

QUADERNO DI VIAGGIO

VACANZE



Regole e mappe semplificate

Competenze - INVALSI

Scienze

Inglese

Giochi e logica



RAFFAELLO
SCUOLA

MATEMATICA

AL MARE



Numeri

- 4 Cifre e numeri
- 5 Numeri in rete
- 6 Strumenti da spiaggia
- 7 Evviva, si naviga!
- 8 Chi arriva?
- 9 Gli squali insegnano
- 10 Dai delfini ai granchi

Dati e previsioni

- 11 Sport al mare

- 11 Sports

Relazioni

- 12 Quanti gelati!

Spazio e figure

- 13 Un castello di sabbia

Problemi

- 14 I problemi del pirata

Scienze

- 16 Scienziati al mare
- 17 **ALT SI GIOCA!** Indovinelli



Regole
Mappe **68**



Indica la pagina
di un utile ripasso
semplificato.

IN MONTAGNA



Numeri

- 18 Addizioni in montagna
- 19 Sottrazioni in montagna

Dati e previsioni

- 20 Previsioni in montagna

Misura

- 21 All'Hotel Raffaello

Numeri

- 22 Addizioni veloci
- 23 Sottrazioni veloci
- 24 Maths signs

Problemi

- 25 Problemi fra i monti

Numeri

- 26 Scalatori in erba
- 27 Scalatori da record

Spazio e figure

- 28 Sentieri di montagna

Problemi

- 29 Fauna da proteggere
- 30 Nel giardino botanico

Scienze

- 31 Fare il pieno d'ossigeno
- Parts of a tree

- 32 **ALT SI GIOCA!** Numeri nascosti

IN CAMPAGNA



Numeri

- 33 Tabelline nell'orto
- 34 In colonna nel frutteto
- 35 In colonna nelle stalle
- 36 $\times 10$, $\times 100$, $\times 1000$ nell'alveare

Spazio e figure

- 37 Angoli con il corpo
- 38 Giocare con i poligoni

Numeri

- 39 Divisioni nell'orto
- 40 Divisioni negli steccati

- 41 Il picnic dei 10
- 42 In colonna con la prova

Problemi

- 43 Problemi con le mele

Spazio e figure

- 44 Il riflesso nel lago

Problemi

- 45 Problemi da polli
- 46 Ancora con i polli

Scienze

- 47 La catena alimentare
- 48 **ALT SI GIOCA!** Il crucinúmero

IN CITTÀ



Numeri

- 49 Frazioni al mercato
- 50 Frazioni di bandierine

Misura

- 51 Misure di lunghezza
- 52 Misure di capacità
- 53 Misure di peso
- 54 Quanti pesi!
- 55 Le equivalenze
- 56 Fare shopping

Problemi

- 57 Problemi cittadini

- 58 In town

Misura Spazio e figure

- 59 Misurando i perimetri
- 60 Misurando le aree

Problemi

- 61 I problemi in città
- 62 I problemi in piscina

Scienze

- 63 Un ciclo continuo
- The water cycle
- 64 **ALT SI GIOCA!** Che rompicapi!

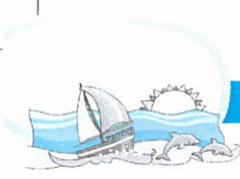
Valutiamo le competenze

Prove **Modello Invalsi** ✓

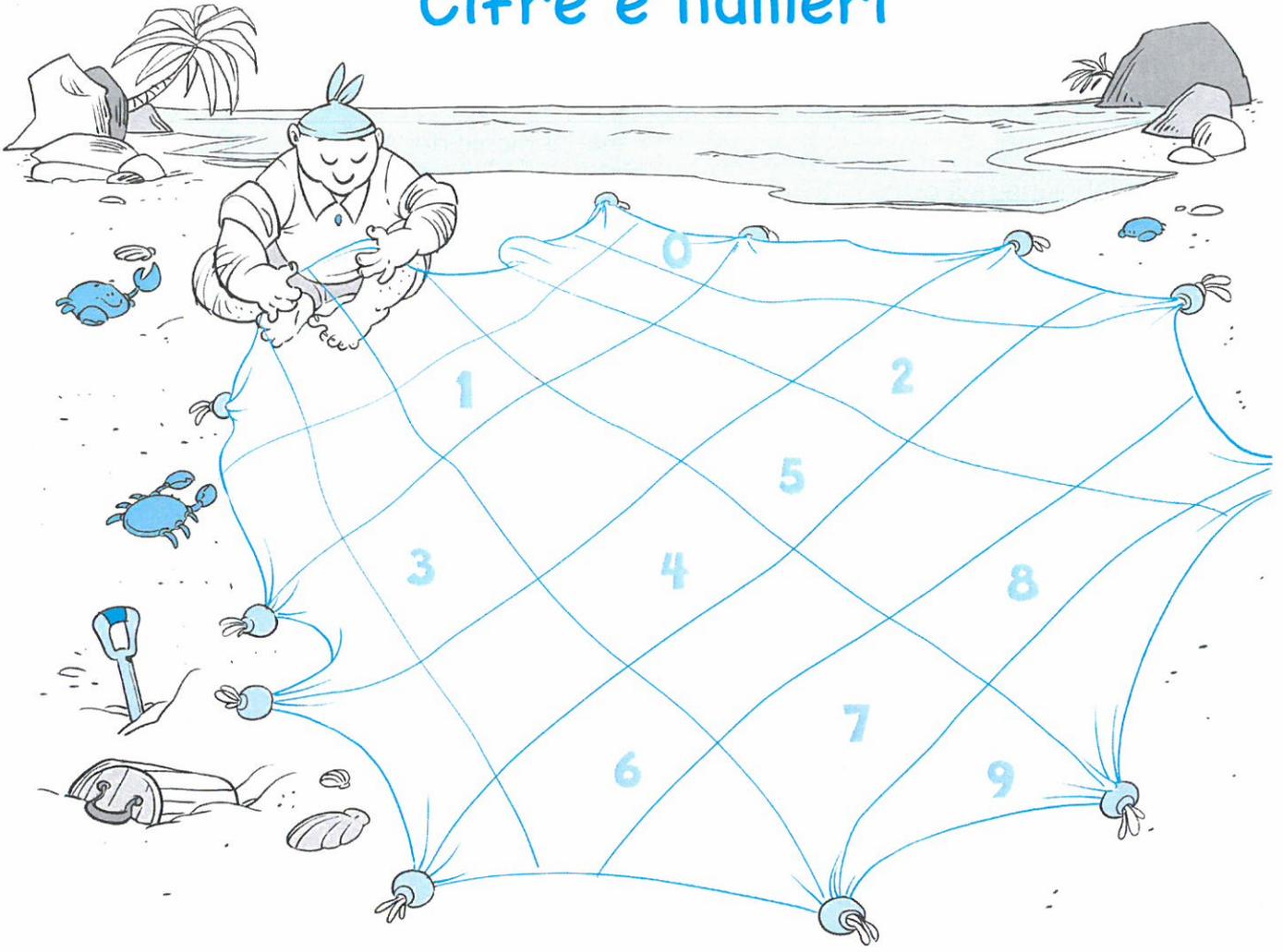
pag. 65

Regole
Mappe

pagg. 68-72



Cifre e numeri



1 Combina in modo diverso due cifre del sistema di numerazione decimale e scrivi due numeri in **cifre** e in **lettere**. Segui l'esempio.

4 → 48 *quarantotto*

e
8 → 84 *ottantaquattro*



□ → □ _____
e
□ → □ _____

2 Ora scrivi i numeri che puoi comporre combinando le cifre 4, 5, 6.

4 → 5 → 6 → 456
4 → 6 → 5 → 465

5 → 4 → 6 → 546
5 → 6 → 4 → 564

6 → 4 → 5 → 645
6 → 5 → 4 → 654



Numeri in rete

1 Completa le sequenze nelle maglie della rete con i numeri mancanti.

Row 1: 29 → 30 31 32 33 34 35 36 37

Row 2: 80 → 82 84 86 88 90 92 94 96

Row 3: 490 → 489 488 487 486 485 484 483 482

Row 4: 500 → 498 496 494 492 490 488 486 484

2 Per ogni numero, scrivi il precedente e il successivo.

98 99 100 (fish)

77 80 81 (fish)

47 48 49 (fish)

89 90 91 (fish)

99 100 101 (fish)

989 990 991 (fish)

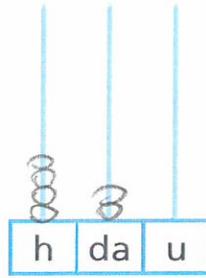
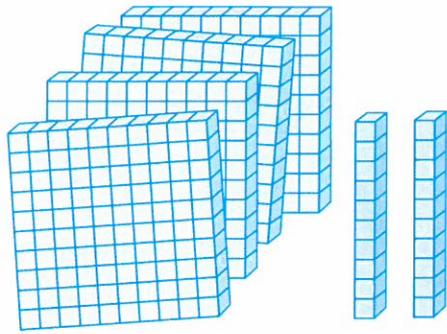
249 250 251 (fish)

307 308 309 (fish)

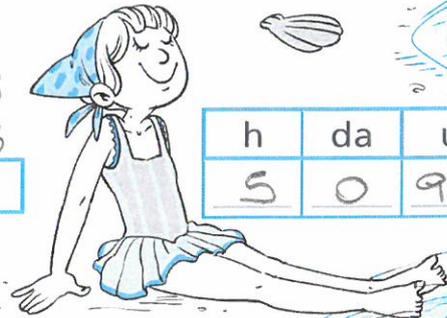
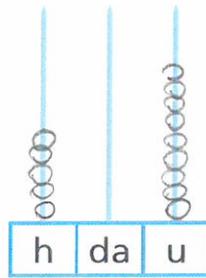
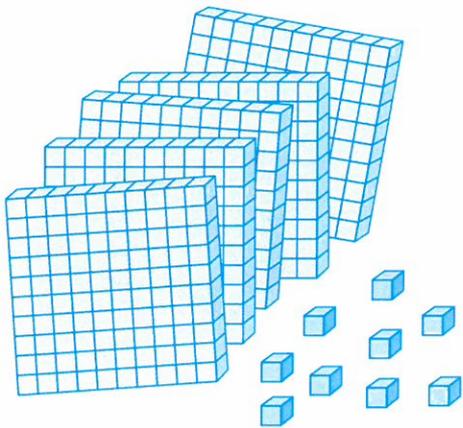


Strumenti da spiaggia

1 Marco e Sara si divertono con due strumenti matematici: **BAM** e **abaco**. Osserva le quantità indicate dai BAM e rappresentale sugli abachi, poi registra nelle tabelle i numeri corrispondenti.



h	da	u
4	2	0



h	da	u
5	0	9

2 Scomponi i numeri seguendo l'esempio.

236 → 2h, 3da, 6u → 200 + 30 + 6

898 → 8h, 9da, 8u → 800 + 90 + 8

46 → 4da, 6u → 0 + 40 + 6

888 → 8h, 8da, 8u → 800 + 80 + 8

3 Ricomponi e scrivi il numero in cifre e in lettere.

6h, 4da, 3u → 643 → seicentoquarantatré

5h, 1da, 5u → 515 → cinquecentocinquanta

6h, 8u → 608 → seicentotto

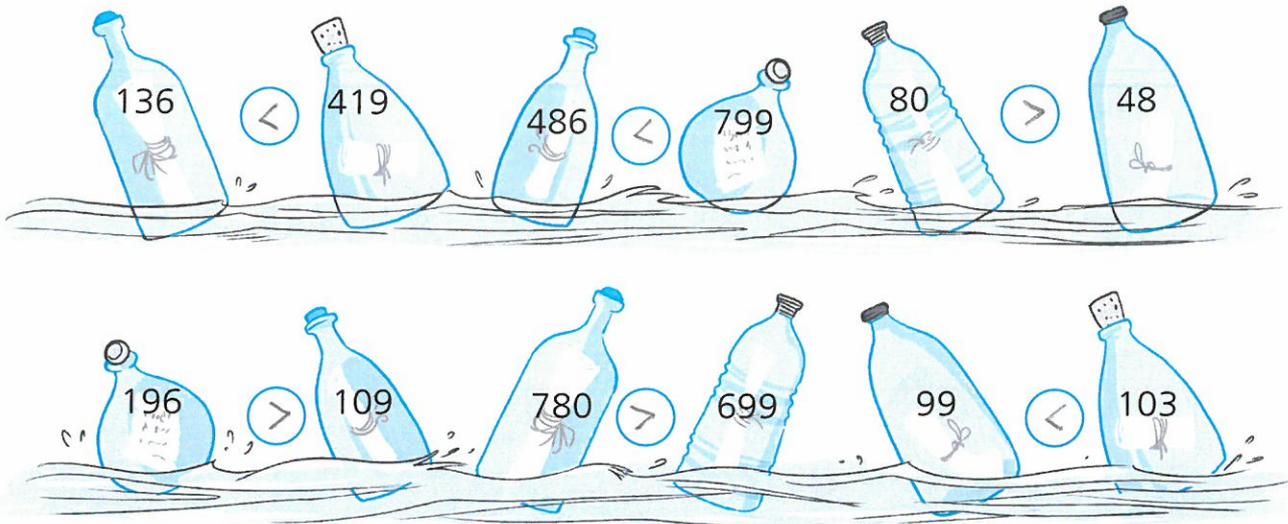
8h, 7da → 870 → ottocentosettanta



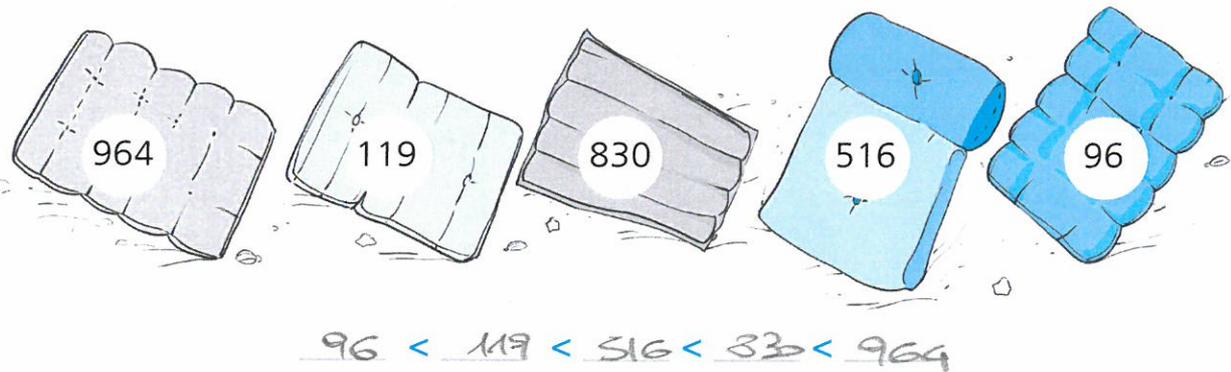


Evviva, si naviga!

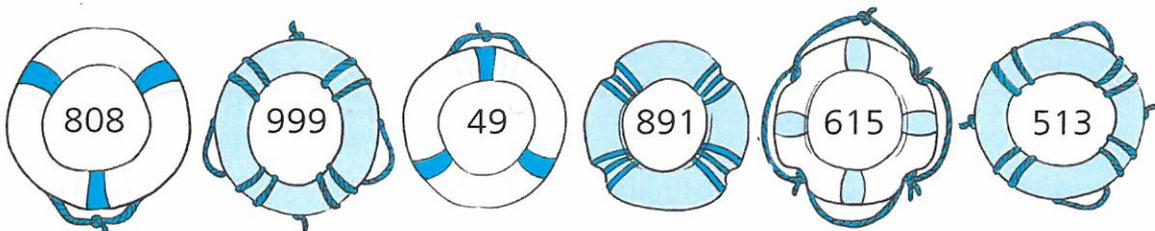
1 Confronta i numeri di ogni coppia di messaggi in bottiglia usando i segni $>$ o $<$.



2 Riscrivi i numeri scritti sui materassini in ordine crescente.



3 Riscrivi i numeri scritti nei salvagenti in ordine decrescente.



$$999 > 891 > 808 > 615 > 513 > 49$$



Chi arriva?

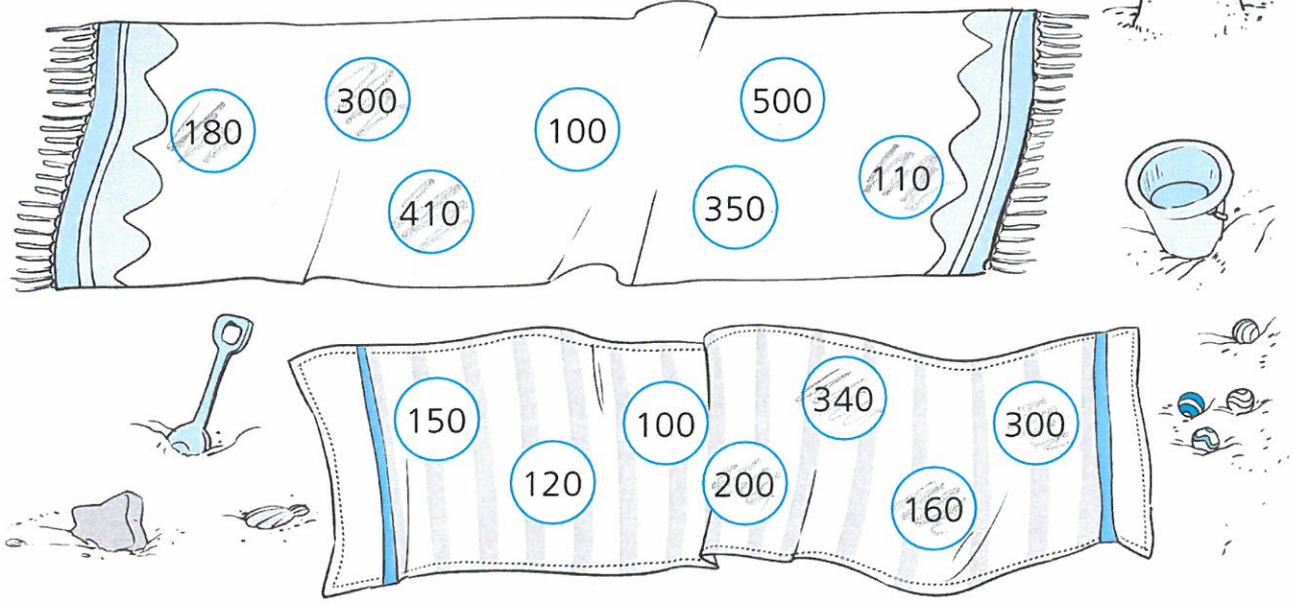
1 Osserva il catamarano che è arrivato primo nella regata. Indovina il suo **numero** in base agli indizi e scrivilo nella vela.

INDIZI

- È composto da 4 cifre.
- La prima cifra è 1.
- La somma delle cifre è 1.



2 In ogni asciugamano colora soltanto i quattro pallini che insieme formano il **1000**.



3 Forma il **1000** usando solo centinaia intere.

$900 + 100 = 1000$	$500 + 500 = 1000$	$100 + 900 = 1000$
$800 + 200 = 1000$	$600 + 400 = 1000$	$200 + 800 = 1000$
$700 + 300 = 1000$	$300 + 700 = 1000$	$400 + 600 = 1000$





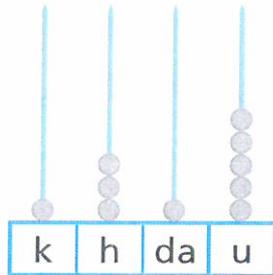
Gli squali insegnano

- 1 Rappresenta sugli abachi i numeri, poi scrivi in cifre e scomponi.
Segui gli insegnamenti degli squali.

k è il simbolo delle migliaia.

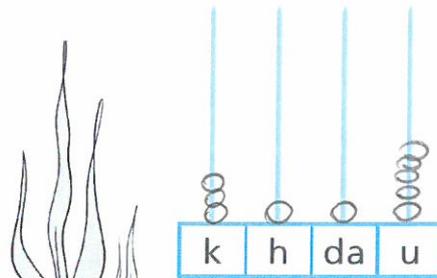


milletrecentoquindici



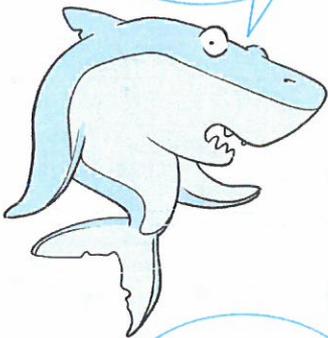
$1315 = 1k, 3h, 1da, 5u$

tremilacentoquindici

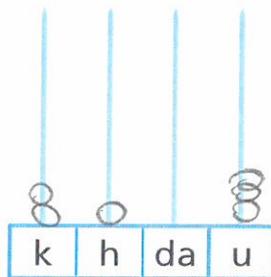


$3115 = 3k, 1h, 1da, 5u$

Non mettere palline se manca il valore corrispondente!

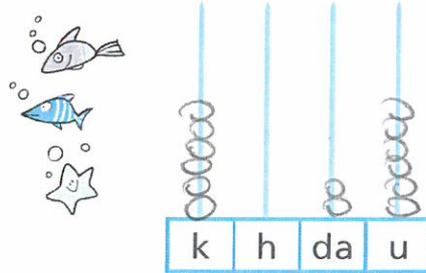


duemilacentrotre



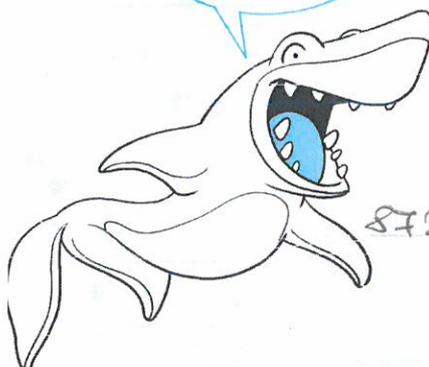
$2103 = 2k, 1h, 0da, 3u$

seimilaventisei

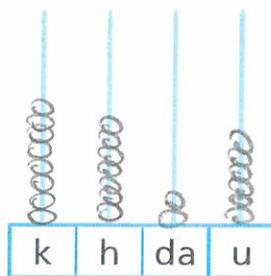


$6026 = 6k, 0h, 2da, 6u$

Attenzione agli errori!

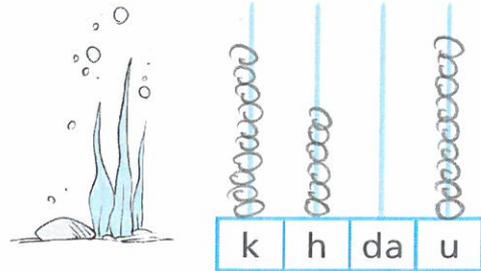


ottomilasettecentoventisei



$8726 = 8k, 7h, 2da, 6u$

novemilaseicentonove

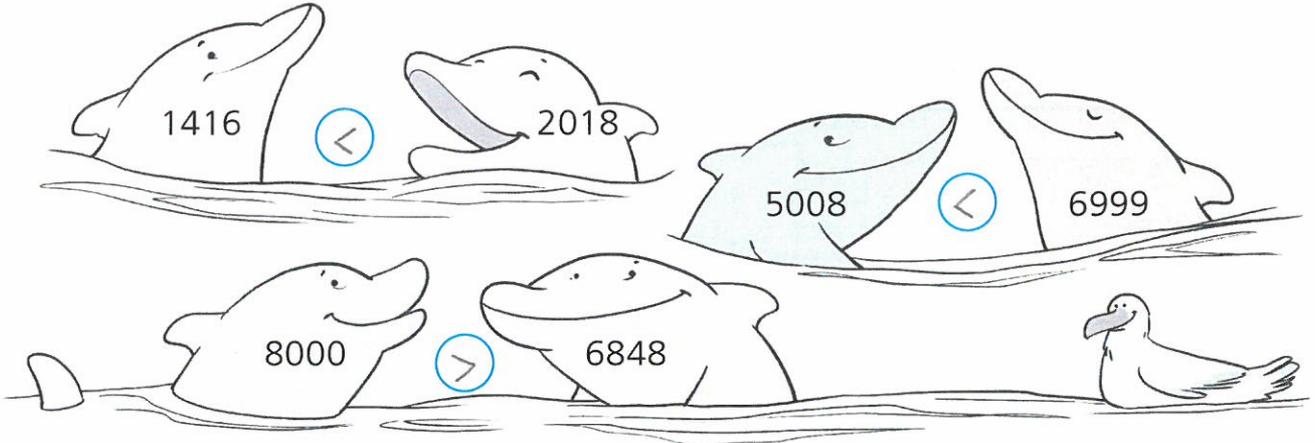


$9609 = 9k, 6h, 0da, 9u$



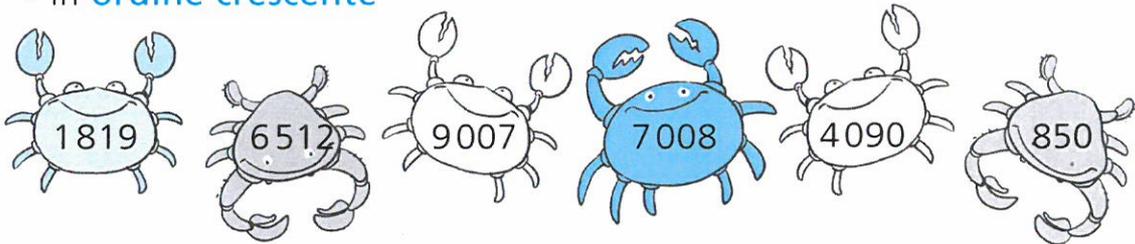
Dai delfini ai granchi

1 Confronta i numeri dei delfini con i segni $>$ o $<$.



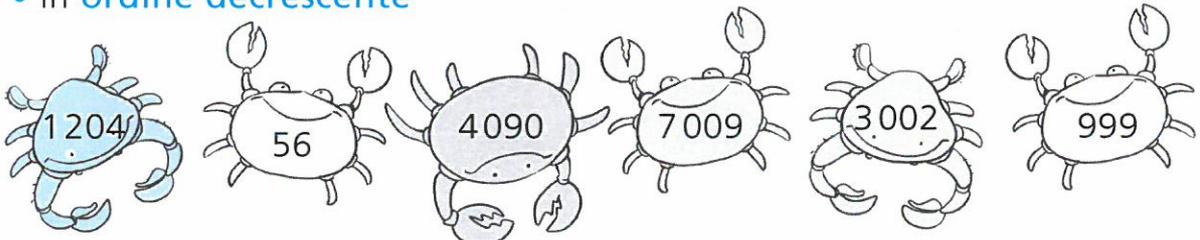
2 Riscrivi i numeri trasportati dai granchi:

• in **ordine crescente**



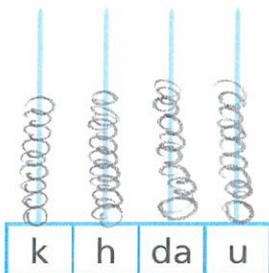
850 < 1819 < 4090 < 6512 < 7008 < 9007

• in **ordine decrescente**



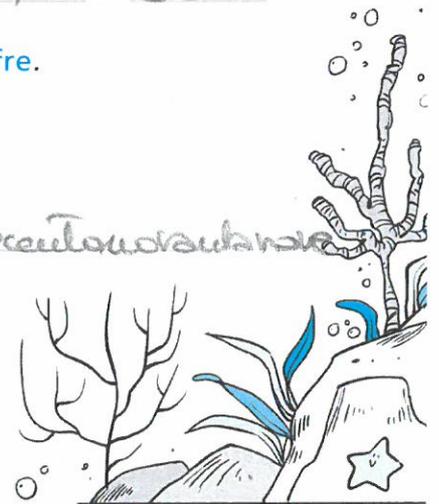
7009 > 4090 > 3002 > 1204 > 999 > 56

3 Rappresenta sull'abaco il più grande numero a quattro cifre. Poi scrivilo in cifre e in **lettere**.



9999

noventa e nove mila e novecento e novanta e nove





Sport al mare

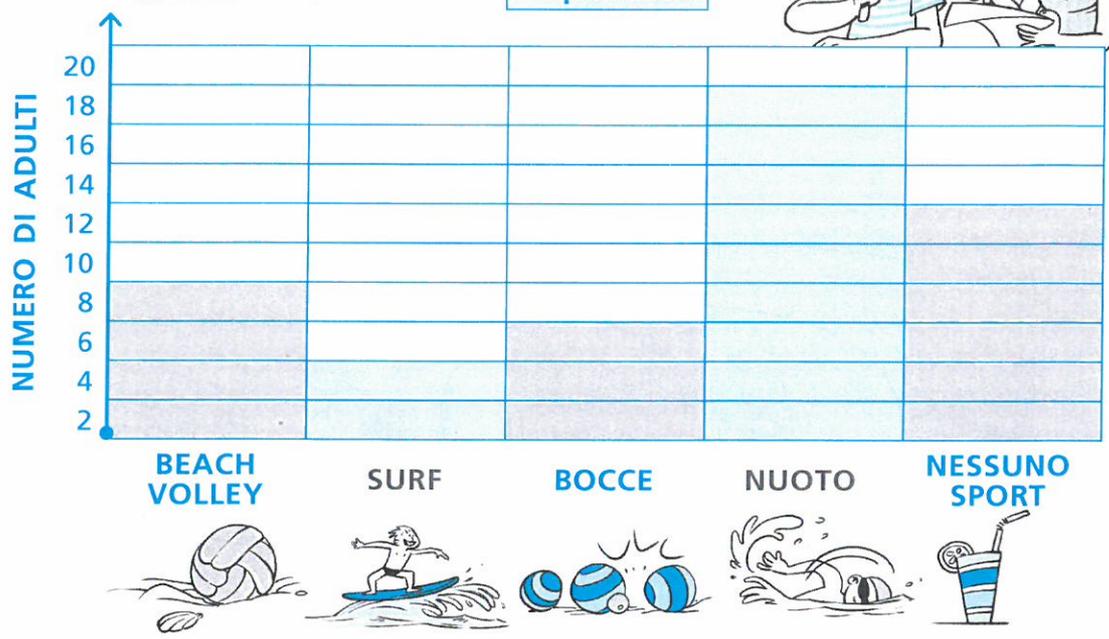
Oggi Claudio ed Ester decidono di fare un'indagine per conoscere gli sport preferiti dagli adulti.



1 Osserva il grafico e rispondi.

Legenda:

2 persone



- Quanti sono gli adulti intervistati? 48
- Qual è la moda, cioè lo sport preferito? nessuno

Inglese

SPORTS - Leggi le parole nei balloons e collegale al bambino che le pronuncia.

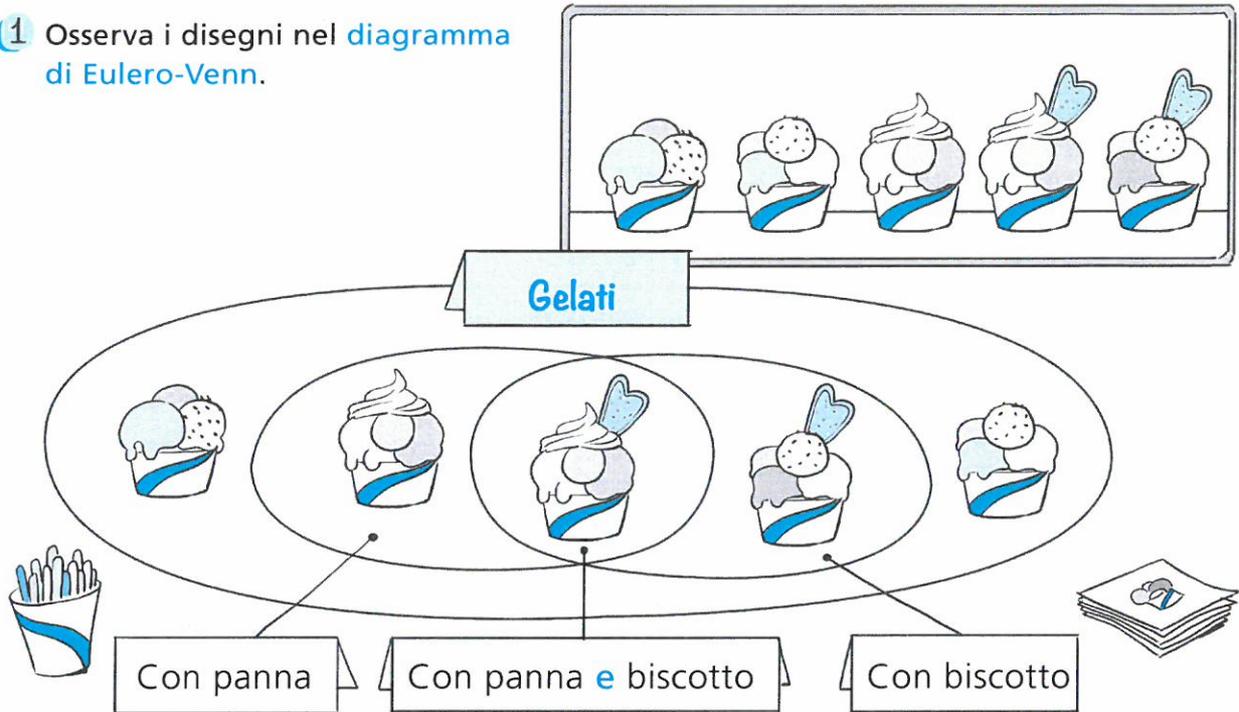
I can swim. (connected to the boy swimming)
 I can play bowls. (connected to the girl playing bowls)
 I can surf. (connected to the girl surfing)
 I play beach volley. I can? (connected to the boy playing beach volleyball)



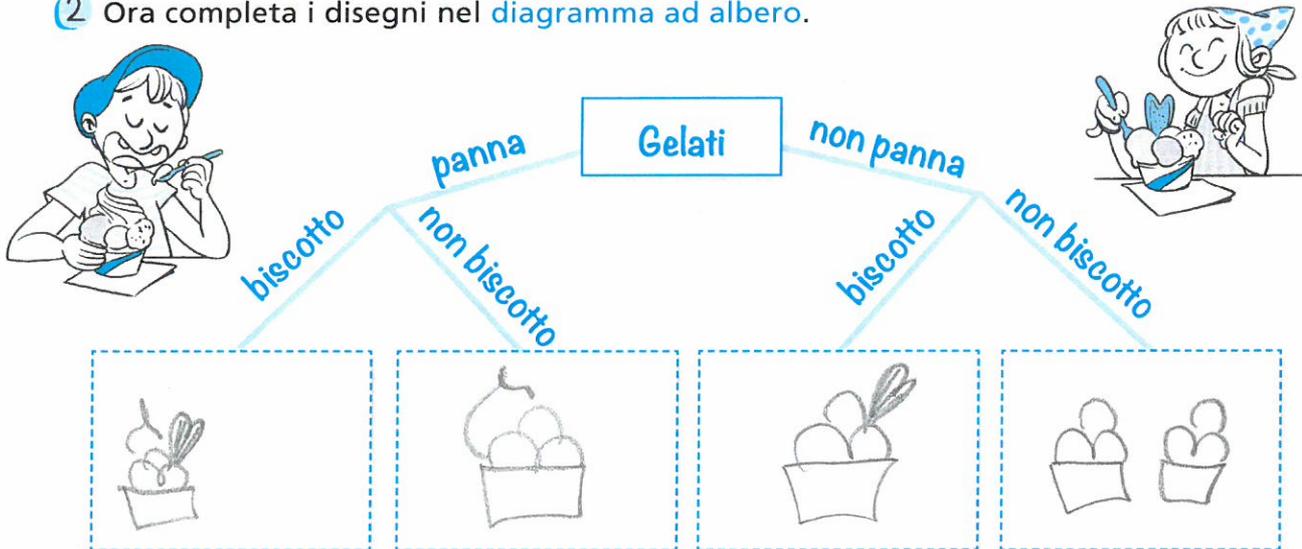
Quanti gelati!

Pino e Nicoletta hanno voglia di gelato, ma quale scegliere? Ce ne sono per tutti i gusti. È meglio osservarli bene prima di decidere.

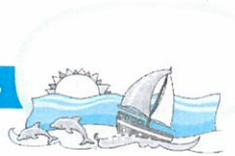
1 Osserva i disegni nel **diagramma di Eulero-Venn**.



2 Ora completa i disegni nel **diagramma ad albero**.

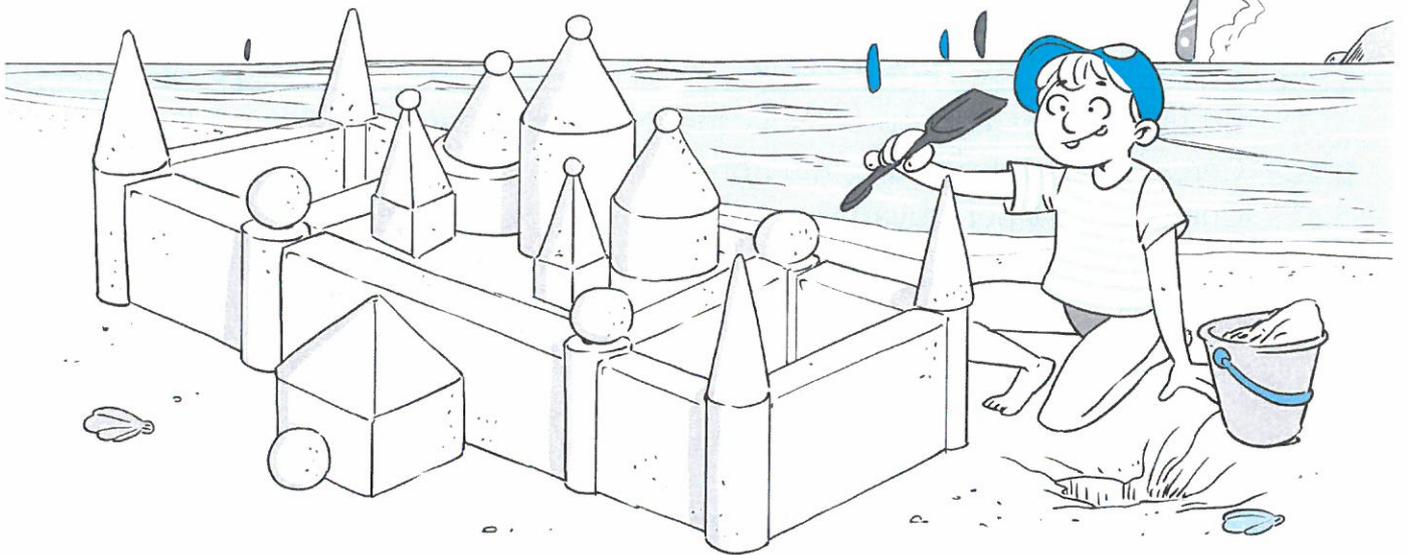


3 Pino sceglie una coppetta con panna senza biscotto e Nicoletta una coppetta senza panna con biscotto. Tu quale sceglieresti? _____



Un castello di sabbia

1 Colora i pezzi del castello di sabbia secondo le indicazioni.



Sfera

Piramide

Cono

Parallelepipedo

Cubo

Cilindro

rosso

giallo

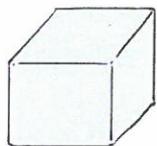
verde

marrone

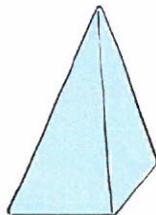
viola

blu

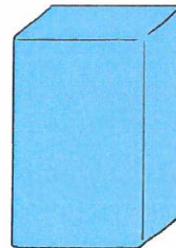
2 Scrivi il numero delle **facce** di ogni **solido**.



6 facce



4 facce



6 facce

3 Scrivi i nomi delle **dimensioni** indicate dalle frecce.

Figura solida: parallelepipedo

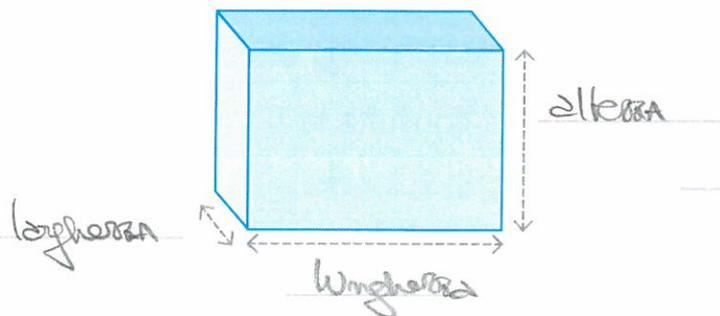
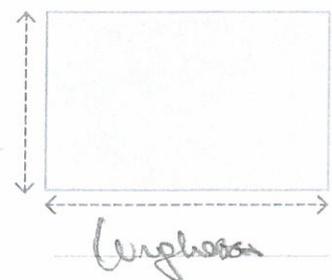


Figura piana: rettangolo





I problemi del pirata

- 1 Leggi il testo del problema, colora il fumetto che indica la soluzione corretta e completa la risposta.

IL TESORO NASCOSTO

Un pirata è sbarcato su un'isola sperduta nell'oceano.
Cerca la cassa del tesoro, ma non la trova.
Che cosa farà per trovarla?

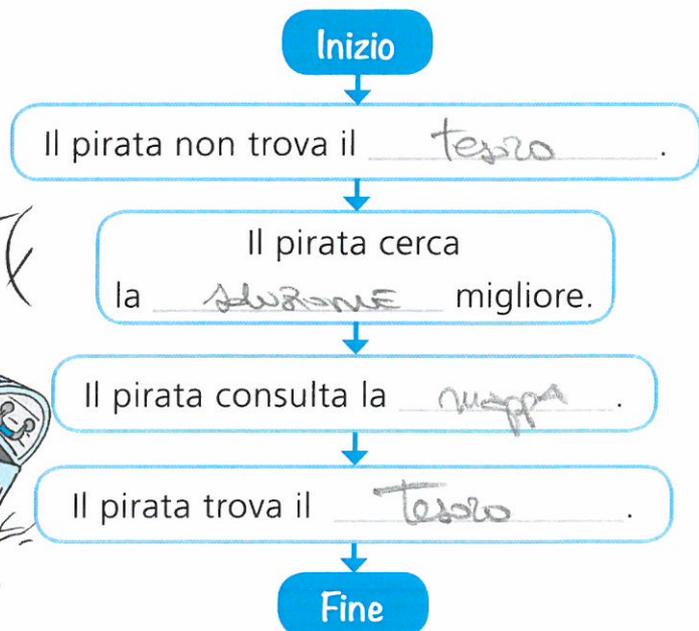
Al pirata vengono in mente tante soluzioni
per risolvere il problema.



Risposta

Il pirata consulterà la mappa e troverà il tesoro.

- 2 Completa il **diagramma di flusso** che rappresenta la procedura con cui il pirata risolve il suo problema.



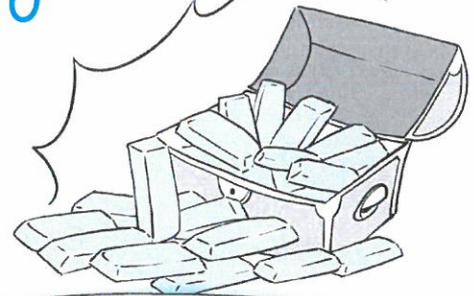


3 Leggi il testo del problema matematico, indica con una X il fumetto con la soluzione giusta, poi sottolinea i dati e completa.

LINGOTTI D'ORO E D'ARGENTO

Il pirata ha trovato nella cassa del tesoro 70 lingotti d'oro e 18 lingotti d'argento. Qual è la differenza?

Gli vengono in mente due soluzioni per risolvere il suo problema.



Che cosa devo trovare? Andrà bene un'addizione?



La domanda chiede la differenza. Uso la sottrazione?

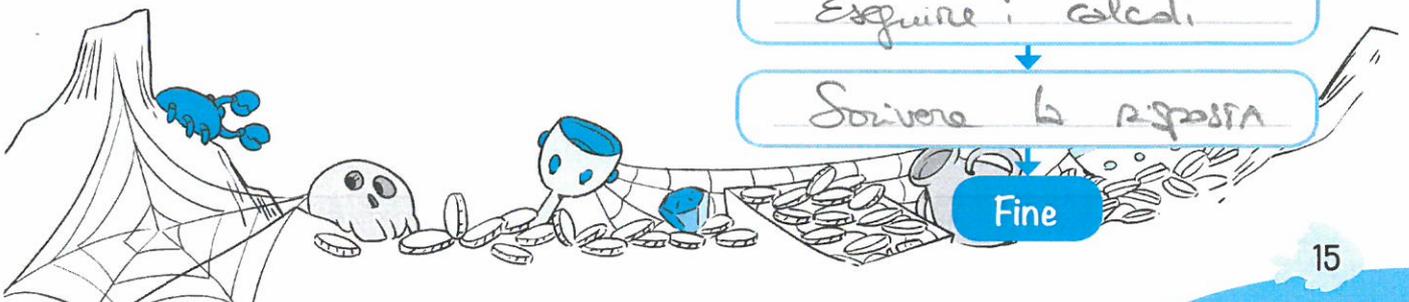
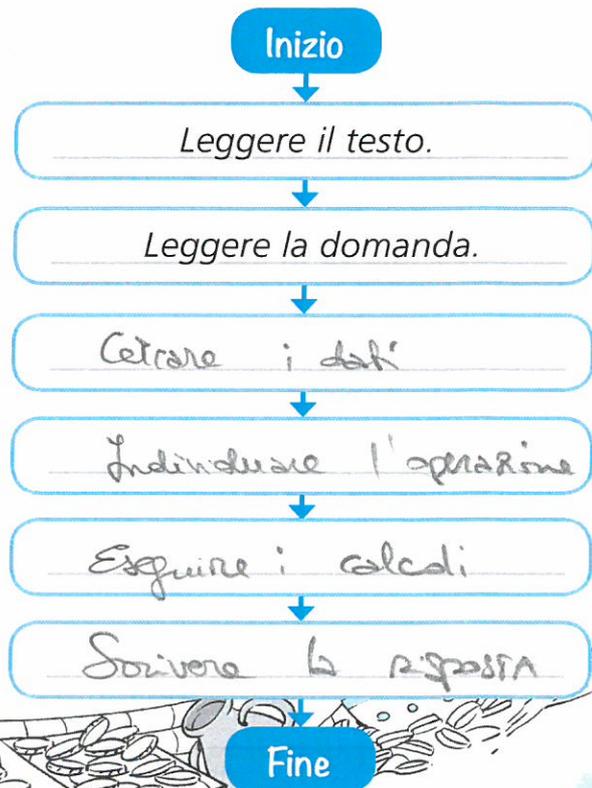


Operazione:

$$70 - 18 = 52$$

4 Completa il diagramma di flusso con le azioni necessarie per risolvere un problema matematico. Sceglile fra le seguenti.

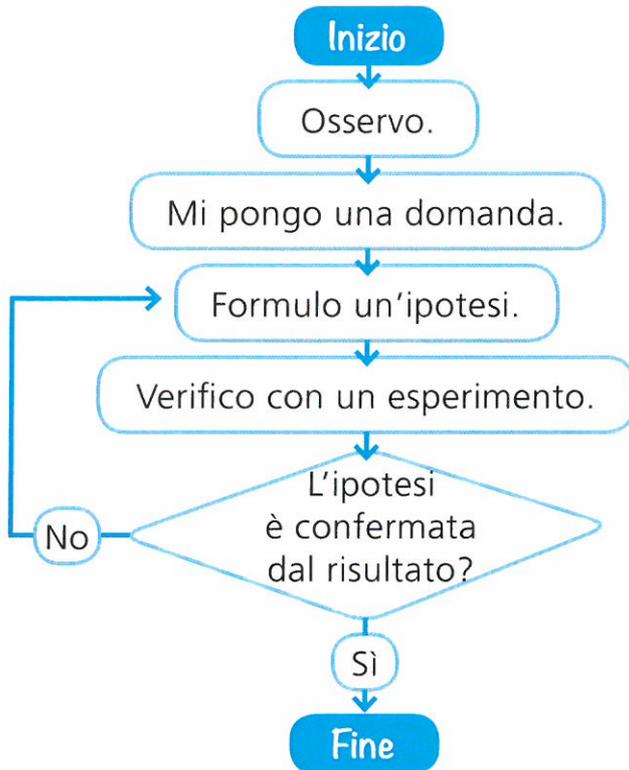
- Leggere il testo. ✓
- Cercare i dati.
- Leggere la domanda. ✓
- Eseguire i calcoli.
- Individuare l'operazione.
- Scrivere la risposta.





Scienziati al mare

Kevin e Alex hanno osservato in spiaggia uno strano fenomeno. I bambini non sanno spiegarsi il perché di questo fenomeno, allora decidono di seguire il **metodo scientifico** per scoprirlo.



Di giorno la sabbia scotta e l'acqua del mare è tiepida, ma di sera la sabbia è fresca e l'acqua è tiepida.

Perché?

IPOTESI L'acqua del mare si riscalda più lentamente della terra, ma conserva il calore più a lungo.

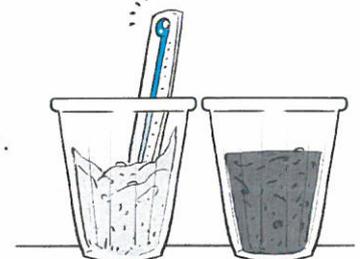


1 Leggi l'esperimento che hanno eseguito Kevin e Alex e poi fallo anche tu, come un vero scienziato.

A I bambini hanno riempito due bicchieri uguali: uno con sabbia asciutta e l'altro con acqua. Hanno rilevato le temperature con il termometro, li hanno coperti con un panno e li hanno lasciati al sole.

B Hanno rilevato la temperatura dopo due ore e hanno scoperto che la sabbia era molto più calda.

C Hanno messo i contenitori all'ombra, hanno controllato e hanno scoperto che la sabbia era tornata più rapidamente alla temperatura che aveva all'inizio, prima di essere messa al Sole.



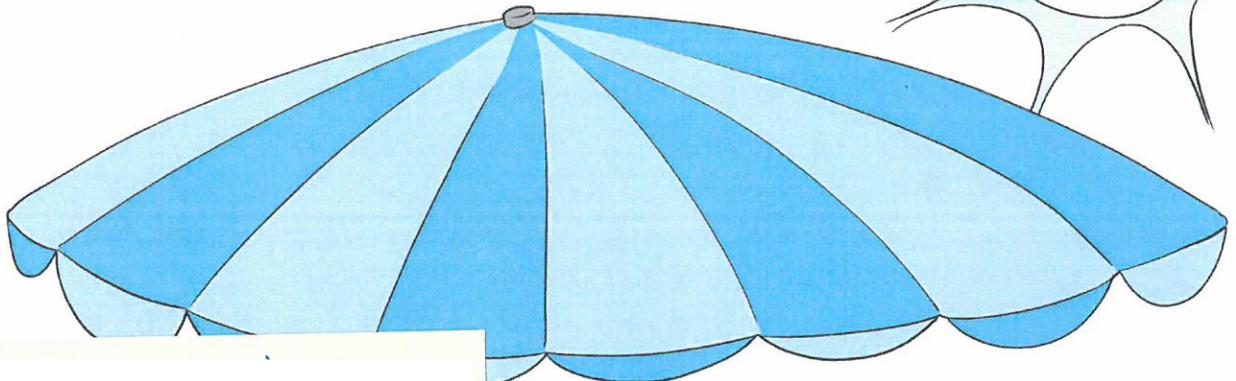
INDOVINELLI



ALT
si GIOCA!



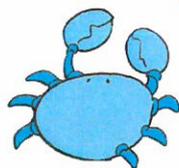
- 1 Sara propone agli amici sei indovinelli da risolvere.
Prova a risolverli anche tu.



È un numero
maggiore di 3000
e minore di 3600.
Le sue cifre sono in
ordine crescente.
Il numero è 3456.

Il numero è 3333.

3 È un numero pari
di 3 cifre che viene
prima dell'800 e dopo
il 790. La somma
delle sue cifre è 20.
Il numero è 794.



4 È un numero
di 4 cifre maggiore
di 6000, minore di
8000 e termina
con 3 zeri.

Il numero è 7000.

5 È un numero
che ottieni togliendo
un centinaio a 1999.

Il numero è 1899.

6 È un numero
dispari di 4 cifre uguali,
tutte minori di 2.

Il numero è 1111.





Addizioni in montagna

1 Scrivi i nomi dei termini dell'addizione, poi calcola in colonna.

$$\begin{array}{r} 218 + \\ 446 = \\ \hline 664 \end{array}$$

→ addendo
→ addendo
→ somma

$$\begin{array}{r} 124 + \\ 38 = \\ \hline \end{array}$$

162

$$\begin{array}{r} 192 + \\ 116 = \\ \hline \end{array}$$

308

$$\begin{array}{r} 418 + \\ 721 = \\ \hline \end{array}$$

1139

$$\begin{array}{r} 889 + \\ 974 = \\ \hline \end{array}$$

1863

$$\begin{array}{r} 337 + \\ 589 = \\ \hline \end{array}$$

926

$$\begin{array}{r} 610 + \\ 68 = \\ \hline \end{array}$$

678

$$\begin{array}{r} 223 + \\ 828 = \\ \hline \end{array}$$

1051

$$\begin{array}{r} 106 + \\ 859 = \\ \hline \end{array}$$

965

2 Applica le proprietà dell'addizione seguendo le frecce.

Commutativa

$$37 + 130$$

$$130 + 37$$

167

Associativa

$$6 + 17 + 3$$

$$6 + 20$$

26



Sottrazioni in montagna

1 Scrivi i nomi dei termini della sottrazione, poi calcola in colonna.

$257 -$ → minuendo
 $146 =$ → sottraendo
 $\underline{111}$ → differenza / resto

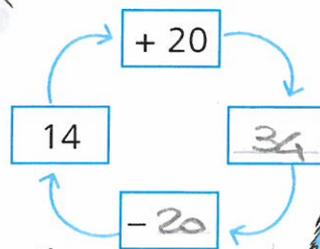
$194 -$	$258 -$	$584 -$	$700 -$
$62 =$	$69 =$	$321 =$	$358 =$
<u>132</u>	<u>189</u>	<u>263</u>	<u>342</u>

$1068 -$	$673 -$	$1373 -$	$1345 -$
$802 =$	$524 =$	$568 =$	$123 =$
<u>266</u>	<u>149</u>	<u>805</u>	<u>1222</u>

2 Applica la **proprietà invariante** seguendo le frecce.

$$\begin{array}{ccc}
 \boxed{200} & - & \boxed{192} = \\
 \downarrow -2 & & \downarrow -2 \\
 \boxed{198} & - & \boxed{190} = \boxed{8}
 \end{array}$$

3 Completa il **diagramma** delle operazioni inverse.





Previsioni in montagna

1 Che cosa staranno dicendo Edo e Sofia mentre salgono per il sentiero? Completa i fumetti.



2 Collega le espressioni che hanno lo stesso significato.



3 Osserva l'immagine e valuta il grado di probabilità di ogni affermazione fatta da Sofia seguendo le indicazioni.

- Se il fatto è **impossibile** non colorare la striscia;
- se il fatto è **certo** colorala tutta;
- se il fatto è **probabile** colora alcuni rettangolini (più ne colori, più è probabile che il fatto accada).

Ho visto volare un'aquila.



Ieri in montagna ho incontrato un delfino.



Tra poco pioverà.





All'Hotel Raffaello

Nell'Hotel Raffaello gli addetti alla reception, portieri e inservienti, sono molto indaffarati.

1 Osserva e leggi i fumetti, poi rispondi.



- Da quante settimane il portiere lavora nell'hotel? 4 settimane



- A che ora deve essere pronta la stanza n. 6? 19:00



- Quante ore possono ancora restare in hotel? 11 ore



- Quanto tempo rimane fuori il portiere? 1 ora e mezza



- A che ora deve essere servita la colazione? 8:40



- Per quanti giorni si fermeranno i nuovi ospiti? 21 giorni



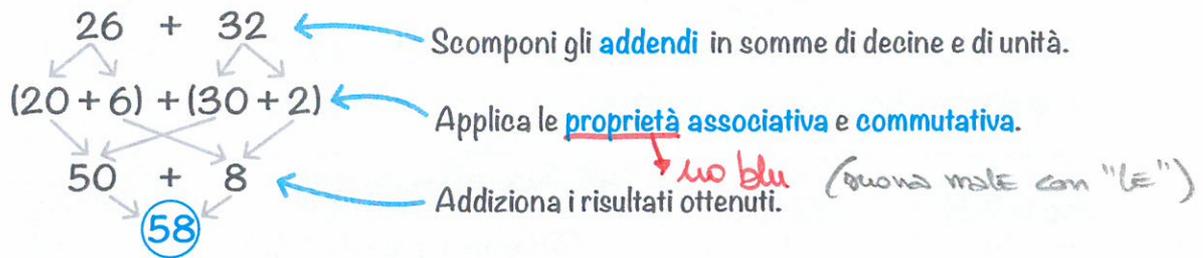
Addizioni veloci

Il carabiniere forestale scrive sul suo taccuino il numero degli animali monitorati sul monte Nevoso e sul monte Ventoso.



MARMOTTE	→ 65 + 84 → 149	AQUILE	→ 86 + 33 → 119
VIPERE	→ 81 + 98 → 179	GALLI CEDRONI	→ 113 + 57 → 170
CERVI	→ 92 + 97 → 189	RICCI	→ 95 + 95 → 190

1 Calcola velocemente la somma di ogni tipo di animale seguendo le indicazioni.



$$\begin{array}{r}
 65 + 84 \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 (60 + 5) + (80 + 4) \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 140 + 9 = 149
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 86 + 33 \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 (80 + 6) + (30 + 3) \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 110 + 9 = 119
 \end{array}$$



$$\begin{array}{r}
 81 + 98 \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 (80 + 1) + (90 + 8) \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 170 + 9 = 179
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 113 + 67 \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 (100 + 13) + (60 + 7) \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 160 + 20 = 170
 \end{array}$$



$$\begin{array}{r}
 92 + 97 \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 (90 + 2) + (90 + 7) \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 180 + 9 = 189
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 95 + 95 \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 (90 + 5) + (90 + 5) \\
 \swarrow \quad \searrow \quad \swarrow \quad \searrow \\
 180 + 10 = 190
 \end{array}$$





Sottrazioni veloci

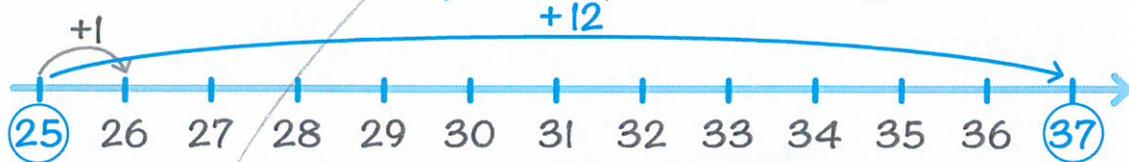
Ora il carabiniere forestale scrive altri dati sul suo taccuino: il numero totale di lupi, orsi e castori una volta presenti sui monti e di quelli che poi sono scomparsi.

LUPI	Totale → 49
	Scomparsi → 36
ORSI	Totale → 28 7
	Scomparsi → 13
RICCI	Totale → 530
	Scomparsi → 516



1 Calcola velocemente il numero degli animali rimasti seguendo le indicazioni. Usa le linee dei numeri come nell'esempio.

37 - 25 • Cerca il **numero complementare**: qual è il numero che aggiunto a 25 dà 37?



È 12, perciò $37 - 25 = 12$



49 - 36 • Qual è il numero che aggiunto a 36 dà 49?

+ 13



• È 13, perciò $49 - 36 = 13$

ARRIVA A 49



27 - 13 • Qual è il numero che aggiunto a 13 dà 27?

+ 14



• È 14, perciò $27 - 13 = 14$



530 - 516 • Qual è il numero che aggiunto a 516 dà 530?

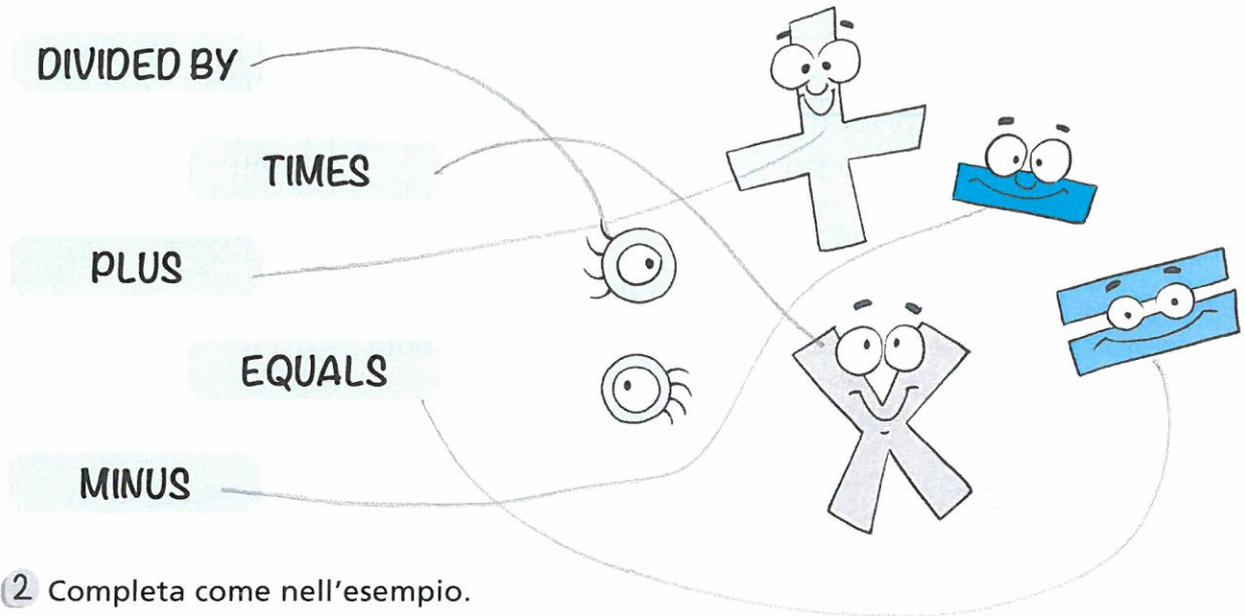
+ 14



• È 14, perciò $530 - 516 = 14$

MATHS SIGNS

1 Collega.



2 Completa come nell'esempio.

$$10 + 10 = 20$$

ten plus ten equals twenty

$$6 + 7 = 13$$

six plus seven equals thirteen

$$25 - 8 = 17$$

twenty-five minus eight equals seventeen

$$10 \times 5 = 50$$

ten times five equals fifty

$$3 \times 5 = 15$$

three times five equals fifteen

$$36 \div 6 = 6$$

thirty-six divided six equals six

$$27 \div 3 = 9$$

twenty-seven divided three equals nine

$$100 - 20 = 80$$

one hundred minus twenty equals eighty

$$11 \times 3 = 33$$

eleven times three equals thirty-three

$$27 - 19 = 8$$

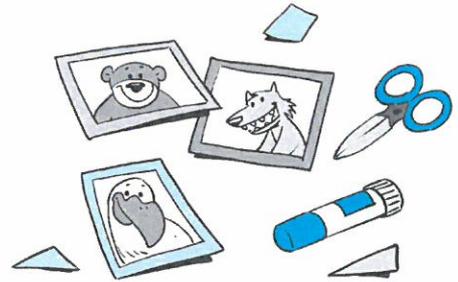
twenty seven minus nineteen equals eight



Problemi fra i monti

1 Leggi i testi dei problemi, cerchia con il rosso i dati, sottolinea la domanda e completa.

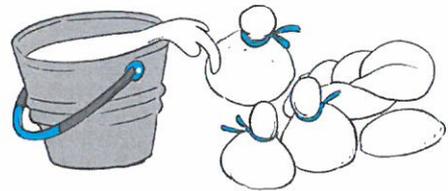
A • Ugo ha ritagliato dalle riviste 95 immagini di animali di montagna per fare un album. Sono a colori soltanto 35 immagini. Quante sono le immagini in bianco e nero?



Operazione: $95 - 35 = 60$

Risposta: 60 immagini in b/n

B • Nel caseificio sono state prodotte 150 mozzarelle e 250 caciotte. Quanti formaggi sono stati prodotti in tutto?



Operazione: $150 + 250 = 400$

Risposta: 400 formaggi in tutto

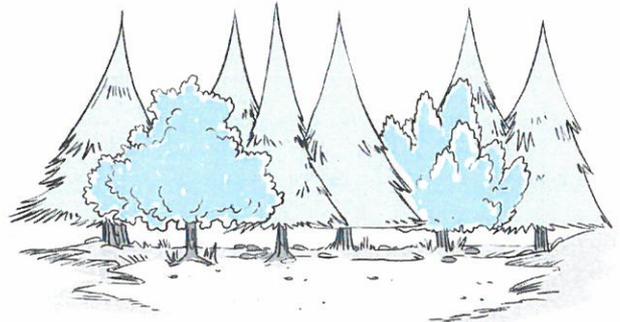
C • Il Monte Altacima è alto 900 metri e la Collina del Tasso è alta 550 metri. Quanti sono i metri di differenza?



Operazione: $900 - 550 = 350$

Risposta: 350 m di differenza

D • Le guardie forestali hanno iniziato il rimboschimento: hanno già piantato 97 pini e devono ancora piantare 63 castagni. Quanti alberi ci saranno al termine del rimboschimento?



Operazione: $97 + 63 = 160$

Risposta: 160 alberi al termine



Scalatori in erba

1 Calcola le addizioni in colonna e fai la prova usando la proprietà commutativa.

$386 + 119 = 505$ prova

	3	8	6	+			
	1	1	9	=			
	5	0	5				

	1	1	9	+			
	3	8	6	=			
	5	0	5				

$814 + 79 = 893$ prova

	8	1	4	+			
			7	9	=		
	8	9	3				

			7	9	+		
			8	1	4	=	
			8	9	3		

$46 + 216 = 262$ prova

		4	6	+			
		2	1	6	=		
		2	6	2			

		2	1	6	+		
		4	6	=			
		2	6	2			

$109 + 398 = 507$ prova

		1	0	9	+		
		3	9	8	=		
		5	0	7			

			3	9	8	+	
			1	0	9	=	
			5	0	7		

2 Calcola le sottrazioni in colonna e fai la prova usando l'operazione inversa.

$900 - 68 = 832$ prova

	9	0	0	-			
			6	8	=		
	8	3	2				

		8	3	2	+		
				6	8	=	
		9	0	0			

$908 - 199 = 709$ prova

	9	0	8	-			
			1	9	9	=	
	7	0	9				

			7	0	9	+	
			1	9	9	=	
			9	0	8		

$805 - 46 = 759$ prova

	8	0	5	-			
			4	6	=		
	7	5	9				

		7	5	9	+		
				4	6	=	
		8	0	5			

$710 - 428 = 282$ prova

	7	1	0	-			
			4	2	8	=	
	2	8	2				

			2	8	2	+	
			4	2	8	=	
			7	1	0		





Scalatori da record

1 Armati di impegno e calcola in colonna queste operazioni più difficili.
Fai anche la **prova**.



$1389 + 1066 =$

prova

1	3	8	9	
1	0	6	6	=
2	4	5	5	

1	0	6	6	+
1	3	8	9	=
2	4	5	5	

$2085 + 999 =$

prova

2	0	8	5	+
	9	9	9	=
3	0	8	4	

	9	9	9	+
2	0	8	5	=
3	0	8	4	

$87 + 1015 =$

prova

		8	7	+
1	0	1	5	=
1	1	0	2	

1	0	1	5	+
		8	7	=
1	1	0	2	

$3614 + 1529 =$

prova

3	6	1	4	
1	5	2	9	=
5	1	4	3	

1	5	2	9	+
3	6	1	4	=
5	1	4	3	

$2415 - 1303 =$

prova

2	4	1	5	-
1	3	0	3	=
1	1	1	2	

1	1	1	2	+
1	3	0	3	=
2	4	1	5	

$7009 - 3024 =$

prova

7	0	0	9	-
3	0	2	4	=
3	9	8	5	

3	9	8	5	+
3	0	2	4	=
7	0	0	9	

$5432 - 3987 =$

prova

5	4	3	2	-
3	9	8	7	=
1	4	4	5	

1	4	4	5	+
3	9	8	7	=
5	4	3	2	

$2000 - 1115 =$

prova

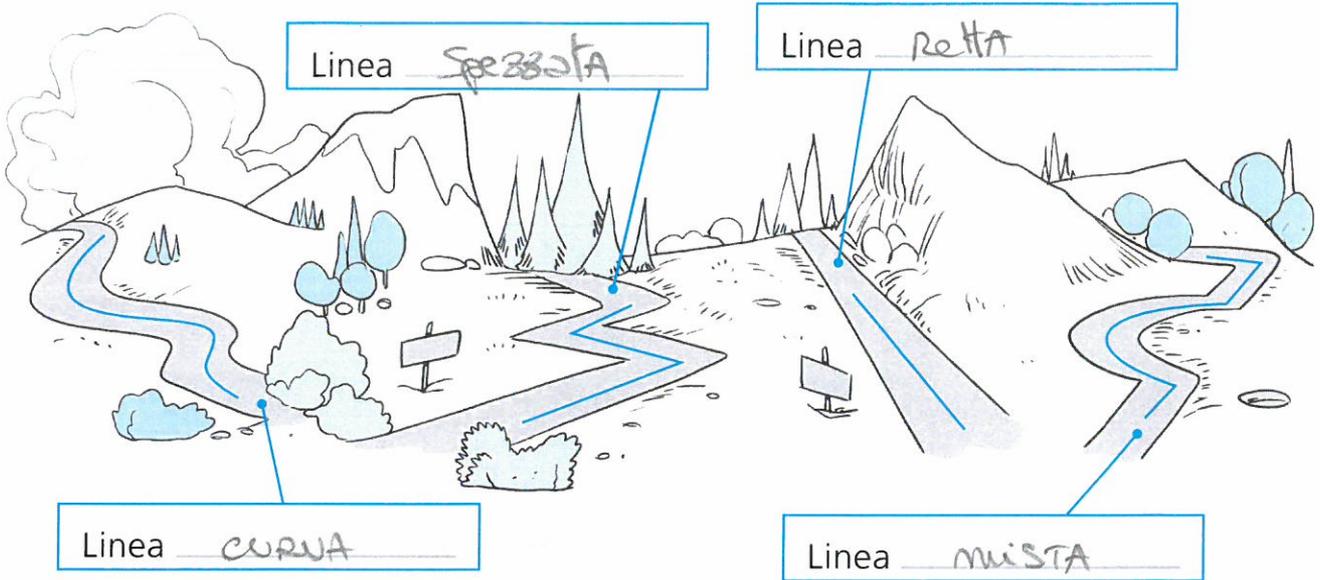
2	0	0	0	-
1	1	1	5	=
8	8	5		

	8	8	5	+
1	1	1	5	=
2	0	0	0	

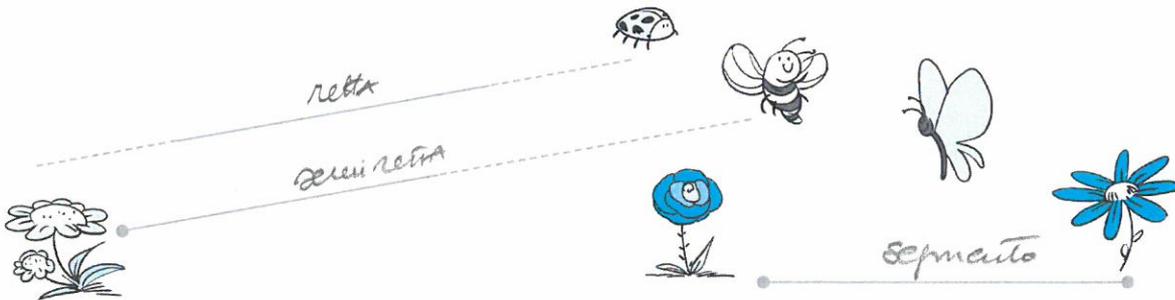


Sentieri di montagna

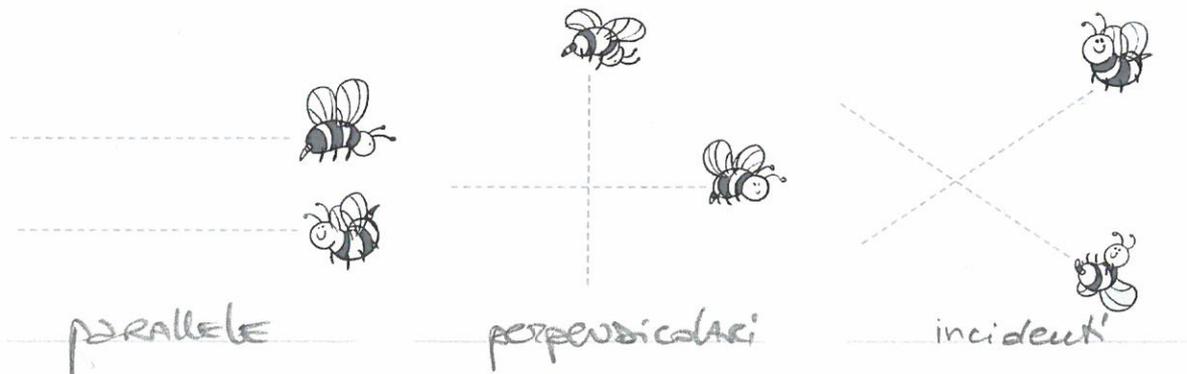
1 I sentieri che percorrono ogni giorno Salvatore e Alice rappresentano delle **linee**. Completa il nome di ciascuna di esse.



2 Anche i voli dei tre insetti rappresentano delle linee. Ripassa con il rosso la **retta**, con il blu la **semiretta** e con il verde il **segmento**.



3 Osserva le rette rappresentate dalle scie delle api in volo e scrivi al posto giusto: **perpendicolari**, **incidenti**, **parallele**.



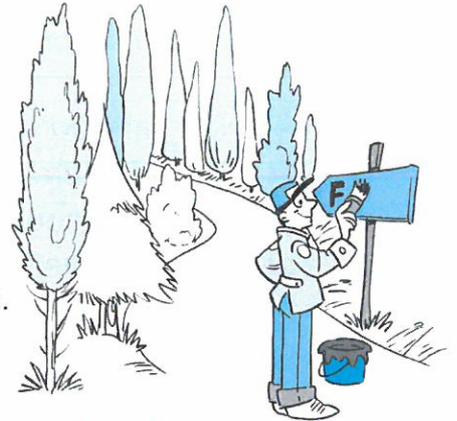


Fauna da proteggere

1 Leggi i testi dei problemi, scrivi i dati e risolvi.

A • Ogni mattina il guardiaparco dà le istruzioni ai suoi 497 dipendenti. Di questi 315 sono addetti al controllo degli animali e gli altri alla manutenzione dei sentieri che attraversano il parco. Quanti dipendenti ~~controllano~~ i sentieri?

conservano / curano



RISOLVO

Dati:

497 → n. dipendenti
315 → n. addetti controllo
? = n. *manutentori*

Operazione in riga:

$$497 - 315 = 182$$

In colonna:

	4	9	7	-
	3	1	5	=
	1	8	2	

Risposta: 182 *manutentori*

B • Nel Parco Nazionale del Gran Paradiso il guardiaparco ha contato 850 camosci e una quantità maggiore di stambecchi. Quanti sono gli stambecchi se la differenza con i camosci è di 1840 esemplari?



RISOLVO

Dati:

850 → n. camosci
1840 → differenza camosci / stambecchi
? = n. stambecchi

Operazione in riga:

$$1840 - 850 = 990$$

In colonna:

	1	8	4	0	-
		8	5	0	=
	9	9	0		

Risposta: 990 *stambecchi*



Nel giardino botanico

1 Leggi i testi dei problemi, scrivi i **dati utili** e risolvi.

A • Nel giardino botanico la guida mostra ai turisti le anemoni alpine, i ciclamini e le peonie. Le anemoni alpine sono 187, di ciclamini invece ce ne sono 58 in più. Le peonie sono soltanto 15. Quanti sono i ciclamini?



In colonna:

	1	8	7	+	
		5	8	=	
	2	4	5		

RISOLVO

Dati utili:

187 → n. anemoni alpine
 58 → n. ciclamini in più
 ? = n. ciclamini

Operazione in riga: $187 + 58 = 245$

Risposta: 245 ciclamini

B • La guida spiega ai visitatori che 10 mesi fa c'erano addirittura 230 stelle alpine. Ora ce ne sono soltanto 186. Quante stelle alpine sono state raccolte da turisti che non rispettano le regole?



In colonna:

	2	3	0	-	
	1	8	6	=	
		4	4		

RISOLVO

Dati utili:

230 → n. stelle alpine ieri
 186 → n. stelle alpine oggi
 ? = n. stelle alpine raccolte

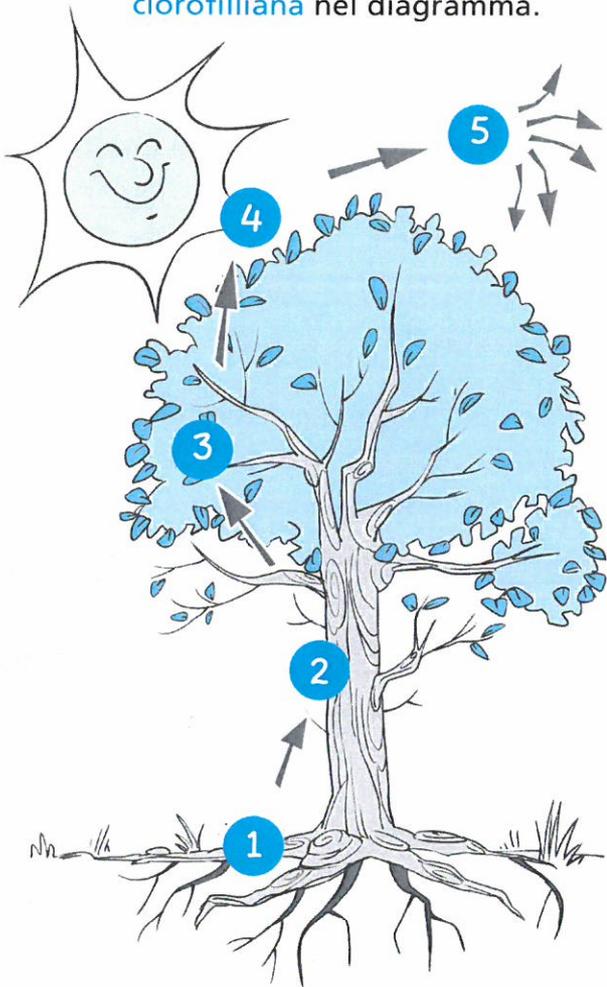
Operazione in riga: $230 - 186 = 44$

Risposta: 44 stelle alpine raccolte



Fare il pieno d'ossigeno

1 Osserva il disegno e completa la spiegazione della **fotosintesi clorofilliana** nel diagramma.



Le radici assorbono acqua e sali minerali dal terreno.

La linfa grezza, cioè acqua e sali, sale lungo il fusto fino alle foglie.

Le foglie catturano l'anidride carbonica attraverso piccoli fori detti stomi.

La clorofilla presente nelle foglie assorbe la luce del sole e trasforma l'anidride carbonica e la linfa grezza in linfa elaborata che circola in tutta la pianta.

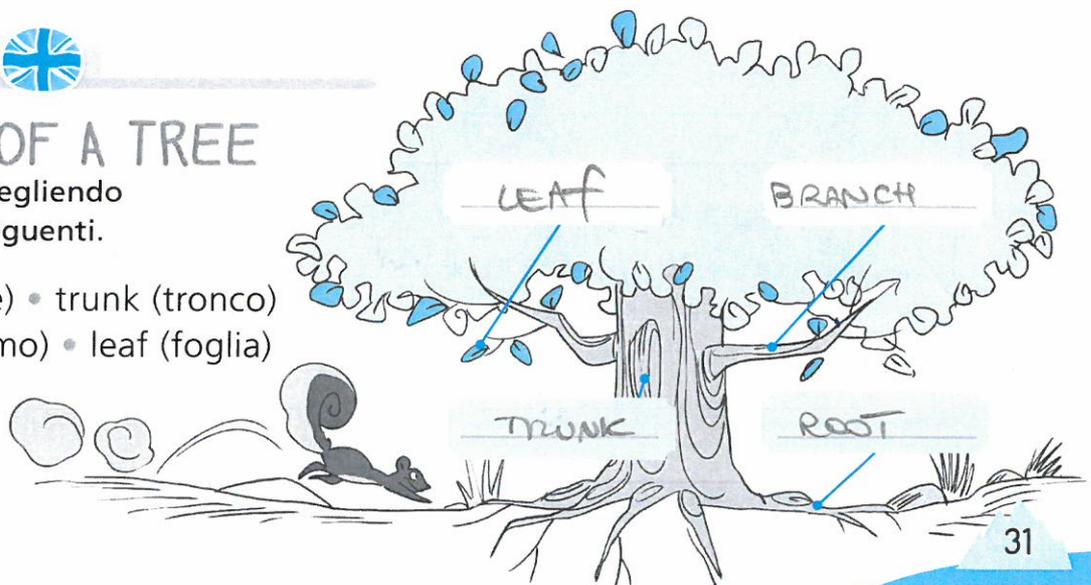
Durante questo processo le foglie, sempre attraverso gli stomi, liberano ossigeno nell'aria.

Inglese

PARTS OF A TREE

Completa scegliendo tra i nomi seguenti.

root (radice) • trunk (tronco)
branch (ramo) • leaf (foglia)



ALT
SI GIOCA!



NUMERI nascosti

1 Scrivi a destra i numeri che nascondono le stelle e la luna.

$3 + 3 + 3 = 15$

$28 - 3 - 3 = 18$

$3 = 5$

$28 = 28$

2 Scrivi a destra i numeri che nascondono Salvatore e Alice.

$6 - 4 = 6$

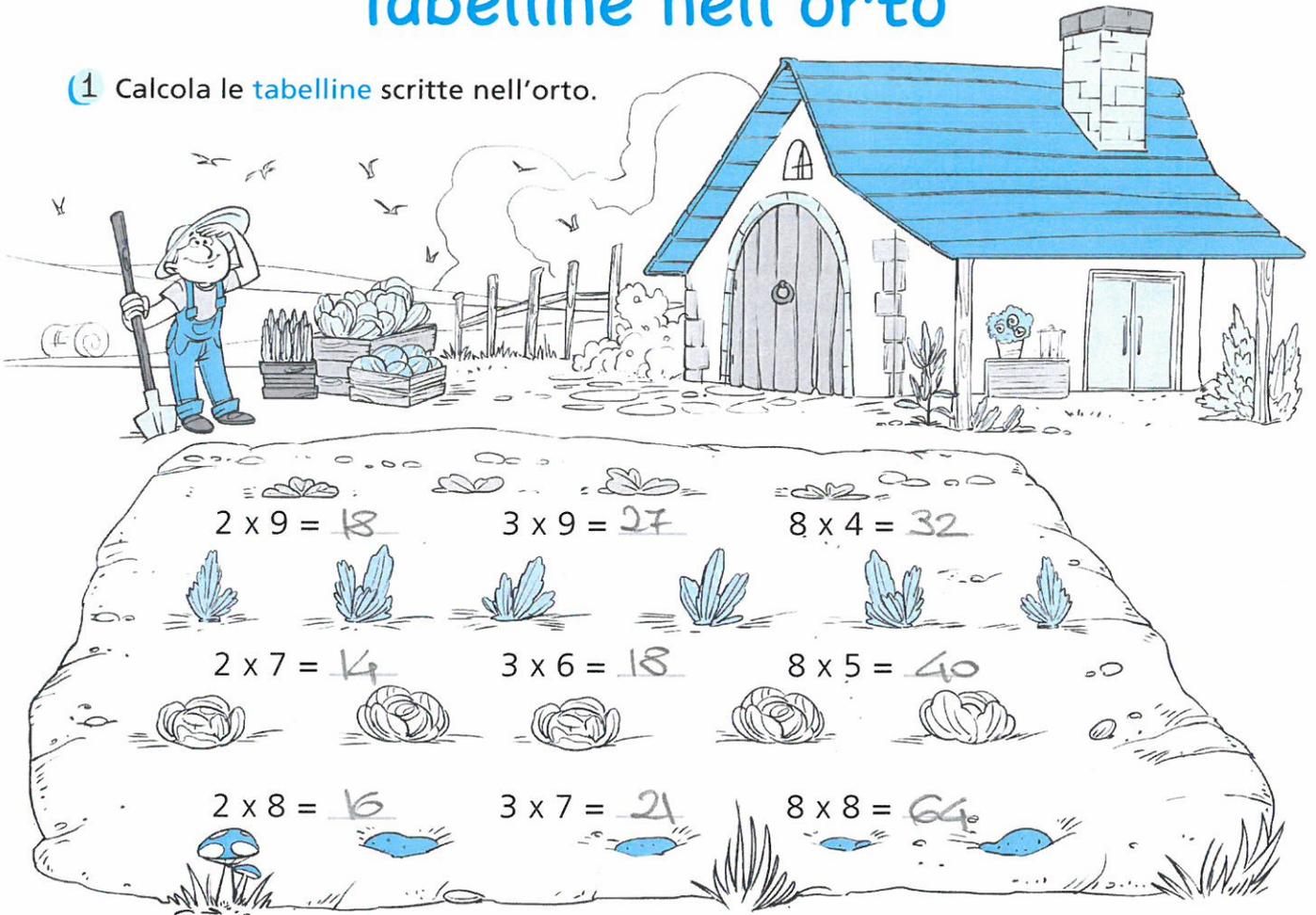
$6 + 4 = 14$

$4 = 4$

$6 = 10$

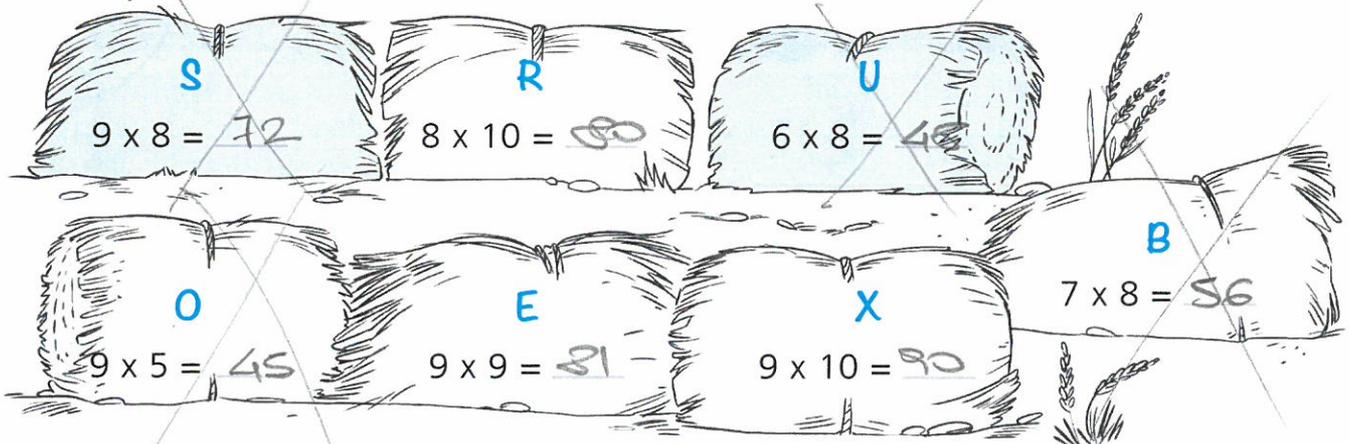
Tabelline nell'orto

1 Calcola le tabelline scritte nell'orto.



2 Calcola e barra con una linea i riquadri con i risultati minori di 80.

Ti resterà il nome proprio di un tirannosauro... eccezionale! Scrivilo nel riquadro.



REX



In colonna nel frutteto

1) Scrivi i nomi dei termini della moltiplicazione, poi calcola in colonna.

$$\begin{array}{r} 18 \times \\ 6 = \\ \hline 108 \end{array}$$

→ moltiplicando
 → moltiplicatore
 → prodotto

$$\begin{array}{r} 127 \times \\ 5 = \\ \hline 635 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 244 \times \\ 4 = \\ \hline 976 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 258 \times \\ 3 = \\ \hline 774 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 327 \times \\ 4 = \\ \hline 1308 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 115 \times \\ 7 = \\ \hline 805 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 701 \times \\ 3 = \\ \hline 2103 \end{array}$$

2) Applica le proprietà commutativa e distributiva della moltiplicazione.

Commutativa

$$\begin{array}{c} 8 \times 9 \\ \swarrow \searrow \\ 9 \times 8 = 72 \end{array}$$

Distributiva

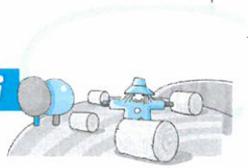
$$12 \times 4 = (10 + 2) \times 4 =$$

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

$$\begin{array}{c} 14 \times 2 \\ \swarrow \searrow \\ 2 \times 14 = 28 \end{array}$$

$$11 \times 6 = (10 + 1) \times 6 =$$

$$= (10 \times 6) + (1 \times 6) = 60 + 6 = 66$$



In colonna nelle stalle

1 Calcola in colonna e fai la prova applicando la **proprietà commutativa**.

$28 \times 26 =$ $26 \times 28 =$ <hr/> 168 $56 \cdot$ <hr/> 728	$26 \times 28 =$ $28 \times 26 =$ <hr/> 208 $52 \cdot$ <hr/> 728
$32 \times 25 =$ $25 \times 32 =$ <hr/> 160 $64 \cdot$ <hr/> 800	$25 \times 32 =$ $32 \times 25 =$ <hr/> 50 $75 \cdot$ <hr/> 800

$37 \times 24 =$ $24 \times 37 =$ <hr/> 148 $74 \cdot$ <hr/> 888	$24 \times 37 =$ $37 \times 24 =$ <hr/> 168 $72 \cdot$ <hr/> 888
$63 \times 18 =$ $18 \times 63 =$ <hr/> 504 $63 \cdot$ <hr/> 1134	$18 \times 63 =$ $63 \times 18 =$ <hr/> 54 $108 \cdot$ <hr/> 1134

↑ + piccola (- - - -)

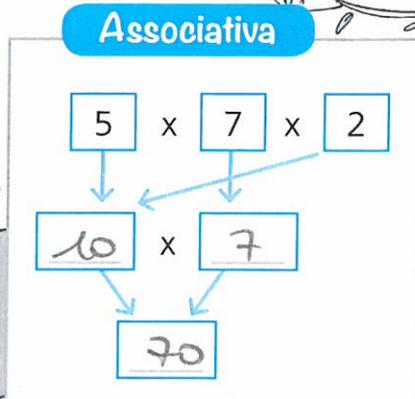
2 Calcola applicando la **proprietà associativa**.

Ci associamo?

Sì, il calcolo sarà più veloce.

5

2





x 10, x 100, x 1 000 nell'alveare

1 Calcola velocemente le **moltiplicazioni** nell'alveare.

46 x 100 = 4600

7 x 10 = 70

36 x 10 = 360

16 x 10 = 160

18 x 10 = 180

99 x 100 = 9900

4 x 1000 = 4000

55 x 100 = 5500

6 x 1000 = 6000

63 x 100 = 6300

3 x 1000 = 3000

8 x 1000 = 8000

2 Tom potrà assaggiare il miele quando avrà inserito i numeri mancanti nelle moltiplicazioni. Aiutalo tu.

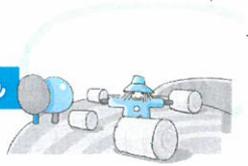
Posso assaggiare il miele?

16 x 10 = 160

100 x 11 = 1100

3 x 1000 = 3000

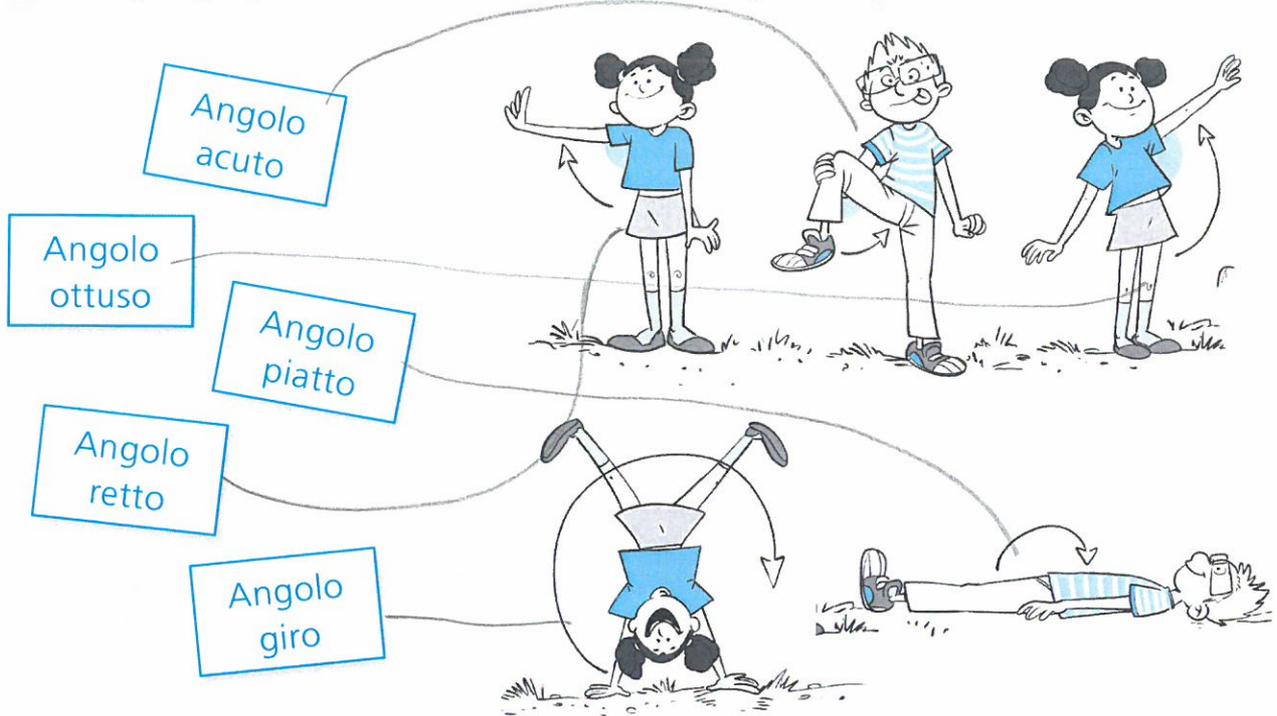
100 x 74 = 7400



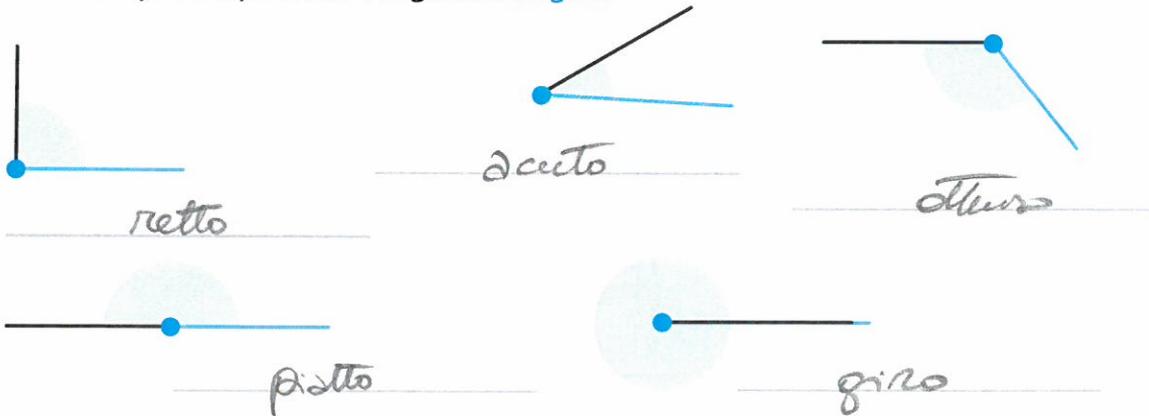
Angoli con il corpo

Camilla e Camillo fanno ginnastica sull'erba.

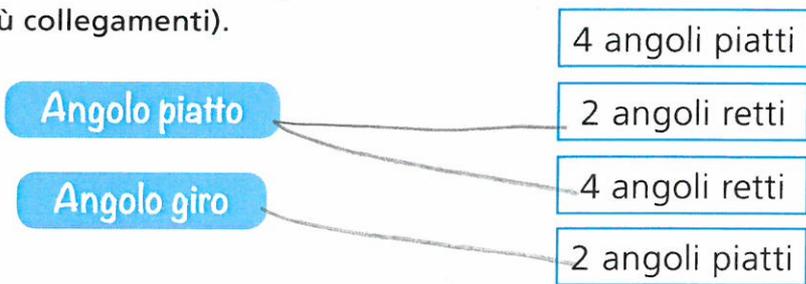
1 Collega ogni posizione assunta dai bambini al tipo di **angolo** che viene formato.



2 Scrivi di quale tipo sono i seguenti **angoli**.



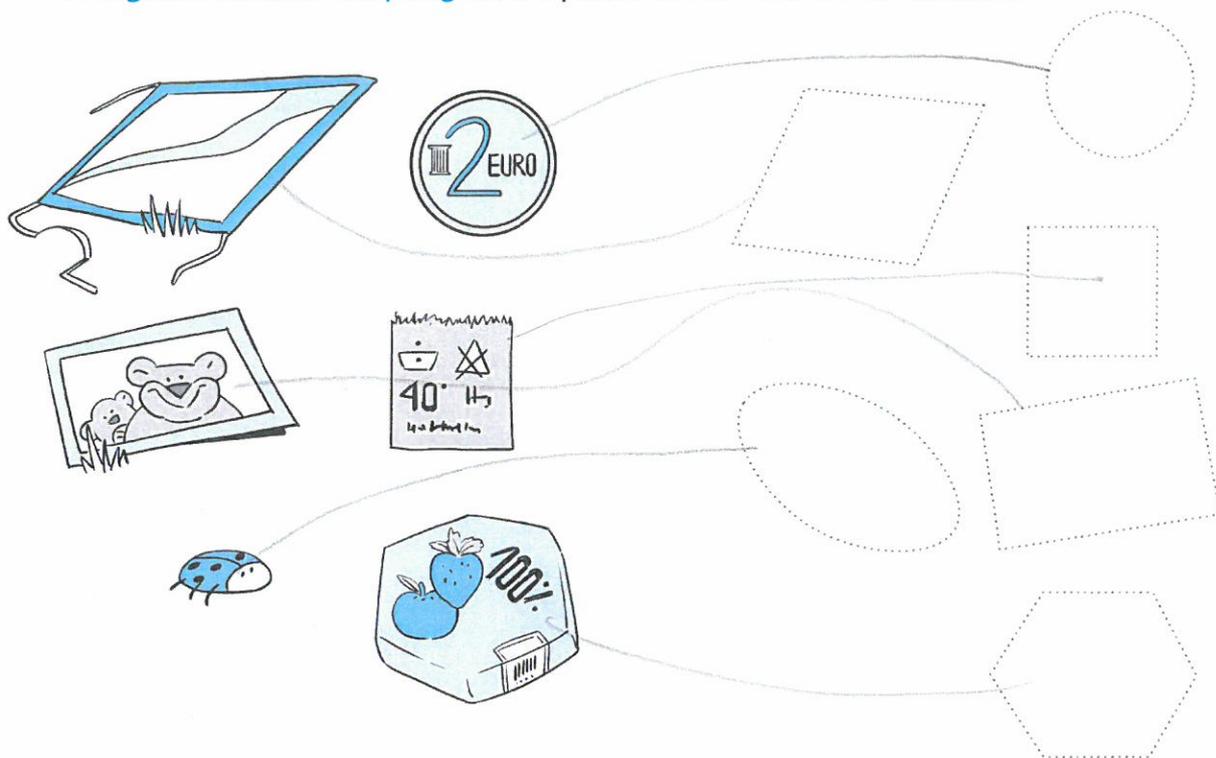
3 Collega ai cartellini corretti (possono esserci più collegamenti).



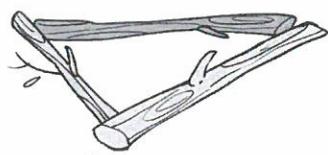


Giocare con i poligoni

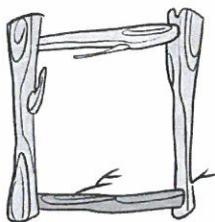
- 1 Collega gli oggetti alle figure, poi colora di giallo la regione interna dei poligoni e ripassa con il rosso il loro confine.



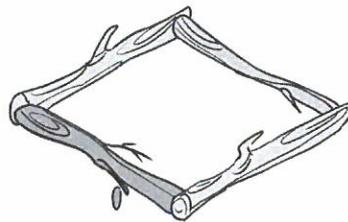
- 2 Osserva i poligoni che i bambini hanno costruito con i rametti di legno e scrivi il loro nome.



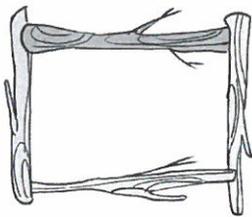
triangolo



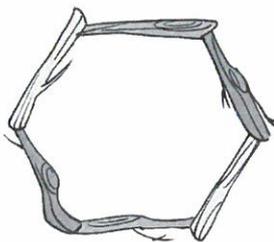
quadrato



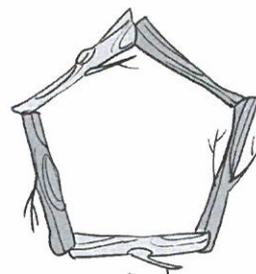
rombo



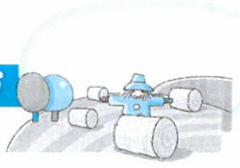
rettangolo



esagono



pentagono



Divisioni nell'orto

1 Il nonno divide gli ortaggi dell'orto fra i suoi amici. Osserva e completa.



Melanzane

40 : 5 = 8
18 : 2 = 9
27 : 3 = 9

Pomodori

81 : 9 = 9
72 : 8 = 9
14 : 2 = 7

Zucchine

32 : 4 = 8
50 : 5 = 10
36 : 6 = 6

Fagioli

56 : 7 = 8
49 : 7 = 7
63 : 9 = 7

2 Calcola le divisioni, poi fai la prova utilizzando l'operazione inversa.

54 : 9 = 6 infatti 6 x 9 = 54

64 : 8 = 8 infatti 8 x 8 = 64

16 : 2 = 8 infatti 8 x 2 = 16

42 : 6 = 7 infatti 7 x 6 = 42

56 : 8 = 7 infatti 7 x 8 = 56

64 : 8 = 6 infatti 6 x 8 = 48

24 : 4 = 6 infatti 6 x 4 = 24

35 : 5 = 7 infatti 7 x 5 = 35

esempio!

3 Applica la proprietà invariante della divisione.

9 : 3 =
↓ x2 ↓ x2

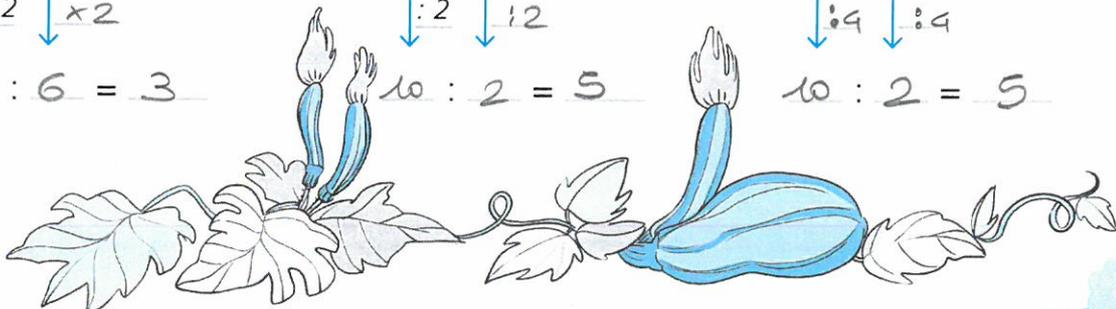
18 : 6 = 3

20 : 4 =
↓ :2 ↓ :2

10 : 2 = 5

40 : 8 =
↓ :4 ↓ :4

10 : 2 = 5



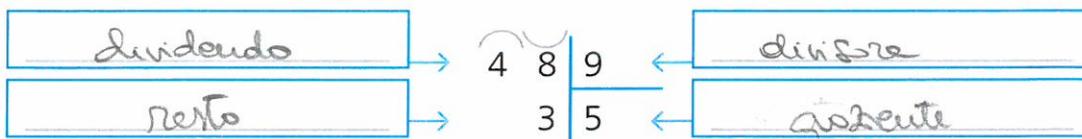


Divisioni negli steccati

1) Scrivi al posto giusto i nomi dei termini della divisione.

divisore • resto • quoto • dividendo

quoziente
↓
quoto
resto
resto!



2) Completa le divisioni nelle tabelle.

:	2	3	4	6
12	6	4	3	2
24	12	8	6	4
48	24	16	12	8

:	2	10	4	5
40	20	4	10	8
20	10	2	5	4
60	30	6	15	12

3) Calcola le divisioni incolonnate negli steccati.

da	u
4	7
7	5
8	

da	u
9	0
40	18
0	
5	

da	u
8	0
20	13
2	
6	

h	da	u
1	4	5
2	5	48
1		
3		

h	da	u
2	8	6
0	6	71
2		
4		

h	da	u
5	4	9
5	9	78
5		
7		



Il picnic dei 10

1 Leggi il problema, calcola le quantità a disposizione per ognuno, poi completa.

10 bambini fanno un picnic nel prato. Hanno portato:
10 fette di torta, 20 tovaglioli, 30 panini e 40 salatin.

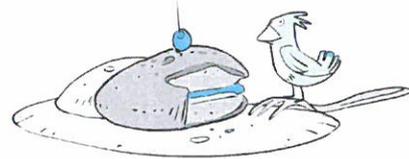


da	u
1	0
2	0
3	0
4	0

Divido per 10: le decine diventano 1.

Il numero si sposta verso sinistra.

Per scrivere il risultato tolgo la cifra fuori.



2 Completa la tabella.

	Il numero si sposta di	Tolgo
: 10	un posto	uno zero
: 100	<u>due posti</u>	<u>due zeri</u>
: 1000	<u>tre posti</u>	<u>tre zeri</u>

3 Esegui le divisioni.

$$7300 : 100 = \underline{73}$$

$$1210 : 10 = \underline{121}$$

$$5600 : 10 = \underline{560}$$

$$1300 : 100 = \underline{13}$$

4 Inserisci i numeri mancanti.

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

$$800 : 100 = \underline{8}$$

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

$$60 : 10 = \underline{6}$$

$$\underline{630} : 10 = 63$$

$$\underline{6300} : 100 = 63$$

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

$$\underline{110} : 10 = 11$$

$$360 : \underline{10} = 36$$

$$5000 : \underline{1000} = 5$$

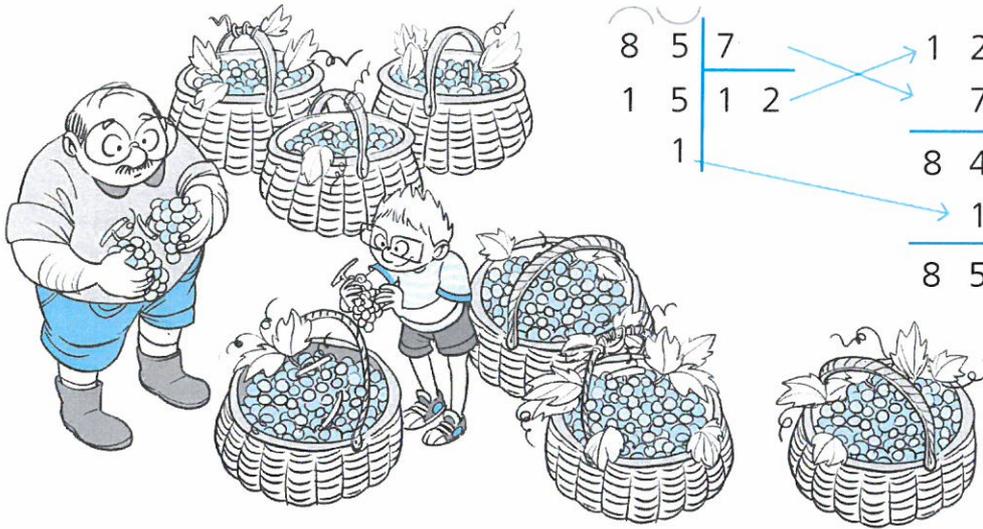
$$4000 : \underline{100} = 40$$

$$810 : \underline{10} = 81$$



In colonna con la prova

- 1 Tom aiuta il nonno a dividere 85 grappoli d'uva in 7 ceste. Prima calcola l'operazione in colonna, poi verifica con la **prova** usando l'**operazione inversa**, infine sistema i grappoli.



$$\begin{array}{r}
 85 \overline{) 7} \\
 \underline{12} \\
 151 \\
 \underline{1} \\
 84 \\
 \underline{1} \\
 85
 \end{array}$$

Arrows indicate the verification process: from the quotient '12' to the multiplication '12 x 7 = 84', and from the remainder '1' to the addition '84 + 1 = 85'.

- 2 Calcola in colonna e fai la **prova**.

prova

$$\begin{array}{r}
 896 \overline{) 5} \\
 \underline{39} \\
 46 \\
 \underline{1} \\
 179
 \end{array}$$

prova

$$\begin{array}{r}
 179 \times 5 = \\
 \underline{895} + \\
 1 = \\
 896
 \end{array}$$

prova

$$\begin{array}{r}
 948 \overline{) 5} \\
 \underline{44} \\
 48 \\
 \underline{3} \\
 189
 \end{array}$$

prova

$$\begin{array}{r}
 189 \times 5 = \\
 \underline{945} + \\
 3 = \\
 948
 \end{array}$$

prova

$$\begin{array}{r}
 147 \overline{) 8} \\
 \underline{67} \\
 3 \\
 \underline{0} \\
 144 + \\
 3 = \\
 147
 \end{array}$$

(LASCIAO?)

prova

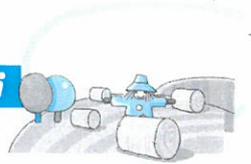
$$\begin{array}{r}
 18 \times 21 = \\
 \underline{144} + \\
 3 = \\
 147
 \end{array}$$

prova

$$\begin{array}{r}
 3418 \overline{) 4} \\
 \underline{21} \\
 18 \\
 \underline{2} \\
 854
 \end{array}$$

prova

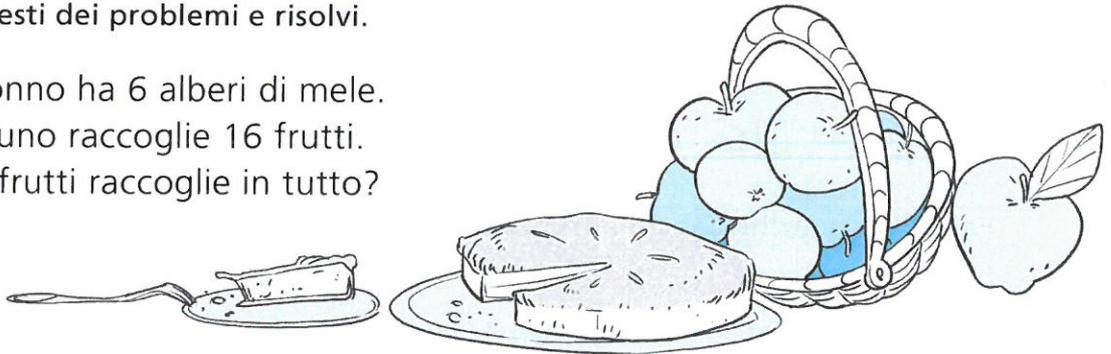
$$\begin{array}{r}
 854 \times 4 = \\
 \underline{3416} + \\
 2 = \\
 3418
 \end{array}$$



Problemi con le mele

1 Leggi i testi dei problemi e risolvi.

A • Il nonno ha 6 alberi di mele.
Da ognuno raccoglie 16 frutti.
Quanti frutti raccoglie in tutto?



RISOLVO

Dati:

6 → n. alberi mele

16 → n. frutti x albero raccolti

? → n. frutti raccolti

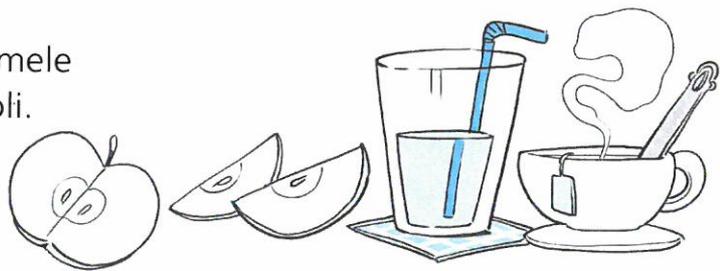
Operazione in riga: $6 \times 16 = 96$

Risposta: 96 frutti raccolti

In colonna:

	16	x	
		6	=
<hr/>			
	96		

B • Il nonno ha raccolto 273 mele
e le consegna a 3 fruttivendoli.
Quante mele riceve
ogni fruttivendolo?



RISOLVO

Dati:

273 → n. mele raccolte

3 → n. fruttivendoli

? → n. mele x fruttivendolo

Operazione in riga: $273 : 3 = 91$

Risposta: 91 mele x fruttivendolo

In colonna:

	273		3	
<hr/>				
	91			

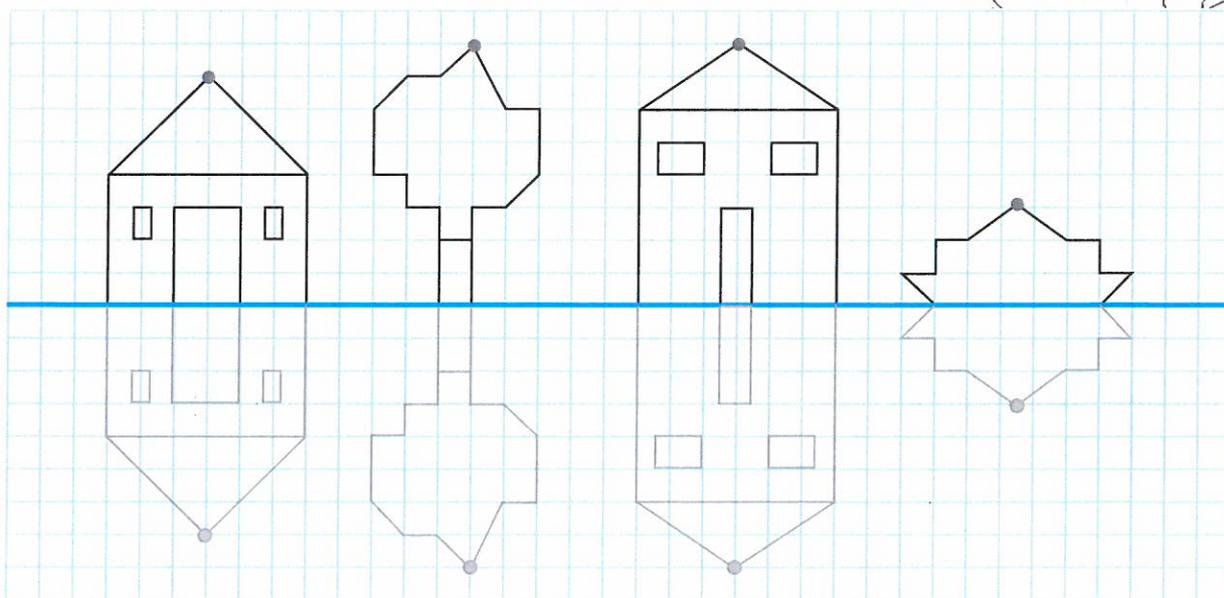


Il riflesso nel lago

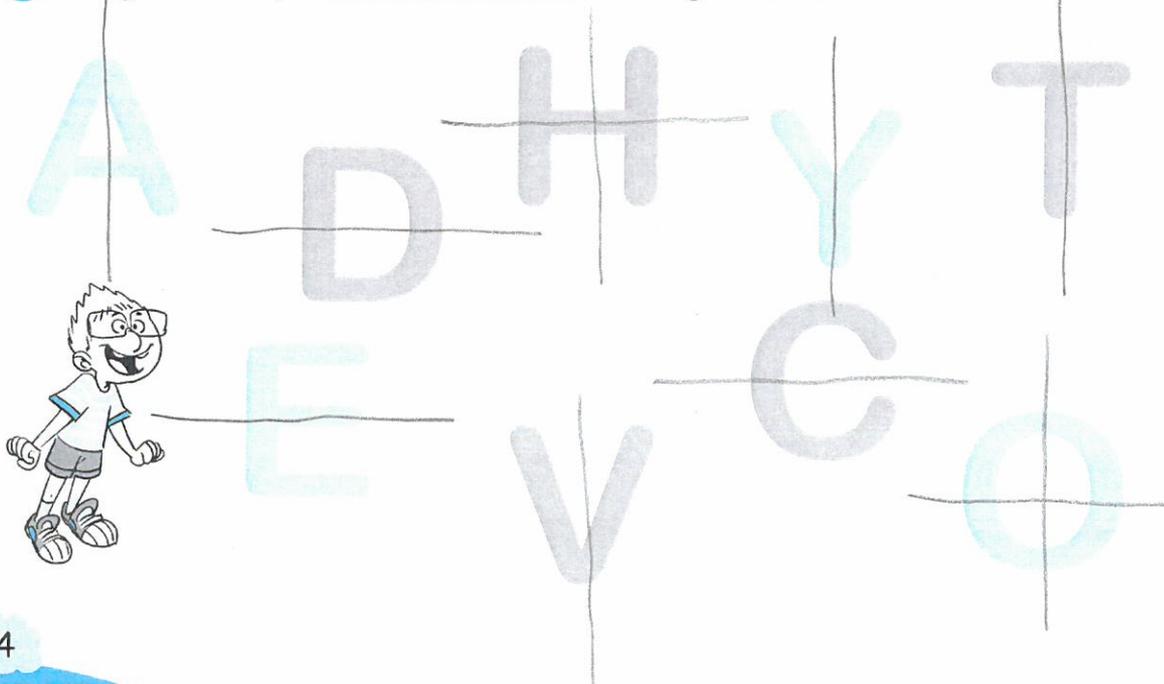
1 Per controllare la **simmetria**, misura la distanza della cima della casa dalla riva e poi la distanza nel riflesso.

• È uguale? Sì No

Fai la prova anche con gli altri punti segnati.



2 Disegna uno o più **assi di simmetria** nelle seguenti lettere.





Problemi da polli

1 Leggi il testo del problema "a catena" e risolvi.

CHIOCCE E PULCINI

Un allevatore osserva i pulcini che razzolano nell'aia: ce ne sono 126 bianchi e 81 gialli.

Quanti sono tutti i pulcini?

I pulcini sono nati da 9 chiocce.

A quanti pulcini ha dato la vita ogni chiocca?



RISOLVO

Dati:

126 → n. pulcini bianchi

81 → n. pulcini gialli

? → n. pulcini

9 → n. chiocce

? → n. pulcini x chiocca

Operazioni in riga:

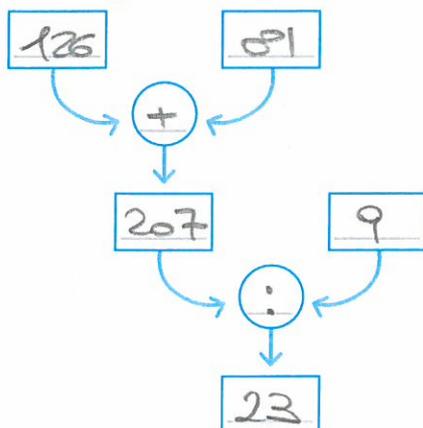
$$126 + 81 = 207$$

$$207 : 9 = 23$$

In colonna:

126	+	81	=	207
126	+	81	=	207
				9
				23

Nel diagramma:



Risposte:

i pulcini sono 207

ogni chiocca ha fatto nascere 23 pulcini



Ancora con i polli

1 Leggi il testo del problema "a catena", inserisci il dato mancante e risolvi.

Lo

Un allevatore ha 8 pollai.
In ognuna ha sistemato 23 galli.
Quanti galli possiede in tutto?
Ne vende alcuni a un alimentari.
Quanti galli gli restano?



RISOLVO

Dati:

- 8 → n. pollai
- 23 → n. galli x pollaio
- ? → n. galli tot
- 80 → n. galli venduti
(dato mancante)
- ? → n. galli Rmasti

Operazioni in riga:

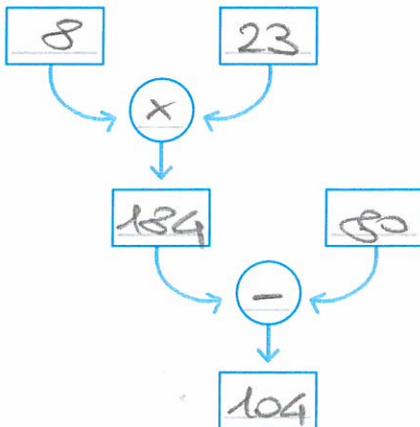
$$8 \times 23 = 184$$

$$=$$

In colonna:

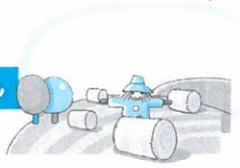
23	x	8	=	184	-
8	=			80	=
<hr/>				184	
				104	

Nel diagramma:



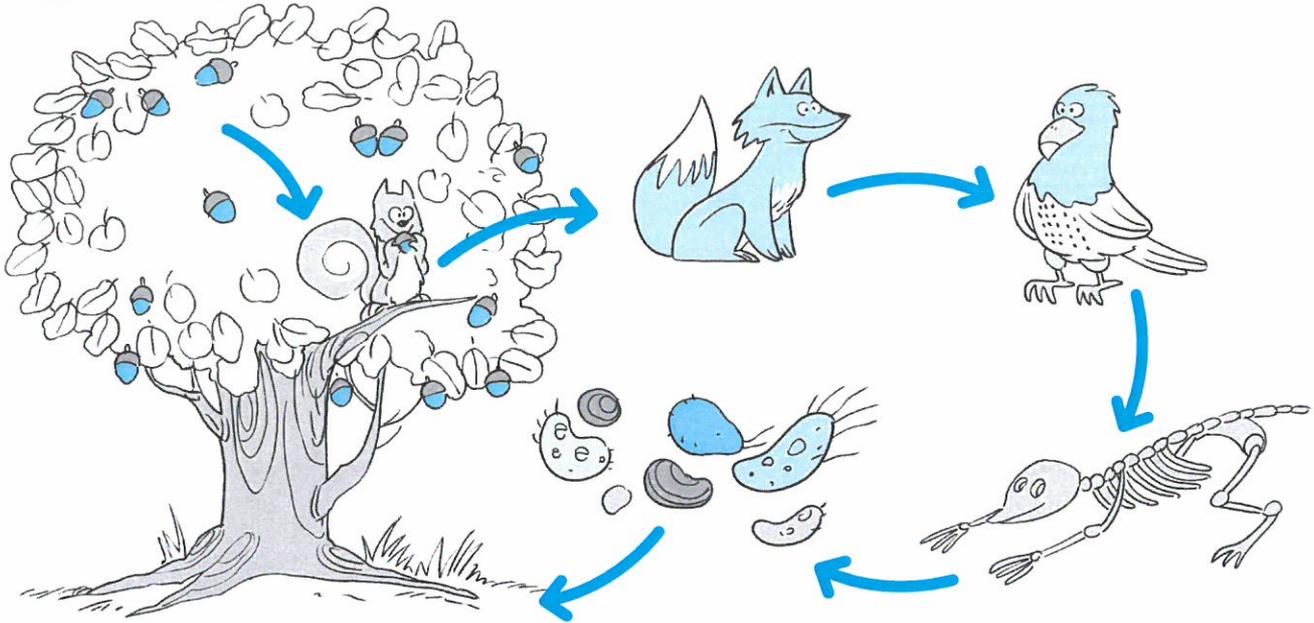
Risposte:

HA 184 galli in tutto
Gli restano 104 galli



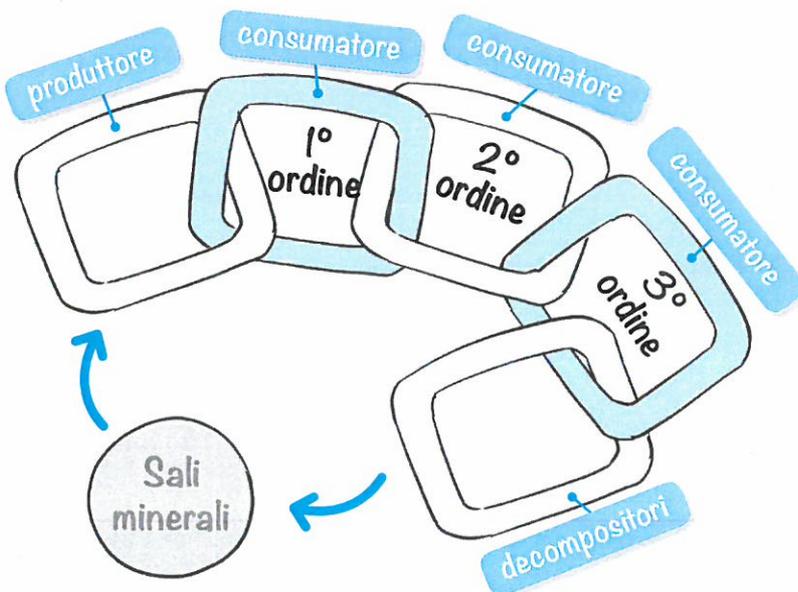
La catena alimentare

1 Osserva questa **catena alimentare** terrestre e completa.



La quercia produce da sé il proprio nutrimento.
 Delle sue ghiande si nutrirà lo scoiattolo, dello
 scoiattolo si nutrirà la volpe, della volpe
 si nutrirà il falco. Batteri, funghi, insetti trasformeranno i resti
 degli animali morti in sali minerali che verranno assorbiti dalle
radici della quercia, poi il ciclo ricomincia.

2 Scrivi i nomi degli **organismi** rappresentati nella catena.



Produttore: quercia

Consumatore 1° ordine:

scoiattolo

Consumatore 2° ordine:

volpe

Consumatore 3° ordine:

falco

Decompositori:

batteri, funghi, insetti

ALT
si GIOCA!



IL CRUCINUMERO

1 Leggi le operazioni e completa inserendo i risultati esatti.

1 8	2 1		3 7	4 7	
	5 9	6 9		7 8	8 3
		9 1	10 4		11 4
12 7	13 6		14 4	15 8	
	16 8	17 5		18 6	19 0



Orizzontali

- 1 9×9
- 3 $8 \times 9 + 5$
- 5 11×9
- 7 $100 : 2 + 33$
- 9 $21 : 3 \times 2$
- 12 $9 \times 9 - 5$
- 14 6×8
- 16 $100 - 15$
- 18 $50 : 5 \times 6$

Verticale

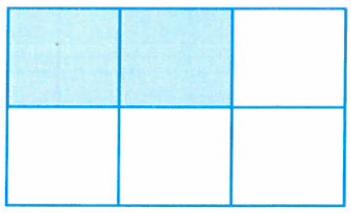
- 2 $2 \times 9 + 1$
- 4 $9 \times 8 + 6$
- 6 $9 \times 9 + 10$
- 8 $60 : 2 + 4$
- 10 $80 : 2 + 4$
- 13 $8 \times 8 + 4$
- 15 $90 - 4$

2 Riscrivi i numeri ottenuti dalle operazioni dell'esercizio 1 in ordine decrescente.

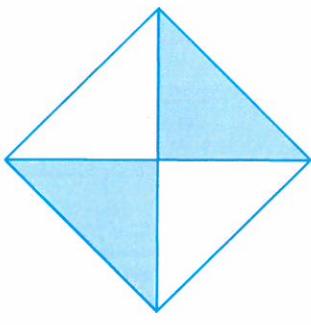
$99 > 91 > 86 > 85 > 83 > 81 > 78 > 77 >$
 $> 76 > 68 > 60 > 48 > 44 > 34 > 19 > 14$

Frazioni al mercato

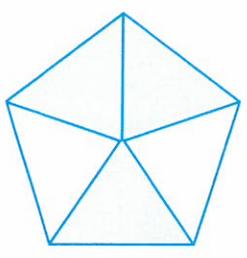
1 Osserva le parti colorate di ogni tenda delle bancarelle al mercato, poi scrivi di ciascuna la **frazione corrispondente**.



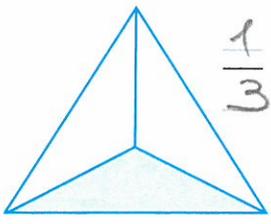
$$\frac{2}{6}$$



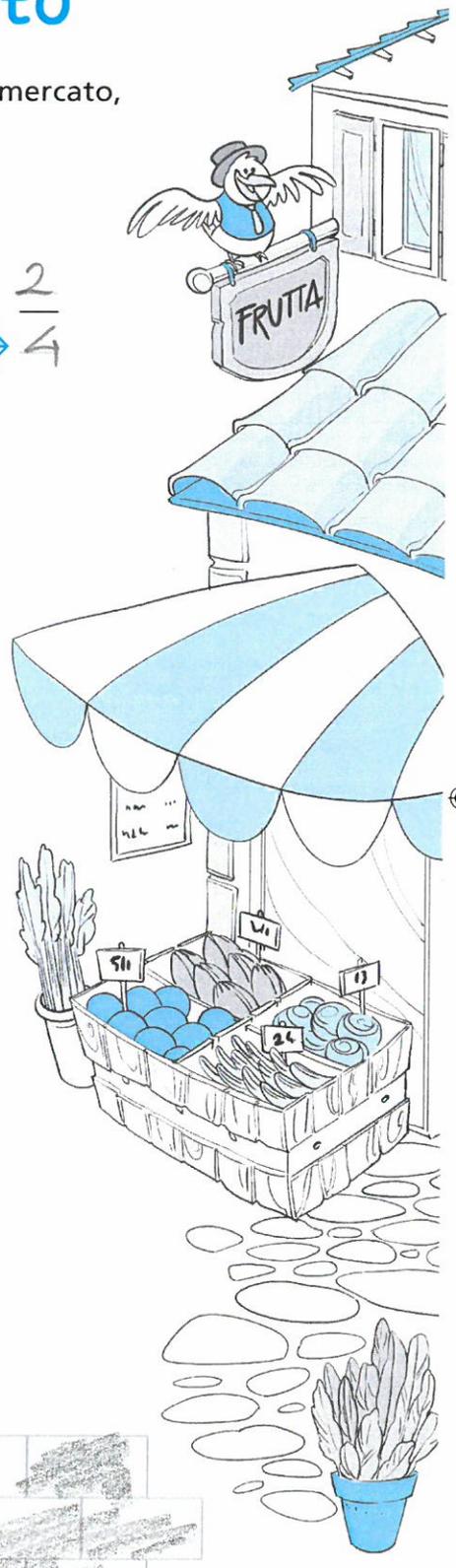
$$\frac{2}{4}$$



$$\frac{2}{5}$$

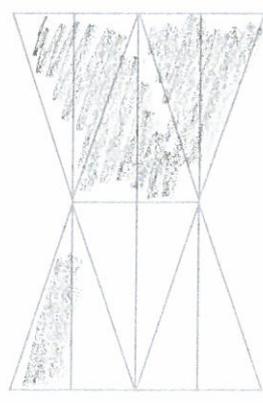


$$\frac{1}{3}$$

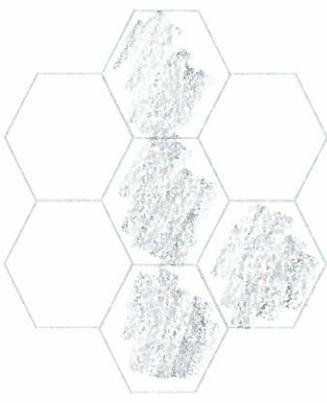


2 Colora le parti indicate da ogni **frazione**.

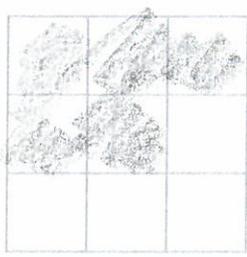
$$\frac{7}{12}$$



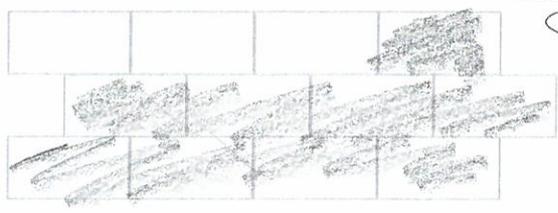
$$\frac{4}{7}$$



$$\frac{5}{9}$$



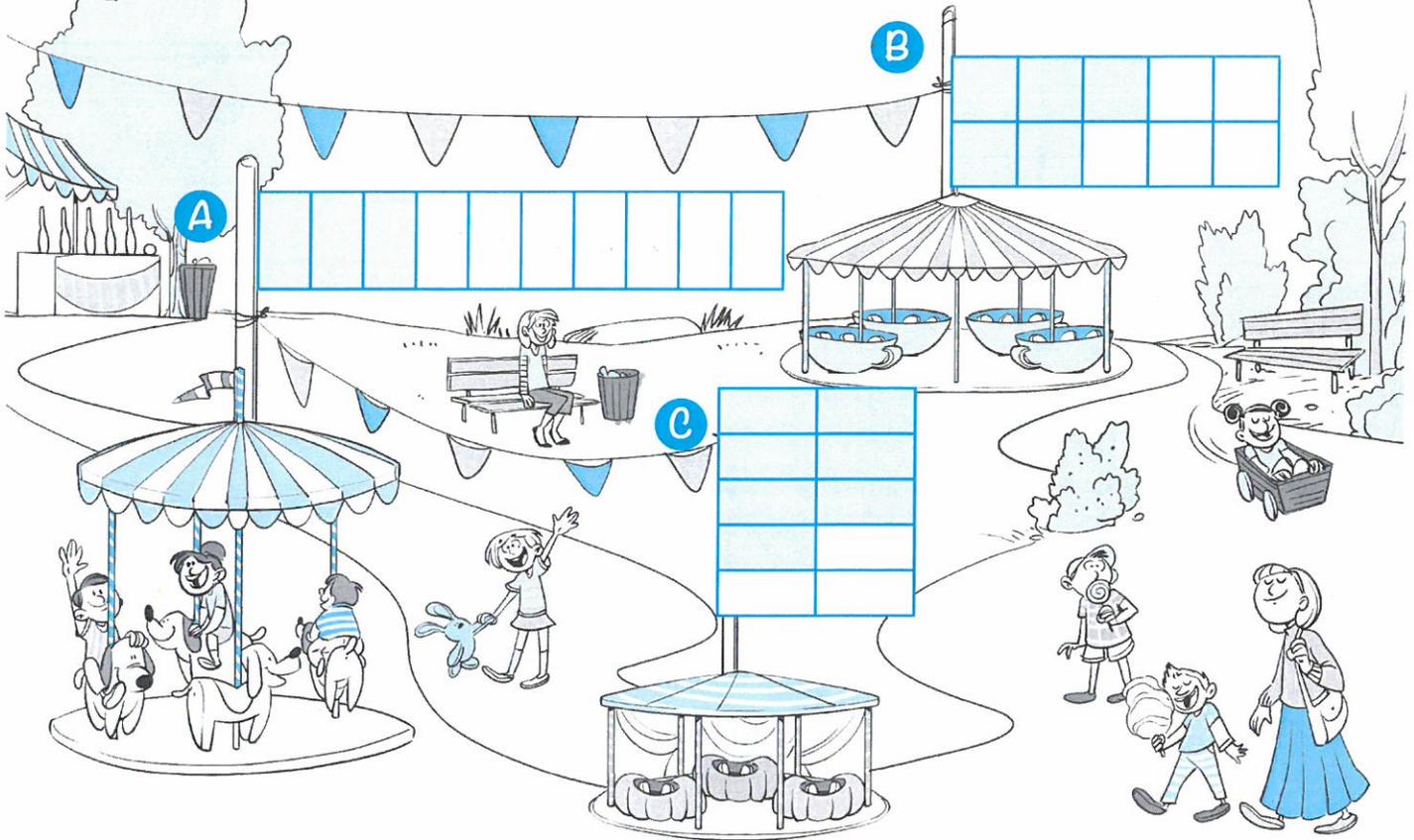
$$\frac{9}{12}$$





Frazioni di bandierine

1 Osserva le parti colorate di ogni bandierina delle gioiste e scrivi di ciascuna la **frazione** e il **numero decimale** corrispondente.



$$A = \frac{3}{10} = 0,3$$

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

$$C = \frac{7}{10} = 0,7$$

2 Scrivi sotto forma di **frazione decimale** e di **numero decimale**.

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

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

$$4 \text{ decimi} = \frac{4}{10} = 0,4$$

$$23 \text{ centesimi} = \frac{23}{100} = 0,23$$

$$3 \text{ millesimi} = \frac{3}{1000} = 0,003$$

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





Misure di lunghezza

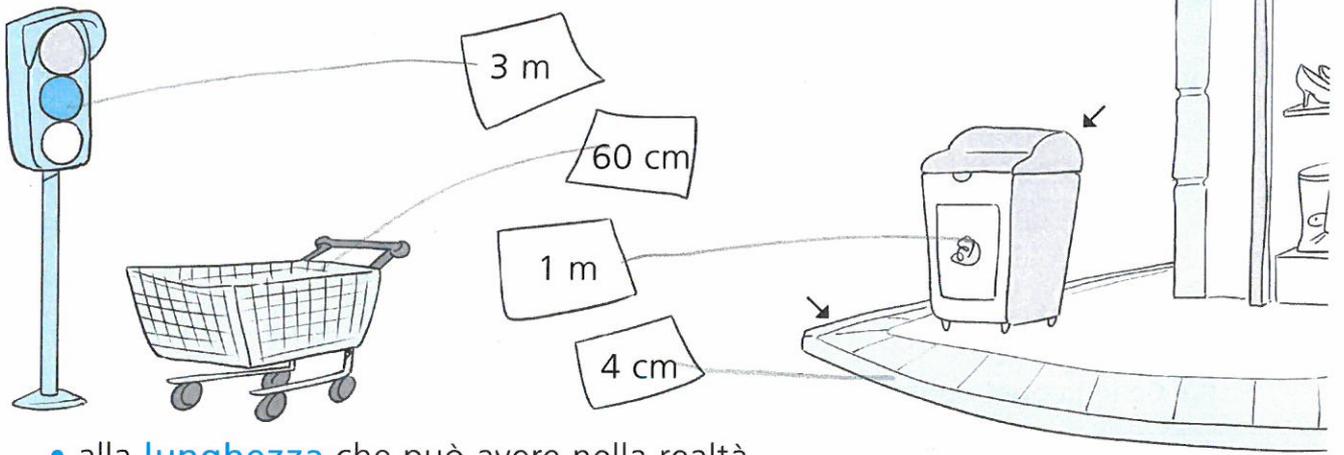
1 Osserva la tabella, poi completa.

Multipli			Unità	Sottomultipli		
km	hm	dam	m	dm	cm	mm
chilometro	ettometro	decametro	metro	deciometro	centimetro	millimetro
1000 m	100 m	10 m	1 m	$\frac{1}{10}$ di m	$\frac{1}{100}$ di m	$\frac{1}{1000}$ di m

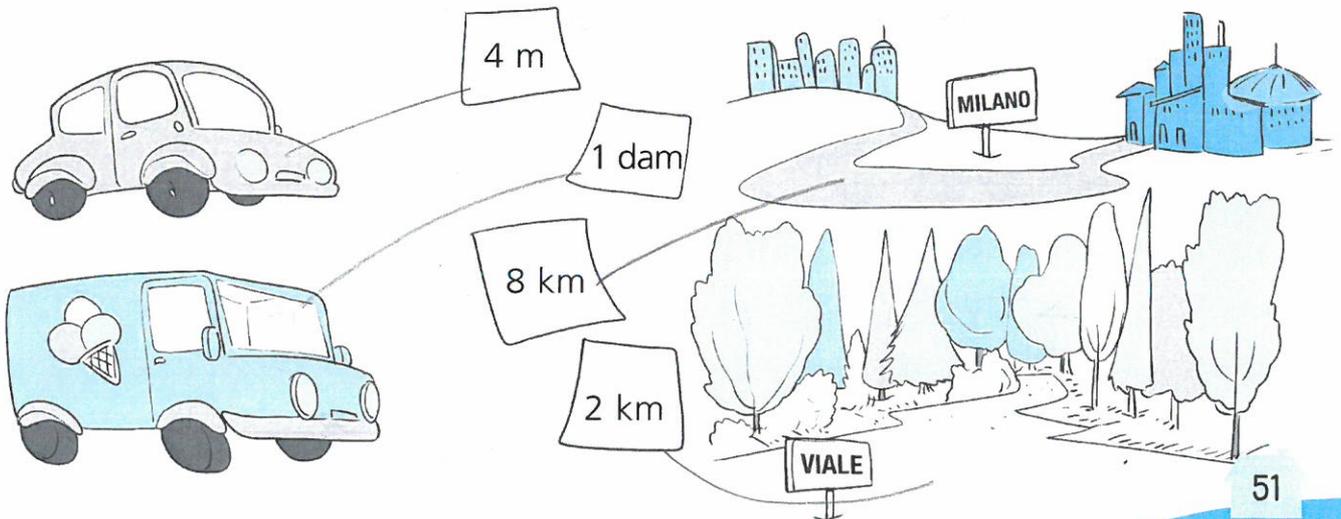
- In 1 metro ci sono 10 decimetri.
- In 1 decametro ci sono 10 metri.
- In 2 metri ci sono 200 centimetri.
- In 4 ettometri ci sono 400 metri.
- In 3 metri ci sono 300 millimetri.
- In 3 chilometri ci sono 3000 metri.

2 Collega ogni elemento della città:

- all'**altezza** che può avere nella realtà.



- alla **lunghezza** che può avere nella realtà.

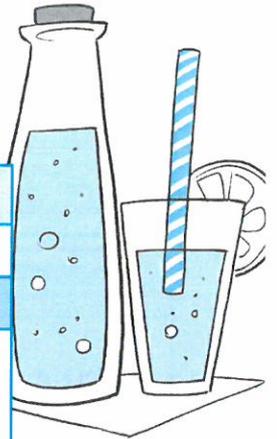




Misure di capacità

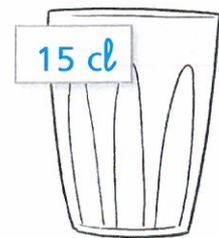
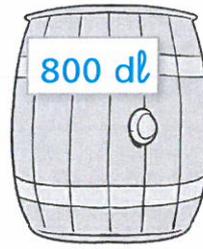
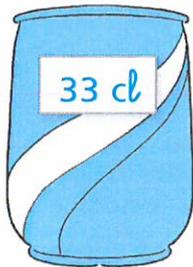
1 Osserva la tabella, poi completa.

Multipli		Unità	Sottomultipli		
hl	dal	l	dl	cl	ml
ettolitro	decalitro	litro	decilitro	centilitro	millilitro
100 l	10 l	1 l	$\frac{1}{10}$ di l	$\frac{1}{100}$ di l	$\frac{1}{1000}$ di l

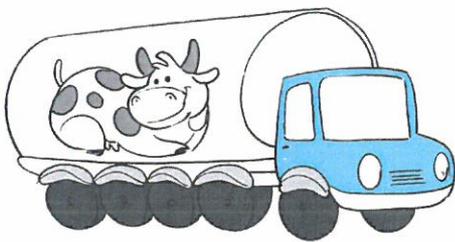


- In 1 litro ci sono 10 decilitri.
- In 3 litri ci sono 300 centilitri.
- In 8 litri ci sono 8000 millilitri.
- In 1 decalitro ci sono 10 litri.
- In 6 decaltri ci sono 60 litri.
- In 9 ettoltri ci sono 900 litri.

2 Colora la macchiolina dei contenitori che contengono più di un litro di liquido.



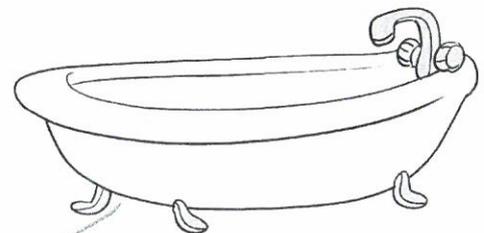
3 Collega ogni oggetto alla sua capacità.



3 dal

200 hl

2 hl





Misure di peso

1 Osserva la tabella, poi rispondi.

Multipli		Unità	Sottomultipli		
Mg		kg	hg	dag	g
megagrammo		chilogrammo	ettogrammo	decagrammo	grammo
1000 kg	100 kg 10 kg	1 kg	$\frac{1}{10}$ di kg	$\frac{1}{100}$ di kg	$\frac{1}{1000}$ di kg

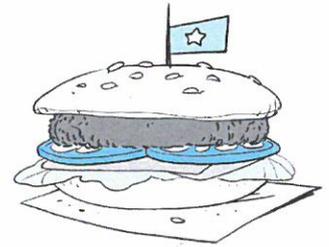
Unità	Sottomultipli		
g	dg	cg	mg
grammo	decigrammo	centigrammo	milligrammo
1 g	$\frac{1}{10}$ di g	$\frac{1}{100}$ di g	$\frac{1}{1000}$ di g

• Qual è l'unità di misura di riferimento per pesare oggetti leggerissimi? *mg*

• Qual è l'unità di misura di riferimento per pesare oggetti più pesanti? *Mg*

2 Scrivi quale unità di misura sceglieresti per indicare il peso:

- di un elefante: *Mg*
- di una piuma: *mg*
- del tuo zaino: *kg*
- di un hamburger: *g*



3 Collega ogni oggetto al suo peso.

25 kg

1 Mg

10 kg

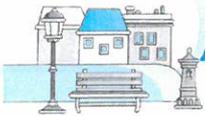
20 kg

1 cg

BANANE 2,00
MELE 3,00
PANE 1,00
Tot 6,00

cent 10

Elimina una?



Quanti pesi!

1 Leggi il dialogo di Corinna e Giacomo, poi rispondi con una X.



- La bilancia segna il peso:
 - della cioccolata (peso netto).
 - del vasetto (tara).
 - della cioccolata e del vasetto (peso lordo).

2 Per ogni disegno, indica se rappresenta il **peso netto**, la **tara** o il **peso lordo**, poi completa scrivendo i pesi mancanti.

tara = 30 g peso lordo = 380 g peso netto = 350 g

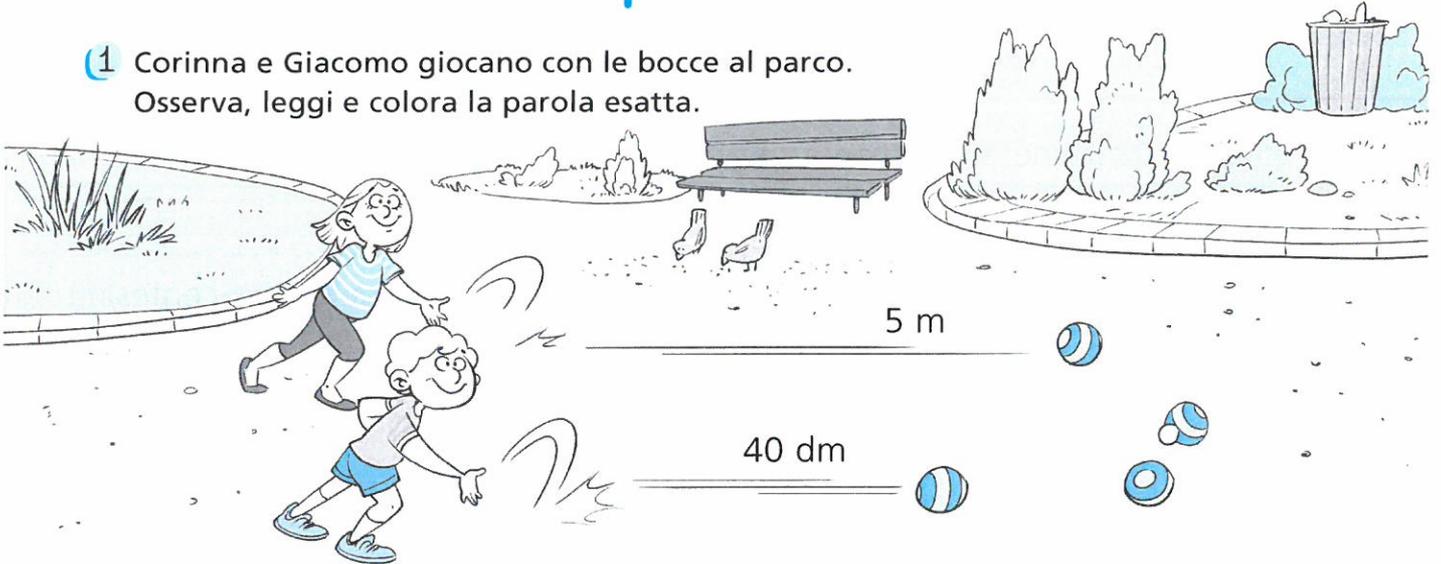
tara = 2 kg peso lordo = 7 kg peso netto = 5 kg

tara = 150 g peso lordo = 500 g peso netto = 350 g



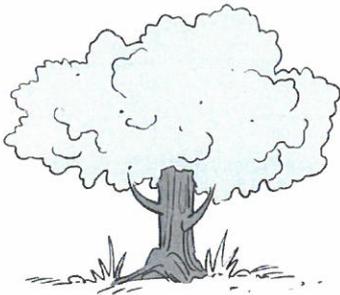
Le equivalenze

- 1 Corinna e Giacomo giocano con le bocce al parco. Osserva, leggi e colora la parola esatta.



- 40 è un numero maggiore minore di 5, ma il lancio più lungo è stato fatto da Corinna Giacomo. Per confrontare due misure, occorre che esse siano espresse nella diversa stessa unità di misura.

- 2 Esegui le **equivalenze** del parco giochi.



8 m = 800 cm



80 mm = 8 cm



200 g = 2 hg



10 dl = 1 l

- 3 Esegui le **equivalenze**.

- 50 m = 5 dam
- 8 km = 8000 m
- 90 mm = 9 cm
- 130 hm = 13 km
- 100 cm = 10 dm

- 30 dal = 3 hl
- 100 l = 10 dal
- 17 cl = 170 ml
- 7 hl = 700 l
- 120 dl = 12 l

- 6 Mg = 6000 kg
- 15 g = 1500 cg
- 11 dg = 1100 mg
- 180 dag = 18 hg
- ~~6000~~ kg = ~~6~~ Mg

7

7

sono uguali!



Fare shopping

1 Scrivi il numero delle monete necessarie per fare 1 euro.



100 monete da 1 centesimo



4 monete da 20 centesimi

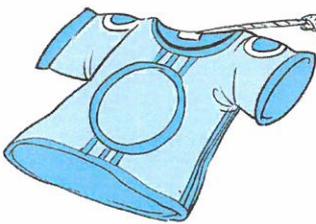


2 monete da 50 centesimi



10 monete da 10 centesimi

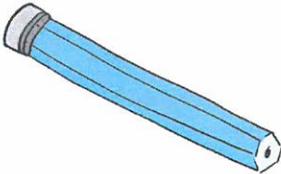
2 Scrivi il prezzo di questi articoli in lettere.



€ 10,58
10 euro e
58 centesimi



€ 5,50
5 euro e
50 centesimi

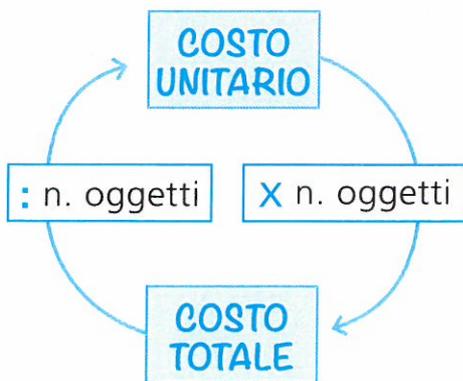


€ 1,95
1 euro e
95 centesimi



€ 0,80
80 centesimi

3 Osserva il diagramma, poi completa la tabella.



	COSTO UNITARIO	NUMERO OGGETTI	COSTO TOTALE
	€ 3	4	€ 12
	€ 2	3	€ 6
	€ 2	4	€ 8

4 Ora trova il numero degli oggetti.

	€ 250	3	€ 750
--	-------	---	-------



Problemi cittadini

1 Leggi i testi dei problemi e scrivi le operazioni che li risolvono.

A • Oggi l'ascensore del palazzo è guasto e Paolo deve salire le scale a piedi. Sale 9 rampe da 12 gradini ciascuna. Quanti gradini sale in tutto?

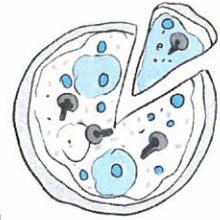
$$9 \times 12 = 108$$



B • Oggi all'area giochi del parco cittadino c'erano 17 bambini. Più tardi ne sono arrivati altri 15. Quanti sono ora i bambini?

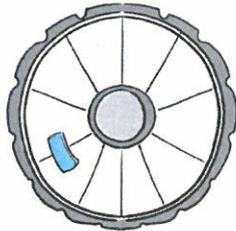
$$17 + 15 = 32$$

C • Il pizzaiolo Ahmed prepara 25 pizze margherita, 12 quattro stagioni, 8 ai funghi e 15 capricciose. Quante pizze prepara in tutto?



$$25 + 12 + 8 + 15 = 60$$

D • Questa mattina Laura ha contato davanti alla stazione 50 ruote di biciclette. Quante erano le biciclette?



$$50 : 2 = 25$$

E • Un muratore spinge una carriola di sabbia che pesa 42 kg. Se il peso della carriola vuota è di 14 kg, quanto pesa la sabbia?

$$42 - 14 = 28 \text{ kg}$$

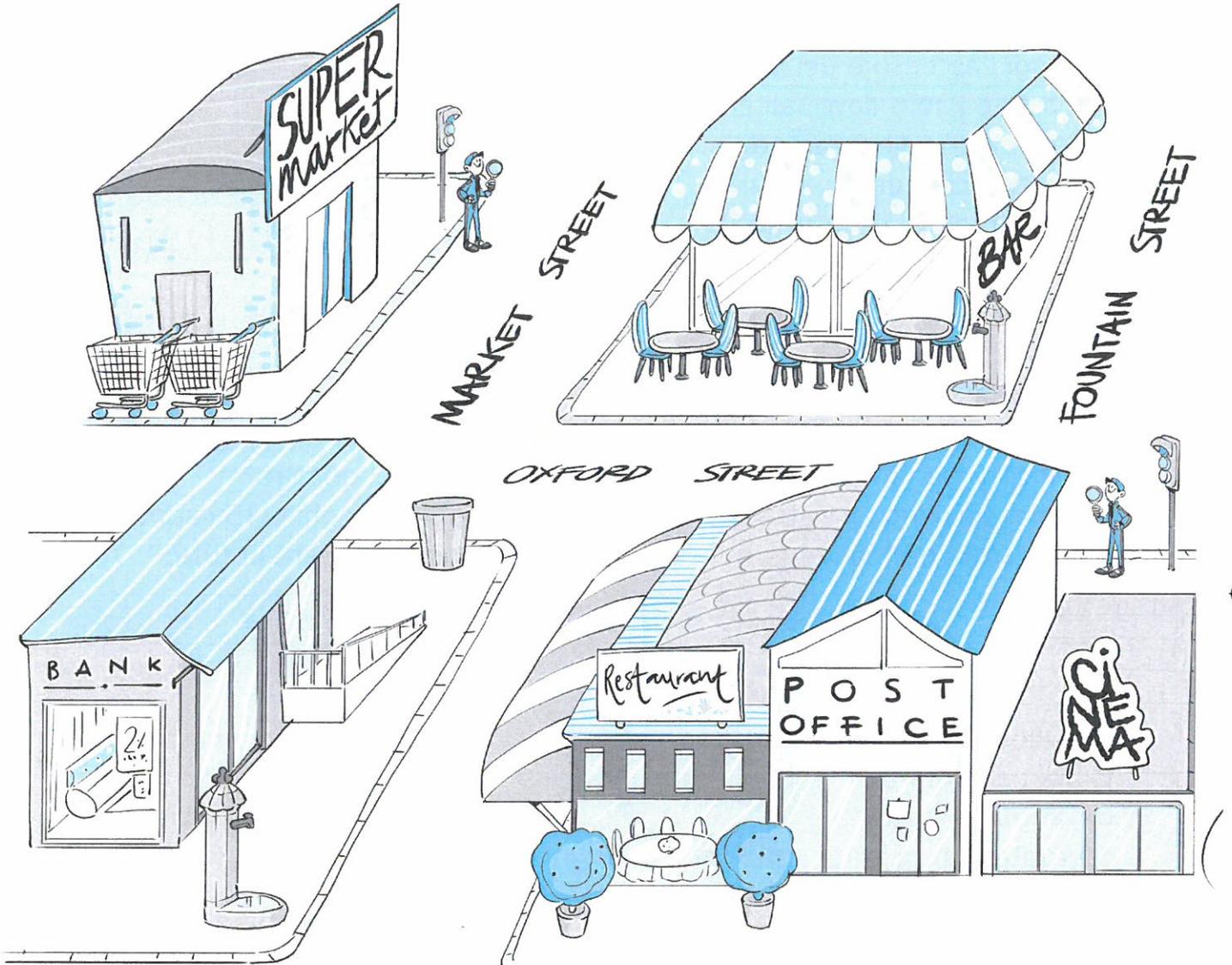
F • L'agenzia turistica Gabbiano sta organizzando una gita per un gruppo di 60 turisti con pulmini da 10 posti. Quanti pulmini occorrono?

$$60 : 10 = 6$$



IN TOWN

1 Osserva l'immagine e completa le frasi con **THERE IS** oppure con **THERE ARE**.



- There is a supermarket.
- There are two fountains.
- There is a restaurant.
- There are two traffic wardens.
- There are a bar and a cinema.
- There is a bank.
- There are two traffic lights.
- There is a post office.

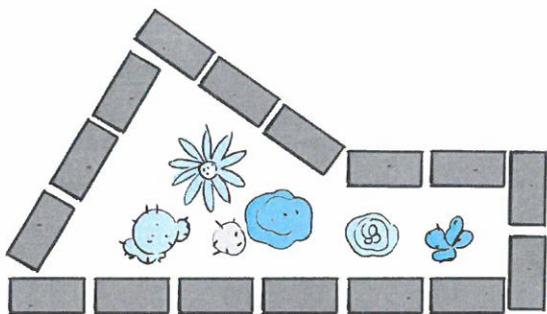
2 Scrivi il nome della via in cui si trova il supermarket.

Market Street

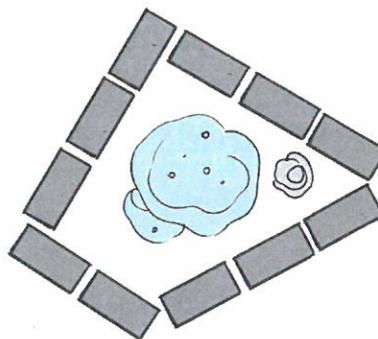


Misurando i perimetri

1 Calcola il **perimetro** (P) delle aiuole usando come unità di misura la pietra.

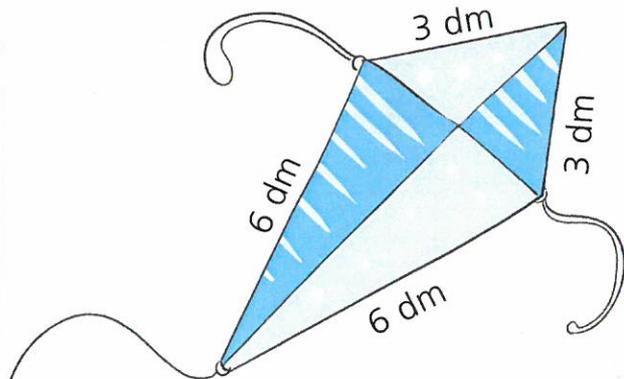


P = 16

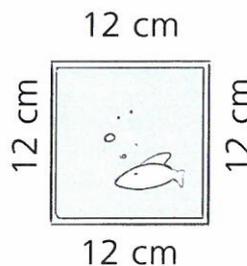


P = 11

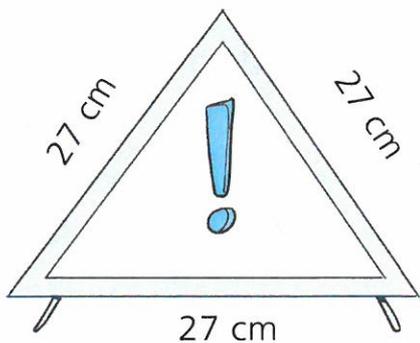
2 Calcola il **perimetro** delle seguenti figure usando le misure di lunghezza. Segui l'esempio.



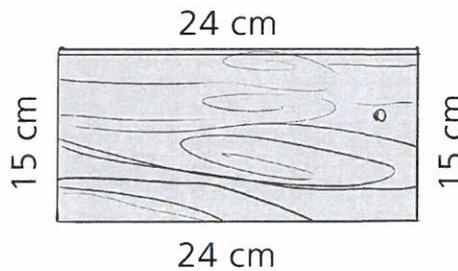
P = 6 + 3 + 3 + 6 = 18 dm



P = 12 x 4 = 48 cm



P = 27 x 3 = 81 cm

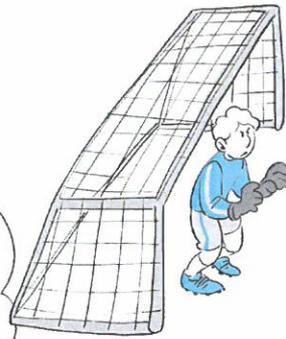


P = 24 + 15 + 24 + 15 = 78 cm



Misurando le aree

1 Leggi il dialogo tra Luisa e Billo, poi completa la definizione.

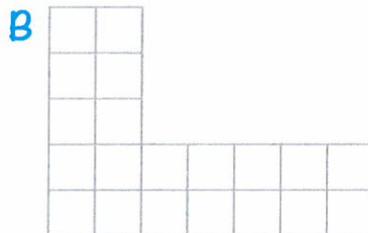


• In geometria, l'area è la misura della superficie.

2 Calcola l'area delle seguenti figure usando come unità di misura il . Poi rispondi.



Area = 20



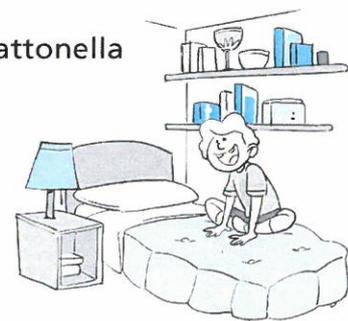
Area = 20



Area = 21

• Quali figure sono equiestese? A e B

3 Osserva la piantina della cameretta di Billo e il tipo di mattonella che verrà usato per pavimentarla, poi rispondi.



• Quante mattonelle occorrono per pavimentare la cameretta? 32



I problemi in città

1 Leggi il testo del problema, scopri la **domanda nascosta** e risolvi.

L'ASFALTATURA DELLE STRADE

Un Comune ha a disposizione 236 operai.
38 sono impegnati nella manutenzione degli edifici pubblici, gli altri nell'asfaltatura delle strade.
Questi ultimi sono divisi in 9 squadre.
Quanti operai lavorano in ogni squadra?



RISOLVO

Dati:

- 236 → n. operai
- 38 → n. operai X manutenzione
- ? → n. operai X STRADE
- 9 → n. SQUADRE
- ? → n. operai X SQUADRA

Operazioni in riga:

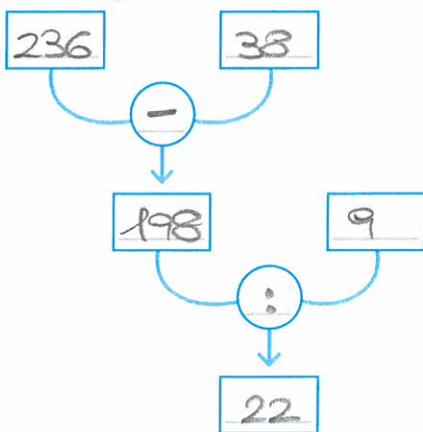
$$236 - 38 = 198$$

$$198 : 9 = 22$$

In colonna:

2	3	6	-		
	3	8	=		
<hr/>					
1	9	8			
	1	9	8		9
	1	8			
					2
					2

Nel diagramma:



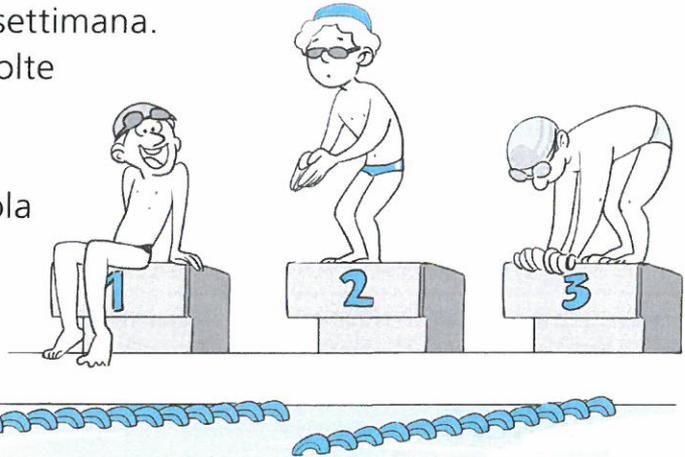
Risposta: in ogni SQUADRA 22 operai



I problemi in piscina

1 Leggi il testo del problema e risolvi.

Corrado va in piscina 2 volte la settimana.
 Ogni allenamento percorre 10 volte una vasca che è lunga 50 metri.
 Poi, siccome non è mai stanco, percorre una volta la vasca piccola da 40 metri.
 Per quanti metri nuota Corrado in una settimana?



RISOLVO

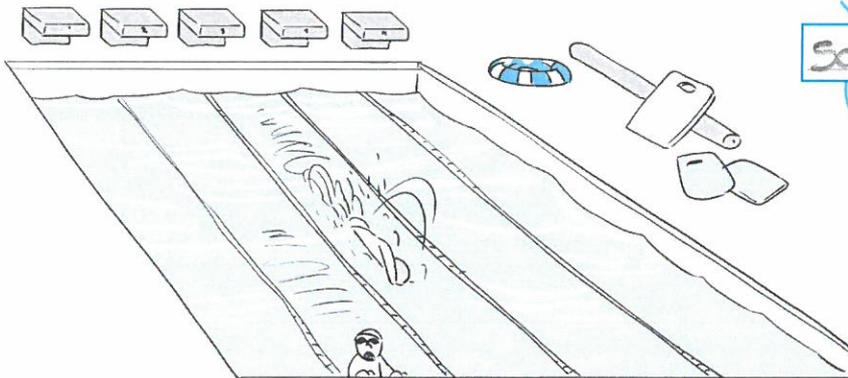
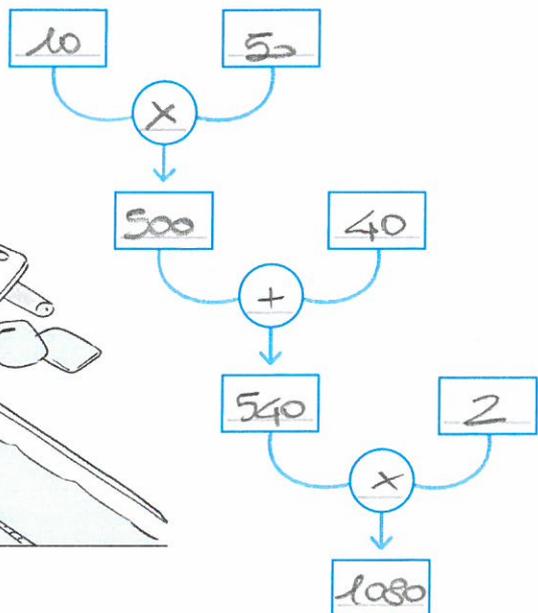
Dati:

2 = n. volte / settimana
 10 = n. vasche x volta
 50 = n. metri VASCA
 ? = n. metri x VASCA
 40 = n. metri VASCA piccola
 ? = n. metri / settimana

Operazioni in riga:

$10 \times 50 = 500 \text{ m}$
 $500 + 40 = 540 \text{ m}$

Nel diagramma:



Risposta: In una settimana nuota 1080 m.



Un ciclo continuo

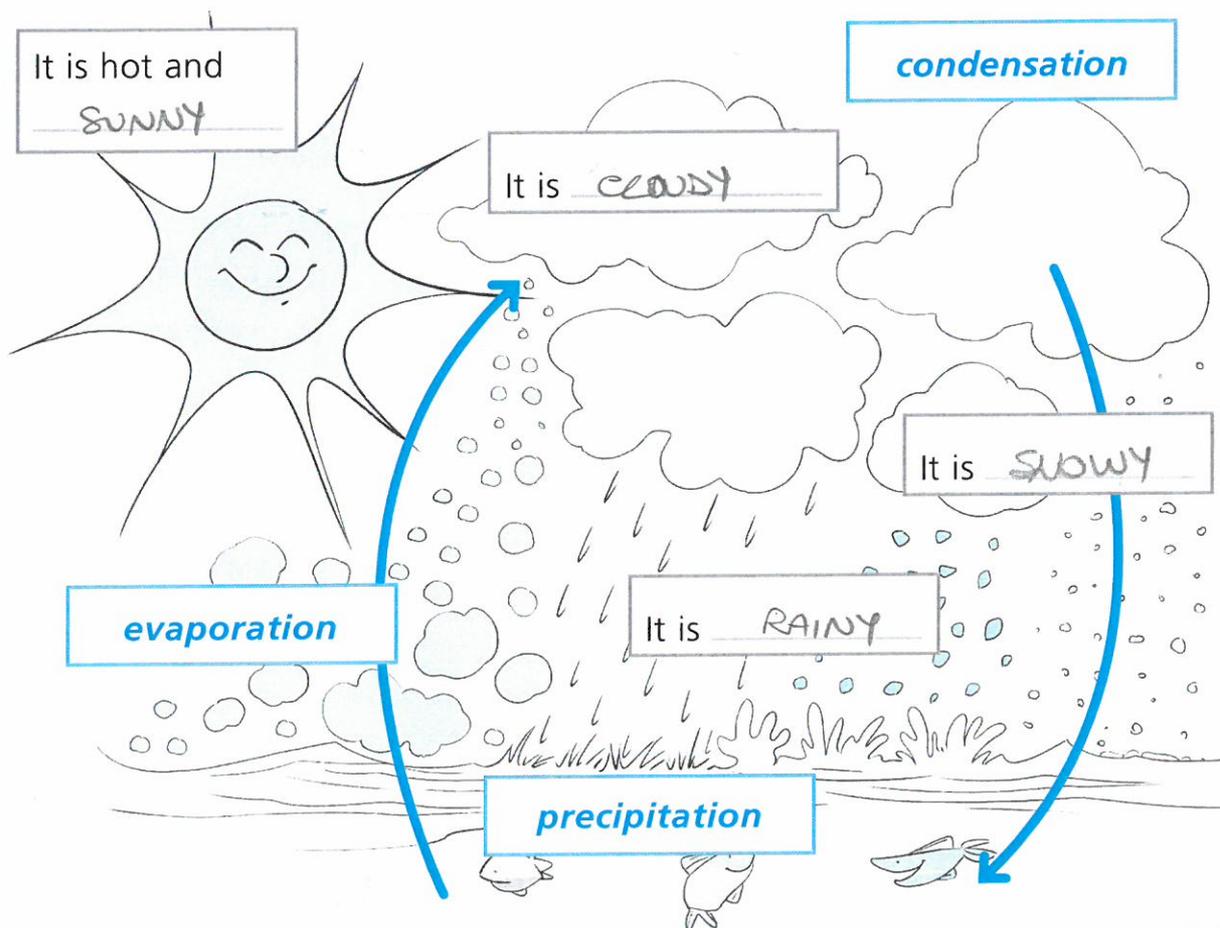
1 Leggi il testo e completalo con le parole: **solido**, **liquido**, **aeriforme**.

L'acqua che c'è sulla Terra con il calore evapora e sale verso l'alto, passando così dallo stato liquido a quello aeriforme.
 Quando le goccioline delle nubi si ingrossano, cadono sotto forma di pioggia e passano dallo stato aeriforme a quello liquido.
 A volte la pioggia si trasforma in ghiaccio e passa dallo stato liquido a quello solido. Se fa caldo il ghiaccio fonde e passa dallo stato solido a quello liquido.

Inglese

THE WATER CYCLE - Osserva, leggi e completa.

rainy • sunny • snowy • cloudy



ALT
si GIOCA!



CHE ROMPICAPI!

- 1 Leggi il problema di Paola e completa l'idea che lo risolve.

Una volta a settimana Paola innaffia la sua pianta di limone con 4 litri di acqua. Oggi ha a disposizione soltanto due contenitori: una tanica da 7 litri e una da 3 litri: come può fare?



IDEA! Paola riempie d'acqua la tanica



versa l'acqua nella tanica da 3 litri



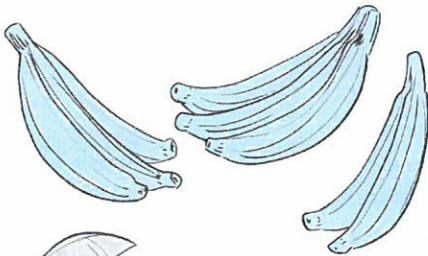
e innaffia

il limone con quello che resta nella tanica da 7 litri.

La sua pianta di limone ha ricevuto i suoi 4 litri di acqua settimanali.

- 2 Anche Karim ha un problema: conoscere il numero delle banane che formano un grosso casco.

INDIZI



Peso
del casco di banane
3 kg

Peso
di una banana
2 hg

- Il grosso casco è formato da 15 banane.



VALUTIAMO LE COMPETENZE

Rispondi a tutte le domande.

1. A quale numero corrisponde la seguente scomposizione?

3 k, 4 h, 2 da, 6 u

A. 3246

B. 3426

C. 3364

2. Quale tra le seguenti frasi è falsa?

A. 3743 è maggiore di 3734

B. 5192 è minore di 6009

C. 8006 è maggiore di 9998

3. Un cesto contiene 20 palloni. Quale operazione devi fare per sapere quanti palloni ci sono in 20 cesti?

A. $20 + 20$

B. 20×20

C. $20 : 20$

4. Qual è la cifra da sostituire al pallino per completare il calcolo?

$$344 - 1 \bullet 5 = 149$$

A. 0

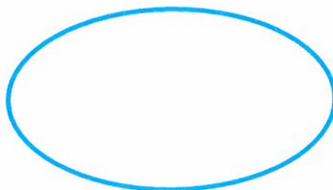
B. 1

C. 9

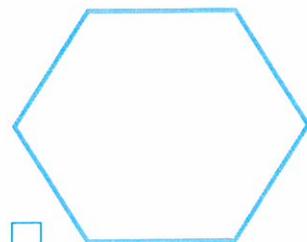
5. Quale delle seguenti figure non è un poligono?



A.



B.



C.

6. Osserva il grafico che rappresenta la merenda preferita dagli alunni di una classe, poi rispondi.

Panino	
Pizza	
Frutta	
Yogurt	

Legenda

 = 2 alunni

Quanti sono gli alunni della classe?

- A. 24 B. 12 C. 36

7. Alla mensa ci sono 80 bambini seduti a 8 tavoli uguali. Quanti bambini siedono a ogni tavolo?

- A. 10
B. 640
C. 88

8. Se divido a metà 3 pizze, quante mezze pizze ottengo?

- A. 6
B. 9
C. 1

9. Leggi il numero e rispondi.

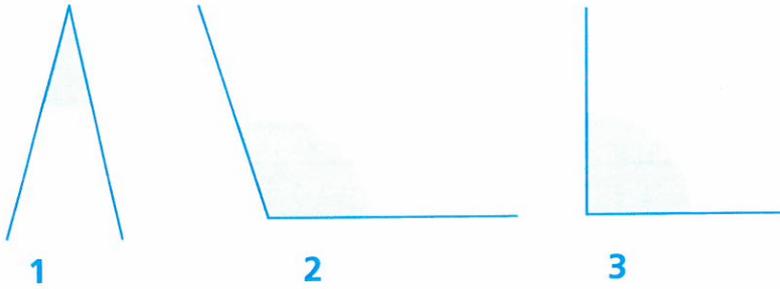
Quale numero manca per formare l'unità?

- A. 0,8
B. 0,9
C. 0,7

10. Quale misura è equivalente a 1 000 cm?

- A. 10 m
B. 100 m
C. 10 dm

11. Osserva gli angoli e indica l'angolo retto.



- A. L'angolo 1
- B. L'angolo 2
- C. L'angolo 3

12. Il cartello indica i prezzi al cinema Astra.

Adulti € 8 Bambini € 4

Quanto spende una comitiva con 3 adulti e 3 bambini?

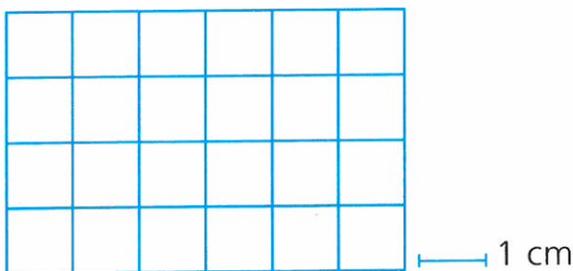
- A. € 24
- B. € 12
- C. € 36

13. Con quale unità di misura posso completare il peso di un gatto?

7 _____

- A. kg
- B. cg
- C. Mg

14. Quanti centimetri misura il perimetro della figura?



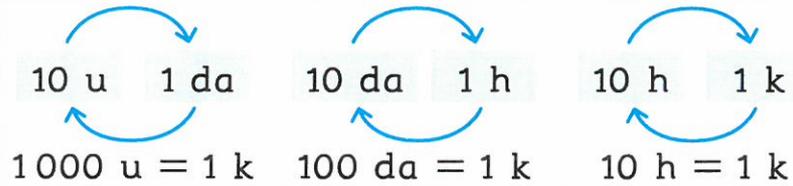
- A. 12
- B. 24
- C. 20

Regole Mappe

NUMERI



SISTEMA DECIMALE



LE OPERAZIONI

PROPRIETÀ

ADDIZIONE

1	8	+	addendo
	4	=	addendo
<hr/>			
2	2		somma o totale

- **COMMUTATIVA:** cambiando l'ordine degli addendi, il risultato non cambia.
- **ASSOCIATIVA:** sostituendo due o più addendi con la loro somma, il risultato non cambia.

SOTTRAZIONE

6	0	-	minuendo
2	4	=	sottraendo
<hr/>			
3	6		resto o differenza

- **INVARIANTIVA:** aggiungendo o togliendo lo stesso numero ai due termini della sottrazione, la differenza non cambia.

MOLTIPLICAZIONE

fattori	1	8	x	moltiplicando
		4	=	moltiplicatore
<hr/>				
	7	2		prodotto

- **COMMUTATIVA:** cambiando l'ordine dei fattori, il prodotto non cambia.
- **ASSOCIATIVA:** sostituendo a due fattori il loro prodotto, il risultato non cambia.
- **DISTRIBUTIVA:** scomponendo i fattori e poi addizionando i prodotti ottenuti, il risultato non cambia.

DIVISIONE

dividendo	68	3	divisore
	08	22	quoziente
resto	2		

- **INVARIANTIVA:** dividendo o moltiplicando per uno stesso numero entrambi i termini della divisione, il risultato non cambia.

FRAZIONI E NUMERI DECIMALI

- 3 — numeratore
- linea di frazione
- 4 — denominatore

$$\frac{1}{1000} = 0,001$$

unità ← decimo ← centesimo ← millesimo

FRAZIONE DECIMALE = NUMERO DECIMALE

MISURA

SISTEMA METRICO DECIMALE

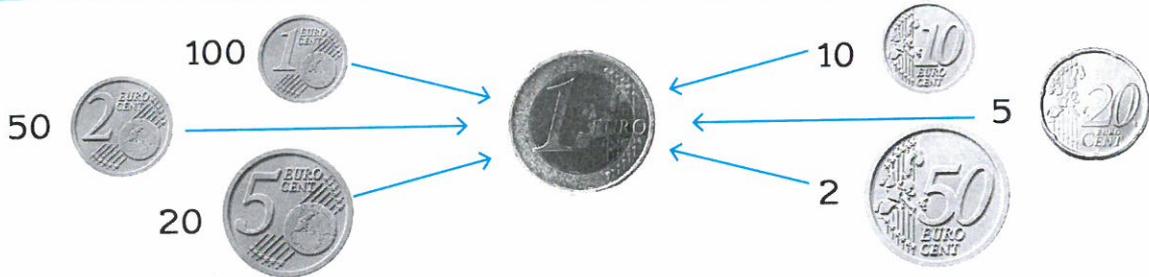
- Misure di lunghezza → Osserva la tabella a pag. 51.
- Misure di capacità → Osserva la tabella a pag. 52.
- Misure di peso → Osserva la tabella a pag. 53.

Per trasformare una misura in un'altra equivalente bisogna moltiplicare o dividere per 10, 100, 1000.

PESO NETTO - PESO LORDO - TARA

$$PN + T = PL \quad PL - T = PN \quad PL - PN = T$$

MISURE DI VALORE



- costo unitario \times numero oggetti → **COSTO TOTALE**
- costo totale : numero oggetti → **COSTO UNITARIO**
- costo totale : costo unitario → **NUMERO OGGETTI**

MISURE DI TEMPO

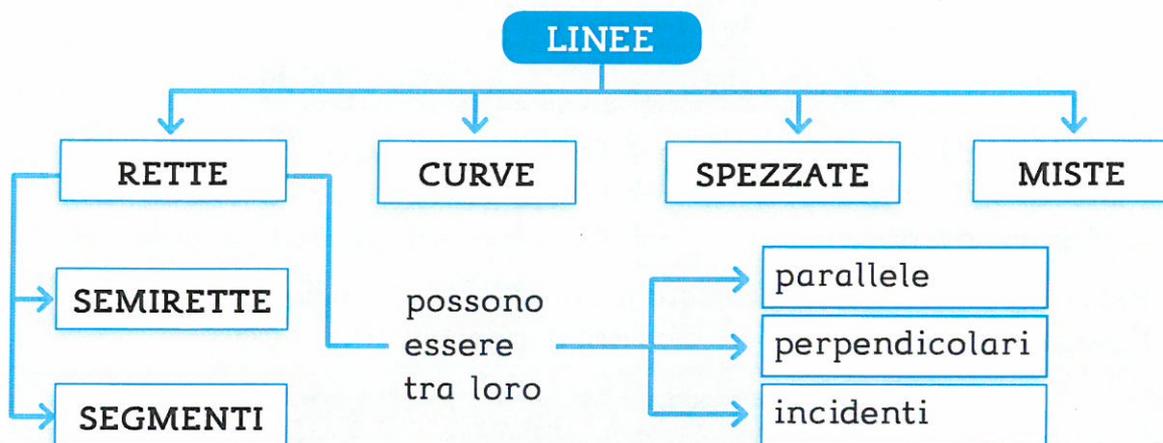
anno	mese	settimana	giorno	ora	minuto	secondo
a	m	sett	d	h	min	s
1 a = 12 m	1 m = 30 d	1 sett = 7 d	1 d = 24 h	1 h = 60 min	1 min = 60 s	

In un **SOLIDO**:

- la **faccia** è una superficie;
- lo **spigolo** è la linea d'incontro di due facce;
- il **vertice** è il punto d'incontro di tre spigoli.

Le **DIMENSIONI**

- Solidi: 3 dimensioni (lunghezza, larghezza, altezza).
- Figure piane: 2 dimensioni (lunghezza, larghezza).



ANGOLI



POLIGONI

3 lati → triangolo

4 lati → quadrilatero

5 lati → pentagono

6 lati → esagono

7 lati → ettagono

8 lati → ottagono

PERIMETRO

Il **perimetro (P)** di un poligono si calcola sommando le misure della lunghezza dei lati.

AREA

L'**area (A)** di un poligono si calcola usando come unità di misura una figura piana. Due figure che hanno la stessa area si dicono **equiestese**.

INDAGINE STATISTICA

Si articola in tre fasi:

- 1) ordinare i dati raccolti in una **tabella di frequenza**;
- 2) rappresentare i dati con i grafici (**istogramma o ideogramma**);
- 3) interpretare i dati.

MODA

È il dato che si presenta con maggior frequenza.

PREVISIONI

- Evento certo → sicuramente si verificherà.
 Evento impossibile → sicuramente non si verificherà.
 Evento possibile → può verificarsi, oppure no.
 Alcuni eventi hanno più probabilità di altri di verificarsi.

RELAZIONI

Classificare significa raggruppare elementi in base a proprietà comuni. La classificazione si rappresenta con:

DIAGRAMMA DI EULERO-VENN

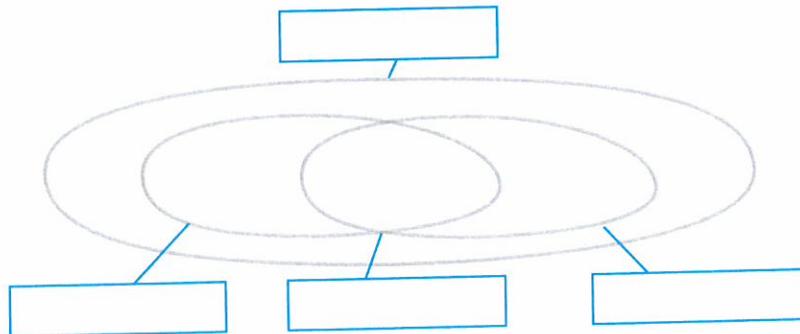
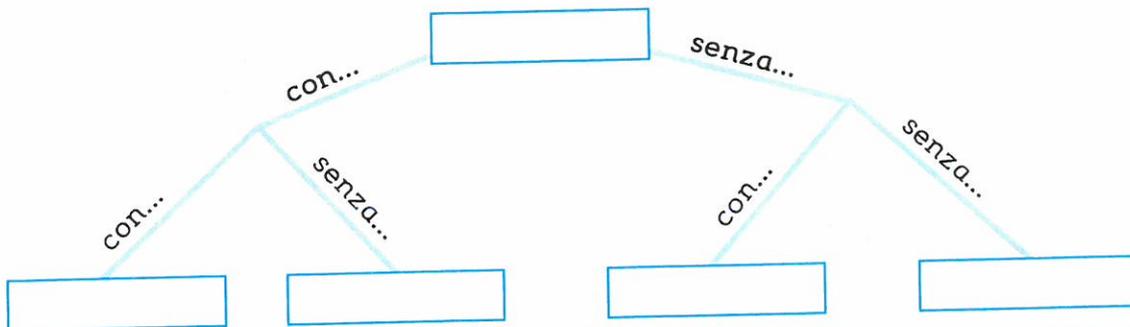
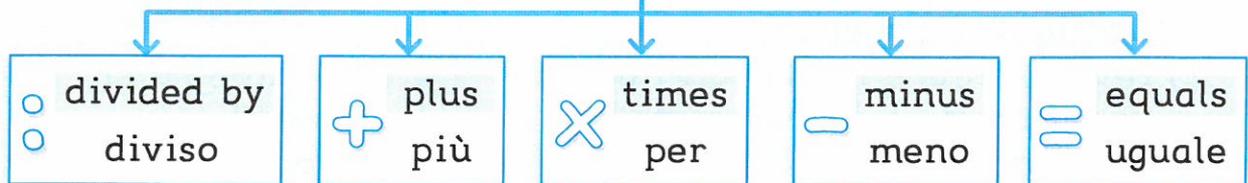


DIAGRAMMA AD ALBERO

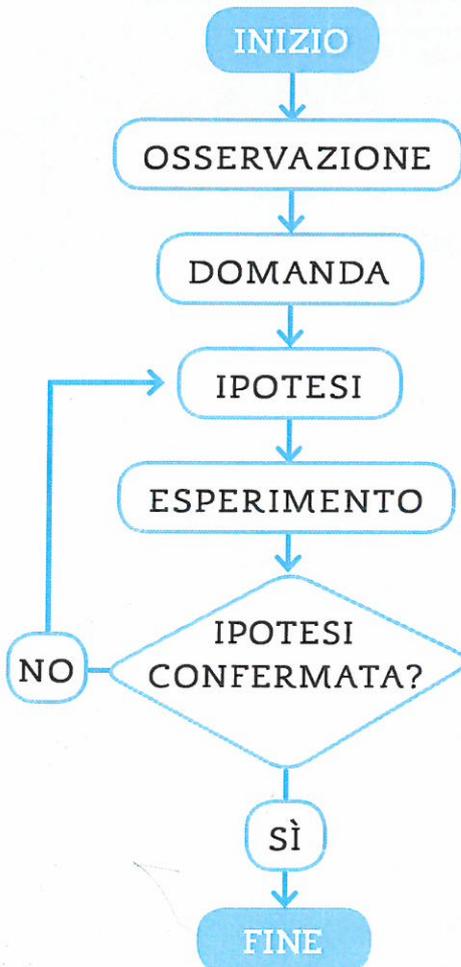


MATHS SIGNS (segni matematici)



SCIENZE

METODO SCIENTIFICO



CAMBIAMENTI DI STATO

Fusione: da solido a liquido.
 Evaporazione: da liquido a gas.
 Solidificazione: da liquido a solido.
 Condensazione: da gas a liquido.

FOTOSINTESI CLOROFILLIANA

- La fotosintesi clorofilliana è la produzione di sostanze nutrienti per la pianta, che avviene in presenza di luce solare e clorofilla, la sostanza che dà il colore verde alle foglie.
- Quando la luce del Sole colpisce le foglie, la clorofilla trasforma l'anidride carbonica presente nell'aria, l'acqua e i sali minerali assorbiti dalle radici in sostanze nutritive per la pianta e ossigeno.
- L'ossigeno viene immesso nell'aria attraverso piccole aperture sulle foglie, mentre le sostanze nutritive prodotte sono utilizzate dalla pianta per vivere.
- La fotosintesi clorofilliana avviene solo di giorno.

Stomi?

QUADERNO DI VIAGGIO

VACANZE



Regole e mappe semplificate

Competenze - INVALSI

Inglese

Giochi e logica



RAFFAELLO
SCUOLA

ITALIANO

AL MARE



Ortografia

- 4 Alfabeto da spiaggia
- 5 Suoni duri e suoni dolci
- 6 Un ombrellone di suoni
- 7 Qu • Cu • Cqu • Qqu
- 8 Tutto per il mare
- 9 Sillabe da spiaggia
- 10 Apostrofi in valigia
- 11 Cave painting

- 12 Un dì Marco scherzò
- 13 H nelle vele

Parole e storie

- 14 Storia di un delfino

Lessico

- 16 Il mare nei modi di dire

Scrittura

- 17 Scrivo un racconto fantastico
- 18 Il mio racconto fantastico
- 19 **ALT SI GIOCA!** A tutto rebus

IN MONTAGNA



Morfologia

- 20 Nomi al campeggio
- 21 Genere e numero nelle baite
- 22 Nomi collettivi tra i monti
- 23 The journey of a river
- 24 Le radici dei nomi
- 25 Prima dei nomi: gli articoli
- 26 Aggettivi qualificativi e sinonimi
- 27 A chi appartiene?

Parole e testi

- 28 Avventura nel bosco

Lessico

- 30 Significato opposto

Opposites

Morfologia

- 31 Zoom sulla descrizione

Scrittura

- 32 Raccontare e descrivere
- 33 **ALT SI GIOCA!** Che animale è?



Regole
Mappe **68**

Indica la pagina
di un utile ripasso
semplificato.



DIDATTICA
INCLUSIVA

IN CAMPAGNA



Morfologia

- 34 Le parole che legano
- 35 Le azioni
- 36 Le coniugazioni
- 37 I pronomi personali
- 38 Essere e avere in rima
- 39 *Summer friends-Summer toys*
- 40 Il gallo
- 41 Ma quanti passati!

Parole e rime

- 42 Il treno rosso

Lessico

- 44 Parole onomatopoeiche

Scrittura

- 45 Scrivere una poesia-calligramma
- 46 La mia poesia-calligramma
- 47 **ALT SI GIOCA!** Gli acrostici



IN CITTÀ



Sintassi

- 48 La frase espansa
- 49 La frase minima
- 50 Attenzione al predicato!
- 51 Di chi o di che cosa si parla?
- 52 Le espansioni
- 53 Diretta o indiretta?
- 54 *Famous portraits*

Punteggiatura

- 55 Pause lunghe e brevi

- 56 Quanti discorsi!

Parole e notizie

- 57 La bicicletta

Lessico

- 59 Una parola tira l'altra

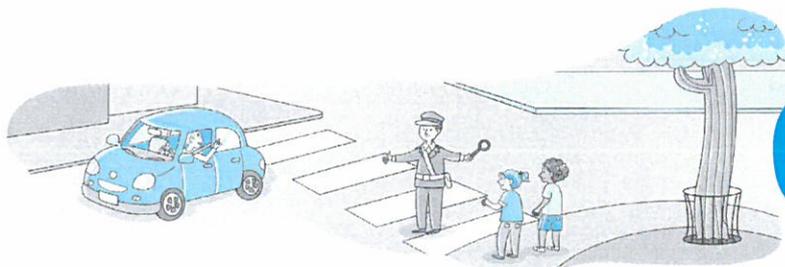
Scrittura

- 60 Scrivere un testo informativo
- 61 Il mio testo informativo
- 62 **ALT SI GIOCA!** Gli occhiali

Valutiamo le competenze - Prove **Modello Invalsi**

63 Parte A - Comprensione

67 Parte B - Grammatica



Regole
Mappe

pagg. 68-72



Alfabeto da spiaggia

1 Indica il **significato** della parola evidenziata.

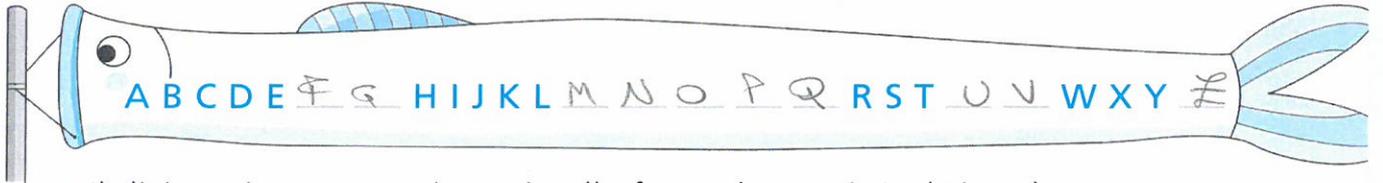


• **Naufragio** significa:

- allontanamento affondamento salvataggio

2 Verifica sul **dizionario** se hai indovinato, ma prima ricorda e completa.

• Il dizionario presenta le parole in ordine alfabetico.



• Il dizionario presenta i nomi nella forma base, cioè al singolare.

3 Riscrivi in **ordine alfabetico** le parole delle scritte pubblicitarie trascinate da ogni aereo. Segui le indicazioni.



Aereo A

• Considera la **prima lettera**.

fresco _____
 lunedì _____
 pesce _____
 sale _____

Aereo B

• Considera la **seconda lettera**.

mareggiata _____
 martedì _____
 merluzzo _____
 misto _____



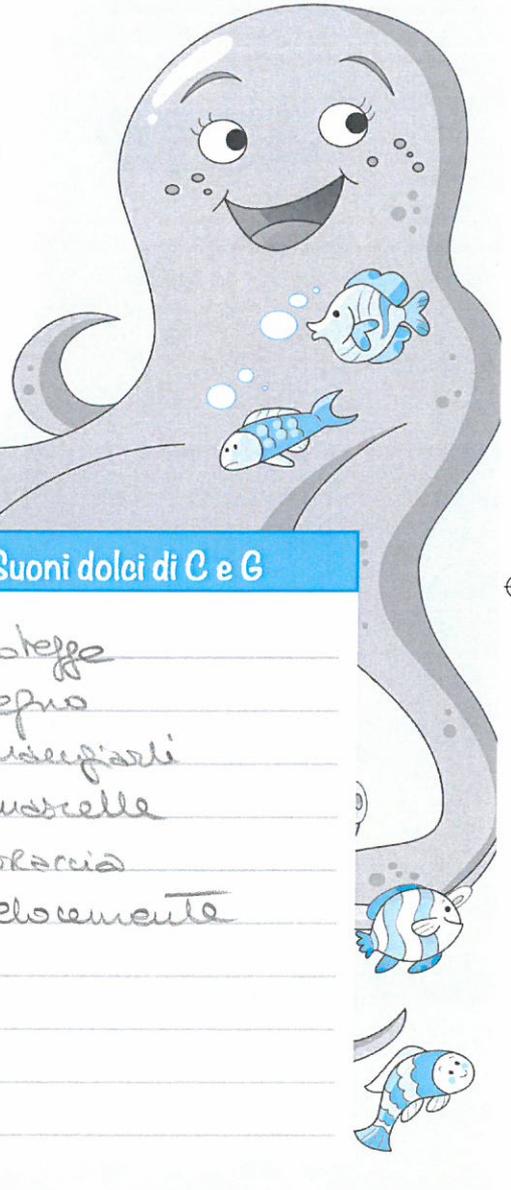
Suoni duri e suoni dolci

1 Leggi e cerchia con il rosso le parole con i **suoni duri** di **C** e **G** e con il blu quelle con i **suoni dolci** di **C** e **G**. Poi ricopiale nella tabella giusta.

La piovra

La piovra, o polpo, ha otto tentacoli muniti di ventose. La piovra vive in mare e passa molto tempo in una cupa cavità che protegge con sassi, conchiglie vuote e pezzetti di legno. È ghiotta di gamberi, ma prima di mangiarli con le sue mascelle taglienti aspetta che diventino morbidi. Solo allora può ingoiarli e gustarli. Con le sue otto braccia avanza velocemente, ghermisce le prede e sposta i sassi.

adatt. *Animali*, Ed. Larus



Suoni duri di C e G

tentacoli
cupa
cavità
conchiglie
ghiotta
gamberi
ingoiarli
gustarli
ghermisce

Suoni dolci di C e G

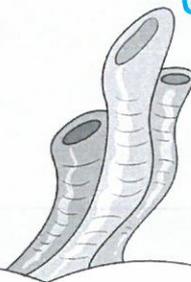
protegge
legno
mangiarli
mascelle
braccia
velocemente

2 Completa con **CE** o **CIE**.

c**IE**co c**CE**rniera
spe**CIE** suffi**CIE**nte
can**CE**llo soci**IE**tà

3 Completa con **GE** o **GIE**.

i**GE**ne i**GE**nista
an**GE**lo formag**GE**ra
pa**GE**lla a**GE**nda





Un ombrellone di suoni

1 Completa le parole scritte negli spicchi dell'ombrellone con i gruppi indicati.



2 Scrivi una frase per ogni parola indicata.

- glicine → _____
- Italia → _____
- sogniamo → _____
- compagnia → _____
- scienziato → _____
- coscienza → _____

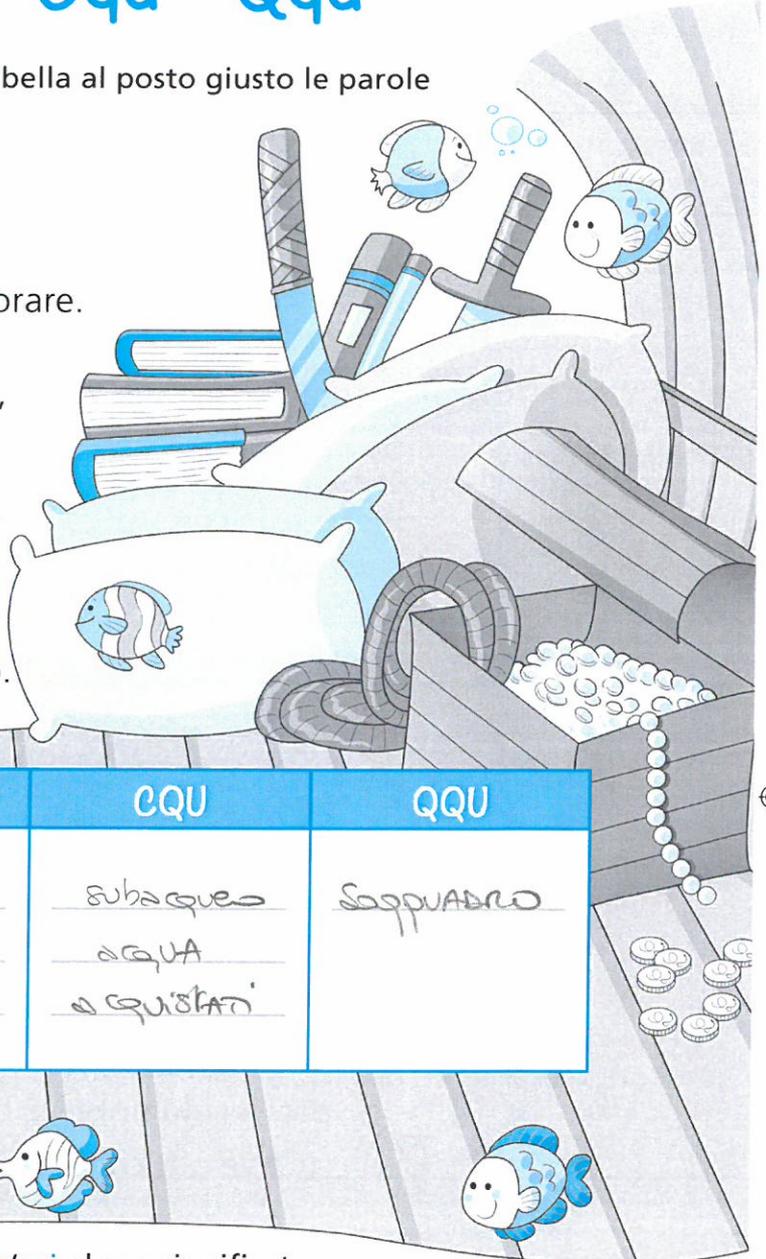


Qu • Cu • Cqu • Qqu

1 Leggi la filastrocca e trascrivi nella tabella al posto giusto le parole evidenziate.

Il galeone

Il **subacqueo** scende in mare,
un galeone sott'**acqua** deve esplorare.
Che **soquadro** in coperta!
Bende, guaine e una cassa aperta,
cinque cuscini inzuppati:
chi mai li avrà **acquistati**?
Taccuini di cuoio in **quantità**,
lame e spade lì e là.
E nel forziere del tesoro?
Quattrocento monete tutte d'oro.



QU	CU	CQU	QQU
QUANTITÀ	CUSCINI	SUBACQUEO	SOQUADRO
QUATTROCENTO	TACCUINI	ACQUA	
	CUOIO	ACQUISTATI	

2 Collega ogni azione con **cuo/cui** al suo significato.

percuotere

acuire

cuocere

rincuorare

Sottoporre qualcosa a cottura.

Fare coraggio, incoraggiare.

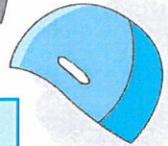
Battere, colpire.

Rendere più acuto.



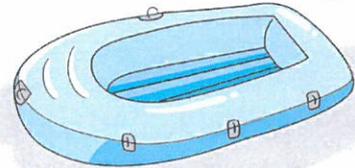
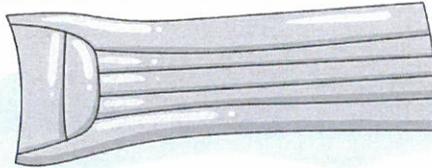
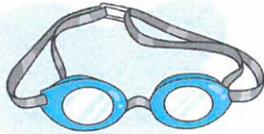
Tutto per il mare

1 Osserva i disegni e scrivi i loro nomi al posto giusto nelle tabelle: hanno tutti una o più consonanti doppie.



Per stare in spiaggia
ombrellone
paletta
secchiello
copello
rastrello

Per stare in acqua
capra
bracciali
ciottolo
materassino
occhiali



2 Leggi, osserva le parole evidenziate e indica con una X.



Ho invitato **Letizia** a casa mia per la **colazione**. È bello fare nuove **amicizie** in spiaggia.

• Le parole con **ZIA**, **ZIE**, **ZIO** vogliono:

- una sola Z ~~X~~
- la Z doppia ~~X~~

3 Completa con la consonante semplice o doppia.

ga ss oso
pia n ura
eserci z io
ta v olo

gra z ie
libro n e
raga zz o
cape ll i

ta pp eto
carro zz a
co rr ere
avari z ia



Sillabe da spiaggia

1 Osserva le parole divise in sillabe e completa con una X.



spiag gia

sab bia

sec chiel lo

ac qua

sciac qua re

su bac que o

li sca

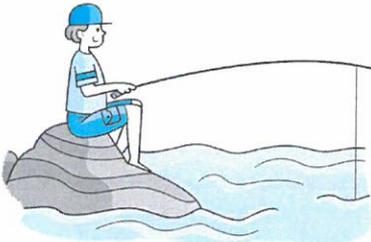
pe sca to re

e sta te

ac / ciu ga

a ra go sta

o ra ta



- Le consonanti doppie:
 - si separano
 - non si separano

- Il gruppo CQ:
 - resta unito
 - si divide in C e Q

- La S:
 - si unisce alla consonante che segue
 - non va con la consonante che segue

- La vocale a inizio di parola sta da sola se è seguita:
 - da una sola consonante
 - da più consonanti

2 Dividi in sillabe come nell'esempio.

pallone → pal-lo-ne
 acquario → ac-qua-rio
 fresco → fre-sco
 anello → a-nel-lo
 allegria → al-le-ria

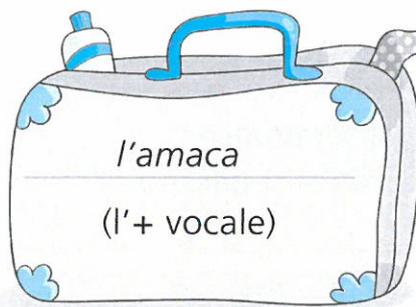
isola → i-sola
 agosto → a-go-sto
 onda → on-da
 piroscifo → pi-ro-sca-fo
 motoscafo → mo-to-sca-fo



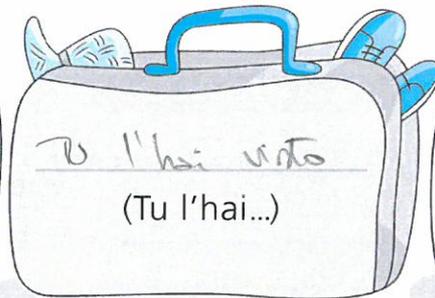
Apostrofi in valigia

1 Completa ogni valigia con una forma apostrofata.

APOSTROFO PRIMA DELLE VOCALI



APOSTROFO PRIMA DI H



APOSTROFO NEI COMANDI



2 Riscrivi inserendo l'apostrofo al posto giusto.

dellestate → dell'estate

nellacqua → nell'acqua

anchio → anch'io

allalba → all'alba

laeroporto → l'aeroporto

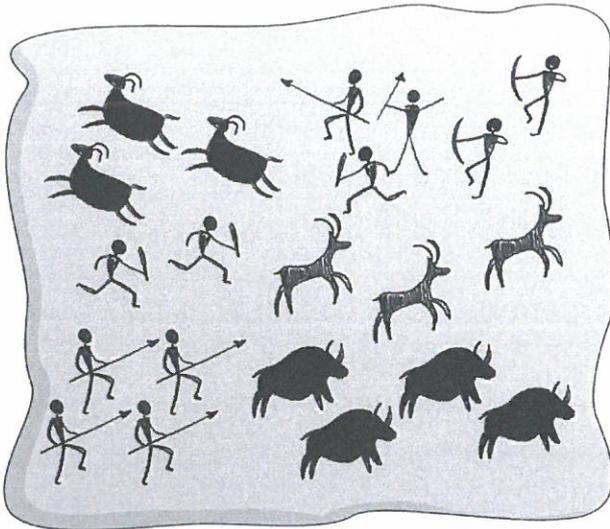
quellonda → quell'onda

questacqua → quest'acqua

quellaquilone → quell'aquilone

CAVE PAINTING

1 Osserva e leggi.



Primitive people created cave paintings.

Cave paintings tell us about the lives of early people.

They usually show images of:

- animals;
- daily life activities;
- symbols.

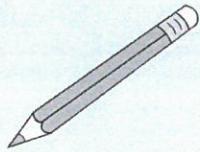
2 Osserva, leggi e realizza la tua **pittura rupestre**.

You need

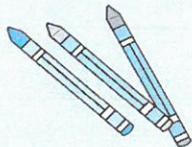
brown paper sheets



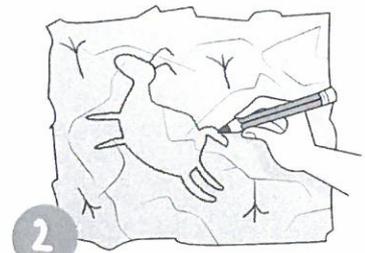
pencil



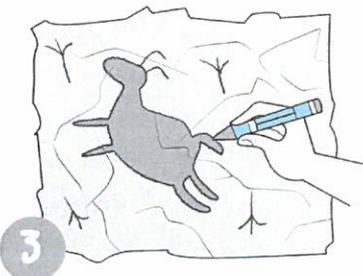
wax pastels



1 Crumple your brown paper sheet.



2 Sketch a primitive scene with pencil.



3 Colour your cave painting with wax pastels.



4 Show your work to the class.



Un dì Marco scherzò

1 Leggi la storia e cerchia i **monosillabi accentati**.

Un **dì** Marco aiutò il fratellino a costruire un castello di sabbia con torri e mura. Poi pensò fra **sé** e **sé**:
"Ora cerco di allontanarlo...".

E gli disse di andare a prendere un pezzo di carta per fare una bandiera. Rimasto solo, distrusse torri e muri, poi disegnò linee ondulate che andavano verso l'acqua. Appena il fratellino fu di ritorno, gridò:

– Sei stato tu, **sì**, proprio tu!

Ma Marco si difese:

– No, **né** io **né** altri. **È** stata una piovra che **è** uscita dall'acqua e ha distrutto tutto. Guarda: **là** ci sono ancora i segni dei suoi tentacoli! E tu, calmati! Andiamo a gustarci un bicchiere di **tè** freddo.

S. Bordiglioni, *Istruzioni per combinare scherzi*, Einaudi Ragazzi



2 Cancella con una barra il **monosillabo** sbagliato.

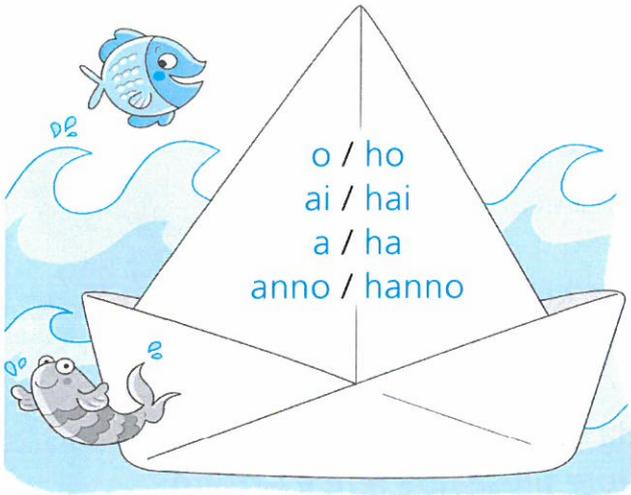
- Quel neonato piange notte e ~~dì~~ ~~dì~~.
- Selene ~~da~~ ~~dà~~ sempre ragione a ~~te~~ ~~tè~~, mai a me.
- La nave ~~e~~ ~~è~~ il traghetto sono imbarcazioni, ma la nave ~~e~~ ~~è~~ più grande.
- Io non ~~li~~ ~~lì~~ vedo: ~~li~~ ~~lì~~ non ci sono.
- ~~Sì~~ ~~Sì~~, verrò con ~~te~~ ~~tè~~ in spiaggia.





H nelle vele

1 Completa le frasi con le parole scritte nelle vele.

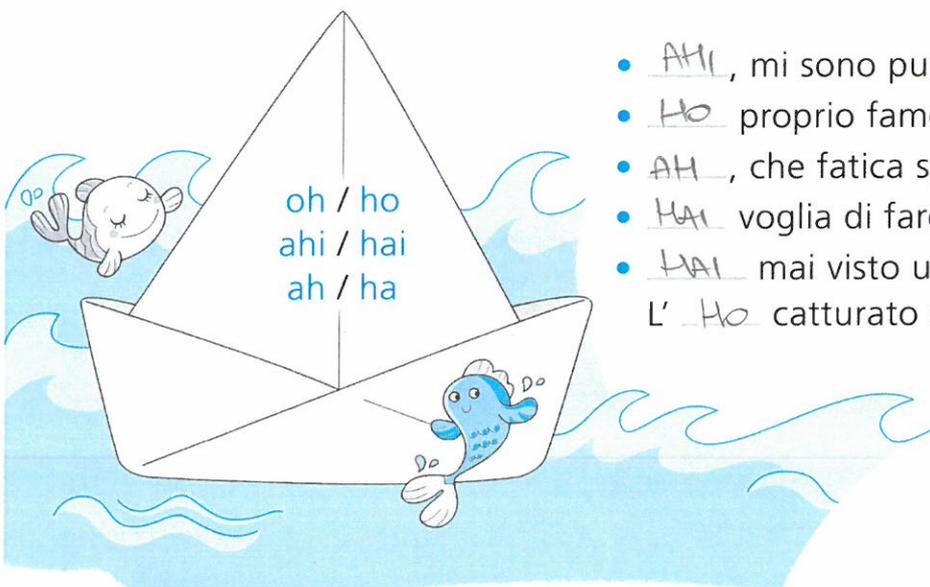


- Non ~~ho~~ deciso che cosa fare: tuffarmi giocare A racchettoni.
- Se HAI completato il castello di sabbia, puoi mostrarlo AI tuoi amici.
- Un ANNO fa, i miei amici mi HANNO regalato quella maglietta A righe.
- Marco HA voglia di muoversi; non sa se fare una camminata giocare a beach volley.

- Nella notte serena brillava LA stella polare: chi L'HA notata?
- Lo squalo è un pesce enorme: io L'HO visto.
- L'ANNO scorso gli zii hanno comprato un motoscafo, ma ancora non L'HANNO mai usato.
- LA bandiera è rossa! Non te L'HANNO detto che non puoi fare il bagno in mare?



- AHI, mi sono punto! Chi HA un cerotto?
- Ho proprio fame! C'è un po' di pizza?
- AH, che fatica spostare questo lettino!
- HAI voglia di fare un bagno?
- HAI mai visto un cavalluccio marino? L'HO catturato con il retino.



• OH, che bello!
(non basta OH)



Storia di un delfino

1 Leggi il racconto.

C'era una volta un delfino che viveva in una grotta piena di acqua azzurra. Nuotava felice tra un banco di madrepora e un banco di coralli. Un giorno, nella grotta dove nuotava il delfino capitò un sommozzatore, che cercava pesci-luna; la grotta ne era piena.

A un certo punto, entrò nella grotta il pescecane che aveva una fame da lupi.

Il sommozzatore si spaventò: il pescecane gli sbarrava la strada e lui non sapeva da che parte fuggire. Gli venne in aiuto il delfino: gli fece segno di seguirlo e lo pilotò fuori dalla grotta, dalla parte opposta da dove era entrato.

Sbucarono in una piscina: il sommozzatore prese una rete e catturò il delfino. Lo costrinse a vivere prigioniero come in un acquario.

Il delfino era molto triste, finché un giorno arrivò in piscina un bambino.

Il bambino si addormentava e il delfino lo svegliava di continuo.

Ma il bambino era sempre imbronciato. Non parlava, non rideva.

Per attirare l'attenzione del bambino, il delfino cominciò a fare tuffi, salti e capriole come un delfino da circo.

Il primo giorno il bambino scoppiò a piangere, il secondo giorno scoppiò a ridere, il terzo si mise a parlare; il delfino gli rispose con un piccolo grido. Si capirono perfettamente.

Il bambino diceva parole e il delfino emetteva piccoli gridi.

Si raccontarono molte storie: il bambino raccontò di un gatto, di un orsacchiotto, di una palla e di una trottola; il delfino raccontò del pescecane, dei coralli e dei pesci-luna.

Il bambino capì che il delfino aveva nostalgia del mare: allora lo liberò, aprendo il portello del tunnel che univa la piscina con la grotta dall'acqua azzurra.

R. Crovi, *I fratelli peste*, Nino Aragno





2 Rispondi con una X.

- Quando avvengono i fatti narrati?
 - Una volta.
 - Ai nostri giorni.
 - Poco tempo fa.
- Dove avvengono?
 - In una grotta e in una piscina.
 - In una grotta e in un acquario.
 - In una piscina e in un circo.
- Quali sono i personaggi "umani"?
 - Il sommozzatore e il bambino.
 - Il sommozzatore e il pescecane.
 - Il delfino e il bambino.
- Fra quali personaggi nasce una bella amicizia?
 - Fra il sommozzatore e il delfino.
 - Fra il delfino e il bambino.
 - Fra il delfino e il pescecane.
- Che cosa significa il modo di dire "Avere una fame da lupi"?
 - Mangiare molta carne.
 - Avere la bocca grande.
 - Avere molto appetito.



3 Indica con una X quali fatti possono accadere nella realtà e quali non sono verosimili.

- Un sommozzatore cercava pesci-luna.
- Il delfino fece cenno al sommozzatore di seguirlo.
- Il bambino raccontò di un gatto.
- Il delfino raccontò del pescecane.
- Il bambino liberò il delfino.

Può
accadere

Non
è verosimile



Il mare nei modi di dire

1 Leggi, poi indica con una **X** il significato di ogni **modo di dire** evidenziato.

Marco e Sara si parlano usando espressioni speciali.



• "Promettere mari e monti":

- andare dal mare ai monti.
- fare grandi promesse.
- amare i mari e i monti.

• "Lupo di mare":

- lupo marino.
- lupo che nuota nel mare.
- marinaio con lunga esperienza.

• "Cercare per terra e per mare":

- cercare dappertutto.
- viaggiare.
- raggiungere a nuoto la terra.

• "Porto di mare":

- luogo molto frequentato.
- porto per la nave.
- luogo sul mare.



Scrivo un racconto fantastico

- 1 Sottolinea gli elementi che preferisci per scrivere nella pagina seguente il tuo **racconto fantastico**.

INIZIO

TEMPO

I fatti si svolgono in un tempo imprecisato:

- un giorno, una volta, tanto tempo fa...

LUOGO

I luoghi sono reali o fantastici:

- un'isola sperduta nell'oceano, una città sott'acqua, un grande acquario...

PERSONAGGI

I personaggi possono essere reali o inventati:

- animali o oggetti parlanti;
- pesci simpatici o mostruosi;
- bambini, gnomi, adulti di carta...

SVOLGIMENTO

Succedono fatti strani:

- pesci che si abbronzano sotto gli ombrelloni;
- adulti che diventano bambini o viceversa;
- gnomi che fanno i bagnini...

CONCLUSIONE

- Come finisce il tuo racconto fantastico?
- Il finale è lieto?
- Il finale è deludente per il protagonista?





Il mio racconto fantastico

1 Completa aiutandoti con le domande a fianco.

TITOLO

INIZIO

- Chi è il protagonista?
- Come si chiama?
- Dove si trova? Perché si trova in quel luogo?
- Chi è con lui?
- Che cosa accade?

SVOLGIMENTO

- Che cosa succede a un certo punto?
- Quali altri personaggi intervengono nella vicenda?
- Che cosa fanno?
- Che cosa fa il protagonista?

CONCLUSIONE

- Che cosa accade alla fine?
- Come si conclude il racconto?

C'era una volta

A un certo punto

Dopo

Finalmente

Allora



A TUTTO REBUS



ALT
si GIOCA!

1 Unisci le lettere ai nomi delle immagini e risolvi i rebus.

CAN + 8

(7) CANOTTO

H + PPATOIO

(11) ACCAPPATOIO

3 + DICI



(7) TREDICI (5) ALICI



(7) GAMBERO (5) ROSSO



X (9) CAVALLONI (8) ~~X~~ IOLENTI



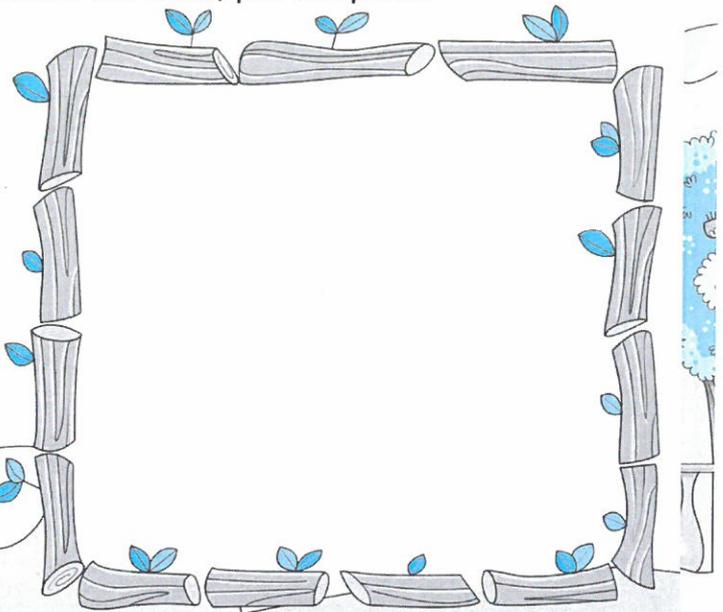
(7) COLLANA DI (5) PERLE



Nomi al campeggio

1 Leggi, disegna nello spazio i **nomi** evidenziati nel testo, poi completa.

A un tratto nel **bosco** vidi un cerbiatto. Aveva il pelo bruno con piccole macchie bianche e gli **occhi** buoni. Succhiava il **latte** dalle mammelle della mamma. Poi, quando si sentì sazio, si staccò e fece qualche passo. Io provai per lui **simpatia** e **tenerezza**.



• Sono riuscito a disegnare i seguenti nomi **concreti**:

bosco, occhi, latte

• Non sono riuscito a disegnare i seguenti nomi **astratti**:

simpatia, tenerezza

2 Cancella in ogni riquadro il **nome astratto** intruso.

fiore • erba • cespuglio • ~~amicizia~~

pino • ~~amore~~ • legno • libro

~~felicità~~ • radici • sasso • panchina

lago • ~~bontà~~ • pesce • sentiero

~~tristezza~~ • orso • corno • cima

~~nostalgia~~ • tronco • ramo • foglia



Genere e numero nelle baite

1 Cambia il **genere** dei nomi.

Nomi comuni di PERSONA

maschile	femminile
contadino	contadina
calciatore	calciatrice
sciatore	sciatrice
fratello	sorella
uomo	donna

Nomi comuni di ANIMALE

maschile	femminile
orso	orsa
cervo	cerva
lupo	lupa
agnello	pecora
bue	mucca

2 Cambia il **numero** dei nomi.

singolare	plurale
ariete	arieti
gallina	galline
clima	climi
corridoio	corridoi
vetta	vette

singolare	plurale
pastore	pastori
maglia	maglie
becco	becchi
bosco	boschi
sciottolo	sciottoli

3 I nomi seguenti sono di **genere comune**. Rendili **maschili (M)** o **femminili (F)** con l'articolo.



M → un cantante

F → una pianista

F → una nipote

M → un artista



indeterminato

4 I seguenti nomi sono **invariabili**. Rendili **singolari (S)** o **plurali (P)** con l'articolo.

S → il caffè

P → i bar

P → gli sport

S → il brindisi

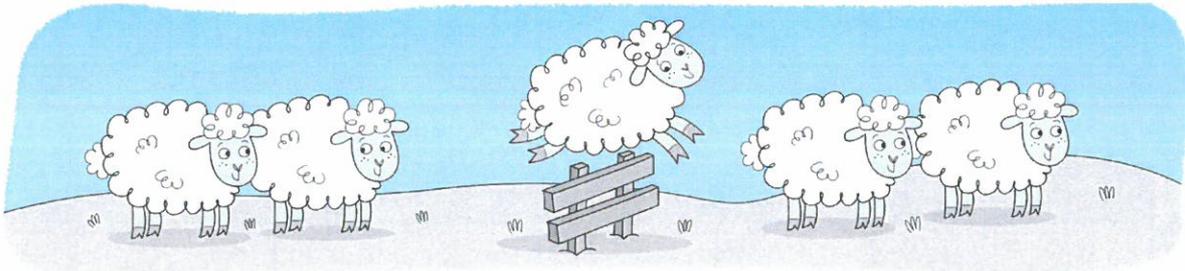
determinativo





Nomi collettivi tra i monti

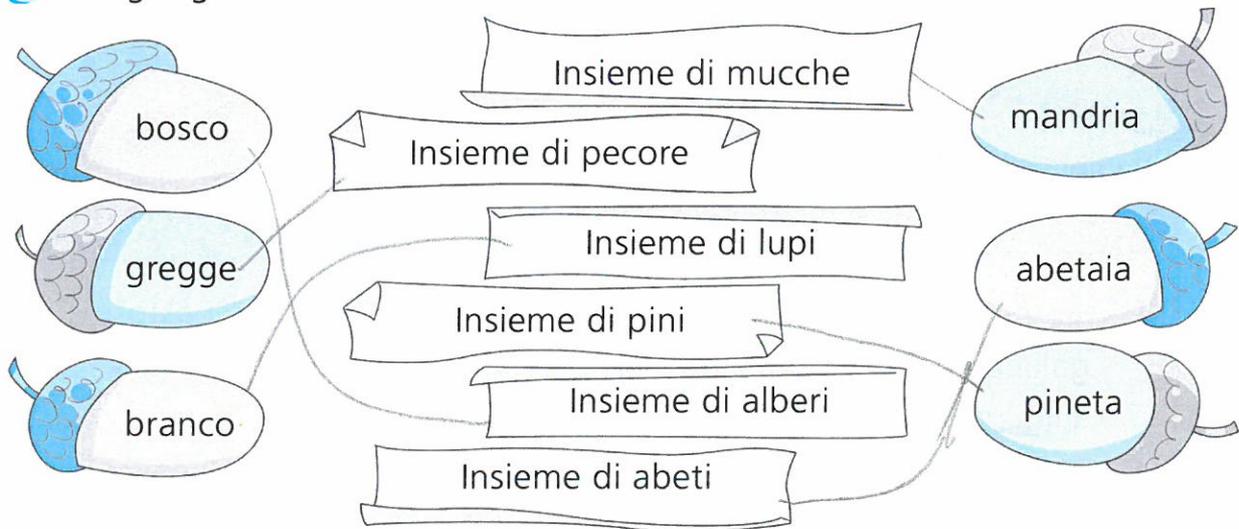
1 Leggi, rifletti sul **nome** evidenziato, poi rispondi con una X.



Una **fila** di pecore procedeva verso lo steccato. Poi ognuna spiccava un salto e superava l'ostacolo.

- **Fila** è un nome collettivo perché anche al singolare indica:
 - una sola pecora
 - un insieme di pecore

2 Collega ogni **nome collettivo** alla sua definizione.



3 Ecco due **nomi collettivi** speciali. Cerca sul vocabolario il loro significato e componi con ciascuno una frase.

FLORA significa: _____

Frase: _____

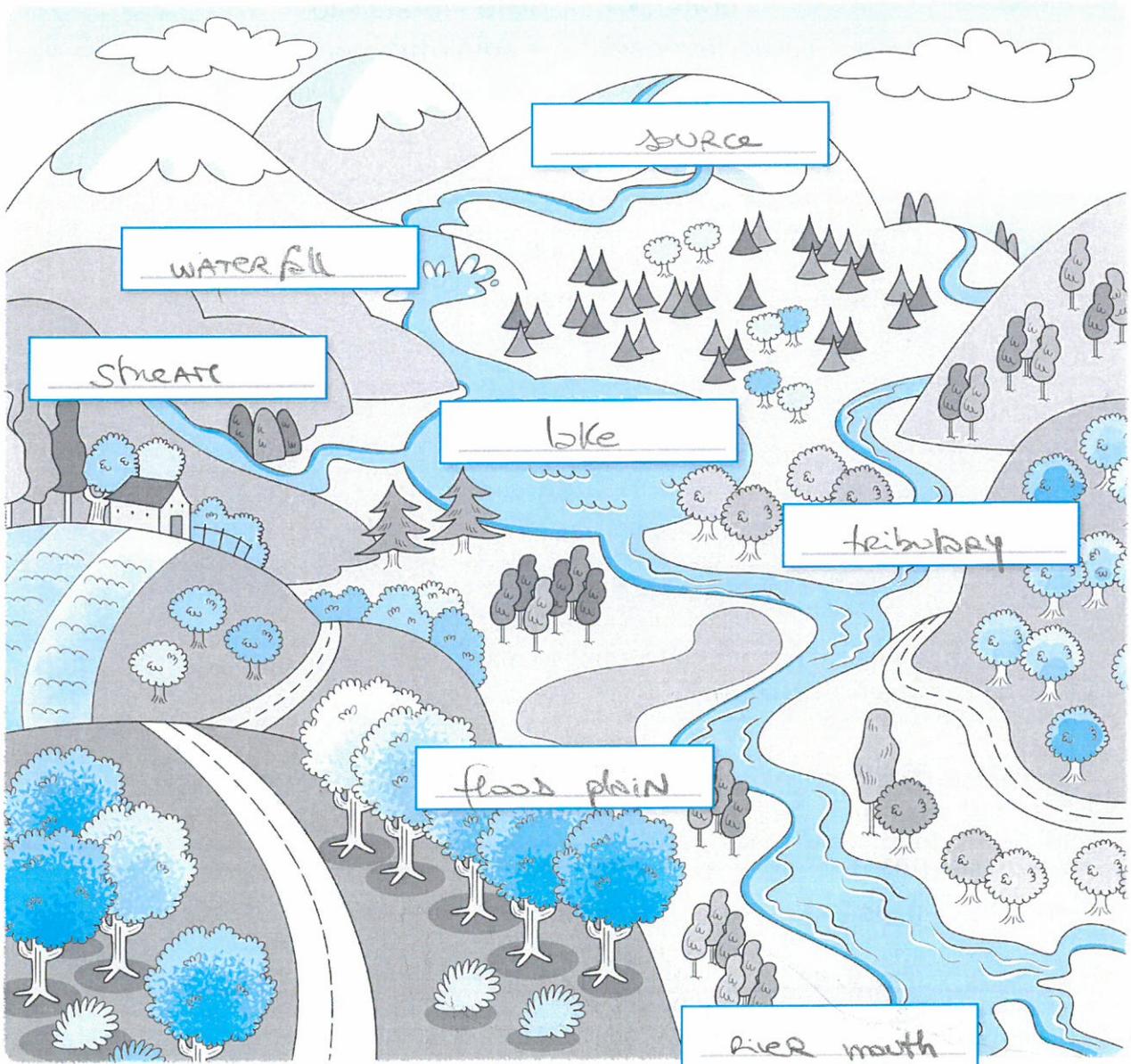
FAUNA significa: _____

Frase: _____

THE JOURNEY OF A RIVER

1 Osserva il disegno e completa con le parole.

river mouth • lake • source • tributary • flood plain
stream • waterfall



2 Completa con le informazioni relative al fiume più vicino a casa tua.

Name: _____ Source: _____

Length: _____ River mouth: _____



Le radici dei nomi

1 Ricopia le parole elencate al posto giusto. Osserva la radice evidenziata dei nomi.

prateria • casolare • praticello
casaccia • paesino • aquilotto • paesano
albergatore • alberghetto • aquilino

DERIVATI

prateria
casolare
paesano
aquilino
albergatore

PRIMITIVI

prat-o
cas-a
paes-e
aquil-a
alberg-o

ALTERATI

praticello
casaccia
paesino
aquilotto
alberghetto

2 Componi e scomponi i nomi composti della montagna. Osserva l'esempio.

taglia	montagna =	pariamontagna
fondo	noci =	schianoci
passa	valle =	fondovalle
schiaccia	legna =	taglialegna

guardaboschi =	guarda	+	boschi
spazzaneve =	spazza	+	neve
doposci =	dopo	+	sci
scaldacollo =	scaldo	+	collo

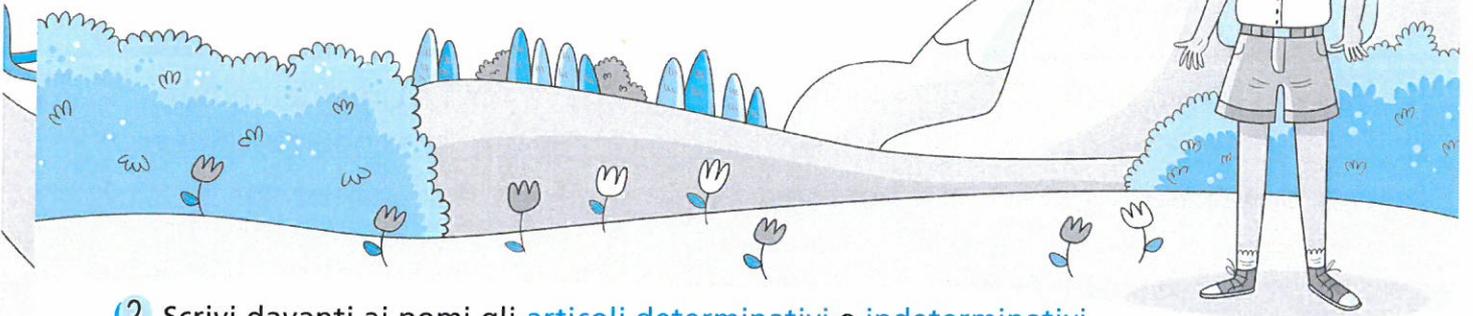




Prima dei nomi: gli articoli

1 Leggi la descrizione di Mia e completa con gli **articoli** corretti.

Oggi, nella baita, arriva Mia, la sorella maggiore di Valentina.
È alta, sottile con i capelli nerissimi sciolti
sulle spalle, il viso abbronzato, gli occhi azzurri
e un neo molto carino a destra della bocca.



2 Scrivi davanti ai nomi gli **articoli determinativi** e **indeterminativi**.
Attento: non sempre è possibile usarli entrambi.

il un colle

il un camoscio

lo uno zaino

il un piccone

il un gregge

gli sciatori



lo uno yogurt

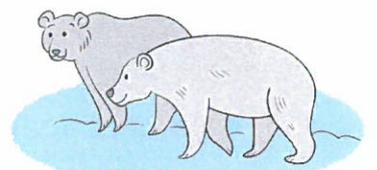
gli orsi

i lupi

l' un abete

l' un ospite

lo uno scarpone



3 Inserisci davanti ai nomi l'**articolo determinativo**, poi volgi al plurale.

SINGOLARE

PLURALE

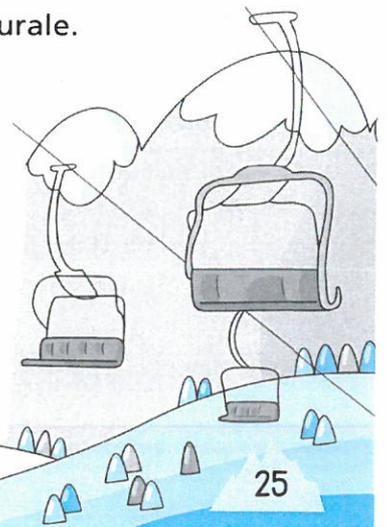
seggiovia → la seggiovia le seggiovie

guida → la guida le guide

stambecco → lo stambecco gli stambeccchi

ghiro → il ghirso i ghiri

maestro → il maestro i maestri

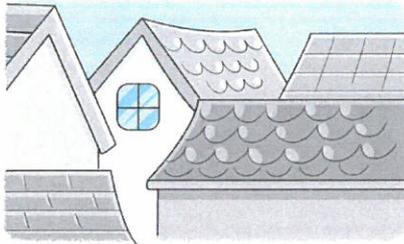




Aggettivi qualificativi e sinonimi

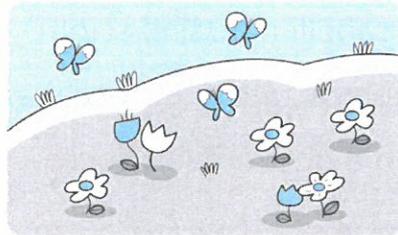
1 Completa le frasi con l'aggettivo qualificativo più adatto fra i seguenti.

perenni • colorato • impetuoso • umido • ripido • aguzzi



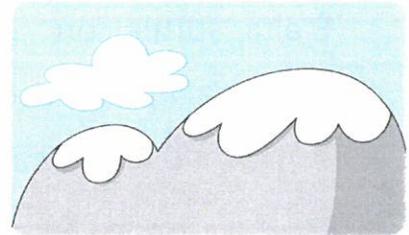
• Guardavo i tetti

aguzzi
delle case.



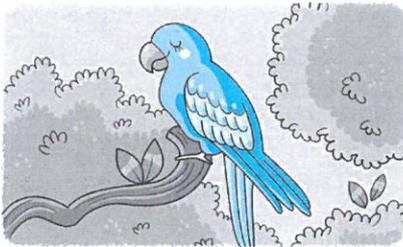
• Il prato era

umido
di rugiada.



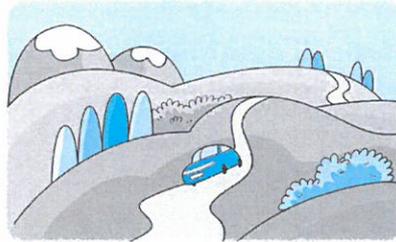
• La cima del monte
era coperta da nevi

perenni.



• Un pappagallo

colorato
cantava sul ramo.



• L'auto scendeva
lungo il sentiero

Ripido.



• Tra i sassi scorreva
un ruscello

impetuoso.

2 Scrivi il sinonimo adatto dell'aggettivo qualificativo tra parentesi.

divertente
suggestivo
interessante

• Dalla cima della collina ho ammirato un paesaggio (bello)

Suggestivo. Poi ho fatto con i miei amici un gioco
molto (bello) divertente. Al ritorno ho letto
un libro proprio (bello) interessante.

• Ho trascorso un pomeriggio (brutto) noioso.

Sono andato a vedere un film proprio (brutto)

terribile.

Al ritorno la mamma mi ha comprato un (brutto)

orribile maglione.

noioso
orribile
terribile



A chi appartiene?

1 Completa i fumetti inserendo gli **aggettivi possessivi** adatti.



2 Colora il cartellino con l'**aggettivo possessivo** corretto.

- Francesca mi ha regalato il mio suo braccialetto di perline.
- Il papà va in mountain bike con i suoi miei figli.
- I tuoi miei nonni mi hanno regalato la macchina fotografica.
- Marianna mette nello zaino i suoi loro occhiali e le sua sue figurine.
- Siamo andati a giocare nel prato con i tue nostri amici.
- Cenerentola osservava i vestiti delle vostre sue sorellastre.

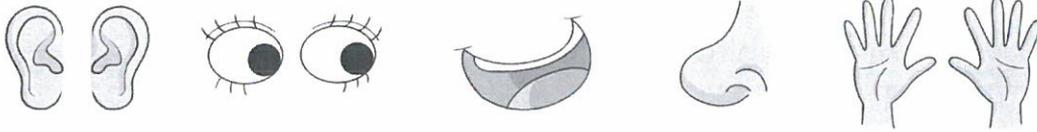
3 Osserva e completa con gli **aggettivi possessivi**: **vostro**, **nostro**.





Avventura nel bosco

1 Disegna negli spazi indicati l'organo di senso usato per descrivere i particolari.



Mati e Maya entrarono nel bosco e osservarono la folta vegetazione il cui verde era sempre più vicino al nero.



Sentivano il fruscio del vento fra le fronde degli alberi, lo scroscio del ruscello fra le rocce e lo scricchiolio di foglie e rami secchi sotto i loro piedi.



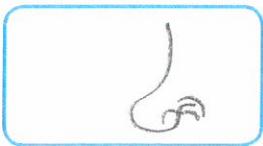
Ma ecco che da una grotta uscì una sottile spira di fumo. Maya sussurrò:

– Andiamo a dare un'occhiata dentro per vedere che cosa c'è!

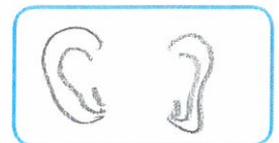
Mati, pauroso come un coniglio, esitava. Poi si convinse e seguì Maya dentro una specie di passaggio molto stretto, tenendo le mani aggrappate alla roccia umida.



Nella grotta c'era un uomo piccolo come uno gnomo intento a badare al fuoco da cui saliva un odore piacevole che metteva appetito.



Evidentemente non aveva sentito i due ragazzi che si erano fermati alle sue spalle, prudenti, pronti a darsela a gambe in un attimo con un balzo fulmineo.

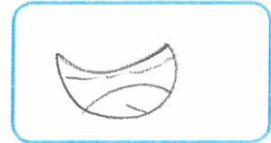


D'un tratto lo sconosciuto voltò lo sguardo e sorrise tranquillamente per nulla sorpreso:

– Maya? Mati?

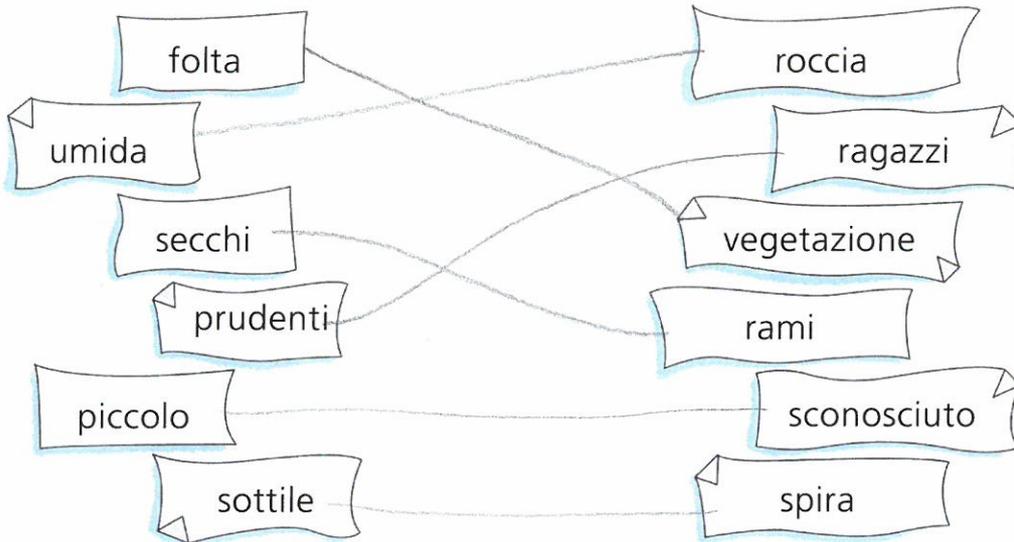


Accomodatevi! Mangiate con me qualche patata arrosto. Ho anche verdura e noci. Prego!
I bambini, incuriositi e affamati, si sedettero e mangiarono con gusto.



A. Oz, *D'un tratto nel folto del bosco*, Feltrinelli

2 Collega gli **aggettivi qualificativi** presenti nel testo ai **nomi** a cui si riferiscono.



3 Scrivi **S** se il **significato** dei due aggettivi è **simile**, **C** se è **contrario**.

S folto / fitto

C umido / asciutto

C secchi / freschi

S sorpreso / meravigliato

C sottile / spesso

S prudente / cauto



4 Completa i **paragoni** che trovi nel testo.



• Mati, pauroso come un

coniglio



• Un uomo piccolo come uno

gnomo



Significato opposto

1 Leggi il fumetto, osserva, poi completa la tabella.



Parola al contrario	Parola corretta	Significato opposto
ecilef	<u>felice</u>	<u>triste</u>
otnel	<u>lento</u>	<u>veloce</u>
olleb	<u>bello</u>	<u>brutto</u>
odibrom	<u>morbido</u>	<u>duro</u>
elise	<u>esile</u>	<u>grasso</u>
odicul	<u>lucido</u>	<u>opaco</u>

OPPOSITES - Collega gli opposti.



HAPPY (felice)



FAT (grasso)



BIG (grande)



THIN (magro)



SAD (triste)

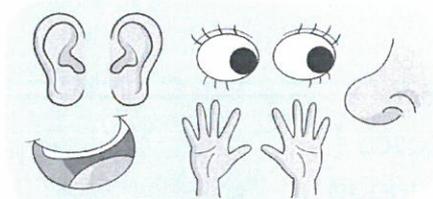


SMALL (piccolo)



Zoom sulla descrizione

1 Leggi e rispondi con una X, oppure completa.

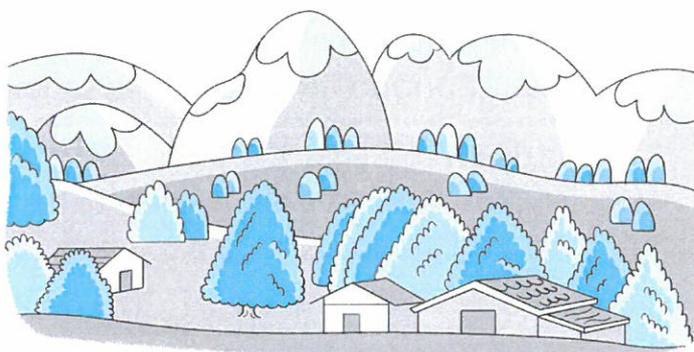


• Quali dati si usano nella descrizione?

- I dati dei sensi.
 Soltanto i dati visivi.

• Quali parole si usano nella descrizione di un ambiente?

- Le parole del tempo: ieri, oggi, domani...
 I localizzatori spaziali: a destra, a sinistra...



• Il linguaggio della descrizione comprende aggettivi qualificativi e paragoni.

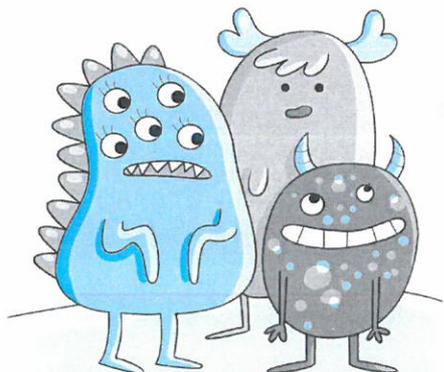
La bambina ha i capelli lisci, lunghe e biondi.

È bella come una fata.

Ha gli occhi scintillanti come stelle.

• Per descrivere una persona o un animale, si parla dell'aspetto fisico, del carattere e del comportamento mettendo in evidenza:

- ogni minimo particolare
 soltanto ciò che ci colpisce di più



• Una descrizione può essere fantastica?

- No, perché si può descrivere solo ciò che esiste davvero.
 Sì, perché si può descrivere anche con la fantasia.



Raccontare e descrivere

1 Arricchisci il testo con le **descrizioni** indicate.

Sorprese fra gli alberi

Oggi la calura è insopportabile per cui Corrado e il papà decidono di fare una passeggiata nel bosco. Si inerpicano lungo il sentiero e arrivano in un luogo bellissimo, fitto di alberi.

Da lassù Corrado ammira un paesaggio stupendo.

- Descrivi il paesaggio. Usa i **localizzatori spaziali**, i **dati sensoriali**, gli **aggettivi qualificativi** e i **paragoni**.



Mentre Corrado è immerso nella contemplazione del paesaggio, sente la voce del papà che lo chiama per un picnic in una piccola radura tra gli alberi. Corrado e il papà cominciano a mangiare quando all'improvviso notano una strana creatura che si muove tra gli alberi. È uno scoiattolo.



- Descrivi lo scoiattolo: **aspetto fisico** e **movimenti**.

Lo scoiattolo non è impaurito, anzi si lascia fotografare da Corrado. Al rientro a scuola, il bambino mostrerà la foto ai compagni di classe.

CHE animale è?

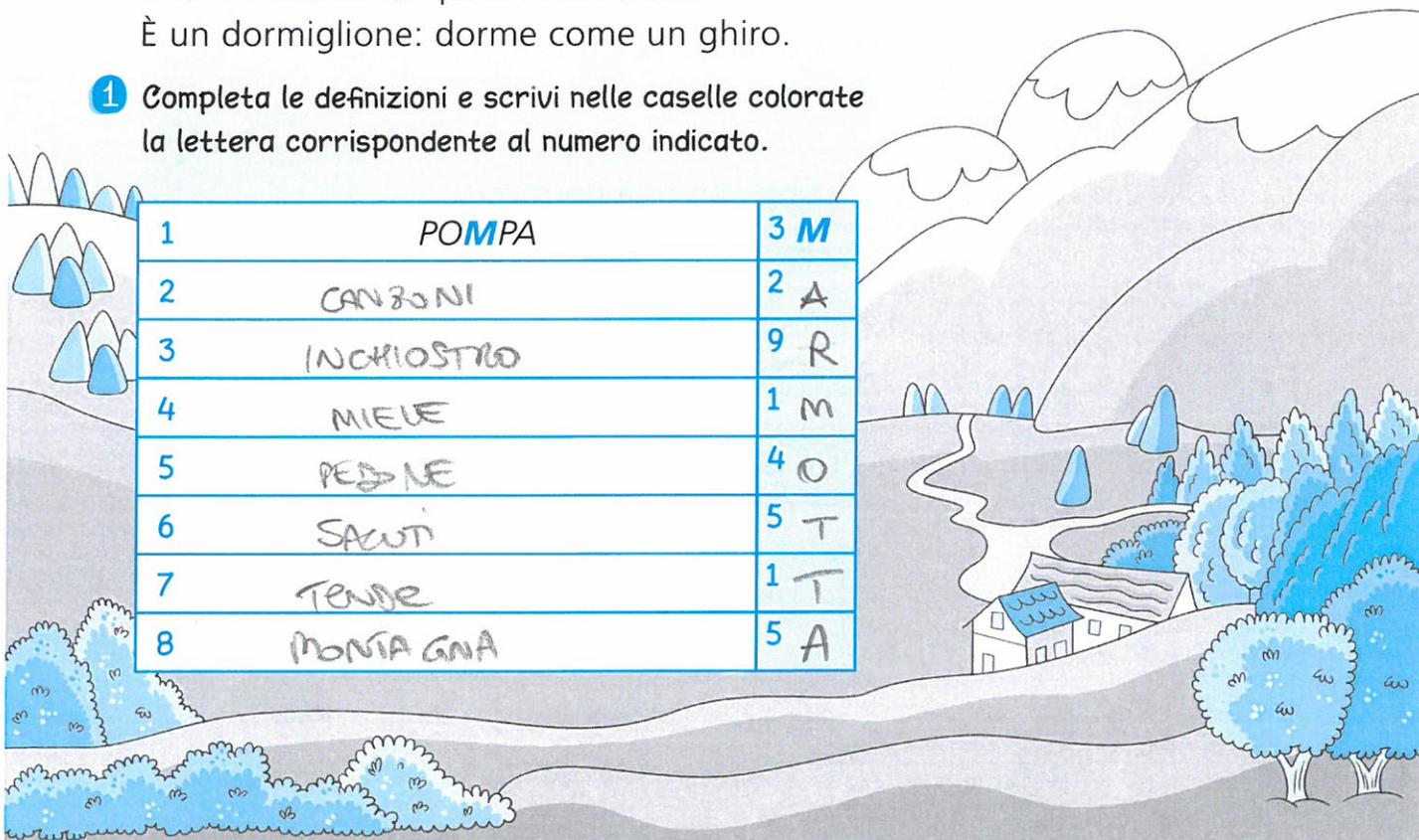


ALT
si GIOCA!

È un animale di alta montagna, presente sulle Alpi.
Vive in gruppi e si nutre di erbe. Emette acuti fischi
e ha un'andatura quasi strisciante.
È un dormiglione: dorme come un ghiro.

1 Completa le definizioni e scrivi nelle caselle colorate
la lettera corrispondente al numero indicato.

1	POMPA	3 M
2	CANZONI	2 A
3	INCHIOSTRO	9 R
4	MIELE	1 M
5	PIEDINE	4 O
6	SALUTI	5 T
7	TENDE	1 T
8	MONIAGNA	5 A



- 1 Serve per gonfiare le ruote della bici.
- 2 Le cantano i cantanti.
- 3 Esce dalla punta della penna.
- 4 Lo producono le api.

- 5 Va per strada a piedi.
- 6 Lo sono "ciao" e "arrivederci".
- 7 Si montano nel campeggio.
- 8 È più alta della collina.

ALVARGA
RIGHE

2 Leggi il nome nella colonna colorata e completa.

- L'animale è la marmotta.
- Lo stesso nome si usa anche per indicare una persona
svogliata e pigra:
– Muoviti: non fare la marmotta !





Le parole che legano

1 Cerchia con il rosso le **preposizioni semplici** che mettono in relazione le parole di ogni espressione, poi collega ogni disegno alla sua didascalia.

Una borraccia **su** uno zaino.

Uno zaino **con** una borraccia.

Una borraccia **tra** gli zaini.

Un libro **di** avventure.

Un libro **per** Jim.

Un libro **da** leggere.

Un libro **in** tasca.

2 Scomponi e componi le **preposizioni articolate**.

della → *di + la*

al → *a + la*

dagli → *da + gli*

nelle → *in + le*

sullo → *su + lo*

del → *di + il*

su + il → *nel*

di + lo → *dello*

in + la → *nella*

da + il → *dal*

a + gli → *agli*

di + i → *dei*

Le azioni

1 Leggi il testo, poi rispondi con X.

Ogni pomeriggio Marcello **prende** i suoi inseparabili amici, lo zaino e il libro, poi **chiama** il suo cane Scott e insieme **vanno** nel campo. In mezzo al grano **corrono**, **giocano**, **si divertono** un mondo. Marcello **legge** qualche pagina e poi quando **torna** nella fattoria, **continua** la lettura, mentre Scott **si sdraia** sul pavimento e **si addormenta**.

• Che cosa indicano le parole evidenziate?

- Le azioni di Marcello e Scott.
- Le qualità di Marcello e Scott.



2 Rileggi il testo, poi trascrivi nella tabella le **azioni** che riguardano i personaggi indicati.

Marcello	Scott	Marcello e Scott
<p>prende</p> <p>chiama</p> <p>torna</p> <p>continua</p>	<p>si sdraia</p> <p>si addormenta</p>	<p>vanno</p> <p>corrono</p> <p>giocano</p> <p>si divertono</p>

3 Colora i cartellini che contengono un **verbo**.

capire

mare

panno

estate

meraviglioso

osservare

coniglio

viaggiare



Le coniugazioni

1 Osserva, poi scrivi l'infinito dei verbi e indica la coniugazione con una X.



seminare

semin-are

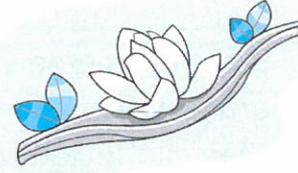
1ª coniugazione



pungere

pung-ere

2ª coniugazione



fiorire

fior-ire

3ª coniugazione

	Infinito	1ª	2ª	3ª
vendemmia	<u>vendemmia-re</u>	X		
partivate	<u>partir-e</u>			X
irrigammo	<u>irrigar-e</u>	X		
inciderà	<u>incidere</u>		X	

	Infinito	1ª	2ª	3ª
costruì	<u>costruire</u>			X
osserverò	<u>osservare</u>	X		
guardava	<u>guardare</u>	X		
mettono	<u>mettere</u>		X	

2 Inserisci i verbi in base alle definizioni date sulle attività agricole. Nella colonna colorata comparirà il nome di una macchina agricola.

- Dare l'acqua alle piante.
- Separare i chicchi dalla paglia.
- Buttare giù un albero.
- Accorciare i rami di una pianta.
- Raccogliere le spighe di grano.
- Staccare un frutto da una pianta.

1	I	N	N	A	F	F	I	A	R	E									
2	T	R	E	B	B	I	A	R	E										
				3	A	B	B	A	T	T	E	R	E						
							4	P	O	T	A	R	E						
								5	M	I	E	T	E	R	E				
											6	C	O	G	L	I	E	R	E





I pronomi personali

1 Il nonno sta innaffiando l'orto. Ricerca i pronomi personali tra gli spruzzi e completa le frasi.



• tu canti volentieri.

• I vostri compagni sono andati al fiume. Ci andate anche voi ?

• Mentre loro si rincorrono nel prato, noi andiamo nell'orto.

• Corinna è stanca: lei ha fatto una gara di pesca.

• Non è giusto: lo faccio i compiti delle vacanze, lei invece gioca spensierata.

• Non vogliono andare da soli: chi va con loro?

• Kevin è distratto: lui non ricorda mai dove è il suo zaino.

• C'era una volta Aladino: lui era un ragazzo molto simpatico.

SITRONA
(DOLCE)



Essere e avere in rima

1 Risolvi gli indovinelli, poi trascrivi i verbi **essere** e **avere** al posto giusto.

Senza piedi, senza fretta
lui **è sceso** dalla vetta.

Ha una casa senza tetto
che assomiglia a un lungo letto.

È un letto senza piume.

Gli **hanno dato** il nome fiume.

È un fiore grazioso e piccino
con tanti petali e un capolino.

Ha una veste molto bella.

L'ha ricoperta da una stella.

Da tutti i bambini **è preferita**

e l'**hanno chiamata** Margherita.



Hanno **significato proprio**
perché sono usati da soli:

ha una casa

è un letto

è un fiore

ha una veste

Sono **ausiliari** perché aiutano
altri verbi nei tempi composti:

è sceso

hanno dato

ha ricoperta

hanno chiamata

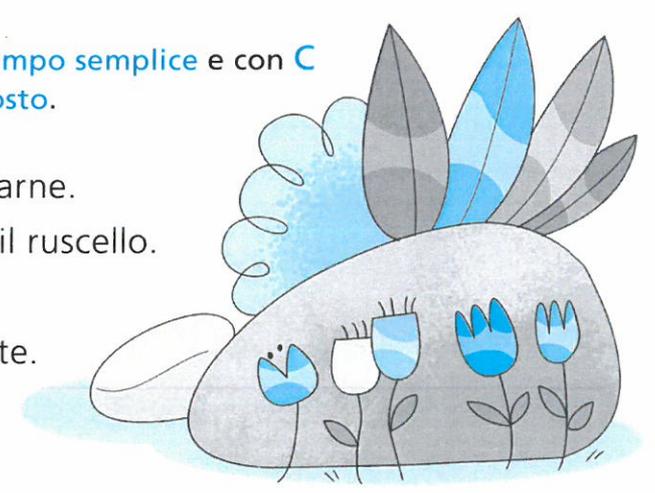
2 Indica con **S** le frasi in cui è presente un **tempo semplice** e con **C**
quella con cui è presente un **tempo composto**.

C Il cane ha mangiato un pezzo di carne.

C Anna e Franco sono andati lungo il ruscello.

S L'agnello è un animale mansueto.

S Il pappagallo ha le penne variopinte.



SUMMER FRIENDS

Nell'agriturismo sono arrivati tanti amici dall'Inghilterra.



1 Osserva e completa le frasi con **is** oppure **are**.



• Beth is tall.



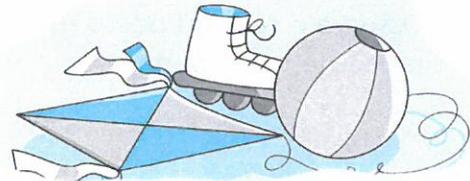
• Tom is short.



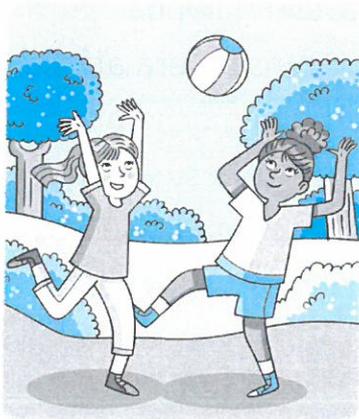
• John and Cris are happy.

SUMMER TOYS

Ogni bambino si diverte con il suo giocattolo preferito.



2 Osserva e completa con **have** oppure **has**.



• Ann and Paola have a ball.



• Nancy has a kite.



• Pauline has a bicycle.



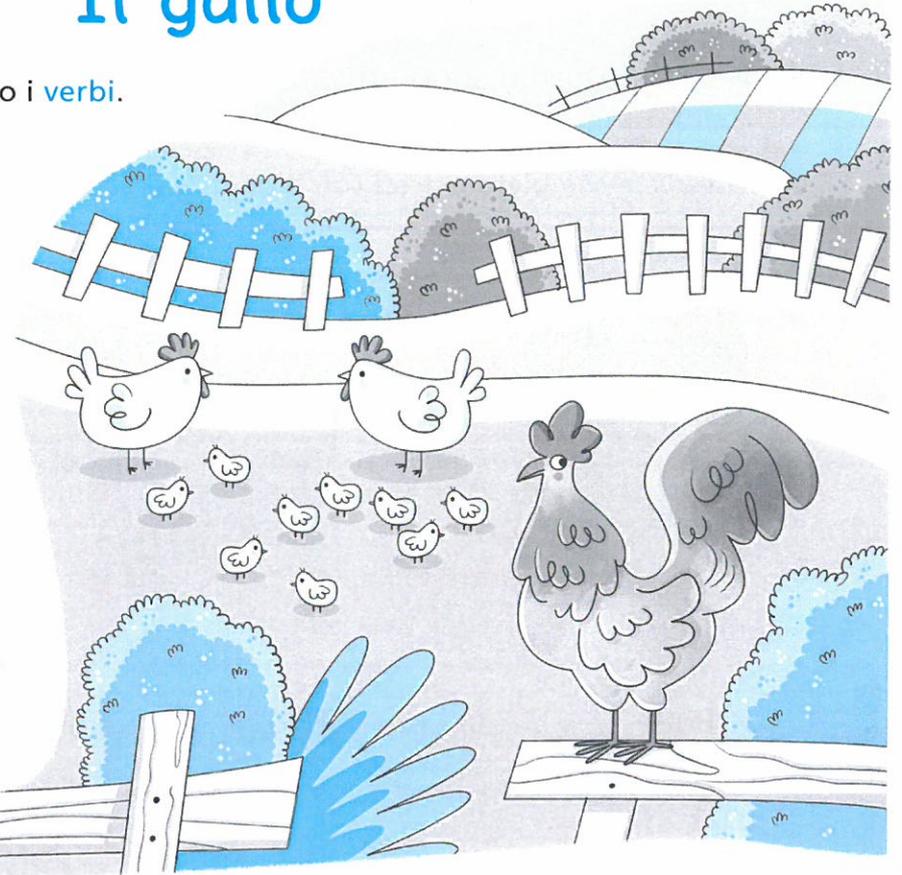
Il gallo

1 Leggi e cerchia con il rosso i verbi.

Solo ieri
era nell'uovo
e picchiava
contro il guscio.

Oggi è un pulcino,
guarda il mondo
bello e nuovo
da cima a fondo.

Domani sarà un gallo,
farà "chicchirichì" e
darà la sveglia a tutti:
a chi stà là, a chi è qui.



2 Osserva e scrivi al posto giusto:
presente, futuro, passato.

IERI

PASSATO

- era nell'uovo
- picchiava

OGGI

PRESENTI

- è un pulcino
- guarda il mondo

DOMANI

FUTURO

- sarà un gallo
- farà "chicchirichì"
- darà la sveglia

3 Leggi le frasi e scrivi: passato (P), presente (PR) o futuro (F).

- F Domani coglierò i frutti.
- PR Il cavallo galoppa.
- P L'agriturismo era affollato.
- F I bambini giocheranno tanto.
- PR Perché calpesti le piantine?
- P Soffiava come il vento.
- P Corremmo a lungo.





Ma quanti passati!

1 Leggi e sottolinea nei fumetti i **verbi** espressi nei **tempi del passato**.

Ieri ho preso la mia biro e in quattro e quattr'otto ho scritto una cartolina alla maestra.



PASSATO PROSSIMO

indica un'azione avvenuta da poco.

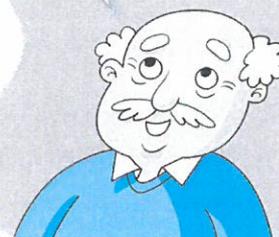
Io scrivevo con il pennino che intingevo nell'inchiostro del calamaio. Che fatica!



IMPERFETTO

indica un'azione che si è ripetuta nel passato.

Un giorno, un certo Birò inventò la penna biro e la scrittura diventò più veloce.



PASSATO REMOTO

indica un'azione avvenuta e conclusa da molto tempo.

2 Sistema i seguenti **verbi** nei riquadri secondo il **tempo** a cui appartengono.



PASSATO PROSSIMO

ieri, questa mattina

hai vinto, abbiamo visto, siete partiti, ha letto

IMPERFETTO

ogni giorno, durante le vacanze

saltavi, correvo, perdeavamo, ballava

PASSATO REMOTO

due anni fa, un giorno

chiudemmo, parlò, guardarono, cantasti



Il treno rosso

- 1 Osserva nella **poesia-calligramma** i versi della prima e ultima strofa scritti sulle linee del disegno.

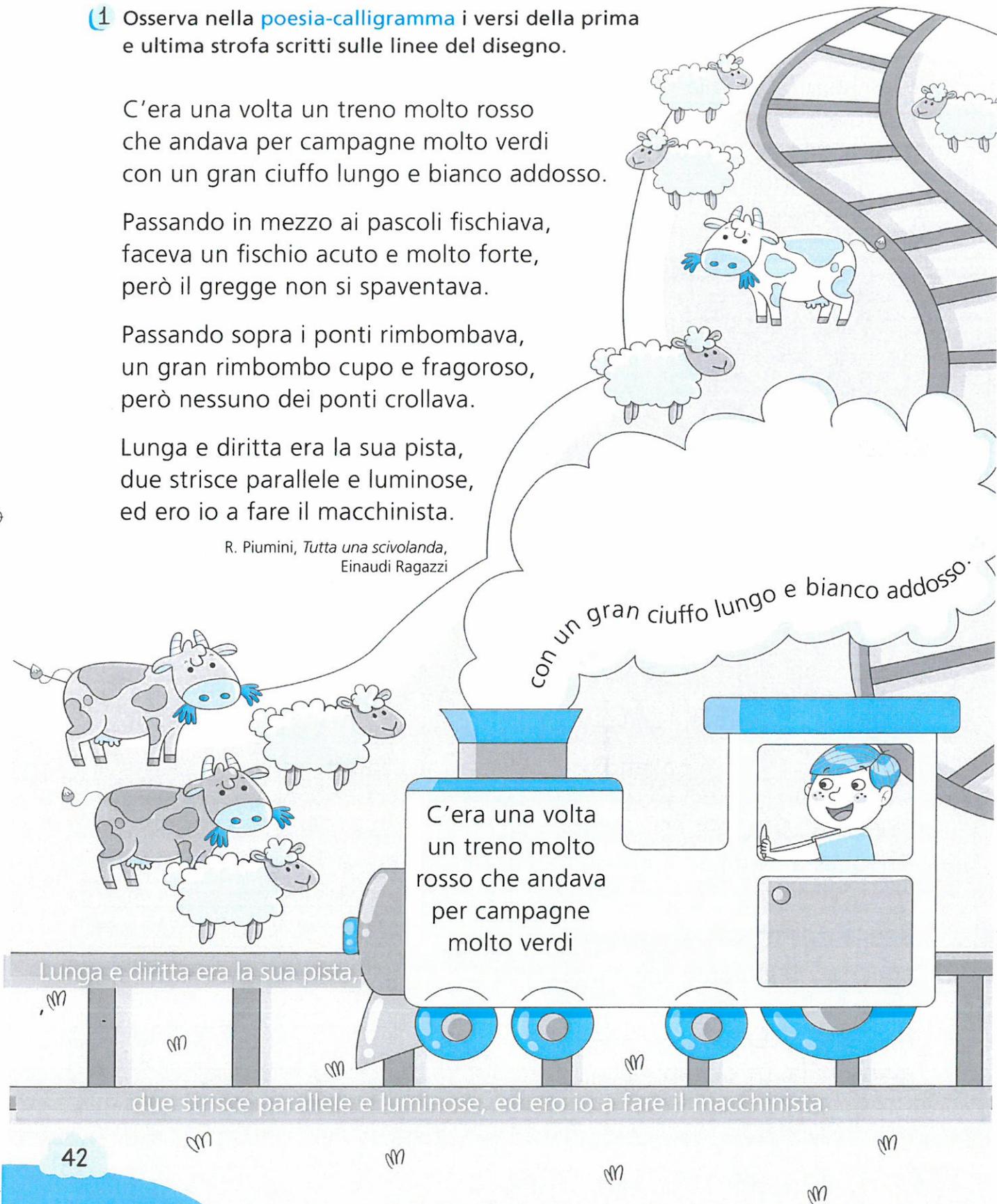
C'era una volta un treno molto rosso
che andava per campagne molto verdi
con un gran ciuffo lungo e bianco addosso.

Passando in mezzo ai pascoli fischiava,
faceva un fischio acuto e molto forte,
però il gregge non si spaventava.

Passando sopra i ponti rimbombava,
un gran rimbombo cupo e fragoroso,
però nessuno dei ponti crollava.

Lunga e diritta era la sua pista,
due strisce parallele e luminose,
ed ero io a fare il macchinista.

R. Piumini, *Tutta una scivolanda*,
Einaudi Ragazzi



2 Rispondi con una X.

• Da quante strofe è composta la poesia?

- 4 ~~X~~
 2 ~~X~~
 3 ~~X~~

• Com'è la rima?

- Baciata.
 Alternata.
 Incrociata.

• Che cosa è il "ciuffo lungo e bianco"?

- I capelli del macchinista.
 Il fumo che esce dal camino.
 La coda del treno.

• Che cosa sono le "due strisce parallele"?

- Le ruote.
 I vagoni.
 I binari delle rotaie.

• Quale rumore ricordano le parole onomatopeiche "rimbombo" l "rimbombava"?

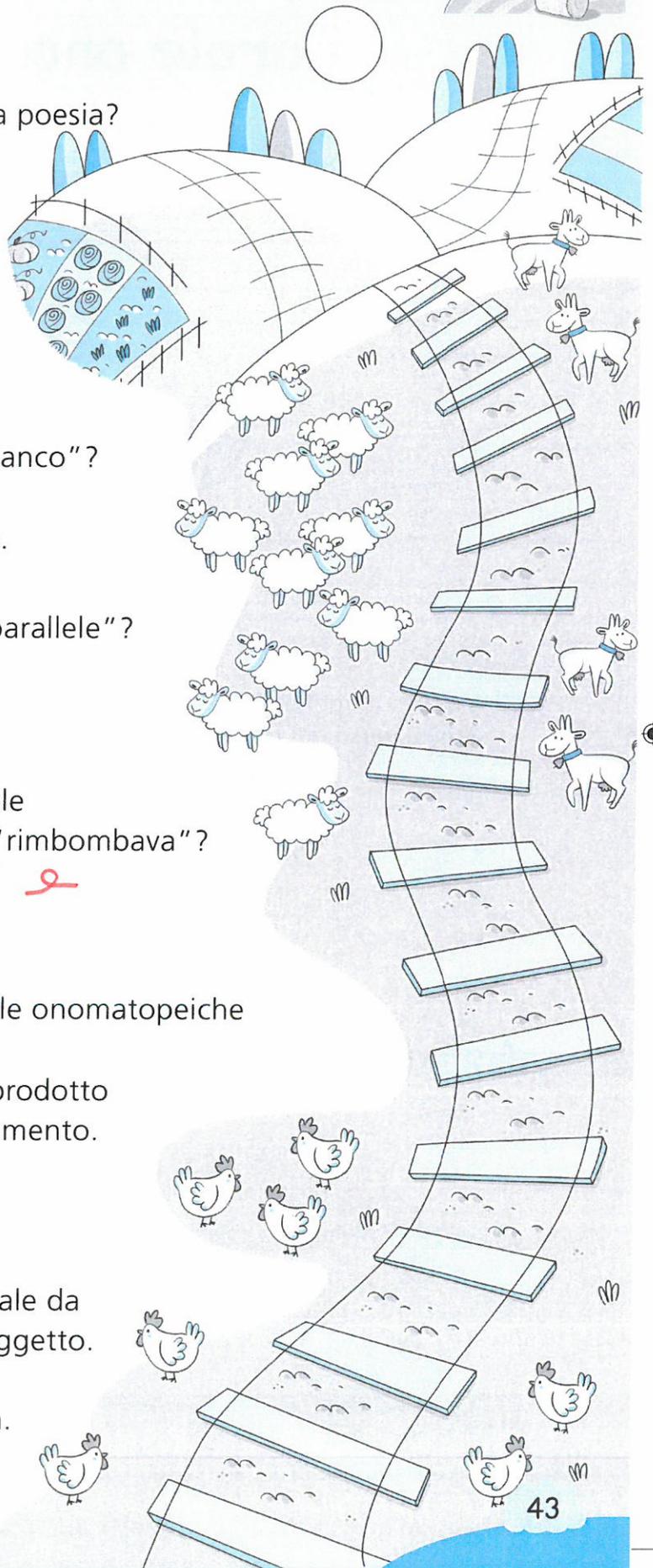
- Il rumore della pioggia. e
 Il rumore del tuono.
 Il verso di alcuni animali.

• Quale rumore ricordano le parole onomatopeiche "fischio" l "fischia"?

- Un suono acuto e sibilante prodotto con le labbra o con uno strumento.
 Il gorgoglio dell'acqua.
 Il ticchettio dell'orologio.

• Che cosa e è un calligramma?

- Una poesia scritta in modo tale da riprodurre l'immagine dell'oggetto.
 Una poesia senza rime.
 Un esercizio di bella scrittura.





Parole onomatopeiche

1 Collega le **onomatopee** (suoni e rumori) alle **parole onomatopeiche** a cui danno origine.

- rombo
- tintinnio

TINN ?
BU-BUM ?
WROOOMM ?
SCREECK ?

- schianto
- rimbombo

Alcune idee x chi non ne capisce due

BOOM
↓
esplosione

CLICK
↓
scatto

CRASH
↓
ZAMPA

SCREECK
↓
Stridore

2 Accanto a ogni **parola onomatopeica** scrivi il verso dal quale deriva.

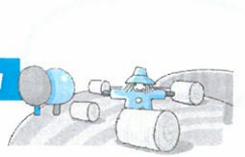
- ___ GAE GAE ___ : gracidio
- ___ UUU UUU ___ : ululato
- ___ ZZZ ZZZ ___ : ronzio
- ___ CIP CIP ___ : cinguettio



3 Scrivi le **onomatopee** elencate nel fumetto corretto.

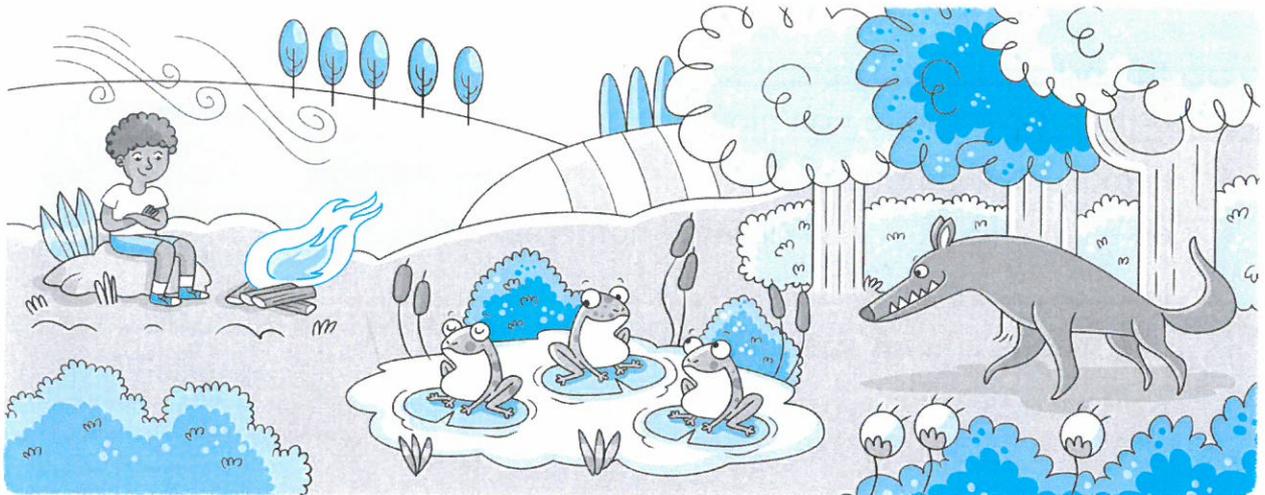
SMACK • SLAM • CRUNCH





Scrivere una poesia-calligramma

1 Per scrivere una **poesia-calligramma** segui la traccia, osserva il disegno e completa.

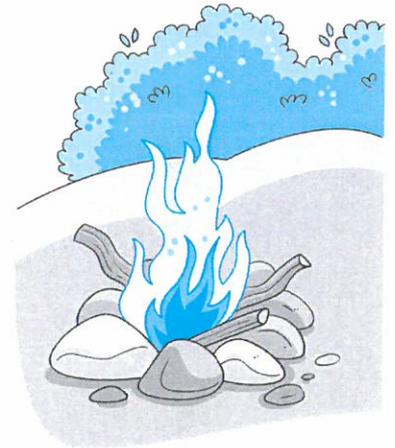


Nella notte scura un bambino si sente amico del fuoco.

Il fuoco infatti illumina / riscalda il buio e allontana ogni paura / voce, anche quella del vento.

Un lupo si avvicina senza ascoltare il verso delle rane.

Però non troppo perché il fuoco lo brucia.



2 Completa la tabella.

ELEMENTO	ONOMATOPEA	PAROLA ONOMATOPEICA
Fuoco	<u>SKAK SKAK</u>	<u>scoppiettare</u>
Vento	<u>FUUUUU / FFSSSS</u>	<u>soffiare</u>
Rana	<u>Gre gre</u>	<u>gracidare</u>
Lupo	<u>Uuu... uuu...</u>	<u>ululare</u>

3 Combinando insieme gli elementi della storia, le **onomatopee** e le **parole onomatopeiche** ottieni una poesia che potrai trasformare in un **calligramma**. Esercitati nella pagina seguente.



La mia poesia-calligramma

1 Completa i versi della poesia inserendo le parole scritte nei cartellini: sono **onomatopee** e **parole onomatopeiche**.

Tu sibili e scoppietti, amico fuoco
bruci tutto e con te non gioco.

Però illumini la notte scura
e se soffia il vento non ho paura.

Ma ecco nella notte ulula il lupo
che scende a lunghi balzi dal dirupo.

Non ascolta il gre gre delle rane,
vorrebbe solo curiosare.

Arriva qui, ma non mostra i denti
perché tu, caro fuoco, lo spaventi.

Si allontana facendo: - uuu... uuu... !
E in breve tempo non si sente più.

soffia

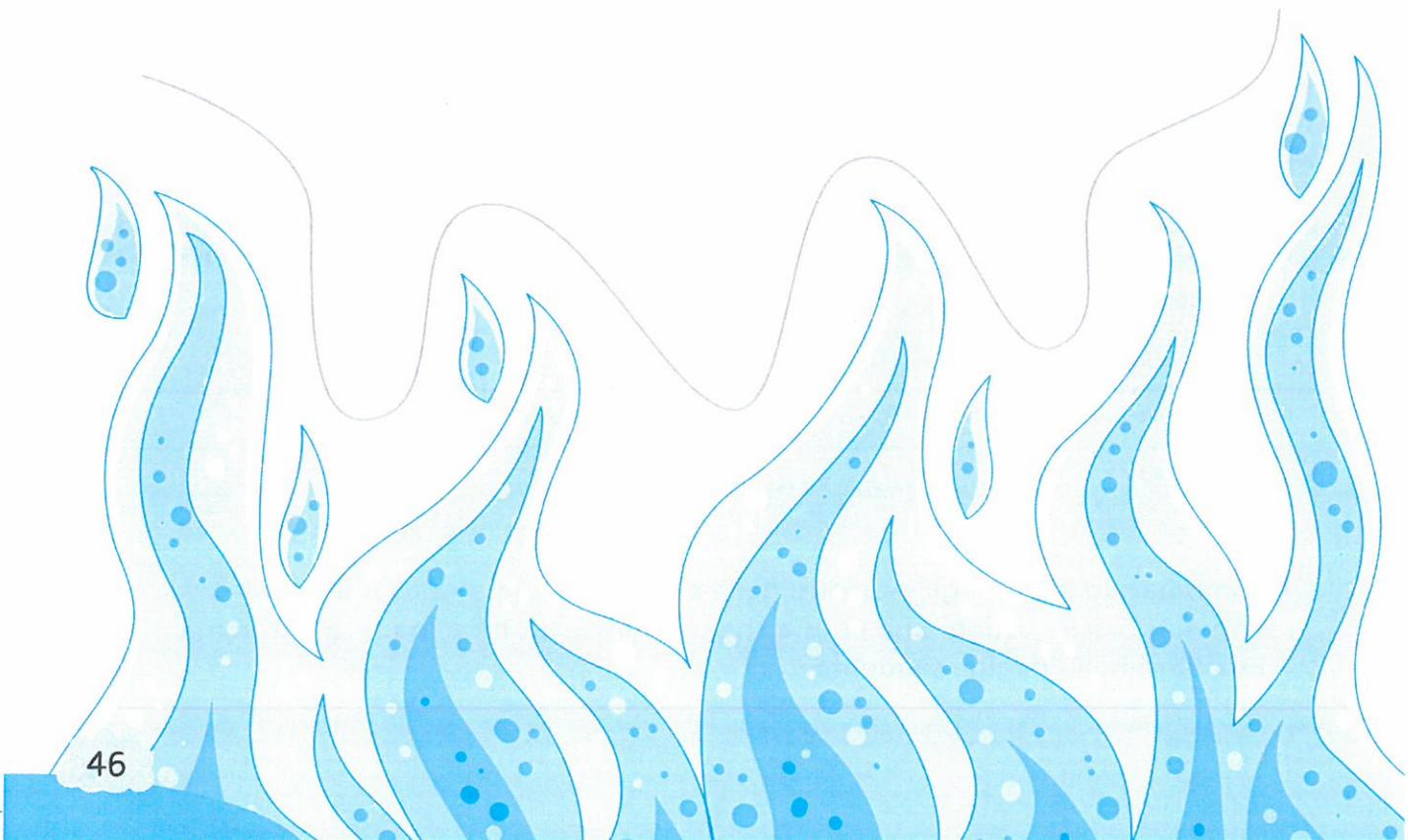
gre gre

scoppietti

ulula

uuu... uuu...

2 Scrivi intorno alle lingue di fuoco i versi della poesia.



Gli acrostici



ALT
si GIOCA!

1 Leggi gli **acrostici** costruiti con i **nomi propri** dei due bambini che trascorrono le vacanze in campagna e rappresentali con i disegni.

Tocca

Oche (e)

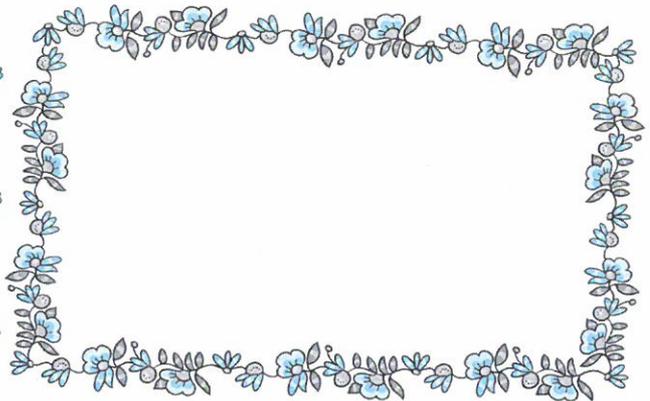
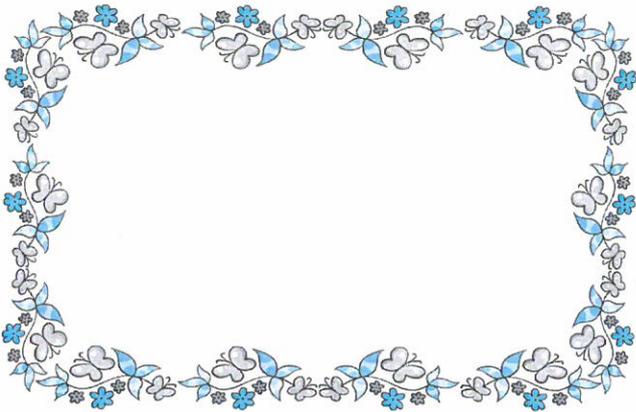
Maialini

Dolce (e)

Ottimista

Regala

Albicocche



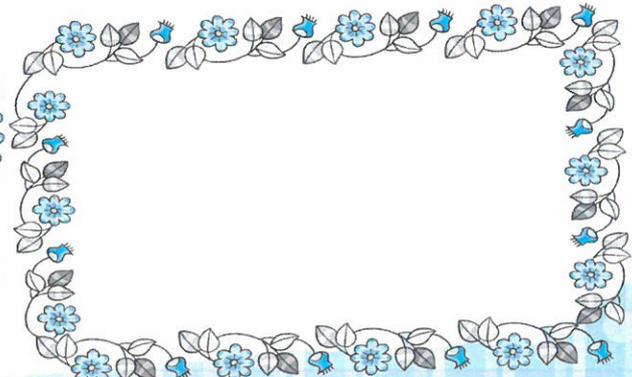
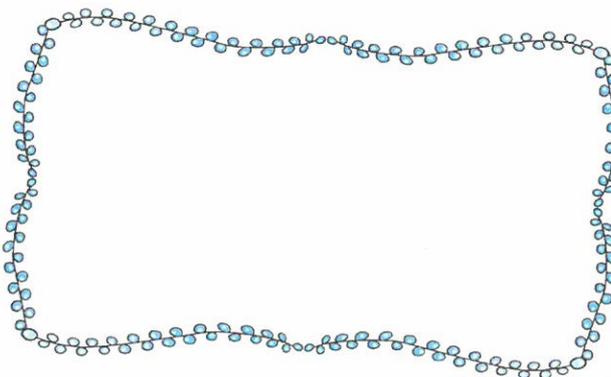
Tocca oche (e) maialini.

Dolce (e) ottimista regala albicocche.

2 Ora costruisci tu due **acrostici** e rappresentali con i disegni.

• Con il tuo nome.

• Con il nome di un amico.





La frase espansa

1 Scrivi la domanda a cui risponde ogni sintagma. Osserva l'esempio.



Chi?

Il vigile

Che cosa fa?

scrive

Che cosa?

una multa.



chi?

Il pedone

Cosa fa?

cammina

Dove?

sul marciapiede.



Chi?

La mamma

di chi?

di Giulio

Cosa fa?

entra

Dove?

nel supermercato.



chi?

Due amici

Cosa fanno?

giocano

A cosa?

a pallone

Dove?

nel prato.



chi?

Giulio

Cosa fa?

si addormenta

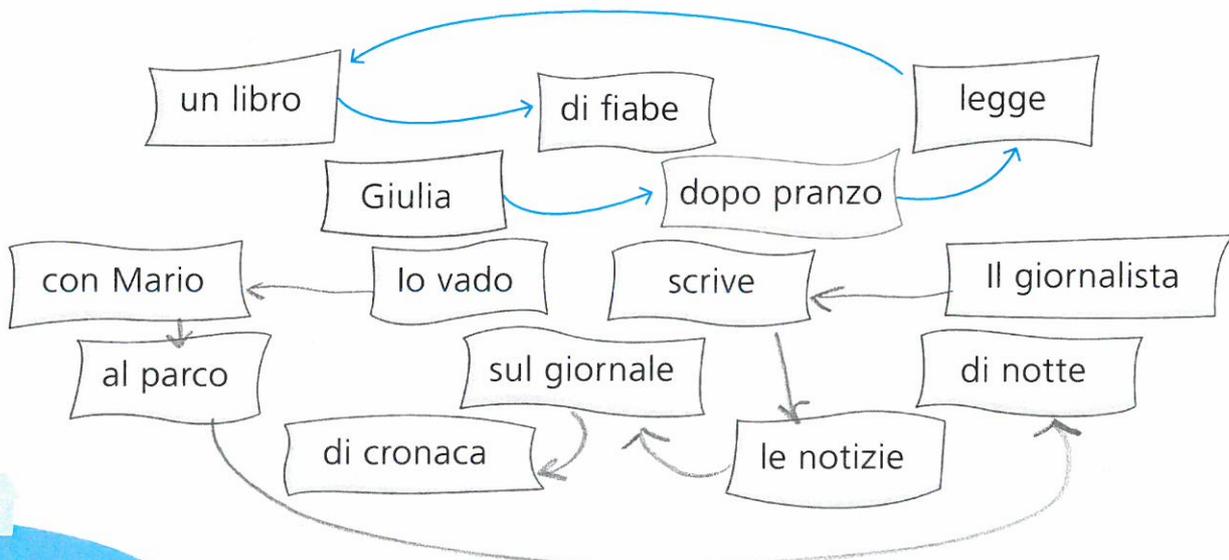
Dove?

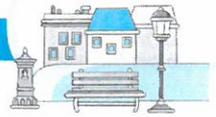
sul divano

Quando?

ogni sera.

2 Ordina i sintagmi con le frecce per formare frasi. Segui l'esempio.

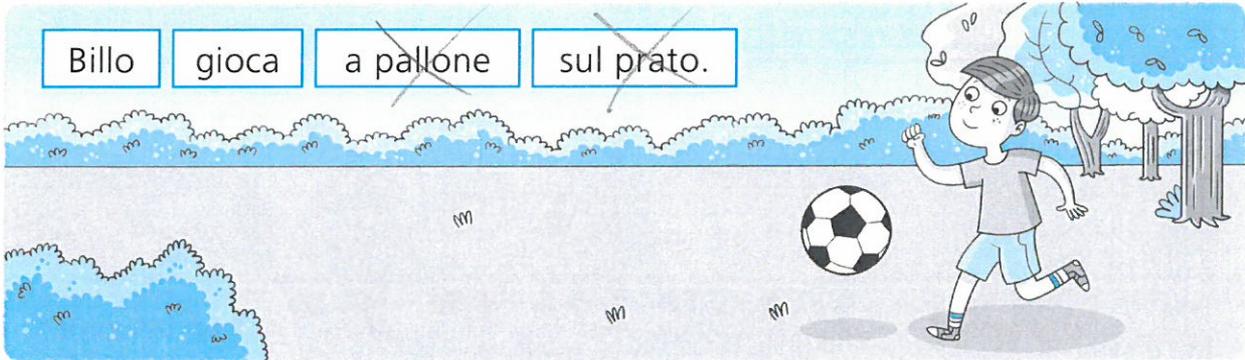




La frase minima

1 Leggi le frasi ed elimina ogni volta un sintagma non essenziale fino a ottenere **frasi minime**.

Billo gioca a pallone sul prato.



Un aereo atterra sulla pista dell'aeroporto.



Il giardiniere taglia la siepe nel parco di via Garibaldi.



2 Leggi e sottolinea le **frasi minime**.

- Nell'orto il nonno coltiva gli ortaggi.
- L'uccellino è caduto dall'albero.
- Luisa colorerà domani il suo disegno.
- A settembre termineranno le vacanze.
- Ogni giorno Marco pensa alla sua squadra.
- I bambini hanno scritto una cartolina alla maestra.





Attenzione al predicato!

1 Leggi i fumetti e scopri i **predicati** rispondendo alle domande.



- Com'è Paolo? Molto bravo
- Chi è Paolo? Un benzinaio
- Quale azione compie Paolo? Riempie

2 Completa inserendo un **predicato** adatto.

- Il cane dorme nella sua cuccia al coperto.
- L'agnello piange quando non trova la sua mamma.
- Le stelle non brillano come il Sole.
- Roberto batte le mani perché sa dell'arrivo dei nonni.
- La gallina non vola, anche se ha le ali.

3 Osserva il disegno, immagina e completa scrivendo chi è, com'è (**predicato nominale**) e che cosa fa (**predicato verbale**).

Chi è? Com'è?
 Paola è una bambina.



Che cosa fa?
 Paola gioca.



Di chi o di che cosa si parla?

- 1 Leggi la breve poesia, rifletti sulle azioni sottolineate e scopri i **soggetti** rispondendo alle domande.

IMMAGINI

Le automobili gialle
rallentano sotto la grigia galleria.
Le biciclette danzano come farfalle,
vola una moto come per magia.



- Chi compie l'azione di rallentare? Le automobili
- Chi compie l'azione di danzare? Le biciclette
- Chi compie l'azione di volare? Una moto

- 2 Colora il riquadro con il **soggetto** adatto.

- Nelle fiabe c'è spesso un mago un robot un ago cattivo.
- A ferragosto, nel cielo, appaiono tante stelle meduse case cadenti.
- L'imbianchino Il ballerino Il cantante dipinge le pareti della cameretta.
- Un bambino Un gatto Un uomo gioca con gli amici.

- 3 Leggi le frasi e cerchia il **predicato**, poi scrivi il **soggetto sottinteso**.
Usa i **pronomi personali**.

Durante il pomeriggio...

correrò con le amiche. io

corre con il cane. Lui/Lei

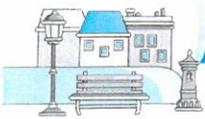
raccontate le barzellette. voi

mangiamo un panino. Noi

risolvi i cruciverba. Tu

giocano a nascondino. Loro





Le espansioni

1 Leggi, poi indica con una X.

Di solito la città era vuota.
 Un bambino cercava un amico tra gli alberi del parco.
 Finalmente ieri vide una testolina bionda dietro le foglie di un cespuglio.
 Il bambino chiamò l'amico a gran voce.
 Però la testolina bionda non faceva alcun movimento.
 Il bambino si avvicinò al cespuglio. Sorpresa!
 Quella era la testolina di un bambolotto.
 Forse una bambina piccolissima aveva lasciato lì il suo giocattolo.



- Le frasi che hai letto sono:
 - minime
 - più ricche della frase minima

2 Pesca nel laghetto le espansioni adatte ad arricchire le frasi minime.



- Il pullman è arrivato in ritardo in piazza
- La moto sfreccia per le vie della città
- I pedoni camminano lentamente sul marciapiede
- Il cielo è coperto da nuvole di colore rosa

3 Aggiungi le espansioni che rispondono alle domande.

- Il gatto si arrampica (*dove?*) _____ (*quando?*) _____
- Lo zio ha regalato (*che cosa?*) _____ (*a chi?*) _____
- L'usciera mette la posta (*dove?*) _____
- Il pappagallo (*di chi?*) _____ pronuncia (*che cosa?*) _____



Diretta o indiretta?

1 Indica con una X l'espansione diretta. Risponde alle domande: Chi?, Che cosa?

• Carlo chiama



- a bassa voce
- un compagno
- ogni giorno

• Mara disegna



- nell'album
- con cura
- un fiore

• La nonna cucina



- nella pentola
- la pasta
- di mattina

• La fioraia vende



- tutti i giorni
- ai clienti
- le rose

2 Arricchisci le frasi minime con l'espansione diretta.

- Il muratore costruisce (*che cosa?*) _____
- Il medico ha curato (*chi?*) _____
- Il topo rosicchiava (*che cosa?*) _____
- Un commerciante vendeva (*che cosa?*) _____
- Il gelataio prepara (*che cosa?*) _____

3 Colora di rosso le nuvolette che contengono l'espansione indiretta. Risponde alle domande: Di chi? Di che cosa? A chi? Con che cosa? Dove? Quando?...

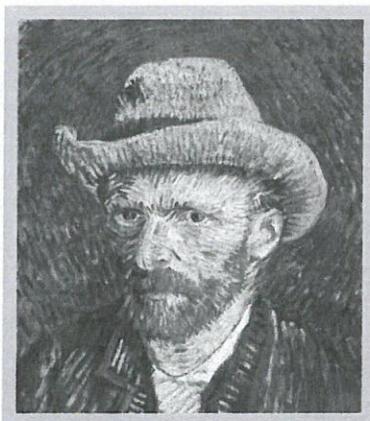
Lucia	ha invitato	le amiche	a una festa	in giardino.
Il papà	mangia	la pasta	con il ragù	di carne.
Il meccanico	ripara	ogni giorno	i motori	delle automobili.
La mamma	ha acquistato	al mercato	una maglietta	per Cecilia.

FAMOUS PORTRAITS

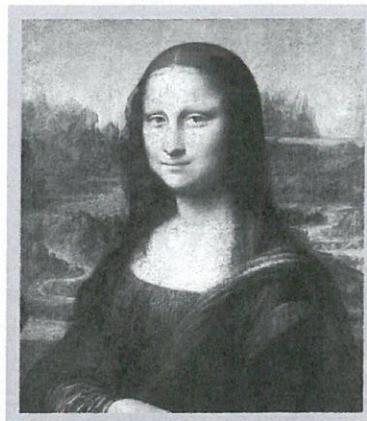
1 Osserva i ritratti, scegli quello che preferisci e completa.



Andy Warhol,
Gold Marilyn Monroe,
1962



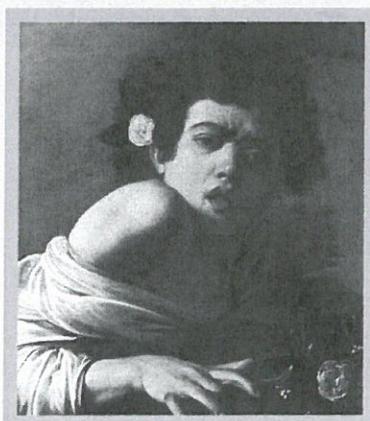
Vincent Van Gogh,
Self-Portrait with grey felt hat,
1887



Leonardo da Vinci,
Mona Lisa,
1503



Jan Vermeer,
Girl with a pearl earring,
1665



Caravaggio,
Boy bitten by a lizard,
1595



Robert Henri,
Boy with a green cap,
1922

- Artist: _____
- Artwork title: _____
- The portrait shows:
 - a man a woman a boy
- He/She has got (face): _____
- He/She looks (feeling): _____

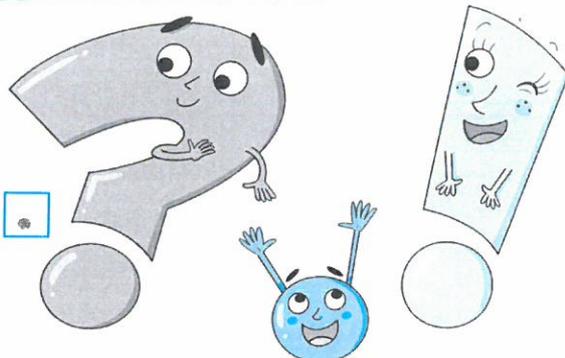




Pause lunghe e brevi

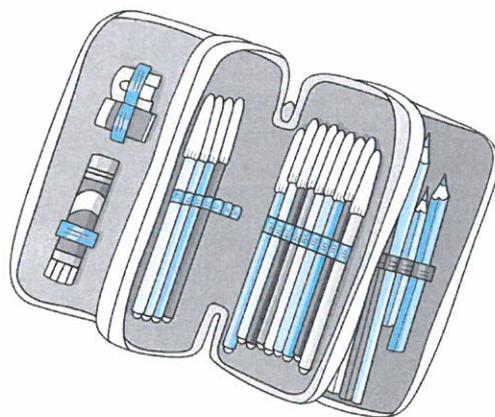
1 Indica le pause lunghe con i segni di punteggiatura forti (.) (?) (!).

- Perché sei uscito così presto ?
- Che guaio ho combinato !
- Com'è bello il tuo disegno !
- Ho trascorso un pomeriggio divertente .
- Vieni al cinema con me ?
- Domani andrò a trovare la nonna .



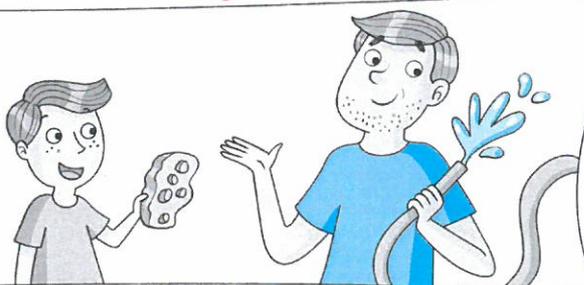
2 Ora segnala le pause brevi con i segni di punteggiatura deboli: i due punti (:)
per introdurre gli elenchi e la virgola (,) per separare le parole degli elenchi.

- L'ortolano coltiva gli ortaggi insalata, pomodori, spinaci e carote. ;
- Ogni giorno il papà fa tante faccende, lava, stira, cucina e pulisce. ;
- Nel mio astuccio ci sono tanti oggetti matite colorate, pennarelli, colla, forbici e temperino. ;
- Appena arrivo a scuola compio gli stessi gesti mi tolgo il piumino, mi siedo al mio banco, prendo libri e quaderni e ascolto la maestra. ;

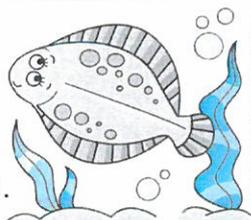


3 Indica la pausa media tra le due frasi in relazione con un altro segno di punteggiatura debole: il punto e virgola (;).

Sabato mattina con il mio papà ho lavato l'auto ; nel pomeriggio abbiamo falciato l'erba in giardino.



La sogliola si difende mimetizzandosi sul fondo ; la seppia colora l'acqua diffondendo un liquido nero.



In autunno il cielo è nuvoloso ; spesso piove o sale la nebbia.



Quanti discorsi!

1 Leggi i dialoghi nei fumetti e trasformali nel **discorso diretto** con la punteggiatura adatta: : – oppure : " " .



DISCORSO DIRETTO

L'automobilista domanda al vigile

Il vigile risponde



DISCORSO DIRETTO

Il bambino

La mamma

2 Leggi i fumetti e trasforma in **discorso indiretto** ciò che dicono i personaggi. Scegli le parole di collegamento più adatte: **che, se, di, a**.



Il papà dice *che è ora...*

La mamma consiglia *di...*

Paola esclama *che...*



La bicicletta

1 Leggi il testo, poi rispondi con una X.

Secondo il dizionario, la bicicletta è "una macchina con due ruote senza motore, spinta dalla forza delle gambe". Il suo nome, che viene dal greco, significa appunto "due cerchi", cioè due ruote.

La prima bicicletta è stata ideata e costruita a Parigi nel 1791. Allora si chiamava "celerifero" ed era molto pesante, di legno, con una ruota grande e una piccola; non aveva pedali e veniva spinta puntando i piedi sul terreno. Qualche anno dopo, nel 1818, alla Fiera delle invenzioni e scoperte del Congresso di Vienna fu presentato un altro modello di bicicletta chiamato "velocipede", cioè "che si spinge con i piedi".

A quei tempi solo gli uomini potevano andare sul velocipede, alle donne era proibito. E non si poteva correre: chi superava i 5 chilometri all'ora prendeva la multa!

V. Ongini, *Dorando Pietri e gli altri*, Sinnos Editrice

• Qual è l'argomento generale di questo testo informativo?

- Il celerifero.
 Il velocipede.
 La bicicletta.

• Qual è l'ordine dei paragrafi del testo?

1. Significato della parola.
 2. Le prime biciclette.
 3. Divieti.

1. Le prime biciclette
 2. Significato della parola.
 3. Divieti.

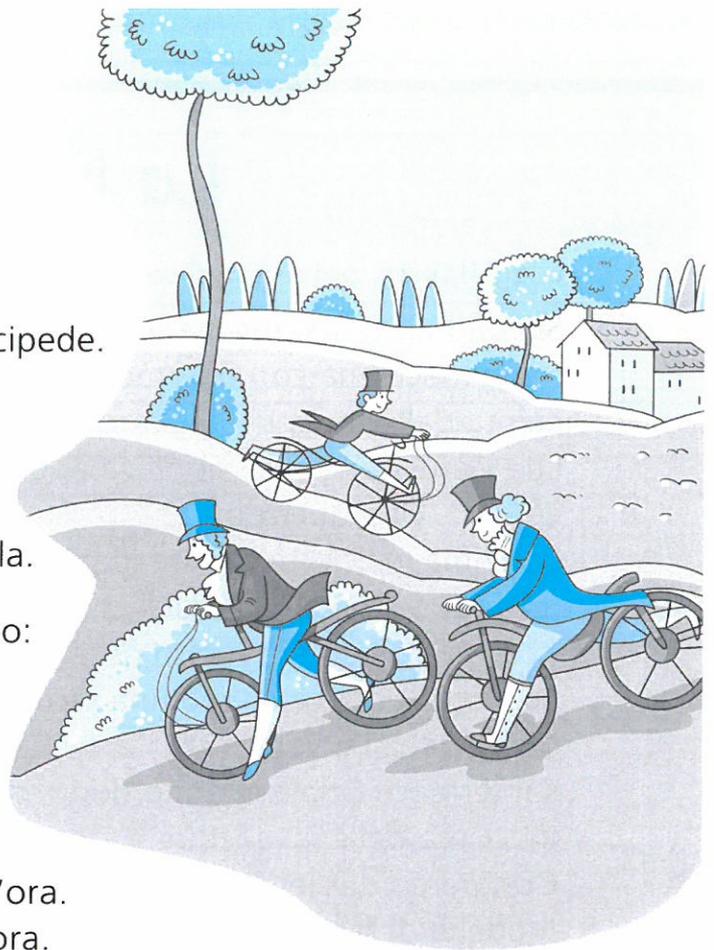
1. Divieti.
 2. Le prime biciclette.
 3. Significato della parola.





Parole e notizie

- Il celerifero fu presentato:
 - dopo il velocipede.
 - prima del velocipede.
 - contemporaneamente al velocipede.
- Il celerifero aveva:
 - due ruote grandi.
 - due ruote piccole.
 - una ruota grande e una piccola.
- Andare sul velocipede era proibito:
 - a tutti.
 - agli uomini.
 - alle donne.
- Chi prendeva la multa?
 - Chi superava i 5 chilometri all'ora.
 - Chi andava a 5 chilometri all'ora.
 - Chi non raggiungeva i 5 chilometri all'ora.



2 Pensa alla parola "bicicletta" e continua con le parole che ti vengono in mente.



3 Come viene definita la bicicletta sul dizionario? Scrivi.

"una macchina con due ruote senza motore, spinta
dalla forza delle gambe"

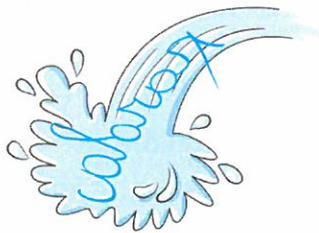


Una parola tira l'altra

1 Leggi, poi rispondi.

Un sasso

Quando un sasso nel mezzo dello stagno si getta a fare il bagno insieme al movimento produce un gran fermento.



Quando la parola, ne basta una sola, cade nella mente produce ugualmente una gran corrente.

G. Rodari

- Che cosa produce un sasso che si getta nello stagno?

Un gran fermento

- Che cosa produce la parola che cade nella mente?

Una gran corrente

2 Completa.

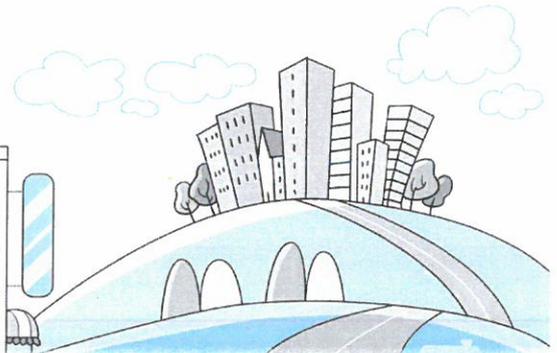
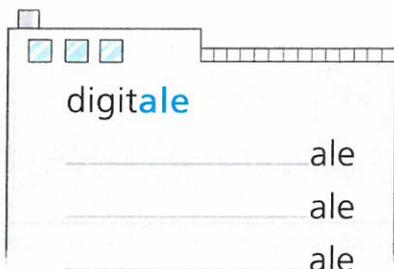
- Dal suono iniziale della parola **fanale** si può formare:

f avola
f _____
f _____
f _____

ma anche

fa rina
fa _____
fa _____
fa _____

- Le parole che rimano in **-ale** possono essere:





Scrivere un testo informativo

1 Leggi la scheda sull'automobile, poi osserva e colora il disegno a piacere.

Nome

Da "auto" (da sé) e "mobile"
(che si muove).

Significato

Veicolo a quattro ruote mosso dal suo motore e destinato al trasporto su strada del guidatore e dei passeggeri.

Breve storia

Prima automobile. Carrozzeria speciale, con motore, costruita a Parigi nel 1880.

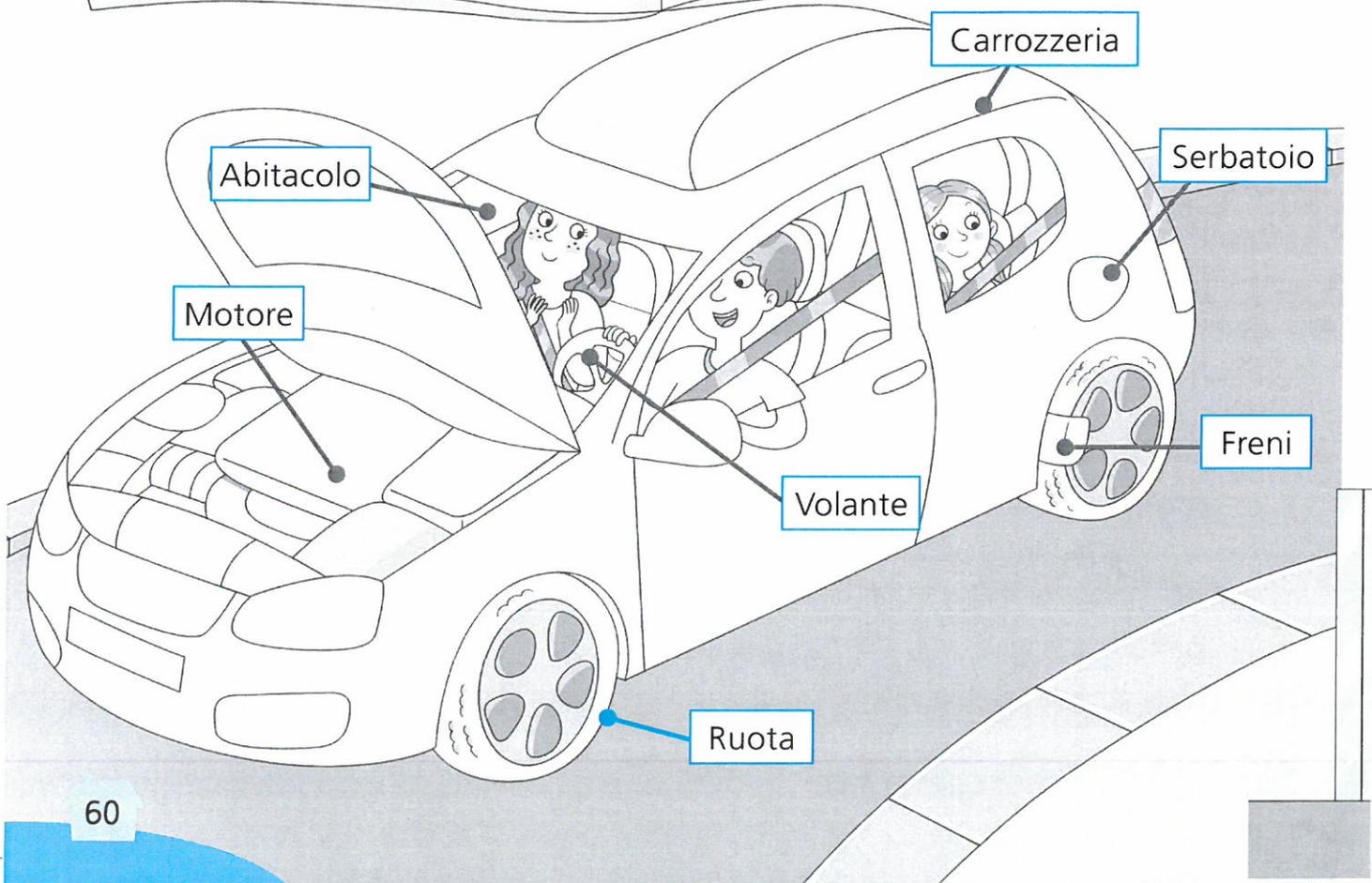
Automobili successive. Macchine sempre più perfezionate.

Principali elementi dell'automobile

Carrozzeria, abitacolo, motore, ruote, freno, serbatoio, volante.

Azioni del guidatore

Ingresso nell'abitacolo, allacciamento cintura, accensione del motore, inserimento della marcia, rotazione del volante, guida.





Il mio testo informativo

1 Completa il testo con le notizie della scheda della pagina precedente.

L'automobile

La parola "automobile" è composta da "auto" e mobile.

L'automobile è un veicolo.

L'automobile nasce nel 1880 a Brig'.

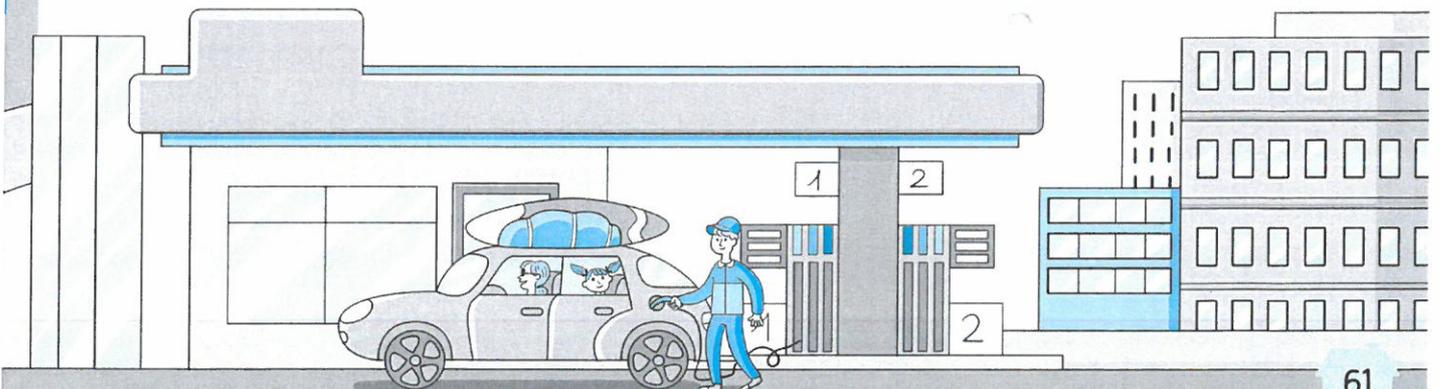
Negli anni successivi nacquero modelli sempre più perfezionati fino ad arrivare alle automobili di oggi.

L'automobile è composta da molti elementi:

Il guidatore entra nell'abitacolo, allaccia la cintura, accende il motore, inserisce la marcia, ruota il volante e guida.

Se manca il carburante, il guidatore si dirige verso una pompa di benzina, blocca il movimento delle ruote con i freni e chiede al benzinai di riempire il serbatoio dell'automobile.

Ora è pronto per compiere viaggi lunghi o brevi.



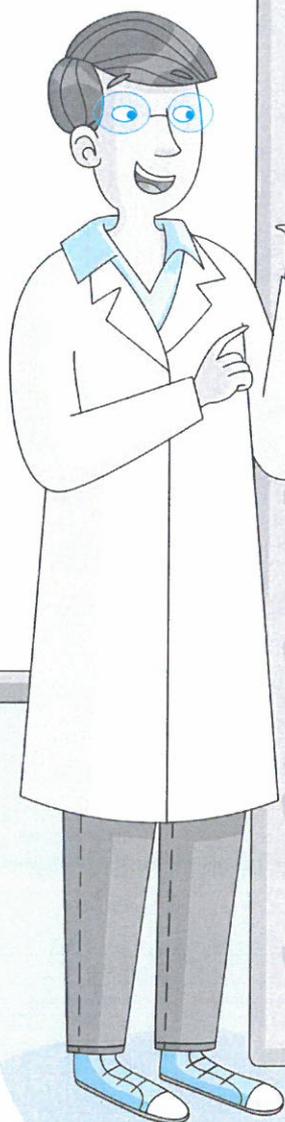
ALT
si GIOCA!



GLI OCCHIALI

- 1 Scrivi nella lente a destra una delle parole elencate in modo da formare parole nuove con l'aggiunta di una lettera da inserire al centro della montatura.

le • linea • ~~sa~~ • letta • ella • strada • e



Vigile	S	sa
Bici	C	LETTA
Can	I	LE
Mano	V	ELLA
Aut	O	STRADA
Bari	L	E
Cap	O	LINEA

- 2 Scrivi la parola che formano le sette lettere inserite al centro.

Scivolo

VALUTIAMO LE COMPETENZE

Parte A - Comprensione

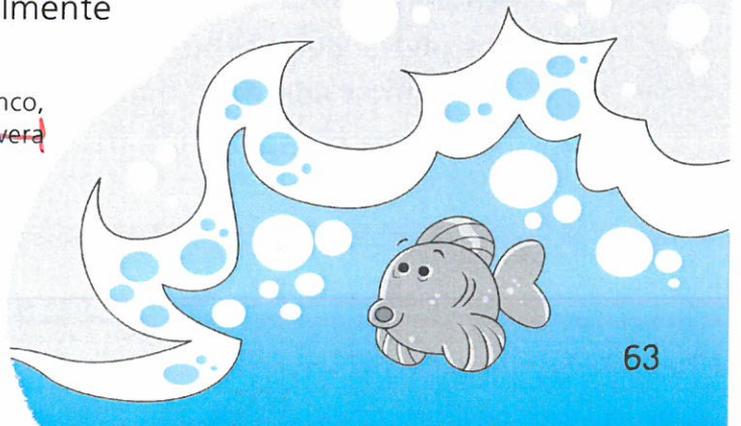
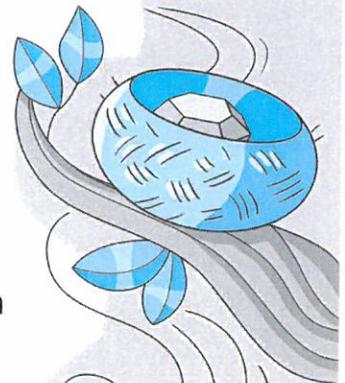
Leggi il racconto.

LA PRINCIPESSA RUBINO

- 1 In Giappone, nel suo castello, viveva una bellissima principessa
- 2 che era stata soprannominata "principessa Rubino"
- 3 perché amava vestirsi di rosso.
- 4 Principessa Rubino riceveva moltissime domande di matrimonio, ma a
- 5 tutte rispondeva di no perché non incontrava mai un amore sincero.
- 6 – So io quello che si deve fare – le disse una fata. – Ti trasformerò
- 7 nella pietra preziosa di cui porti il nome, e solo quando ti troverà
- 8 qualcuno che non darà peso al suo valore saprai
- 9 che è la persona giusta per te. E al posto della principessa
- 10 apparve un bellissimo rubino.
- 11 In poco tempo la pietra passò di mano in mano,
- 12 da una persona avida all'altra, finché una gazza ladra
- 13 se la portò via e la nascose nel suo nido che però
- 14 fu sollevato dal vento e portato lontano.
- 15 Il rubino cadde in mare e finì nella bocca di un pesce.
- 16 Un giorno un pescatore dell'isola di Oki pescò il pesce e,
- 17 quando lo aprì, vide che dentro la pancia aveva una pietra
- 18 rossa come il fuoco e lucente. Da quel giorno il pescatore
- 19 passò lunghe ore a guardarla e a scrivere poesie per lei.
- 20 Un mattino, svegliandosi, egli non vide più la bella
- 21 pietra rossa.
- 22 Disperato scoppiò in lacrime e attraverso le lacrime
- 23 vide una bellissima fanciulla vestita di rosso:
- 24 era la principessa Rubino che finalmente
- 25 aveva trovato chi poteva amarla.

M.L. Valenti Ronco,
Fiabe e leggende giapponesi, Edizioni Primavera

Giunti



Rispondi alle domande. Rileggi il testo se è necessario.

1 Che cosa significa la parola "rubino"?

- A. Pietra preziosa di colore rosso vivo
- B. Colore rosso
- C. Fuoco
- D. Colore rosso chiaro

2 Perché la principessa Rubino rifiuta le domande di matrimonio?

- A. Non vuole sposarsi
- B. Non incontra chi la ama veramente
- C. È già sposata
- D. Non conosce abbastanza i suoi pretendenti

3 Che cosa significa l'espressione "non darà peso al suo valore" (riga 8)?

- A. Non peserà il rubino
- B. Ruberà il rubino
- C. Non darà importanza alla ricchezza
- D. Darà importanza al valore del rubino

4 Come riesce la principessa a trasformarsi in un rubino?

- A. Da sola
- B. Per opera di un suo innamorato
- C. Non si sa
- D. Per la magia di una fata

5 Che cosa significa l'espressione "passò di mano in mano" (riga 11)?

- A. La pietra orna la mano di qualcuno
- B. La pietra viene tenuta in una mano
- C. La pietra cade dalle mani
- D. La pietra passa da una persona all'altra

6 Che cosa significa l'aggettivo qualificativo "avida"(riga 12)?

- A. Desiderosa
- B. Lontana
- C. Avara
- D. Attenta

7 Chi porta via la pietra?

- A. Una ladra
- B. Una gazza
- C. Uno sconosciuto
- D. Il vento

8 Dove va a finire la pietra?

- A. Nella mano della fata
- B. Nella mano di Rubino
- C. Nella bocca di un pesce
- D. Nella bocca di un pescatore

9 Alla fine chi ritrova la pietra?

- A. La fata
- B. Un pescatore
- C. Rubino
- D. Un nuotatore

10 Quando il pescatore ha la pietra, che cosa ne fa?

- A. La vende subito
- B. La pesa
- C. La guarda e le scrive poesie
- D. La getta via

11 La principessa Rubino trova finalmente:

- A. chi può amarla
- B. chi può guardarla
- C. chi può scriverle poesie
- D. chi può salutarla

12 Il racconto narra dei fatti che si svolgono:

- A. in un'ora
- B. nell'arco di una giornata
- C. durante un periodo piuttosto lungo
- D. in un istante

no bold **13** **In quali luoghi si svolge la storia?**

- A. Fiume – bosco – isola
- B. Prato – castello – mare
- C. Castello – mare – isola
- D. Castello – fiume – bosco

14 I personaggi protagonisti della storia sono:

- A. creature realistiche e creature fantastiche
- B. creature realistiche
- C. elementi naturali
- D. creature fantastiche

15 Il testo che hai letto, secondo te, è:

- A. un racconto realistico
- B. una fiaba
- C. una descrizione
- D. un testo informativo

VALUTIAMO LE COMPETENZE

Parte B - Grammatica

Rispondi alle domande rileggendo il testo se è necessario.

1. Quale gruppo di parole è scritto correttamente?

- A. acuolina / ingegnere / milionario / uscire
- B. cappotto / accuattarsi / inqudine / coscienza
- C. subacqueo / ingegnere / cognome / costruzione
- D. incquilina / pagliaccio / scielta / magnificenza

2. Leggi con attenzione la frase seguente e indica il soggetto.

Ieri Giuseppe è andato al parco a giocare sullo scivolo.

- A. Ieri
- B. ~~Luigi~~ Giuseppe
- C. Parco
- D. Scivolo

3. Leggi con attenzione la frase seguente e indica il predicato.

I corridori arrivarono con fatica al traguardo.

- A. I corridori
- B. Con fatica
- C. Arrivarono
- D. Al traguardo

4. Leggi con attenzione la frase seguente e indica le espansioni.

Luca telefona al suo amico di sera.

- A. Luca – telefona
- B. Luca – al suo amico
- C. Luca – di sera
- D. Al suo amico – di sera

Regole Mappe

ORTOGRAFIA



DIDATTICA
INCLUSIVA

CIE

cielo, cieco, superficie,
specie, sufficiente, società,
crociera, braciere, arciere

GIE

igiene, igienico,
igienista,
formaggiera

GLI

Si pronuncia G + L

GLA-GLE-GLO-GLU

Se unito alle
vocali A, E, O, U
e a volte anche
a I (glicine)

SCIE

uscire, scie,
scienza,
coscienza
e derivati

GNIA

compagnia, prima
persona plurale
dell'indicativo presente
dei verbi in -gnare

QU

+ A, E, I, O

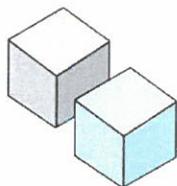
quadro



CU

+ consonante

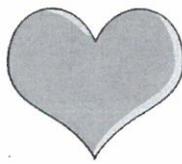
cubi



ECCEZIONI

CUO, CUI

cuore



CQU

In acqua
e derivati

subacqueo



QQU

Soltanto in
soquadro

soquadro



Z

Una sola Z
+ ia, ie, io
operazione

DOPPIA ZZ
ragazzo



45-30=

MONOSILLABI

possono essere

NON ACCENTATI

e (congiunzione)
di (preposizione)
da (preposizione)
la (articolo)
li (al posto del nome)
se (unisce)
si (al posto del nome)
ne (al posto del nome)

ACCENTATI

è (verbo essere)
dì (nome)
dà (verbo dare)
là (avverbio di luogo)
lì (avverbio di luogo)
sé (al posto del nome)
sì (affermazione)
né (negazione)

H

sì

ho (verbo avere)
hai (verbo avere)
ha (verbo avere)
hanno (verbo avere)

NO

o (oppure)
ai (preposizione)
a (preposizione)
anno (nome)

NOMI

- di persona • di animale • di cosa
- comune • proprio • concreto • astratto
- collettivo

SIGNIFICATO

GENERE

- maschile (*gallo*) • femminile (*gallina*)

NUMERO

- singolare (*penna*) • plurale (*penne*)

STRUTTURA

- primitivo (*porta*) • derivato (*portiere*)
- alterato (*porticina*) • composto (*portalettere*)

ARTICOLI

DETERMINATIVI

- il, lo (l'), la (l'), i, gli, le

INDETERMINATIVI

- un, uno, una (un')

AGGETTIVI

QUALIFICATIVI

- buono, triste, veloce

POSSESSIVI

- mio, tuo, suo, nostro, vostro, loro

PREPOSIZIONI

SEMPLICI

- di, a, da, in, con, su, per, tra, fra

ARTICOLATE

	di	a	da	in	su
il	del	al	dal	nel	sul
lo	dello	allo	dallo	nello	sullo
la	della	alla	dalla	nella	sulla
i	dei	ai	dai	nei	sui
gli	degli	agli	dagli	negli	sugli
le	delle	alle	dalle	nelle	sulle

PRONOMI PERSONALI

- 1^a persona singolare *io*, plurale *noi*
- 2^a persona singolare *tu*, plurale *voi*
- 3^a persona singolare *egli, ella, lui, lei, esso, essa*; plurale *essi, esse, loro*

VERBI

SIGNIFICATO

azioni, situazioni, modi di essere

CONIUGAZIONI

1^a: -are 2^a: -ere 3^a: -ire
Propria: essere, avere

TEMPI FONDAMENTALI

presente • passato • futuro

TEMPI DEL PASSATO

- imperfetto • passato prossimo
- passato remoto

SINTASSI

SOGGETTO

di chi o di che cosa si parla?

PREDICATO

che cosa si dice del soggetto?

ESPANSIONE DIRETTA

risponde alle domande:
Chi? Che cosa?

ESPANSIONE INDIRETTA

risponde alle domande: Di chi?
Di che cosa? A chi? A che cosa? Con chi?
Con che cosa? Dove? Quando?

- **Predicato nominale:**
Chi è? Com'è?

- **Predicato verbale:**
Che cosa fa?

PUNTEGGIATURA

segni di
punteggiatura
forti . ? !

segni di
punteggiatura
deboli , : ;

nel discorso
diretto : -
oppure : " "

si trasforma in

discorso indiretto con le parole
di collegamento: che, se, di, a

inglese

OPPOSITES (contrari)

old → young

short → tall

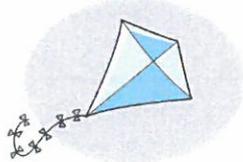
happy → sad

thin → fat

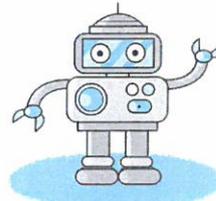
small → big

bad → good

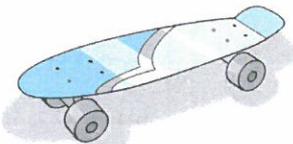
TOYS (giocattoli)



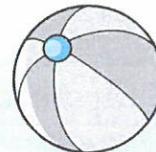
aquilone
kite



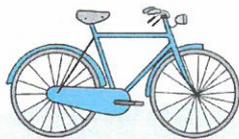
robot
robot



skateboard
skateboard



palla
ball



bicicletta
bicycle

TO BE (verbo essere)

Carl **is**...

Carl and Ann **are**...

TO HAVE (verbo avere)

Lea **has**...

Lea and Kim **have**...