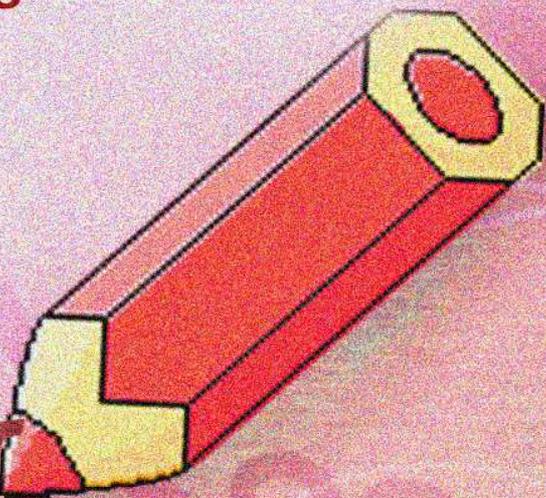


Learning Book
a cura di
Albertini Monica e Bergomi Simona



La matematica

CLASSE 2^A

2

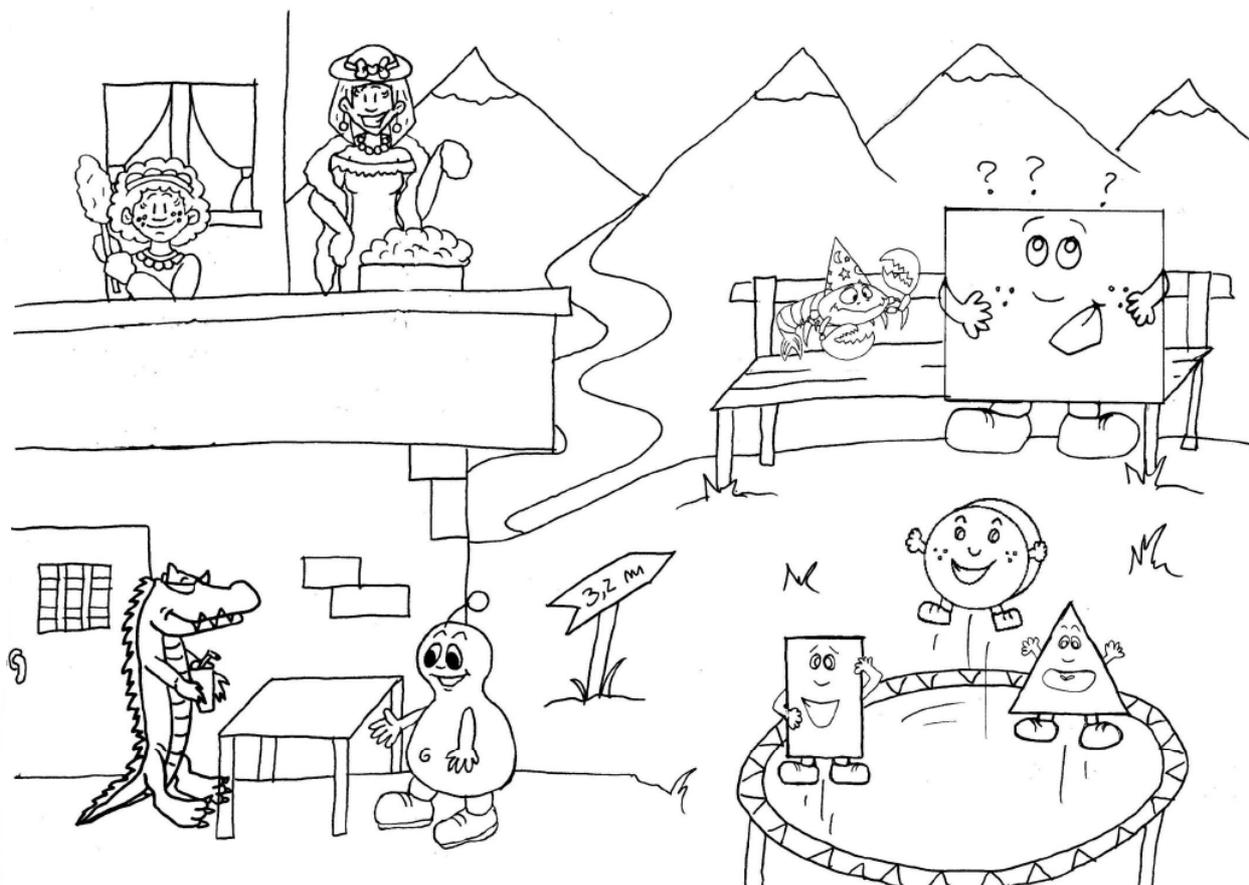
SCHEDI OPERATIVI



Illustrazioni di Reggiori Matteo



Quest'anno, per il mago e compagnia bella, la meta delle vacanze è stata la montagna. Il nostro amico ha affittato un delizioso chalet ed ha invitato alcuni dei personaggi a lui cari, ovviamente scudendo Bisboccia, perchè ancora non lo ha liberato dall'incantesimo che lo ha trasformato in gambero. Per celebrare l'evento viene scattata una foto di gruppo.



La foto è così bella che il maghetto-gambero decide di ingrandirla e di farne un poster, che poi appende nel salone del suo castello. Bisboccia però, si sa, è una gran curiosona, e a tutti i costi vuol vedere anche lei la foto; perciò si avvicina quatta quatta ad una finestra del salone e sbircia all'interno, ma...ahimé!! La finestra è protetta da una griglia in ferro e il poster si vede un pò male, tutto quadrettato.

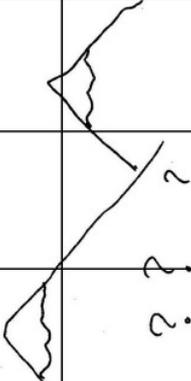
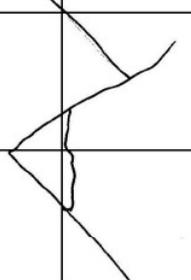
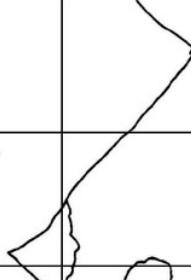
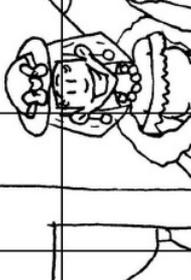
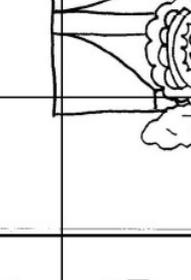
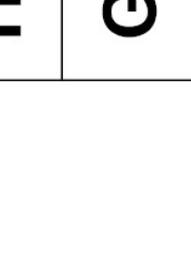
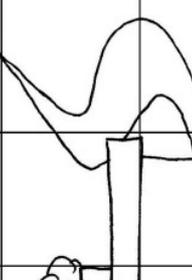
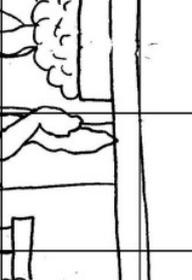
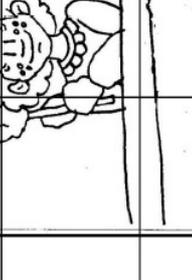
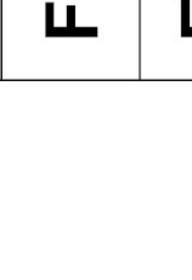
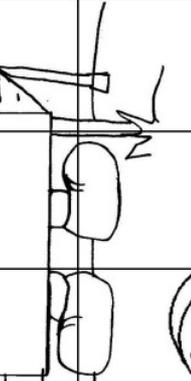
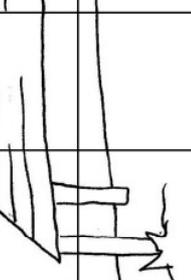
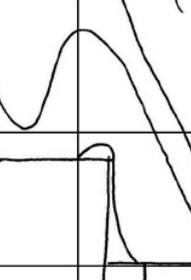
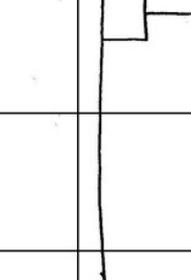
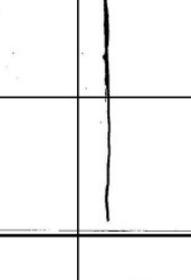
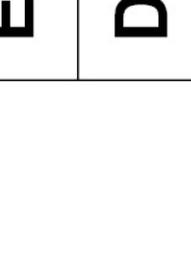
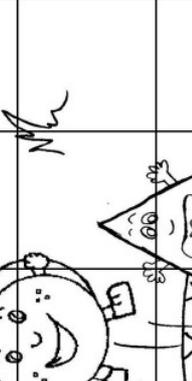
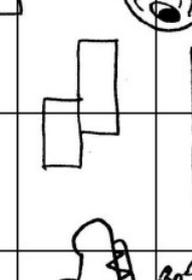
Il mago vede Bisboccia che spia dalla finestra e si dispiace per lei che è lì tutta sola. La invita perciò a vedere con lui da vicino la foto: - "Ma che bella compagnia!! E che posto spettacolare!! Però, pensandoci bene, questa immagine mi piaceva di più vista attraverso la griglia: mi dava l'idea di un gioco che potremmo fare adesso tutti insieme."-

Gli amici trovano la proposta entusiasmante e subito scrivono un elenco di regole che possa aiutare nello svolgimento del gioco. nel frattempo Bisboccia, dopo la gentilezza del mago nei suoi confronti, si apparta a riflettere sui motivi del loro litigio, che tutto sommato, erano di poco valore.

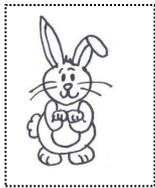
Vorrebbe fortemente poter tornare indietro, ma l'incantesimo è troppo potente da annullare per le sue sole forze! Ma il suo pensiero è talmente pieno di bontà, che la magia se ne va così...senza colpo di bacchetta ferire e il mago riprende le sue sembianze.

Ora non resta che dare un'occhiata alle regole e ...ha inizio...

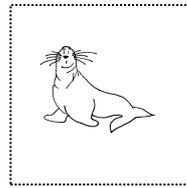


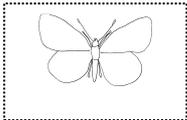
5						
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F



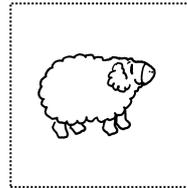
IN A, 5



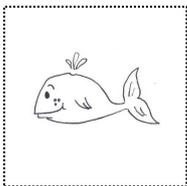
IN E, 1



IN D, 4



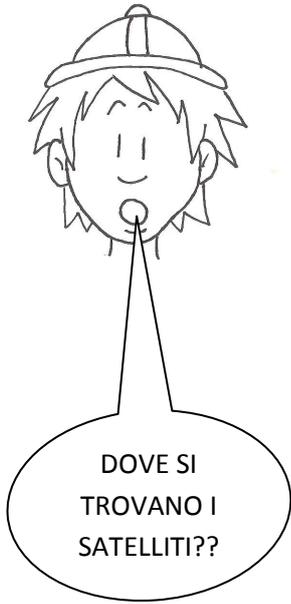
IN B, 2



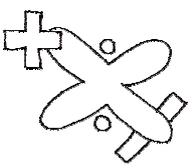
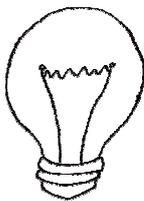
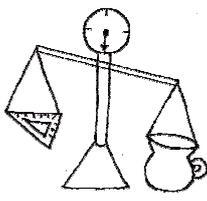
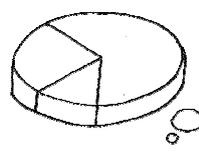
IN F, 3

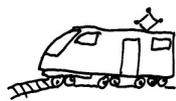


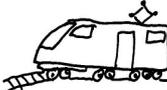
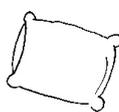
IN C, 3



H								
G								
F								
E								
D								
C								
B								
A								
	A	B	C	D	E	F	G	H

					
B,D	,	,	,	,	,

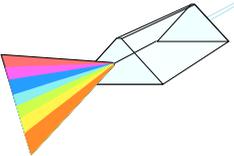
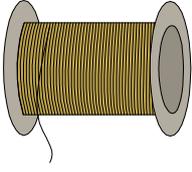
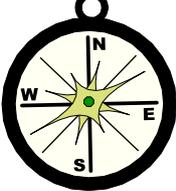
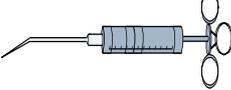
D				
C				
B				
A				
	A	B	C	D

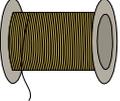
		
		
		
		

4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

	E, 7
	H, 5
	C, 2
	D, 6
	B, 3

3			
2			
1			
	A	B	C

6			
5			
4			
3			
2			
1			
	1	2	3

 A, 3	 B, 1
 C, 4	 A, 2
 D, 1	 B, 3



3			
2			
1			
	1	2	3

3. 1

	-----		-----		-----
	-----		-----		-----
	-----		-----		-----

6						
5						
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

	= E, 6		= F, 3
	= A, 4		= B, 1
	= C, 2		= D, 5



	Fornice	F	1	<input type="checkbox"/>
	Lucertola	L	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Topo	T	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Pulcino	P	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Gatto	G	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Cane	C	6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Maiale	M	7	<input type="checkbox"/>
	Rinoceronte	R	8	<input type="checkbox"/>
	Elefante	E	9	<input type="checkbox"/>
	Dinosauro	D	10	<input type="checkbox"/>

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L

- 1 / D / dx
- 1 / P / a
- 2 / T / sx
- 2 / F / b
- 1 / L / sx
- 1 / P / a
- 1 / C / dx
- 2 / F / a
- 1 / L / dx
- 1 / F / a

STREGA BISBOCCIA 9 → 2 ↑ 4 → 8 ↓ 7 ← 5 ↓ 8 →

DOMESTICA UNITÀ 1 → 1 ↑ 4 → 3 ↓ 4 → 5 ↑ 3 → 2 ↑ 2 →

MAGHETTO 4 → 1 ↓ 5 → 2 ↑ 2 → 3 ↑ 3 →



Animale	Coordinata di partenza	Coordinata di arrivo
Maiale	,	,
Lucertola	,	,
Pulcino	,	,
Formica	,	,

Lucertola	,	,
Cane	,	,
Pulcino	,	,
Gatto	,	,
Elefante	,	,

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

E					
D					
C					
B					
A					
	A	B	C	D	E

6						
5						
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

4						
3						
2						
1						
	1	2	3	4	5	6



IL MAGO HA PENSATO DI FARTI SISTEMARE ALCUNI NUMERI
NELLE CELLE DEL PIANO QUADRETTATO.

PRIMA SCRIVILI SEGUENDO LE INDICAZIONI,

DOPO PARTI DAL MINORE,

POI TRACCIA CON I REGOLI IL PERCORSO PER ARRIVARE AL MAGGIORE,

INFINE SCRIVILO CON I CODICI E CON LE FRECCE.

NUMERO	COORDINATE
4	I,10
11	P,11
7	I,13
19	E, 2
2	B,10
8	P,13
16	E, 3
0	B, 6
20	A, 2
14	P, 3

14																				
13																				
12																				
11																				
10																				
9																				
8																				
7																				
6																				
5																				
4																				
3																				
2																				
1																				
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	N	O	P						

.1./././...	./././...	./././...	./././...	./././...	./././...	./././...	./././...	./././...
-------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

OPPURE

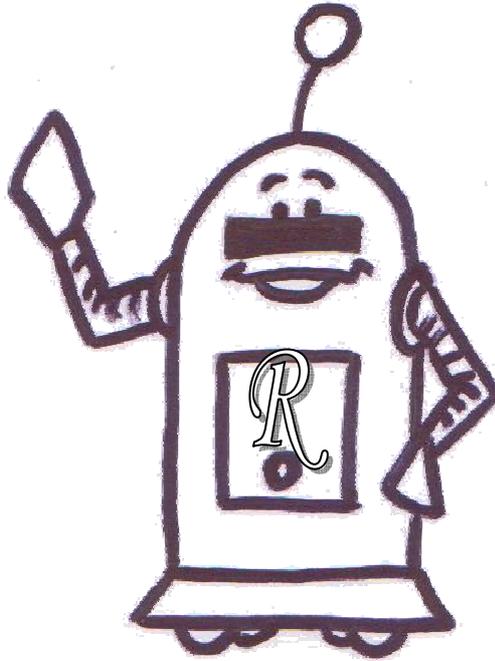
5 ↑								
-----	--	--	--	--	--	--	--	--

OPPURE

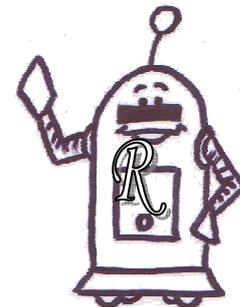
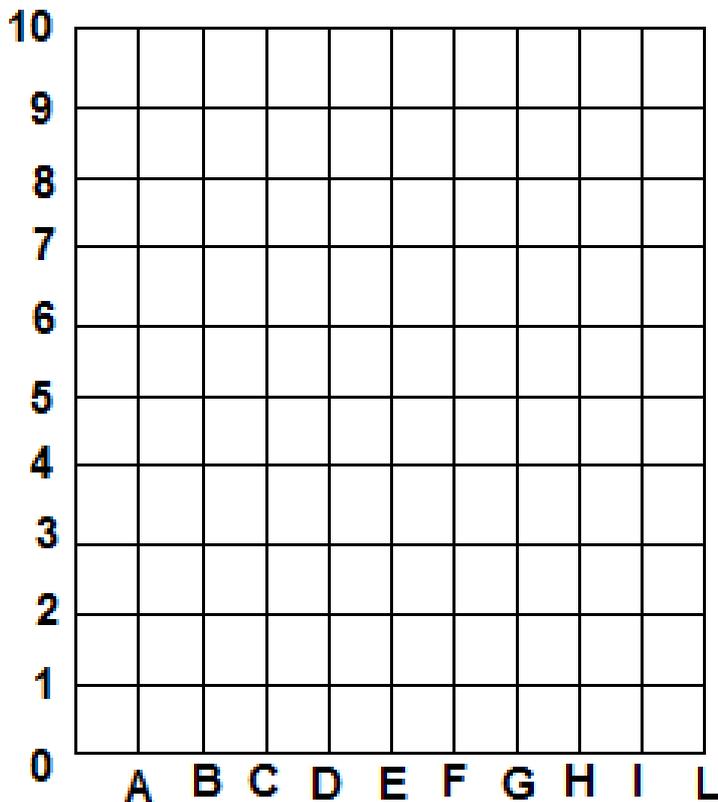
↑(GIALLO)								
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--

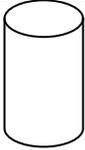
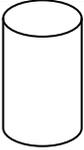
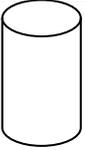
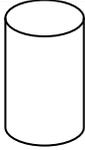
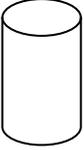
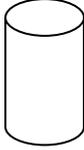
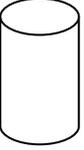
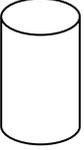
Vi ricordate di Galaxina???...Ma sì, proprio lei, la simpatica postina chh ci consegna i messaggi del nostro amico maghetto della matematta!! Sapete, da lassù dove vive (nell'estremo più lontano del sistema solare, tanto per rinfrescarci la memoria) ha visto il vostro lavoro sul piano quadrettato ed ha deciso di giocarci un pò anche lei col suo amico...

Lui, però, non deve avr capito tato bene il funzionamento del gioco, perché anziché spostarsi nelle celle, vaga seguendo le linee e si ferma ai nodi degli incroci.



A differenza del piano quadrettato, nel reticolo le coordinate si spostano in corrispondenza delle linee anziché stare sotto le celle.
 Ogni volta che le linee si incrociano, si formano dei NODI! Questi sono i punti di partenza e di arrivo di ogni spostamento di Robby. Tutti i suoi percorsi saranno effettuati lungo le direzioni verticale ed orizzontale e la sua partenza avverrà sempre dal punto 0.



4										
3										
2										
1										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L

R
O
B
B
I
E

Si chiama **NODO** ognuno di quei punti in cui due linee si incrociano.

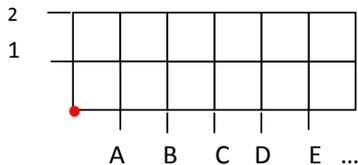
*Caspiterina!!
Con il piano quadrettato ci sapete proprio fare!!
Allora, è giunto il momento di farvi sudare un po' di più!!*



L' amico mago sa che i nostri cervellini funzionano bene, perciò vuole farci vedere che il piano quadrettato , con una opportuna e piccola modifica, può diventare un ...

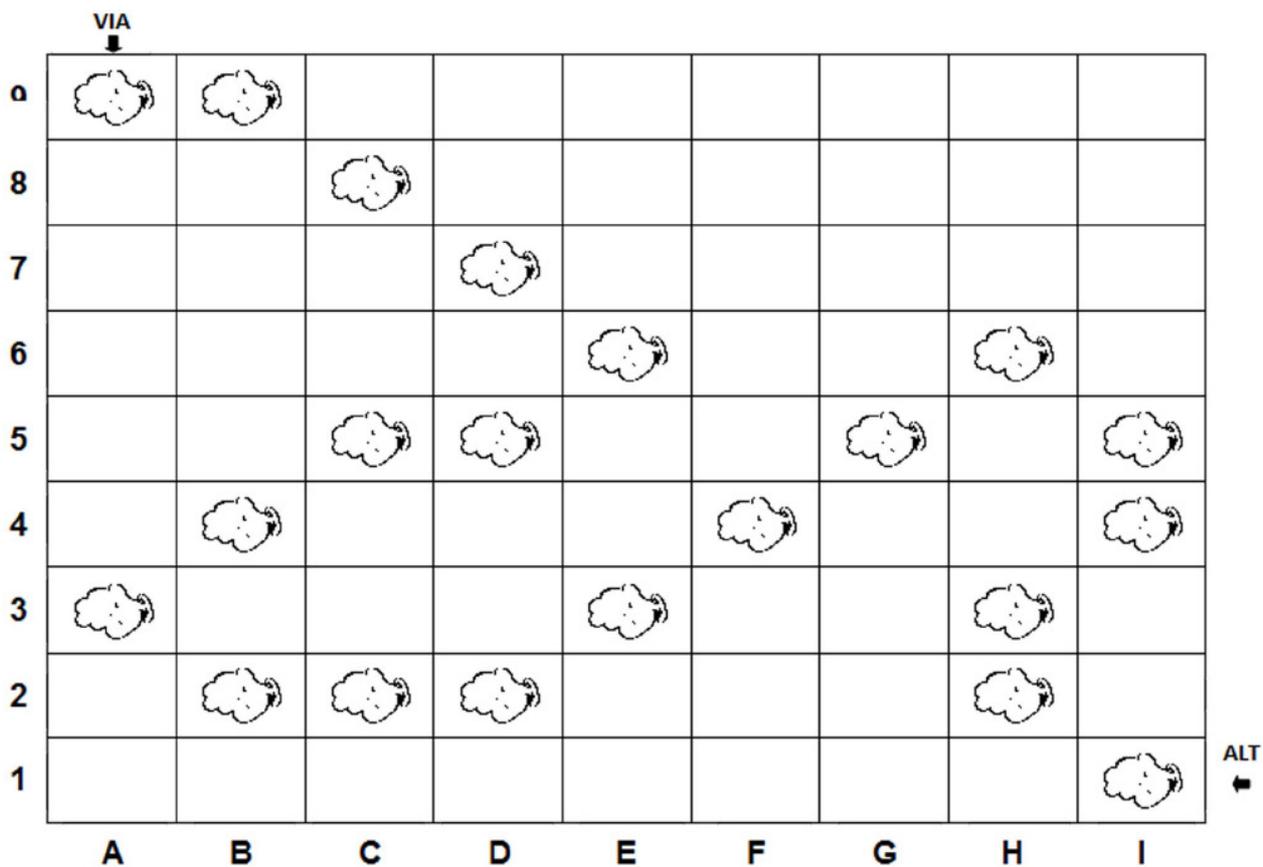
RETICOLO

Perciò ... oplà!! Con un colpo deciso di bacchetta, fa spostare tutte le lettere ed i numeri in corrispondenza non più degli spazi ma delle linee.



Così facendo, però, rimane "scoperto" quel piccolo punto in basso all'estrema sinistra del reticolo che noi vogliamo segnare col rosso. Allora, per dargli il valore che si merita, visto che è da lì che prendono origine non solo uno ma i quattro quadranti del piano cartesiano (che impareremo più avanti con gli anni), a quel punto vengono assegnati due numeri, lo 00, zero zero,; noi per comodità, per ora, ne indicheremo solo uno. Per farci capire meglio, il mago ci presenta un nuovo amico, che di reticoli se ne intende in modo ...

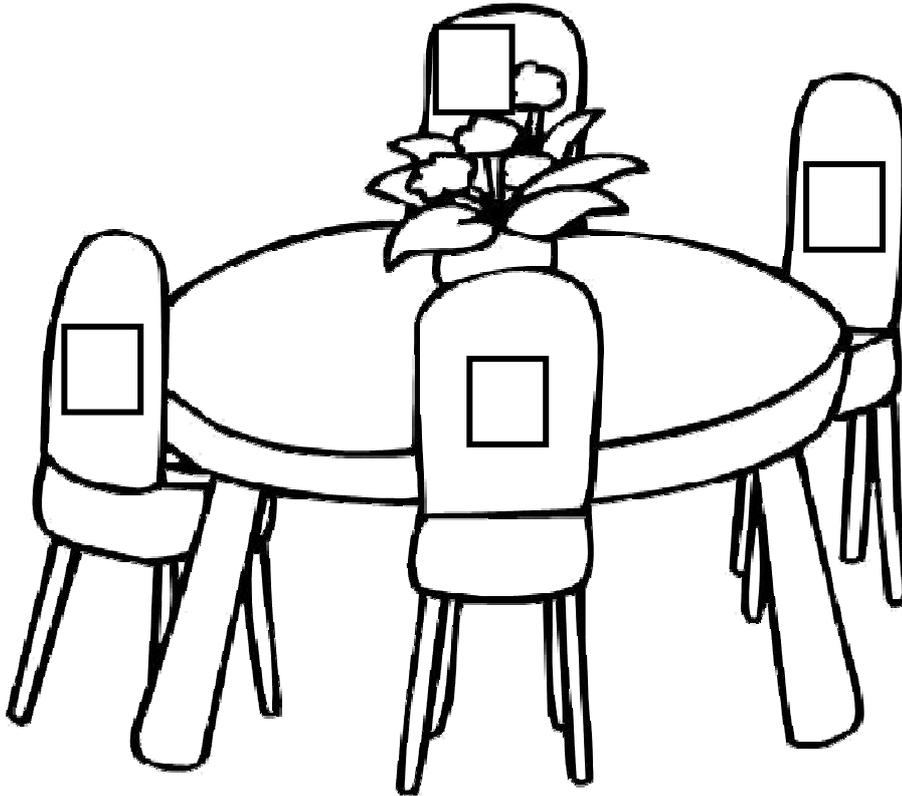
spaziale



27		18		31		17		34		20
9		13		12		46		45		11
26		10		39		15		0		24

OSSERVA I RISULTATI E SCOPRI SE LE FRASI SONO VERE O FALSE

- Tutti i risultati sono pari
- Alcuni risultati sono dispari
- C'è almeno un risultato $>$ di 19
- Tutti i risultati sono $>$ di 10
- C'è un solo risultato pari e $>$ di 18



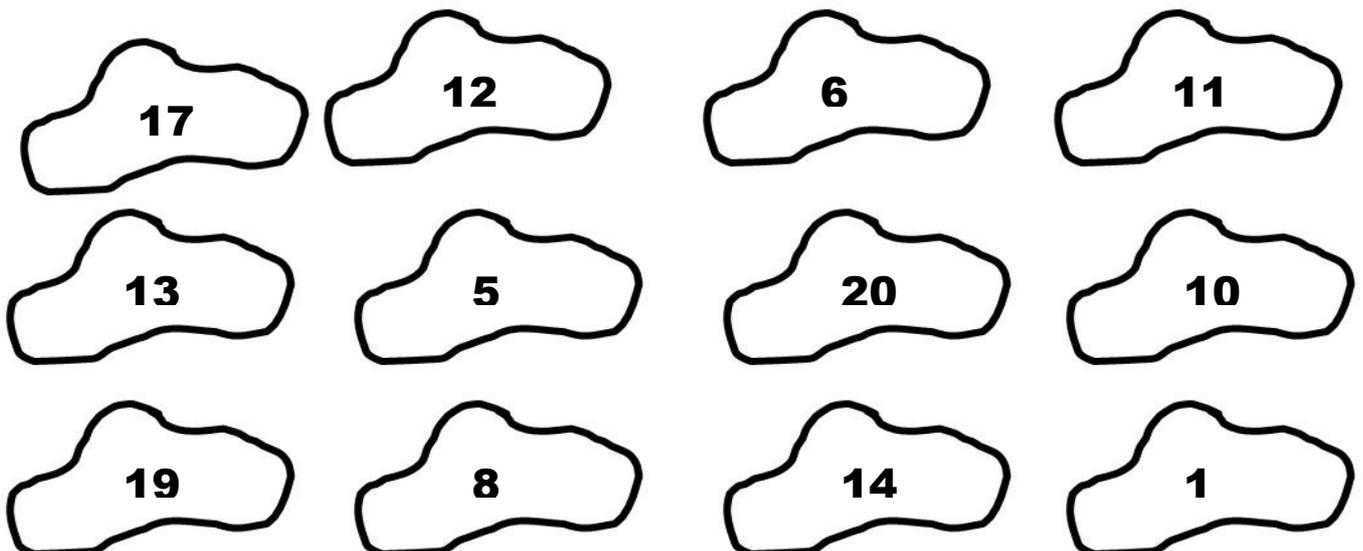
L'unità **6** sta nel mezzo, di schiena.

Alla sua destra, sta l'unità dispari maggiore di **1** e minore di **4**.

Alla sua sinistra, c'è la prima unità pari.

Di fronte c'è quell'unità che vale il triplo di quella che sta alla destra del **6**.

La signora decina ha deciso di ridipingere in modo un po' stravagante la parete del suo ufficio; la vorrebbe tutta piena di macchie multicolori di piccole dimensioni, con qualche macchia più grande che contenga però solo numeri pari. Il licantropo imbianchino, però, non è molto forte in matematica!!! Guarda come è venuta! Ci sono degli errori: trovali tu e cerchi.





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

5	6	7	8	9
---	---	---	---	---

10	11	12	13
----	----	----	----

S → 8

O → 18

P → 6

A → 0

F → 15

I → 20

R → 12

ε N → 13

C → 10

E → 11

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20									

PERCORSO 1

1 passo da **pulcino** a **destra**

1 passo da **maiale** in **alto**

1 passo da **lucertola** a **sinistra**

1 passo da **gatto** in **basso**

PERCORSO 2

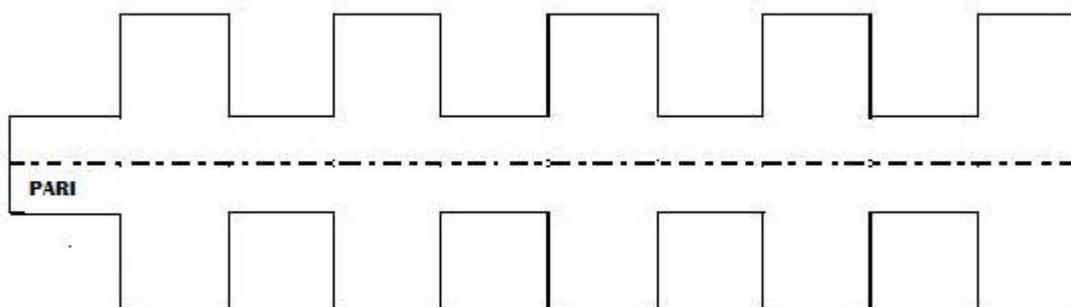
1 passo da **rinoceronte** in **basso**

1 passo da **topo** a **destra**

1 passo da **formica** in **alto**

1 passo da **cane** a **destra**

1 passo da **maiale** in **basso**





PERÒ, PER POTER INSIEME ABITARE DECINE ED UNITÀ DEVONO IMPARARE A COLLABORARE!
E ALLORA, COME FARE?
QUATTRO CHIACCHIERE AL GIORNO
LE DIFFERENZE TOLGONO DI TORNO!

L'EDIFICIO È RISERVATO SOLO A DECINE ED UNITÀ ED È DIVISO VERTICALMENTE IN DUE PARTI: UNA PIÙ GRANDE E LUSSUOSA DI COLORE ROSSO APPARTIENE ALLE DECINE;
UNA PIÙ PICCOLA E SEMPLICE, DI COLORE BLU SOLO PER LE UNITÀ.

... E ALLORA, LA DECINA 2 INVITA L'UNITÀ 7 A PRENDERE IL THÈ CON LEI! L'UNITÀ 7 LA RAGGIUNGE AL BAR DELL'ASCENSORE. CHE NUMERO FORMERANNO INSIEME?

DECINE E UNITÀ SI DIVERTONO UN MONDO A GIOCARE CON IL LORO ASCENSORE. È MOLTO GRANDE ED ACCOGLIENTE, CON TAVOLINI, BAR E TANTO ALTRO. MA COME FUNZIONA??

IL REGOLAMENTO DELL'ALBERGO DICE CHE POSSONO SALIRE AL MASSIMO DUE PERSONE ALLA VOLTA E CHE DEVONO ESSERE PER FORZA DUE VALORI POSIZIONALI DIVERSI. QUINDI ... SALIRANNO UNA DECINA ED UNA UNITÀ!!

QUESTO MODO DI INCONTRARSI E DI COMUNICARE PIACE UN SACCO AD UNITÀ E DECINE CHE CONTINUANO A SALIRE E SCENDERE CON IL LORO NUOVO PASSATEMPO! LA DECINA 3 CHIAMA L'UNITÀ 4 PER UNA CHIACCHIERATINA! E ADESSO??? QUALE NUMERO APPARIRÀ?!

DURANTE LA VACANZA IN MONTAGNA, IL MAGO È STATO INVITATO DALLE SUE AMICHE DECINA ED UNITÀ A VISITARE L'ALBERGO DOVE DI SOLITO TRASCORRONO LE LORO GIORNATE LIBERE. SI TROVA NEI PRESSI DI UNO STUPENDO LAGO INCANTATO!

LE DUE PARTI SONO NETTAMENTE SEPARATE: LE UNITÀ NON POSSONO SOGGIORNARE NELLE STANZE DELLE DECINE E VICEVERSA.
L'UNICA ZONA IN COMUNE TRA LE DUE ALI DELL'ALBERGO È UN ASCENSORE UN PO' SPECIALE...

Ogni decina ha un nome ben preciso; per formare numeri nuovi, basta abbinare il nome della decina con quello dell'unità, ricordandosi che quando la cifra delle unità è lo zero, non lo si pronuncia e si ci si ferma al nome della decina.



Il magi-ascensore!

camere delle
DECINE

(+ - ?
= : X

camere delle
UNITA'



9° PIANO



8° PIANO



7° PIANO



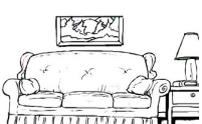
6° PIANO



5° PIANO



4° PIANO



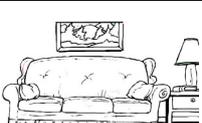
3° PIANO

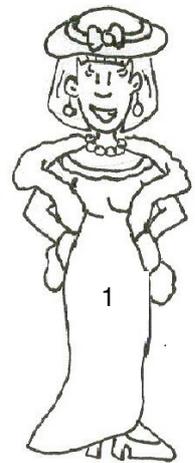
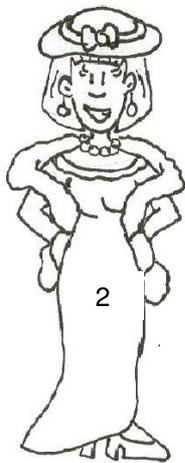


2° PIANO



1° PIANO





settanta

venti

cinquanta

quaranta

dieci

novanta

ottanta



trenta

sessanta





DIECI

1 decina di bacchette = 10 bacchette



VENTI

2 decine di bacchette = 20 bacchette



TRENTA

3 decine di bacchette = 30 bacchette



QUARANTA

4 decine di bacchette = 40 bacchette



CINQUANTA

5 decine di bacchette = 50 bacchette



SESSANTA

6 decine di bacchette = 60 bacchette



SETTANTA

7 decine di bacchette = 70 bacchette



OTTANTA

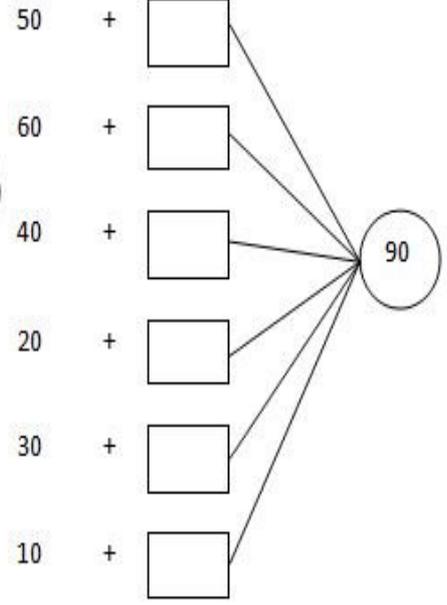
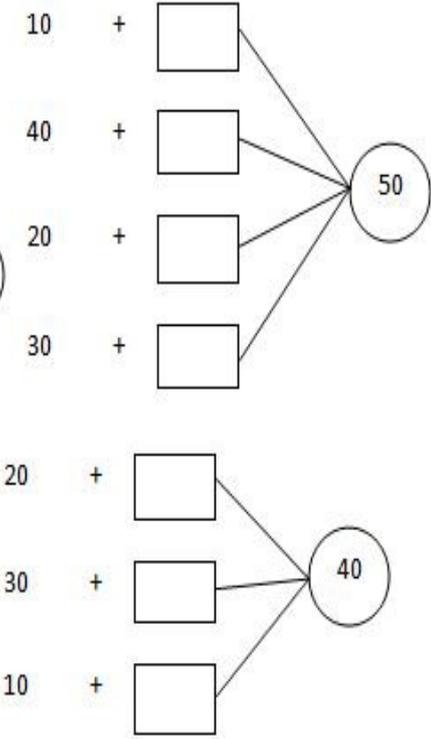
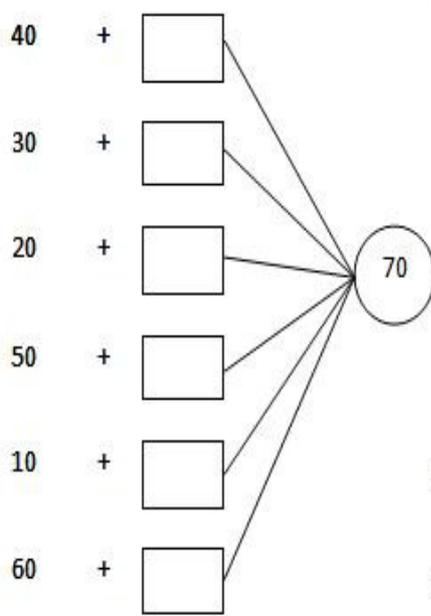
8 decine di bacchette = 80 bacchette

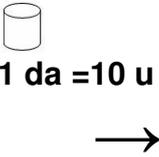
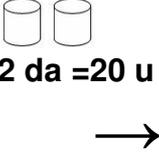
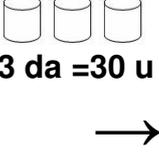
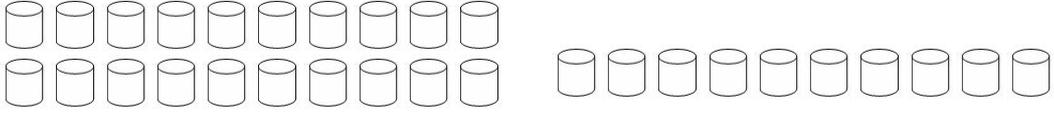
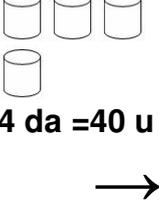
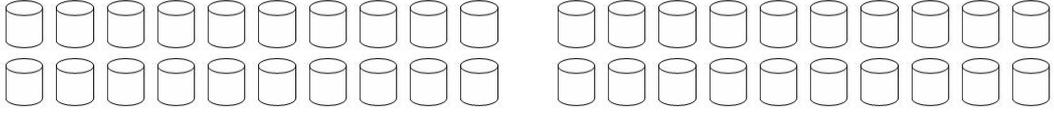
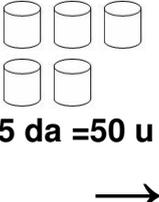
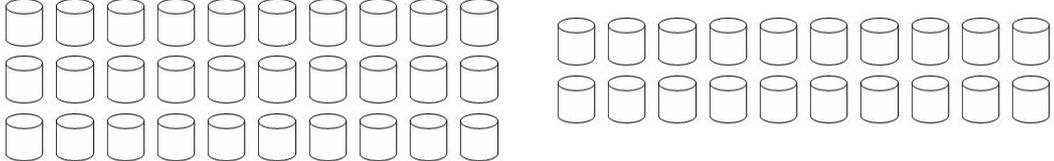
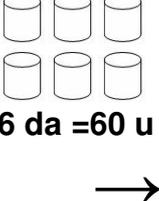
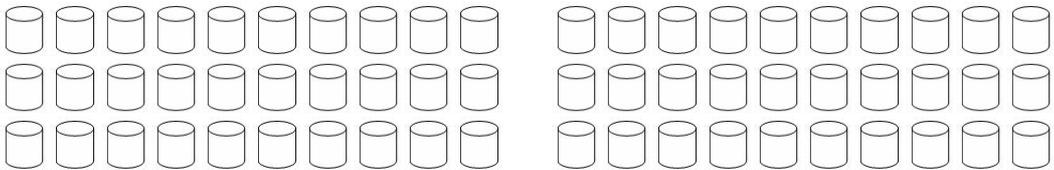
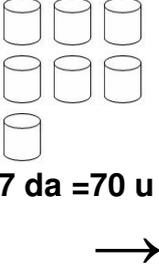
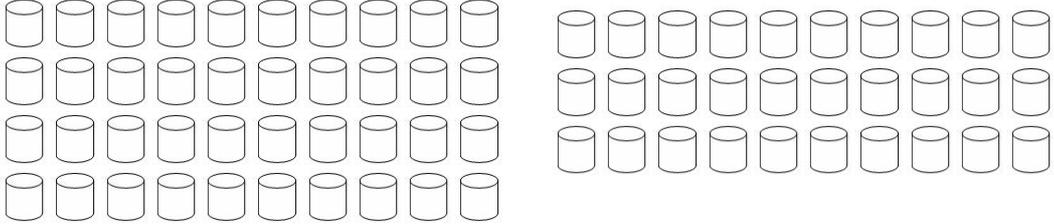
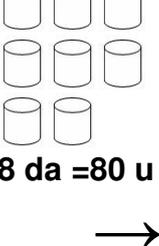
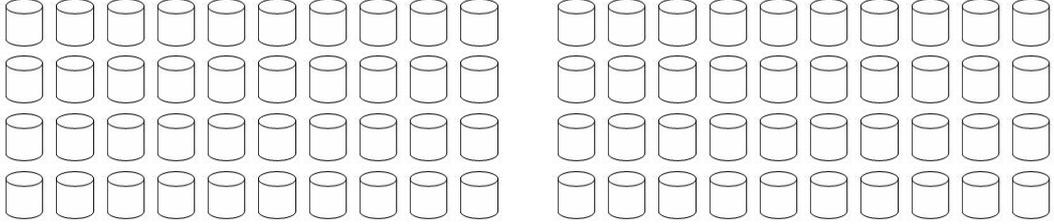
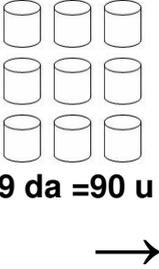
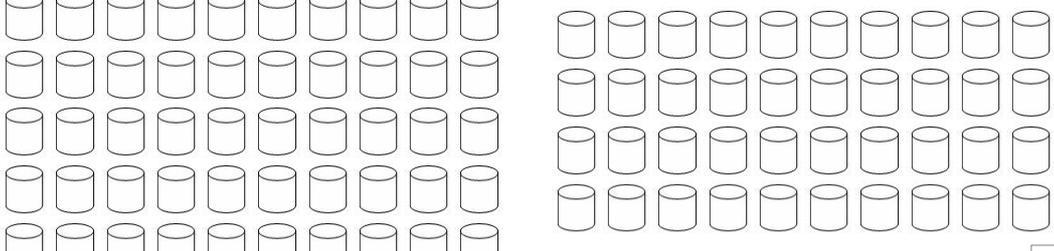


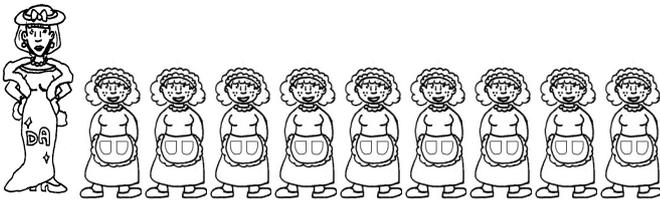
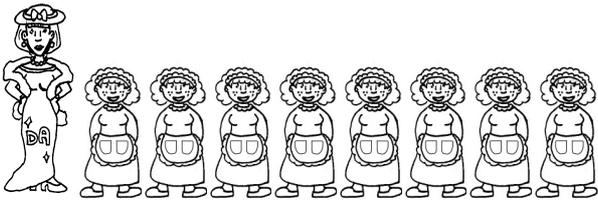
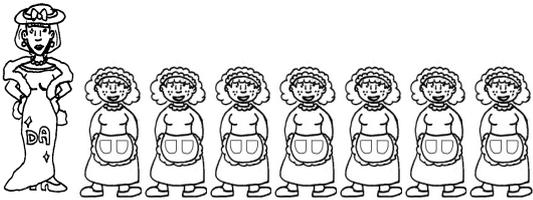
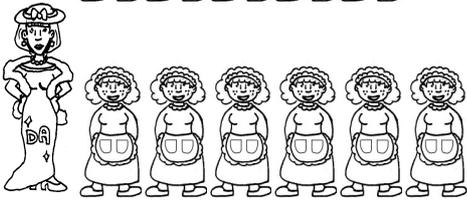
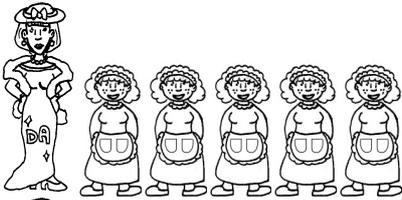
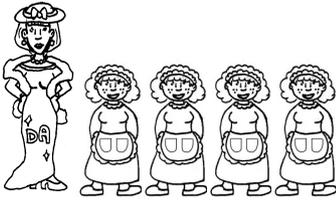
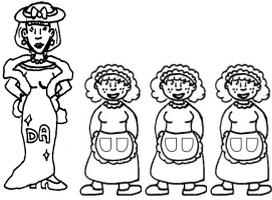
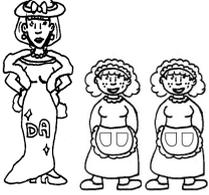
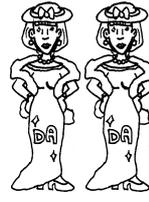
NOVANTA

9 decine di bacchette = 90 bacchette

SCOMPOSIZIONE	NUMERO IN CIFRE	NUMERO IN PAROLA
3 da e 5 u		
8 da e 7 u		
15 u		
7u e 8 da		
9 u e 3 da		
5 da e 6 u		
9 da e 5 u		



DIECI	 <p>1 da = 10 u</p> <p>→</p>	
VENTI	 <p>2 da = 20 u</p> <p>→</p>	
TRENTA	 <p>3 da = 30 u</p> <p>→</p>	
QUARANTA	 <p>4 da = 40 u</p> <p>→</p>	
CINQUANTA	 <p>5 da = 50 u</p> <p>→</p>	
SESSANTA	 <p>6 da = 60 u</p> <p>→</p>	
SETTANTA	 <p>7 da = 70 u</p> <p>→</p>	
OTTANTA	 <p>8 da = 80 u</p> <p>→</p>	
NOVANTA	 <p>9 da = 90 u</p> <p>→</p>	



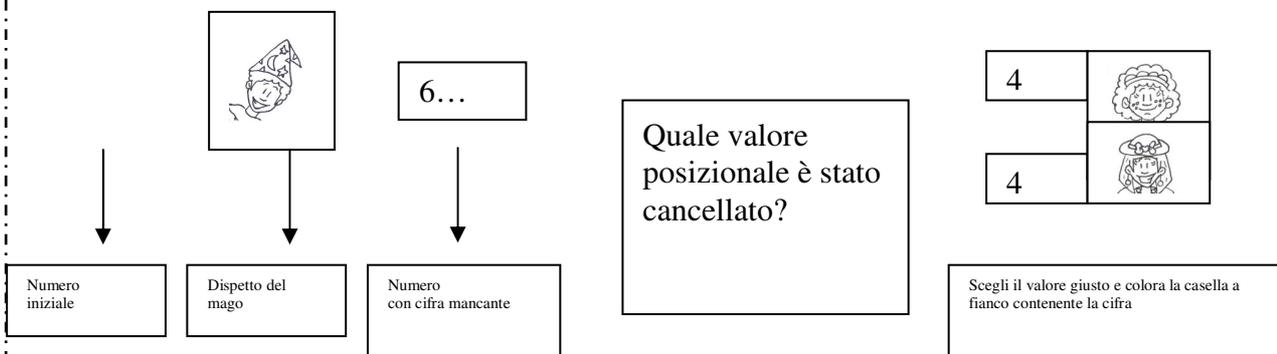


IL MAGHETTO E LA STREGA BISBOCCIA hanno la tua stessa età e, come te, vanno a scuola; per di più sono pure compagni di banco; come si può ben immaginare, però, nel mondo della Matematica tutto è un po' diverso da qui. Eppure anche lì, ci sono cose che ci suonano familiari ... come i dispetti tra compagni, ad esempio!! Bisogna dire che in questo campo, la streghetta è proprio imbattibile!! Ogni giorno il povero mago è costretto a sopportare le sue giocose "angherie" ma, a volte, non si trattiene e restituisce il dispetto. Come quella volta in cui ha cancellato da un esercizio di scomposizione alcune cifre e Bisboccia ha dovuto scervellarsi per ritrovare il valore posizionale mancante.

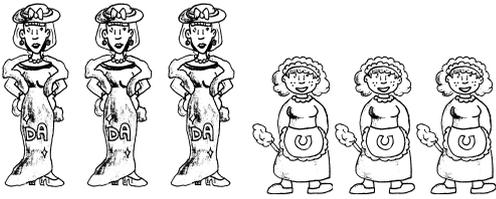
Ecco l'esercizio. Cerca di capire bene come funziona.

64

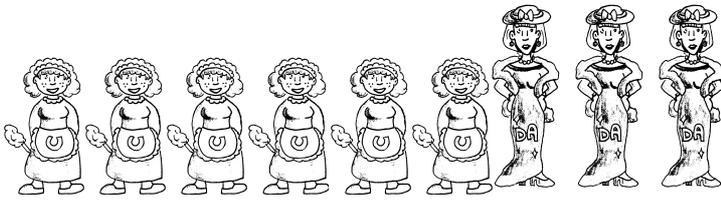
Vogliamo aiutarla noi???



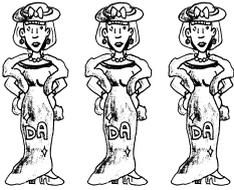
Numero iniziale	Dispetto del mago	Numero con cifra mancante	Quale valore manca?	Cifra	Valore posizionale
17		1 ...	?	7	
				7	
31		... 1	?	3	
				3	
47		... 7	?	4	
				4	
58		5 ...	?	8	
				8	
62		6 ...	?	2	
				2	
76		... 6	?	7	
				7	



3



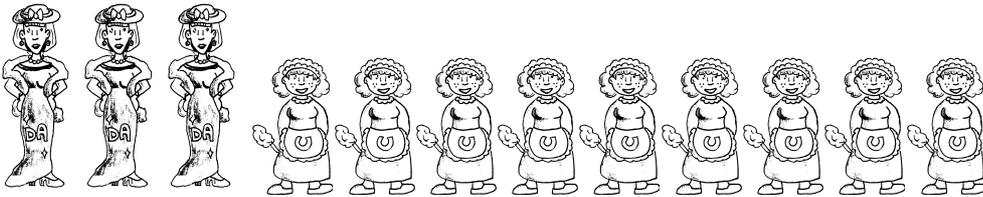
21



22



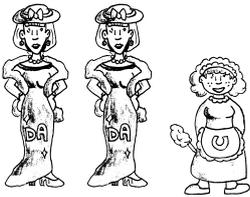
23



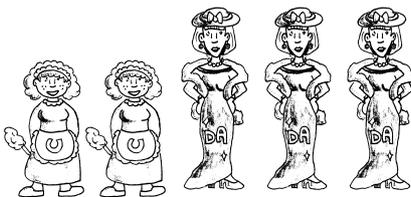
27



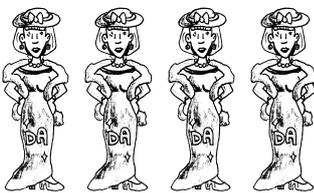
25



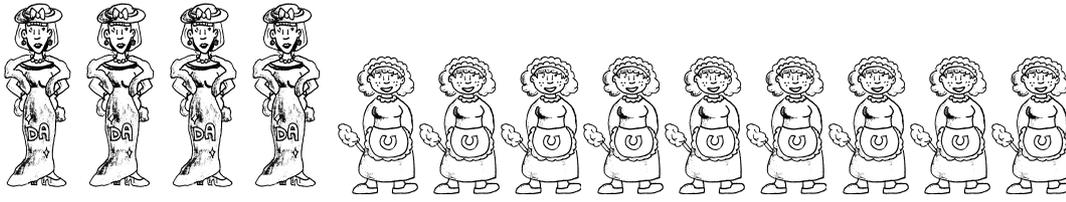
30



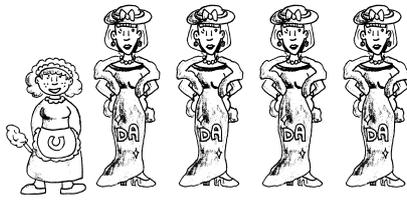
28



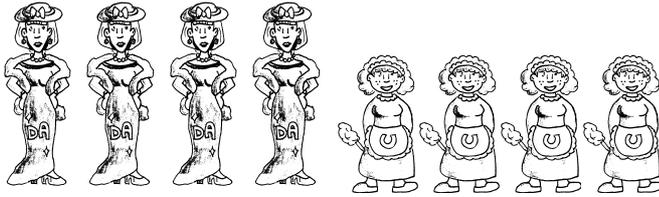
40



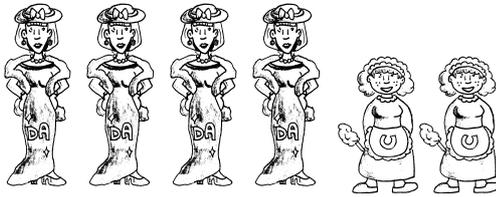
41



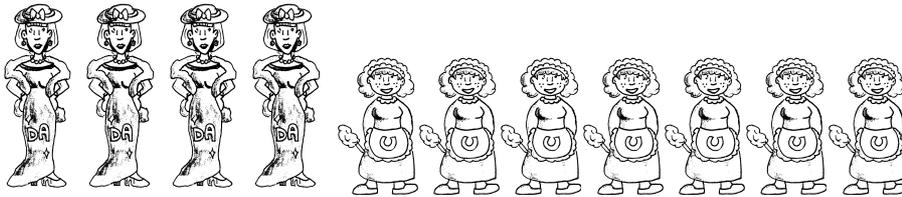
42



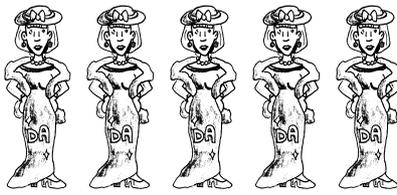
49



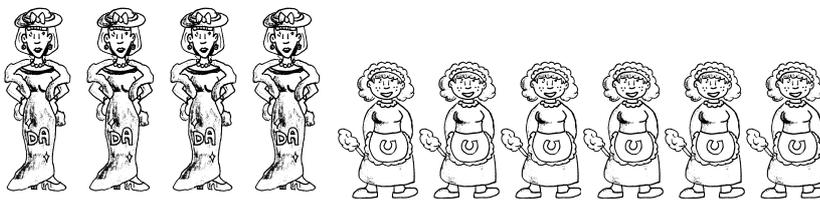
50



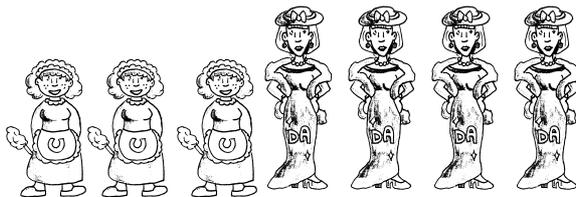
44



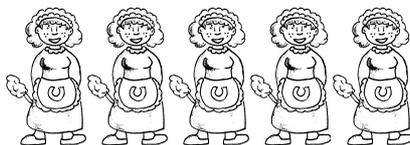
43



5



47

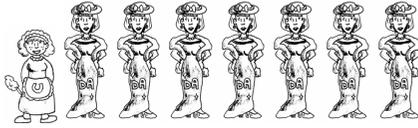


46





60



72



63



74



76



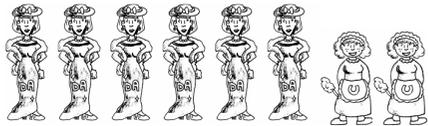
71



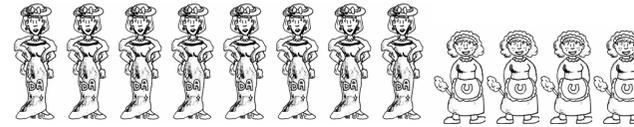
66



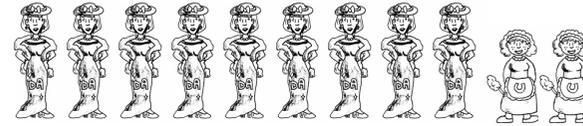
62



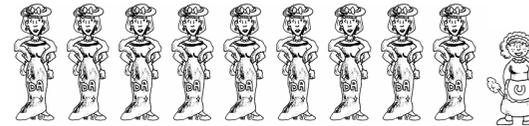
65



90



91



84



92



81



88



94



80



39



44



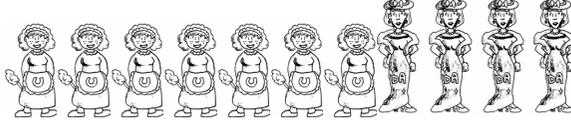
31



51



36



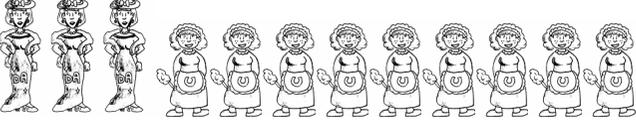
54



40



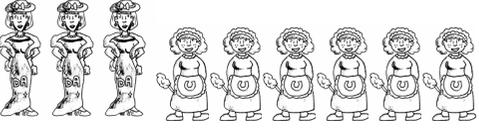
48



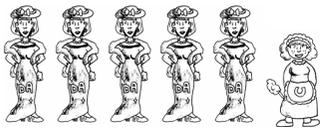
30



56



32



47



35



55



33



49

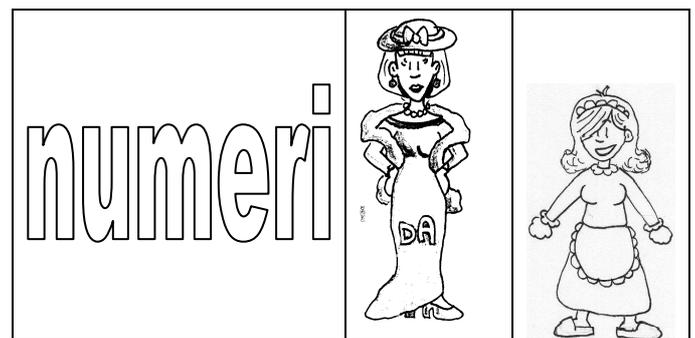
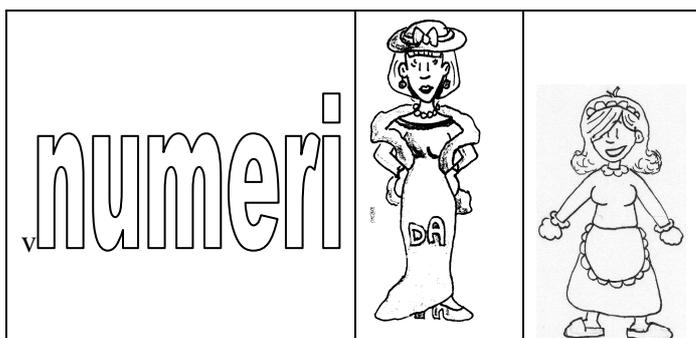
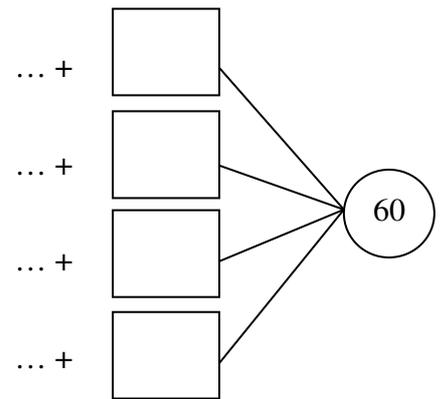
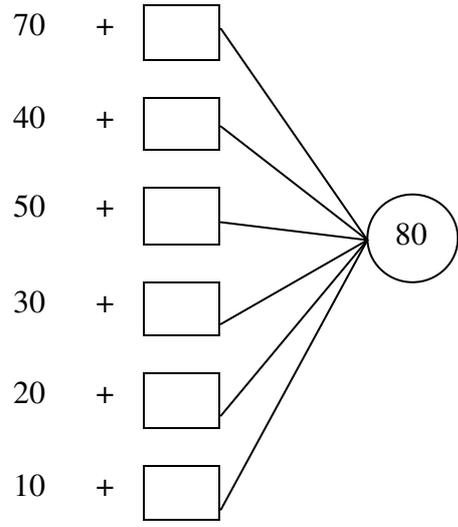
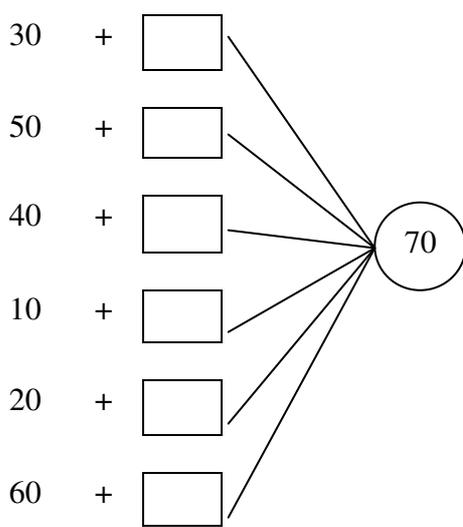


34



50

SCOMPOSIZIONE	NUMERO IN CIFRE	NUMERO IN PAROLA
3 da e 5 u		
8 da e 7 u		
15 u		
7u e 8 da		
9 u e 3 da		
5 da e 6 u		
9 da e 5 u		



4 u e 0 da

3 u e 2 da

3 da e 1 u

2

23

3 da e 2 u

0 u e 2 da

13

32

4

3 u e 1 da

20

42

40

4 da e 0 u

2 da e 4 u

24

31

0 da e 2 u

2 u e 4 da



21

2 da 1 u

30



42

53

66

94

35		39
94		43
12		12
37		28
49		17
50		77
61		85
88		88
54		86
33		76

70		70
89		44
72		71
97		9
52		52
67		76
19		99
12		20
49		49
11		11

27		65
34		18
48		89
51		33
66		67
78		28
83		98
92		29
99		99
3		0

COMPONI

6 da 2 u	→	<input type="text"/>
1 da 8 u	→	<input type="text"/>
4 u 8 da	→	<input type="text"/>
3 da 0 u	→	<input type="text"/>
9 da 1 u	→	<input type="text"/>
4 da 2 u	→	<input type="text"/>

2 u 6 da	→	<input type="text"/>
0 da 7 u	→	<input type="text"/>
7 u 8 da	→	<input type="text"/>
2 da 5 u	→	<input type="text"/>
5 da	→	<input type="text"/>
8 da 2 u	→	<input type="text"/>

6 da 4 u	<	77
9 u	<	9 da
8 u 6 da	<	8 da 6 u
44	=	4 da 4 u
73	=	3 u 7 da
54	>	2 da 9 u
3 u 6 da	>	36
7 da 9 u	>	21
1 u 6 da	>	6 da
5 u 8 da	<	99

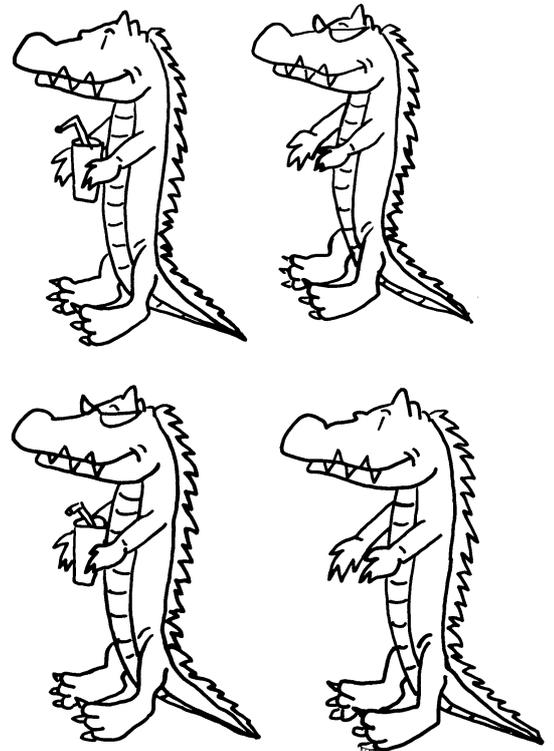
40	=	2 da + 2 da
85	>	58
12	<	20
5 da 2 u	>	5 da
7 u 3 da	<	46
15-5	=	1 da
33	<	66
8 da 4 u	<	8 da 5 u
69	>	24
9 da	>	7 da +1 da

3 u e 6 da	7 da e 4 u	3 da e 8 u	0 u e 5 da	6 da e 7 u	8 u e 9 da	4 u e 0 da	5 da e 2 u	9 u e 8 da	4 da e 5 u
trentasei	settantaquattro	trentotto	cinque	sessantasette	ottantanove	quaranta	cinquantadue	novantotto	quarantacinque
3 da e 6 u	7 u e 4 da	3 u e 8 da	0 da e 5 u	6 u e 7 da	8 da e 9 u	4 da e 0 u	5 u e 2 da	9 da e 8 u	4 u e 5 da



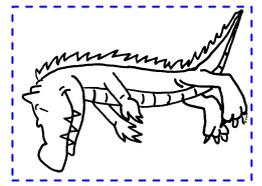
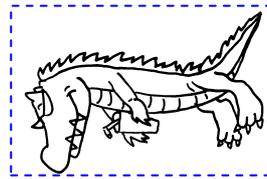
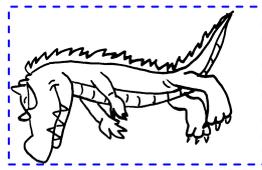
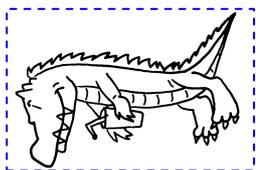
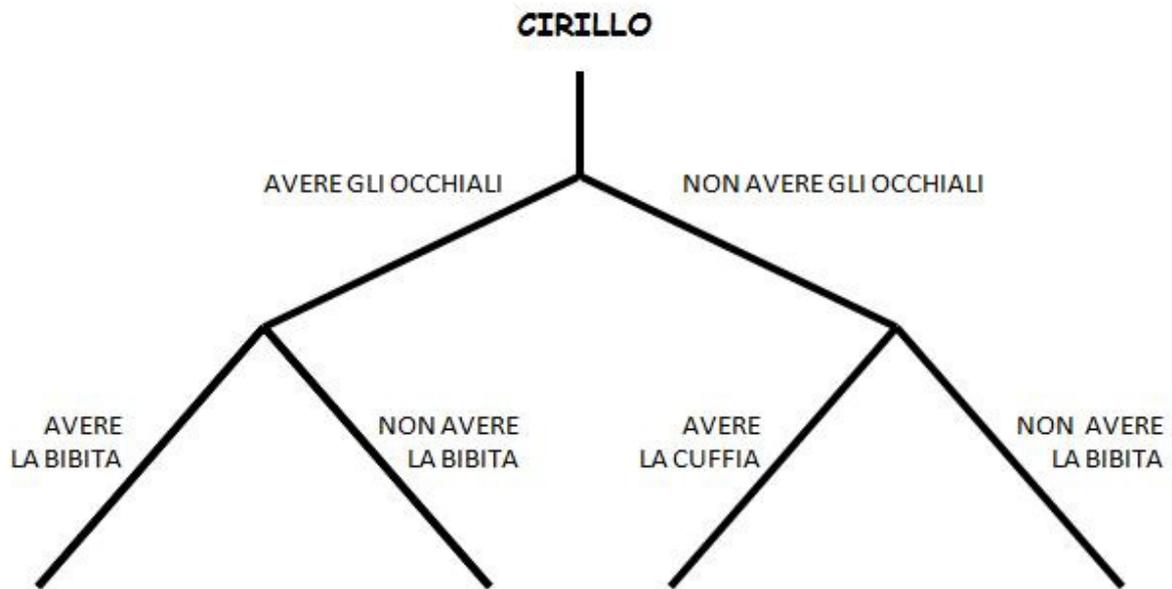
	AVERE I CODINI	NON AVERE I CODINI
AVERE LO STRACCIO		
NON AVERE LO STRACCIO		

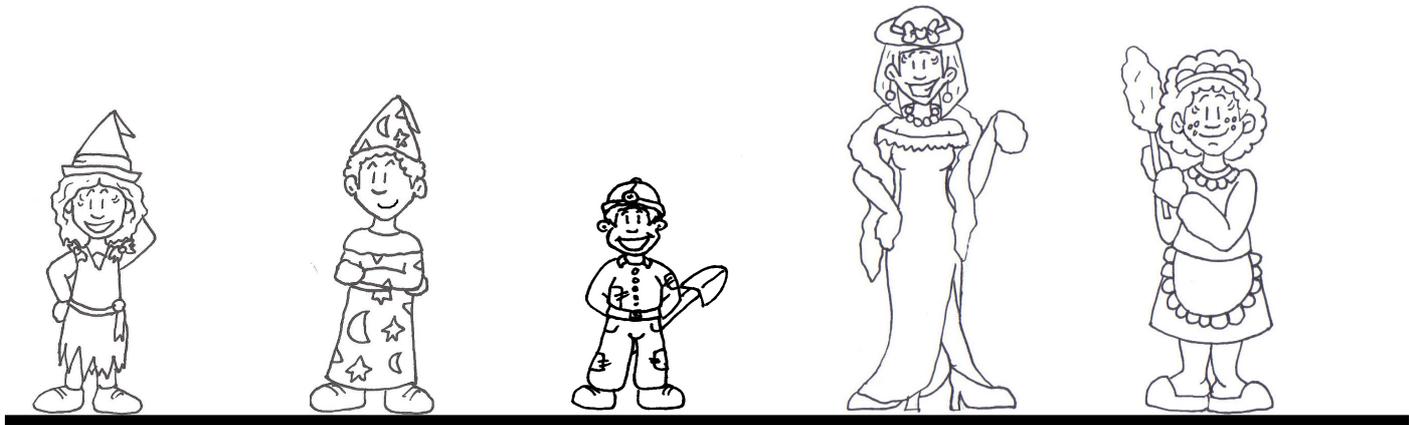
	AVERE GLI OCCHIALI	NON AVERE GLI OCCHIALI
AVERE LA BIBITA		
NON AVERE LA BIBITA		



	ESSERE PARI	NON ESSERE PARI
AVERE LA DECINA PARI		
NON AVERE LA DECINA PARI		

	ESSERE PARI	NON ESSERE PARI
ESSERE > DI 45		
NON ESSERE > DI 45		





è più alto

	BISBOCCIA	MAGHETTO	NANO	DECINA	UNITÀ
BISBOCCIA					
MAGHETTO					
NANO					
DECINA					
UNITÀ					





Si trova tra 15 e 20.
 E' pari.
 La somma delle sue cifre è 9.
 E' il numero

Scrivilo in parola:

Colora di azzurro il palloncino.

E' maggiore di 14.
 E' minore di 17.
 E' dispari.
 E' il numero

Scrivilo in parola:

Colora di arancione il palloncino.

E' maggiore di 15.
 E' minore di 18.
 Non è pari.
 E' il numero

Scrivilo in parola:

Colora di blu il palloncino.

Ha 0 alle unità.
 E' maggiore di 15.
 E' minore di 25.
 E' il numero

Scrivilo in parola:

Colora di giallo il palloncino.

Precede il 5.
 Segue lo 0.
 Non è pari.
 Non è il numero 1.
 E' il numero

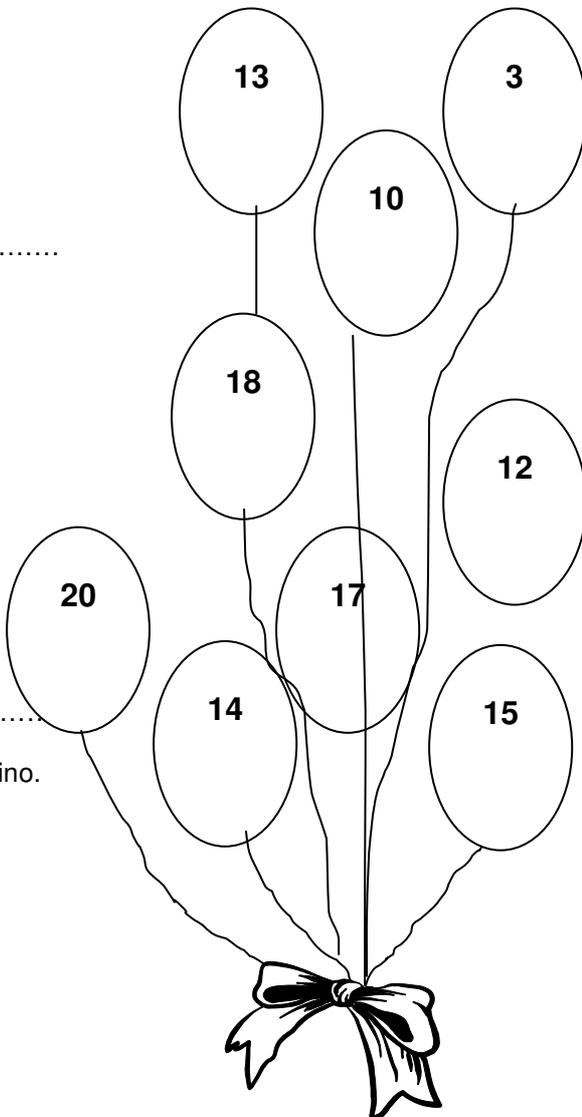
Scrivilo in parola:

Colora di verde il palloncino.

Si trova tra 8 e 13.
 Non ha 0 alle unità.
 Non è dispari.
 E' il numero

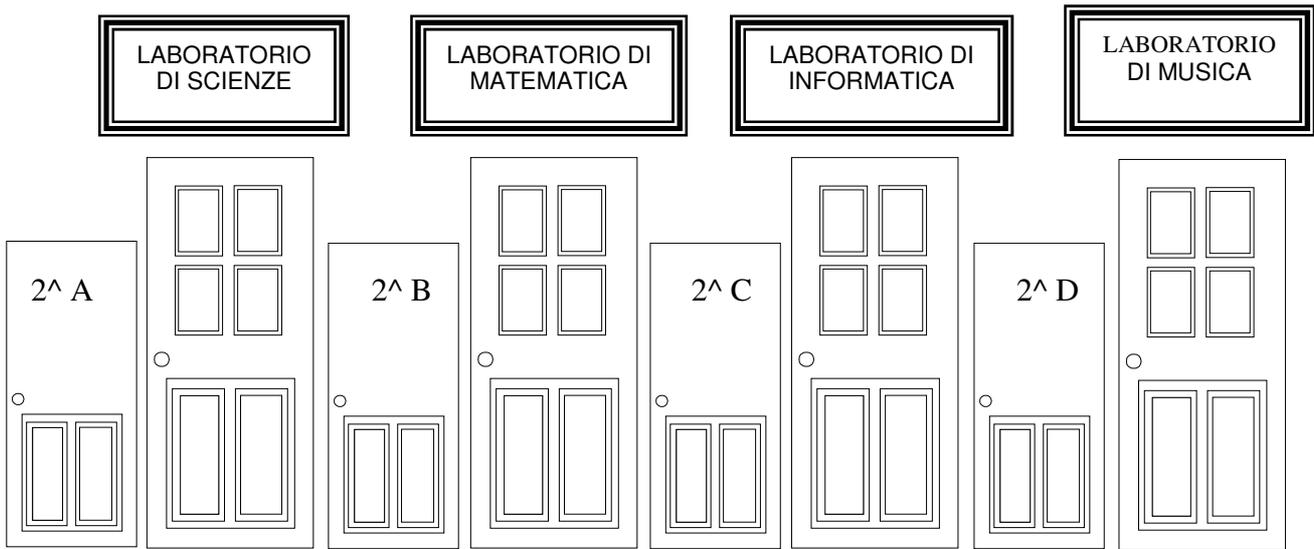
Scrivilo in parola:

Colora di rosso il palloncino.



Scopri il numero
 e colora il
 palloncino come
 ti dico

QUESTO È IL CORRIDOIO DELLA SCUOLA DEI NOSTRI AMICI DEL MONDO DELLA MATE-



AIUTA OGNI PERSONAGGIO A SCOVARE LA PORTA GIUSTA.



La mia classe si trova tra il laboratorio di scienze e quello di musica, però non è tra l'aula di matematica e quella di musica

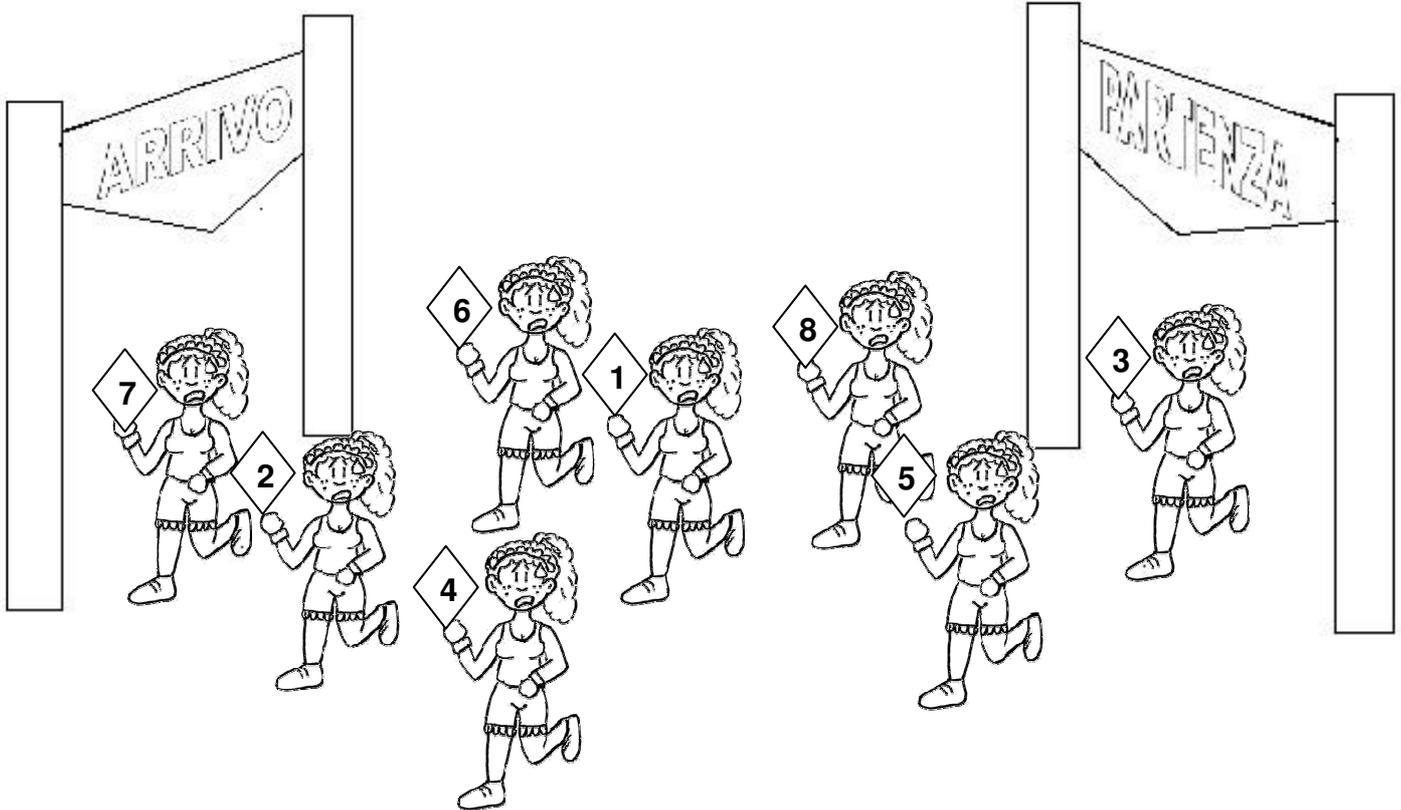
La mia, invece, non è tra il laboratorio di scienze e quello di musica.



La mia classe non è tra i laboratori di scienze e informatica, ma tra quelli di matematica e musica.



Cirillo frequenta la classe _____
 La strega Bisboccia frequenta la classe _____
 Il mago frequenta la classe _____



Osserva e rispondi, colorando:

Chi corre più velocemente dell'unità 1? 6 8 5 2 3 4 7

Chi corre più lentamente dell'unità 2? 6 8 5 1 3 4 7

Chi corre meno velocemente dell'unità 8? 6 2 5 1 3 4 7

Chi corre meno lentamente dell'unità 5? 6 2 8 1 3 4 7

Chi ha impiegato meno tempo? 2 6 8 1 3 4 7 5

Chi ha impiegato più tempo? 2 6 8 1 3 4 7 5

COMPLETA , USANDO LE PAROLE più, meno o tanto quanto e I NUMERI da 1 a 8 .

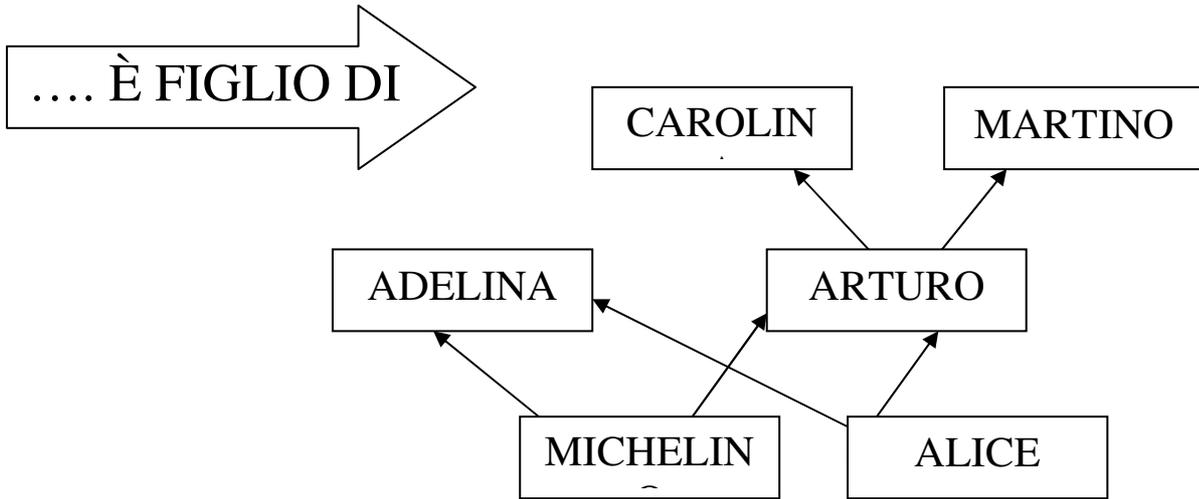
L'unità 1 è veloce dell'unità, ma veloce dell'unità

L'unità 4 è veloce l'unità 6, ma veloce dell'unità

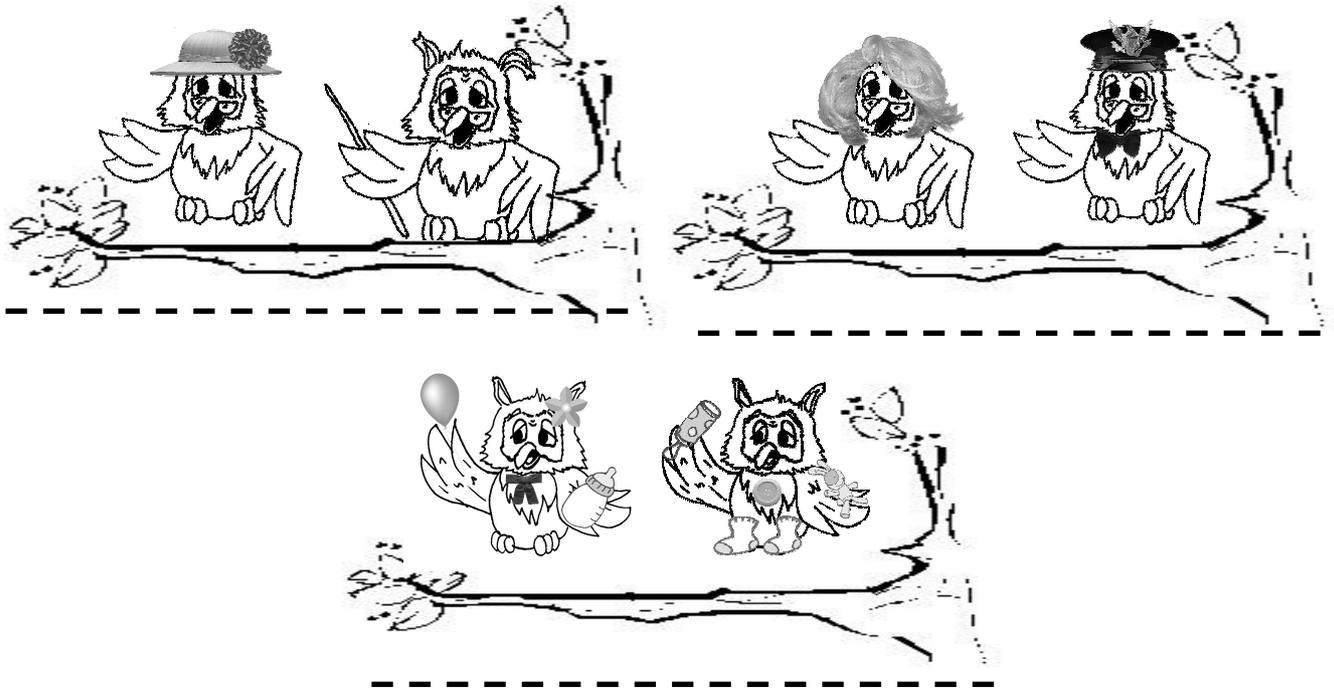
E' arrivata quinta l'unità e ultima l'unità

E' arrivata prima l'unità ed è stata veloce dell'unità

La freccia dice ...



OSSERVA LE FRECCHE E SCRIVI SOTTO AD OGNI COMPONENTE DELLA FAMIGLIA DE GUFANTIS IL SUO NOME.



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

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

- ❖ Precede il 40. Segue il 38.
E' il numero _____
- ❖ Precede il 74. Segue il 71. Non è pari.
E' il numero _____
- ❖ Precede il 65. Segue il 57. La cifra delle unità è il 3.
E' il numero _____
- ❖ Segue il 96. Precede il 99. E' dispari.
E' il numero _____
- ❖ Segue il 51. Non è pari. Precede il 54.
- ❖ Segue l'85. La cifra delle decine è dispari. Precede il 91.
E' il numero _____

	ESSERE DISPARI	NON ESSERE DISPARI
AVERE LA DECINA DISPARI		
NON AVERE LA DISPARI		



1 2 + 2 4 =

SCRIVI NEL POSTO DELLE DECINE

da	u		da	u	=	da	u
3	9	+	6	0	=		
1	3	+	4	4	=		
2	5	+	5	3	=		
4	1	+	3	8	=		
2	0	+	7	1	=		
6	6	+	1	2	=		
7	8	+	2	1	=		
5	7	+	2	2	=		
8	6	+	1	1	=		
3	2	+	5	7	=		
4	4	+	2	2	=		
9	5	+		4	=		
3	6	+	6	3	=		
6	2	+	1	6	=		
5	1	+	4	5	=		
8	8	+	1	0	=		

da	u		da	u	=	da	u
9	7	-	4	2	=		
7	8	-	5	5	=		
9	8	-	7	4	=		
5	6	-	2	5	=		
6	9	-	4	2	=		
8	8	-	4	6	=		
9	7	-	8	6	=		
9	9	-	1	6	=		
5	9	-	3	8	=		
4	6	-	2	2	=		
6	9	-	1	4	=		
4	5	-	3	2	=		
3	8	-	3	5	=		
6	9	-	1	7	=		
5	4	-	4	3	=		
7	3	-	3	3	=		

↓ + 5	34		23		44	91		50	
		48		86			77		50

↓ + 3	16		43		75			34	
		59		43		19	68		89

↶ -	61	35	42	13
65				
86				
98				
77				

↶ -	61	35	42	13
65				
86				
98				
77				



Bravi!!!
 Vedo che avete imparato a calcolare in riga; quindi, siete pronti per il passo successivo.....

AZZOFOOZ-



L'idea viene alle unità che non vedono
l'ora di mostrare la propria
agilità!!

Eh sì, perché per poter fare gli
esercizi
sotto al tendone, sono
d'obbligo...

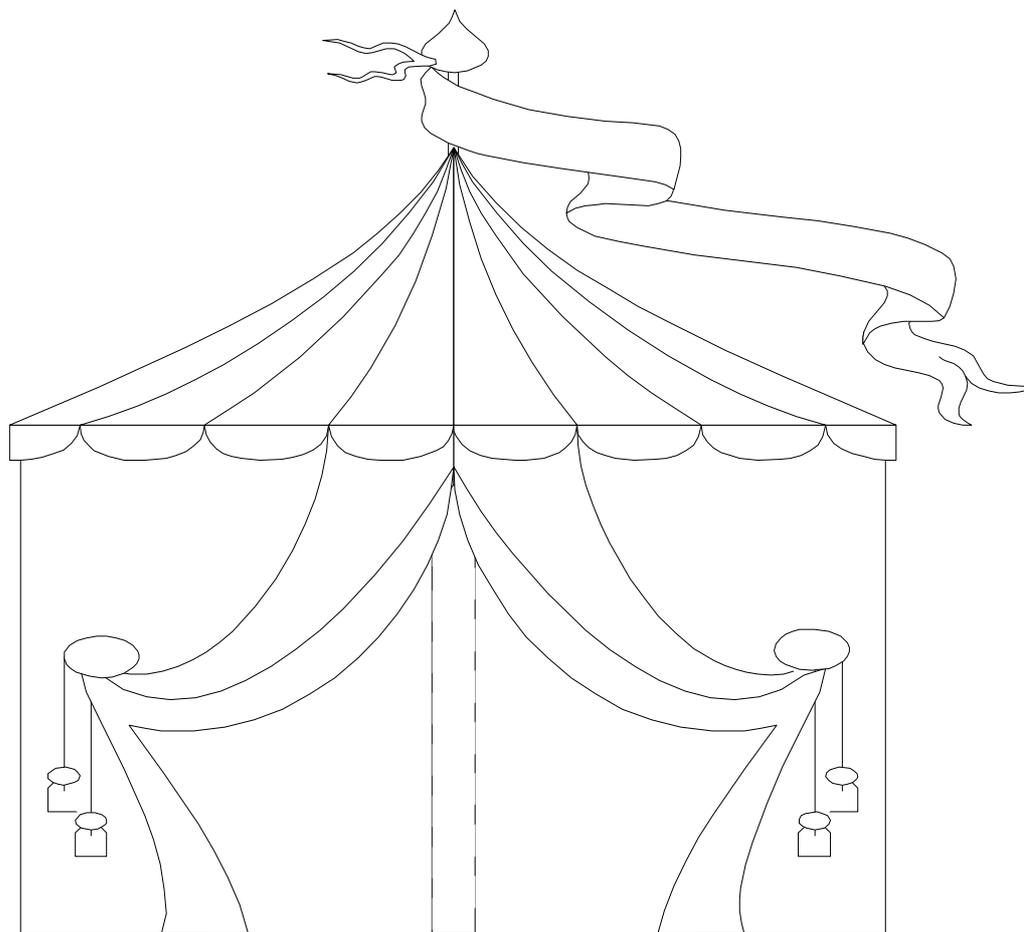
le mutandone !

Venghino , venghino,
signori e siore!
Le unita' si mettono in colonna!
contate con noi...

Le unità e le decine non si
divertono più
solo a chiacchierare!
Per poter la noia superare,
un circo decidono di organizzare.

Wow!!!
Che divertimento mettersi in
colonna!
Certo non è il caso di provarci con
la gonna!

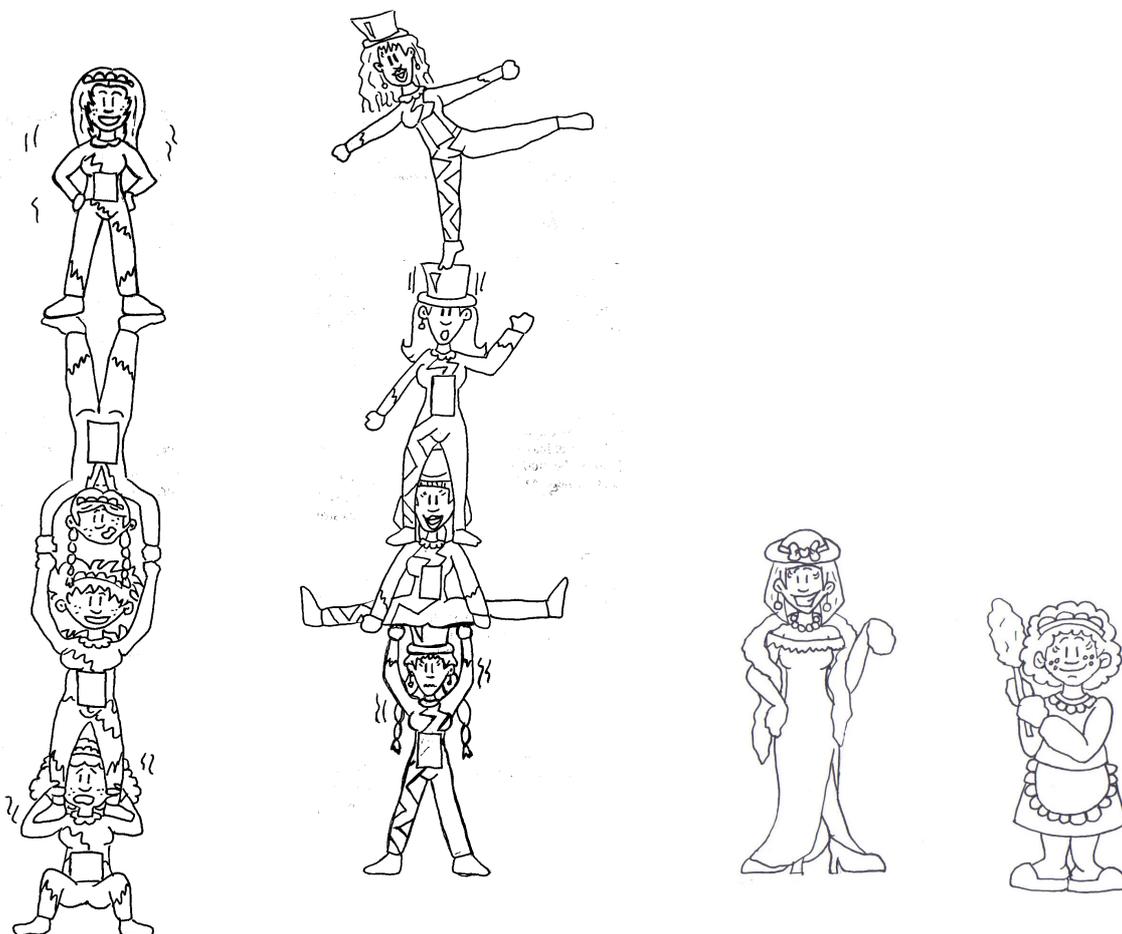
Il pubblico le ama e con gioia le
acclama!





I segni delle operazioni di addizione (+), sottrazione (-), moltiplicazione (\times), divisione (:) e il simbolo = non possono mai stare in colonna negli spazi riservati ai *valori posizionali* (**unità, decine, centinaia, migliaia, ...**).

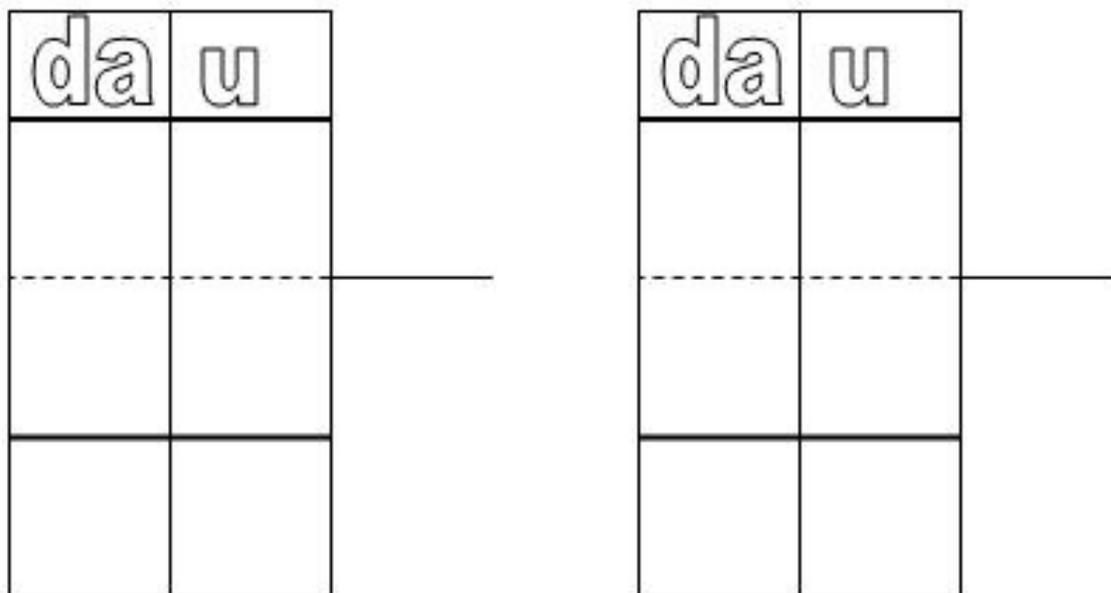
Hanno un posto tutto per loro, sulla destra delle operazioni in colonna (anche se nelle divisioni c'è qualche diversità, che più avanti vedremo).



Tropo bello questo sistema di mettersi in colonna, vero???

Ora lo utilizzeremo anche noi. Possedendo, però, meno equilibrio delle nostre amiche unità e decine, avremo bisogno inizialmente di un po' di aiuto. Useremo, infatti, una piccola struttura per riuscire a far stare dritte dritte, una sotto all'altra, le unità prima e le decine poi, come ci insegna la regola.

Quando ci sentiremo più sicuri, toglieremo lo schema e i quadretti del quaderno ci faranno da guida.



45+33 =	57 +21=	42+56 =	28+71 =	85 - 62 =	64- 31=	85 - 25 =	77 - 22 =
74 +24=	37+62 =	14+55 =	60 +25 =	69 - 34 =	87- 56 =	45 - 12 =	87 - 66=
55 +24 =	60+27 =	52+37 =	16 +63 =	49 - 24 =	58 - 37 =	69 - 45 =	48 - 17 =
44 +54 =	33+42 =	58+21=	36 +48 =	92- 82 =	84- 31=	97- 76=	89- 44=
93+ 3=	90+ 2 =	16 +71 =	80+27 =	39- 15=	64 - 40 =	78- 47 =	49 - 12 =
82+ 7=	18+60=	55+44 =	62+ 23=	96- 22 =	67- 27 =	76- 50=	79- 19 =
42+57=	54 +30=	46+ 21=	94+ 7 =	98- 77=	69- 35=	88- 43 =	59- 41=
83 13=	31+66=	81+16=	15+72=	56- 36=	38- 27 =	28 - 15 =	85-61=
12+ 64=	20+74=	14+ 45=	51+47=	99- 86=	87- 27 =	37- 24=	58- 48=
70+ 25=	75 +33=	91+ 6=	34+53=	95- 32=	73- 22=	68- 52=	29- 11=



SIAMO BIM BUM BAM

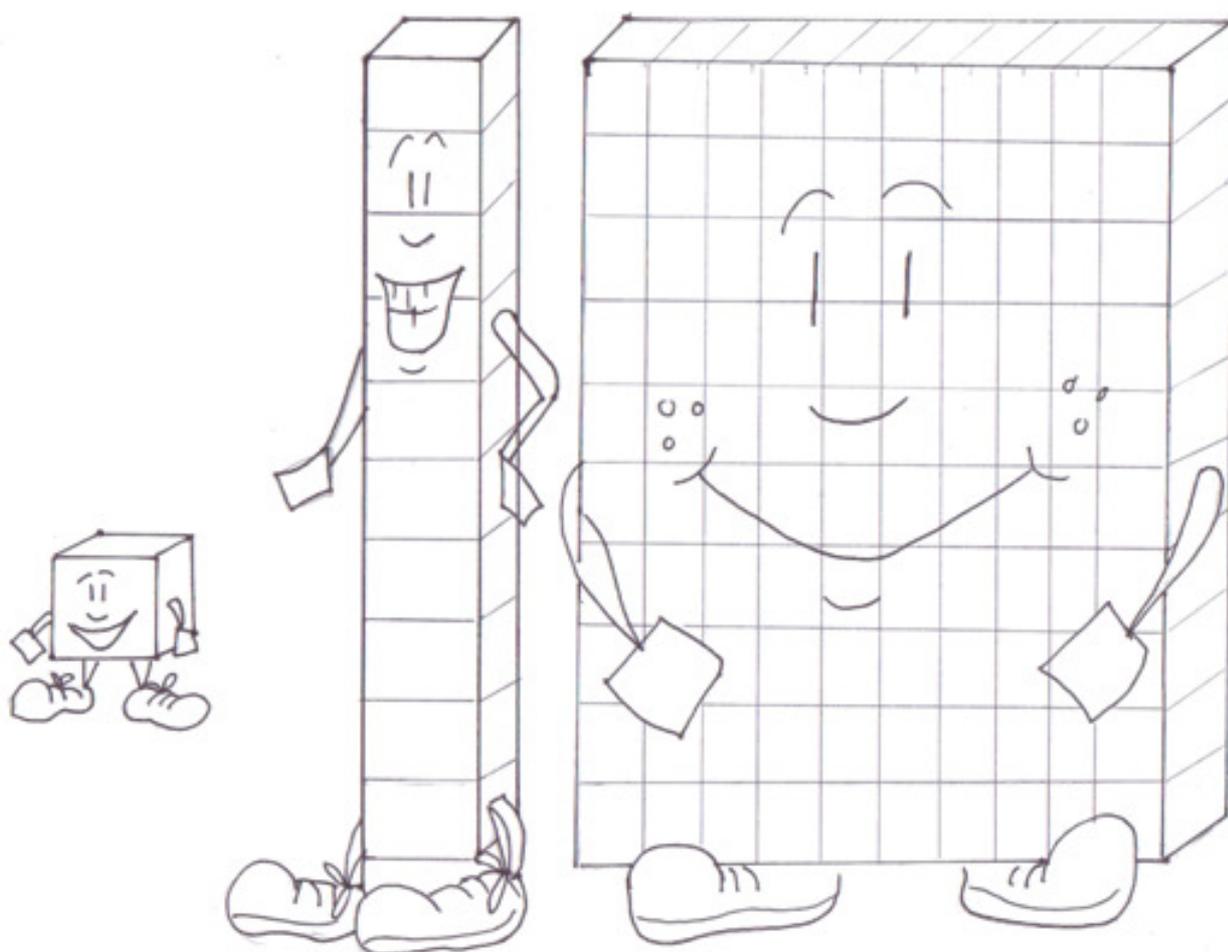
BLOCCHI ARITMETICI MULTIBASE

BIM BUM BAM

NOI TI AIUTIAMO A CALCOLARE;

SU FORZA, DAI CONTA CON

BIM BUM BAM !!





Appena si è sparsa la notizia che le unità e le decine hanno aperto un proprio circo, anche altri artisti del mondo della mate-matta hanno pensato di farsi conoscere da voi bambini.

Tra questi, i **Contolieri**, famosissimi fratelli, tutti giocolieri ed acrobati, che sono tornati ad esibirsi dopo una riuscitissima apparizione alla rinomata sagra della Val di Conticino

I loro numeri sono stati richiesti a furor di popolo, soprattutto quello che li vede protagonisti dell'ascesa al "palo della Cuccagna". Nell'altissimo palo, reso molto scivoloso dall'apposito grasso, sono piantati ad intervalli regolari ben 48 chiodi, o pioli, sui quali ci si può appoggiare durante la scalata.

Si possono usare mani e piedi, ma la regola dice che ogni Contoliere dovrà tenere tra un chiodo e l'altro una distanza uguale al numero per cui conta. Vince chi riesce ad arrivare esattamente al quarantottesimo piolo e a prendere dalla ruota dei premi il magi-sacco contenente le buonissime ed introvabili "contomelle".

Tutti i Contolieri, a uno a uno si cimentano nella difficile impresa. Chi riuscirà?

				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Contobue= non ha il cappellino quadrato e ha le pantofoline

Contopancarrè= ha il cappellino quadrato, non è glabro, ma non ha solo il pizzetto

Contoscarabei= ha il cappellino quadrato, ha il pizzetto e la gamba di legno

Contomollette= ha il cappellino quadrato, ha i capelli ricci, non è glabro, ma non ha il pizzetto

Contomatto= ha il cappellino quadrato, è glabro, ha i capelli non corti ma non legati

Contobruno= ha il cappellino quadrato, non ha i baffi e non ha i capelli corti

Contobiscotto= ha il cappellino quadrato, ha i capelli non ricci e ha i baffi

Contogiove= ha il cappellino quadrato, è glabro, ha grandi basette ed è più robusto di Contoceci

Contececi= ha il cappellino quadrato, è glabro

Dominique= ha il cappellino quadrato e i capelli non cortissimi.

CON I SUOI PASSI, RIESCE AD ARRIVARE ESATTAMENTE AL 48° PIOLO DEL PALO?

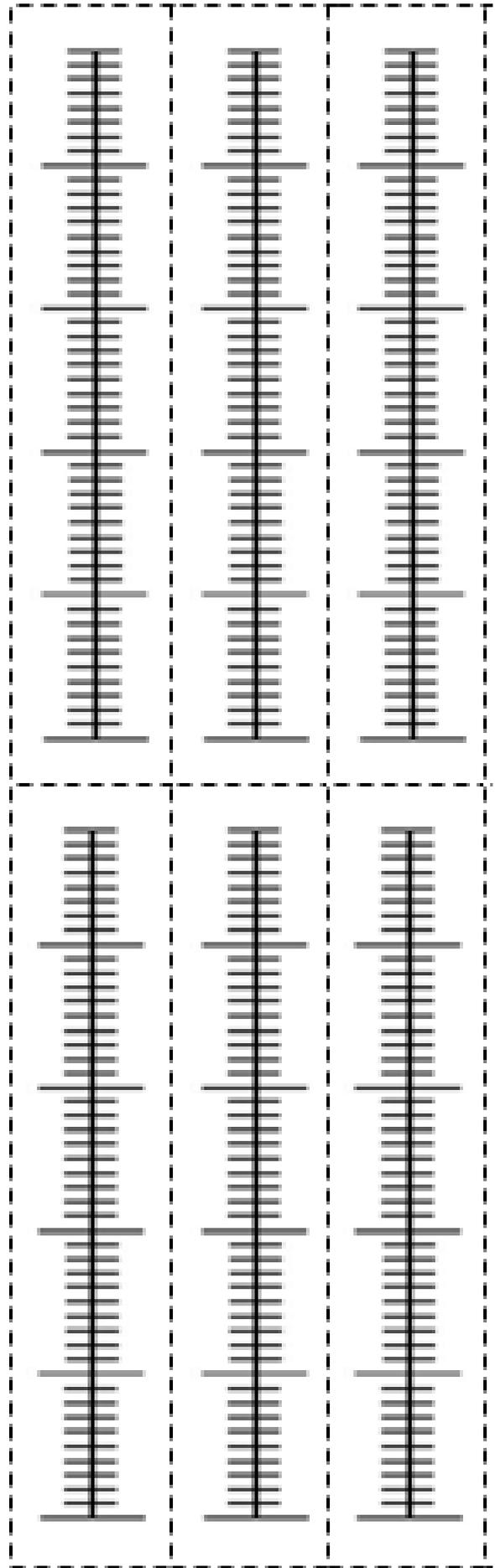
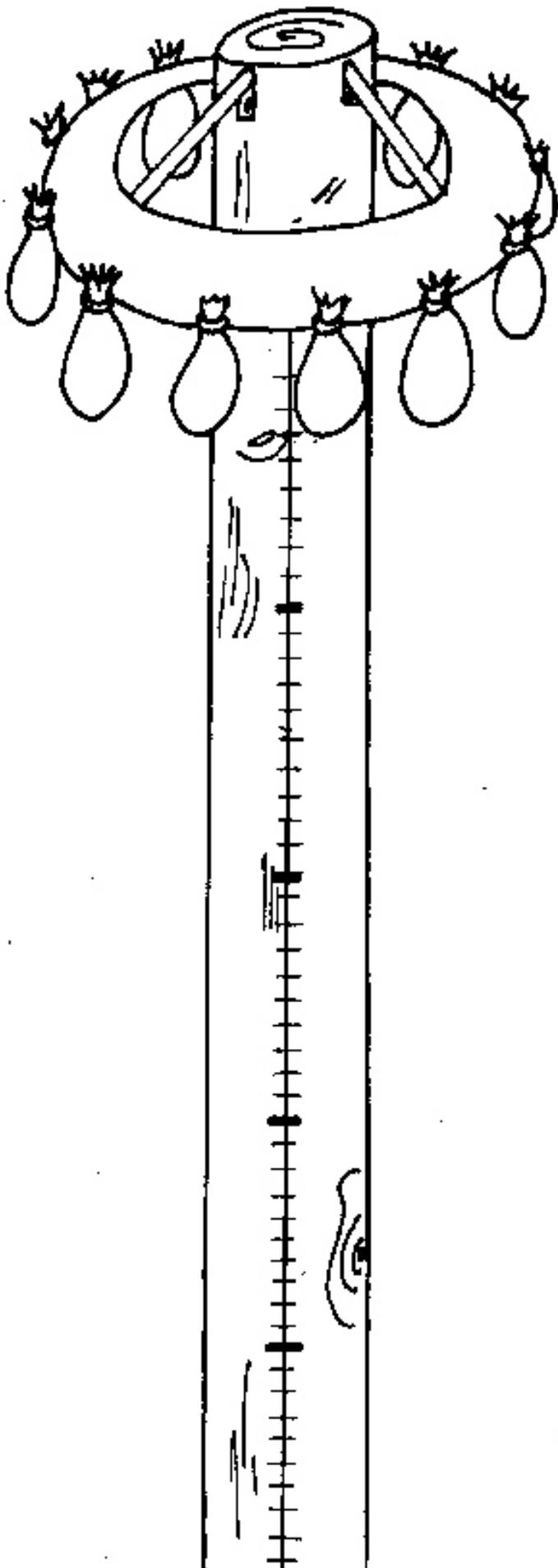
NO

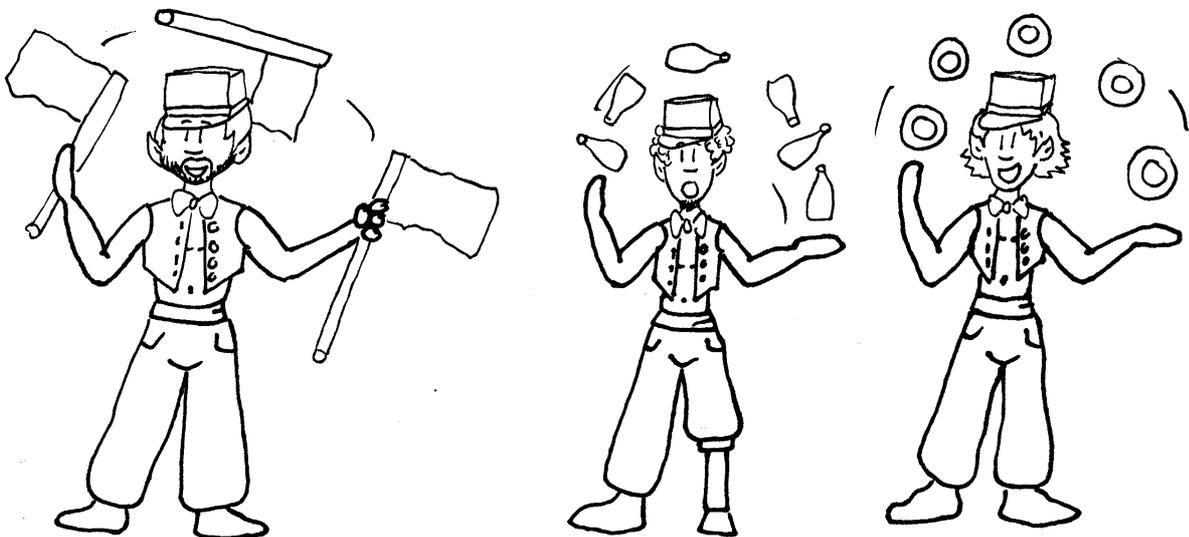
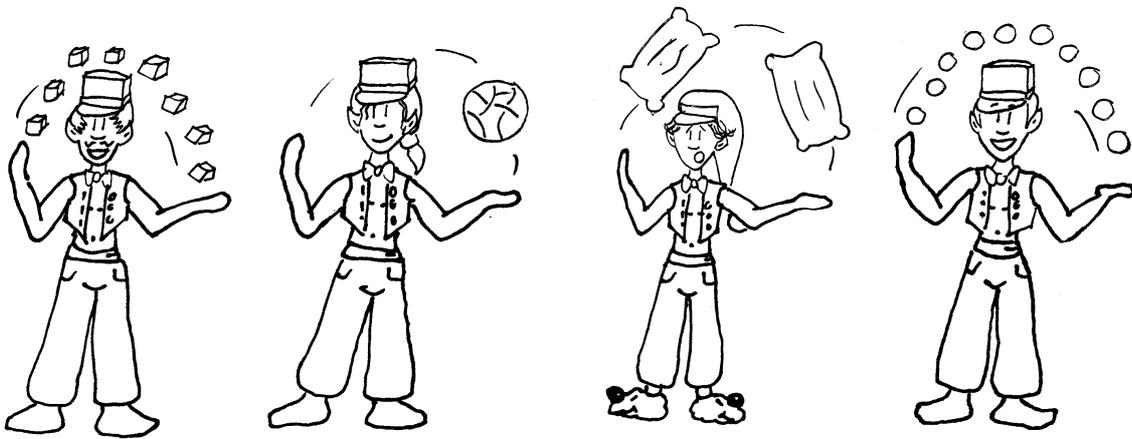
SÌ

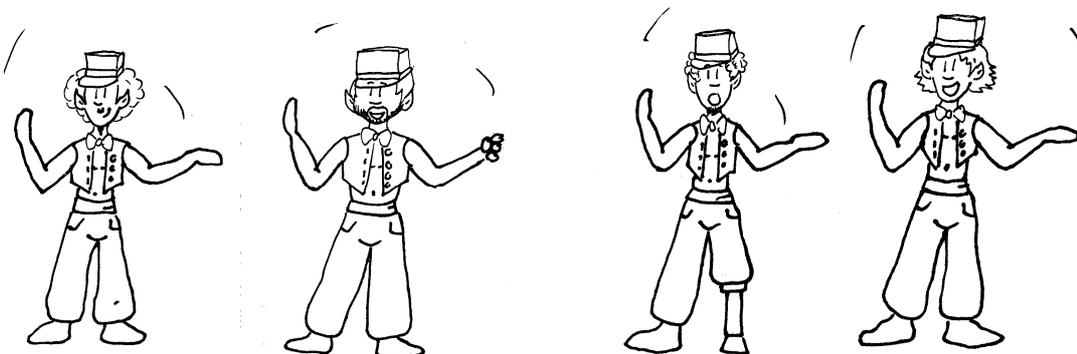
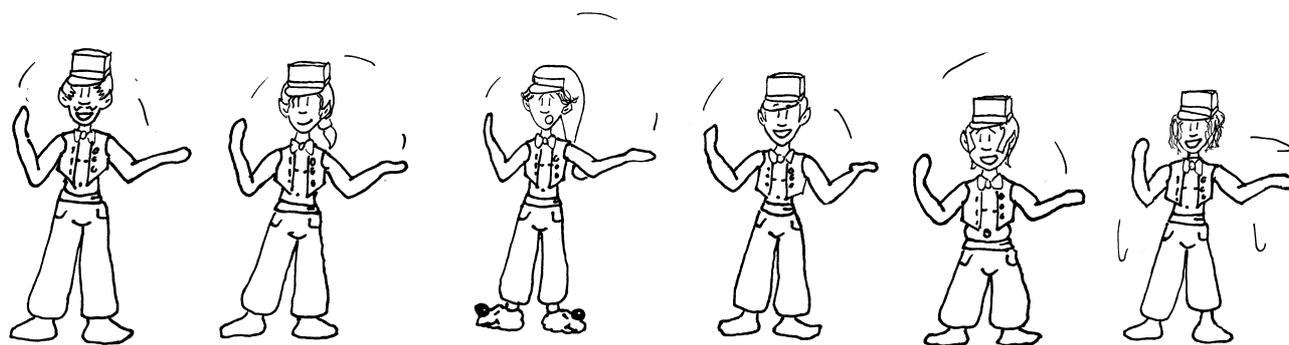
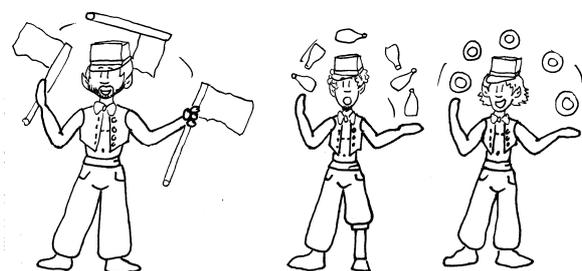
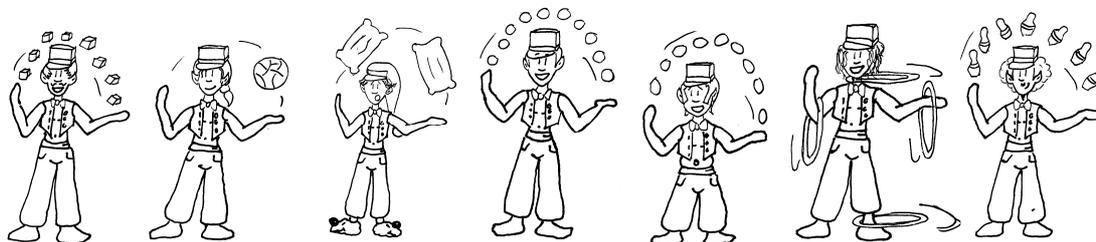
CON I SUOI PASSI, RIESCE AD ARRIVARE ESATTAMENTE AL 48° PIOLO DEL PALO?

NO

SÌ

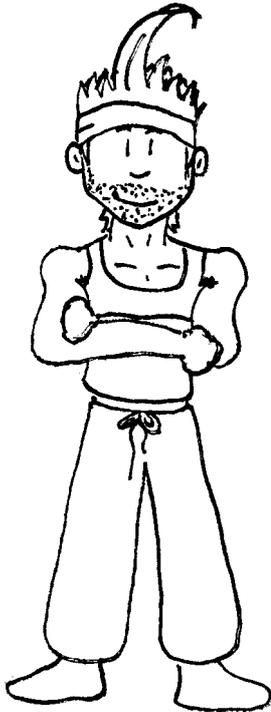








Come i Contolieri ripetono sempre lo stesso numero, c'è anche qualcun altro in questo periodo che si diverte a fare delle "ripetizioni" particolari, un po' diverse dal normale! Sono di nuovo le nostre amiche unità che, per mantenere la forma fisica necessaria per gli esercizi sotto il tendone, si sono iscritte in una famosa palestra super attrezzata. Hanno assunto un personal trainer che le controlla durante le loro esercitazioni.



Forza, scansafatiche!
Questa è la vostra scheda di esercizi. Leggetela con attenzione ed eseguite ogni esercizio tante volte quante ve ne indicano le ripetizioni.

SALTELLI → 4 serie da 9 ripetizioni

PIEGAMENTI → 5 serie da 7 ripetizioni

FLESSIONI → 3 serie da 2 ripetizioni

ADDOMINALI → 6 serie da 8 ripetizioni

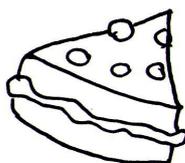
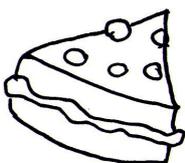
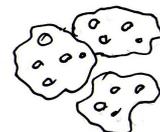
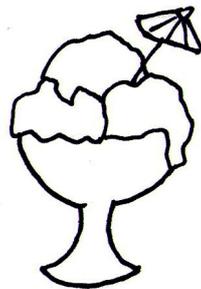
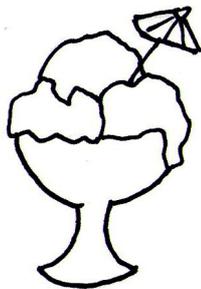
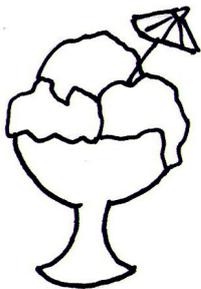
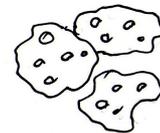
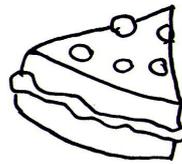
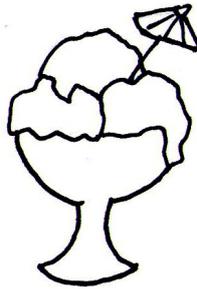
PESI → 7 serie da 5 ripetizioni



I due maghetti non si vedono da tanto, tanto tempo e così decidono di chiamarsi al telefono per una bella chiacchierata. Così il mago pensa di intavolare un discorso che piacerà sicuramente al fratellino, amante di scienze e natura. Prova a parlargli di tutti gli animali che ha incontrato nei suoi tanti viaggi matematici. “Sapessi quanti unicorni ho potuto ammirare nello zoo di Stramatica, un piccolo pianeta a metà strada tra i nostri due mondi” dice il piccoletto, gongolandosi tutto. Il fratello subito ribatte “Bhè... tu però non hai mai visto una “mandria” di canguri, immagino!”

Il mago prosegue facendo un lungo elenco di animali di tutti i generi... ma il gemello non è certo da meno. Inizia, allora, una specie di gara tra i due... e nessuno di loro vuole cedere. Sapete, poi, cosa si inventano i nostri amici? Cominciano addirittura a contare alcune parti del corpo di queste bestie... e si sfidano a chi conta più velocemente! Aiutateli voi, adesso! Ci sono animali per tutti i gusti... e per tutti i numeri!

**VOGLIO IL
DOPPIO DI
TUTTO!**

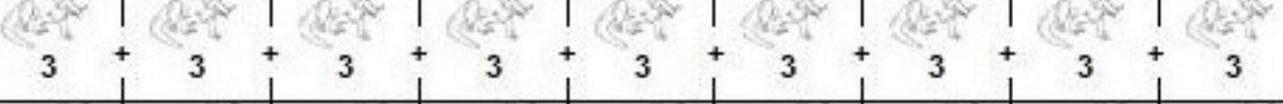




TABELLINA del numero 0	PRODOTTO	PRODOTTO	PRODOTTO	PRODOTTO	PRODOTTO	PRODOTTO	PRODOTTO	PRODOTTO	PRODOTTO
0 x 0 =		0							
0 x 1 =		1	2	3	4	5	6	7	8
0 x 2 =		2	4	6	8	10	12	14	16
0 x 3 =		3	6	9	12	15	18	21	24
0 x 4 =		4	8	12	16	20	24	28	32
0 x 5 =		5	10	15	20	25	30	35	40
0 x 6 =		6	12	18	24	30	36	42	48
0 x 7 =		7	14	21	28	35	42	49	56
0 x 8 =		8	16	24	32	40	48	56	64
0 x 9 =		9	18	27	36	45	54	63	72
0 x 10 =		10	20	30	40	50	60	70	80

TABELLINA del numero 1	SCHIERAMENTO										PRODOTTO	
1 x 0 =												
1 x 1 =	 1											
1 x 2 =	 1	+	 1									
1 x 3 =	 1	+	 1	+	 1							
1 x 4 =	 1	+	 1	+	 1	+	 1					
1 x 5 =	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1			
1 x 6 =	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	
1 x 7 =	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	
1 x 8 =	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	
1 x 9 =	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	
1 x 10 =	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	+	 1	

TABELLINA del numero 2	SCHIERAMENTO										PRODOTTO
2 x 0 =											
2 x 1 =	 2										
2 x 2 =	 2	+	 2								
2 x 3 =	 2	+	 2	+	 2						
2 x 4 =	 2	+	 2	+	 2	+	 2				
2 x 5 =	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2		
2 x 6 =	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2
2 x 7 =	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2
2 x 8 =	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2
2 x 9 =	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2
2 x 10 =	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2	+	 2

TABELLINA del numero 3	SCHIERAMENTO										PRODOTTO
$3 \times 0 =$											
$3 \times 1 =$											
$3 \times 2 =$											
$3 \times 3 =$											
$3 \times 4 =$											
$3 \times 5 =$											
$3 \times 6 =$											
$3 \times 7 =$											
$3 \times 8 =$											
$3 \times 9 =$											
$3 \times 10 =$											

TABELLINA del numero 4	SCHIERAMENTO										PRODOTTO					
4 x 0 =																
4 x 1 =	 4															
4 x 2 =	 4	+	 4													
4 x 3 =	 4	+	 4	+	 4											
4 x 4 =	 4	+	 4	+	 4	+	 4									
4 x 5 =	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4							
4 x 6 =	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4					
4 x 7 =	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4					
4 x 8 =	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4					
4 x 9 =	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4			
4 x 10 =	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4	+	 4	

TABELLINA del numero 5	SCHIERAMENTO										PRODOTTO
5 x 0 =											
5 x 1 =	 5										
5 x 2 =	 5	+  5									
5 x 3 =	 5	+  5	+  5								
5 x 4 =	 5	+  5	+  5	+  5							
5 x 5 =	 5	+  5	+  5	+  5	+  5						
5 x 6 =	 5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5					
5 x 7 =	 5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5				
5 x 8 =	 5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5			
5 x 9 =	 5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5		
5 x 10 =	 5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	+  5	



IL MAGI - VOCABOLARIO... ovvero... PAROLE DA MAGO!

Mentre il mago conta trafelato per battere il gemello, vede arrivare in volo uno dei suoi tanti attrezzi del mestiere: il magi – vocabolario. È un libro enorme, bellissimo e ... naturalmente... super – mega – iper magico! Si apre da solo, al momento giusto e al posto giusto! Questa volta è spalancato sulla pagina del numero 2. Il mago vi legge tre parole... da non dimenticare, ciascuna con un significato magico legato a questo numero. Volete sapere quali sono?



PAROLA DI MAGO

DOPPIO

***Ripetere per due volte la stessa
quantità.***



COPPIA = insieme di due elementi della stessa specie (cose, persone, animali)

PAIO = coppia di cose, persone o animali. Si utilizza per rappresentare quegli oggetti che sono formati da due parti, che devono per forza essere utilizzate insieme e che non si possono dividere ...

Quindi sono due parole che hanno un significato spesso simile.

Una coppia ...

- ✓ di giocatori di tennis
- ✓ di ballerini
- ✓ di amici
- ✓ di cavalli
- ✓ di galline
- ✓ di uova
- ✓ di assi (nel gioco delle carte)
- ✓ di coordinate

Un paio

- ◇ di fratelli
- ◇ di calze
- ◇ di guanti
- ◇ di scarpe
- ◇ di stringhe
- ◇ di gatti
- ◇ di maestre
- ◇ di infermieri

oppure

UN PAIO di

- ◇ forbici
- ◇ pantaloni
- ◇ occhiali
- ◇ mutande
- ◇ collant
- ◇ cuffie

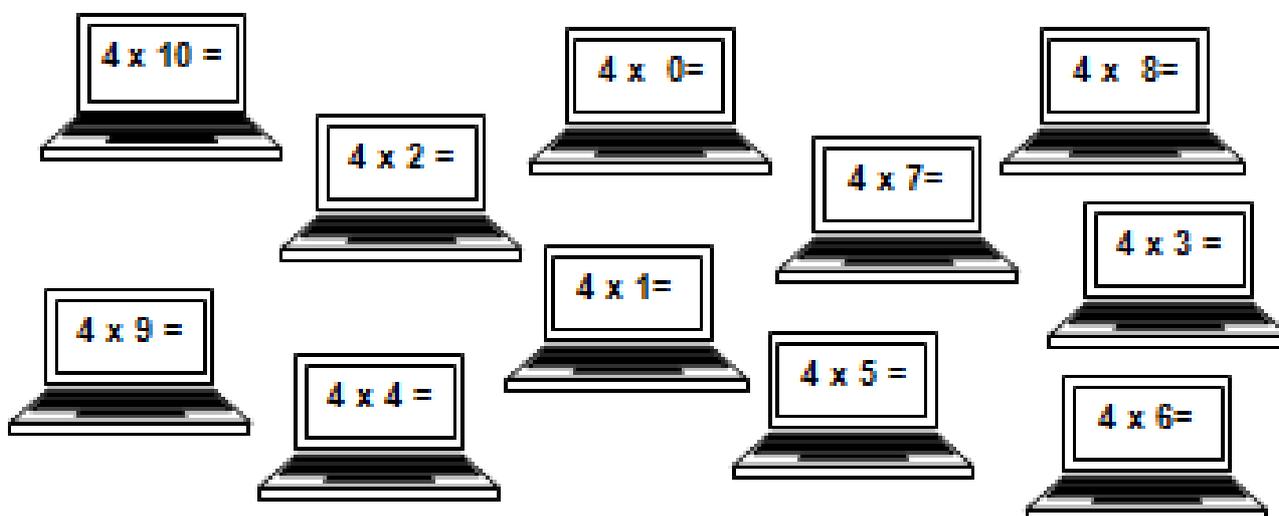
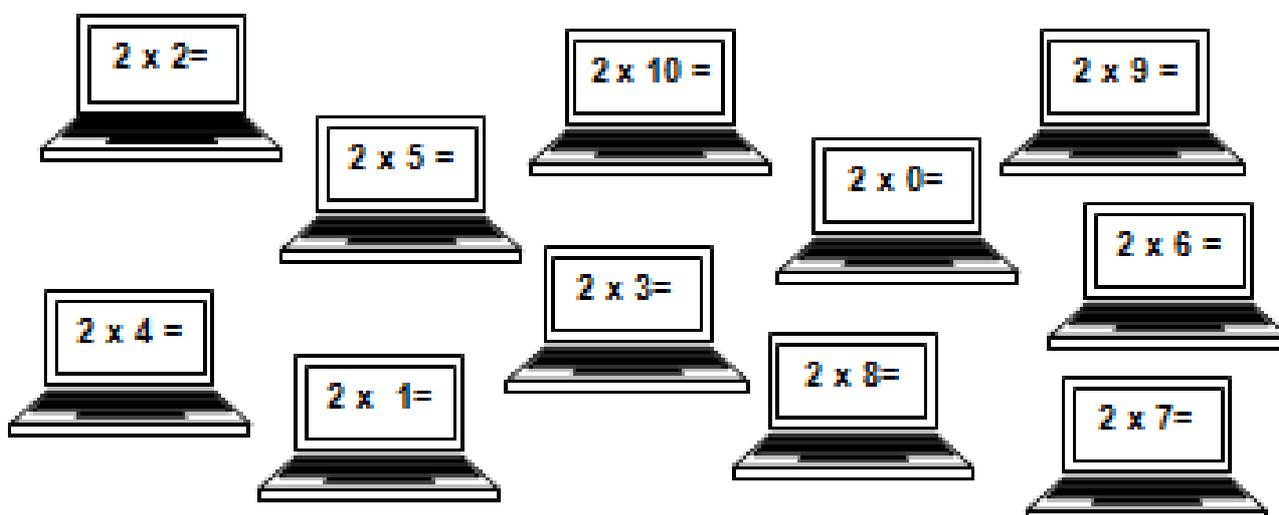
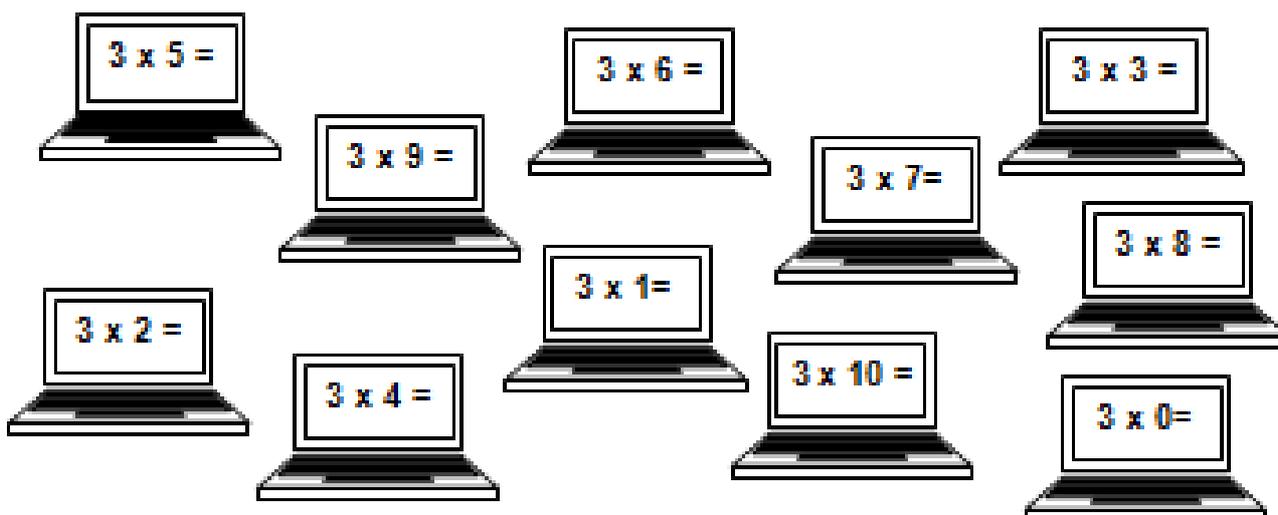


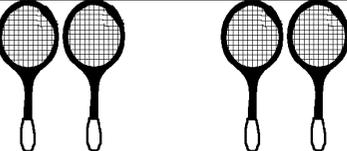
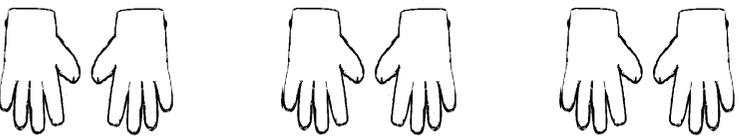


N°	DOPPIO	
	CON IL +	CON IL X (X2)
7		
3		
1		
8		
6		
9		
2		
10		
4		
0		
5		

11  = BACCHETTE

15  = VALIGETTE



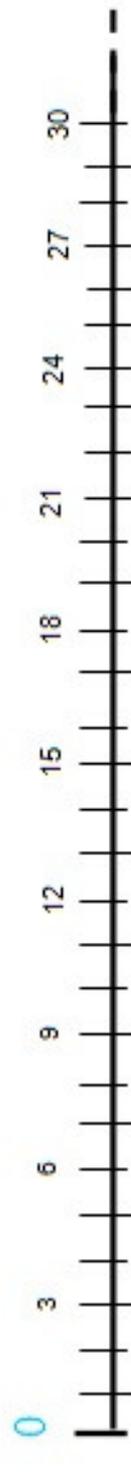
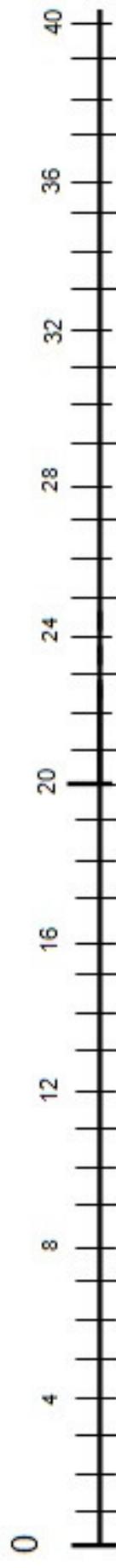
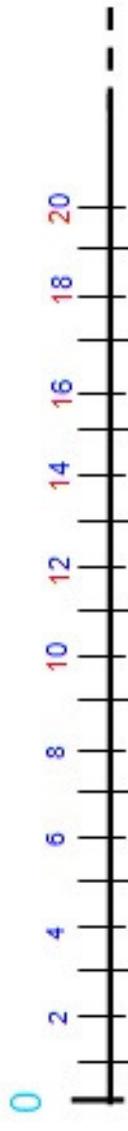
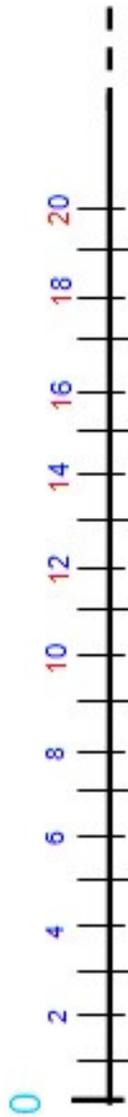
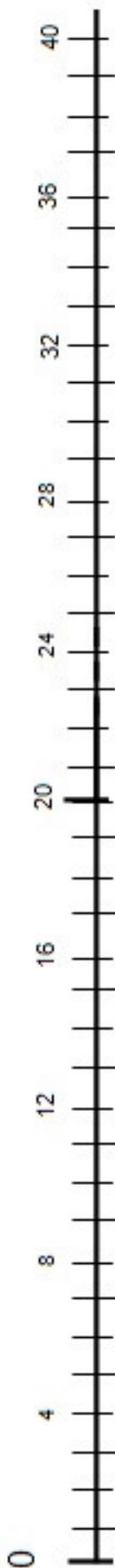
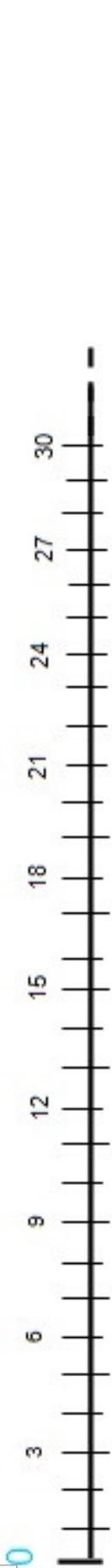
Oggetti	Quante PAIA?	... con l'addizione ripetuta	... con la moltiplicazione
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____

Oggetti	Quante COPPIE?	... con l'addizione ripetuta	... con la moltiplicazione
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____



N ^o	TRIPLO	
	CON IL +	CON IL X (X3)
4		
9		
1		
3		
7		
5		
2		
0		
6		
8		
10		

N ^o	QUADRUPLO	
	CON IL +	CON IL X (X4)
2		
7		
5		
8		
6		
3		
1		
10		
0		
4		
9		





X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2											
3											
4											
5											

X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6											
7											
8											
9											
10											

**TAVOLA PITAGORICA
DI**
.....
CLASSE 2^a

x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

**Prodotti che ricordo
perfettamente e
"rapidissimamente"!!**

x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											



	X		$1 \times 1 =$	1
	X		$2 \times 2 =$	4
	X		$3 \times 3 =$	9
	X		$4 \times 4 =$	16
	X		$5 \times 5 =$	25
	X		$6 \times 6 =$	36
	X		$7 \times 7 =$	49
	X		$8 \times 8 =$	64
	X		$9 \times 9 =$	81
	X		$10 \times 10 =$	100

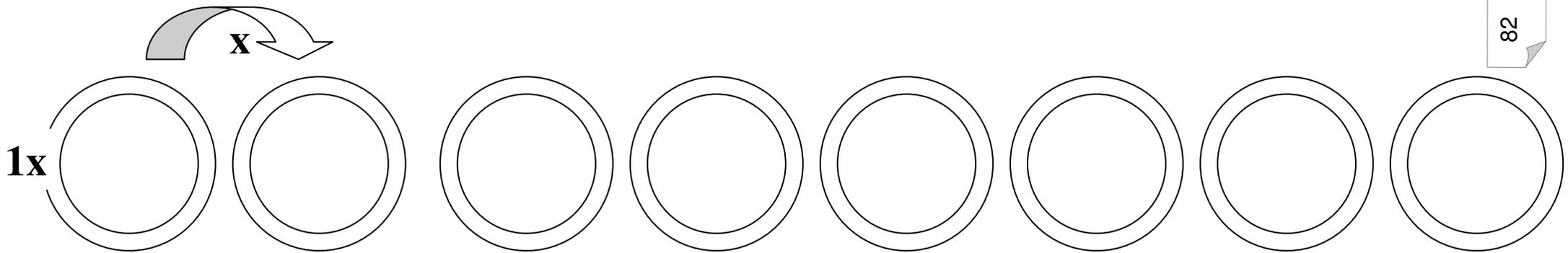
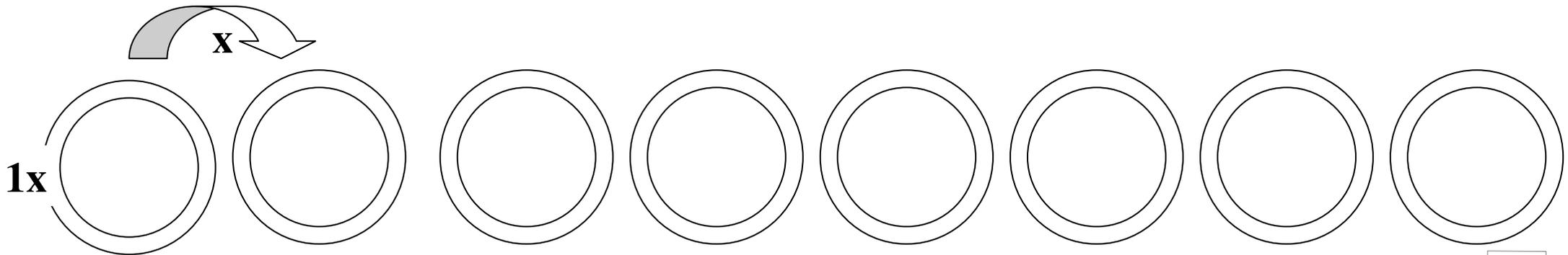
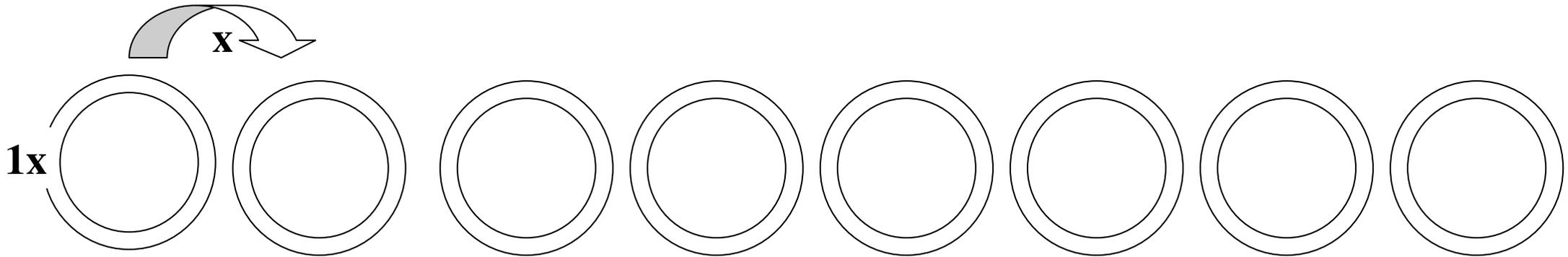
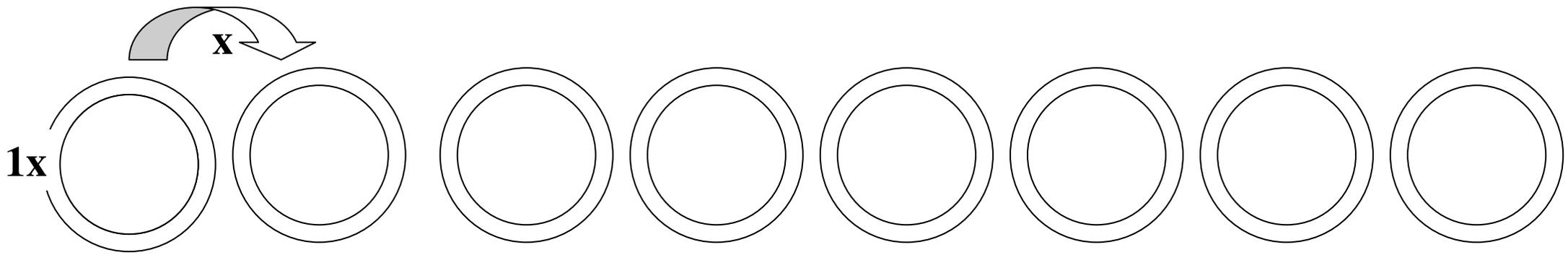
TABELLINA del numero 6	SCHIERAMENTO										PRODOTTO
6 x 0 =											
6 x 1 =	 6										
6 x 2 =	 6	+  6									
6 x 3 =	 6	+  6	+  6								
6 x 4 =	 6	+  6	+  6	+  6							
6 x 5 =	 6	+  6	+  6	+  6	+  6						
6 x 6 =	 6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6					
6 x 7 =	 6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6			
6 x 8 =	 6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6		
6 x 9 =	 6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	
6 x 10 =	 6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	+  6	

TABELLINA del numero 7	SCHIERAMENTO										PRODOTTO	
7 x 0 =												
7 x 1 =	 7											
7 x 2 =	 7	+	 7									
7 x 3 =	 7	+	 7	+	 7							
7 x 4 =	 7	+	 7	+	 7	+	 7					
7 x 5 =	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7			
7 x 6 =	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	
7 x 7 =	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	
7 x 8 =	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	
7 x 9 =	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	
7 x 10 =	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	+	 7	

TABELLINA del numero 8	SCHIERAMENTO										PRODOTTO					
8 x 0 =																
8 x 1 =	 8															
8 x 2 =	 8	+	 8													
8 x 3 =	 8	+	 8	+	 8											
8 x 4 =	 8	+	 8	+	 8	+	 8									
8 x 5 =	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8							
8 x 6 =	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8					
8 x 7 =	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8	 8				
8 x 8 =	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8	 8	 8			
8 x 9 =	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8	 8	 8	 8		
8 x 10 =	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8	+	 8	 8	 8	 8	 8	 8

TABELLINA del numero 9	SCHIERAMENTO										PRODOTTO						
9 x 0 =																	
9 x 1 =	 9																
9 x 2 =	 9	+	 9														
9 x 3 =	 9	+	 9	+	 9												
9 x 4 =	 9	+	 9	+	 9	+	 9										
9 x 5 =	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9								
9 x 6 =	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9						
9 x 7 =	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9				
9 x 8 =	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9		
9 x 9 =	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9
9 x 10 =	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9	+	 9

TABELLINA del numero 10	SCHIERAMENTO										PRODOTTO
10 x 0 =											
10 x 1 =	 10										
10 x 2 =	 10	+	 10								
10 x 3 =	 10	+	 10	+	 10						
10 x 4 =	 10	+	 10	+	 10	+	 10				
10 x 5 =	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10		
10 x 6 =	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10
10 x 7 =	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10
10 x 8 =	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10
10 x 9 =	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10
10 x 10 =	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10	+	 10



1. Il prodotto di 4×6 è uguale a...
42
20
24
2. Il prodotto di 2×8 è uguale a...
16
18
20
3. Il prodotto di 3×9 è uguale a...
25
18
27
4. Il prodotto di 0×8 è uguale a...
8
9
0
5. Il prodotto di 1×10 è uguale a...
10
1
0
6. Il prodotto di 4×8 è uguale a...
28
32
30
7. Il prodotto di 3×8 è uguale a...
42
24
21
8. 30 è il prodotto di...
 5×6
 4×5
 3×5
9. 14 è il prodotto di...
 3×7
 2×7
 4×5
10. 40 è il prodotto di...
 4×0
 5×4
 4×10
11. 16 è il prodotto di...
 4×4
 3×2
 5×3
12. 36 è il prodotto di...
 4×6
 3×9
 4×9
13. 45 è il prodotto di...
 4×9
 5×9
 5×8
14. 0 nella moltiplicazione è...
Elemento neutro
Elemento assorbente
Elemento mancante
15. 1 nella moltiplicazione è...
Elemento neutro
Elemento assorbente
Elemento mancante
16. Il primo fattore si chiama anche
moltiplicando
addendo
moltiplicatore
17. Il secondo fattore si chiama anche
sottraendo
moltiplicando
moltiplicatore
18. Il risultato finale della moltiplicazione è il...
resto
prodotto
totale
19. $5+5+5+5$ può anche essere scritto così:
 4×5
 5×5
 5×4
20. $7+7+7+7+7+7$ può anche essere scritto così:
 6×7
 7×5
 7×6
21. $9+9+9$ può anche essere scritto così:
 9×3
 3×9
 9×2

PRODOTTO	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
----------	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----

100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	0	PRODOTTO
-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----------



X	6	8	4	3	2	9	0
7							
6							
10							
9							

1. Il prodotto di 7×6 è uguale a... 42 15 24	2. Il prodotto di 6×10 è uguale 60 50 40	3. 24 è il prodotto di... 6x7 6x4 4x5
4. Il prodotto di 6×8 è uguale a... 12 48 30	5. Il prodotto di 4×8 è uguale a... 42 32 30	6. 45 è il prodotto di... 5x9 5x1 5x10
7. Il prodotto di 4×9 è uguale a... 26 46 36	8. 30 è il prodotto di... 4x5 3x10 5x3	9. 48 è il prodotto di... 6x6 6x8 6x2
10. Il prodotto di 5×8 è uguale a... 80 40 20	11. 20 è il prodotto di... 2x9 2x10 0x10	12. 13 è il prodotto di... 2x6 2x7 non esiste

IL MAGI-VERIFICONE

$6 \times 2 =$

$9 \times 5 =$

$9 \times 6 =$

$9 \times 0 =$

$6 \times 9 =$

$8 \times 6 =$

$4 \times 6 =$

$8 \times 8 =$

$8 \times 9 =$

$4 \times 4 =$

$7 \times 3 =$

$9 \times 4 =$

$5 \times 4 =$

$1 \times 2 =$

$5 \times 10 =$

$9 \times 2 =$

$10 \times 6 =$

$7 \times 2 =$

$9 \times 3 =$

$1 \times 6 =$

$6 \times 4 =$

$7 \times 5 =$

$5 \times 7 =$

$6 \times 8 =$

$2 \times 9 =$

$9 \times 8 =$

$4 \times 8 =$

$4 \times 2 =$

$3 \times 7 =$

$7 \times 7 =$

$5 \times 5 =$

$5 \times 6 =$

$2 \times 7 =$

$9 \times 1 =$

$8 \times 4 =$

$3 \times 8 =$

$3 \times 6 =$

$6 \times 7 =$

$8 \times 5 =$

$0 \times 8 =$

$5 \times 8 =$

$2 \times 6 =$

$0 \times 8 =$

$7 \times 6 =$

$9 \times 9 =$

$7 \times 9 =$

$10 \times 8 =$

$9 \times 7 =$

$1 \times 4 =$

$4 \times 9 =$

IL MAGI-VERIFICONE

$6 \times 8 =$

$9 \times 9 =$

$9 \times 10 =$

$9 \times 0 =$

$6 \times 9 =$

$8 \times 8 =$

$4 \times 6 =$

$8 \times 3 =$

$8 \times 6 =$

$4 \times 5 =$

$7 \times 4 =$

$9 \times 2 =$

$5 \times 8 =$

$1 \times 6 =$

$5 \times 2 =$

$9 \times 6 =$

$10 \times 0 =$

$7 \times 5 =$

$9 \times 4 =$

$1 \times 4 =$

$6 \times 3 =$

$7 \times 6 =$

$5 \times 6 =$

$6 \times 6 =$

$2 \times 4 =$

$9 \times 8 =$

$4 \times 8 =$

$4 \times 4 =$

$3 \times 2 =$

$7 \times 9 =$

$5 \times 5 =$

$5 \times 0 =$

$2 \times 7 =$

$9 \times 1 =$

$8 \times 4 =$

$3 \times 8 =$

$3 \times 3 =$

$6 \times 4 =$

$8 \times 7 =$

$0 \times 8 =$

$5 \times 9 =$

$2 \times 8 =$

$0 \times 3 =$

$7 \times 8 =$

$9 \times 3 =$

$7 \times 7 =$

$10 \times 6 =$

$9 \times 8 =$

$1 \times 1 =$

$4 \times 3 =$

IL MAGI-VERIFICONE

$6 \times 5 =$

$9 \times 3 =$

$9 \times 9 =$

$9 \times 2 =$

$6 \times 3 =$

$8 \times 9 =$

$4 \times 5 =$

$8 \times 7 =$

$8 \times 5 =$

$4 \times 6 =$

$7 \times 5 =$

$9 \times 1 =$

$5 \times 2 =$

$1 \times 6 =$

$5 \times 4 =$

$9 \times 5 =$

$10 \times 0 =$

$7 \times 1 =$

$9 \times 8 =$

$1 \times 6 =$

$6 \times 7 =$

$7 \times 4 =$

$5 \times 9 =$

$6 \times 2 =$

$2 \times 6 =$

$9 \times 7 =$

$4 \times 9 =$

$4 \times 7 =$

$3 \times 9 =$

$7 \times 3 =$

$5 \times 3 =$

$5 \times 8 =$

$2 \times 8 =$

$9 \times 4 =$

$8 \times 3 =$

$3 \times 7 =$

$3 \times 6 =$

$6 \times 9 =$

$8 \times 4 =$

$0 \times 5 =$

$5 \times 7 =$

$2 \times 8 =$

$0 \times 8 =$

$7 \times 7 =$

$9 \times 0 =$

$7 \times 8 =$

$10 \times 9 =$

$9 \times 6 =$

$1 \times 2 =$

$4 \times 8 =$

IL MAGIVERIFICONE

$3 \times 9 =$

$7 \times 7 =$

$4 \times 5 =$

$8 \times 6 =$

$9 \times 9 =$

$2 \times 7 =$

$10 \times 4 =$

$5 \times 3 =$

$6 \times 2 =$

$8 \times 3 =$

$4 \times 9 =$

$2 \times 2 =$

$6 \times 5 =$

$9 \times 5 =$

$8 \times 5 =$

$2 \times 9 =$

$7 \times 4 =$

$4 \times 1 =$

$9 \times 6 =$

$10 \times 10 =$

$6 \times 3 =$

$5 \times 5 =$

$3 \times 2 =$

$4 \times 8 =$

$9 \times 1 =$

$8 \times 9 =$

$6 \times 7 =$

$2 \times 5 =$

$3 \times 7 =$

$10 \times 8 =$

$7 \times 5 =$

$4 \times 4 =$

$6 \times 4 =$

$8 \times 7 =$

$10 \times 3 =$

$4 \times 3 =$

$8 \times 1 =$

$6 \times 6 =$

$2 \times 4 =$

$3 \times 3 =$

$9 \times 7 =$

$2 \times 8 =$

$8 \times 8 =$

$5 \times 10 =$

$3 \times 1 =$

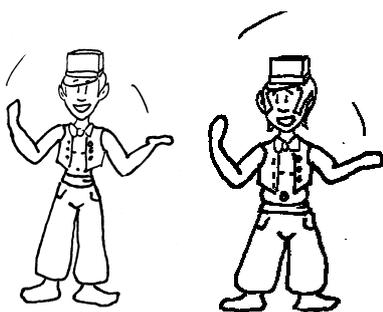
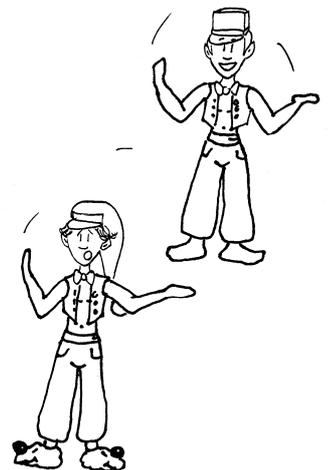
$4 \times 0 =$

$10 \times 7 =$

$1 \times 6 =$

$0 \times 9 =$

$10 \times 0 =$



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

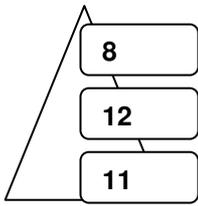
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

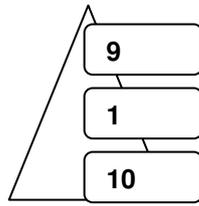
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

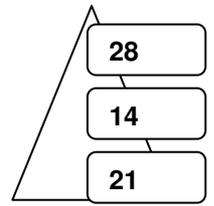
$2 \times 6 =$



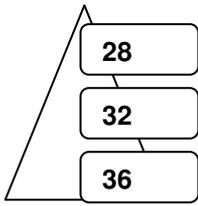
$1 \times 9 =$



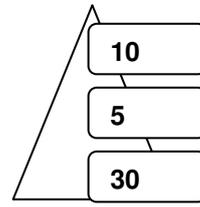
$3 \times 7 =$



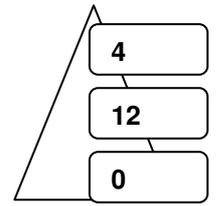
$4 \times 8 =$



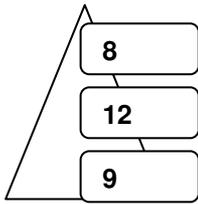
$2 \times 5 =$



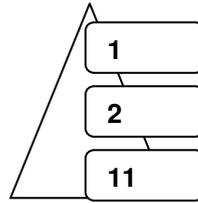
$4 \times 0 =$



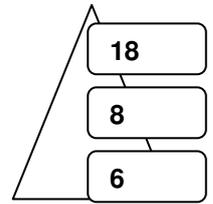
$3 \times 3 =$



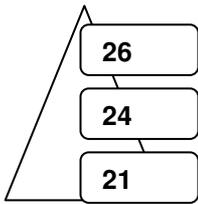
$1 \times 1 =$



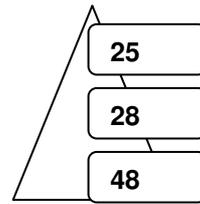
$2 \times 4 =$



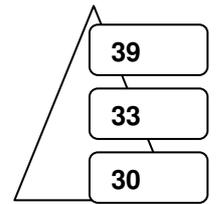
$3 \times 8 =$



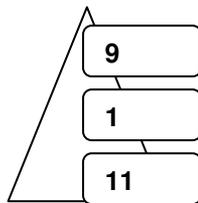
$4 \times 7 =$



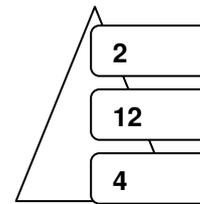
$3 \times 10 =$



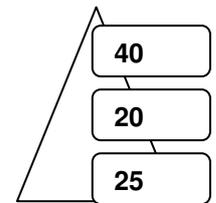
$1 \times 9 =$



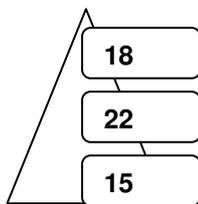
$2 \times 2 =$



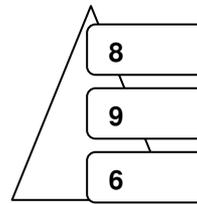
$4 \times 5 =$



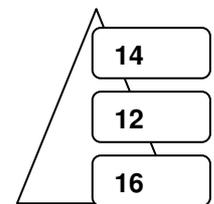
$3 \times 6 =$



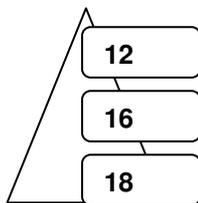
$3 \times 2 =$



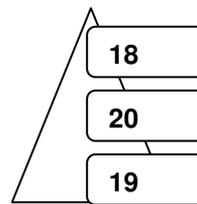
$2 \times 7 =$



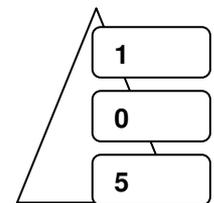
$4 \times 4 =$



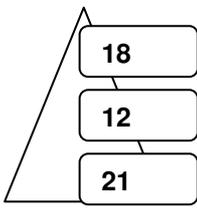
$2 \times 9 =$



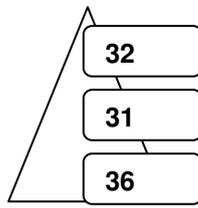
$1 \times 5 =$



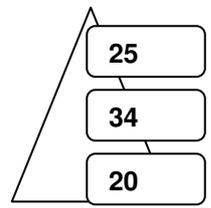
$3 \times 6 =$



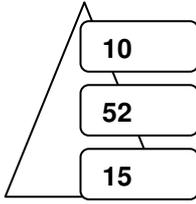
$4 \times 9 =$



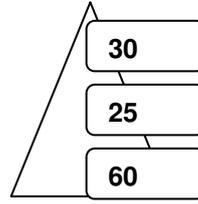
$5 \times 5 =$



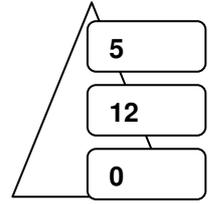
$5 \times 2 =$



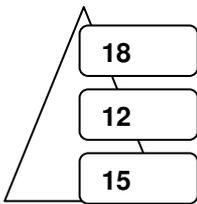
$6 \times 5 =$



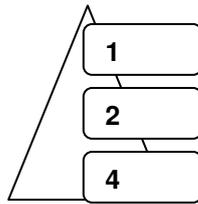
$5 \times 0 =$



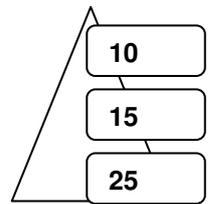
$5 \times 3 =$



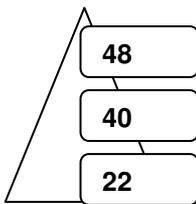
$4 \times 1 =$



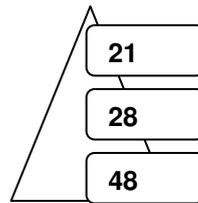
$2 \times 5 =$



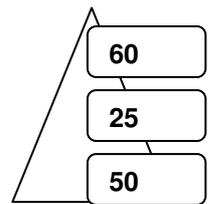
$5 \times 8 =$



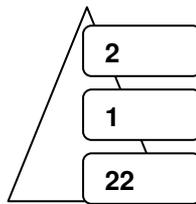
$3 \times 7 =$



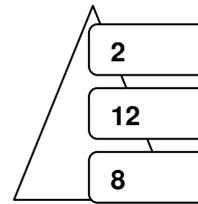
$5 \times 10 =$



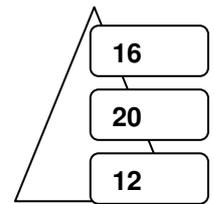
$1 \times 1 =$



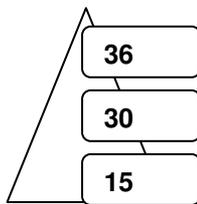
$4 \times 2 =$



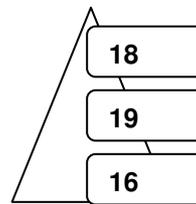
$4 \times 4 =$



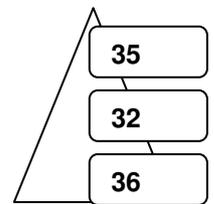
$5 \times 6 =$



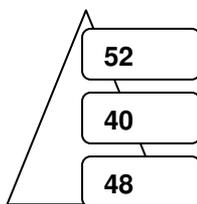
$8 \times 2 =$



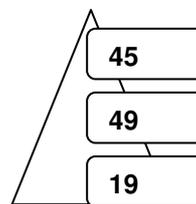
$5 \times 7 =$



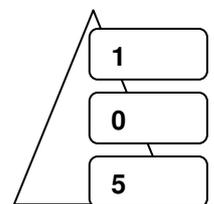
$5 \times 8 =$



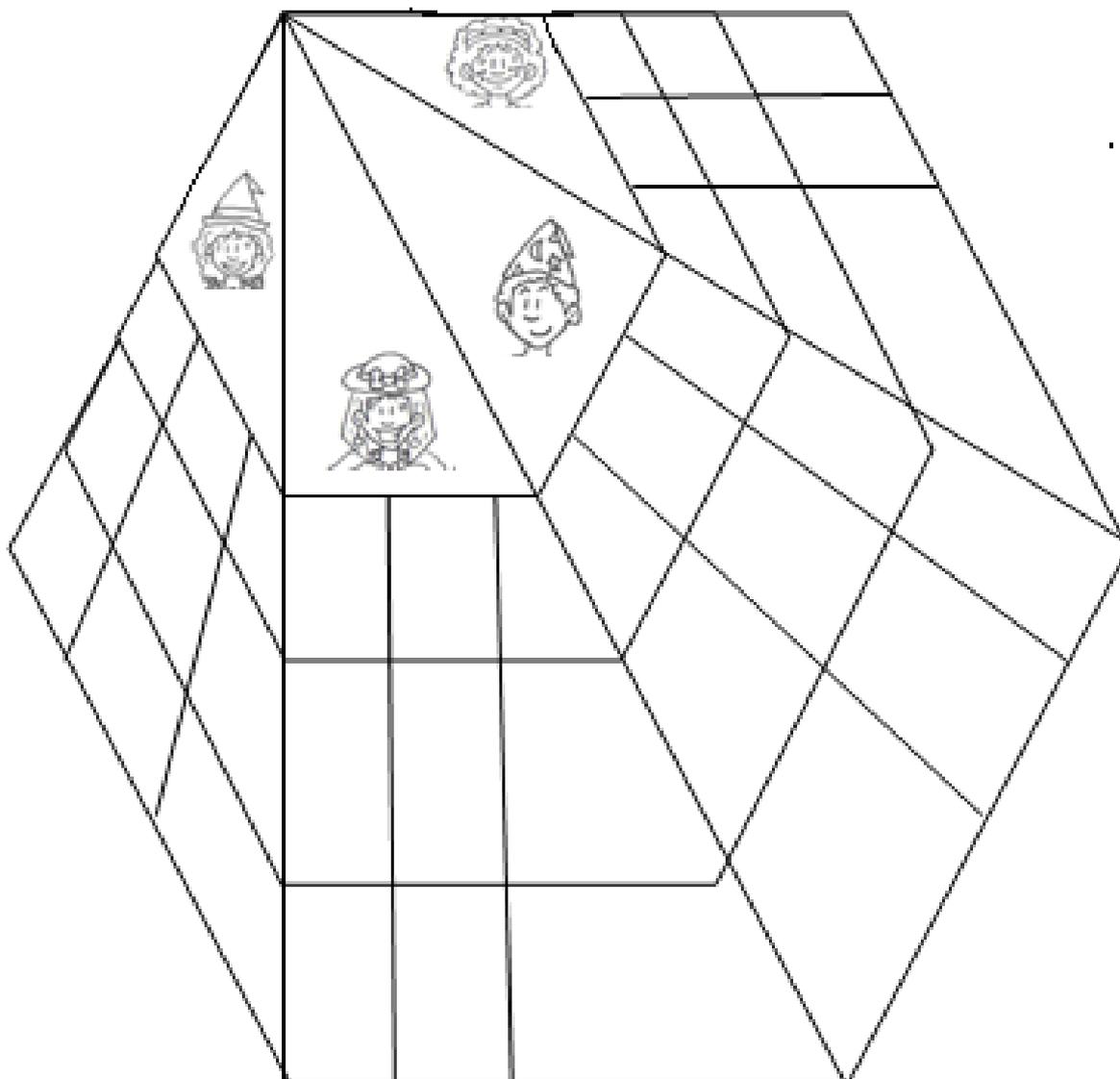
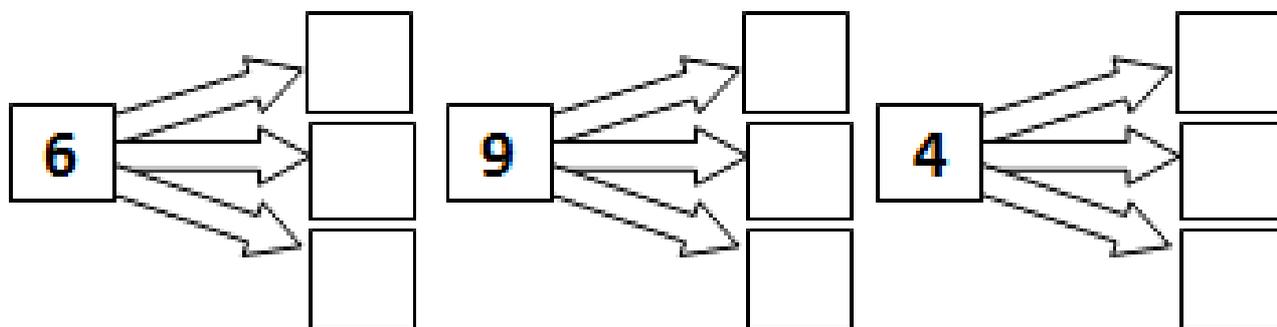
$5 \times 9 =$



$1 \times 5 =$



The page features a collection of numbers in circles of various sizes, arranged in a somewhat chaotic pattern. The numbers are: 81, 5, 5, 0, 10, 10, 4, 1, 1, 36, 4, 100, 4, 16, 2, 2, 49, 6, 6, 9, 0, 0, 4, 1, 4, 64, 8, 8, 7, 25, 7, 3, 3, 9, 9. In the bottom center, there is a cartoon character with a round body, arms, and legs, standing next to a bathtub filled with bubbles.



X ↗	4	3	9	0	5	8
2						
4						
0						
5						
3						

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

X ↗	5	8	4	7	3	6
7						
5						
10						
9						
6						
8						



E così, ripetendo e ripassando, siamo arrivati a conoscere tutte le tabelline ...

C'è chi le sa meglio, chi un po' meno, certo, ma la maestra è abbastanza contenta e vorrebbe ringraziare e dire "bravi" ai bambini (... ed ai genitori) che si sono impegnati per impararle. Ora dobbiamo fare un passo in più e cercare di velocizzare le risposte; finora, tutti hanno avuto la possibilità di riflettere (e qualcuno anche di contare!!!) durante le verifiche, ma da ora in poi verrà dato un tempo, che via via diminuirà, e solo chi riuscirà a completare tutte le risposte entro i termini stabiliti otterrà i punteggi più alti. Per questo, e per incentivare l'ulteriore studio dei prodotti, i bambini potranno partecipare ad una sfida all'ultima tabellina secondo le modalità che ritroverete nella scheda seguente. Sperando di avere ancora la collaborazione di tutti, la maestra vi ringrazia di nuovo.

SFIDA ALL'ULTIMA TABELLINA

In una scatola, si metterà una sacca nera con all'interno delle palline con i nomi di alcuni alunni che si sentono forti nelle tabelline. Prima che il proprio nome venga inserito nella sacca, ogni sfidante dovrà dichiarare in quale tabellina si sente un campione. Inizialmente si sfideranno a due a due solo i bambini già inseriti, ma col passare del tempo altri impareranno meglio le tabelline e proveranno a sfidare i compagni.

Gli esiti delle singole sfide verranno segnati su una tabella collettiva, appesa in classe, e su una personale che rimarrà a ciascun bambino.

Alla fine dell'anno scolastico tutti saranno sfidabili da tutti e chi vincerà più sfide sarà il **campione di tabelline della classe**.

Volendo, per completare il percorso, la sfida potrà estendersi ai campioni delle altre classi seconde.

N:B: inizialmente le sfide saranno solo orali, così anche il resto della classe potrà trarre giovamento dall'attività; in seguito, l'insegnante potrà scegliere di proporre anche verifiche scritte, sulle singole tabelline o miste.

x	10	7	9	5	4	8
2						
9						
5						
4						
8						



Il 14 febbraio si è festeggiato San Valentino, il patrono degli innamorati. La freccia di Cupido ha colpito anche il cuore del nostro maghetto della matematica proprio quando meno se lo aspettava; è andato a far visita a suo cugino, lo stregone Meteoazzecone, famoso per le sue previsioni del tempo, e a casa sua ha conosciuto una splendida creatura che gli ha catturato il cuore. Vuoi sapere chi è?

RIORDINA SOLO I NUMERI PARI IN FORMA DECRESCENTE E LO SCOPIRAI

42	6	23	68	91	76	30	55	82	14	49	56	28	84	70
A	A	U	E	H	D	T	B	A	R	P	N	U	M	R



Il mago della matematica è veramente infatuato di Madre Natura e cerca in tutti i modi un'occasione per rivederla. Dato che San Valentino ormai è passato, al geniale giovane viene in mente di invitarla alla sfilata che tutti gli anni organizzano le sue amiche decine. Si svolge solitamente nella settimana del Carnevale, proprio perché è tipico di questa festa travestirsi e indossare costumi di tutti i tipi e tonalità; quindi, il mago ha autorizzato le decine e le unità a cambiare il loro abbigliamento: non più i soliti rosso e blu, ma colori brillanti e spettacolari sfumature! Dato che le signore decine, poi, sono particolarmente vanitose, si sono dedicate con estrema cura al loro cambio di look e hanno confezionato moltissimi abiti strabilianti. Quale modo potevano trovare per mostrare a tutti i loro modelli?? Pensa che ti ripensa, sono arrivate alla conclusione più ovvia! Hanno organizzato una sfilata che ha avuto così tanto successo da venir riproposta al pubblico ogni Carnevale. E quest'anno gli ospiti d'onore, insieme al mago e a Madre Natura, cari bambini, sarete proprio voi!!!



									
Modello N° 1	Modello N° 2	Modello N° 3	Modello N° 4	Modello N° 5	Modello N° 6	Modello N° 7	Modello N° 8	Modello N° 9	Modello N° 10

									
Modello N° 1	Modello N° 2	Modello N° 3	Modello N° 4	Modello N° 5	Modello N° 6	Modello N° 7	Modello N° 8	Modello N° 9	Modello N° 10

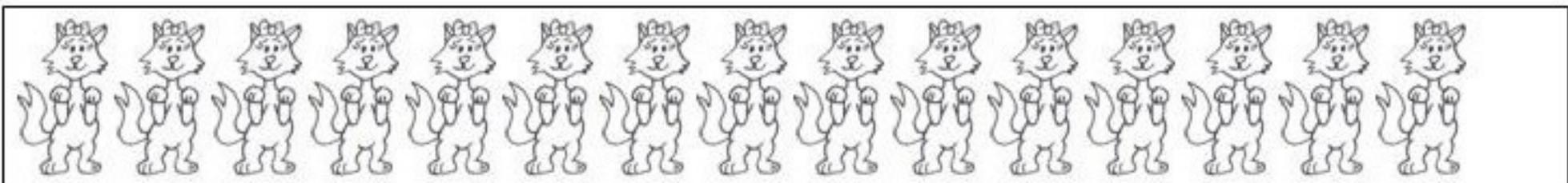
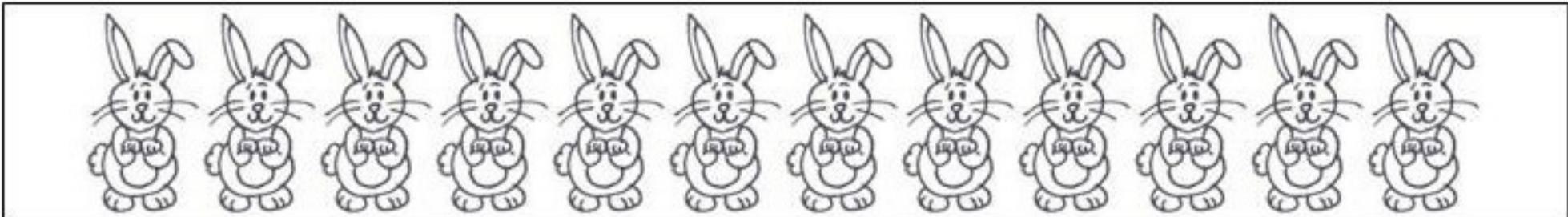
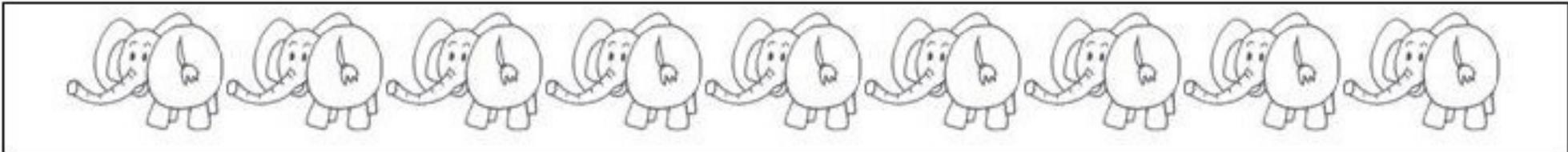
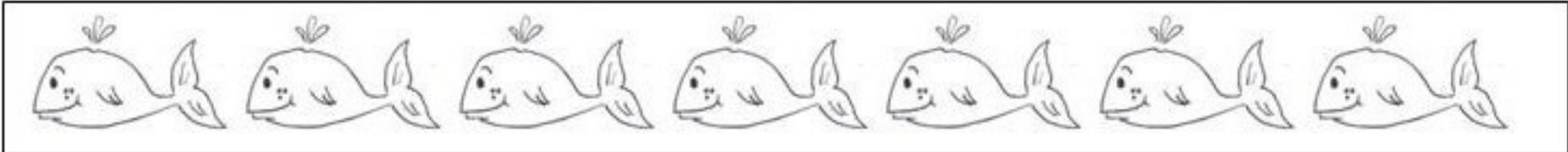
Di giallo
il 3° elefante
di azzurro
il 9° elefante

Di giallo
la 4° balena
di azzurro
la 2° balena

Di giallo
il 12° coniglietto
di azzurro
il 6° coniglietto

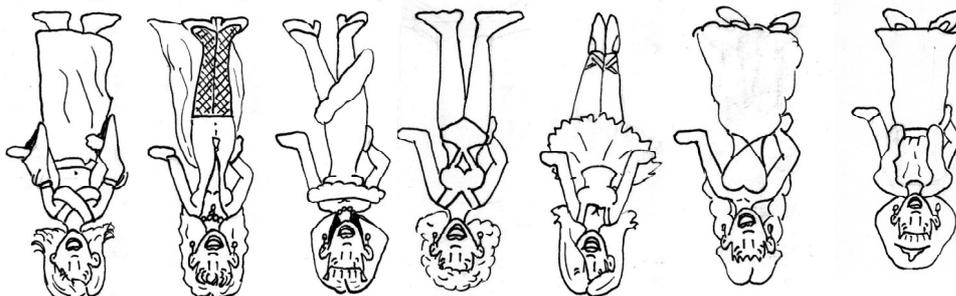
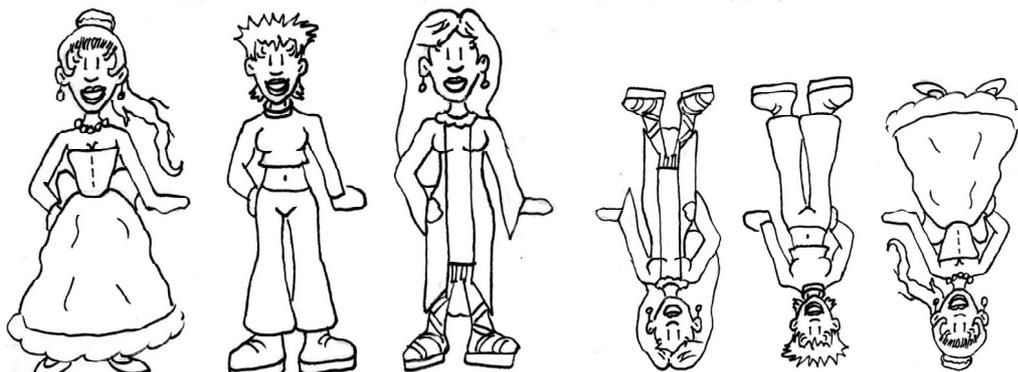
Di giallo
il 1° orsetto
di azzurro
l'8° orsetto

Di giallo
la 10° gattina
di azzurro
la 14° gattina

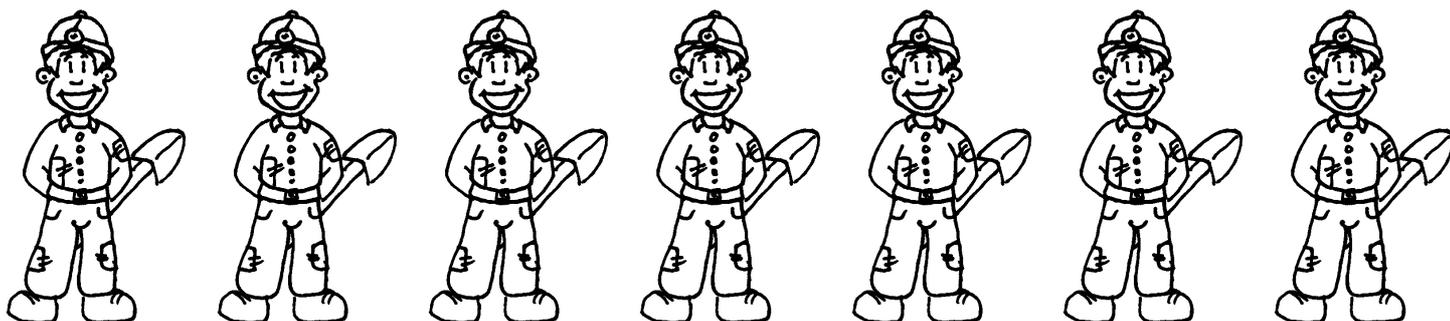




Il 10° mese dell'anno	
Il 4° mese dell'anno	
Il 7° mese dell'anno	
Il 1° mese dell'anno	
Il 9° mese dell'anno	
Il 12° mese dell'anno	
L'11° mese dell'anno	
Il 5° mese dell'anno	
Il 3° mese dell'anno	



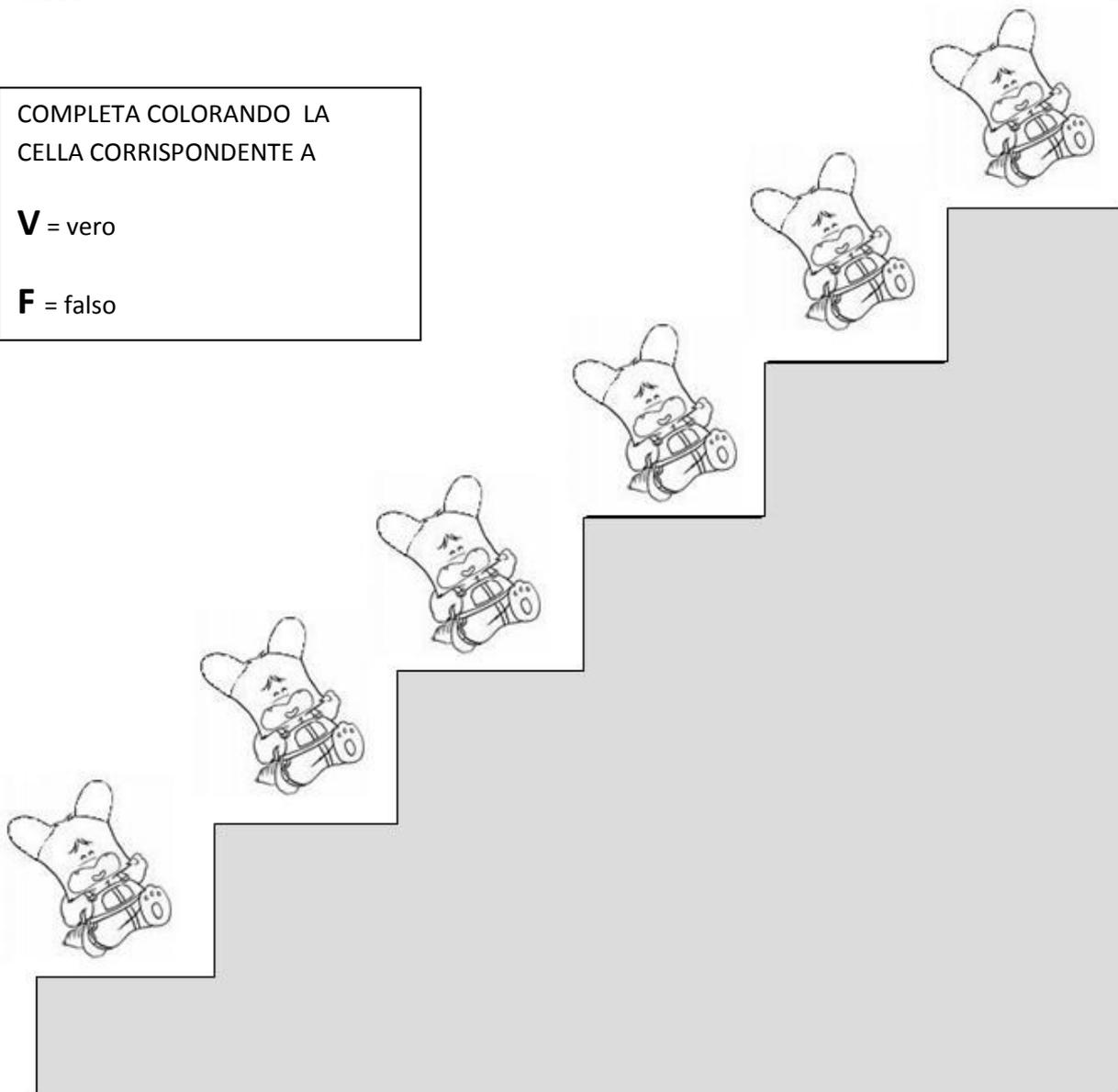
Il terzo nano si chiama Gedeone e si veste di arancione.
 Il sesto nano si chiama Zuzzurro e si veste di azzurro.
 Il secondo nano si chiama Patatone e si veste di marrone.
 Il quarto nano si chiama Bandolero e si veste di nero.
 Il settimo nano si chiama Beniamino e si veste di giallino.
 Il primo nano si chiama Gianfranco e si veste di bianco.
 Il quinto nano si chiama Mariolino e si veste di verdino.



COMPLETA COLORANDO LA
CELLA CORRISPONDENTE A

V = vero

F = falso

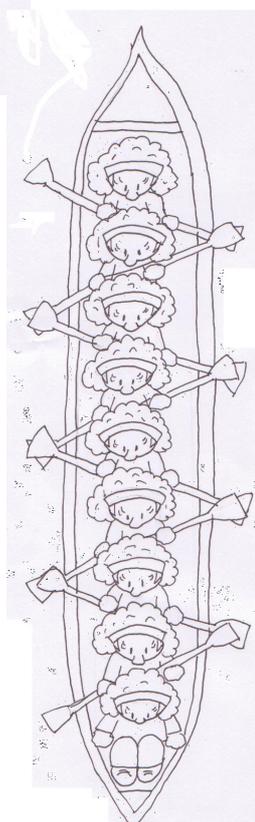
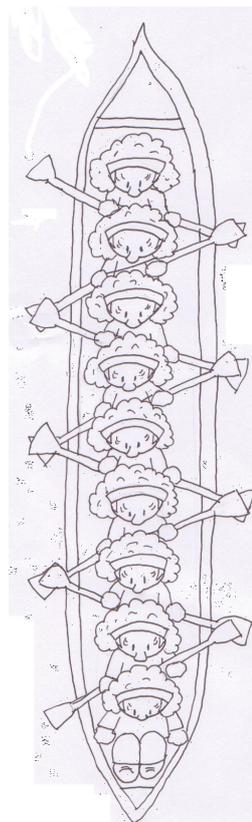
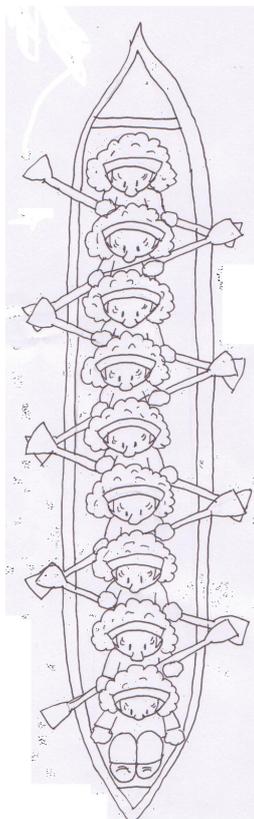
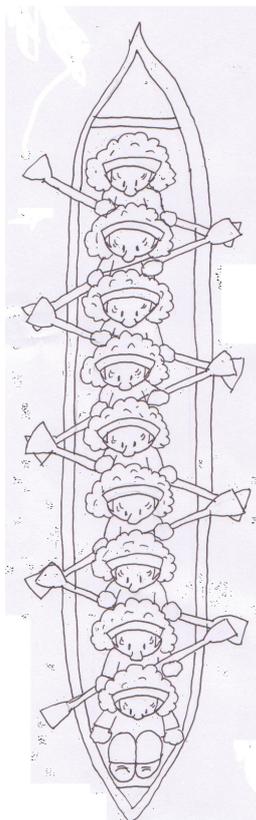


Spank con le orecchie rosa si trova sul 4° scalino	V	F
Spank con le orecchie verdi si trova sul 1° scalino	V	F
Spank con le orecchie gialle si trova sul 5° scalino	V	F
Spank con le orecchie blu si trova sul 2° scalino	V	F
Spank con le orecchie arancioni si trova sul 6° scalino	V	F
Spank con le orecchie azzurre si trova sul 3° scalino	V	F
Spank con le orecchie verdi non si trova sul 2° scalino	V	F
Spank con le orecchie blu non si trova tre scalini dopo il 3°	V	F



ARRIVO

ORDA: parti **da sinistra** per contare le unità (da quella senza remi) e dalla linea nera, cioè **da destra**, per individuare il fine di arrivo delle canoa

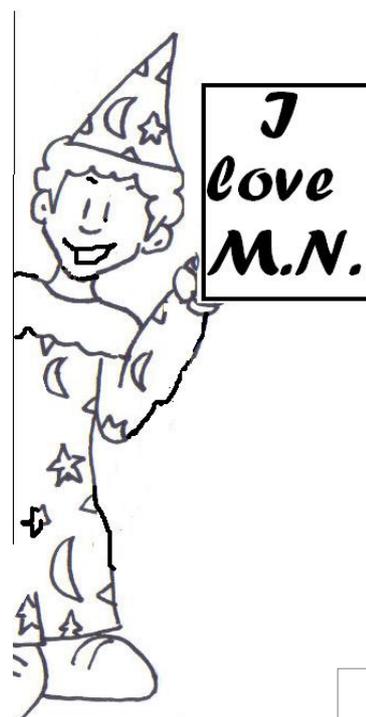
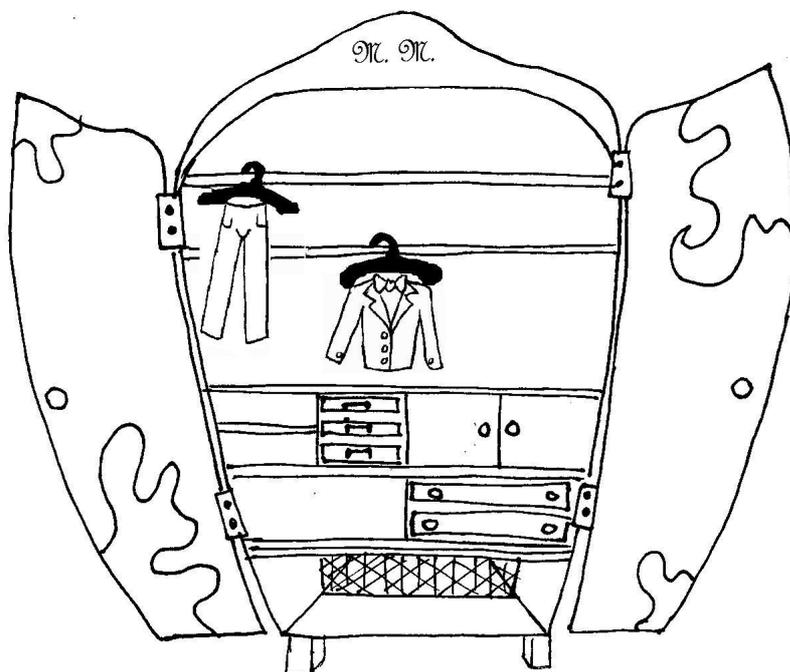
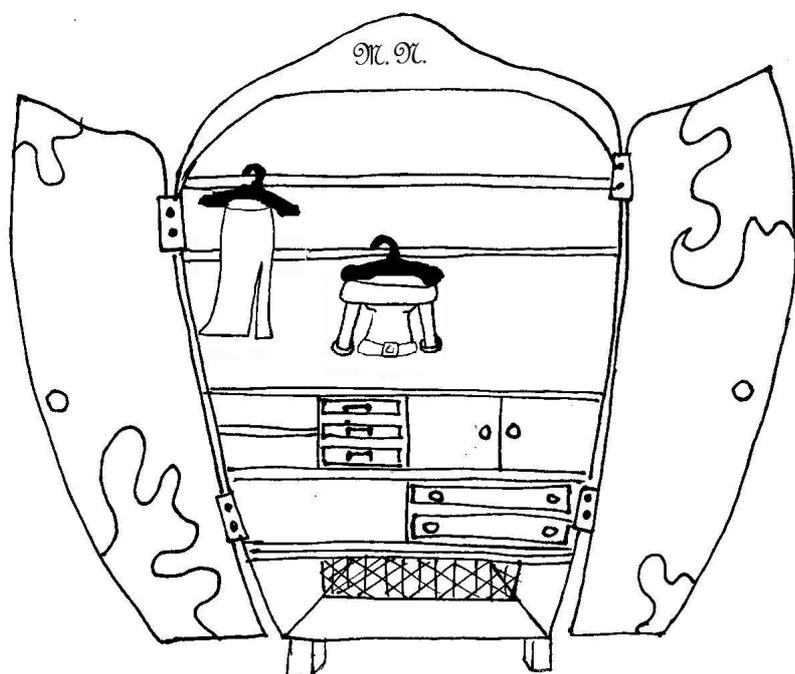


COLORA

- La 2 ° unità della 4 ° canoa
- La 9 ° unità della 1 ° canoa
- La 4 ° unità della 3 ° canoa
- La 6 ° unità della 2 ° canoa
- La 1 ° unità della 3 ° canoa
- La 7 ° unità della 2 ° canoa
- La 1 ° unità della 4 ° canoa
- La 3 ° unità della 1 ° canoa
- La 8 ° unità della 3 ° canoa
- La 5 ° unità della 1 ° canoa

La sfilata delle decine è stata per il maghetto un'ottima occasione per approfondire la conoscenza con Madre Natura. Ora, però, è passato un po' di tempo e il giovane matematico desidera rivederla; perciò, la invita ad un nuovo spettacolo sotto il tendone delle decine e delle unità. Arriva il momento di scegliere l'abito da indossare per l'appuntamento e, a tutti e due, il guardaroba offre diverse possibilità, cioè varie..

COMBINAZIONI



Tutte le combinazioni che hai ottenuto sono dette anche

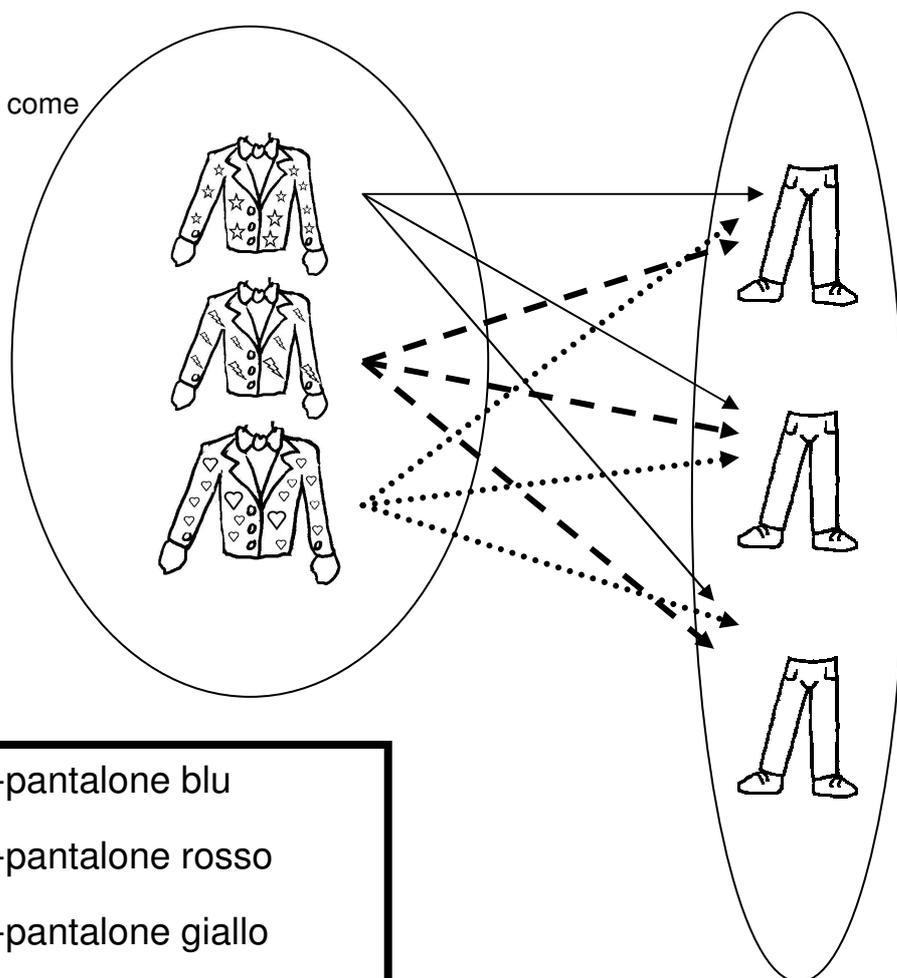
COPPIE ORDINATE

Messe insieme, formano il

prodotto cartesiano

Il prodotto cartesiano si può rappresentare in molti modi; alcuni di questi noi li conosciamo già, come:

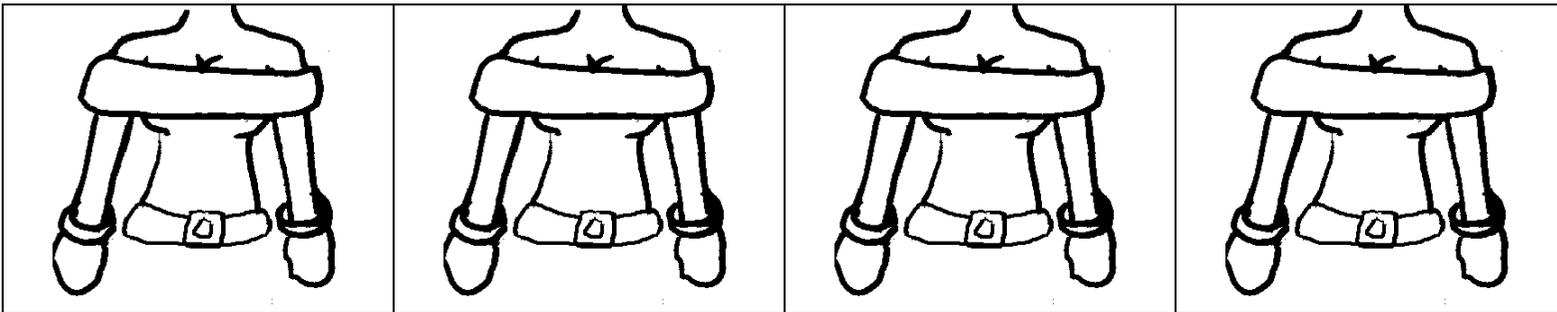
- lo schieramento
- il reticolo
- la tabella a doppia entrata
- ma anche con altre riproduzioni, come
- il diagramma sagittale

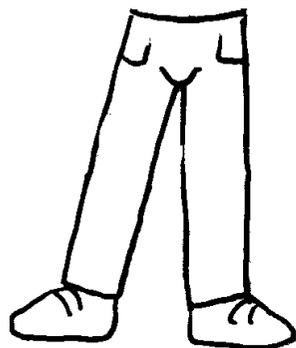
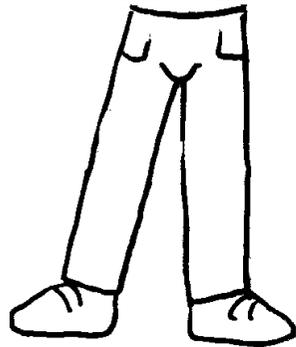
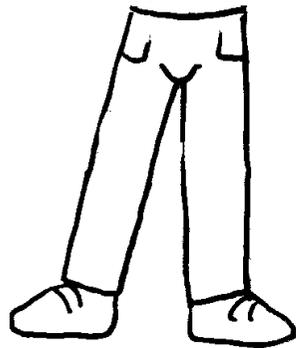
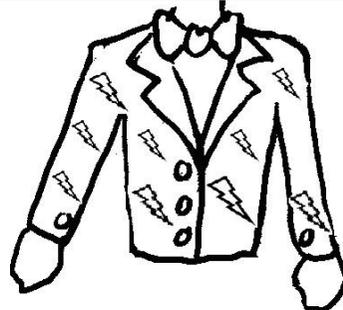


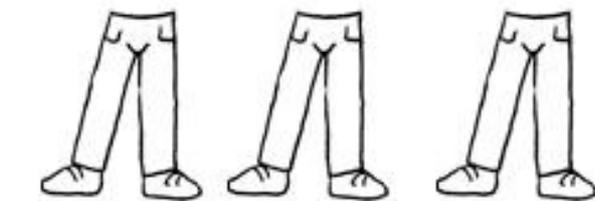
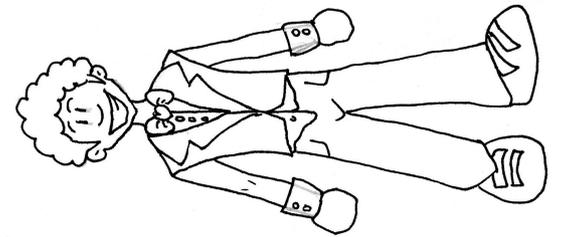
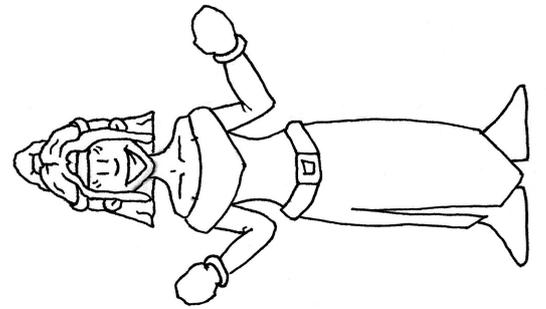
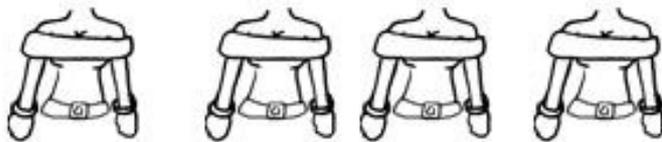
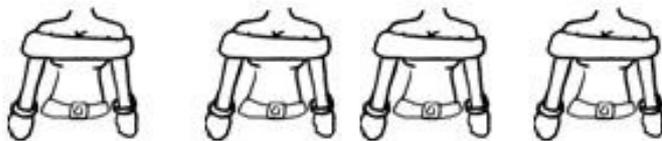
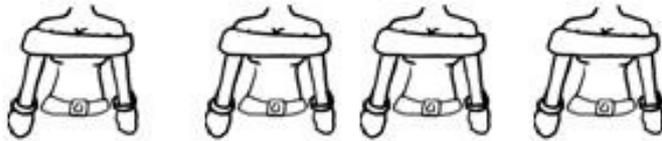
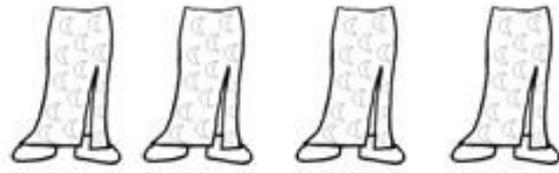
- le frasi

-giacca blu coi fulmini-pantalone blu
-giacca blu coi fulmini-pantalone rosso
-giacca blu coi fulmini-pantalone giallo

-giacca blu coi cuori-pantalone blu
-giacca blu coi cuori-pantalone rosso
-giacca blu coi cuori-pantalone giallo









Dopo aver rinforzato i loro muscoli in palestra, le unità si sentono pronte ad affrontare esercizi sempre più impegnativi ... non senza la compagnia delle loro amiche decine! A grande richiesta dell'ormai sterminato pubblico, si buttano sul ...

TRAPEZIO

Mentre, a testa in giù, oscillano affiancate sul doppio trapezio un'unità e una decina, un'altra unità si prepara sulla pedana di lancio, pronta a raggiungere in volo le due ardite amiche, aspettando il momento giusto.

Uno, due, tre ... via! L'unità si lancia prima verso la sua simile e il passaggio riesce alla perfezione, tra gli applausi fragorosi dei presenti.

Poi, tra l'ovazione generale del pubblico, la decina conclude le sue prodezze lanciandosi verso la sua amica decina!

La decina si lancia verso l'unità, ottenendo uno sproposito di applausi.

Poi ritorna sulla pedana e si prepara a raggiungere la signora decina.

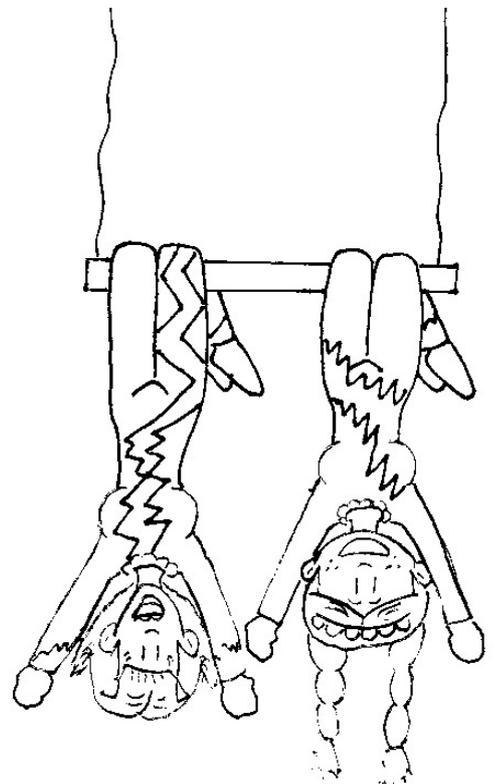
E uno, due, tre ... via! Anche questo lancio riesce con grande precisione e l'entusiasmo del pubblico è alle stelle. Ma lo spettacolo non finisce mica qui!!!!

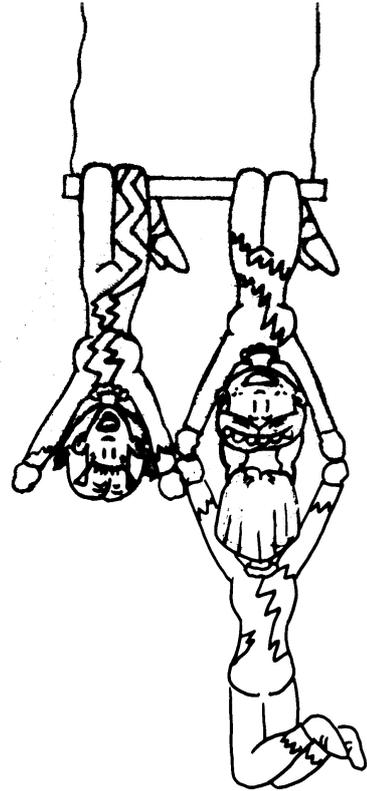
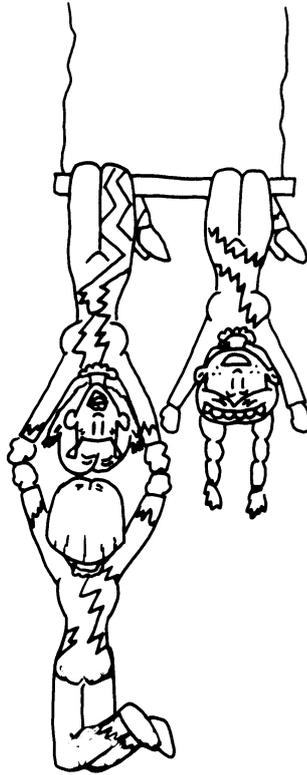
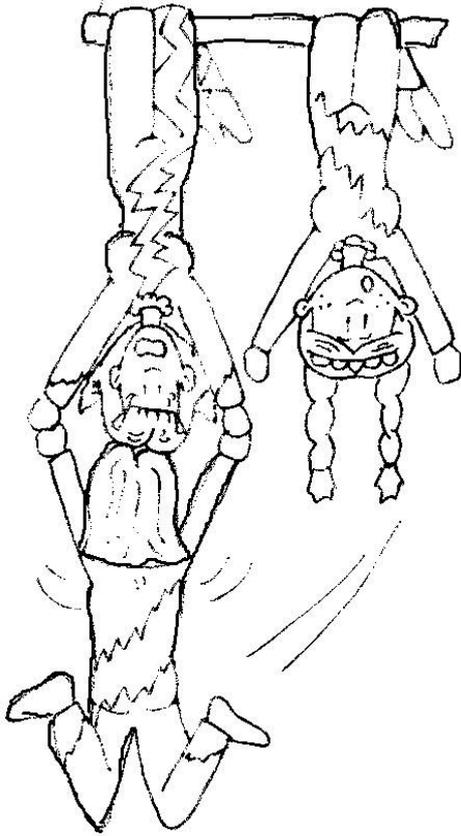
Sulla pedana si prepara una decina, pronta a lanciarsi prodigiosamente tra le braccia delle compagne trapeziste.

I suoi lanci saranno gli stessi effettuati dall'unità. Perciò ...

da con u

da con da





U con da

U con U



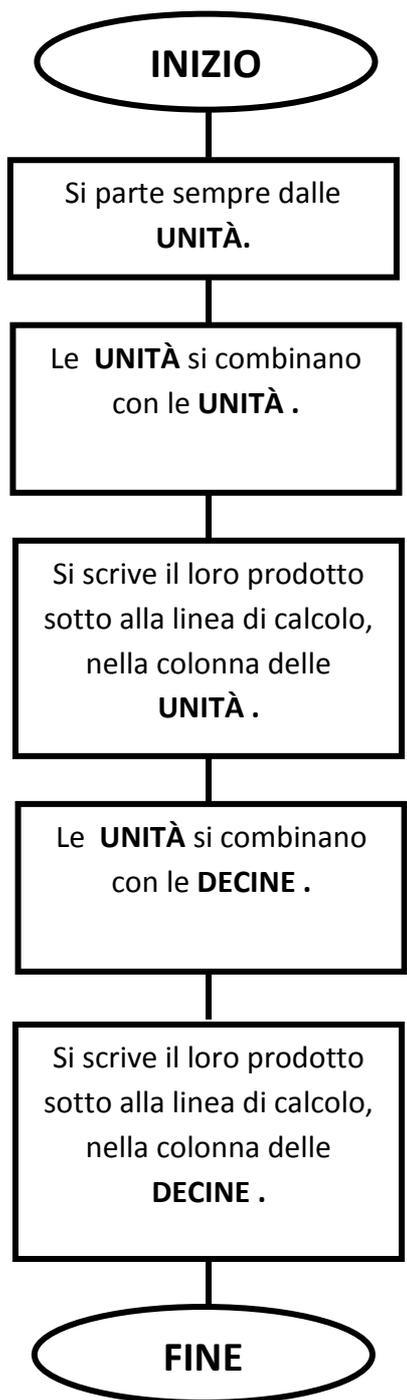
A Madre Natura brillano gli occhi per l'emozione e anche il mago è entusiasta di quello che ha visto, anche perché durante lo spettacolo gli si è accesa una lampadina in testa ed ha avuto un'idea a dir poco geniale!
 Ha pensato, infatti, di usare questo esercizio acrobatico per insegnare a tutti i bambini ...

MOLTIPLICAZIONE

NO
L
O
N
N
A



Tranquilli, amici!
 Non è difficile!
 Anche perché, per ora, impareremo solo il passaggio della domestica unità!



Quando c'è il riporto, lo si scrive sopra alla cifra delle decine del moltiplicando, poi lo si conteggia aggiungendolo al prodotto delle decine.

X		 	
□	•	□	□
□	•	□	□
			□

0	0	0	1	1	1	8	
2	2	2	3	3	3	8	
4	4	4	5	5	5	8	
9	9	9	7	7	7	↑	↑

da	u

da	u

da	u

da	u

da	u

da	u

da	u

da	u

da	u



Per non sbagliare

ricordati che,

sia nell'addizione sia nella moltiplicazione,

prima

devi rispettare il segno dell'operazione e

poi

aggiungere il riporto

$49 + 38 =$

$66 + 27 =$

$14 + 29 =$

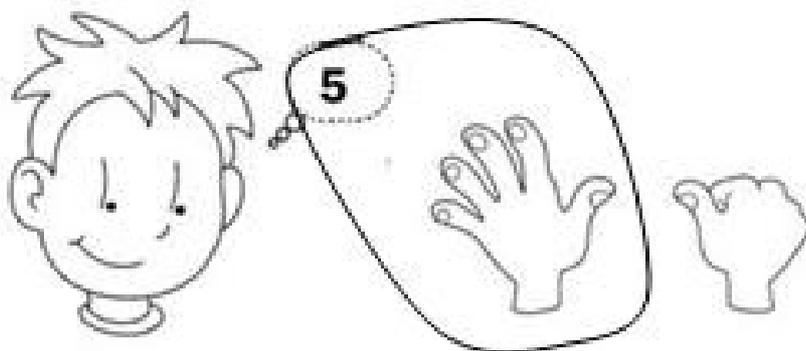
$33 + 48 =$

$13 \times 7 =$

$24 \times 4 =$

$18 \times 4 =$

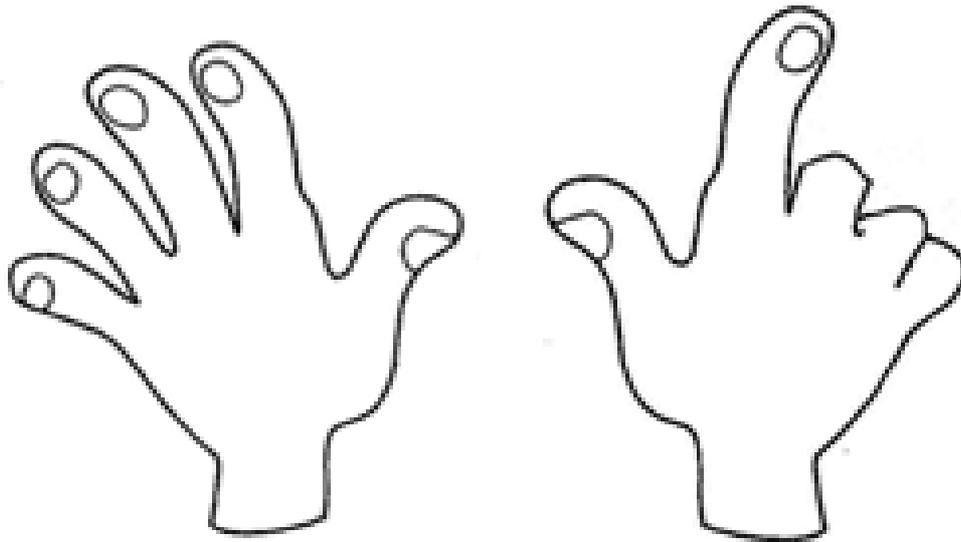
$15 \times 3 =$



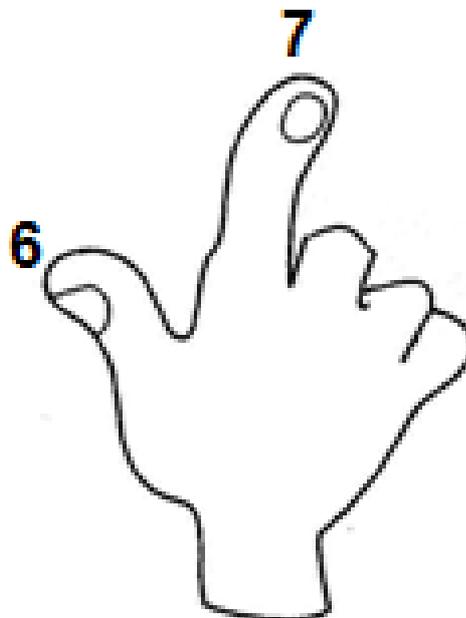


**Vuoi imparare un trucchetto
per velocizzare alcuni calcoli oltre il 10,
in cui uno dei due numeri sia sempre la cifra 5?**

Se devi calcolare, ad esempio, $5 + 7$, devi ragionare così:
metti il 5 nella mente, poi metti sulle tue mani il 7;
trascura la sinistra (con cui conti fino a 5) e considera SOLO la destra .



Per formare il numero 7, quante dita hai alzato sulla destra?

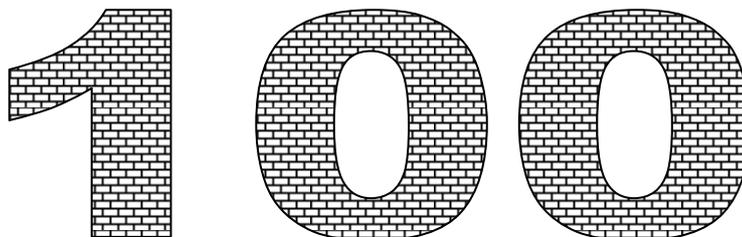


Hai alzato 2 dita, quindi il mio risultato avrà il numero 2 alle unità.



Ci era già capitato con le addizioni, ed ora particolarmente con le moltiplicazioni in colonna, di superare spesso un numero molto importante.

Dopo la decina, detta anche raggruppamento di 1° ordine, questo numero rappresenta un raggruppamento di 2° ordine; stiamo parlando del numero ...



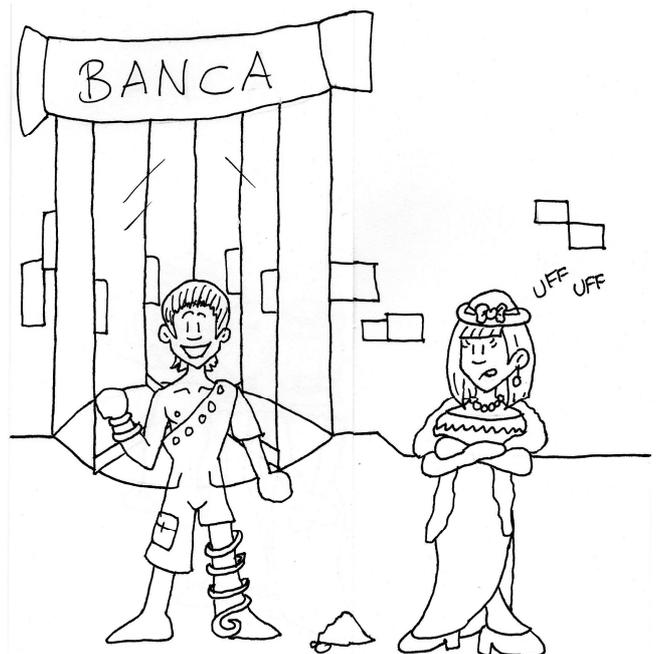
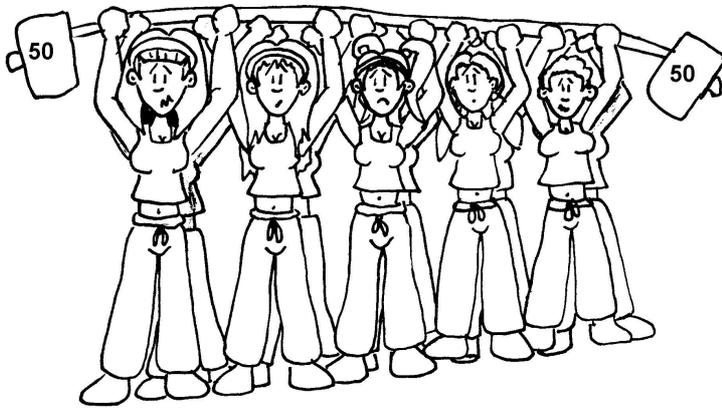
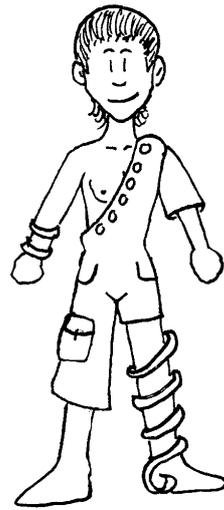
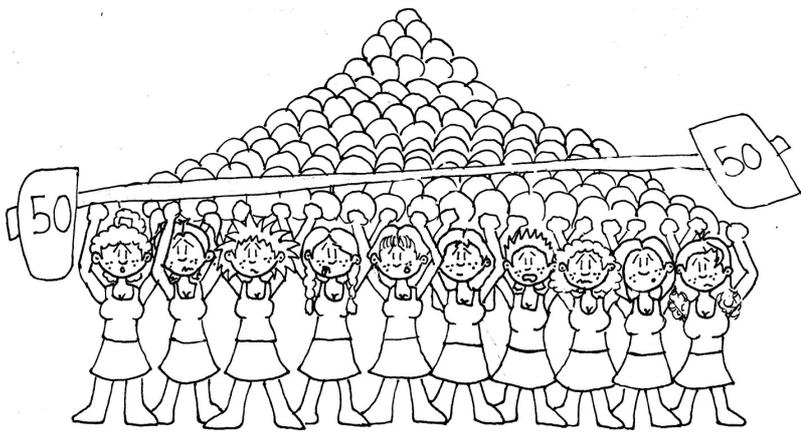
E allora ... conosciamolo questo centinaio, dapprima con i BAM, poi come valore posizionale aggiunto sull'abaco.

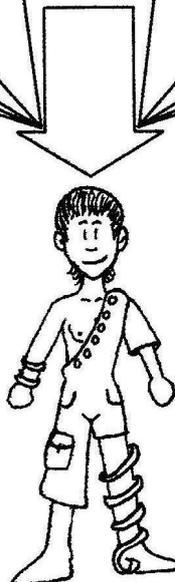
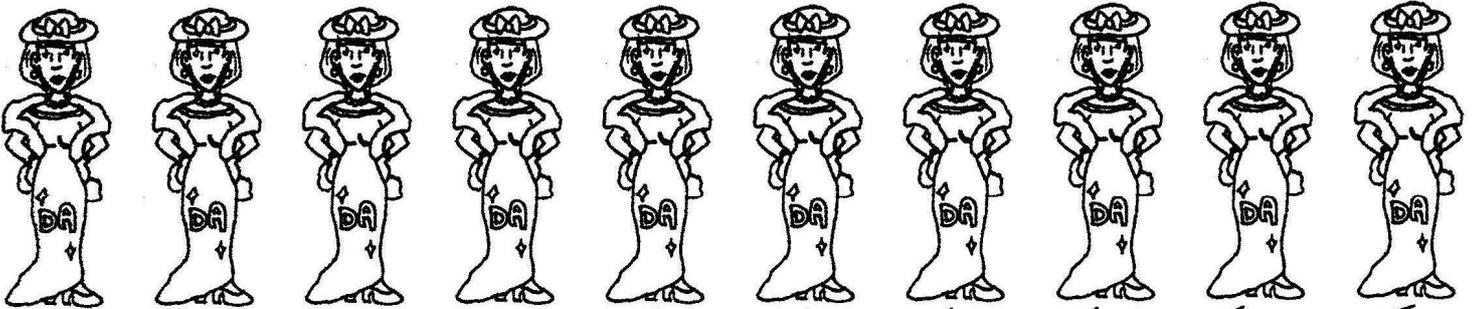
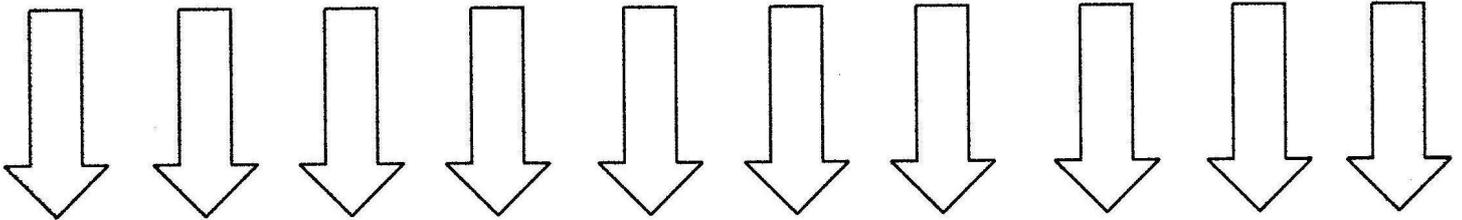
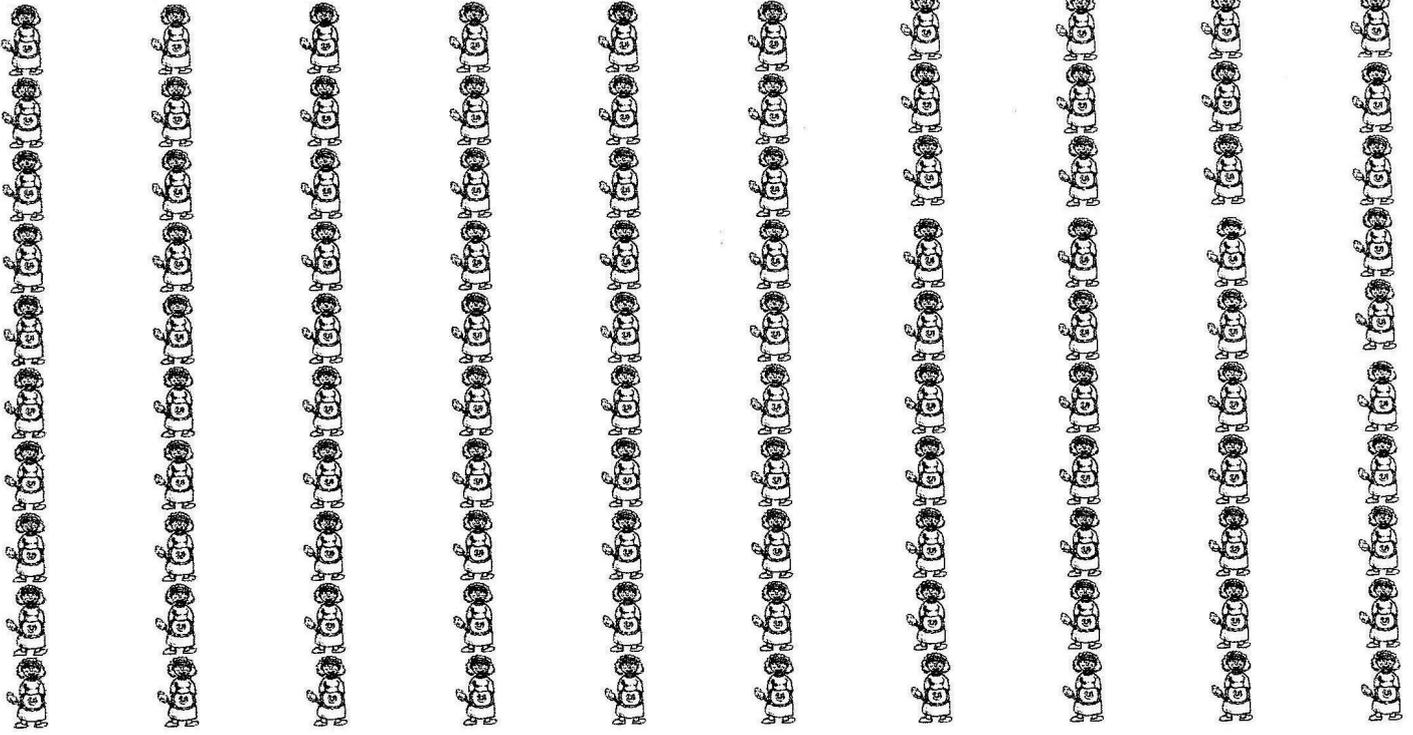
Ormai abituali frequentatrici della palestra, le nostre piccole unità decidono di invitare le loro amiche decine per mantenere la forma fisica necessaria per i difficili esercizi circensi.

Ma,...appena entrate, rimangono tutte folgorate dalla bellezza di un fusto, impegnato nel sollevamento pesi!! Palestrato, muscoloso, portentoso!!! Come si chiamerà? Voci di corridoio dicono che si tratti di Mister Centinaio e aggiungono che sia capace di sollevare senza il minimo sforzo un bilanciere del peso di 100 chilogrammi. Per poterlo conquistare, le signore decine pensano bene di sfidarlo nella sua stessa specialità. In fila indiana, una alla volta, si cimentano in questo esercizio micidiale! Ma nulla da fare!!! Una delle decine, però, pensa: "Se ci unissimo, lo sforzo sarebbe ben diviso e sopportabile!" L'idea è ok... due, tre.... quattro decine!! Ma...niente!!! Cinque, sei....sette decine!!...niente ancora! Ci vogliono ben dieci decine per sostituire Mister Centinaio nello sforzo sovrumano!

Anche le unità copiano l'iniziativa delle decine... e viaaa! Dieci, venti.....trenta unità! Nemmeno a parlarne!! Quaranta, cinquanta...sessanta unità! Niente ancora!! Questa volta ci vogliono 100 unità perché l'impresa riesca!!!

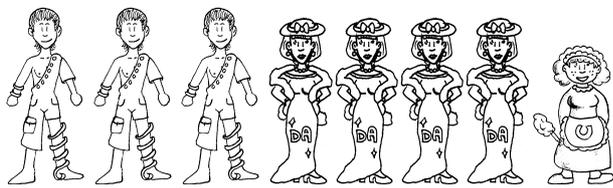
Questa faticata paurosa, però, non è stata tempo perso! Infatti, Mister Centinaio, dopo aver osservato quello che stava accadendo, scoppia in una risata fragorosa. Si avvicina alle nostre amiche ed esclama: "Siete proprio delle tipette simpatiche; mi avete divertito tantissimo!! Qualcosa mi dice che diventeremo amici e che insieme saremo una forza!!!" Decine ed unità non stanno più nella pelle per la gioia: le loro fatiche sono state ben ripagate!



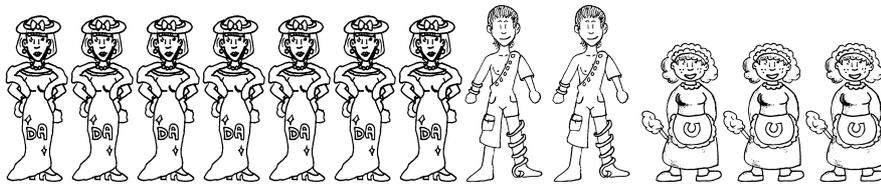




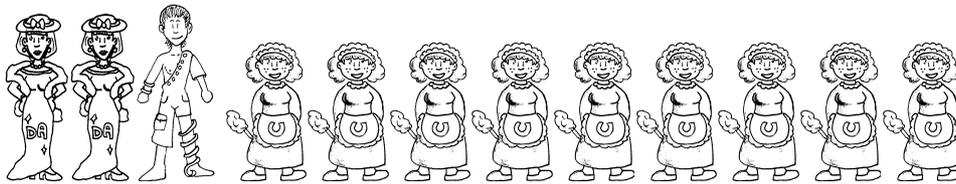
L'unico centinaio che si legge senza la cifra davanti è il primo, cioè il cento (infatti, non si dice uncentoventidue, ma centoventidue); per tutti gli altri vale la regola che, prima si legge la cifra delle centinaia seguita dalla parola cento (ad es. **trecento**, **seicento**, ...) poi il resto del numero, così come sappiamo già fare con decine ed unità.



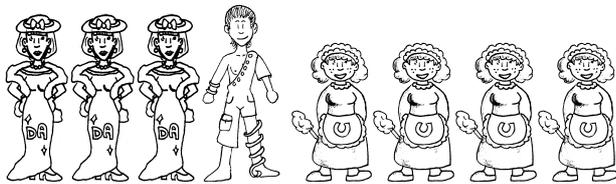
129



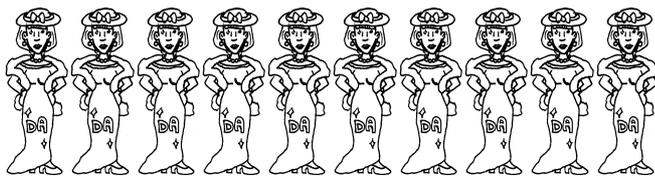
108



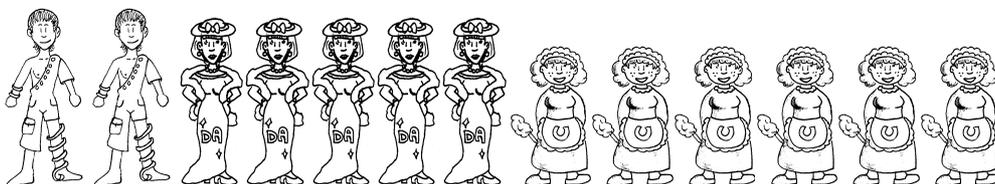
365



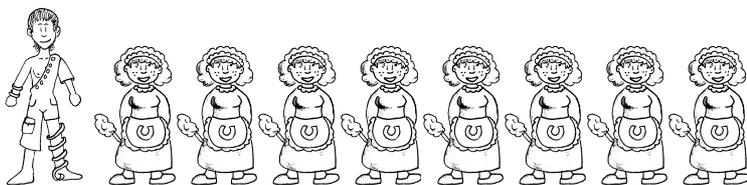
100



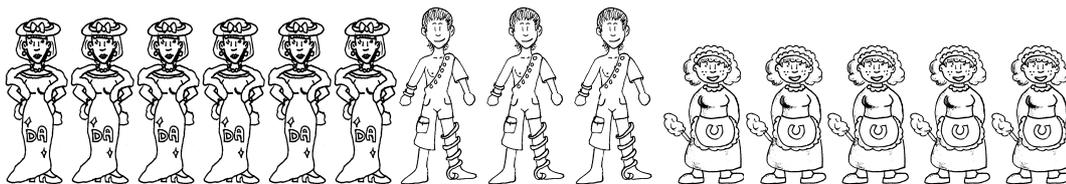
256



341



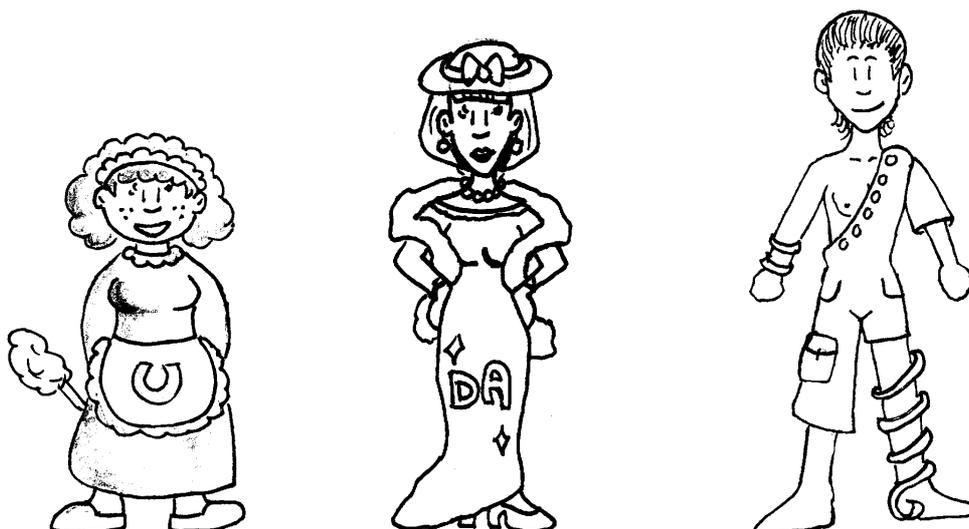
273



134



482



=



L'**Euromat** è la moneta in uso nel mondo della matematica: è praticamente uguale al nostro **euro**, anche perché la mamma del mago ha lavorato molto con gli umani e, a partire dal gennaio 2002, li ha aiutati durante il passaggio dalla vecchia **lira** alla nuova moneta europea.

Osserva: scoprirai che alcuni pezzi della nostra moneta corrispondono perfettamente a quelli del mondo della Matematica.

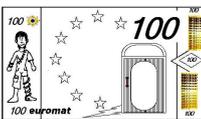
Anche Bisboccia, come tante sue coetanee terrestri, ama moltissimo fare shopping!!! Il problema è, però, che è un po' smemorata! Infatti, esce di casa con una banconota nel portafoglio e quando torna ne ha sempre una di valore inferiore, senza ricordarsi mai esattamente quanto ha speso. Vogliamo aiutarla noi a scoprire quanto è spendacciona??

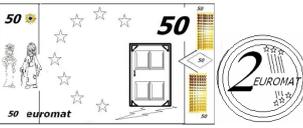
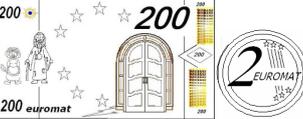
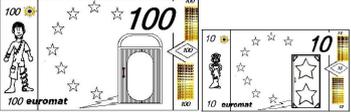
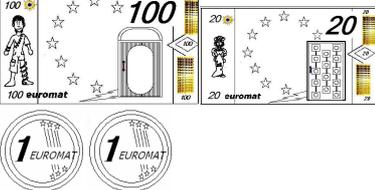
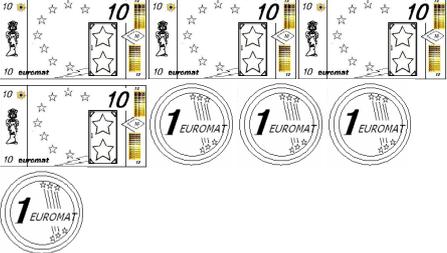
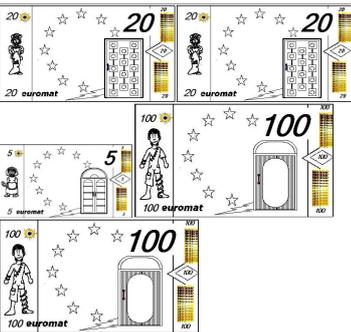
**BANCONOTA CHE AVEVA
PRIMA DI USCIRE DI
CASA**

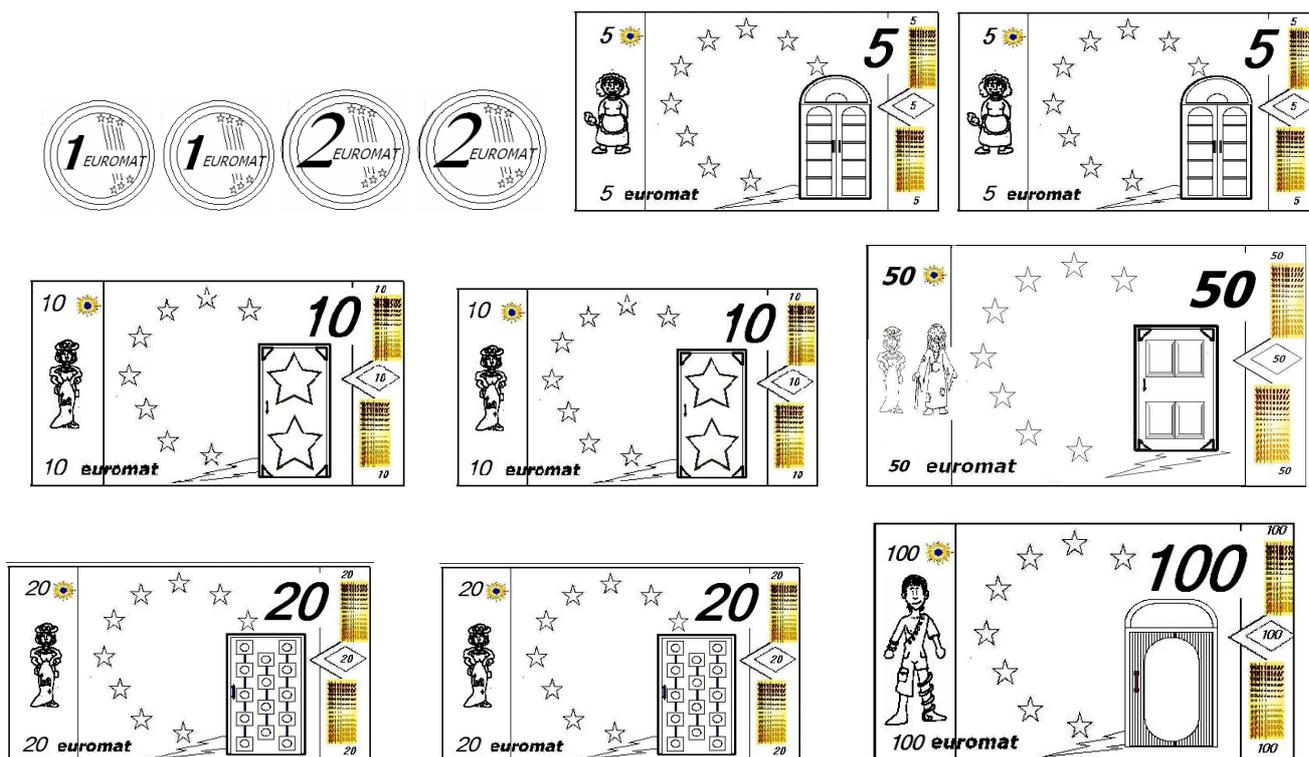
**BANCONOTA CHE HA ORA
NEL PORTAFOGLIO DOPO
AVER FATTO ACQUISTI**

L'**Euromat** è la moneta in uso nel mondo della matematica: è praticamente uguale al nostro **euro**, anche perché la mamma del mago ha lavorato molto con gli umani e, a partire dal gennaio 2002, li ha aiutati durante il passaggio dalla vecchia **lira** alla nuova moneta europea.

Osserva la tabella: scoprirai che alcuni pezzi della nostra moneta corrispondono perfettamente a quelli del mondo della matematica.

	Un euro 1		Un Euromat
	Due euro 2		Due Euromat
	Cinque euro 5		Cinque Euromat
	Dieci euro 10		Dieci Euromat
	Venti euro 20		Venti Euromat
	Cinquanta euro 50		Cinquanta Euromat
	Cento euro 100		Cento Euromat

	<p>€mat 2 + 2 + 5</p>	<p>nove euromat</p>
	<p>€mat</p>	<p>..... euromat</p>
	<p>€mat</p>	<p>..... euromat</p>
	<p>€mat</p>	<p>..... euromat</p>
	<p>€mat</p>	<p>..... euromat</p>
	<p>€mat</p>	<p>..... euromat</p>
	<p>€mat</p>	<p>..... euromat</p>
	<p>€mat</p>	<p>..... euromat</p>



Tante volte hai sentito nominare la parola RESTO e di solito la associamo all'operazione aritmetica della sottrazione; infatti, è uno dei due nomi del suo risultato.

Cominciamo ad occuparci di questo e a capire bene che cosa sta a significare.

Il lavoro che abbiamo appena fatto con Bisboccia ci può essere d'aiuto, perché ciò che le rimane nel portafoglio dopo aver fatto acquisti è già un ...

RESTO

La stessa cosa succede quando tu o i tuoi genitori fate una spesa, pagate con una cifra maggiore di quella esatta perché non avete i soldi contati o "giusti", e di conseguenza vi viene restituita una somma che si chiama **resto**.

Si dice che ti **resta** qualcosa anche quando hai 10 caramelle e ne mangi solo 6, cioè quando hai una quantità numerica a tua disposizione e non la usi completamente. Funziona anche con il tempo: se sono le dodici e trenta, quanto tempo di lezione ti **resta**, ti rimane, prima che suoni la campanella? Oppure, quando distribuisce le schede e tre compagni sono assenti, quelle che non puoi consegnare ti rimangono tra le mani e sono anch'esse un **resto**.

Anche se dovresti già saperlo, ti ricordiamo che l'operazione necessaria a trovare un

RESTO è la **sottrazione**

Il pubblico diventa sempre più numeroso e quindi le decine e le unità decidono di preparare un nuovo numero circense che sbalordisca tutti quanti: il doppio salto mortale sparato! In che cosa consiste? L'ultima unità e l'ultima decina in alto ad ogni colonna, al termine del rullo di tamburi, dovranno eseguire un doppio salto mortale che si concluderà, però, nella bocca di un cannone; ma non è finita! Il cannone, poi, sparerà in orbita le coraggiose acrobate, facendole volare oltre il telone. Che spettacolo, che bravura!!

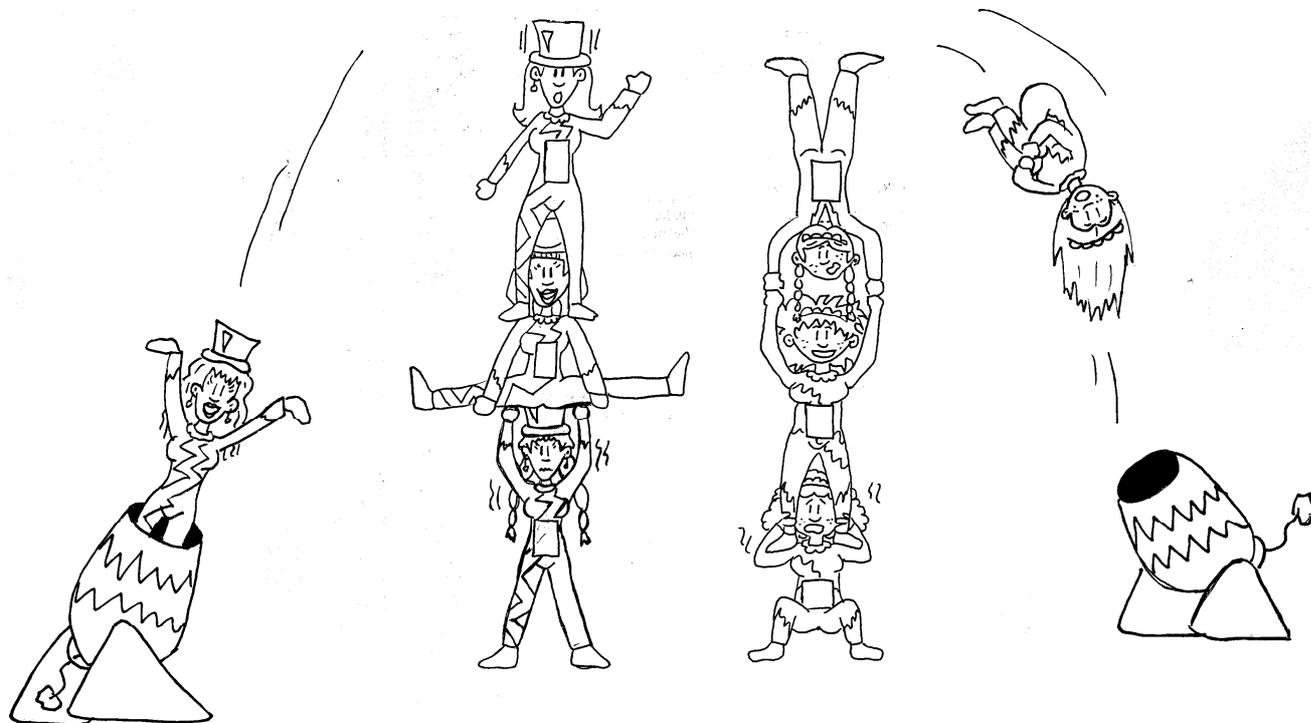
Molto "gasate" dal successo ottenuto sui giornali di tutto il pianeta, le decine propongono di esagerare: vogliono preparare un triplo salto mortale sparato senza rete!

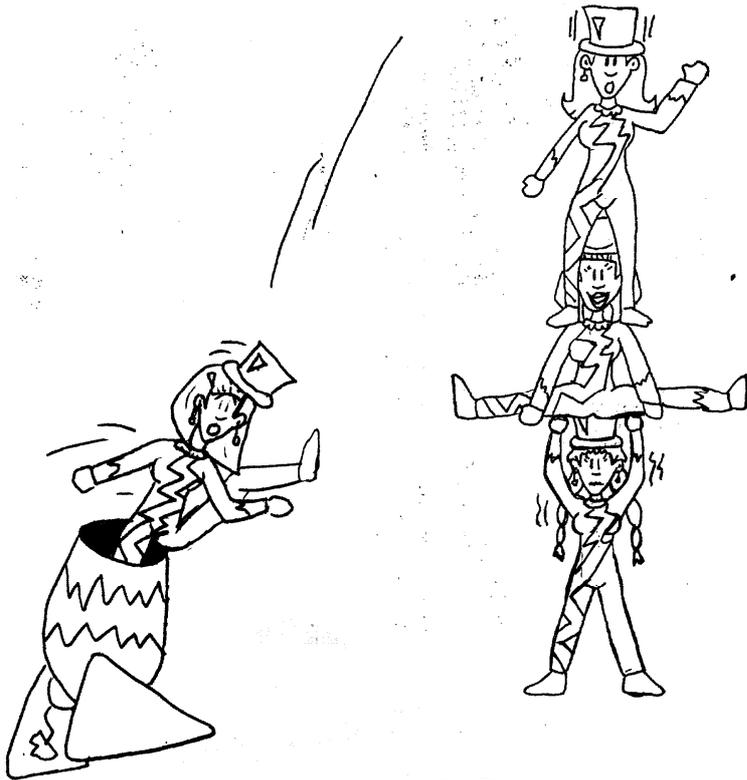
Le unità, più timorose, non se la sentono di affrontare il rischio, quindi si allenano solo le decine.

Arriva la sera della grande esibizione: il tendone è stracolmo di fans giunti da ogni parte del mondo per ammirare il difficilissimo e pericolosissimo numero. Ma... ahimè, qualcosa va storto!

Il triplo salto riesce alla perfezione, ma l'entrata nel cannone no!!! Che botta tremenda! Che dolore! La povera decina, tutta sciancata, viene portata via in barella verso l'ospedale più vicino! Sono tutti molto dispiaciuti per lei ma, si sa, lo spettacolo deve continuare!

Urge trovare una sostituzione, ma nessuna decina se la sente più di riprovare, perciò si prestano ad entrare in scena dieci unità. Certo: il valore è uguale, ma la posizione no! Le unità si possono collocare solo sulla colonna a loro riservata! E lo spettacolo continua!





Ahi, ahi
... che male!
Mi sono proprio
incastrata!!



84 - 18 =	93 - 66 =	50 - 41 =	94 - 35 =
37 - 29 =	56 - 49 =	90 - 38 =	70 - 44 =
45 - 36 =	33 - 29 =	66 - 27 =	95 - 39 =
82 - 77 =	91 - 78 =	95 - 86 =	54 - 38 =
37 - 48 =	44 - 37 =	55 - 47 =	78 - 59 =



45



62



24



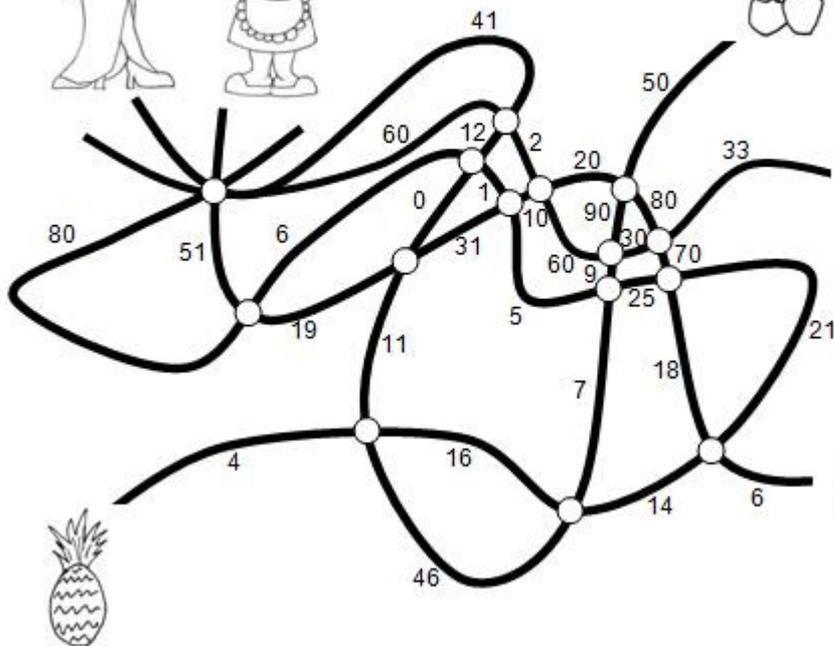
70

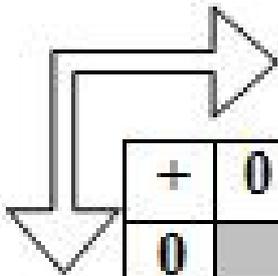


33



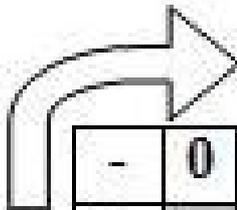
18





+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

- ✓ In ogni casella hai potuto scrivere un numero?..... Questo significa che l'**addizione** è un'**operazione sempre possibile**.
 - ✓ Se leggi i numeri nelle righe da sinistra verso destra e nelle colonne dall'alto verso il basso vedrai che sono in ordine
 - ✓ Viceversa, se li leggi nelle righe da destra verso sinistra e nelle colonne dal basso verso l'alto, noterai che l'ordine è
 - ✓ Osserva i numeri che hai scritto dentro ai quadrati posti in obliquo che hai colorato di giallo: come sono?
 - ✓ E quelli che hai inserito nelle caselle colorate di verde? Sono
- E' come se questi numeri si guardassero allo specchio, quindi le caselle gialle dividono la tabella esattamente a metà, in due parti
- ✓ Scegli una casella a caso e osserva di nuovo: il numero che hai scelto ha sempre 1 unità di differenza rispetto ai numeri scritti nelle caselle sopra e a sinistra (numero precedente), sotto e a destra (numero successivo).
 - ✓ Se diamo uno sguardo alla prima riga e alla prima colonna completate, ci accorgiamo che, aggiungendo 0 ad un numero, questo non cambia, è come se non avessimo aggiunto nulla: perciò lo **zero, nell'addizione**, viene chiamato **ELEMENTO NEUTRO**.

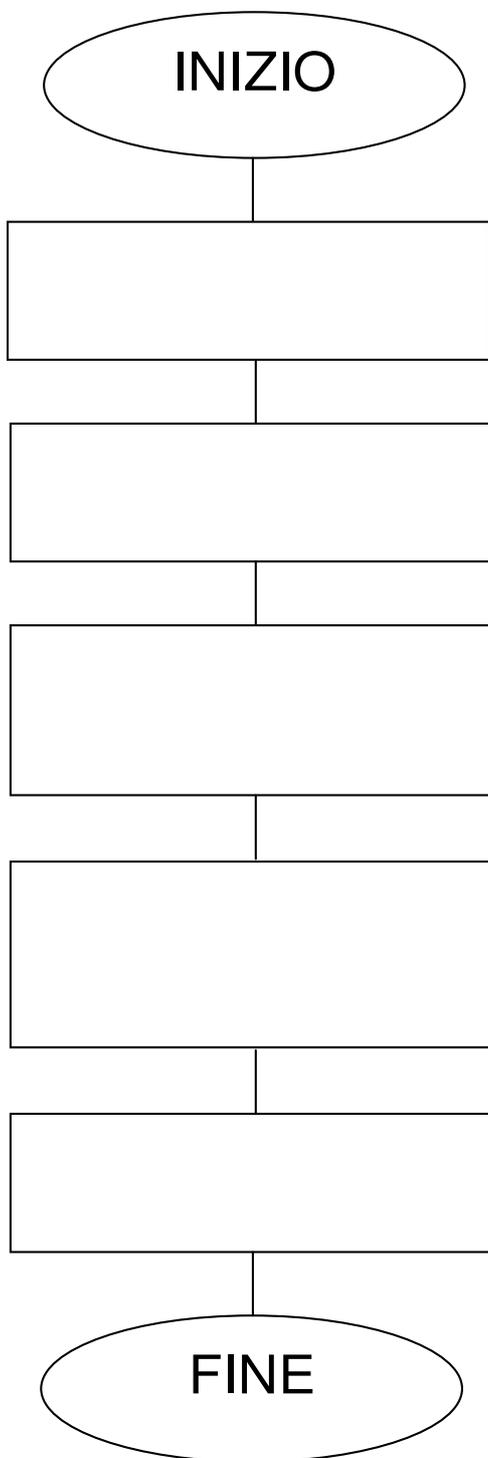


-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

- ✓ Hai potuto scrivere un numero in ogni casella della tabella?.....
 Addirittura metà tabella è rimasta vuota! Ciò significa che la **sottrazione** è un'**operazione non sempre possibile** (almeno per ora: potrai fare diversamente quando avrai imparato i numeri negativi).
- ✓ Se completi la prima colonna, vedrai che i numeri di partenza rimangono Quindi, togliendo 0 ad un numero, quello stesso numero non cambia, è come se non avessimo tolto nulla: perciò lo **zero**, anche **nella sottrazione**, viene chiamato **ELEMENTO NEUTRO**.
- ✓ Se leggi i numeri nelle righe da sinistra verso destra e nelle colonne dal basso verso l'alto, vedrai che sono in ordine
- ✓ Viceversa, se leggi nelle righe da destra verso sinistra e nelle righe dall'alto verso il basso, noterai che l'ordine è
- ✓ Osserva i numeri che hai scritto dentro alle caselle che hai colorato di giallo: hai sempre scritto il numero Perché? Perché se tolgo da un numero lo stesso numero, ottengo sempre la cifra
- ✓ Scegli una casella qualsiasi e osserva di nuovo: anche in questo caso il numero che hai scelto ha sempre 1 unità di differenza, ma questa volta rispetto ai numeri scritti nelle caselle sopra e a destra (numero precedente), sotto e a sinistra (numero successivo).
- ✓ Abbiamo già visto che lungo la diagonale (colorata di giallo) c'è sempre il numero 0; allo stesso modo, sulle altre linee oblique trovi sempre numeri

**Tre gnomi del bosco della Pratoquercia sono andati a raccogliere funghi.
Gnomorosso ne ha trovati 17, Gnomoviola 11 e Gnomogrigio 5.
Quanti funghi hanno trovato in tutto?**

- Di cosa si parla nel testo del problema (aiutati guardando ciò che ti chiede la domanda)?
 - si parla di gnomi
 - si parla di colori
 - si parla di funghi
- Quali sono i dati da evidenziare?
 - i dati sono 11, 17, 3, 5
 - i dati sono 17, 11, 5
 - i dati sono 3, 11, 5
- Quindi, quanti sono i dati da evidenziare col colore blu?
 - i dati segnati col blu sono 4
 - i dati segnati col blu sono 2
 - i dati segnati col blu sono 3
- Come disegneresti i quadretti?
 - ne disegnerei 17, poi a fianco 11 e per finire 5
 - ne disegnerei 3, poi a fianco 17, ancora 11 e per finire 5
 - ne disegnerei 17 e ne cancellerei con le crocette prima 11, poi altri 5
- Quante frecce, con relative scritte, faresti uscire dai quadretti che hai disegnato?
 - le frecce che traccerei sono 4
 - le frecce che traccerei sono 3
- Quanti blocchi quadrati disegneresti nella parte alta del diagramma, quindi escludendo quello del risultato?
 - disegnerei 2 blocchi
 - disegnerei 4 blocchi
 - disegnerei 3 blocchi
- Che segno metteresti nel cerchio (dove si mette l'operazione) del diagramma?
 - metterei il segno +
 - metterei il segno -
- Cosa scriveresti di fianco al blocco quadrato del risultato?
 - scriverei "gnomi in tutto"
 - scriverei "funghi rimasti"
 - scriverei "funghi trovati in tutto"
- Quale risultato otterresti eseguendo l'operazione che hai scelto?
 - otterrei il numero 32
 - otterrei il numero 1
 - otterrei il numero 33
- Come formuleresti la risposta? Scegli tra le tre opzioni.
 - Gli gnomi in tutto nel bosco di Pratoquercia sono 33.
 - Gli gnomi in tutto hanno trovato 33 funghi.
 - In tutto hanno trovato 1 fungo.



Scrivi la risposta completa, riprendendo parte della domanda.

Sottolinea o cerchia i dati numerici trovati e l'informazione a cui si riferiscono.

Leggi con attenzione il testo e cerca le informazioni necessarie.

Scrivi di cosa si parla nel problema, rappresenta i dati numerici che hai cerchiato con i quadratini blu, che sostituiscono le unità.

Metti nel diagramma a blocchi l'operazione da eseguire. Accanto al risultato scrivi, in breve, cosa hai ottenuto.

La dispettosa Bisboccia, nella sua armeria, possiede 7 faretre. In ciascuna di esse ha messo 9 frecce. **Quante frecce ha in tutto Bisboccia?**

Bisboccia mette in ognuno dei suoi 3 cassetti 8 cappelli. **Quanti cappelli mette in tutto nei cassetti?**

Lo scaffale del mago ha 5 ripiani; in ciascuno ci sono 7 pozioni. **Quante pozioni ci sono in totale?**

La golosa Bisboccia mangia 3 gelati il lunedì, 4 il mercoledì e 5 il giovedì.
Quanti gelati mangia in tutto?

L'amico scoiattolo raccoglie 19 ghiande, ma un rumore lo spaventa e mentre scappa ne perde 8. Quante ghiande gli restano?

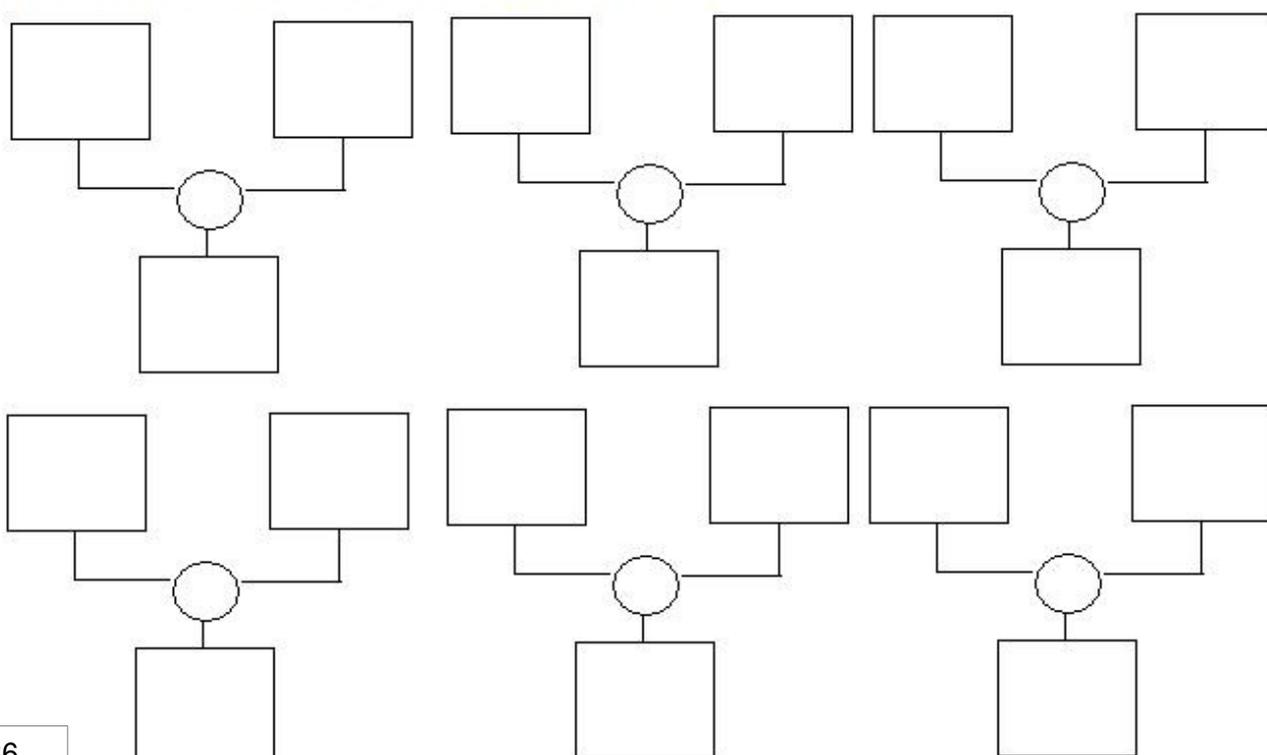
Oggi la domestica unità ha steso al sole ad asciugare 2 tovaglie rosa, 6 rosse e 8 azzurre. Quante tovaglie ha steso complessivamente?

Bisboccia non la smette di mangiare. I pasticcini non le bastano e così decide di invitare a cena la sua amica strega Mangiotta per continuare a ingozzarsi con qualcuno. Ma... Mangiotta ha nel suo piatto 8 pizze fantasia, mentre l'ingorda Bisboccia ne ha il doppio. **Quante pizze fantasia ha Bisboccia nel suo piatto?**

Il mago conta nella sua voliera le coppie di piccioni viaggiatori che usa per inviare messaggi in giro per il mondo della mate-matta. Ne conta 9, appollaiate qua e là. **Quanti piccioni possiede il mago?**

Ora Bisboccia pensa al suo mega-stregato armadio. Che eleganza! Conta le paia di scarpe a sua disposizione: sono 7. **Quante scarpe ha in tutto nella sua scarpiera?**

DAL DIAGRAMMA A BLOCCHI AL TESTO PROBLEMATICO



GALAXINA DEVE RIPARARE UN GUASTO ALL' IMPIANTO LOCOMOTORE DI ROBBIE. SVITA PRIMA I 9 BULLONI DELLA GAMBA DESTRA, POI ALTRETTANTI DELLA SINISTRA E INFINE GLI ULTIMI 2 DEL PANNELLO CENTRALE. QUANTI BULLONI SVITA IN TOTALE?

FORMILLO SI DIVERTE A GIOCARE AL TIRO AL PIATTELLO CON LE FORME. SE NE FA LANCIARE 17, MA 8 COLPI VANNO A VUOTO. QUANTE FORME HA COLPITO?

DELLE 17 FORME LANCIATE, 4 ERANO CERCHI, 6 TRIANGOLI E 2 QUADRATI. QUANTI ERANO I RETTANGOLI?

IL GUFO AMICO DEL MAGHETTO AMA CAMBIARE LE LENTI DEI SUOI OCCHIALI: NE HA 8 A FORMA DI MEZZALUNA, 4 ROTONDE E 6 QUADRATE. QUANTE LENTI HA IN TUTTO IL GUFO?

BISBOCCIA HA TROVATO IN SOLAIO DEI VECCHI MOBILI DELLA SUA PROZIA FATTUCCHIERA. TRA QUESTI, LA COLPISCE UNA CASSETTIERA FORNITA DI BEN 20 CASSETTI. PECCATO, PERÒ, CHE SI RIESCA AD APRIRNE SOLO 15. QUANTI CASSETTINI RESTANO CHIUSI?

IN UN CASSETTINO, LA STREGHETTA TROVA 17 SCIARPE BELLISSIME E TRA QUESTE 5 SONO IN SETA. QUANTE SONO LE SCIARPE NON IN SETA?

IN UN ALTRO CASSETTO, TROVA LA COLLEZIONE DI SOLDATINI DEL NONNO. 7 HANNO LA DIVISA BLU, 3 ROSSA, 6 VERDE E 1 HA UNA GAMBA ROTTA. QUANTI SOLDATINI CI SONO NELLA COLLEZIONE DEL NONNO?

FRUGANDO ANCORA, BISBOCCIA TROVA NEI VARI CASSETTI DELLE MONETE ANTICHE; PRIMA NE TROVA 3, POI 12 E PER FINIRE ANCORA 3. QUANTE SONO LE MONETE ANTICHE TROVATE COMPLESSIVAMENTE?

LA POLVERE DEL SOLAIO HA PROVOCATO A BISBOCCIA UNA BRUTTA ALLERGIA, PER GUARIRE, DEVE PRENDERE 4 PASTIGLIE DIDINFETTANTI, 13 ANTIPRURITO E 6 DI ANTIBIOTICO. QUANTE PASTIGLIE IN TOTALE PRENDE BISBOCCIA?

IL GUFO CURIOSO STA SPIANDO BISBOCCIA E SE LA RIDE PER LE SUE DISAVVENTURE. LA STREGHETTA, INDISPETTITA, GLI LANCIA UN LIBRO, MA LO MANCA PER UN SOFFIO; IL LIBRO CADE A TERRA E SI ROMPONO 16 PAGINE DELLE 19 DA CUI È FORMATO. QUANTE PAGINE NON SI ROMPONO?

Risolvi i problemi con questo ordine: ritaglia un problema alla volta ed incollalo

- leggi il testo tre volte almeno
- risolvi il problema secondo il solito schema:
 - colora di blu i dati numerici
 - riquadra di rosso la domanda (richiesta)
 - scrivi di cosa parla il problema
 - disegna i quadratini blu, tanti quanti indicati dai dati, con le frecce e le paroline che spiegano sotto
 - disegna il diagramma a blocchi
 - scrivi cosa hai trovato di fianco al risultato
 - scrivi la risposta, dopo aver riletto la domanda

1) La strega Bisboccia, mangiona come al solito, salta da un magi-supermercato all'altro alla ricerca di tante, tante bontà. Adocchia uno scaffale colmo di ovetti di cioccolato colorati e deliziosi. Riempie il carrello con 83 ovetti; 45 sono verdi.

Quante sono gli ovetti non verdi?

2) Gira e rigira tra gli scaffali, vede anche delle squisite colombe glassate. Prima decide di comprarne 22, poi pensa che non le bastano e ne prende ancora 48.

Quante colombe ha, ora, in tutto nel carrello?

3) Nel magi-supermercato, Bisboccia incontra la strega Mangiotta ed inizia a litigare con lei. Bisboccia pretende di avere tutti per lei i 67 lecca-lecca che ci sono vicino alla cassa, ma Mangiotta, tremenda e attaccabrighe, gliene strappa di mano 36.

Quanti lecca-lecca rimangono a Bisboccia?

4) Per rincuorare Bisboccia dal torto subito da Mangiotta, il mago decide di regalarle qualche dolcetto. Che cuore d'oro! Sentite un po': 23 caramelle al peperoncino, 15 rotelle di liqui-aglio e 39 gomme da masticare al gusto di cipolla.

Quanti dolci "strani" riceve in totale Bisboccia?

5) Il mago, prima delle vacanze di Natale, decide di far pulizia nel suo armadio. Ha contato i suoi mantelli e ne ha: 25 con le stelle, 32 con le lune e 16 con i fulmini. **Quanti mantelli ha in tutto il mago?**

6) Il mago rovista ancora nell'armadio. Subito nota una grande differenza di numero tra i suoi cappelli. Infatti, possiede 57 cappelli con le stelle dorate e 78 con le stelle argentate.

Che differenza c'è tra i cappelli del mago?

7) Dietro alla tenda della camera da letto, si è nascosto Pippetto il folletto, che da sempre ammira molto il mago e vuole diventare un grande genio come lui. Aspetta che il mago vada in bagno, poi sbuca fuori dalla tenda e... ladrone! In fretta e furia gli ruba 37 bacchette magiche. Il mago ne aveva 99. **Quante bacchette rimangono ora al mago?**

Il maghetto ha comprato per i suoi amici della Pratoquercia	72 caramelle e Formillo soltanto 40.	Quante tovaglie avrà la mamma del maghetto complessivamente?
La decina ha comprato	85 paste e 61 di esse sono alla crema.	Quante paste non sono alla crema?
Bisboccia ha comprato	8 gelati al limone, 12 alla pesca e 4 al cioccolato.	Quante caramelle ha Cirillo in più di Formillo?
In un vassoio le unità mettono	45 rotoli di stoffa: ne usa 23 per far confezionare dei fantastici vestiti.	Quanti gelati ha mangiato in tutto?
Cirillo ha	i pianeti sono 9 e in ciascuno compra 3 tovaglie spaziali.	Quante meringhe ha comprato in tutto?
La mamma del mago visita i mercatini dei pianeti del sistema solare;	4 sacchetti con 9 meringhe cioccolatose per ogni sacchetto.	Quanti rotoli le restano?

Nel suo giro di compere, Bisboccia entra in un centro commerciale. In profumeria trova la sua essenza preferita al prezzo di 18 euromat. Se paga con una banconota da 20, quanti euromat riceve di resto?

Acquista, poi, in un negozio di scarpe, dei graziosi sandali col tacchetto a stelline al prezzo di 78 euromat. Questa volta paga con una banconota da 100 euromat.

Quanto riceve di resto?

La fame comincia a farsi sentire, perciò la stregghetta fa una sosta al Mag-Donald's per rifocillarsi. Se paga con una banconota da 10 euromat e riceve come resto 3 monete da 1, quanto ha speso per mangiare?

Nel poco tempo che le resta a disposizione, entra in cartoleria e compra alcuni quaderni per la scuola, spendendo 13 euromat. Paga con una banconota da 10 ed una da 5 euromat. Qual è il resto che riceve?



$74 \square 40$

$43 \square 98$

$67 \square 21$

$57 \square 71$

$60 \square 78$

$33 \square 33$

$56 \square 56$

$80 \square 33$

$90 \square 97$

$45 < \square$

$88 < \square$

$22 < \square$

$\square > 58$

$\square > 87$

$\square = 20$

$\square > \square$

$\square = \square$

$\square > 96$

$\square > 97 = \square$
 $<$

$\square < 78 > \square$
 $<$

$\square > 55 > \square$
 $=$

\square

\square

\square

$\square > 88 < \square$
 $>$

$\square < 12 < \square$
 $=$

$\square > 34 < \square$
 $<$

\square

\square

\square

$\square > 60 < \square$
 $<$

$\square = 32 > \square$
 $<$

$\square < 64 > \square$
 $>$

\square

\square

\square



5 da 9 u		
2 u 7 da 4 h		
8u 8 da		
3 h 4 da 5 u		
3 da 7 u		
2 da 0 u 9 h		
7 u 8 da		
3 h 3 u 4 da		
2 da 7 u		
16 da		

78		55
100		128
33		74
345		100
677		545
249		333
781		78
334		456
227		227
16		456



$$8 \text{ da } 7 \text{ u} - 5 \text{ da } 9 \text{ u} =$$

$$7 \text{ da } 5 \text{ u} - 1 \text{ da } 6 \text{ u} =$$

$$6 \text{ da } 7 \text{ u} - 2 \text{ da } 9 \text{ u} =$$

$$9 \text{ da } 3 \text{ u} - 6 \text{ da } 8 \text{ u} =$$

$$6 \text{ da } 6 \text{ u} - 3 \text{ da } 7 \text{ u} =$$

$$7 \text{ da } 2 \text{ u} - 1 \text{ da } 6 \text{ u} =$$

$$6 \text{ da } 4 \text{ u} - 5 \text{ da } 5 \text{ u} =$$

$$9 \text{ da } 2 \text{ u} - 5 \text{ da } 8 \text{ u} =$$

$$5 \text{ da } 3 \text{ u} - 2 \text{ da } 7 \text{ u} =$$

$$4 \text{ da } 1 \text{ u} - 1 \text{ da } 5 \text{ u} =$$

INSERISCI IL NUMERO GIUSTO.

$7 \times \square = 56$

$\square \times 9 = 27$

$\square \times \square = 90$

$8 \times \square = 64$

$\square \times 6 = 54$

$\square \times \square = 45$

$3 \times \square = 24$

$\square \times 4 = 28$

$\square \times \square = 81$

$9 \times \square = 72$

$\square \times 4 = 20$

$\square \times \square = 100$

METTI + OPPURE X

$5 \square 8 = 40$

$18 \square 2 = 20$

$25 \square 5 = 30$

$9 \square 4 = 36$

$8 \square 6 = 14$

$7 \square 8 = 56$

$1 \square 8 = 8$

$10 \square 5 = 50$

$5 \square 8 = 13$

$7 \square 7 = 49$

$6 \square 8 = 48$

$7 \square 7 = 14$

MAGGIORE, MINORE O UGUALE?

$45 + 8 = \square$

$72 + 6 = \square$

$85 + 2 > \square$

$22 + 6 < \square$

$90 + \square > 8$

$29 + 7 > \square$

$83 + 2 = \square$

$\square + \square < 88$

$30 + 6 > \square$

$64 + \square > 35$

$55 + 5 = \square$

$45 + 6 < \square$

$30 + \square > 10$

SEMPRE PIÙ DIFFICILE

$70 + 6 = 3 + 73$

$73 + 2 > \square + 68$

$30 + 4 < 25 + \square$

$80 + \square > 8 + 55$

$29 + 7 > \square + 25$

$83 + 2 = \square + 79$

$\square + \square < 34 + 10$

$20 + 8 > \square + 11$

$64 + \square > 35 + 5$

$45 + 5 = \square + 40$

$95 + 2 < \square + 99$

$40 + \square > 10 + 10$

4 da + 3 u =	quarantatrè	VERO	FALSO
3 u + 6 da =	trentasei	VERO	FALSO
9 da + 5 u =	cinquantanove	VERO	FALSO
6 da + 0 u =	sessanta	VERO	FALSO
3 u + 7 da =	settantatrè	VERO	FALSO
5 da + 1 u =	quindici	VERO	FALSO
5 u + 1 da =	quindici	VERO	FALSO
8 da + 4 u =	ottantaquattro	VERO	FALSO
6 da + 1 u =	sedici	VERO	FALSO
9 u + 2 da =	novantadue	VERO	FALSO
9 da + 2 u =	novantadue	VERO	FALSO
0 u + 3 da =	tre	VERO	FALSO
2 u + 7 da =	settantadue	VERO	FALSO
2 u + 7 da =	ventisette	VERO	FALSO
5 u + 9 da =	novantacinque	VERO	FALSO
8 da + 3 u =	ottantatrè	VERO	FALSO
6 u + 4 da =	sessantaquattro	VERO	FALSO
4 u + 6 da =	sessantaquattro	VERO	FALSO
9 u + 0 da =	nove	VERO	FALSO

+	44	35	27	46	30
75					
22					
39					

	37 - 18	64 - 24	33 - 28	76 - 16
	80 - 16	99 - 45	77 - 23	
77 - 24	68 - 45			

COMPONI E SOMMA

- POI TROVA IL PRECEDENTE DI CIASCUNO DEI DUE NUMERI E SOMMA DI NUOVO
- INFINE, FAI LO STESSO DOPO AVER TROVATO I SUCCESSIVI.

6 da 2 u + 3 da 7 u

4 da 4 u + 3 da 6 u

1 da 7 u + 3 da 5 u

5 da 3 u + 3 da 8 u

2 da 2 u + 5 da 6 u

6 da 2 u + 2 da 7 u

5 da 1 u + 3 da 0 u

4 da 7 u + 2 da 1 u

1 da 6 u + 8 da 2 u

6 da 2 u + 1 da 7 u

**La strega Bisboccia è un poco perplessa.
Con il suo amico mago ha fatto una scommessa:
se tutte le forme al posto giusto metterà,**



**N.B. DISEGNA LE FORME ALL'INTERNO DELLE PIETRE E RICORDA DI
RUOTARE COME LE LANCETTE DELL'OROLOGIO, CIOÈ IN SENSO
ORARIO.**

- ♥ UN TRIANGOLO GRANDE GIALLO DOPO TRE PIETRE VUOTE
- ♥ UN CERCHIO PICCOLO ROSSO NELLA PENULTIMA PIETRA
- ♥ UN TRIANGOLO PICCOLO BLU A DESTRA RISPETTO ALLA STELLA
- ♥ UN CERCHIO GRANDE ROSSO CHE SEGUE IL TRIANGOLO GIALLO E PRECEDE IL TRIANGOLO BLU
- ♥ UN QUADRATO GRANDE GIALLO PRIMA DEL CERCHIO PICCOLO ROSSO MA SUBITO DOPO LA STELLA
- ♥ UN RETTANGOLO PICCOLO BLU NELLA SECONDA PIETRA DISPARI
- ♥ UN QUADRATO PICCOLO BLU NELLA DODICESIMA PIETRA
- ♥ UN CUORE ROSSO NELLA PIETRA PARI CHE STA TRA IL QUADRATO GIALLO ED IL CERCHIO ROSSO PICCOLO
- ♥ UNA FOGLIA VERDE NELLA PIETRA PRECEDENTE ALLA DECIMA
- ♥ UN FIORE VIOLA NELLA PIETRA CHE PRECEDE IL RETTANGOLO BLU
- ♥ UN RETTANGOLO GRANDE GIALLO NELLA PIETRA RIMANENTE

