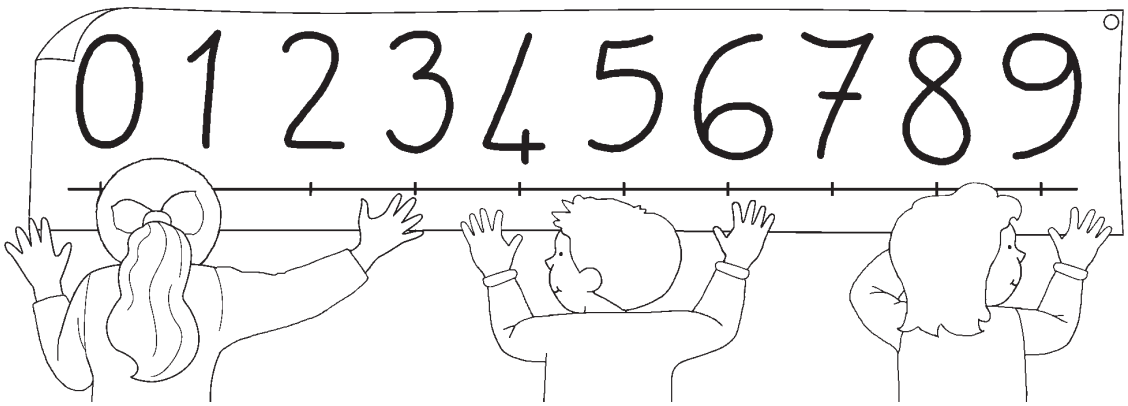
CETEM

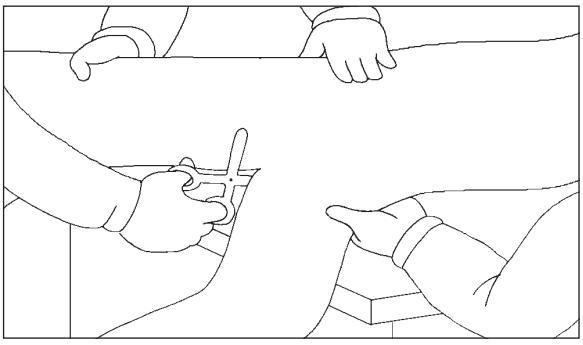
SCHEDE
MATEMATICA

CLASSE 1A

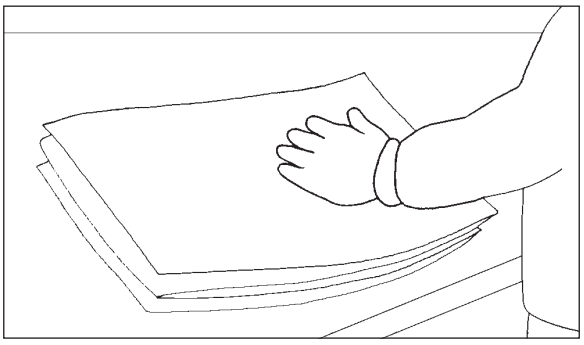
COSTRUIAMO LA LINEA DEI NUMERI



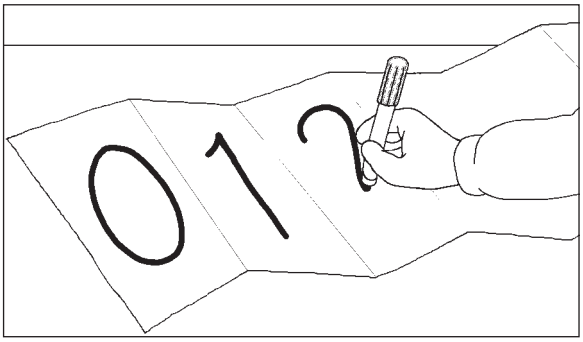
1 Per imparare a calcolare è molto utile fare i primi calcoli saltando avanti e indietro sulla linea dei numeri.
Con i compagni e le compagne costruisci una lunga retta numerica da fissare alla parete. Segui le istruzioni.



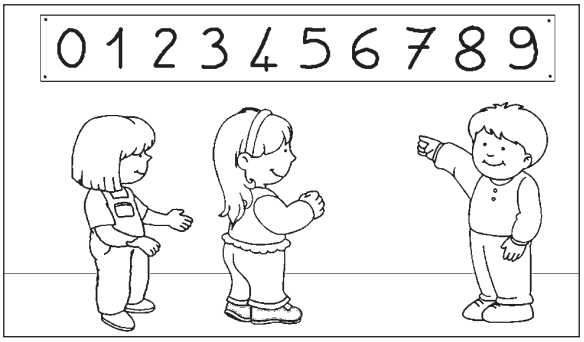
Ritagliate una striscia dal lato più lungo di un foglio da pacco.



Piegate la striscia a metà, poi ancora a metà, poi in tre parti.



Aprite la striscia: nel primo riquadro scrivete 0, nel secondo 1, e così via fino a 9.



Tagliate il pezzo che avanza e attaccate la striscia alla parete.

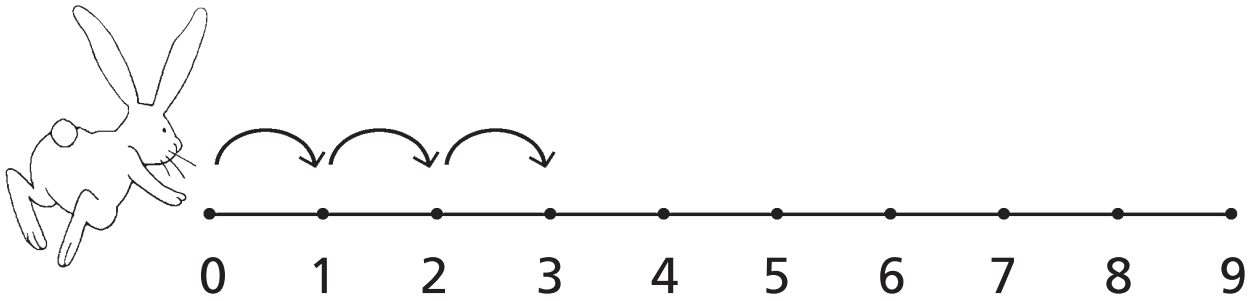
© CETEM

PROBLEMI NEL BOSCO

1 Leggi i problemi. Per risolverli "salta" sulla linea dei numeri. Rappresenta ogni salto con una freccia, come nell'esempio.

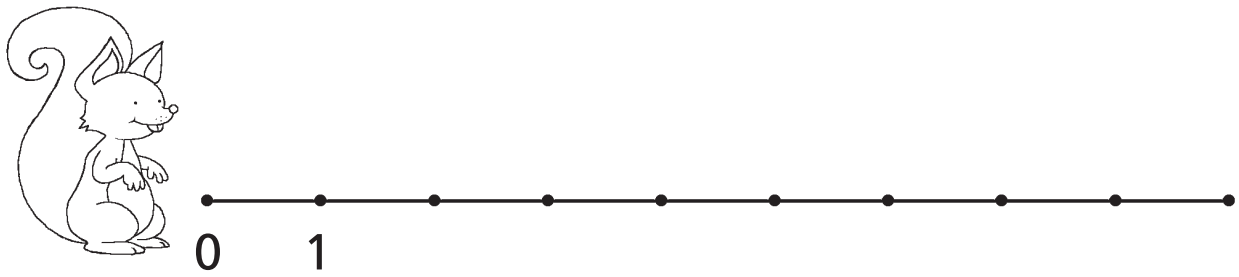
La colazione di Coniglio Grigio

Coniglio Grigio fa 3 salti per arrivare alle piante di lattuga e poi ne fa altri 4 per arrivare alle carote.
Quanti salti ha dovuto fare per procurarsi la colazione?
Disegna le frecce che mancano e rispondi: a che numero è arrivato Coniglio Grigio? .....



Provviste per l'inverno

È quasi ora di andare in letargo e Scoiattolina vuole contare le provviste che ha fatto oggi.
Ha trovato 4 ghiande e 3 nocciole.
Aiutala tu a fare il calcolo: scrivi i numeri che mancano sotto la linea, osserva dove arrivi e rispondi.



Scoiattolina oggi ha trovato ..... frutti per la sua provvista invernale.

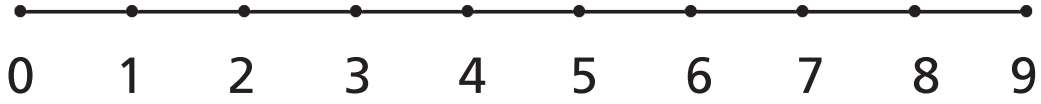
© CETEM

ALTRI PROBLEMI NEL BOSCO

1 Leggi i problemi. Per risolverli "salta" sulla linea dei numeri. Rappresenta ogni salto con una freccia, come nell'esempio.

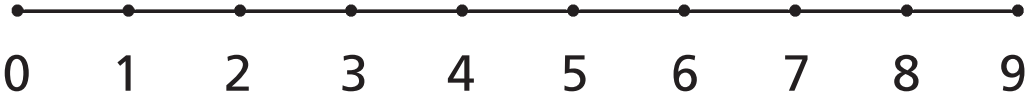
Scoiattolina è generosa

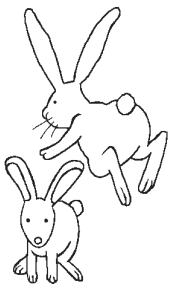
Scoiattolina oggi ha trovato 8 ghiande per la sua provvista invernale. Incontra Scoiattolo Gigi che non ha trovato niente e gliene regala 3.
Quante ghiande restano a Scoiattolina? .....
(Parti da 8 e fai 3 salti indietro.)



Coniglio Grigio

Coniglio Grigio ha raccolto 7 carote e ne regala 3 a sua sorella Nuvola Bianca.
Quante carote si mangia Coniglio Grigio? .....
Parti da 7 e…





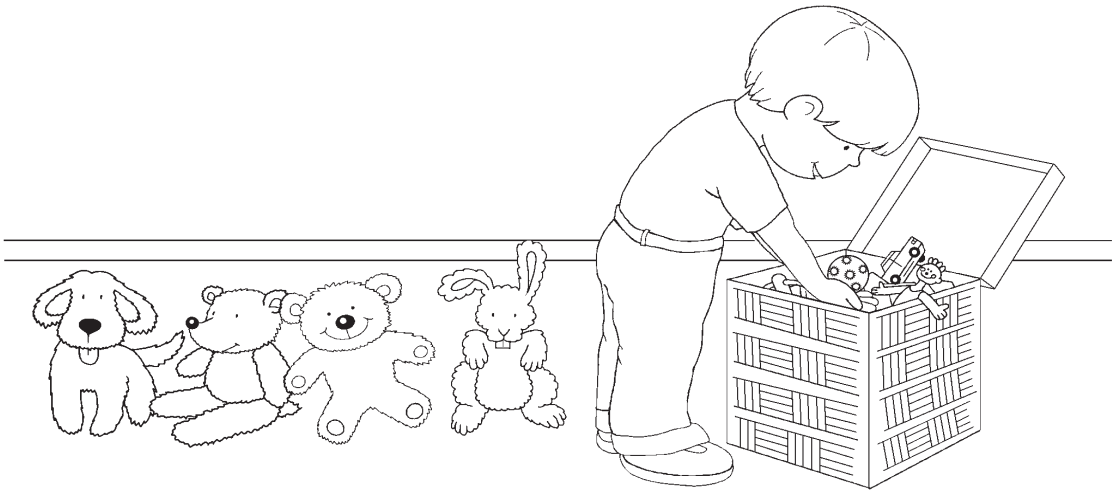
© CETEM

NEL CESTO DEI GIOCATTOLI

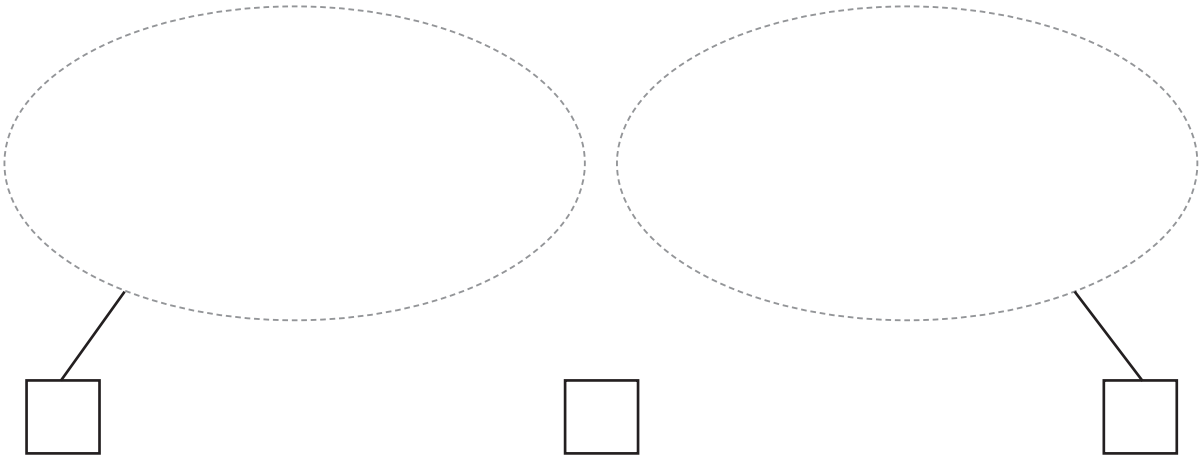
1 Leggi il problema e rispondi.

Gli animali di Marco

Marco nel cesto dei giocattoli ha 3 animali di plastica e 4 di peluche. Quanti animali-giocattolo ha Marco? .....



2 Disegna 3 gettoni in uno dei cerchi tratteggiati e ripassa il cerchio con il blu. Nell'altro disegna 4 gettoni e ripassa il cerchio sempre con il blu. Poi circonda con un cerchio rosso i due insiemi.
Infine appendi ai tre insiemi i cartellini con il numero.



3 Ora guarda il tuo disegno e prova a raccontare la storia degli animali-giocattolo di Marco.

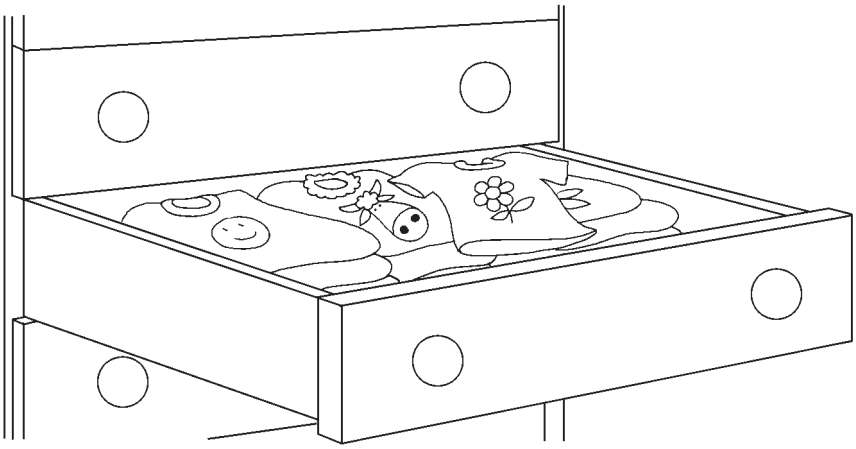
© CETEM

LE MAGLIETTE DI SONIA

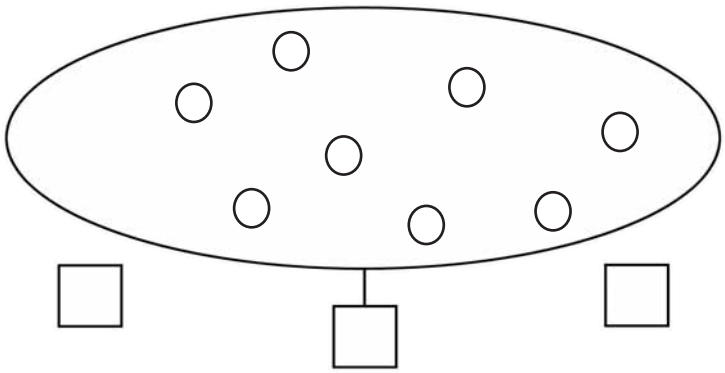
1 Leggi il problema e rispondi.

Sonia è cresciuta

Sonia è cresciuta. 3 delle 8 magliette che ha nel cassetto non le vanno più bene e la mamma le scarta.
Adesso Sonia quante magliette ha? .....



2 Gli 8 gettoni dell'insieme rappresentano tutte le magliette di Sonia. Circonda con il nero le 3 magliette scartate. Poi circonda di rosso le magliette rimaste. Infine scrivi i numeri nei cartellini e collegali ai tre insiemi.



3 Ora guarda il tuo disegno e prova a raccontare tutta la storia delle magliette di Sonia.

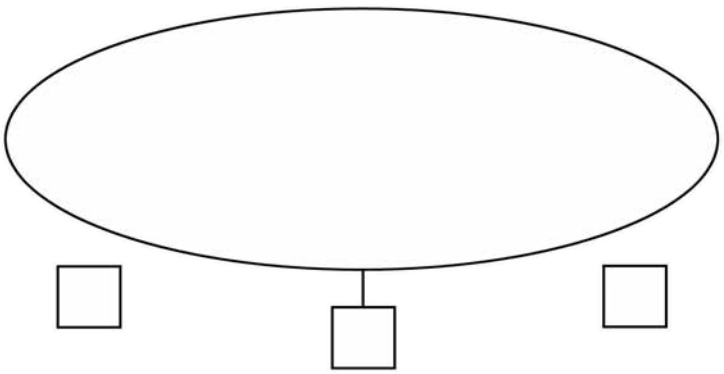
© CETEM

LUCIA E LE BAMBOLE

1. Lucia ha 8 bambole, ma adesso che è grande non ci gioca più tanto, così decide di regalarne 3 alla sua sorellina.
   Quante bambole le restano?

2. Rappresenta questo problema prima con uno schema e poi con i numeri.

3. Rappresenta le bambole con i gettoni, poi nello schema disegna il lavoro che hai fatto con i gettoni, e infine scrivi i numeri nei cartellini.



4. Ora raccontiamo la storia con i numeri.

8 – 3 = 5

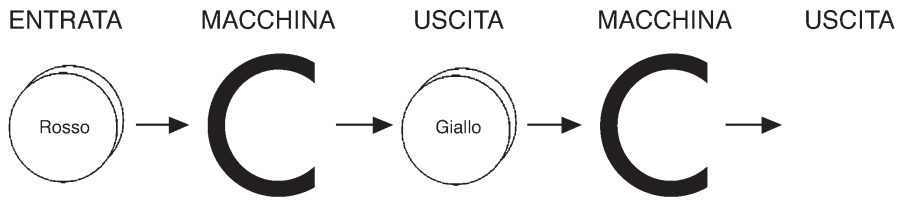
Leggi l'operazione e racconta la storia delle bambole di Lucia.

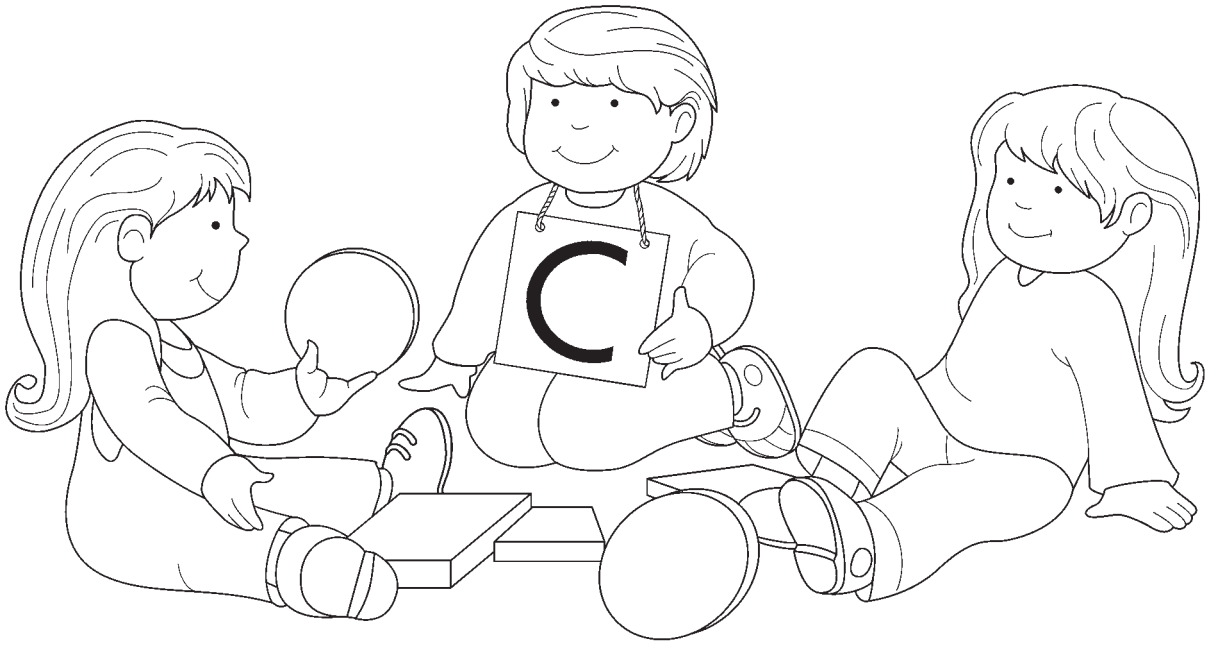
© CETEM

GIOCHIAMO CON LE MACCHINE

1 Prendi alcuni blocchi logici e gioca con la macchina FORMA, che cambia solo la forma.
Poi disegna accanto all'operazione che segue uno dei possibili risultati.
Quante forme potresti disegnare?

2 Osserva questa catena di macchine. C'è la macchina colore che opera due volte. Disegna l'uscita finale.

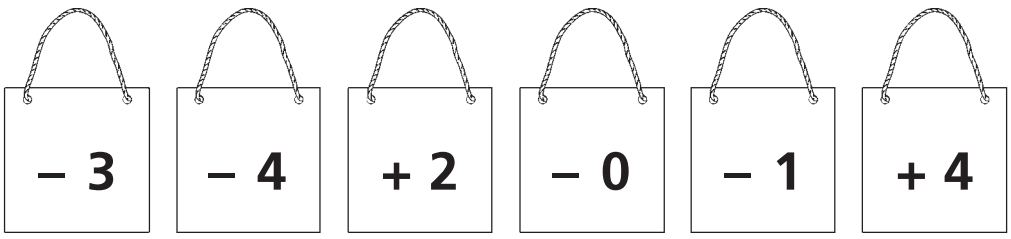




© CETEM

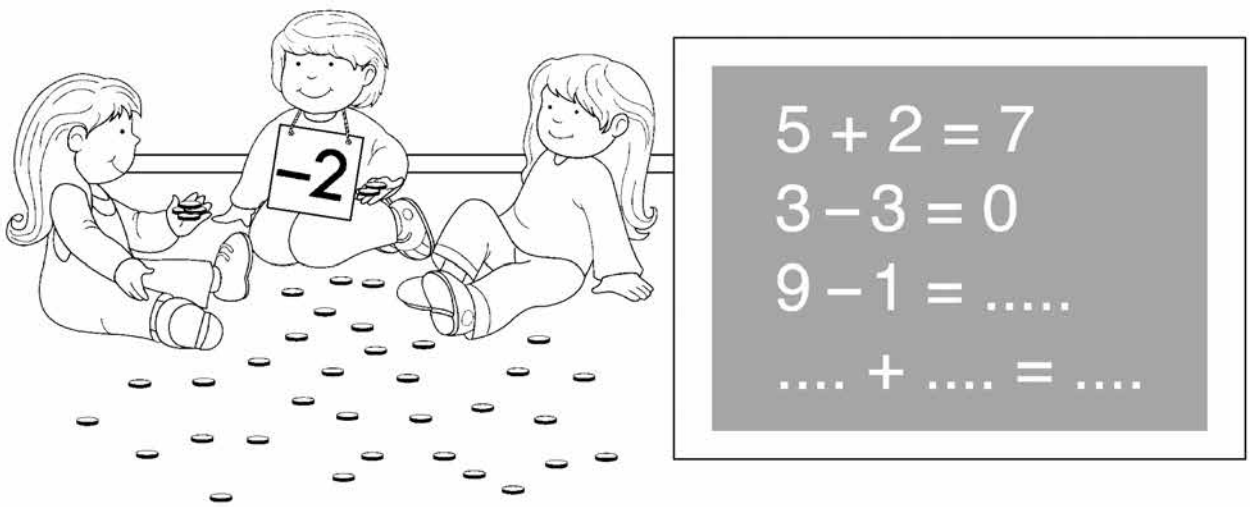
GIOCHIAMO CON GLI OPERATORI

1 Gli operatori sono "macchine" che trasformano i numeri.
I bambini giocano con gli operatori. Un bambino è l'entrata, dà un numero all'operatore. L'operatore lo trasforma, dà il risultato all'uscita e scrive il calcolo sulla lavagna.



Trova l'uscita.

2 + 7 = ...	4 + 4 = ...	7 + 1 = ...
3 + 5 = ...	6 + 3 = ...	5 + 2 = ...
7 – 4 = ...	5 – 4 = ...	5 – 5 = ...
1 + 7 = ...	0 + 7 = ...	2 + 3 = ...
3 + 0 = ...	1 + 5 = ...	5 + 4 = ...
8 – 4 = ...	4 – 4 = ...	8 – 7 = ...



© CETEM

GIOCHIAMO CON I REGOLI

1 I bambini della 1ª C hanno preso un regolo giallo che vale ..... e hanno provato a costruire il 5 usando altri regoli.
Ecco il lavoro che hanno fatto.
Colora il disegno dei numeri in colore e completa.

1 regolo giallo = 5

5 bianchi = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5

3 bianchi, 1 rosso = ... + ... + ... + ... = 5

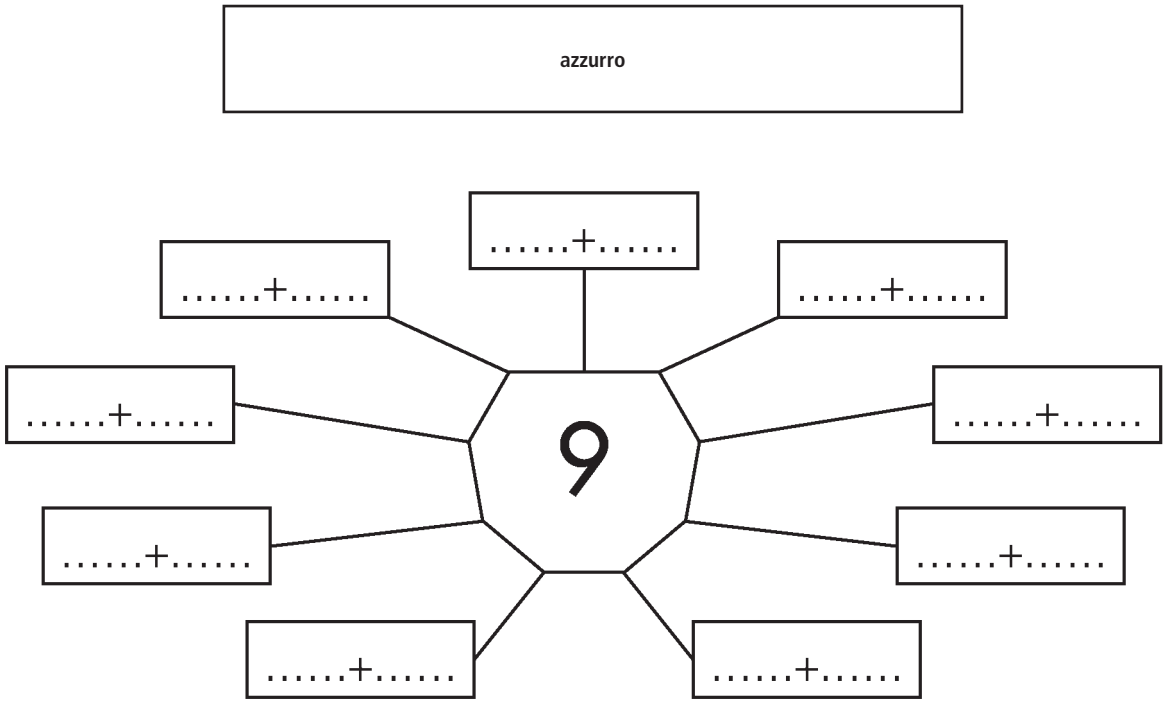
2 bianchi, 1 ..... = ... + ... + ... = 5

1 bianco, 1 ..... = ... + ... = 5

1 bianco, 2 ..... = ... + ... + ... = 5

1 ..... , 1 ..... = ... + ... = 5

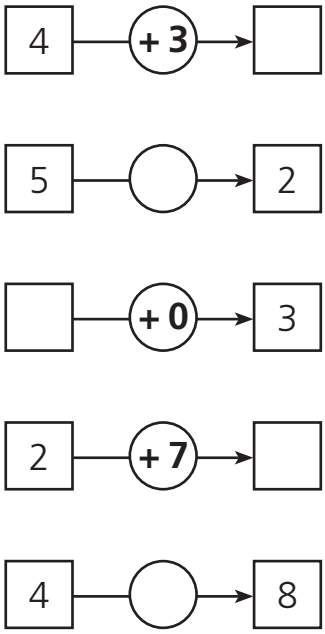
2 Ora prendi un regolo azzurro, che vale ....., e cerca di costruire il 9 in molti modi usando sempre 2 regoli per volta. Colora di azzurro il disegno del regolo. Infine scrivi i tuoi risultati nello schema.



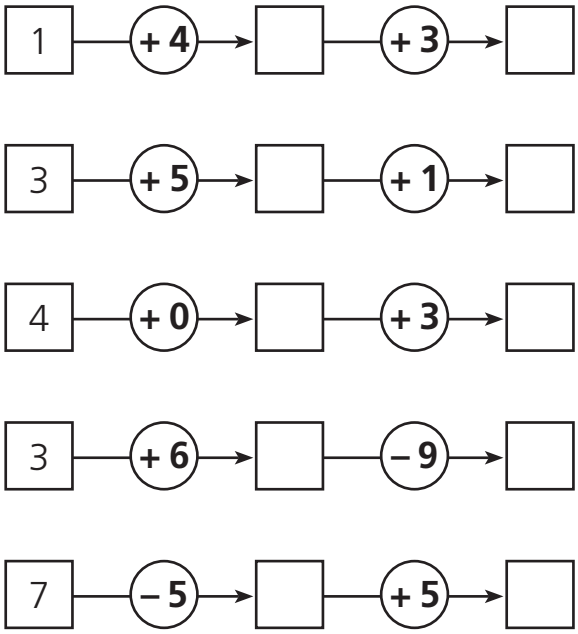
© CETEM

RAPPRESENTIAMO LE OPERAZIONI

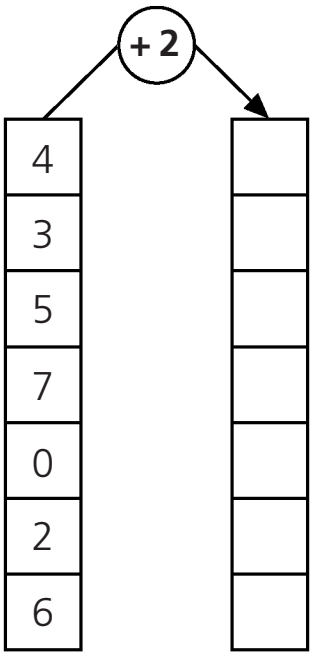
1 Gioca con due compagni alle macchine, poi scrivi i risultati o le macchine che mancano.

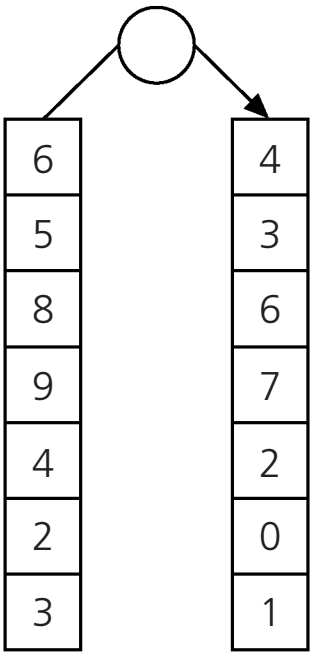


2 Giocate in 5 alle catene di macchine. Poi scrivi i risultati delle catene di operazioni.



3 Ora conta per conto tuo, aiutandoti con il materiale che preferisci.

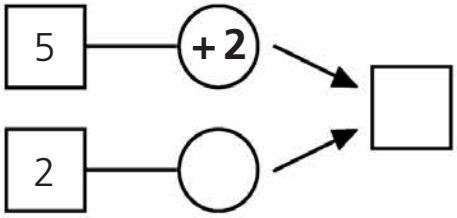


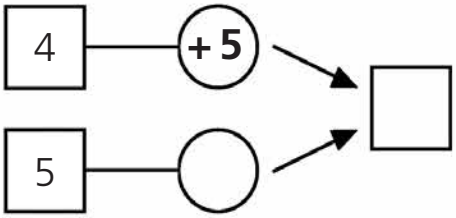


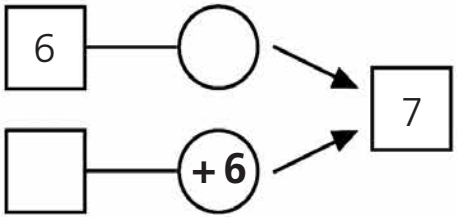
© CETEM

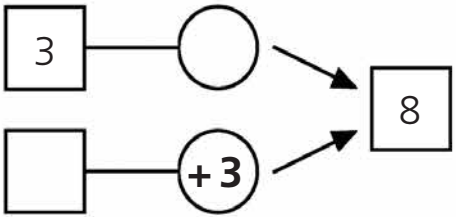
SCAMBI DI POSTO

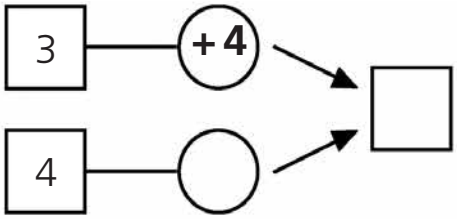
1 In questi gruppi di addizioni l'entrata e la macchina si scambiano i posti. Esegui tutte le operazioni e poi rispondi.

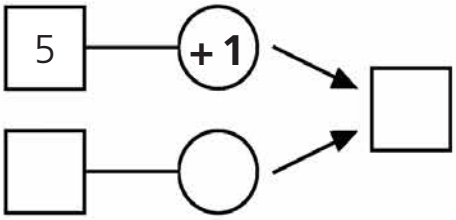


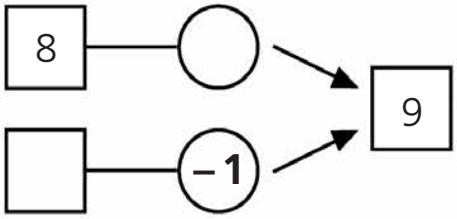


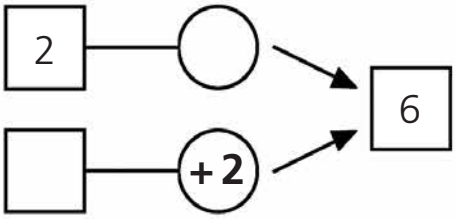












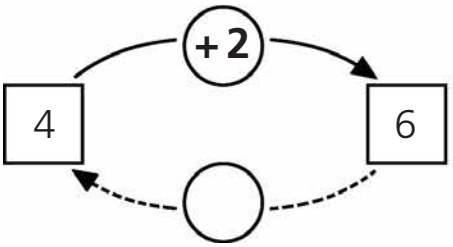
In questi gruppi di addizioni, l'entrata e la macchina si sono sempre scambiate i posti, e l'uscita: ☐ è cambiata.

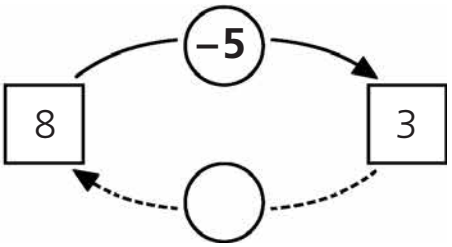
☐ non è cambiata.

© CETEM

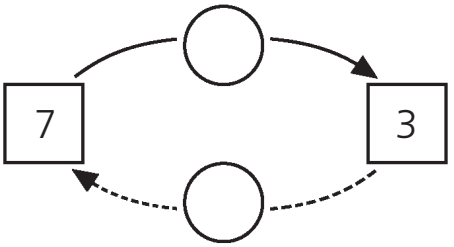
AVANTI E INDIETRO

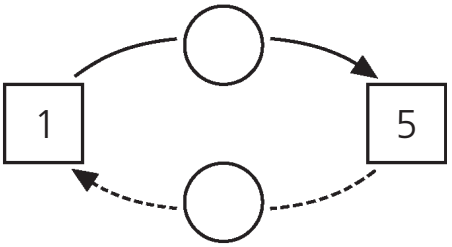
1 Segui la freccia tratteggiata che torna indietro e scrivi l'operatore che ti fa ritornare al numero di partenza.



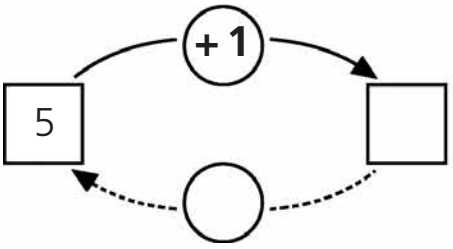


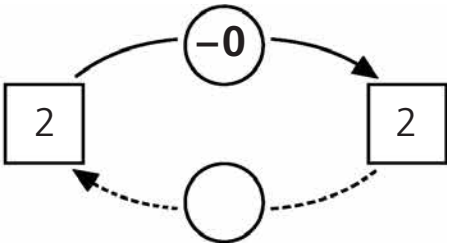
2 Scrivi gli operatori.

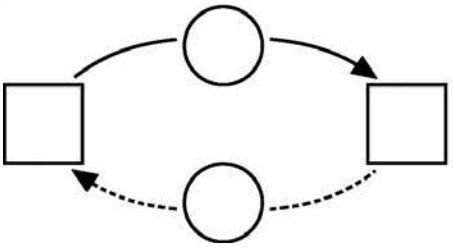


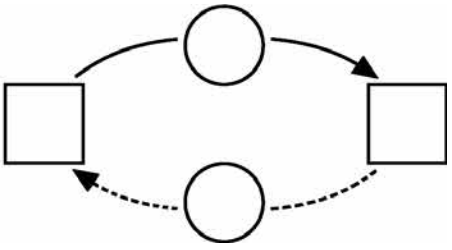


3 Scrivi tutti i numeri che mancano e poi inventa tu.









© CETEM

E DOPO IL NOVE?

1. Fino a oggi quante cifre hai imparato a leggere e a scrivere?
Scrivile nelle caselle, in ordine, da quella che rappresenta il numero minore a quella che rappresenta il numero maggiore. Parti da zero.

0									

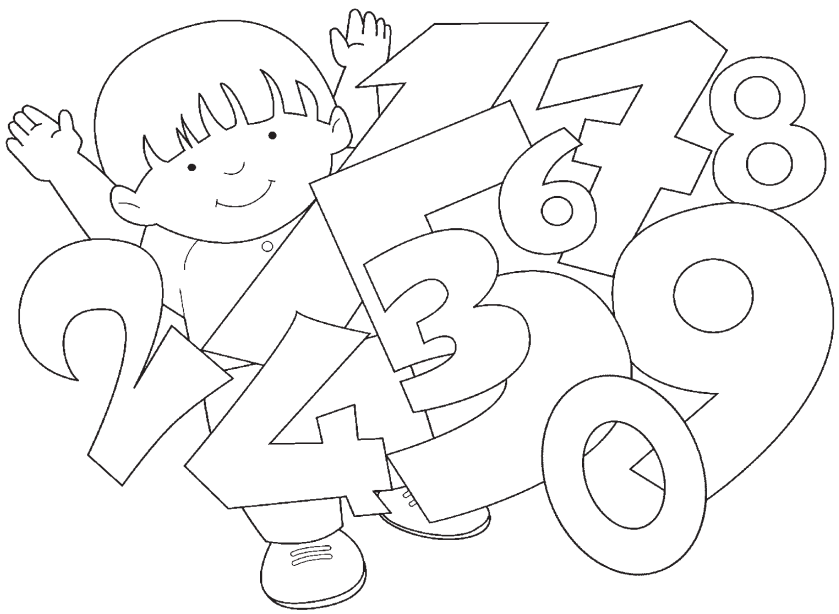
2. Come scriveresti dieci? ☐

3. Come scriveresti dodici? ☐

4. Quante cifre hai usato per scrivere questi numeri? .....

5. Hai visto altri numeri scritti con due cifre? Quali?
Barra la risposta che va bene.
☐ Il numero degli anni di una persona.
☐ Il numero di telefono di casa mia.

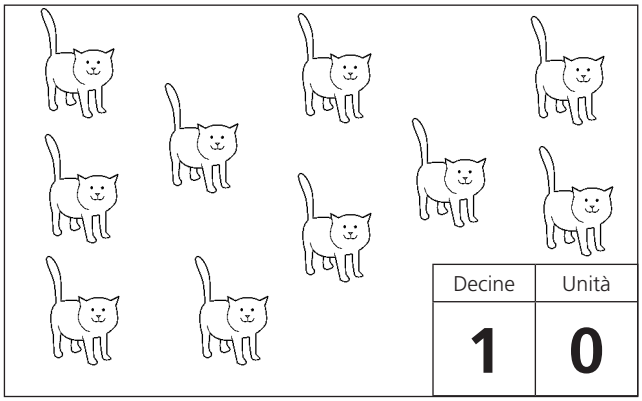
6. Hai visto qualche numero scritto con tre o quattro cifre?
☐ Sì ☐ No
Ricordi che numero era? Barra la risposta che va bene.
☐ Il numero dell'anno in cui siamo.
☐ Il numero che indica il mio peso.



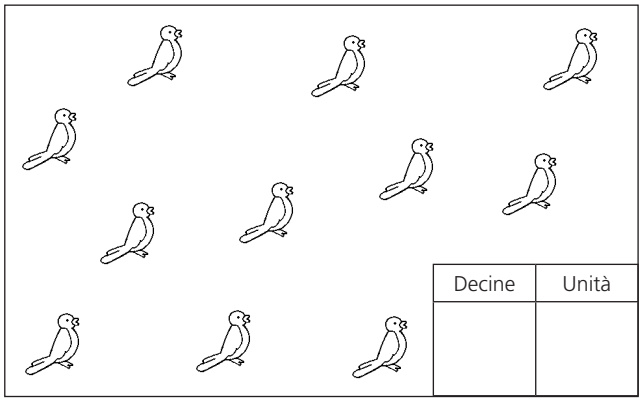
© CETEM

E DOPO IL DIECI?

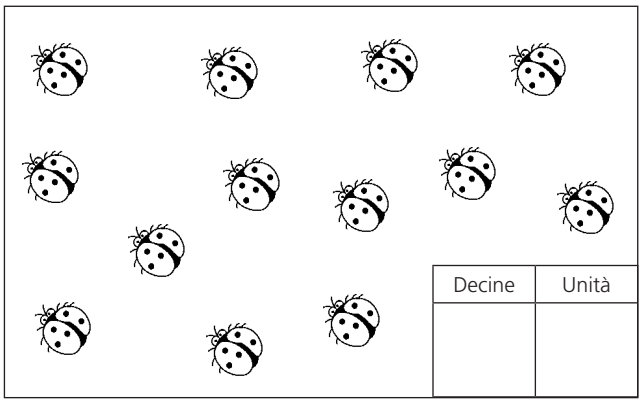
1 Raggruppa le decine e scrivi il numero.



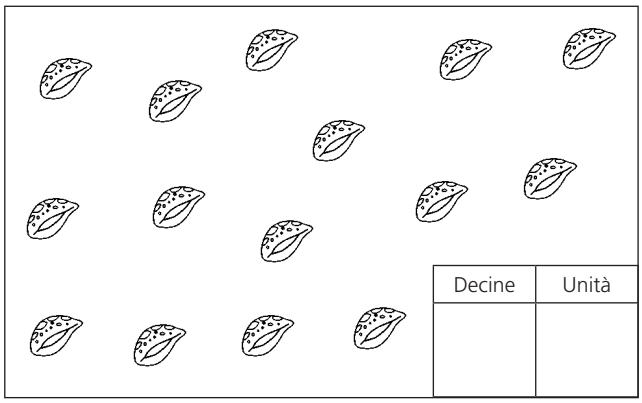
Decine	Unità
1	0



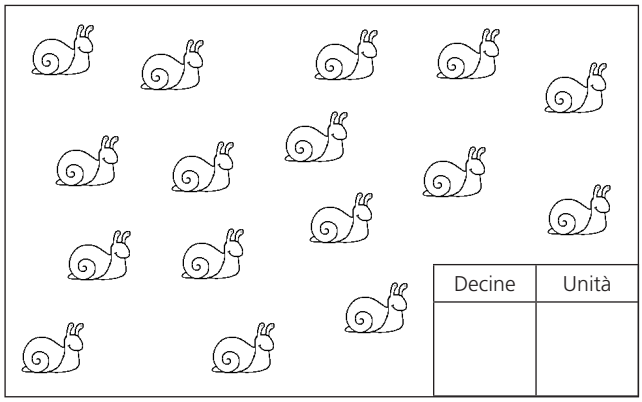
Decine	Unità



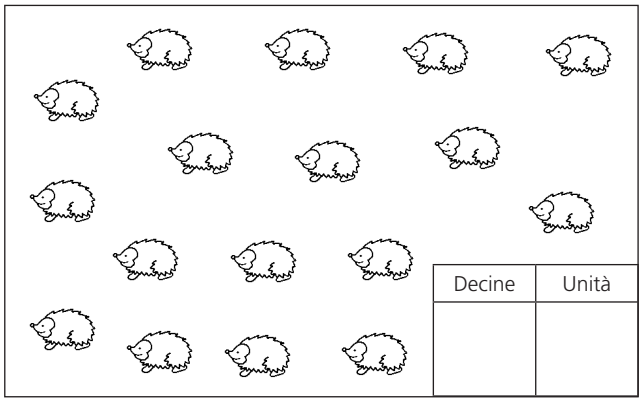
Decine	Unità



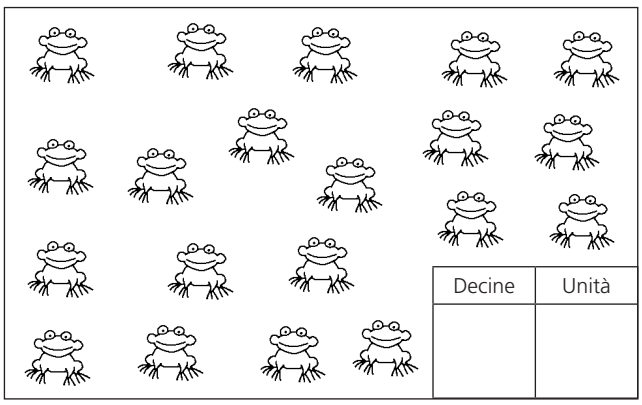
Decine	Unità



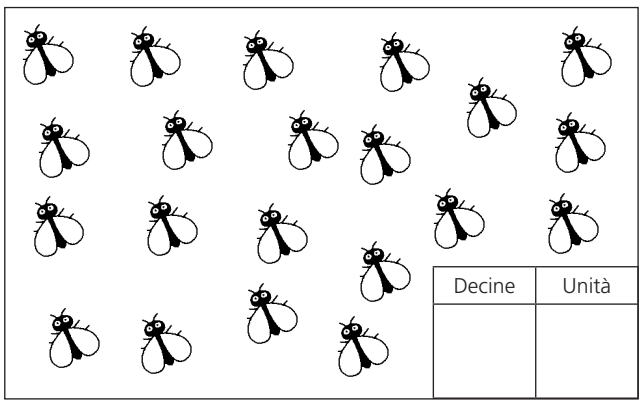
Decine	Unità



Decine	Unità



Decine	Unità



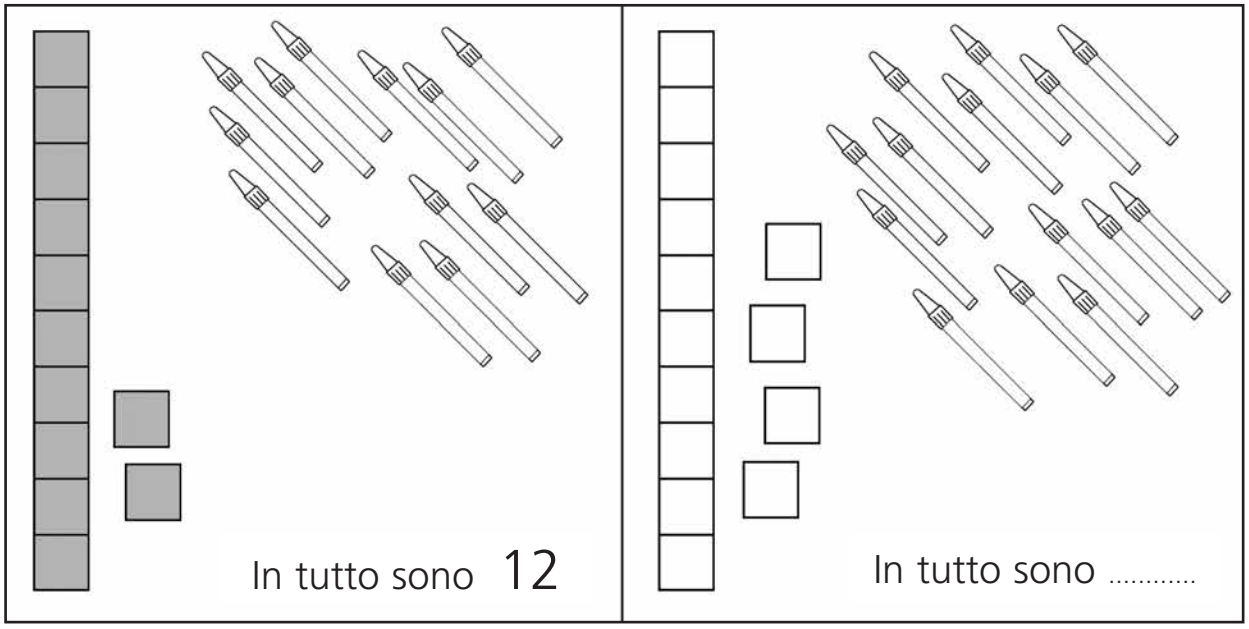
Decine	Unità

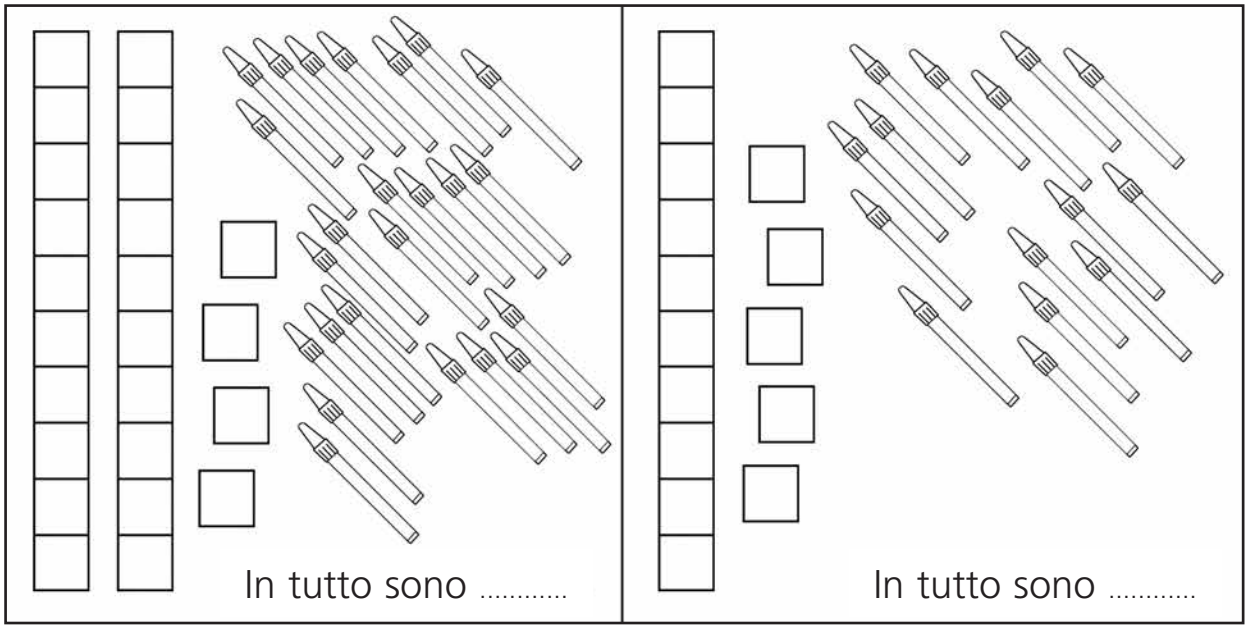
© CETEM

UN CUBETTO PER CIASCUNO

1. I bambini di 1ª F rappresentano i loro pennarelli con cubetti e bastoncini.
   Hanno preso tante unità quanti sono i loro pennarelli. Poi ne hanno scambiate dieci con un bastoncino (base).

2. Verifica se va bene il lavoro che hanno fatto: colora un quadretto per ogni pennarello, come nell'esempio. Poi scrivi il numero.



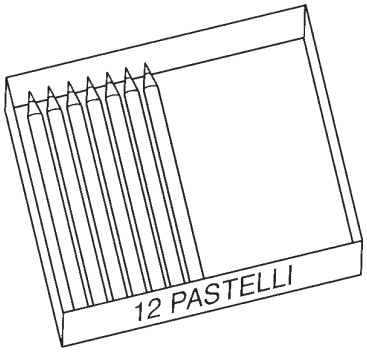


3. Conta anche tu in questo modo gli oggetti che hai nell'astuccio.

© CETEM

QUANTI NE MANCANO?

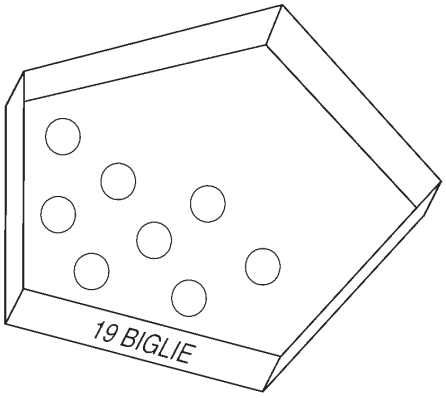
1 Anna sta mettendo in ordine i suoi pastelli, ma non ha ancora finito. Disegna tu gli altri, poi scrivi il numero di tutti i pastelli in cifre e in parola.



.....

.....

2 Giovanni sta mettendo in ordine le sue biglie, ma anche lui non ha ancora finito. Disegna tu le altre, poi scrivi il numero di tutte le biglie in cifre e in parola.



.....

.....

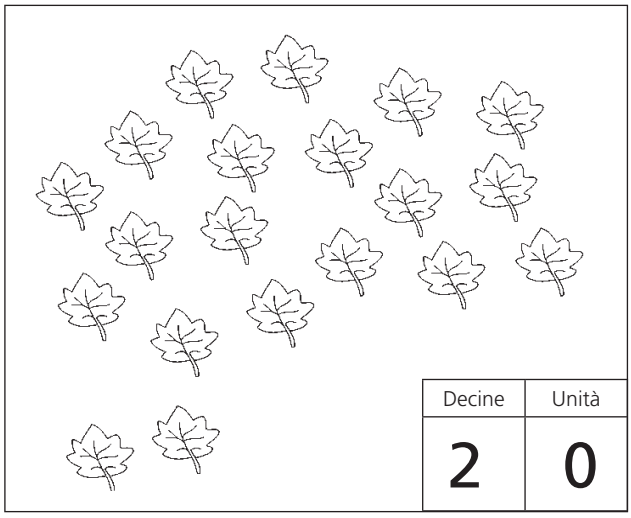
3 Lucia deve scrivere accanto a ogni parola il numero in cifre. Aiutala!

DICIASSETTE	TREDICI	VENTI .....
QUINDICI	UNDICI	DIECI .....
DICIANNOVE	DODICI	SEDICI .....
QUATTORDICI	DICIOTTO	VENTUNO .....

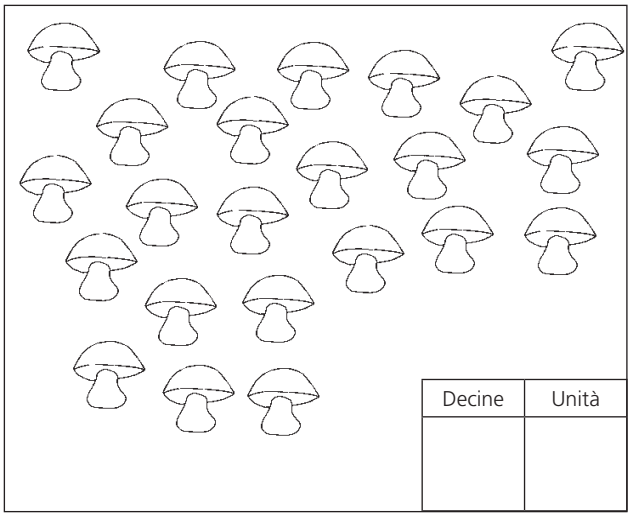
© CETEM

E DOPO IL VENTI?

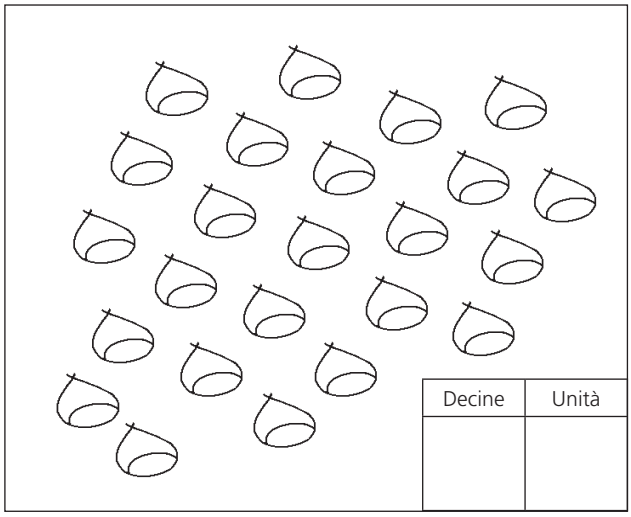
1 Raggruppa le decine, poi scrivi il numero.



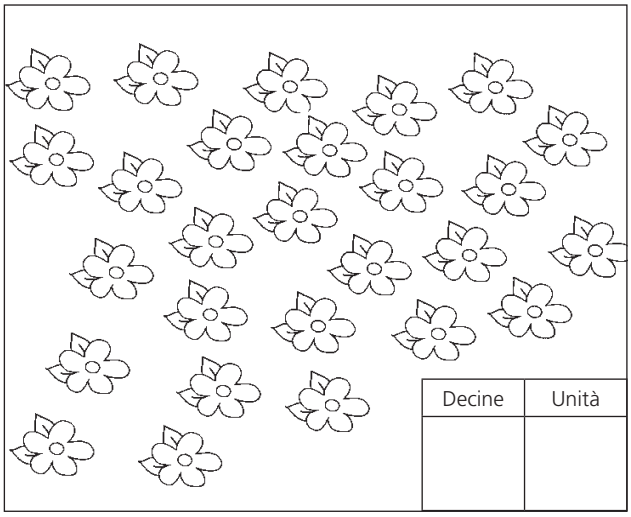
Decine	Unità
2	0



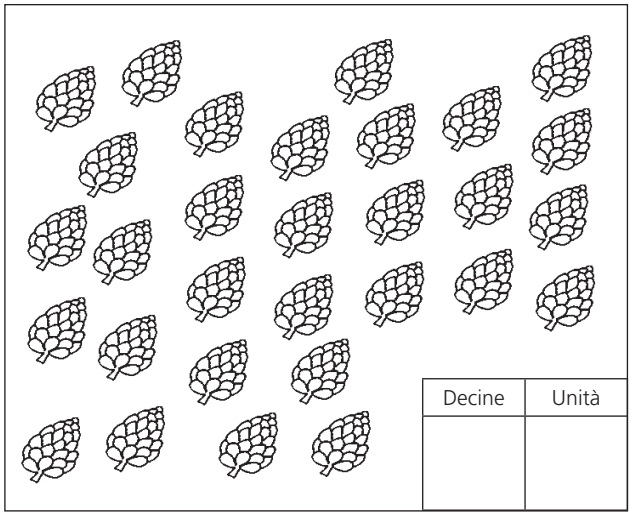
Decine	Unità



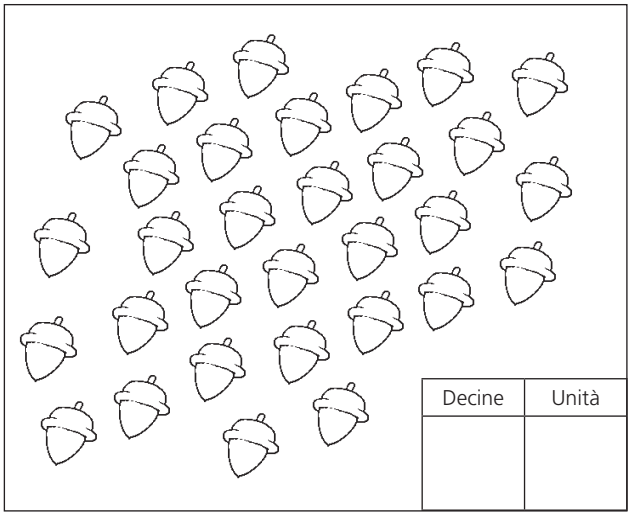
Decine	Unità



Decine	Unità



Decine	Unità

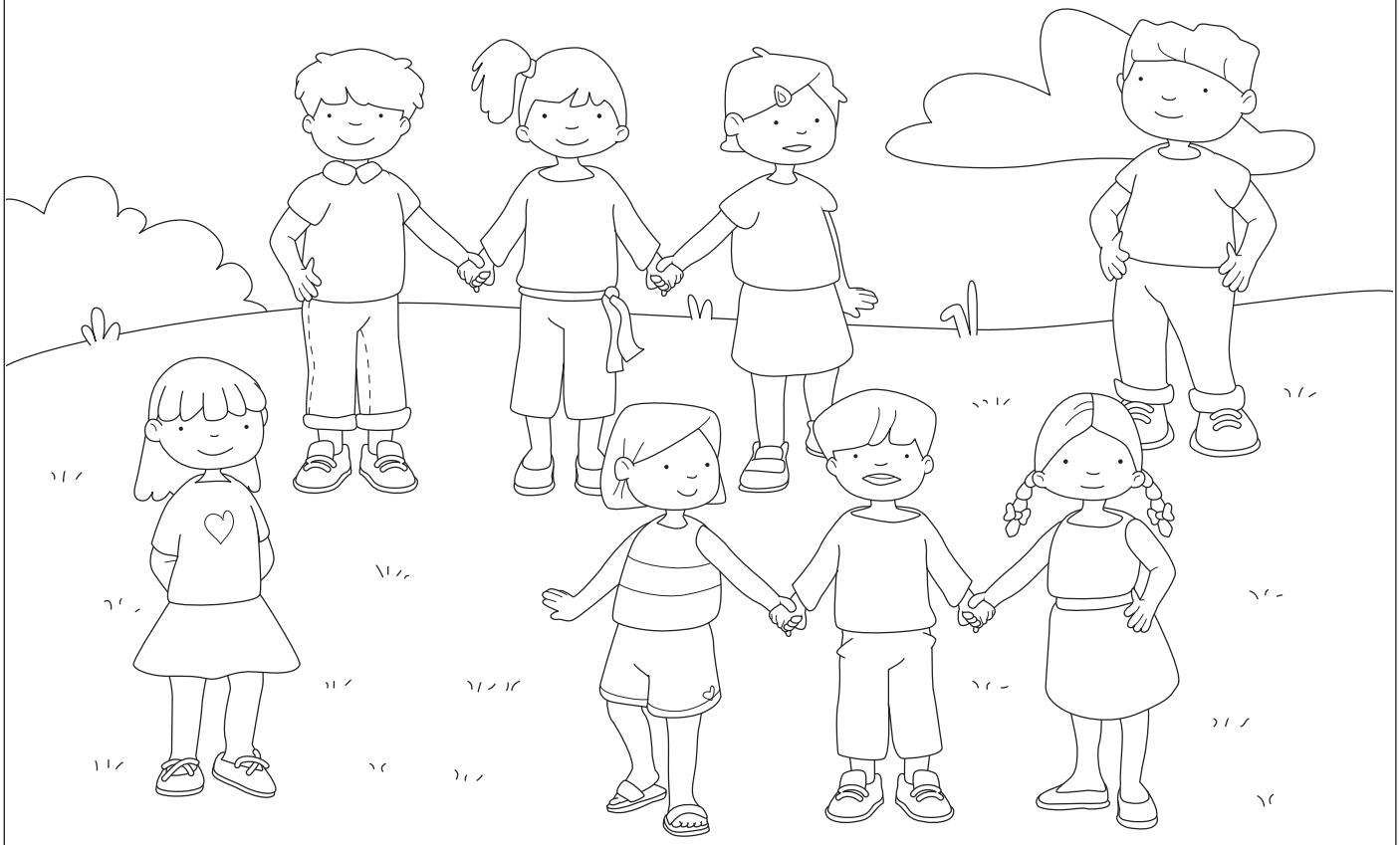


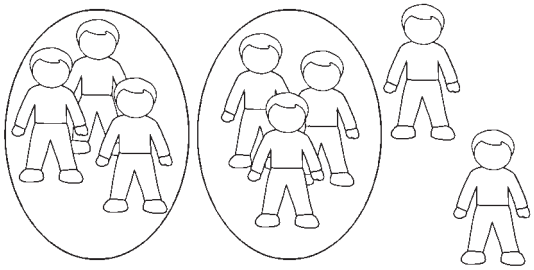
Decine	Unità

© CETEM

ALTRI RAGGRUPPAMENTI

1 I bambini della figura fanno il "gioco delle città dei numeri". Ora sono nella città del tre. Ci sono due gruppi di tre bambini e due bambini soli.

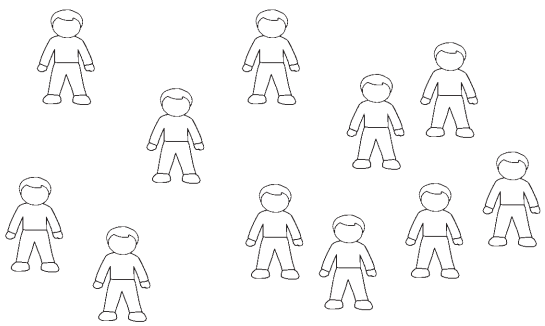




Ed ecco come si scrive il numero di otto bambini nella città del tre.
Si legge **due**, **due in base tre**.

Terzine	Unità
2	2

2 Ora ci sono undici bambini nella "città del quattro". Circonda i gruppi di quattro, poi scrivi il numero nella tabella.



Si legge ....., ... **in base quattro**.

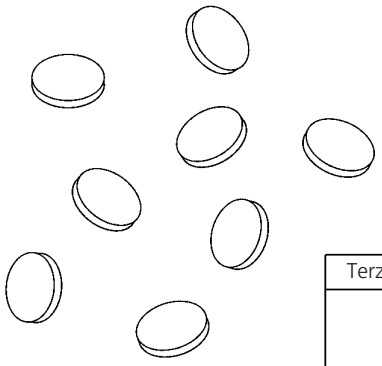
Quartine	Unità

© CETEM

TANTI MODI DI RAGGRUPPARE

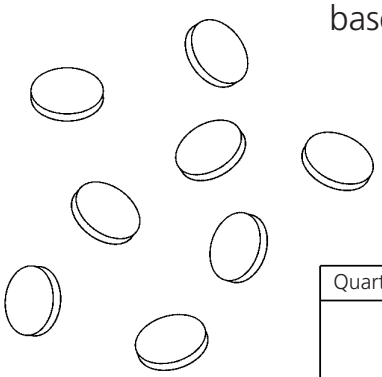
1 Fai il "gioco delle città dei numeri" con otto gettoni.
Forma i gruppi come dice la base, poi circonda i gettoni sulla scheda e infine scrivi il numero nella tabella.
Poi leggi, così: otto in base tre si scrive due due; otto in base quattro si scrive due zero… Continua tu.

base tre



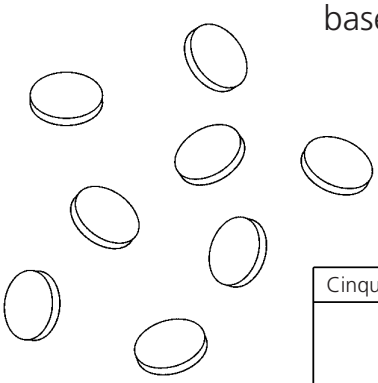
Terzine	Unità

base quattro



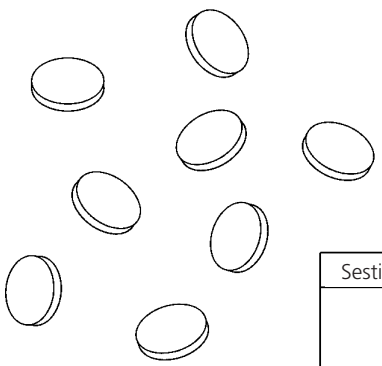
Quartine	Unità

base cinque



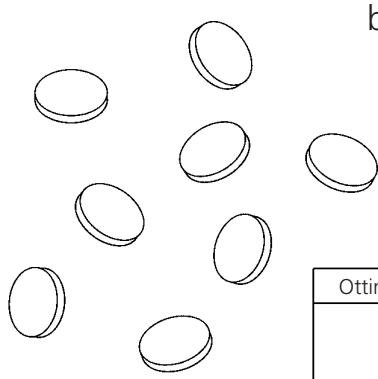
Cinquine	Unità

base sei



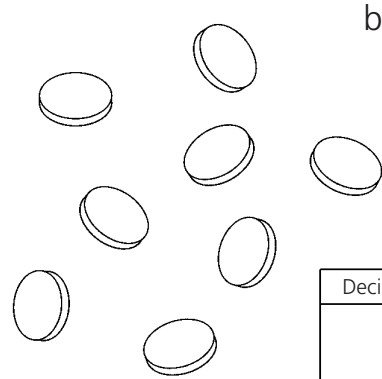
Sestine	Unità

base otto



Ottine	Unità

base dieci

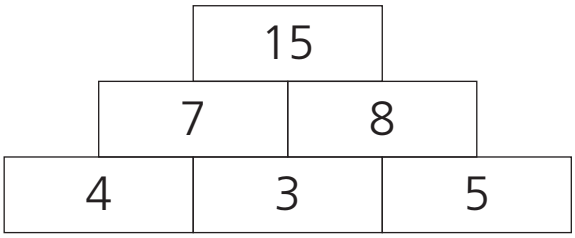


Decine	Unità

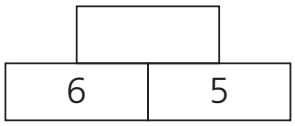
© CETEM

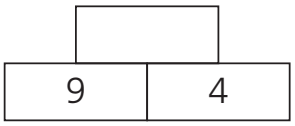
LE PIRAMIDI DEI NUMERI

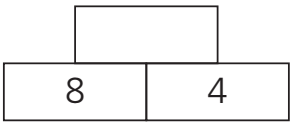
1 Laura ha costruito una piramide con dei mattoncini, numerati secondo la regola di posare sopra a due mattoni quello che rappresenta la loro somma.

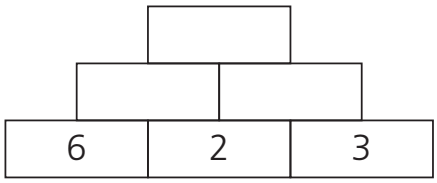


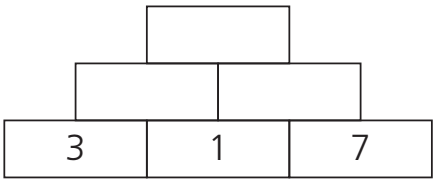
2 Prova tu.

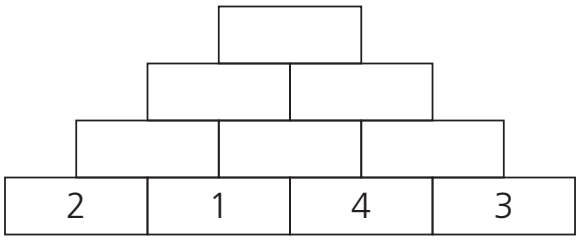


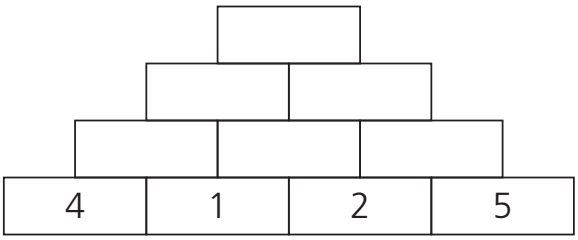


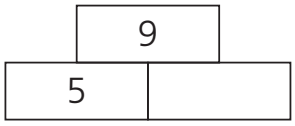


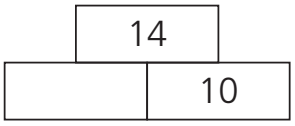


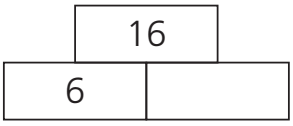


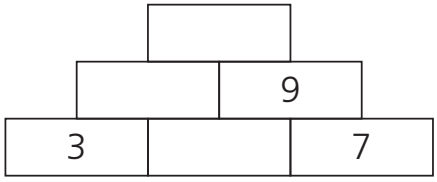


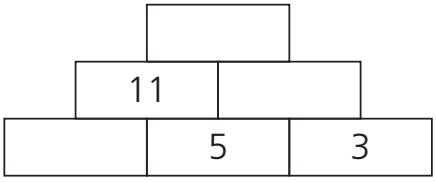












© CETEM

CALCOLIAMO A MENTE

1 Trova le uscite.

13	+ 5			6	+ 3		+11		
20	+ 0			9	+ 1		+10		
18	+ 2			4	+ 4		+12		
9	+ 9			11	+ 8		+ 1		
7	+ 8			18	+ 0		+ 2		

2 Trova le uscite.

+ 10	
1	
3	
4	
6	
7	
8	
9	
10	

3 Trova le entrate.

+ 2	
	10
	12
	13
	17
	18
	9
	11
	20

4 Trova l'operatore.

13	18
25	30
21	26
17	22
22	27
15	20
20	25
19	24

© CETEM

ANCORA A MENTE

1 Trova le uscite.

12 – **2** → ☐	13 – **2** → ☐ – **1** → ☐	16 – **6** → ☐
20 – **10** → ☐	19 – **3** → ☐ – **6** → ☐	20 – **11** → ☐
17 – **3** → ☐	11 – **6** → ☐ – **5** → ☐	19 – **8** → ☐
12 – **9** → ☐	10 – **1** → ☐ – **0** → ☐	10 – **10** → ☐
20 – **6** → ☐	9 – **1** → ☐ – **4** → ☐	13 – **4** → ☐

2 Trova le uscite.

– 10	
20	
18	
10	
11	
19	
14	
12	
15	

3 Trova le entrate.

– 9	
	2
	10
	9
	3
	5
	7
	0
	1

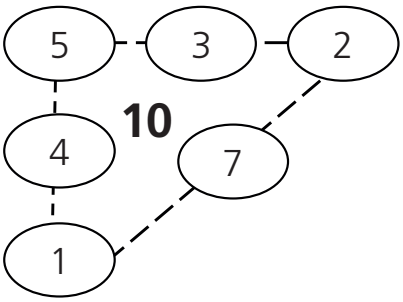
4 Trova l'operatore.

26	5
29	8
30	9
21	0
27	6
28	7
25	4
23	2

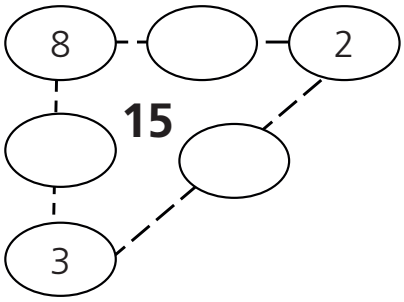
© CETEM

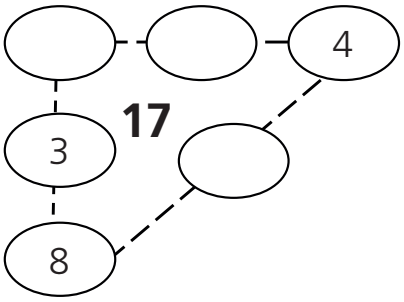
TRIANGOLI E QUADRATI MAGICI

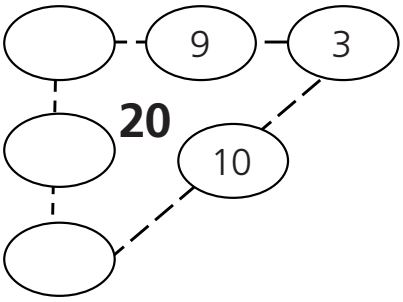
1 Questo è un triangolo magico: infatti la somma dei numeri su ogni lato del triangolo è sempre uguale. In questo caso è 10.



2 Completa i triangoli magici in modo che la somma dei numeri su ogni lato sia uguale al numero scritto al centro.

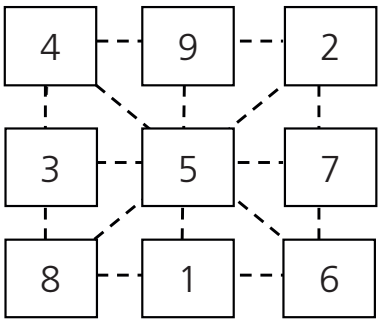




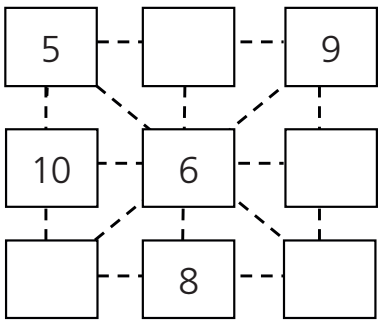


3 Questo invece è un quadrato magico: infatti la somma dei numeri su ogni linea tratteggiata è sempre uguale.
Esegui i calcoli e scoprirai che la somma è sempre

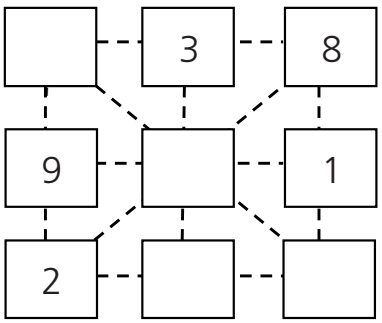
.....



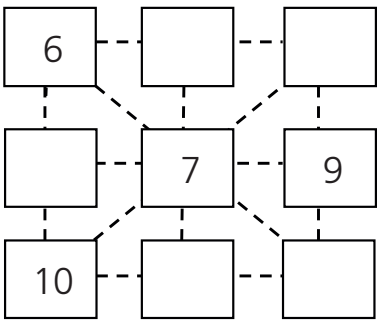
4 Completa i quadrati magici.



La somma è 18



La somma è 15

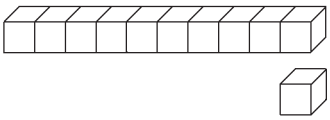
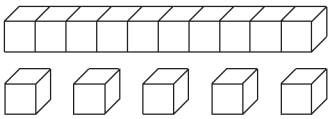


La somma è 21

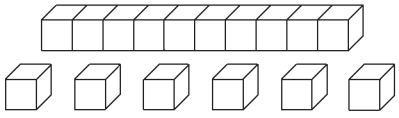
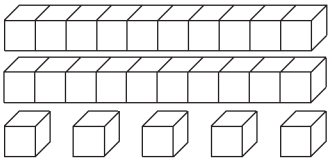
© CETEM

ADDIZIONI IN COLONNA

1 Dobbiamo sommare 11 e 15. Possiamo eseguire un'addizione in colonna. Scriviamo 11 e sotto scriviamo 15, unità sotto unità e decine sotto decine.
Prendi il materiale.
Somma prima le unità e scrivi il risultato sotto le unità.
Poi somma le decine e scrivi il risultato sotto le decine.
Infine disegna il materiale accanto al risultato.

		▭	□	
addendo		1	1	+
addendo		1	5	=
somma o totale				

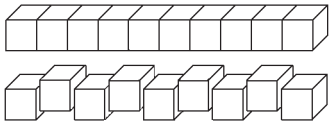
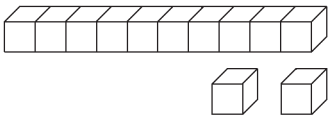
2 Ora somma 16 e 25.

		▭	□	
addendo		1	6	+
addendo		2	5	=
somma o totale				

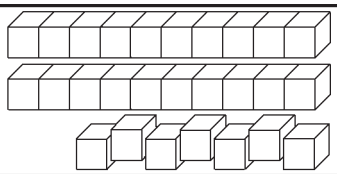
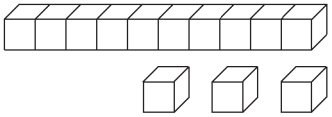
© CETEM

SOTTRAZIONI IN COLONNA

1 Dobbiamo sottrarre 12 da 19. Possiamo eseguire una sottrazione in colonna. Scriviamo 19 e sotto scriviamo 12.
Sottraiamo prima le unità e poi le decine e scriviamo il resto in colonna sotto gli altri numeri.
Prendi il materiale.
Sottrai prima le unità e scrivi il risultato sotto le unità.
Poi sottrai le decine e scrivi il risultato sotto le decine.
Accanto al risultato disegna il materiale rimasto.

		▭	□	
minuendo (prendi)		1	9	–
sottraendo (togli)		1	2	=
resto o differenza (rimane)				

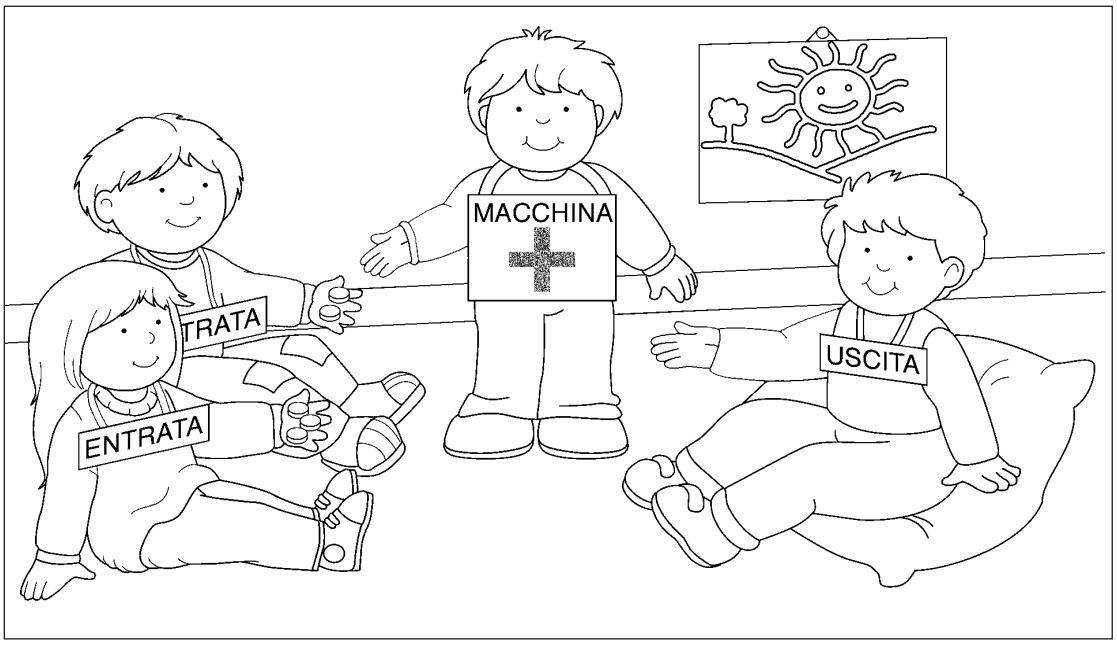
2 Risolvi.

		▭	□	
minuendo				–
sottraendo				=
resto o differenza				

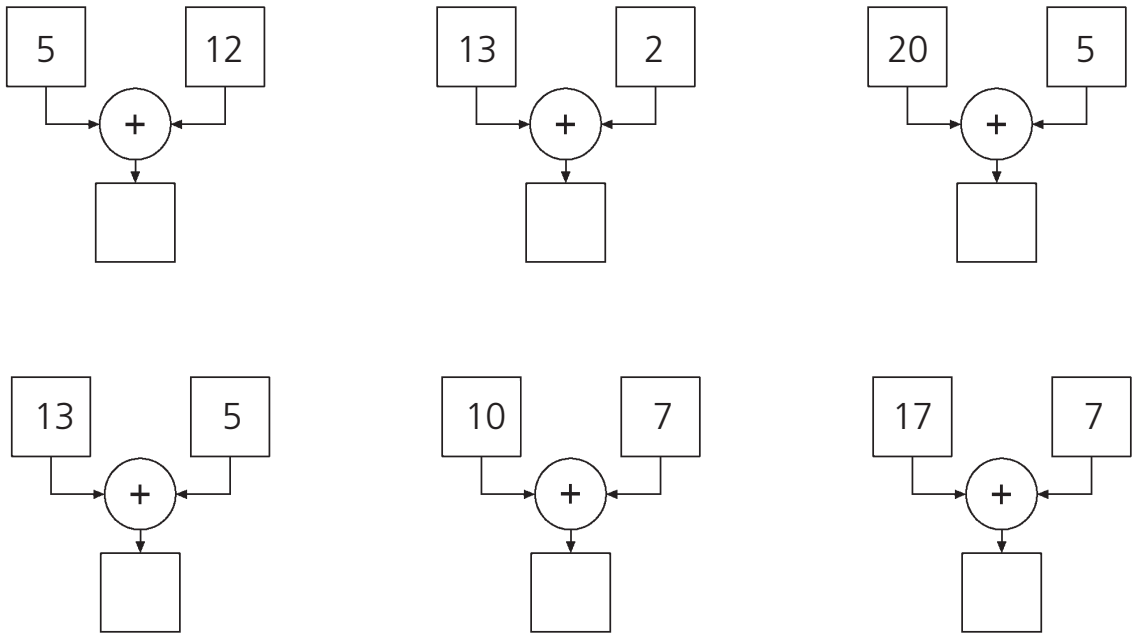
© CETEM

MACCHINE A DUE ENTRATE

1 Oggi i bambini giocano con le macchine a due entrate.
La prima entrata (la bambina) dà 3 gettoni alla macchina. La seconda entrata (il bambino) dà alla macchina 2 gettoni.
La macchina + somma i gettoni e ne dà 5 all'uscita.
Gioca anche tu con i compagni alle macchine a due entrate.



2 Completa il lavoro delle macchine: scrivi il risultato nei diagrammi a blocchi.



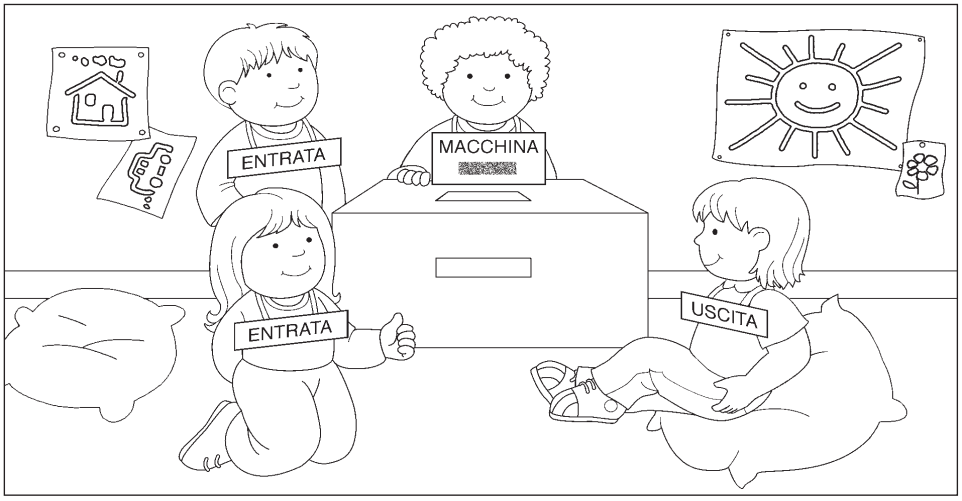
© CETEM

ALTRE MACCHINE A DUE ENTRATE

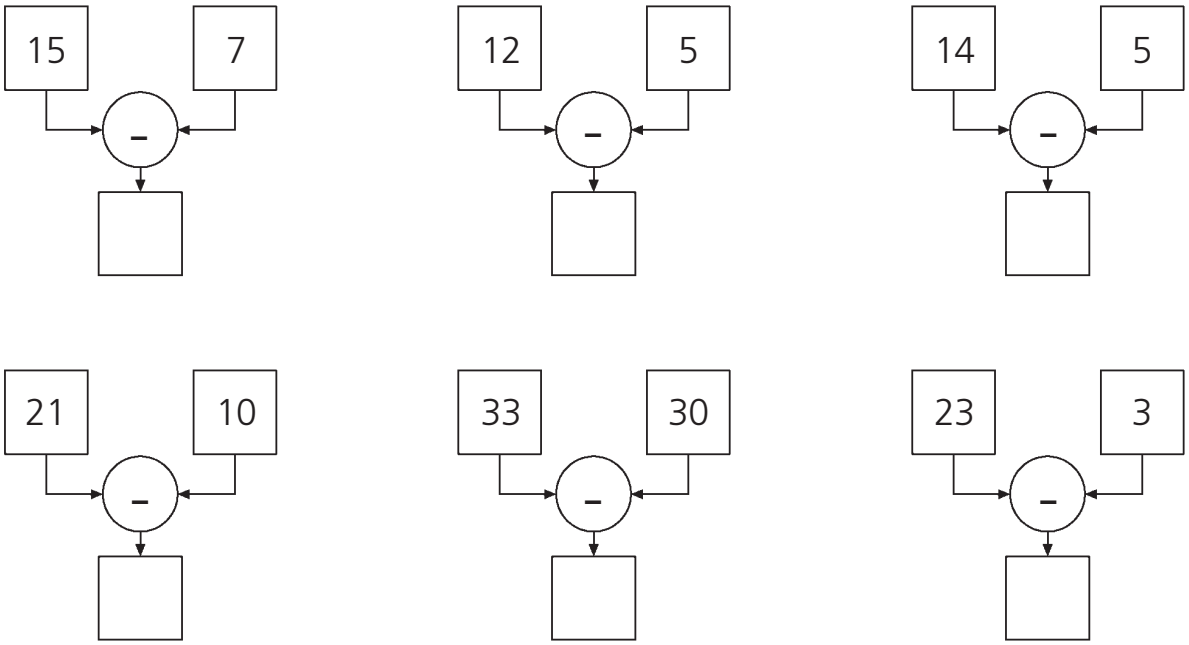
1 Oggi i bambini giocano con la macchina a due entrate che sottrae. La prima entrata (la bambina) mette 5 gettoni neri nella macchina. La seconda entrata (il bambino) mette nella macchina 3 gettoni bianchi. La macchina – toglie tanti gettoni neri quanti sono i bianchi e li dà all'uscita.

Così: ●●●●● ○○○

Gioca anche tu con i compagni alle macchine a due entrate.



2 Ora completa il lavoro delle macchine scrivendo il risultato nei diagrammi a blocchi.



© CETEM

TABELLE PER ADDIZIONI

1 Un numero entra dall'alto, un altro entra da sinistra e la macchina **+** fa la somma. Scrivi le somme negli incroci, come nell'esempio.

+	1	2	0
6	7		
9			
11			

+	3	4	5
0			
7			
8			

+	4	2	1
3			
7			
2			

+	5	1	0
2			
3			
4			

+	10	11	8
5			
9			
0			

+	13	14	15
7			
6			
1			

© CETEM

TABELLE PER SOTTRAZIONI

1 Un numero entra dall'alto, un altro da sinistra e la macchina – fa la sottrazione. Scrivi le differenze negli incroci, come nell'esempio.

–	1	2	0
6	5		
9			
11			

–	3	4	5
0			
7			
8			

–	4	2	1
3			
7			
2			

–	5	1	0
2			
3			
4			

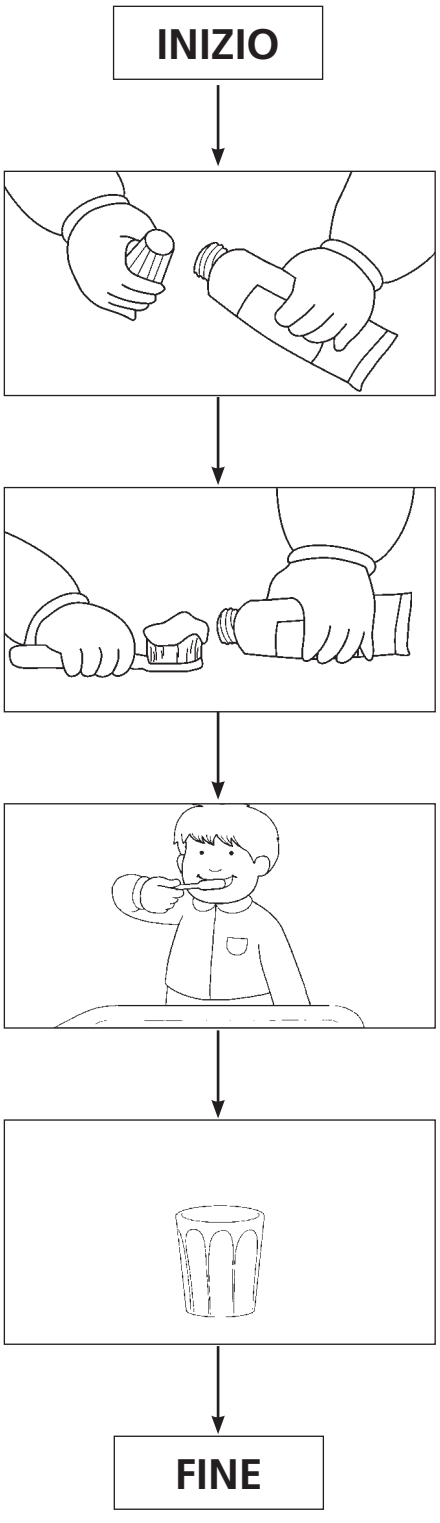
–	0	1	2
5			
9			
0			

–	1	4	5
7			
6			
1			

© CETEM

MI LAVO I DENTI

1 Questo è un altro tipo di diagramma a blocchi, che si chiama "diagramma di flusso".
Si usa per descrivere una successione di azioni.
Scomponi l'operazione "lavarsi i denti" in azioni minime, poi prova a completare il diagramma con le frasi. Completa l'ultimo disegno.



INIZIO

APRO IL TUBETTO DEL DENTIFRICIO

.....

.....

.....

FINE

© CETEM

IL PRINCIPE SALVATORE

1 Il principe vuole liberare la principessa prigioniera, ma il castello della principessa è circondato da un altissimo muro invalicabile.
Osserva la situazione e rispondi.

Può il principe raggiungere il castello? ☐ Sì ☐ No

Perché? .....

Può il principe raggiungere il villaggio? ☐ Sì ☐ No

Perché? .....

Dal villaggio si può raggiungere il bosco? ☐ Sì ☐ No

Dal castello si può raggiungere il bosco? ☐ Sì ☐ No

Dal bosco si può raggiungere il laghetto? ☐ Sì ☐ No

Tra gli elementi del disegno, quali sono all'interno del territorio delimitato dalla linea chiusa? .....

.....

Quali elementi invece sono all'esterno? .....

.....

.....

© CETEM

LA PRINCIPESSA È SALVA

1. Colora di giallo il territorio del castello e di blu il confine del castello.

   Quanti sono i territori? ....., uno interno e uno .....

   Che cosa vedi dentro il territorio del castello? .....

   E fuori? .....

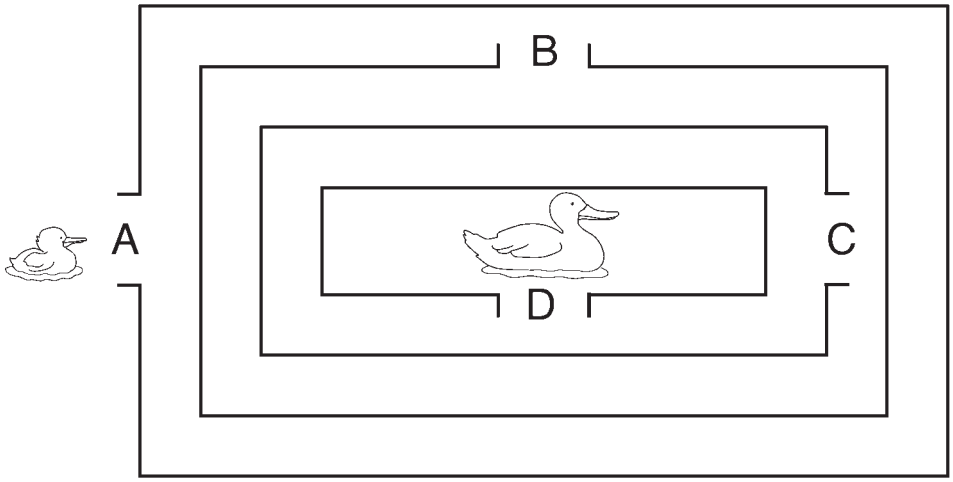
2. Ma il principe con molti sforzi riesce ad aprire un varco nel muro.

3. Ora che un pezzo di muro è stato abbattuto, si può andare dovunque? ☐ Sì ☐ No Colora di giallo l'unico territorio che c'è.

© CETEM

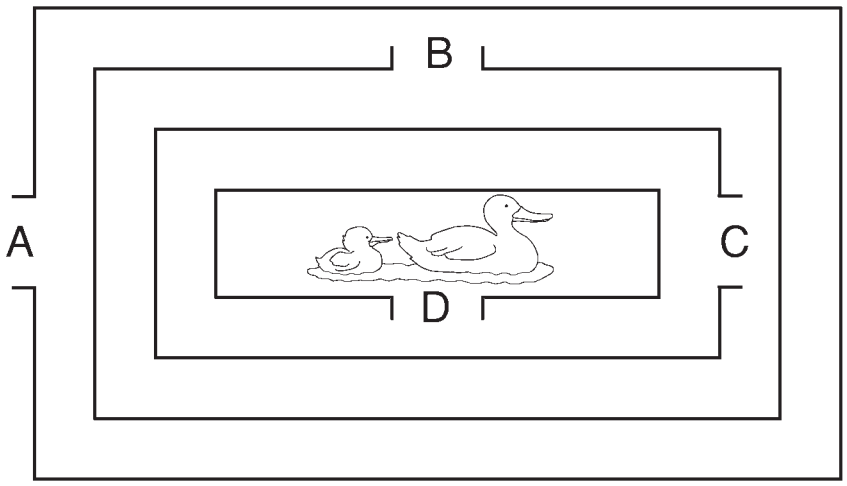
MAMMA PAPERA E PAPERINA

1 Segna il percorso di Paperina per raggiungere Mamma Papera.



2 Ora racconta: Paperina è passata dalla porta **A**, poi dalla porta ....., poi dalla porta ..... e infine dalla porta ..... . Scrivi in ordine le porte attraversate: **A**, ..., ..., ...

3 Ora Mamma Papera e Paperina escono dal labirinto. Scrivi in ordine le porte che attraversano: **D**, ..., ..., ...



L'ordine sembra cambiato, ma le porte sono rimaste al solito posto nel labirinto? ☐ Sì ☐ No

La **B** è sempre tra la **A** e la **C**? ☐ Sì ☐ No

La **C** è ancora tra la **B** e la **D**? ☐ Sì ☐ No

Allora l'ordine ..... è cambiato.

© CETEM

LA MOSTRA CANINA

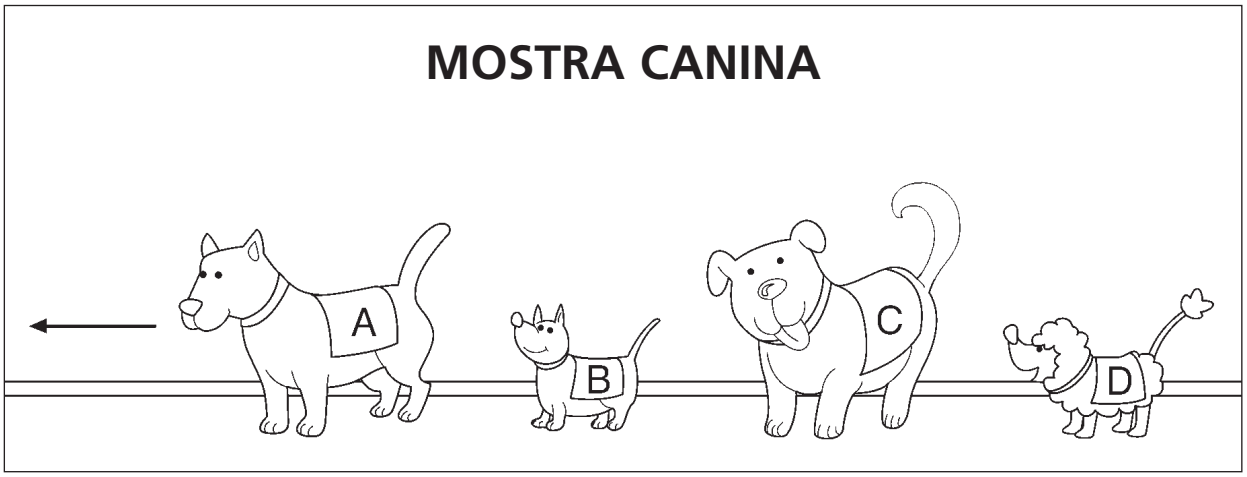
1 Ariel (A), Bau (B), Ciccio (C) e Diana (D) sfilano alla mostra canina. Osserva i cani e completa le frasi.

Ariel è vicino a .....

Bau è vicino a ..... e a .....

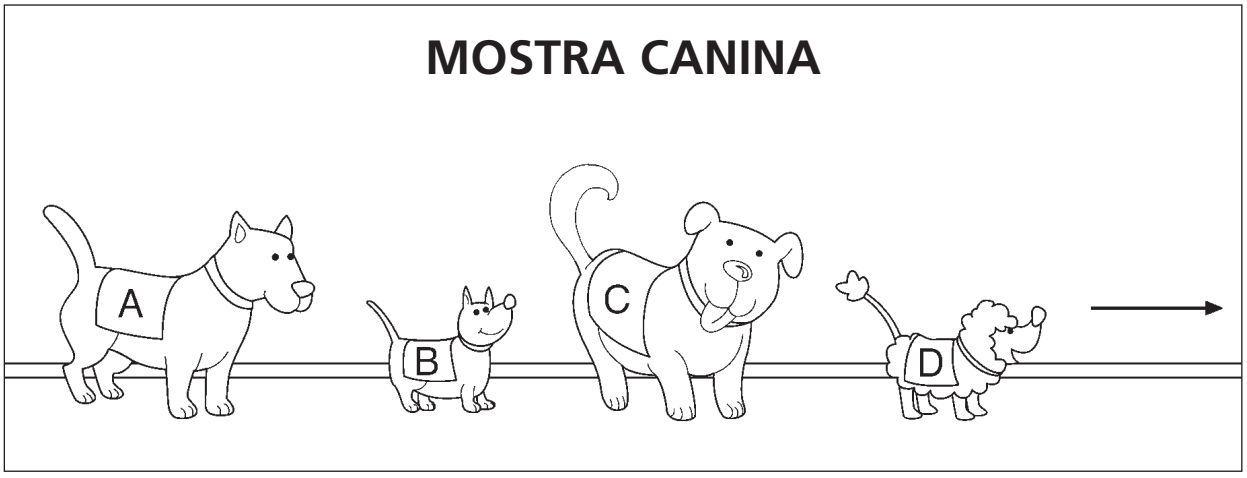
Ciccio è vicino a ..... e a .....

Diana è vicina a .....



2 Ora i cani fanno dietrofront ed è Diana a guidare la fila. Controlla le frasi che hai completato. Sono ancora vere?

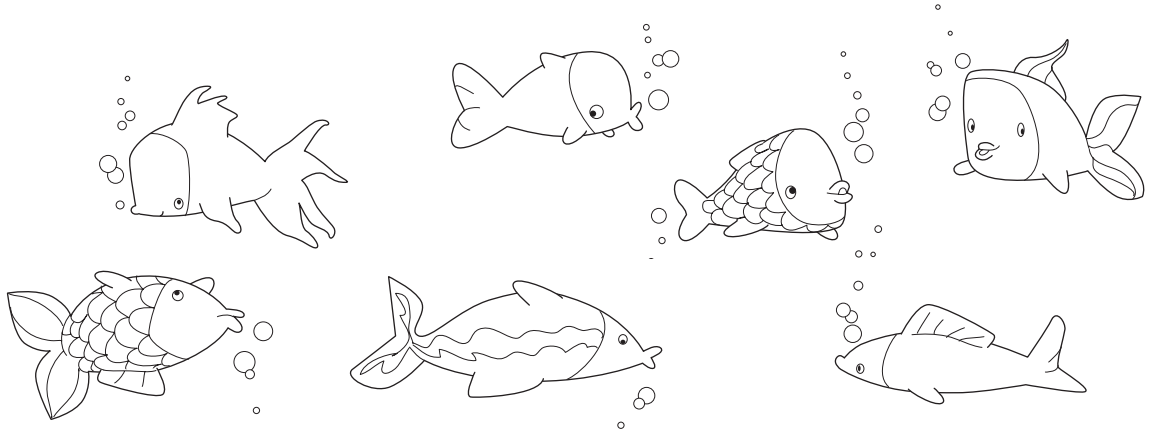
Ogni cane è ancora vicino agli stessi compagni? ☐ Sì ☐ No
Allora l'ordine dei cani non è cambiato!



© CETEM

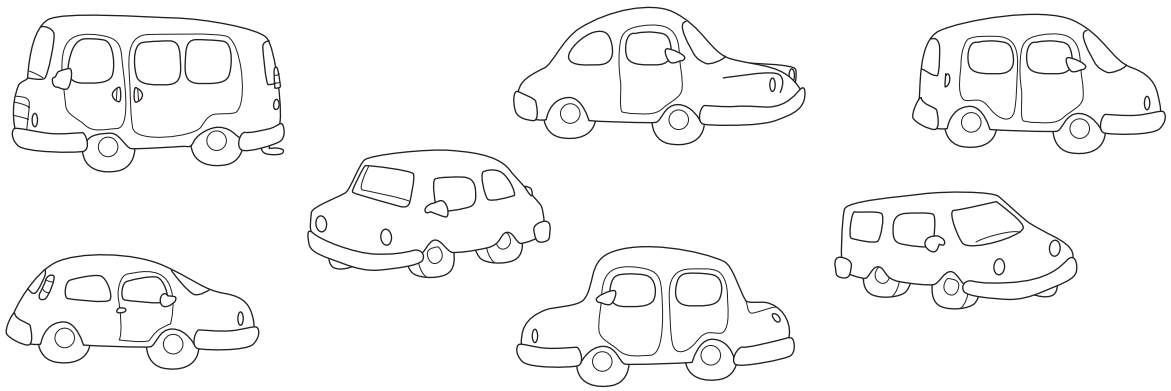
VERSO DESTRA, VERSO SINISTRA

1 Colora:
di rosso i pesci che vanno verso **destra**;
di blu i pesci che vanno verso **sinistra**.



2 Cerchia i bambini che corrono verso **sinistra**.

3 Colora solo le auto che vanno verso **destra**.

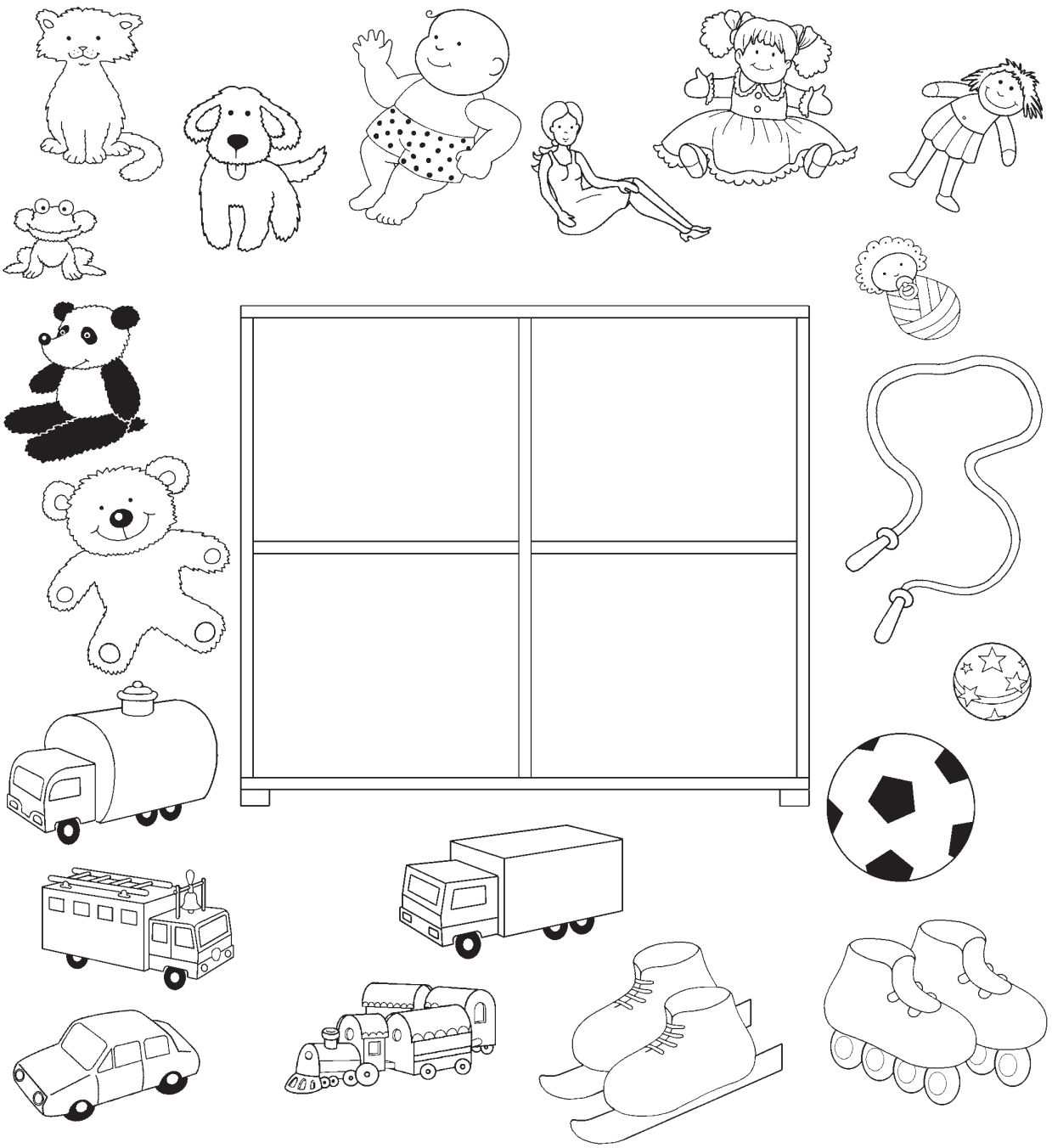


© CETEM

LO SCAFFALE DEI GIOCATTOLI

1. Il papà ha costruito per Sofia uno scaffale in cui riporre in ordine i suoi giocattoli.
   Sofia ha deciso che metterà in alto a sinistra tutti gli animali di peluche, in alto a destra le bambole, in basso a sinistra i giocattoli meccanici, in basso a destra le palle, i pattini, la corda per saltare.

2. Aiuta Sofia a mettere in ordine i giocattoli, raggruppandoli e disponendoli al posto giusto con una freccia.

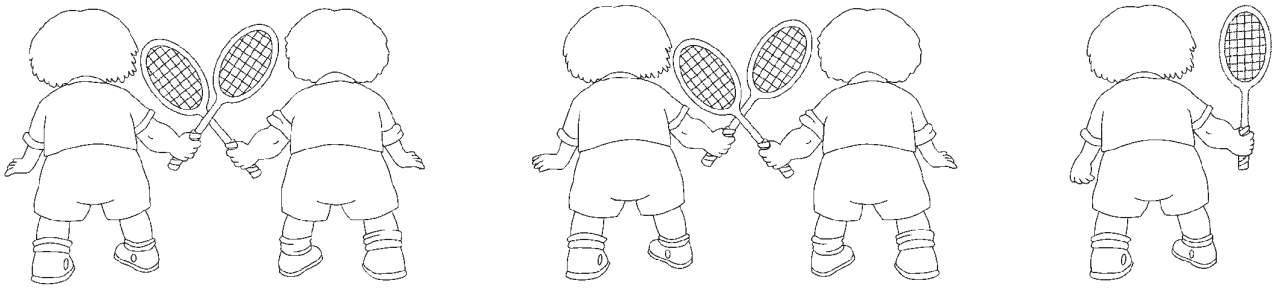


© CETEM

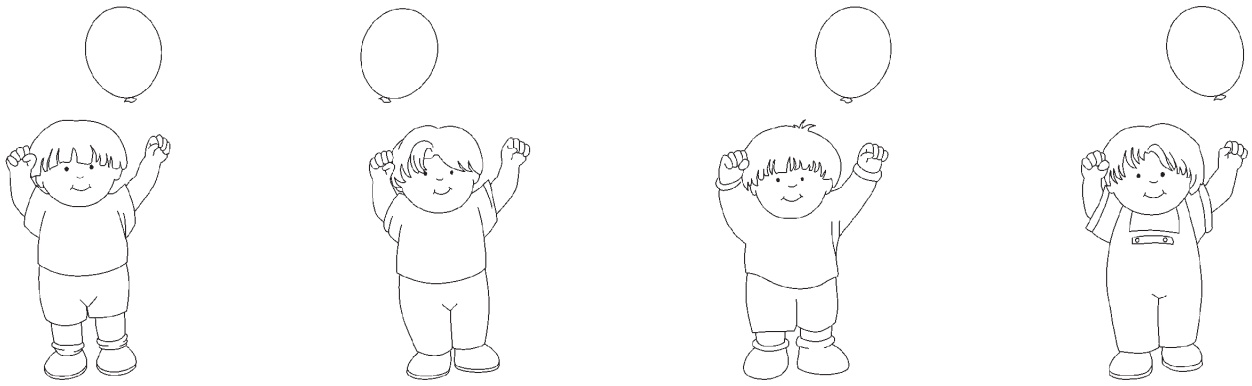
DESTRA O SINISTRA?

Sai distinguere la destra e la sinistra dei bambini che ti stanno di fronte?
In questa scheda puoi provare le tue capacità!

1 Colora i vestiti dei bambini che hanno la racchetta nella mano destra.



2 Disegna il filo dei palloncini. Tutti i bambini tengono il filo con la mano destra.

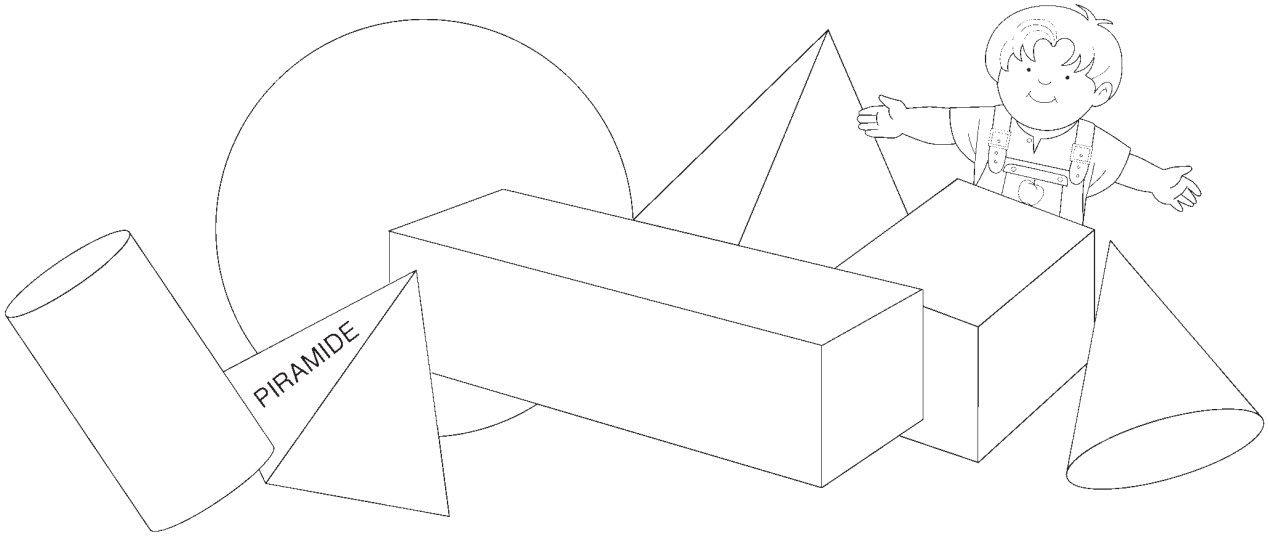


3 Colora i capelli delle bambine. Quelle che si sono messe il fermaglio a destra sono bionde, quelle che si sono messe il fermaglio a sinistra sono castane.

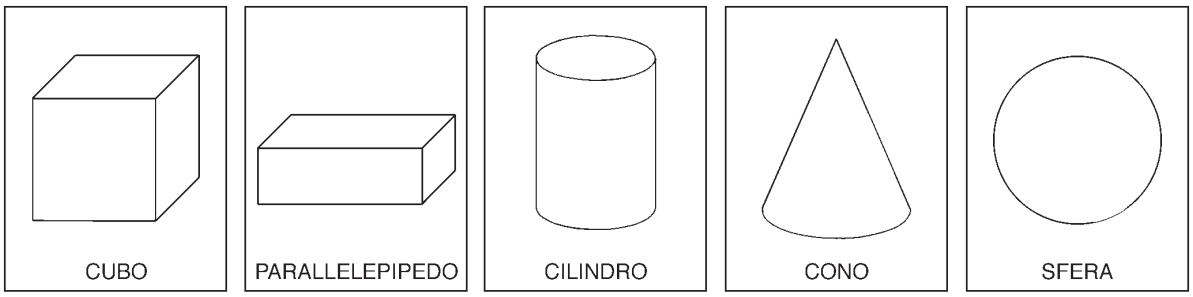
© CETEM

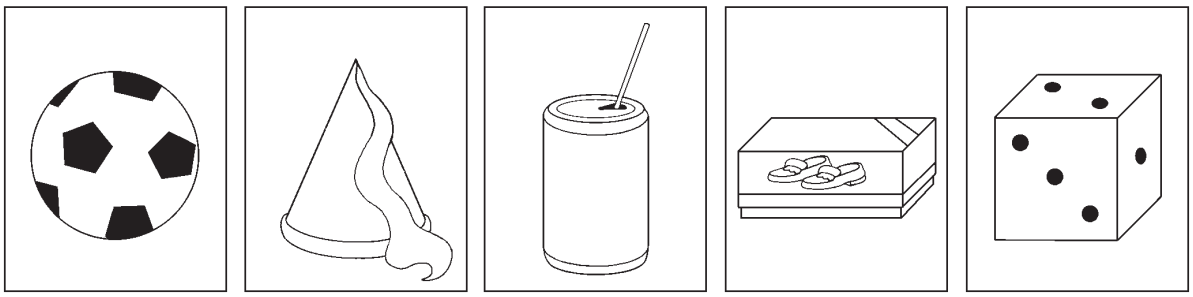
SOLIDI GEOMETRICI

1 Luca sta giocando con dei grandi pezzi delle costruzioni e si chiede quali siano i nomi di quei **solidi geometrici**. Tu ne conosci qualcuno? Scrivi sui pezzi i nomi che conosci, come nell'esempio.



2 Ora collega con una linea ogni solido geometrico all'oggetto che gli assomiglia. Poi cerca di imparare i loro nomi.

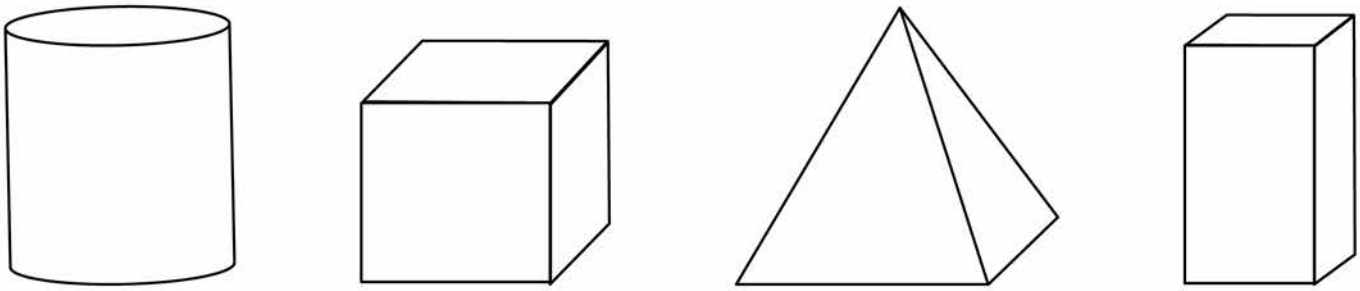


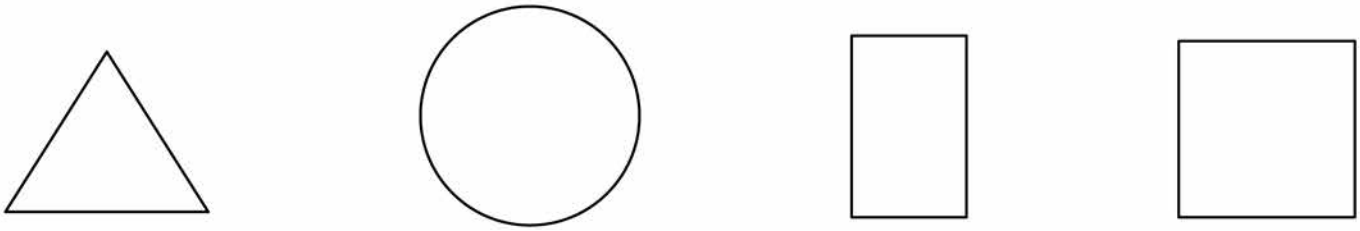


© CETEM

GIOCHIAMO CON LE IMPRONTE

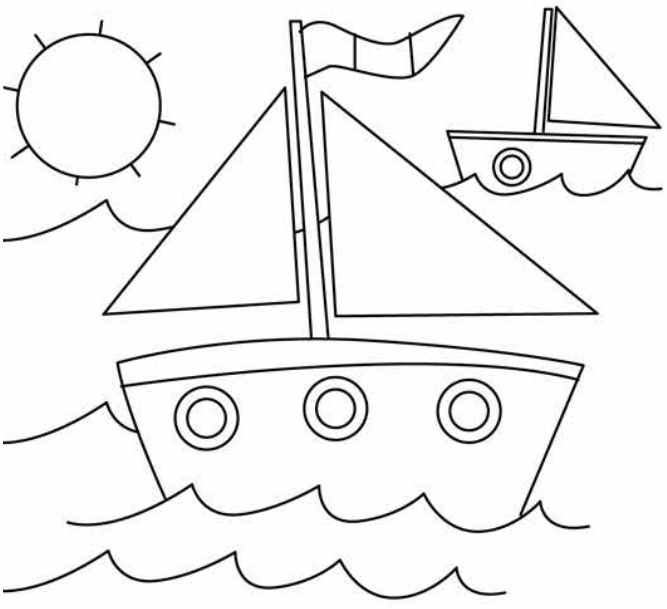
1 Colora allo stesso modo ogni figura solida e la sua impronta.



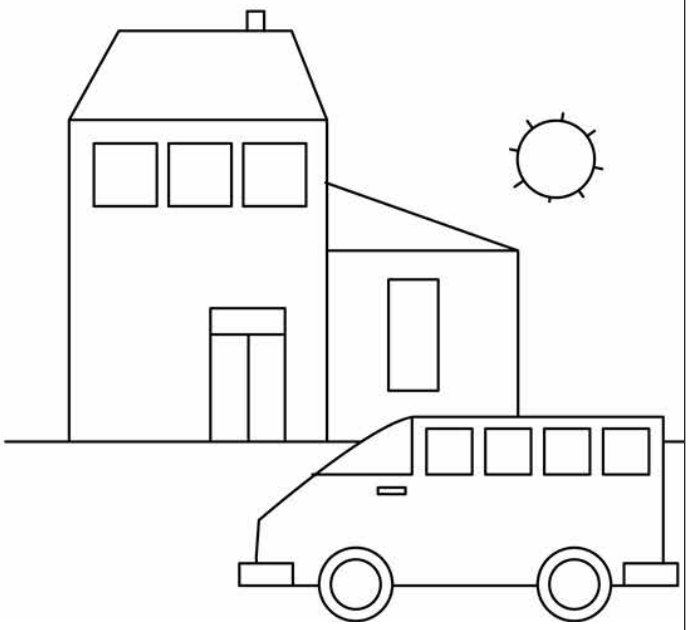


triangolo cerchio rettangolo quadrato

2 Colora:
di giallo i **cerchi**;
di blu i **triangoli**.

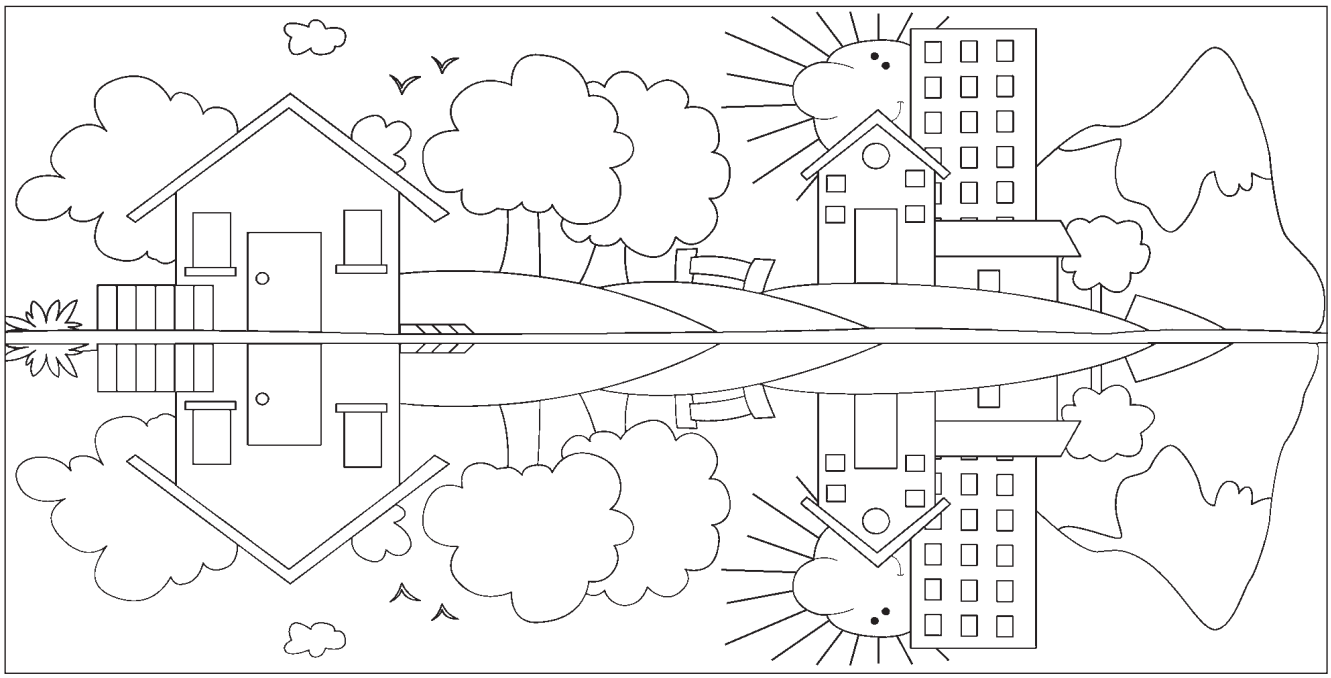


3 Colora:
di rosso i **quadrati**;
di verde i **rettangoli**.



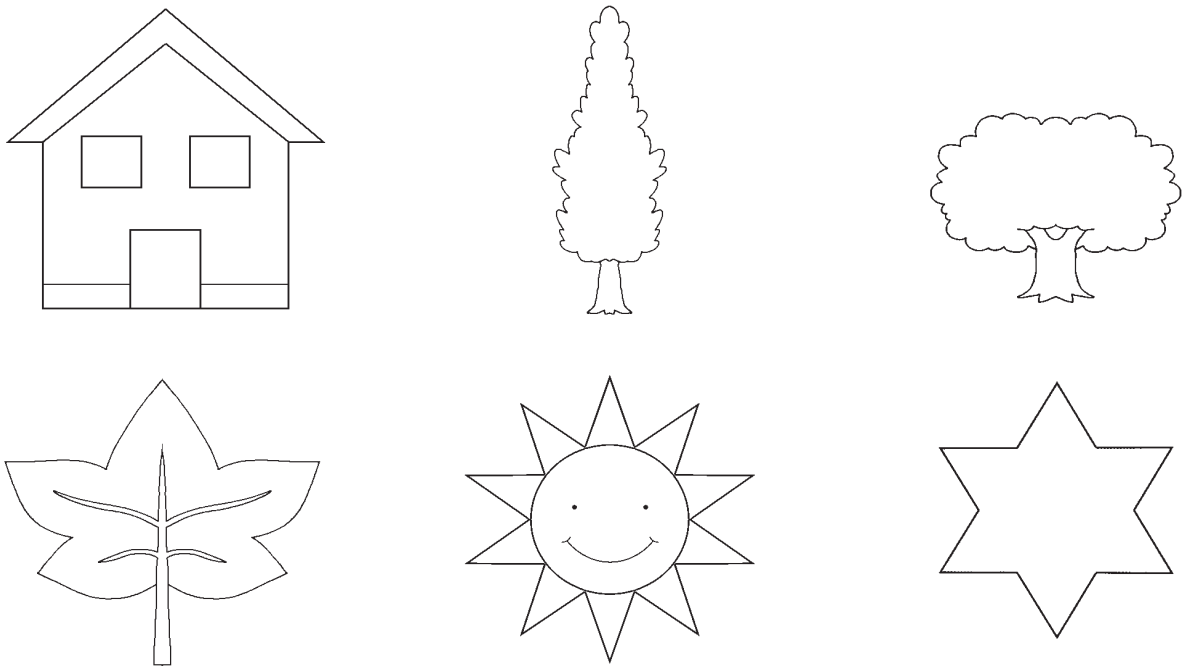
© CETEM

COME IN UNO SPECCHIO



1 In questo disegno il lago rispecchia il paesaggio come se fosse un vero specchio. Traccia una linea rossa sull'asse di simmetria di questa figura.

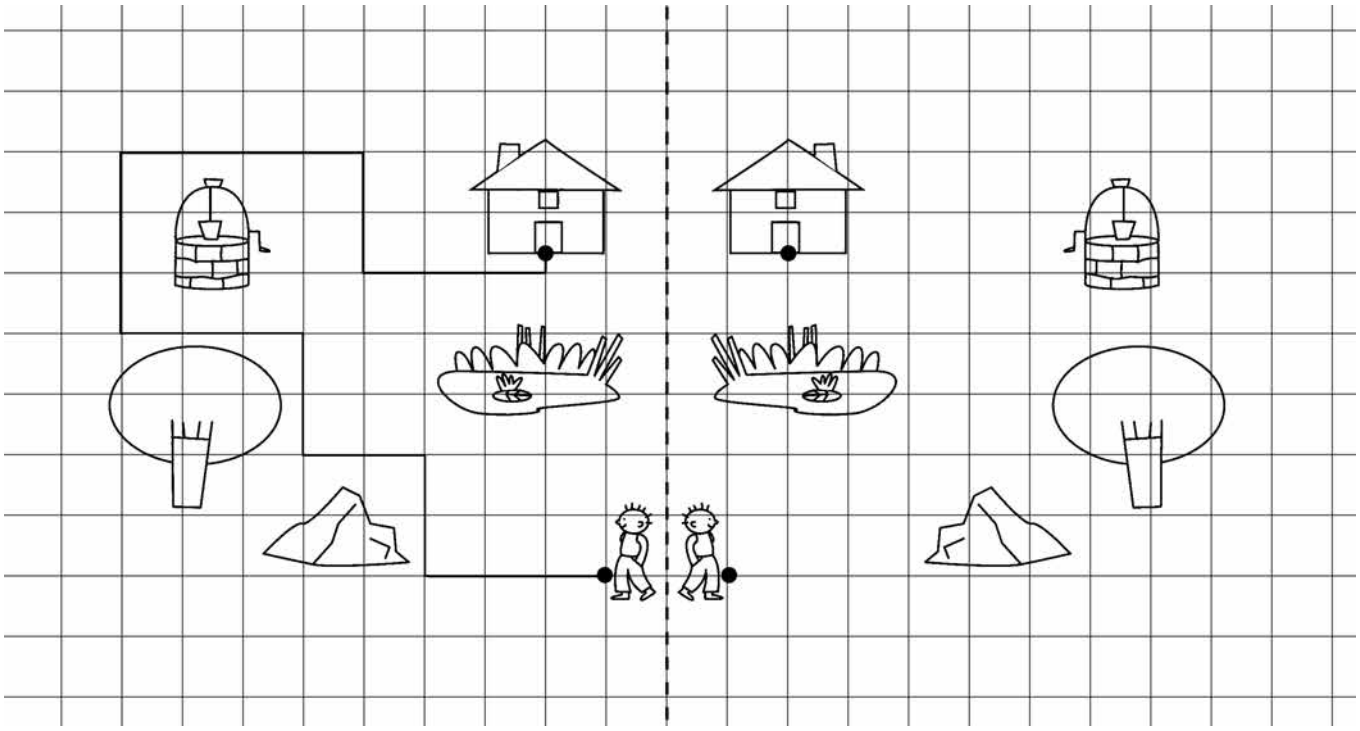
2 Ora traccia gli assi di simmetria delle figure che seguono.



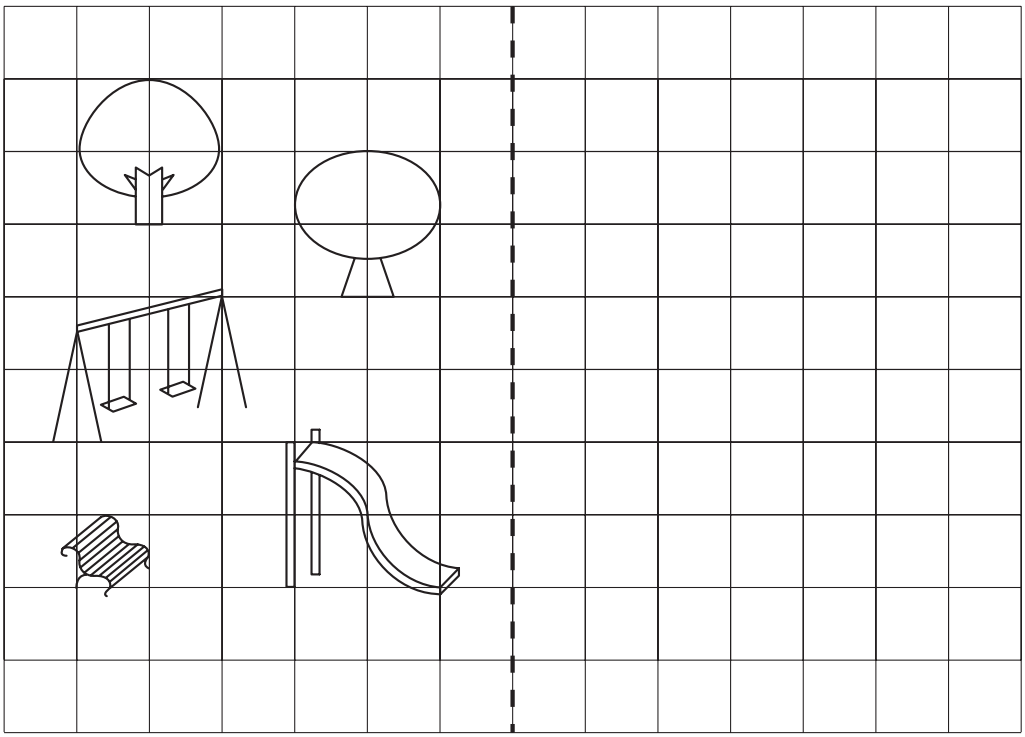
© CETEM

TROVA LE SIMMETRIE

1 Riproduci in modo simmetrico il percorso che Ugo fa per tornare a casa.



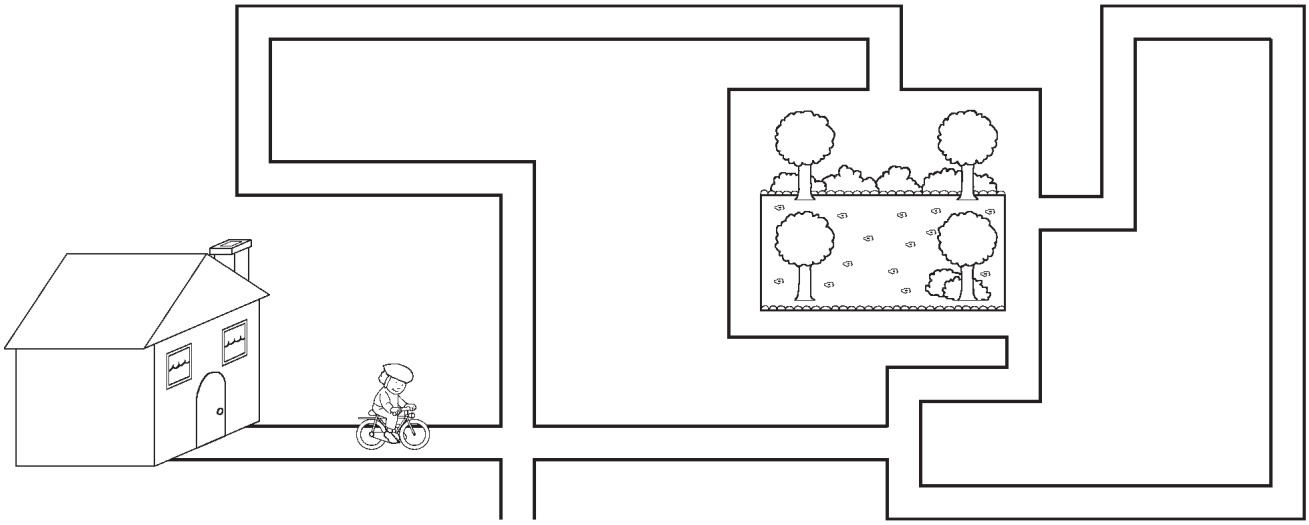
2 Disegna tu la parte simmetrica, poi colora.



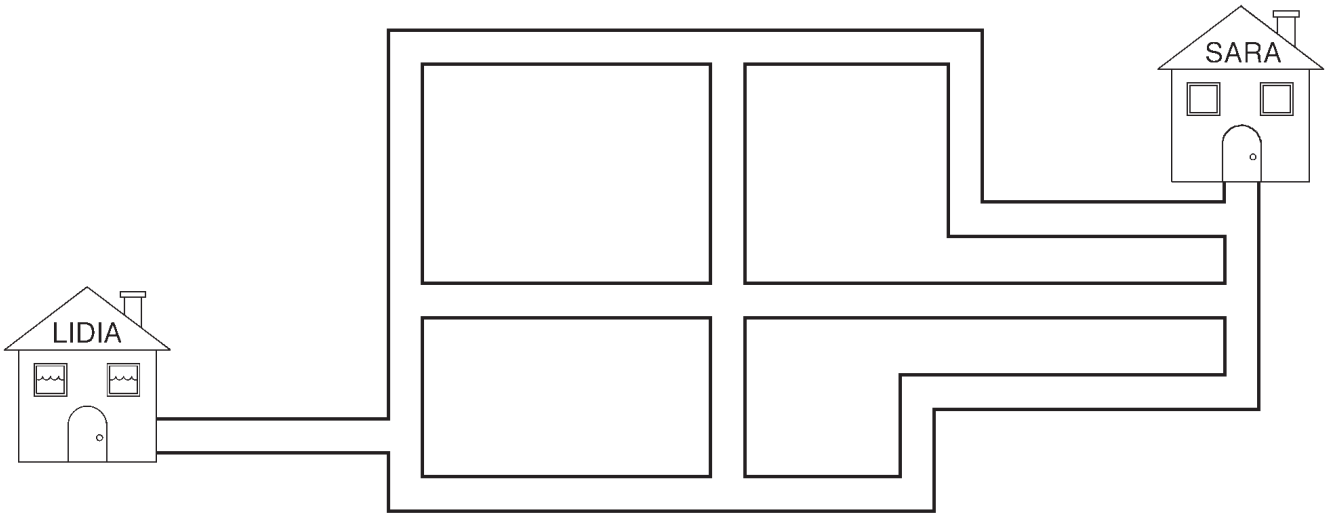
© CETEM

IN GIRO PER IL PAESE

1 Luigi esce con la bicicletta per andare ai giardini. Segna con colori diversi le strade che può percorrere, poi descrivine una.



2 Lidia va a fare i compiti da Sara. Uscita di casa, va diritto fino all'incrocio, poi svolta a sinistra. Procede ancora diritto finché trova un altro incrocio e svolta a destra.
Ora percorre un lungo tratto diritto. Al primo incrocio non svolta, ma a quello successivo svolta a sinistra e va diritto finché non si trova a casa di Sara.
Colora di rosso la strada che fa Lidia.
Al ritorno però Lidia cambia strada. Segna sulla mappa con il giallo un altro percorso e poi descrivilo all'insegnante e ai compagni.



© CETEM

MARIO VA A SCUOLA

1 Mario va a scuola in bicicletta e siccome è tardi fa una strada corta.

Disegna la strada seguita da Mario che è in ritardo.

Prova poi a descrivere il suo percorso dicendo il numero dei quadretti e usando le espressioni:

avanti – indietro
a destra – a sinistra

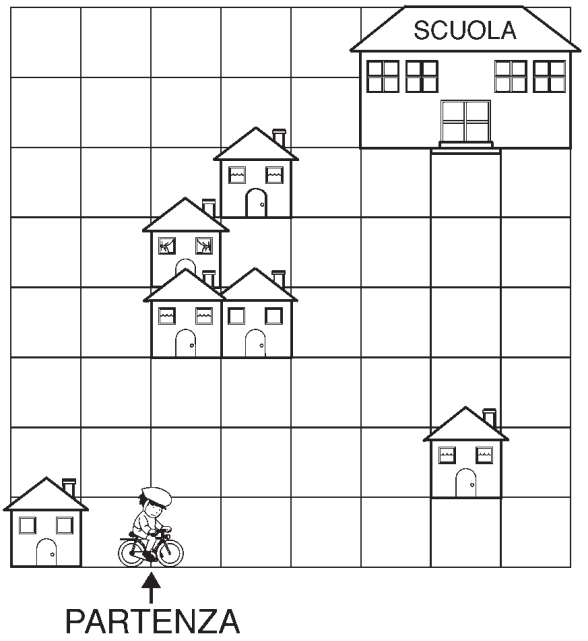
.....

.....

.....

.....

.....



2 Anche oggi Mario va a scuola in bicicletta, ma è ancora presto e fa una strada più lunga.

Disegna la strada seguita da Mario che oggi non è in ritardo.

Prova poi a descrivere il suo percorso dicendo il numero dei quadretti e usando ancora le espressioni:

avanti – indietro
a destra – a sinistra

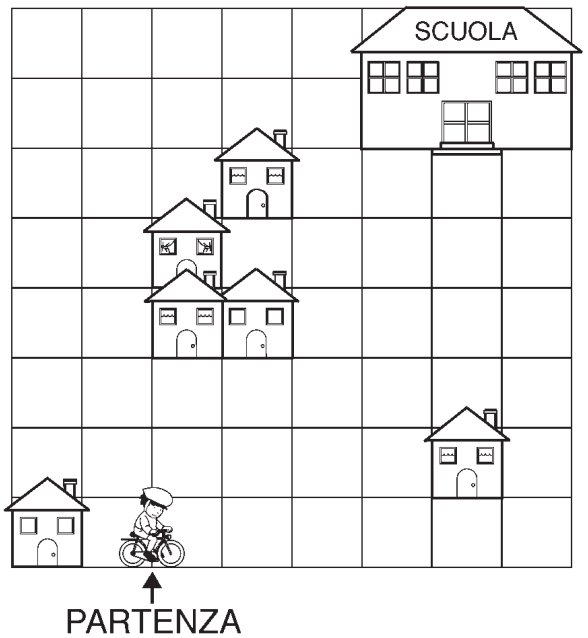
.....

.....

.....

.....

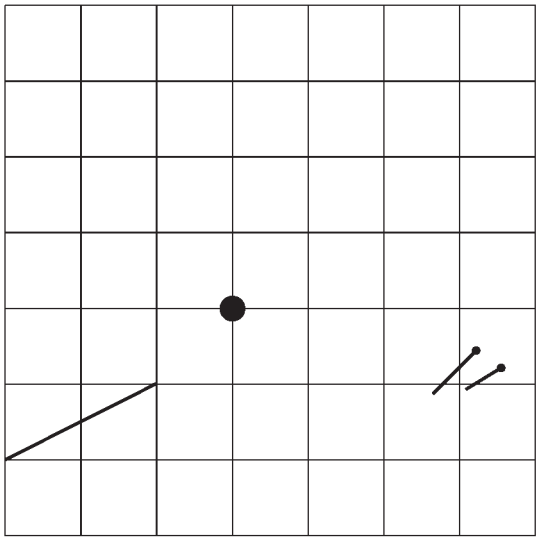
.....



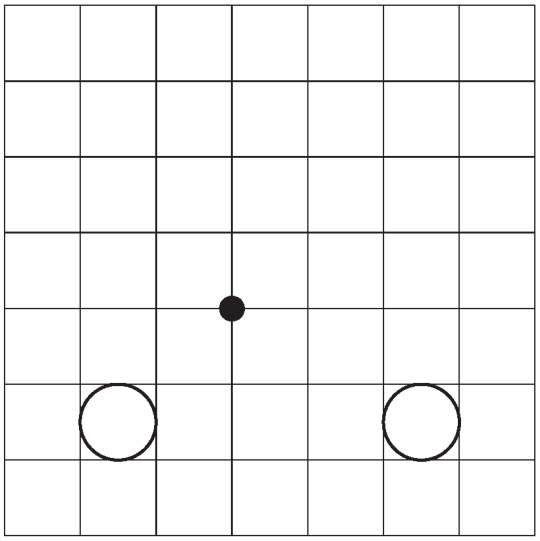
© CETEM

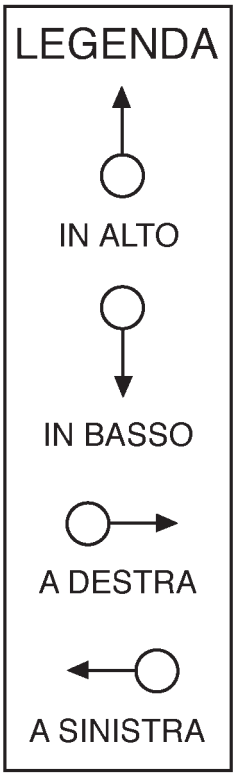
CHE COSA APPARIRÀ?

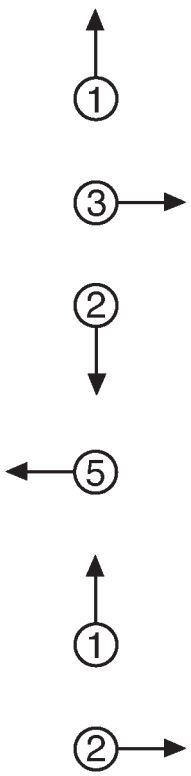
1 Parti dal pallino e disegna seguendo i comandi.
Come vedi, i comandi per il disegno a sinistra sono a parole, quelli per il disegno a destra sono simboli. Puoi scoprire il loro significato osservando la legenda.



1 passo in alto
1 passo a destra
2 passi in basso
2 passi a sinistra
3 passi in alto
3 passi a destra
3 passi in basso
1 passo a destra
1 passo in basso
6 passi a sinistra





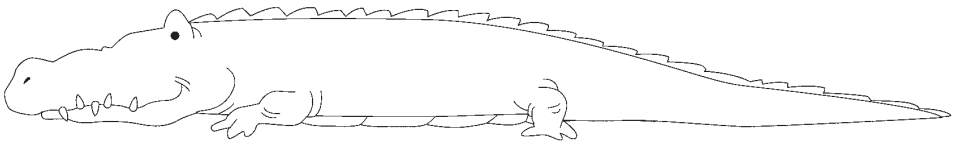


© CETEM

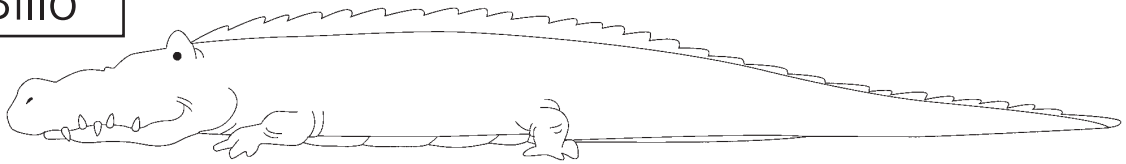
TRE FRATELLI COCCODRILLI

1 Lo sapevi che i coccodrilli non smettono mai di crescere?
Il coccodrillo più lungo è anche il più vecchio e quello più corto è il più .....

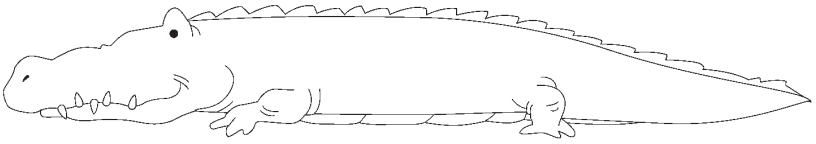
Asso



Billo



Cocco



2 Asso, Billo e Cocco sono tre fratelli coccodrilli.
Osserva la loro lunghezza e completa.

Il coccodrillo più lungo si chiama .....

Il coccodrillo meno lungo si chiama .....

Asso è più ..... di suo fratello Cocco ed è meno ..... di suo fratello Billo.

3 In classe chi è più alto di te? .....

.....

E chi è più basso di te? .....

.....

© CETEM

LA STATURA

1 Osserva il disegno. Qual è il bambino più alto? .....

Qual è il meno alto? .....

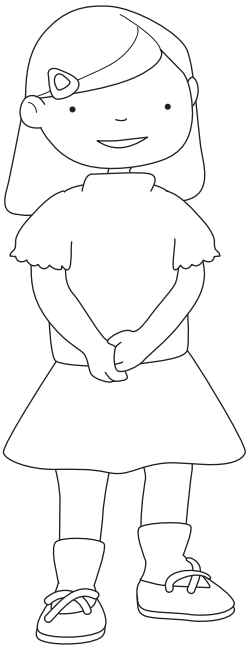
Chi è più alto di Aldo? ..... e .....

Chi è più alto di Bruna? .....

Chi è più basso di Carlo? ..... e .....

Chi è più basso di Bruna? .....

CARLO



BRUNA

ALDO

2 Nella tua classe chi ti sembra il più basso? .....

E chi il più alto? .....

A casa quali persone sono più alte di te? .....

.....

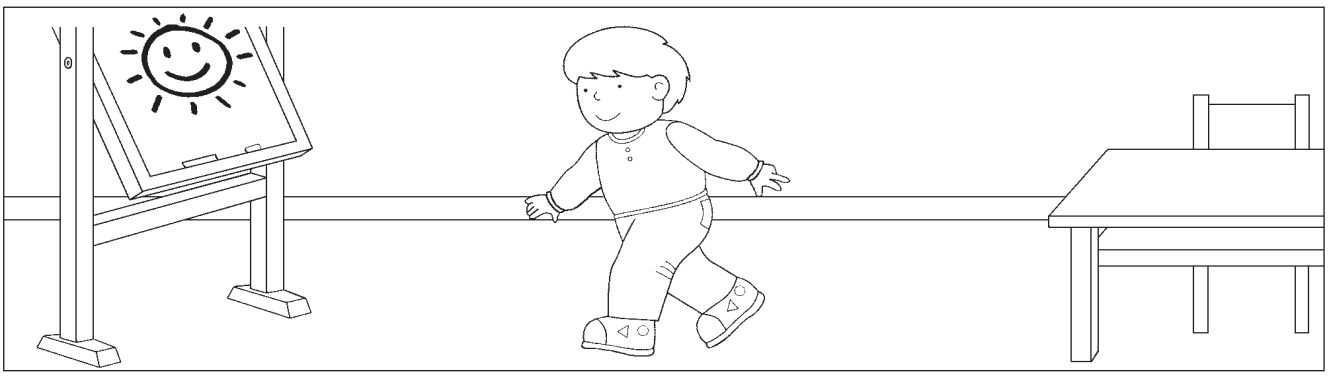
.....

E quali sono più basse di te? .....

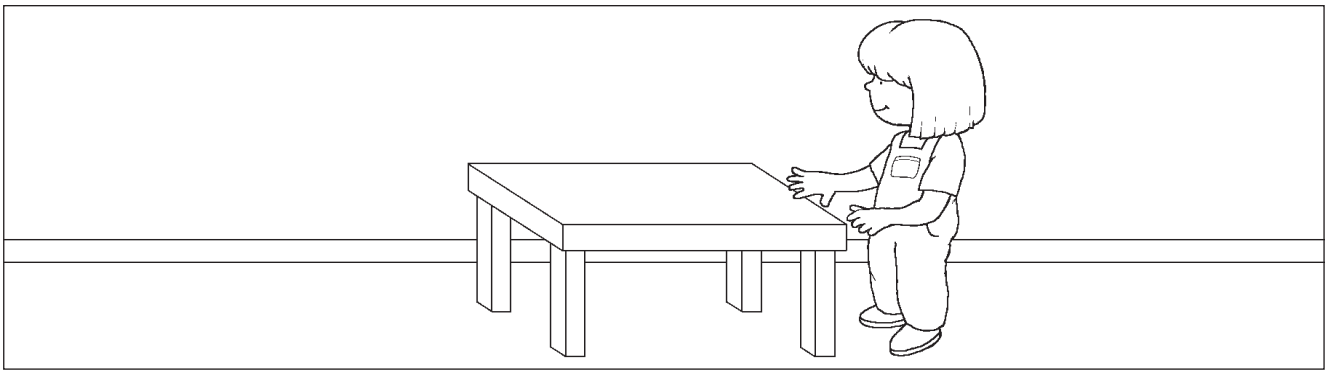
.....

© CETEM

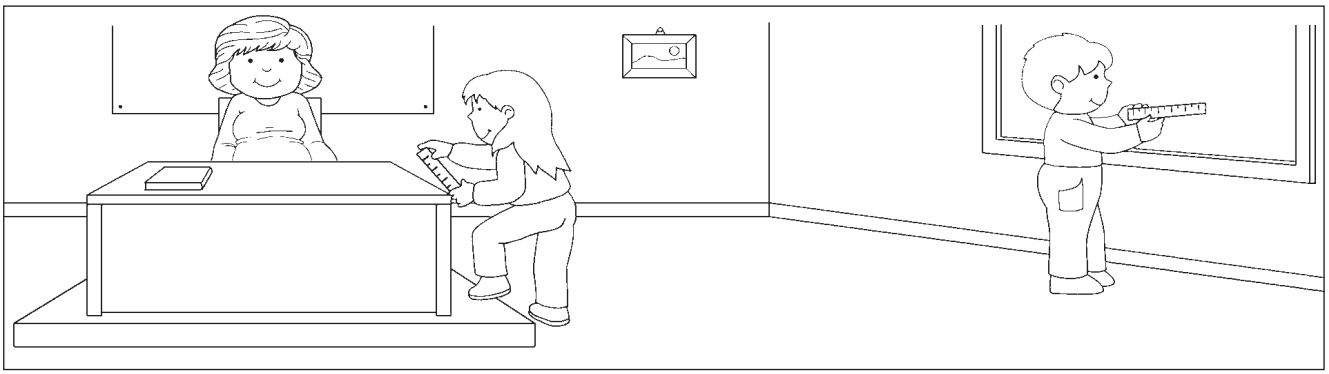
CON I PASSI E CON LE SPANNE



1 Piero misura con i passi la distanza fra il suo banco e la lavagna.
Prova anche tu, poi completa.
Dal mio banco alla lavagna ci sono circa ..... passi.



2 Rosa misura la lunghezza e la larghezza del suo banco con le spanne.
Prova anche tu, poi completa.
Il mio banco è lungo circa ..... spanne ed è largo ..... spanne.



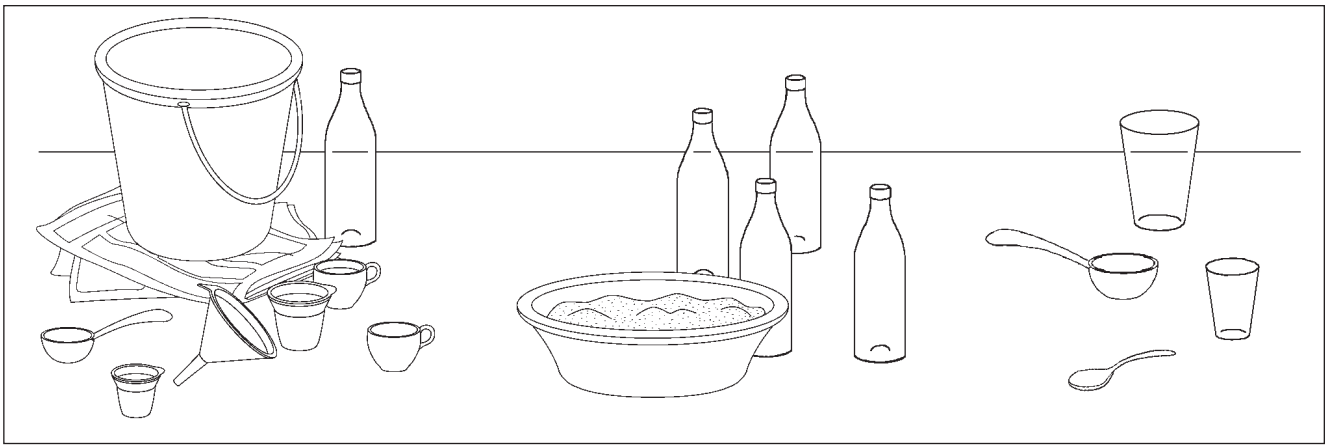
3 I bambini misurano la cattedra e la lavagna con il righello.
Prova anche tu, poi completa.

La lavagna è lunga circa ..... volte il mio righello e la cattedra è lunga circa ..... volte il mio righello.

© CETEM

GIOCHIAMO CON L'ACQUA

1. Procuriamoci un secchio con un po' d'acqua o un catino colmo di sabbia asciutta e fina, alcune bottiglie piccole dell'acqua minerale, vasetti, bicchieri, un mestolo, una tazzina da caffè e qualche imbuto. Dividiamoci in gruppi. Ogni gruppo sceglie un contenitore diverso tra bicchiere, mestolo, tazzina, vasetto; poi riempie la bottiglia.



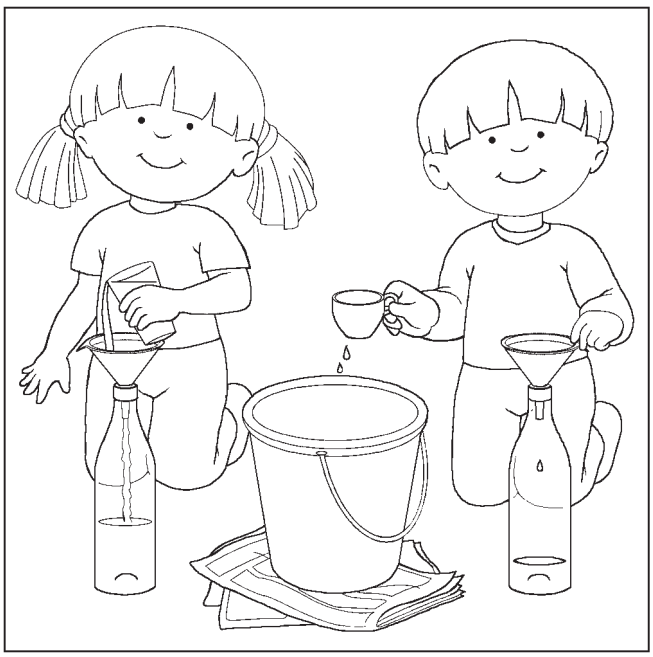
2. Alla fine del gioco ogni gruppo colora tante caselle della tabella quante sono le volte che ha versato l'acqua del suo contenitore per riempire la bottiglia.

	BICCHIERI	MESTOLI	TAZZINE	VASETTI
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				

© CETEM

ESPERIMENTI CON L'ACQUA

1 Tommaso e Laura giocano con l'acqua. Riempiono d'acqua due bottiglie uguali. Tommaso usa una tazzina e Laura un bicchiere.

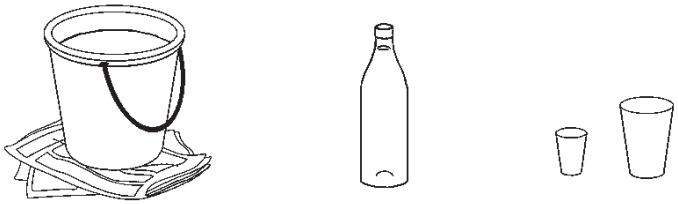


Perché se le bottiglie sono uguali Tommaso e Laura hanno ottenuto risultati diversi? Risolvi tu il mistero.

.....

.....

2 I bambini vogliono sapere quanti bicchieri piccoli e quanti bicchieri grandi si possono riempire con l'acqua di una bottiglia. Hanno un secchio, una bottiglia piena, un bicchiere di plastica piccolo e uno grande.



3 Come finirà l'esperimento? Prova a rispondere.

Si possono riempire ☐ più ☐ meno bicchieri piccoli.

Si possono riempire ☐ più ☐ meno bicchieri grandi.

© CETEM

CHE COSA PESA DI PIÙ?

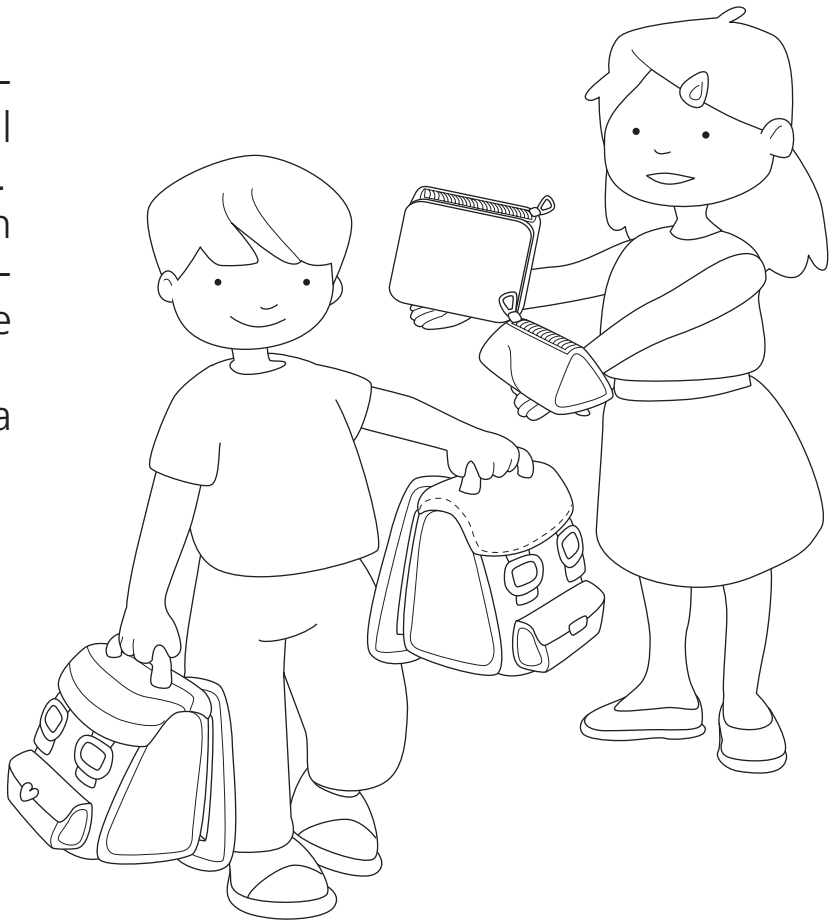
1. Scrivi il nome di alcune cose che pesano molto: .....

.....

2. Scrivi il nome di alcune cose che pesano poco: .....

.....

3. Roberto e Chiara stanno confrontando il peso di alcuni oggetti. Roberto prende in mano due zaini, li soppesa e cerca di capire quale pesa di più. Chiara fa la stessa cosa con due astucci.



4. Prova anche tu a soppesare alcuni oggetti e completa le frasi.

- Il mio zaino pesa ☐ di più ☐ di meno di quello di .....
- Il mio astuccio pesa ☐ di più ☐ di meno del mio libro.
- La mia biro pesa ☐ di più ☐ di meno della mia matita.

Ti è sempre stato facile capire quale oggetto pesa di più?

☐ Sì ☐ No

Per misurare il peso con sicurezza occorre una .....

© CETEM

QUANTI ANNI HAI?

1. Nel disegno vedi Luigi, Alice e Fabio nel giorno del loro compleanno.

   Quanti anni compie Luigi? .....

   Quanti anni compie Alice? .....

   Quanti anni compie Fabio? .....

2. Tu quando festeggi il compleanno? Ora quanti anni hai?
   Rispondi completando le frasi.

   Io festeggio il mio compleanno il .....

   di ogni anno.

   Perché proprio in quel giorno? .....

   .....

   Io adesso ho ..... anni e ..... mesi.

   Quando andavo alla scuola materna avevo prima ..... anni, poi

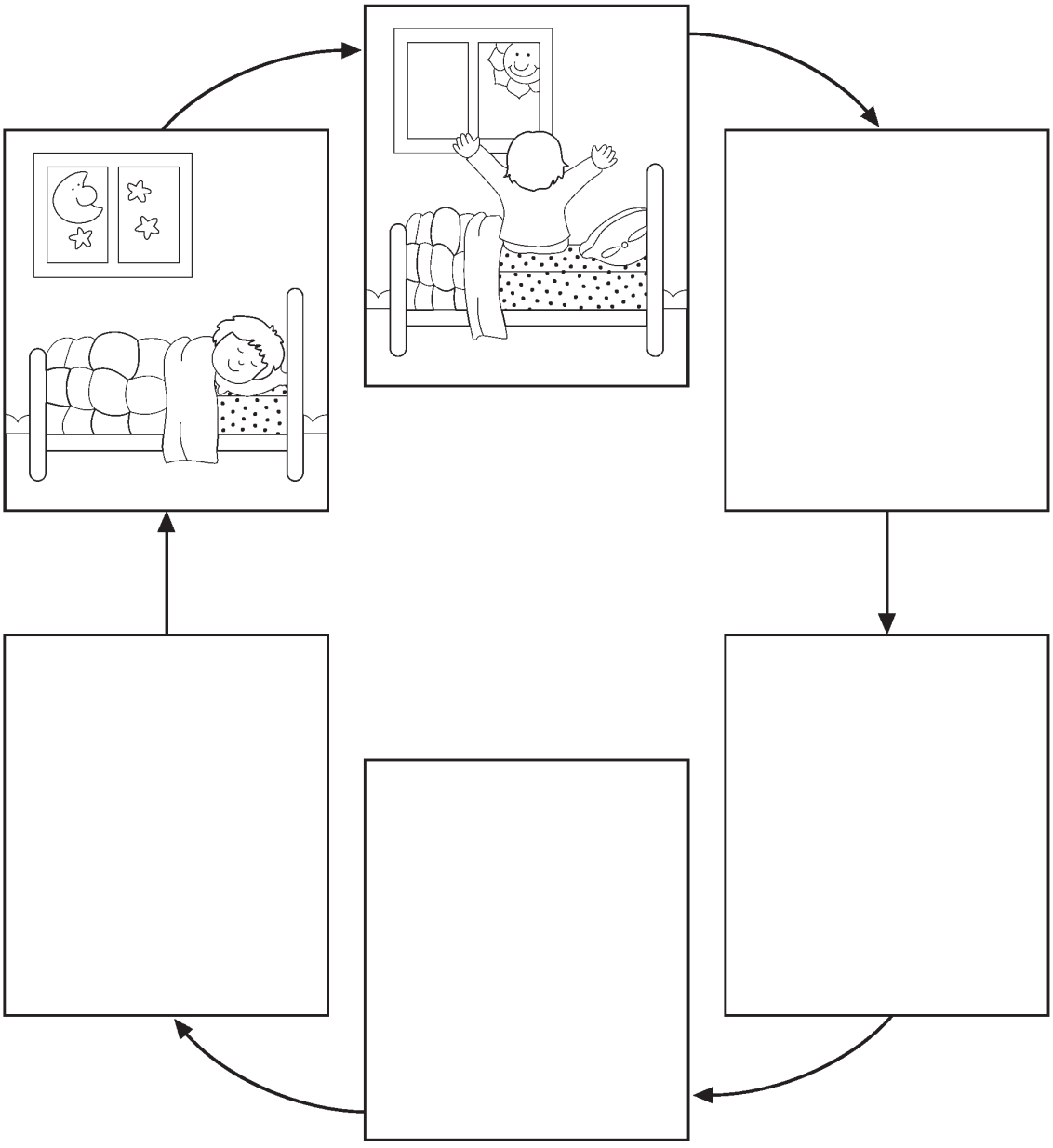
   ..... anni e infine ..... anni.

3. Hai fratelli e sorelle? ☐ Sì ☐ No
   Se hai risposto sì, quanti anni hanno? .....

© CETEM

LA GIORNATA DI MATTEO

1 Completa la scheda, che rappresenta la giornata di Matteo, un bambino della tua età, seguendo il senso delle frecce. Poi racconta…



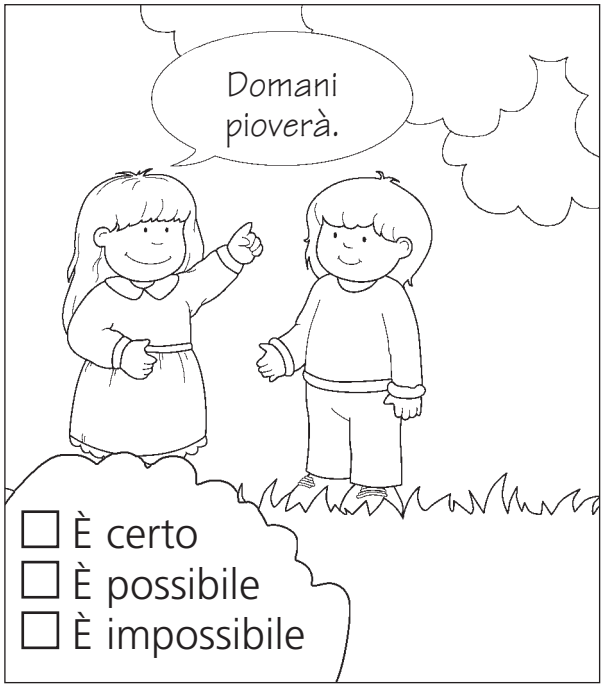
2 Sai spiegare perché dopo la notte la storia non finisce, ma c'è una freccia che collega la figura del bambino che dorme a quella del bambino che si sveglia?
Parlane con l'insegnante, i compagni e le compagne.

© CETEM

CERTO, POSSIBILE O IMPOSSIBILE?

1 Osserva le situazioni e leggi i fumetti. Rifletti: è certo, è possibile o è impossibile che succeda quello che dicono i fumetti?
Poi segna con una crocetta la frase che secondo te va bene.

☐ È certo
☐ È possibile
☐ È impossibile

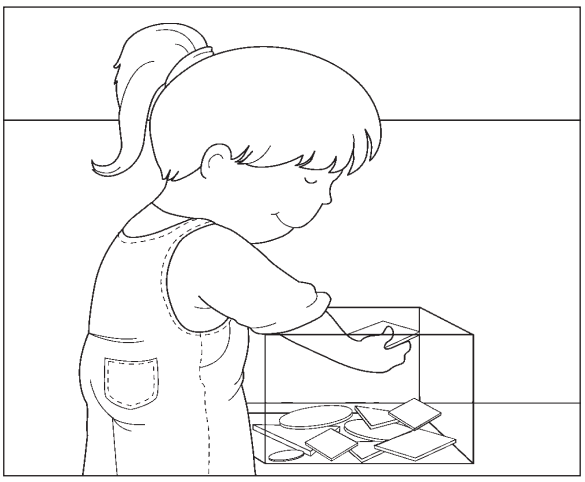


☐ È certo
☐ È possibile
☐ È impossibile

☐ È certo
☐ È possibile
☐ È impossibile

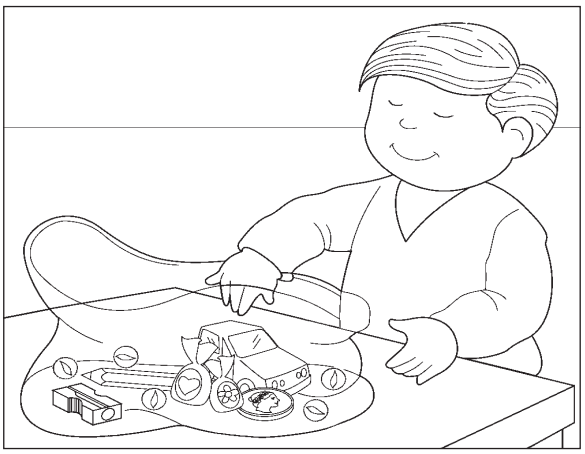
© CETEM

GIOCHIAMO A INDOVINARE



1 In una scatola ci sono dei pezzi dei blocchi logici dei tre colori: giallo, rosso e blu.
Paolina chiude gli occhi e prende un pezzo a caso.
Rispondi barrando la casella che va bene.

- È possibile che prenda un pezzo rosso? ☐ Sì ☐ No
- È possibile che prenda un pezzo giallo? ☐ Sì ☐ No
- È possibile che prenda un pezzo blu? ☐ Sì ☐ No
- È possibile che prenda un pezzo verde? ☐ Sì ☐ No
- È certo che prenda un pezzo nero? ☐ Sì ☐ No



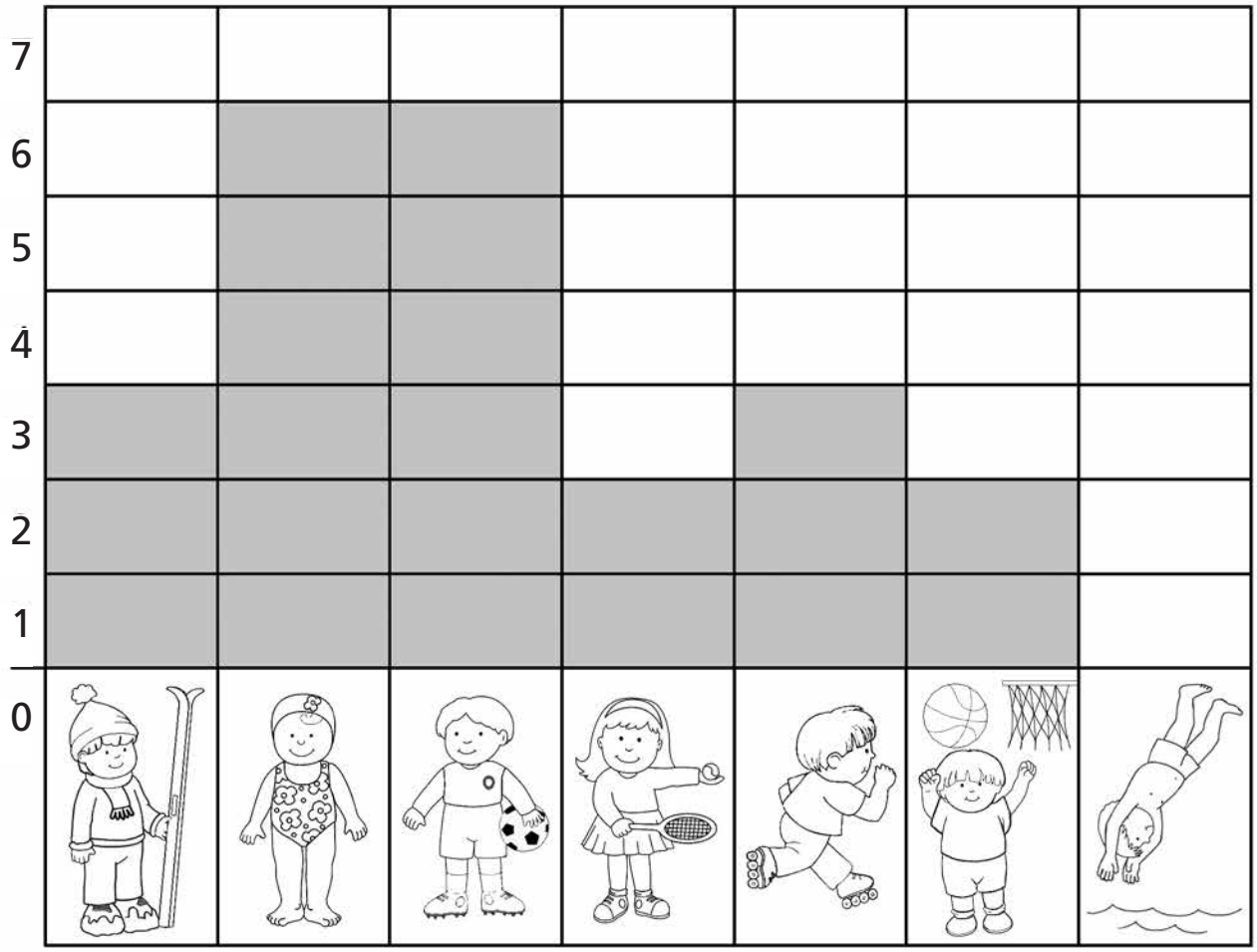
2 In un sacchetto ci sono una matita, un temperamatite, una macchinina e alcune biglie.
Ugo chiude gli occhi e prende un pezzo a caso.
Rispondi barrando la casella che va bene.

- È possibile che prenda la macchinina? ☐ Sì ☐ No
- È certo che prenda la macchinina? ☐ Sì ☐ No
- È possibile che prenda una biglia? ☐ Sì ☐ No
- È possibile che prenda un pennarello? ☐ Sì ☐ No
- È possibile che prenda la matita? ☐ Sì ☐ No
- È certo che prenda la matita? ☐ Sì ☐ No

© CETEM

GLI SPORT PREFERITI

1 Piero ha chiesto ai suoi compagni quale sport preferiscono e ha registrato i dati in un istogramma. Leggilo.



2 Ora racconta che cosa dice il grafico. Nella classe di Piero:

..... bambini preferiscono .....

..... bambini preferiscono .....

..... bambini preferiscono .....

..... bambini preferiscono .....

..... bambini preferiscono .....

..... bambini preferiscono .....

..... bambini preferiscono .....

© CETEM