

Il domino delle frazioni

In coppia

Nome _____ Data _____

- 1** Ritaglia le 12 tessere. A sinistra c'è una frazione scritta, a destra una figura con una parte colorata. Attacca a ogni figura la tessera con la frazione giusta, finché la catena si chiude in un cerchio.



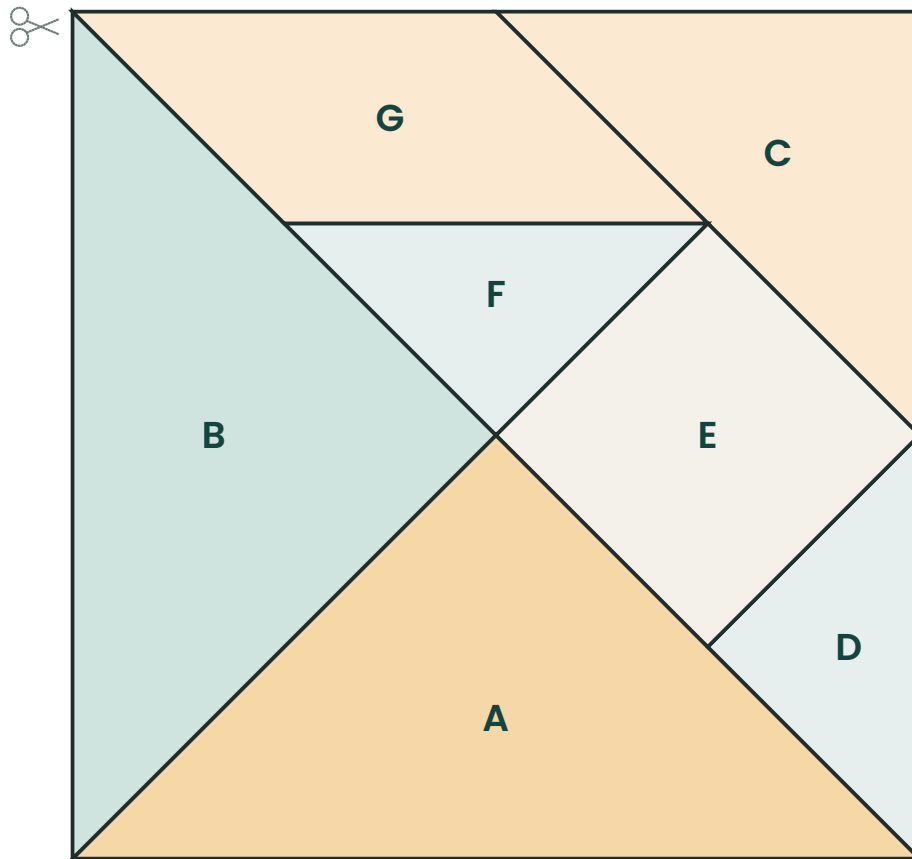
$\frac{1}{6}$		$\frac{3}{4}$	
$\frac{2}{5}$		$\frac{3}{8}$	
$\frac{1}{4}$		$\frac{2}{3}$	
$\frac{5}{6}$		$\frac{1}{2}$	
$\frac{1}{3}$		$\frac{3}{5}$	
$\frac{5}{8}$		$\frac{7}{10}$	

Il tangram delle aree

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Ritaglia i sette pezzi del tangram lungo le linee. Mescolali e prova a ricomporre il quadrato.



- 2** Il triangolo piccolo D vale 1. Sovrapponi i pezzi e scrivi quanto vale ciascuno:

quadrato E: _____ triangolo medio C: _____ parallelogramma G: _____
 triangolo grande A: _____ tutto il tangram: _____

- 3** Con i due triangoli piccoli D e F forma un quadrato, un triangolo e un parallelogramma. Disegnali qui sotto. Hanno tutti la stessa area?

Quadrato

Triangolo

Parallelogramma

Il crucinúmero

Da solo

Nome _____ Data _____

1 Risolvi le definizioni e scrivi una cifra in ogni casella, come in un cruciverba.

1			2	3	4
		5		6	
		7	8		
9	10				
11					12
13				14	

Orizzontali

1. $243 : 9$
2. 281×3
6. $485 : 5$
7. $7684 + 1027$
9. 1973×5
11. $114 : 3$
13. 309×2
14. $576 : 8$

Verticali

1. $189 : 9$
3. $823 - 332$
4. 53×7
5. 143×2
8. $529 + 226$
9. 468×2
10. $775 + 106$
12. $110 : 5$

Il codice delle divisioni

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Esegui le divisioni (sono tutte senza resto), cerca il risultato nella tabella e scrivi la lettera. Scoprirai una parte della matematica.

14	16	18	19	21	23	27	32	36	45
G	I	O	N	A	E	T	M	S	R

1 $98 : 7 =$ _____	2 $92 : 4 =$ _____	3 $54 : 3 =$ _____
4 $224 : 7 =$ _____	5 $69 : 3 =$ _____	6 $108 : 4 =$ _____
7 $360 : 8 =$ _____	8 $64 : 4 =$ _____	9 $63 : 3 =$ _____

La parola segreta:

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Spazio per i calcoli

Il percorso dei decimali

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Parti da 0,3 e aggiungi ogni volta 0,3: 0,3, poi 0,6, poi 0,9... Arriva fino a 3,6 spostandoti solo nella casella accanto, in orizzontale o in verticale. Attenzione ai numeri che si assomigliano.

2,4	2,1	1,8	1,5	2
2,7	2,1	0,9	1,2	2,3
3	4,4	0,6	0,3 PARTENZA	1,1
3,3	1,23	4	2,1	0,2
3,6 ARRIVO	1,6	4	1,8	0,2

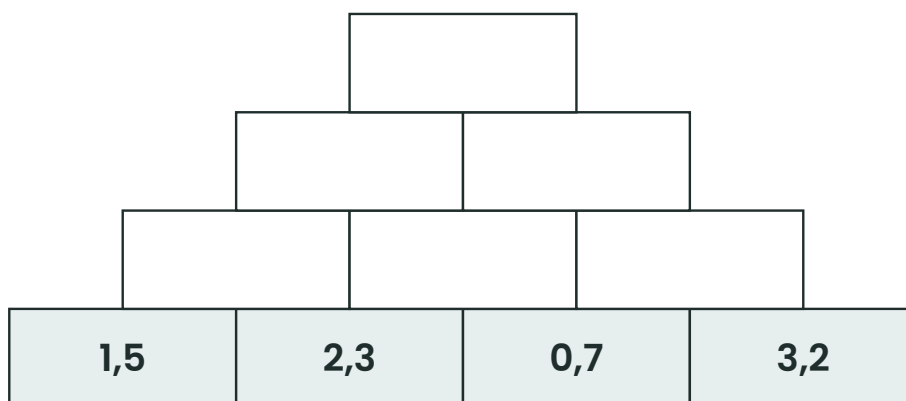
- 2** Quante volte hai aggiunto 0,3? _____ Quanto fa $0,3 \times 12$? _____

Le piramidi dei decimali

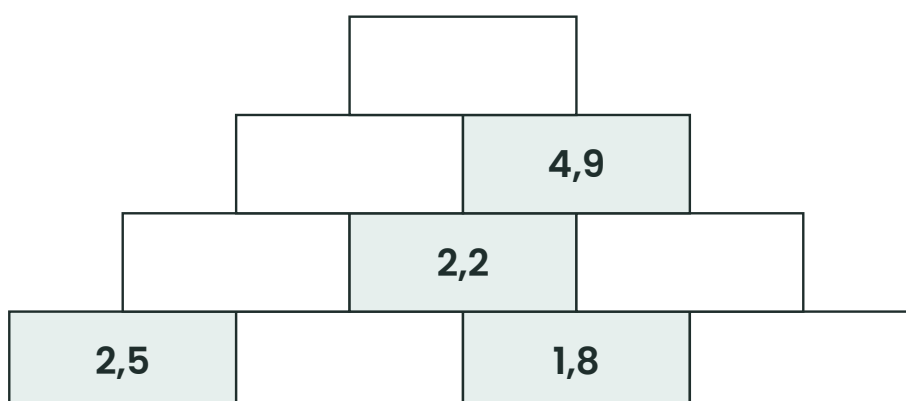
Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Ogni mattone è la somma dei due mattoni sotto. Completa le piramidi: attenzione alla virgola!



- 2** Nella seconda mancano anche due numeri della base: per trovarli usa la sottrazione.



I quadrati magici con la virgola

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1 Righe, colonne e diagonali hanno la stessa somma. Nel primo ci sono i numeri da 0,5 a 4,5 che crescono di mezzo: 0,5 – 1 – 1,5... La somma magica è 7,5.

2		
	2,5	3,5

- 2 Nel secondo ci sono i decimi da 0,1 a 0,9. Qual è la somma magica? _____

	0,7	
	0,5	
		0,8

Come usare i giochi

Per l'insegnante

Sette giochi matematici per la classe quarta: frazioni, numeri decimali, grandi numeri, divisioni e aree. Il domino si gioca in coppia, gli altri si fanno da soli.

Il domino delle frazioni abbina la frazione scritta alla figura: dopo averlo ritagliato conviene incollare la catena su un cartoncino e appenderla in classe. Le figure sono cerchi e rettangoli divisi in parti uguali.

Il tangram delle aree fa scoprire, sovrapponendo i pezzi, che figure diverse possono avere la stessa area: è l'idea di equiestensione, che torna nel calcolo delle aree. Il triangolo piccolo è l'unità di misura.

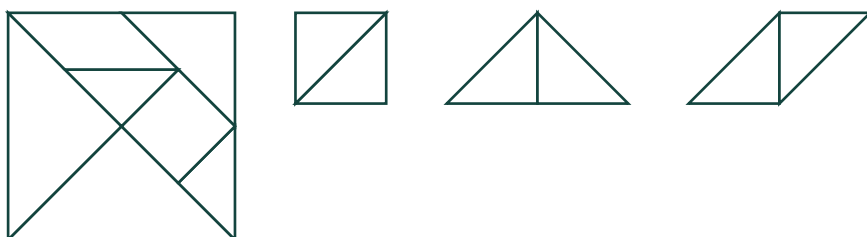
Il crucinúmero e il codice delle divisioni sono schede di calcolo con controllo incorporato: un numero sbagliato rompe l'incrocio o la parola.

Il percorso, le piramidi e i quadrati magici con la virgola lavorano sul valore posizionale dei decimali. I numeri «trappola» del percorso (come 1,23, che si confonde con 1,2) sono messi apposta: vale la pena discuterli insieme.

Per chi ha bisogno di più tempo: nelle piramidi si può dare la tabella dei decimi; nel codice si possono lasciare le moltiplicazioni di prova.

Gioco 1 · Il domino delle frazioni. La catena: $7/10$, $2/3$, $5/6$, $5/8$, $2/5$, $1/2$, $3/8$, $1/6$, $3/5$, $1/3$, $3/4$, $1/4$, e si torna alla prima. Ogni figura va attaccata alla tessera con la sua frazione.

Gioco 2 · Il tangram delle aree. Quadrato 2, triangolo medio 2, parallelogramma 2, triangolo grande 4, tutto il tangram 16. Le tre figure fatte con D e F hanno la stessa area (2), anche se la forma e il perimetro cambiano.



Gioco 3 · Il crucinero. Orizzontali: 1. 27, 2. 843, 6. 97, 7. 8711, 9. 9865, 11. 38, 13. 618, 14. 72. Verticali: 1. 21, 3. 491, 4. 371, 5. 286, 8. 755, 9. 936, 10. 881, 12. 22.

2	7		8	4	3
1		2		9	7
		8	7	1	1
9	8	6	5		
3	8		5		2
6	1	8		7	2

Gioco 4 · Il codice delle divisioni. GEOMETRIA.

Gioco 5 · Il percorso dei decimali. La strada tocca 0,3, 0,6, 0,9, 1,2, 1,5, 1,8, 2,1, 2,4, 2,7, 3, 3,3, 3,6. Hai aggiunto 0,3 per 11 volte; $0,3 \times 12 = 3,6$.

2,4	2,1	1,8	1,5	2
2,7	2,1	0,9	1,2	2,3
3	4,4	0,6	0,3	1,1
3,3	1,23	4	2,1	0,2
3,6	1,6	4	1,8	0,2

Gioco 6 · Le piramidi dei decimali. Prima: $3,8$, 3 , $3,9$ · $6,8$, $6,9$ · in cima $13,7$. Seconda: base $2,5$, $0,4$, $1,8$, $0,9$ · $2,9$, $2,2$, $2,7$ · $5,1$, $4,9$ · in cima 10 .

Gioco 7 · I quadrati magici con la virgola. Somma magica del secondo: 1,5.

2	4,5	1
1,5	2,5	3,5
4	0,5	3

0,2	0,7	0,6
0,9	0,5	0,1
0,4	0,3	0,8