

La MINIBiblioteca del Mondo

Desirée Rossi

Matematica
con
90 Minilibri
Classe 1^a

**COSTRUISCI,
COMPLETA
E COLORA!**

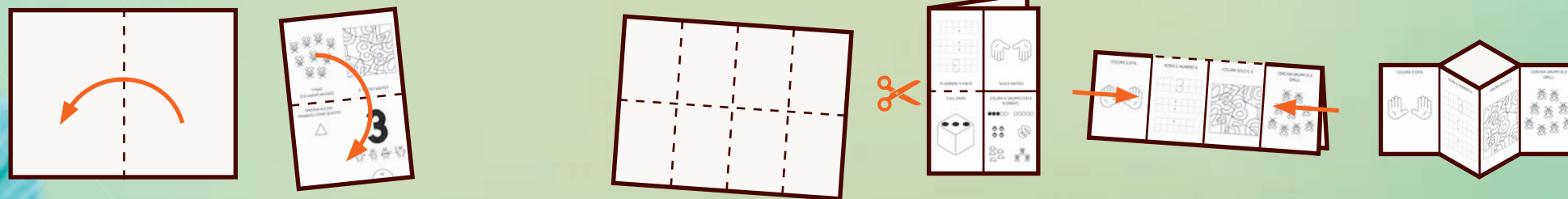
*Laboratori e attività
per la scuola primaria*



Erickson

Questo volume propone 90 minilibri da distribuire in classe per imparare i numeri fino al 20 e le prime operazioni in modo divertente, coinvolgente e motivante. I bambini e le bambine potranno costruire in autonomia, partendo da una fotocopia A4, il proprio minilibro. È facilissimo: si sceglie un modello che con poche semplici pieghe diventa un libro. Ogni minilibro contiene esercizi o immagini da colorare per allenarsi e imparare; così, mentre gli alunni e le alunne costruiscono la propria biblioteca tascabile, si esercitano sui contenuti didattici della classe prima. Il libro contiene inoltre le indicazioni metodologiche per il lavoro in classe, laboratori per l'uso condiviso dei minilibri, schede di autovalutazione e la scheda della biblioteca per segnare i minilibri svolti.

COSTRUISCI IL MINILIBRO:
fotocopia la pagina, piega e taglia!




90 MINILIBRI SU:

- Prerequisiti
- Conteggio e numeri entro il 20 (Conteggio; I numeri entro il 20; Maggiore/minore; Raggruppamenti in decine; Amici dei numeri)
- Addizioni e sottrazioni entro il 20
- Problem solving
- Geometria.



**Inquadra il QR code e scopri
come costruire i MINILIBRI!**





CIAO! IO SONO LELLO
E QUESTI SONO I MIEI AMICI
DI PRATO ALLEGRO. STIAMO TUTTI
CORRENDO ALLA **MINIBIBLIOTECA**
PER COSTRUIRE E LEGGERE I NOSTRI
MINILIBRI PREFERITI.

CHE FAI, VIENI ANCHE TU?

DAI, COMPILA LA TUA TESSERA
PERSONALE E UNISCITI A NOI!

Disegna qui il tuo ritratto

Nome:



Attivare l'apprendimento con i minilibri

*Un bambino, un insegnante,
un libro e una penna
possono cambiare il mondo.*

Malala Yousafzai

Se posti nella condizione di fare, i bambini e le bambine diventano parte attiva dei processi che cerchiamo di stimolare, in ogni contesto. Quando il fare e il pensare sono connessi si ottiene motivazione ad apprendere, che è una spinta a perseverare in un'attività nonostante la fatica cognitiva e gli inevitabili errori.

I minilibri sono dei piccoli libricini tematici di otto pagine, ognuno dedicato a uno specifico contenuto di apprendimento. I bambini possono costruirli mettendo in campo la creatività e le abilità di motricità fine: piegare, tagliare in modo preciso, ruotare mentalmente e prevedere il risultato, sperimentare, sbagliare e imparare dall'errore, confrontarsi, apprendere attraverso il modeling o per peer education, ecc. All'interno del volume è contenuta una pagina con le istruzioni figurate per assemblare i minilibri e un QR code per accedere al video tutorial.

Con i minilibri, prima vengono «messe in moto» le mani e successivamente viene stimolata la parte cognitiva, anche se permane una certa necessità dei bambini di rimanere orientati nella coordinazione e gestione del tratto per utilizzare al meglio lo spazio della minipagina. Libro dopo libro, i bambini arricchiscono «gli scaffali» della loro minibiblioteca, rappresentata nella pagina finale del libro. È consigliabile fotocopiarla, preferibilmente in formato A3, per poi invitare i bambini a colorare i dorsi dei minilibri a mano a mano che li completano. Nella parte finale del volume sono presenti anche delle schede

di autovalutazione con scala Likert a emoticon dove i bambini esprimono il grado di impegno, riscontro di difficoltà ed emozioni provate durante l'attività.

Ogni volume della serie «La MINibiblioteca del Mondo» focalizza l'attenzione e i contenuti di apprendimento di un ambito disciplinare. Questo volume, dedicato allo sviluppo dei prerequisiti logico-matematici e delle abilità di conteggio, inserisce le attività con estrema gradualità, partendo da processi pre-matematici e visivi come la quantificazione percettiva per arrivare al conteggio, alla conoscenza dei numeri, ai raggruppamenti e alle operazioni di addizione e sottrazione funzionali alla risoluzione dei problemi. I 90 minilibri sono suddivisi in sei sezioni:

- Prerequisiti (prerequisiti logico-matematici; insiemistica e relazioni);
- Conteggio e numeri fino a 20 (conteggio; i numeri fino a 20; maggiore/minore; raggruppamenti in decine; gli amici del 10);
- Addizione e sottrazione entro il 20;
- Numeri oltre il 20;
- Problem solving;
- Geometria.

All'inizio di ogni sezione sono state inserite delle indicazioni teoriche sui processi coinvolti. L'importanza dell'utilizzo di metodologie didattiche attive diversificate e interdisciplinari ha per necessità determinato l'inserimento di una parte laboratoriale che anticipa i minilibri e che diventa complementare per un lavoro integrale sulle abilità proposte. I laboratori sono strettamente connessi con i contenuti dei minilibri e rispondono alla necessità di affrontare con differenziate abilità e prospettive uno stesso ambito disciplinare.

I minilibri possono servire per:

- avviare un argomento
- approfondire un contenuto già sviluppato in classe
- ripassare un contenuto
- stimolare attraverso un input diverso un certo contenuto disciplinare.

Ogni volume ha un simpatico personaggio guida che funge da accompagnatore dell'intero gruppo dei minilibri, incentiva e motiva i bambini all'azione e costituisce un vero e proprio tutor che, attraverso l'utilizzo di immagini simboliche, è in grado di far capire quale abilità sarà maggiormente richiesta nel completamento del minilibro e quindi anticipa la consegna scritta nelle pagine.

A inizio volume è presente un minilibro dedicato proprio al personaggio, qui il bruco Lello, volto a illustrare le parole di base delle consegne: osserva, ascolta, pronuncia, leggi, scrivi, colora, cerchia, segna con una x, ecc. In questo modo il bambino che guarda l'immagine del bruco Lello saprà già quale attività caratterizzerà il minilibro che sta per svolgere. C'è anche una sorta di «sfida intuitiva» rispetto a quanto chiesto nei minilibri in quanto durante la fase di costruzione, che precede quella di completamento, i bambini hanno la possibilità di osservare le diverse pagine e provare a immaginare cosa dovranno fare.

Per completezza, nelle minipagine sono inserite, nella maggior parte dei casi, delle consegne scritte, che possono essere lette dall'insegnante o dall'alunno a seconda delle proprie competenze, proprio in un'ottica di riconoscimento di diverse abilità anche tra pari e del veder riconosciuta questa differenza di approccio a un compito anziché di un limite.

L'utilizzo dei minilibri in classe prevede, oltre al completamento singolo, il lavoro in coppia o piccolo gruppo, per favorire l'autocorrezione tra compagni e il monitoraggio di come si sta lavorando (in alcuni minilibri questo passaggio viene chiesto esplicitamente).

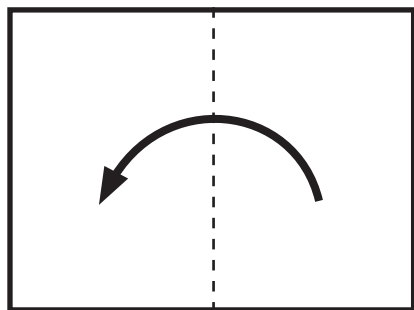
Le illustrazioni sono proposte in bianco e nero per permettere a ogni bambino di personalizzare le proprie schede, colorandole a piacimento.

Il minilibro è composto da otto pagine con attività pensate per iniziare e finire in un momento di lezione; si tratta di un lavoro con un tempo preciso, che deve avere un inizio e una conclusione, per evitare l'effetto di «fatica» nell'avviare, mollare e riprendere un'attività. È auspicabile che l'insegnante utilizzi la risorsa compagni per effettuare «il controllo» di come ogni bambino ha svolto l'attività, come in una sorta di apprendimento e autocorrezione tra pari che risulta inclusiva.

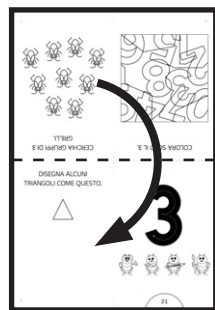
Il particolare formato in orizzontale è stato pensato per agevolare la fotocopiatura, preferibilmente in formato A3, per una resa ottimale e per agevolare i bambini nell'utilizzo dello spazio pagina. Una volta assemblati e completati, i minilibri possono essere attaccati sul quaderno, raccolti in un portafigurine o in una teca, appesi su un cartellone oppure conservati in una scatola che funga da minilibreria itinerante.

Non rimane che la curiosità di visionare le proposte dei minilibri e scoprirne le diverse potenzialità lasciando i bambini liberi di sperimentare in autonomia e di farsi coinvolgere dalla realizzazione delle minibiblioteche. La loro creatività potrebbe portarli a generare dei loro minilibri speciali, che magari hanno poco a che fare con i contenuti di apprendimento, ma che indicano come «portare via un'idea» o uno strumento e utilizzarlo in altri ambiti costituisce un apprezzato obiettivo di apprendimento.

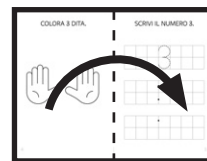
PER CREARE I MINILIBRI PIEGA I FOGLI COSÌ:



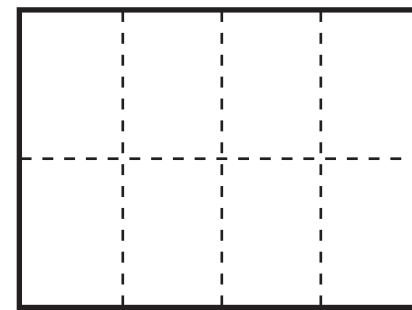
- 1 Stendi il foglio davanti a te. Il lato stampato è rivolto verso il basso. Piega il foglio a metà. Per fare ciò, posiziona il bordo destro sopra quello sinistro.



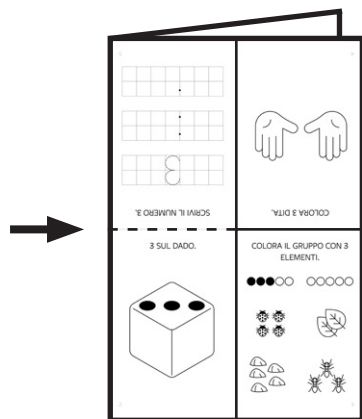
- 2 Piega di nuovo a metà.



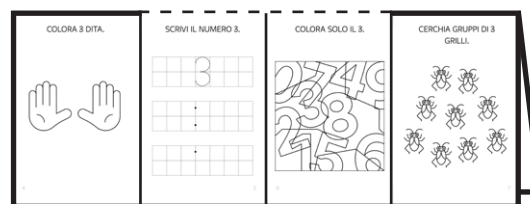
- 3 Piega ancora a metà.



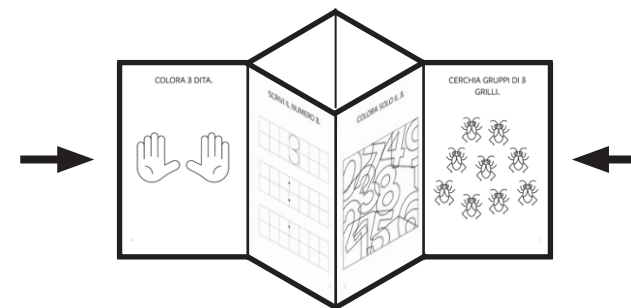
- 4 Riapri il foglio con la parte bianca verso l'alto.



- 5 Piega di nuovo il foglio a metà e taglia lungo il tratteggio tra le pagine 2 e 5.



- 6 Riapri il foglio e piega a metà, in modo da vedere pagina 4, 5, 6 e 7.



- 7 Piega infine il foglio come nell'illustrazione. Ecco pronto il tuo minilibro!

Guarda il tutorial su come costruire i minilibri!



OCCHIO AL TRAVESTIMENTO



OBIETTIVI

Stimolare l'attenzione, la discriminazione e la memoria visiva.



MATERIALI

- Vestiti con cui travestirsi (pantaloni, gonne, maglie, camicie, cappotti, vestiti di carnevale, parrucche).
- Uno scatolone per contenere i travestimenti.
- Accessori (occhiali, borsette, orecchini, cravatte, cappelli, berretti, foulard).



SVOLGIMENTO

Collocare in cerchio le sedie del gruppo classe e dividere i bambini in due gruppi (corrispondenti ai due semicerchi). Tutti i bambini si siedono, tranne uno/a, che va a travestirsi, aiutato da un compagno o da una compagna, utilizzando non solo i vestiti, ma anche gli accessori a disposizione. Quando è pronto, il bambino travestito si colloca al centro del cerchio. I compagni lo osservano e possono fargli delle domande relative al travestimento, come, ad esempio, da dove viene, come si chiama, cosa sta facendo così vestito.

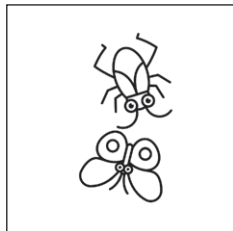
Dopo aver risposto e dopo che i compagni lo avranno osservato attentamente, il bambino travestito esce dal cerchio e, con l'aiuto del solito

compagno, cambia velocemente tre elementi del suo travestimento: può sostituire vestiti e accessori, può spostare gli accessori, può cambiare forma a un indumento (ad esempio, può annodare una maglietta in vita o alla gamba, anziché indossarla).

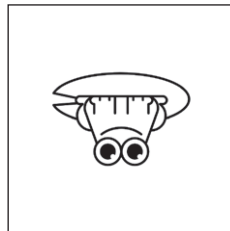
Il bambino rientra quindi nel cerchio. Le due squadre lo osservano in silenzio per massimo un minuto e, dopo una breve consultazione tra i membri che le compongono, provano a individuare le differenze. Si aggiudica la manche la squadra che indovina il maggior numero di differenze. Il gioco riprende con un nuovo compagno che si traveste e un nuovo aiutante.



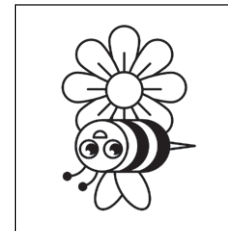
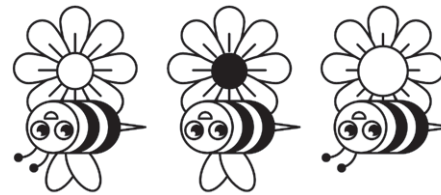
4



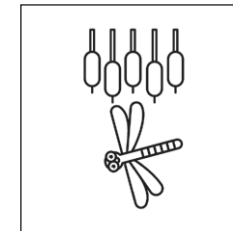
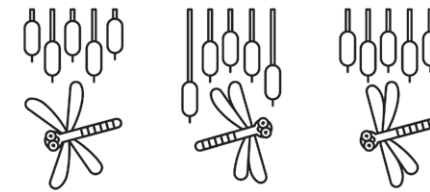
9



5



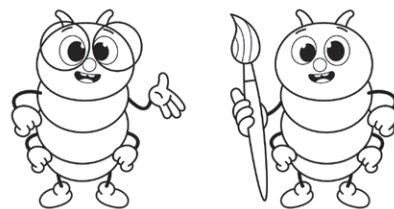
4



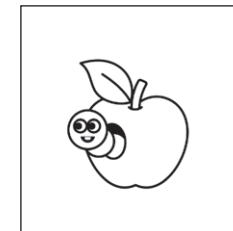
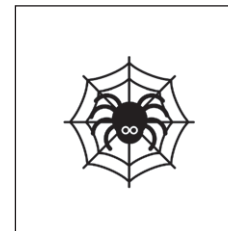
ORA CONFRONTA
IL TUO LAVORO CON
QUELLO DI UN COMPAGNO
O DI UNA COMPAGNA.
COME È ANDATA?



AGUZZA LA VISTA!



IN OGNI PAGINA CERCHIA
O COLORA IL DISEGNO
UGUALE A QUELLO IN
ALTO.



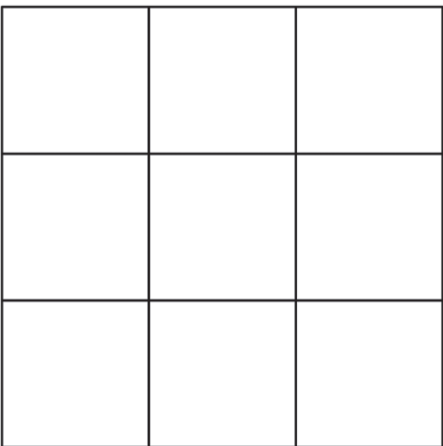
8



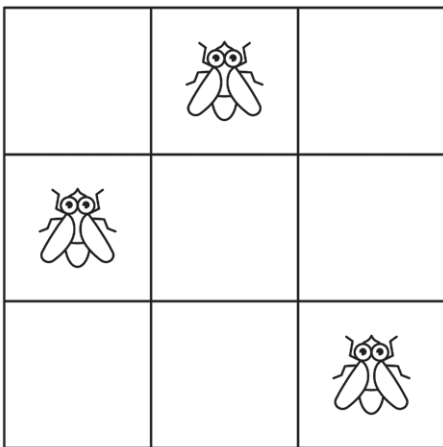
2

3

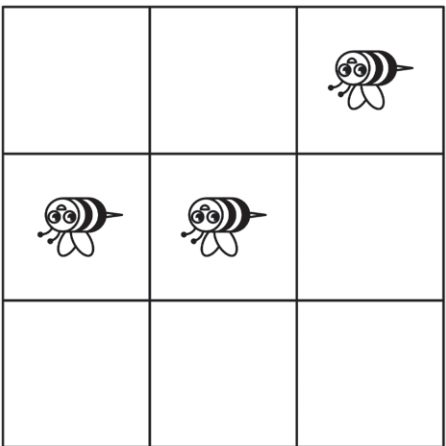
4



ORA DISEGNA LE MOSCHE
NELLA STESSA POSIZIONE
DI PRIMA.



3

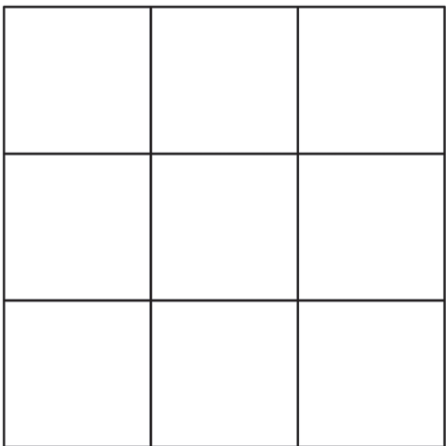


ORA DISEGNA LE API
NELLA STESSA POSIZIONE
DI PRIMA.

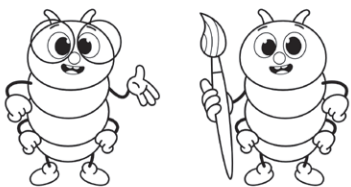
QUESTO È UN GIOCO DI
MEMORIA.
OSSERVA PER ALCUNI
SECONDI LE POSIZIONI DEGLI
INSETTI, POI GIRA PAGINA
E DISEGNALI NELLE STESSA
POSIZIONI.

2

9

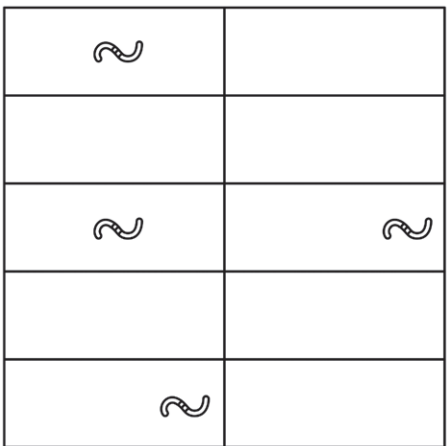


ORA DISEGNA LE API
NELLA STESSA POSIZIONE
DI PRIMA.



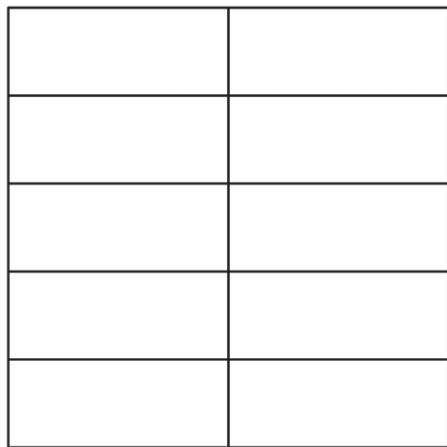
GIOCA CON UN AMICO
O UN'AMICA. MENTRE
OSSERVI, CHIEDIGLI/LE
DI CONTARE FINO AL 7.

5

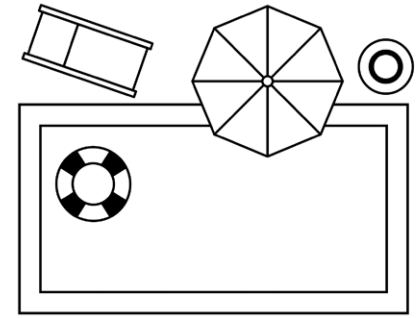
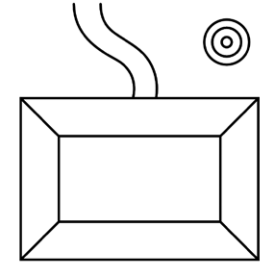
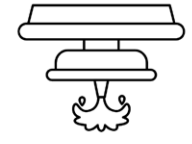


OSSERVA BENE LA
POSIZIONE DEI VERMI
NELLA GRIGLIA.

ORA DISEGNA I VERMI
NELLA POSIZIONE
DI PRIMA.

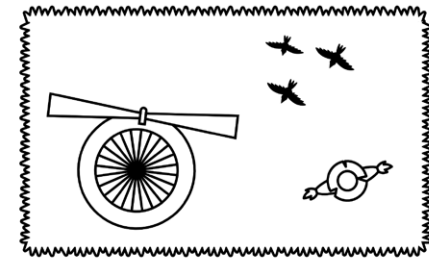


8



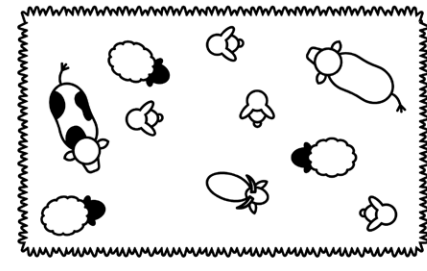
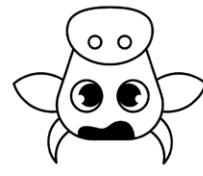
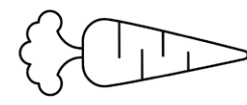
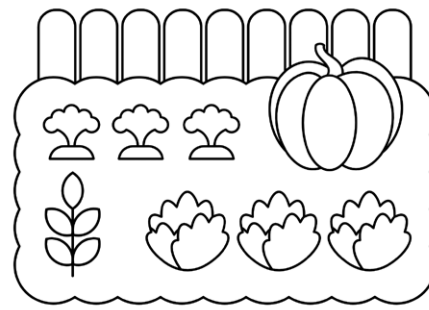
CERCA LA FONTANA IN GIARDINO.

CERCA IL CAPPELLO IN PISCINA.



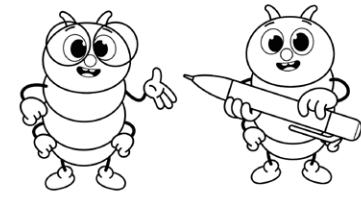
CERCA LO SPAVENTAPASSERI NEL CAMPO.

CERCA LA CAROTA NELL'ORTO.

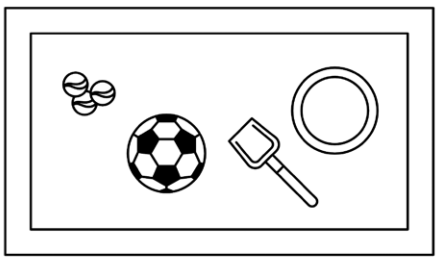
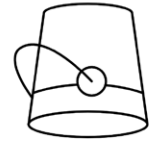


CERCA LA MUCCA NEL PASCOLO.

CAMBIA VISUALE E TROVA...

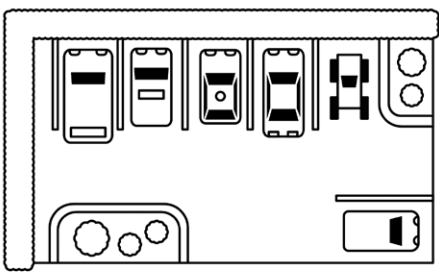


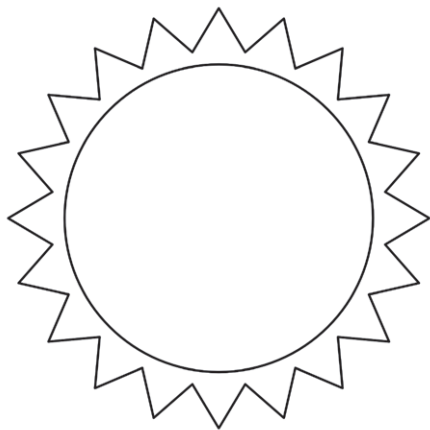
GUARDA L'OGGETTO DISEGNATO IN BASSO E SEGNA DOV'È NELL'IMMAGINE IN ALTO.



CERCA IL SECCHELLO SUL TELO.

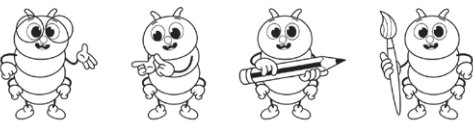
CERCA LA MACCHINA NEL PARCHEGGIO.



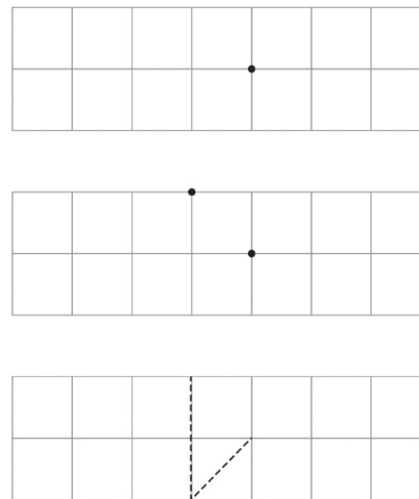
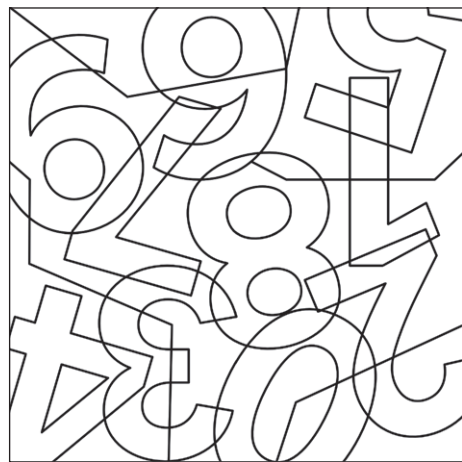


IL SOLE È UNO
ED È GIALLO.

DISEGNA UNA LINEA.

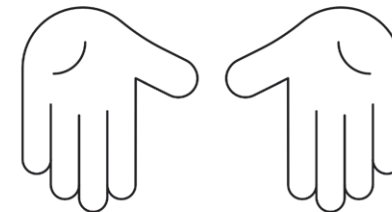
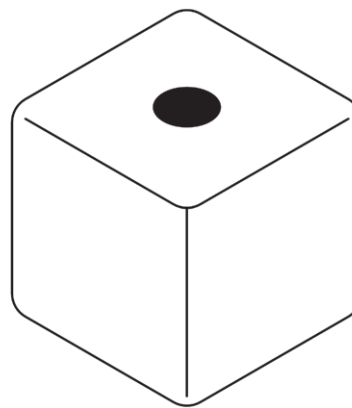


COLORA SOLO 1.



SCRIVI IL NUMERO 1.

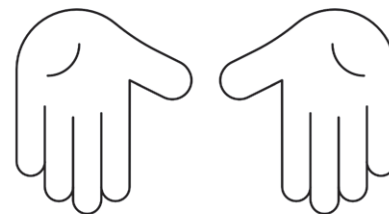
1 SUL DADO.



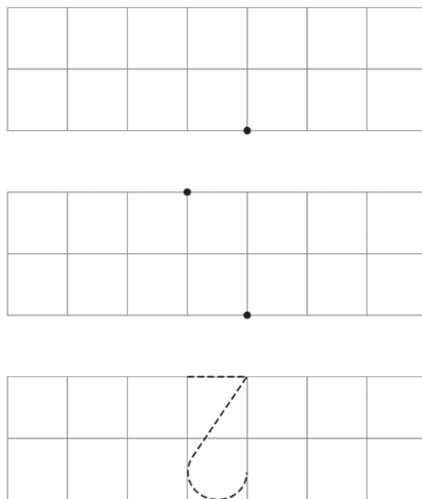
COLORA 1 DITO.

COLORA IL GRUPPO CON 1
SOLO ELEMENTO.



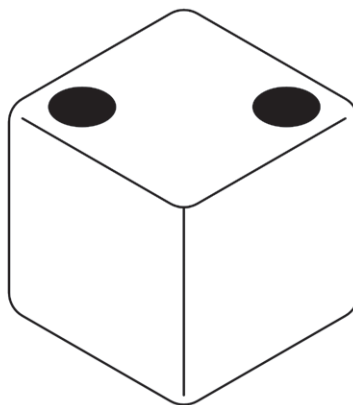


COLORA 2 DITA.

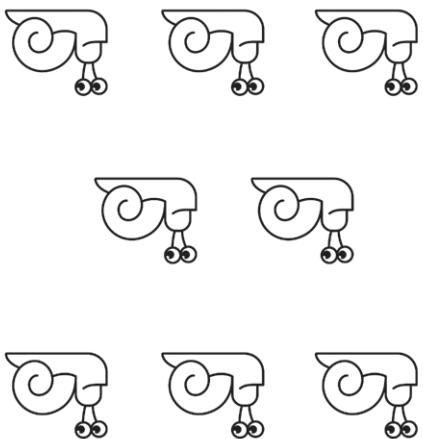
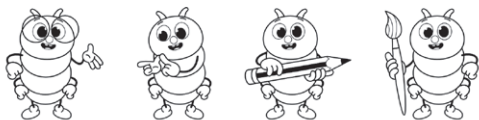


SCRIVI IL NUMERO 2.

2 SUL DADO.

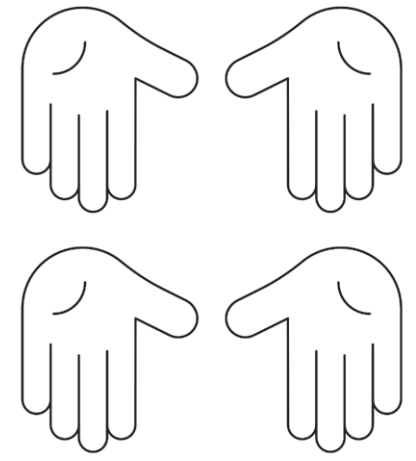


COLORA SOLO IL 2.

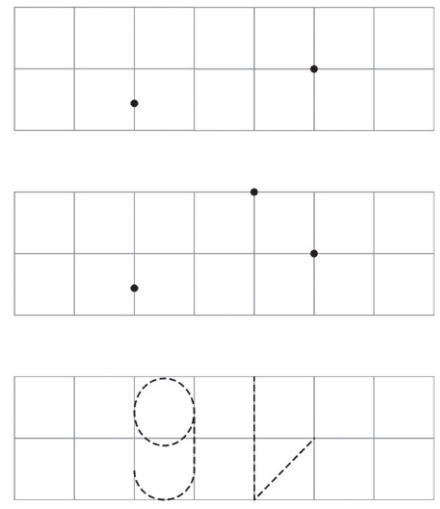


CERCHIA GRUPPI DI 2
CHIOCCIOLE.

DISEGNA CON IL RIGHELLO
2 LINEE CHE PARTONO
DALLO STESSO PUNTO.

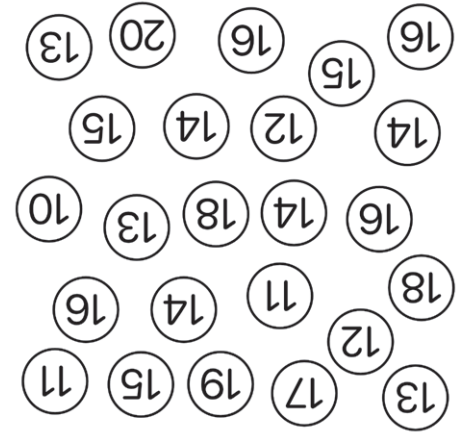
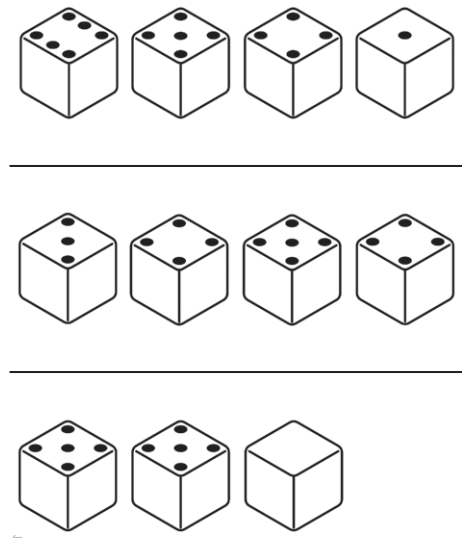


COLORA 16 DITA.



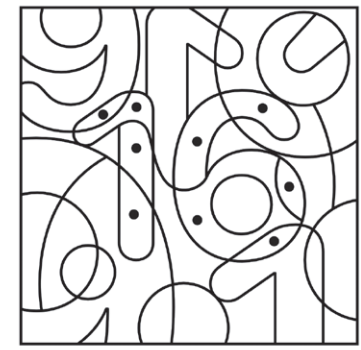
SCRIVI IL NUMERO 16.

16 SUI DADI.
COMPLETA L'ULTIMA SERIE.

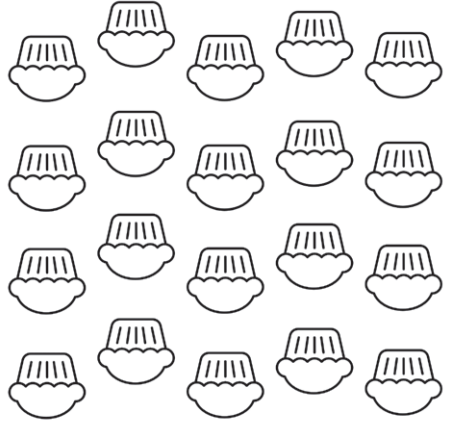


COLORA IL NUMERO 16.

**COLORA I PUNTINI
E SCOPRI...**

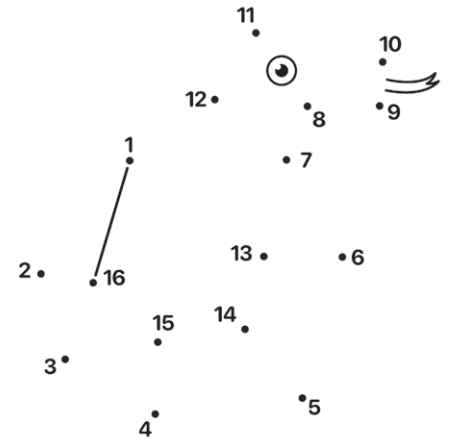


IL NUMERO **SEDICI**



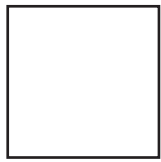
COLORA 16 ELEMENTI.

COLLEGA I NUMERI
DA 1 A 16.

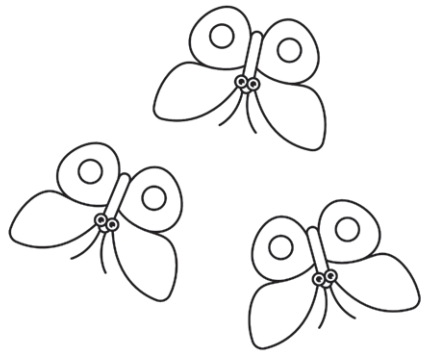




7



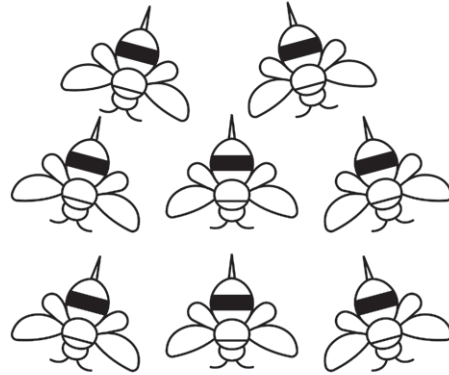
OTTO SEI TRE



9



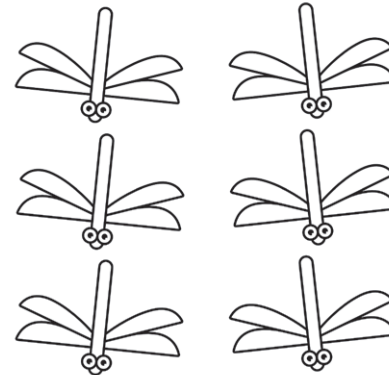
OTTO TRE DIECI



5



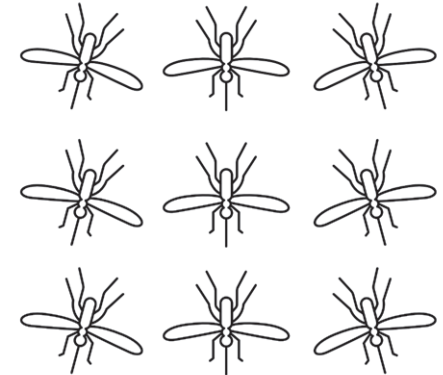
CINQUE SEI SETTE



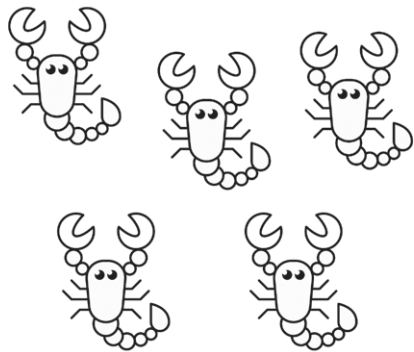
4



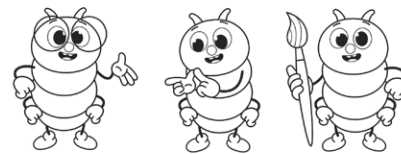
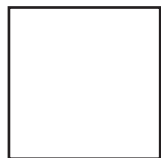
OTTO SEI NOVE



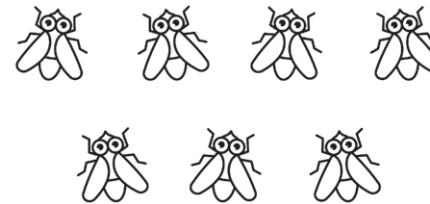
CONTA GLI INSETTI



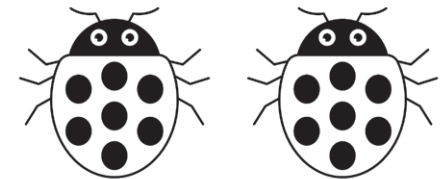
QUATTRO CINQUE NOVE



IN OGNI PAGINA CONTA GLI INSETTI E SCRIVI IL NUMERO. COLLEGA POI LA PAROLA-NUMERO GIUSTA E COLORA.




SETTE SEI OTTO



TRE DUE UNO







	15
---	-----------

	FINE
--	-------------

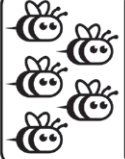
INIZIO	1
---------------	----------

	2
--	----------

	
---	--

	4
---	----------

	5
--	----------

	6
---	----------

COMPLETA L'ULTIMA
TESSERA DEL DOMINO.

FAI COME NELLA PAGINA
PRECEDENTE.

COMPLETA IL DOMINO

NEL DOMINO SI AVVICINANO
LE TESSERE CON QUANTITÀ
E NUMERO UGUALI.

FAI COME NELLA PAGINA
PRECEDENTE.

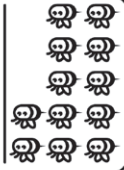
COMPLETA CON IL
NUMERO MANCANTE.
IL DOMINO CONTINUA
NELLA PAGINA SUCCESSIVA!

FAI COME NELLA PAGINA
PRECEDENTE.

COMPLETA CON IL
DISEGNO MANCANTE. LE
TESSERE SONO UNITE A
QUELLE DELLA PAGINA
PRIMA E DOPO.


FAI COME NELLA PAGINA
PRECEDENTE.

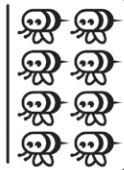
14	
-----------	---

	
--	---

12	
-----------	---

11	
-----------	--

10	
-----------	---

	
--	---

8	
----------	--

7	
----------	---



3	>	2

DISEGNA I MOSCERINI NELLO SPAZIO VUOTO.

FAI COME NELLA PAGINA PRECEDENTE.

4	>	8

4	>	3

FAI COME NELLA PAGINA PRECEDENTE.

RIPASSA LA BOCCA DELLA RANA CON LA MATITA ROSSA.

3	>	5

6	>	5

FAI COME NELLA PAGINA PRECEDENTE.

> MAGGIORE



RANA MANGIONA HA LA BOCCA APERTA VERSO IL NUMERO PIÙ GRANDE DI INSETTI.



10	>	

DISEGNA I MOSCERINI E SCRIVI IL NUMERO NEGLI SPAZI VUOTI.

SCRIVI I NUMERI E DISEGNA I MOSCERINI NEGLI SPAZI VUOTI.

	>	

Two empty boxes for writing numbers, each with a horizontal line for a digit.

Two empty rounded rectangles representing cards.

2^a CARTA **1^a CARTA**

Two boxes for writing numbers, the right one contains the number 6.

Two rounded rectangles representing cards. The right card is the 6 of hearts, showing 6 hearts and the numbers 9 and 6.

2^a CARTA **1^a CARTA**

Two boxes for writing numbers, the right one contains the number 8.

Two rounded rectangles representing cards. The right card is the 8 of spades, showing 8 spades and the numbers 8 and 8.

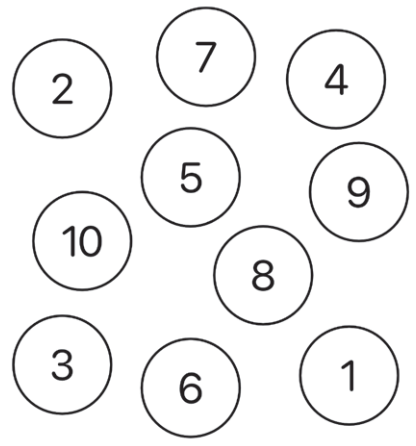
2^a CARTA **1^a CARTA**

Two boxes for writing numbers, the right one contains the number 6.

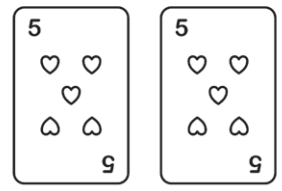
Two rounded rectangles representing cards. The right card is the 6 of clubs, showing 6 clubs and the numbers 9 and 6.

2^a CARTA **1^a CARTA**

COLORA CON LO STESSO COLORE I NUMERI CHE INSIEME FORMANO 10 (AMICI DEL 10).



LE CARTE DEL 10



DISEGNA LA CARTA PER ARRIVARE A 10 E SCRIVI IL NUMERO SOTTO.



1^a CARTA **2^a CARTA**

The first card shows 6 hearts and the number 6 in the top left and 9 in the bottom right.

Two boxes for writing numbers, the left one contains the number 6.

1^a CARTA **2^a CARTA**

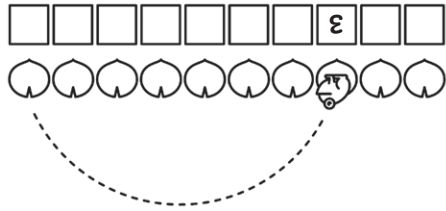
The first card shows 3 diamonds and the number 3 in the top left and 3 in the bottom right.

Two boxes for writing numbers, the left one contains the number 3.

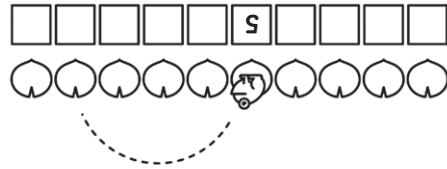




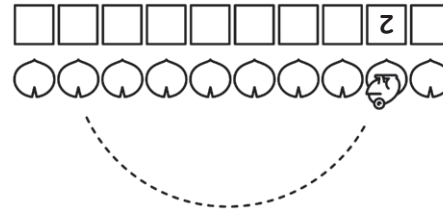
$$\underline{\quad} = 7 + 3$$



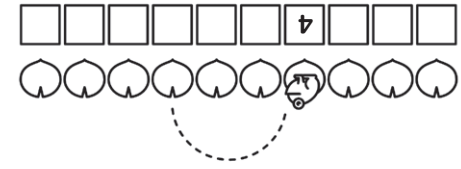
$$\underline{\quad} = 4 + 5$$



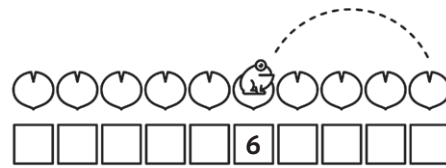
$$\underline{\quad} = 2 + 7$$



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



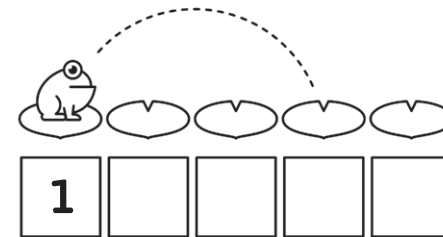
RANA SALTERINA



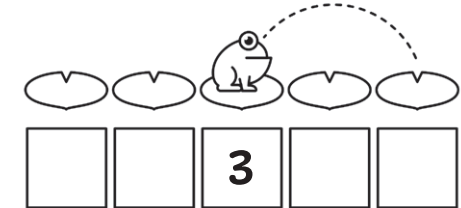
$$6 + 4 = \underline{\quad}$$



GUARDA DA DOVE PARTE LA RANA E QUANTI SALTII FA IN AVANTI. SEGNA IL RISULTATO.



$$1 + 3 = \underline{\quad}$$

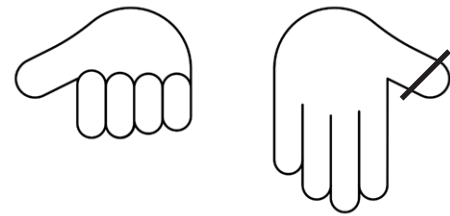


$$3 + 2 = \underline{\quad}$$



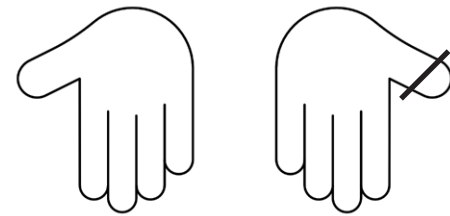
$5 = 1 - 9$

$10 = 5 - 5$



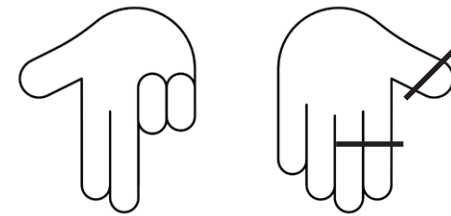
$5 = 1 - 9$

$10 = 1 - 5$



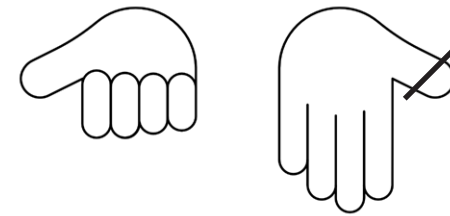
$8 = 5 - 3$

$8 = 3 - 5$

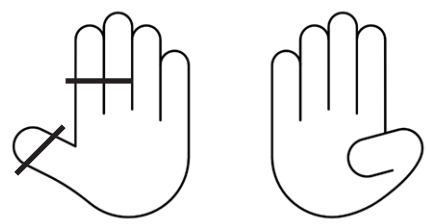


$6 = 1 - 5$

$10 = 5 - 5$

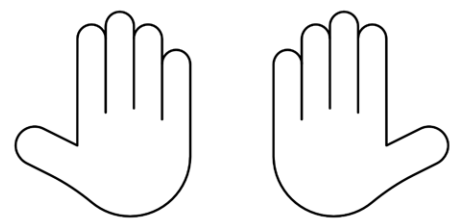


**SOTTRAZIONI
SULLE DITA**

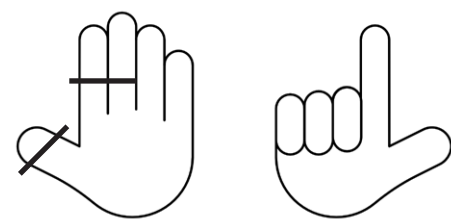


$9 - 3 = 6$

$8 - 2 = 6$

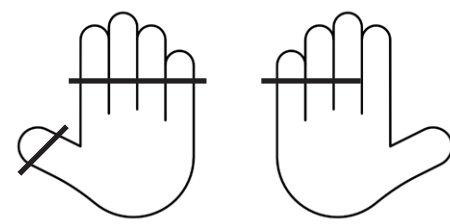


OSSERVA IL DISEGNO
E COLLEGALO ALLA
SOTTRAZIONE GIUSTA.



$5 - 2 = 3$

$7 - 3 = 4$

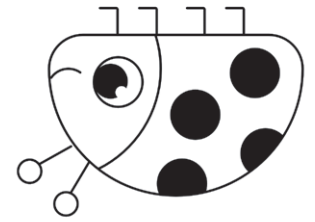


$10 - 8 = 2$

$8 - 6 = 2$

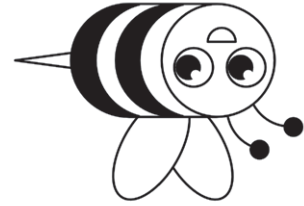


Two empty rectangular boxes side-by-side.



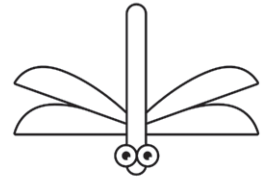
DOV'È IL MIO CUCCILO?

Two empty rectangular boxes side-by-side.



DOV'È IL MIO CUCCILO?

Two empty rectangular boxes side-by-side.



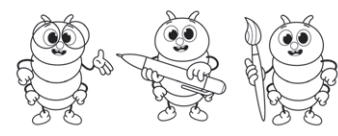
DOV'È IL MIO CUCCILO?

Two empty rectangular boxes side-by-side.



DOV'È IL MIO CUCCILO?

CUCCIOLI, DOVE SIETE?

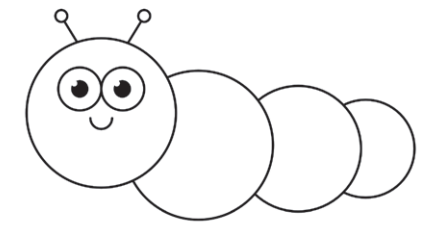


OSSERVA BENE LA MAPPA
DI PAGINA 2 E SCRIVI LE
COORDINATE (AD ESEMPIO,
A1) PER TROVARE I CUCCIOLI
SCOMPARI. COLORA
SULLA MAPPA I CUCCIOLI
RITROVATI.

ECCO LA MAPPA...

4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D

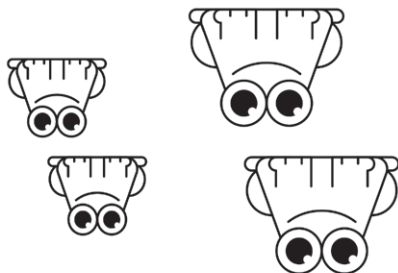
DOV'È IL MIO CUCCILO?



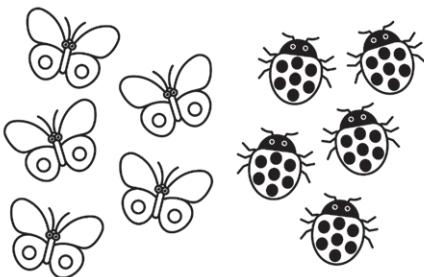
Two empty rectangular boxes side-by-side.



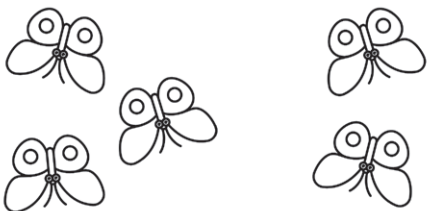
NELLO STAGNO CI SONO
DUE RANE GRANDI E DUE
RANE PICCOLE.
QUANTE IN TUTTO?



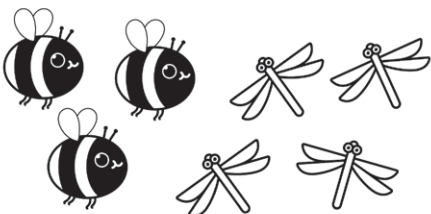
NEL PRATO CI SONO
CINQUE FARFALLE E
CINQUE COCCINELLE.
QUANTI INSETTI CI SONO
IN TUTTO?



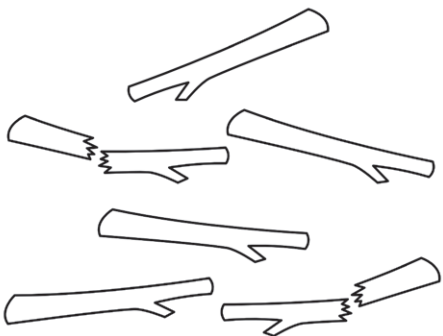
NEL PRATO CI SONO DUE
FARFALLE. DOPO POCO NE
ARRIVANO ALTRE 3.
QUANTE FARFALLE CI
SONO IN TUTTO?



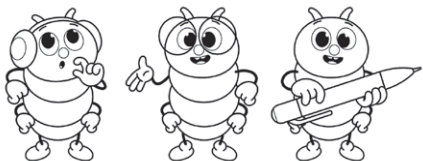
NEL PRATO CI SONO
TRE BOMBI E QUATTRO
LIBELLULE.
QUANTI INSETTI CI SONO
IN TUTTO?



NEL BOSCO CI SONO
QUATTRO BASTONCINI INTERI
E DUE BASTONCINI SPEZZATI.
QUANTI BASTONCINI CI SONO
IN TUTTO?

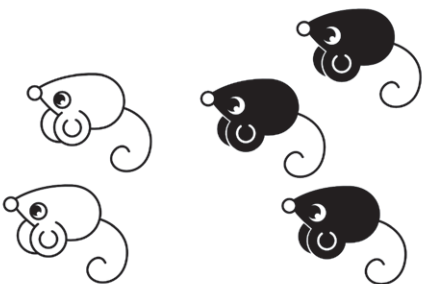


RISOLVO

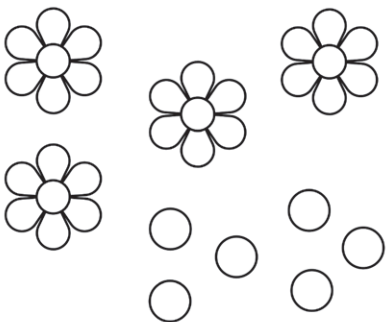


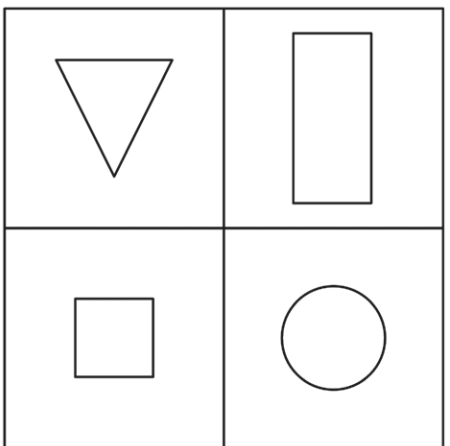
ASCOLTA O LEGGI I PICCOLI
PROBLEMI E AIUTATI
CON L'IMMAGINE. TROVA
L'OPERAZIONE E SCRIVI LA
RISPOSTA.

NEL PRATO CI SONO TRE
TOPI NERI E DUE TOPI
BIANCHI.
QUANTI TOPI CI SONO IN
TUTTO?

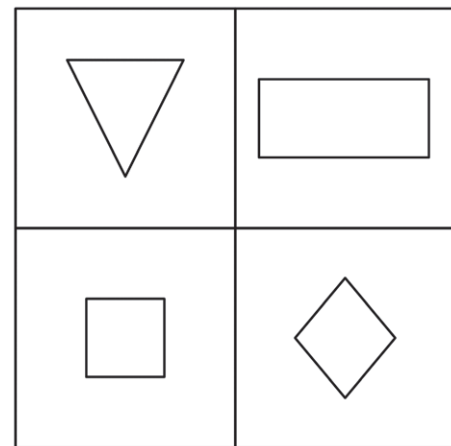
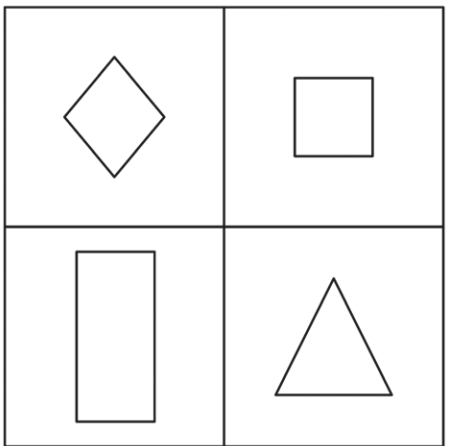


NEL PRATO CI SONO
QUATTRO FIORI FRESCHI E
SEI FIORI APPASSITI.
QUANTI FIORI IN TUTTO?

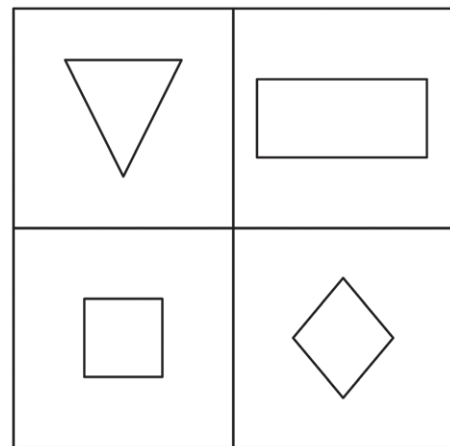
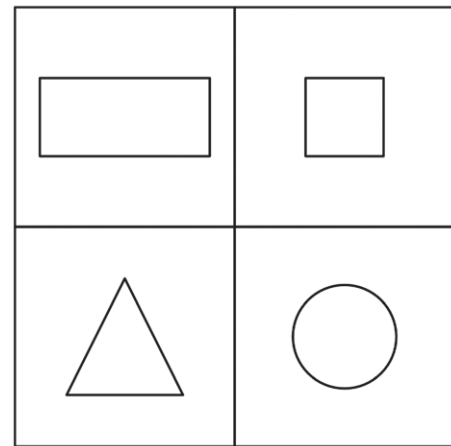




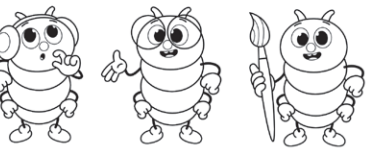
COLORA DI VERDE IL CERCHIO.



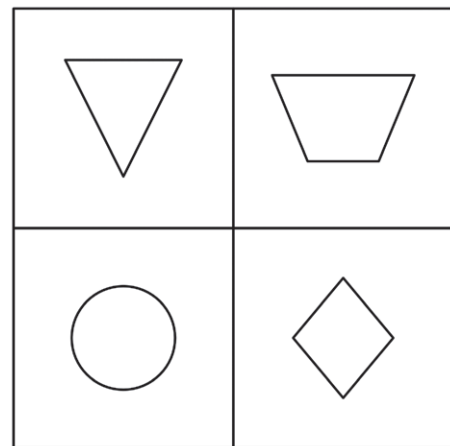
COLORA DI VIOLA IL RETTANGOLO.



COLORA DI AZZURRO IL ROMBO.



OSSERVA LE FIGURE, ASCOLTA E COMPLETA COLORANDO COME INDICATO.



COLORA DI ARANCIONE IL TRAPEZIO.

COLORA LE FIGURE A SECONDA DEL COLORE ASSEGNATO NELLE PAGINE PRECEDENTI.

