

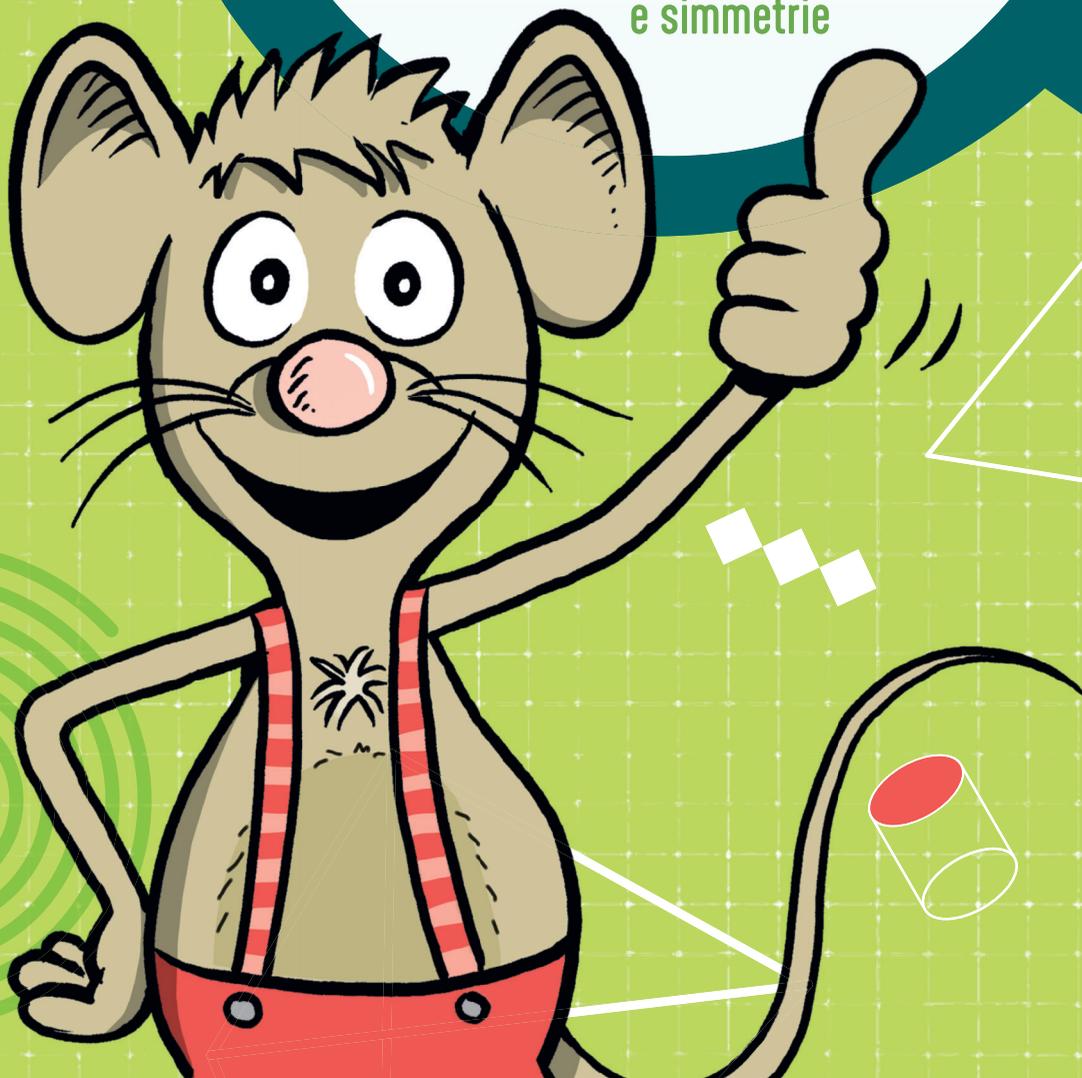
Christian Seifert

Max

e i segreti della geometria

Figure piane, segmenti, rette, sequenze
e simmetrie

con sticker e lente
per l'autocorrezione



Erickson

Segui il topolino Max nel suo mondo colorato, alla scoperta della geometria!

Aiuta Max a risolvere enigmi, completare **simmetrie**, individuare le **relazioni spaziali**, distinguere e costruire le **figure geometriche piane e solide**.

Ce la farai a trovare tutte le risposte?

Per riuscire nell'impresa, avrai a disposizione uno strumento speciale: **una lente magica**, che ti permetterà di controllare tutte le soluzioni...

E così, il mondo della geometria non avrà più segreti per te!

Un divertente quaderno operativo per bambini e bambine della prima e seconda classe della scuola primaria, per imparare i concetti fondamentali della geometria e potenziare le abilità visuospatiali.

In allegato:

- una lente magica dal vetrino rosso che svela le soluzioni
- gli sticker per l'autovalutazione

€ 9,90



9 1788859103177 21

www.erickson.it





	Pagina	Titolo
	4	Come si usa questo libro
	6	Prima di iniziare: ripassa il tratteggio e colora
Relazioni spaziali	8	Relazioni spaziali: sopra, sotto, tra
	10	Relazioni spaziali: destra e sinistra
Figure piane e solidi	12	Riconoscere le figure piane
	14	Riconoscere i solidi
	16	Distinguere figure piane e solidi
	18	Policubi e diagrammi
	20	Costruzioni
	22	Proprietà di figure piane e solidi
	24	Il punto di vista
	26	Smontare le superfici
Linee rette e segmenti	28	Linee rette
	30	Segmenti
Sequenze	32	Individuare le sequenze 1
	34	Individuare le sequenze 2
	36	Il geopiano: disegnare figure
	38	Disegnare sequenze e figure
Simmetrie	40	Simmetrie 1
	42	Simmetrie 2
	44	Simmetrie 3
	46	Parole simmetriche
Appendice	48	Il tuo diploma!
	49	Costruisci un cubo
	51	Costruisci un parallelepipedo
	53	Costruisci un cono
	55	Costruisci una piramide
	57	Costruisci un cilindro
Indicazioni per insegnanti e genitori	59	L'importanza di un corretto approccio all'apprendimento della geometria (Marta Todeschini)



Ecco alcuni suggerimenti su come esercitarti con questo libro.

- Per prima cosa, leggi queste pagine, da solo o insieme a un adulto; sarai subito pronto per giocare con la geometria!
- Risolvi gli esercizi che troverai in ogni doppia pagina. Se hai qualche dubbio, chiedi a un adulto di aiutarti.
- Nei box «Ricorda:» troverai delle informazioni importanti. Ti saranno molto utili!
- Puoi controllare se hai risposto in modo corretto utilizzando la lente magica. Non dovrai fare altro che appoggiarla sul foglio e guardarci attraverso, per leggere le scritte nascoste dalle immagini cifrate rosse. Se la tua risposta non dovesse essere giusta, correggila.
- In 7 pagine, per controllare la soluzione ti verrà chiesto di incollare uno sticker. Sarà facile capire per quali esercizi dovrai farlo!



Legenda:



Compito extra.



Risolvi l'esercizio insieme a un compagno o una compagna oppure confronta la tua soluzione con la sua.



Per risolvere l'esercizio usa un righello.

- Gli esercizi-stella sono compiti extra che ti permetteranno di diventare un vero campione di geometria! Abbiamo indicato la soluzione solo in un caso: per tutti gli altri esercizi non era necessario farlo. Se hai qualche dubbio, potrai comunque confrontarti con un compagno, una compagna o un adulto.
- Nelle ultime pagine troverai i modelli per costruire alcune figure solide. Nel quaderno ti verrà indicato quando utilizzarli.
- In fondo a ogni doppia pagina troverai lo spazio in cui potrai autovalutare il tuo lavoro, incollando l'adesivo del topolino su una delle 3 caselle.
- Quando avrai risolto tutti gli esercizi, sarai un vero campione di geometria!
Compila il tuo diploma a pagina 48.

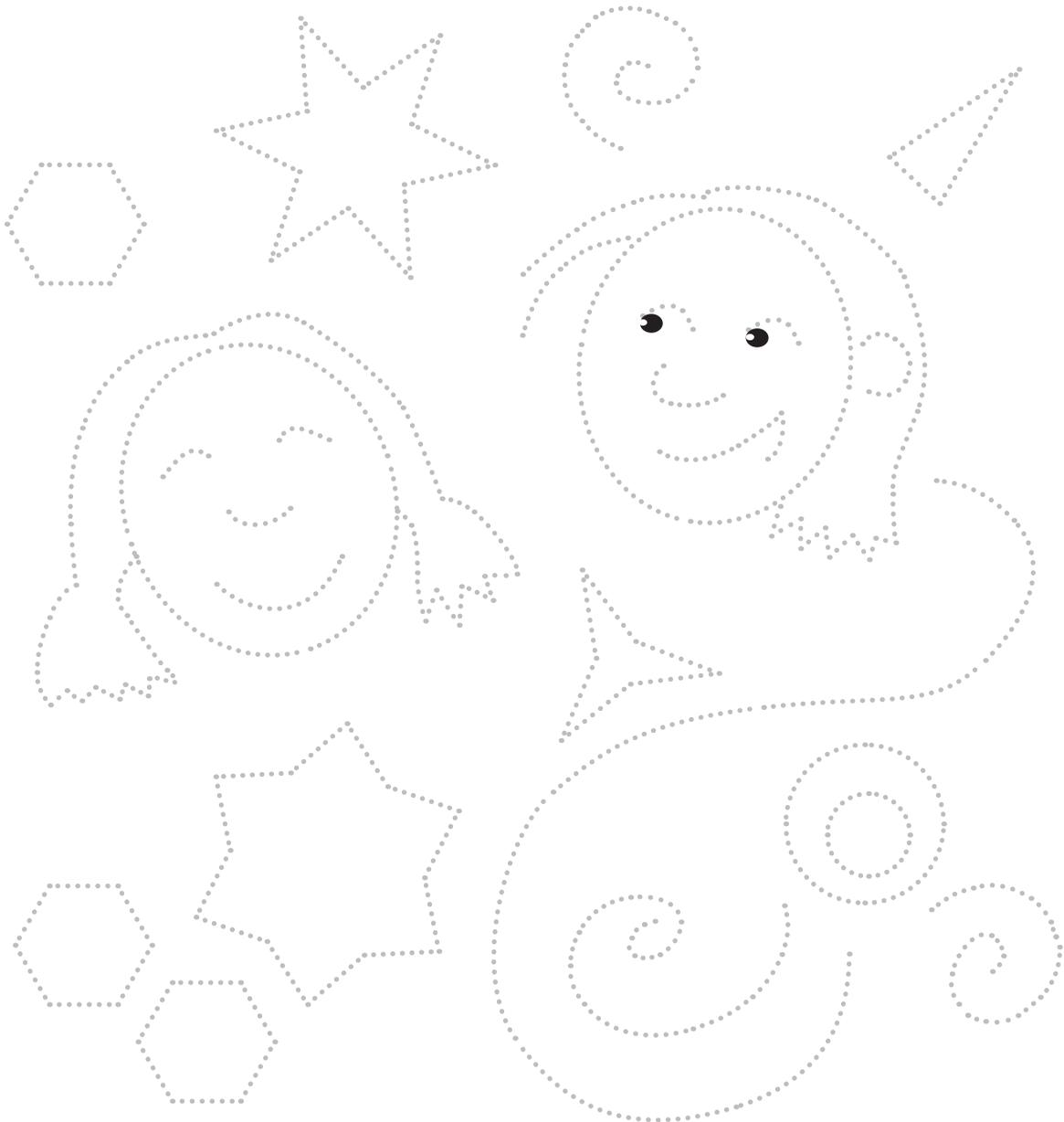
★ Inventa tu un problema sulle costr



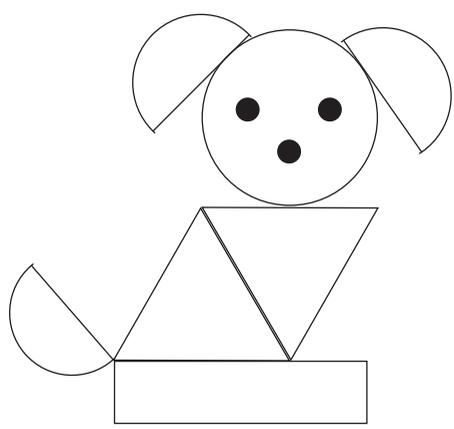
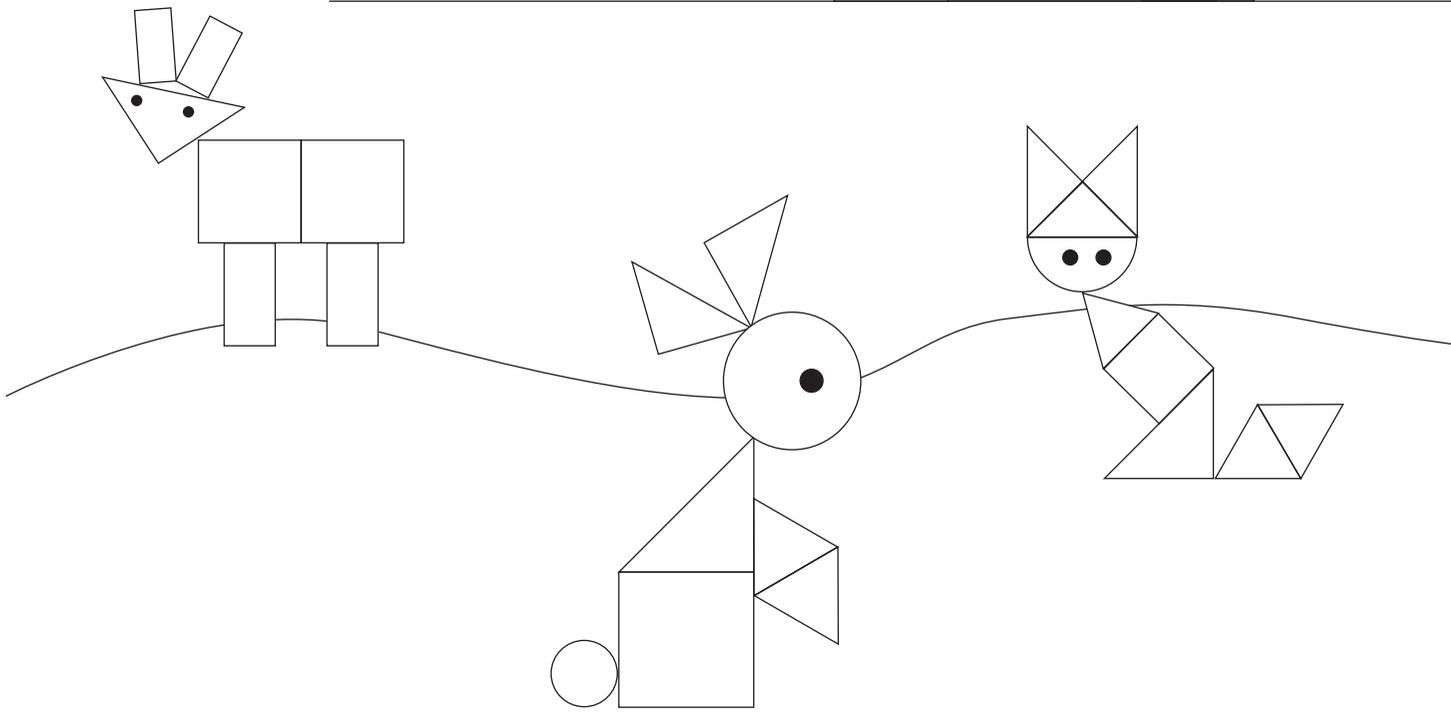
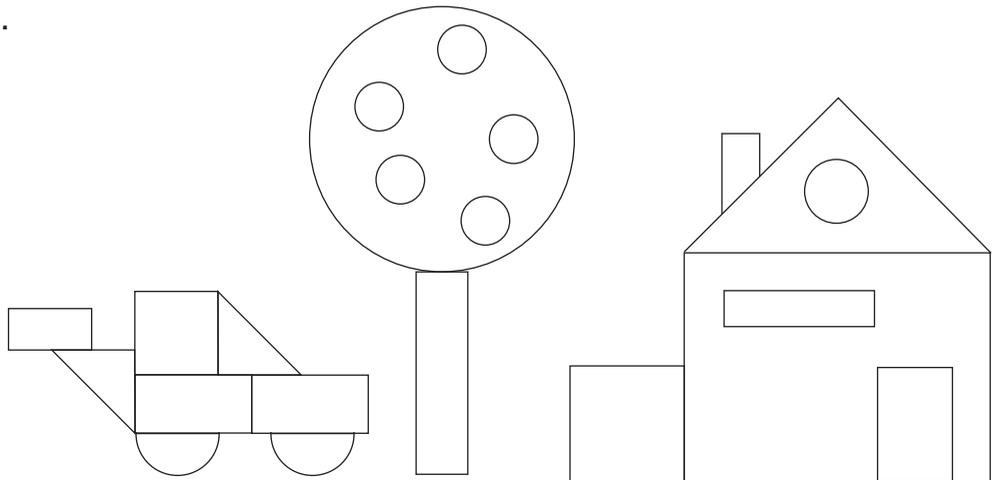
Fantastico!



1. Ripassa il tratteggio.

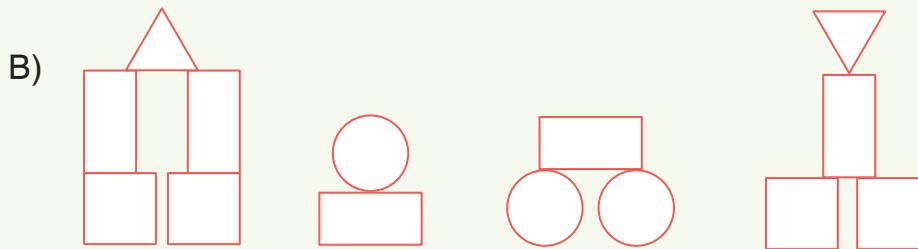
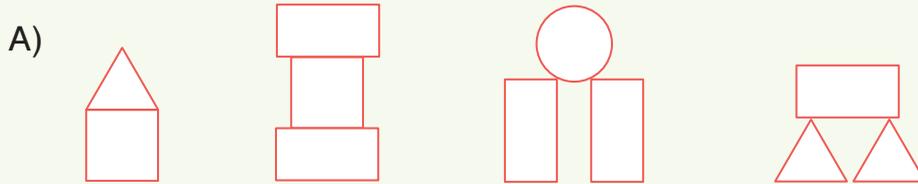


2. Colora.

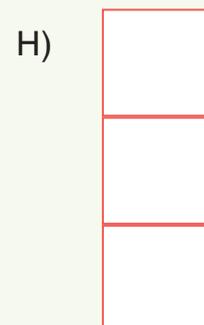
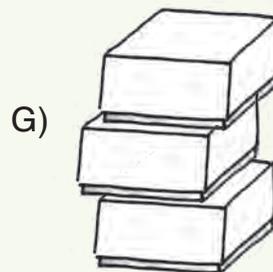
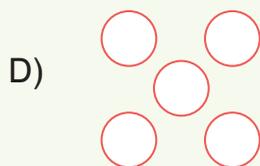
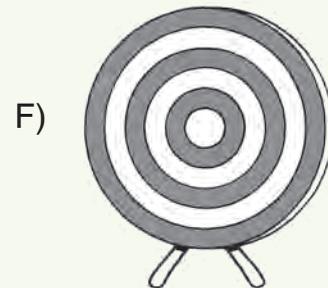


<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Fantastico!</i>	<i>Bene!</i>	<i>Potevo fare meglio</i>

1. Colora: A) gli elementi **sopra** B) gli elementi **sotto**



2. Colora l'elemento **tra** gli altri.

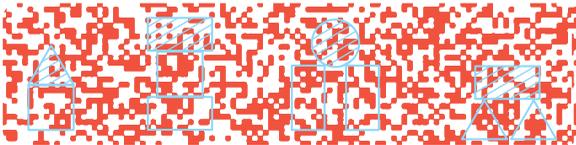


★ Chi vive **sopra**, chi vive **sotto**, chi vive **tra gli altri**?
 Rispondi insieme a una compagna o un compagno.

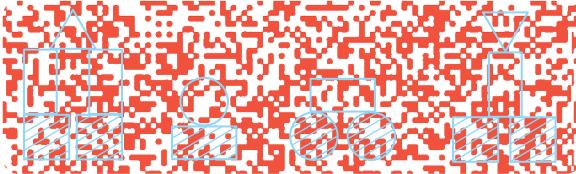


Soluzioni

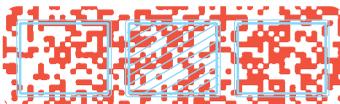
1. A)



B)



2. A)



B)



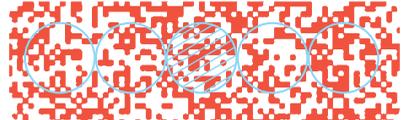
C)



D)



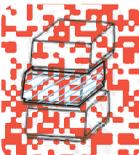
E)



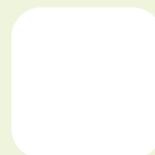
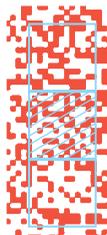
F)



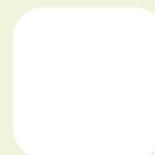
G)



H)



Fantastico!

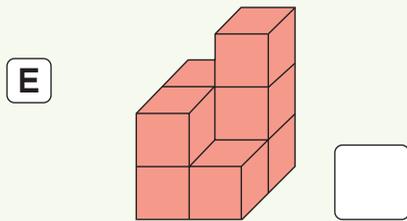
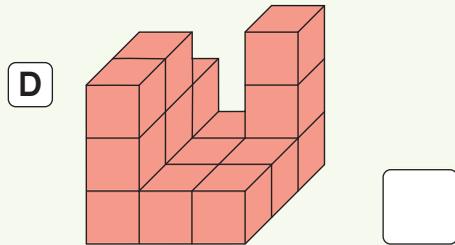
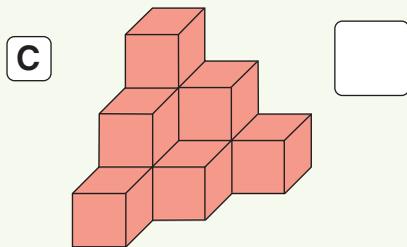
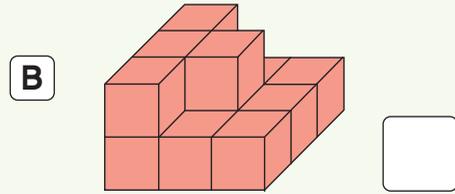
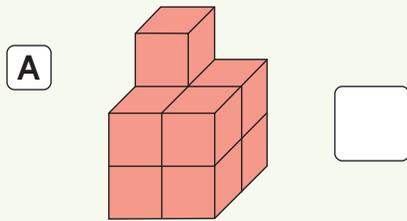


Bene!



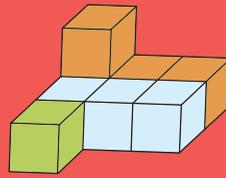
Potevo fare
meglio

1. Quanti cubi ci sono in ogni figura? Scrivilo vicino a ognuna.



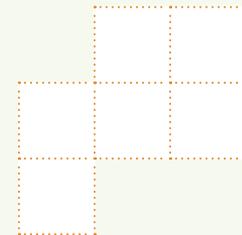
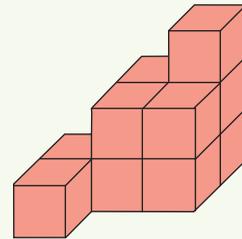
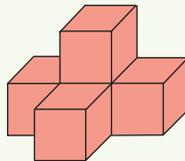
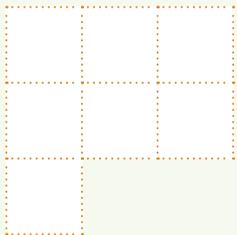
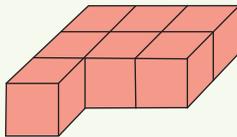
Ricorda:

Il diagramma indica quanti cubi sovrapporre per ottenere la figura.

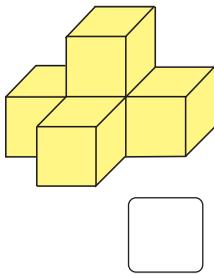


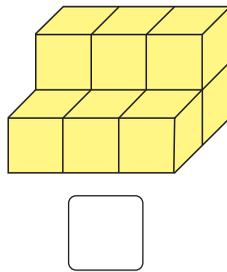
2	1	1
1	1	1
1		

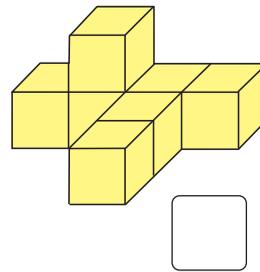
2. Compila il diagramma.

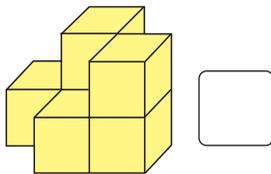


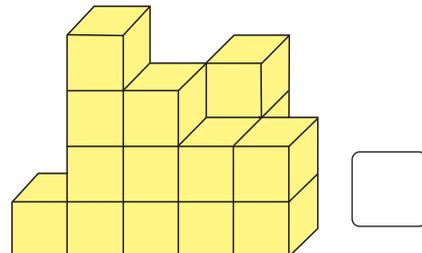
★ Riproduci queste costruzioni con i mattoncini.
 Di quanti cubi hai bisogno per ogni costruzione? Scrivilo nel quadrato.





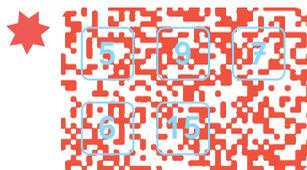
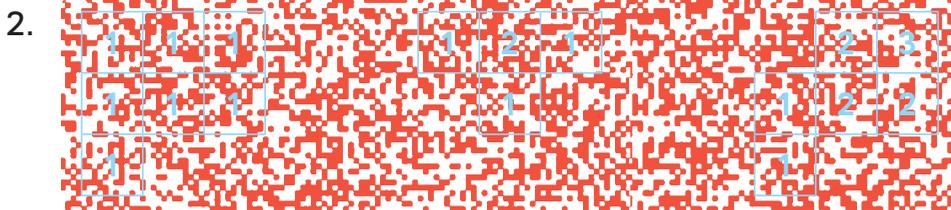






Soluzioni

1. A B C D E

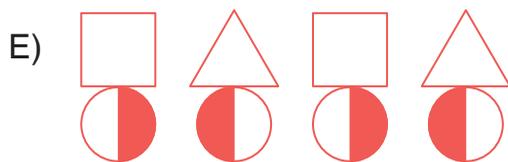


Fantastico!

Bene!

Potevo fare meglio

1. Completa la sequenza. Disegna le figure senza utilizzare il righello.



2. Cerchia l'errore.



★ Disegna una sequenza utilizzando queste figure:



Soluzioni

1. Sicuramente
te lo sarai cavato
benissimo!
Incolla lo sticker
con la soluzione.
Hai fatto tutto
giusto?

Incolla qui lo sticker

2



2. Ecco gli errori:
A) Il triangolo rosso nella 7ª posizione.
B) Il rettangolo in basso nella 10ª posizione.
C) Il quadrato verde nella 7ª posizione.



Fantastico!

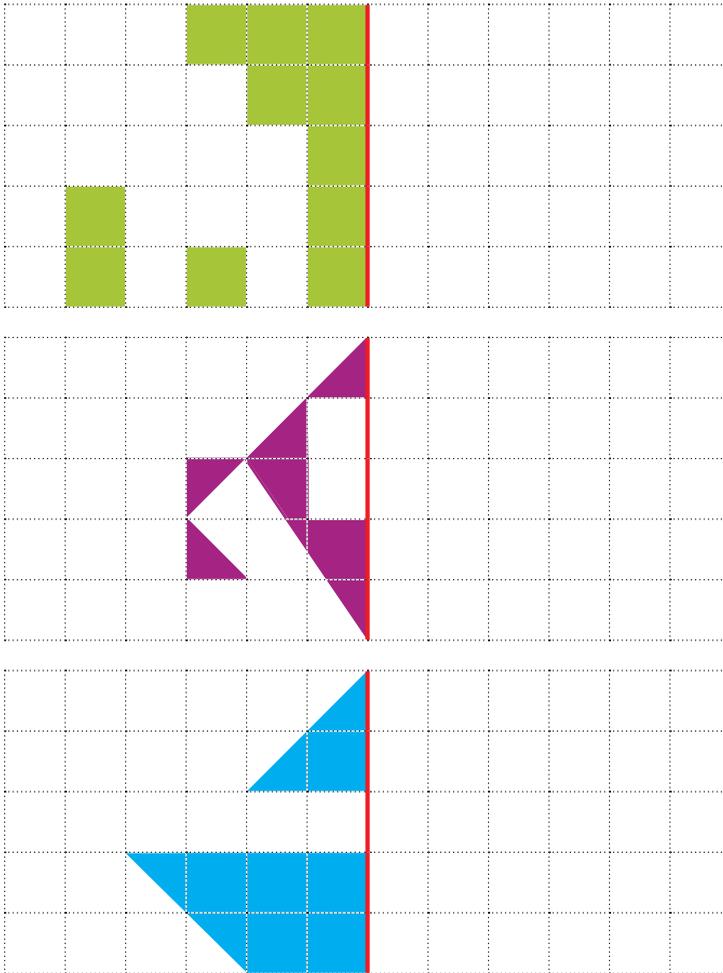


Bene!



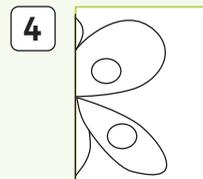
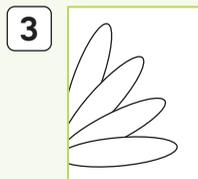
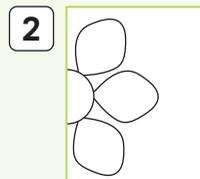
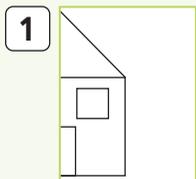
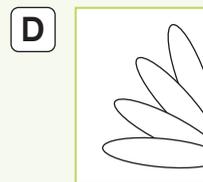
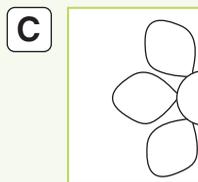
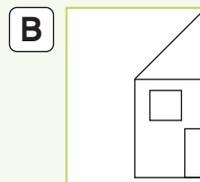
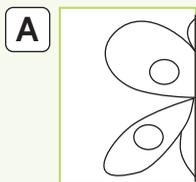
Potevo fare
meglio

1. Completa la simmetria. Controlla il risultato con uno specchio.



Ricorda:
L'asse di simmetria divide la figura a metà simmetricamente; questo significa che le due figure sono identiche in modo speculare.

2. Collega le figure simmetriche. Scrivi il numero corrispondente nello schema.



A	
----------	--

B	
----------	--

C	
----------	--

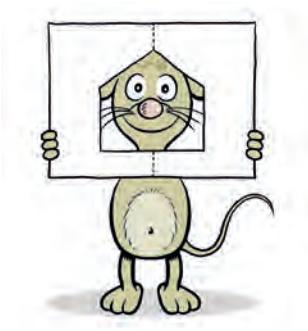
D	
----------	--

★ Crea delle figure ritagliando un foglio piegato a metà.



Soluzioni

1.



Incolla qui lo sticker

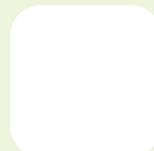
5



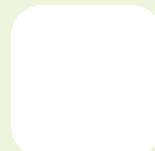
2.



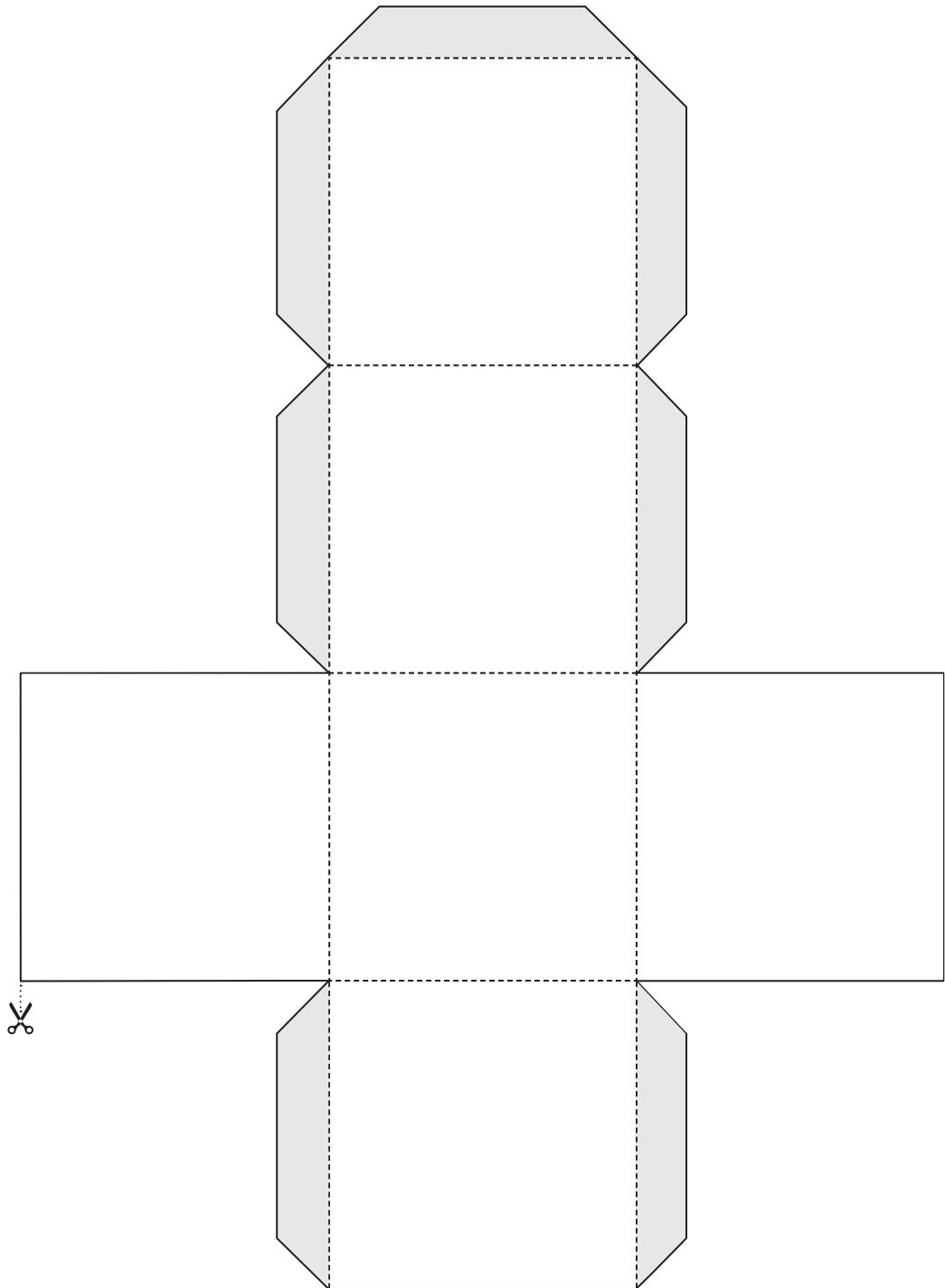
Fantastico!



Bene!



Potevo fare
meglio



1. Ritaglia la figura.
2. Piega lungo le linee tratteggiate.
3. Incolla le parti colorate di grigio.

