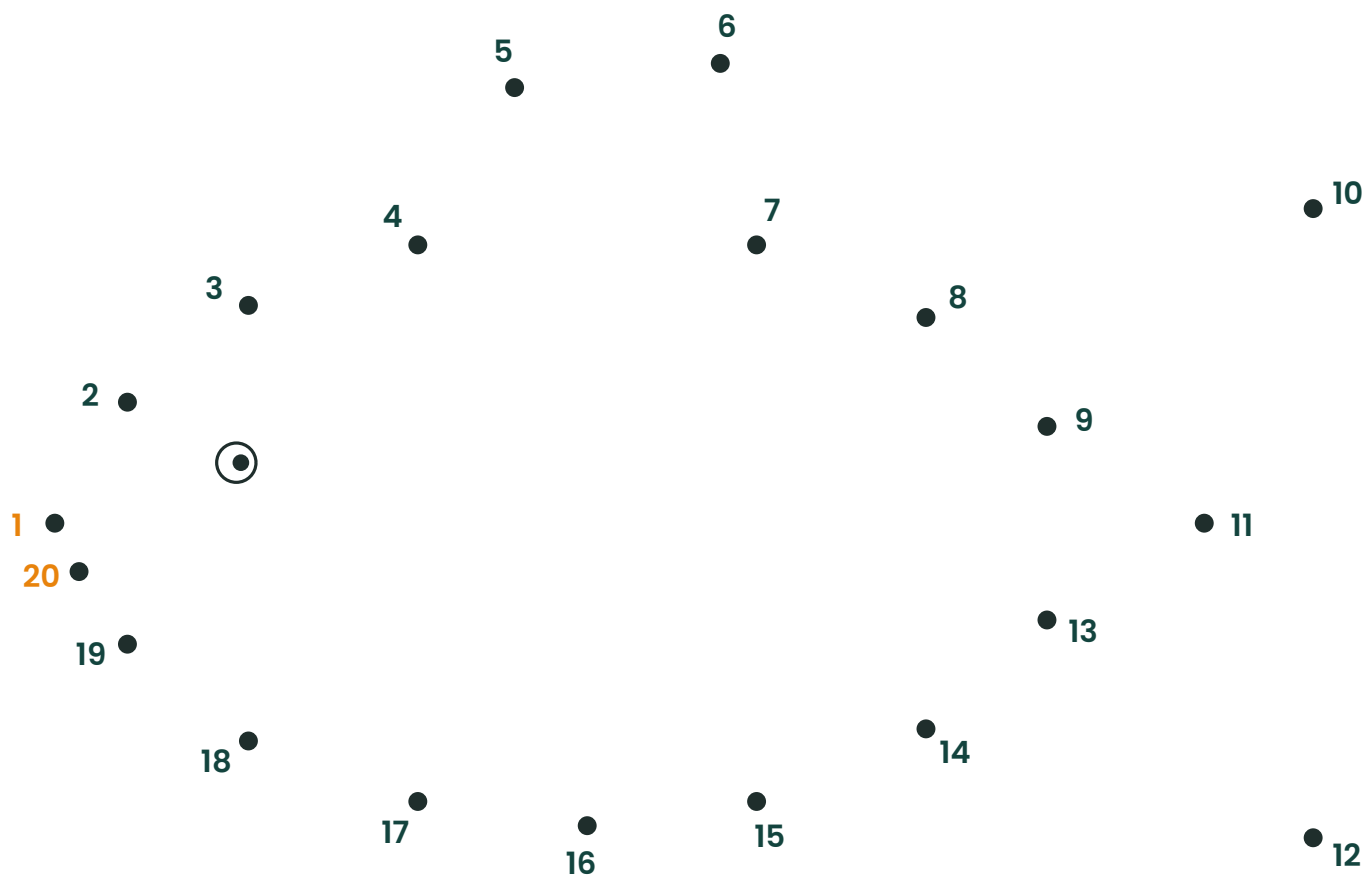


Unisci i puntini

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1 UNISCI I PUNTINI DA 1 A 20 CON LA MATITA. ALLA FINE UNISCI IL 20 CON L'1. CHE COSA APPARE?**



- 2 ORA COLORALO COME VUOI E DISEGNA INTORNO IL SUO MONDO.**

Colora il dieci

Da solo

Nome _____ Data _____

1 FAI I CALCOLI. COLORA SOLO LE CASELLE CHE FANNO 10. CHE COSA APPARE?

$9 + 8$	$14 - 4$	$5 + 4 + 1$	$13 - 2$	$3 + 2$	$11 - 1$	$8 + 2$	$13 - 1$
$1 + 9$	$2 + 5 + 3$	$4 + 3 + 3$	$19 - 9$	$3 + 4 + 3$	$1 + 8 + 1$	$9 + 1$	$15 - 5$
$1 + 2 + 7$	$17 - 7$	$1 + 1 + 8$	$6 + 1 + 3$	$2 + 8$	$1 + 7 + 2$	$4 + 6$	$5 + 2 + 3$
$13 - 7$	$7 + 3$	$5 + 5$	$3 + 7$	$12 - 2$	$2 + 2 + 6$	$6 + 4$	$17 - 2$
$4 + 4$	$6 + 6$	$2 + 3 + 5$	$4 + 4 + 2$	$5 + 3 + 2$	$6 + 2 + 2$	$8 + 5$	$2 + 3$
$9 + 2$	$4 + 1$	$7 + 8$	$1 + 3 + 6$	$2 + 4 + 4$	$19 - 3$	$11 - 8$	$15 - 1$

2 QUANTE CASELLE HAI COLORATO? _ _ _ _

Il codice segreto

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** OGNI NUMERO È UNA LETTERA. FAI IL CALCOLO, CERCA IL RISULTATO NELLA TABELLA E SCRIVI LA LETTERA NEL QUADRATINO.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	O	E	L	T	G	S	R	M	N

1 $4 + 2 =$ _____ 2 $5 - 2 =$ _____ 3 $1 + 3 =$ _____

4 $3 - 2 =$ _____ 5 $2 + 3 =$ _____ 6 $6 - 4 =$ _____

LA PAROLA SEGRETA:

1	2	3	4	5	6

1 $5 + 2 =$ _____ 2 $9 - 7 =$ _____ 3 $8 - 4 =$ _____

4 $1 + 2 =$ _____

LA PAROLA SEGRETA:

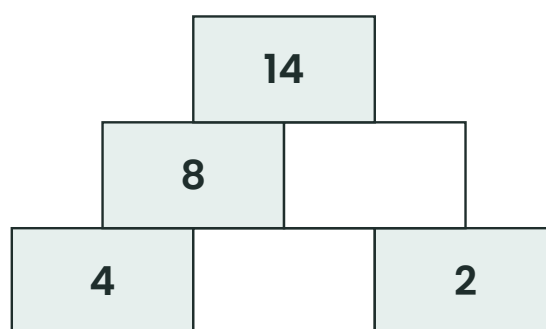
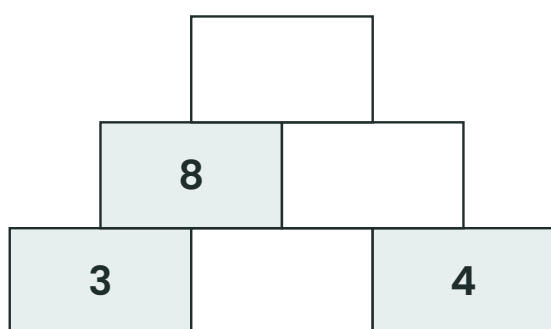
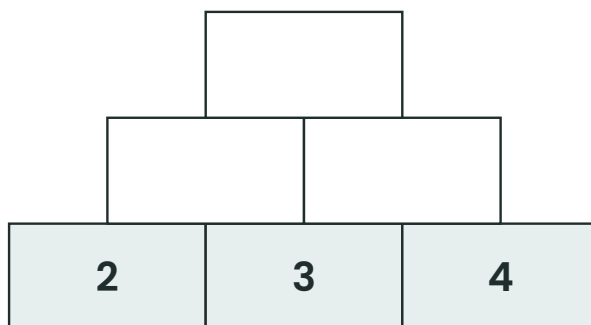
1	2	3	4

Le piramidi dei numeri

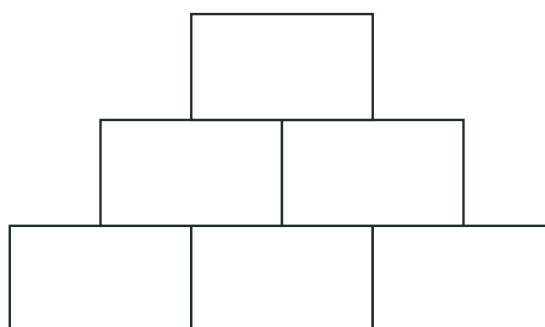
Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** OGNI MATTONE È LA SOMMA DEI DUE MATTONI SOTTO. COMPLETA LE PIRAMIDI.



- 2** ADESSO INVENTA TU UNA PIRAMIDE PER UN COMPAGNO.



Il sudoku dei numeri

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** IN OGNI RIGA, IN OGNI COLONNA E IN OGNI QUADRATO GROSSO CI DEVONO ESSERE I NUMERI 1, 2, 3, 4. OGNI NUMERO UNA VOLTA SOLA.

3			2
		3	1
4		1	
	3		4

			2
		3	
3	4		
1	2		3

- 2** QUESTO È PER CAMPIONI: HA SOLO CINQUE NUMERI. COMINCIA DAL QUADRATO GROSSO CHE NE HA DI PIÙ.

1			
3	4		
			3
			2

Il percorso da 1 a 20

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1 PARTI DALL'1. VAI AL 2, POI AL 3... FINO AL 20. TI PUOI SPOSTARE SOLO NELLA CASELLA ACCANTO: SOPRA, SOTTO, A DESTRA O A SINISTRA. TRACCIA LA STRADA CON LA MATITA.**

10	7	14	7	4	6
16	6	6	19	20 ARRIVO	2
13	14	15	18	2	8
12	8	16	17	7	7
11	10	1 PARTENZA	2	3	4
11	9	8	7	6	5

Il gioco dei due dadi

In gruppo

Nome _____ Data _____

- 1** SI GIOCA IN QUATTRO, CON DUE DADI. OGNUNO SCEGLIE UNA CARTELLA. A TURNO UNO LANCIA I DADI E TUTTI FANNO LA SOMMA DEI PUNTINI: CHI HA QUEL NUMERO NELLA SUA CARTELLA FA UNA CROCE. VINCE CHI RIEMPIE PER PRIMO UNA RIGA.



CARTELLA A

2	9	6
5	3	7
11	10	8

CARTELLA B

9	5	6
8	12	7
4	11	10

CARTELLA C

8	11	7
12	6	3
4	2	10

CARTELLA D

11	4	7
3	10	8
9	12	6

- 2** SEGNA CON UNA STANGHETTA OGNI SOMMA CHE ESCE. QUALE NUMERO ESCE PIÙ SPESSO?

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Come usare i giochi

Per l'insegnante

Sette giochi matematici per la classe prima, in stampato maiuscolo. Si lavora con i numeri fino a 20, l'addizione e la sottrazione, l'ordine dei numeri e i primi ragionamenti logici. Le consegne vanno lette ad alta voce, una alla volta: i giochi sono pensati per essere fatti da soli, tranne l'ultimo, che si fa in gruppo con due dadi.

Unisci i puntini e il percorso da 1 a 20 lavorano sulla sequenza dei numeri. Nel percorso ci si sposta solo in orizzontale e in verticale: conviene mostrarlo alla lavagna con i primi tre passi.

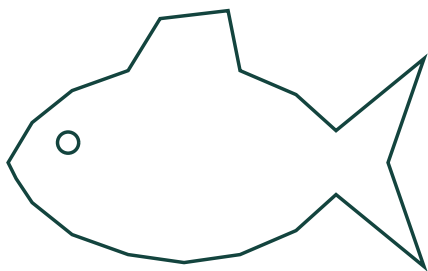
Colora il dieci e il codice segreto sono esercizi di calcolo con un premio: il disegno o la parola che appaiono dicono subito al bambino se ha sbagliato qualcosa. Le dita, i regoli e la linea dei numeri vanno benissimo.

Le piramidi chiedono, nella seconda e nella terza, di ragionare all'indietro: «quale numero più 3 fa 8?». È il primo passo verso la sottrazione come operazione inversa. **Il sudoku** allena la logica senza calcoli: il primo è facile, il secondo e il terzo hanno meno numeri.

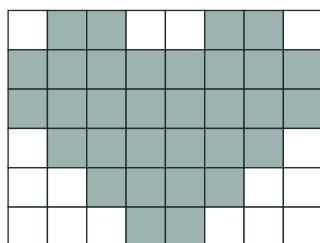
Il gioco dei due dadi unisce il calcolo veloce a una prima scoperta sulla probabilità: dopo qualche partita la tabella delle stanghette mostra che il 7 esce molto più spesso del 2 e del 12. Vale la pena fermarsi a chiedere perché.

Tutti i giochi si possono fotocopiare e fare più volte. Per chi ha bisogno di più tempo: nel codice segreto e nel dieci si può dare la linea dei numeri da 0 a 20; il percorso si può fare prima con il dito e poi con la matita.

Gioco 1 · Unisci i puntini. Appare un pesce.



Gioco 2 · Colora il dieci. Appare un cuore. Le caselle colorate sono 32.



Gioco 3 · Il codice segreto. GELATO (6, 3, 4, 1, 5, 2) e SOLE (7, 2, 4, 3).

Gioco 4 · Le piramidi dei numeri. Prima: 5, 7, in cima 12. Seconda: manca 5 in basso, poi 9, in cima 17. Terza: manca 4 in basso, poi 6 ($8 + 6 = 14$).

Gioco 5 · Il sudoku dei numeri. Le griglie complete:

3	1	4	2
2	4	3	1
4	2	1	3
1	3	2	4

4	3	1	2
2	1	3	4
3	4	2	1
1	2	4	3

1	2	3	4
3	4	2	1
2	1	4	3
4	3	1	2

Gioco 6 · Il percorso da 1 a 20. La strada segue i numeri da 1 a 20 in ordine.

10	7	14	7	4	6
16	6	6	19	20	2
13	14	15	18	2	8
12	8	16	17	7	7
11	10	1	2	3	4
11	9	8	7	6	5

Gioco 7 · Il gioco dei due dadi. Il 7 esce più spesso degli altri: si può fare in sei modi ($1 + 6$, $2 + 5$, $3 + 4$ e al contrario). Il 2 e il 12 sono i più rari, perché si fanno in un modo solo ($1 + 1$, $6 + 6$). Per questo conviene avere in cartella i numeri centrali: 6, 7, 8.