

Direzione scientifica Daniela Lucangeli

# ESTATE IMPARO

COMPITI PER LE VACANZE

CLASSE  
2A



in collaborazione con

**FABBRI**  
EDITORI

**Erickson**

# ESTATE IMPARO

COMPITI PER LE VACANZE



## LETTURE, ESERCIZI E GIOCHI INTELLIGENTI PER TRASCORRERE UN'ESTATE DIVERTENTE

Esplora le colline con Plus, Fly e Slow, tre inseparabili amici che ti suggeriranno consigli e strategie per tenerti in allenamento durante le vacanze.

Come *Sorridoimparo*, anche *Estateimparo* segue i principi educativi proposti dalla Professoressa Lucangeli, cioè favorire l'apprendimento e il ripasso in un clima di benessere.

8 avventure per 8 settimane estive su:

**ITALIANO, MATEMATICA, STORIA,**  
**GEOGRAFIA, SCIENZE E INGLESE.**

All'interno del volume le attività sono intervallate da giochi che potrai svolgere da solo o in compagnia e da dieci tavole illustrate che ti guideranno nelle avventure di Plus, Fly e Slow.



**ESERCIZI E ATTIVITÀ IN UN CONTESTO LUDICO E COINVOLGENTE**



**GIOCHI DA FARE DA SOLI O IN COMPAGNIA**



**DIECI TAVOLE ILLUSTRATE**



## CONOSCIAMO I NOSTRI AMICI

Fly, Slow e Plus sono tre inseparabili amici che ogni estate, terminata la scuola, partono per una vacanza unica e divertente, senza però dimenticarsi di tenere in allenamento tutto quello che hanno imparato in classe.

Accompagnali nelle loro avventure e segui le loro indicazioni, ti daranno tanti suggerimenti utili!



### FLY

È un vero esperto nella lettura, segui le sue istruzioni per diventare un grande lettore.



### I NONNI DI SLOW

Vivono in collina con la loro adorabile gattina Mizar!



### SLOW

Forse è meno veloce dei suoi amici, ma non sbaglia mai a scrivere una parola.



### PLUS

È un matematico imbattibile. Facile tenere i conti con tutti quei tentacoli.

### LEGENDA

-  Matematica
-  Italiano
-  Storia
-  Geografia
-  Scienze
-  Inglese

# LAVORIAMO INSIEME

Inizia l'avventura di Plus, Fly e Slow! Fai attenzione, durante la lettura del libro dovrai risolvere due piccoli imprevisti insieme ai nostri amici. Leggi i fumetti, affronta le attività, raccogli gli indizi, scopri l'oggetto misterioso e aiuta Plus, Fly e Slow a proseguire nell'avventura!



## AFFRONTA LE ATTIVITÀ

Aiuta i tre amici a trovare un oggetto misterioso. Svolgi le attività, arriva alla fine di ogni sezione e risolvi gli esercizi delle pagine *Mettiti alla prova!*



## RACCOGLI GLI INDIZI

Conta i punti che hai ottenuto nelle pagine *Mettiti alla prova!* e, se hai raggiunto il punteggio indicato, ritaglia l'angolo della pagina.



## SCOPRI L'OGGETTO MISTERIOSO

Vai alla pagina indicata, incolla al posto giusto il triangolo che hai ritagliato e scopri l'oggetto che i nostri amici stanno cercando.

Per Plus, Fly e Slow è l'ultimo giorno di scuola e sono pronti per le vacanze.

È finita la scuola. Che cosa facciamo quest'estate?

Sì, ci divertiremo un sacco!





Che ne dite di andare  
dai miei nonni in collina?

## A CACCIA DI MIZAR: PERCORSI

- 1 Segui le indicazioni e disegna il percorso che Mizar ha seguito per nascondersi nella sala dei nonni.

▶ 4 →  
▶ 1 ↓  
▶ 3 ←  
▶ 1 ↓  
▶ 4 →

5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

- 2 Osserva la mappa dell'esercizio precedente e completa.

- ▶ La poltrona si trova nella casella \_\_\_\_\_ .
- ▶ Il portaombrelli si trova nella casella \_\_\_\_\_ .
- ▶ Nella casella F,1 si trova la \_\_\_\_\_ .
- ▶ Nella casella E,3 si trova il \_\_\_\_\_ .
- ▶ Disegna in A,5 Slow che cerca Mizar.

1 Scrivi il nome del paesaggio sotto a ogni immagine.



Quale paesaggio c'è dove vivi tu?



2 Leggi i nomi e disegna un oggetto per ogni paesaggio.

Montagna

Mare

Città



- 1 I fantasmi si sono dati appuntamento a mezzanotte precisa. Scrivi l'ora di arrivo di ogni fantasma.



Caspita! Sono già le \_\_\_ : \_\_\_



Bene! Sono le \_\_\_ : \_\_\_



Ops... sono le \_\_\_ : \_\_\_



Sono in tempo, sono le \_\_\_ : \_\_\_

- 2 Colora con l'**azzurro** i fantasmi arrivati in anticipo e colora con il **rosso** il fantasma più in ritardo.



Qui la sera è davvero buio!

Eh sì, ma devi essere coraggioso come Dalia. Ti racconto la sua storia.



### DALIA E LO SCHELETRO STREGONE

Dalia viveva in una fattoria con quattro galline, un agnellino e un cigno. Una mattina, trovò sull'uscio... una scimmietta! L'animale si intrufolò in cucina, afferrò una fetta di prosciutto e fuggì nel bosco. «Non mi ruberai il pranzo!» esclamò Dalia e iniziò così l'inseguimento. Saltando tra i rami, la scimmia entrò in una casetta di legno. «Adesso ti prendo!» disse Dalia, ma appena entrata nella casa si ritrovò bloccata da una rete magica e vide un malvagio stregone!

Lo stregone indossava i guanti, una maschera e un mantello, ma sotto c'era solo uno scheletro. Prima di uscire di casa, lo stregone disse a Dalia: «Se non mi prepari un buon pranzetto, mangerò te!».

In cucina, però, c'erano solo una saliera senza sale, una bottiglia di olio vuota e una scatola di latta arrugginita. «È un bel problema!» disse Dalia. Come prima cosa, provò a pulire la scatola e... sorpresa!

All'interno era intrappolato un genio. «Per ringraziarti di avermi liberato, ti mostrerò come battere lo stregone. L'unica cosa che può sciogliere la sua magia è l'acqua!». Dalia non ci pensò due volte: aprì tutti i rubinetti e l'acqua spruzzò ovunque, come sotto un acquazzone.

La casa divenne una piscina.

Quando lo stregone tornò, aprì la porta e fu investito dall'acqua che trascinò via tutto, compresa la magia che lo teneva insieme. Vittoria! «Ti riporterò a casa in un baleno» promise il genio.

Così il genio si trasformò in una grande aquila e trasportò Dalia e la scimmia fino alla fattoria in tempo per la merenda.



1 Scrivi sotto ogni personaggio un'azione che compie nel racconto.

Dalia




Scimmia




Genio



# LA FATTORIA DI DALIA: NOMI (MORFOLOGIA)

1 Osserva la fattoria di Dalia e completa la tabella con i nomi comuni.

I nomi sono parole che servono a indicare tutto ciò che ci circonda.



Nomi comuni  
di persone

Nomi comuni  
di animali

Nomi comuni  
di cose

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---