

QUADERNO DI VIAGGIO

VACANZE



Regole e mappe semplificate

Competenze - INVALSI

Inglese

Giochi e logica



RAFFAELLO
SCUOLA

ITALIANO

AL MARE

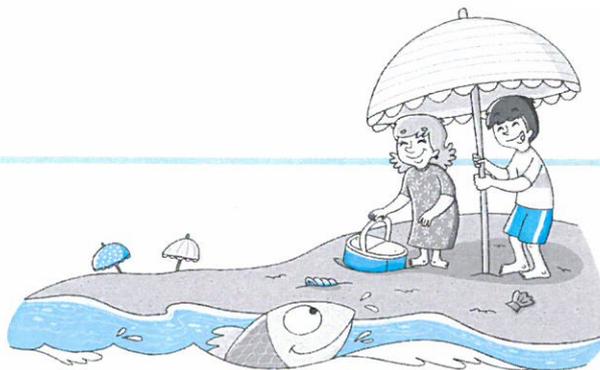


Ortografia

- 4 Suoni in ordine e...
- 5 ... Suoni simili
- 6 C dura o dolce?
- 7 G dura o dolce?
- 8 In spiaggia con GLI
- 9 Il regno di Antonio
- 10 Parole in cornice
- 11 QU e CU in filastrocca
- 12 Gambero... importante
- 13 **ALT SI GIOCA!** Chi abbocca?

Parole e testi

- 14 Una giornata al mare
- 16 Una cartolina dal mare *for sale!*
- 17 Suoni e rumori in spiaggia
 Summer check
- 18 Una giornata speciale
- 19 **ALT SI GIOCA!** Puzzle e messaggi



IN MONTAGNA



Ortografia

- 20 Parole con le doppie e...
- 21 ... Con la CQU di ACQUA
- 22 Rintocchi in sillabe
- 23 Il diario di Marilù
- 24 Monosillabi negli zaini
- 25 L'isola dell'apostrofo
- 26 Prima uno, poi tanti
- 27 **ALT SI GIOCA!** Il serpentone

Parole e testi

- 28 Il drago della montagna
- 29 Fantastic characters
- 30 I contrari
- 31 Lo stesso significato
- 32 Draghetto e Dragone
- 33 **ALT SI GIOCA!** Abbasso la paura!

Regole
Mappe **68**

Indica la pagina
di un utile ripasso
semplificato.



IN CAMPAGNA

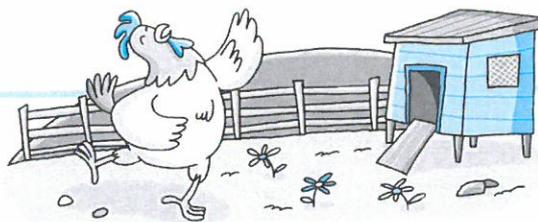


Sintassi

- 34 Frasi e...
- 35 ... Frasi minime
- 36 Il soggetto e il predicato
- 37 Frasi più ricche *Punteggiatura*
- 38 Pause lunghe
- 39 Una breve pausa
- 40 Pronto, chi parla?
- 41 **ALT SI GIOCA!** Chi li trova?

Parole e testi

- 42 Il piccolo bruco Maisazio
- 43  *Fruits*
- 44 La cicala e la formica
- 45 Che cosa manca? *Scrittura*
- 46 C'era un volta...
- 47 **ALT SI GIOCA!** Verso la cascina



IN CITTÀ



Morfologia

- 48 Significato e...
- 49 ... Forma del nome
- 50 Articoli nel traffico
- 51 Soltanto aggettivi
- 52 Le azioni di Paola e Pino
- 53 Ieri, oggi, domani
- 54 Avere voglia di giocare
- 55 **ALT SI GIOCA!** Che cosa sono?

Parole e testi

- 56 Il semaforo ribelle *Lessico*
- 58 Significato diverso *Scrittura*
- 59 La fuga della zebra
- 60 L'automobile volante



Valutiamo le competenze

Prove **Modello** Invalsi ✓

pagg. 61-66

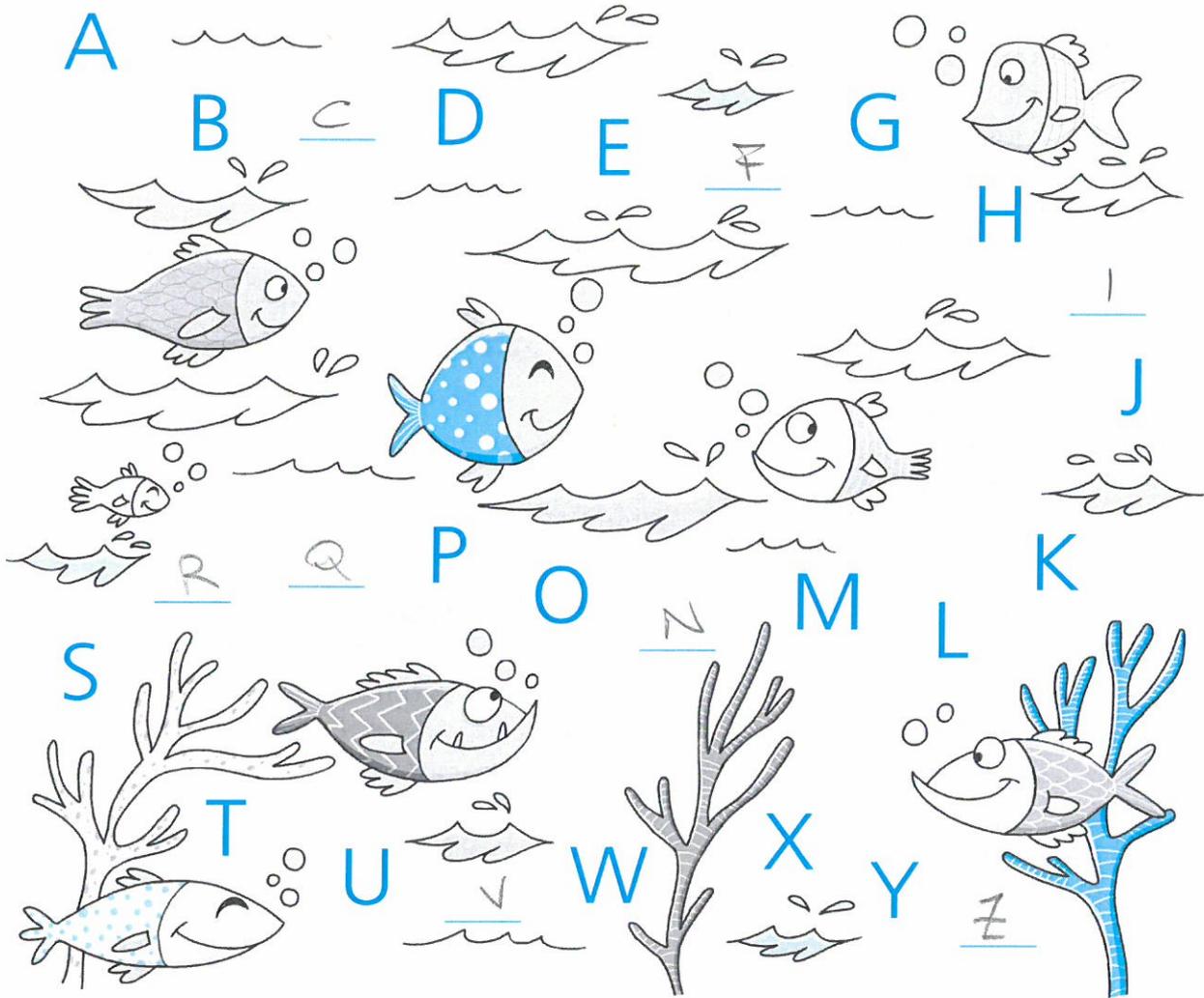
Regole
Mappe

pagg. 67-72



Suoni in ordine e...

- 1 Le onde hanno cancellato alcune **lettere dell'alfabeto**.
Ripassa quelle che galleggiano e scrivi quelle che mancano.



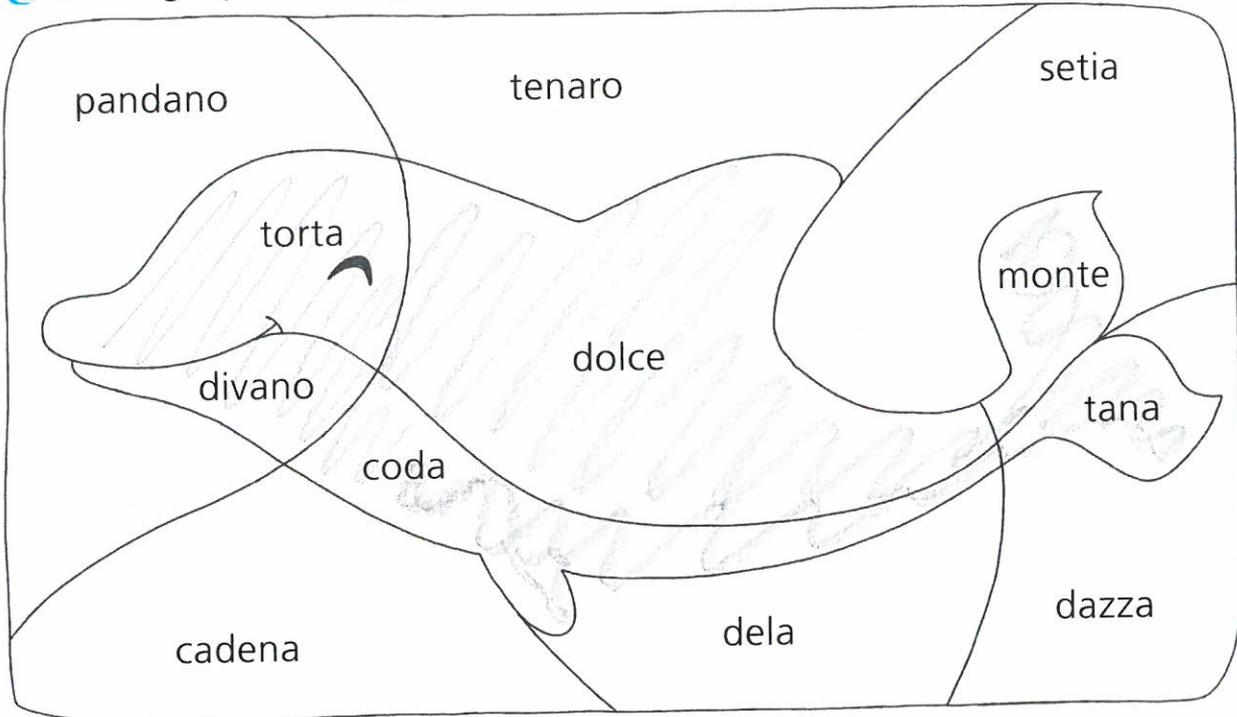
- 2 Sostituisci ogni lettera con quella che la segue nell'**ordine alfabetico** (dopo Z, ricomincia con A) e scopri che cosa è scritto sullo striscione.





... Suoni simili

1 Colora gli spazi con le parole corrette e leggi.



Hai colorato il delfino Tobia!

2 Completa con la consonante corretta. Attenzione alle doppie!



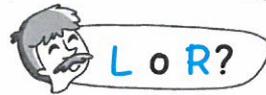
- Una Bambina Bionda
Pattina sulla Pista.



- Alla Volpe non piacciono
le Foglie Fresche.



- Un Gabbiano spiCCa
il volo dalla barCa.



- I L babbo tag Lia La
caRne con i L co LteLLo.

ATTENZIONE
DOPPIE
TRATTINO
(O TOGGIO
ET)



- Una Zan Zara ron Za
intorno al mio viSo.



- UNa Nave Molto graNde
Naviga Nel Mare.



C dura o dolce?

1 Indica con una X la parola corretta e trascrivila.

CA, CO, CU o
CIA, CIO, CIU?



ciabatta

cabatta

ciabatta

briciola

bricola

briciola

doccia

docca

doccia

cubo

ciubo

cubo

carcofo

carciofo

carciofo

CE, CI o
CHE, CHI?



chele

cele

chele

ciodi

chiodi

chiodi

forbici

forbichi

forbici

celeste

cheleste

celeste

verniche

vernice

vernice

2 Scopri le parole con CIE nascoste nello schema e trascrivile.

CIE

A	S	U	F	F	I	C	I	E	N	T	E	V	O
M	C	I	E	C	O	S	P	E	C	I	E	R	I
S	S	O	C	I	E	T	A	M	C	I	E	L	O
B	S	U	P	E	R	F	I	C	I	E	H	K	F

1- sufficiente

2- cieco

3- specie

4- buca

5- cielo

6- superficie



G dura o dolce?

1 Completa con **GA, GO, GU** oppure con **GIA, GIO, GIU**.

botte GA

GIA rdino

GIO stra

GO mma



GA mbero

GIU bbetto

an GU ria

fra GO la



pa GU ro

GIO cattoli

GIU gno

fa GIA no

2 Indica con una **X** la parola corretta.



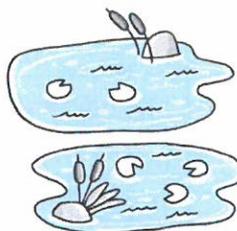
gelato

ghelato



ghirino

girino



lagi

laghi



spagetti

spaghetti

3 Pesca le parole con **GIE** e trascrivile nello schema.

pagella igiene bugie

valigie angelo

docce igienico

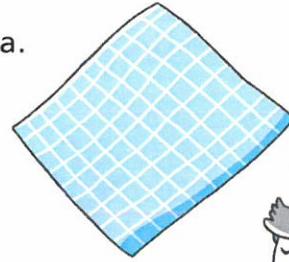
	I	GIE	NE	
	I	GIE	NI	CO
	BU	GIE		
VA	LI	GIE		



In spiaggia con GLI

1 Trova le parole delle figure e scrivile nello schema. Tutte le parole contengono **GLI**.

1. Le trovi lungo la spiaggia.
2. Si usa per farsi aria quando fa caldo.
3. Le onde ci vanno contro.
4. Lo fai quando hai sonno o sei annoiato.
5. La mamma la stende sul tavolo.



1	C	O	N	C	H	I	G	L	I	E
2	V	E	N	T	A	G	L	I	O	
3	S	C	O	G	L	I	O			
4	S	B	A	D	I	G	L	I	O	
5	T	O	V	A	G	L	I	A		



2 Completa con il gruppo indicato.

GLI

trifo GLI o
 ma GLI one
 botti GLI a
 sve GLI a
 con GLI o

LI

Ita LI a
 o LI o
 ve LI ero
 petro LI o
 vigi LI a

GLI o LI?

baga GLI o
 ci LI egia
 sa LI era
 pa GLI accio
 mi LI one





Il regno di Antonio

1 Leggi e sottolinea in rosso le parole con **GN**, in verde quelle con **NI**.

Ogni giorno Antonio, il pesciolino, guizza in fondo al mare osservando le spugne.

Quando non ha niente da fare, sale in superficie e guarda il bagnino Daniele: è un vero genio nel sistemare la spiaggia per i bagnanti!

Guarda poi nonna Agnese con il suo paniere pieno di cose buone per i nipotini. Osserva le onde del mare che brillano al sole e pensa: "È magnifico stare qui! Il mare è il mio regno!".



2 Rispondi alle domande.

- Come si chiama il pesciolino? Antonio
- Come si chiama il bagnino? Daniele
- Come si chiama la nonna? Agnese

3 GN o NI? Completa.

gera NI o

cer NI era



ba GN o

lava GN a



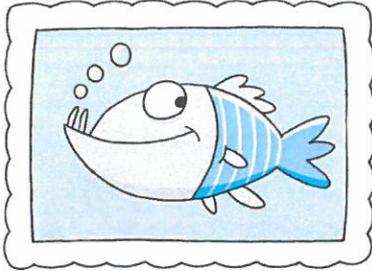
macedo NI a

ra GN o

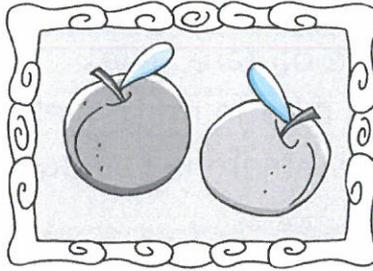


Parole in cornice

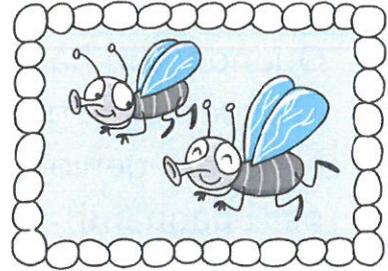
1) Scrivi sotto ogni disegno il nome di ciò che vi è rappresentato. Colora in azzurro le cornici delle parole con SCE, SCI, in verde quelle delle parole con SCHE, SCHI.



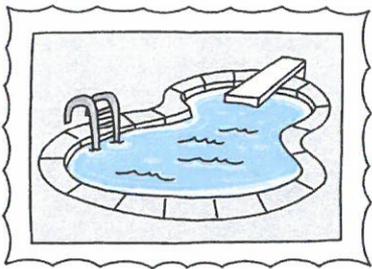
pesce



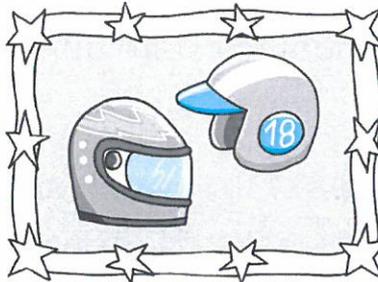
pesche



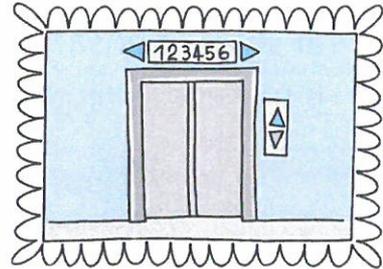
mosche



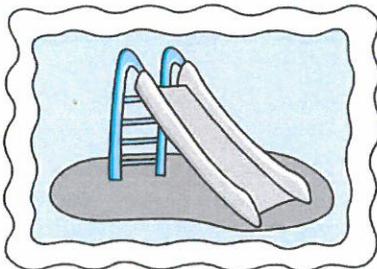
piscina



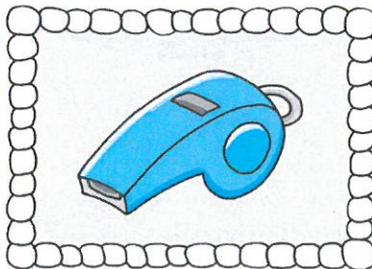
caschi



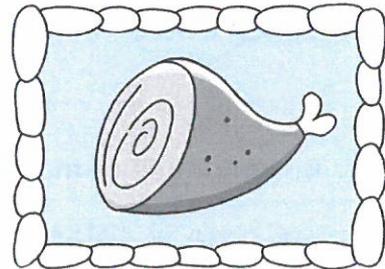
ascensore



scivolo



fischietto



prosciutto

Scrivi con **SCIE** soltanto le parole: **SCIENZA, COSCIENZA** (e le loro derivate), **USCIERE** e **SCIE**.



2) Completa con SCE oppure SCIE.

di sce sa sce lta
scie nziato inco scie nte
fanta sce nza scie ntifico



QU e CU in filastrocca

- 1 Leggi la filastrocca e cerchia in rosso le parole con **QU**, in blu quelle con **CU**.

Quattro rondini da osservare
ad alta quota proprio sul mare.
In spiaggia cinque curiosi cuginetti
lanciano un aquilone a quadretti.
Ora se ne vanno in sequenza
con il cappello oppure senza.



Il babbo cuoco aspetta in cucina
tra i pesci immersi nella farina.
Su, arrivate, piccola tribù,
è tanto che aspetto, non ne posso più.
Qui c'è Ciccio: nella culla dorme beato
con la cuffia sul capo pelato.

- 2 Completa con **QU** oppure **CU**.

si cu rezza

in cu bo

qu indici

in qu inare

s qu alo

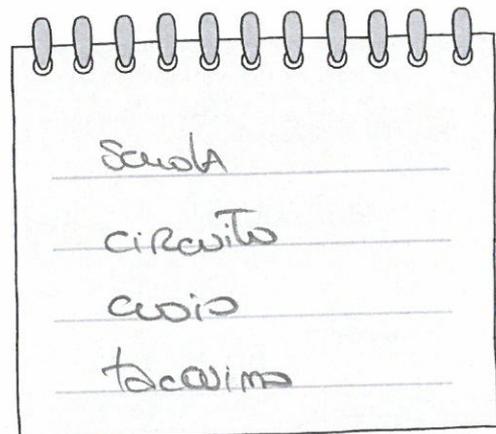
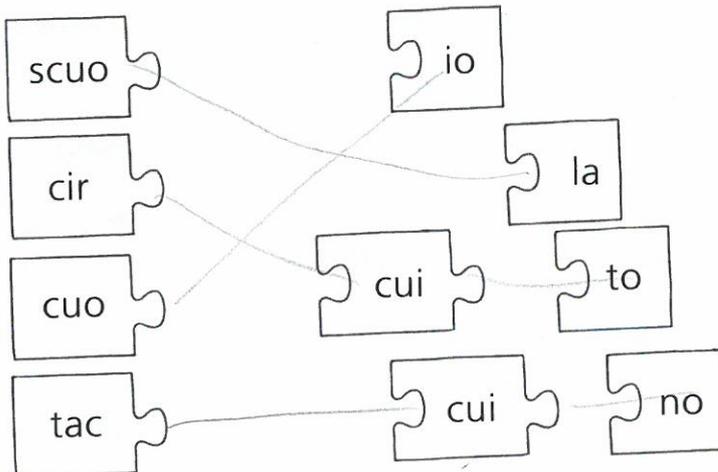
cu rare

cu cciolo

Pas qu a

cu scino

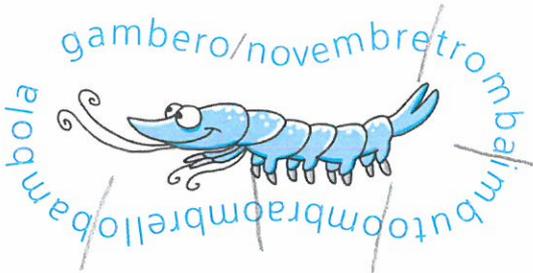
- 3 Unisci le tessere del puzzle e scrivi le parole che ottieni.





Gambero... importante

1) Separa le parole e scrivile in modo corretto, poi rispondi.



gambero, novembre, tromba,
imbuto, ombra,
ombrello, bambola

• Tutte le parole contengono il gruppo di consonanti:

mb mp nb

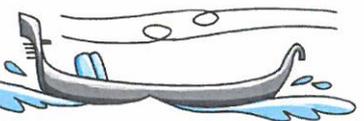


importante, temporale, pompice,
compagnie, compiano,
compito, lampo

• Tutte le parole contengono il gruppo di consonanti:

mb mp np

2) Completa con **M** oppure **N** le parole scritte tra le onde.



o **M** brellone ba **M** bino

ba **N** co tra **M** polino

ci **N** tura i **N** dovinello

de **N** ti ca **N** cello

fa **N** tasma la **M** pada

ta **M** buro ca **M** pana

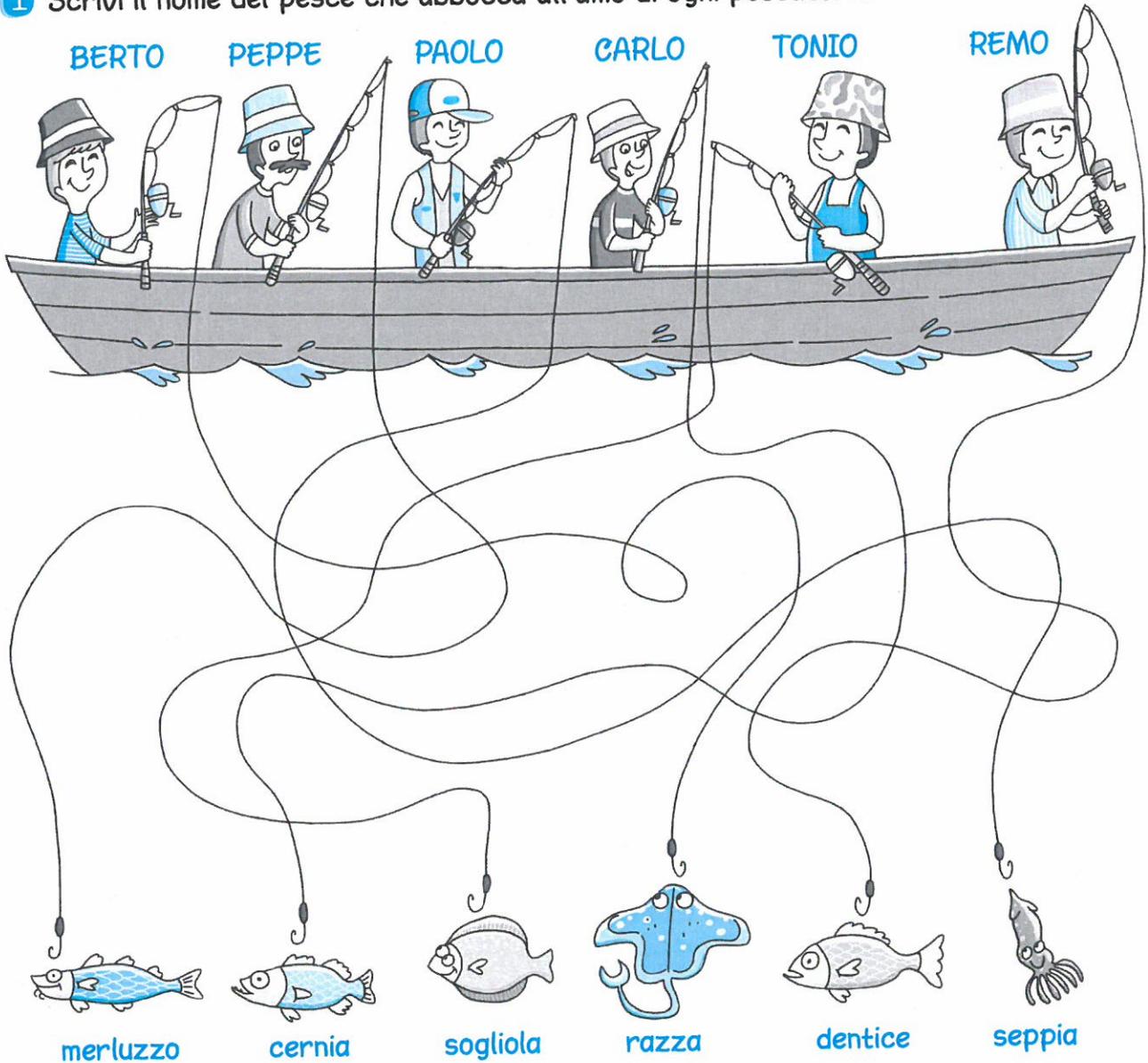
go **N** dola ve **N** to

colo **M** ba

Chi abboCCA?



1 Scrivi il nome del pesce che abboCCA all'amo di ogni pescatore.



- Remo → dentice
- Tonio → sogliola
- Paolo → seppia
- Carlo → cernia
- Peppe → merluzzo
- Berto → razza



Una giornata al mare

1 Leggi il racconto.

Finalmente sono andata al mare! Domenica scorsa, all'alba, mia sorella grande è venuta a prendermi con l'auto carica di tutto il necessario: pinne, asciugamani, ombrellone, protezione solare, bibite e panini. Dopo un'ora ero già sdraiata sulla sabbia e... indovinate un po'... mi ero addormentata. A un certo punto quella matta di mia sorella mi ha chiamato:

– Giorgia, vieni a vedere!

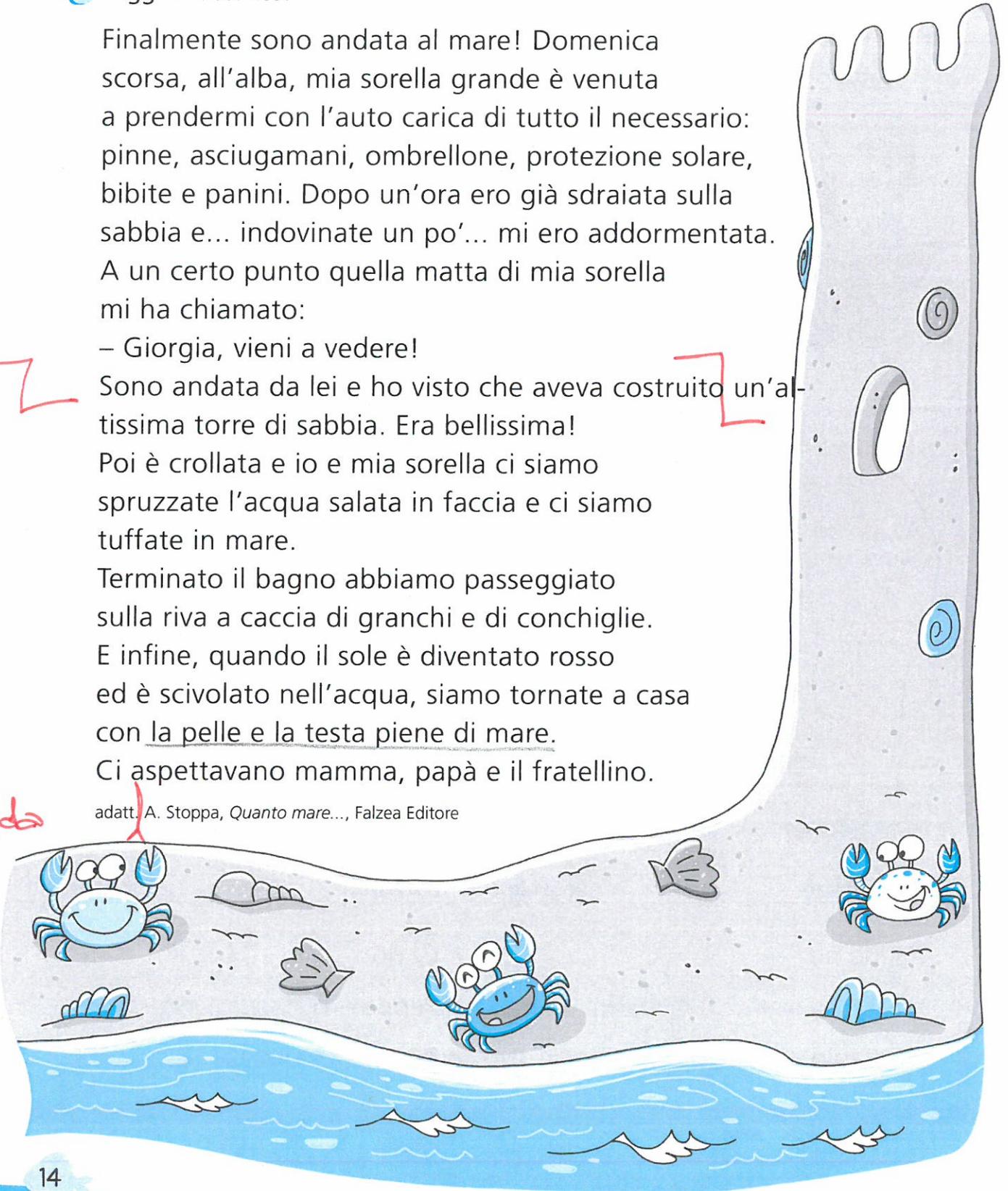
Sono andata da lei e ho visto che aveva costruito un'al-tissima torre di sabbia. Era bellissima!

Poi è crollata e io e mia sorella ci siamo spruzzate l'acqua salata in faccia e ci siamo tuffate in mare.

Terminato il bagno abbiamo passeggiato sulla riva a caccia di granchi e di conchiglie. E infine, quando il sole è diventato rosso ed è scivolato nell'acqua, siamo tornate a casa con la pelle e la testa piene di mare.

Ci aspettavano mamma, papà e il fratellino.

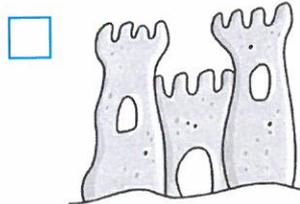
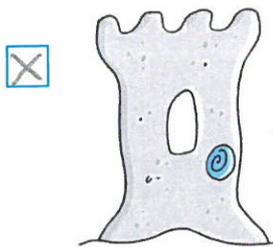
adatt. A. Stoppa, *Quanto mare...*, Falzea Editore



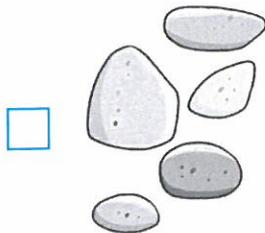


2 Rispondi con una X.

- Chi sono i personaggi del racconto?
 - Mamma e papà. Due sorelle. Due amiche.
- Quando avvengono i fatti?
 - Non si sa. Una mattina di vacanza.
 - Una domenica d'estate.
- Dove si svolge la storia?
 - In automobile. In casa. In spiaggia.
- Che cosa ha costruito la sorella grande?



- Dopo il bagno che cosa cercano sulla riva le due sorelle?



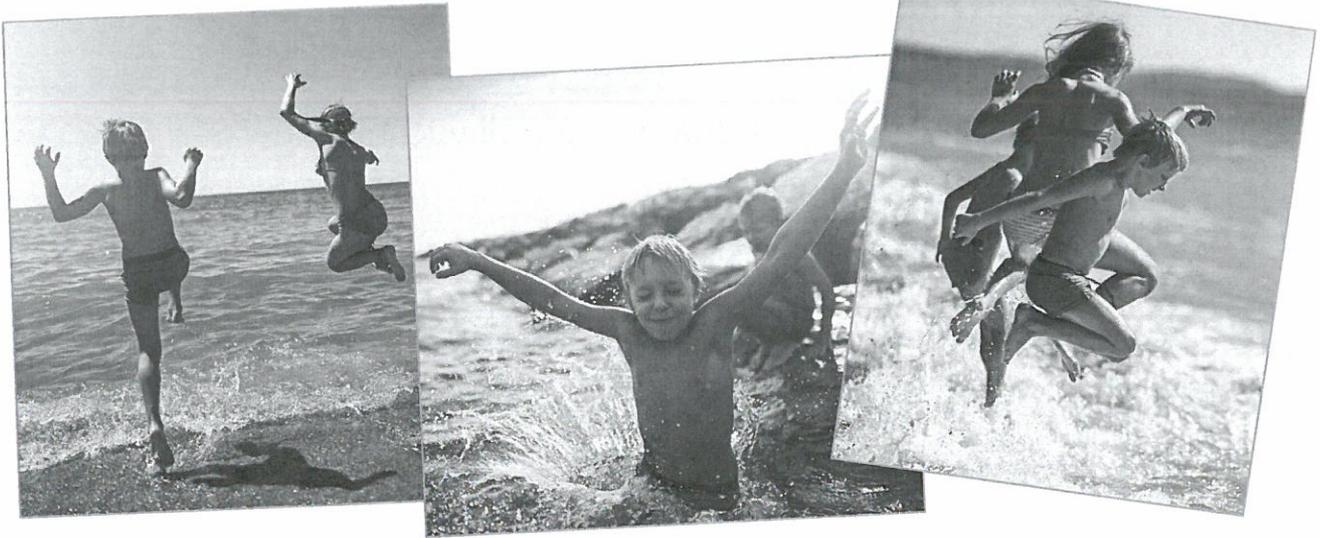
3 Sottolinea nel testo l'espressione "la pelle e la testa piene di mare", poi indica il suo significato con una X.

- Le due sorelle hanno addosso granelli di sabbia e pensano ancora al mare.
- Le due sorelle hanno la pelle e i capelli bagnati.
- Con il sole le due sorelle si sono bruciate la pelle e i capelli.



Una cartolina dal mare

- 1 Leggi la cartolina che Mario ha mandato a sua zia, poi completa.



30 giugno 2018
Cara zia,
il mare è meraviglioso e non
mi stanco mai di guardarlo.
Ho scattato tante foto.
Te le mostrerò quando ritorno.
Un bacione, il tuo nipotino
Mario

Chiara Sandrelli
via delle Aquile, 32
00024 - ROMA

- Il **MITTENTE**, cioè chi scrive è Mario.
- Il **DESTINATARIO**, cioè chi riceve il messaggio è Chiara Sandrelli.

- 2 Scrivi una cartolina dal luogo dove sei in vacanza. Incolla il francobollo e imbuca nella cassetta postale più vicina.



Suoni e rumori in spiaggia



1 Inserisci il nome specifico di ogni suono e rumore al posto giusto.

sciacquio • stridio • chiacchierio • eco • musica

- Il chiacchierio dei bambini.
- L' eco del mare nella conchiglia.
- Lo sciacquio delle onde.
- Lo stridio dei gabbiani.
- La musica trasmessa dalla radiolina.

Inglese

SUMMER CHECK - Aggiungi a ogni gruppo le parole adatte. Scegli tra:

shrimp • sea • octopus • sand • windsurf • jeans

swimming	bike	volleyball	<u>windsurf</u>
beach	waves	<u>sand</u>	<u>sea</u>
fish	crab	<u>shrimp</u>	<u>octopus</u>
hat	T-shirt	shoes	<u>jeans</u>



Una giornata speciale

- 1 Racconta i momenti principali di una tua vacanza al mare. Se non l'hai vissuta, cerca di immaginarla.



Alla partenza

Appena arrivati



A un certo punto



Infine

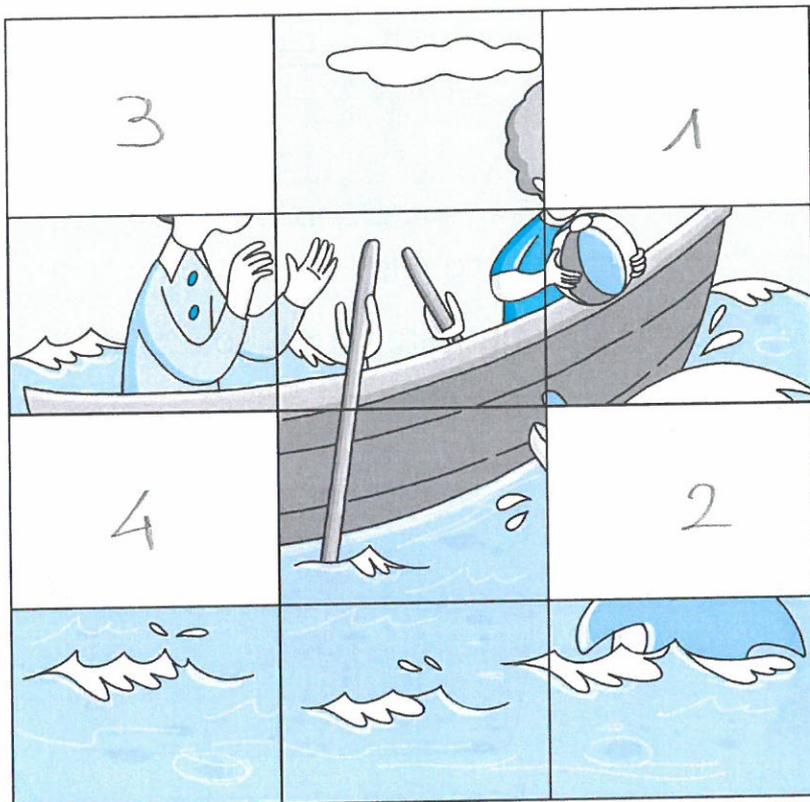


Puzzle e messaggi



ALT
si GIOCA!

1 Scrivi negli spazi bianchi il numero della tessera mancante.



2 Che cosa vorrebbe dire il delfino? Scopri il messaggio cifrato sostituendo le cifre con le lettere indicate.

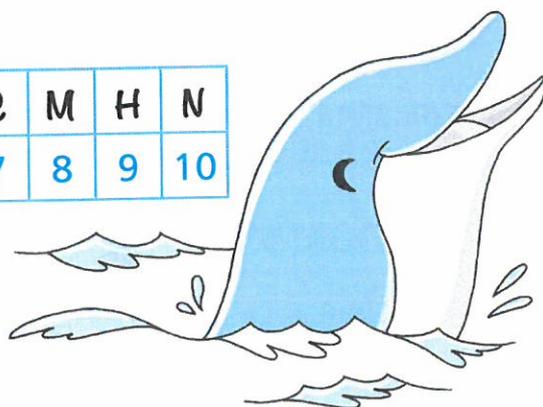
G	O	I	A	L	P	C	M	H	N
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1	3	2	7	9	3	4	8	2
G	I	O	C	H	I	A	M	O

7	2	10
C	O	N

5	4
L	A

6	4	5	5	4
P	A	L	L	A



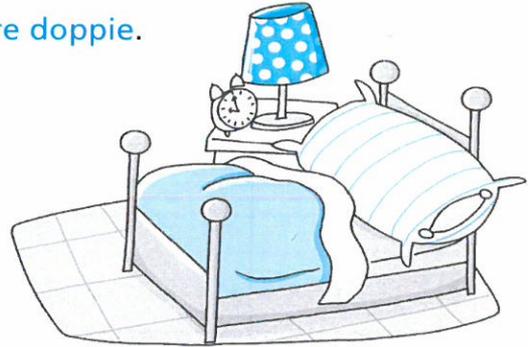


Parole con le doppie e...

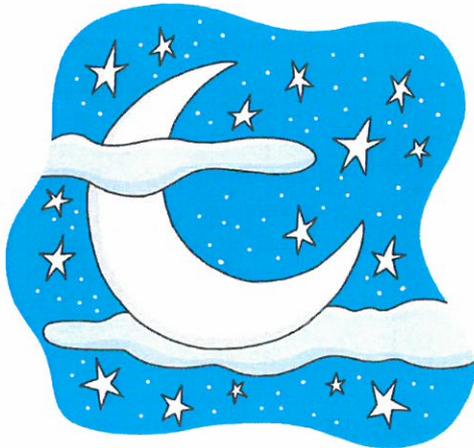
1 Leggi la filastrocca e completa con le lettere doppie.



Ecco il ga tt o:
dorme sul te tt o.



Ecco il le tt o
per fare un bel so nn o.

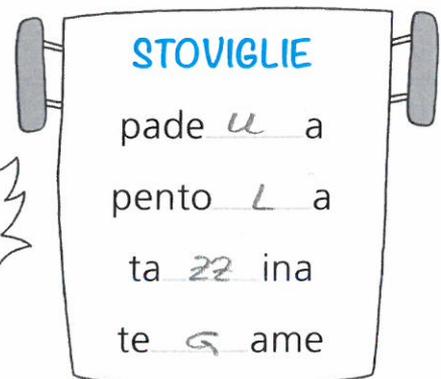
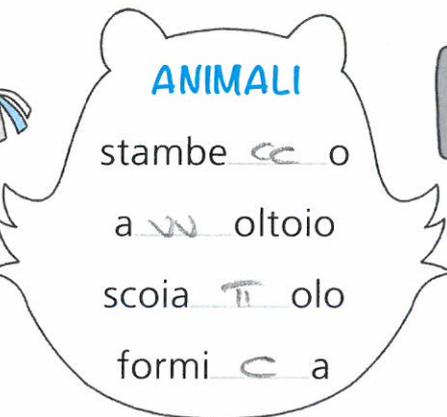


È no tt e fonda!



Ecco il no nn o: ha
una ta tt a rotonda.
Fermati qui: ormai...

2 Completa le parole con la consonante semplice o doppia.



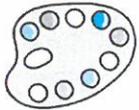


... Con la CQU di ACQUA

1 Leggi con attenzione il dialogo tra i bambini e la mamma.



2 Scrivi accanto a ogni figura la parola derivata da acqua.



acquerelli



acquazzone



subacqueo



acquario



acquitrino



acquaio ? (dite mi i nomi?)



acquolina



acquaragia

3 Anche le parole acquistare e sciacquare vogliono CQU. Componi una frase con ciascuna di esse.

- _____
- _____



Rintocchi in sillabe

- 1 Canta seguendo il ritmo delle sillabe e batti le mani mentre pronunci ogni sillaba.



- 2 Completa le parole con le sillabe adatte scegliendo tra quelle elencate.

mag scel coz cia

ru scello for maggio
pic cozza ghiac ciaio

- 3 Scrivi nei ruscelli altre parole, seguendo gli esempi.

MONOSILLABE
una sillaba

re, _____

BISILLABE
due sillabe

ci-ma, _____

TRISILLABE
tre sillabe

pa-ta-ta, _____

QUADRISILLABE
quattro sillabe

sca-la-to-re, _____



Il diario di Marilù

1 Leggi e cerchia le parole con l'accento.

Oggi, mercoledì, io e i miei genitori siamo andati con la corriera fino a Piano Alto, lontano dalla città. Siamo scesi e ci siamo incamminati. Il papà portava uno zaino pesante perché c'era tutto ciò che serviva per il picnic, più un thermos di caffè. Finalmente siamo arrivati al rifugio. Che felicità! La mamma ha scelto un posticino sotto un grande abete e lì abbiamo fatto il picnic. Le camminate in montagna mettono appetito! La prossima volta inviterò anche Sonia: così mangerà di più anche lei. Sua mamma si lamenta che non ha appetito...



2 Colora il quadratino accanto alla parola scritta in modo corretto.

micio

micìo

bontà

bonta

carita

carità

ragù

ragu

laggiù

laggiu

verità

verita

3 Completa le frasi con la parola corretta.



pesco

pesco

• Il nonno pesco una trota nel torrente.

• C'è un pesco nel mio giardino.



casco

casco

• La mamma ha comprato un casco di banane.

• Nel bosco, Carlo inciampò e casco per terra.



fiori

fiori

• Quanti fiori sono sbocciati nel prato!

• L'anno scorso fiori il melo?



Monosillabi negli zaini

1 Scegli due **monosillabi** da ogni zaino e componi con ciascuno una frase.

• _____

• _____

• _____

• _____



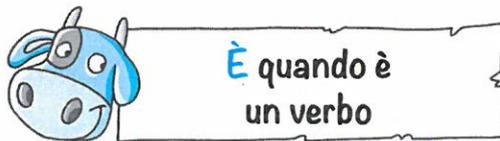
2 Altri monosillabi in alcuni casi si scrivono con l'accento, in altri no. Leggi e segna l'accento dove occorre.



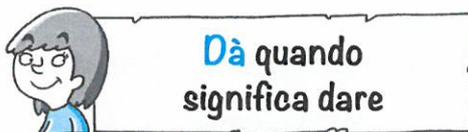
- Vieni in montagna? Sì, certamente!
- Maria si pettina.



- Guarda la, la volpe sta scappando.
- I funghi sono lì. Non li vedi?



- La mucca è al pascolo.
- Il pino e l'abete sono alberi.



- Vado a giocare da Anna.
- Chi mi dà una caramella?



L'isola dell'apostrofo

- 1 Leggi a voce alta, sottolinea le parole dove la voce "inciampa" e copiale in modo corretto.

Esiste una isola sicura
se lo orco ti fa paura.
Se nel cielo balena un lampo
in mezzo alla isola trovi scampo.
Se alla alba presto ti desti
a ruzzolare nella isola resti.
Per tutti i bimbi alti una spanna
la isola è il letto di papà e mamma.

L. Martini, *Filastrocche della buonanotte*, Giunti



una isola → un'isola

lo orco → l'orco

alla isola → all'isola

alla alba → all'alba

nella isola → nell'isola

la isola → l'isola

Una vuole
l'apostrofo davanti
alle parole che iniziano
per vocale.



- 2 Inserisci un oppure un' (una).

un' elica

un' estate

un albero

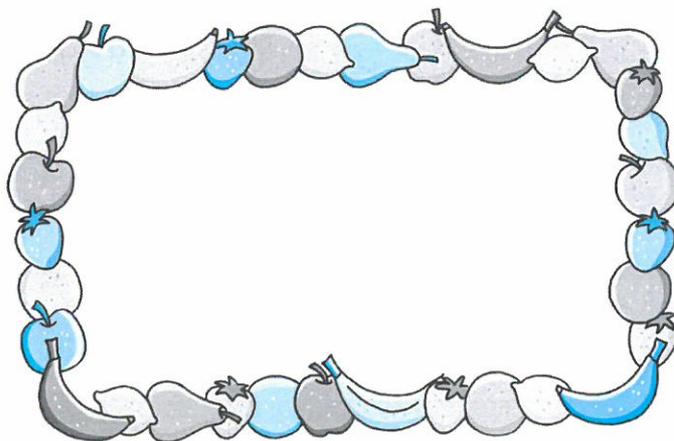
un' albicocca

un uovo

un ombrello

- 3 Che cosa ti piacerebbe mangiare?
Rispondi usando l'espressione
un po' e disegna.

Un po' di _____





Prima uno, poi tanti

1 Nel disegno riferito alla filastrocca, c'è un errore: cerchialo.

Chi c'era ieri a casa con te?
 C'erano tanti amici e io ero il re.
 Chi c'è oggi in montagna con te?
 Ci sono due amici e siamo in tre.

Chi c'era ieri nella baita con te?
 C'erano le zie che prendevano il tè.
 Chi c'è oggi nel prato con te?
 Ci sono quattro cuccioli intorno a me.

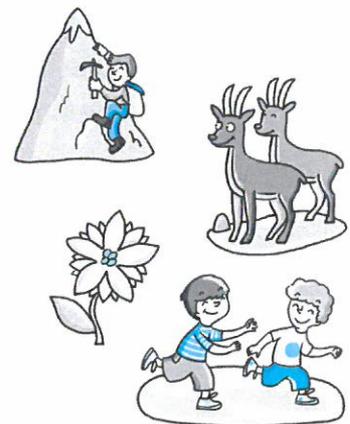


2 Completa con c'è oppure ci sono.

- Sull'abete ci sono alcuni uccellini.
- In alto nel cielo c'è un'aquila che vola.
- Sulla cima della montagna c'è un ghiacciaio.
- Ci sono le mucche al pascolo.

3 Completa con c'era oppure c'erano.

- Sul pendio c'era un solo scalatore.
- Dietro il pino c'erano alcuni camosci.
- C'era una meravigliosa stella alpina.
- C'erano due bambini nel prato.



4 Componi tu delle frasi con c'è, c'era, c'erano.

- _____
- _____
- _____

il serpentone

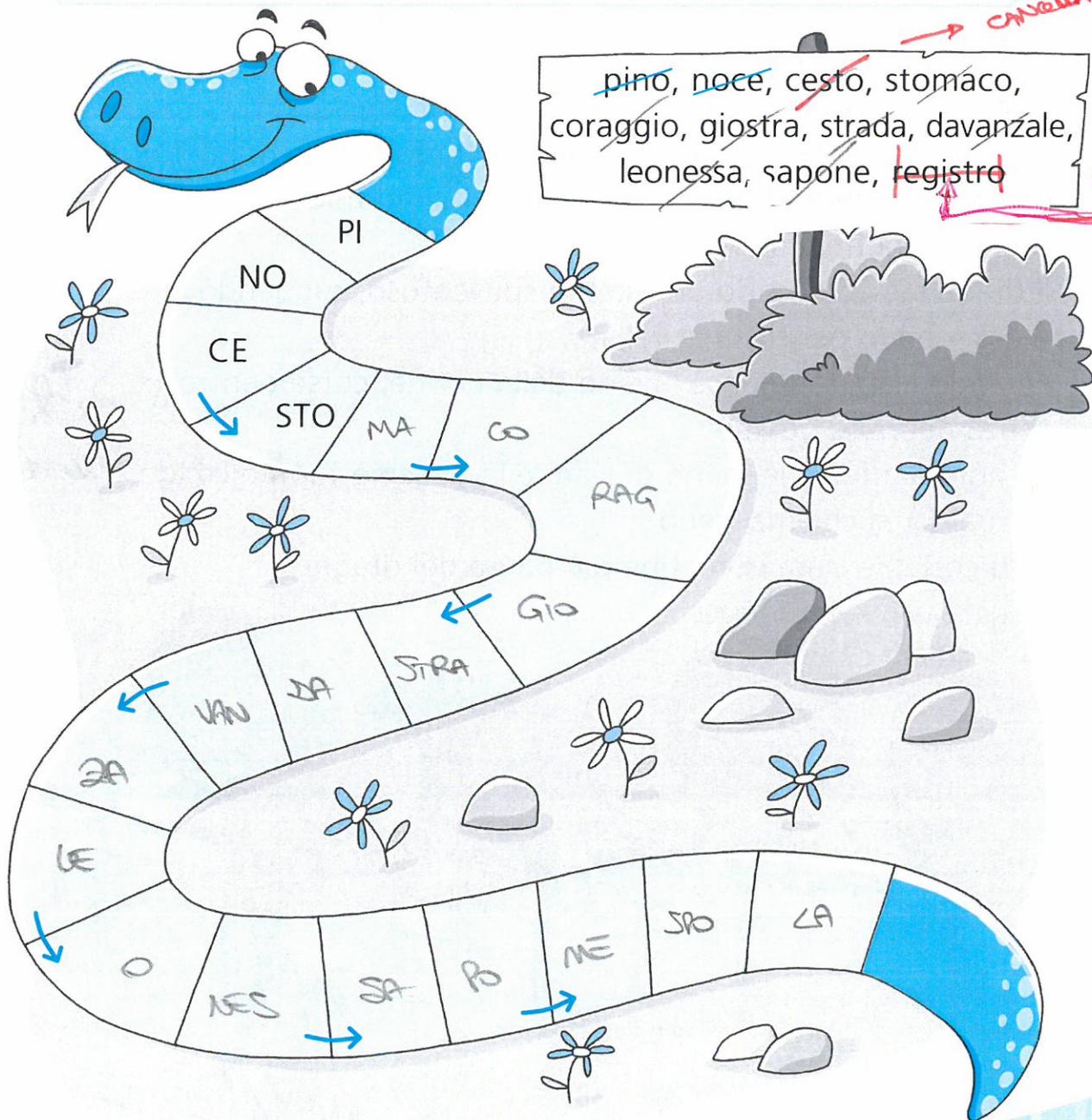


ALT
si GIOCA!

1 Inserisci nella vipera le parole elencate dividendole in sillabe.

attenzione

La sillaba finale di ogni parola è la sillaba iniziale di quella che viene dopo.





Il drago della montagna

1 Leggi il testo.

Liam era una bambina paurosa e aveva il terrore dei draghi. Non andava mai da nessuna parte senza la sua grossa borsa di seta in cui teneva un kit segreto antidrago.

Un giorno decise di andare a trovare la nonna che viveva in una casa alle pendici di una montagna.

Liam attraversò i boschi e tutto d'un tratto, nascosto tra gli alberi, vide un grosso sbuffo di fumo: era sicuramente un drago. Tenendo ben stretto il suo kit continuò il percorso, pronta a mettere in salvo la nonna.

Il drago stava facendo un rumore spaventoso, ruggendo e ansimando per tutta la vallata.

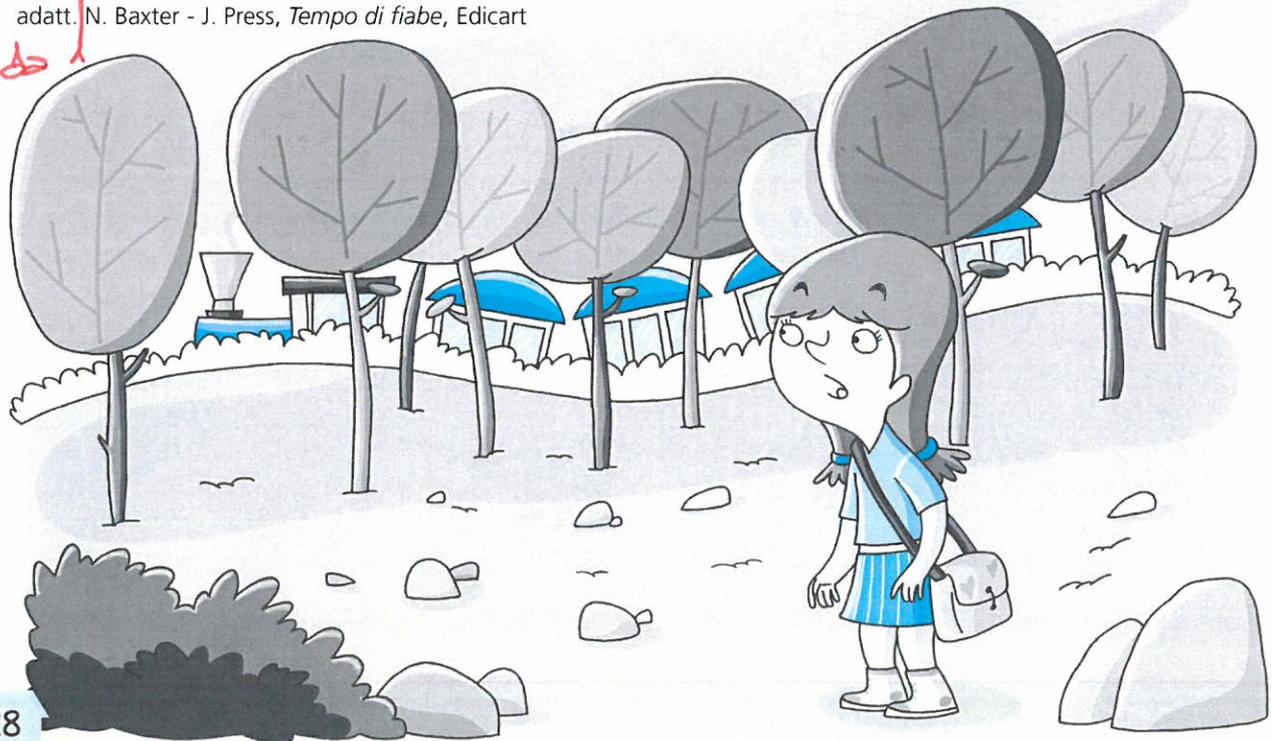
Quando Liam raggiunse la casa della nonna, corse dentro senza neppure bussare.

La nonna afferrò la mano di Liam e la trascinò fuori dicendo:

– Guarda, si chiama treno!

E fu così che Liam non ebbe più paura dei draghi.

adatt. N. Baxter - J. Press, *Tempo di fiabe*, Edicart

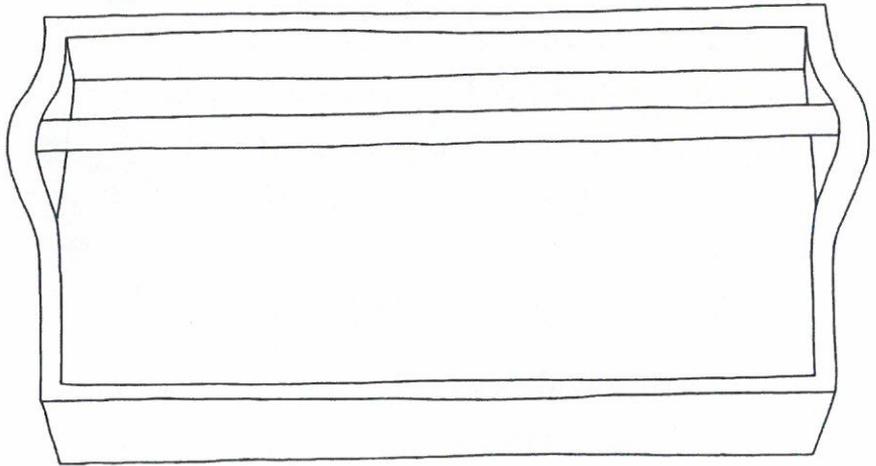




2 Indica con una X la risposta corretta.

- Come si chiama la protagonista della storia?
 - La storia non lo dice.
 - Si chiama Liam.
- La protagonista è:
 - un adulto.
 - una bambina.
- Dove si svolgono i fatti?
 - All'aperto.
 - All'interno di una casa.
- Che cosa **non** fa il drago?
 - Ruggisce.
 - Parla.
 - Ansima.

3 Liam teneva sempre nella borsa "un kit segreto antidrago". Immagina e disegna che cosa ci può essere in un kit antidrago.



Inglese

FANTASTIC CHARACTERS - Scrivi quale personaggio ti piace (like) e quale non ti piace (don't like).



DRAGON



GNOME



FAIRY



GHOST

I like _____

I don't like _____



I contrari

- 1 Leggi e sottolinea con due colori diversi le parole che hanno **significato contrario**.

Era una notte buia e luminosa quando l'orco Pinzimonio cavalcò il suo nero cavallo bianco; pioveva da giorni un'umida pioggia asciutta e nella foresta c'era tanta poca gente. Lo videro sette montanari, ma Pinzimonio si nascose dietro un abete diritto e storto. I montanari lo presero per la lunga coda corta e lo misero in prigione. E da quel giorno vissero tristi e contenti.



C. Cipriani, *Pappe magiche*, Sperling & Kupfer

- 2 Scrivi parole che hanno il **significato contrario** di quelle date.

amaro → <u>dolce</u>	bello → <u>brutto</u>
basso → <u>alto</u>	pesante → <u>leggero</u>
corto → <u>lungo</u>	sincero → <u>ipocrita</u>
buono → <u>cattivo</u>	veloce → <u>lento</u>

- 3 Collega ogni parola al suo **contrario**.

aprire	salire	pace	ordine
entrare	parlare	gioia	cattiveria
scendere	chiudere	disordine	guerra
tacere	uscire	bontà	tristezza



Lo stesso significato

1 Leggi e cerchia le due parole che hanno lo stesso significato.



2 Collega le parole che hanno lo stesso significato.

porta — villaggio
paese — bottega
vetta —uscio
negozio — cima



stanco — grazioso
calmo — affaticato
carino — allegro
contento — tranquillo

3 Riscrivi le frasi sostituendo ogni parola evidenziata con una di **significato simile** che trovi nel laghetto.

- L'aquila vive nelle zone **fredde** di montagna.

_____ *gelide*

- Ha il becco **ricurvo**.

_____ *arcuato*

- I suoi artigli sono **aguzzi**.

_____ *appuntiti*

- L'aquila ha una vista **straordinaria**.

_____ *eccezionale*





Draghetto e Dragone

1 Leggi la descrizione di Draghetto.

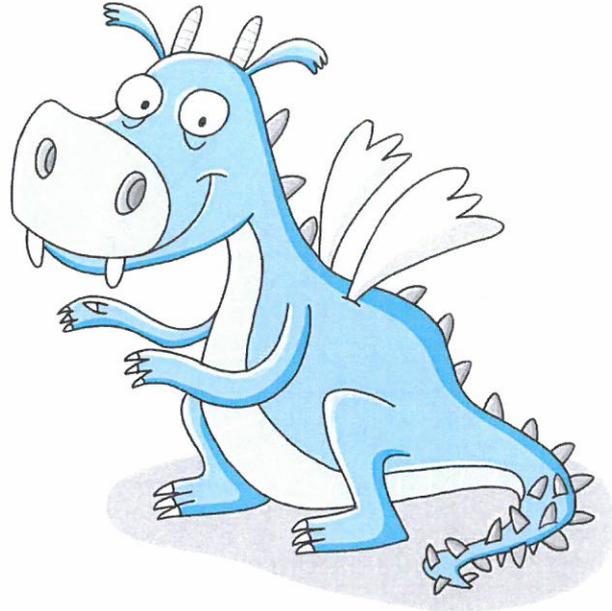
Draghetto è un mostro carino e simpatico.

Ha due grandi occhi rossi e la pelle liscia, senza macchie.

Le zampe sono corte e finiscono con tre dita dalle unghie corte e ben curate.

La coda è ricoperta di piccole e morbide scaglie di colore giallo.

Draghetto è un tipo educato: non graffia, non morde, non sputa il fuoco.



2 Ora scrivi la descrizione di un drago completamente diverso di nome Dragone.

Dragone

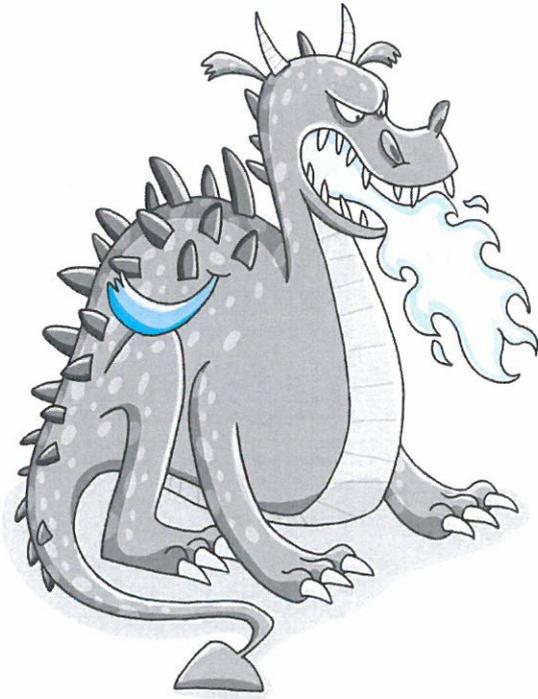
Dragone è un mostro brutto e antipatico.

Ha _____

Le zampe _____

La coda _____

Dragone è un tipo _____

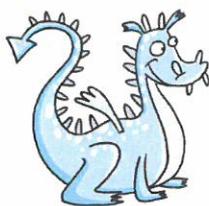


Abbasso la Paura!



**ALT
si GIOCA!**

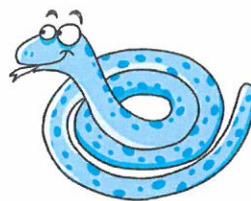
1 Cancelli i nomi dei personaggi che fanno paura corrispondenti alle immagini: sono scritti in orizzontale e in verticale. Poi colora le lettere rimaste e riscrivile nel riquadro in basso: scoprirai la frase nascosta.



~~DRAGO~~



~~ORCO~~



~~SERPENTE~~



~~FANTASMA~~

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



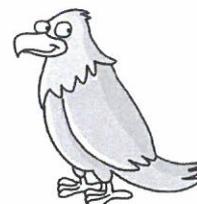
~~VAMPIRO~~



~~STREGA~~



~~RAGNO~~



~~AQUILA~~

PAURA VA TENE
VIA DA ME!



Frasi e...

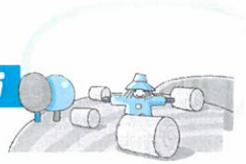
1 Riordina le parti delle frasi, poi scrivile sulle righe.

- Le foglie dell'albero sono verdi
- La gallina cova le uova nel pollaio
- Io faccio le capriole nel prato

2 In ogni coppia indica con una X quali insiemi di parole si possono considerare frasi, cioè hanno un senso compiuto.

- Il leone mangia l'acqua.
- La pecora mangia l'erba.

- I contadini mietono il grano.
- Gli contadini miete il grano.



... Frasi minime

1 Colora soltanto i riquadri che contengono **frasi minime**.



~~Il gallo canta.~~

Il gallo sole.

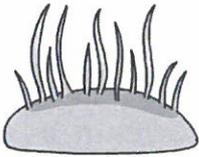
Erba il gallo.



Il tacchino erba.

~~Il tacchino mangia.~~

Il tacchino e il gallo.



L'erba verde.

Verde cresce.

~~L'erba cresce.~~



~~Cade una foglia.~~

Una foglia ramo.

Ramo cade.

2 Collega correttamente le parti e scrivi le **frasi minime**.

La pecora	scappa
La gallina	vola
La lucertola	bela
Il merlo	cova

La pecora bela
La gallina cova
La lucertola scappa
Il merlo vola

3 Cancella tutti i pezzi possibili fino a ottenere la **frase minima**.



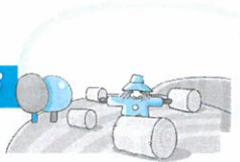
~~A mezzogiorno~~ tutti ritornano ~~alla fattoria.~~



I bambini corrono con le bici ~~sull'aia.~~



~~Di sera~~ il sole tramonta ~~dietro le colline.~~



Frasi più ricche

1 Indica con una **X** la frase più ricca.



Tom corre.



Tom corre nel prato.



Tom corre nel prato con gli amici.

2 Rispondi alle domande: otterrai frasi ricche.

- Il topo rosicchia



Che cosa?

Dove?

- Il nonno regala



Che cosa?

A chi?

- Le foglie cadono



Dove?

Quando?

- Tom e Kim passeggiano



Quando?

Con chi?

3 Indica con una **X** l'espressione che completa ogni frase in modo corretto.

- Lo zio parte con l'auto.
 in cantina.

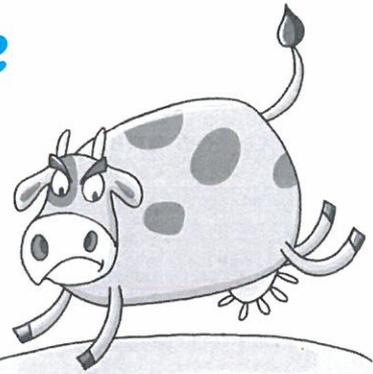
- Il papà cuce con l'ago.
 una casa.



Pause lunghe

1 In ogni riquadro sono scritte 2 frasi. Separale con il **punto fermo** (.) e inserisci le **lettere maiuscole**.

Dora e Tom tirano la coda alla mucca, l'animale si volta e i due scappano.

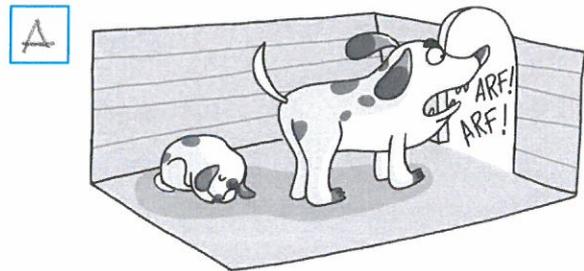
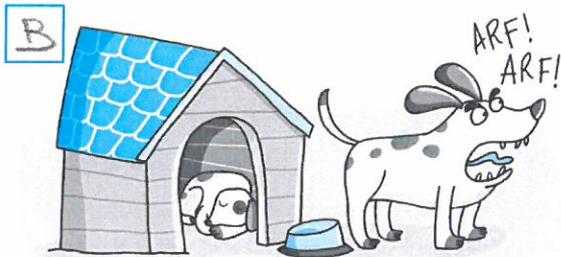


Il babbo e la mamma sono alla finestra, la mamma dice ai due bambini di smetterla.



2 Leggi e scrivi la lettera di ogni frase accanto al disegno corretto.

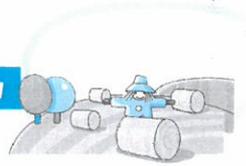
- A La cagna Kora abbaia nella cuccia. La sua cagnolina dorme.
- B La cagna Kora abbaia. Nella cuccia la sua cagnolina dorme.



3 Qual è il **segno di punteggiatura** corretto per concludere ogni frase? Colora la casella giusta.

- Dove sei andato questa mattina presto
- Ahi, le spine di quel cespuglio pungono
- Il contadino sparge il concime nel campo
- Obbedisci senza fiatare

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



Una breve pausa

1 Riscrivi le liste della spesa, separando ogni acquisto con la **virgola** (,).



Reparto frutta

- un chilo di patate
- un cestino di kiwi
- due chili di mele
- quattro pomodori



Nel reparto della frutta il papà
acquista un _____

e quattro pomodori.



Reparto pescheria

- due chili di vongole
- mezzo chilo di cozze
- quattro sogliole
- quattro merluzzi



Nel reparto pescheria la mamma
acquista _____

e _____



Reparto macelleria

- quattro salsicce
- mezzo chilo di fettine
- due etti di macinato
- quattro spiedini di pollo



Nel reparto macelleria il nonno
acquista _____

e _____

2 Metti la **virgola** tra le azioni e scrivi una **e** prima dell'ultima azione.

- Corinna osserva con attenzione, mette ogni prodotto nel carrello, rilegge la lista della spesa *e* conta gli acquisti.
- Il papà spinge il carrello lungo i corridoi del supermercato, si mette in fila alla cassa, posa i prodotti sul ripiano *e* riempie le borse.





Pronto, chi parla?

1 Collega con le frecce i personaggi che si stanno parlando al telefono.



2 Trascrivi le battute di ogni coppia di personaggi usando il **discorso diretto**. Scrivi anche i nomi che mancano.

• Corrado chiede: Ma chi parla?
ALORA risponde: Sono Maria, non mi riconosci?

• La nonna dice: Ricordati il concime per le piantine.
IL NONNO risponde: Si, l'ho comprato. Te lo porto stasera
GIORNA

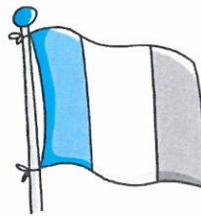
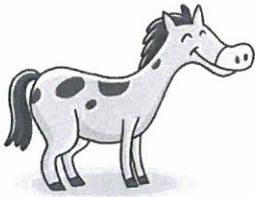
• La mamma spiega: Hanno chiamato i vicini per la
CENA di domenica
IL PAPÀ conferma: Bene, ci andremo
ALORA?

Chi li trova?



ALT
si GIOCA!

1 Scopri in ogni riga i predicati nascosti, poi trascrivili vicino al soggetto corretto. I predicati in tutto sono dieci.



A	B	H	B	A	L	L	A	N	O
E	F	S	V	E	N	T	O	L	A
R	O	T	O	L	A	M	N	O	P
Q	R	I	N	N	A	F	F	I	A
M	A	T	U	R	A	K	B	S	T
B	C	I	N	G	U	E	T	T	A
C	D	N	I	T	R	I	S	C	E
R	I	M	B	O	M	B	A	E	F
S	C	O	R	R	E	L	M	G	H
L	M	S	O	F	F	I	A	R	G

- Il grano maturo
- Il cavallo nutrito
- I ragazzi ballano
- Il ruscello scorre
- L'uccellino conquatta
- La bandiera scuola
- Il vento soffia
- La palla rotola
- Il tuono rimbomba
- Il contadino innaffia



Il piccolo bruco Maisazio

1 Leggi il racconto.

Di notte, su una foglia illuminata dalla luna, c'era un piccolo uovo. Una domenica mattina, quando si levò il sole, dall'uovo – Crac! – uscì un piccolo bruco affamato che si mise subito a mangiare.

Lunedì mangiò una mela, ma non riuscì a saziarsi.

Martedì mangiò due ciliegie, ma non riuscì a saziarsi.

Mercoledì mangiò tre prugne, ma non riuscì a saziarsi.

Giovedì mangiò quattro pesche, ma non riuscì a saziarsi.

Venerdì mangiò cinque albicocche, ma non riuscì a saziarsi.

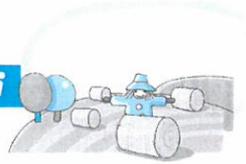
Sabato mangiò un gelato, un cetriolo, un pezzo di formaggio, una salsiccia, una fetta di pandolce e una di anguria.

Adesso era sazio ma aveva mal di pancia, allora si costruì un bozzolo e rimase là dentro per un po'.

Poi bucò il bozzolo e uscì: era diventato una meravigliosa farfalla.

E. Carle, *Il piccolo bruco Maisazio*, Mondadori





2 Rispondi con una X.

• Chi è il protagonista della storia?

Il sole. L'uovo. Il bruco.

• Quando inizia la sua storia?

Di notte. A mezzogiorno. Di mattina.

3 Riordina i fatti della storia numerandoli da 1 a 5.

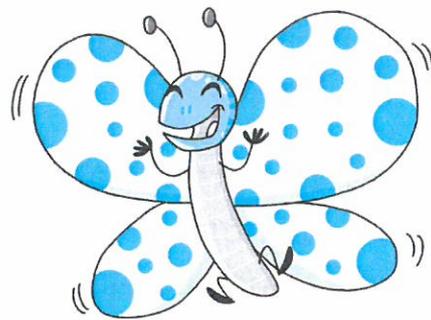
5 Il bruco diventa una farfalla.

1 Il bruco esce dall'uovo.

3 Il bruco si chiude in un bozzolo.

2 Il bruco mangia tanto.

4 Il bruco buca il bozzolo.



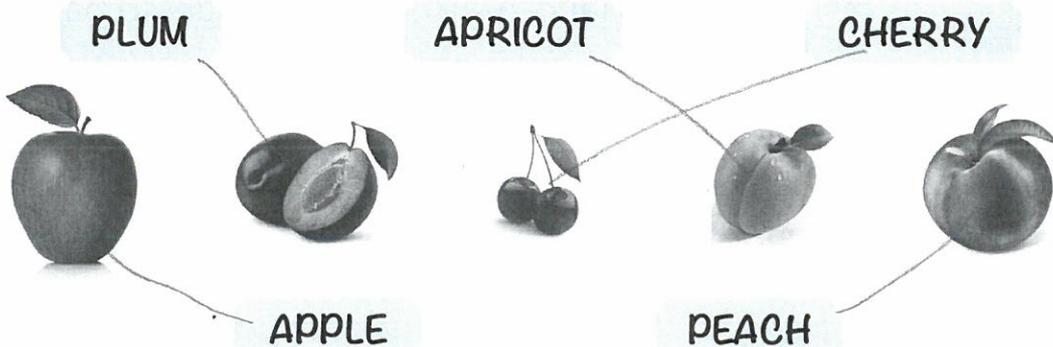
4 Scrivi accanto a ogni parola una di **significato simile (S)** e una di **significato contrario (C)**.

sazio → S pieno C affamato

meravigliosa → S bellissima C orribile

Inglese

FRUITS - Osserva i frutti preferiti dal bruco e collegali alla parola corrispondente.





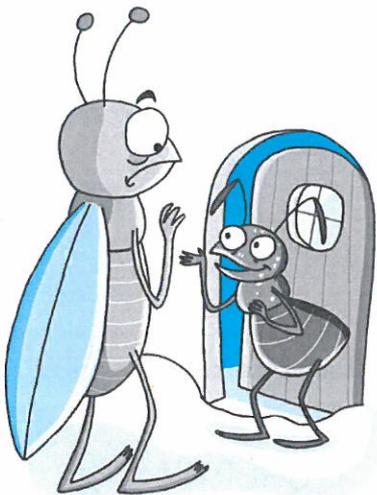
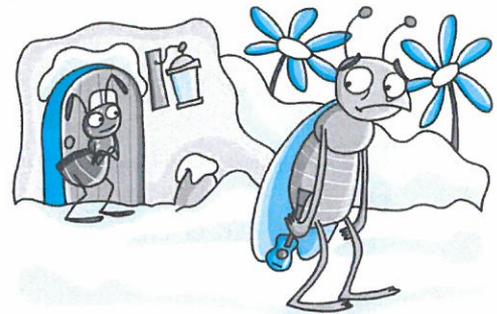
La cicala e la formica

- 1 Leggi le diverse parti della favola e riordina le sequenze numerandole da 1 a 4.



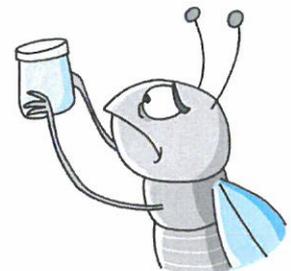
- 1 Durante l'estate la cicala si godeva il sole sulle foglie degli alberi e cantava. Le formiche, invece, ammassavano provviste nel loro formicaio.

- 4 La formica sbatté la porta, mentre la cicala si allontanava ad ali basse nella campagna coperta di neve.



- 3 Allora la cicala andò a bussare alla porta della formica sotto terra.
- Che cosa vuoi? – chiese la formica.
 - Ho freddo, ho fame... – balbettò la cicala.
 - Ah sì? – disse la formica – lo ho lavorato tutta l'estate, e tu che cosa hai fatto?
 - lo ho cantato!
 - Hai cantato? Ebbene, adesso balla!

- 2 Quando venne l'inverno gelido, la cicala incominciò ad avvertire i morsi della fame ma, ahimè, la sua dispensa era vuota.

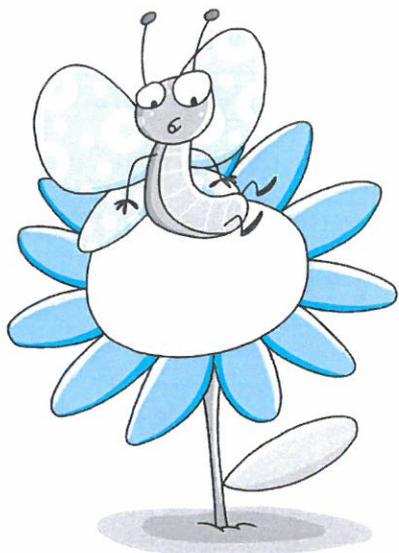


J. de La Fontaine, *Favole*



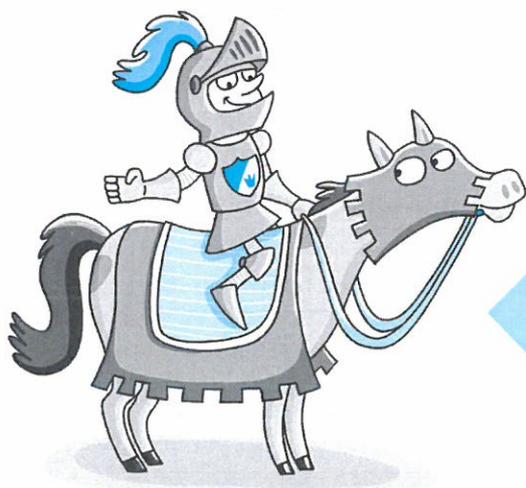
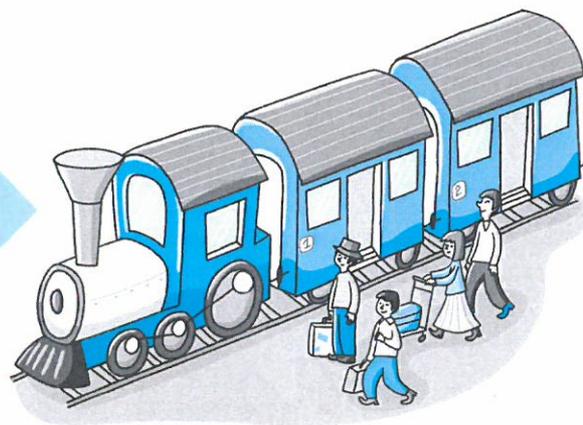
Che cosa manca?

- 1 Leggi con attenzione, completa i disegni e sottolinea con colori diversi le parole in rima.



Una farfalla un po' disperata
osserva il fiore su cui è posata.
Ma dov'è il nettare? Guarda anche tu:
c'è solo un buco e nulla più!
Vuoi aiutare la farfallina?
Completa il fiore con una pallina!

Il treno azzurro è alla stazione:
ecco che salgono tante persone.
Pronti a partire: si arriva stasera!
Ma manca il fumo della ciminiera.
Se non si parte più...
con il colore puoi farlo tu.



Qui un cavaliere ha bisogno di te:
è al servizio del suo re.
Ma un cavaliere senza la lancia
non s'è mai visto neppure in Francia...
Disegna tu, in mezzo alle dita,
semplicemente una matita.

AA.VV., Trova... robe, La Coccinella



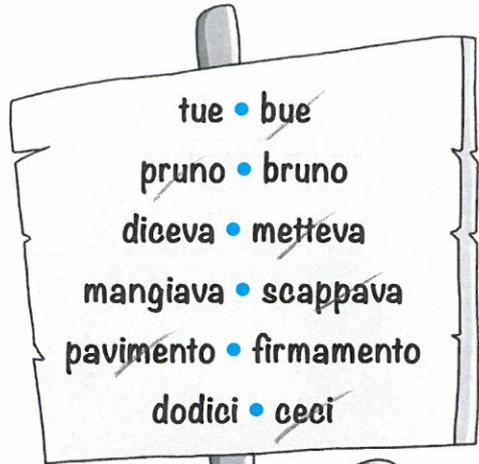
C'era una volta...

1 Completa la filastrocca con le rime mancanti. Sceglile fra quelle proposte a lato.

C'era una volta uno
che aveva una spina di pruno
e da quanto gli piaceva
se la levava e se la metteva.

C'erano una volta due
che tiravano la coda a un bue
e quando questo si voltava
uno fuggiva e l'altro scappava.

C'erano una volta dieci
che contavano un sacco di ceci
e arrivati ch'erano a cento
si addormentarono sul pavimento.



L. Gandini, D. Berton, 99 filastrocche, Editori Riuniti



2 Metti in rima il nome di due tuoi compagni, come nell'esempio.

La mia compagna Svetlana è sempre la prima a fare tana.



La mia compagna _____

Il mio compagno _____

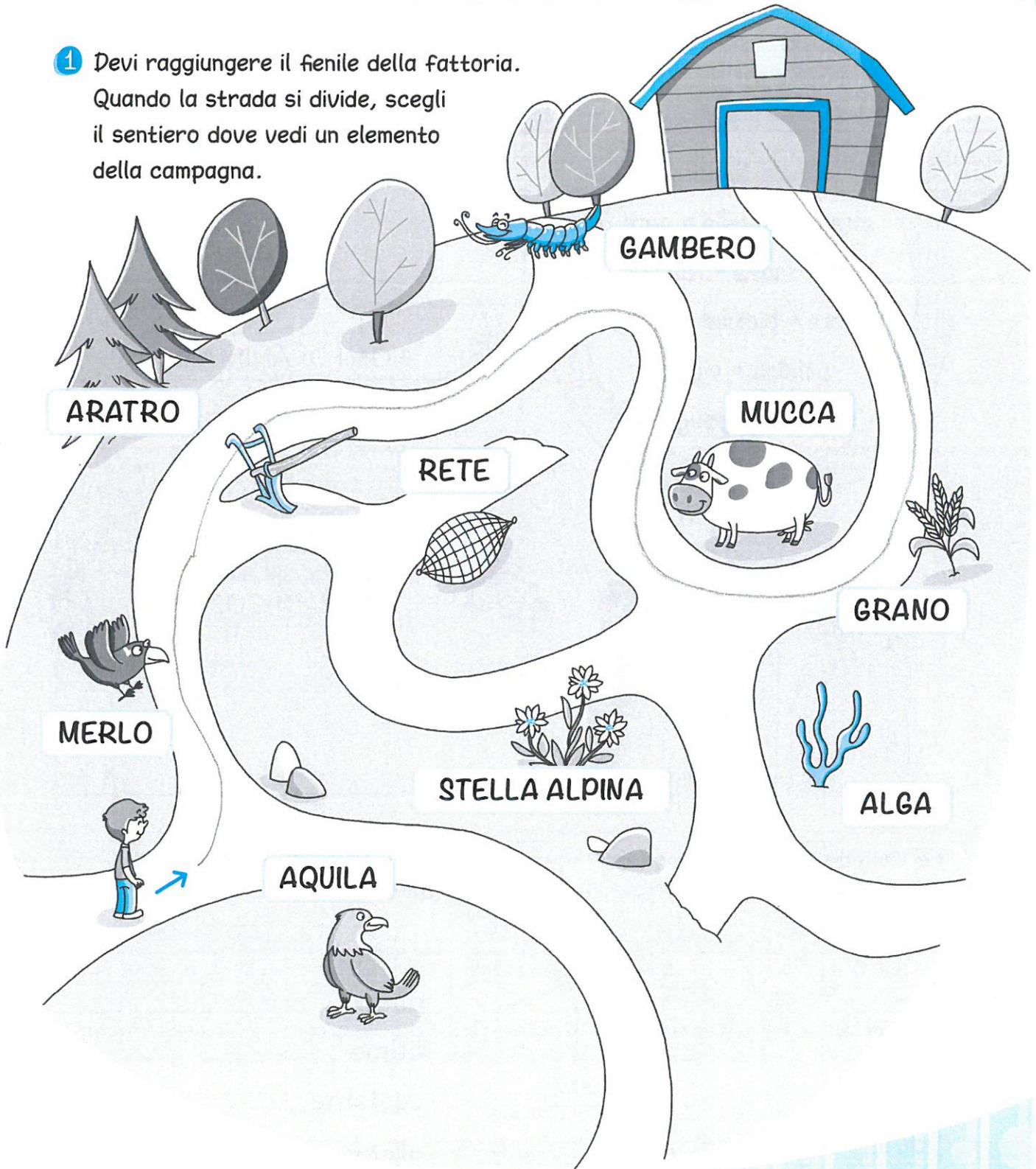


VERSO La cascina



ALT
si GIOCA!

- 1 Devi raggiungere il fenile della fattoria.
Quando la strada si divide, scegli
il sentiero dove vedi un elemento
della campagna.





Significato e...

1 Leggi i nomi e classificali nella tabella.

cane • figurine
 strade • sorella • gatti
 pilota • casa • rondine
 dottore • bicicletta • ape
 piscina • vigile
 fioraia • pappagallo

NOMI DI PERSONA

sorella pilota
 dottore vigile
 fioraia

NOMI DI ANIMALE

cane gatti
 rondine ape
 pappagallo

NOMI DI COSA

figurine strade
 casa bicicletta
 piscina

2 Collega ogni nome comune al nome proprio corretto.

signor	Lavapiù
cane	Napoli
città	Amedeo
detersivo	Rex

3 Ora scrivi un nome proprio per ogni nome comune.

paese _____
 gatto _____
 fiume _____
 cantante _____
 attore _____



... Forma del nome

1 Volgi al **femminile** i seguenti nomi maschili.

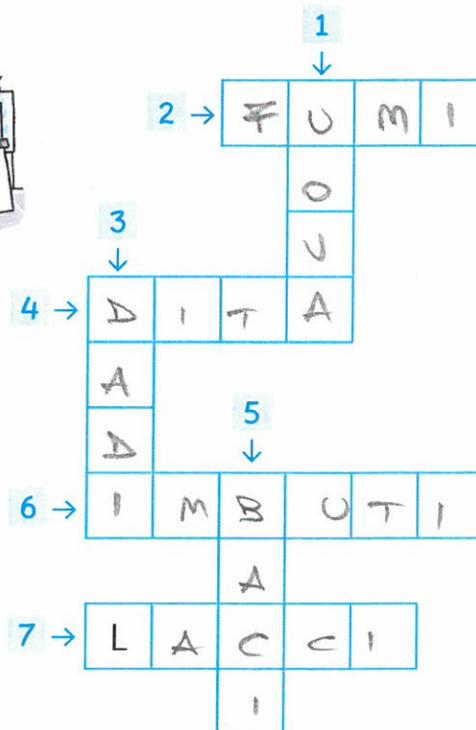
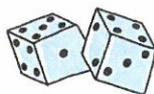
bambino bambina
 pittore pitttrice
 nonno nonna
 leone leonessa
 gatto gatta
 fioraio fioraia
 fratello sorella
 re regina

2 Volgi al **maschile** i seguenti nomi femminili.

vigilessa vigile
 attrice attore
 mamma papà
 zia zio
 orsa orso
 poetessa poeta
 gallina gallo
 direttrice direttore

3 Completa il cruciverba, poi volgi al **singolare** i nomi che hai scritto.

- 1 Le fanno le galline.
- 2 Escono dai comignoli.
- 3 Servono per vari giochi.
- 4 La mano ne ha cinque.
- 5 Si danno con la bocca.
- 6 Servono per travasare i liquidi.
- 7 Servono per legare.



1 UOVO
 2 FORO
 3 DADO
 4 DITO
 5 BACIO

6 IMBUTO
 7 LACCIO



Articoli nel traffico

1 Scrivi accanto a ogni articolo **D** se è **determinativo**, **I** se è **indeterminativo**.

È la macchina in città
 una gran comodità.
 Salto dentro alla vettura,
 parto in quarta e son sicura
 che tra un attimo,
 un momento
 io sarò all'appuntamento.



Ma che fa? Si è già fermata!
 Qui la strada è intasata.
 Le vetture imbottigliate
 strombettanti e arrabbiate
 sono ferme lì da un pezzo.

Mentre stanno lì imprecaando
 il ciclista fischiettando
 passa lesto e se ne va
 attraverso la città.



B. Fo Garambois, *L'omino della fantasia*, Giunti Marzocco

2 Completa la tabella con gli **articoli** richiesti.
Fai attenzione all'uso dell'apostrofo.

Articolo determinativo		Articolo indeterminativo	
<u>IL</u> vigile	<u>IL</u> parco	<u>UN</u> nonno	<u>UNA</u> curva
<u>I</u> ragazzi	<u>LA</u> strada	<u>UNO</u> scivolo	<u>UN</u> uomo
<u>L'</u> aiuola	<u>LO</u> zaino	<u>UNO</u> scoppio	<u>UNA</u> torta
<u>LE</u> pareti	<u>GLI</u> animali	<u>UN'</u> automobile	<u>UNO</u> spazzino



Soltanto aggettivi

1 Cancelli le parole che non sono **aggettivi qualificativi**.

alto

abete

verde

crescere

veloce

correre

lenta

motore

stella

freddo

giallo

splendente

dolce

crema

tramonto

leccare

2 Completa le frasi inserendo l'**aggettivo** corretto dall'elenco.

- La strada è asfaltata.
- Il cancello è arrugginito.
- La notte è buia.
- Il parco è affollato.
- Il gelataio è gentile.
- La torta è gustosa.

arrugginito
buia
gentile
asfaltata
affollato
gustosa



Le azioni di Paola e Pino

1 Leggi la filastrocca, sottolinea le **azioni** di Paola, di Pino e dei due insieme.
Poi ricopiale sui puntini.



Paola ride a più non posso,
mentre dà un calcio a un sasso.
Paola guarda gli uccellini,
non vede rondini e rondinini.



Pino urla a perdifiato
mentre corre in mezzo al prato.
Pino incontra tanti amici,
a piedi, in auto, con le bici.

Azioni di Paola

ride, dà, guarda, vede

Azioni di Pino

urla, corre, incontra



Paola e Pino parlano un poco,
poi sorridono e fanno un bel gioco.
Paola e Pino mangiano cioccolato,
pop corn e zucchero filato.
Paola e Pino passano qua e là
per le vie della città.

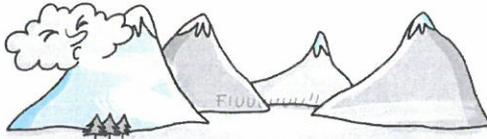
Azioni di Paola e di Pino

parlano, sorridono, fanno,
mangiano, passano



Ieri, oggi, domani

- 1 Leggi e sottolinea le azioni del vento: in rosso quelle al **tempo presente**; in verde quelle al **tempo passato**; in azzurro quelle al **tempo futuro**.



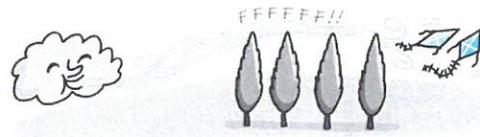
Il vento di agosto scendeva dai monti, soffiava forte e fischia lungo le valli.



Il vento scuoteva con violenza le chiome degli alberi carichi di frutta.



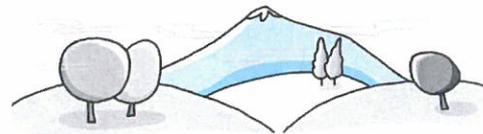
Il vento sibila e passa nelle fessure delle porte e delle finestre.



Il vento sussurra fra le cime dei cipressi e porta in alto gli aquiloni dei bimbi.



Il vento solleverà onde minacciose e provocerà tempesta in mare.



Il vento si calmerà e si trasformerà in una brezza leggera.

- 2 Cambia il **tempo** dei verbi e completa la tabella.

Passato	Presente	Futuro
<i>Io mangiavo</i>	Io mangio	<i>Io mangerò</i>
<i>Mara correva</i>	Mara corre	<i>Mara correrà</i>
<i>Tu giocavi</i>	Tu giochi	<i>Tu giocherai</i>
<i>C.e S. ridevano</i>	Carlo e Sara ridono	<i>C.e S. rideranno</i>



Avere voglia di giocare

1 Completa con **ho, hai, ha, abbiamo, avete, hanno**.



2 Cancella la forma sbagliata.

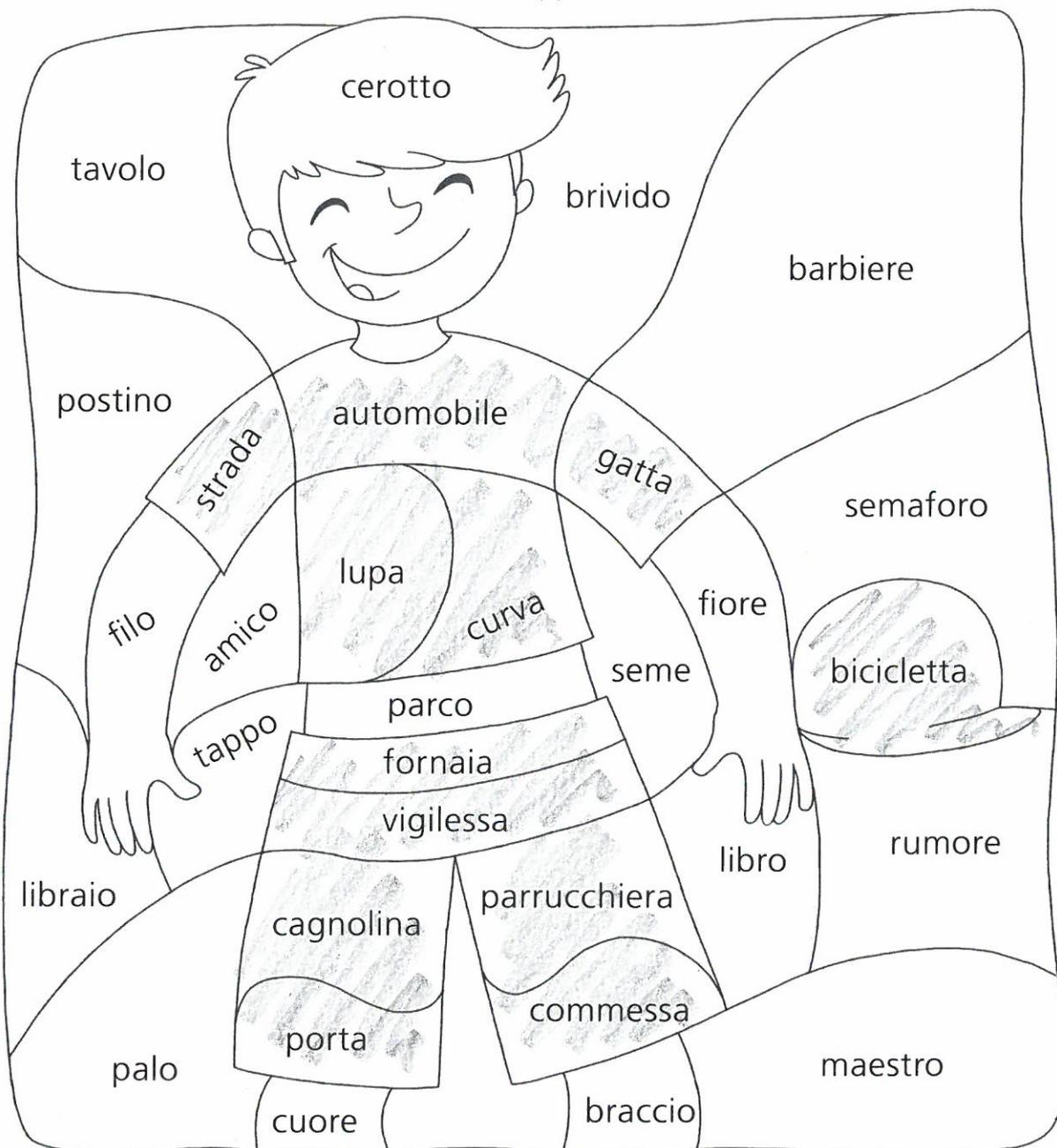
- Oggi preferisci giocare o guardare la televisione?
- Livio ha fotografato una lucertola.
- L'anno L'hanno prossimo andrò a Parigi.
- Hai portato fuori il cane?
- Ho chiesto allo zio di accompagnarmi al parco.
- Irene è già tornata a casa.
- I giocatori anno hanno festeggiato con i tifosi.

Che cosa sono?



ALT
si GIOCA!

- 1 Colora solo gli spazi con i **nomi femminili**.
Poi scrivi il nome dei tre indumenti che appaiono.



maglietta

paesoboncini

berretto



Il semaforo ribelle

1 Leggi il racconto.

Un semaforo sistemato a un incrocio al centro della città un giorno si stancò di passare dal verde al giallo, al rosso e così via.

“Esistono tanti bei colori” si disse. “Perché non dovrei usarli?”

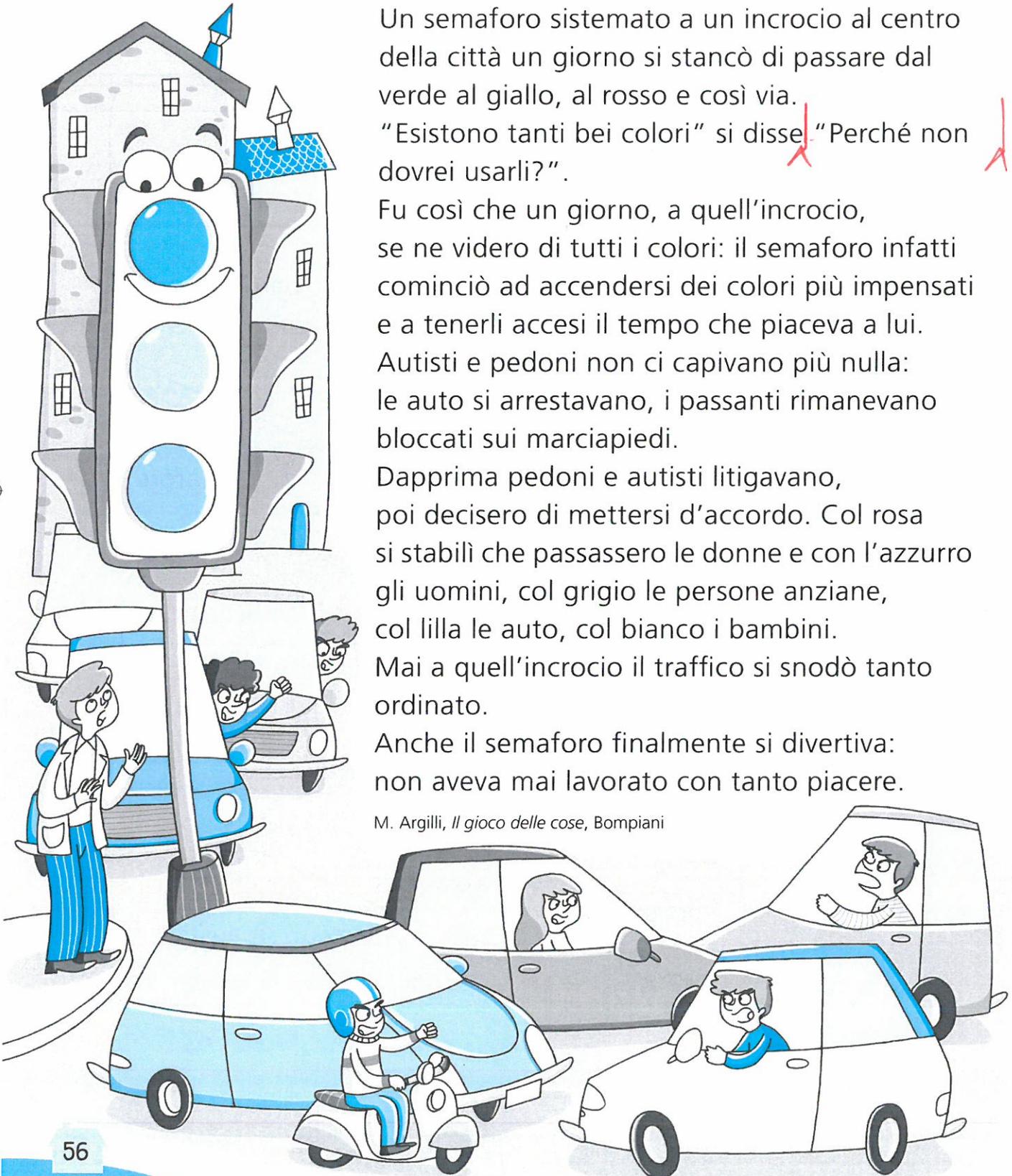
Fu così che un giorno, a quell'incrocio, se ne videro di tutti i colori: il semaforo infatti cominciò ad accendersi dei colori più impensati e a tenerli accesi il tempo che piaceva a lui. Autisti e pedoni non ci capivano più nulla: le auto si arrestavano, i passanti rimanevano bloccati sui marciapiedi.

Dapprima pedoni e autisti litigavano, poi decisero di mettersi d'accordo. Col rosa si stabilì che passassero le donne e con l'azzurro gli uomini, col grigio le persone anziane, col lilla le auto, col bianco i bambini.

Mai a quell'incrocio il traffico si snodò tanto ordinato.

Anche il semaforo finalmente si divertiva: non aveva mai lavorato con tanto piacere.

M. Argilli, *Il gioco delle cose*, Bompiani



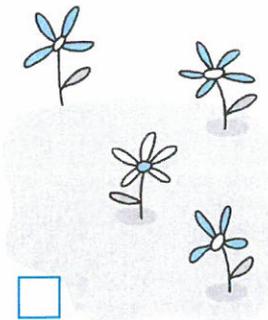


2 Riordina i fatti della storia numerandoli da 1 a 4.

- 3 Pedoni e autisti litigavano.
- 1 Un semaforo era stufo di usare sempre gli stessi colori.
- 4 Tutti si misero d'accordo e il traffico si snodò ordinato.
- 2 Il semaforo cambiò i suoi colori e nessuno ci capiva più niente.

3 Indica con una X la risposta corretta.

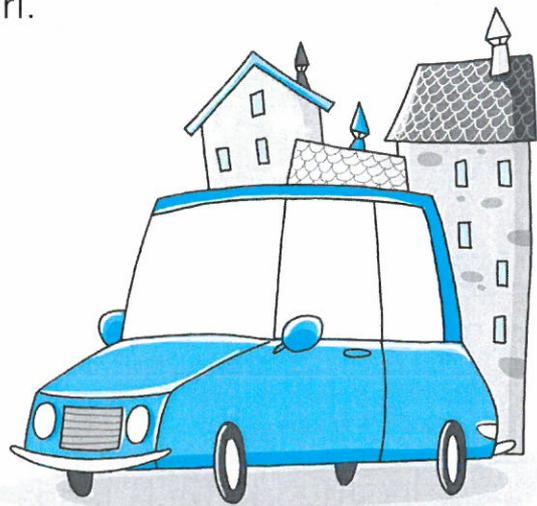
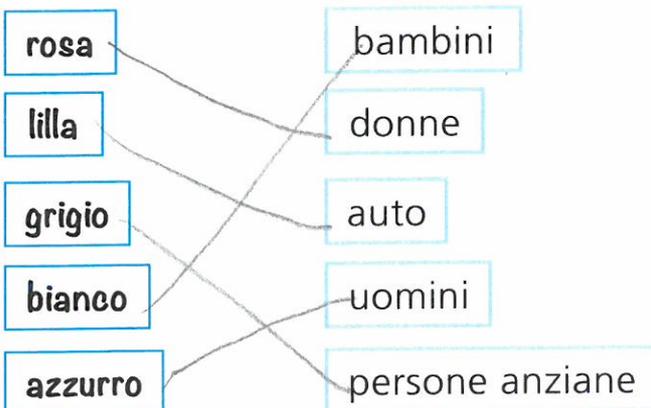
- In quale ambiente si svolge la storia?



- Che cosa significa l'espressione "se ne videro di tutti i colori"?

- Si videro le cose più strane.
- Il semaforo cambiò i suoi colori.
- Il semaforo mantenne i suoi colori.

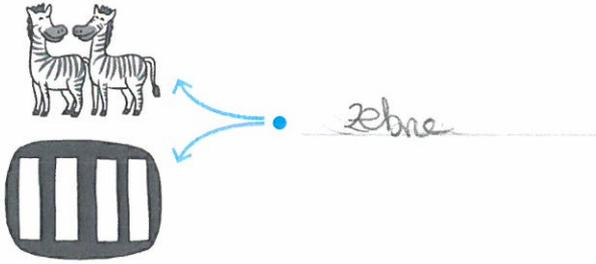
4 Collega ogni colore dello strano semaforo a chi poteva passare.



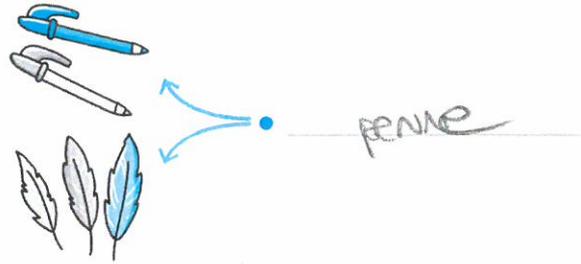


Significato diverso

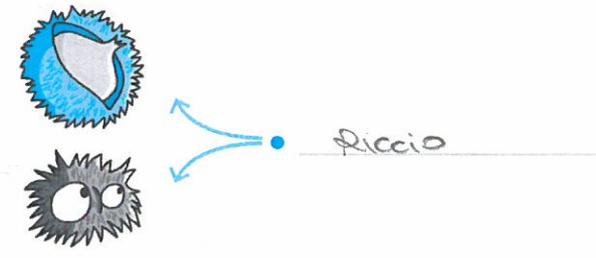
1) Scrivi la parola che corrisponde a ogni coppia di figure.



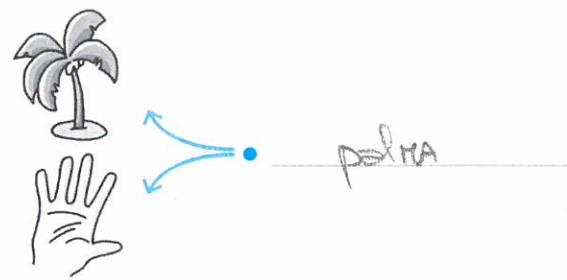
zebra



penne



riccio



palm

2) Ogni parola ha due significati: disegna in base alle indicazioni.

GRU		VENTI	
animale	macchina	numero	movimenti dell'aria

3) Completa ogni coppia di frasi con la stessa parola, poi scrivila nel riquadro.

- Davanti alla cassa c'è la coda
- Il gatto muove la lunga coda

- Nicola ha segnato una rete
- Il pescatore ha tirato su la rete

TRATEGGIO



La fuga della zebra

1 Leggi il racconto.

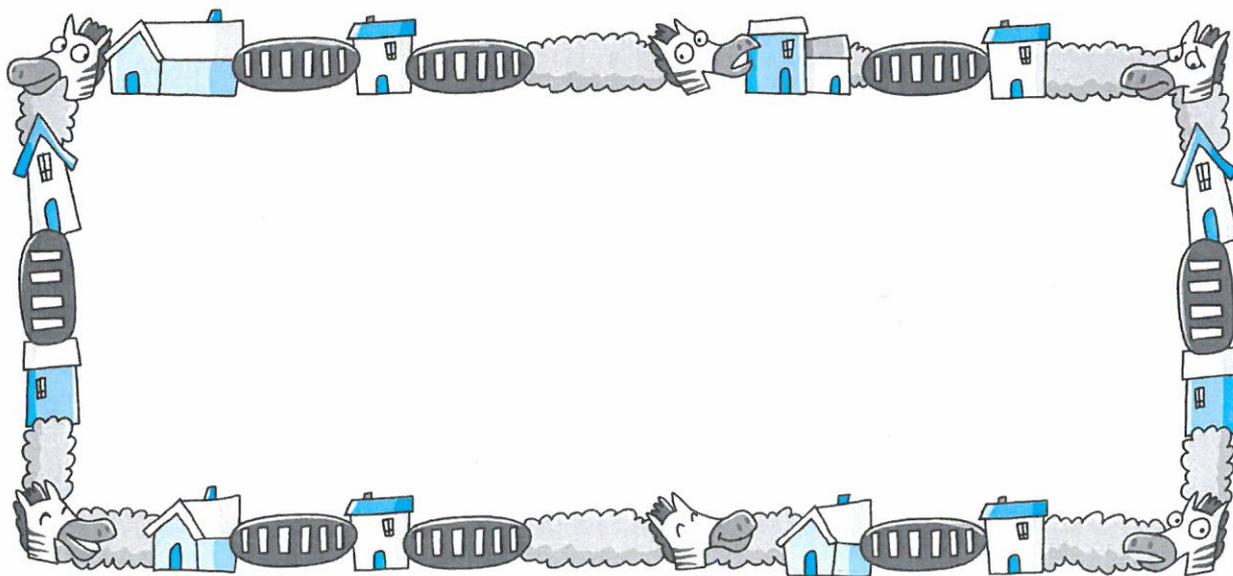
In mezzo al viale della città era dipinta una zebra a strisce bianche e nere: serviva per il passaggio dei pedoni.

Un giorno la zebra decide di cambiar vita. È stanca di avere sempre tanti piedi addosso. Allora si solleva sulle quattro zampe e fugge. Attraversa il viale ed entra nel parco della città dove cammina tra l'erba e gironzola un po'. Ben presto scende la sera e la zebra non sa dove rifugiarsi.

E. Fortis de Hieronymis, *Gira gira la giraffa*, Giunti Marzocco



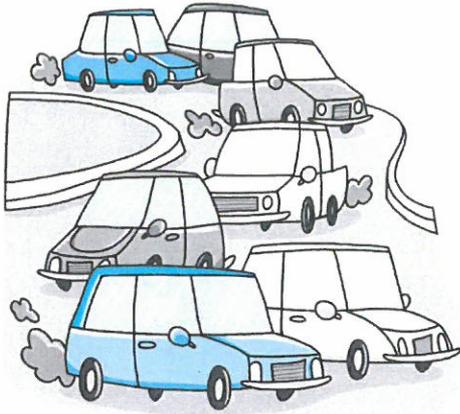
2 Scrivi tu il finale della storia, poi disegnalò.





L'automobile volante

1 Da questo racconto di fantasia sono sparite alcune parole. Osserva i disegni e completa.



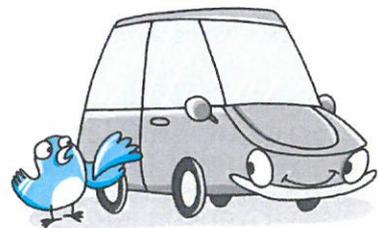
Un'automobilina corre per le vie della città e sbuffa.

Non ne può più del traffico: deve fermarsi, poi ripartire, poi partire di nuovo.

A un tratto le si avvicina un piccolo

uccellino.

Si stacca le ali e le chiede se le vuole



L'automobile accetta e si mette addosso

le ali dell'uccellino.

Ora l'automobilina va.

Si sente libera, perché voli sopra

le auto.

VALUTIAMO LE COMPETENZE

Parte A - Comprensione

Prima di leggere la storia della pagina seguente, leggi solo il titolo e indica con una X le risposte che ritieni corrette.

1. Che cosa ti viene subito da pensare quando leggi "Tommaso al rovescio"?

Penso a un personaggio

- A. che cammina velocemente.
- B. che fa sempre il contrario di ciò che fanno gli altri.
- C. che indossa abiti colorati.
- D. che si arrabbia facilmente.

2. Che genere di personaggio immagini sia Tommaso?

- A. Strampalato.
- B. Noioso.
- C. Saggio.
- D. Antipatico.

3. Leggendo il titolo che cosa ti aspetti che ci sia nel racconto?

Rispondi mettendo una X per ogni riga della tabella.

Mi aspetto che nel racconto ci sia...	Sì	No
A. qualcuno che si mette in viaggio.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B. qualcuno che esplora un'isola.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
C. qualcuno che parte da una città.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
D. qualcuno che non vuole andare in città.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
E. qualcuno che fa ridere.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. qualcuno che prende un aereo.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
G. qualcuno che sta passeggiando per le vie della città.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Leggi il racconto.

A R (È tipo NOTTE + COGNOME)

Tommaso al rovescio va in città

1 Tommaso Al Rovescio era un tipo piuttosto particolare. Se
2 usciva indossando un caldo maglione, potete stare sicuri che ✗
3 il maglione era indossato al rovescio! Se portava il cappello,
4 il cappello aveva certamente l'apertura rivolta verso l'alto.
5 Abbottonava le camicie sulla schiena e teneva l'ombrello
6 aperto con la punta in giù, incurante della pioggia che lo
7 bagnava da strizzarlo. La sua casa era anch'essa una casa
8 al rovescio. La porta d'ingresso aveva il su in giù; infatti, la
9 maniglia si trovava in basso e bisognava curvarsi per farne
10 uso. I davanzali si trovavano in alto e accoglievano vasi in
11 cui le radici erano al posto dei fiori. All'interno della casa
12 era la stessa cosa. Ad esempio, le lancette dell'orologio
13 giravano al contrario rispetto a tutti gli altri orologi del
14 mondo. Tommaso Al Rovescio leggeva – ovviamente! – i
15 libri al contrario. Non solo li capovolgeva, ma cominciava
16 la lettura dall'ultima pagina. Se scriveva una lettera iniziava
17 dai saluti, e dai saluti a modo suo: "Tommaso da saluto
18 carissimo un". Un giorno decise di fare un viaggio. Prese il
19 treno e andò a Milano. Da tanto tempo desiderava visitare
20 una grande città. Tutto andò bene fino al momento in cui,
21 anziché scendere dalla parte del marciapiede, balzò giù dal
22 vagone dalla parte opposta, finendo con il sedere su un
23 binario morto della stazione. Quando giunse in albergo,
24 oltre a presentarsi al direttore con il solito cappello al
25 rovescio, il nostro strampalato amico chiese con assoluta
26 naturalezza: – Notte una per camera una avere potrei favore
27 per? Il direttore si grattò la testa e pensò: "Questo è matto,
28 speriamo bene!" e gli diede la chiave della camera 101.
29 Tommaso, stanco per il viaggio, si addormentò quasi subito.
30 Il giorno seguente iniziò la visita alla città. Dapprima fece



31 arrabbiare un taxista ^{ss (meglio)} convinto che quel ridicolo cliente si
 32 prendesse gioco di lui parlando al contrario. A bordo del
 33 taxi, non si sa come, Tommaso arrivò comunque in una
 34 grande piazza dove c'era un imponente castello. Il nostro
 35 amico non lo vide proprio ma notò una vetrina in cui erano
 36 esposte calze da uomo. Entrò nel negozio e, pensando che a
 37 Milano si parlasse un'altra lingua rispetto al paese dove era
 38 nato e cresciuto, si limitò a indicare al commesso un paio
 39 di calzettine rosse. Il giovanotto sorrise, infilò le calze in un
 40 sacchetto, batté lo scontrino sulla tastiera della cassa e... si
 41 fermò incredulo davanti a ciò che stava vedendo. Tommaso
 42 aveva infilato le mani nei calzini rossi come fossero guanti!
 43 Il peggio, però, doveva ancora venire. Proprio di fronte
 44 al negozio di calze c'era l'ingresso di una stazione della
 45 metropolitana. Tommaso scese le scale, acquistò il biglietto
 46 e s'incamminò verso la banchina dei treni. Vide allora
 47 due scale mobili, una saliva ^{l,} l'altra scendeva. Nello stesso
 48 momento, udì lo sferragliare delle ruote sui binari. Temendo
 49 di non arrivare ^{lim} a tempo, cominciò a correre verso la scala
 50 mobile... verso quella sbagliata, però! A quell'ora le stazioni
 51 della metropolitana di Milano sono sempre affollatissime.
 52 Tommaso si lanciò come un proiettile verso la corrente
 53 umana che, risalendo verso l'uscita, gli veniva incontro. In un
 54 attimo, come tanti birilli colpiti da una pesante palla, uomini
 55 e donne dall'aria indaffarata vennero scaraventati all'indietro
 56 verso il fondo della scala, fino a formare una specie di
 57 montagnola di gambe e braccia e valigette e zaini. Il giorno
 58 successivo i giornali riportarono la notizia. C'era anche la
 59 foto di un tizio dall'aria stupita, con il cappello al contrario
 60 e un paio di strani guanti, accanto a due poliziotti che lo
 61 stavano accompagnando verso l'uscita della metropolitana.
 62 Questa volta era l'uscita giusta.

R. Hangreaves, *Monsieur A L'Envers*, Hachette

Trad. da ^{l'è l'} *Jounesse*

1. Il protagonista di questo racconto è Tommaso Al Rovescio. Quali sono gli altri personaggi? Indicali nella tabella mettendo una X sul giusto.

I personaggi del racconto sono	Sì	No
A. una casa al rovescio.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
B. un <u>taxista</u> . <i>ss</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. un libro al contrario.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
D. un commesso.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E. la folla nella stazione della metropolitana.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. un direttore d'albergo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G. due poliziotti.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Di quale materiale era fatto un "caldo maglione"? *può essere*

- A. Di lana.
 B. Di seta.
 C. Di cotone.
 D. Di pizzo.

(Riga 2)

3. Tra i cappelli disegnati qua sotto, indica quello che nel racconto stava sulla testa di Tommaso (righe 4 e 5).

X



A.



B.



C.



D.

3 4



2

4. Quale frase sostituisce correttamente quella scritta da Tommaso (riga 18)?

righe 17 e 18

- A. Un carissimo Tommaso saluto da.
 B. Un carissimo saluto da Tommaso.
 C. Carissimo da un saluto Tommaso.
 D. Un Tommaso da carissimo saluto.

5. Che cos'è un "binario morto" (riga 23)?

- A. Un binario non funzionante. *di norma*
 B. Un finto binario, su cui non passano treni. *sono mai passati*
 C. Un binario di servizio, su cui vengono parcheggiati i treni.
 D. Un binario molto vecchio.

6. Che segno di punteggiatura è quello cerchiato nella frase "Questo è matto, speriamo bene!"?

- A. Punto interrogativo.
 B. Punto esclamativo.
 C. Punto fermo.
 D. Virgola.

7. Secondo quanto si dice nel testo (righe 28 e 29), il direttore assegnò la camera 101 a Tommaso perché

- A. era tranquilla. *è caldo.*
 B. era spaziosa. *gli deve dare una camera.*
 C. era l'unica ancora libera. *ho il solletico.*
 D. il numero non cambia se letto al contrario.

SI GRATTIA LA TESTA
penso che Tommaso sia matto.
penso che Tommaso sia matto.

8. Indica la parola che NON sta bene con le altre.

A. IL I LA GLI DALLA LE LO

B. INCANTEVOLE TRAMONTO FIUME PINETA
 FIORE PAESAGGIO PONTE MONTAGNA

C. PASSEGGIARE GALOPPARE OSSERVARE
 CORRERE NUOTARE ANNUSARE
VELOCEMENTE ATTRAVERSARE ~~ANDARE~~ (x riempire)

9. Per ogni parola-nome scritta nella prima colonna, trova l'articolo corrispondente. Guarda bene l'esempio.

Parola-nome	Parola-articolo
Esempio: pantaloni	<input checked="" type="checkbox"/> i <input type="checkbox"/> il <input type="checkbox"/> gli
A. mano	<input type="checkbox"/> le <input type="checkbox"/> l' <input checked="" type="checkbox"/> la
B. pneumatico	<input type="checkbox"/> il <input checked="" type="checkbox"/> lo <input type="checkbox"/> i
C. amaca	<input type="checkbox"/> la <input checked="" type="checkbox"/> l' <input type="checkbox"/> le
D. gnocco	<input type="checkbox"/> il <input type="checkbox"/> la <input checked="" type="checkbox"/> lo
E. stivali	<input checked="" type="checkbox"/> gli <input type="checkbox"/> i <input type="checkbox"/> il

10. Quante parole di genere femminile ci sono nella frase:
 Ada inaffia la piantina di begonia sul davanzale della finestra.

- A. Quattro. C. Due.
 B. Sei. D. Cinque.

Autovalutazione

Sei soddisfatto del tuo lavoro?



Regole Mappe

ORTOGRAFIA



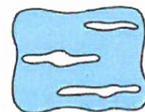
C e G

- Hanno **suono duro** davanti a A, O, U, H e consonante:
casa, arco, cuccia, crema, chiodo, classe, gallo, gola, streghe, gufo, cinghiali, grillo. 
- Hanno **suono dolce** davanti a E, I:
istrice, cipolla, gelato, girasole. 

CE - GE

Queste sillabe di solito si scrivono senza la I.
Ci sono, però, delle eccezioni:

- cielo, cieco, sufficiente, specie, superficie, crociera, pasticciere, società vogliono **CIE**;
- igiene, igienico, raggiera, formaggiera vogliono **GIE**.



GN

GNA, GNE, GNO, GNU si scrivono senza la I:

cicogna  agnello  ragno 

Fanno eccezione la parola compagnia e alcune voci verbali: sogniamo, disegniamo...

NI

niente
geranio
criniera
Daniela
ragioniere

GLI

È un unico suono, generalmente **dolce**:

tovaglia  conchiglia 

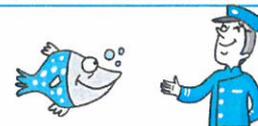
In rari casi ha un suono **duro**: glicine.

LI

giocoliere
olio
ciliegia
Italia

SCE

Non vuole la **I**: **pesce**.
Fanno eccezione le parole **scienza, coscienza**
e loro derivati: **scie, usciere, scienziato**.



CU

È sempre seguita da una **consonante**: **cubo, cuscino**.
Ci sono però alcune parole che si scrivono con
la **C** anche se dopo la **U** c'è una **vocale**: **cuoio, scuola,**
cuoco, cuore, innocuo, taccuino, cuocere, scuotere.



QU

È sempre seguita da
una **vocale**:

quadro **aquila**
questo **liquore**

CQU

Si scrivono con **CQU** le parole che
appartengono alla famiglia di **ACQUA**:
acquazzone, acquolina,
subacqueo, acquerelli.



MB - MP

Davanti a **B** e **P** ci vuole sempre la **M**: **tamburo, pompa**.



DIVISIONE IN SILLABE

- Le **lettere doppie** si separano e anche **CQ**:
pal-la, ges-set-to, ac-qua, ac-qua-rio.
- I gruppi **MB** e **MP** si separano: bom-ba, cam-po.
- **N, R, L** si separano dalla consonante che viene dopo:
an-co-ra, par-co, pol-tro-na.
- La **S** è sempre unita alla consonante che la segue:
fe-sta, co-sto, pa-sta, ve-sti-to.
- Le **altre consonanti** non si separano mai: li-bro, ca-pra,
fred-do, ti-gre, fi-glio, pi-gne, ca-tra-me, scheg-gia.



ACCENTO

- Si segna sulla vocale finale di una parola quando il suo suono è più forte.
Ricordati di scriverlo, altrimenti la parola cambia significato: ballò-ballo, farò-faro.



APOSTROFO

- **LO, LA, UNA** si apostrofano davanti alle parole che iniziano per vocale: ~~lo~~' orso, ~~la~~' ape, ~~una~~' elica.
- **UN POCO** si tronca e si apostrofa: – Vorrei un ~~po~~co' di pane.
- Si apostrofano **C'È, C'ERA, C'ERANO**:
– Sul tavolo *c'è* un vaso. – In strada *c'era* un vigile.
– ~~Nel~~ prato *c'erano* i bimbi.



PUNTEGGIATURA

- Il **PUNTO FERMO** (.) indica una pausa lunga e si mette alla fine di una frase: *Tutti dormono.*
- Il **PUNTO INTERROGATIVO** (?) conclude una domanda:
A che ora devo venire da te?
- Il **PUNTO ESCLAMATIVO** (!) esprime gioia, dolore, meraviglia...: *Evviva, la mia squadra ha vinto!*
Dopo il punto fermo, il punto interrogativo e il punto esclamativo devi mettere la **lettera maiuscola**.
- La **VIRGOLA** (,) indica una pausa breve e si usa per separare frasi e parole: *La mamma compra: il pane, il prosciutto, la frutta e il dolce.*
- I **DUE PUNTI** (:) e le **VIRGOLETTE** (“ ”) o la **LINEETTA** (–) si usano nel **DISCORSO DIRETTO**.

Sul

oppure Nel prato c'erano i bimbi.

LA FRASE

È un insieme di parole che vanno d'accordo tra loro e comunicano un significato.



Il gallo canta all'alba.
(FRASE)



Il gallo nuota all'alba.
(NON FRASE)

SOGGETTO

Indica ciò di cui si parla.

Il pesce nuota.

PREDICATO

Spiega che cosa si dice del soggetto.

Il pesce *nuota*.



FRASE MINIMA

È la frase più breve dotata di un significato.

ESPANSIONI

Arricchiscono la frase minima e rispondono a varie domande.

**DI CHI
SI PARLA?**

Luca

**CHE COSA
SI DICE DI LUI?**

gioca

DOVE?

sul tappeto

CON CHE COSA?

con le costruzioni.

NOMI

possono essere

COMUNI
– di persona: *zia*
– di animale: *cane*
– di cosa: *città*

PROPRI
– di persona: *Carla*
– di animale: *Bobi*
– di cosa: *Roma*

Si scrivono con la lettera
maiuscola.

DI
GENERE
– maschile: *nonno*
– femminile: *nonna*

DI
NUMERO
– singolare: *albero*
– plurale: *alberi*

ARTICOLI

Precedono i nomi e possono essere:

DETERMINATIVI
il • lo • la • i • gli • le
se indicano persone,
animali o cose ben precisi.

INDETERMINATIVI
un • uno • una
se indicano persone, animali
o cose in modo non preciso.

AGGETTIVI QUALIFICATIVI

Accompagnano il nome e indicano una **qualità** (com'è?):

DI UNA PERSONA
arrabbiata

DI UN ANIMALE
aggressivo

DI UNA COSA
profumata

c.v.

c.v.

c.v.

VERBI

Indicano un'azione (*che cosa fa?*) che può avvenire:

NEL PRESENTE
(ora)
Leo studia.

NEL PASSATO
(ieri)
Leo ha studiato.

NEL FUTURO
(domani)
Leo studierà.

VERBO AVERE

Significa:

POSSEDERE **SENTIRE, PROVARE**
Io ho una palla. Tu hai fame.
e, quando è insieme a un altro verbo,
AVERE FATTO QUALCOSA
Isa ha letto.

In questi casi HO, HAI, HA, HANNO si scrivono con l'H.

VERBO ESSERE

Spiega *che cos'è, com'è, dov'è* una persona, un animale o una cosa.

Che cos'è? *Questo uccello è un pappagallo.*

Com'è? *Questo uccello è ^{parlante/chiacchierone?} ciarliero.*

Dov'è? *Questo uccello è in gabbia.*



QUADERNO DI VIAGGIO

VACANZE



Regole e mappe semplificate

Competenze - INVALSI

Scienze

Inglese

Giochi e logica



RAFFAELLO
SCUOLA

MATEMATICA

AL MARE



Numeri

- 4 Giochi sulla sabbia
- 5 Giochi in acqua
- 6 Occhio ai numeri!
- 7 Negli ombrelloni

Misura

- 8 Misura le bandierine

Numeri

- 9 Numeri tra le onde
- 10 Gioca con l'abaco

Spazio e figure

- 11 Come in uno specchio

Numeri

- 12 Pari e dispari
-  *Odd and even numbers*

Dati e previsioni

- 13 Previsioni al mare

Problemi

- 14 I problemi di Peter Pan

Scienze

- 16 Acqua che si trasforma
- 17 **ALT SI GIOCA!** La perla preziosa

IN MONTAGNA



Numeri

- 18 Addizioni in funivia
- 19 Sottrazioni sui monti
- 20 Operazioni d'artificio

Misura

- 21 Misure nella valle

Numeri

- 22 Fior di calcoli

Spazio e figure

- 23 Costruzioni con le forme

Numeri

- 24 In colonna nel bosco

Problemi

- 25 Problemi all'aria aperta

Numeri

- 26 Con il cambio fra le nuvole
- 27 Con il cambio nel prato

Problemi

- 28 Problemi in salita

Relazioni

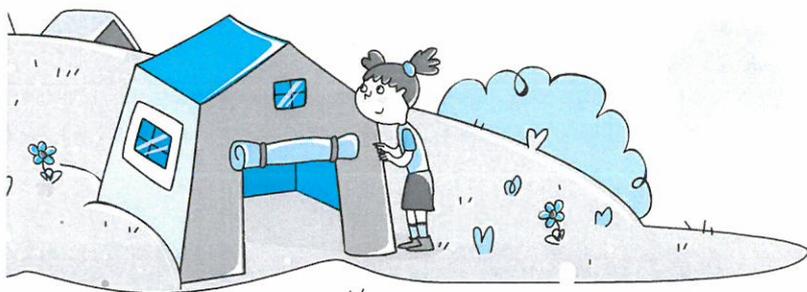
- 29 Giochi per tutti i gusti

Problemi

- 30 I problemi di Milo

Scienze

- 32 La riproduzione degli animali
-  *What is it?*
- 33 **ALT SI GIOCA!** Che animale è?



Regole
Mappe **68**



DIDATTICA
INCLUSIVA

Indica la pagina
di un utile ripasso
semplificato.

IN CAMPAGNA



Numeri

- 34 Operazioni con i frutti
- 35 Moltiplicazioni nel prato
- 36 Schieramenti e incroci

Misura

- 37 Tic tac

Numeri

- 38 In colonna tra i cespugli
- 39 Tabelline nell'aia

Dati e previsioni

- 40 Indagini in campagna

Numeri

- 41 Si cambia!

Problemi

- 42 Problemi in campagna

Spazio e figure

- 43 Scie nel cielo

Problemi

- 44 Problemi da uccellini

Scienze

- 46 Quanti animali!
- 47 **ALT SI GIOCA!** Linee chiuse



IN CITTÀ



Numeri

- 48 Distribuisci
- 49 Raggruppare
- 50 Divisioni esatte
- 51 Stavolta c'è il resto

Spazio e figure

- 52 La casa di Claudia

Numeri

- 53 Che mistero!

The one hundred

- 54 Due, tre, quattro parti

Problemi

- 55 Non c'è problema

Misura

- 56 Una spesa dopo l'altra

Numeri

- 57 Operazioni inverse
- 58 Moltiplicazione o divisione?

Dati e previsioni

- 59 I veicoli per la strada

Problemi

- 60 Una giraffa in città

Scienze

- 62 Le piante in città
- 63 **ALT SI GIOCA!** Cruciverba in città

Valutiamo le competenze

Prove Modello Invalsi ✓

pagg. 64-66

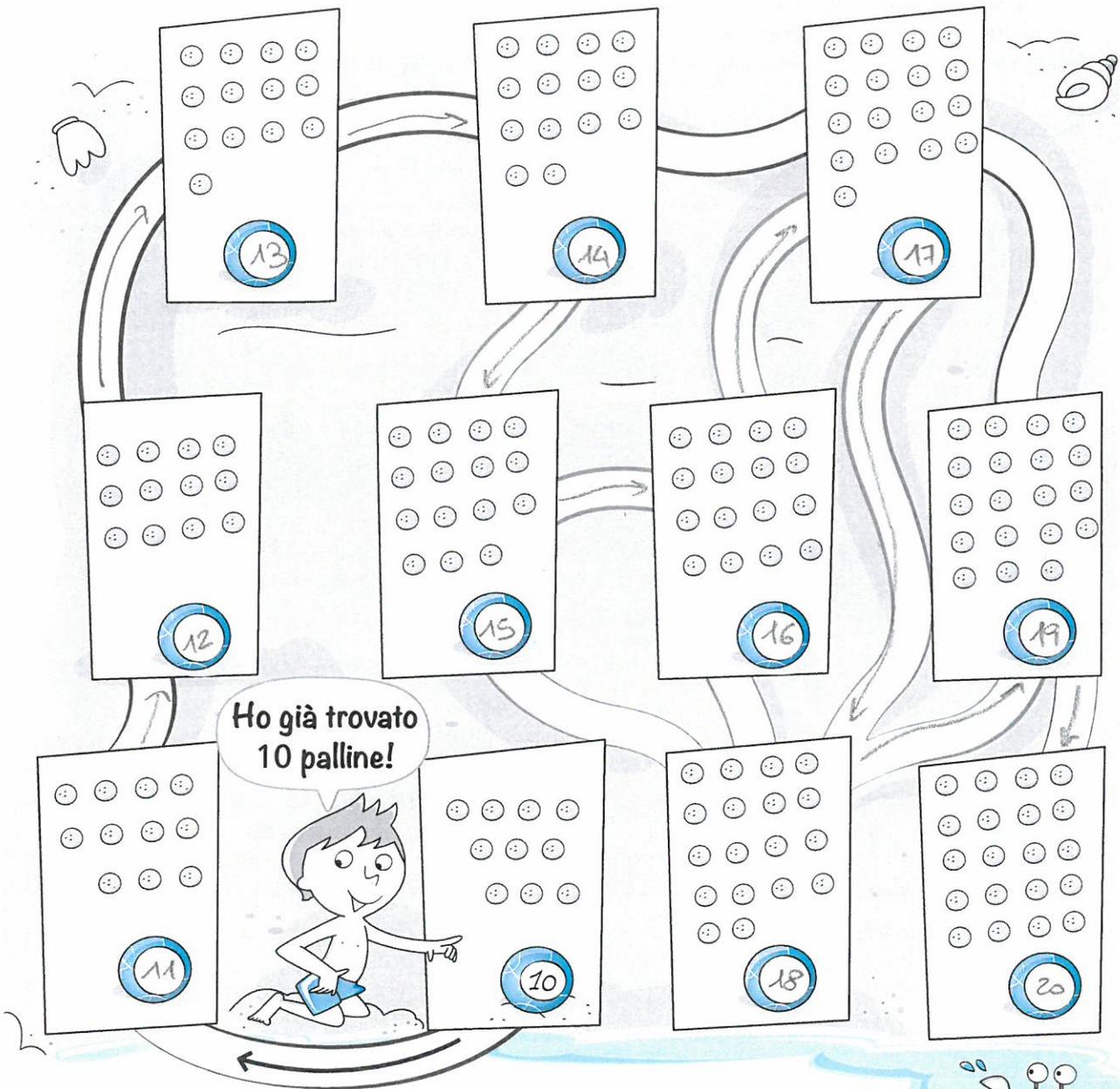
**Regole
Mappe**

pagg. 67-72



Giochi sulla sabbia

- 1 Leggi che cosa dice Marco, poi colora il **percorso** che deve fare per trovare sempre una pallina di sabbia in più. Scrivi ogni volta il numero delle palline.



- 2 Indica con una X le **successioni di numeri** corrette.

8 • 9 • 10 • 11

7 • 9 • 8 • 13

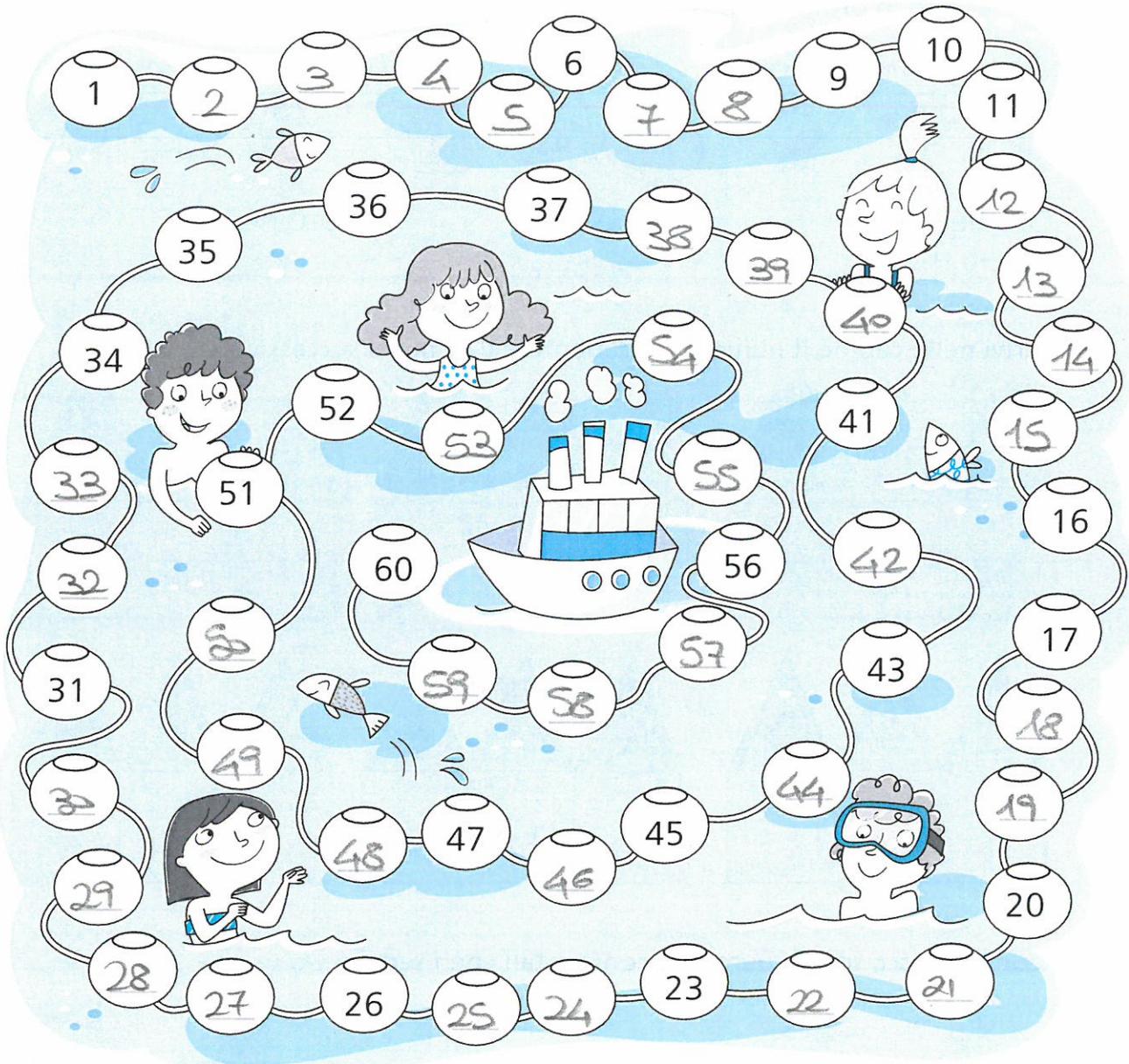
13 • 15 • 19 • 18

14 • 15 • 16 • 17



Giochi in acqua

1 Completa le boe con i numeri mancanti.



2 Indica con una X le successioni di numeri sbagliate.

20 • 21 • 22 • 23

34 • 35 • 38 • 37

48 • 49 • 40 • 41

54 • 55 • 56 • 57

51 • 52 • 53 • 54

40 • 38 • 41 • 42



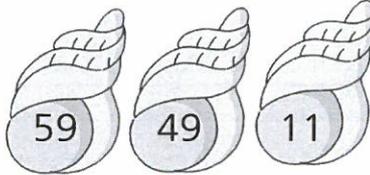
Occhio ai numeri!

1 Leggi i numeri scritti nelle conchiglie e scrivi se sono in ordine crescente o in ordine decrescente.



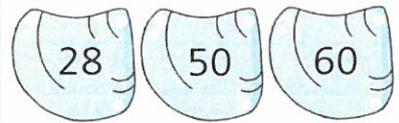
Ordine

decrescente



Ordine

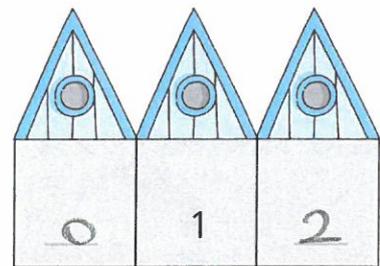
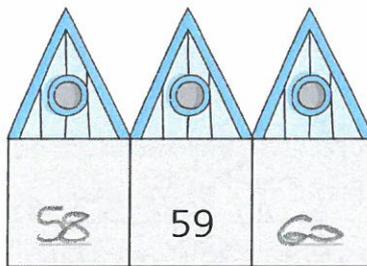
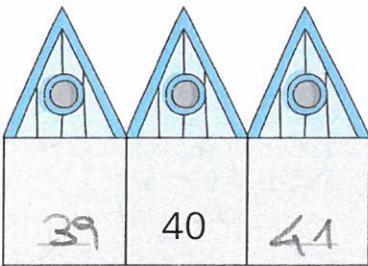
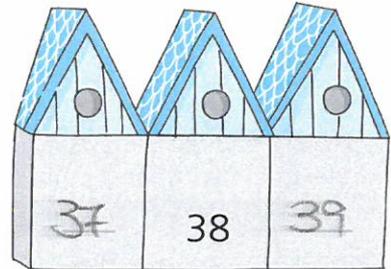
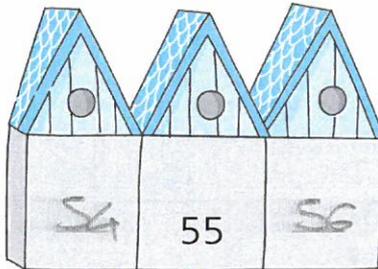
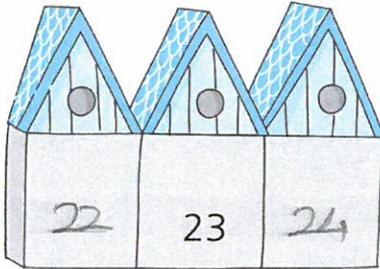
decrescente



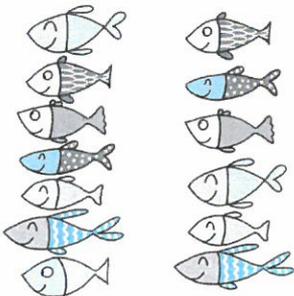
Ordine

crescente

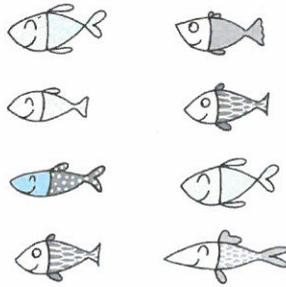
2 Scrivi nelle cabine il numero precedente e il numero successivo.



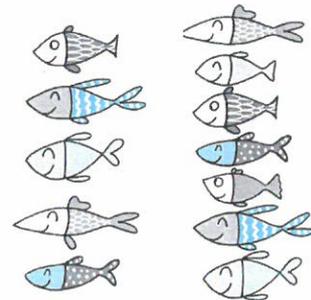
3 Conta i pesci, scrivi i numeri e confrontali con i segni >, <, =.



$7 > 6$



$4 = 4$

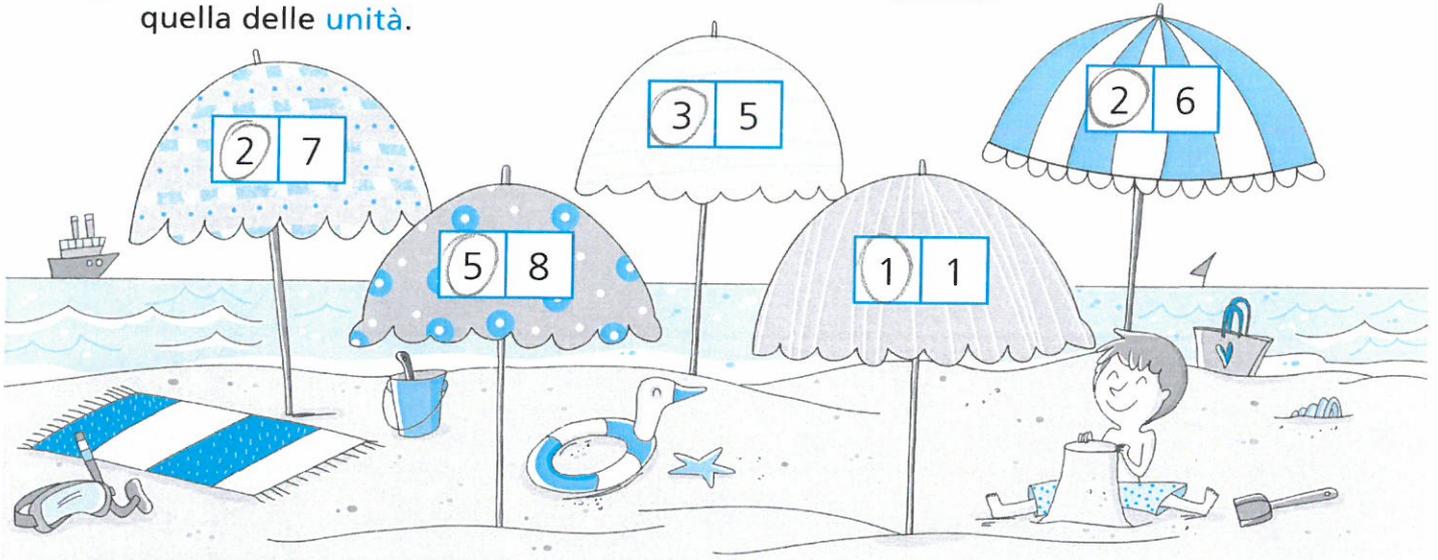


$5 < 7$

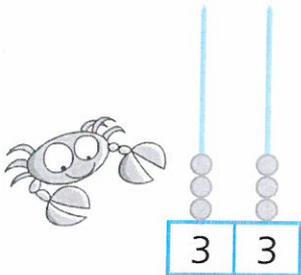


Negli ombrelloni

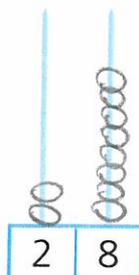
1 In ogni ombrellone colora in rosso la casella delle **decine** e in blu quella delle **unità**.



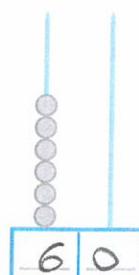
2 Completa gli **abachi** con le palline, con le cifre o con il numero in lettere.



triantantè



ventotto



sessanta



3 Collega ogni numero alla sua **scomposizione**.

30

6 da 0 u

54

1 da 3 u

49

3 da

13

2 da 6 u

53

5 da 3 u

26

5 da 5 u

60

4 da 9 u

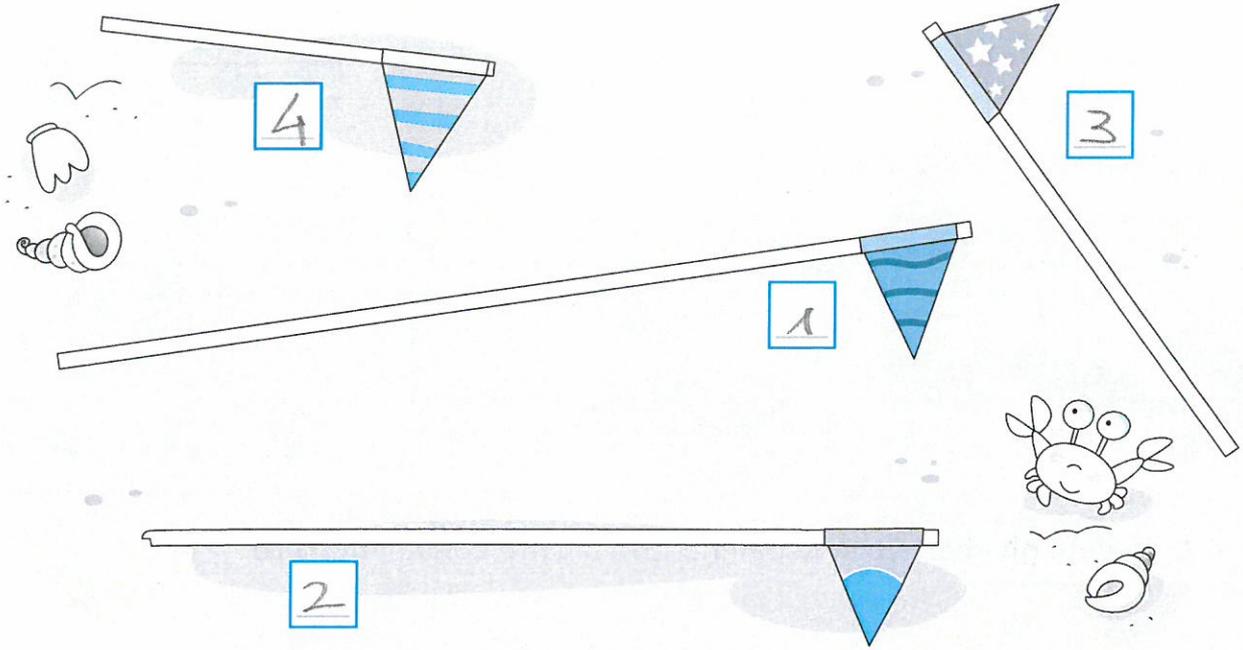
55

5 da 4 u

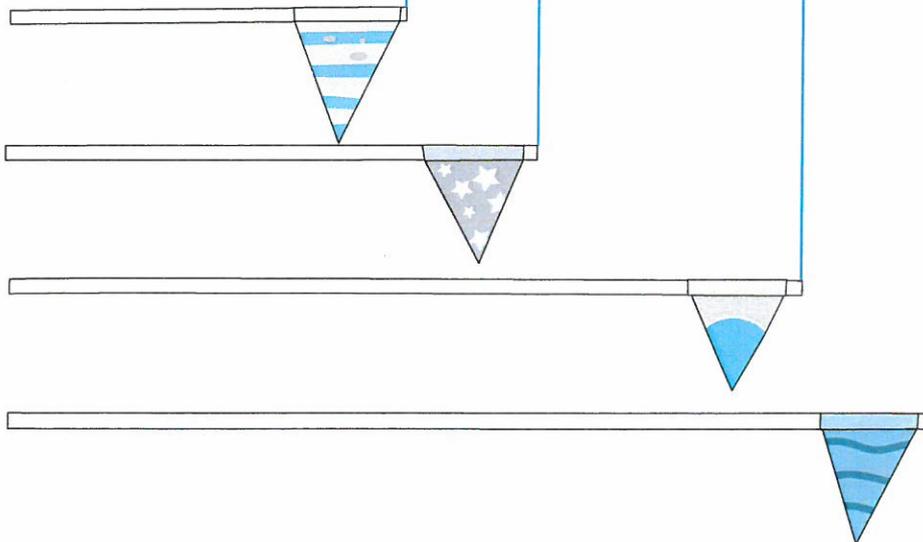


Misura le bandierine

1 Osserva le bandierine di Mauro e Giulia e numerale da 1 a 4, da quella più lunga a quella meno lunga.



2 Mauro e Giulia sono molto precisi e misurano le bandierine con il righello. Osserva e scrivi quanti centimetri (cm) è lunga ogni bandierina.



- 6 cm
- 8 cm
- 12 cm
- 14 cm



Numeri tra le onde

1 Onde altissime si infrangono sulla spiaggia.
Scrivi i numeri che mancano da 61 a 100.

2 Scrivi il numero che manca per arrivare a 100, come nell'esempio.

30	70	10	90	50	50	60	40	90	10
40	60	80	20	100	0	70	30	20	80

3 Confronta i numeri con i segni $>$, $<$, $=$.

$34 = 34$

$100 > 22$

$66 < 73$

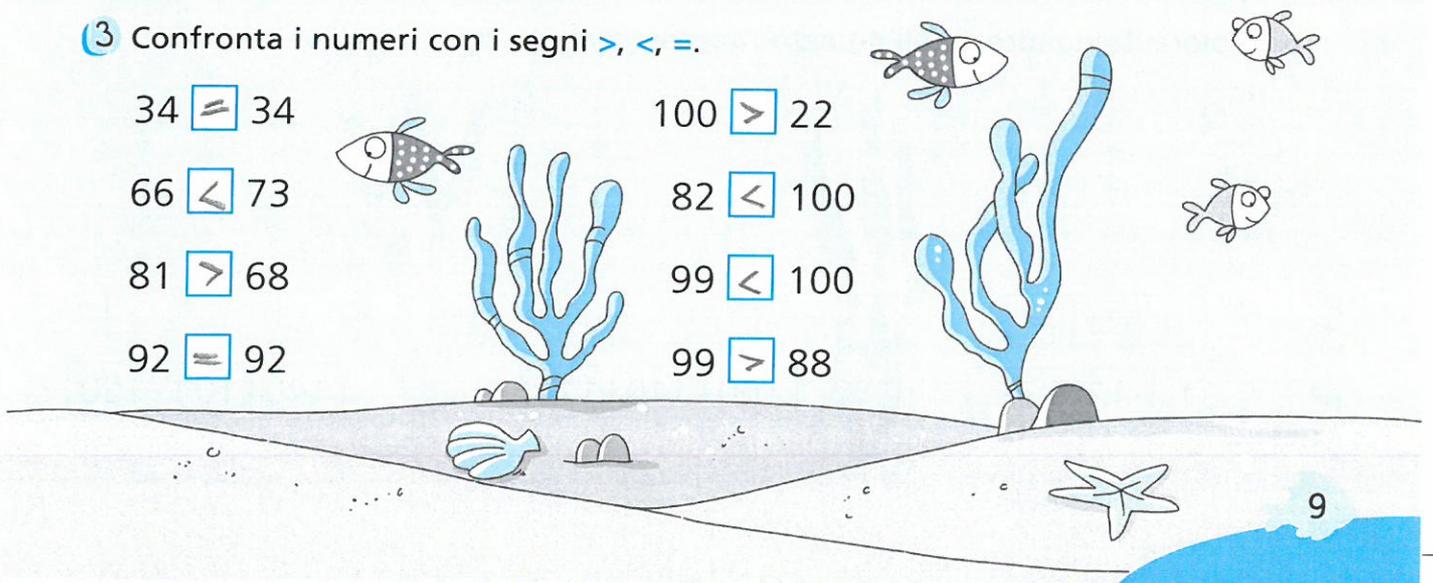
$82 < 100$

$81 > 68$

$99 < 100$

$92 = 92$

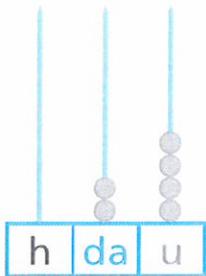
$99 > 88$



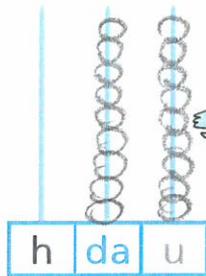


Gioca con l'abaco

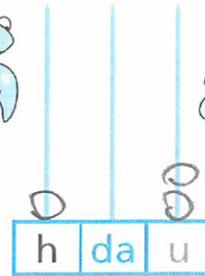
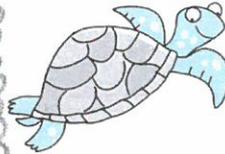
1 Rappresenta sugli **abachi** i numeri indicati.



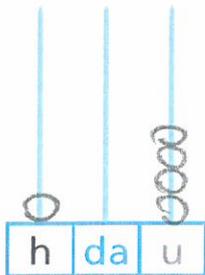
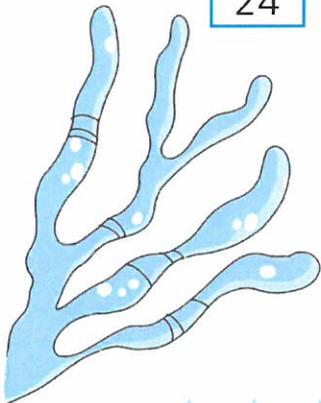
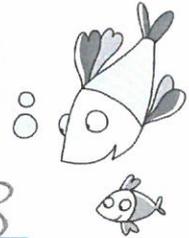
24



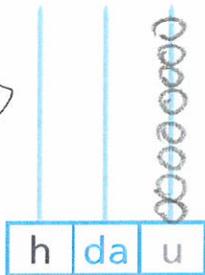
99



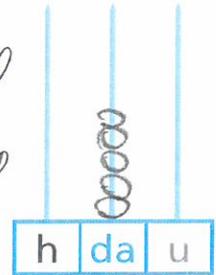
102



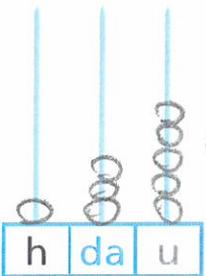
104



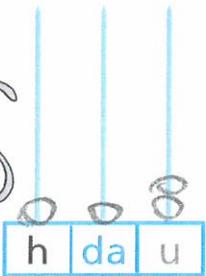
8



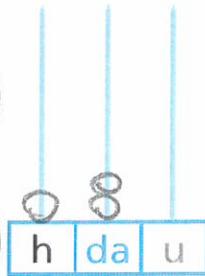
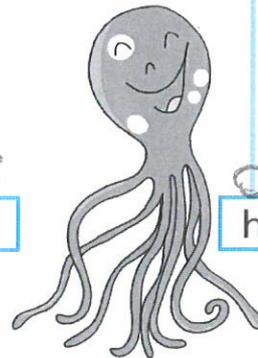
50



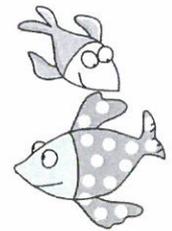
135



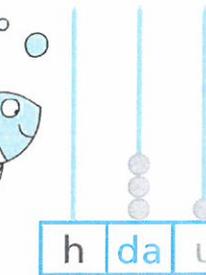
112



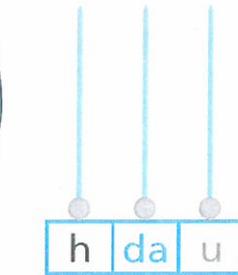
120



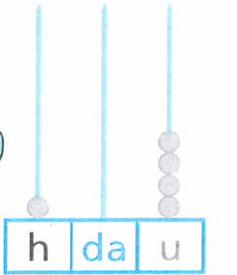
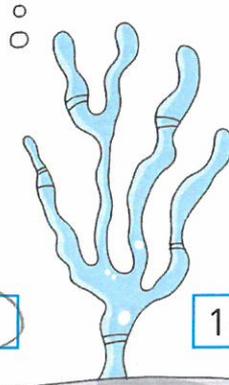
2 Colora il riquadro con il numero rappresentato su ogni **abaco**.



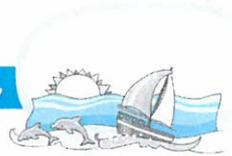
31 13 33



100 110 111

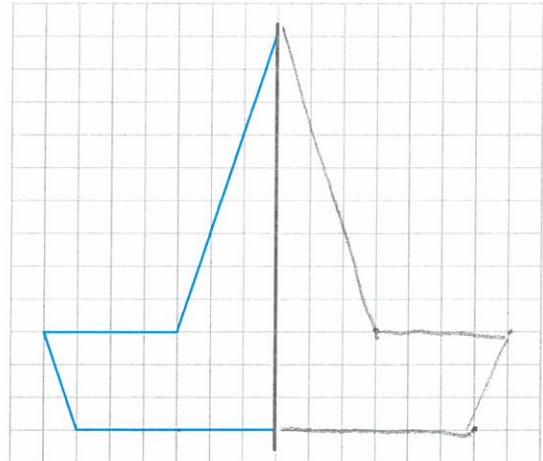
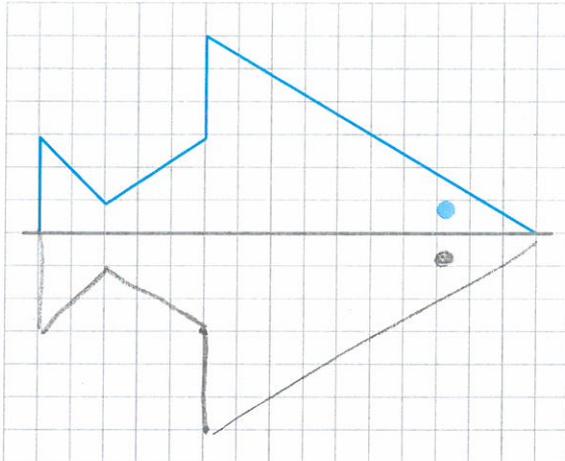


140 104 150

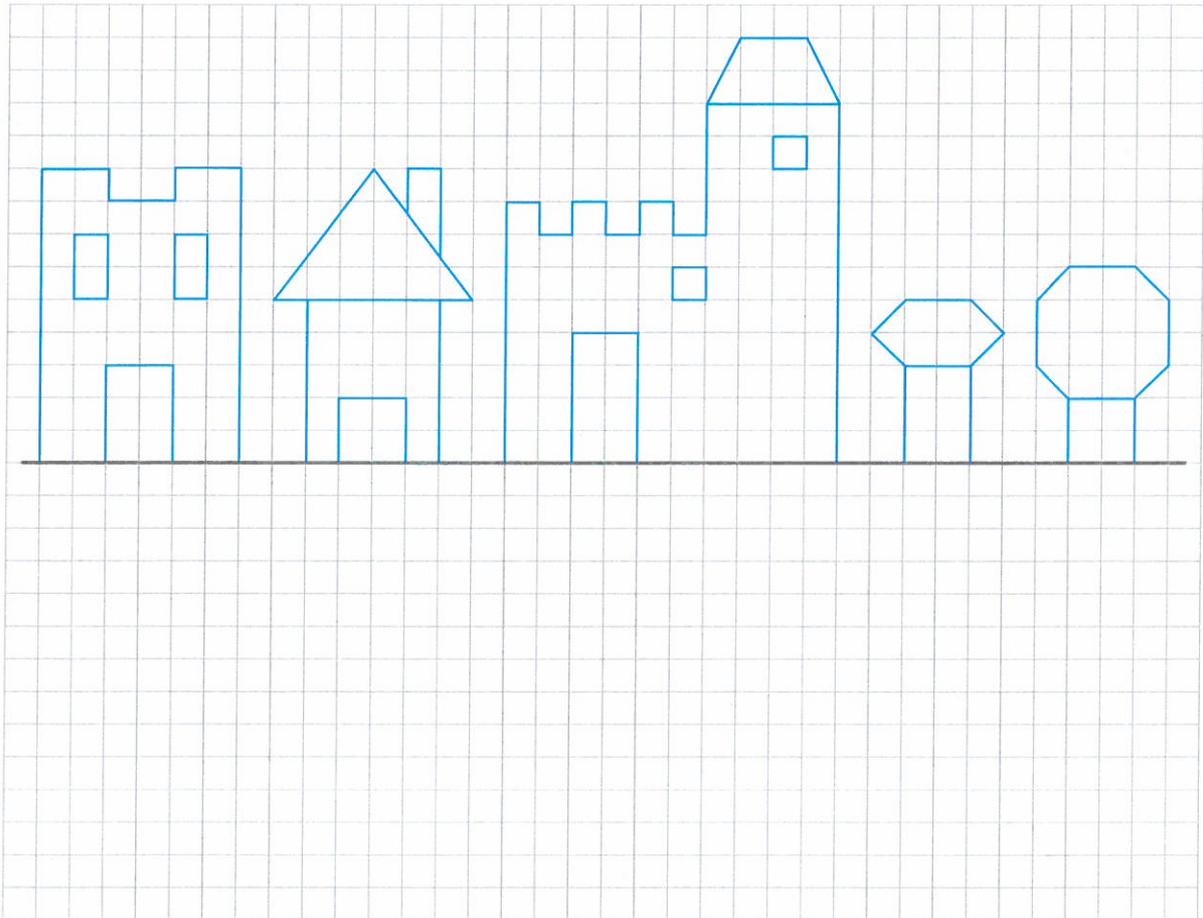


Come in uno specchio

1 Completa le figure secondo l'asse di simmetria interno, poi colora.



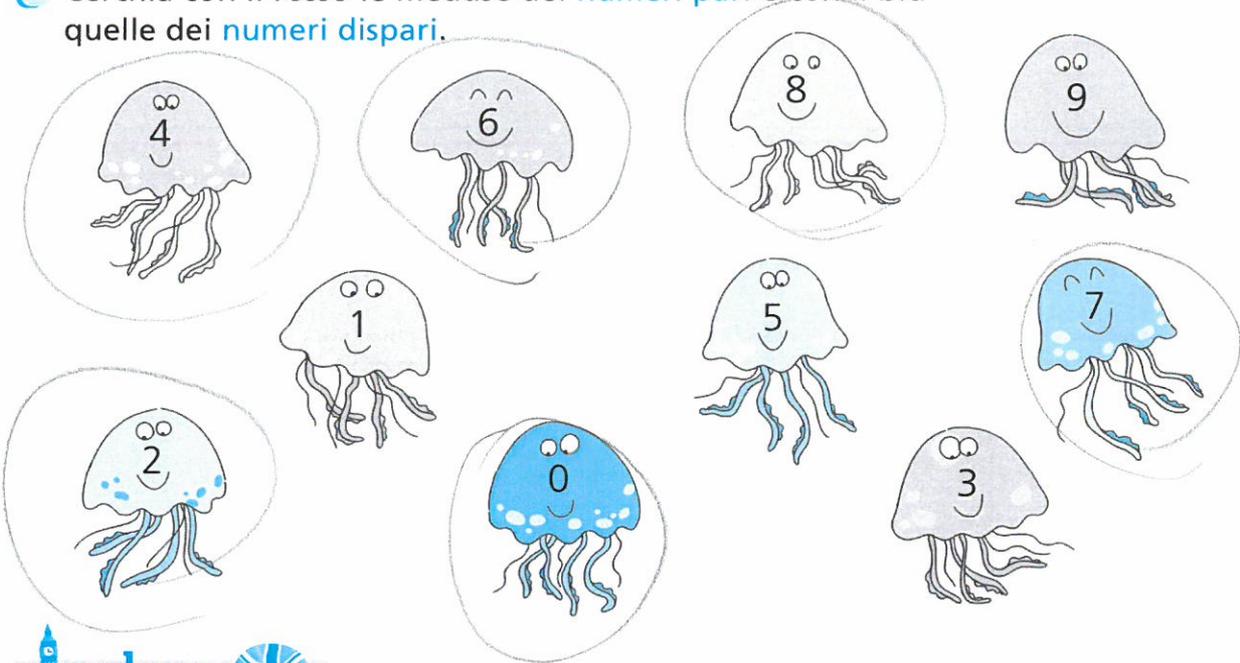
2 Disegna il paesino che si specchia nel lago secondo l'asse di simmetria esterno, poi colora.





Pari e dispari

1 Cerchia con il rosso le meduse dei numeri pari e con il blu quelle dei numeri dispari.



Inglese

ODD AND EVEN NUMBERS - Osserva l'esempio, calcola e completa.

4	+	3	=	7
Even number		Odd number		Odd number
2	+	4	=	6
Even number		Even number		Even number
7	+	6	=	13
Odd number		Even number		Odd number
1	+	9	=	10
Odd number		Odd number		Even number



Previsioni al mare

1 Completa con: **è**, **non è** oppure **può essere**.

- L'acqua del mare è salata.
- L'acqua del mare può essere calda.
- L'acqua del mare non è potabile.

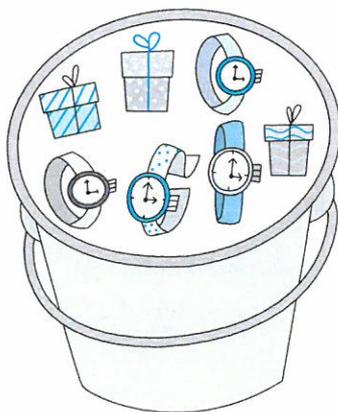


2 Osserva il disegno e indica con una **X** ciò che pensi di questa affermazione.

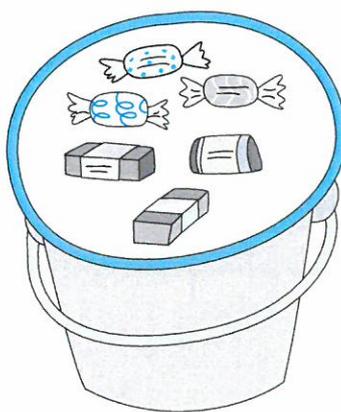
- La barca naviga verso l'isola.
 - È possibile ~~X~~
 - È impossibile ~~X~~
 - È sicuro ~~X~~



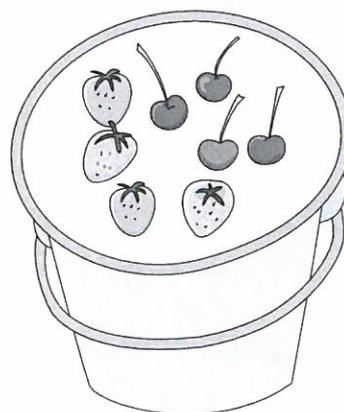
3 Enzo dice a Camillo che può pescare a occhi chiusi un regalino dai secchielli. Osserva e scrivi se ogni evento è **certo** (C), **possibile** (P), **impossibile** (I).



- Camillo prenderà:
 - I una figurina
 - P un pacchettino
 - P un orologio



- Camillo prenderà:
 - P una caramella
 - P un cioccolatino
 - I un gelato



- Camillo prenderà:
 - I un panino
 - C un frutto
 - P una fragola



I problemi di Peter Pan

1 Leggi i testi dei **problemi**, poi segui gli indizi, scrivi la soluzione e rispondi.

Testo n. 1

Le uova di tartaruga

Peter, mentre vola con i suoi amici sopra un'isola, vede le tartarughe che depongono numerose uova nelle buche, ma non sa quante sono. Pensa a tanti numeri. Quale sarà il numero giusto?



RISOLVO

Primo indizio. Il numero pensato non è maggiore di 10.

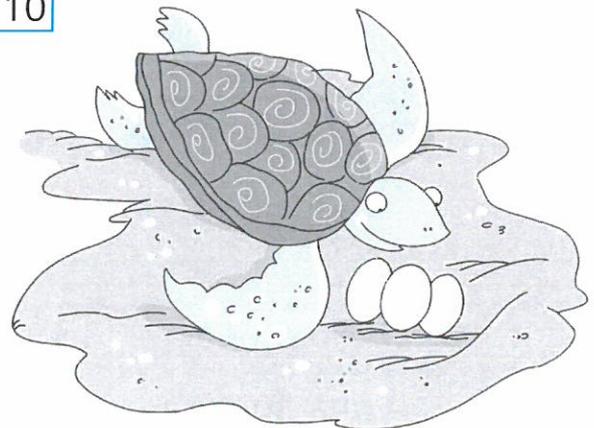
- È **certo** che non è:
- È **possibile** che sia:

Secondo indizio. Non è dispari.

- È **certo** che non è:
- È **possibile** che sia:

Terzo indizio. È minore di 10.

- È **certo** che è:



RISPOSTA

- Il numero giusto è 8

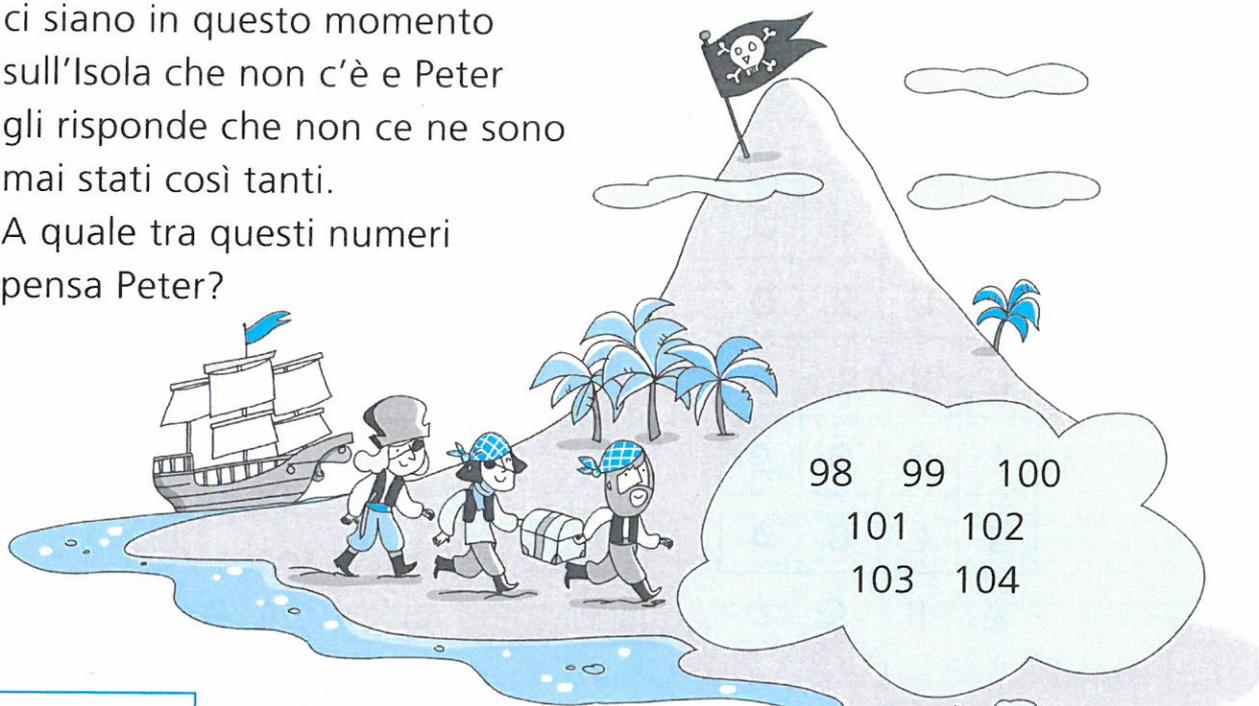


Testo n. 2

Quanti pirati!

Johnny chiede a Peter quanti pirati ci siano in questo momento sull'Isola che non c'è e Peter gli risponde che non ce ne sono mai stati così tanti.

A quale tra questi numeri pensa Peter?



98 99 100
101 102
103 104

RISOLVO

Primo indizio. Non è maggiore di 101.

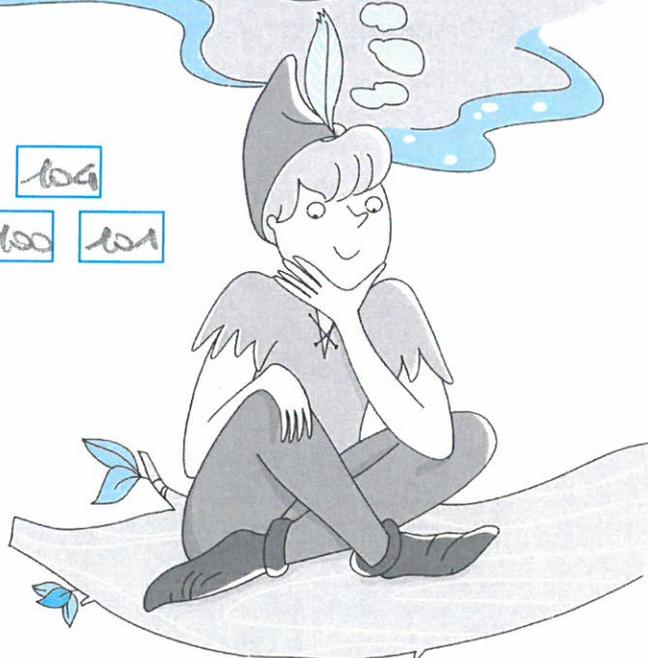
- È impossibile che sia:
- È possibile che sia:

Secondo indizio. Non è dispari.

- È impossibile che sia:
- È possibile che sia:

Terzo indizio. È maggiore di 98.

- È certo che è:



RISPOSTA

- Peter pensa al numero 100

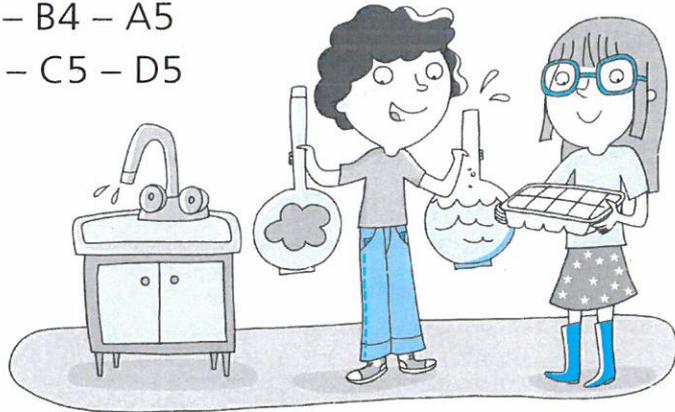


Acqua che si trasforma

1 Ritrova i nomi degli **stati dell'acqua** nel reticolo e scrivi.

- A1 – B2 – A3 – C3 – D3 – D4
- B1 – A2 – C2 – B3 – A4 – B4 – A5
- C1 – D1 – D2 – C4 – B5 – C5 – D5

5	O	O	S	O
4	X	D	S	O
3	L	U	X	D
2	X	O	Q	S
1	S	L	G	A
	A	B	C	D



Gli stati dell'acqua sono: Solido, liquido, gasoso.

2 Osserva e inserisci nei fumetti i nomi degli **stati dell'acqua**.



La PERLA PREZIOSA



**ALT
si GIOCA!**

Giacomo e Samina hanno saputo che in un'ostrica è nascosta una perla preziosa. Cerca seguendo le indicazioni.



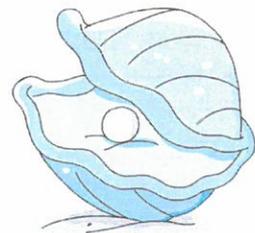
1 Leggi il codice segreto: a ogni lettera corrisponde un numero.

A	C	E	G	I	L	N	O	P	R	S	T	U	V
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

NON
LA
USI
MA

2 Traduci il messaggio scrivendo sotto ogni numero la lettera corrispondente.

6	1	9	3	10	6	1	11	5	12	10	8	14	1
L	A	P	E	R	L	A	S	I	T	R	O	V	A
7	3	6	6	8	11	12	10	5	2	1			
N	E	L	L'	O	S	T	R	I	C	A			
9	5	13	9	5	2	2	8	6	1				
P	I	Ù	P	I	C	C	O	L	A				



3 Cerchia nel disegno l'ostrica che nasconde la perla.





Addizioni in funivia

1 Calcola le addizioni sulla funivia.

$$15 + 8 = 23$$

$$29 + 7 = 36$$

$$45 + 15 = 60$$

$$10 + 5 + 7 = 22$$

$$6 + 6 + 6 = 18$$

$$29 + 1 + 2 = 32$$

$$30 + 4 + 10 = 44$$

$$50 + 10 = 60$$

$$30 + 30 = 60$$

$$50 + 5 + 5 = 60$$

$$40 + 3 + 7 = 50$$

$$50 + 2 + 2 = 54$$

$$55 + 3 + 1 = 59$$

$$30 + 10 + 20 = 60$$

$$20 + 6 + 4 = 30$$

2 Indica con una X vero (V) o falso (F).

$$50 + 20 = 80 \quad \boxed{V} \quad \boxed{\times F}$$

$$15 + 9 = 24 \quad \boxed{\times V} \quad \boxed{F}$$

$$55 + 10 = 65 \quad \boxed{\times V} \quad \boxed{F}$$

$$30 + 29 = 59 \quad \boxed{\times V} \quad \boxed{F}$$

$$50 + 6 = 56 \quad \boxed{\times V} \quad \boxed{F}$$

$$37 + 7 = 34 \quad \boxed{V} \quad \boxed{\times F}$$

$$36 + 7 = 44 \quad \boxed{V} \quad \boxed{\times F}$$

$$40 + 30 = 60 \quad \boxed{V} \quad \boxed{\times F}$$

$$60 + 2 = 62 \quad \boxed{\times V} \quad \boxed{F}$$

$$29 + 9 = 39 \quad \boxed{V} \quad \boxed{\times F}$$

$$33 + 11 = 44 \quad \boxed{\times V} \quad \boxed{F}$$

$$80 + 11 = 91 \quad \boxed{\times V} \quad \boxed{F}$$



Sottrazioni sui monti

1 Calcola le sottrazioni sui rilievi.

$15 - 8 = 7$
 $22 - 20 = 2$
 $15 - 6 = 9$
 $31 - 9 = 22$

$50 - 8 = 42$
 $64 - 5 = 59$
 $29 - 20 = 9$
 $83 - 4 = 79$

$38 - 18 = 20$
 $76 - 11 = 65$
 $45 - 40 = 5$

$45 - 10 = 35$
 $55 - 20 = 35$
 $65 - 8 = 57$
 $47 - 36 = 11$

2 Indica con una X vero (V) o falso (F).

$13 - 9 = 4$	<input checked="" type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	$27 - 7 = 20$	<input checked="" type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	$100 - 50 = 50$	<input checked="" type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F
$11 - 11 = 0$	<input checked="" type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	$99 - 8 = 90$	<input type="checkbox"/> V <input checked="" type="checkbox"/> F	$92 - 3 = 89$	<input checked="" type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F
$80 - 5 = 65$	<input type="checkbox"/> V <input checked="" type="checkbox"/> F	$45 - 10 = 35$	<input checked="" type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	$104 - 5 = 100$	<input type="checkbox"/> V <input checked="" type="checkbox"/> F
$65 - 6 = 59$	<input checked="" type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	$99 - 5 = 90$	<input type="checkbox"/> V <input checked="" type="checkbox"/> F	$77 - 6 = 71$	<input checked="" type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F



Operazioni d'artificio

1 Calcola le operazioni.

+	7	9	6	0
13	20	22	19	13
4	11	13	10	4
12	19	21	18	12
19	26	28	25	19
21	28	3	27	21

-	5	6	10	0
25	20	19	15	25
38	33	32	28	38
46	41	40	36	46
69	64	63	59	69
88	83	82	78	88

+	20
1	21
5	25
8	28
15	35

-	8
24	16
15	7
18	10
58	50

2 ~~X~~ Calcola le operazioni. Osserva l'esempio.



$46 + 5 = 51$

$32 + 6 = 38$

$50 - 10 = 40$

$46 - 7 = 39$

$33 + 9 = 42$

$44 + 5 = 49$

$48 - 5 = 43$

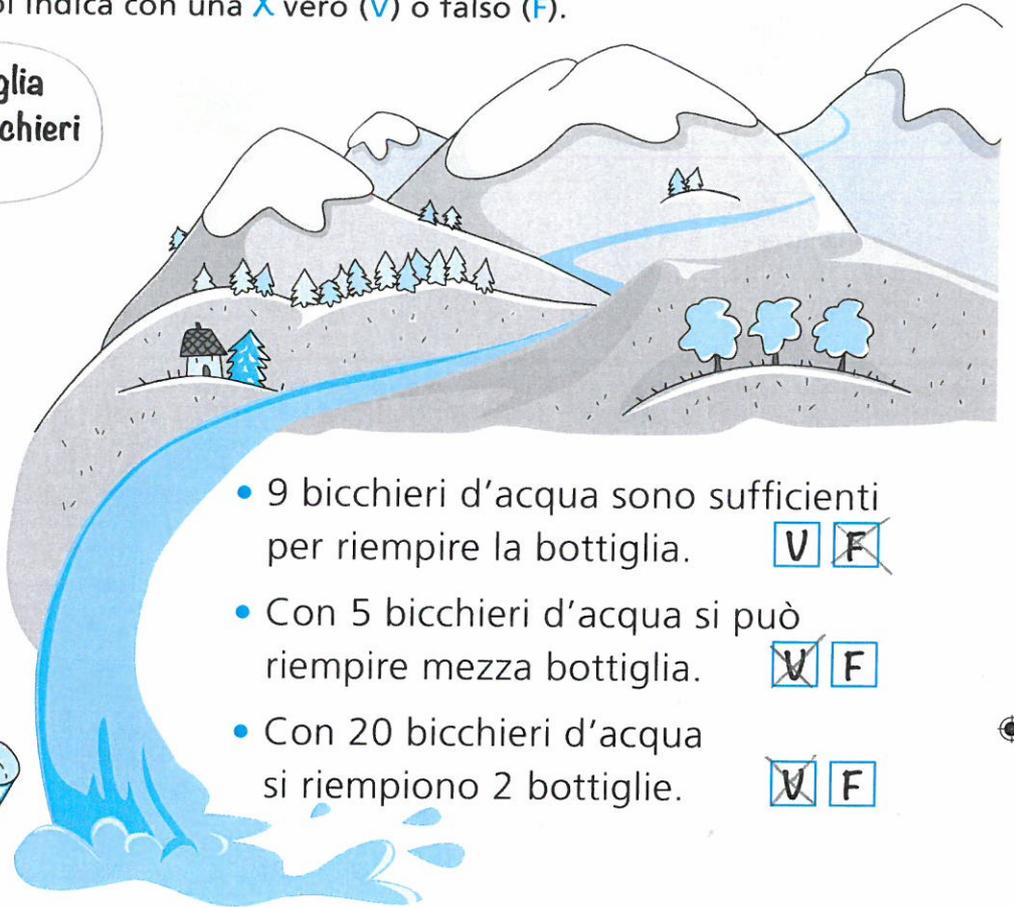
$48 - 3 = 45$



Misure nella valle

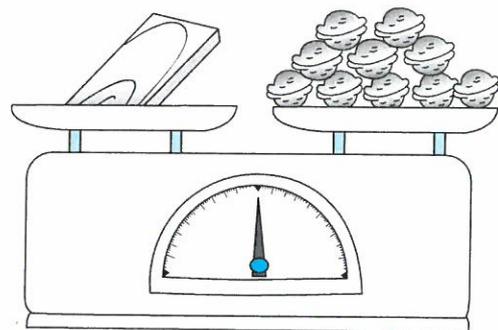
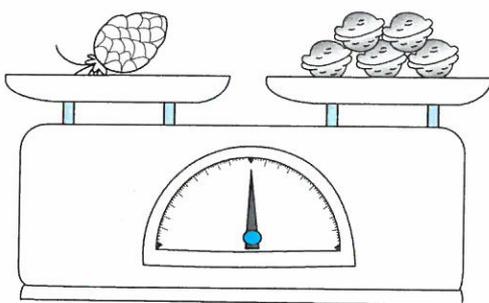
1 Leggi il fumetto, poi indica con una X vero (V) o falso (F).

Questa bottiglia
contiene 10 bicchieri
d'acqua.



- 9 bicchieri d'acqua sono sufficienti per riempire la bottiglia. V F
- Con 5 bicchieri d'acqua si può riempire mezza bottiglia. V F
- Con 20 bicchieri d'acqua si riempiono 2 bottiglie. V F

2 Osserva e completa.

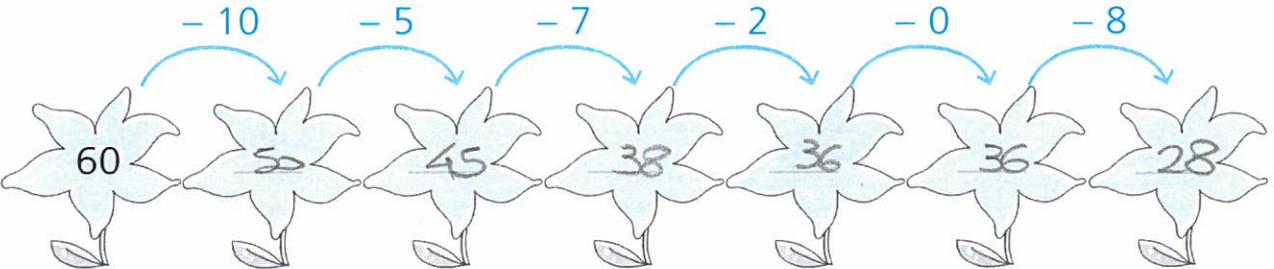
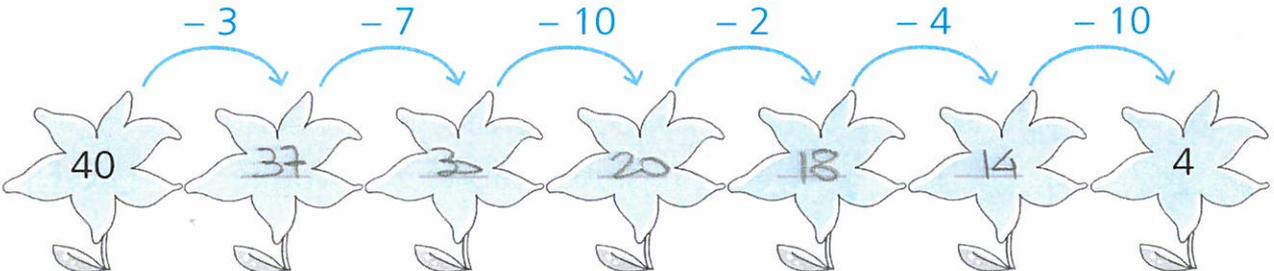
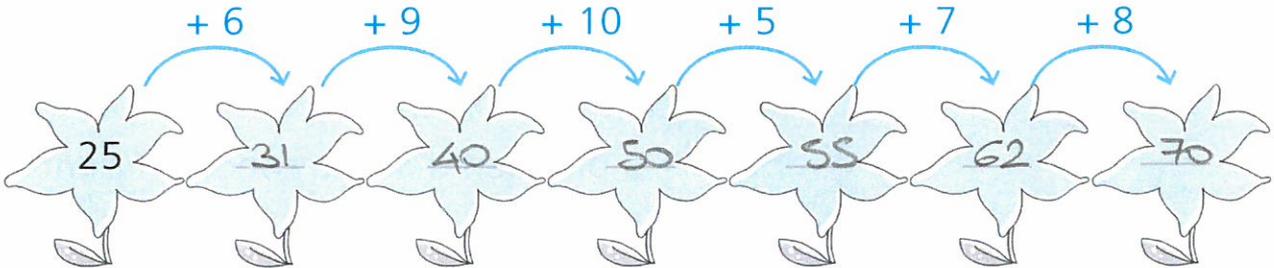
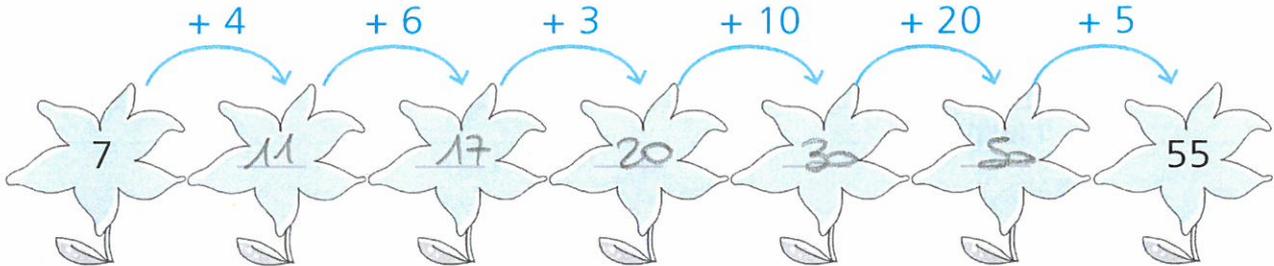


- La pigna pesa 5 noci.
- La tavoletta pesa 10 noci.
- Se su un piatto della bilancia metto 2 pigne, sull'altro devo mettere 10 noci.
- Se su un piatto della bilancia metto una pigna e una tavoletta, sull'altro devo mettere 15 noci.

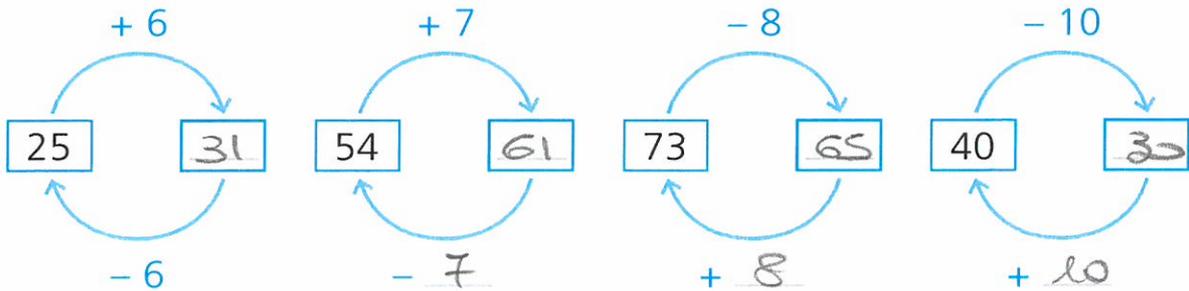


Fiori di calcoli

1 Esegui le operazioni rapide: segui l'ordine delle frecce.



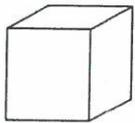
2 Completa le operazioni inverse.



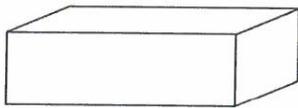


Costruzioni con le forme

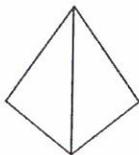
1 Colora con la stessa tinta ogni forma solida e il pezzo del pupazzo corrispondente.



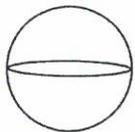
CUBO



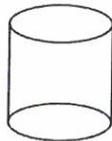
PARALLELEPIPEDO



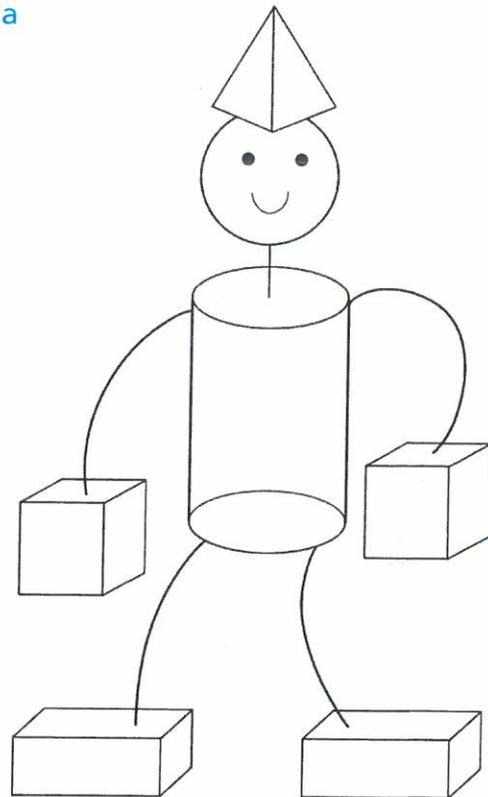
PIRAMIDE



SFERA



CILINDRO



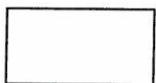
2 Osserva il disegno e indica quante delle seguenti figure piane vedi.



cerchi n. 1



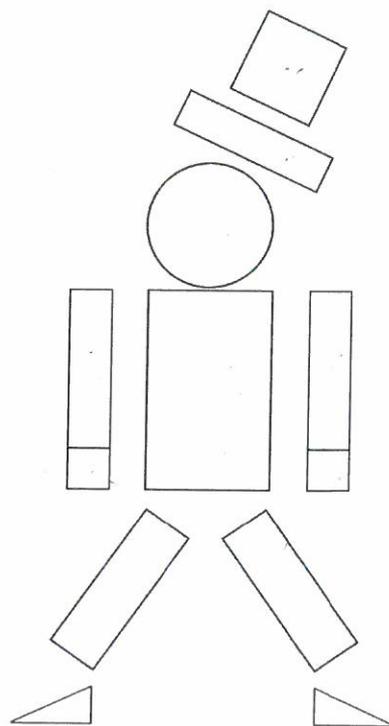
quadrati n. 3



rettangoli n. 6



triangoli n. 2





In colonna nel bosco

1 Calcola le operazioni in colonna.

da u	
2	2 +
2	6 =
<hr/>	
4	8

da u	
2	8 +
2	1 =
<hr/>	
4	9

da u	
3	5 +
1	4 =
<hr/>	
4	9

da u	
1	2 +
2	4 =
<hr/>	
3	6

da u	
3	5 +
4	=
<hr/>	
3	9

da u	
2	3 +
1	6 =
<hr/>	
3	9

da u	
	7 +
4	2 =
<hr/>	
4	9

da u	
2	7 +
3	0 =
<hr/>	
5	7

da u	
3	5 -
1	2 =
<hr/>	
2	3

da u	
2	7 -
1	5 =
<hr/>	
1	2

da u	
3	9 -
1	2 =
<hr/>	
2	7

da u	
2	6 -
1	3 =
<hr/>	
1	3

da u	
1	7 -
7	=
<hr/>	
1	0

da u	
4	0 -
3	0 =
<hr/>	
1	0

da u	
8	9 -
1	9 =
<hr/>	
7	0

da u	
4	1 -
3	1 =
<hr/>	
1	0

2 Ora scrivi tu
in colonna
e calcola.

$$36 + 11 = 47$$

$$37 - 15 = 22$$

da u	
3	6 +
1	1 =
<hr/>	
4	7

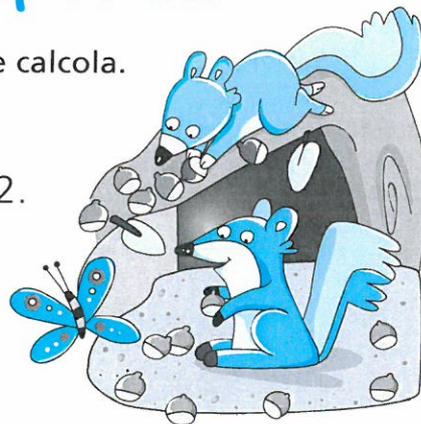
da u	
3	7 -
1	5 =
<hr/>	
2	2



Problemi all'aria aperta

1 Cerchia i **dati**, indica con una **X** l'operazione adatta e calcola.

Lo scoiattolo Clio ha portato 27 nocciole nella tana, lo scoiattolo Mac ne ha portate 12. Quante nocciole hanno portato in tutto i due scoiattoli?



$27 + 12 = 39$

$27 - 12 =$ _____

2 Cancella i **dati inutili**, scrivi l'operazione e calcola.

Nel campeggio, ~~8 ragazzi~~ hanno già montato 11 tende.

Ne devono montare altre 8.

Quante tende ospita il campeggio?

Operazione in riga: ~~11 + 8~~ = 19



3 Indica con una **X** la **domanda** giusta, scrivi l'operazione e calcola.

Per il suo compleanno ~~Ciro~~ organizza un picnic nel prato. Invita 13 bambini e 8 bambine.

Quanti sono i bambini?

Quante sono le bambine?

Qual è la differenza fra il numero dei maschi e quello delle femmine?

Operazione in riga: ~~13 + 8~~ = 5





Con il cambio fra le nuvole

1 Scrivi in colonna e calcola le addizioni.

$58 + 32 =$

da u	
+1	
58	+
32	=
<hr/>	
90	

$46 + 18 =$

da u	
+1	
46	+
18	=
<hr/>	
64	

Fai attenzione al cambio! Osserva l'esempio.



$55 + 28 =$

da u	
+1	
55	+
28	=
<hr/>	
83	

$46 + 25 =$

da u	
+1	
46	+
25	=
<hr/>	
71	

$48 + 12 =$

da u	
+1	
48	+
12	=
<hr/>	
60	

$83 + 8 =$

da u	
+1	
83	+
8	=
<hr/>	
91	

$8 + 32 =$

da u	
+1	
8	+
32	=
<hr/>	
40	

$29 + 29 =$

da u	
+1	
29	+
29	=
<hr/>	
58	

$75 + 9 =$

da u	
+1	
75	+
9	=
<hr/>	
84	



Con il cambio nel prato

1 Scrivi in colonna e calcola le sottrazioni.

$$50 - 27 =$$

da u	
4	
5	0
-	
2	7
=	

2	3

$$84 - 15 =$$

da u	
8	4
-	
1	5
=	

6	9

$$72 - 27 =$$

da u	
7	2
-	
2	7
=	

4	5

Fai attenzione
al cambio! Osserva
l'esempio.



$$83 - 15 =$$

da u	
8	3
-	
1	5
=	

6	8

$$95 - 17 =$$

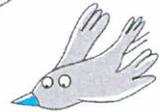
da u	
9	5
-	
1	7
=	

7	8

$$65 - 18 =$$

da u	
6	5
-	
1	8
=	

4	7



2 Adesso scrivi i risultati in ordine decrescente.

78	69	68	47	45	23
----	----	----	----	----	----



3 Ora scrivi i risultati nel riquadro giusto.

Numeri pari: 78 • 68

Numeri dispari: 69 • 47 • 45 • 23



Problemi in salita

1 Risolvi i problemi seguendo le indicazioni.

- Per il picnic sono stati preparati 19 panini al prosciutto e 16 al tonno. Quanti sono in tutto i panini?

RISOLVO

Dati: 19 panini al prosciutto
16 panini al tonno

Operazione in riga: $19 + 16 = 35$

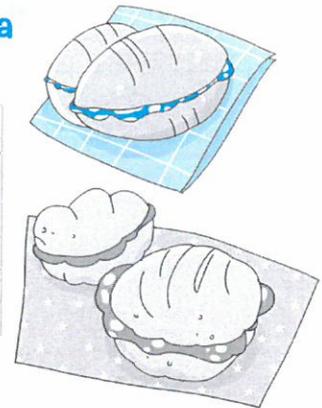
RISPOSTA

• In tutto sono 35 panini

In colonna

da u

	1	9	+
	1	6	=
	<hr/>		
	3	5	



- Nel laghetto c'erano 35 pesciolini. Adesso ne sono rimasti 17. Quanti pesciolini mancano?

RISOLVO

Dati: 35 pesciolini
17 pesciolini rimasti

Operazione in riga: $35 - 17 = 18$

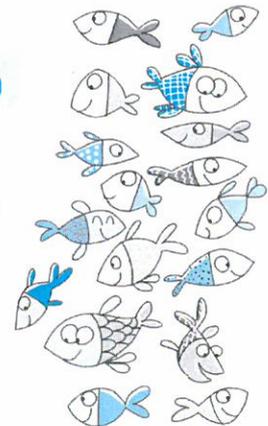
RISPOSTA

• Mancano 18 pesciolini

In colonna

da u

	3	5	-
	1	7	=
	<hr/>		
	1	8	



- Nel caseificio sono state preparate 19 forme di formaggio grandi e 25 piccole. Quante forme di formaggio sono state preparate in tutto?

RISOLVO

Dati: 19 forme grandi
25 forme piccole

Operazione in riga: $19 + 25 = 44$

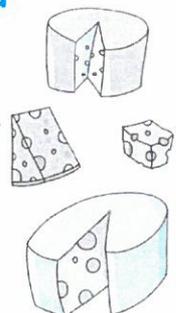
RISPOSTA

• In tutto sono state preparate 44 forme

In colonna

da u

	1	9	+
	2	5	=
	<hr/>		
	4	4	



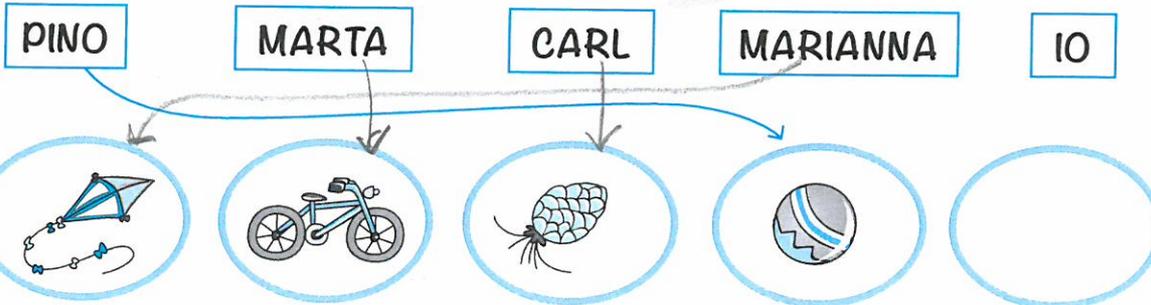


Giochi per tutti i gusti

1 Leggi, poi completa con le frecce e il disegno mancante.

Nel giardino dell'albergo i bambini si divertono con i loro giochi preferiti.

7 Pino lancia la palla, Maria inforca la bicicletta, Carl gioca con le pigne e Marianna preferisce l'aquilone. E tu con che cosa giochi?



2 Completa la tabella con il disegno mancante, poi registra.

gioca con					
PINO				X	
MARIA		X			
CARL			X		
MARIANNA	X				
IO					X



I problemi di Milo

- 1 Leggi il testo dei **problemi** e ricomponi con le frecce le frasi che si riferiscono alla storia.

Testo n. 1

Il pipistrello Milo si lamenta perché è nudo, non ha nemmeno una piuma, né una penna. L'aquila ha pietà di lui e ordina a tutti gli uccelli di dare al pipistrello una piuma ciascuno. I canarini gli regalano prima 6 piume gialle e poi altre 4; i pappagalli gli regalano prima 11 piume arancioni e poi altre 9; i colombi gli donano prima 15 piume bianche e poi altre 15. Quante piume rivestono il pipistrello?



- Milo si lamenta perché:



è nudo

ha poche penne

ha poche piume

- Milo riceve:



piume dello stesso colore

piume della stessa lunghezza

piume di diverso colore

- 2 Scrivi le **operazioni** necessarie per calcolare:

- il numero delle piume gialle.

$$6 + 4 = 10$$

- il numero delle piume arancioni.

$$11 + 9 = 20$$

- il numero delle piume bianche.

$$15 + 15 = 30$$

- il numero di tutte le piume.

$$10 + 20 + 30 = 60$$

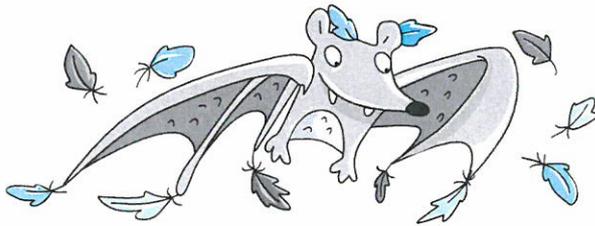


Testo n. 2

Milo è incontentabile e, dopo le piume, vuole anche tante penne. Gli uccelli gliene portano 55; Milo se ne mette addosso parecchie. Alla fine gli uccelli se ne vanno con 10 penne. Quante penne si è messo addosso Milo?



Milo si lamenta perché:

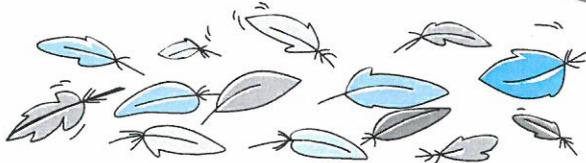


ha troppe piume

ha poche piume

vuole anche le penne

Milo si mette addosso:



tutte le penne

parecchie penne

nessuna penna

3 2 Cerchia il numero che dà la risposta corretta alla domanda del problema e colora l'operazione che hai eseguito.

65 • 10 • 45 • 55

45 + 10

~~55 - 10~~

10 + 10 + 10 + 10 + 5

55 - 35

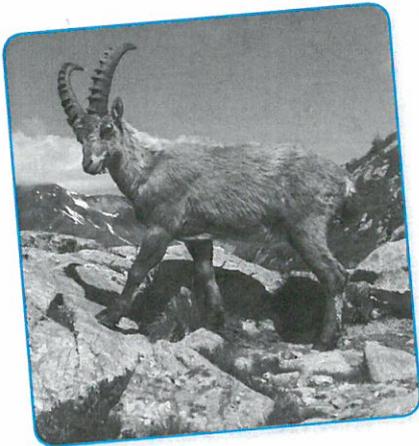


La riproduzione degli animali

1 Osserva le immagini, scegli le parole e completa il testo.

guscio • aquilotti • scalda

- L'aquila è un oviparo: depone le uova, protette da un guscio robusto. Le cova, cioè le protegge e le scalda con il suo corpo finché non si apriranno e nasceranno gli aquilotti.



cuccioli • allattarli • non

- Lo stambecco non depone le uova, infatti è un mammifero. Partorisce dei cuccioli che all'inizio non possono vivere da soli. Lo stambecco dovrà allattarli e curarli finché non saranno più grandi.

Inglese

WHAT IS IT? - Osserva alcuni animali ovipari e rispondi con una X.

• What is it?

- It is an hen.
 It is a canary.



• What is it?

- It is a stork.
 It is an hen.

• What is it?

- It is an hen.
 It is an hawk.



• What is it?

- It is a canary.
 It is a stork.

hen (*gallina*) - hawk (*falco*) - stork (*cicogna*) - canary (*canarino*)

Che animale è?



ALT
si GIOCA!

- 1 Completa le operazioni con il segno $+$ oppure con il segno $-$.
Poi colora soltanto gli spazi delle **addizioni**.

$40 - 5 = 35$ $100 - 50 = 50$ $6 - 2 = 4$

$6 - 6 = 0$ $50 + 11 = 61$

$25 + 6 = 31$ $48 + 6 = 54$ $40 - 9 = 31$

$90 + 10 = 100$ $9 - 6 = 3$ $73 + 7 = 80$

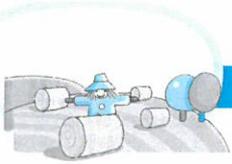
$11 + 11 = 22$ $92 + 8 = 100$ $13 - 10 = 3$

$11 - 10 = 1$ $38 - 2 = 36$ $31 + 9 = 40$

$50 - 10 = 40$ $60 - 5 = 55$

- Quale animale appare? Scrivi il suo nome.

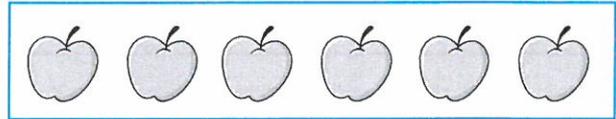
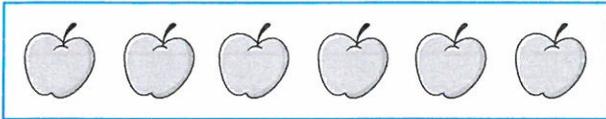
Sciatolo



Operazioni con i frutti



1 Osserva i frutti che la nonna ha colto dagli alberi e completa.



Addizione $6 + 6 = 12$

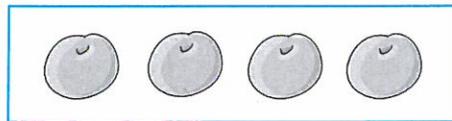
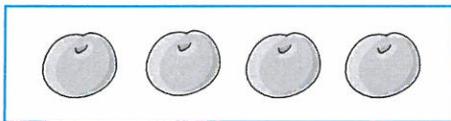
Moltiplicazione $6 \times 2 = 12$

6 mele per 2 volte



Addizione $3 + 3 + 3 = 9$ Moltiplicazione $3 \times 3 = 9$

3 albicocche per 3 volte



Addizione $4 + 4 = 8$ Moltiplicazione $4 \times 2 = 8$

4 pesche per 2 volte

2 Trasforma le addizioni in moltiplicazioni dove è possibile, poi calcola.

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

$6 + 6 + 6 = 6 \times 3 = 18$

$7 + 5 + 4 = 16$

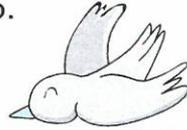
$3 + 3 + 3 + 3 = 3 \times 4 = 12$

$4 + 6 + 3 = 13$

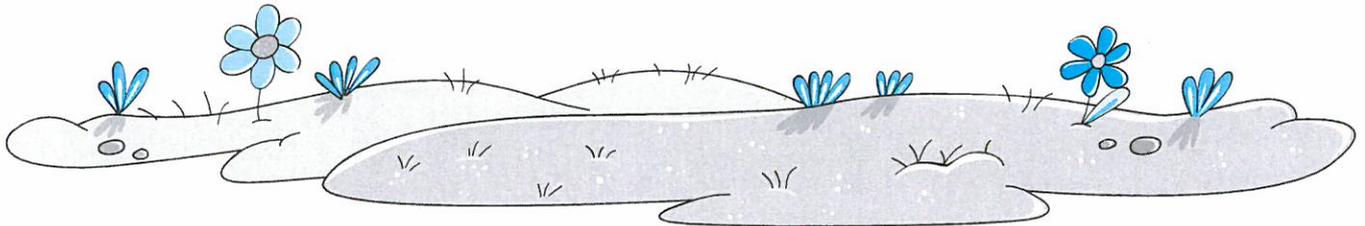


Moltiplicazioni nel prato

1 Completa le moltiplicazioni nel prato.



x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50



2 Controlla queste moltiplicazioni. Colora quelle esatte e cancella con una X quelle sbagliate.

~~$4 \times 8 = 34$~~

$3 \times 9 = 27$

~~$5 \times 8 = 40$~~

~~$4 \times 5 = 24$~~

~~$2 \times 9 = 18$~~

~~$3 \times 7 = 28$~~

~~$5 \times 6 = 30$~~

~~$4 \times 9 = 32$~~

3 Completa la tabella.



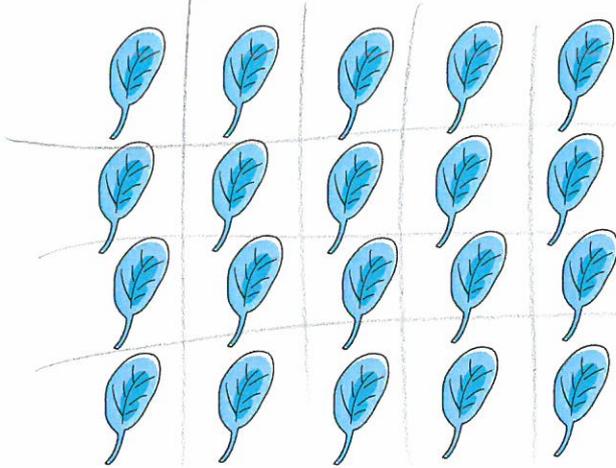
numero	doppio x2	triplo x3	quadruplo x4
2	4	6	8
3	6	9	12
4	8	12	16
5	10	15	20





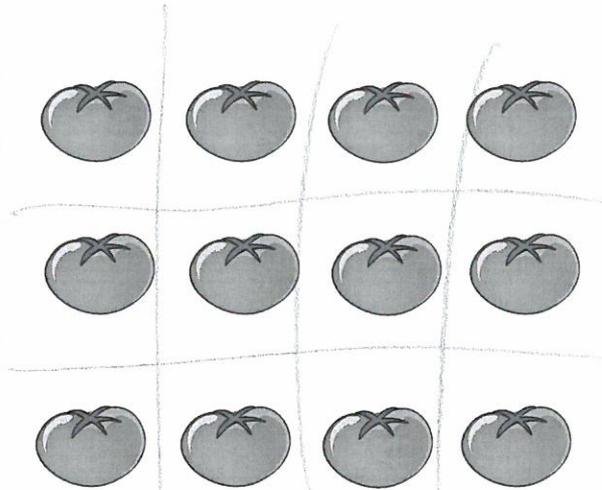
Schieramenti e incroci

1 Il nonno conta le piantine di spinaci e di pomodori che ci sono nell'orto. Cerchia le righe con il rosso e le colonne con il blu, poi scrivi le due moltiplicazioni.



$$5 \times 4 = 20$$

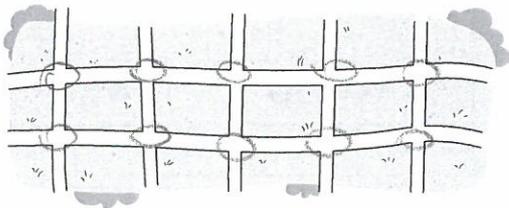
$$4 \times 5 = 20$$



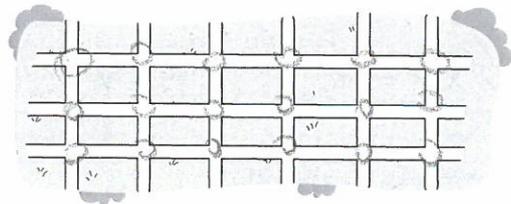
$$4 \times 3 = 12$$

$$3 \times 4 = 12$$

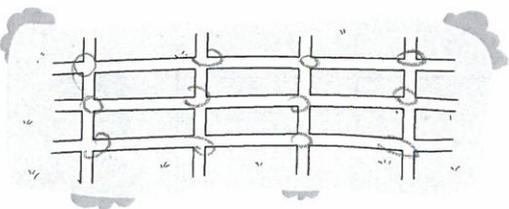
2 Nella fattoria del nonno i sentieri verticali e orizzontali dei campi si incrociano. Scrivi una moltiplicazione che ti permette di calcolare il numero degli incroci in ogni campo e segnali con un punto rosso.



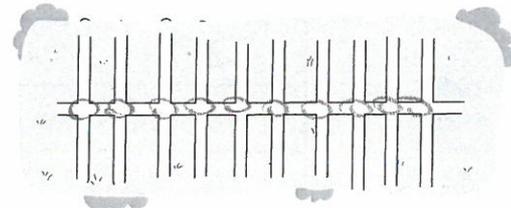
$$5 \times 2 = 10$$



$$6 \times 3 = 18$$



$$4 \times 3 = 12$$



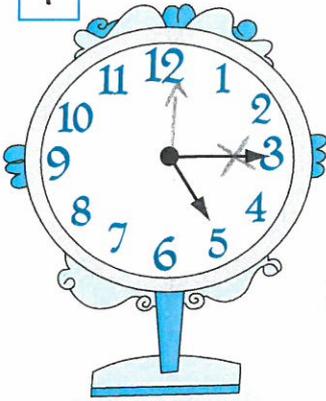
$$10 \times 1 = 10$$



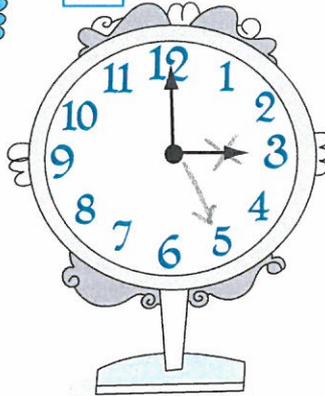
Tic tac

1 Alla fattoria ci si alza alle 5 esatte, ma molti orologi non funzionano bene. Cancella con una **X** le lancette sbagliate e disegna ogni volta l'ora esatta.

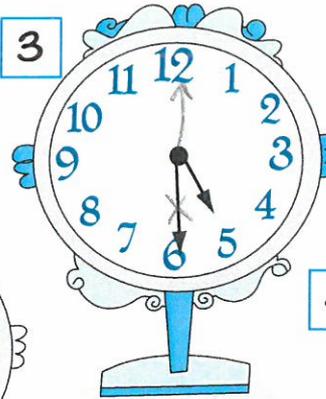
1



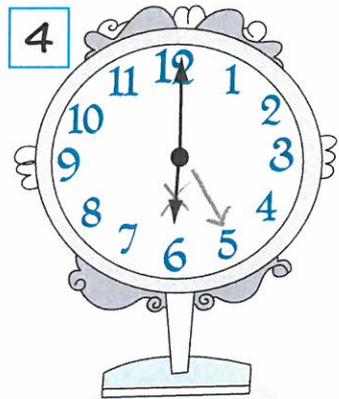
2



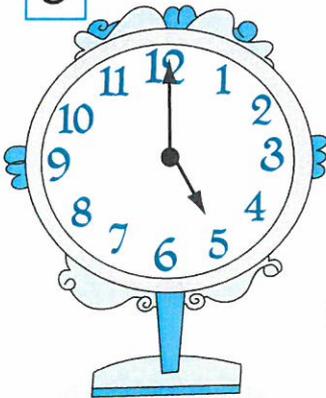
3



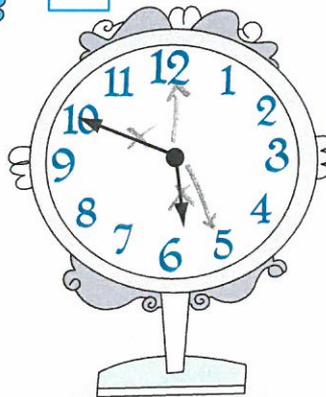
4



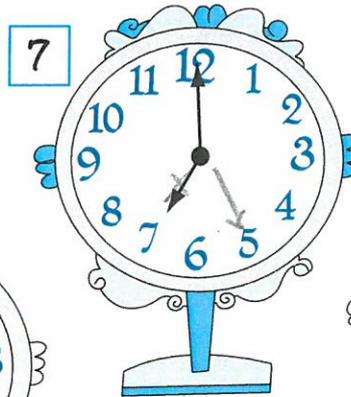
5



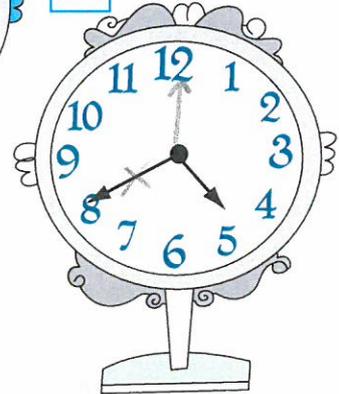
6



7



8



2 Scrivi il numero corrispondente all'orologio che prima segnava...

le 3

le 5 e 30

le 5 e 50

le 7

le 5

le 6

le 5 e 15

le 4 e 40



In colonna tra i cespugli

1 Esegui le moltiplicazioni senza cambio.

da u	2	3	x
		3	=
	6	9	

da u	3	2	x
		2	=
	6	4	

da u	3	2	x
		3	=
	9	6	

da u	1	2	x
		4	=
	4	8	

da u	2	3	x
		2	=
	4	6	

da u	2	2	x
		4	=
	8	8	

da u	1	3	x
		3	=
	3	9	

da u	1	4	x
		2	=
	2	8	

2 Ora scrivi tu in colonna le moltiplicazioni e calcola.

$42 \times 2 = 84$ $24 \times 2 = 48$ $33 \times 2 = 66$ $31 \times 3 = 93$

da u	4	2	x
		2	=
	8	4	

da u	2	4	x
		2	=
	4	8	

da u	3	3	x
		2	=
	6	6	

da u	3	1	x
		3	=
	9	3	

Tabelline nell'aia

1 Completa le moltiplicazioni nell'aia.



x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

2 Completa con i numeri corretti.

1 ape → 6 zampe
7 api → 42 zampe
9 api → 54 zampe



1 ragno → 8 zampe
4 ragni → 32 zampe
6 ragni → 48 zampe

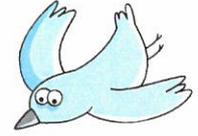
1 settimana → 7 giorni
3 settimane → 21 giorni
5 settimane → 35 giorni

1 mosca → 2 ali
3 mosche → 6 ali
8 mosche → 16 ali

2 mani → 10 dita
6 mani → 30 dita
10 mani → 50 dita



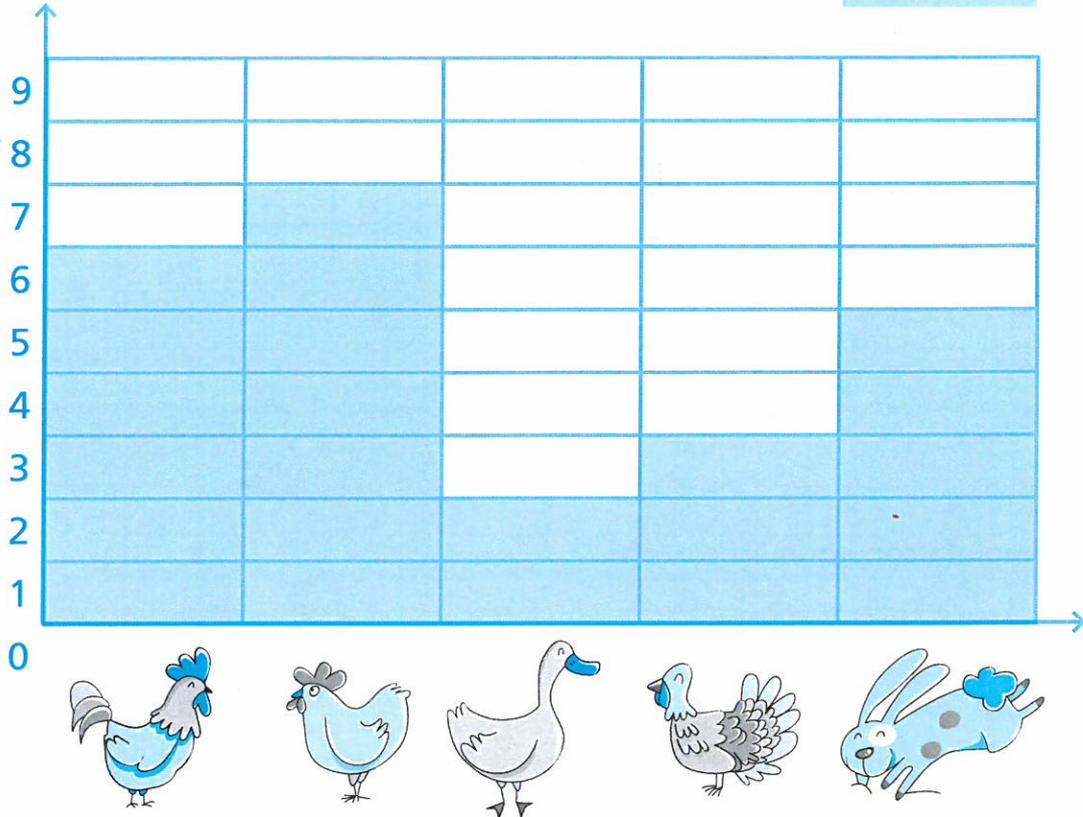
Indagini in campagna



1 Vuoi conoscere quali animali da cortile ci sono nella fattoria dove Valentina e Claudio trascorrono le vacanze? Osserva il grafico, completa la tabella e rispondi.

Legenda:

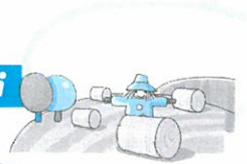
1 animale



	Galli	Galline	Oche	Tacchini	Conigli
Numero	6	7	2	3	5

- I galli sono meno delle galline. Quanti di meno? 1
- I tacchini sono più delle oche. Quanti di più? 1
- Qual è la differenza tra il numero dei conigli e quello dei tacchini? 2
- Quanti sono in tutto gli animali da cortile presenti nella fattoria? 23





Si cambia!

1 Calcola le moltiplicazioni in colonna.

Fai attenzione al cambio! Osserva l'esempio.

da u	
1	
13	x
	4 =
<hr/>	
52	

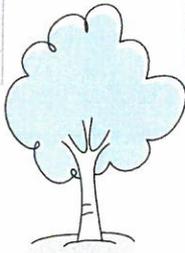


da u	
19	x
	3 =
<hr/>	
57	

da u	
24	x
	3 =
<hr/>	
72	



da u	
37	x
	2 =
<hr/>	
74	



da u	
18	x
	4 =
<hr/>	
72	



da u	
19	x
	3 =
<hr/>	
57	

da u	
38	x
	2 =
<hr/>	
76	

da u	
45	x
	2 =
<hr/>	
90	

da u	
14	x
	7 =
<hr/>	
98	

da u	
12	x
	8 =
<hr/>	
96	



da u	
15	x
	6 =
<hr/>	
90	

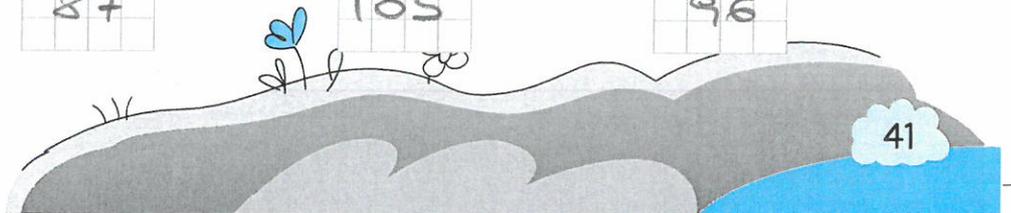
2 Metti in colonna e calcola.

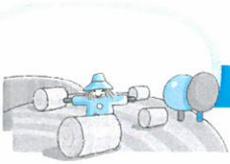
$29 \times 3 = 87$
 $15 \times 7 = 105$
 $16 \times 6 = 96$

da u	
29	x
	3 =
<hr/>	
87	

da u	
15	x
	7 =
<hr/>	
105	

da u	
16	x
	6 =
<hr/>	
96	





Problemi in campagna

1 Risolvi i problemi seguendo le indicazioni.

Testo n. 1

- Intorno allo stagno ci sono 4 grossi sassi. Su ogni sasso riposano 13 ranocchie. Quante ranocchie ci sono in tutto?



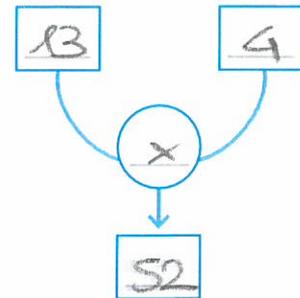
RISOLVO

Dati: $4 =$ sassi
 $13 =$ ranocchie x sasso

In colonna

	da u	
	13 x	
	4 =	
	52	

Nel diagramma



Operazione in riga:

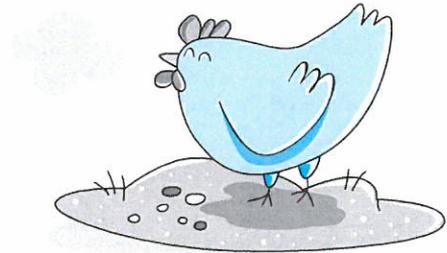
$$13 \times 4 = 52$$

RISPOSTA

• In tutto ^{ci sono} 52 ranocchie

Testo n. 2

- Nell'aia stanno 6 galline. Ognuna mangia 12 chicchi di mais. Quanti chicchi mangiano in tutto?



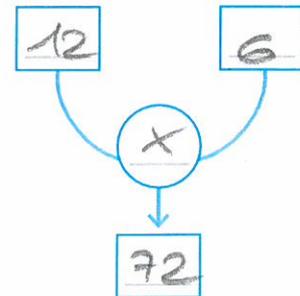
RISOLVO

Dati: $6 =$ galline
 $12 =$ chicchi mangiati

In colonna

	da u	
	12 x	
	6 =	
	72	

Nel diagramma

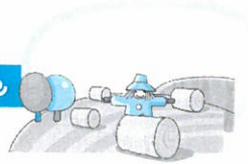


Operazione in riga:

$$6 \times 12 = 72$$

RISPOSTA

• In tutto mangiano 72 chicchi

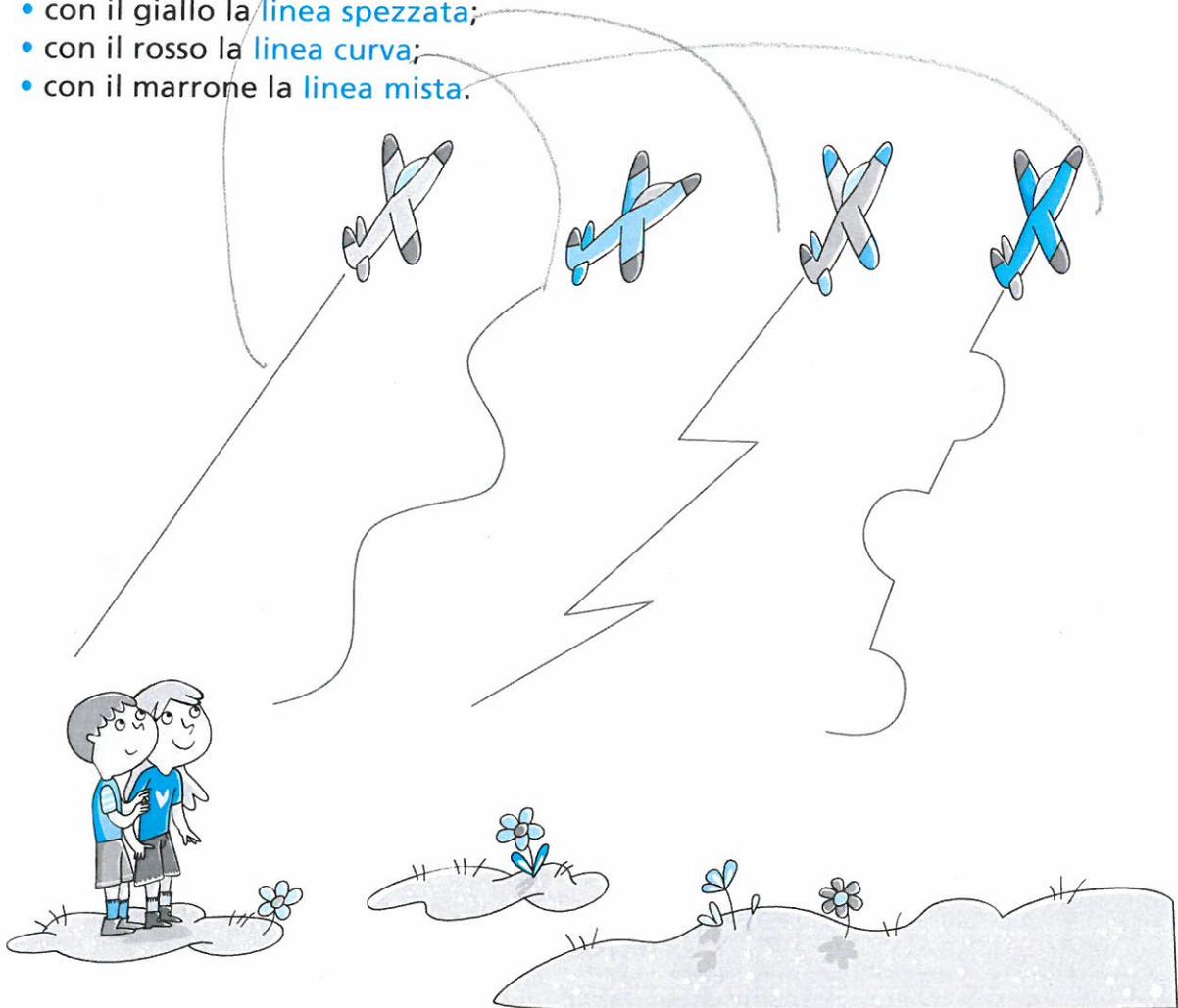


Scie nel cielo

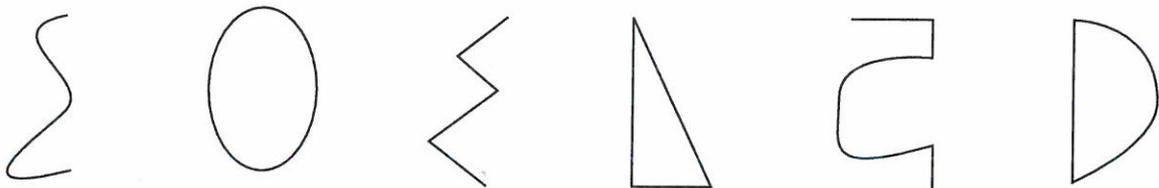
1 Dora e Tom guardano le scie lasciate dagli aerei nel cielo.

Osservale anche tu e ripassa:

- con il verde la **linea retta**;
- con il giallo la **linea spezzata**;
- con il rosso la **linea curva**;
- con il marrone la **linea mista**.



2 Scrivi sotto ogni linea se è **aperta** o **chiusa**.



aperta chiusa aperta chiusa aperta chiusa

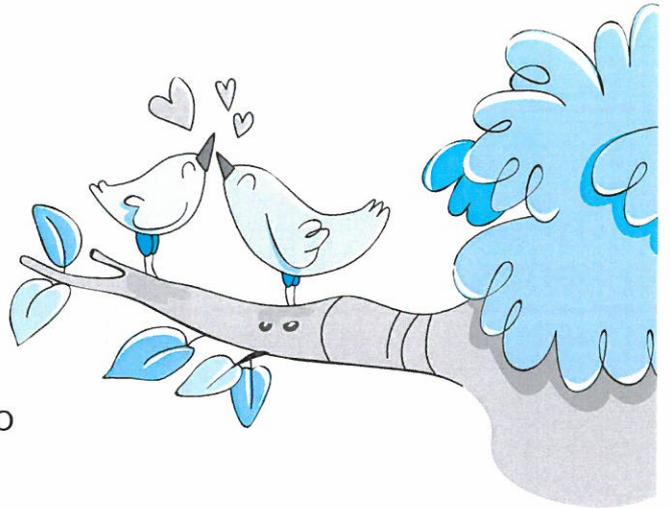


Problemi da uccellini

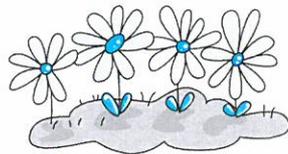
1 Leggi il testo dei **problemi** e ricomponi con le frecce le frasi che si riferiscono alla storia.

Testo n. 1

L'uccellino vuole regalare a un'uccellina tanti petali di fiori. Vede nel campo 5 margherite con 8 petali ciascuna e 6 iris con 5 petali ciascuno. Quanti petali può offrire l'uccellino alla sua amata?



L'uccellino vuole offrire alla sua uccellina:



tante margherite

tanti iris

tanti petali

L'uccellino vede nel campo:



6 margherite e 5 iris

5 margherite e 6 iris

8 margherite e 5 iris

2 Scrivi le **operazioni** necessarie per calcolare:

- il numero dei petali delle margherite.

$$5 \times 8 = 40$$

- il numero dei petali degli iris.

$$6 \times 5 = 30$$

- il numero di tutti i petali.

$$40 + 30 = 70$$

Testo n. 2

L'uccellino cerca intorno alla fattoria il cibo da portare nei nidi dei suoi 8 amici. Cerca di qua, cerca di là, finalmente vede sparsi nell'aia tanti semi: alcuni grossi e altri più piccoli. Ci pensa un po' e decide di portare in ogni nido 6 semi piccoli e 5 semi grossi. Quanti semi raccoglie in tutto?

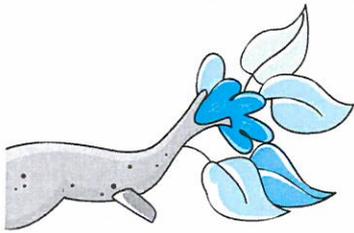


L'uccellino cerca intorno alla fattoria:

il cibo

i nidi

gli amici

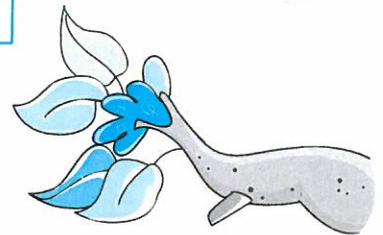


L'uccellino deve portare il cibo:

in 8 nidi

in 6 nidi

in 5 nidi



3 Scrivi le **operazioni** necessarie per calcolare:

- il numero dei semi da portare in ogni nido.

$$6 + 5 = 11$$

- il numero di tutti i semi.

$$11 \times 8 = 88$$





Quanti animali!

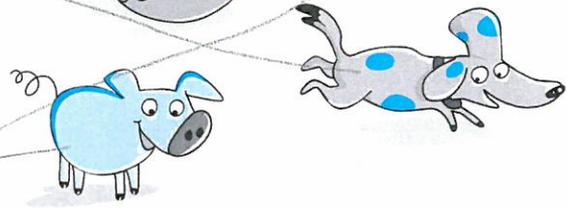
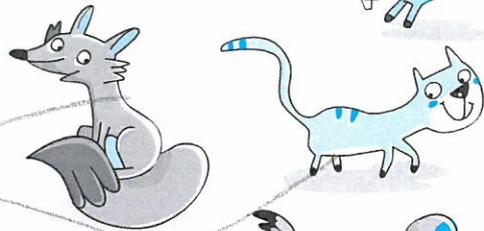
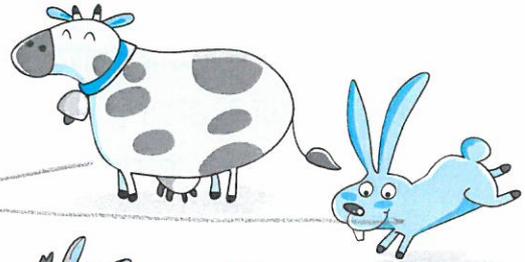
1 Completa con le parole elencate, poi unisci con le frecce ogni animale al gruppo a cui appartiene.

onnivoro • erbivoro • carnivoro

• Si nutre di erba:
è un erbivoro.

• Caccia e si nutre di animali:
è un carnivoro.

• Mangia sia piante sia animali:
è un onnivoro.



2 Collega ogni animale alle frasi che indicano le sue caratteristiche. Puoi fare più di un collegamento.

gatto

pesce

ape

uccello

serpente

- Ha il corpo ricoperto di peli.
- Ha il corpo ricoperto di squame.
- Ha le ali.
- Ha le zampe.
- Vola.
- Cammina.
- Nuota
- Striscia.

Linee chiuse



ALT
si GIOCA!

1 Colora le lettere dell'alfabeto: sono scritte solo con **linee chiuse**.



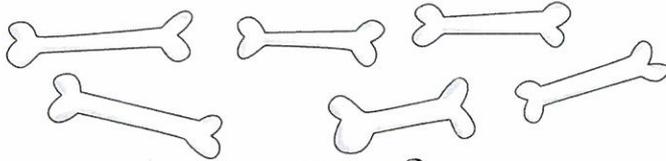
2 Divertiti a scrivere alcune parole tracciando le lettere con linee chiuse.

Four sets of horizontal dashed lines for handwriting practice, each set consisting of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line.



Distribuisci

1 Distribuisci il cibo in parti uguali ai seguenti animali e completa.



Ossi in tutto

6

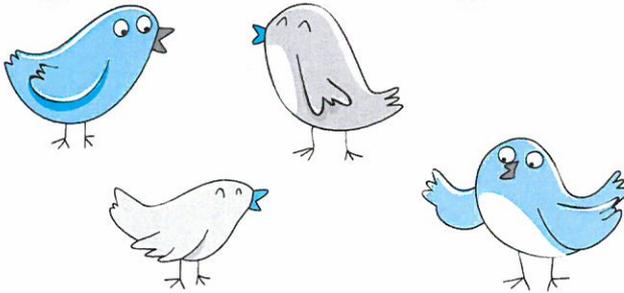
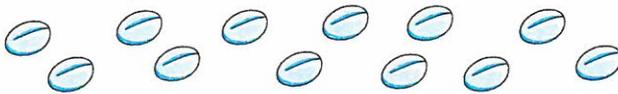
Cani

3

Ossi per ogni cane

2

$$6 : 3 = 2$$



Semi in tutto

12

Canarini

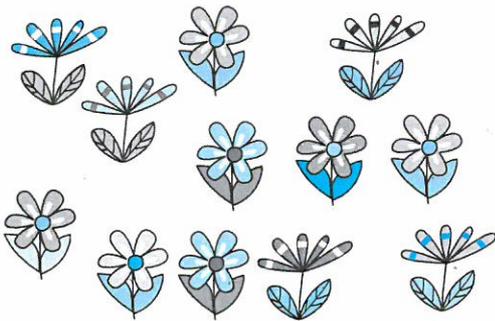
4

Semi per ogni canarino

3

$$12 : 4 = 3$$

2 Immagina di essere Rebecca: distribuisci i fiori in parti uguali nei vasi e completa.



Fiori in tutto

12

Vasi

3

Fiori in ogni vaso

4

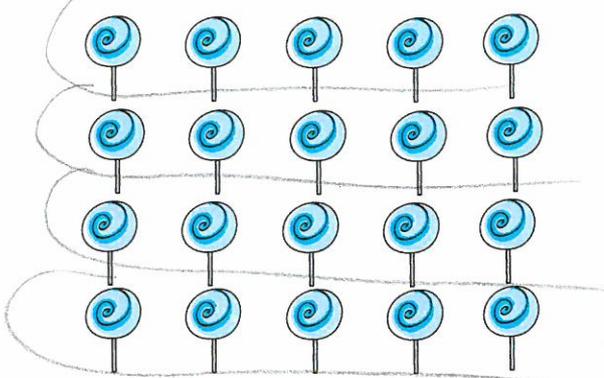
$$12 : 3 = 4$$



Raggruppare

1 Raggruppa i lecca-lecca e i gelati come indicato e calcola il numero dei gruppi.

Raggruppa per 5



Lecca-lecca in tutto

20

Lecca-lecca in ogni gruppo

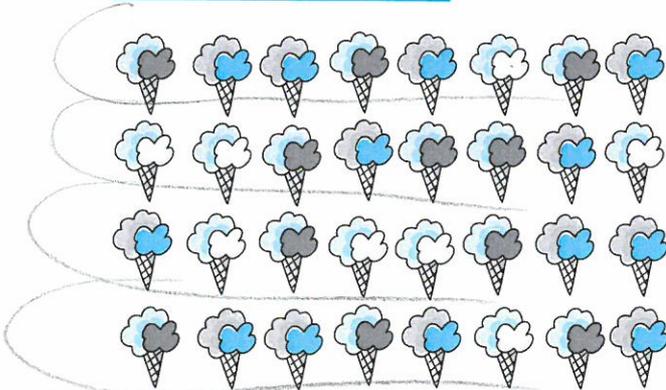
5

Gruppi

4

$$20 : 5 = 4$$

Raggruppa per 8



Gelati in tutto

32

Gelati in ogni gruppo

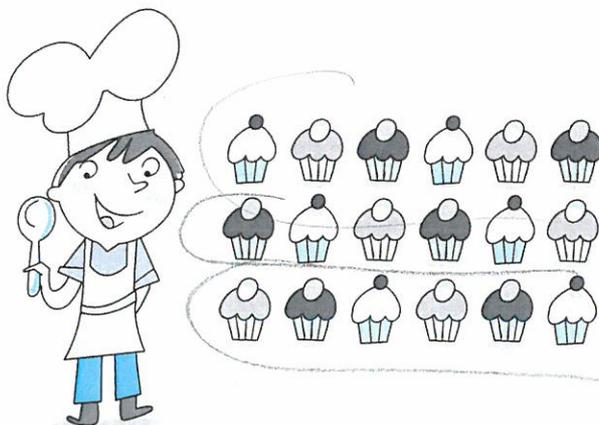
8

Gruppi

4

$$32 : 8 = 4$$

Raggruppa per 6



Pasticcini in tutto

18

Pasticcini in ogni gruppo

6

Gruppi

3

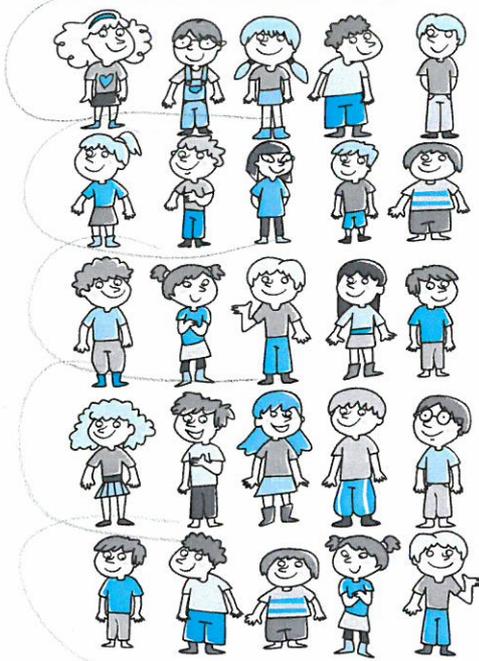
$$18 : 6 = 3$$



Divisioni esatte

1 Raggruppa i bambini e i cappellini come indicato e completa.

Raggruppa per 5



Quanti gruppi hai formato? 5

Restano fuori dei bambini? Sì No

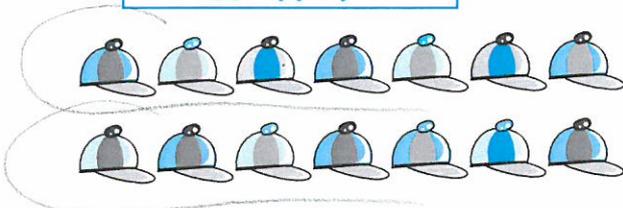
Il 5 nel 25 è contenuto 5 volte.

$$25 : 5 = \underline{5} \text{ resto } 0$$

Sono divisioni esatte!



Raggruppa per 7



Quanti gruppi hai formato? 2

Restano fuori dei cappellini? Sì No

Il 7 nel 14 è contenuto 2 volte.

$$14 : 7 = \underline{2} \text{ resto } 0$$

2 Calcola le divisioni esatte nelle tabelle. Aiutati con le tabelline.

:	2
14	7
16	8
18	9
20	10

:	3
3	1
6	2
9	3
12	4

:	4
28	7
32	8
36	9
40	10

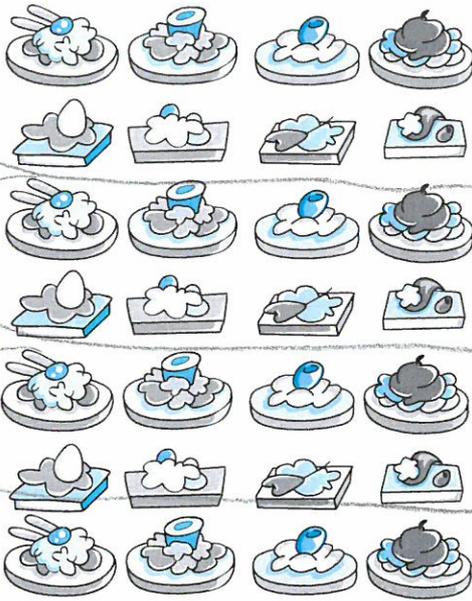
:	5
25	5
45	9
30	6
20	4



Stavolta c'è il resto

1 Raggruppa le tartine e le bibite come indicato e completa.

Raggruppa per 8



La divisione non è esatta: c'è il resto.



Il resto è per te!

Quanti gruppi hai formato? 3

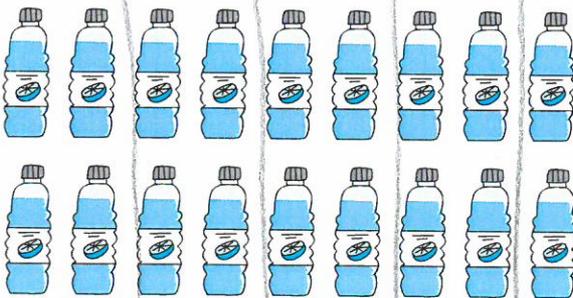
Restano fuori delle tartine? Sì No

L'8 nel 28 è contenuto 3 volte

con il resto di 4

$$28 : 8 = 3 \text{ resto } 4$$

Raggruppa per 4



Il 4 nel 18 è contenuto 4 volte

con il resto di 2

$$18 : 4 = 4 \text{ resto } 2$$

2 Calcola le divisioni con resto.

$23 : 5 = 4 \text{ r } 3$

$74 : 9 = 8 \text{ r } 2$

$57 : 6 = 9 \text{ r } 3$

$31 : 6 = 5 \text{ r } 1$

$65 : 7 = 9 \text{ r } 2$

$42 : 8 = 5 \text{ r } 2$

$19 : 2 = 9 \text{ r } 1$

$74 : 8 = 9 \text{ r } 2$

$30 : 4 = 7 \text{ r } 2$

$16 : 3 = 5 \text{ r } 1$

$21 : 4 = 5 \text{ r } 1$

$43 : 5 = 8 \text{ r } 3$

$23 : 7 = 3 \text{ r } 2$

$50 : 9 = 5 \text{ r } 5$

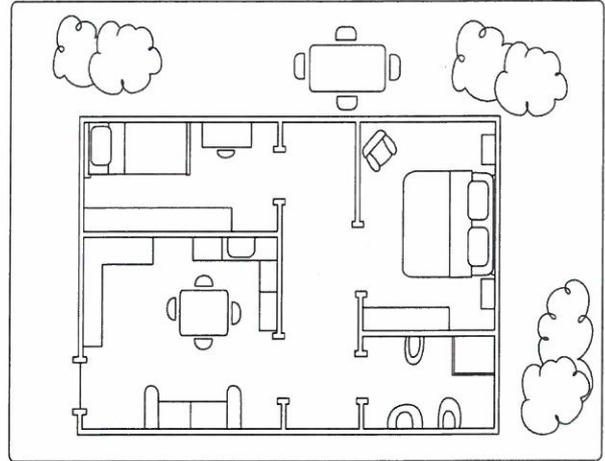
$31 : 8 = 3 \text{ r } 7$



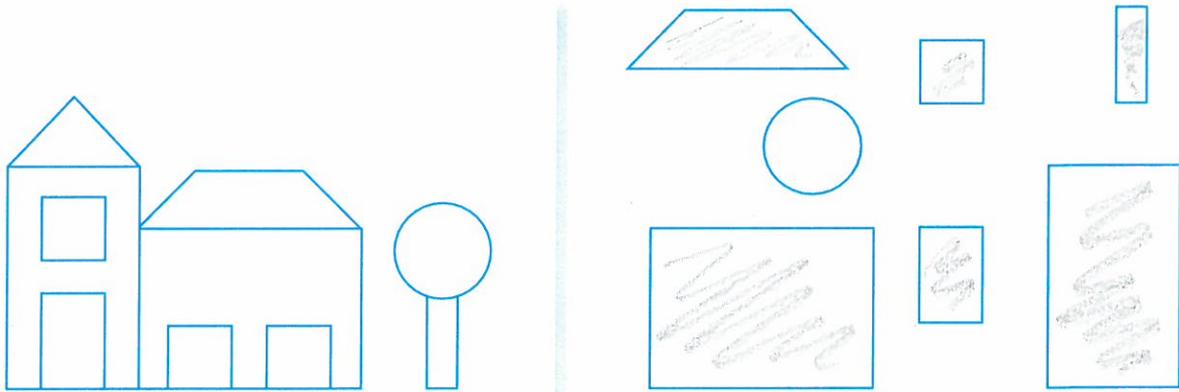
La casa di Claudia

1 Osserva la pianta della casa di Claudia:

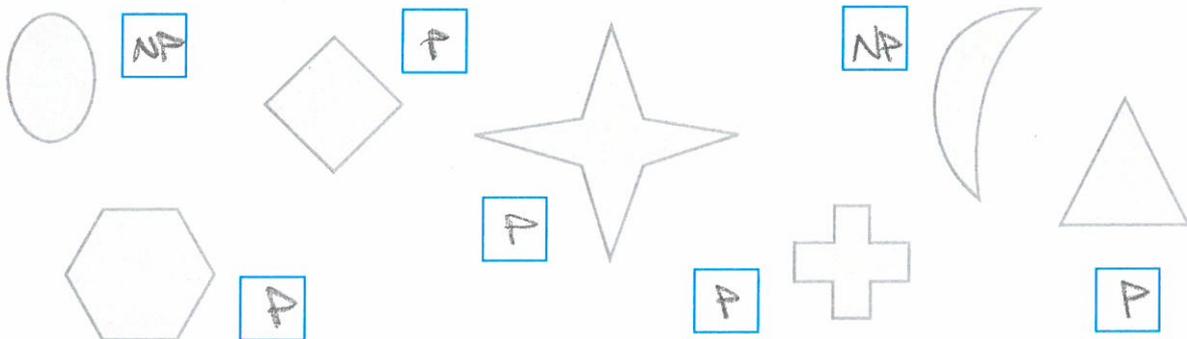
- colora di giallo la **regione interna**;
- di verde la **regione esterna**;
- ripassa di rosso il **confine**.



2 Osserva il disegno e le figure che lo formano, poi colora soltanto i **poligoni**, cioè le figure che non hanno curve e che potresti disegnare usando il righello.



3 Indica con **P** i **poligoni** e con **NP** i **non poligoni**.





Che mistero!

1 Osserva la legenda e risolvi le operazioni come nell'esempio.

Legenda

$\triangle = 5$ $\square = 7$
 $\bigcirc = 8$ $\square = 10$

Esempio

$\square \times \triangle - \bigcirc =$
 $\downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow$
 $10 \times 5 - 8 = 42$

$\square : \triangle + \square =$
 $\downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow$
 $10 : 5 + 7 = 9$

$\square \times \triangle - \triangle =$
 $\downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow$
 $7 \times 5 - 5 = 30$

$\bigcirc : \bigcirc \times \square =$
 $\downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow$
 $8 : 8 \times 10 = 10$

$\bigcirc \times \triangle : \square =$
 $\downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow$
 $8 \times 5 : 10 = 4$

Inglese

THE ONE HUNDRED

Calcola e completa con i numeri in lettere.

- | Orizzontali | Verticali |
|-------------------|---------------|
| a. 10×10 | h. $100 - 10$ |
| b. $60 + 10$ | i. $30 + 20$ |
| c. $40 - 30$ | j. $80 : 4$ |
| d. 20×3 | |
| e. $60 : 2$ | |
| f. $90 - 50$ | |
| g. $40 + 40$ | |

a ONEHUNDRED
 b SEVENTY
 c TEN
 d SIXTY
 e THIRTY
 f FORTY
 g EIGHTY
 h I
 i E
 j W
 k E
 l N
 m Y

~~SIXTY~~ (sixty)



Due, tre, quattro parti

1 Completa le finestre con la **metà** di ogni numero.

2	1	20	10	40	20
100	50	12	6	24	12

Dividi per 2.



2 Calcola rapidamente la **terza parte** di ogni numero.

Dividi per 3.



3	→	1
9	→	3
30	→	10
15	→	5

90	→	30
33	→	11
12	→	4
63	→	21



3 Scrivi nella tabella la **quarta parte** di ogni numero.

Numeri	Quarta parte
16	4
8	2
32	8
40	10
80	20

Dividi per 4.



4 Indica con una **X** vero (V) o falso (F).

- La metà di 90 è 30.

V	F
---	--------------
- La terza parte di 33 è 22.

V	F
---	--------------
- La metà di 80 è 40.

V	F
--------------	---
- La quarta parte di 100 è 50.

V	F
---	--------------
- La terza parte di 150 è 50.

V	F
--------------	---
- La quarta parte di 64 è 16.

V	F
---	--------------

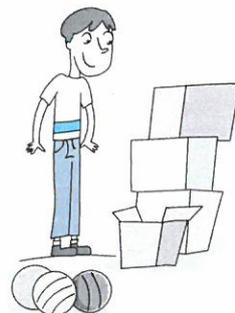


Non c'è problema

1 Risolvi i problemi seguendo le indicazioni.

Testo n. 1

Milvio, il commesso di un negozio di articoli sportivi, deve sistemare 90 palloni in 10 scatoloni. Quanti palloni devono essere messi in ogni scatolone?



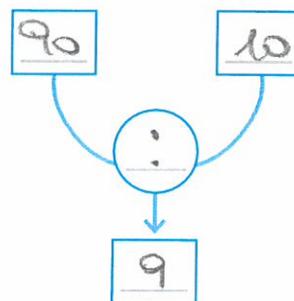
RISOLVO

Dati: $90 = \text{palloni}$
 $10 = \text{scatoloni}$

Operazione in riga:

$$90 : 10 = 9$$

Nel diagramma

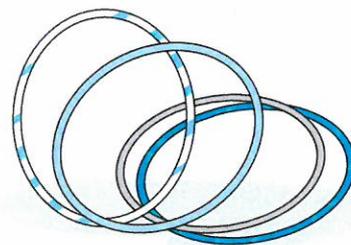


RISPOSTA

• di ogni scatolone vanno 9 palloni

Testo n. 2

Milvio deve sistemare 72 cerchi. Ogni contenitore può contenere 8 cerchi. Quanti contenitori occorrono?



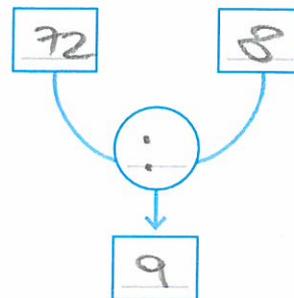
RISOLVO

Dati: $72 = \text{cerchi}$
 $8 = \text{cerchi} \times \text{contenitore}$

Operazione in riga:

$$72 : 8 = 9$$

Nel diagramma



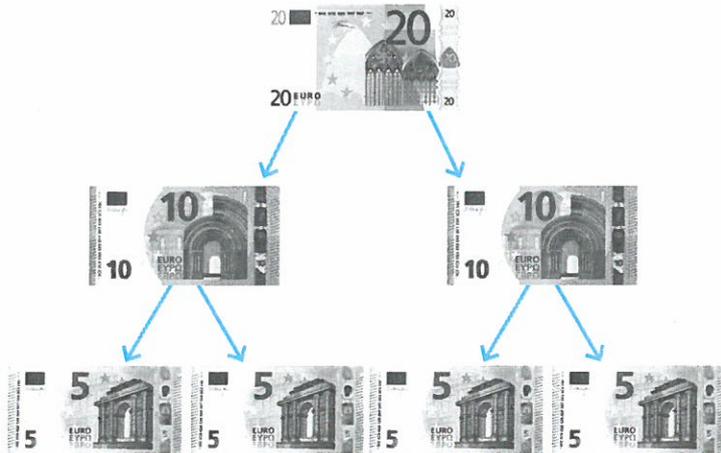
RISPOSTA

• Occorrono 9 contenitori



Una spesa dopo l'altra

- 1 Gianni va a fare compere, ma prima vuole cambiare una banconota da € 20. Osserva lo schema con i cambi possibili e completa.



$$20 = 10 + 10$$

$$20 = 5 + 5 + 5 + 5$$

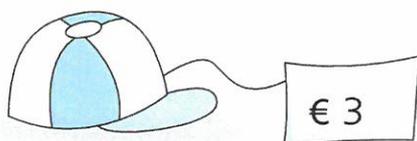
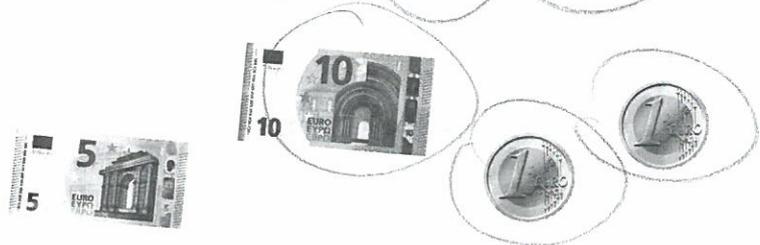
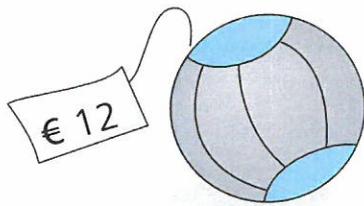
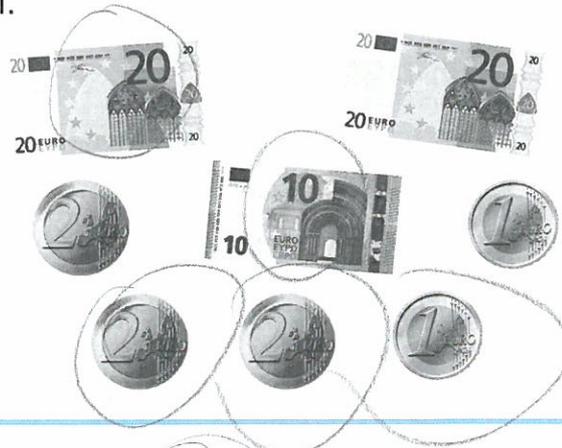
$$10 = 20 - 10$$

$$5 = 10 - 5$$

20 è il doppio di 10

10 è il doppio di 5

- 2 Ora Gianni può fare acquisti. Cerchia le monete e le banconote che gli servono per comprare gli oggetti.





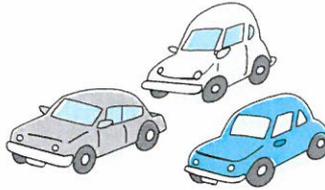
Operazioni inverse

1 Descrivi il disegno con le parole e poi con i numeri in due modi diversi.

4 ruote in ogni auto

3 auto

12 ruote in tutto



x 3

12 ruote in tutto

3 auto

4 ruote in ogni auto

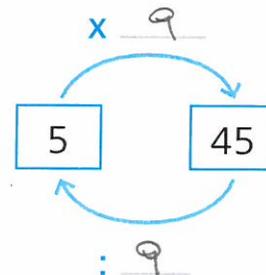
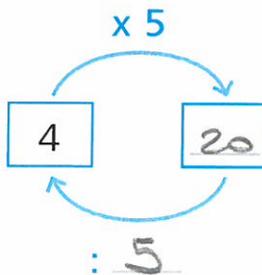
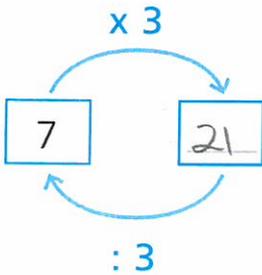
$$4 \times 3 = 12$$

$$4 \quad 12$$

$$12 : 3 = 4$$

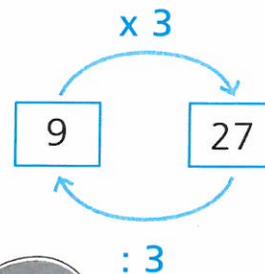
: 3

2 Leggi con attenzione le frecce e completa.



3 Osserva lo schema e completa il testo di ciascun problema.

- Dietro il palazzo di Kim ci sono 3 parcheggi. Ognuno ospita 9 auto. Quante auto possono essere parcheggiate?



- Dietro il palazzo di Kim ci sono 27 auto che sostano in 3 parcheggi. Quante auto ospita qui percheggia ?





Moltiplicazione o divisione?

1 Moltiplicazione o divisione? Indica con una **X** l'operazione giusta, poi risolvi.

Testo n. 1

Nel ristorante ci sono 11 tavoli apparecchiati. A ogni tavolo siedono 4 persone. Quante persone ci sono in tutto nel ristorante?

Moltiplicazione Divisione

RISOLVO

Dati: $11 = \text{tavoli}$ Operazione in riga:
 $4 = \text{persone} \times \text{tavolo}$ $11 \times 4 = 44$

RISPOSTA

• In tutto ci sono 44 persone

Testo n. 2

Nel ristorante 16 camerieri sono addetti a servire le persone sedute a 8 grandi tavolate. Quanti camerieri sono addetti a ogni tavolata?

Moltiplicazione Divisione

RISOLVO

Dati: $16 = \text{camerieri}$ Operazione in riga:
 $8 = \text{tavolate}$ $16 : 8 = 2$

RISPOSTA

• A ogni tavolata sono addetti 2 camerieri

Testo n. 3

Il cameriere del ristorante conduce 24 clienti verso i tavoli e ne fa accomodare 6 a ogni tavolo. Quanti tavoli vengono occupati?

Moltiplicazione Divisione

RISOLVO

Dati: $24 = \text{clienti}$ Operazione in riga:
 $6 = \text{clienti} \times \text{tavolo}$ $24 : 6 = 4$

RISPOSTA

• vengono occupati 4 tavoli



I veicoli per la strada

- 1 Corinna dalla finestra ha contato i veicoli che transitano per la strada e ha raccolto i risultati della sua **indagine** in una tabella. Colora il grafico come indica la tabella, poi rispondi alle domande.

Veicoli	Biciclette	Auto	Moto	Furgoni	Pullman
Numero	18	20	12	10	4

Legenda:  1 veicolo



- Qual è il veicolo più numeroso? auto
- Qual è il veicolo meno numeroso? pullman



Problemi

Una giraffa in città

1 Leggi i testi dei problemi e risolvi seguendo le indicazioni.

Testo n. 1

Una giraffa si mette a girare per le vie della città.
Conta 85 condomini alti e 47 case basse.
Qual è la differenza tra i condomini e le case?

RISOLVO

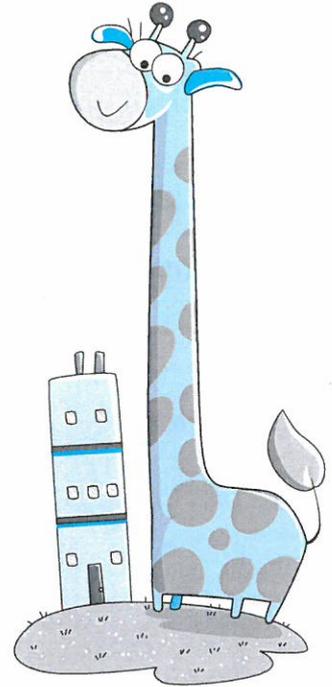
Dati: $85 = \text{condomini}$
 $47 = \text{case}$

Operazione in riga:

$$85 - 47 = 38$$

In colonna

da u	
85	-
47	=
<hr/>	
38	



RISPOSTA

• La differenza è di 38

Testo n. 2

La giraffa arriva nel parco, al Luna Park.
In una giostra, 15 automobiline rosse a 3 posti
sono in attesa che salgano i bambini.
Quanti piccoli viaggiatori possono salire?

RISOLVO

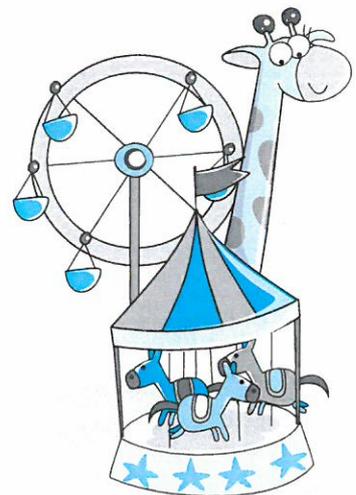
Dati: $15 = \text{automobiline}$
 $3 = \text{posti} \times \text{auto}$

Operazione in riga:

$$15 \times 3 = 45$$

In colonna

da u	
15	x
3	=
<hr/>	
45	



RISPOSTA

• Possono salire 45 bambini



2 Leggi, poi completa la tabella e rispondi.

- In un frutteto la giraffa ha fatto arrampicare sul suo collo 5 bambini per fare raccogliere loro le prugne e le pesche.

Bambini	N. prugne	N. pesche	Tot. frutti
Corrado	6	11	17
Lucia	10	8	18
Ilaria	7	6	13
Andrea	11	10	21
Marisa	9	9	18



- Chi ha mangiato più frutti? Andrea
- Chi ha mangiato meno frutti? Ilaria
- Quali bambini hanno mangiato lo stesso numero di frutti? Lucia
e Marisa

3 Leggi il testo del problema e risolvi.

- Il contadino è contento: ha meno frutti da raccogliere. È faticoso salire sulla scala di 10 pioli tante volte. Oggi per fortuna sale soltanto 70 pioli. Quante volte ha usato la scala?

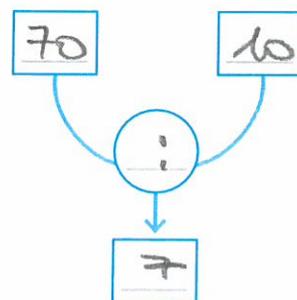
RISOLVO

Dati: 10 = pioli scala
70 = pioli saliti

Operazione in riga:

70 : 10 = 7

Nel diagramma



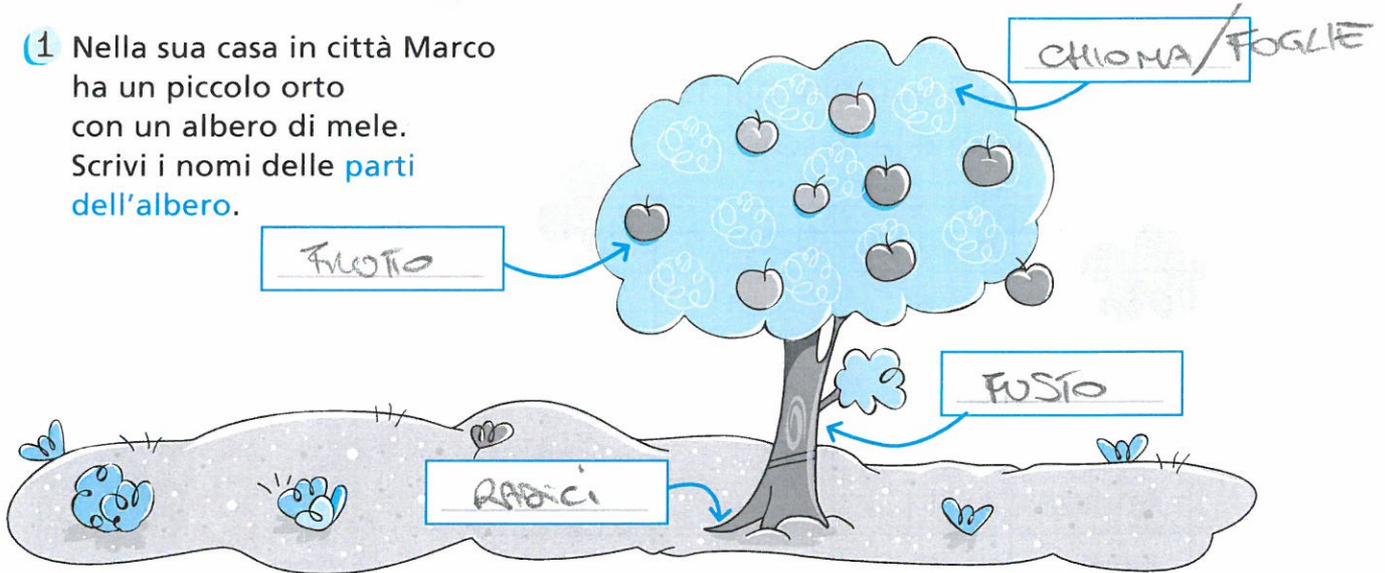
RISPOSTA

• ha usato la scala 7 volte.

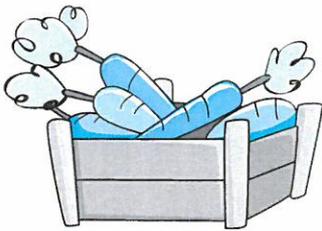


Le piante in città

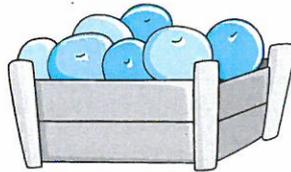
- 1 Nella sua casa in città Marco ha un piccolo orto con un albero di mele. Scrivi i nomi delle parti dell'albero.



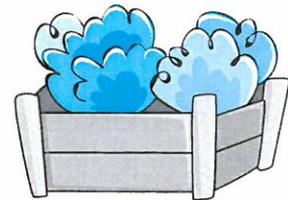
- 2 Marco va spesso al mercato con il babbo, perché gli piace mangiare le verdure e gustare frutti, foglie, fiori, radici, semi e fusti. Osserva i disegni, scrivi il nome di frutti e verdure e leggi quale parte mangia Marco.



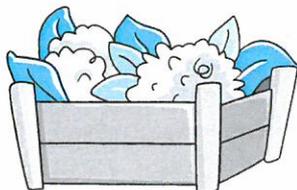
Le CAROTE sono radici.



Le ARANCE sono frutti.



L'insalata è fatta di FOGLIE.



I CAULI sono fiori.



I SEDANI sono fusti.

Cruciverba in città

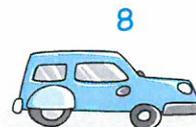
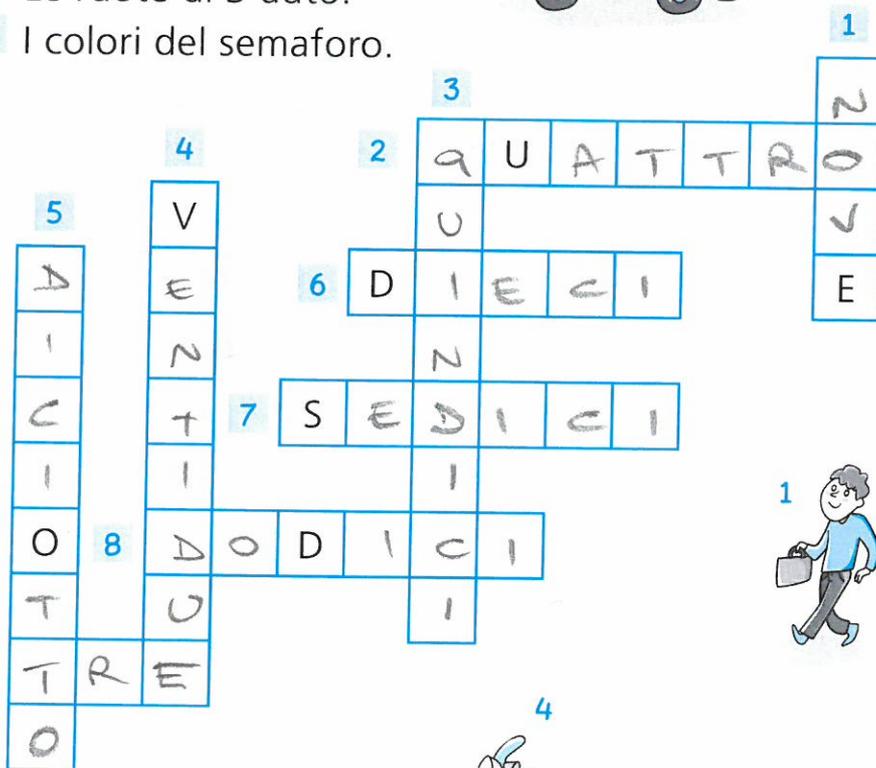
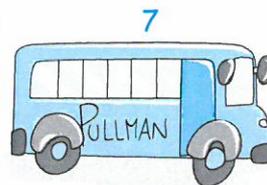
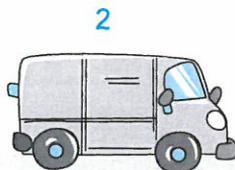


ALT
si GIOCA!

- 1 Completa il cruciverba sulla città. Leggi le definizioni, osserva i disegni e scrivi i numeri in parola.

Orizzontali

- 2 Le ruote di 1 furgone.
- 6 Una decina di vigili urbani.
- 7 Le ruote di 4 pullman.
- 8 Le ruote di 3 auto.
- 9 I colori del semaforo.



Verticali

- 1 Il triplo di 3 pedoni.
- 3 Le ruote di 5 tricicli.
- 4 Le ruote di 11 motociclette.
- 5 Le ruote di 9 biciclette.



VALUTIAMO LE COMPETENZE

Rispondi alle domande. Indica con una X.

1. 47 corrisponde a:

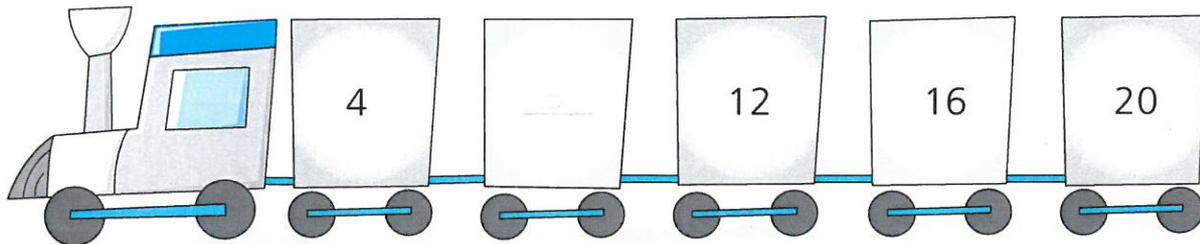
- A. 4 decine e 7 unità
- B. 7 decine e 4 unità
- C. 4 decine più 7 decine

2. Quale espressione corrisponde alla scrittura seguente?

$$40 < 50$$

- A. 40 è maggiore di 50
- B. 40 è minore di 50
- C. 40 è uguale a 50

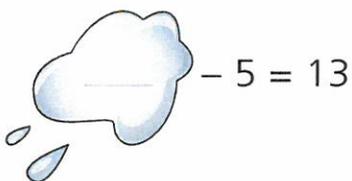
3. I vagoni del treno sono numerati nel seguente modo:



Qual è il numero mancante?

- A. 6
- B. 10
- C. 8

4. Quale numero si trova sotto la macchia?



- A. 15
- B. 18
- C. 14

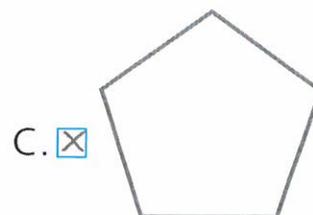
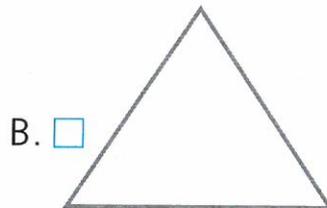
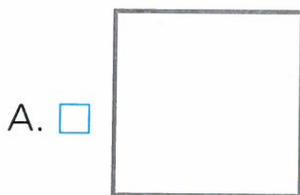
5. Marcello ha raccolto sulla spiaggia 21 sassolini e li divide in gruppi di 4. Quanti gruppi riesce a fare e quanti sassolini avanzano?

- A. Fa 6 gruppi e avanzano 2 sassolini
- B. Fa 4 gruppi e avanzano 0 sassolini
- C. Fa 5 gruppi e avanza 1 sassolino

6. Su un albero ci sono 15 uccellini. Il cane abbaia e 10 uccellini volano via. Quanti uccellini restano sull'albero?

- A. 3
- B. 4
- C. 5

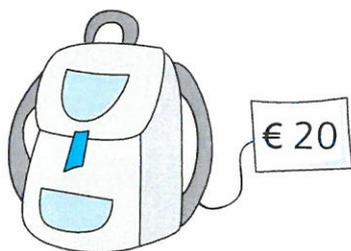
7. Quale figura ha più lati?



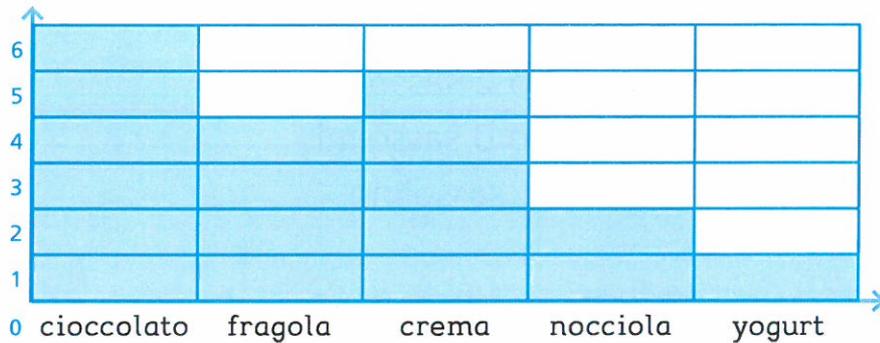
8. Indica che cosa può comprare Samina con i soldi che possiede.



- A. La bambola
- B. La maglietta
- C. Lo zaino



9. Il grafico mostra le preferenze di gusto del gelato dei bambini. Ogni rettangolo rappresenta 2 bambini.



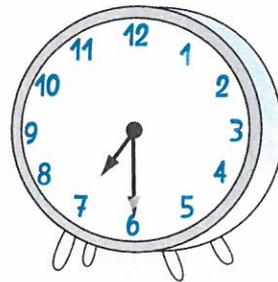
Quanti bambini hanno scelto il cioccolato?

- A. 12
 B. 8
 C. 2

10. Indica quale fra le seguenti operazioni ha lo stesso risultato di $15 + 15$.

- A. $10 + 15$
 B. $10 + 20$
 C. $40 - 20$

11. La sveglia suona ogni mattina alle ore 7 e mezza. Domani è domenica e la sveglia suonerà due ore dopo. A che ora?



- A. Alle 9 e mezza B. Alle 8 e mezza C. Alle 9

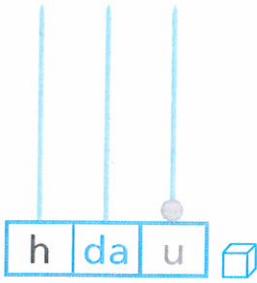
Sei soddisfatto del tuo lavoro?



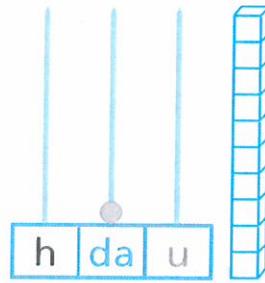




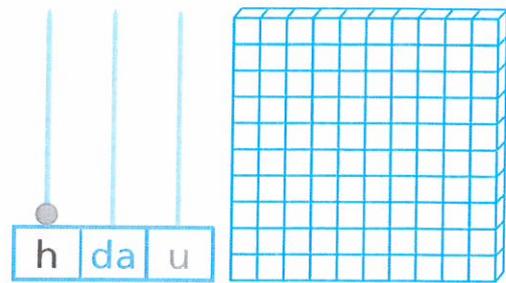
CONTARE PER 10



1 unità → 1 u



1 decina → 1 da



1 centinaio → 1 h

CRESCENTE

dal numero più piccolo
al numero più grande

1 • 3 • 9 • 10

ORDINE

DECRESCENTE

dal numero più grande
al numero più piccolo

40 • 27 • 15 • 8

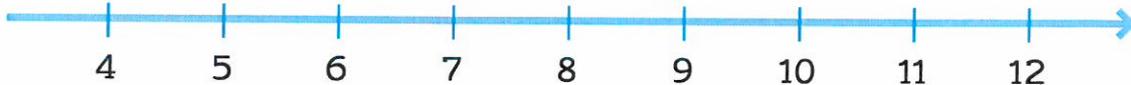
SULLA LINEA DEI NUMERI

NUMERO PRECEDENTE

- 1

NUMERO SUCCESSIVO

+ 1



CONFRONTI

MAGGIORE

$8 > 3$

UGUALE

$6 = 6$

MINORE

$7 < 9$

NUMERI PARI

TERMINANO CON

0 • 2 • 4 • 6 • 8

NUMERI DISPARI

TERMINANO CON

1 • 3 • 5 • 7 • 9

ADDIZIONI IN COLONNA

SENZA CAMBIO

Aggiungi prima
le unità alle unità,
poi aggiungi
le decine alle
decine.

da		u
	3	2 +
	2	5 =
<hr/>		
	5	7

CON IL CAMBIO

Se la somma delle
unità è maggiore
di 9, esegui il **cambio** e
riportalo nella colonna
delle decine (da).

da		u
1		3 2 +
		9 =
<hr/>		
4		1

SOTTRAZIONI IN COLONNA

SENZA CAMBIO

Sottrai le unità
e le decine.
Comincia sempre
dalle unità del
minuendo.

da		u
	4	8 -
	1	6 =
<hr/>		
	3	2

CON IL CAMBIO

Se la cifra del
minuendo è minore
di quella del
sottraendo, fai
il **cambio** e riportalo
nella colonna delle u.

da		u
6	1	7 3 -
		2 7 =
<hr/>		
4		6

MULTIPLICAZIONI IN COLONNA

SENZA CAMBIO

Moltiplica il
moltiplicatore per le
unità del moltiplicando
e scrivi il risultato
nella colonna delle u.
Moltiplica il moltiplicatore
per le decine del moltiplicando
e scrivi il risultato nella
colonna delle da.

da		u
	4	3 x
		2 =
<hr/>		
	8	6

CON IL CAMBIO

Se il prodotto è
maggiore di 9, esegui
il **cambio**. Scrivi la
cifra delle unità nella
sua colonna e riporta
la decina nella sua
colonna.

da		u
1		1 2 x
		5 =
<hr/>		
6		0

TAVOLA PITAGORICA

x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

- Se moltiplichi un numero per 0, il risultato sarà 0.

$$4 \times 0 = 0$$

$$6 \times 0 = 0$$

- Se moltiplichi un numero per 1, il risultato sarà il numero stesso.

$$9 \times 1 = 9$$

$$10 \times 1 = 10$$

DIVISIONE

- Si usa per distribuire o raggruppare una quantità in parti uguali.

DIVISIONE ESATTA

$$\begin{array}{ccccccc}
 20 & : & 4 & = & 5 \\
 \downarrow & & \downarrow & & \downarrow \\
 \text{dividendo} & & \text{divisore} & & \text{quoziente}
 \end{array}$$

DIVISIONE NON ESATTA

$$22 : 4 = 5 \text{ con resto } 2$$

il 4 nel 22 sta 5 volte con resto 2

IL DOPPIO E LA METÀ

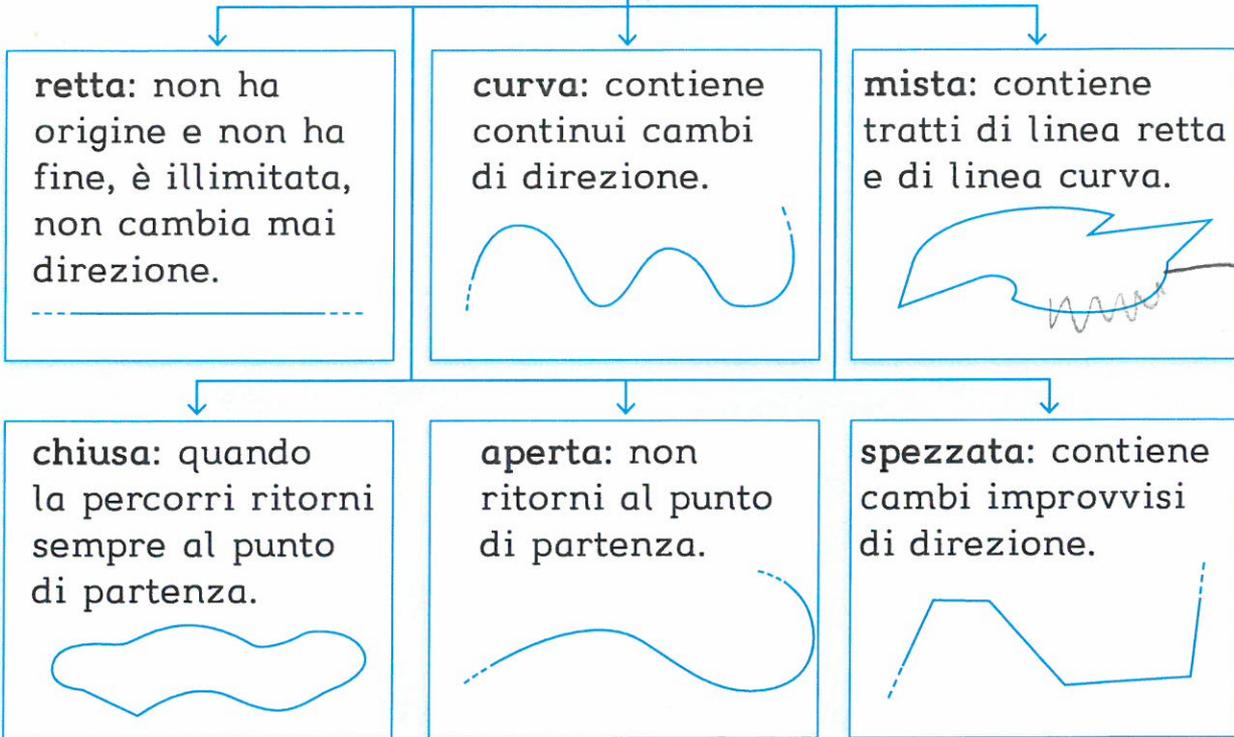
- Calcolare il **doppio** vuol dire **moltiplicare per due** una quantità:

$$10 \times 2 = 20 \longrightarrow 20 \text{ è il doppio di } 10$$

- Calcolare la **metà** vuol dire **dividere per 2** una quantità:

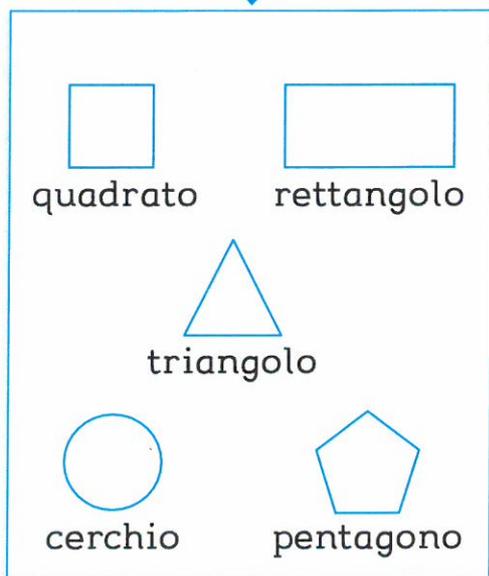
$$20 : 2 = 10 \longrightarrow 10 \text{ è la metà di } 20$$

LINEE

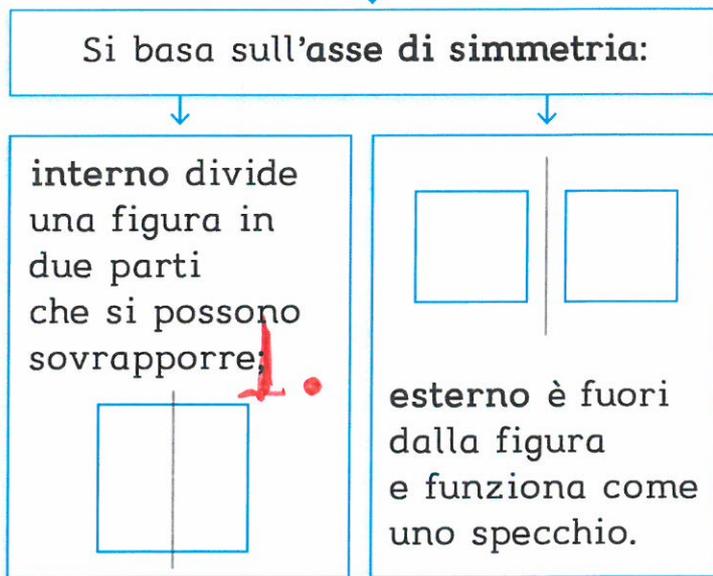


~~perché chiusa?~~

FIGURE PIANE



SIMMETRIA



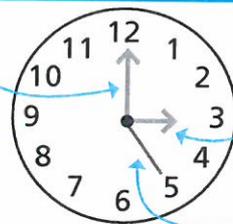
IL TEMPO

lancetta lunga indica
i minuti (min)

1 giorno = 24 h

1 h = 60 min

1 min = 60 s



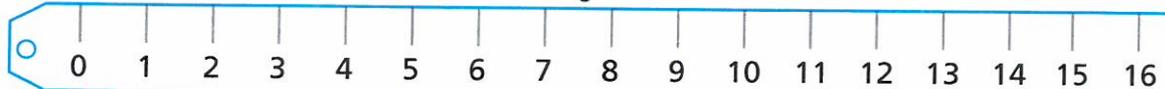
lancetta corta indica
le ore (h)

lancetta sottile indica
i secondi (s)

LA LUNGHEZZA

cm

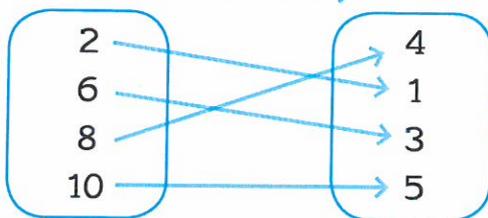
il righello



RELAZIONI, PREVISIONI E DATI

RELAZIONI

CON LE FRECCHE
è il doppio di



IN TABELLA

	4	1	3	5
2		×		
6			×	
8	×			
10				×

PREVISIONI

CERTO

Il fatto sicuramente
accadrà.

~~×~~ Dopo l'estate
arriva l'autunno.

POSSIBILE

Il fatto può
accadere oppure no.

~~×~~ Domani farà
bel tempo.

IMPOSSIBILE

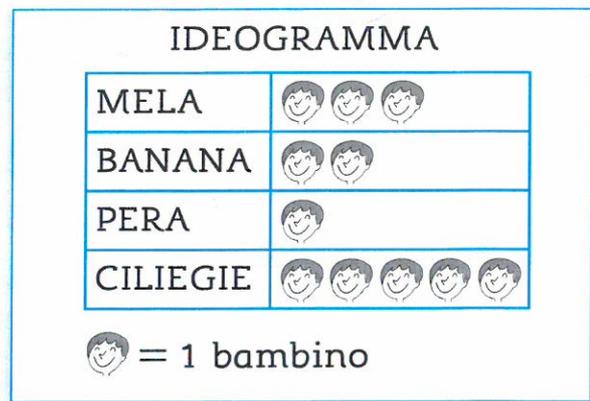
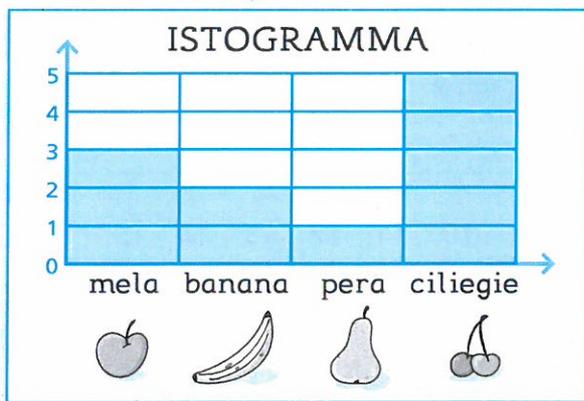
Il fatto non
accadrà mai.

~~×~~ Dopo il martedì
viene la domenica.

PREVISIONI

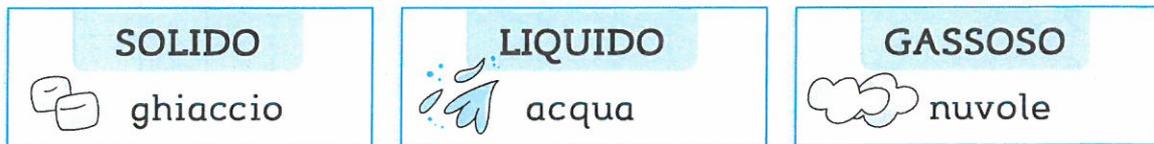
Sono le preferenze, le scelte fatte da chi risponde a un'indagine.
Ad esempio: "Qual è il tuo frutto preferito?"

Si rappresentano con i grafici



SCIENZE

GLI STATI DELL'ACQUA



GLI ANIMALI



LE PARTI DELLA PIANTA

radice • tronco • foglia • seme • fiore • frutto