

Colora il trenta

Da solo

Nome _____ Data _____

1 Fai i calcoli. Colora solo le caselle che fanno 30. Che cosa appare?

$18 + 7$	$31 + 5$	$61 - 34$	$66 - 36$	$24 + 6$	$31 - 4$	$60 - 31$	3×8
$58 - 31$	$70 - 30$	$36 - 6$	$68 - 38$	$11 + 19$	$57 - 27$	2×10	$29 - 5$
4×8	$12 + 18$	$9 + 21$	$15 + 15$	10×3	$10 + 20$	$23 + 7$	$49 - 16$
$60 - 30$	$22 + 8$	$18 + 12$	$58 - 28$	3×10	$67 - 37$	$41 - 11$	$13 + 17$
$15 + 21$	$52 - 23$	$49 - 19$	$34 - 4$	$65 - 35$	$21 + 9$	$52 - 7$	$21 + 29$
$18 + 18$	$20 + 10$	5×6	$43 - 13$	$64 - 34$	$61 - 31$	$25 + 5$	$29 + 6$
10×4	$30 - 5$	$12 + 16$	$42 - 12$	6×5	5×9	$14 + 22$	$62 - 29$
$46 - 14$	5×5	$66 - 39$	$37 - 7$	$48 - 18$	$52 - 24$	5×8	$14 + 11$

2 Caselle colorate: _____ Caselle bianche: _____

Il codice segreto

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Ogni numero corrisponde a una lettera. Fai il calcolo, cerca il risultato nella tabella e scrivi la lettera nel quadratino. Scoprirai due animali.

12	18	25	31	40	47	53	66	74	89
A	F	R	L	T	U	G	O	E	N

1 $43 - 25 =$ _____	2 $48 - 36 =$ _____	3 $15 + 10 =$ _____
4 $36 - 18 =$ _____	5 $25 - 13 =$ _____	6 $16 + 15 =$ _____
7 $58 - 27 =$ _____	8 $51 - 39 =$ _____	

La parola segreta:

1 2 3 4 5 6 7 8

1 $48 - 8 =$ _____	2 $5 + 7 =$ _____	3 $5 + 20 =$ _____
4 $73 - 33 =$ _____	5 $38 - 26 =$ _____	6 $1 + 24 =$ _____
7 $13 + 34 =$ _____	8 $82 - 29 =$ _____	9 $49 - 37 =$ _____

La parola segreta:

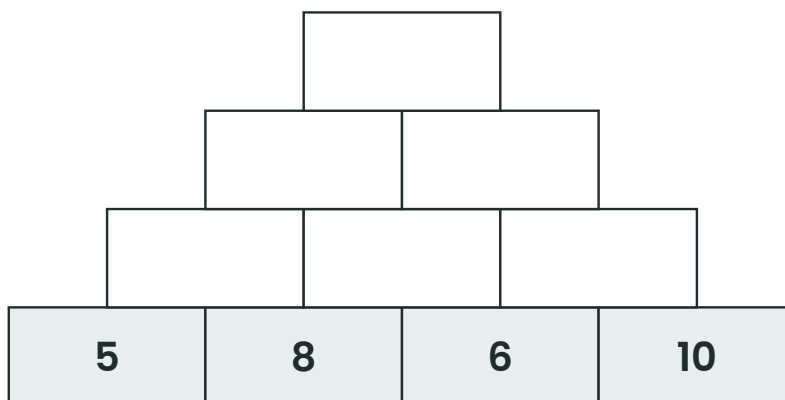
1 2 3 4 5 6 7 8 9

Le piramidi dei numeri

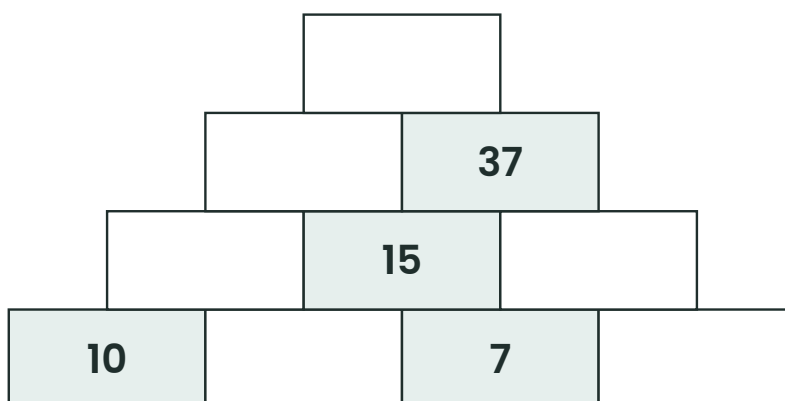
Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Ogni mattone è la somma dei due mattoni sotto. Completa la prima piramide.



- 2** Nella seconda mancano anche due numeri in basso. Comincia dal 15: quale numero più 7 fa 15?



I quadrati magici

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1 In un quadrato magico la somma di ogni riga, di ogni colonna e delle due diagonali è sempre la stessa. Usa i numeri da 1 a 9, una volta sola: la somma magica è 15.

4	9	
	5	

- 2 Ora usa i numeri da 2 a 10. Quale sarà la somma magica? Scrivila qui:

		9
	6	
	8	

Il percorso della tabellina del 3

Da solo

Nome _____ Data _____

- 1** Parti dal 3 e segui la tabellina del 3 in ordine: 3, 6, 9... fino al 30. Ti puoi spostare solo nella casella accanto, sopra, sotto, a destra o a sinistra. Traccia la strada.

12	12	17	12	9
30 ARRIVO	27	18	15	6
5	24	21	9	3 PARTENZA
10	34	6	26	8
20	15	16	28	7

- 2** Scrivi i numeri che hai toccato: 3, _____, _____, _____, _____, _____, _____, _____, _____, 30

La tombola delle tabelline

In gruppo

Nome _____ Data _____

- 1** Ognuno ritaglia una cartella. L'insegnante legge una moltiplicazione delle tabelline del 2, 3, 4, 5 e 10: se il risultato è nella tua cartella, coprilo con un fagiolo o fai una croce. Chi copre una riga dice «terno», chi copre tutta la cartella dice «tombola».

Cartella A

12	6	21
16	8	2
15	30	35

Cartella B

100	36	50
20	3	40
21	10	8

Cartella C

90	14	20
9	4	40
10	35	12

Cartella D

6	24	10
20	90	18
80	2	3

Cartella E

25	27	6
4	28	2
80	24	90

Cartella F

36	6	12
3	28	40
30	8	45

Lo stesso risultato può arrivare da più moltiplicazioni: 20 è 4×5 , ma anche 2×10 e 10×2 .

Nome _____ Data _____

- 1 Completa gli schemi: i calcoli devono tornare in orizzontale e in verticale. Comincia dove c'è un solo numero che manca.

Schema 1

12	+	7	=	
+		+		+
5	+		=	
=		=		=
	+	20	=	

Schema 2

25	-		=	16
+		+		+
	-	6	=	8
=		=		=
	-		=	

Spazio per i calcoli

Come usare i giochi

Per l'insegnante

Sette giochi matematici per la classe seconda: numeri fino a 100, addizioni e sottrazioni con il cambio, le prime tabelline e il ragionamento logico. Si fanno da soli, tranne la tombola delle tabelline, che si gioca con tutta la classe.

Colora il trenta e il codice segreto sono schede di calcolo che si correggono da sole: se l'albero o la parola non vengono, c'è un errore da cercare. Si possono usare la tavola del cento e l'abaco.

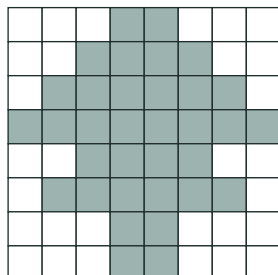
Le piramidi e i cruci-calcoli chiedono di ragionare anche all'indietro: per trovare un numero che manca serve la sottrazione. Conviene fare il primo passo insieme alla lavagna.

I quadrati magici sono un gioco di logica e di calcolo insieme. Il secondo ha una domanda in più: se ogni numero cresce di uno, ogni riga di tre numeri cresce di tre.

La tombola delle tabelline: le cartelle vanno ritagliate; l'insegnante legge le moltiplicazioni (l'elenco completo è nelle soluzioni) e le segna, così alla fine si controlla chi ha vinto. Si può ripetere con altre tabelline scrivendo nuove cartelle.

Per chi ha bisogno di più tempo: nel percorso della tabellina del 3 si può dare la tabellina scritta; nei quadrati magici si può lasciare un numero in più.

Gioco 1 · Colora il trenta. Appare un albero. Le caselle colorate sono 34, quelle bianche 30.



Gioco 2 · Il codice segreto. FARFALLA e TARTARUGA.

Gioco 3 · Le piramidi dei numeri. Prima piramide: 13, 14, 16 · 27, 30 · in cima 57. Seconda: in basso 10, 8, 7, 15 · poi 18, 15, 22 · 33, 37 · in cima 70.

Gioco 4 · I quadrati magici. Somma magica del secondo: 18 (ogni numero è aumentato di 1).

4	9	2
3	5	7
8	1	6

5	4	9
10	6	2
3	8	7

Gioco 5 · Il percorso della tabellina del 3. La strada tocca 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30.

12	12	17	12	9
30	27	18	15	6
5	24	21	9	3
10	34	6	26	8
20	15	16	28	7

Gioco 6 · La tombola delle tabelline. Si gioca a voce. Le moltiplicazioni da leggere, in ordine sparso: $2 \times 1, 2 \times 2, 2 \times 3, 2 \times 4, 2 \times 5, 2 \times 6, 2 \times 7, 2 \times 8, 2 \times 9, 2 \times 10, 3 \times 1, 3 \times 2, 3 \times 3, 3 \times 4, 3 \times 5, 3 \times 6, 3 \times 7, 3 \times 8, 3 \times 9, 3 \times 10, 4 \times 1, 4 \times 2, 4 \times 3, 4 \times 4, 4 \times 5, 4 \times 6, 4 \times 7, 4 \times 8, 4 \times 9, 4 \times 10, 5 \times 1, 5 \times 2, 5 \times 3, 5 \times 4, 5 \times 5, 5 \times 6, 5 \times 7, 5 \times 8, 5 \times 9, 5 \times 10, 10 \times 1, 10 \times 2, 10 \times 3, 10 \times 4, 10 \times 5, 10 \times 6, 10 \times 7, 10 \times 8, 10 \times 9, 10 \times 10$.

Gioco 7 · I cruci-calcoli. Primo schema: $12 + 7 = 19 \cdot 5 + 13 = 18 \cdot 17 + 20 = 37$. Secondo schema: $25 - 9 = 16 \cdot 14 - 6 = 8 \cdot 39 - 15 = 24$.