

Antonella Fedele e Antonio Saltarelli

MATEMATICA IN ALLEGRIA

**Schede operative, giochi e attività
per la scuola primaria**

CLASSE SECONDA



iMATERIALI

Erickson

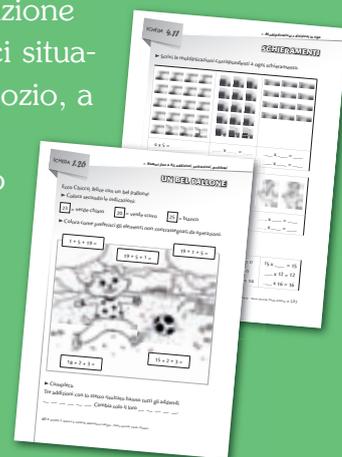
All'interno di una cornice narrativa fantasiosa come nel volume per la classe prima, anche in *Matematica in allegria* – Classe seconda sono presenti dei simpatici personaggi che accompagnano i bambini in un percorso di apprendimento della matematica scandito in tappe di difficoltà crescente.

Tra numeri a più cifre, operazioni, tabelline, misure di tempo e geometria, ecco l'allegro mondo dei gattini Bianchina, Titti, Pallina, Chicco e Dante, che coinvolgono gli alunni nella risoluzione di calcoli e di piccoli grandi problemi calati in semplici situazioni di vita quotidiana (in gelateria, in spiaggia, in negozio, a scuola...).

Ciascuno di questi contesti costituisce un forte stimolo non solo all'acquisizione di conoscenze e abilità, ma anche al loro tradursi in competenze matematiche.

Destinato a insegnanti della scuola primaria, il libro può essere utilizzato anche dai genitori che vogliono incuriosire, coinvolgere e motivare i propri figli attraverso schede operative, giochi e divertenti attività su:

- Numeri fino a 60 (addizioni, sottrazioni, problemi)
- Numeri fino a 99 (addizioni, sottrazioni, problemi)
- Numeri formati da 3 cifre (addizioni, sottrazioni, problemi)
- Moltiplicazioni e divisioni in riga
- Moltiplicazioni e divisioni in colonna
- Tabelline
- Misure di tempo
- Geometria, misura, probabilità, statistica, diagrammi cartesiani.



ISBN 978-88-590-1057-9

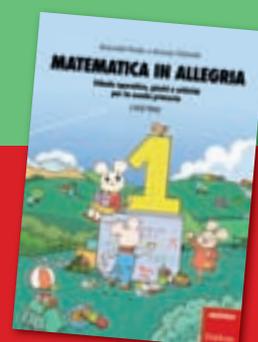


€ 16,00

A. Fedele e A. Saltarelli

MATEMATICA IN ALLEGRIA

Schede operative, giochi e attività per la scuola primaria — CLASSE PRIMA



Indice

7	Introduzione
17	SEZIONE 1 Numeri fino a 60, addizioni, sottrazioni, problemi
79	SEZIONE 2 Numeri fino a 99, addizioni, sottrazioni, problemi
111	SEZIONE 3 Numeri formati da tre cifre, addizioni, sottrazioni, problemi
125	SEZIONE 4 Moltiplicazioni e divisioni in riga
165	SEZIONE 5 Moltiplicazioni e divisioni in riga e in colonna
191	SEZIONE 6 Tabelline
203	SEZIONE 7 Misure di tempo
223	SEZIONE 8 Geometria, misura, probabilità, statistica, diagrammi cartesiani

Sezione 4

MOLTIPLICAZIONI E DIVISIONI IN RIGA

Moltiplicazioni,
divisioni, che bello!
Correte, bambini!



ADDIZIONI CON ADDENDI UGUALI, MOLTIPLICAZIONI CORRISPONDENTI

ADDIZIONE

2	+	2	+	2	=	6
Goal segnati nel primo tempo		goal segnati nel secondo tempo		goal segnati nei tempi supplementari		goal in tutto

Ecco le operazioni che infondono allegria: fanno pensare ai goal che aumentano!



MOLTIPLICAZIONE

2	x	3	=	6
Goal	si ripetono per	volte		goal in tutto

Non sempre i goal diventano di più!



10	x	0	=	0
Goal segnati da Chicco		volte		goal in tutto

Se un termine è uguale a 0 anche il risultato è 0!

10	x	1	=	10
Goal segnati da Dante		volta		goal in tutto

Se un termine è uguale a 1 il risultato è uguale all'altro termine!

SHOPPING

Chicco e Violetta si trovano in un centro commerciale.



Ecco le loro monete.



► Operazioni utili per esprimere la situazione:

Addizione

Moltiplicazione

2 si ripete per _____ volte

$2 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$

Chicco e Violetta hanno _____ monete. Ogni moneta vale _____ euro.
In tutto hanno _____ euro.

VETRINE

Ecco una vetrina con tanti indumenti.

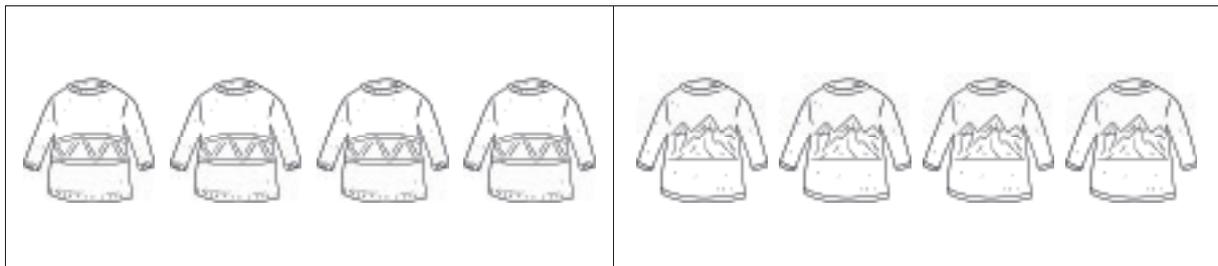


Operazioni utili per esprimere la situazione

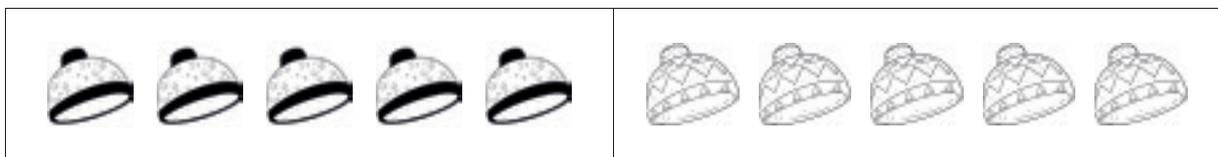
$$4 + 4 + 4 = \underline{\quad}$$

4 si ripete per $\underline{\quad}$ volte

$$4 \times 3 = \underline{\quad}$$



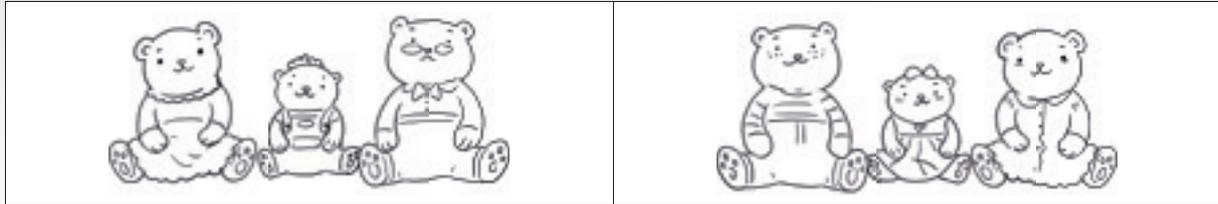
Operazioni utili per esprimere la situazione



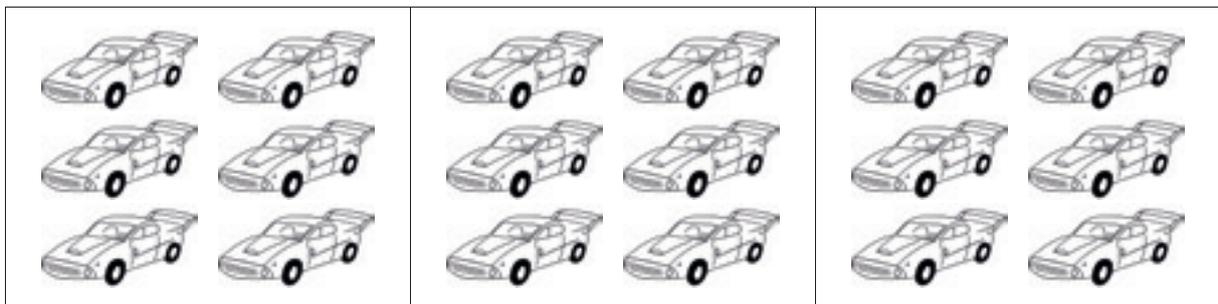
Operazioni utili per esprimere la situazione

GIOCATTOLI IN VETRINA

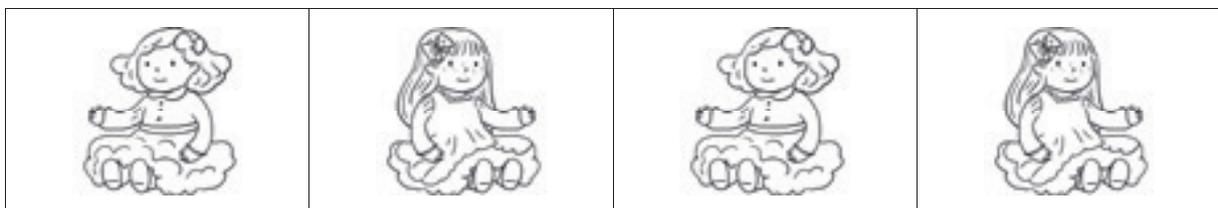
Ecco una vetrina con tanti giocattoli.



Operazioni utili per esprimere la situazione



Operazioni utili per esprimere la situazione



Operazioni utili per esprimere la situazione

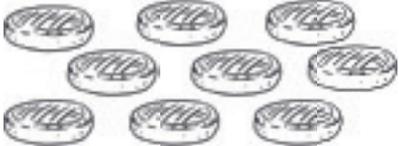
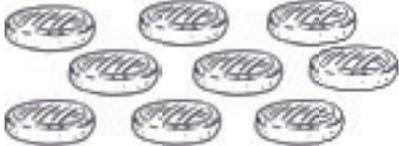
DOLCETTI IN VETRINA

► Osserva la vetrina di dolcetti. Cancella le operazioni non utili per esprimere le situazioni illustrate.

				
<input type="checkbox"/> $3 + 3 + 3 + 3 + 3 = \underline{\quad}$	<input type="checkbox"/> $3 \times 5 = \underline{\quad}$	<input type="checkbox"/> $3 + 5 = \underline{\quad}$		

		
<input type="checkbox"/> $5 + 5$	<input type="checkbox"/> 5×5	<input type="checkbox"/> 5×2

		
<input type="checkbox"/> $3 + 3 + 3 = \underline{\quad}$	<input type="checkbox"/> $3 \times 3 = \underline{\quad}$	<input type="checkbox"/> $3 + 3 = \underline{\quad}$

		
<input type="checkbox"/> $9 + 9 = \underline{\quad}$	<input type="checkbox"/> $9 \times 2 = \underline{\quad}$	<input type="checkbox"/> $9 + 2 = \underline{\quad}$

UNA DECISIONE DIFFICILE

► Con 16 euro Violetta non può comprare tutte le cose che vorrebbe.



Violetta riflette:



Devo avere a tutti i costi almeno un orsetto!

► Indica gli oggetti che è possibile acquistare, oltre a 1 orsetto.

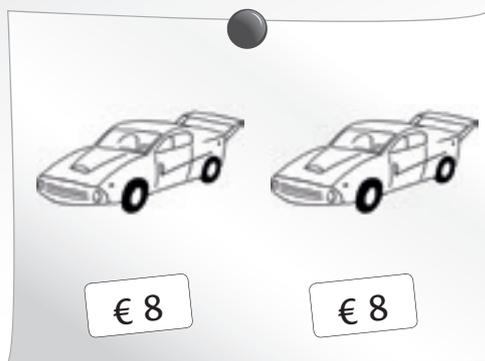
a) orsetto, _____,

b) orsetto, _____,

c) orsetto, _____,

d) orsetto, _____, _____

CALCOLI GIUSTI, CALCOLI ERRATI



► Anche Chicco riflette sul modo di investire i suoi 16 euro disponibili. Quali, fra i suoi calcoli, sono giusti? Indicalo con una crocetta.

Potrei comprare 2 automobiline.
Infatti
 $8 \times 2 = 8 + 8 = 16$

Potrei comprare 3 orsetti grandi.
Infatti
 $5 \times 3 = 5 + 5 + 5 = 15$
Avanzerà _____



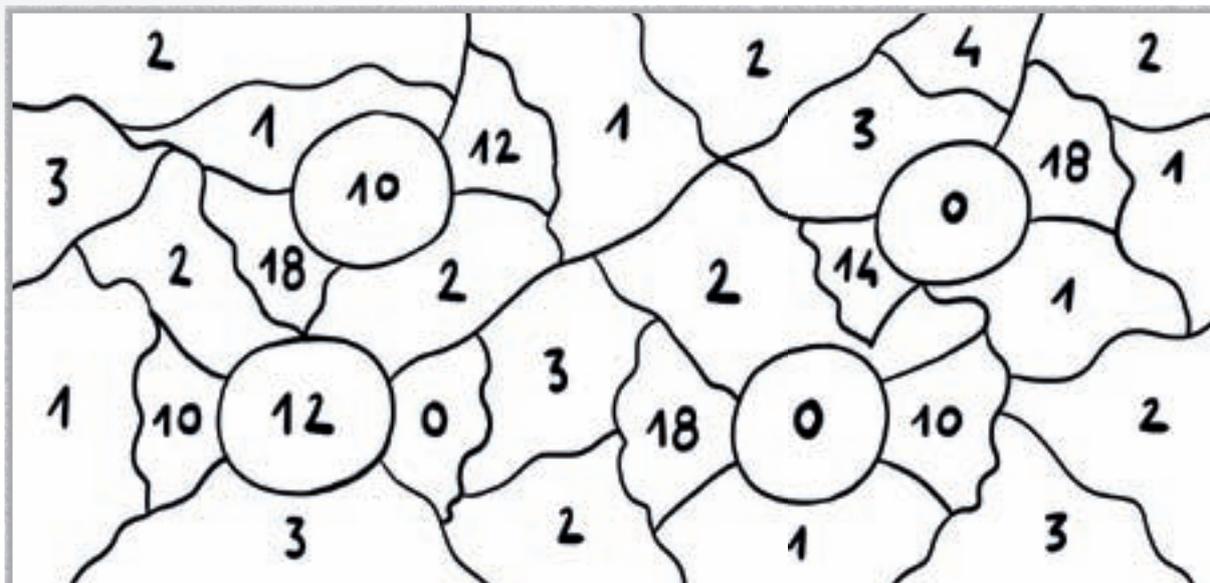
Potrei comprare 5 orsetti piccoli.
Infatti
 $4 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 = 15$
Avanzerà _____

Potrei comprare 2 pacchi di caramelle.
Infatti
 $7 \times 2 = 7 + 7 = 14$
Avanzeranno _____

► E tu, quali acquisti consiglieresti a Chicco?

COSA SONO?

► Ecco degli oggetti acquistati da Chicco e Violetta. Vuoi scoprire cosa sono? Colora tutti gli spazi contrassegnati da numeri uguali ai risultati delle operazioni.



$2 \times 6 =$ $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 =$ _____
$6 \times 2 =$ _____ _____
$3 \times 6 =$ _____ _____
$12 \times 1 =$ _____
$2 \times 7 =$ _____ _____

$6 \times 3 =$ _____ _____
$10 \times 1 =$ _____ $10 + 0 =$ _____
$10 \times 0 =$ _____
$1 \times 0 =$ _____
$14 + 0 =$ _____

► Chicco e Violetta hanno comprato delle _____

TERMINOLOGIA

► Leggi. Completa.

2	x	3	=	6
MOLTIPLICANDO		MOLTIPLICATORE		PRODOTTO
FATTORI			RISULTATO	

I termini della moltiplicazione si chiamano _ _ _ _ _

Il termine che si ripete si chiama _ _ _ _ _

Il termine che indica quante volte bisogna ripetere il moltiplicando si chiama _ _ _ _ _

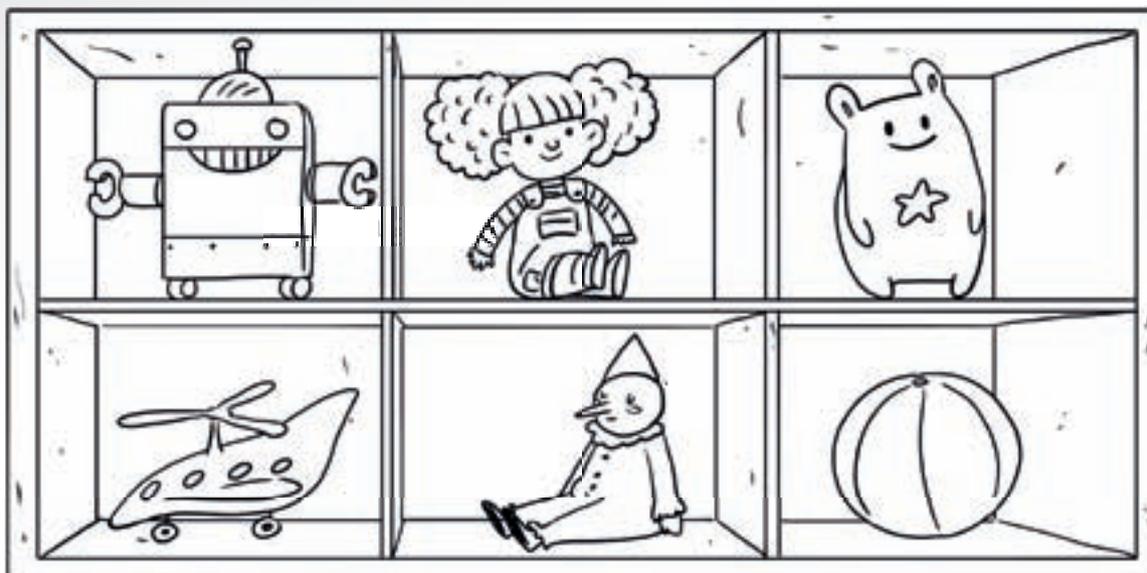
Il risultato si chiama _ _ _ _ _

► Osserva i prodotti ottenuti dalle moltiplicazioni che seguono. Completa:

$5 \times 1 = 5$ $1 \times 4 = 4$	Il prodotto è uguale a uno dei fattori quando l'altro fattore _____
$5 \times 0 = 0$ $4 \times 0 = 0$	Il prodotto è uguale a 0 quando _____
$4 \times 2 = 8$ $3 \times 2 = 6$	Il prodotto è maggiore dei termini della moltiplicazione quando moltiplicando e moltiplicatore sono maggiori di 1.

SCOPRIAMO UNA PROPRIETÀ DELLA MOLTIPLICAZIONE

► Osserva l'immagine della vetrina.



► Leggi e completa.

$3 \times 2 = 6$	<p>I giocattoli disposti su ogni riga sono _____.</p> <p>Le righe orizzontali sono _____.</p> <p>I giocattoli sono in tutto _____.</p>
$2 \times 3 = 6$	<p>I giocattoli disposti su ogni colonna sono _____.</p> <p>Le colonne verticali sono _____.</p> <p>I giocattoli sono in tutto _____.</p>

► Osserva le due moltiplicazioni con risultato uguale. Indica con una crocetta ciò che è giusto:

- Se cambiano i fattori di una moltiplicazione il risultato non cambia.
- Se cambia il posto dei fattori di una moltiplicazione il risultato non cambia.

Alla moltiplicazione si può dunque applicare la proprietà
