

Camillo Bortolato

I COMPITI VANNO IN VACANZA

2

Il Disfalibro
di classe seconda

Italiano e matematica
con attività di inglese,
storia, geografia
e scienze

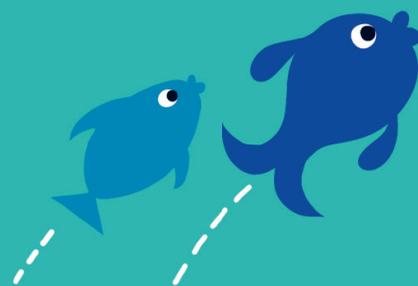


 **® METODO
ANALOGICO
BORTOLATO**

Erickson

Questo è un libro da fare senza pensare alla scuola. Una proposta che considera i bambini e le bambine come i grandi, perché offre contenuti che rispondono alle loro curiosità. Propone attività da svolgere anche con gli amici, come si fa d'estate, per passare il tempo in modo intelligente.

Un libro leggero da fare velocissimo.



Questa edizione, rinnovata nel formato e arricchita di nuovi contenuti, include:



LETTURA

13 storie da leggere più volte e raccontare
Ascolta le audistorie 



SCRITTURA

Pochi esercizi di scrittura, per il principio che in vacanza si deve scrivere poco, ma bene



MATEMATICA

Striscia delle tabelline per esercitarsi in viaggio, problemi da eseguire in un lampo



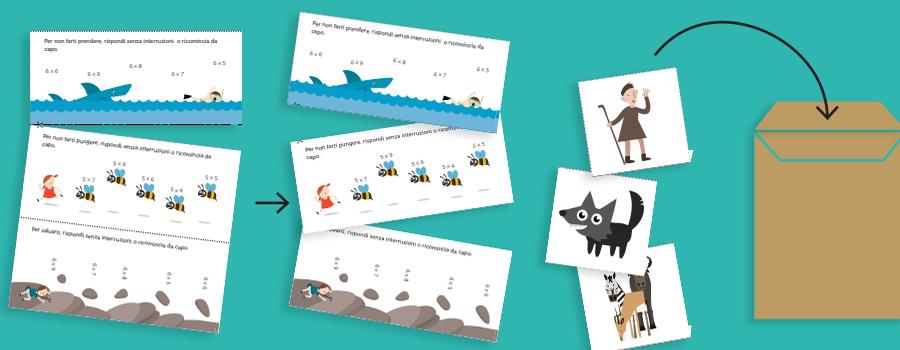
INGLESE

Attività coinvolgenti con audio da ascoltare 



STORIA, GEOGRAFIA e SCIENZE

Quiz illustrati da risolvere con gli amici per rispondere a tante curiosità



Disfalibro: personaggi delle storie, indovinelli, rebus e altri giochi per esercitarsi e giocare più e più volte. Inserisci i ritagli nella **busta** per non perderli.



Divertiti con tanti materiali digitali!

€ 10,00



Indice

	Consigli per genitori e insegnanti	4
	Italiano	5
	Matematica	31
	Inglese	51
	Storia, geografia e scienze	57
	Disfalibro	65

Consigli per genitori e insegnanti

Questo testo per le vacanze è pensato per pesare il meno possibile su bambini e bambine, che hanno bisogno di smaltire la fatica della scuola, e quindi non prevede esercizi molto lunghi e complessi.

La parte prevalente del testo è dedicata alla **lettura**, con lo scopo principale di raccontare agli altri il contenuto di ciò che si è letto. Non ci sono domande di comprensione, perché raccontare una storia implica già memoria, capacità di organizzazione del discorso e sintesi. Le storie sono tratte dalla tradizione popolare perché si prestano bene ad essere raccontate. Si raccomanda di prendersi il tempo di ascoltare i racconti dei propri figli in questa attività altamente formativa.

Le storie si possono anche ascoltare, inquadrando i QR code vicino al titolo oppure scaricando i file dalle risorse online (segui le istruzioni a pagina 1).

Poco spazio è dato alla **scrittura**, secondo il principio che in vacanza si deve scrivere poco, ma bene.

Per **matematica** i problemi sono presentati partendo dalle immagini, secondo il percorso del Metodo analogico, che sviluppa l'intuizione senza bisogno di eccessive spiegazioni.

Le attività di **inglese** permettono di approcciarsi alla lingua in modo ludico e intuitivo, anche ascoltando la pronuncia corretta.

Per **storia, geografia e scienze** si invita ad aiutare i bambini nella ricerca delle notizie che prevedono l'impiego del computer o di altri strumenti di consultazione.

Nella seconda parte del volume, il **Disfalibro**, le pagine sono tutte da staccare lungo il tratteggio e ritagliare, per giocare con i personaggi, allenarsi con le tabelline e divertirsi con anagrammi, rebus e indovinelli.

I bambini possono staccare la **busta** che si trova in fondo al volume e inserirvi i ritagli, per averli sempre a portata di mano.

Sulle risorse online sono disponibili **materiali digitali** aggiuntivi e le **soluzioni** degli esercizi.



Al lupo, al lupo!

Un pastorello conduceva ogni giorno le sue pecorelle a pascolare.

Si annoiava molto e così decise di fare uno scherzo a tutta la gente del villaggio.

«Aiuto... al lupo, al lupo!» cominciò a gridare con quanto fiato aveva in gola.



Tutti i contadini accorsero armati di forconi, ma, quando arrivarono nel grande prato, non videro neanche l'ombra del lupo.

Il pastorello rideva a crepapelle: «Era solo uno scherzo e voi ci siete cascati!».

Qualche giorno dopo ripeté la stessa cosa e i contadini allarmati giunsero di corsa al prato.

Presto si accorsero che il pastorello si era preso gioco di loro un'altra volta.

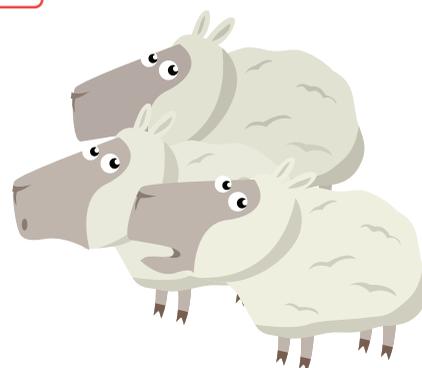
Un giorno arrivò d'improvviso un intero branco di lupi; il pastorello cominciò a gridare disperatamente:

«Al lupo, al lupo!».

Ma i contadini, credendo fosse un altro scherzo, non si mossero più.

Indisturbati, i lupi fecero strage di pecore e agnelli.

• Voto





Il leone vecchio

Un giorno il re della foresta era diventato vecchio e non riusciva più a rincorrere le prede.



Siccome non sapeva come procurarsi il cibo, pensò di invitare tutti gli animali nella sua grotta. Disse che, prima di morire, voleva chiedere scusa a tutti del

male che aveva fatto, ma che sarebbero dovuti entrare nella sua grotta uno alla volta.

Venne il giorno in cui toccò alla volpe andare a trovarlo, ma questa, prudente, si fermò all'ingresso. «Entra, entra» la incoraggiò il leone.

«Eh no, caro mio: vedo tutte le orme degli animali che entrano e vengono verso di te. Ma non ne vedo nessuna in senso contrario. Non riuscirai a mangiare anche me!».

• Voto



Il mare

Leggi e completa il disegno sotto.

Si vede una lunga striscia di sabbia.

Cominciando da sinistra ci sono due ombrelloni a spicchi rossi e bianchi e due a spicchi verdi e bianchi.

Nella sabbia si notano alcune torri di castelli costruiti dai bambini.

A destra è rimasto un secchiello

rosso con dentro una paletta.

Sparsa sulla sabbia ci sono stelle marine e conchiglie.

All'orizzonte si vede una barca con una grande vela bianca gonfiata dal vento.

Il sole rosso sta tramontando e colora il cielo di giallo e arancio.

Tre gabbiani solcano il cielo. C'è molta pace.



La gita in campagna

Trova e cerchia gli errori, ce ne sono 8.

Nella mia città faceva tanto caldo e allora siamo andati in campagna. Lì c'era una grande pace.

Tutti si divertivano all'ombra.

Verso le sei è piovuto improvvisamente. Luisa era tutta bagnata. Non c'erano ombrelli o altri ripari. In fine siamo arrivati a casa tutti bagnati.

Le scarpe nuove

Trova e cerchia gli errori, ce ne sono 8.

ieri siamo andati a comprare le scarpe. Il papà a visto un negozio molto grande. A me mi piacevano quelle con le luci. A mia sorella invece quelle con la musica. Però costavano troppo e allora non le abbiamo prese. Così siamo tornati a casa senza scarpe, per fortuna abbiamo mangiato la pizza.

Lista dei posti che vorrei visitare



1

2

3

4

5

Lista delle storie più belle di questo libro



1

2

3

4

5

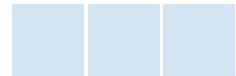
Qual è il totale?

1.

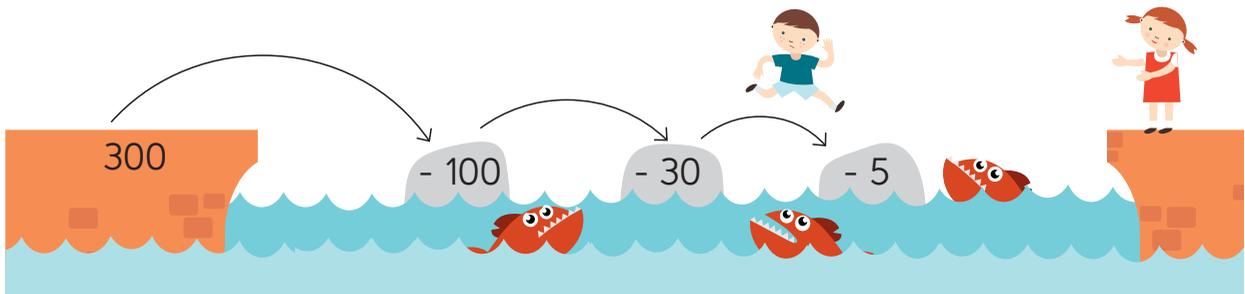
8	7	6	5	6	7	8	10
1	2	3	4	3	2	1	10
1	1	1	1	1	1	1	10



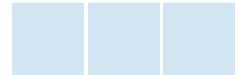
- Scopri il percorso di calcolo mentale più semplice.
Guarda le colonne.



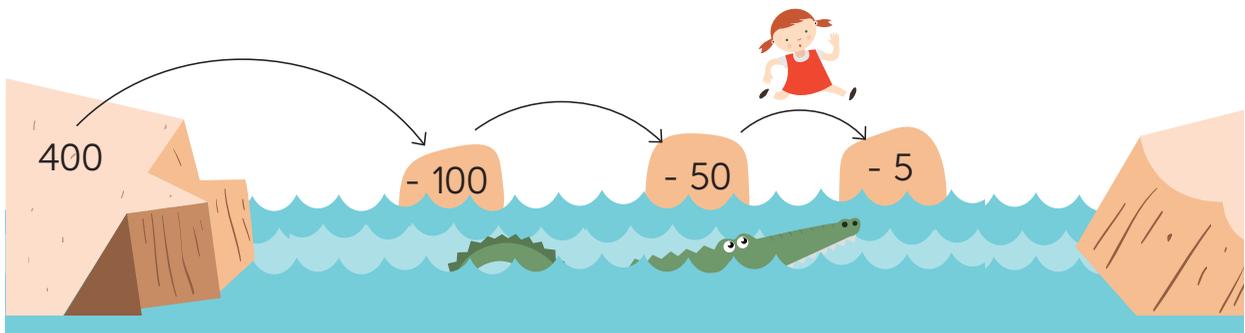
2.



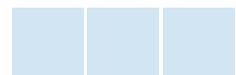
- Per passare il fiume risolvi con tre salti.



3.



- Per passare il fiume risolvi con tre salti.



Uso intuitivo dell'euro

1.



1 cent

.....

.....

.....

.....

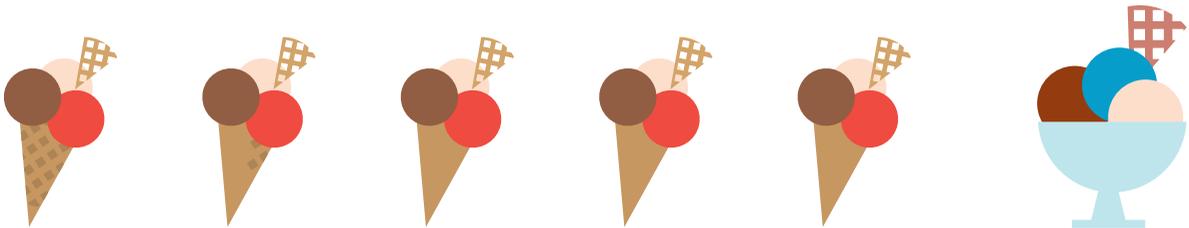
.....

.....

.....

- Scrivi il valore di ogni moneta.

2.



2 euro

2 euro

2 euro

2 euro

2 euro

5 euro

- Calcola il totale.

Tot. €

3.



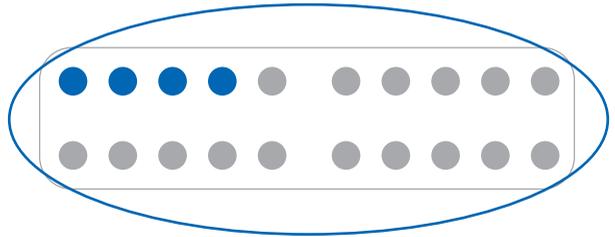
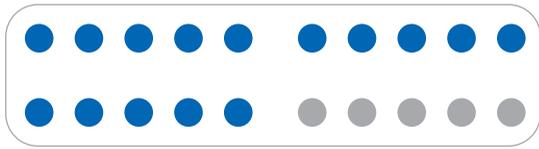
- Calcola il totale.

Tot. €

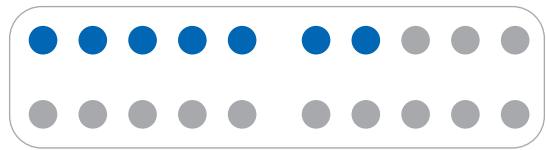
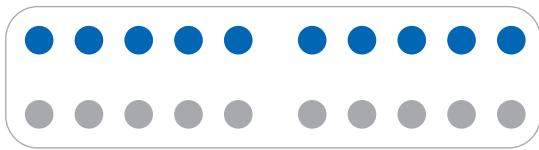
Read and circle the correct quantity

Esempio

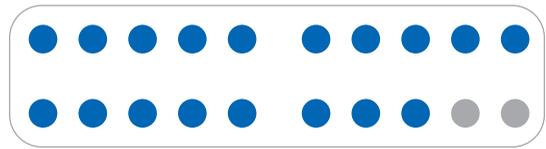
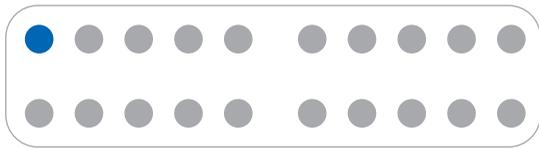
Four



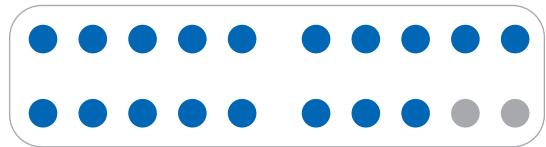
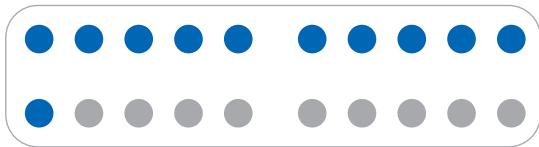
Seven



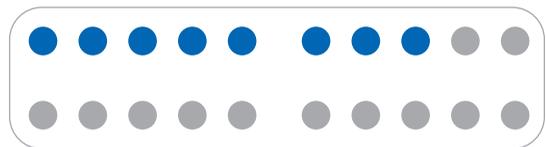
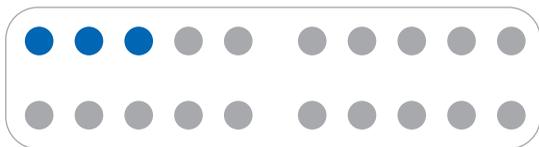
One



Eighteen



Eight



Write the name of the season

Winter	Summer	Spring	Autumn
--------	--------	--------	--------



.....



.....



.....



.....

What's the weather like? Choose the alternative

Cloudy	Rainy	Sunny	Snowy	Windy
--------	-------	-------	-------	-------

It's				

Per ogni ambiente, scrivi alcuni nomi che conosci

1. Città



Milano

.....

.....

.....

2. Montagna

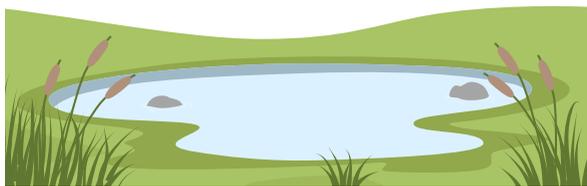


.....

.....

.....

3. Lago



.....

.....

.....

4. Fiume

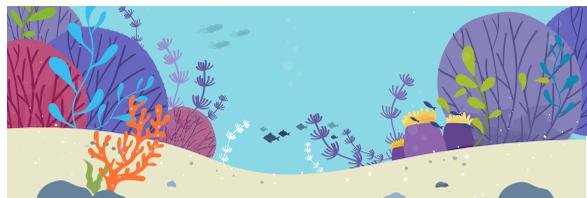


.....

.....

.....

5. Oceano



.....

.....

.....

6. Mare



.....

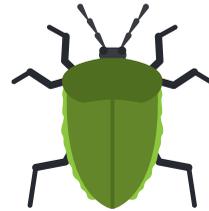
.....

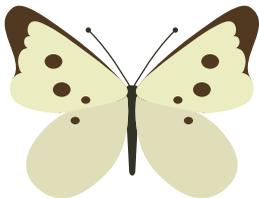
.....

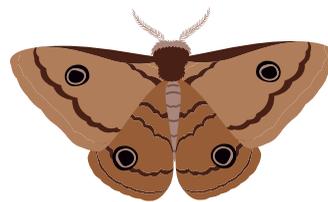
Che animale è? Scrivi il numero giusto accanto all'immagine

1. Coccinella	2. Porcellino di terra	3. Libellula	4. Cimice	5. Cavolaia
6. Falena	7. Grillo	8. Ape	9. Vespa	10. Cavalletta











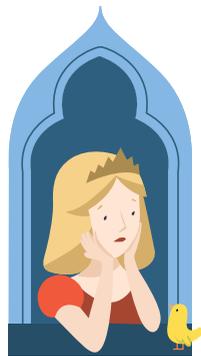
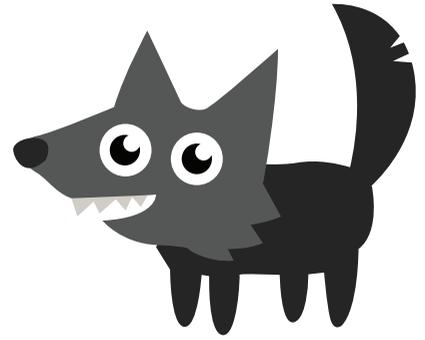
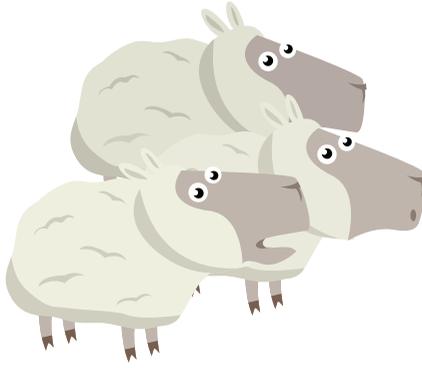












Le lettere dei nomi si sono confuse. Ritrovale.

Letters on cards: N, ~~A~~, M, C, O, M, ~~M~~, A, R, A, N, ~~E~~

Children: Girl in green dress, Boy in blue shirt, Girl in red dress

Boxes: A [] [] [] [] M [] [] [] [] E [] [] [] []



Cancella i nomi della frutta. Con le lettere rimanenti troverai il nome del cagnolino.

P	E	R	A	E	R	M	E	L	A
N	F	I	C	O	E	U	V	A	S
T	N	O	C	E	M	O	R	A	O



[] [] [] [] [] [] [] []

Scopri il numero mancante in ogni sequenza. La somma dei numeri mancanti è l'età di mamma.

2	5	8	11	[]	17
1	1	2	2	[]	3
18	18	17	17	[]	16

La mia età: