

# Matematica in allegria

Schede operative, giochi e attività  
per la scuola primaria

Classe seconda

Antonella Fedele e Antonio Saltarelli

MATERIALI  
DIDATTICI



## IL LIBRO

### MATEMATICA IN ALLEGRIA - CLASSE SECONDA

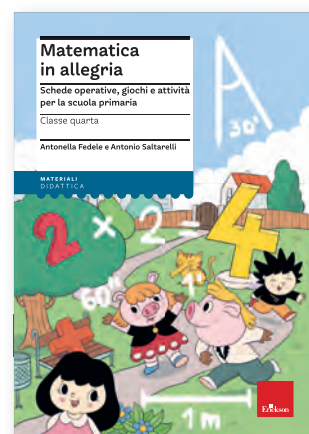
Chi ha detto che matematica e allegria non vanno d'accordo? In realtà, sono due mondi che si intrecciano, perché i numeri e la logica non solo descrivono il mondo, ma permettono di scoprirlo e capirlo con costruttivo entusiasmo. È importante però utilizzare le strategie corrette: la dimensione narrativa, ad esempio, è fondamentale in una disciplina come la matematica, perché stimola le capacità cognitive facendo entrare in gioco anche l'emotività e la fantasia. Partendo da questo presupposto, *Matematica in allegria - Classe seconda* accompagna gli alunni della seconda classe della scuola primaria in un percorso di apprendimento 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. Bambini, avete voglia di aiutarli a trovare le soluzioni?

Calcoli e piccoli grandi problemi vengono calati in semplici situazioni di vita quotidiana. I personaggi del libro accompagnano i bambini in gelateria, in spiaggia, in negozio, a scuola... e insieme risolvono le situazioni matematiche proposte. Ciascuno di questi contesti costituisce un forte stimolo non solo all'acquisizione di conoscenze e abilità, ma anche al loro tradursi in competenze matematiche.



Della  
stessa serie



## GLI AUTORI



### ANTONELLA FEDELE

Docente di scuola primaria con esperienza pluriennale nell'insegnamento della matematica.



### ANTONIO SALTARELLI

Ingegnere informatico e insegnante di matematica nella scuola secondaria di secondo grado.

€ 18,50

ISBN 978-88-590-2338-8



9 788859 023388

www.erickson.it

# 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

---



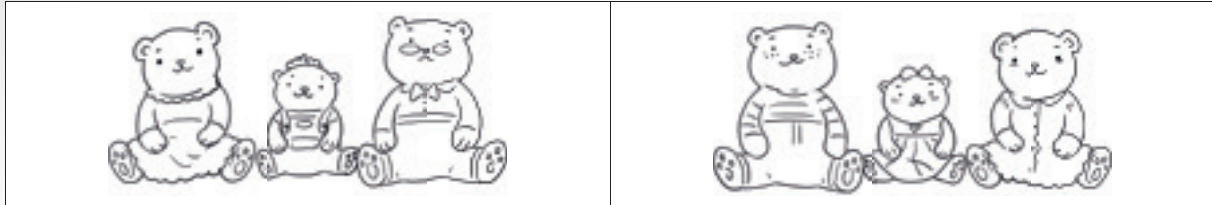
---



---

# GIOCATTOLI IN VETRINA

Ecco una vetrina con tanti giocattoli.



Operazioni utili per esprimere la situazione

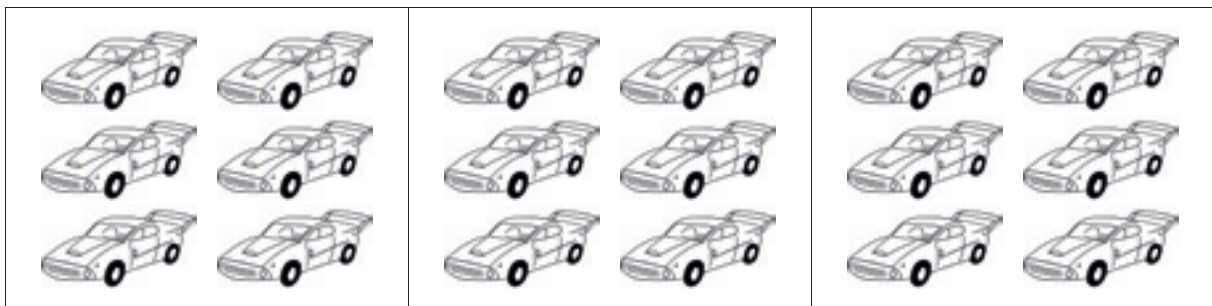
---



---



---



Operazioni utili per esprimere la situazione

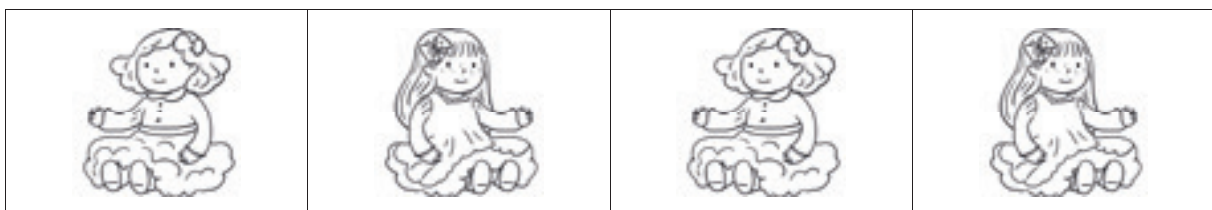
---



---



---



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"/> $5 \times 5$	<input type="checkbox"/> $5 \times 2$

		
<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.

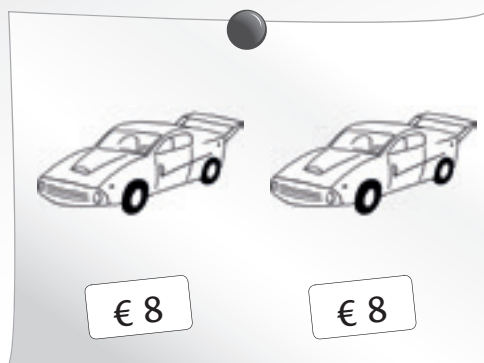
a) orsetto, \_\_\_\_\_,

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?

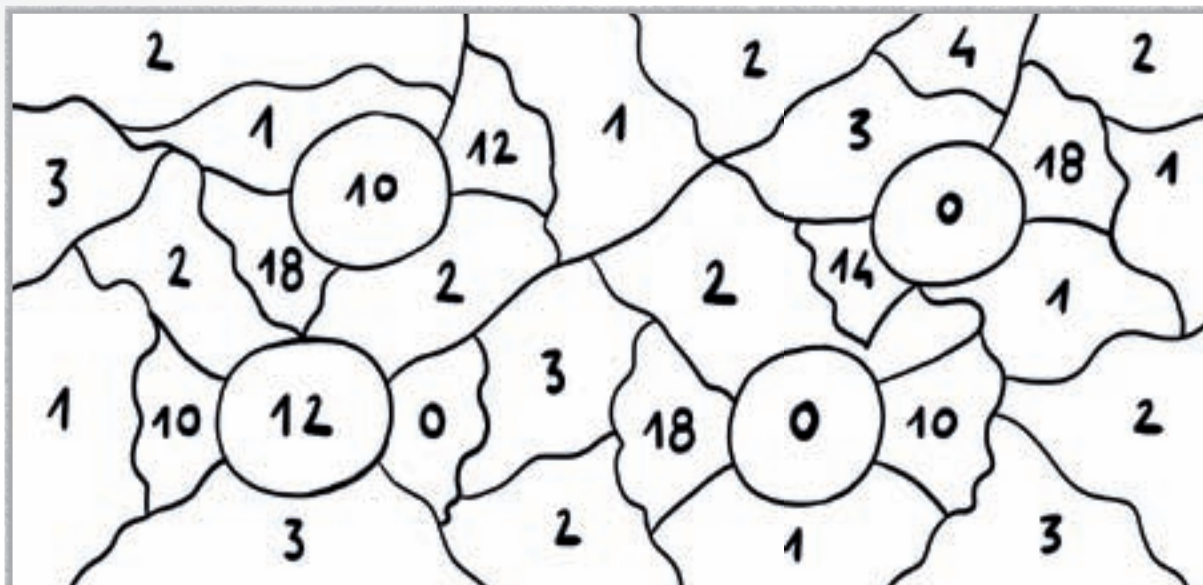
---



---

# 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 \_ \_ \_ \_ \_

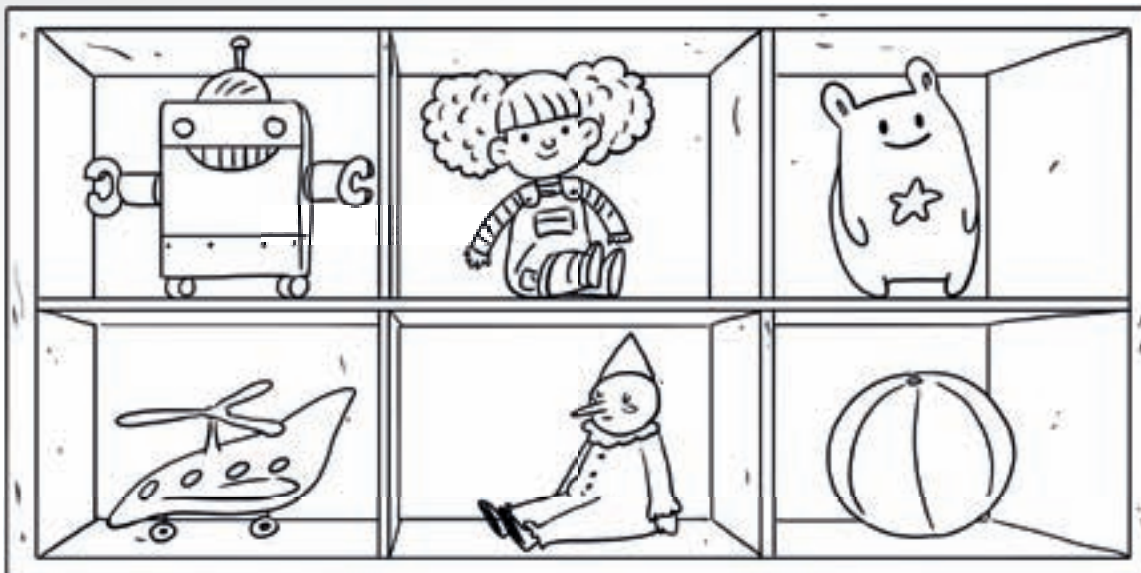
Il risultato si chiama \_ \_ \_ \_ \_

► 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

\_\_\_\_\_