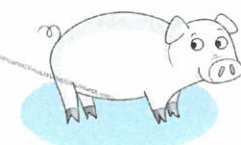
HORSE



PIG



RABBIT



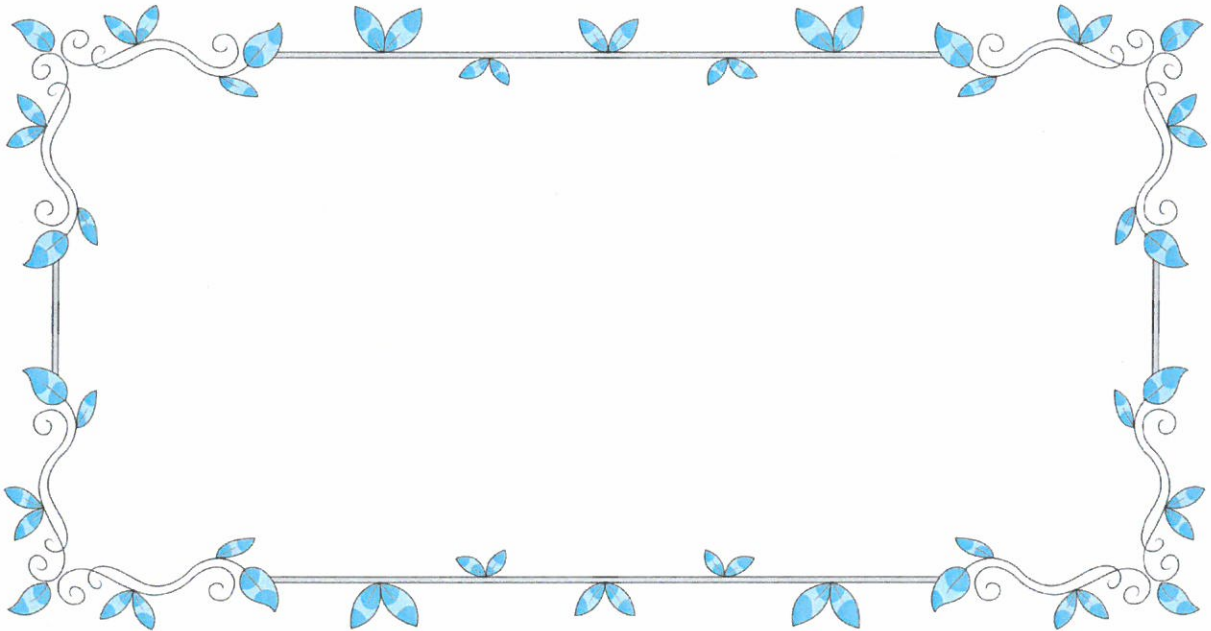


3 TI PIACE TENERE IN CASA UN ANIMALE? SCEGLI, INDICA CON UNA X E COMPLETA LA FRASE.

Sì, mi piace perché \_\_\_\_\_

No, non mi piace perché \_\_\_\_\_

4 DISEGNA UN ANIMALE CHE CONOSCI BENE E DESCRIVILO.



È un/una \_\_\_\_\_ e si chiama \_\_\_\_\_ .

Ha gli occhi di colore \_\_\_\_\_ e i denti \_\_\_\_\_ .

Ha il pelo \_\_\_\_\_ e la coda \_\_\_\_\_ .

È ghiotto di \_\_\_\_\_ .

Sa fare queste cose: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# PUZZLE

ALT  
si GIOCA!

- 1 CANCELLA NEL PUZZLE LE QUATTRO PAROLE DELLA CAMPAGNA. POI ORDINA LE CINQUE LETTERE RIMASTE: AVRAI IL NOME DI QUESTA SIMPATICA MAIALINA. SCRIVILO.

orto • erba  
frutti • aia

		O	P		
E	E	R	B	A	
F	R	U	T	T	I
P	P	O	A	A	

PEPPA

- 2 TROVA NEL PUZZLE TUTTE LE PAROLE ELENcate (ALCUNE SONO SCRITTE DA DESTRA VERSO SINISTRA). NON TI DEVE AVANZARE NESSUNA LETTERA.

zaino • fango  
topo • erba  
nodo • filo  
peso

Z	A	I	N	O	F
T	E	R	B	A	A
O	O	D	O	N	N
P	O	L	I	F	G
O	P	E	S	O	O



# FRASI... NON FRASI...

1 LEGGI LE FRASI: SONO INSIEMI ORDINATI DI PAROLE.  
ORA COLLEGALE AI DISEGNI GIUSTI.



PAOLA ENTRA  
IN BIBLIOTECA.

LA BIBLIOTECARIA  
SALUTA I BAMBINI.

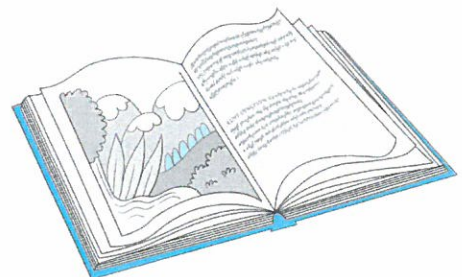
PAOLA SFOGLIA  
UN LIBRO DI FIABE.

NELLO SCAFFALE  
CI SONO TANTI LIBRI.



2 LEGGI E INDICA CON UNA X LE FRASI CHE NON HANNO SIGNIFICATO.

- Il portone della biblioteca è chiuso.
- Pino ha scelto un libro di avventura.
- storie animali le a piacciono di Maria.
- della il biblioteca tavolo lungo è.



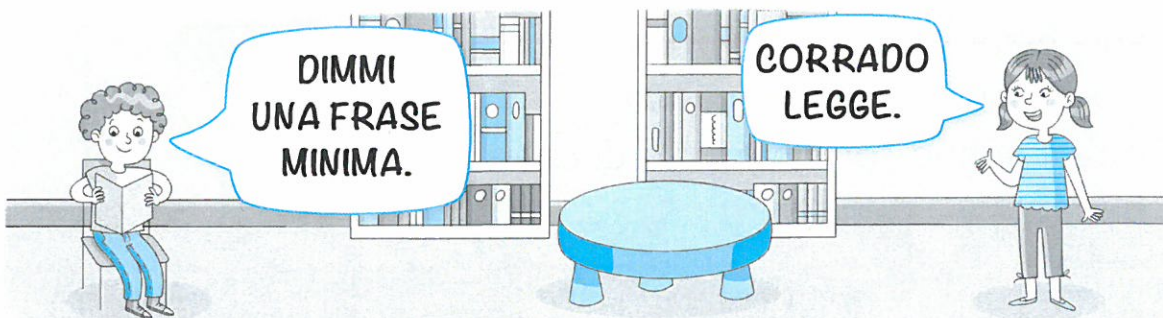
3 RIORDINA LE PAROLE DELLE FRASI CHE HAI SEGNATO.

- A Maria piacciono le storie di animali.
- Il tavolo della biblioteca è lungo.



# PICCOLE E GRANDI FRASI

**1** LEGGI LE FRASI MINIME PRONUNCIATE DAI BAMBINI E RISPONDI CON UNA X.



- Qual è l'azione?  Legge  Parla
- Chi la compie?  Paola  Corrado



- Qual è l'azione?  Scrive  Sorride
- Chi la compie?  Corrado  La bibliotecaria



**2** OSSERVA L'IMMAGINE E COMPLETA.

- Qual è l'azione? Osserva.
- Chi la compie? Paola.
- La frase minima è: Paola osserva.

**3** ARRICCHISCI LA FRASE MINIMA RISPONDENDO ALLE DOMANDE TRA PARENTESI.

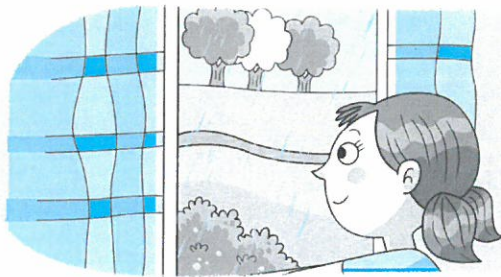
- Paola osserva (che cosa?) un libro
- (dove?) sul tavolo



# PUNTI FINALI

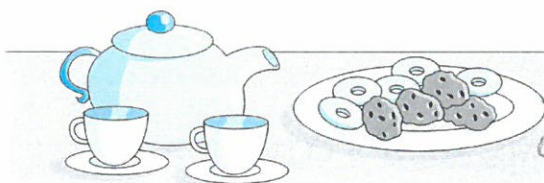
## 1 CERCHIA I PUNTI.

Fuori piove a dirotto.  
 Paola osserva attraverso i vetri.  
 La porta si apre all'improvviso.  
 Entra il nonno con un mazzo di carte.



## 2 METTI IL PUNTO DOVE SERVE E CERCHIA LE LETTERE CHE DIVENTANO MAIUSCOLE.

Il nonno costruisce una torre con le carte.



la bambina fa crollare la torre con un pugno.  
 la nonna porta a tavola il tè con i biscotti.

## 3 OSSERVA IL DISEGNO E INDICA CON UNA X LA FRASE ESATTA.

- Paola e il nonno fanno merenda. Sul terrazzo il cane abbaia.
- Paola e il nonno fanno merenda sul terrazzo. Il cane abbaia.

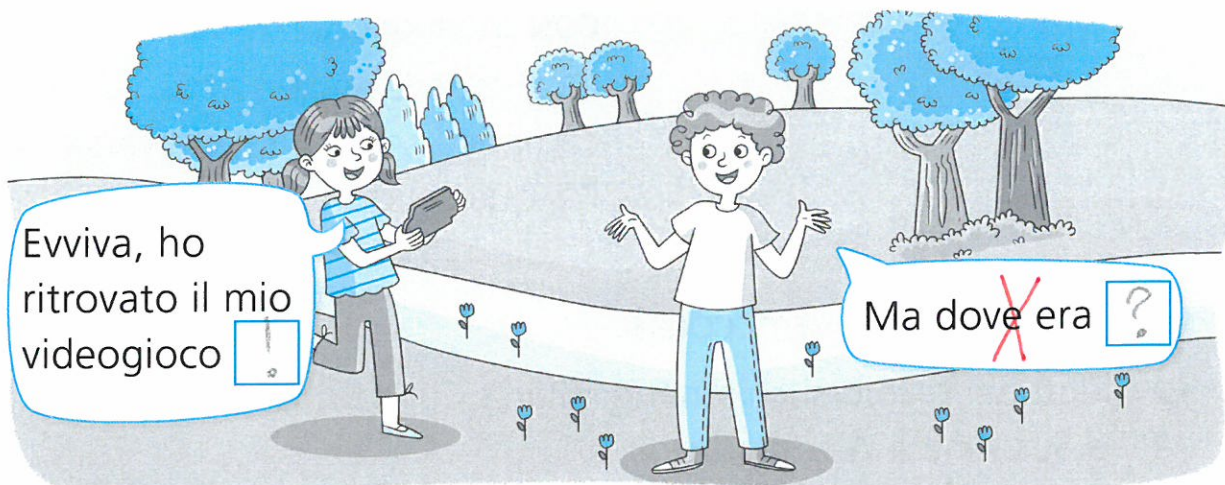






# DIALOGHI AL PARCO

1 LEGGI, POI CONCLUDI LE FRASI CON IL ? O CON IL !.

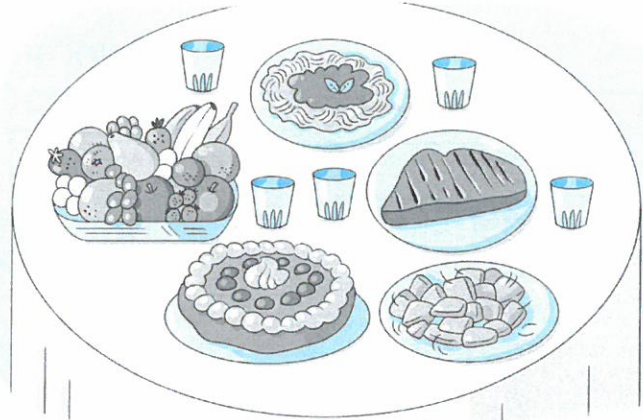




# VIRGOLE AL RISTORANTE

## 1 SEPARA I CIBI DELL'ELENCO CON LE VIRGOLE.

Che buon pranzetto!  
Al ristorante si mangiano  
spaghetti al pomodoro,  
bistecca alla griglia, patatine  
arrosto, torta alla panna  
e frutta a volontà.



## 2 SEPARA LE AZIONI DEL CAMERIERE CON LA VIRGOLA.

Il cameriere apparecchia,  
cammina, serve a tavola, versa  
l'acqua, saluta e sparcchia.



## 3 METTI LA VIRGOLA DOVE OCCORRE.

I clienti del tavolo si chiamano: Maria, Carlo, Giuseppe,  
Pina, Susanna e Alessandro.

- Maria sulla tavola vede:  
piatti, forchette, coltelli,  
bicchieri e tovaglioli.
- Al centro c'è un vaso pieno  
di fiori: margherite, viole  
e rose.





# NOMI PER TUTTI I GUSTI

1 COLLEGA I NOMI EVIDENZIATI NELLA FILASTROCCA ALLA CASA GIUSTA CON UNA FRECCIA.

Il **gallo** non è il **gatto** e il **coltello** non è il **piatto**.  
La **nonna** non è la **zia** e **Carla** non è **Lucia**.

IL NOME SERVE PER INDICARE TUTTO CIÒ CHE MI CIRCONDA.

2 IN OGNI COLONNA C'È UN NOME INTRUSO. INDICALO CON UNA X.

<p><b>PERSONE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> maestra</li> <li><input type="checkbox"/> vigile</li> <li><input type="checkbox"/> Federico</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> zaino</li> </ul>	<p><b>ANIMALI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> cane</li> <li><input type="checkbox"/> cavallo</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> collare</li> <li><input type="checkbox"/> uccelli</li> </ul>	<p><b>COSE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> automobile</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> cucciolo</li> <li><input type="checkbox"/> aiuole</li> <li><input type="checkbox"/> osso</li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3 COMPLETA CON UN NOME COMUNE E UN NOME PROPRIO.

PERSONE → *autista* → \_\_\_\_\_

ANIMALI → \_\_\_\_\_ → *Felix*

COSE → \_\_\_\_\_ → *Fiat 500*



# PISTACCHIO AL PARCO

## 1 LEGGI E SOTTOLINEA I NOMI PROPRI.

Il cocodrillo Pistacchio era scappato dal circo. Tutte le notti raggiungeva in punta di zampe il parco giochi.

– Che cosa ci fa un cocodrillo di notte nel parco giochi? – sussurrò una sera la gatta Melania.

– Ssss... Affari miei! – la zitti il cocodrillo.

Non poteva dirle che di giorno c'erano bambini terribili, come Paola e Pino, che avrebbero avvertito il domatore del circo. Né poteva dirle che andava pazzo per l'altalena.

K. Kiss - E. Urberuaga, *Che cosa fa il cocodrillo di notte?*, Arka



## 2 SCRIVI UN NOME PROPRIO PER OGNI NOME COMUNE.


NOME COMUNE	NOME PROPRIO
gatto	
cane	
mamma	
papà	
maestra	
città	

# WEATHER

DIVERSO PER

SCRIVI UN TEMPO METEOROLOGICO A CIASCUN GIORNO, POI DISEGNA E RIPETI.



Day	Weather 	
Monday	_____	
Tuesday	_____	
Wednesday	_____	
Thursday	_____	
Friday	_____	
Saturday	_____	



# GENERE E NUMERO IN STRADA

1 LEGGI I NOMI SPARSI PER LA STRADA E POI SCRIVILI AL POSTO GIUSTO.

striscia    vigile    bambina    automobile    bidone    segnale

casa    paletta    postino    portone    strada    cane

*VIA*

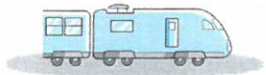
NOMI MASCHILI	NOMI FEMMINILI
__VIGILE__	__STRISCIA__
__BIDONE__	__BAMBINA__
__SEGNALE__	__AUTOMOBILE__
__POSTINO__	__CASA__
__BIDONE__	__PALETTA__
__CANE__	__STRADA__

2 COMPLETA LA TABELLA.

## SINGOLARE (UNO)



bicicletta



\_\_treno\_\_

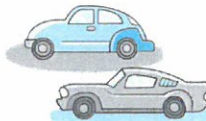


\_\_faro\_\_



\_\_portone\_\_

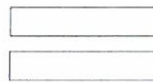
## PLURALE (PIÙ DI UNO)



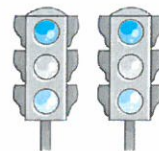
\_\_automobili\_\_



\_\_pedoni\_\_



\_\_strisce\_\_



\_\_semafori\_\_









# ARTICOLI IN VETRINA

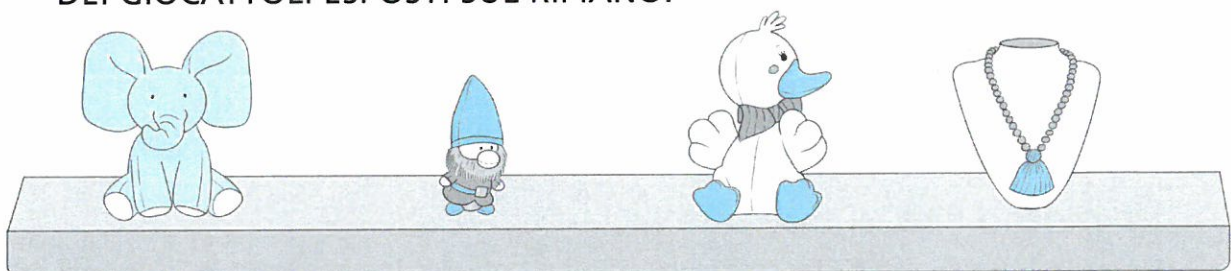
1 SCRIVI GLI ARTICOLI **IL, LO (L'), LA (L'), I, GLI, LE** DAVANTI AI NOMI DEI GIOCATTOLE ESPOSTI IN VETRINA.

L'ARTICOLO STA SEMPRE VICINO AL NOME.



	<u>IL</u> robot		<u>LA</u> bambola
	<u>L'</u> anello		<u>GLI</u> aerei
	<u>LE</u> auto		<u>I</u> pattini

2 SCRIVI GLI ARTICOLI **UN, UNO, UNA (UN')** DAVANTI AI NOMI DEI GIOCATTOLE ESPOSTI SUL RIPIANO.



UN elefante    UNO gnomo    UN' ochetta    UNA collana

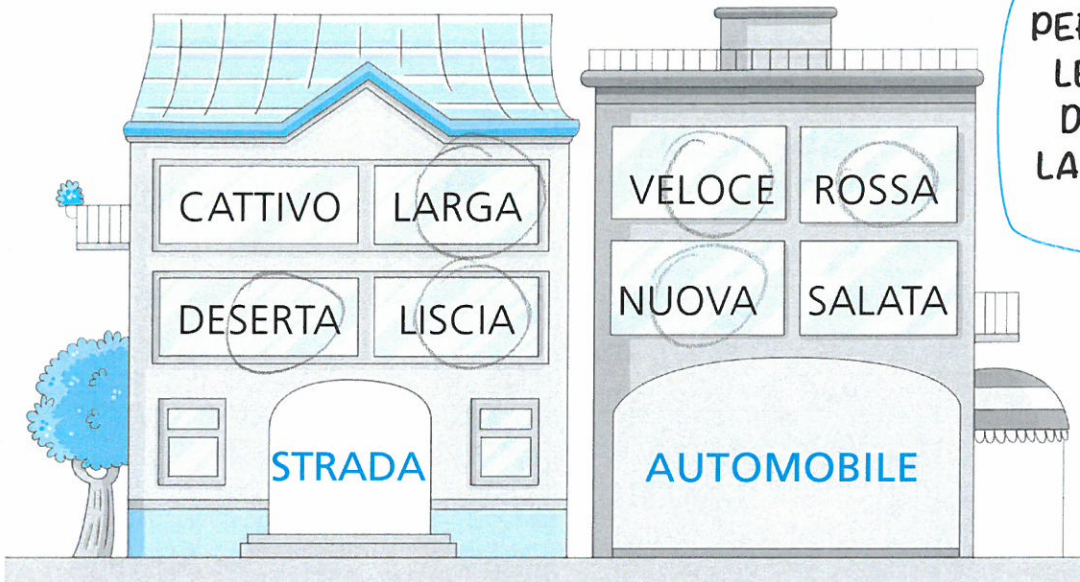
3 SCRIVI DEI **NOMI** A PIACERE ACCANTO AGLI **ARTICOLI**.

la _____	i _____	un _____
il _____	gli _____	uno _____
lo _____	le _____	una _____



# LE QUALITÀ

1 CERCHIA LE FINESTRE DOVE SONO SCRITTE LE QUALITÀ ADATTE AL NOME EVIDENZIATO IN BASSO.



PER TROVARE LE QUALITÀ, DEVI FARTI LA DOMANDA: COM'È?

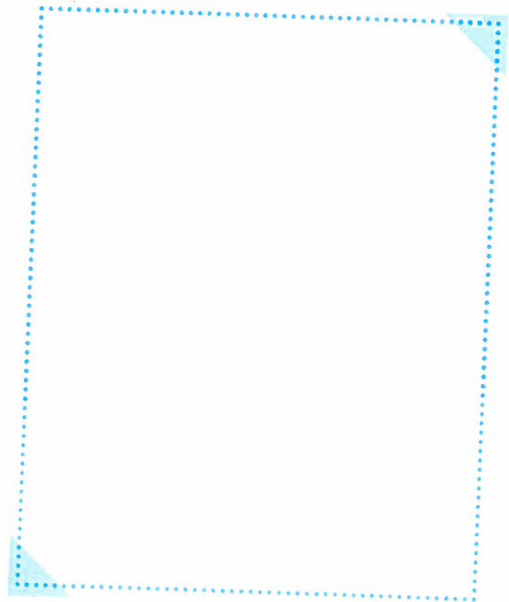


2 LEGGI IL TESTO E CERCHIA CON IL ROSSO LE QUALITÀ DEL TAPPETO E CON IL BLU LE QUALITÀ DEGLI ANIMALI. POI DISEGNA IL TAPPETO.

## IL TAPPETO MAGICO

Il tappeto dei giochi era arancione e sopra erano disegnati quattro animali: un elefante viola, un cocodrillo verde, un leone rosso e una giraffa gialla. Era un tappeto magico. Un giorno Pino si trovò in volo sopra la città proprio con quel tappeto.

S. Bordiglioni, *Omero e l'Acchiappastorie*, Einaudi Ragazzi





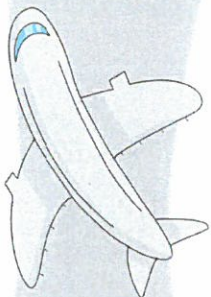


# IL MOTORE IN... AZIONE

1 LEGGI LA FILASTROCCA E CERCHIA LE **AZIONI** DEI MEZZI DI TRASPORTO. POI SCRIVILE NEL GIROTONDO.

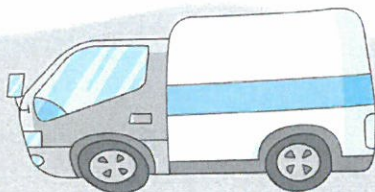
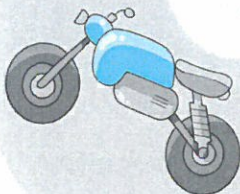


PER TROVARE LE AZIONI,  
DEVI FARTI LA DOMANDA:  
CHE COSA FA?



sfreccia  
fischia  
corre  
sorpassa  
romba  
passa  
vola

L'auto sfreccia per la via  
il treno fischia in galleria.  
Il pulmino corre in piano,  
lo sorpassa piano piano.  
La moto romba. Che rumore!  
Rosso fuoco è il suo colore.  
Il furgone passa di qua e di là  
vola l'aereo sulla città.



2 LEGGI E SCRIVI LE **AZIONI** CORRETTE.

- Il fornaio cuoce il pane.
- Il sole brilla nel cielo.
- Il muratore costruisce la casa.
- Il fioraio vende i fiori.
- Il vigile spinge la paletta.
- L'autista guida il taxi.
- Il giardiniere tassa l'aiuola.
- La commessa serve il cliente.



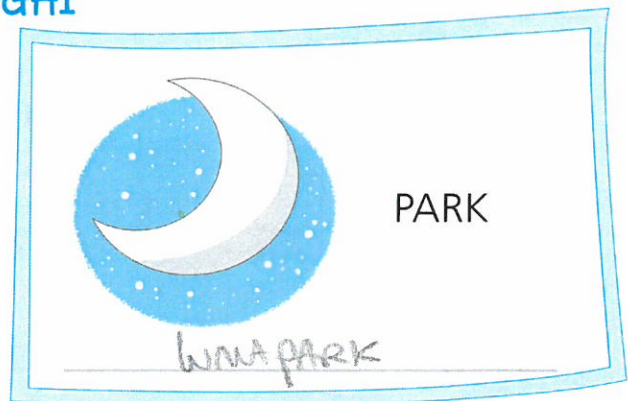
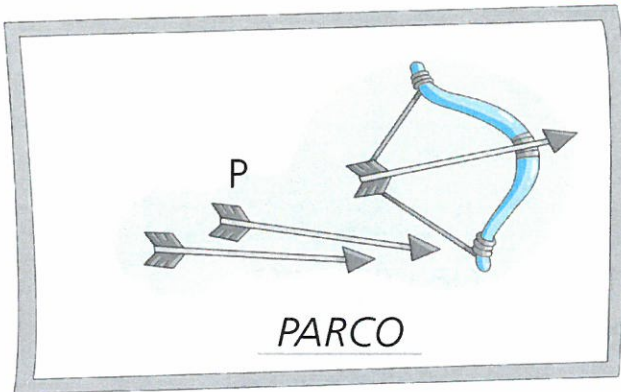
ALT  
si GIOCA!



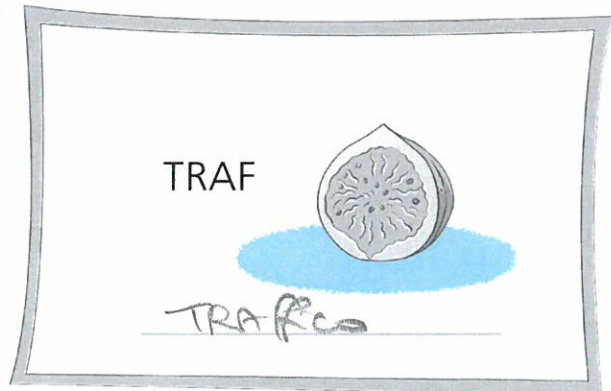
# REBUS in città

1 OSSERVA L'ESEMPIO, POI RISOLVI I REBUS DELLA CITTÀ.

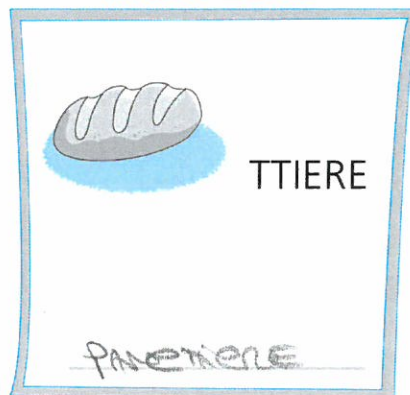
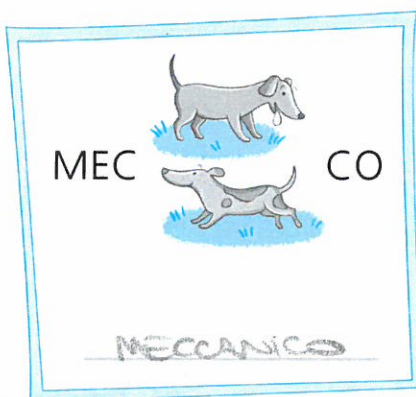
## LUOGHI



## IN STRADA



## MESTIERI



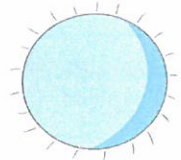


# MIMITOPÌ E IL VENTO

## 1 LEGGI IL TESTO.

Mimitopì è una topina che vive con la sua famiglia in una grande città.

– In questa città c'è sempre così tanto fumo grigio che non riesco nemmeno a vedere il cielo! – si lamenta la topina.



Un giorno decide di salire più in alto del fumo della città. Così comincia ad arrampicarsi e sale lungo i muri di un grande edificio. Alla fine arriva in cima. E qui, finalmente, scopre un pezzo di cielo azzurro illuminato dal sole giallo.

Una cosa che lei non ha mai visto danza nel cielo, mossa dal vento, una cosa verde. Mimitopì la guarda incantata e dice:

– Com'è brillante e divertente! È un regalo del vento. La prendo!



Quando arriva a casa strilla:

– Guardate, un regalo del vento!

Il papà dà un'occhiata e dice:

– Questa è una foglia d'albero. L'ha staccata il vento.

Mimitopì va a dormire con la sua foglia verde e se la mette sotto la testa come cuscino.

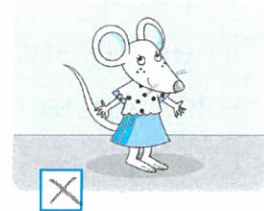
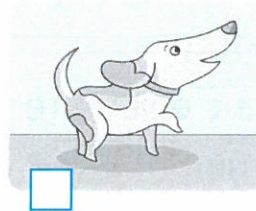
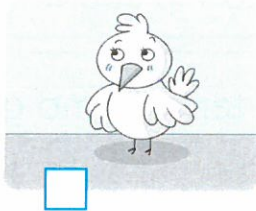
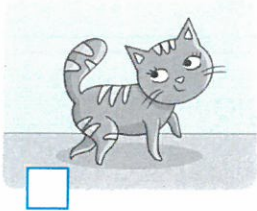
adatt. da *Le vacanze di Matilde*, Einaudi Ragazzi



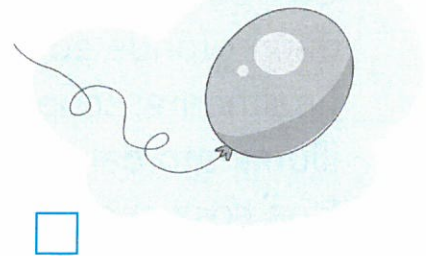
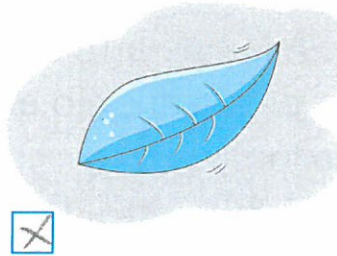


2 RISPONDI CON UNA X.

• Chi è Mimitopì?



• Cosa vede in cielo Mimitopì?



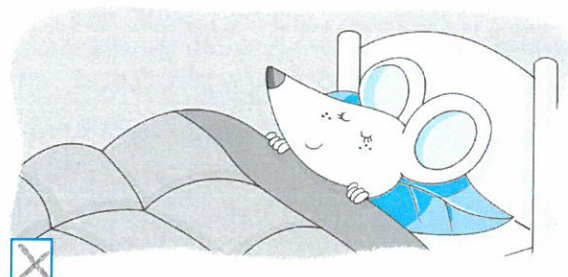
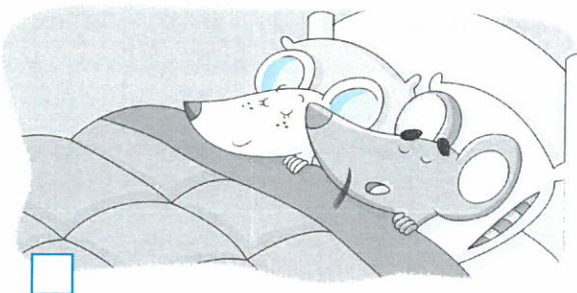
• Che cosa significa "Mimitopì la guarda incantata"?

- Mimitopì la ammira.
- Mimitopì si spaventa.

• Che cosa significa "dare un'occhiata"?

- Guardare in modo frettoloso.
- Guardare attentamente.

• Con chi va a dormire Mimitopì?





# L'UCCELLINO CADUTO

1 LEGGI LA STORIA, POI SCRIVI IL FINALE CON LE TUE PAROLE.

PRIMA



Lucia scende in cortile.  
Appena arriva, incontra due  
suoi amici: Corrado e  
Mohammed.  
I tre bambini decidono di fare  
un bel gioco all'aperto  
con la palla.

POI



Mentre giocano, i bambini  
vedono un piccolo uccellino con  
ancora poche piume che agita le  
alette tra l'erba.  
Sull'albero vicino, un uccello  
cinguetta nel nido, posto su un  
basso ramo.

ali

INFINE



Allora i bambini \_\_\_\_\_

---



---



---



---



---



---

ALT  
si GIOCA!



# Ad Alice piace...



1 SEGUI LE FRECCHE E SCRIVI OGNI LETTERA NELLA CASELLA CORRISPONDENTE. LEGGI E LO SCOPRIRAI. *SCOPRIRAI COSA PIACE AD ALICE*

A matching exercise where letters in blue circles are connected by dotted arrows to boxes containing the letters of a word. The letters in the boxes, from top to bottom, are: P, A, T, T, I, Z, A, G, G, I, O.

A	T	P
P	T	A
I	T	T
A	N	I
O		Z
I		A
G		G
G		I
		O

SAI QUAL È LO SPORT CHE MI PIACE DI PIÙ?



## VALUTIAMO LE COMPETENZE

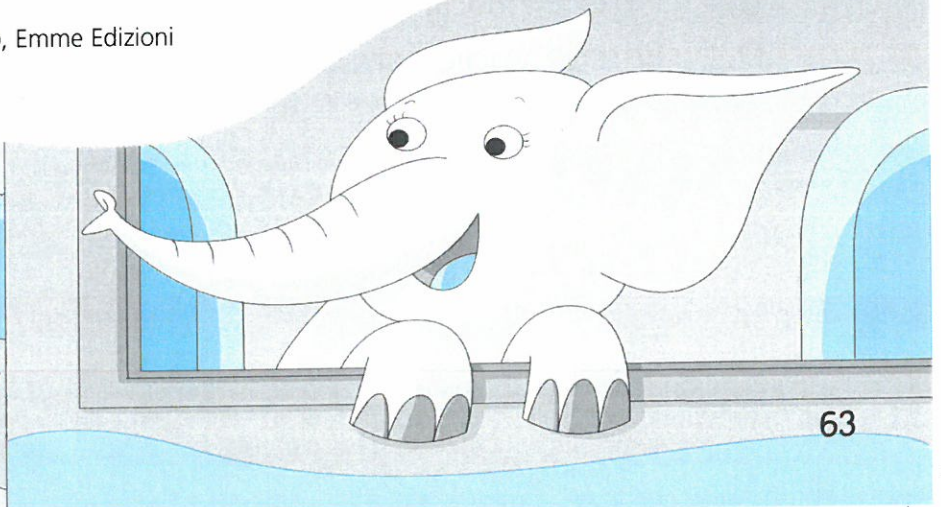
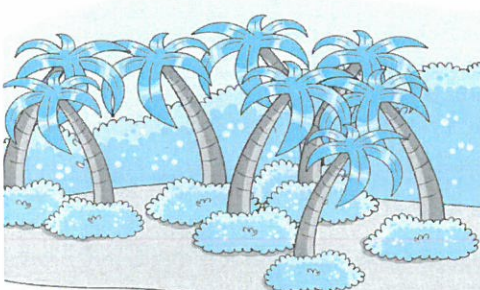
### Parte A - Comprensione

Leggi il racconto.

### Il primo viaggio di Carlotta

- 1 Carlotta è un'elefantina rosa che vive nella foresta.
- 2 Ha sempre sentito parlare della città ma non l'ha mai vista.
- 3 Come sarà? Carlotta è curiosa di vederla.
- 4 Un giorno quella curiosona prende la borsetta rossa
- 5 della mamma, va alla stazione, fa il biglietto e parte
- 6 con il treno. Carlotta guarda dal finestrino.
- 7 Vede la foresta con le palme e poi le barchette sul fiume.
- 8 Dopo un po' di tempo il treno entra in una galleria
- 9 sotto una montagna molto alta. La galleria è buia e Carlotta
- 10 ha un po' paura. Per farsi coraggio canta una canzoncina.
- 11 Il treno arriva in città. Carlotta vede case altissime
- 12 con tante finestre e spalanca gli occhi dalla meraviglia.
- 13 Carlotta visita tutta la città, conosce tanti piccioni
- 14 e scatta loro delle fotografie che mostrerà
- 15 a mamma e papà.
- 16 Al tramonto Carlotta va alla stazione.
- 17 Sale in treno per tornare a casa e pensa
- 18 ai suoi genitori che l'aspettano alla stazione.

F. Altan, *Carlotta prende il treno*, Emme Edizioni



Rispondi a tutte le domande rileggendo il testo se è necessario.

**1. Che animale è Carlotta?**

- A.  Una gattina
- B.  Un'elefantina
- C.  Una foca
- D.  Una volpe

**2. Di che colore è Carlotta?**

- A.  Turchese
- B.  Arancione
- C.  Rosa
- D.  Gialla

**3. Dove vive l'elefantina rosa?**

- A.  Nella foresta
- B.  In città
- C.  Nel fiume
- D.  Nel lago

**4. Perché l'elefantina vuole andare in città?**

- A.  Perché si annoia nella foresta
- B.  Perché non l'ha mai vista
- C.  Perché ha caldo
- D.  Perché vuole fare delle compere





5. Chi è "quella curiosona" (riga 4)?

- A.  Non si sa
- B.  Carlotta
- C.  La città
- D.  La foresta

6. È "curiosone" chi:

- A.  ride sempre
- B.  corre sempre
- C.  vuole conoscere e scoprire
- D.  è pauroso

7. Che cosa vede Carlotta dal finestrino del treno?

- A.  La foresta con le palme
- B.  Le barchette
- C.  Qualche palma
- D.  La foresta con le palme e le barchette

8. Che cosa fa Carlotta nella galleria buia?

- A.  Chiude gli occhi
- B.  Dorme
- C.  Canta una canzoncina
- D.  Guarda in basso

9. In città Carlotta spalanca gli occhi:

- A.  dalla paura
- B.  dalla gioia
- C.  dalla meraviglia
- D.  dal dolore

**10.** A chi scatta le fotografie Carlotta?

- A.  Ai piccioni
- B.  A mamma e papà
- C.  Al treno
- D.  Agli altri viaggiatori

**11.** A chi mostrerà le fotografie Carlotta?

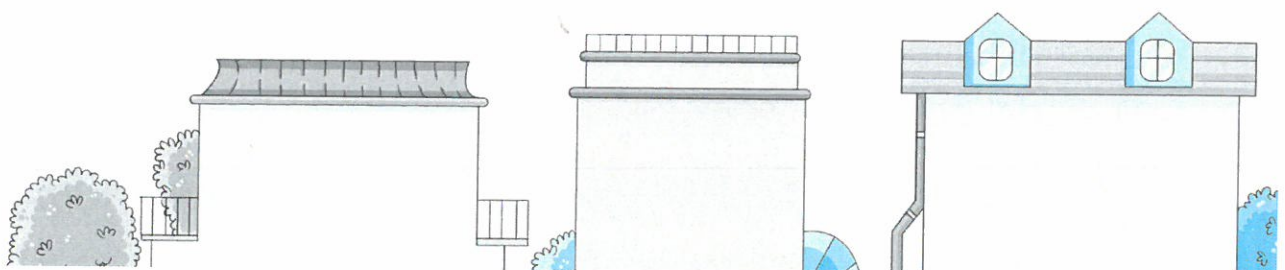
- A.  Agli amici
- B.  Ai genitori
- C.  Ai nonni
- D.  A nessuno

**12.** Quando riprende il treno Carlotta?

- A.  A mezzogiorno
- B.  Al tramonto
- C.  Di mattina
- D.  A notte fonda

**13.** Chi l'aspetta al ritorno?

- A.  I genitori
- B.  I nonni
- C.  Gli amici
- D.  Sorelle e fratelli



**VALUTIAMO LE COMPETENZE****Parte B - Grammatica**

Rifletti, scegli la risposta giusta e indicala con una X.

**1. Quale parola è scritta in modo corretto?**

- A.  Biglietto
- B.  Bigletto
- C.  Bilietto
- D.  Biglieto

**2. Quale espressione è stata scritta in modo corretto?**

- A.  Mangiare la rancia
- B.  Mangiare l'arancia
- C.  Mangare l'arancia
- D.  Mangiare l'aranca

**3. Come si divide in sillabe la parola "canzoncina"?**

- A.  Can-zo-nci-na
- B.  Can-zon-ci-na
- C.  Ca-nzo-nci-na
- D.  Canzo-nci-na

**4. Quale parola potresti mettere all'inizio della seguente frase?**

... è partito con il treno.

- A.  Francesco
- B.  Francesca
- C.  Domani
- D.  Gli zii

### L'ALFABETO

È formato da 26 lettere

5 vocali

A - a  
E - e  
I - i  
O - o  
U - u



16 consonanti

B - b  
C - c  
D - d  
F - f  
G - g  
H - h  
L - l  
M - m  
N - n  
P - p  
Q - q  
R - r  
S - s  
T - t  
V - v  
Z - z




5 lettere  
straniere


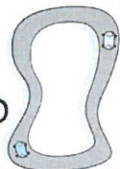

J - j  
K - k  
W - w  
X - x  
Y - y


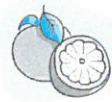



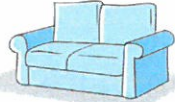

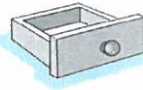
Suoni dolci	Suoni duri
CE CI GE GI	CA CO CU CHE CHI GA GO GU GHE GHI

GLI	GN	SCE SCI
FOGLIA 	RAGNO 	PESCE 

QUA	QUE	QUI	QUO
QUADERNO 	CINQUE 	AQUILA 	LIQUORE 

CUO CUI	CQU
CUORE  CIRCUITO 	ACQUAZZONE 

MB MP
BAMBOLA  POMPELMO 

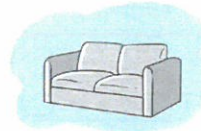
SILLABE	
CA-SA  DI-VA-NO 	
Le lettere doppie si dividono	BOT-TE  CAS-SET-TO 

## L'ACCENTO

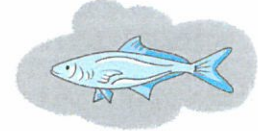
Si segna sulla  
vocale finale  
della parola.



bebè



sofà



baccalà

## L'APOSTROFO

Davanti a parole  
che iniziano  
per vocale.

la e lo → l'    ~~la~~ isola → l'isola

una → un'    ~~una~~ isola → un'isola



## E - È

**E** unisce due parole  
o due frasi.

La bimba **e** il gatto.



**È** significa essere,  
stare, trovarsi.

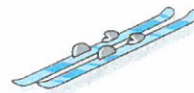
Il topo **è** nella tana.



## L'H NEL VERBO AVERE

Con significato  
di "possedere".

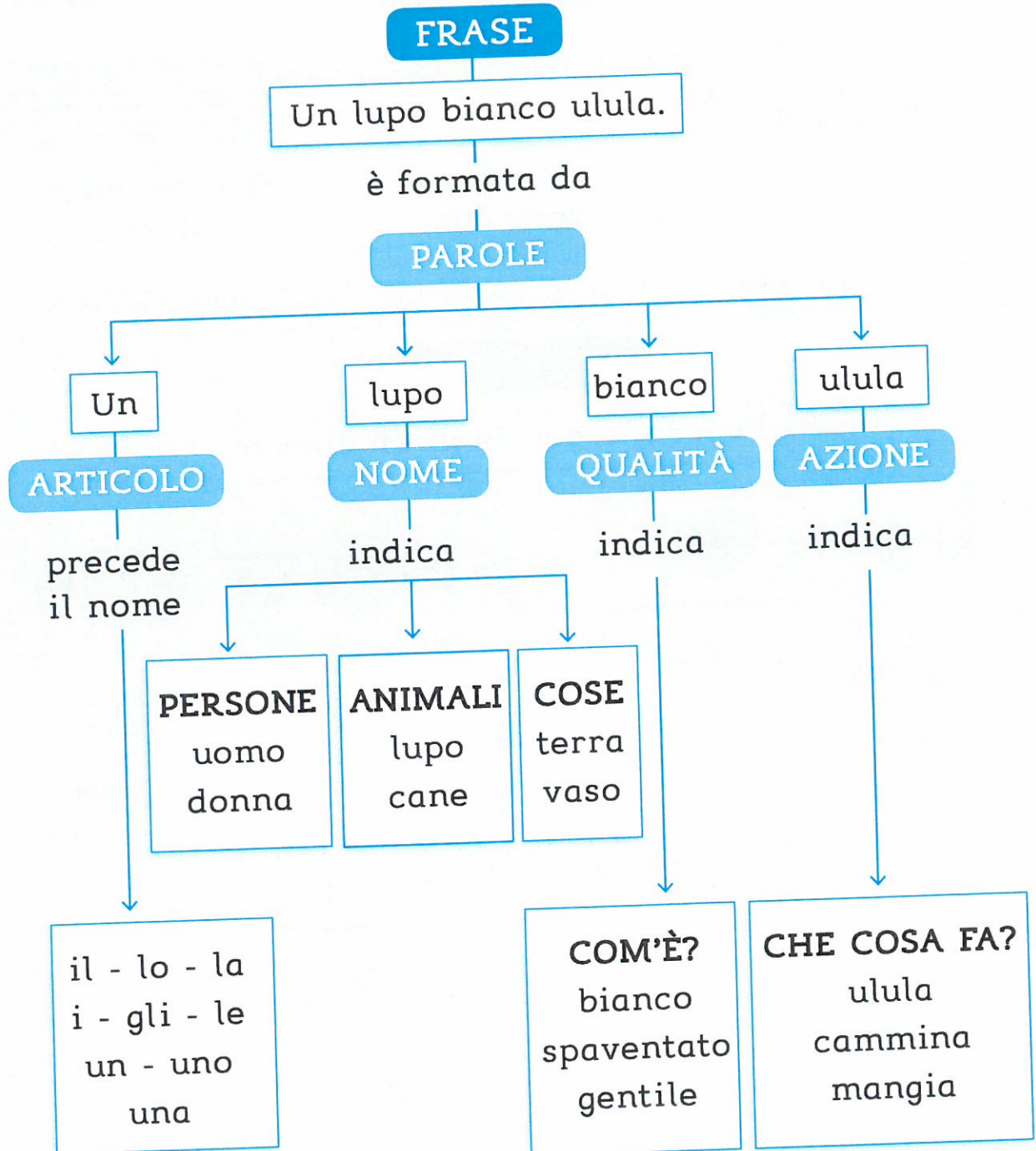
Io **ho** gli sci.



Con significato  
di "sentire".

Io **ho** freddo.





PUNTI . ? !

PUNTO  
FERMO .

Conclude  
la frase.

PUNTO  
INTERROGATIVO ?

Conclude  
una domanda.

PUNTO  
ESCLAMATIVO !

Esprime gioia,  
dolore...

Dopo ogni punto va inserita la LETTERA MAIUSCOLA.

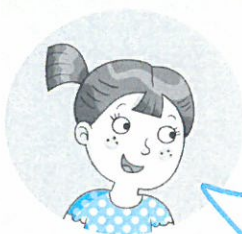
VIRGOLA ,

Separa le parole di un elenco



Inglese

GREETINGS (SALUTI)



HELLO!

HI!

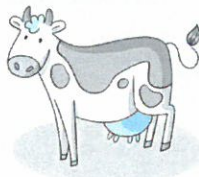
WHAT'S  
YOUR NAME?

MY NAME  
IS SARA.



ANIMALS (ANIMALI)

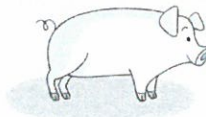
MUCCA  
COW



CAVALLO  
HORSE



MAIALE  
PIG



CONIGLIO  
RABBIT





# QUADERNO DI VIAGGIO

VACANZE



Regole e mappe semplificate

Competenze - INVALSI

Scienze

Inglese

Giochi e logica



RAFFAELLO  
SCUOLA

MATEMATICA

## AL MARE



### Numeri entro il 9

- 4 Numeri in spiaggia e...
- 5 ... Nell'acqua
- 6 Giochi con le mani
- 7 Uno in più, uno in meno
- 8 Meduse al posto giusto
- 9 *Bigger and smaller*

### Relazioni e dati

- 10 Barche in ordine
- 11 Insieme di bambini

### Misura

- 12 Confronti al mare

### Spazio e figure

- 13 A pesca nel reticolo

### Problemi

- 14 I problemi di Pinocchio

### Scienze

- 16 Con i sensi

*The body*

- 17 **ALT, SI GIOCA!** Sudoku in canotto

## IN MONTAGNA



### Calcoli entro il 9

- 18 Addizioni e...
- 19 ... Salti in avanti
- 20 Quanti in tutto?
- 21 Addizioni in volo
- 22 Sottrazioni e...
- 23 ... Salti all'indietro
- 24 Quanto resta?
- 25 Che differenza!
- 26 Operazioni inverse

### Relazioni e dati

- 27 Mucche e pecore

### Misura

- 28 Misure in montagna

### Spazio e figure

- 29 Percorsi

### Problemi

- 30 I problemi sui monti

### Scienze

- 32 Viventi e non viventi

- 33 **ALT, SI GIOCA!** Che numero è?



Regole  
Mappe **68**

Indica la pagina  
di un utile ripasso  
semplificato.



DIDATTICA  
INCLUSIVA

## IN CAMPAGNA



### Numeri da 10 a 20

- 34 Occhio al 10
- 35 I numeri amici del 10
- 36 Decine e unità
- 37 Tappa al quattordici
- 38 Tappa al diciannove
- 39 Si arriva al 20
- 40 Sull'abaco
- 41 Numeri nella stalla
- 42 Confronti nei campi

🇬🇧 *Numbers*

### Relazioni e dati

- 43 Animali in campagna

### Misura

- 44 I conti dello zio Pino

### Spazio e figure

- 45 Sul confine o dentro?

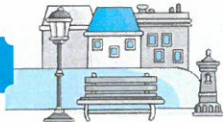
### Problemi

- 46 I problemi nelle fiabe

### Tecnologia

- 48 Gli attrezzi di Carlo
- 49 **ALT, SI GIOCA!** Caccia ai numeri

## IN CITTÀ



### Calcoli entro il 20

- 50 Avanti in città...
- 51 ... Anche velocemente
- 52 Indietro in città
- 53 Sottrazioni veloci
- 54 Camion di numeri

### Problemi

- 55 Problemi al supermercato
- 56 Problemi in casa

### Relazioni e dati

- 57 Indagine in giardino

### Misura

- 58 Acquisti al mercato

### Spazio e figure

- 59 Forme in città

### Problemi

- 60 Topolini in città

- 62 🇬🇧 *Animal or plant?*

### Tecnologia

- 63 Vacanze in città
- 64 **ALT, SI GIOCA!** Alle giostre

Valutiamo le competenze

Prove **Modello Invalsi** ✓

pag. 65



Regole  
Mappe

pagg. 68-72

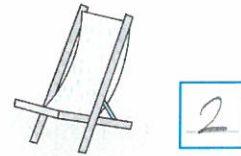


# NUMERI IN SPIAGGIA E...

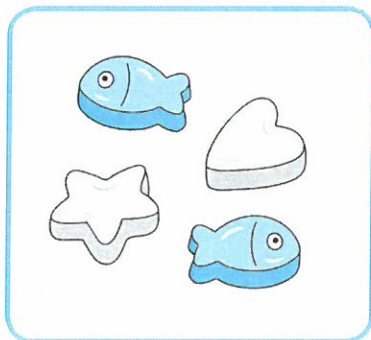
1 OSSERVA LE QUANTITÀ E SCRIVI I NUMERI NEI CARTELLINI.



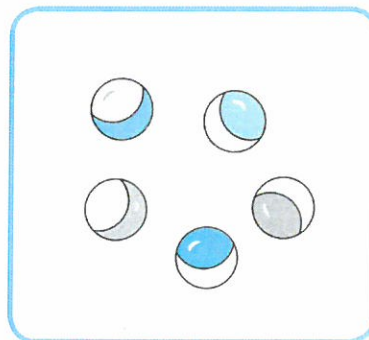
• Quanti sono?



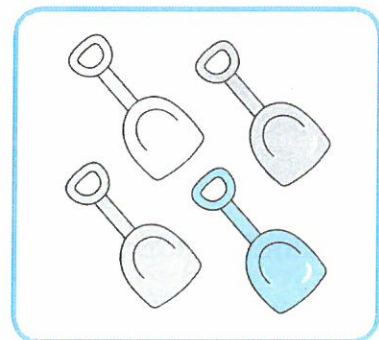
2 GLI OGGETTI IN OGNI RIQUADRO SONO 5? RISPONDI CON UNA X.



SÌ  NO



SÌ  NO



SÌ  NO



# ... NELL'ACQUA

1 COLORA TANTI RETTANGOLINI QUANTI SONO GLI ANIMALETTI IN OGNI RETINO.

9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		

2 COLLEGA I PUNTINI DA 1 A 9 E SCOPRIRAI QUAL È IL DISEGNO NASCOSTO. SCRIVI IL SUO NOME.

• È un pesce.



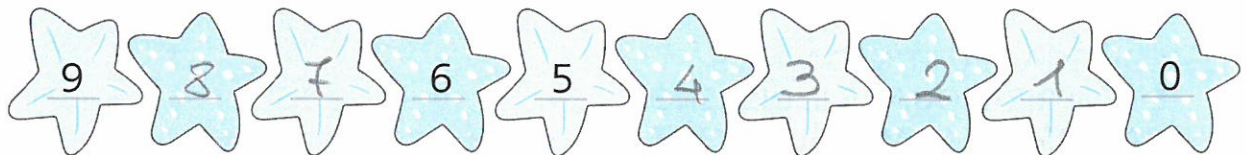


# GIOCHI CON LE MANI

1 OSSERVA LE DITA DELLE MANI E SCRIVI IL NUMERO GIUSTO.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

2 CONTA DA 9 A 0 E SCRIVI NELLE STELLE MARINE I NUMERI CHE MANCANO.



3 SCRIVI LE SEQUENZE DEI NUMERI...

... IN ORDINE CRESCENTE.

da 6 a 9

6	7	8	9
---	---	---	---

da 1 a 4

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

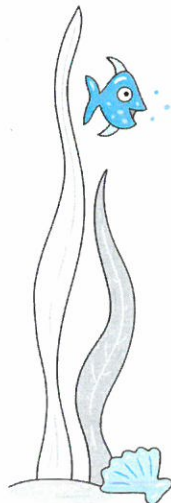
... IN ORDINE DECRESCENTE.

da 3 a 0

3	2	1	0
---	---	---	---

da 4 a 1

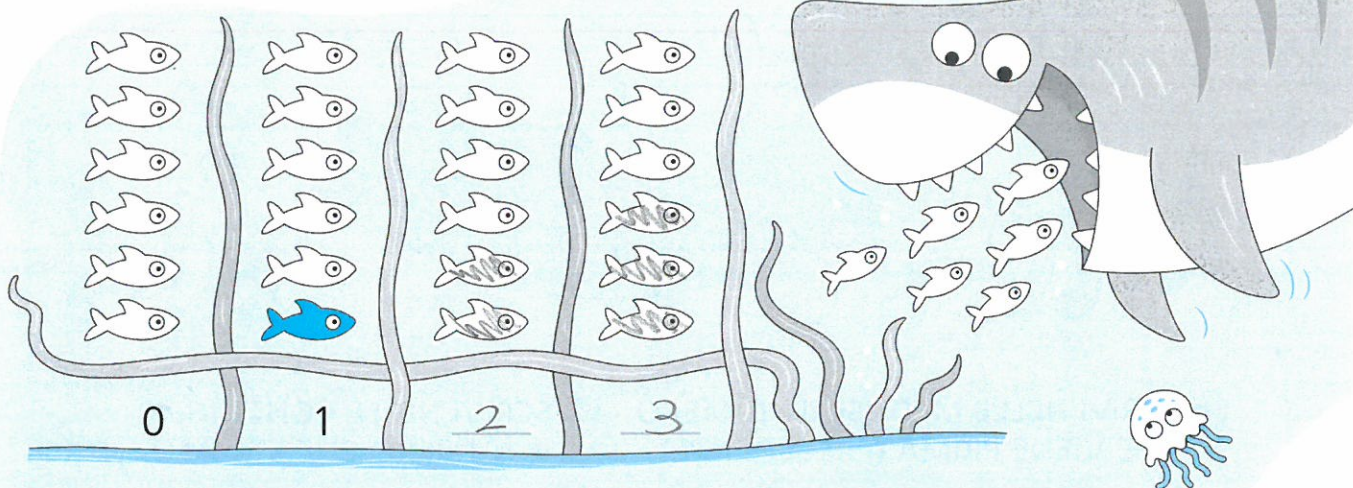
4	3	2	1
---	---	---	---



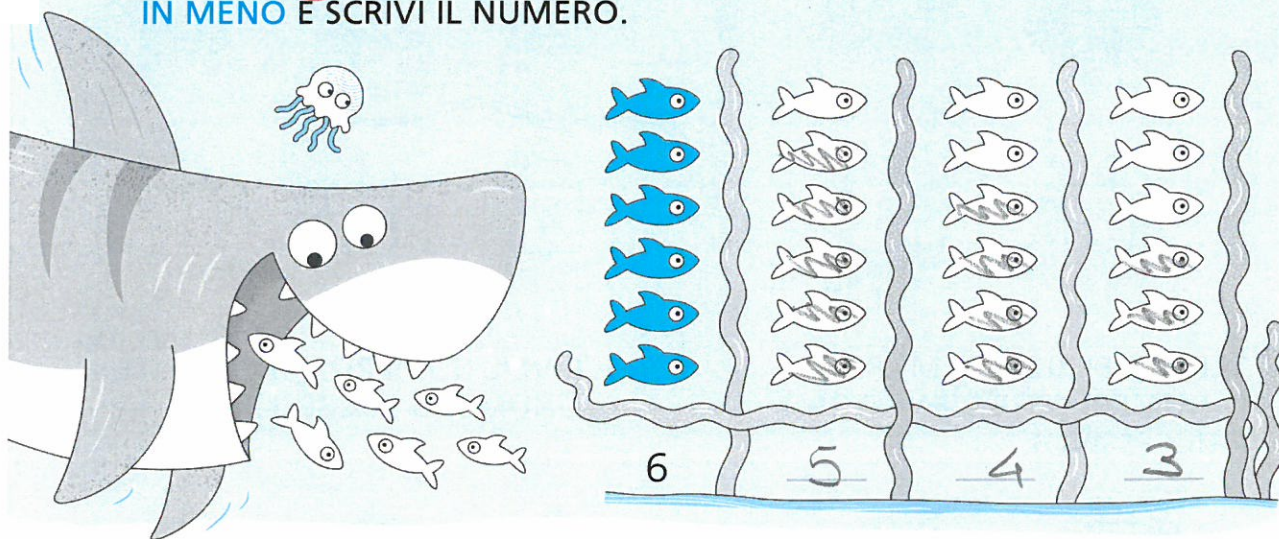


# UNO IN PIÙ, UNO IN MENO

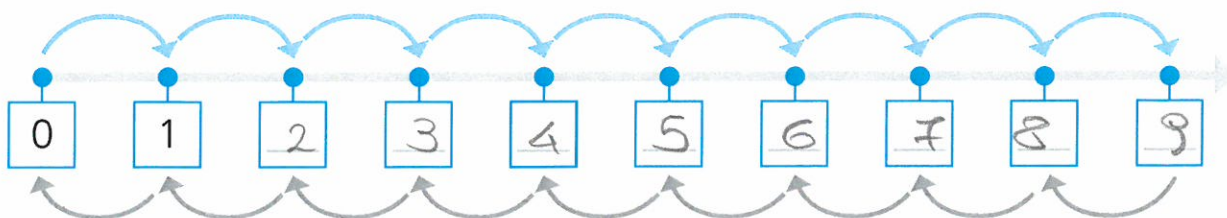
**1** NELLA BOCCA DELLO SQUALO ARRIVA SEMPRE UN PESCIOLINO **IN PIÙ**: COLORA E SCRIVI IL NUMERO.



**2** NELLA BOCCA DELLO SQUALO STANNO ARRIVANDO 6 PESCIOLINI, MA UNO **AD** UNO SCAPPANO: COLORA SEMPRE UN PESCIOLINO **IN MENO** E SCRIVI IL NUMERO.



**3** COMPLETA E LEGGI: = UNO IN PIÙ = UNO IN MENO



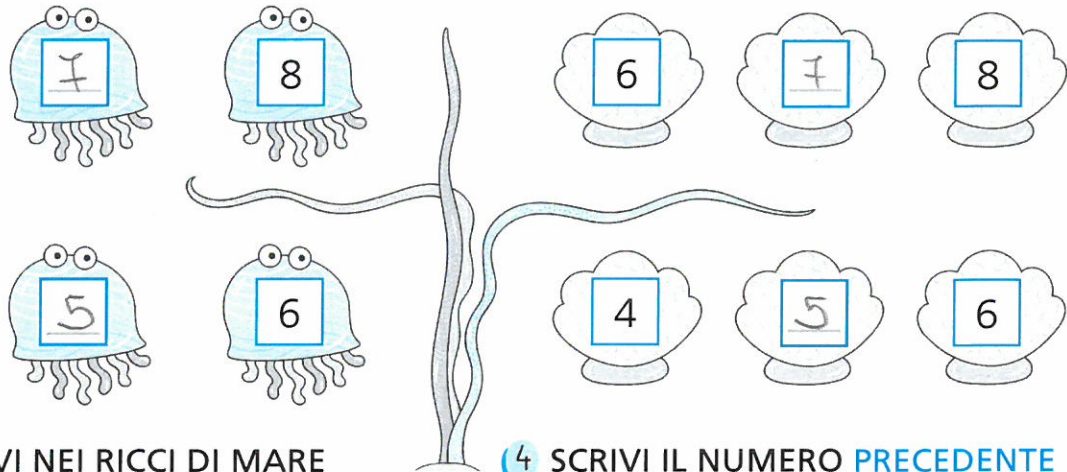


# MEDUSE AL POSTO GIUSTO



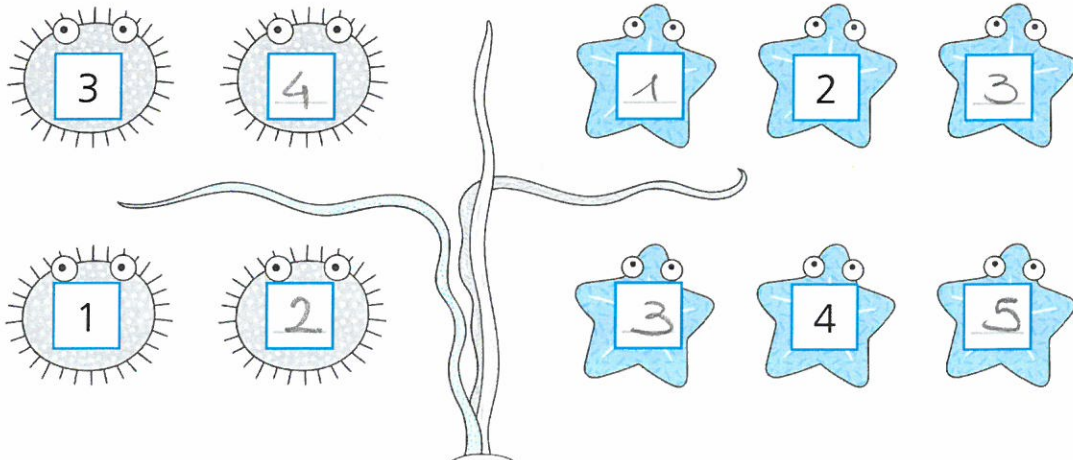
1 SCRIVI NELLE MEDUSE IL NUMERO CHE VIENE PRIMA (PRECEDENTE).

2 SCRIVI NELLE CONCHIGLIE IL NUMERO CHE STA AL CENTRO.



3 SCRIVI NEI RICCI DI MARE IL NUMERO CHE VIENE DOPO (SUCCESSIVO).

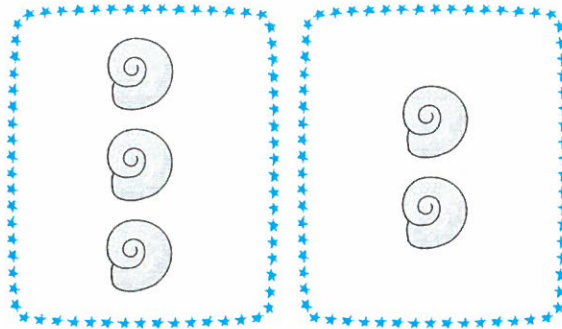
4 SCRIVI IL NUMERO PRECEDENTE E IL NUMERO SUCCESSIVO.



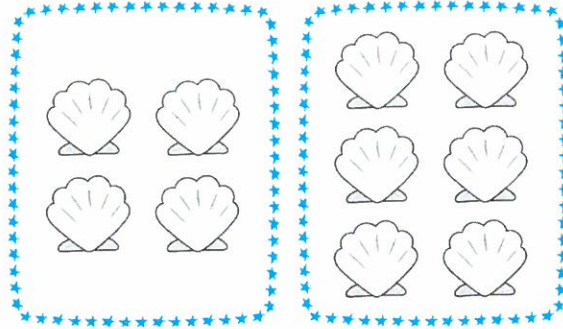


# BIGGER AND SMALLER

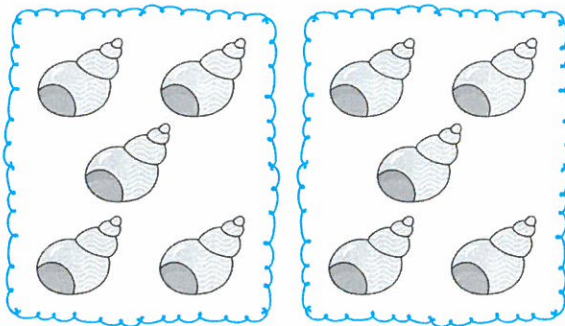
1 OSSERVA E COMPLETA. SCRIVI >, =, <.



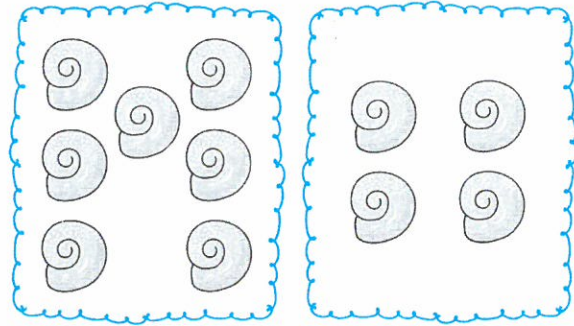
THREE > TWO



FOUR < SIX

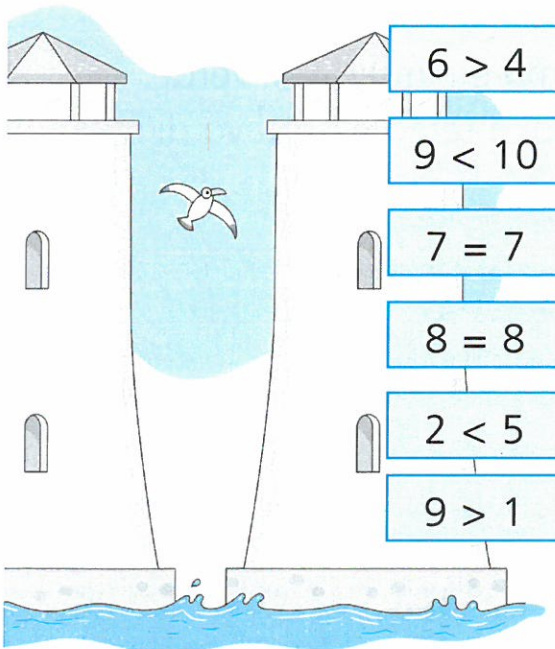


FIVE = FIVE



SEVEN > FOUR

2 COMPLETA.



6 > 4 six is BIGGER than four

9 < 10 nine is SMALLER than ten

7 = 7 seven EQUALS seven

8 = 8 eight EQUALS eight

2 < 5 two is SMALLER than five

9 > 1 nine is BIGGER than one



# BARCHE IN ORDINE

1 MIA HA LASCIATO IL SUO ASCIUGAMANO SU UNA BARCHETTA IN RIVA AL MARE. LEGGI GLI INDIZI, SCOPRI SU QUALE BARCA SI TROVA E CERCHIALA.

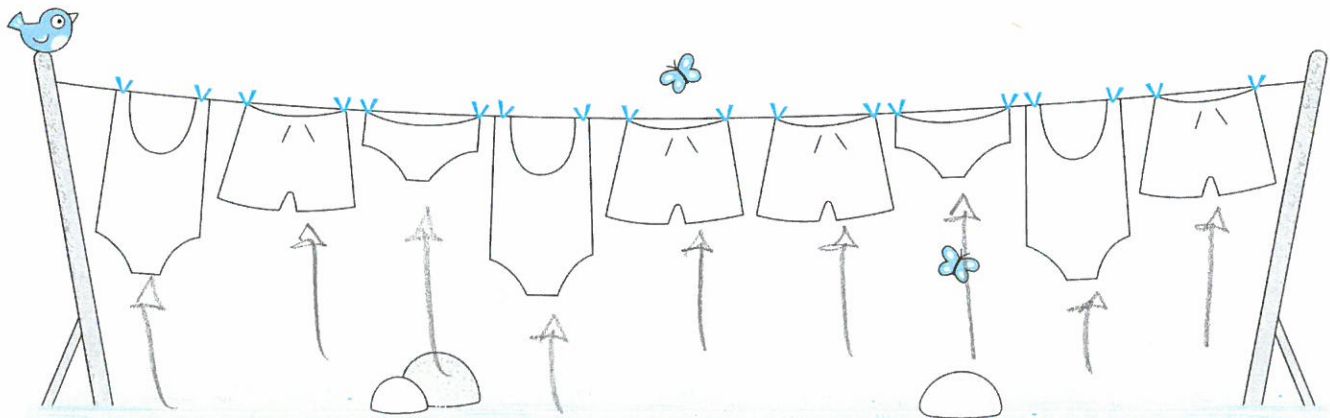


## INDIZI

- Parti dall'ombrellone:
  - non è la prima
  - non è l'ultima
  - non è la quarta
  - non è la terza.
- È la seconda.

2 COLORA I COSTUMI SECONDO LE INDICAZIONI:

- il secondo e il quinto di rosso
- il settimo e il quarto di verde
- il sesto e il nono di celeste
- il primo, il terzo e l'ottavo di rosa





# INSIEME DI BAMBINI

1 LEGGI E OSSERVA CON ATTENZIONE.

Mia e i suoi amici stanno giocando in spiaggia.

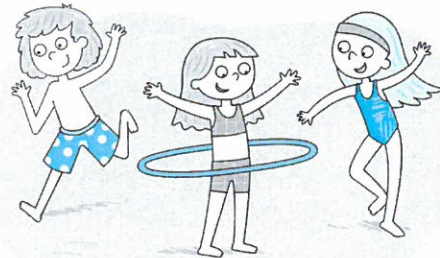


Si divertono a formare gruppi di bambini, ogni volta con una caratteristica diversa.

2 OSSERVA E COMPLETA LE CARATTERISTICHE DI OGNI GRUPPO.

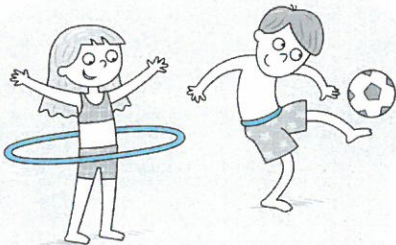


chi ha i capelli corti



chi ha i capelli

lunghi



chi ha un gioc attolo

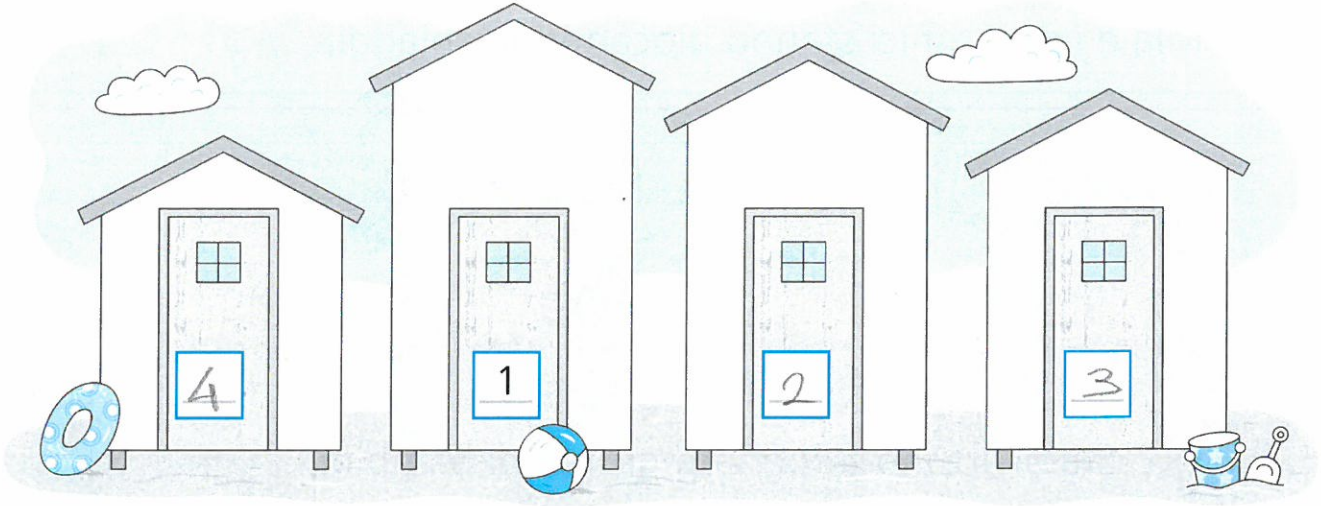


chi non ha un giocattolo

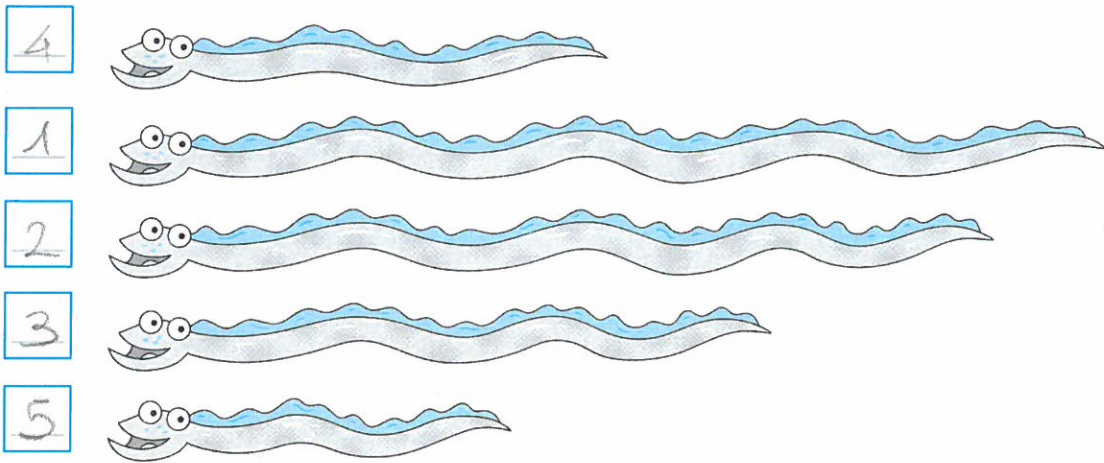


# CONFRONTI AL MARE

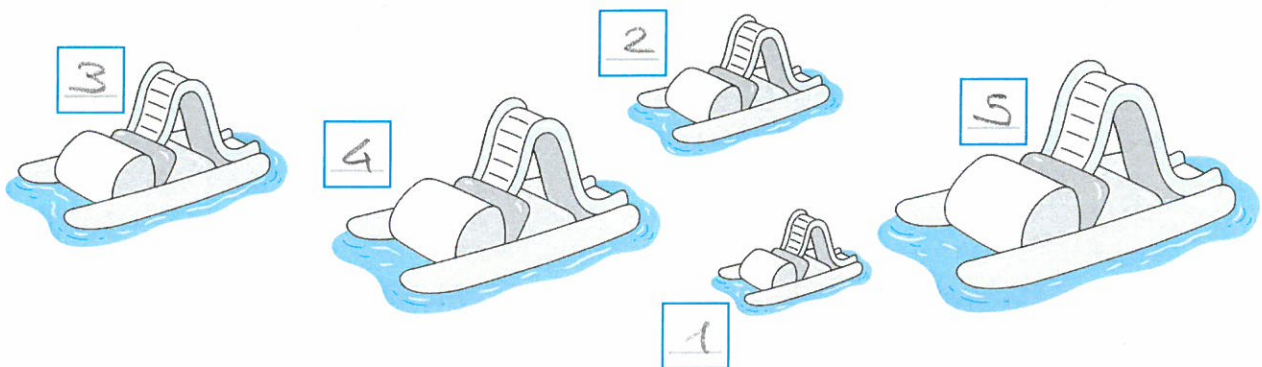
1 ORDINA LE CABINE CON I NUMERI DALLA PIÙ ALTA ALLA PIÙ BASSA.



2 ORDINA LE MURENE CON I NUMERI DALLA PIÙ LUNGA ALLA PIÙ CORTA.



3 ORDINA I PEDALÒ CON I NUMERI DAL PIÙ PICCOLO AL PIÙ GRANDE.





# A PESCA NEL RETICOLO

1 LEGGI, OSSERVA E COMPLETA.

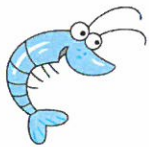
Il pescatore Alfio ha buttato la rete. Ma dove sono i suoi pesci? La posizione della sardina è:



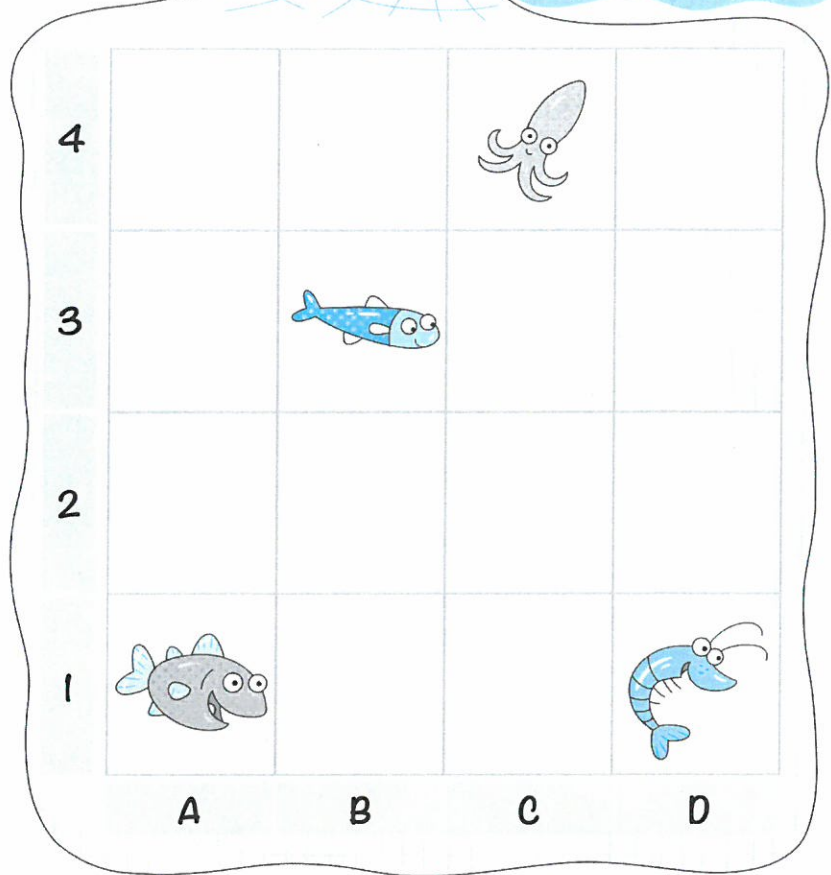
 B;3

INDICA LE COORDINATE DEGLI ALTRI PESCI.

 C; 4

 D; 1


 A; 1



2 ARRIVANO ANCHE: UNA SOGLIOLA , UNA COZZA 

E UNA CANOCCHIA .

DISEGNALI NELLE CASELLE LIBERE DEL RETICOLO DOVE VUOI TU, POI INDICA LA LORO POSIZIONE.









# I PROBLEMI DI PINOCCHIO

1 LEGGI I TESTI DEI PROBLEMI, POI COMPLETA LA SOLUZIONE E RISPONDI.

## 1- UN POSTO NELLA FRITTURA

Il pescatore verde trova nella rete Pinocchio e 8 pesci. Decide di infarinarli e cuocerli in padella.

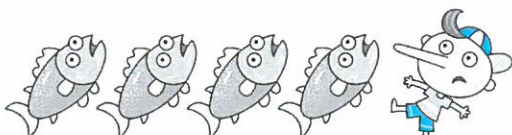
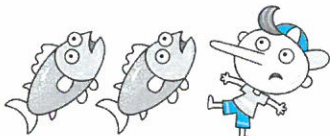
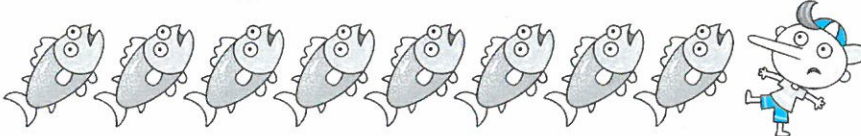
– Ti cuocerò per ultimo – dice al nono pesce.

Pinocchio è preoccupato. Quale posto avrà nella graduatoria della frittura?



### Soluzione

INDICA CON UNA X.

- Il quinto 
- Il terzo 
- Il nono 

### Risposta

• Pinocchio avrà il nono posto nella frittura.



## 2- BOCCA APERTA O CHIUSA?

Pinocchio e Geppetto devono uscire dalla pancia della balena, ma quando?

La balena tiene sempre la bocca aperta: di giorno perché cerca pesci da mangiare, di notte perché non respira bene.

Pinocchio ci pensa su.

Quando è meglio uscire?

Perché?



### Soluzione

INDICA CON UNA X.

di giorno

di notte



### Risposta

- È meglio uscire di notte, perché la balena ha gli occhi chiusi.



# CON I SENSI



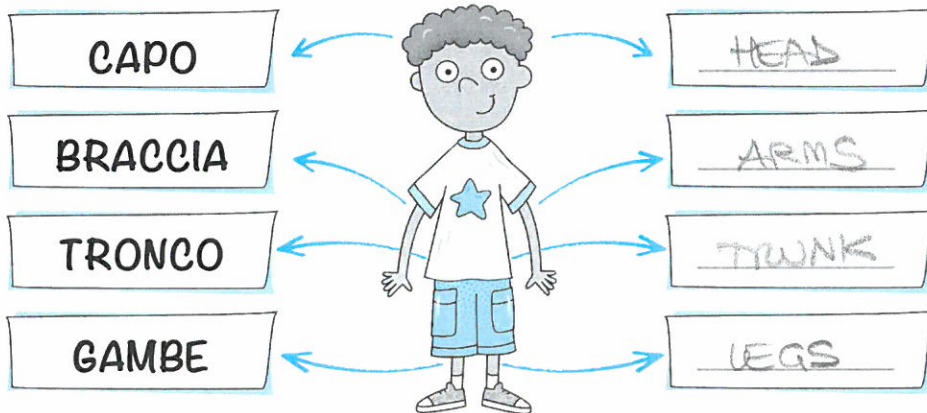
1 MIA CHIEDE AGLI AMICI QUALE **SENSO** USANO PER RISPONDERE ALLE SEGUENTI DOMANDE. RISPONDI ANCHE TU E SCRIVI AL POSTO GIUSTO LE PAROLE DEL CARTELLINO.



- Con quale senso avverti il rumore delle onde o del vento?  
Con l' udito .
- Se un pesce è verde o rosso?  
Con la vista .
- Se la paletta è liscia o ruvida?  
Con il tatto .
- Se il profumo è di pizza o di caffè?  
Con l' olfatto .
- Se dentro il gelato c'è la crema o la panna?  
Con il gusto .

## Inglese

THE BODY - COMPLETA I CARTELLINI CON LE PAROLE:  
TRUNK • HEAD • ARMS • LEGS



Regole Mappa 72  
Lo ripeterò



# SUDOKU in Canotto



ALT  
si GIOCA!

- 1 COMPLETA LE CASELLE VUOTE CON I NUMERI 1, 2, 3, 4  
IN MODO CHE IN OGNI RIGA E IN OGNI COLONNA LO STESSO  
NUMERO APPAIA SOLO UNA VOLTA. SEGUI L'ESEMPIO:

Esempio

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

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

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

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

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



# ADDIZIONI E...

1 OSSERVA GLI ANIMALI DELLA MONTAGNA CHE GIOCANO CON LE PIGNE, LEGGI E COMPLETA.



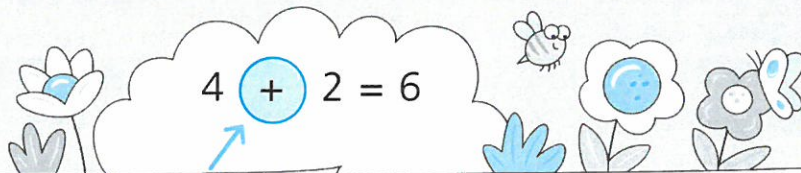
4 CERVI STANNO GIOCANDO CON LE PIGNE.

POI ARRIVANO 2 SCOIATTOLI.

- Quanti animali in tutto?
- 4 → cervi
- 2 → scoiattoli
- 4 e 2 → in tutto

2 LEGGI E COMPLETA CON LE SEGUENTI PAROLE:

addizione • più



Questo segno si chiama

più

L'operazione si chiama

addizione



# ... SALTII IN AVANTI

1 TRACCIA I SALTII DEL CAPRIOLO SULLA LINEA DEI NUMERI E COMPLETA.

FACCIO SALTII IN AVANTI!



5 + 3 = 8

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 + 5 = 6

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

4 + 4 = 8

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

2 CONTA I SALTII DEL CAPRIOLO, SCRIVI LE ADDIZIONI E CALCOLA.



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

4 + 3 = 7

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

7 + 2 = 9

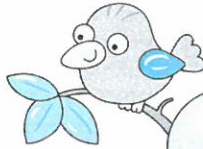
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 + 6 = 6



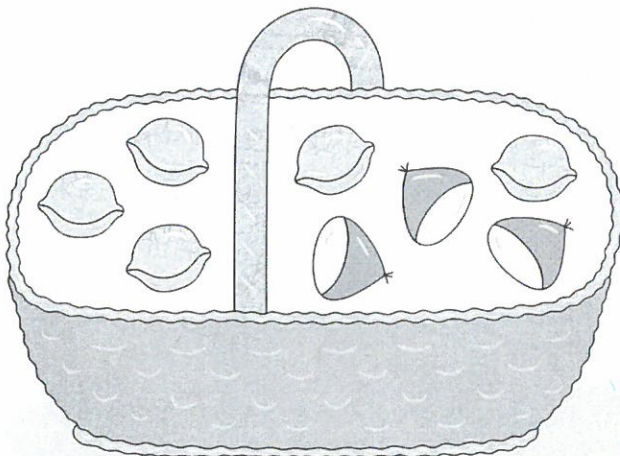
# QUANTI IN TUTTO?

1 LEGGI E COMPLETA.



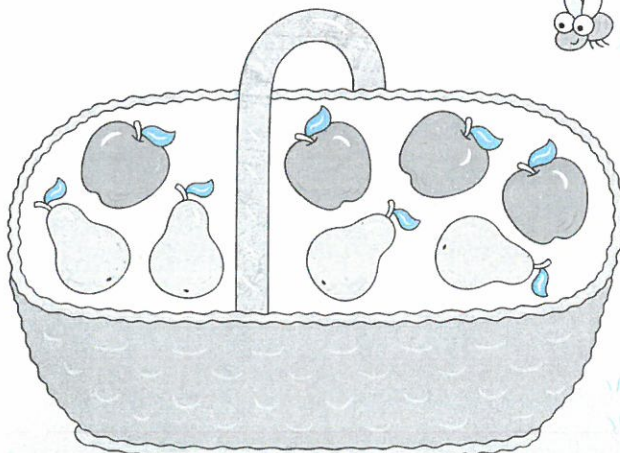
- Pigne
- Ghiande
- Frutti in tutto?

$$4 + 2 = 6$$



- Noci
- Castagne
- Frutti in tutto?

$$5 + 3 = 8$$



- Mele
- Pere
- Frutti in tutto?

$$4 + 4 = 8$$



# ADDIZIONI IN VOLO

1 COLORA DI ROSSO GLI SPAZI CON I RISULTATI DELLE ADDIZIONI, POI RISPONDI.

$3 + 4 = 7$

$4 + 3 = 7$

$1 + 6 = 7$

$1 + 5 = 6$

$5 + 3 = 8$

$2 + 0 = 2$

$7 + 1 = 8$

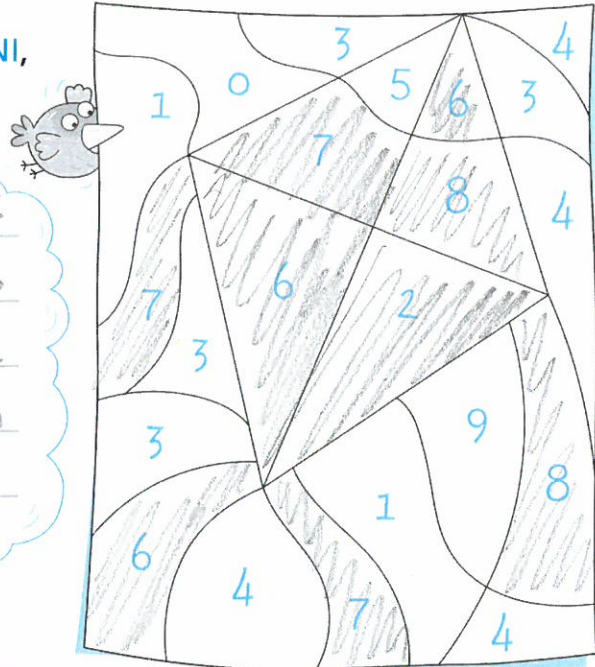
$1 + 4 = 5$

$0 + 6 = 6$

$3 + 3 = 6$

• Che cosa appare?

aquilone



2 SCOPRI I RISULTATI, POI COLLEGALI ALLA LINEA DEI NUMERI.

$1 + 3 + 1 = 5$

$2 + 1 + 1 = 4$

$2 + 2 + 2 = 6$

$1 + 1 + 1 = 3$

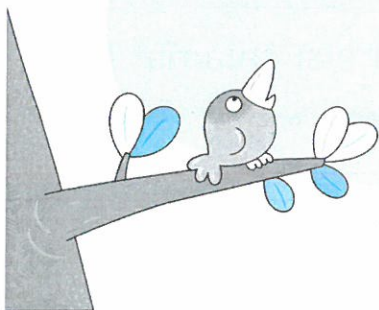


$5 + 0 + 2 = 7$

$3 + 3 + 3 = 9$

$6 + 1 + 1 = 8$

$1 + 2 + 3 = 6$





# SOTTRAZIONI E...

1 OSSERVA, LEGGI E COMPLETA.

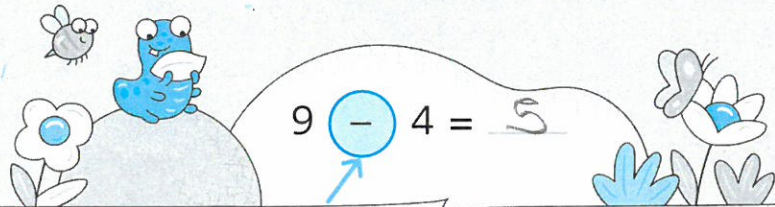


- Quanti uccellini restano?
- 9 → uccellini in tutto
- 4 → uccellini che volano via
- Da 9 tolgo 4 → resta

ORA 4 UCCELLINI STANNO VOLANDO VIA.

2 LEGGI E COMPLETA CON LE PAROLE SEGUENTI:

meno • sottrazione



Questo segno si chiama meno.

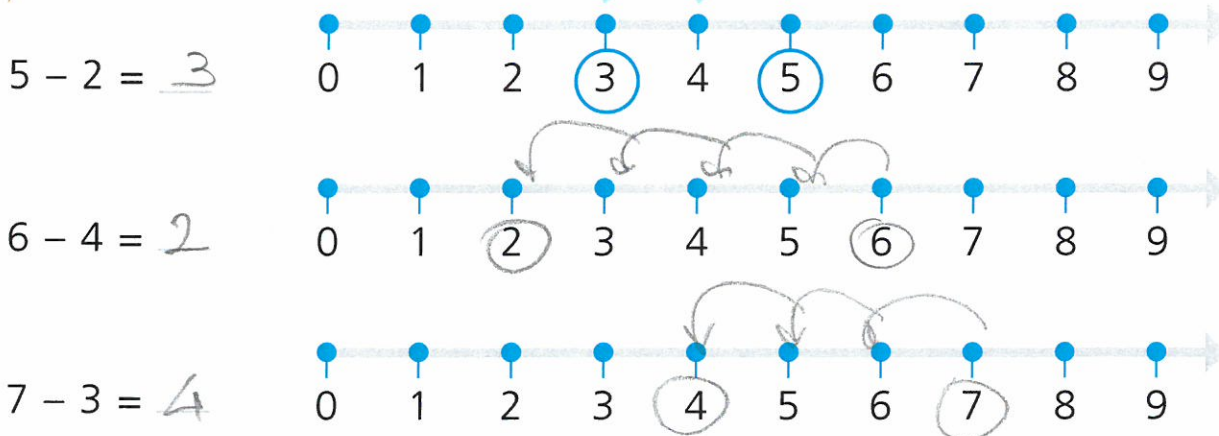
L'operazione si chiama sottrazione.



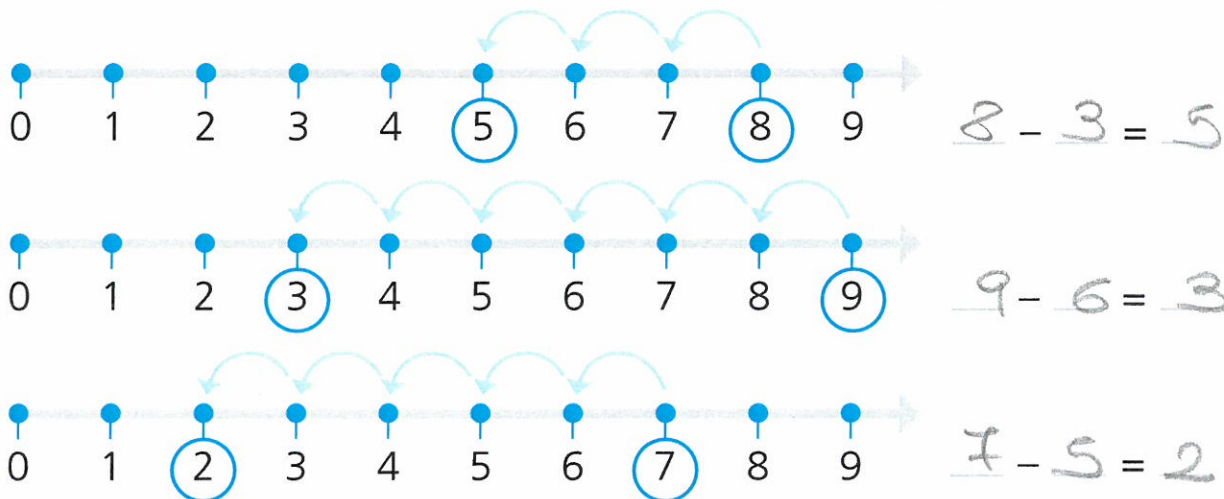
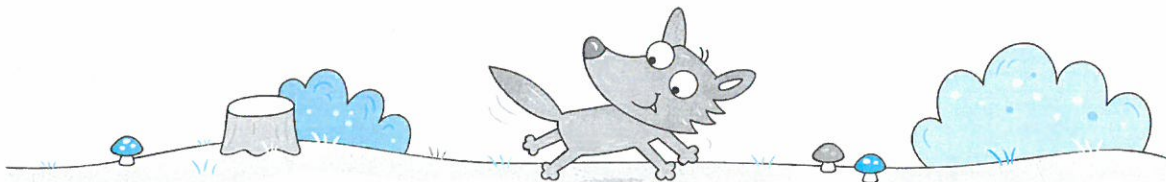
# ... SALTII ALL'INDIETRO

1 TRACCIA I SALTII DEL LUPETTO SULLA LINEA DEI NUMERI E COMPLETA.

PER NON SCIVOLARE, FACCIAMO SALTII ALL'INDIETRO.



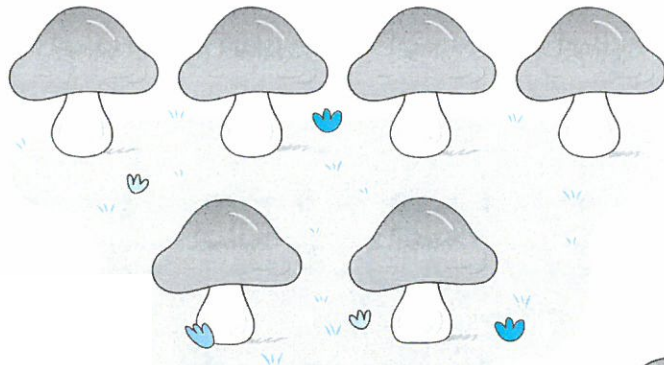
2 CONTA I SALTII DEL LUPETTO, SCRIVI LE SOTTRAZIONI E COMPLETA.





# QUANTO RESTA?

1 LEGGI L'OPERAZIONE, CANCELLA CON UNA X I FUNGHI CHE DEVI TOGLIERE E COMPLETA LA SOTTRAZIONE.

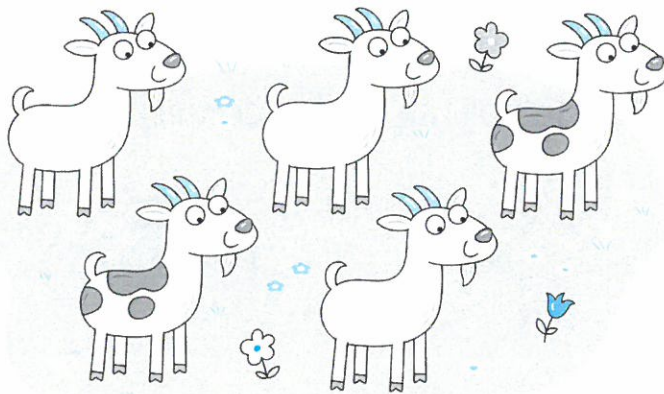


- Tutti i funghi
- Funghi raccolti
- Funghi rimasti?

$$6 - 2 = 4$$

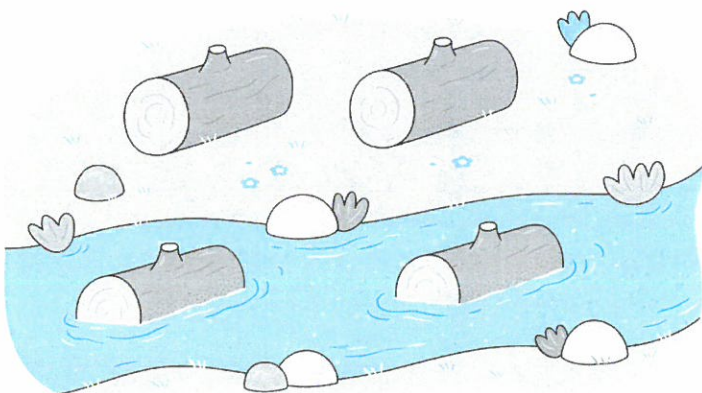


2 OSSERVA E COMPLETA.



- Tutte le caprette
- Caprette pezzate
- Caprette bianche?

$$5 - 2 = 3$$



- Tutti i tronchi
- Tronchi in acqua
- Tronchi a riva?

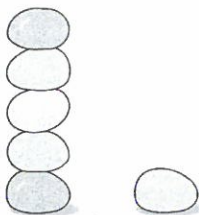
$$4 - 2 = 2$$



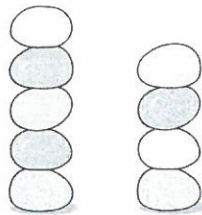


# CHE DIFFERENZA!

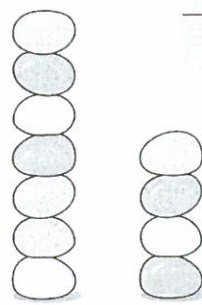
1 OSSERVA LE TORRI DI SASSI COSTRUITE DA UGO E CARLA E SCOPRI LA DIFFERENZA CON LA SOTTRAZIONE. SEGUI L'ESEMPIO.



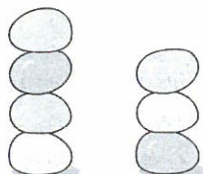
$$5 - 1 = 4$$



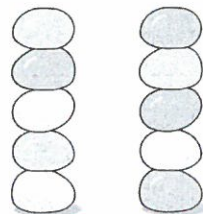
$$5 - 4 = 1$$



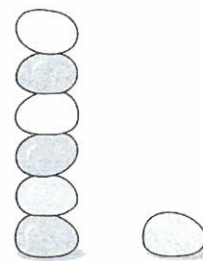
$$7 - 4 = 3$$



$$4 - 3 = 1$$

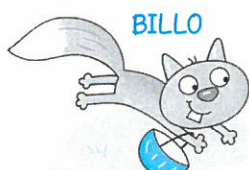


$$5 - 5 = 0$$

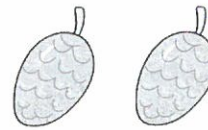


$$6 - 1 = 5$$

2 OSSERVA E COMPLETA.



BILLO



BALLO



• Le pigne di Billo sono 7.

• Le pigne di Ballo sono 5.

• Qual è la differenza?  $7 - 5 = 2$

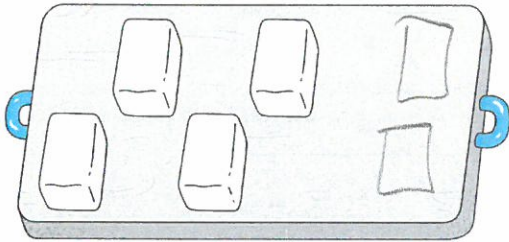


# OPERAZIONI INVERSE

1 IN UN VASSOIO CI SONO 4 PANETTI DI BURRO. OSSERVA E COMPLETA.

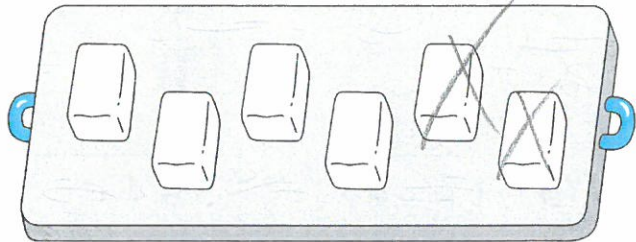
AGGIUNGI

2 panetti nel vassoio: disegnali.

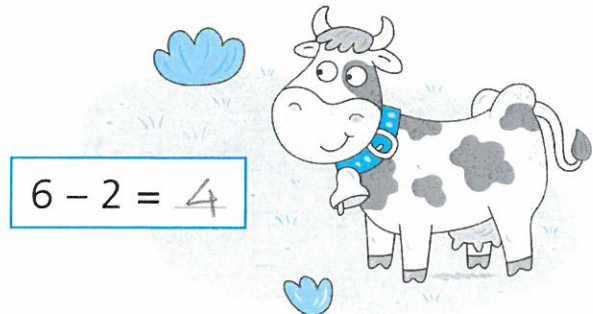
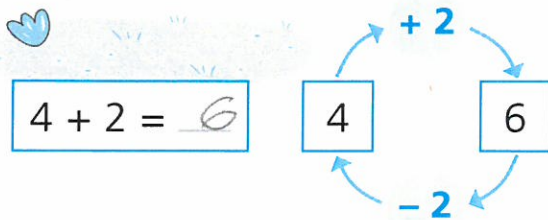


TOGLI

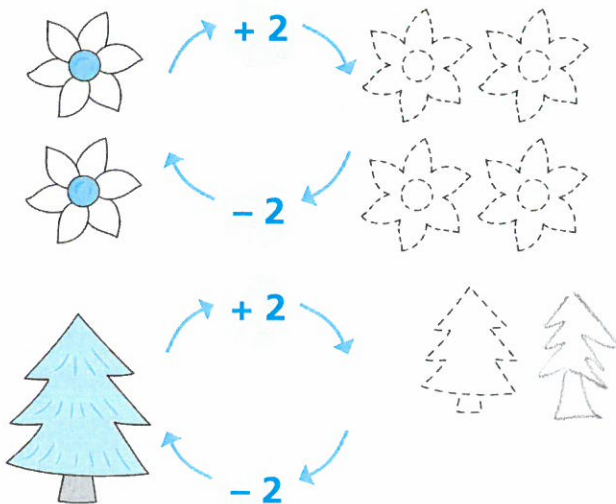
2 panetti dal vassoio con le X.



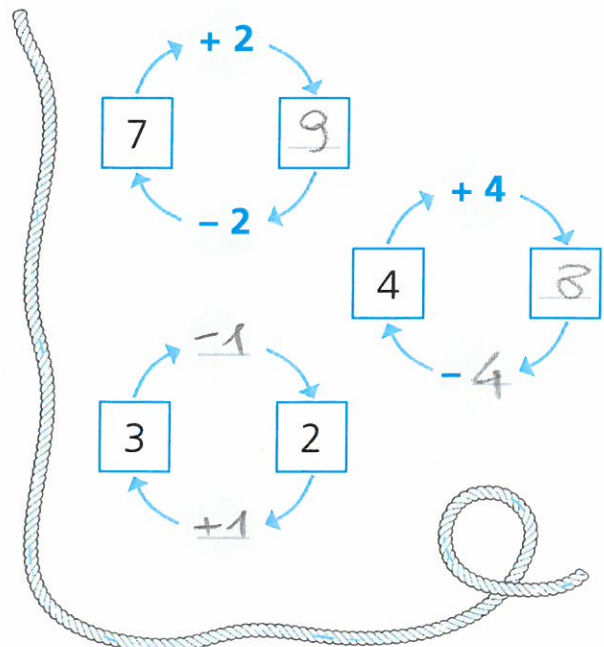
2 PRIMA CALCOLA LE OPERAZIONI, POI LEGGI LO SCHEMA AL CENTRO.



3 COMPLETA CON I DISEGNI E COLORA.



4 COMPLETA GLI SCHEMI.

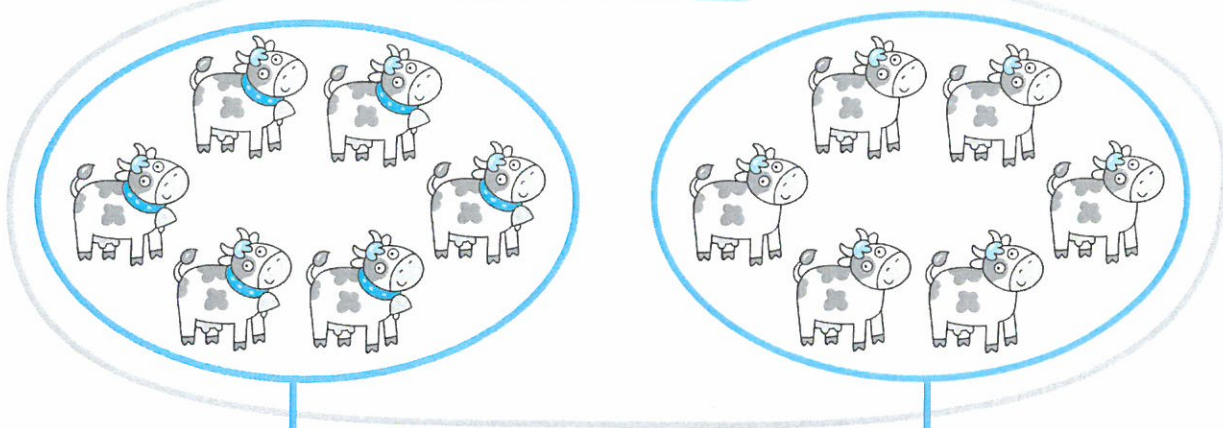




# MUCCHE E PECORE

1 OSSERVA LE CARATTERISTICHE DELLE MUCCHE NEI GRUPPI E COMPLETA I CARTELLINI.

MUCCHE

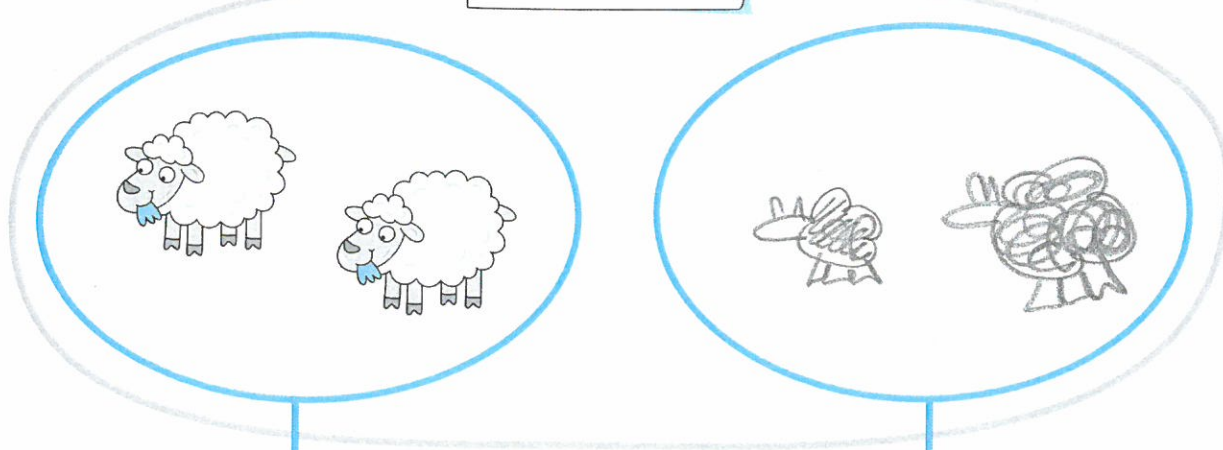


con il campanaccio.

NON con il campanaccio.

2 DISEGNA SECONDO LE INDICAZIONI DEI CARTELLINI.

PECORE



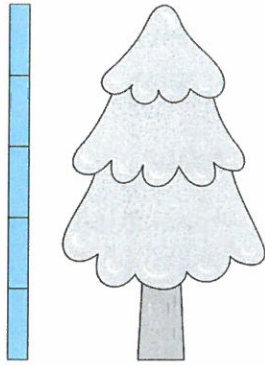
bianche

NON bianche

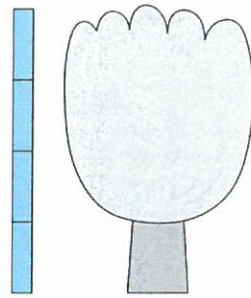


# MISURE IN MONTAGNA

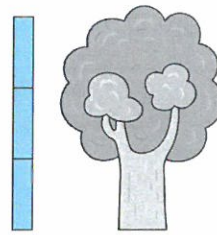
1 QUANTI BASTONI È ALTO OGNI ALBERO? COMPLETA.



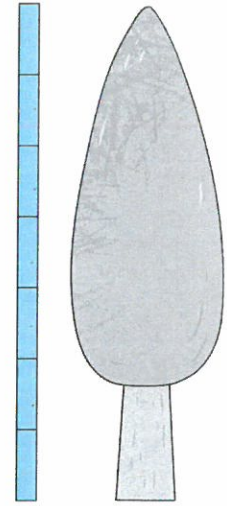
Misura  
5



Misura  
4

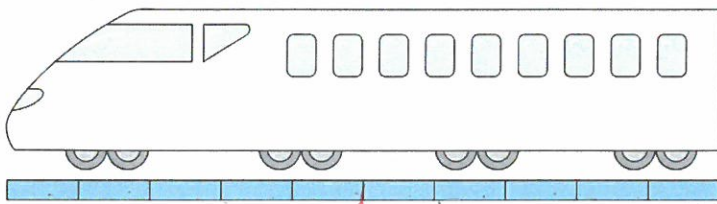


Misura  
3

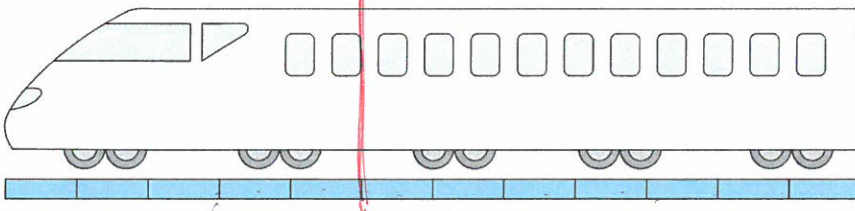


Misura  
7

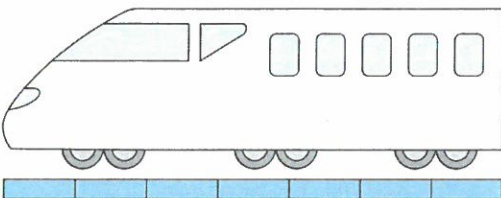
2 QUANTI BASTONI È LUNGO OGNI TRENINO? COMPLETA.



Misura 10



Misura 12



Misura 7

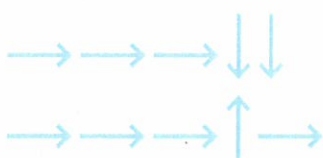


# PERCORSI

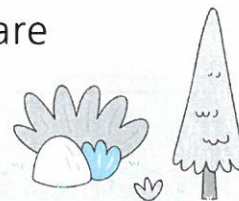
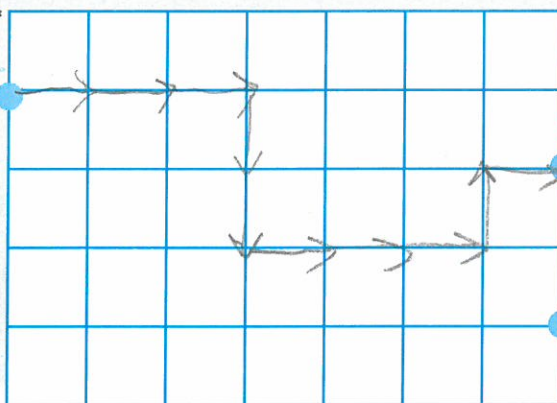
## 1 OSSERVA, LEGGI E COMPLETA.

Giorgio va a far visita a una sua amica. Va a trovare Carla o Dora? Segui le indicazioni delle frecce traccia il percorso e lo scoprirai.

- Ogni passo di Ugo è lungo un quadretto.



GIORGIO



CARLA

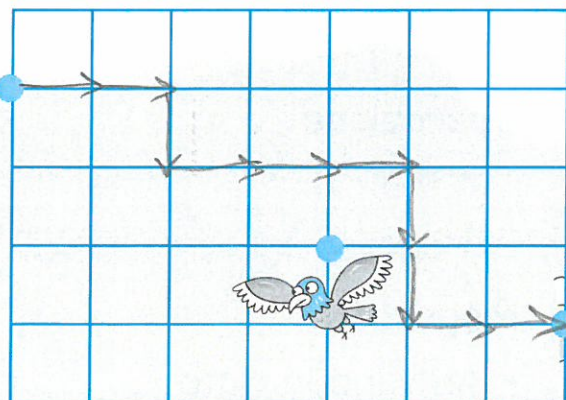


DORA

- Ugo ha fatto 10 passi. Va a trovare Carla.

## 2 SEGUI LE INDICAZIONI E TRACCIA IL PERCORSO CHE LUPETTO FA PER RITORNARE NELLA SUA TANA SENZA INCONTRARE L'AQUILA.

- Lupetto fa: 2 →, 1 ↓, 3 →, 2 ↓, 2 →



TRACCIA UN ALTRO POSSIBILE PERCORSO DI LUPETTO FINO ALLA TANA. RICORDA! LUPETTO NON DEVE INCONTRARE L'AQUILA.



# I PROBLEMI SUI MONTI

1 LEGGI I TESTI DEI PROBLEMI, POI RISOLVI E RISPONDI.

Testo n. 1

## LE CAPRETTE AMICHE



Carmen e Luigi salgono verso le vette fino ai pascoli più alti. Subito vengono circondati da alcune caprette: prima ne arrivano 4, poi altre 5. Quante caprette arrivano in tutto?



Operazione:

$$4 + 5 = 9$$

Risposta:

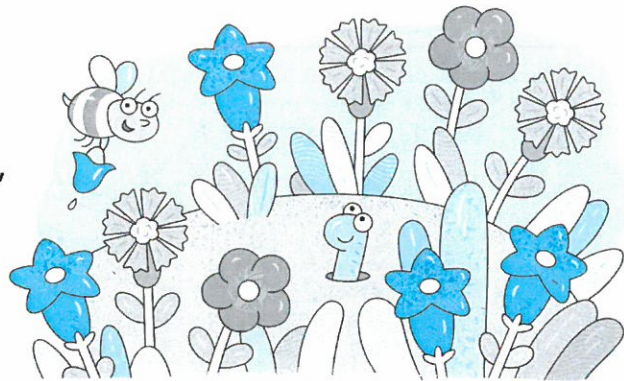
- Arrivano in tutto 9 caprette.



Testo n. 2

FIORI COLORATI

Carmen e Luigi ammirano i fiori che si aprono al sole. I bambini contano 3 anemoni, 4 genziane e 2 botton d'oro. Quanti sono tutti i fiori?



Operazione:

$$3 + 4 + 2 = 9$$

Risposta:

• Tutti i fiori sono 9.

Testo n. 3

LE NUVOLETTE

Carmen e Luigi si sdraiano sull'erba e osservano le nuvole in cielo. Carmen ne vede 6 bianche e Luigi 4 grigie. Quante nuvole vede in meno Luigi?



Operazione:

$$6 - 4 = 2$$

Risposta:

• Luigi vede 2 nuvole in meno.

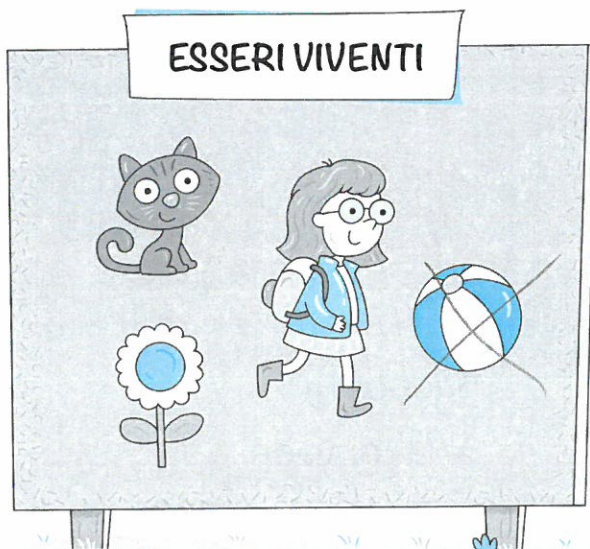


# VIVENTI E NON VIVENTI

1 CERCHIA CON IL ROSSO GLI **ESSERI VIVENTI** E CON IL VERDE I **NON VIVENTI**.



2 ADESSO CANCELLA CON UNA **X** L'**INTRUSO** IN OGNI CARTELLO.





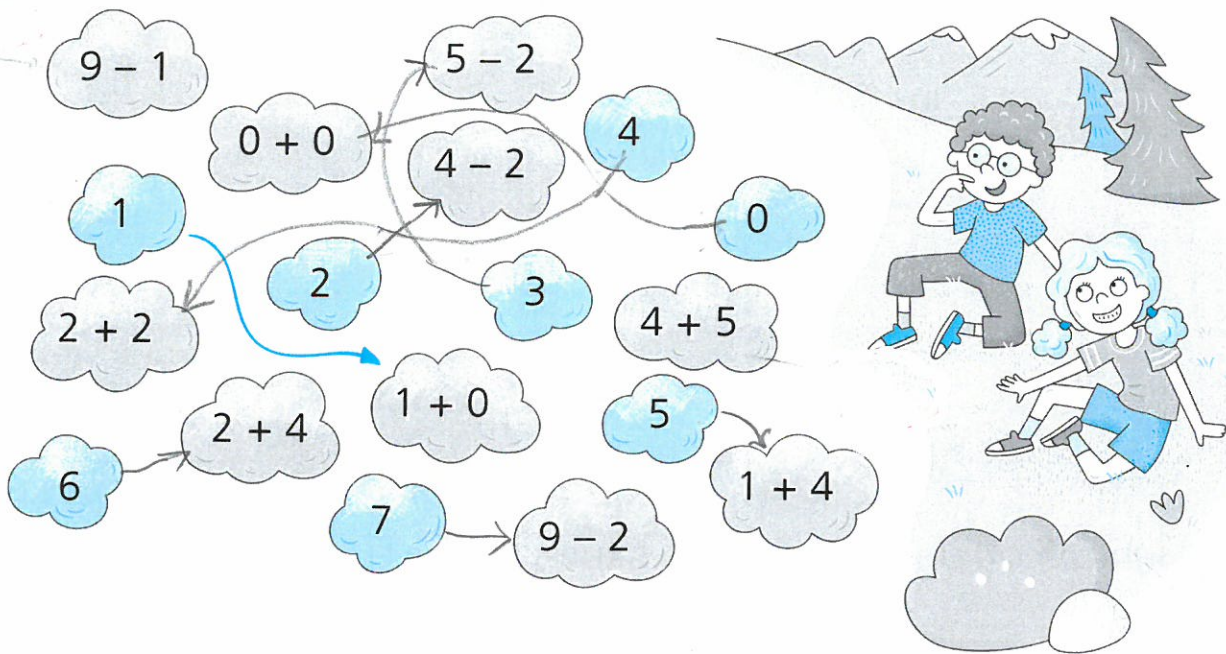
# Che numero è?



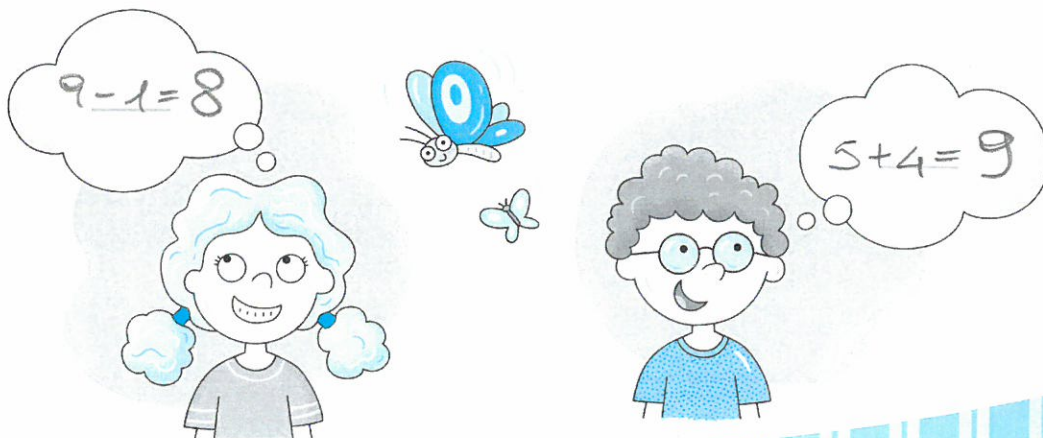
ALT  
si GIOCA!

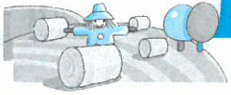
DAVIDE E ALESSIA PENSANO CIASCUNO A UN NUMERO.  
VUOI SAPERE QUALE? SEGUI LE INDICAZIONI.

- 1 LEGGI I RISULTATI NELLE **NUVOLETTE CELESTI** E COLLEGALI ALLE **OPERAZIONI** CORRISPONDENTI SCRITTE NELLE **NUVOLETTE GRIGIE**.



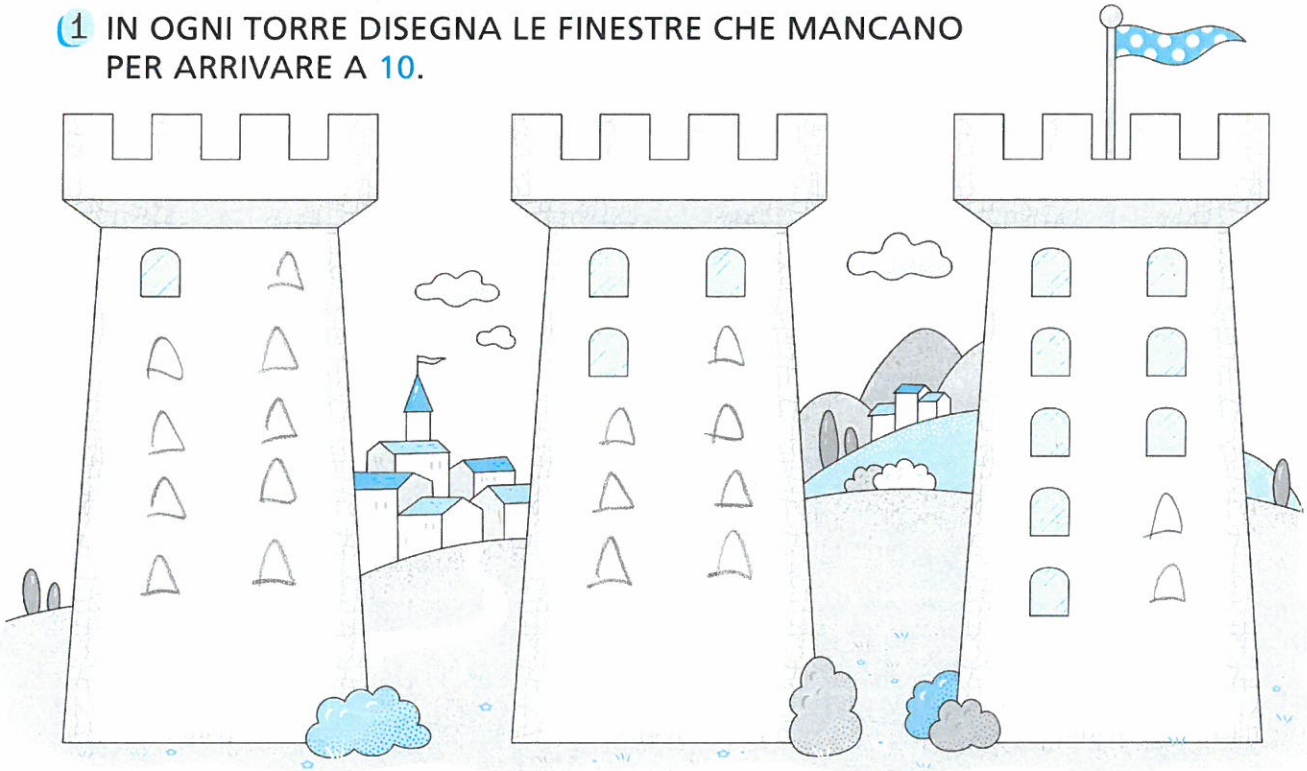
- 2 CALCOLA LE **OPERAZIONI** DELLE **NUVOLETTE GRIGIE** RIMASTE:  
SONO I NUMERI PENSATI DAI DUE BAMBINI.  
SCRIVILI NEI FUMETTI. ATTENZIONE: IL NUMERO PENSATO  
DA DAVIDE È MAGGIORE DI QUELLO PENSATO DA ALESSIA.



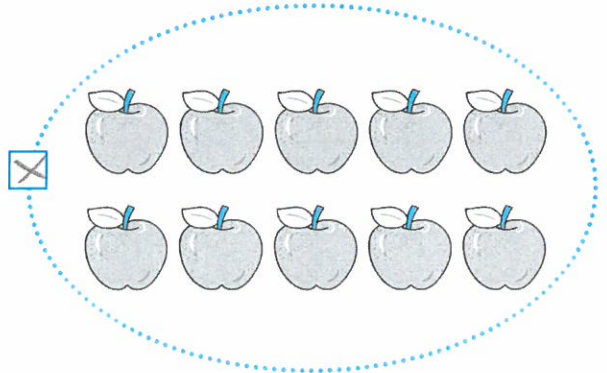
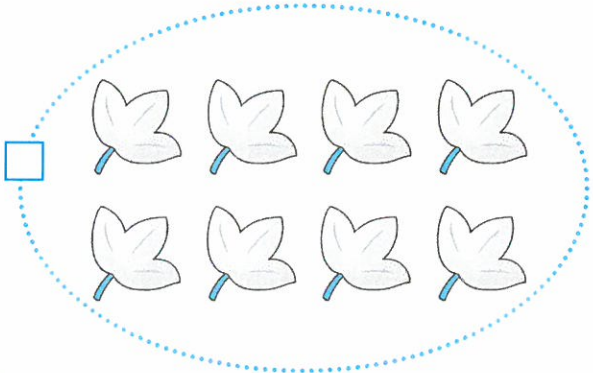
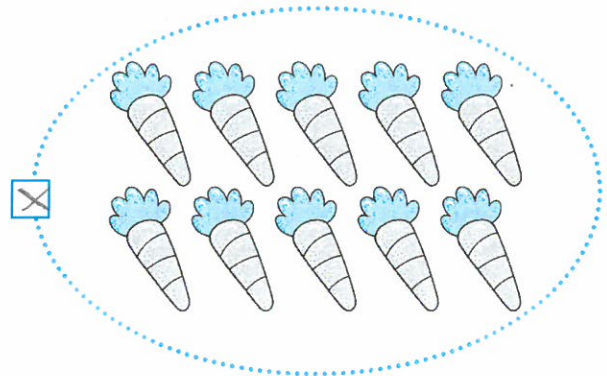
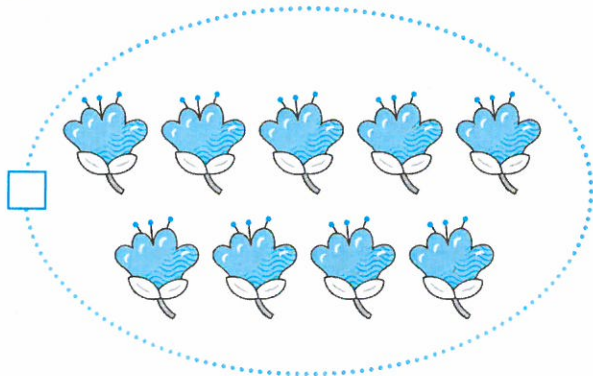


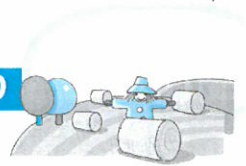
# OCCHIO AL 10

1 IN OGNI TORRE DISEGNA LE FINESTRE CHE MANCANO PER ARRIVARE A 10.



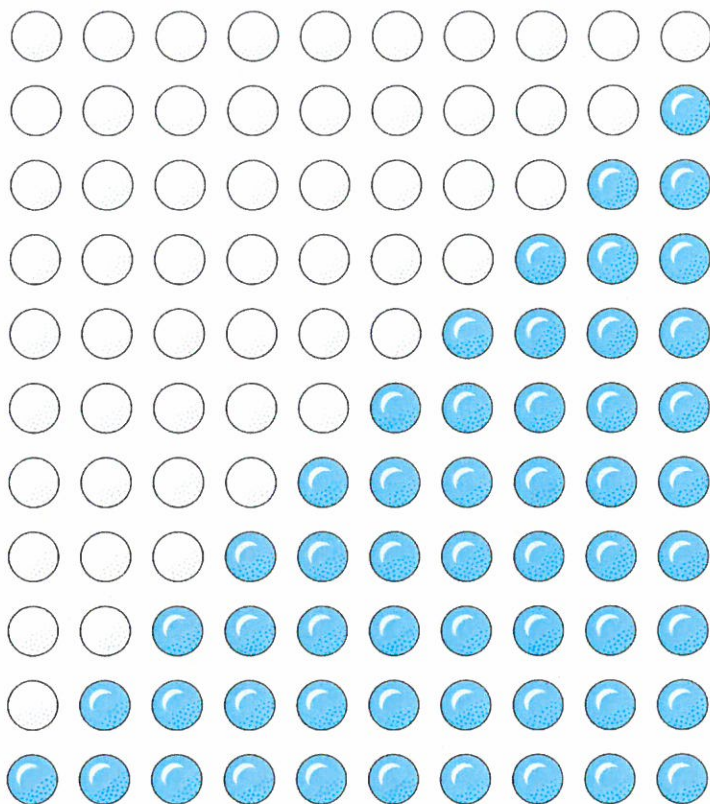
2 INDICA CON UNA X SOLTANTO I GRUPPI CON 10 ELEMENTI.





# I NUMERI AMICI DEL 10

**1** CONTA LE PALLINE BIANCHE E LE PALLINE COLORATE E SCRIVI I NUMERI AMICI PER FARE 10.



$$10 + 0 = 10$$

$$9 + 1 = 10$$

$$8 + 2 = 10$$

$$7 + 3 = 10$$

$$6 + 4 = 10$$

$$5 + 5 = 10$$

$$4 + 6 = 10$$

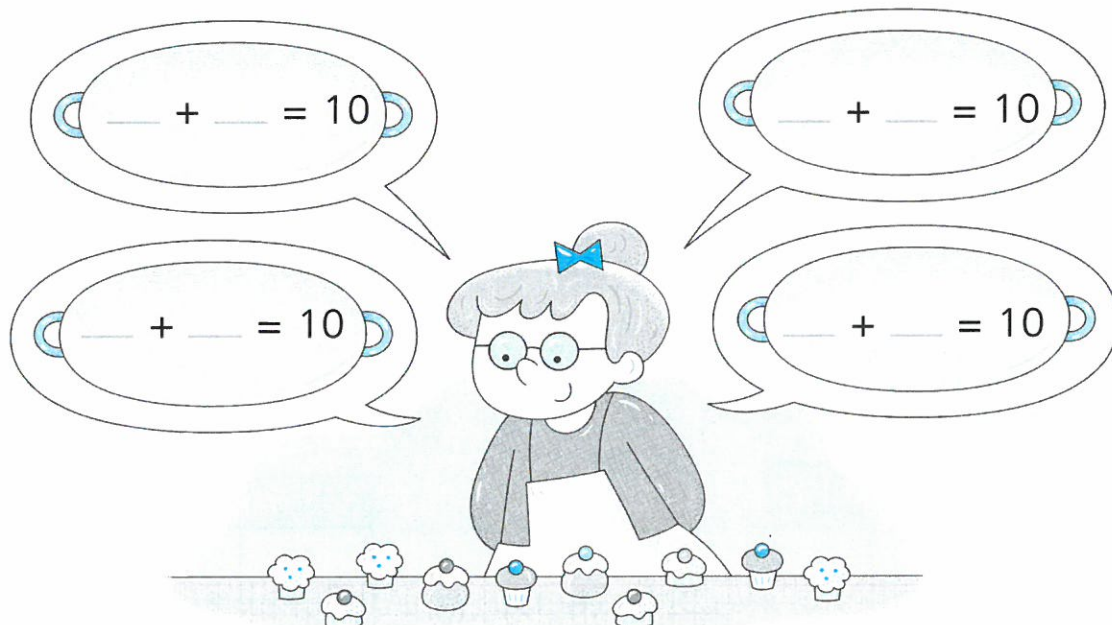
$$3 + 7 = 10$$

$$2 + 8 = 10$$

$$1 + 9 = 10$$

$$0 + 10 = 10$$

**2** SCRIVI NEI VASSOI DELLA NONNA DUE NUMERI AMICI DEL 10.





# DECINE E UNITÀ

## 1 LEGGI E COMPLETA.

La nonna raggruppa per 10 le sue galline e le porta a beccare il mangime.

Forma 1 gruppo da 10, cioè una **decina**.

Resta fuori dal gruppo 1 gallina, cioè una **unità**.



## 2 ORA LA NONNA PORTA A BECCARE GLI ALTRI ANIMALI DELLA FATTORIA. RAGGRUPPA PER 10 E REGISTRA.

decine	unità
<u>1</u>	<u>2</u>

decine	unità
<u>1</u>	<u>1</u>

decine	unità
<u>1</u>	<u>3</u>

decine	unità
<u>1</u>	<u>4</u>



# TAPPA AL QUATTORDICI

Giulia e Tommy giocano con i loro abachi: raggruppano per 10, cambiano e registrano.



**1 OSSERVA E COMPLETA. SEGUI L'ESEMPIO.**

da u

1 da + 1 u = 11  
10 + 1 = 11

UNDICI

da u

1 da + 2 u = 12  
10 + 2 = 12

DODICI

da u

1 da + 3 u = 13  
10 + 3 = 13

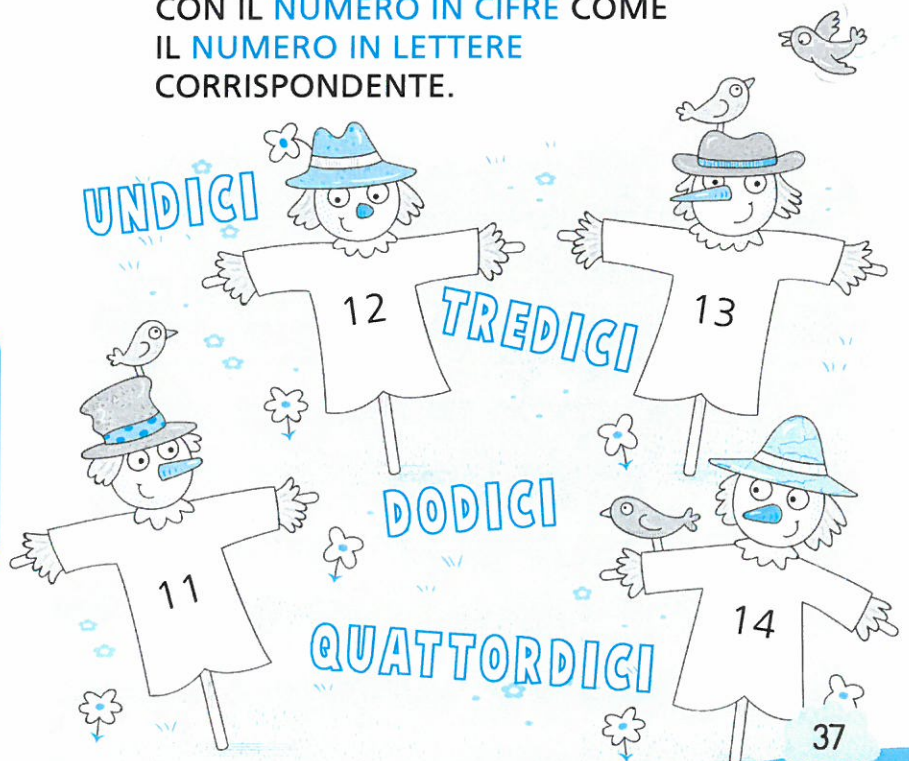
TREDICI

**2 COLORA LO SPAVENTAPASSERI CON IL NUMERO IN CIFRE COME IL NUMERO IN LETTERE CORRISPONDENTE.**

da u

1 da + 4 u = 14  
10 + 4 = 14

QUATTORDICI

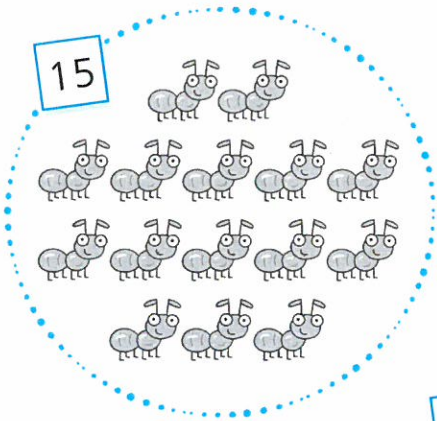




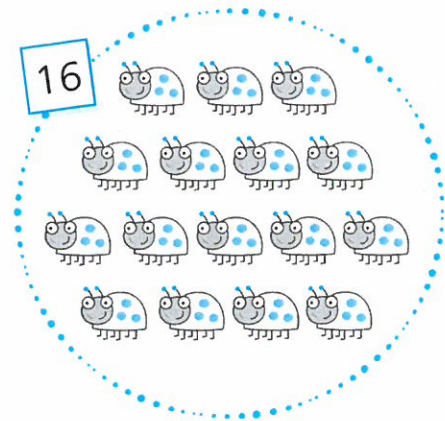
# TAPPA AL DICIANNOVE

1 CONTA GLI INSETTI, LEGGI IL NUMERO IN CIFRE E SCRIVI IL NUMERO IN LETTERE. SCEGLI FRA I SEGUENTI:

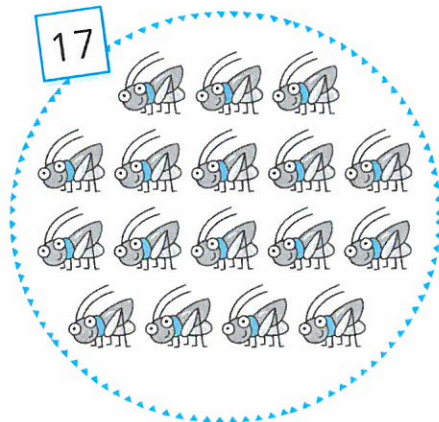
diciannove • quindici • diciassette • sedici • diciotto



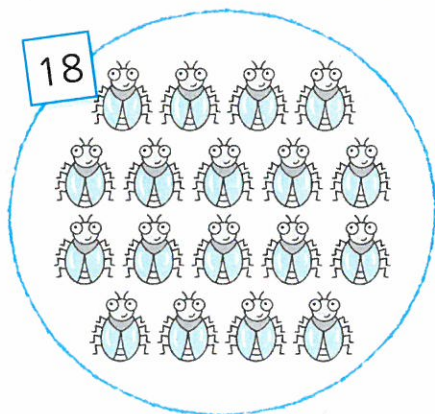
quindici



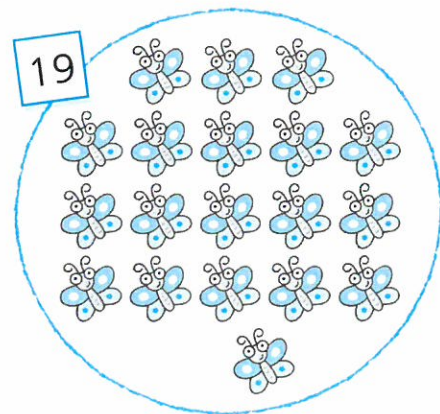
sedici



diciassette



diciotto

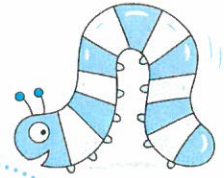
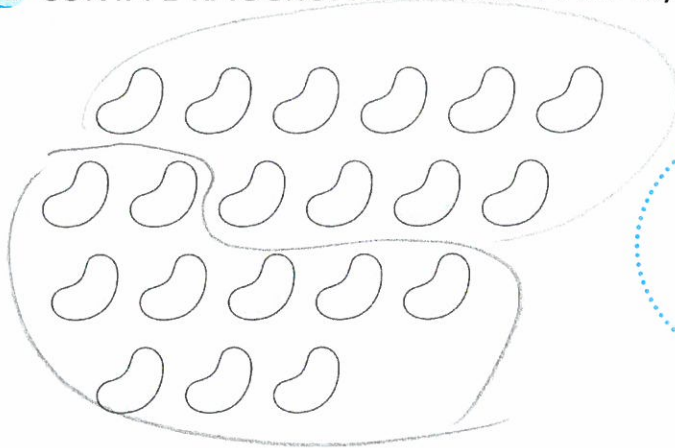


diciannove



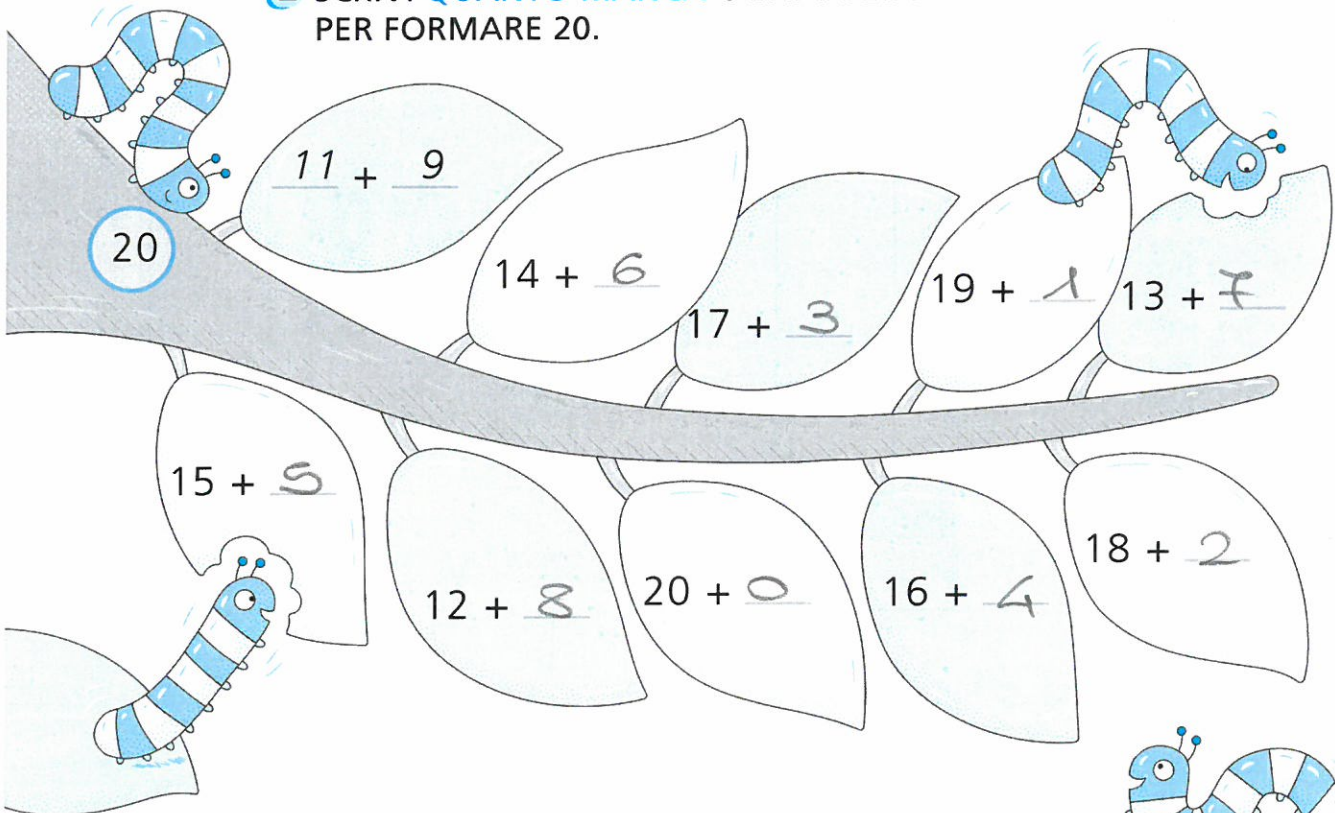
# SI ARRIVA AL 20

**1** CONTA E RAGGRUPPA I FAGIOLI PER 10, POI COMPLETA.

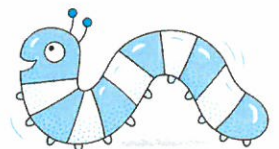


1 da + 1 da = 20  
 10 + 10 = 20  
**VENTI**

**2** SCRIVI QUANTO MANCA OGNI VOLTA PER FORMARE 20.



**3** COMPLETA LA LINEA DEI NUMERI FINO A 20.

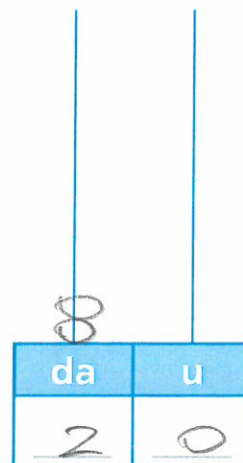
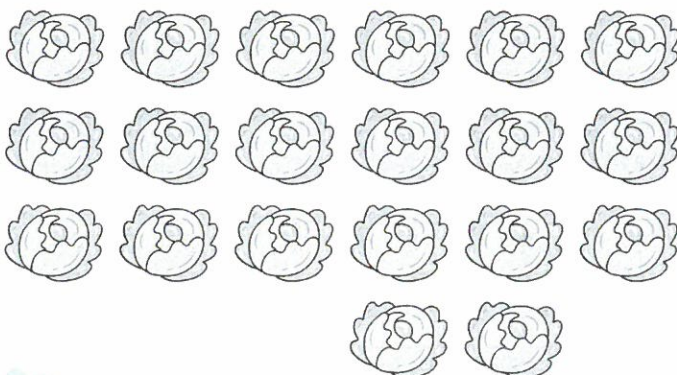
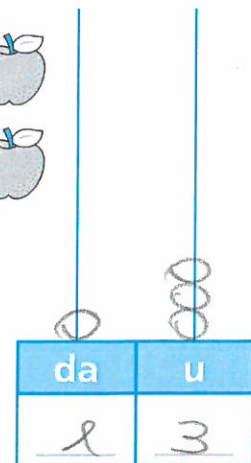
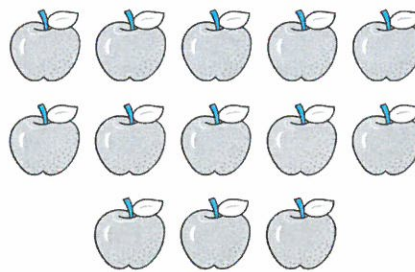
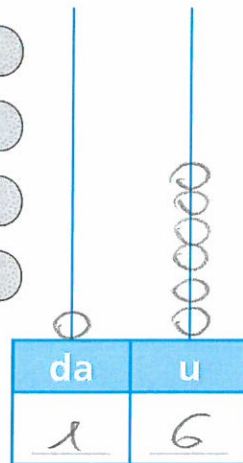
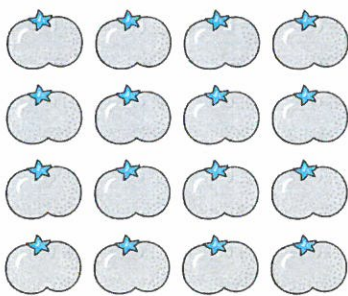
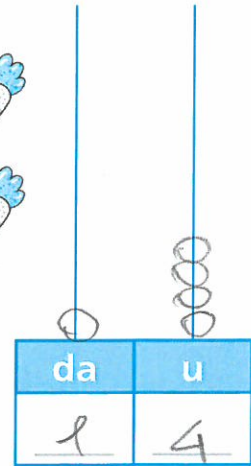
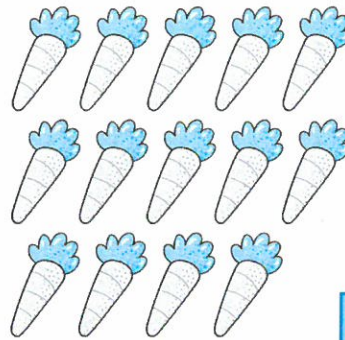
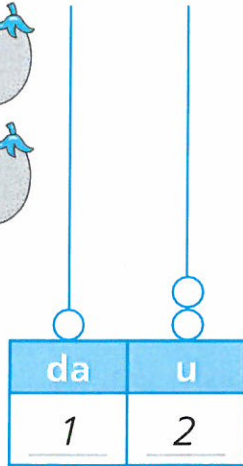
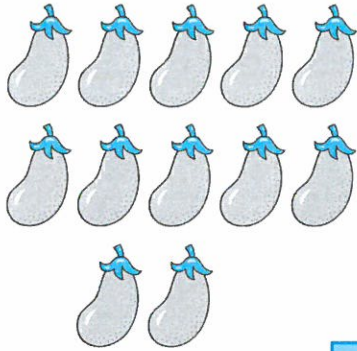




# SULL'ABACO



1 RAGGRUPPA PER 10, DISEGNA LE PALLINE SULL'ABACO E REGISTRA NELLA TABELLA.



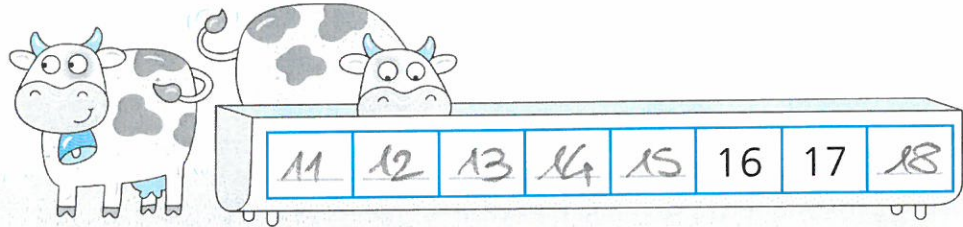




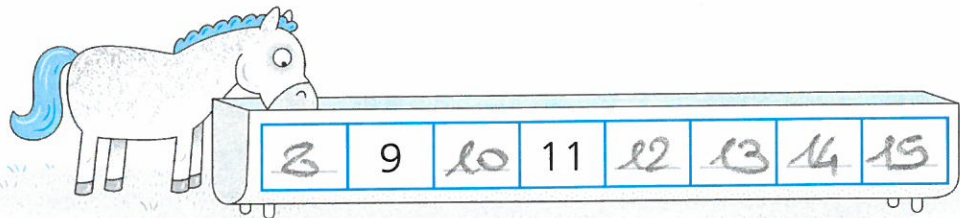
# NUMERI NELLA STALLA

1 SCRIVI I NUMERI PRECEDENTI E I NUMERI SUCCESSIVI IN OGNI TABELLA E IN OGNI MANGIATOIA.

16	17
19	20
10	11



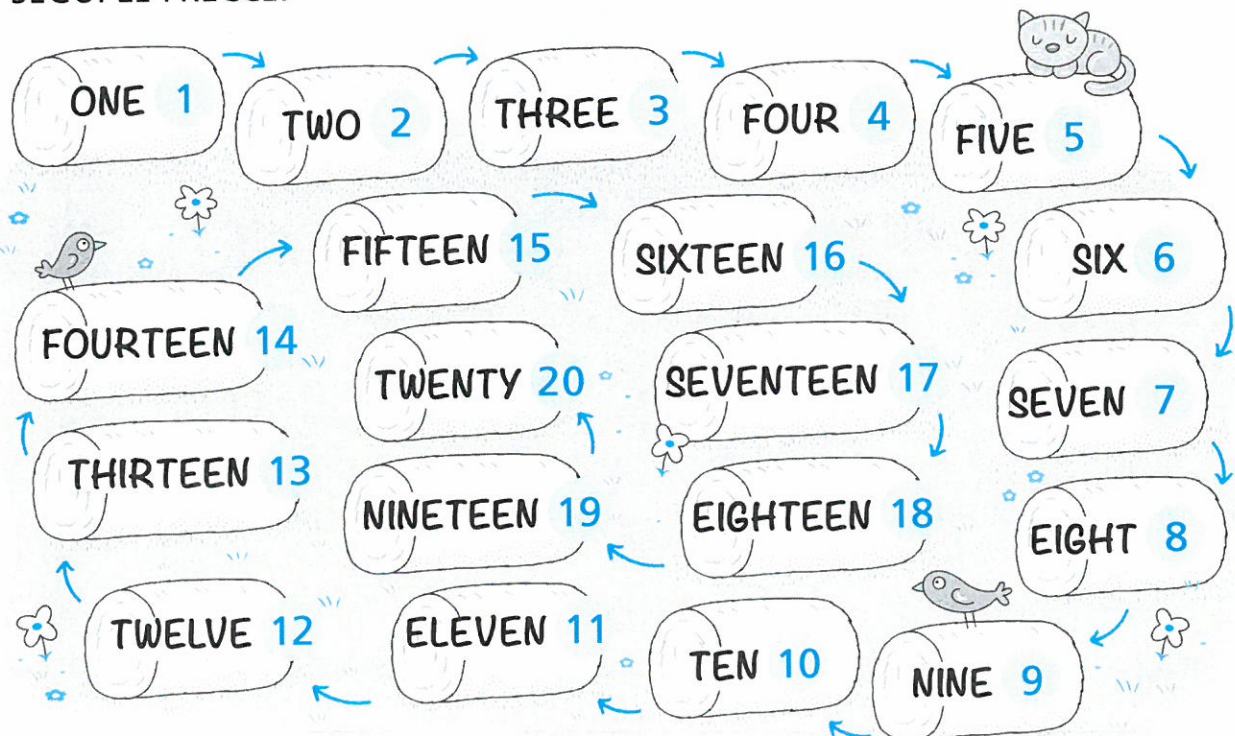
13	14
19	20
15	16



Inglese

~~Regole~~  
~~Mappe~~  
~~Regole~~  
~~Schemi~~ 72

NUMBERS - QUANTI NUMERI! LEGGILI CON ATTENZIONE.  
SEGUI LE FRECCIE.





# CONFRONTI NEI CAMPI

1 IN OGNI TABELLA COLORA DI BLU LA CASELLA CON IL NUMERO MINORE E DI ROSSO LA CASELLA CON IL NUMERO MAGGIORE.

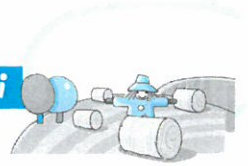
11	19	13
----	----	----

14	8	18
17	5	20

16	12	5
11	8	14
20	13	8

2 NELLA TOVAGLIA DEL PICNIC CONFRONTA I NUMERI CON I SEGNI > (MAGGIORE), < (MINORE), = (UGUALE).

19 > 8	8 = 8
1 = 1	17 > 6
20 > 7	6 < 16
15 > 6	17 < 18
13 > 4	8 < 18
12 = 12	4 < 11
19 > 5	1 > 0
2 < 20	11 > 6
20 > 13	4 < 12



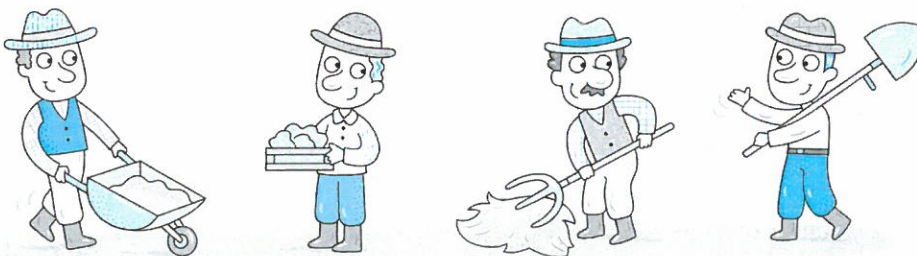
# ANIMALI IN CAMPAGNA

1 COLORA SECONDO LE INDICAZIONI.

tutte le galline  
qualche maialino  
nessuna pecora  
ogni coniglio  
non tutti i cavalli  
ciascun pulcino  
almeno una mucca



2 OSSERVA E INDICA CON UNA X LA RISPOSTA CORRETTA.



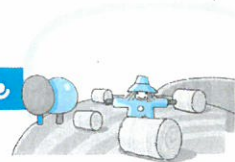
- Alcuni contadini hanno un attrezzo? SÌ  NO
- Qualche contadino ha gli occhiali? SÌ  NO
- Ogni contadino ha il cappello? SÌ  NO



# I CONTI DELLO ZIO PINO

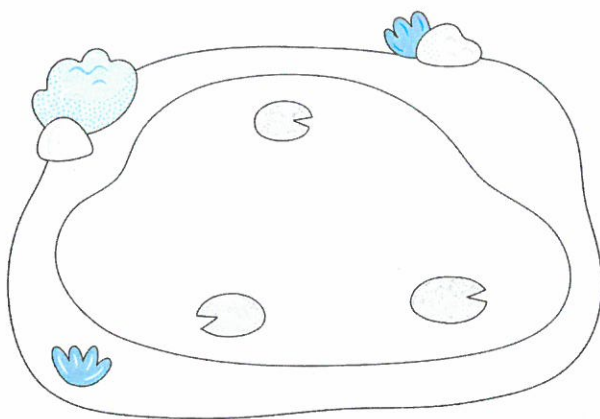
1 OSSERVA LE MONETE E LE BANCONOTE CHE SERVONO ALLO ZIO PINO PER COMPRARE I SEMI. POI COLLEGALE AL VALORE CORRISPONDENTE SCRITTO NEI CARTELLINI.

2 CONFRONTA I PREZZI E COMPLETA CON > (MAGGIORE) OPPURE < (MINORE).

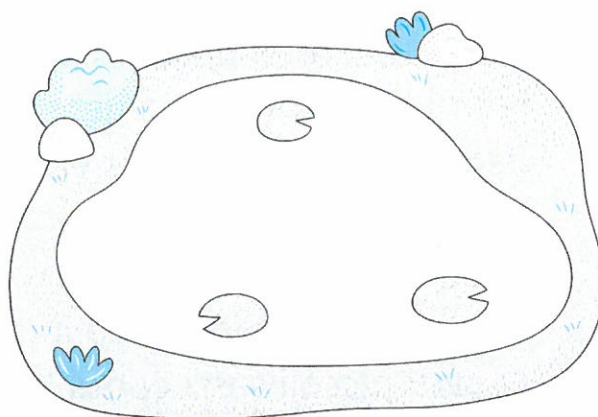


## SUL CONFINE O DENTRO?

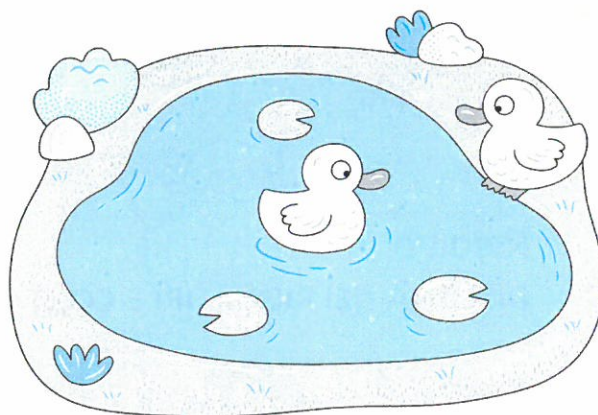
- 1 RIPASSA CON UN COLORE IL **CONFINE** DEL LAGHETTO, CIOÈ IL SUO CONTORNO.



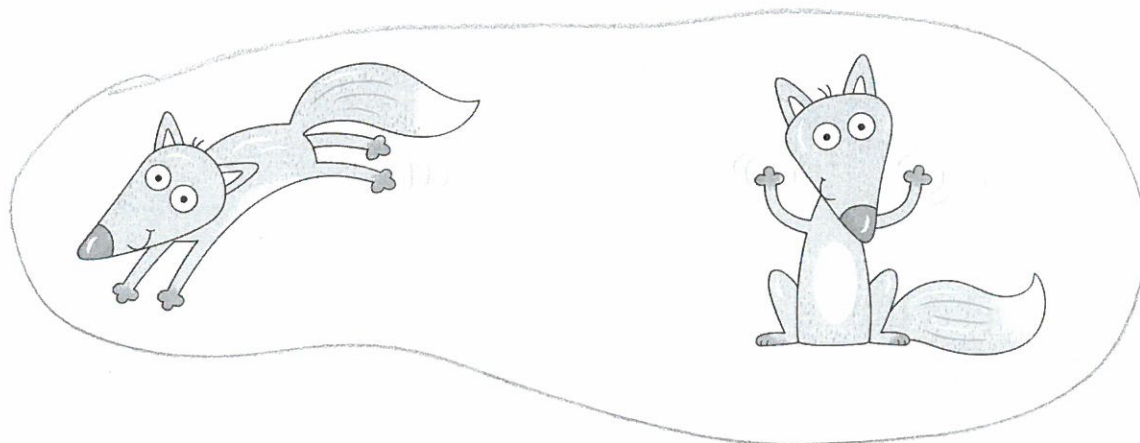
- 2 COLORA DI AZZURRO LA **REGIONE INTERNA**, CIOÈ LO SPAZIO DOVE C'È L'ACQUA.



- 3 COLORA DI GIALLO LA PAPERERA SUL **CONFINE** DEL LAGHETTO E DI ARANCIONE QUELLA NELLA **REGIONE INTERNA**.



- 4 TRACCIA CON IL ROSSO UN **CONFINE** DENTRO AL QUALE STANNO LE DUE VOLPI. POI COLORA LO **SPAZIO** DOVE POSSONO MUOVERSI.



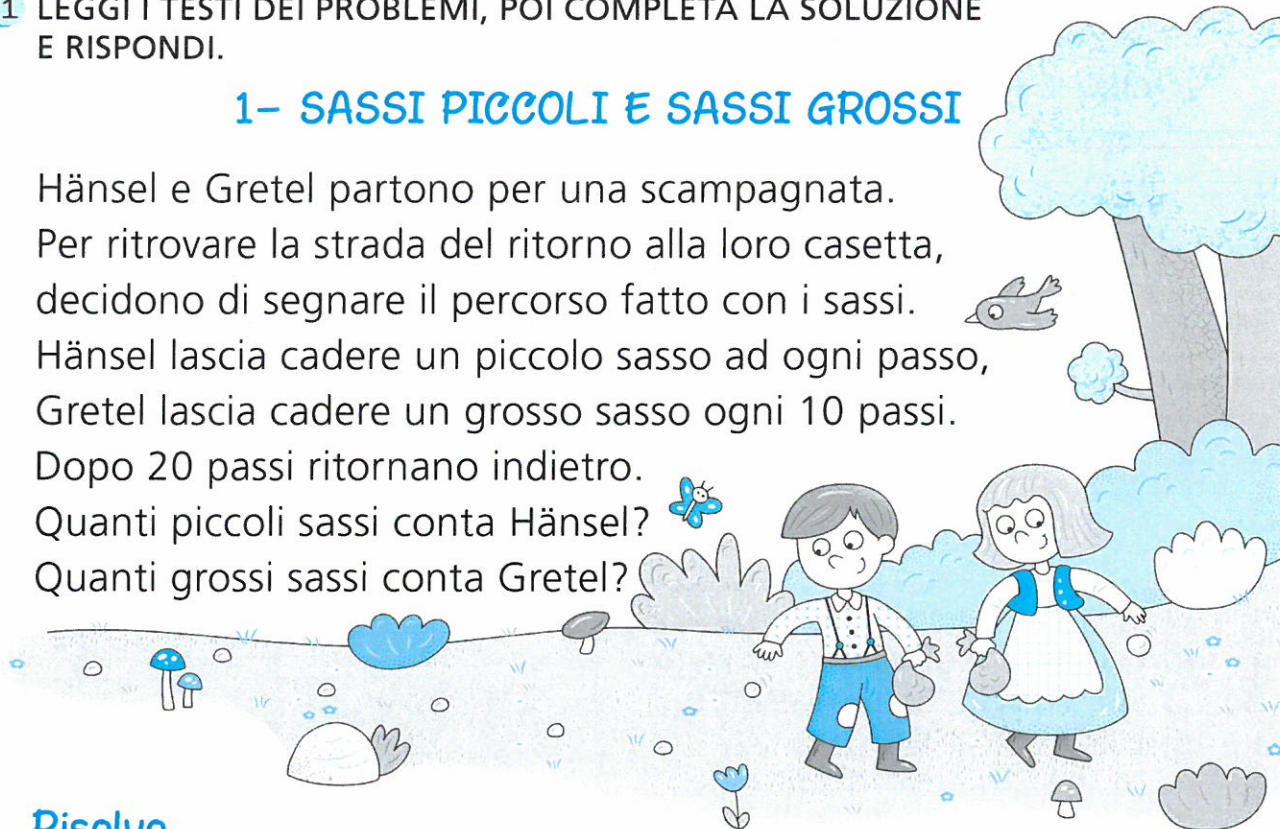


# I PROBLEMI NELLE FIABE

1 LEGGI I TESTI DEI PROBLEMI, POI COMPLETA LA SOLUZIONE E RISPONDI.

## 1- SASSI PICCOLI E SASSI GROSSI

Hänsel e Gretel partono per una scampagnata. Per ritrovare la strada del ritorno alla loro casetta, decidono di segnare il percorso fatto con i sassi. Hänsel lascia cadere un piccolo sasso ad ogni passo, Gretel lascia cadere un grosso sasso ogni 10 passi. Dopo 20 passi ritornano indietro. Quanti piccoli sassi conta Hänsel? Quanti grossi sassi conta Gretel?



### Risolve

DISEGNA NEI RIQUADRI E CONTA.

• Sassi di

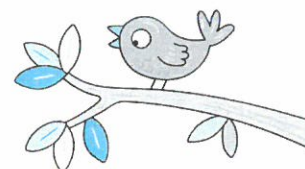


• Sassi di



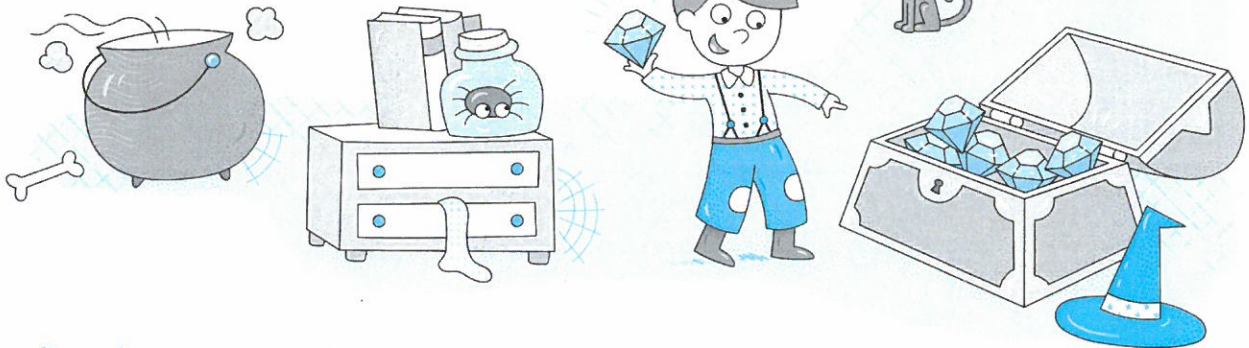
### Risposte

- Hänsel conta 20 piccoli sassi.
- Gretel conta 2 grossi sassi.



## 2- I DIAMANTI

Hänsel e Gretel trovano nella camera della strega 12 diamanti molto pesanti. Decidono di metterli nei contenitori che trovano in casa in modo che nel trasporto ognuno porti lo stesso peso. Quali contenitori scelgono Hänsel e Gretel? Quanti contenitori servono?



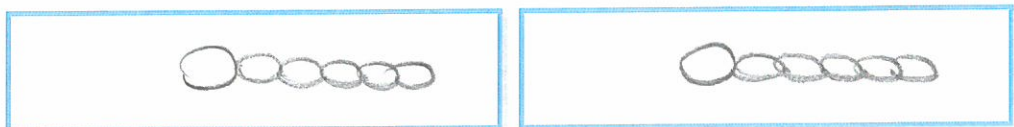
### Risolvo

DISEGNA I DIAMANTI NEI CONTENITORI (I RIQUADRI QUI SOTTO) ADATTI.

- Da 4



- Da 6



- Da 12



### Risposte

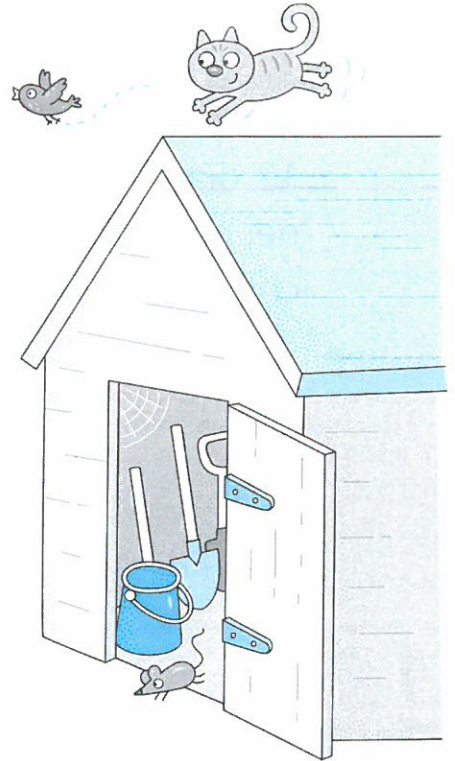
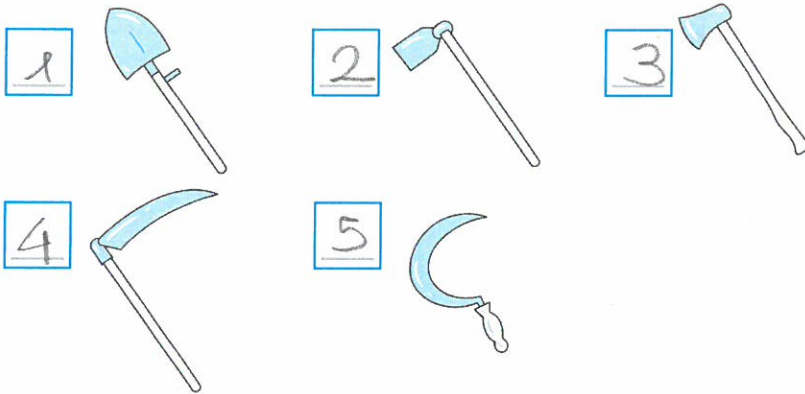
- Hänsel e Gretel scelgono contenitori da 6 diamanti.
- Servono 2 contenitori.



# GLI ATTREZZI DI CARLO

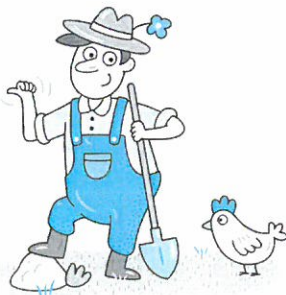
1 LEGGI, POI NUMERA I DISEGNI E OSSERVA.

La vanga (1) e la zappa (2) servono per lavorare il terreno, la falce (3) e il falchetto (4) per tagliare l'erba, la scure (5) per tagliare la legna.



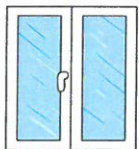
2 INDICA CON UNA X I MATERIALI CHE COMPONGONO GLI ATTREZZI DEL CONTADINO, POI COMPLETA LA FRASE.

- LEGNO
- PLASTICA
- METALLO
- VETRO
- CARTONE



• Gli attrezzi del signor Carlo sono fatti di legno e di metallo.

3 SCRIVI I MATERIALI ADATTI PER COSTRUIRE QUESTI OGGETTI.



legno e vetro



plastica e metallo



plastica o metallo



legno



# caccia ai numeri



ALT  
SI GIOCA!



1 COLLEGA OGNI ANIMALE AL NUMERO RICHIESTO.

<p>Ha 8 unità e una decina.</p>	20	<p>È il successivo di 18.</p>
<p>Se gli togli una decina diventa 5.</p>	19	<p>È formato da 2 decine.</p>
<p>Se gli aggiungi una decina diventa 11.</p>	18	<p>È compreso tra 9 e 11.</p>
	15	
	1	
	10	



# AVANTI IN CITTÀ...

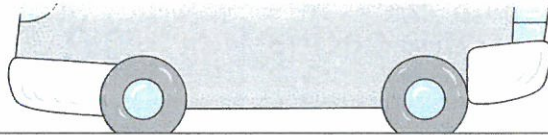
1 ESEGUI LE ADDIZIONI E SCRIVI I RISULTATI. AIUTATI CON LA LINEA DEI NUMERI.



VADO AVANTI E CONTO I PASSI.



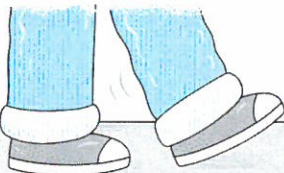
$8 + 4 = 12$



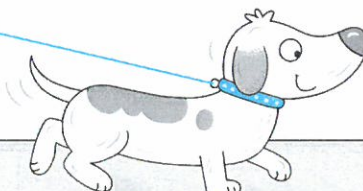
$9 + 5 = 14$



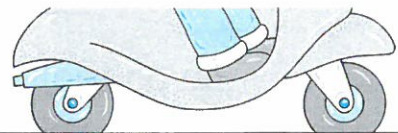
$8 + 6 = 14$



$13 + 4 = 17$



$12 + 6 = 18$



$11 + 7 = 18$

2 CONTA LE ADDIZIONI IN TRE TAPPE E SCRIVI I RISULTATI.

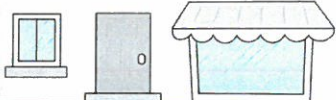


$$2 + 2 + 2 = 6$$

$$4 + 5 + 2 = 11$$

$$2 + 8 + 3 = 13$$

$$1 + 10 + 4 = 15$$

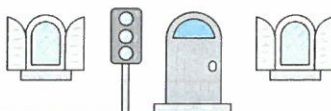


$$3 + 3 + 3 = 9$$

$$10 + 4 + 3 = 17$$

$$11 + 2 + 2 = 15$$

$$13 + 4 + 3 = 20$$

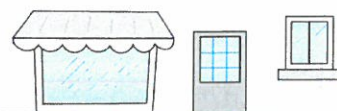


$$6 + 6 + 0 = 12$$

$$7 + 3 + 5 = 15$$

$$14 + 5 + 1 = 20$$

$$13 + 3 + 3 = 19$$





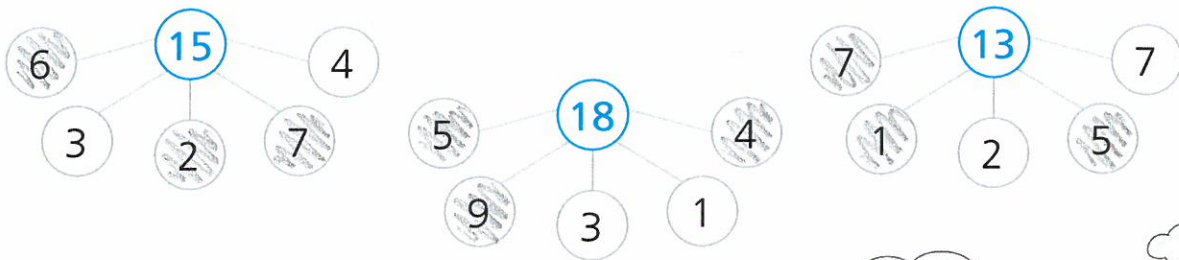
# ... ANCHE VELOCEMENTE

1 CALCOLA LE **ADDIZIONI** SEGUENDO I SUGGERIMENTI DI PAOLA.



$3 + 8 = 11$      $5 + 7 = 12$      $4 + 9 = 13$      $3 + 10 = 13$   
 $2 + 7 = 9$      $2 + 9 = 11$      $3 + 9 = 12$      $9 + 6 = 15$

2 COLORA OGNI VOLTA TRE NUMERI UTILI A FORMARE IL NUMERO COLORATO.



3 LEGGI, SCRIVI LE **ADDIZIONI** E CALCOLA.

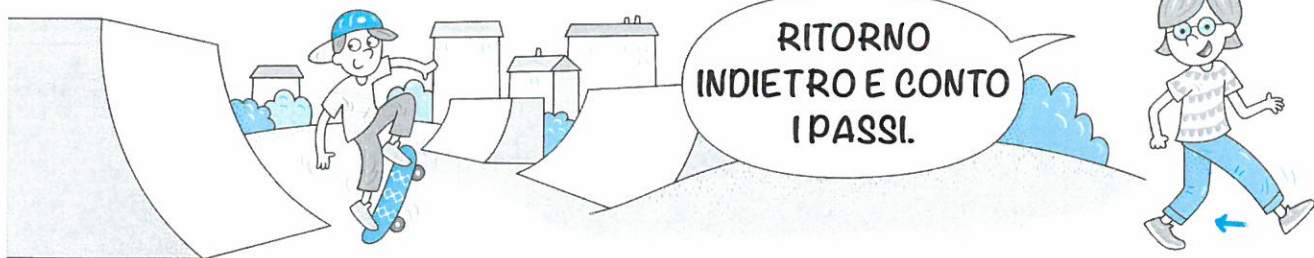
- Aggiungo 7 a 10 →  $10 + 7 = 17$
- 9 in più di 6 →  $6 + 9 = 15$
- 10, 3 e 2 →  $10 + 3 + 2 = 15$
- 8 in più di 11 →  $11 + 8 = 19$
- 6, 4 e 3 →  $6 + 4 + 3 = 13$





# INDIETRO IN CITTÀ

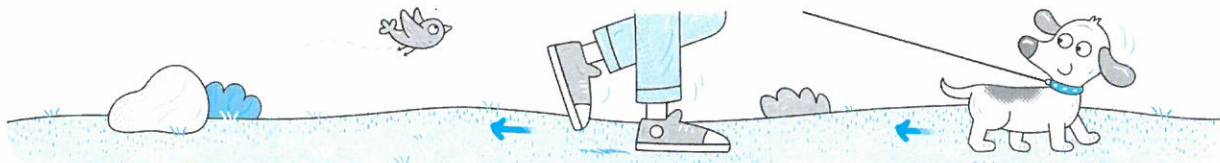
1 ESEGUI LE SOTTRAZIONI E SCRIVI I RISULTATI. AIUTATI CON LA LINEA DEI NUMERI.



$$18 - 6 = 12$$

$$17 - 4 = 13$$

$$16 - 5 = 11$$



$$13 - 2 = 11$$

$$20 - 5 = 15$$

$$19 - 3 = 16$$



$$20 - 6 = 14$$

$$15 - 10 = 5$$

$$17 - 5 = 12$$



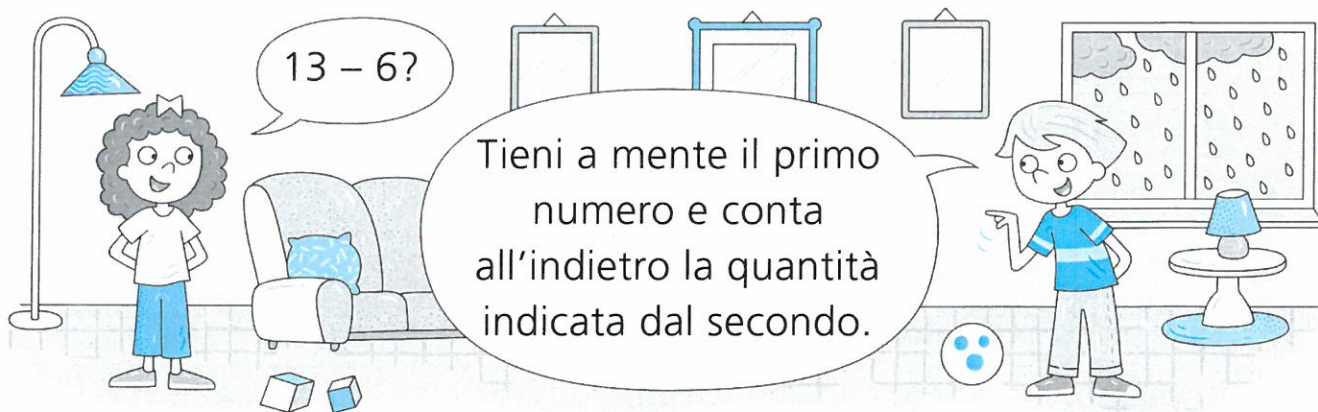
$$19 - 7 = 12$$

$$11 - 4 = 7$$



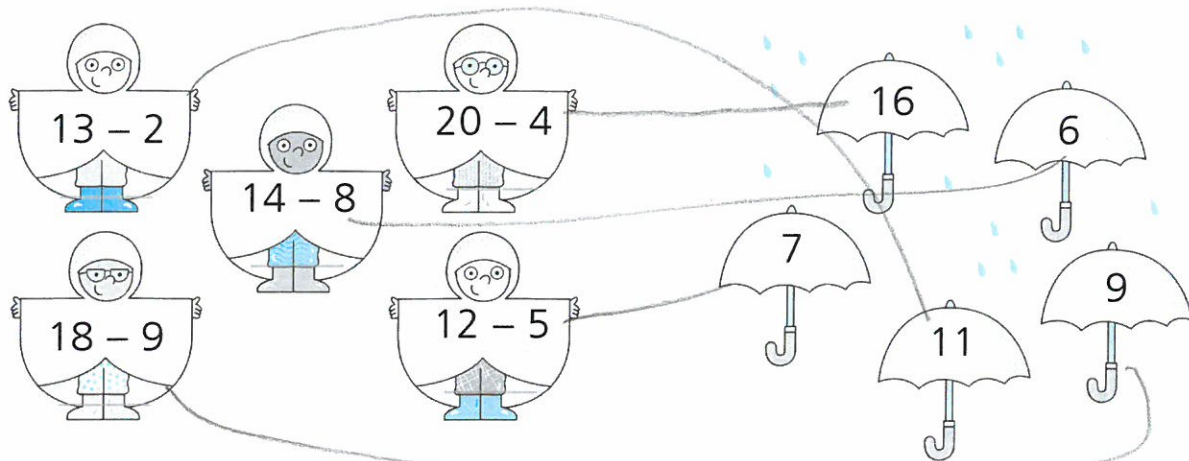
# SOTTRAZIONI VELOCI

1 CALCOLA LE SOTTRAZIONI SEGUENDO I SUGGERIMENTI DI PAOLO.



$17 - 6 = 11$      $16 - 9 = 7$      $13 - 4 = 9$      $15 - 7 = 8$   
 $18 - 5 = 13$      $11 - 6 = 5$      $17 - 8 = 9$      $14 - 3 = 11$

2 CALCOLA LE SOTTRAZIONI E COLORA IN MODO UGUALE I PONCHO E GLI OMBRELLI CHE DANNO LO STESSO RISULTATO.



3 LEGGI, SCRIVI LE SOTTRAZIONI E CALCOLA.

- 5 meno di 14  $\rightarrow 14 - 5 = 9$
- Togli 5 da 9  $\rightarrow 9 - 5 = 4$
- A 20 sottrai 5  $\rightarrow 20 - 5 = 15$
- La differenza tra 15 e 20  $\rightarrow 20 - 15 = 5$



# CAMION DI NUMERI

**1** SEGUI LE INDICAZIONI DELLE FRECCHE E COMPLETA LE CATENE DI NUMERI.

Truck 1 sequence:  $15 \xrightarrow{+4} 19 \xrightarrow{-2} 17 \xrightarrow{-3} 14 \xrightarrow{+6} 20 \xrightarrow{-5} 15 \xrightarrow{+2} 17$

Truck 2 sequence:  $19 \xrightarrow{-2} 17 \xrightarrow{-7} 10 \xrightarrow{+5} 15 \xrightarrow{-3} 12 \xrightarrow{-4} 8 \xrightarrow{-3} 5$

**2** COMPLETA LE OPERAZIONI NELLE TABELLE.

$\rightarrow$	5	6	7
5	10	11	12
12	17	18	19
3	8	9	10

$\rightarrow$	1	8	0
6	7	14	6
3	4	11	3
7	7	15	7

$\rightarrow$	3	4	0
10	7	6	10
11	8	7	11
12	9	8	12

$\rightarrow$	6	3	5
7	1	4	2
6	0	3	1
9	3	6	4



# PROBLEMI AL SUPERMERCATO

- 1 LEGGI IL TESTO DEL **PROBLEMA**, INDICA CON UNA **X** LA **DOMANDA GIUSTA** E **RISOLVI**.

Nel parcheggio ci sono automobili e motorini: in tutto 15 veicoli. Le automobili sono 8.

- Quanti sono i motorini?
- Quante sono le automobili?
- Quanti sono tutti i veicoli?

Operazione:

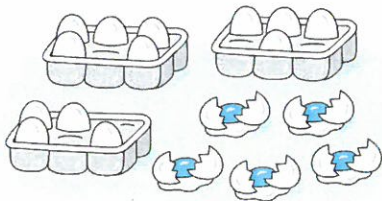
$$15 - 8 = 7$$

Risposta:

I motorini sono 7.



- 2 LEGGI E COMPLETA IL **TESTO**, LA **DOMANDA**, L'**OPERAZIONE** E LA **RISPOSTA**.

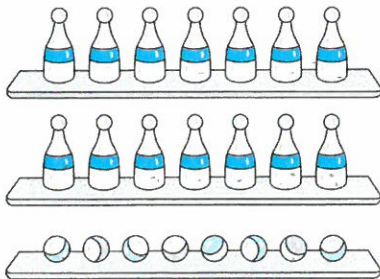


**Testo:** Il papà ha comprato al supermercato 18 uova, ma 5 si sono rotte.

**Domanda:** Quante uova restano?

Operazione:  $18 - 5 = 13$

Risposta: Restano 13 uova.



**Testo:** Sui ripiani del reparto giocattoli ci sono 14 birilli e 8 biglie.

**Domanda:** Quanti sono i birilli più delle biglie?

Operazione:  $14 - 8 = 6$

Risposta: I birilli sono 6 più delle biglie.



# PROBLEMI IN CASA

1 LEGGI IL TESTO DEI PROBLEMI E COMPLETA.

La cuoca prepara la merenda per tanti bambini: mette su un vassoio 15 estratti alla banana e 3 estratti alla carota. Quanti estratti prepara la mamma in tutto?

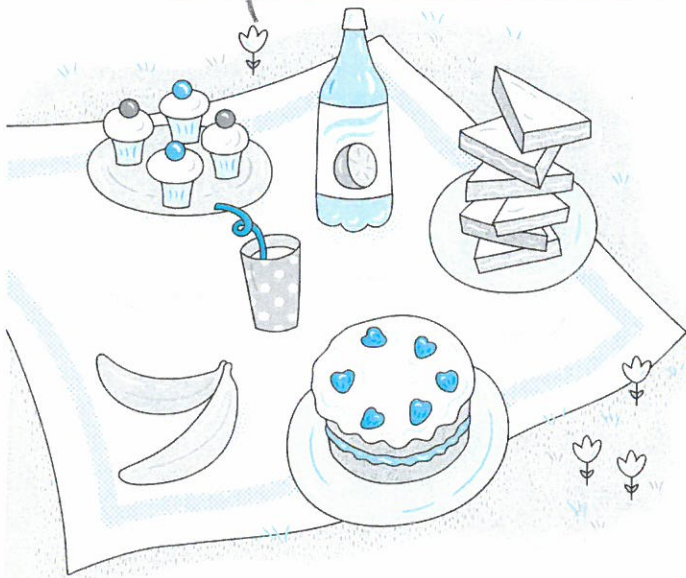


Operazione:

$$15 + 3 = 18$$

Risposta:

Prepara 18 estratti.



Giulia conta i bambini invitati alla merenda: 13 maschi e 5 femmine. Qual è la differenza?

Operazione:

$$13 - 5 = 8$$

Risposta:

La differenza è 8.

Per indicare il luogo delle festa il papà gonfia 8 palloncini. Poi ne gonfia altri 7. Quanti palloncini in tutto?

Operazione:

$$8 + 7 = 15$$

Risposta:

Gonfia 15 palloncini in tutto.





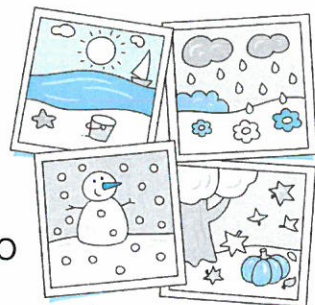


# INDAGINE IN GIARDINO

Emilia ha invitato tanti amici a giocare nel giardino della sua casa. Tutti insieme decidono di fare il GIOCO DELLE PREFERENZE.

Emilia mostra le foto delle quattro stagioni e chiede a ogni bambino quale preferisce.

Poi rappresenta le preferenze su un grande foglio disegnando le faccine.



8		😊		
7		😊		
6		😊		
5		😊		
4		😊		😊
3	😊	😊		😊
2	😊	😊		😊
1	😊	😊	😊	😊
	PRIMAVERA	ESTATE	AUTUNNO	INVERNO

**1 RISPONDI.**

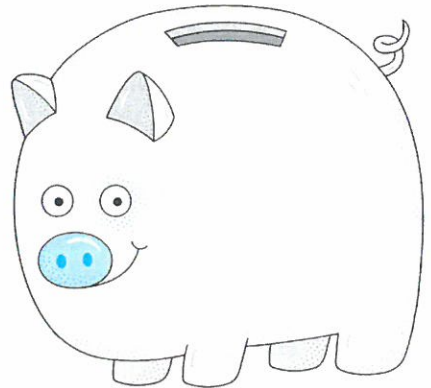
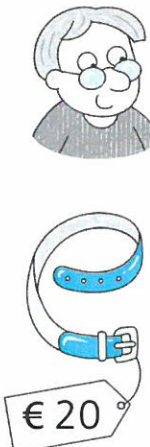
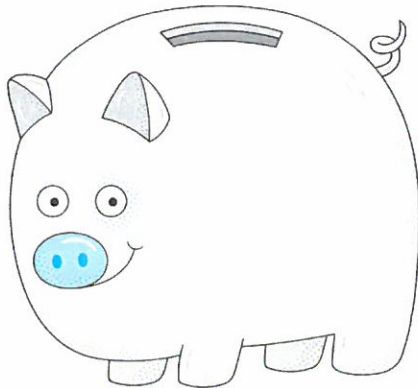
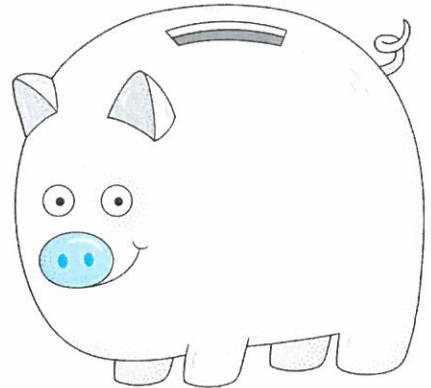
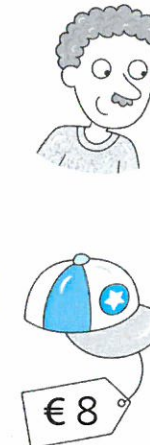
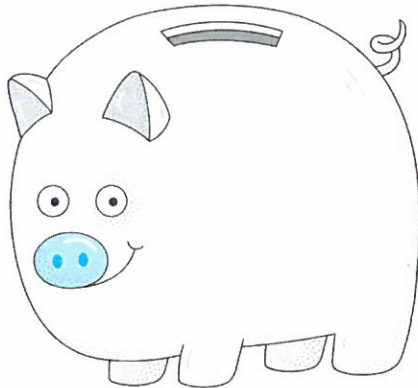
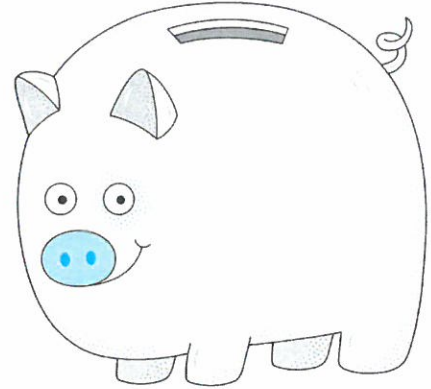
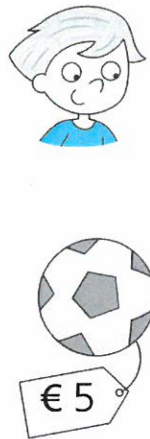
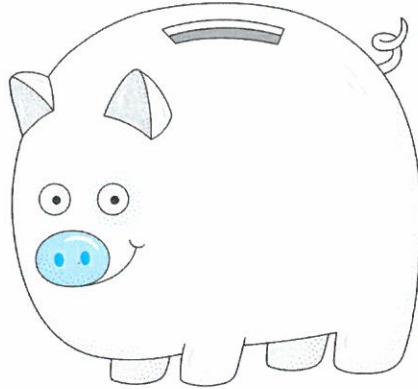
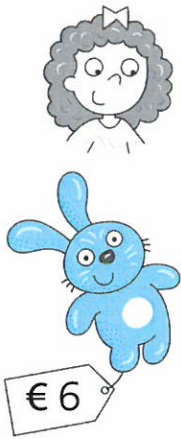
- Qual è la stagione preferita? estate
- Quante preferenze ha avuto? 8
- Qual è la stagione che piace di meno? autunno
- Quanti bambini hanno risposto alla domanda di Emilia?

$$3 + 8 + 1 + 4 = 16$$



# ACQUISTI AL MERCATO

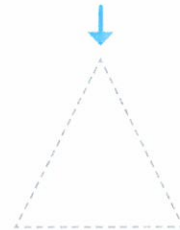
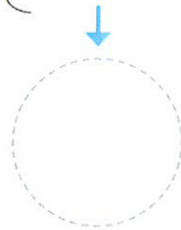
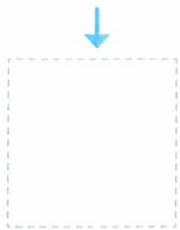
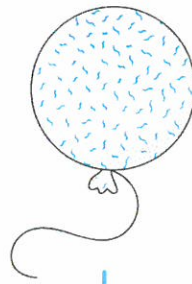
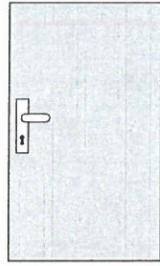
1 OSSERVA CIÒ CHE VUOLE ACQUISTARE OGNI PERSONA AL MERCATO E DISEGNA NEL PORCELLINO LE MONETE E LE BANCONOTE NECESSARIE.





# FORME IN CITTÀ

1 OSSERVA GLI OGGETTI PRESENTI LUNGO UNA VIA DELLA CITTÀ E RIPASSA IL **CONTORNO** DELLA FIGURA A CUI ASSOMIGLIANO.



QUADRATO

RETTANGOLO

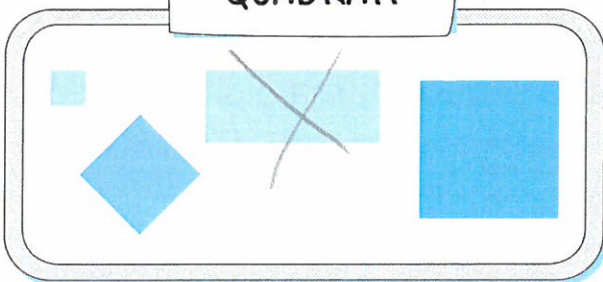
CERCHIO

TRIANGOLO

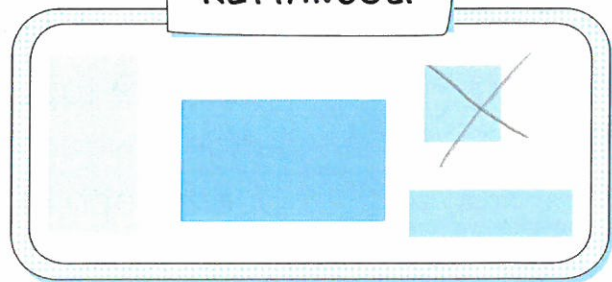
2 INDICA CON UNA X GLI INTRUSI.



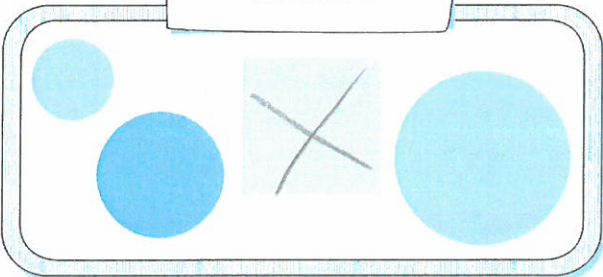
QUADRATI



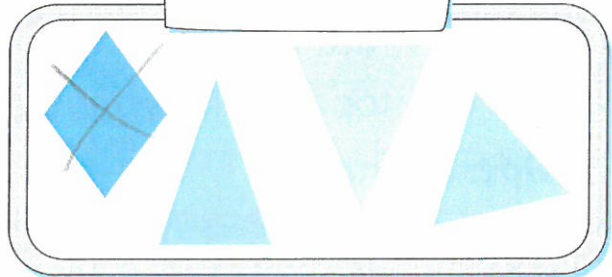
RETTANGOLI



CERCHI



TRIANGOLI





# TOPOLINI IN CITTÀ

1 LEGGI CON ATTENZIONE I TESTI DEI PROBLEMI E RISOLVILI.

A. Il Sindaco di una città vede correre vicino al municipio 13 topolini. Nel corridoio ne vede altri 3 e nel suo ufficio ancora 3. Quanti topolini vede il Sindaco?



Dati:

13 → topolini vicino al municipio

3 → topolini nel corridoio

3 → topolini in ufficio

Operazione:  $13 + 3 + 3 = 19$

Risposta: Vede 19 Topolini



B. Arriva in città un uomo strano. Si mette a suonare il piffero e si avvia verso il fiume. Subito 19 topolini lo seguono, ma 5 si fermano lungo la strada a mangiare pezzetti di formaggio. Quanti topolini vanno dietro al pifferaio?

Dati:

19 → tutti i topolini

5 → topolini che si fermano

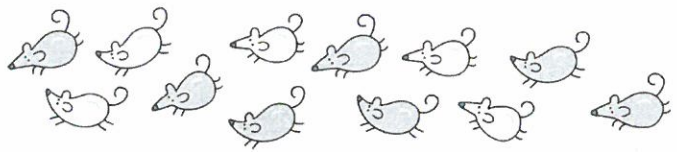
Operazione:  $19 - 5 = 14$

Risposta: 14 topolini lo seguono



C. Seguendo la musica del piffero 20 topolini della città arrivano in campagna: 12 sono bianchi, gli altri sono grigi.

Quanti sono i topolini grigi?



Dati:

20 → topolini in tutto

12 → topolini bianchi

Operazione:  $20 - 12 = 8$

Risposta: 8 topolini sono grigi

D. Il pifferaio ha liberato la città dai topi. Perciò va dal Sindaco e gli chiede in premio un forziere pieno di gioielli: 11 collane, 3 anelli e 3 bracciali.

Quanti gioielli vuole il pifferaio?



Dati:

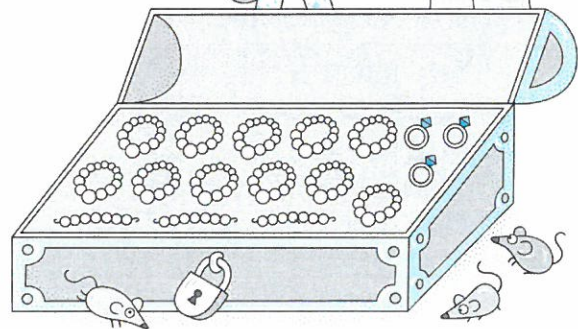
11 → collane

3 → anelli

3 → bracciali

Operazione:  $11 + 3 + 3 = 17$

Risposta: vuole 17 gioielli



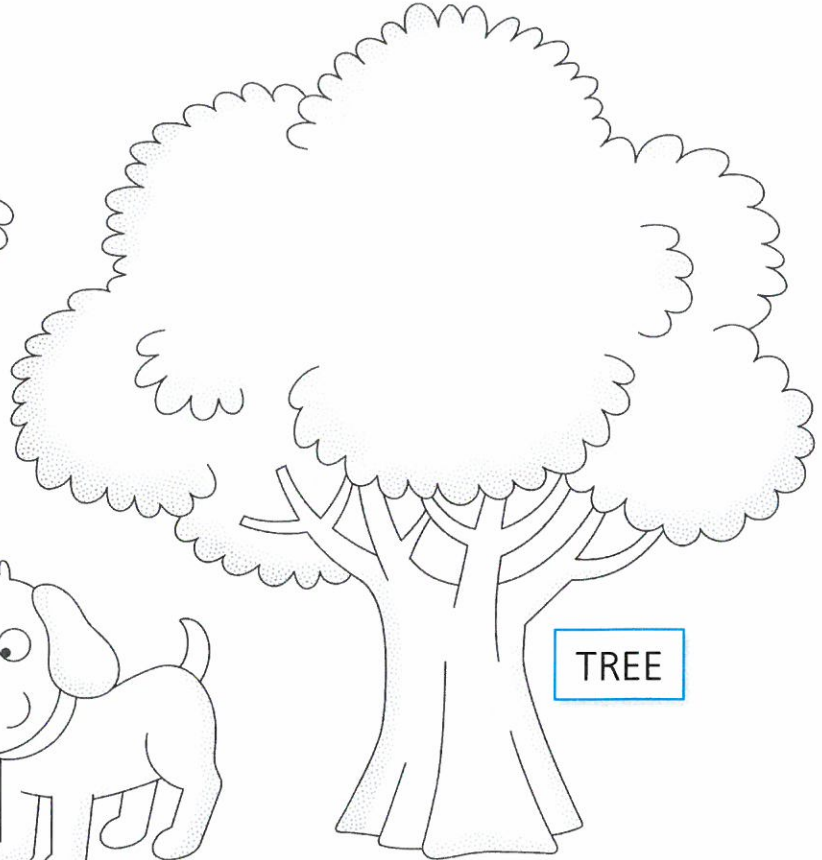
adatt. da Il pifferaio di Hamelin

# ANIMAL OR PLANT?

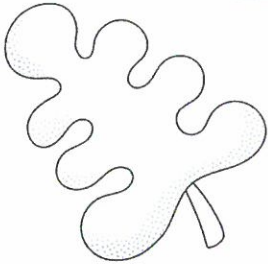
1 OSSERVA E COLORA IN ROSSO GLI ANIMALI E IN VERDE LE PIANTE.



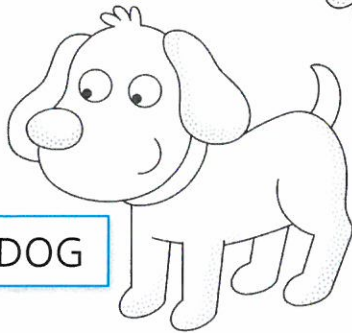
OWL



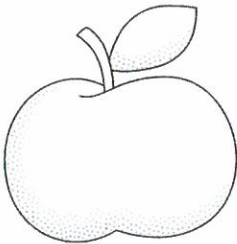
TREE



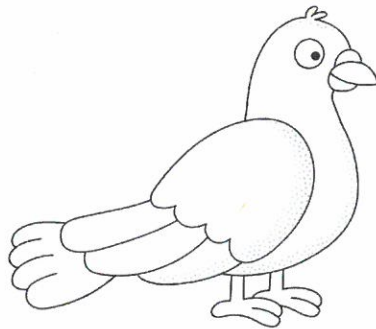
LEAF



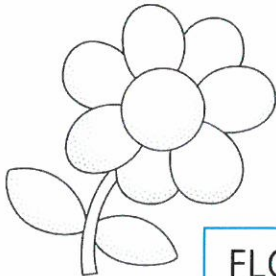
DOG



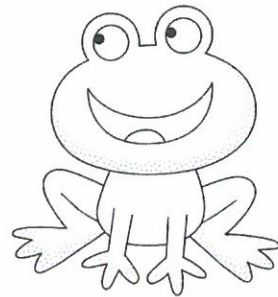
APPLE



BIRD



FLOWER

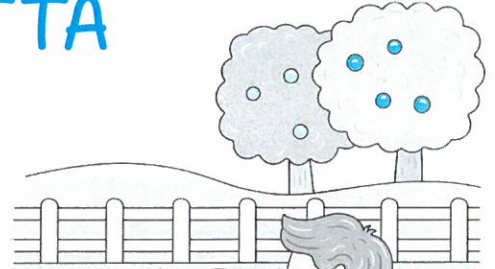


FROG



# VACANZE IN CITTÀ

Il papà approfitta delle ferie estive per fare qualche lavoretto in casa, mentre Susanna, accompagnata dalla mamma, va al parco in bicicletta.



1 OSSERVA E COLLEGA OGNI ATTREZZO DEL PAPÀ ALLA SUA FUNZIONE.

**SEGNETTO**

**MARTELLO**

**CACCIAVITE**

**PENNELLO**

DIPINGERE

AVVITARE

SEGARE

INCHIODARE

2 COLLEGA OGNI PARTE DELLA BICICLETTA ALLA SUA FUNZIONE.

**SELLA**

**MANUBRIO**

**PEDALI**

SEDERSI

GUIDARE

PEDALARE

ALT  
si GIOCA!



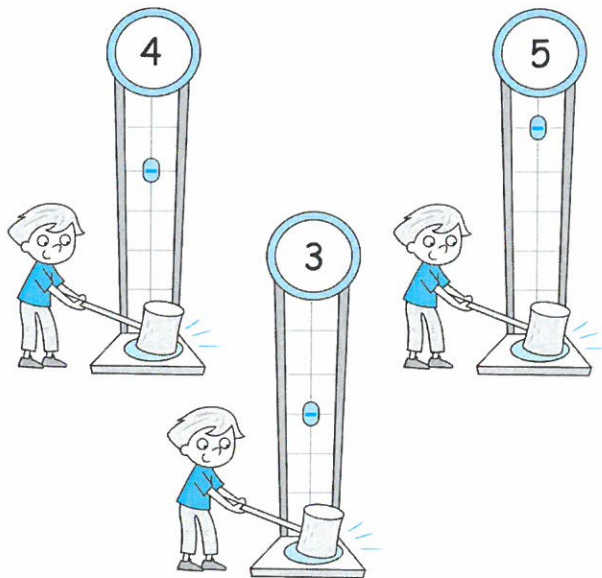
# ALLE GIOSTRE

1 OSSERVA LA POSIZIONE DELLE VENTOSE, POI COMPLETA.



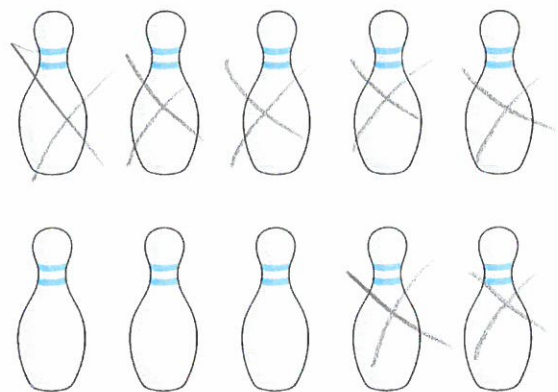
• Raffaella totalizza 16 punti.

2 OSSERVA, LEGGI I PUNTEGGI E COMPLETA.



• Enzo misura la sua forza con 3 colpi.  
Ottiene in tutto 12 punti.

3 LEGGI, FAI UNA X SUI BIRILLI CHE FA CADERE GIACOMO, POI COMPLETA.



• Giacomo con un tiro fa cadere 7 birilli.  
Restano in piedi 3 birilli.



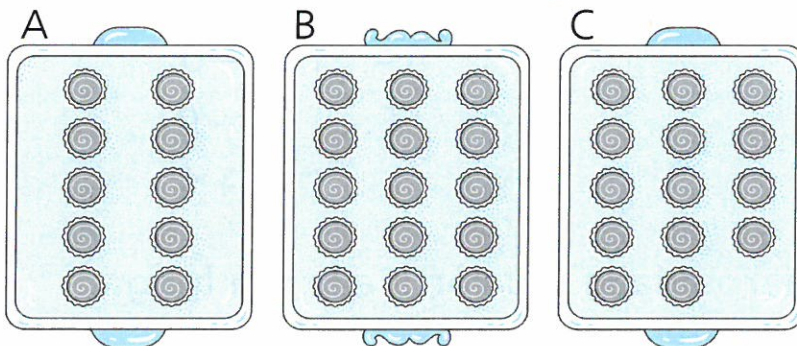
## VALUTIAMO LE COMPETENZE

1. Quali numeri mancano nei cerchi vuoti?



- A.  15 e 20  
 B.  13 e 15  
 C.  15 e 18

2. In quale vassoio c'è il maggior numero di cioccolatini?



- A.   
 B.   
 C.

3. Quale operazione darà il risultato minore?

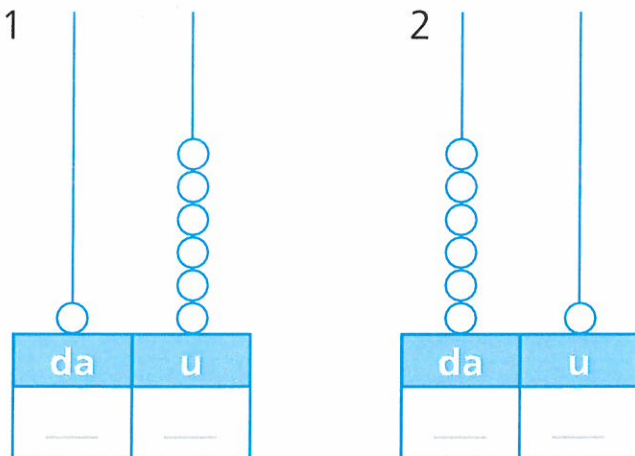
- A.   $12 + 6$   
 B.   $11 + 9$   
 C.   $11 + 5$

4. Quale di queste affermazioni è vera?



- A.  Le zampe sono in tutto 12  
 B.  Ci sono 4 animali  
 C.  Gli occhi sono 6 in tutto

5. Quale abaco indica il numero 16?



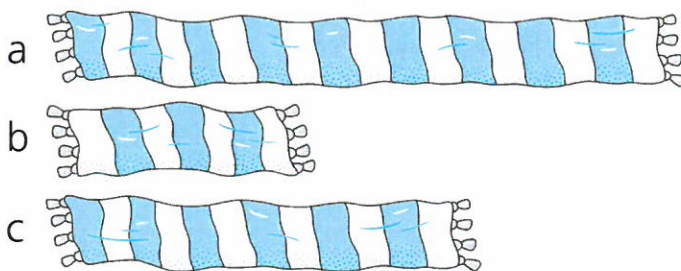
- A.  1  
 B.  2  
 C.  Nessuno dei due

6. Quale operazione NON puoi mettere al posto dei puntini?

19 = \_\_\_\_\_

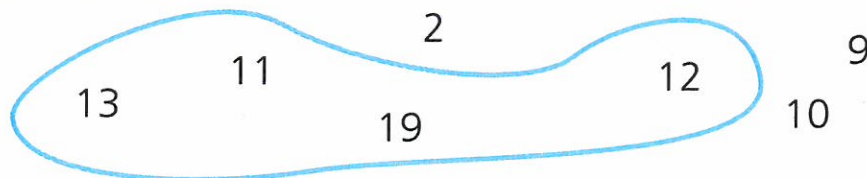
- A.   $19 - 0$   
 B.   $19 + 0$   
 C.   $12 + 6$

7. Per ordinare le sciarpe dalla più corta alla più lunga, qual è l'ordine giusto?



- A.   $a - b - c$   
 B.   $b - c - a$   
 C.   $a - c - b$

8. Osserva.

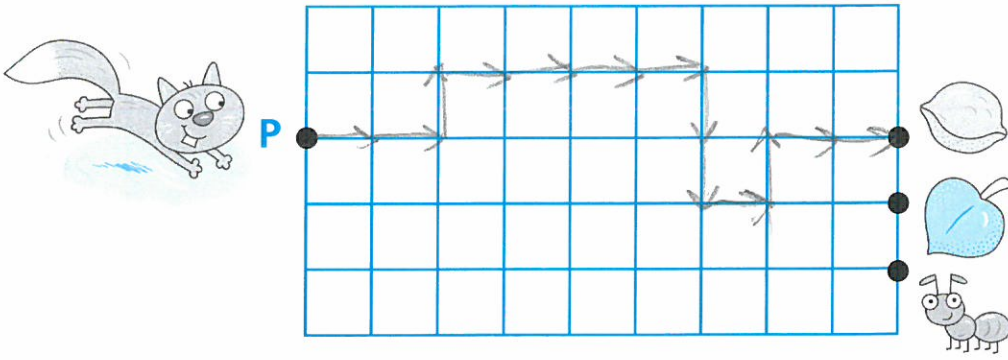


Secondo quale criterio sono stati raggruppati i numeri?

- A.  Sono numeri minori di 10  
 B.  Sono numeri maggiori di 10  
 C.  Sono numeri

9. Lo scoiattolo parte dal punto P e segue il percorso indicato dai numeri e dalle frecce. Traccia il percorso.

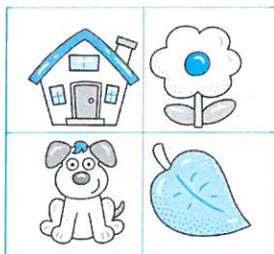
2 →  
 1 ↑  
 4 →  
 2 ↓  
 1 →  
 1 ↑  
 2 →



Che cosa trova alla fine del percorso?

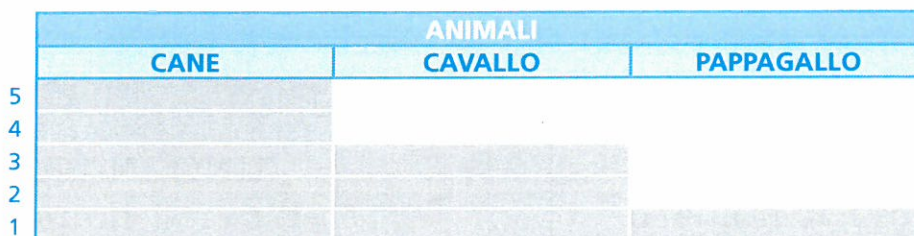
- A.  formica    B.  noce    C.  foglia

10. In quale posizione si trova la casetta?



- A.  In alto a destra  
 B.  In basso a sinistra  
 C.  In alto a sinistra

11. Osserva il grafico: mostra gli animali preferiti da un gruppo di bambini.



Che cosa indica la colonna più alta?

- A.  I bambini sono in tutto 5  
 B.  I bambini che preferiscono il cane sono 5  
 C.  Nessun bambino preferisce il cane

# Regole Mappe

## NUMERI



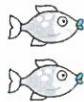
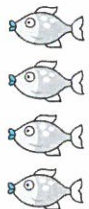
### CARDINALI

1 = uno	11 = undici
2 = due	12 = dodici
3 = tre	13 = tredici
4 = quattro	14 = quattordici
5 = cinque	15 = quindici
6 = sei	16 = sedici
7 = sette	17 = diciassette
8 = otto	18 = diciotto
9 = nove	19 = diciannove
10 = dieci	20 = venti

### ORDINALI

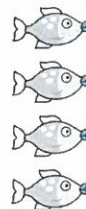
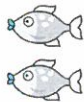
1° = primo
2° = secondo
3° = terzo
4° = quarto
5° = quinto
6° = sesto
7° = settimo
8° = ottavo
9° = nono
10° = decimo

## MAGGIORE, MINORE, UGUALE



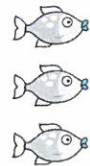
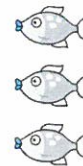
4 è **maggiore** di 2

$$4 > 2$$



2 è **minore** di 4

$$2 < 4$$



3 è **uguale** a 3

$$3 = 3$$

## ORDINE DECRESCENTE

UNO IN MENO:  
trovi il numero  
**PRECEDENTE**



4 precede il 5,  
perché viene prima

## ORDINE CRESCENTE

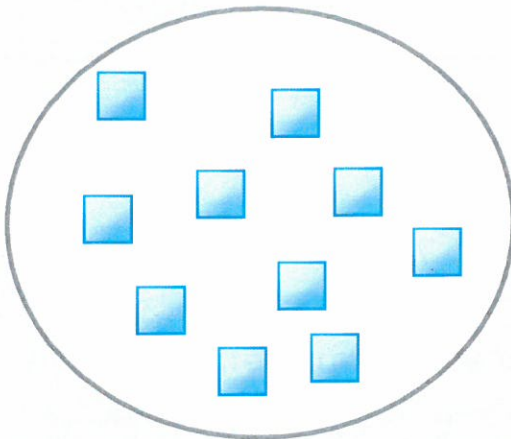
UNO IN PIÙ:  
trovi il numero  
**SUCCESSIVO**



4 segue il 3, perché  
viene dopo

## DECINE E UNITÀ

10 unità (u)



formano

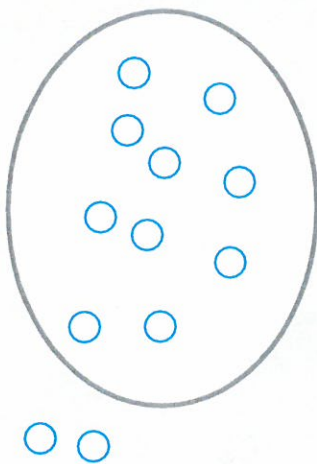
1 decina (da)



$10\ u = 1\ da$   
 $1\ da = 10\ u$

## L'ABACO

RAGGRUPPAMENTO PER 10



REGISTRAZIONE IN TABELLA

da	u
1	2

DISEGNO DELLE PALLINE

asta di sinistra  
indica le **decine (da)**

asta di destra  
indica le **unità (u)**



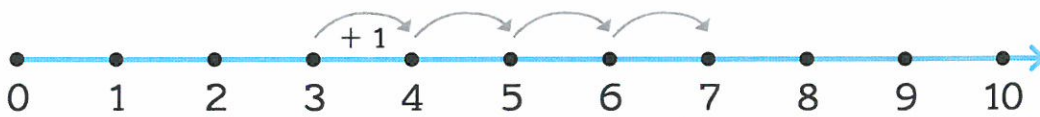
## L'ADDIZIONE

È indicata dal segno + (più)

$$3 + 4 = 7$$

$$\bigcirc\bigcirc\bigcirc + \bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc = \bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc$$

Procede avanti sulla linea dei numeri



Serve per: aggiungere • mettere insieme

## LA SOTTRAZIONE

È indicata dal segno - (meno)

$$10 - 6 = 4$$

$$\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc = \bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc$$

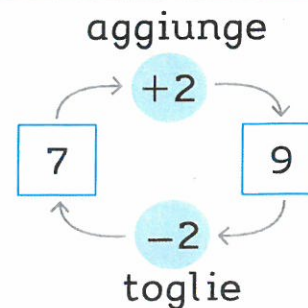
Procede indietro sulla linea dei numeri



Serve per: togliere • calcolare la differenza

## LE OPERAZIONI INVERSE

Addizione e sottrazione sono operazioni inverse. L'addizione aggiunge, mentre la sottrazione toglie.



## DATI

Rappresentazione delle preferenze in un grafico

## MISURA

### L'EURO



€ 1



€ 2



€ 5



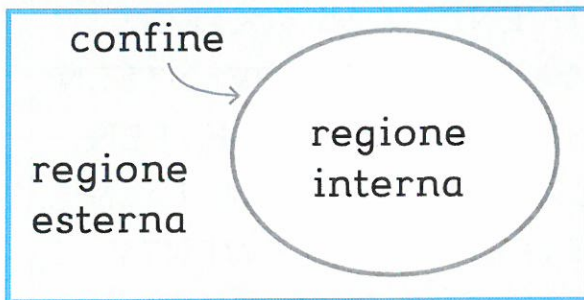
€ 10



€ 20

## SPAZIO E FIGURE

### REGIONI E CONFINI



### LE LINEE

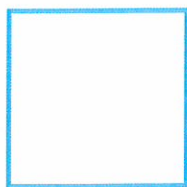


linea  
aperta



linea  
chiusa

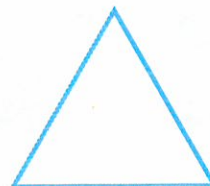
### LE FORME



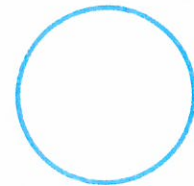
quadrato



rettangolo



triangolo



cerchio

SCIENZE

I SENSI

vista, udito,  
tatto, gusto,  
olfatto

GLI OGGETTI

sono fatti  
di materiali  
diversi

hanno  
funzioni  
diverse

I VIVENTI

nascono,  
crescono,  
muoiono

I NON VIVENTI

non nascono,  
non crescono,  
non muoiono

 **inglese** 

NUMBERS (NUMERI)

1 ONE	6 SIX	11 ELEVEN	16 SIXTEEN
2 TWO	7 SEVEN	12 TWELVE	17 SEVENTEEN
3 THREE	8 EIGHT	13 THIRTEEN	18 EIGHTEEN
4 FOUR	9 NINE	14 FOURTEEN	19 NINETEEN
5 FIVE	10 TEN	15 FIFTEEN	20 TWENTY

6 IS **BIGGER** THAN 4

$6 > 4$

9 IS **SMALLER** THAN 10

$9 < 10$

7 **EQUALS** 7

$7 = 7$

THIS IS ME (QUESTO SONO IO)

HEAD (testa)	ARMS (braccia)	TRUNK (tronco)	LEGS (gambe)
-----------------	-------------------	-------------------	-----------------