

GIOCO E IMPARO CON I NUMERI



Illustrazioni di
Melanie Woicke

Questo quaderno è di

Classe

CIAO!



Mi chiamo Luna e sarò la tua guida in questo quaderno di matematica.

Insieme andremo alla scoperta nel mondo delle fiabe e faremo un po' di calcoli. Ci sono un sacco di cose da scoprire! Quando incontrerai delle difficoltà, ci sarò io a darti una mano con qualche suggerimento. Ogni volta che risolvi un esercizio, vai a cercare la soluzione nel disegno e colora la parte corrispondente: vedrai che man mano apparirà il personaggio di una fiaba. Quando finisci tutta la scheda, ti aspetta un bel premio: sul risvolto della copertina c'è il disegno di un bosco incantato. Per ogni scheda completata potrai grattare con una moneta una casella del disegno e scoprire cosa si nasconde sotto.

E ora... pronti, partenza, via!

CARI GENITORI, CARI INSEGNANTI

A pagina 35 troverete una guida che vi permetterà di aiutare al meglio i bambini durante lo svolgimento dei compiti, mostrandovi quali sono i passaggi fondamentali degli esercizi a cui dovrete prestare particolare attenzione. Prima di far cominciare gli esercizi è opportuno che consultiate sia l'indice che la guida per genitori/insegnanti. Le soluzioni di tutti gli esercizi si trovano da pagina 32 a pagina 34.

Il quaderno è composto da 27 schede che comprendono esercizi sul programma di matematica della classe seconda e due schede di verifica, una a metà e una alla fine del percorso.

Gli esercizi presenti hanno un livello di difficoltà crescente. Tutti gli esercizi prevedono l'autoverifica da parte del bambino: se la soluzione è corretta, apparirà il disegno di un personaggio delle fiabe. Per le schede di verifica troverete invece le soluzioni al fondo del libro. Nel risvolto della copertina c'è un disegno con delle caselle da grattare con l'aiuto di una moneta, come premio per ogni scheda completata. La gattina Luna accompagna i bambini nello svolgimento dei compiti, ma è importante che anche voi diate il vostro sostegno in caso di difficoltà.

INDICE



N° Scheda	Titolo	Tipo di esercizio
SCHEDA 1	IL FOLLETO	Addizioni senza passaggio della decina
SCHEDA 2	CHI HA PAURA DEI FANTASMI?	Sottrazioni senza passaggio della decina
SCHEDA 3	IL PRINCIPE TROVERÀ IL TESORO?	Addizioni/sottrazioni senza passaggio della decina
SCHEDA 4	LA BELLA REGINA	Addizioni/sottrazioni di decine
SCHEDA 5	MA QUANTO È GIGANTE IL GIGANTE?!	Addizioni/sottrazioni di decine
SCHEDA 6	UNA STRADA NEL BOSCO	Addizioni con il passaggio della decina
SCHEDA 7	LA FATA DEI FIORI	Sottrazioni con il passaggio della decina
SCHEDA 8	LO GNOMO SUL FUNGO	Addizioni/sottrazioni senza passaggio della decina
SCHEDA 9	TUTTI ALLA CASETTA DI MARZAPANE!	Sottrazioni di unità da decine
SCHEDA 10	IL MAGNIFICO UNICORNO	Addizioni con numeri a due cifre
SCHEDA 11	SUL TAPPETO VOLANTE	Sottrazioni con numeri a due cifre
SCHEDA 12	L'ALLEGRA SIRENETTA	Addizioni/sottrazioni con numeri a due cifre
SCHEDA 13	VERIFICA	Verifica
SCHEDA 14	ATTRAVERSO IL GIARDINO FINO AL CASTELLO	Moltiplicazione: la tabellina del 2 e del 4
SCHEDA 15	CHE COSA SERVE A UN CAVALIERE	Divisioni con il 2 e il 4
SCHEDA 16	I DRAGHI ADDORMENTATI	Moltiplicazioni/divisioni con il 5 e il 10
SCHEDA 17	LA CASSA DEL TESORO	Moltiplicazioni: la tabellina del 3 e del 6
SCHEDA 18	IL GENIO DELLA LAMPADA	Divisioni con il 3 e il 6
SCHEDA 19	LA STREGA SULLA SCOPA	Moltiplicazioni: la tabellina del 4 e dell'8
SCHEDA 20	GLI ATTREZZI DI UN MAGO	Divisioni con il 4 e l'8
SCHEDA 21	ABRACADABRA	Moltiplicazioni: tabellina del 7 e del 9
SCHEDA 22	SONO UN PRINCIPE!	Divisioni con il 7 e il 9
SCHEDA 23	IL RICCO RE	Moltiplicazioni/divisioni con il 2 e il 4
SCHEDA 24	LA FATA MADRINA	Moltiplicazioni/divisioni con il 3 e il 6
SCHEDA 25	L'ANTICO CASTELLO	Moltiplicazioni/divisioni con il 4 e l'8
SCHEDA 26	IL PRINCIPE AZZURRO	Moltiplicazioni/divisioni con il 7 e il 9
SCHEDA 27	VERIFICA	Verifica

p. 32 SOLUZIONI

p. 35 GUIDA PER GENITORI/INSEGNANTI

IL FOLLETO

Qui devi fare le addizioni solo con le unità. Le decine non cambiano. Fai attenzione a sommare le unità con le unità e non con le decine!

Per ogni risultato colora solo uno spazio.



SCOMMETTIAMO CHE CE LA FAI SENZA PROBLEMI? DEVI SEMPLICEMENTE AGGIUNGERE LE UNITÀ ALLE UNITÀ.

1 $20 + 7 =$ _____

2 $40 + 4 =$ _____

3 $90 + 3 =$ _____

4 $80 + 6 =$ _____

5 $30 + 7 =$ _____

6 $50 + 5 =$ _____

7 $10 + 8 =$ _____

8 $40 + 9 =$ _____

9 $60 + 2 =$ _____

10 $70 + 7 =$ _____

11 $22 + 6 =$ _____

12 $81 + 7 =$ _____

13 $95 + 4 =$ _____

14 $33 + 3 =$ _____

15 $41 + 8 =$ _____

16 _____ = $71 + 5$

17 _____ = $31 + 4$

18 _____ = $42 + 5$

19 _____ = $57 + 2$

20 _____ = $61 + 8$



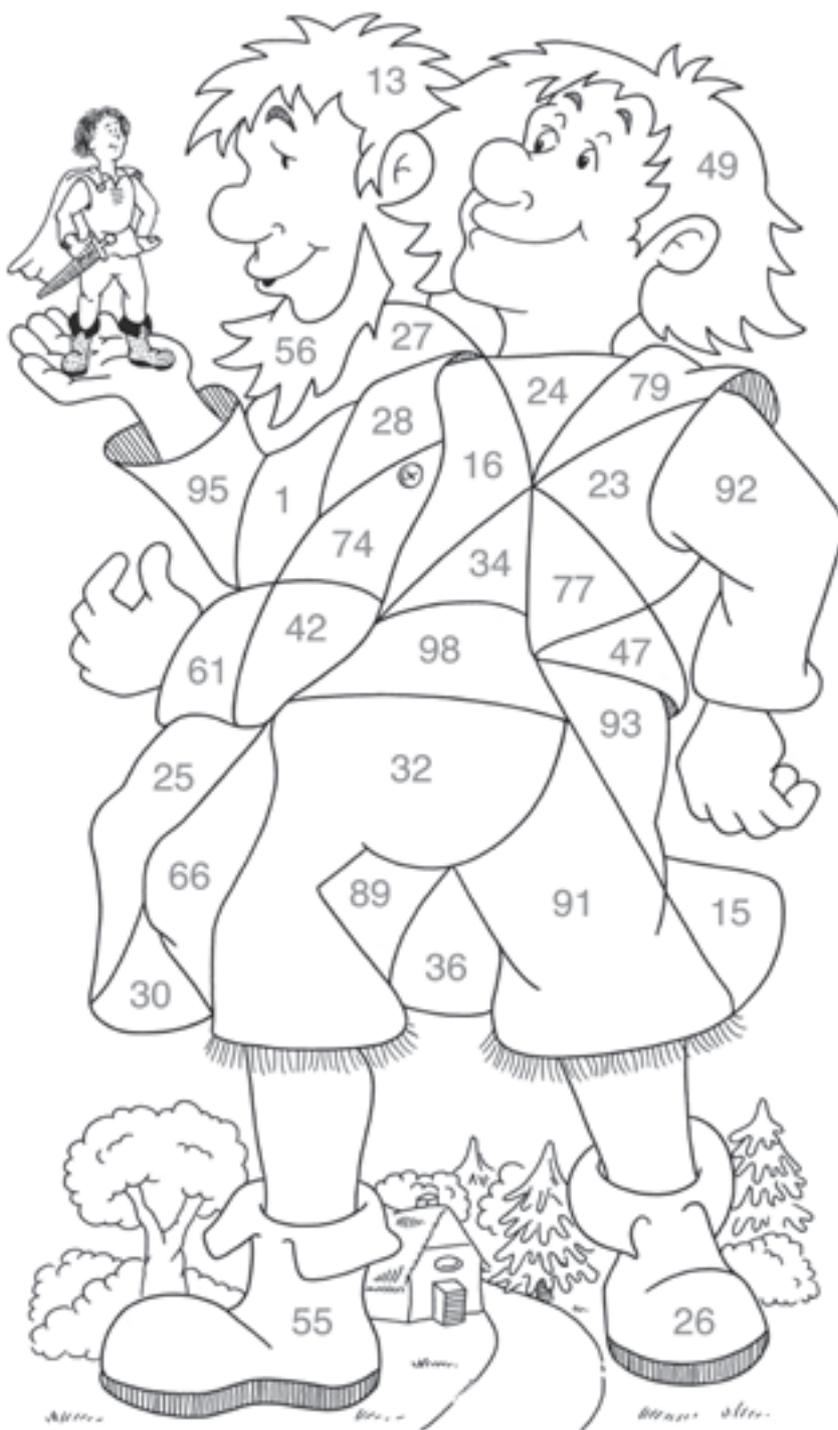
Quando hai risolto tutte le operazioni, puoi grattare con una moneta la casella numero 1 del bosco incantato.

MA QUANTO È GIGANTE IL GIGANTE?!

In questa scheda devi di nuovo aggiungere o sottrarre le decine. Fai attenzione se si tratta di un'addizione o di una sottrazione! Le unità non cambiano.

Per ogni risultato colora lo spazio corrispondente.

- 1 $85 + 10 =$ _____
- 2 $56 - 30 =$ _____
- 3 $73 + 20 =$ _____
- 4 $82 - 40 =$ _____
- 5 $29 + 50 =$ _____
- 6 $92 - 60 =$ _____
- 7 $67 + 10 =$ _____
- 8 $98 - 70 =$ _____
- 9 $59 + 30 =$ _____
- 10 $56 - 40 =$ _____
- 11 $14 + 60 =$ _____
- 12 $54 - 20 =$ _____
- 13 $37 + 10 =$ _____
- 14 $41 - 40 =$ _____
- 15 $18 + 80 =$ _____
- 16 $43 - 20 =$ _____
- 17 $61 + 30 =$ _____
- 18 $84 - 60 =$ _____
- 19 $52 + 40 =$ _____
- 20 $79 - 30 =$ _____
- 21 $95 - 40 =$ _____



Ora puoi grattare il numero 5 dal bosco incantato.

ABRACADABRA

Fare le magie è difficile, fare i calcoli è molto più facile. Non devi essere un mago per risolvere queste moltiplicazioni! Riesci a fare anche la tabellina del 7 e del 9? Per ogni risultato colora un solo spazio.

IL 7 È UN BEL NUMERO,
I GATTI HANNO 7 VITE.



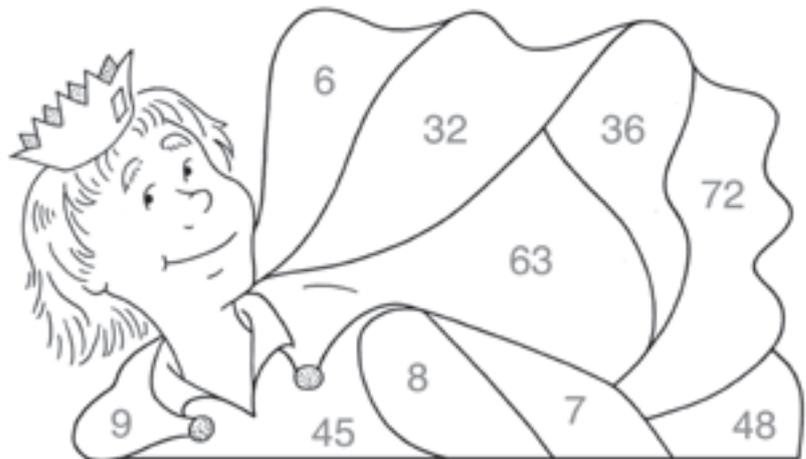
- 1 $3 \times 7 = \underline{\quad}$
- 2 $5 \times 7 = \underline{\quad}$
- 3 $1 \times 7 = \underline{\quad}$
- 4 $2 \times 7 = \underline{\quad}$
- 5 $4 \times 7 = \underline{\quad}$
- 6 $6 \times 7 = \underline{\quad}$
- 7 $8 \times 7 = \underline{\quad}$
- 8 $7 \times 7 = \underline{\quad}$
- 9 $9 \times 7 = \underline{\quad}$
- 10 $10 \times 7 = \underline{\quad}$
- 11 $9 \times 9 = \underline{\quad}$
- 12 $7 \times 9 = \underline{\quad}$
- 13 $10 \times 9 = \underline{\quad}$
- 14 $6 \times 9 = \underline{\quad}$
- 15 $8 \times 9 = \underline{\quad}$
- 16 $4 \times 9 = \underline{\quad}$
- 17 $5 \times 9 = \underline{\quad}$
- 18 $1 \times 9 = \underline{\quad}$
- 19 $3 \times 9 = \underline{\quad}$
- 20 $2 \times 9 = \underline{\quad}$

Quando hai risolto tutte le moltiplicazioni, puoi grattare il numero 21.

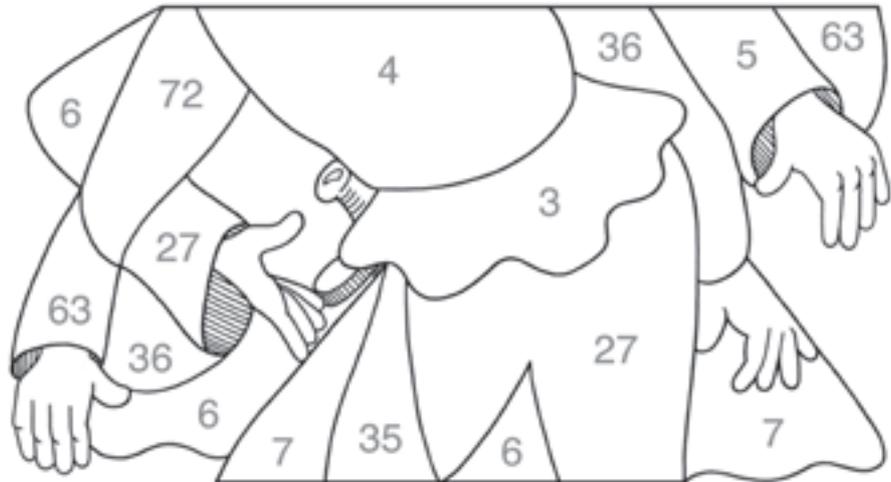
IL PRINCIPE AZZURRO

E si parte di nuovo con le tabelline del 7, dell'8, del 9... presto diventerai un campione!

- 1 _____ = 9×4
- 2 _____ = $56 : 7$
- 3 _____ = 5×9
- 4 _____ = $63 : 7$
- 5 _____ = 9×7
- 6 _____ = 8×9
- 7 _____ = $14 : 2$



- 8 _____ = 9×3
- 9 _____ = $35 : 7$
- 10 _____ = 7×5
- 11 _____ = $21 : 7$
- 12 _____ = 9×8
- 13 _____ = $36 : 9$
- 14 _____ = 3×9



- 15 _____ = $40 : 8$
- 16 _____ = $56 : 8$
- 17 _____ = 4×8
- 18 _____ = $72 : 9$
- 19 _____ = 3×8
- 20 _____ = $27 : 9$
- 21 _____ = 5×9

