

materiali operativi per il

SOSTEGNO e

L'INCLUSIONE

direzione scientifica

Carlo Petracca

a cura di

Simona Restauri

Emilia Sansonetti

con AUDIOLETTURE ESPRESSIVE

1.2
3

LISCIANISCUOLA

INDICE • classe prima

ITALIANO

Ado	14
Vocale A	15-16
Vocale E	17
Vocale I	18
Vocale O	19
Vocale U	20
Lettura e comprensione	21
Consonanti M-L-S-P	22
Consonanti T-N-V-R	23
Consonanti M-L-S-P-T-N-V-R	24
Consonanti F-D-Z-B	25-26
CI-GI-CE-GE	27
CA-CO-CU-GA-GO-GU	28
CIA-CIO-CIU	29
GIA-GIO-GIU	30
CHI-CHE-GHI-GHE	31
S + Consonante	32
GL-GN	33
MP-MB	34
La frase	35-36

MATEMATICA

Contare	38-39
Regoli	40
Abaco	41
Regoli e abaco	42
Numeri in cifre e in lettere	43
Addizione	44-45
Sottrazione	46
Ordine crescente e decrescente	47
Unità e decine	48-49
I numeri da 10 a 20	50

SCIENZE

I cinque sensi	52
Gli animali	53

STORIA

I giorni della settimana	56
Le stagioni	57

GEOGRAFIA

Lo spazio	60
I percorsi	61



INDICE • classe seconda

ITALIANO

IO E GLI ALTRI

Grande o piccolo?	65-67
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	66
<i>Ortografia: le doppie</i>	67
<i>Morfologia: i nomi di cosa</i>	67
<i>Scrittura: descrivi</i>	67
La marmellata di prugne	68-70
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	69
<i>Ortografia: ca-co</i>	70
<i>Morfologia: i nomi maschili e femminili</i>	70
<i>Scrittura: completa le frasi</i>	70
Il viaggio della mamma	70-73
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	72
<i>Ortografia: ci-ce-gi-ge-chi-che- ghi-ghe</i>	73
<i>Morfologia: i nomi singolari e plurali</i>	73
<i>Scrittura: scrivi</i>	73

IO E IL MONDO

Il pesce rosso	74-76
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	75
<i>Ortografia: suoni difficili</i>	76
<i>Morfologia: i nomi comuni e nomi propri</i>	76
<i>Scrittura: riordina le frasi</i>	76
Mi porti in libreria	77-79
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	78
<i>Ortografia: l'accento</i>	79
<i>Morfologia: gli articoli determinativi</i>	79
<i>Scrittura: racconta</i>	79
Teo	80-82
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	81
<i>Ortografia: suoni difficili</i>	82
<i>Morfologia: gli articoli indeterminativi</i>	82
<i>Scrittura: descrivi</i>	82



IO E LA NATURA

L'elefante al circo	83-85
<i>Che ne pensi?</i>	83
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	84
<i>Ortografia: le sillabe</i>	85
<i>Morfologia: gli aggettivi</i>	85
<i>Scrittura: trova gli errori</i>	85

Vento randagio	86-88
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	87
<i>Leggo e comprendo</i>	88
<i>Morfologia: il verbo</i>	88

Ferdinando, il torello buono ...	89-91
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	90
<i>Ortografia: c'è-c'era-c'erano</i>	91
<i>Morfologia: il verbo</i>	91
<i>Scrittura: la frase corretta</i>	91

EMOZIONI

Piccola timidezza	92-94
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	93
<i>Ortografia: ho-ha-hai-hanno</i>	94
<i>Morfologia: i nomi e i verbi</i>	94
<i>Scrittura: e tu?</i>	94

Piccolo cuore	95-97
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	96
<i>Ortografia: suoni simili p-b</i>	97
<i>Morfologia: i nomi e i verbi</i>	97
<i>Scrittura: scrivi</i>	97

I fantasmi e la paura

del buio	98-100
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	99
<i>Ortografia: suoni simili t-d</i>	100
<i>Morfologia: il verbo</i>	100
<i>Scrittura: scrivi un breve testo</i> ...	100

FANTASTICO

La donna distratta	101-103
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	102
<i>Sintassi: soggetto e predicato</i>	103
<i>Scrittura: e tu?</i>	103

Un giorno speciale	104-106
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	105
<i>Sintassi: soggetto e predicato</i>	106
<i>Scrittura: cambia qualcosa</i>	106

Mezzacalzetta	107-109
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	108
<i>Sintassi: la frase minima</i>	109
<i>Scrittura: cambia qualcosa</i>	19

Autovalutazione	110
-----------------------	-----



MATEMATICA

Tappa al 10	112	Problemi con + e -	126
Giochiamo con l'abaco	113	La moltiplicazione.....	127
Formiamo i gruppi.....	114	Le tabelline	128
I numeri da 1 a 20.....	115	La moltiplicazione senza cambio	129
Maggiore e minore	116	La moltiplicazione con il cambio	130
Contiamo fino a 80	117	La divisione per distribuire	131
I numeri da 81 a 99	118	La divisione per raggruppare	132
Il centinaio	119	La divisione con il resto.....	133
L'addizione	120	Problemi con x e :	134
L'addizione in colonna	121		
L'addizione con il cambio	122		
La sottrazione	123		
La sottrazione in colonna	124		
La sottrazione con il cambio.....	125		



SCIENZE

Le piante	136
Le foglie e i fiori	137
Gli animali	138
Gli animali: crescita e nutrizione	139
I materiali	140
I solidi	141
I liquidi	142
I gas	143



STORIA

La linea del tempo	146
Le parti del giorno	147
I giorni della settimana	148
I mesi	149
Le stagioni	150
La data	151
Le fonti orali e scritte	152
Le fonti materiali e visive	153

GEOGRAFIA

I confini	156
Spazi aperti e chiusi	157
Spazi pubblici e privati	158
Paesaggi naturali e artificiali	159
La montagna e la collina	160
La pianura e il mare	161
Il fiume e il lago	162



INDICE • classe terza

ITALIANO

REALISTICO

Le bugie di Camilla 165-167
Leggo e comprendo-lessico166
Ortografia: gie, gia, chi, che166
*Morfologia: aggettivi
qualificativi*166
Scrittura: scrivi 167

In gita col nonno 168-171
Leggo e comprendo-lessico . 169-170
Ortografia: le doppie169
Morfologia: nomi di cosa.....169
Scrittura: racconta..... 171

Mia sorella 172-174
Leggo e comprendo-lessico ..172-173
*Ortografia: suoni difficili-difficoltà
ortografiche* 173
*Morfologia: nomi singolari
e plurali*.....174
Scrittura: riassumi 174

Il nonno gigante 175-178
Leggo e comprendo-lessico 177
Ortografia: suoni simili 178
Morfologia: nomi propri.....178
Scrittura: scrivi 178

FANTASTICO

La paura dei viaggi 179-182
Leggo e comprendo-lessico . 180-181
Ortografia: l'apostrofo 180
Morfologia: nomi e articoli.....181
*Scrittura: trasforma e poi
racconta*.....182

FAVOLA

**Il topo di campagna
e il topo di città** 183-185
Leggo e comprendo-lessico . 183-184
Ortografia: l'uso dell'H185
Scrittura: scrivi185

FIABA

Biancaneve 186-190
*Leggo e comprendo-
lessico* 186-189
*Morfologia: aggettivi
qualificativi*189
Scrittura: compila la scheda190



LEGGENDA

La luna punita	191-192
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	191
<i>Morfologia: nomi</i>	192
<i>Scrittura: inserisci</i>	192

MITO

I mangiatori di loto	193-195
<i>Leggo e comprendo-lessico</i> .	193-194
<i>Ortografia: l'accento</i>	194
<i>Morfologia: aggettivi</i> qualificativi	195
<i>Scrittura: rispondi</i>	195

DESCRITTIVO

Adila	196-199
<i>Leggo e comprendo-lessico</i> .	196-197
<i>Morfologia: aggettivi</i> qualificativi	197
<i>Scrittura: prova a descrivere</i>	198
Scrooge	199-201
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	199
<i>Scrittura: descrivi</i>	200-201

Il gatto Venerdì	202-203
<i>Leggo e comprendo-lessico</i>	202
<i>Morfologia: nomi singolari</i> e plurali	203
<i>Scrittura: descrivi</i>	203

Il ripostiglio	204-207
<i>Leggo e comprendo-lessico</i> .	204-206
<i>Ortografia: c'era-c'è,</i> c'erano-ci sono	206
<i>Morfologia: i tempi dei verbi</i>	206
<i>Scrittura: descrivi seguendo</i> lo schema	207

INFORMATIVO

L'elefante	208-210
<i>Leggo e comprendo-lessico</i> .	208-209
<i>Ortografia: e oppure è</i>	210
<i>Morfologia: preposizioni</i> semplici	210



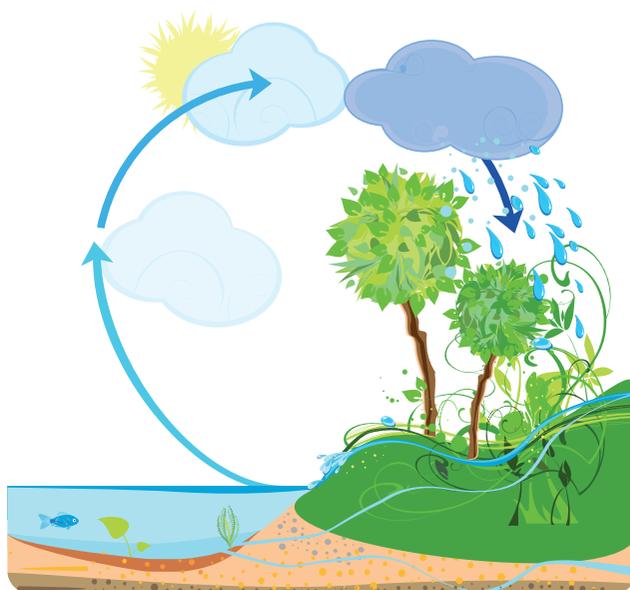
MATEMATICA

Il sistema di numerazione	212
Numeri sempre più grandi	213
Il migliaio	214
Ancora le migliaia.....	215
L'addizione	216
La proprietà commutativa	217
Addizione in colonna	218
La sottrazione	219
La proprietà invariantiva	220
Sottrazioni in colonna.....	221
Operazioni inverse	222
La moltiplicazione.....	223
La proprietà commutativa	224
Moltiplicazione in colonna.....	225
La divisione	226
La proprietà invariantiva	227
Divisione in riga	228
Divisione in colonna.....	229
Operazioni inverse	230
Esercizi con la moltiplicazione ...	231
Esercizi con la divisione.....	232
Situazione problematica - 1	233
Situazione problematica - 2	234
Le frazioni	235-237
Le linee.....	238
Retta, semiretta e segmento .	239-240
Rette speciali	241



SCIENZE

Gli esseri viventi	244
Gli ambienti di vita degli animali.....	245-246
La catena alimentare	247
Come si nutrono gli animali	248
Come respirano gli animali	249
Come si riproducono gli animali	250
Vertebrati e invertebrati	251
Le piante	252
La fotosintesi clorofilliana	253
La materia	254
Gli stati della materia	255
I cambiamenti di stato	256-257
Il ciclo dell'acqua.....	258
L'aria	259
Il suolo e il sottosuolo	260



STORIA

La storia della Terra	262
Le Ere geologiche	263
I dinosauri	264
La grande estinzione	265
Era terziaria	266
Gli ominidi	267
L'Australopiteco	268
Lucy	269
Era quaternaria	270
Il Paleolitico	271
Homo habilis	272
Homo erectus	273
Homo sapiens	274
L'Uomo di Neanderthal	275
L'Uomo di Cro-Magnon	276
Il Neolitico	277
L'allevamento	278
L'agricoltura	279
I villaggi del Neolitico	280-281
L'artigianato	282
La scoperte dei metalli	283
Il commercio	284
La società	285
La religione	286
L'invenzione della scrittura	287



GEOGRAFIA

Che cosa è la geografia?	290
Osserviamo il paesaggio	291
Il paesaggio cambia	292
La montagna	293
Come sono nate le montagne	294
Flora e fauna in montagna	295
Le attività dell'uomo	296
La collina	297
Flora e fauna in collina	298
Vivere in collina	299
La pianura	300
La flora e la fauna	301
La città	302
I fiumi	303
La flora e la fauna	304
Il lago	305
Le attività dell'uomo	306
Il mare	307
Piante e animali	308
Vita al mare	309
Come orientarsi	310



ITALIANO

1



ADO È APPENA ATTERRATO.
È CURIOSO ED ECCITATO.
CON UN SALTO SCENDE
DALL'ASTRONAVE. SEI
PRONTO A FARE AMICIZIA
CON LUI? SARÀ IL
PROTAGONISTA DELLA
NARRAZIONE.

QUALCOSA DI VERAMENTE STRANO È
SUCCESSO. NELLA NOSTRA SCUOLA È APPENA
ATTERRATO UN BUFFO UOVO CON DENTRO UN
TRIANGOLO PARLANTE, CHE DICE SOLO A-D-O.
A NOI PIACE PENSARE CHE QUESTO SIA IL SUO
NOME. NON VOGLIAMO CHE SI SENTA SOLO,
NOI CI OCCUPEREMO DI LUI, FINO A QUANDO
NON IMPARERÀ A COMUNICARE COME NOI E
SOLO ALLORA SAREMO CAPACI DI AIUTARLO
A TORNARE A CASA. E VOI, PICCOLI NUOVI
AMICI, SIETE PRONTI PER AIUTARE ADO AD
IMPARARE INSIEME A NOI?



ASCOLTA LA VOCE DELL'INSEGNANTE CHE LEGGE.

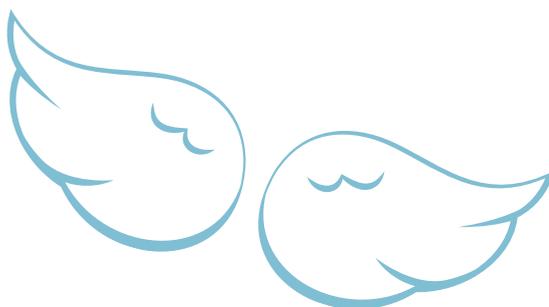
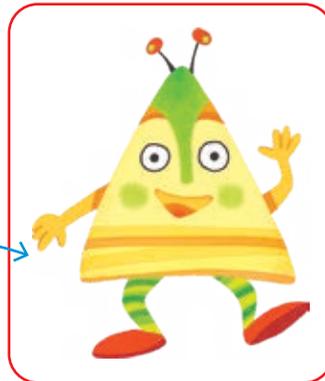


COLLEGA ADO ALLE IMMAGINI CHE INIZIANO PER **A**.

ADO



È **C**ADUTO SULL'**A**LBERO.





ASCOLTA LA VOCE DELL'INSEGNANTE CHE LEGGE.



CHIUDI GLI OCCHI. L'INSEGNANTE LEGGE LENTAMENTE, QUANDO SENTI IN UNA PAROLA LA VOCALE **A**, DICI **STOP** E CONTA QUANTE VOLTE È STATA DETTA. QUANDO SEI PRONTO PER LA PAROLA SUCCESSIVA DICI VIA.

ARCO	AGO	ANGELO	ALGA
RAMI	SALE	SALAME	CAMERA
CAROTA	TAVOLA	NUVOLA	PATATA





ASCOLTA LA LETTURA.



LEGGI E SALTA SU TUTTE LE **E** CHE INCONTRI.
POI DISEGNA UN PALLINO ROSSO E SCRIVI SU
QUANTE **E** HAI SALTATO.

L'**E**LFO



CORRE **E** SULL'**E**RBA.



EDERA



EURO



ELMO

ENEA

ELICOTTERO

E							
----------	--	--	--	--	--	--	--

ECO

ELEFANTE

ELENA

ELICA

ERRORE

E								
----------	--	--	--	--	--	--	--	--



SI GIOCA A COPPIE. UN BAMBINO DICE PAROLE
CHE CONTENGONO LA **E**, L'ALTRO SALTA OGNI
VOLTA CHE SENTE PRONUNCIARE LA VOCALE **E**.



ASCOLTA LA LETTURA.

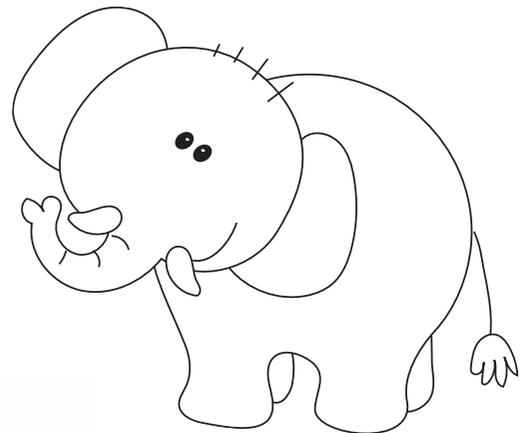
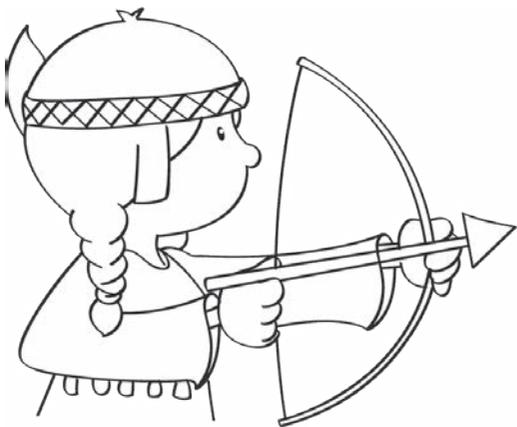
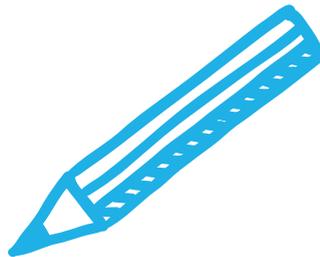
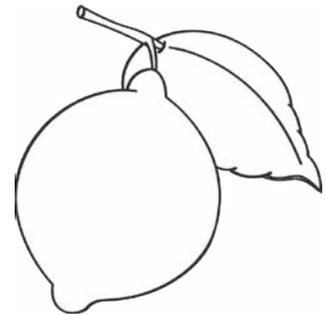
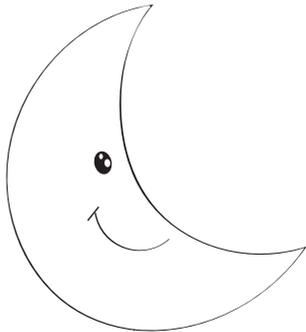


COLORA SOLO LE IMMAGINI CHE CONTENGONO IL SUONO **I**.

ADO  VA SULL'**I**SOLA



CON UN **I**NDIANO.





ASCOLTA LA LETTURA.



SEGNA CON UNA **X** SOLO LE IMMAGINI CHE INIZIANO PER **O**.

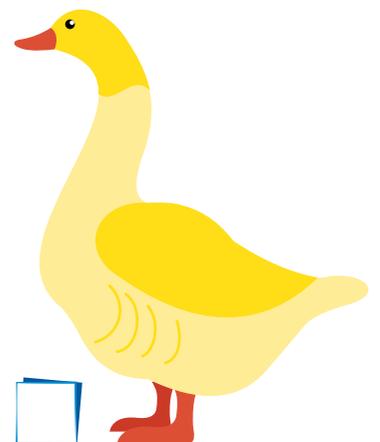
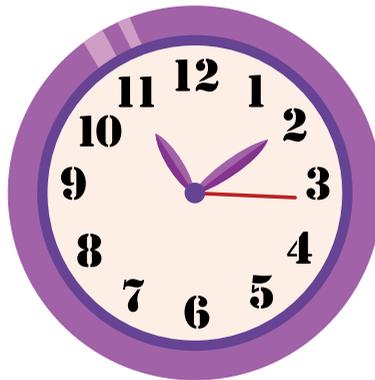
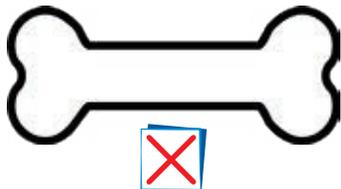
ADO



GIOCA CON UN ORSO



E UN'OCA.





ASCOLTA LA LETTURA.

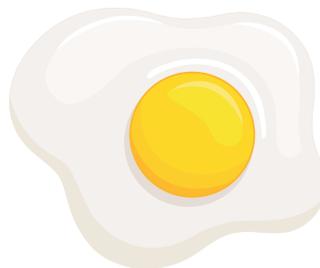
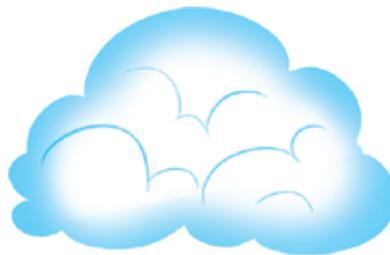


SCRIVI U SE LA PAROLA DELL'IMMAGINE INIZIA PER U.

ADO  MANGIA L'UOVO



E L'UVA.



CONOSCIAMO ADO

UN GIORNO, SUL PRATO DELLA SCUOLA, È ARRIVATO ADO.

È SCESO VELOCE E CON UN FILO DI VOCE HA DETTO UN PO' DI COSE.

ADO SI MUOVE IN MODO STRANO E IL SUO VESTITO È TUTTO COLORATO.

DA QUEL GIORNO CHE È ARRIVATO UN NOSTRO CARO AMICO È DIVENTATO.



SEGNA CON UNA X LA FRASE GIUSTA.
SEGUI I COLORI.

- ADO È ARRIVATO SUL PRATO DELLA SCUOLA.
- ADO È SCESO PIANO.
- ADO HA UN VESTITO TUTTO COLORATO.
- ADO E I BAMBINI SONO AMICI.





LEGGI LA PAROLA, SPOSTA LE LETTERE
PER FORMARNE UN'ALTRA.

MARE	R	A	M	E
RIMA				
CASO				
RAMO				
LEVA				
POCA				



PARTI DALLA SILLABA FINALE DI OGNI
PAROLA E INVENTANE ALTRE.



VISO

SOLE

LEVA

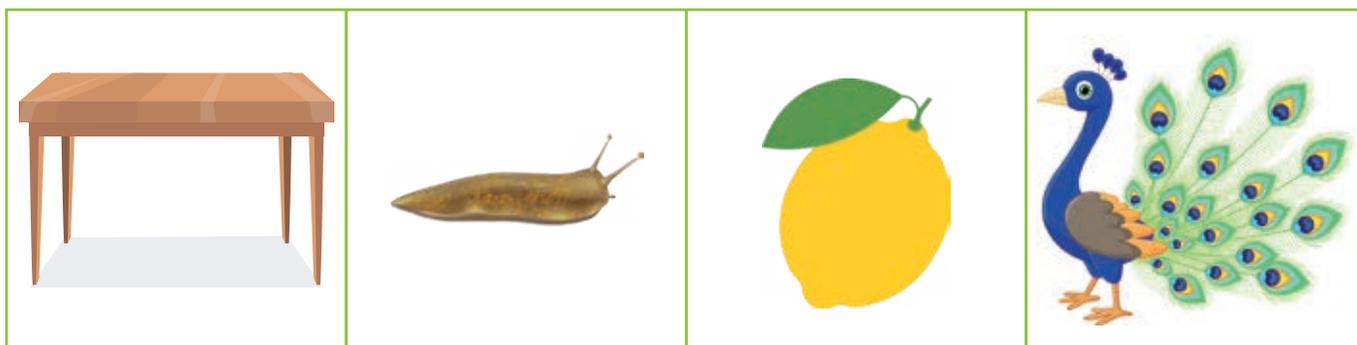
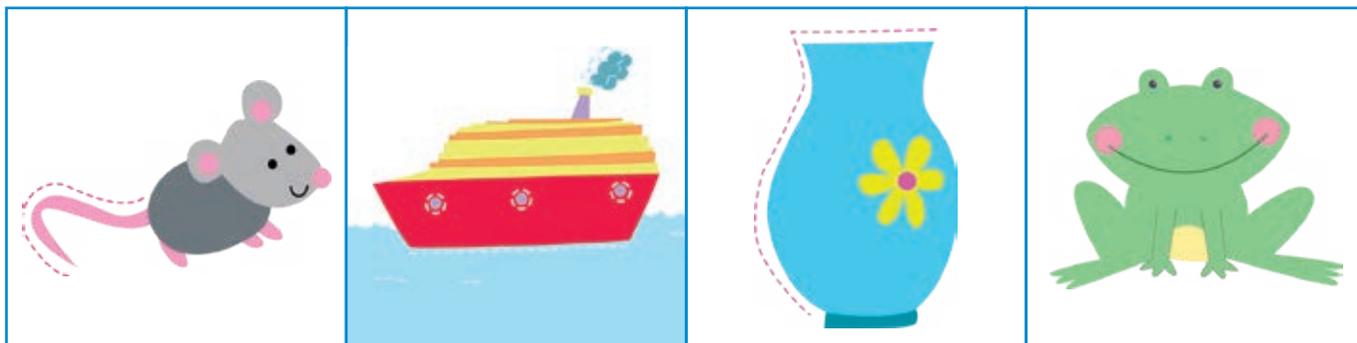


LANA

NAVE



OSSERVA LE IMMAGINI E DICI IL LORO NOME.
SCRIVI LE LETTERE CHE MANCANO, POI
RISCRIVI LA PAROLA.



T	O	P	O	TOPO
N			E	
V				
	A			

T		V		L	
L	U			A	
L				E	
P				E	



LEGGI LE PAROLE, DIVIDILE IN LETTERE,
 CONTALE E REGISTRA LA QUANTITÀ.

MULINO	M	U	L	I	N	O	6 LETTERE
PALO							
SALAME							
PELOSO							
RISO							
MANI							
PENSI							
TORO							
VASO							
NUVOLA							
PONTE							



I FOLLETTI E IL DONO, LA ZUCCA E IL BASTONE



ILLUSTRA LE PAROLE SOTTOLINEATE CHE HAI LETTO.

--	--	--	--



OSSERVA LE IMMAGINI E SCRIVI IL LORO NOME.



.....



LEGGI TUTTE LE PAROLE.



SCRIVI NEL BIDONE SOLO LE PAROLE CHE
CONTENGONO ALMENO UNA TRA LE SEGUENTI
LETTERE **B-F-D-Z**.



BUCO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VAPORE • SOLARE • BUCO • FEDE
DENARO • ZERO • NASO • SALTO
FAVOLA • BUCATO • FIGURA • VICINO
DOMANI • SALATO • COLORE • DENTE



LEGGI LE SILLABE, UNISCILE E FORMA LE PAROLE.

CE	RA	CERA
CI	BO	
GE	LO	
GI	RO	

CE	NA	RE	
CI	NE	MA	
GE	LA	TO	
GI	RA	RE	



LEGGI TUTTE LE PAROLE E LE NON PAROLE.
RISCRIVI SOLO LE PAROLE.

VIGILE	CINEMA	GIRITI	MUNGE	CINTA
FIGITO	TAGELO	CENTO	CONCE	VOCE
GIOCO	GENCO	SINTO	GENTE	BICIOLO



LEGGI TUTTE LE SILLABE.



COLLEGA LE SILLABE E RISCRIVI LE PAROLE.

CA

LA

--	--	--	--

CO

FO

--	--	--	--

CU

RA

--	--	--	--

GA

SA

C	A	S	A
---	---	---	---

GO

RO

--	--	--	--

GU

BO

--	--	--	--

CU

CI

NO

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

CA

RO

NA

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

CA

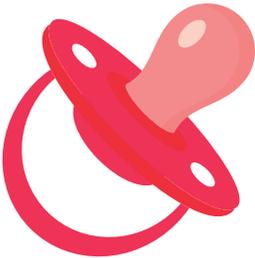
MI

TA

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



LEGGI TUTTE LE SILLABE E POI LE PAROLE.

CIABATTE	CIOCCOLATA	CIUCCIO
		



INSERISCI IN OGNI PAROLA LA SILLABA CHE MANCA. SCEGLI TRA **CIA-CIO-CIU**.

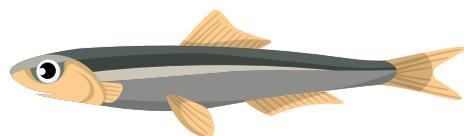
C U C



 T O L A



A C G A





LEGGI TUTTE LE SILLABE E POI LE PAROLE.

GIACCA	GIOSTRA	GIUDICE
		

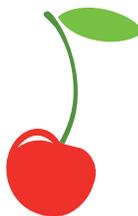
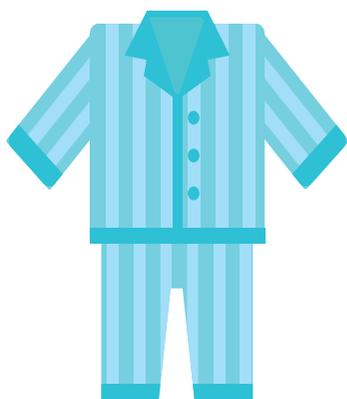


COLLEGA OGNI IMMAGINE ALLA SILLABA GIUSTA.

GIA

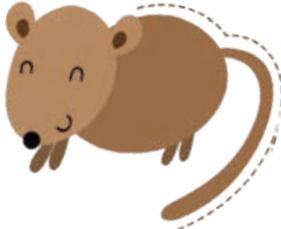
GIO

GIU





LEGGI LE SILLABE E POI LE PAROLE.

CHIAVE	OCHE	GHIRO	SPIGHE
			

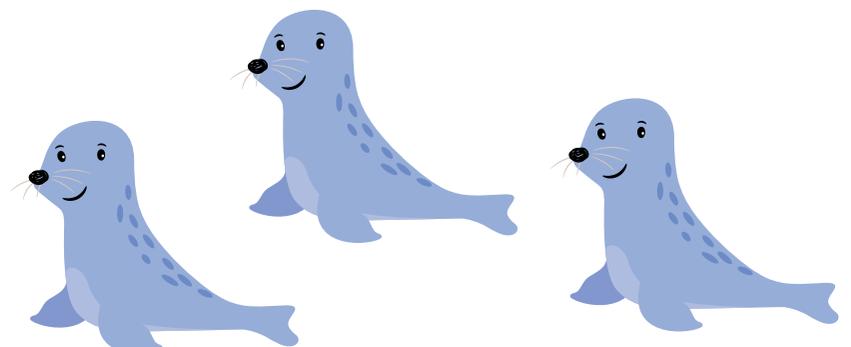


PRONUNCIA IL NOME DEGLI ELEMENTI DISEGNATI. POI LEGGI, CERCHIA GLI ERRORI. RISCRIVI IN MODO CORRETTO.

D	R	A	C	H	I

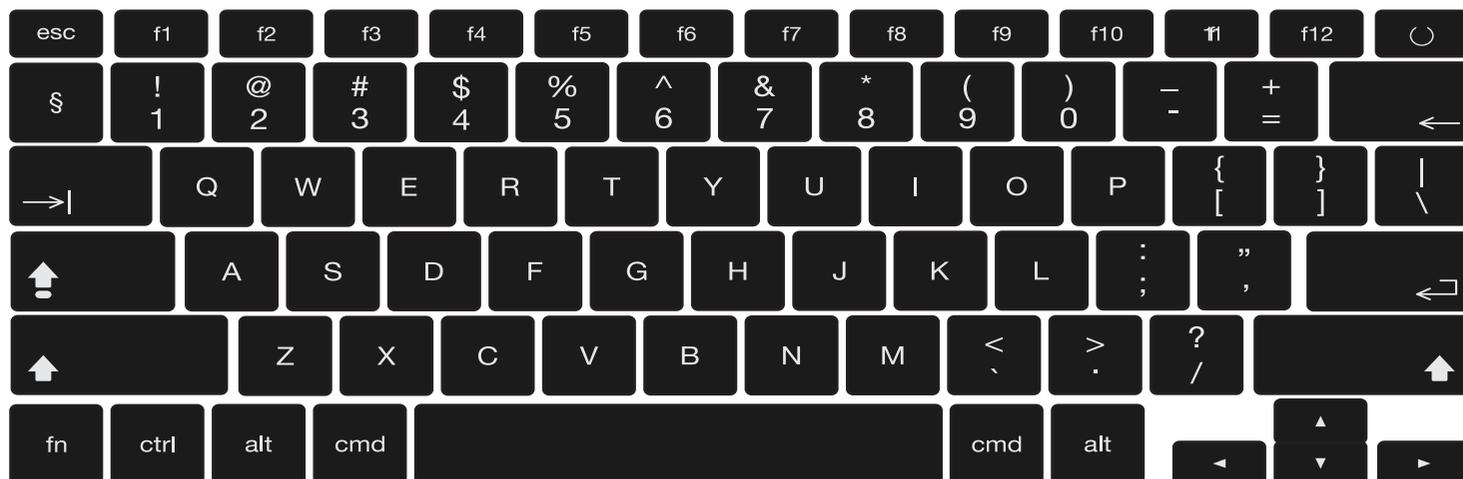


F	O	G	H	E

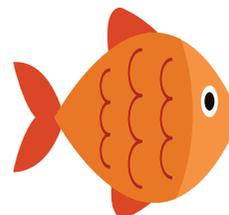
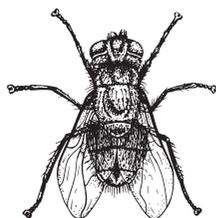




OSSERVA LE IMMAGINI, PREMI I TASTI CHE TI SERVONO PER SCRIVERE LA PAROLA. POI INSERISCI SOTTO A OGNI IMMAGINE.



SCATOLA





METTI IN ORDINE LE VARIE PARTI PER FORMARE
LE FRASI, POI RISCRIVILE.

OGNI ⁴
GIORNO

GIOCANO ²

GLI GNOMI ¹

NEL BOSCO ³

GLI GNOMI GIOCANO NEL BOSCO OGNI GIORNO

I COMPAGNI

IN
MONTAGNA

VANNO

DI SCUOLA

A LUGLIO

SALTANO

NELLO
STAGNO

LE RANE

LASCIANO

I RAGNI

DEI SEGNI

SULLE
PARETI

DI GLORIA

LA MAGLIA

LA MAMMA

STIRA



COLLEGA OGNI FRASE AL SUO DISEGNO.

UN BAMBINO VESTITO
DA BABBO NATALE
SUONA LA TROMBA.

UN ELFO VERDE
GIOCA CON IL
TAMBURO.

DURANTE IL
TEMPORALE HO VISTO
TANTI LAMPI.

NEL PARCO VICINO
ALLA PANCHINA SI
TROVA UN LAMPIONE.

IL VESTITO DELLA
BAMBOLA È AZZURRO.





LEGGI LE FRASI.

1. LA RANA VIVE NELLO STAGNO.
2. CARLO VA IN VACANZA CON I GENITORI.
3. LA MUCCA MILLY BRUCA L'ERBA.



COLORA CON GLI STESSI COLORI LE PARTI CHE TI SERVONO PER FORMARE DELLE FRASI.

IL TOPO	DORMONO	UNA MOTO
SIMONA	CADE	SUL PRATO
I BAMBINI	GUIDA	SULLA LAVAGNA
LA MAESTRA	SCRIVE	DAL MURO
I GATTI	GIOCANO	SUL DIVANO

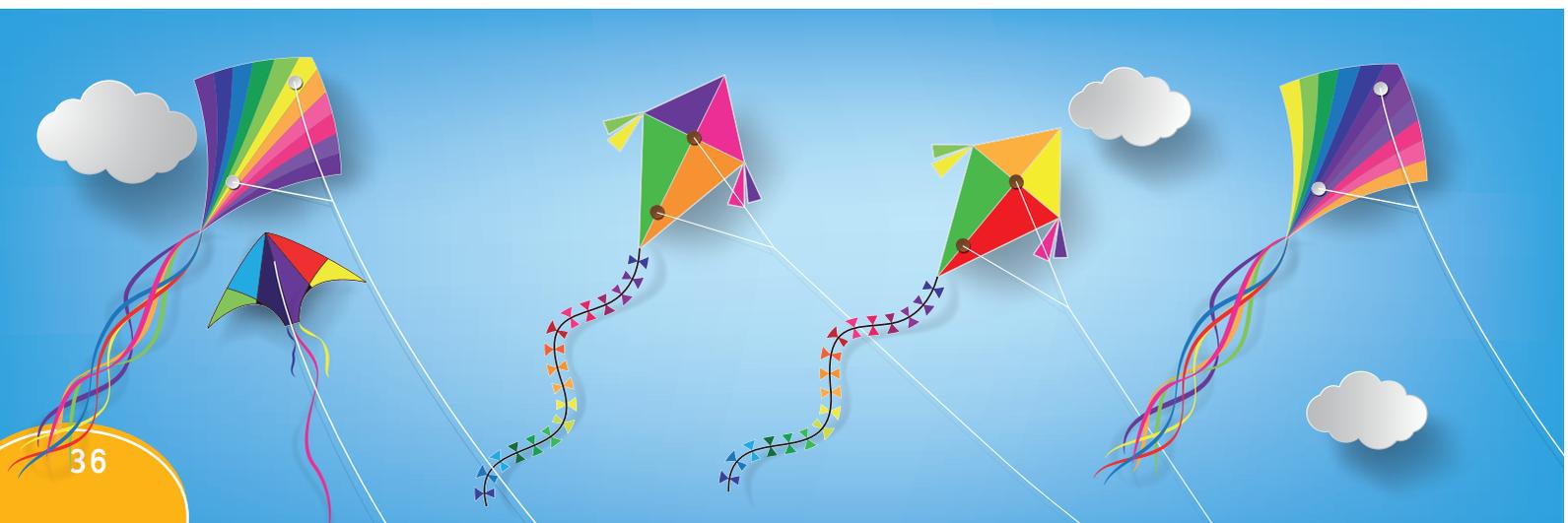


COPIA SUL QUADERNO LE FRASI.



LEGGI LE FRASI E SEGNA CON UNA **X**
SOLO QUELLE DI SENSO COMPIUTO.

LA SQUADRA DEL MIO AMICO VINCE SEMPRE.	X
LA PASTA PER CUCINARE CADERE LIQUIDA.	
AL MARE PARLIAMO UNO SQUALO.	
IO BEVONO ACQUA MINERALE.	
GLI AQUILONI VOLANO NEL CIELO BLU.	
AL LIQUORE L'AQUILA CON I QUADERNI.	
LA MAMMA ACQUISTA MOLTI REGALI.	
IN SUBACQUEO IL ACQUARIO NUOTA UN.	
SULLA QUERCIA CI SONO LE GHIANDE.	
CINQUE E QUINDICI SONO NUMERI.	



MATEMATICA

1



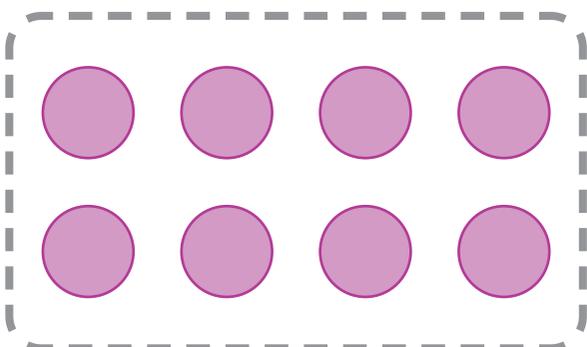
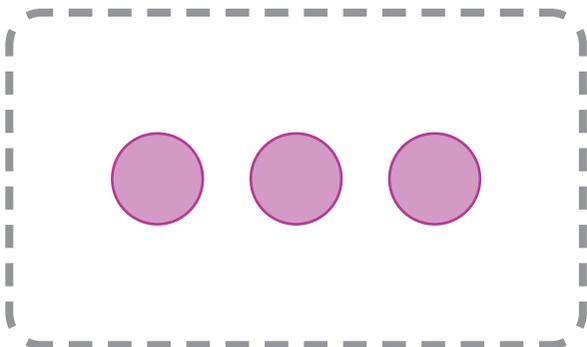
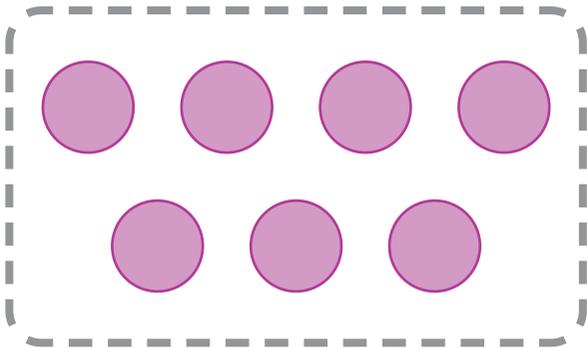
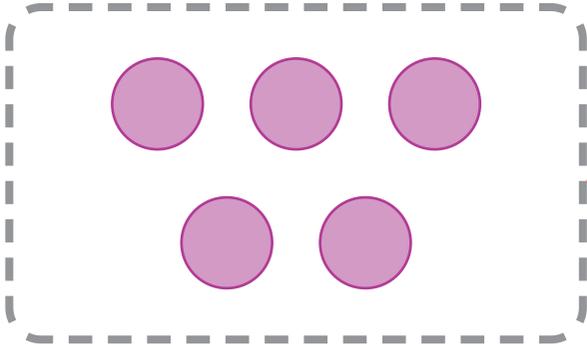
CONTA E COLORA TANTE PALLINE QUANTI SONO GLI ELEMENTI.



CONTA E COLORA TANTE PALLINE QUANTI SONO GLI ELEMENTI.



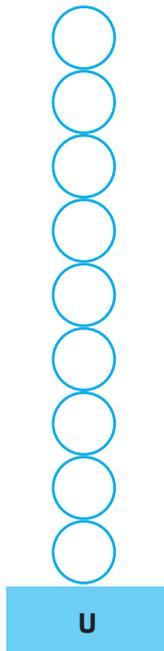
COLLEGA LA QUANTITÀ AL REGOLO
CORRISPONDENTE.



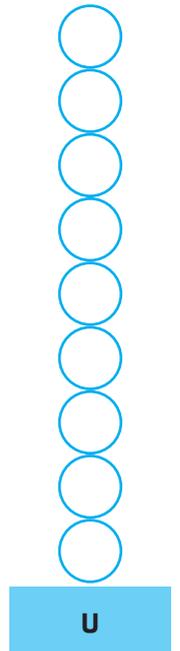


PER OGNI NUMERO ILLUSTRARE E COLORARE
LE PALLINE SULL'ABACO.

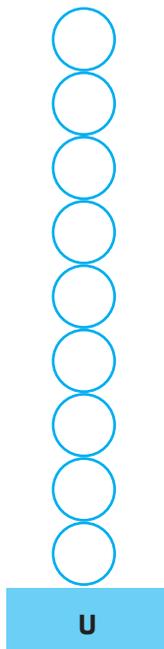
4



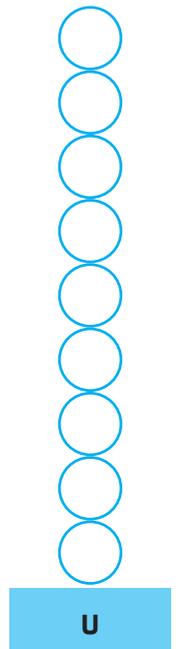
9



6



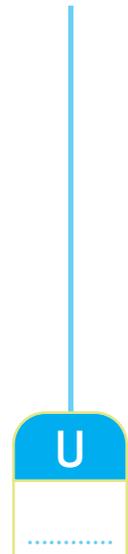
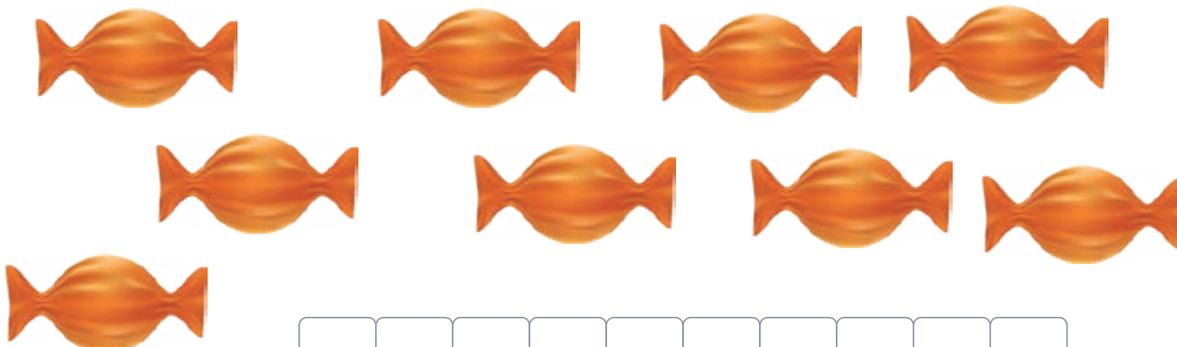
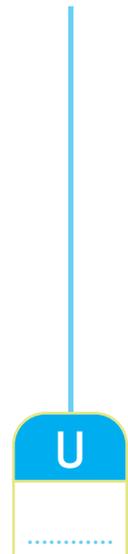
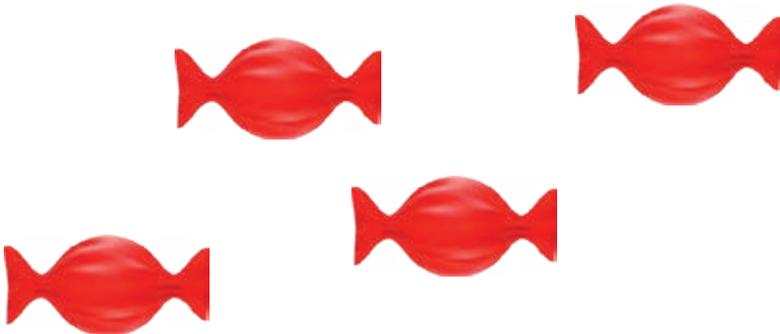
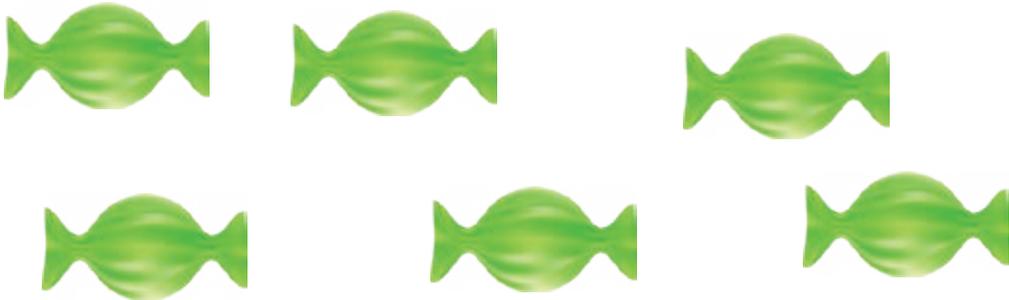
7



REGOLI E ABACO



PER OGNI QUANTITÀ, COLORA I REGOLI, COMPLETA SULL'ABACO E REGISTRA LA QUANTITÀ.



NUMERI IN CIFRE E IN LETTERE



IN OGNI RIQUADRO, COLLEGA IL NUMERO
IN CIFRE A QUELLO IN LETTERE.

3 8 9
 ↘
NOVE

1 7 2
SETTE

5 2 3
TRE

6 4 5
SEI

9 6 2
DUE

1 3 8
UNO

5 4 6
QUATTRO

9 7 5
CINQUE

8 3 2
OTTO

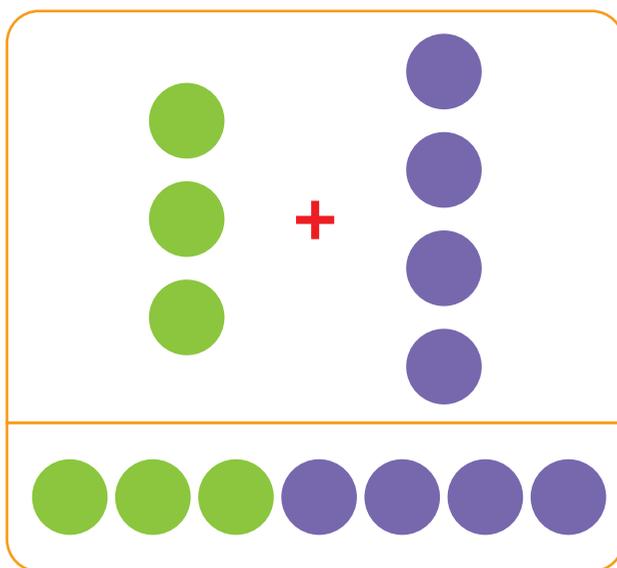
1 0 6
ZERO



SITUAZIONE PROBLEMÁTICA

ADO HA 3 PALLINE

UN BAMBINO
HA 4 PALLINE



$$3 + 4 = 7$$

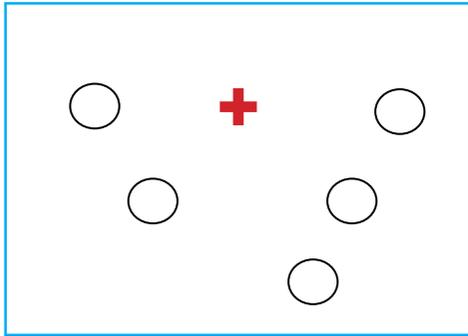
ADO E IL BAMBINO HANNO 7 PALLINE



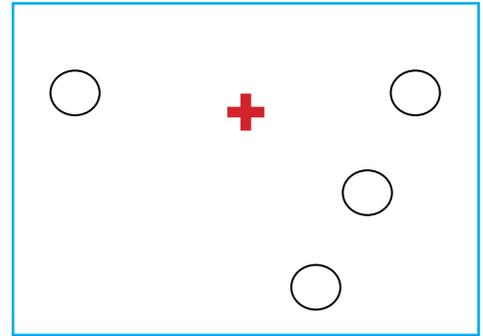
ATTIVITÀ IN GRUPPO: COSTRUIRE CON MATERIALE DI RECUPERO LA MACCHINA DELL'ADDIZIONE.



ORA CONTINUA TU.



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



ORA PROVA SENZA PALLINE.

$$7 + 2 = \square$$

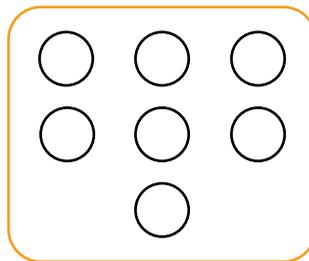
$$5 + 3 = \square$$

$$1 + 4 = \square$$

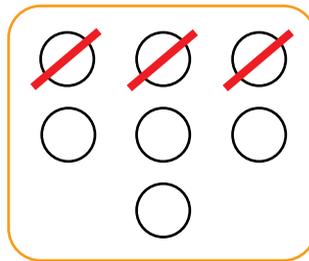


SITUAZIONE PROBLEMATICA

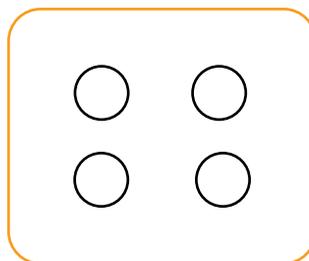
ADO METTE SUL BANCO 7 PALLINE



UN BAMBINO PRENDE 3 PALLINE



ORA ADO HA 4 PALLINE



$$7 - 3 = 4$$



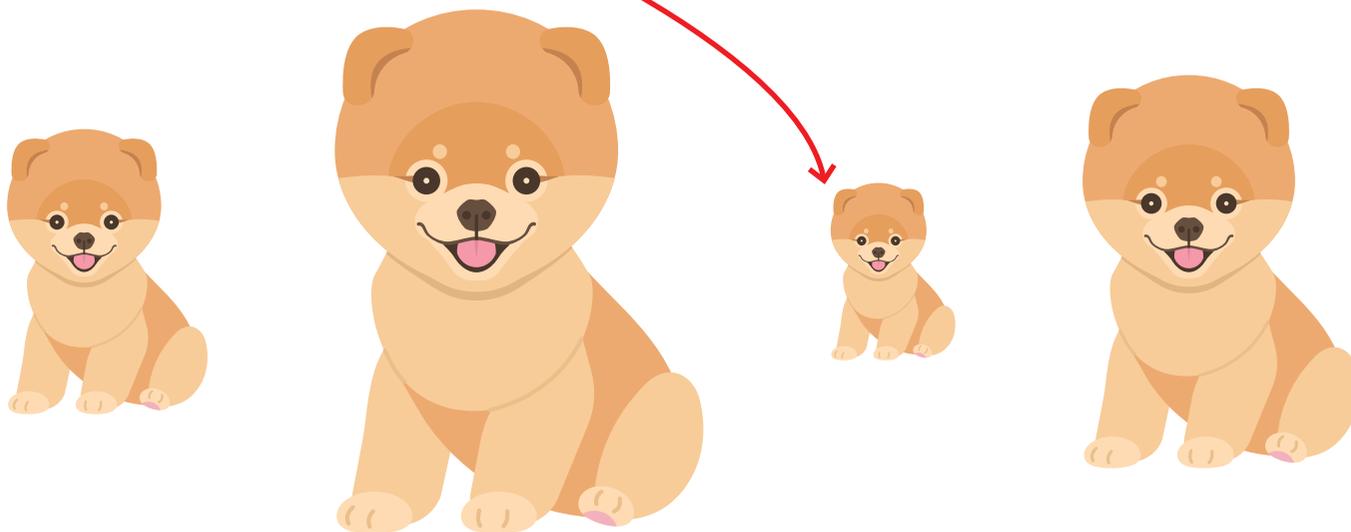
ATTIVITÀ IN GRUPPO: COSTRUIRE CON MATERIALE DI RECUPERO LA MACCHINA DELLA SOTTRAZIONE.

ORDINE CRESCENTE E DECRESCENTE

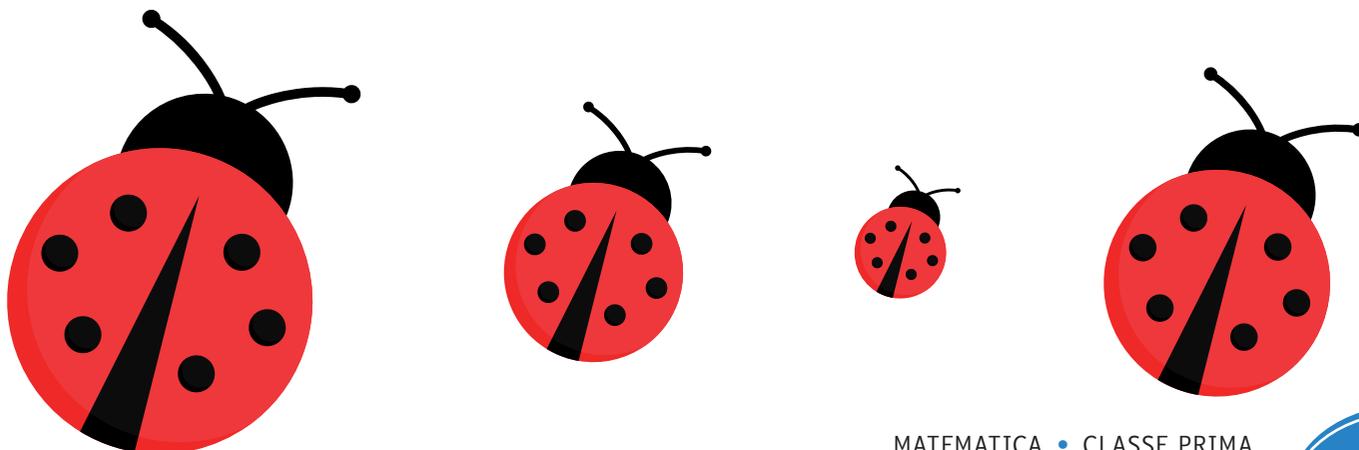


COLLEGA I CARTELLINI AI DISEGNI IN MODO DA RIORDINARE COME TI VIENE RICHIESTO.

ORDINE CRESCENTE



ORDINE DECRESCENTE





OSSERVA GLI ESEMPI, POI CONTINUA TU.



CI SONO 12 COLORI. FORMO
1 GRUPPO DA 10 COLORI
RESTANO FUORI DAL GRUPPO
2 COLORI.

DECINA	UNITÀ
da	u
1	2
DODICI	



CI SONO COLORI. FORMO
..... GRUPPO DA 10 COLORI
RESTANO FUORI DAL GRUPPO
..... COLORI.

DECINA	UNITÀ
da	u



CI SONO COLORI. FORMO
 GRUPPO DA 10 COLORI
 RESTANO FUORI DAL GRUPPO
 COLORI.

DECINA	UNITÀ
da	U



CI SONO COLORI. FORMO
 GRUPPO DA 10 COLORI
 RESTANO FUORI DAL GRUPPO
 COLORI.

DECINA	UNITÀ
da	U



ATTIVITÀ ESPERIENZIALE. SI GIOCA IN COPPIA
 CON I COLORI CHE GLI ALUNNI POSSIEDONO.



OSSERVA E COMPLETA.

QUANTITÀ	IN CIFRE	da	u	IN LETTERE
	12	1	2	DODICI

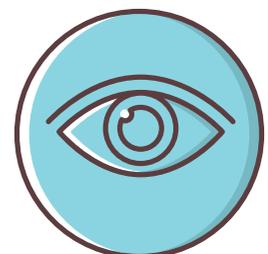
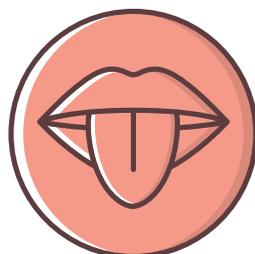
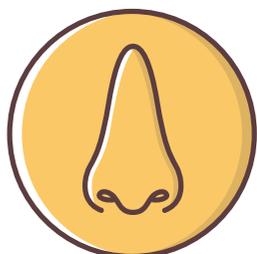
SCIENZE

1



LEGGI LE FRASI, DISEGNA E SCRIVI IL SENSO CORRISPONDENTE.

MARTA IN CLASSE VEDE IL SUO COMPAGNO MATTEO.	
IN CITTÀ IL TRAFFICO FA MOLTI RUMORI.	
IL CANE FIDO HA IL PELO MORBIDO.	
LA TORTA DELLA NONNA È DOLCE.	
I FIORI DEL MIO GIARDINO SONO MOLTO PROFUMATI.	





LEGGI E DISEGNA.



IO SONO CARNIVORO	MI NUTRO CON LA CARNE	
IO SONO ERBIVORO	MI NUTRO DI PIANTE ED ERBA	
IO SONO GRANIVORO	MI NUTRO DI SEMI	
IO SONO INSETTIVORO	MI NUTRO DI INSETTI	
IO SONO ONNIVORO	MI NUTRO DI CARNE E VEGETALI	

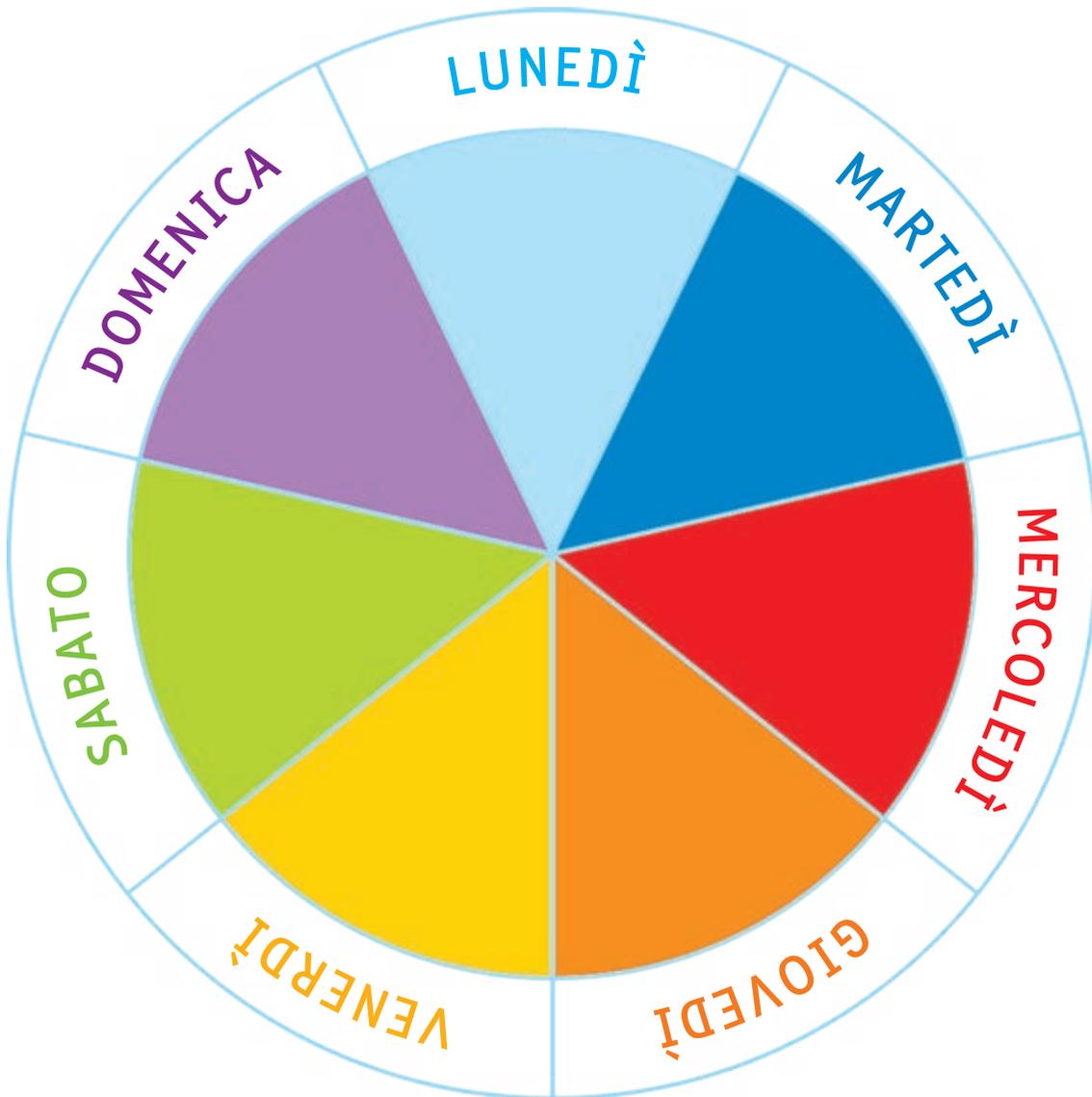
STORIA

1

I GIORNI DELLA SETTIMANA



OSSERVA LA RUOTA DELLA SETTIMANA.
POI COMPLETA LA TABELLA INSERENDO
I GIORNI MANCANTI.



IERI	OGGI	DOMANI
	DOMENICA	
GIOVEDÌ		SABATO
	MARTEDÌ	



LAVORA INSIEME ALLA MAESTRA E AI TUOI COMPAGNI.



CHIEDI AI TUOI COMPAGNI IN QUALE MESE SONO NATI. POI INSERISCI I LORO NOMI NELLA PARTE GIUSTA DELLA RUOTA DELLE STAGIONI.



GEOGRAFIA

1

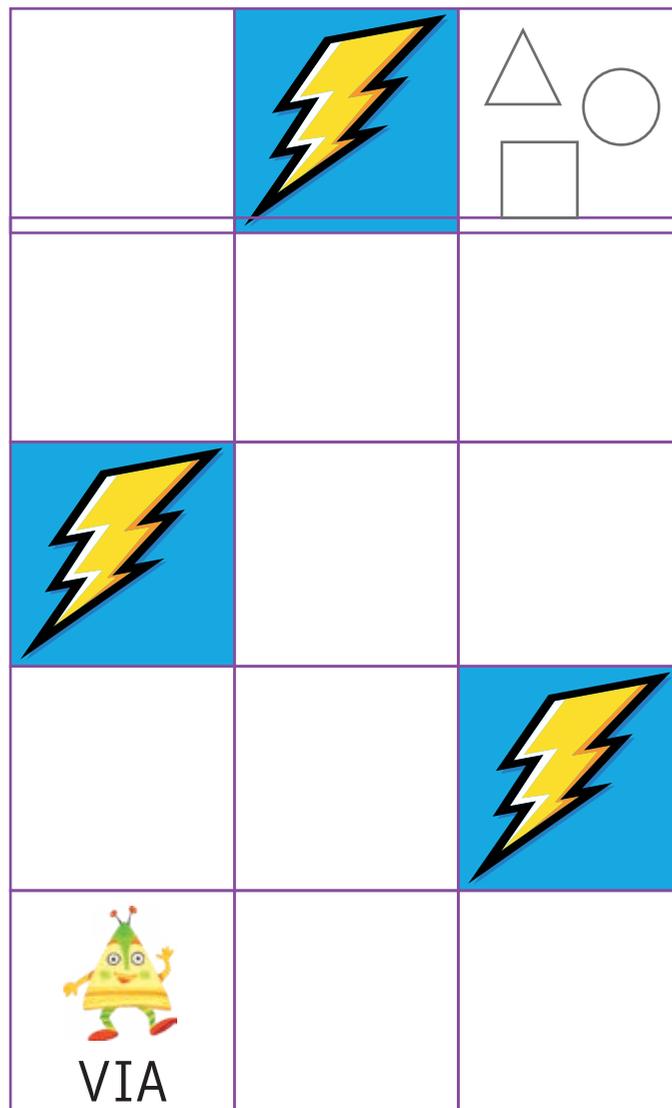


LAVORA CON IL TUO COMPAGNO DI BANCO.
SCAMBIATEVI DI POSTO E COMPLETATE LA TABELLA.

COSA VEDO	DOVE LO VEDO	DISEGNO
ASTUCCIO	SOPRA IL BANCO	
	SOTTO	
	DENTRO	
	FUORI	
	DIETRO	
	DAVANTI	
	VICINO	



ADO È PRONTO PER TORNARE A CASA. LO AIUTI? DISEGNA LE FRECCE NELLA GRIGLIA PER INDICARE AD ADO LA STRADA PER TORNARE A CASA. ATTENZIONE A NON FARLO PASSARE SOPRA IL FULMINE.



AVANTI



GIRA A DESTRA



GIRA A SINISTRA

ITALIANO

2

GRANDE O PICCOLO?



Leggi e rispondi sul quaderno usando i colori indicati.

■ Cosa voleva fare Lui?

■ Cosa risponde la mamma?

A malapena Lui riusciva a sfiorare con la punta dei capelli il tavolo della cucina, ma sempre Lui era di gran lunga più grande del suo gatto di stoffa.

« Mamma, mamma, voglio alzarmi e andare a giocare! Basta fare nanna! Basta fare nanna! ».

« Torna di corsa sotto le coperte, non vedi che fuori è tutto buio? I bimbi piccoli come te dormono nei loro bei lettini... », rispose una voce piena di sbadigli.

■ Cosa voleva fare Lui?

■ Cosa risponde il papà?

A malapena Lui riusciva a scendere dal letto senza rischiare un'ammaccatura, ma sempre Lui era capace di salire su una sedia e dondolarsi beato.

« Papà, papà, in braccio, prendimi in braccio, prima di andare via prendimi in braccio! » supplicò Lui.

« Non fare come al solito i capricci, un bambino grande come te in braccio, ma non ti vergogni? », rispose una voce piena di fretta.

Grande o piccolo? Piccolo o grande?

Adatt. da: A. Stoppa e S. Possentini, *Grande o piccolo?*, La Margherita

LEGGO E COMPRENDO

- Illustra il personaggio più importante della storia

Come si chiama il personaggio più importante della storia?

.....

Chi sono gli altri personaggi della storia?

.....

PAROLE NUOVE

- **A malapena**: a fatica.
 - **Ammaccatura**: segno di una botta, contusione.
 - Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.
-
-
-
-



LE DOPPIE

- Sottolinea nel testo tutte le parole che contengono le doppie. Copiane 5 qui sotto.

CAPELLI

.....

.....

.....

I NOMI DI COSA

- Scrivi due nomi di cose e scrivi delle frasi che contengano quel nome.

1. **TAVOLO**

SUL TAVOLO CI SONO TANTI LIBRI E QUADERNI

2.

3.

SCRITTURA

- Prova a descrivere Lui, il bambino del racconto. Come lo immagini?

LUI È UN BAMBINO

LA MARMELLATA DI PRUGNE



Leggi attentamente.

Fissai un capo del filo alla finestra della signora Bertrami di fronte alla mia. L'altro capo al termosifone della nostra **veranda**.

« Francesco! » gridò la signora Bertrami. « Ti mando giù un grosso filone di pane ».
 La signora sistemò bene il pane. Poi gridò: « Buon viaggio! » e lasciò andare lentamente il carrello.
 Quando il pesante pane si trovò a metà del cortile, il termosifone cominciò a inclinarsi. Il pane cadde sull'organino del suonatore ambulante che stava suonando in cortile, che gridò: « Grazie! »
 In quel momento il termosifone cadde su un gran barattolo di marmellata di prugne.
 La marmellata schizzò da ogni parte e finì anche sul filone di pane caduto sull'organino.

« Veramente preferisco la marmellata di albicocche, ma quella di prugne va bene lo stesso. Grazie! », gridò il suonatore ambulante.

Adatt. da: F. Haacken, *La marmellata di prugne e altre storie*, Nuove Ed. Romane



Colora i riquadri seguendo le indicazioni.

inizio = 

svolgimento = 

conclusione = 

LEGGO E COMPRENDO

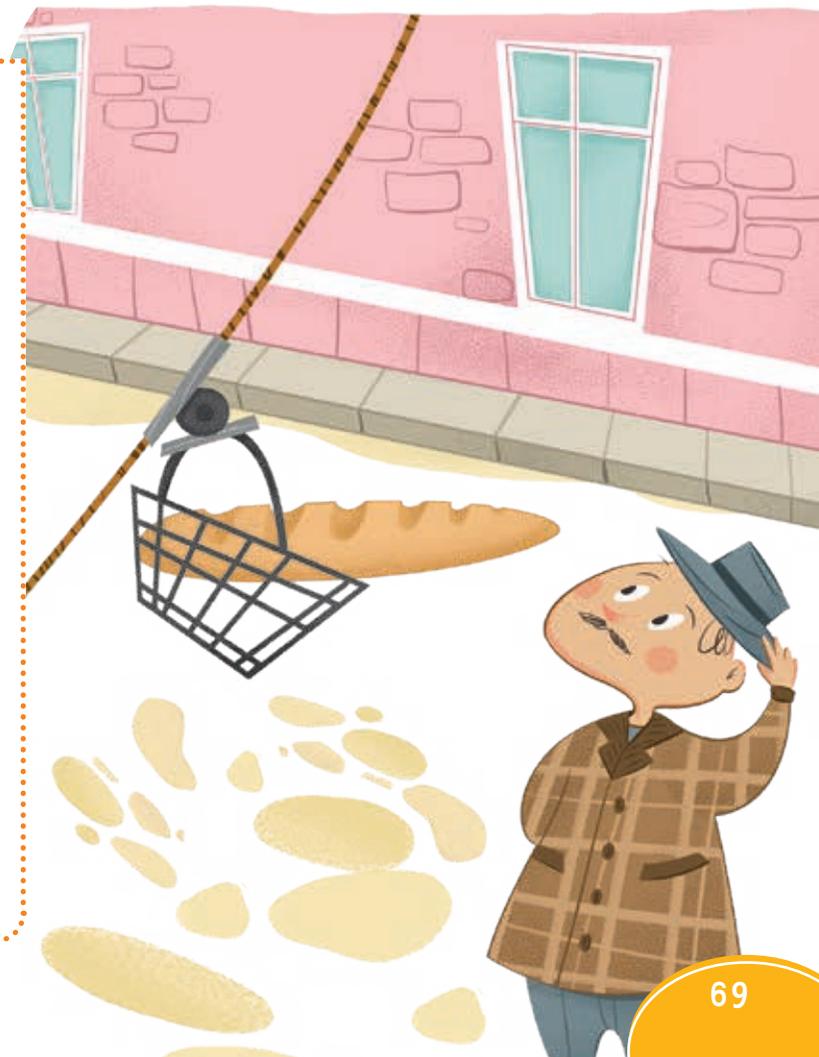
- Illustra un personaggio della storia a scelta.

- Come si chiama il personaggio più importante della storia?

- Chi sono gli altri personaggi della storia?

PAROLE NUOVE

- **Veranda**: balcone solitamente coperto.
- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.



CA-CO

- Sottolinea nel testo tutte le parole che contengono i suoni **ca-co**. Scegli due parole che contengono questi suoni e scrivi delle frasi.

CAPO: LUCA HA FISSATO IL CAPO DELLA TENDA NEL BASTONE.

I NOMI MASCHILI E FEMMINILI

- Inserisci nella tabella i nomi maschili e femminili che trovi nel testo.

nomi maschili	nomi femminili
.....
.....
.....
.....

SCRITTURA

- Leggi e completa le frasi con le parole che mancano, le puoi trovare nel testo.

1. Io mangio pane e m _ _ _ _ _ a.
2. Il c _ _ _ _ _ o della spesa è pieno.

IL VIAGGIO DELLA MAMMA



Leggi e rispondi a voce alle domande.

Chi sono i
personaggi?
Cosa fanno?

La mamma parte per un lungo viaggio. Io e papà resteremo a casa.
Con la grossa valigia sul **portapacchi**, accompagniamo la mamma all'aeroporto. Poi la salutiamo.

Cosa succede
quando la
mamma non
c'è?

Quando la mamma non c'è, la casa non profuma di fiori ma di piedi scalzi, di cioccolata calda e di aranciata ghiacciata.
Quando la mamma non c'è, facciamo colazione a letto. Ci rotoliamo per terra e restiamo per tutto il giorno in pigiama.
Quando la mamma non c'è, giochiamo in giardino finché spuntano le prime stelle.

Cosa succede
la sera?

Scende la sera e il papà accende il computer. Sullo schermo c'è la mamma.
Sembra proprio la mamma e parla come lei, ma non ha il suo profumo.
La mamma ci racconta tutto quello che ha fatto...

Cosa succede
quando torna
la mamma?

La mamma è di nuovo con noi. In valigia porta sempre qualche sorpresa. Questa volta un ghepardo di peluche.

Adatt. da: M. Johnson, *Il viaggio della mamma*, Kalandraka

LEGGO E COMPRENDO

- Illustra il personaggio più importante della storia mentre sale in aereo.

PAROLE NUOVE

- **Portapacchi**: piccolo portabagagli per bicicletta o motocicletta.
- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.



CI, CE • GI, GE • CHI, CHE • GHI, GHE

- Sottolinea nel testo tutte le parole che contengono i suoni *ci, ce • gi, ge • chi, che • ghi, ghe*. Scegli due parole che contengono questi suoni e scrivi delle frasi.

VIAGGIO: PAOLO PARTE PER UN LUNGO VIAGGIO.

.....

.....

.....

I NOMI SINGOLARI E PLURALI

- Trasforma i nomi come ti viene richiesto.

NOME SINGOLARE	NOME PLURALE
viaggio
.....	stelle
fiore
.....	pigiama

SCRITTURA

- Scrivi sul quaderno una frase che contenga le seguenti parole:

viaggio • valigia • fiori

IL PESCE ROSSO



Leggi attentamente.

Sottolinea la descrizione della vaschetta del pesce.

La vaschetta di Glup è appena un angolo di acqua, una specie di piccola scatola di vetro dove nuotare da un lato all'altro per tornare subito indietro. È tutto.

Ma pur in quello spazio stretto, anche Glup può andare a nascondersi dietro un'alga o infilarsi in una grotta, se non vuole essere visto. Il suo padrone ha pensato a tutto: sassolini sul fondo, una vecchia tazza per casetta e qualche pianta acquatica per creare movimento. La vasca è stata **allestita** con amore: quella volta, almeno, Bimbo gli voleva bene.

Racconta dove è stato messo il pesce rosso e perché.

Poi la novità del pesce rosso è svanita e altri passatempi ne hanno preso il posto. Se prima non dimenticava mai di spargere il cibo sul pelo dell'acqua, adesso Bimbo ricorda a malapena dove sia finita la vaschetta. E l'animaletto è stato messo da parte, in bagno, sopra una mensola solitaria. Bimbo non ci arriva fino a lassù in alto ed è suo padre, la mattina quando si rade la barba, a sfamare il povero Glup.

Adatt. da: Irina Kivela, *A bordo di un guscio di noce*.

LEGGO E COMPRENDO

- Illustra il pesce rosso nella sua vaschetta.

- Come si chiama il pesce rosso?

- Come si chiama il bambino?

- Chi dà da mangiare al pesce da quando la vaschetta è in bagno?

PAROLE NUOVE

- **Allestita** = **allestire**: preparare, organizzare, mettere a punto.

- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.



S + CONSONANTE

- Sottolinea nel testo tutte le parole che contengono i suoni **s + consonante**. Scegli due parole che contengono questi suoni e scrivi delle frasi.

VASCHETTA: LA VASCHETTA DEL PESCE SI TROVA IN BAGNO.

I NOMI PROPRI E NOMI COMUNI

- Completa la tabella inserendo i nomi che preferisci.

NOME COMUNE	NOME PROPRIO
.....	Gulp
papà
.....	Roma
gatto

SCRITTURA

- Riordina la seguente frase:

AMORE • LA • È • STATA • ALLESTITA • CON • VASCA

MI PORTI IN LIBRERIA?



Leggi e rispondi a voce alle domande.

Perché la mamma non può portare Giulia in libreria?

Lunedì

«Mamma, mi porti in libreria oggi?»

«Ma Giulia, oggi hai piscina, poi devi fare i compiti, dobbiamo andare a fare la spesa e, quando torniamo, mi aiuti in cucina. Se vuoi, facciamo la torta che ti piace tanto. Ti va?»

«Ma mamma...»

«Dai amore, oggi proprio non possiamo, ma domani stai con la nonna tutto il pomeriggio e vedrai che lei ti ci porta».

Perché la nonna non può portare Giulia in libreria?

Martedì

«Nonna, andiamo in libreria oggi?»

«Vedremo. Prima dobbiamo andare a prendere lo zio Paolo in stazione, poi passiamo dal medico a prendere le ricette per il nonno; dobbiamo portare fuori Gottardo, perché il **veterinario** ha detto che deve camminare il più possibile, poi, se ci resta un po' di tempo, passiamo in edicola e ti prendi una cosa lì».

«Ma nonna...!»

«Dai cucciolina, non insistere, domani stai con zio Paolo e vedrai che lui sarà contentissimo di portarti in libreria».

Da: Stefania Lanari, *Entriamo*, Fulmino Edizioni, Rimini, 2018

LEGGO E COMPRENDO

- Illustra Giulia finalmente in libreria.

- Come si chiama il personaggio principale?

- Chi è Gottardo?

- Chi è Paolo?

PAROLE NUOVE

- **Veterinario**: medico che cura gli animali.
- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.



L'ACCENTO

- Sottolinea nel testo tutte le parole che contengono l'accento.
- Scegli tre parole che contengono l'accento e scrivi delle frasi.

.....

.....

.....

GLI ARTICOLI DETERMINATIVI

- Sottolinea nel testo tutti gli articoli determinativi.
- Inserisci gli articoli che hai trovato al posto giusto.

SINGOLARE	PLURALE
LA	I
.....

SCRITTURA

- Come ti senti quando sei in libreria? Prova a raccontare.

.....

.....

.....

TEO



Leggi e racconta.

Teo ha le orecchie curiose.
A Teo piace ascoltare tutti i suoni.

Cosa fa Teo la mattina?

La mattina Teo si sveglia e corre in bagno.
Che bel rumorino fa la pipì!

Cosa fa Teo durante la colazione?

È l'ora della colazione. Teo gira il cucchiaino nella tazza, beve il latte e mangia i biscotti.

Cic cic, glu glu, cric croc...

È un concertino!

Cosa fa Teo al parco?

Teo esce e va al parco a giocare.

Come **cigola** l'altalena!

Come cantano gli uccellini!

Teo sale sull'albero per sentirli meglio.

Nel parco c'è una grande fontana.

L'acqua gocciola, saltella e zampilla.

Cosa fa Teo sull'autobus?

Teo sale sull'autobus e timbra il biglietto.

Che rombo fa il motore!

Cosa fa Teo al mare?

Teo arriva al mare. Si siede e ascolta il ritmo delle grandi onde.

Sembra una ninnananna.

Da: Roberta Colombo e Arianna Sedioli, *Teo*

LEGGO E COMPRENDO

- Inserisci in tabella i suoni e rumori che Teo sente.

alla mattina
a colazione
al parco
sull'autobus
al mare

PAROLE NUOVE

- **Cigola** = **cigolare**: mandare un suono acuto.
- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.

.....

.....

.....

.....

.....



SUONI DIFFICILI (AD ESEMPIO SV • GR • CR • BR)

- Sottolinea nel testo tutte le parole che contengono suoni difficili.
- Scegli tre parole che contengono i suoni difficili e scrivi delle frasi.

GLI ARTICOLI INDETERMINATIVI

- Sottolinea nel testo tutti gli articoli indeterminativi.
- Copia tutti gli articoli che hai trovato nel testo.

SCRITTURA

- Scegli un luogo e ascolta quello che senti. Poi descrivi i suoni.

Sono in

.....

.....

.....

L'ELEFANTE AL CIRCO



Leggi attentamente il testo.

Mi piace quando il mio papà mi porta al circo, con i suoi colori, i personaggi strani, gli esercizi difficili degli **acrobati** e il fiato sospeso degli spettatori.

Mi piace vedere gli scherzi dei pagliacci, le evoluzioni dei trapezisti, i cerchi, le palline, e poi salti, i giri su se stessi. Però il momento che mi piace di più è quando appare l'elefante, enorme, immenso, dotato di una forza così grande che gli fa sollevare pesi impossibili, ma con occhi dolci e buoni.

Quando lo spettacolo finisce l'elefante viene legato con una catena a un paletto conficcato nel terreno.

La catena gli blocca una zampa e il forte animale resta lì, rassegnato. Perché accetta di essere prigioniero? Perché non scappa via? Perché non prova a liberarsi?

Lui mi guarda e risponde: «L'elefante del circo non prova a liberarsi perché è stato legato a un paletto quando era molto, molto piccolo».

Da: Gianni Tacconella, *L'elefante incatenato*, Girotondo

CHE NE PENSI?

- Quando lo spettacolo finisce l'elefante è legato con una catena a un paletto. Ti sembra un comportamento corretto?
- Cosa faresti per liberare gli animali del circo? Parlane.

LEGGO E COMPRENDO

- Illustra l'elefante libero e felice.

- Chi è il personaggio più importante della storia?

- Chi sono gli altri personaggi della storia?

PAROLE NUOVE

- **Acrobata**: chi (di solito nel circo) balla o cammina sulla corda.

- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.



LE SILLABE

- Riordina le sillabe e scrivi le parole.

LO CO RI

CO _ _

TE NA CA

CA _ _

GLI AGGETTIVI

- Cerca nel testo gli aggettivi e completa.

ENORME

ELEFANTE

OCCHI

- Aggiungi tu un aggettivo a questi nomi:

Elefante: Papà:

Occhi: Palline:

TROVA GLI ERRORI

- La frase che segue è scritta in maniera sbagliata, riscrivila nel modo giusto:

1. Mi piace vedere gli scherzi dei paliacci

VENTO RANDAGIO



Leggi attentamente il testo.

Sottolinea
di azzurro
le azioni che
compie il
vento.

Veniva dal mare, bianco, tagliente,
prepotente...

Vento **randagio**.

Sollelevava pugni di sabbia,
gonfiava le sdraio, spettinava i gabbiani.

Portava con sé nebbie d'autunno, onde
schiumose, luce di fari, colori rubati con antica
maestria, da sempre e per sempre.

Sibilava incalzante, fischiava insolente,
s'intrufolava invadente.

Me ne sto qui, accanto all'albero spoglio,
avvolta nel mio vestitino rosso.

Oggi fa freddo, per fortuna il mio abito è di
lana pura, soffice.

Sottolinea
di rosso il
modo in cui
si spostano i
due animali.

Vorrei entrare in casa, ma la porta è sbarrata.
Intanto, seguo la passeggiata di una lumaca
e il cammino di un merlo. Una striscia, uno
saltella.

Mi fanno ridere, una troppo lenta, l'altro
troppo nervoso, una che non arriva mai in
tempo a prendere il treno, l'altro cerca da
tempo un tesoro.

Adatt. da: A. Stoppa e S. Possentini, *Storia randagia*, Fatatrac

LEGGO E COMPRENDO

- Nel testo si capisce chi è il protagonista del racconto?

SÌ

NO

- Secondo te il protagonista del racconto è un maschio o una femmina?

- Da cosa lo capisci? Spiega a voce.

PAROLE NUOVE

- **Randagio**: animale che vaga qua e là perché privo di un padrone e di un rifugio.
- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.



LEGGO E COMPRENDO

- Illustra gli animali di cui si parla nel testo.

IL VERBO

- Cosa fa il vento? Completa con i verbi che sono nel testo:

SOLLEVAVA PUGNI DI SABBIA

IL VENTO

le sdraio

i gabbiani

onde schiumose

incalzante

insolente

invadente

FERDINANDO, IL TORELLO BUONO



Leggi attentamente il testo. Racconta a voce.

C'era una volta un torello che si chiamava Ferdinando.

Cosa facevano
gli altri torelli?

Tutti gli altri torelli con cui viveva correvano e saltavano e si prendevano a testate, ma Ferdinando no.

Cosa piaceva
fare a
Ferdinando?

A lui piaceva stare seduto sotto la quercia tranquillo ad **annusare** il profumo dei fiori. Il suo posto preferito era nel pascolo, sotto una quercia da sughero.

Perché la
mamma si
preoccupava?
Cosa
rispondeva alla
mamma?

La sua mamma mucca aveva paura che stando sempre per conto suo si sentisse solo.
«Perché non vai a correre e a giocare con gli altri torelli?» chiedeva. Ma Ferdinando scuoteva la testa. «Preferisco stare qui seduto tranquillo ad annusare il profumo dei fiori».

Cosa fece
la mamma?
Perché?

Sua madre capiva che lui non si sentiva affatto solo, e siccome era una madre comprensiva, anche se era una mucca, lo lasciò stare perché era contento.

Adatt. da: Munro Leaf, *Storia del Toro Ferdinando*, Fabbri

LEGGO E COMPRENDO

- Illustra Ferdinando e la mamma che chiacchierano.

- Nel testo si capisce chi è il protagonista del racconto?

SÌ

NO

- Spiega a voce la risposta che hai dato.

- Secondo te Ferdinando si sentiva solo?

SÌ

NO

- Spiega a voce la risposta che hai dato.

PAROLE NUOVE

- **Annusare**: odorare.
- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.

.....

.....

.....

.....



C'È • C'ERA • C'ERANO

- Il testo inizia con: c'è - c'era - c'erano.
- Se il testo fosse iniziato parlando dei torelli, cosa avrebbe scritto l'autore? Segnalo con una X.

C'è C'era C'erano

- Scrivi sul tuo quaderno tre frasi usando:
c'è • c'era • c'erano

IL VERBO

- Cosa facevano i torelli? Completa con i verbi che sono nel testo:

I torelli 

A Ferdinando piaceva i fiori.

LA FRASE CORRETTA

- Colora la frase corretta e riscrivila sul tuo quaderno.

A lui piaceva stare seduto tranquillo ad annusare i fiori.

A lui piacevano stare seduto tranquillo ad annusare i fiori.

Sua madre capiva che lui non si sentiva affatto sola.

Sua madre capiva che lui non si sentiva affatto solo.

PICCOLA TIMIDEZZA



Leggi attentamente il testo. Scrivi all'interno di ogni riquadro: **introduzione**, **svolgimento** e **conclusione**.

Oggi la classe di Simona va al museo di storia naturale. Incredibile: gli animali sembrano vivi!

La guida spiega tutto e fa un sacco di domande ai bambini. Poi a un certo punto gli viene in mente un'idea bizzarra: decide di interrogare Simona! «Ehi tu, con la **salopette**, sai dove dorme la marmotta alpina?»

Simona cambia espressione e diventa tutta rossa! Vorrebbe scomparire oppure nascondersi in un buco e non uscire più. Non riesce a parlare, è come congelata. La *piccola timidezza* la domina! Ha bisogno di calore! Nina, la sua amica del cuore abbraccia Simona per scaldarle le braccia, le gambe e il cuore! Ecco fatto!

Simona ha acquistato fiducia in sé stessa e ha sconfitto la timidezza.

Adesso può rispondere alla guida.
«NELLA TANA!»

Adatt. da: Maurèen Poignonec e Stéphanie Couturier, *Il mio libro delle emozioni*, Gallucci

LEGGO E COMPRENDO

- Illustra Nina che abbraccia Simona.

- Chi interroga Simona?

- Cosa chiede la guida a Simona?

PAROLE NUOVE

- **Salopette**: è una tuta con le bretelle.
- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.



HO • HA • HAI • HANNO

• Completa le frasi presenti nel testo con il verbo adatto:

Simona di calore.

Simona fiducia in se stessa.

Simona la timidezza.

- Trova gli errori e riscrivi la frase correttamente:
La guida a fatto una domanda ha Simona.

I NOMI E I VERBI

• Scegli tre verbi per il nome, e tre nomi per il verbo.

DOTTORE

PARLARE

SCRITTURA

• E tu come ti saresti sentito al posto di Simona?
Metti una **X** sulla risposta che preferisci.

Io mi sarei sentito come Simona.

Io mi sarei sentito diversamente da Simona.

Spiega sul quaderno la tua risposta.

PICCOLO CUORE



Leggi attentamente il testo.

Piccolo cuore è un cucciolo che vive dentro al mio petto e non sta fermo mai proprio come me. Lui non ha una voce ma un battito e una pausa e poi ancora un battito e un'altra pausa ancora. Piccolo cuore ama la musica e la fa suonare. Piccolo cuore lo posso disegnare unendo le mie dita, indice con indice e pollice con pollice: schiaccio un po' in alto ed eccolo lì pronto a giocare. Di sera, prima di addormentarmi, lui accompagna il mio sonno con un suono più dolce e lento: la sua ninnananna. Quando dormo mi dimentico di lui ma lui si ricorda sempre di battere per me: è generoso piccolo cuore. Se corro, lui corre con me. Ho scoperto che piccolo cuore ha un "cuore" anche lui e quando sono triste anche il suo suono è triste. Se invece c'è una bella sorpresa, lui fa le capriole dalla gioia: salta in su e in giù insieme a me. All'inizio c'era solo lui: era un piccolissimo tamburo che batteva vicino al cuore della mia mamma per dirle: « Sono qui, sono arrivato! »

Adatt. da: Gianna Braghin e Alessandro Coppola, *Piccolo Cuore*, Di Marsico Libri

LEGGO E COMPRENDO

- Sottolinea nel testo le frasi che ti fanno capire che:
 - piccolo cuore non ha una voce;
 - piccolo cuore fa una ninnananna;
 - piccolo cuore è un piccolissimo tamburo.

- Perché piccolo cuore è generoso?
-
-

- Perché piccolo cuore ha un cuore?
-
-

PAROLE NUOVE

- Insieme ad un tuo compagno scrivi un sinonimo per ogni parola indicata.

Cucciolo

.....

Gioia

.....

Piccolissimo

.....



SUONI SIMILI P • B

- Nel testo individua i suoni p e b. Cerchia la **p** di colore verde e la **b** di colore arancione. Copia 5 parole con p e 4 con b.

.....

.....

.....

- Poi scrivi delle frasi sul tuo quaderno usando le parole che hai scelto.

I NOMI E I VERBI

- Completa la frasi inserendo i nomi e i verbi:
ama • accompagna • musica • sonno • capriole • fa

Piccolo cuore la

Piccolo cuore il mio

Piccolo cuore le

SCRITTURA

- Scrivi delle frasi che contengano le parole indicate.

Cuore

Battito

Sorpresa

I FANTASMI E LA PAURA DEL BUIO



Leggi attentamente il testo e rispondi sul tuo quaderno.

Dove vivono i fantasmi?

I fantasmi vivono in molte case.

Cosa fanno i fantasmi?

Sono loro che fanno scricchiolare gli armadi, cigolare le porte o sbattere le finestre!

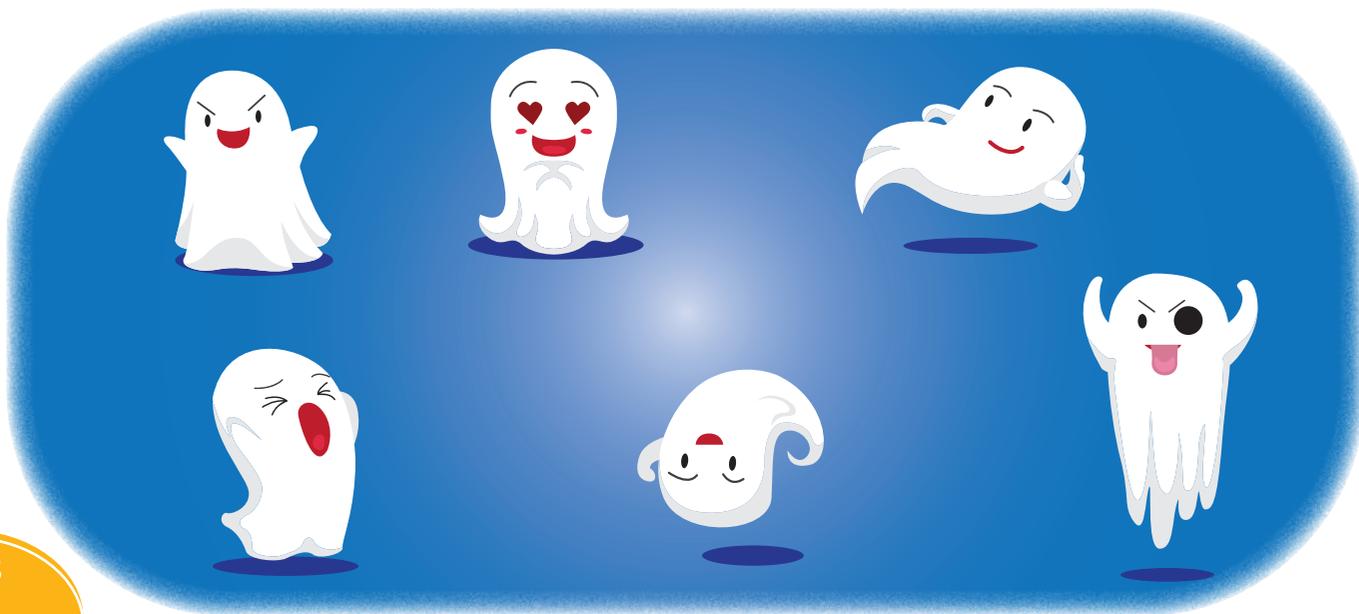
Come sono i fantasmi?

Sono dei giocherelloni e si divertono a far paura ai bambini... in realtà sono timidi e non si fanno vedere mai.

Qual è la paura più grande di tutte?

Oh sì! Amici miei questa è la paura più grande di tutte: il buio! Perché nel buio si nascondono le cose più terrificanti: mostri, animali brutti e pelosi, e cose di questo genere.

Da: Fabio Brugnolaro, *Il Paurario di tutte le paure*, Girotondo



LEGGO E COMPRENDO

- Illustra un fantasma timido e giocherellone.

- Descrivi brevemente il tuo disegno.

.....

.....

.....

.....

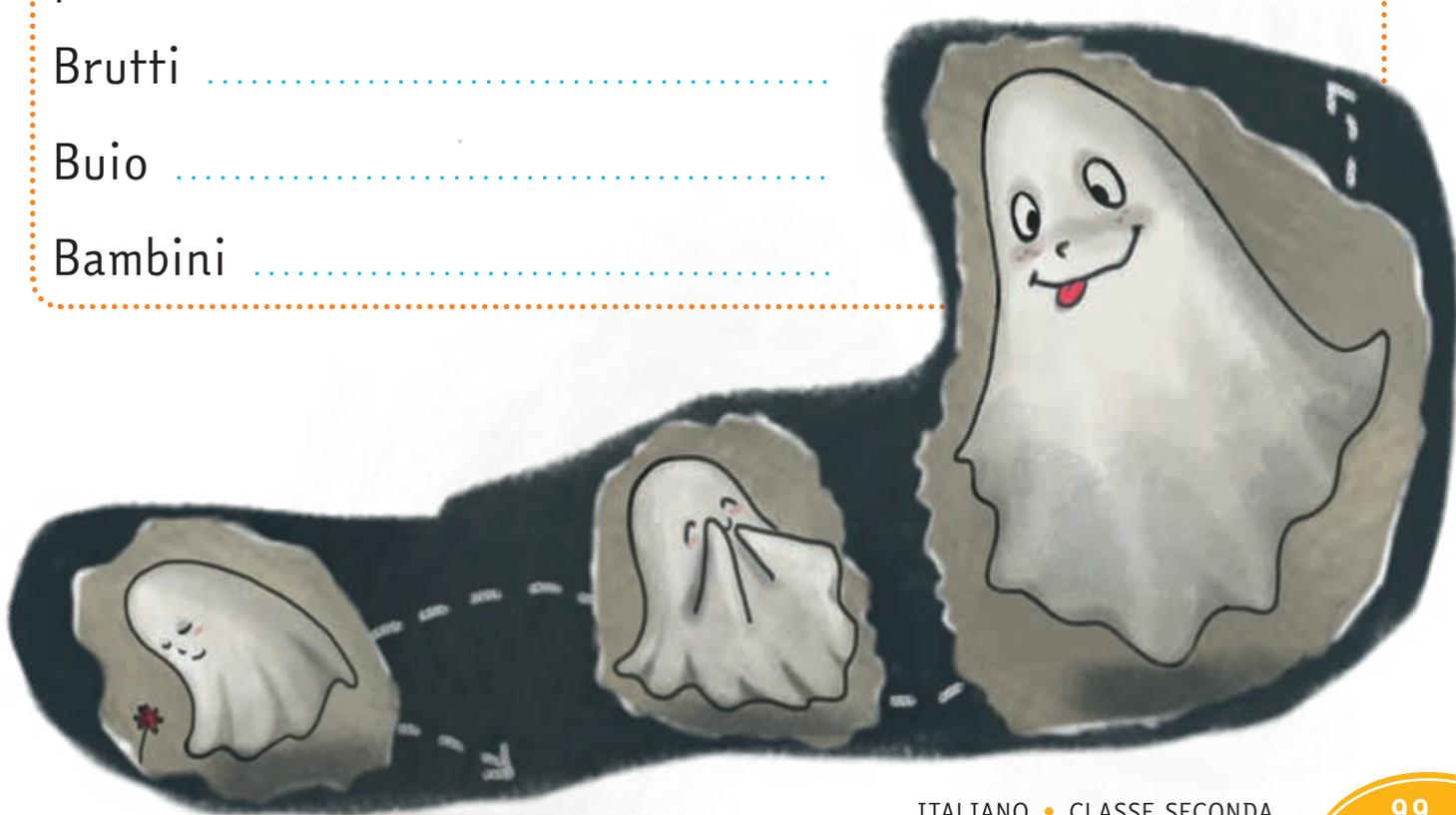
PAROLE NUOVE

- Insieme al tuo compagno trova un contrario per ogni parola indicata.

Brutti

Buio

Bambini



SUONI SIMILI T • D

- Nel testo individua i suoni T e D. Cerchia la **T** di colore **giallo** e la **D** di colore **rosso**. Copia 5 parole con T e 5 con D.

I VERBI

- Trasforma le frasi al passato.

I fantasmi vivono in molte case.

Loro fanno scricchiolare gli armadi.

SCRITTURA

- Scrivi un testo breve che contenga queste parole.
Fantasmi • giocherelloni • mostri • divertire

LA DONNA DISTRATTA



Leggi attentamente il testo.

Sottolinea
le azioni
sbagliate
che compie
la donna.

C'era una volta una donna che voleva lavare il bucato, cucinare le patate e pulire la cucina. Ma pensò a qualcos'altro e mise il secchio con l'acqua per pulire sul fornello, ficcò le patate nella lavatrice e sparse il detersivo sul pavimento. Poi si accorse che aveva sbagliato tutto. Tolsse allora velocemente il secchio dal fornello, le patate dalla lavatrice e spazzò il pavimento per raccogliere il detersivo.

Sottolinea
le azioni
sbagliate
che compie
la donna.

Adesso voleva fare le cose per bene, ma di nuovo pensò a qualcos'altro! Centrifugò nella lavatrice l'acqua per lavare il pavimento, mise il detersivo nella pentola e gettò le patate nel secchio.

Quando volle cominciare a pulire, le patate rotolarono da tutte le parti, e quando la donna stava per raccogliere le patate, l'acqua saponosa traboccò dalla pentola e tutta la cucina si riempì di quella brodaglia per pulire.

La donna rise esclamando: « Per lo meno, ora la cucina è pulita! » E poi fece tutte le cose per bene.

Da: Ursula Wölfel, *28 storie per ridere*, Kalandraka Italia

LEGGO E COMPRENDO

- Illustra la donna distratta.

- Metti in ordine (numerandole da 1 a 4) le azioni che la donna distratta deve compiere per cucinare le patate per bene.

inforna le patate

sbuccia le patate

lava le patate

taglia le patate

PAROLE NUOVE

- **Centrifugò** = **centrifugare**: tecnica che separa i liquidi dai solidi.

- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.



SOGGETTO E PREDICATO

- Nelle seguenti frasi sottolinea di rosso il soggetto e di blu il predicato:

La donna aveva sbagliato tutto.

L'acqua traboccò dalla pentola.

Ora la cucina è pulita.

- Scegli un soggetto per ogni predicato.

Leggono

Racconta

Saltano

SCRITTURA

- Ti è mai capitato di fare come la donna distratta?

Racconta, aiutati con le domande guida.

- Chi?
- Quando e dove?
- Cosa avresti dovuto fare?
- Cosa hai fatto invece?

.....

.....

.....

.....

UN GIORNO SPECIALE



Leggi e rispondi alle domande a voce.

Chi aveva detto al ranocchio del giorno speciale?

Ranocchio stava facendo colazione.

“Oggi è un giorno molto speciale”, pensava tutto **eccitato**. Proprio ieri lepre gli aveva dato la bella notizia, ma del perché sarebbe stato un giorno così speciale ranocchio non aveva idea.

“Già, ma che significa molto speciale?”

rifletteva ranocchio. “Deve essere qualcosa di straordinario!”

Cosa notò il ranocchio uscendo di casa?

Uscì di casa e notò che il sole splendeva. Non c’era una nuvola in cielo, e la giornata era incantevole e calda. Però, non c’era nulla di speciale. Ieri era stato uguale, l’altro ieri pure e anche il giorno prima.

Cosa chiese il ranocchio all’anatra e cosa rispose l’anatra al ranocchio?

Decise di andare a chiedere a anatra.

« Anatra, che giorno è oggi? »

« Fammi pensare... » rifletté anatra. « Oggi è venerdì. No, un momento... è mercoledì, forse. O potrebbe essere anche martedì ».

« E succede qualcosa di speciale oggi? ».

« No davvero » concluse anatra. « Oggi è oggi ».

“Sciocca di un’anatra” pensò ranocchio. “Ha solo piume in testa. Non sa niente di niente”.

Da: Ursula Wölfel, *28 storie per ridere*, Kalandraka Italia

LEGGO E COMPRENDO

- Come potrebbe concludersi la storia? Inventa un finale.

IL RANOCCHIO ALLORA

DECISE CHE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Illustra il finale che hai inventato.

PAROLE NUOVE

- **Eccitato**: contento.
- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sui puntini.

.....

.....

.....

.....



SOGGETTO E PREDICATO

• Nelle seguenti frasi sottolinea di rosso il soggetto e di blu il predicato:

- Ranocchio faceva colazione.
- La lepre aveva dato al ranacchio una bella notizia.
- L'anatra rispose al ranocchio.

• Scrivi un predicato per ogni soggetto.

Gli alunni

Le insegnanti

Il pittore

SCRITTURA

• Cambia una parte della storia nel momento in cui ranocchio chiede aiuto all'anatra.

«Anatra che giorno è oggi?»

«Fammi pensare, rifletté l'anatra».

«Oggi è un giorno speciale perché...».

.....

.....

.....

.....

.....

MEZZACALZETTA



Leggi attentamente.

Mezzacalzetta è il mio coniglio bufalo.

Si chiama così per via delle orecchie che non stanno mai dritte.

È un po' ciccione, un po' morbido, incredibilmente dolce e rosicchia i fili elettrici di casa.

Come compagno di giochi è abbastanza inutile. Inutile a calcio, inutile nella lotta, non ha mai capito bene la differenza tra cowboy e indiani.

Non posso continuare ad avere un coniglio come migliore amico: non sono più un bimbo piccolo! Quindi ho deciso di sbarazzarmene.

«Torna, Mezzacalzetta! Mi spiace di averti lasciato solo!»
Non risponde nessuno. Cosa succederà se non lo ritrovo?
Non mi metterò mica a piangere per un coniglio?!

È a quel punto che scorgo una casetta tra gli alberi in fondo al bosco.

Faccio un respiro profondo, busso, spingo la porta e dico:
«Buongiorno... avete visto un coniglio bufalo?»

E subito mi sento uno sciocco perché Mezzacalzetta è comodamente seduto tra la ragazzina e il cane, in procinto di bere il tè. Sembra contento di vedermi. La ragazzina mi invita a unirmi a loro e dice che mi stavano aspettando.

Adatt. da: Benjamin Chaud, *Mezzacalzetta dove sei?*, Terre di mezzo Editore

LEGGO E COMPRENDO

Completa la tabella seguendo i colori.

Come è fatto Mezzacalzetta?
In cosa è inutile Mezzacalzetta?
Cosa decide di fare di Mezzacalzetta il bambino?
Dove ritrova il bambino Mezzacalzetta?
Con chi era Mezzacalzetta?

PAROLE NUOVE

- **Cowboy**: guardiano a cavallo del bestiame che pascola nelle praterie.
- Cerca insieme ai tuoi compagni il significato delle parole nuove, poi scrivilo sul quaderno.



SOTTOLINEA LE FRASI MINIME

- Nelle seguenti frasi sottolinea la frase minima:
 - Mezzacalzetta rosicchia i fili elettrici di casa.
 - Io scorgo una casetta tra gli alberi.
 - La ragazzina mi invita a unirmi con loro.
- Scrivi delle frasi minime pensando ai personaggi della storia e alle loro azioni.

.....

.....

.....

.....

SCRITTURA

- Cambia la parte del testo in cui il bambino descrive Mezzacalzetta.

“Mezzacalzetta è magro, un po’ spigoloso, per niente dolce e ama rosicchiare le carote”.

.....

.....

.....

.....

.....

AUTOVALUTAZIONE



Illustra sul quaderno la storia che hai letto e che ti ha colpito di più. Come te la immagini?



Rispondi alle domande:

- Quale storia hai illustrato?

.....

- Perché la storia che hai scelto ti ha colpito?

.....

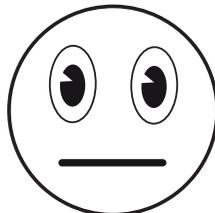
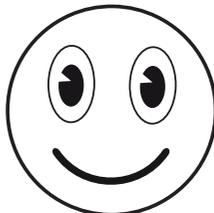
.....

- Che cosa avresti voluto cambiare della storia?

.....

.....

- Colora l'emoticon dell'emozione che hai provato leggendo la tua storia preferita.



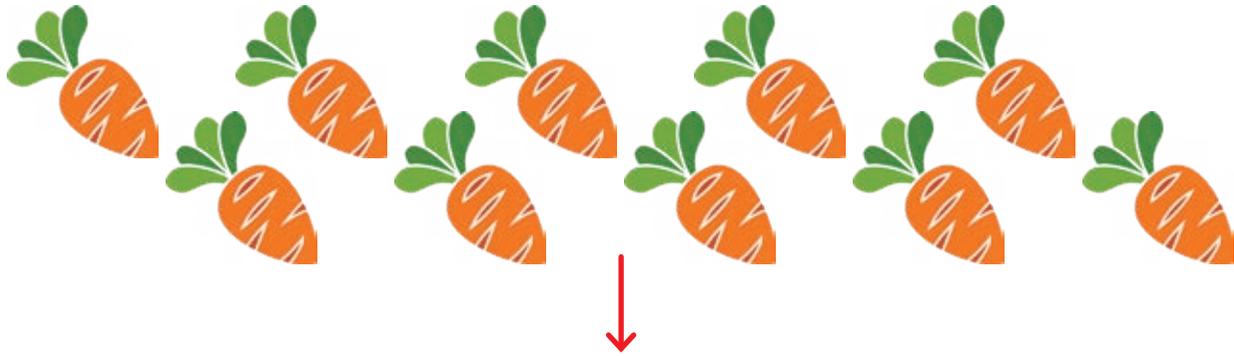
MATEMATICA

2



TAPPA AL 10

Ciao, ti va di imparare tante cose con me?



1 decina di carote

Ricorda: ogni gruppo formato da 10 elementi forma una decina (da).

$$1 \text{ da} = 10 \text{ u}$$

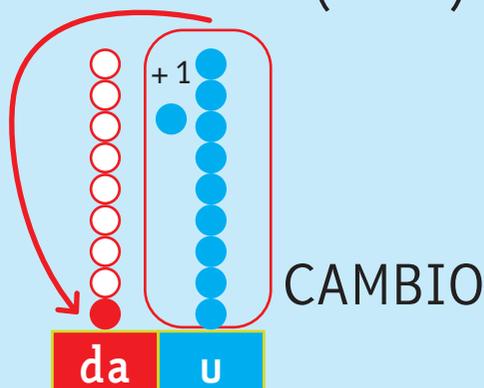
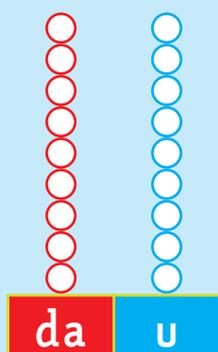


Conta le carote nel sacco.

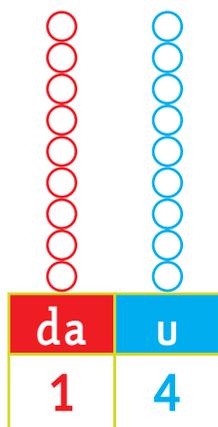
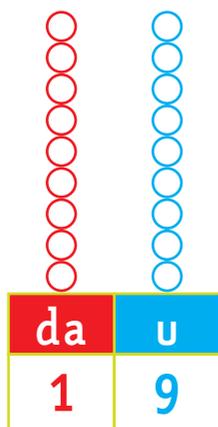
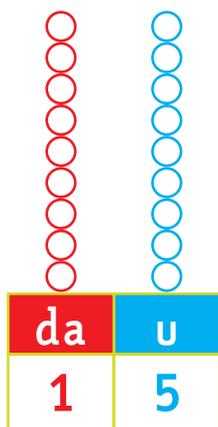
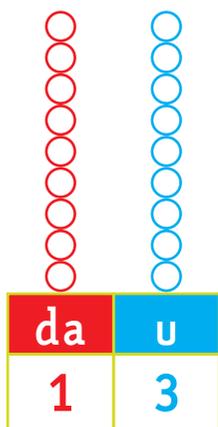
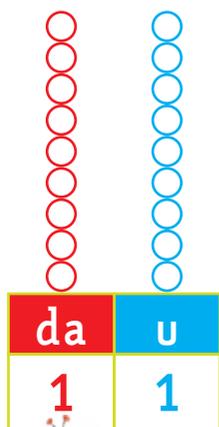


GIOCHIAMO CON L'ABACO

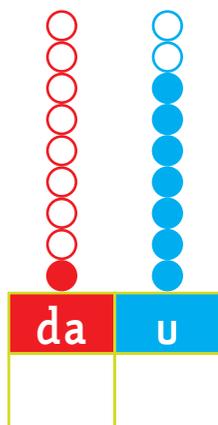
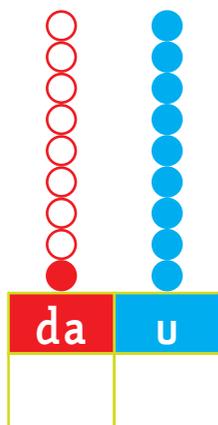
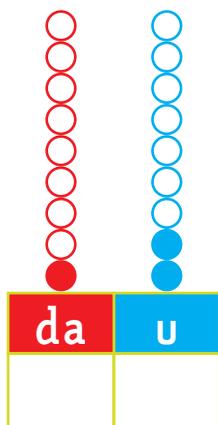
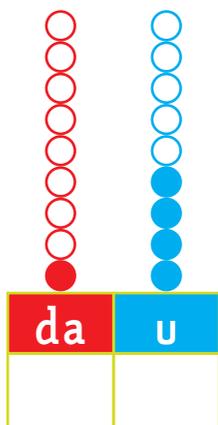
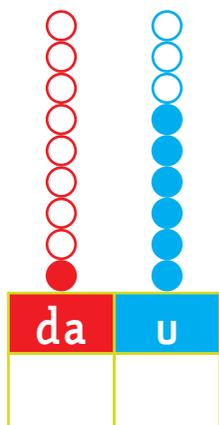
Ogni asta dell'abaco può contenere 9 palline. L'asta di destra indica le unità (u), l'asta di sinistra indica le decine (da). Se hai 10 palline blu (10 u) devi cambiarle con 1 pallina rossa (1 da).



Disegna le palline che rappresentano il numero.



Scrivi i numeri rappresentati sull'abaco.



FORMIAMO I GRUPPI



Mi aiuti a preparare una buona zuppa di verdure per tutti i bambini della scuola? Segui bene le indicazioni.

Ingredienti per la zuppa

12 patate 

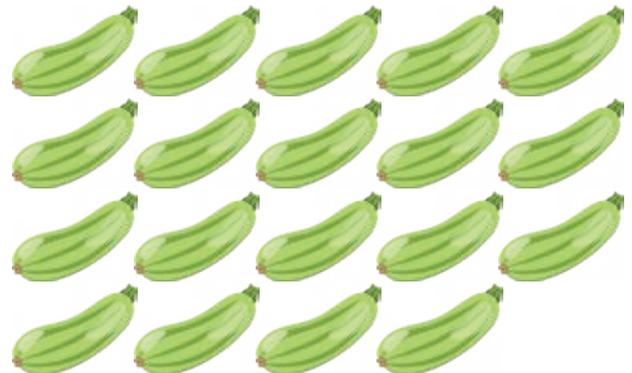
19 zucchine 

15 carote 

13 pomodori 

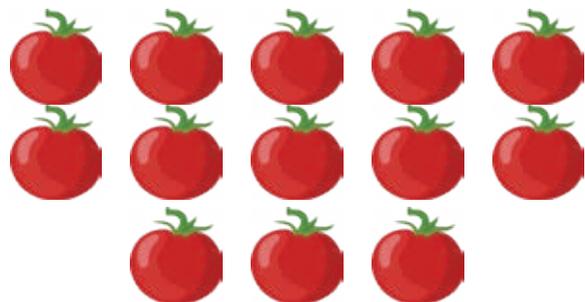
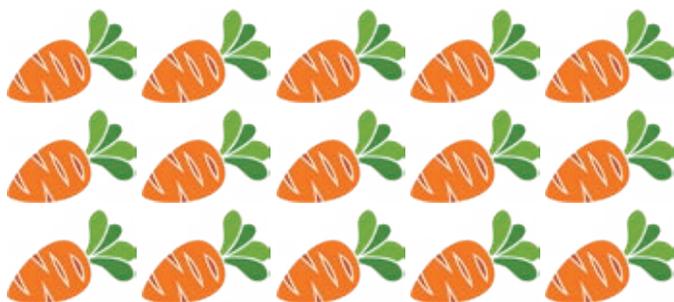


Raggruppa e registra.



DECINA	UNITÀ
da	u

DECINA	UNITÀ
da	u



DECINA	UNITÀ
da	u

DECINA	UNITÀ
da	u

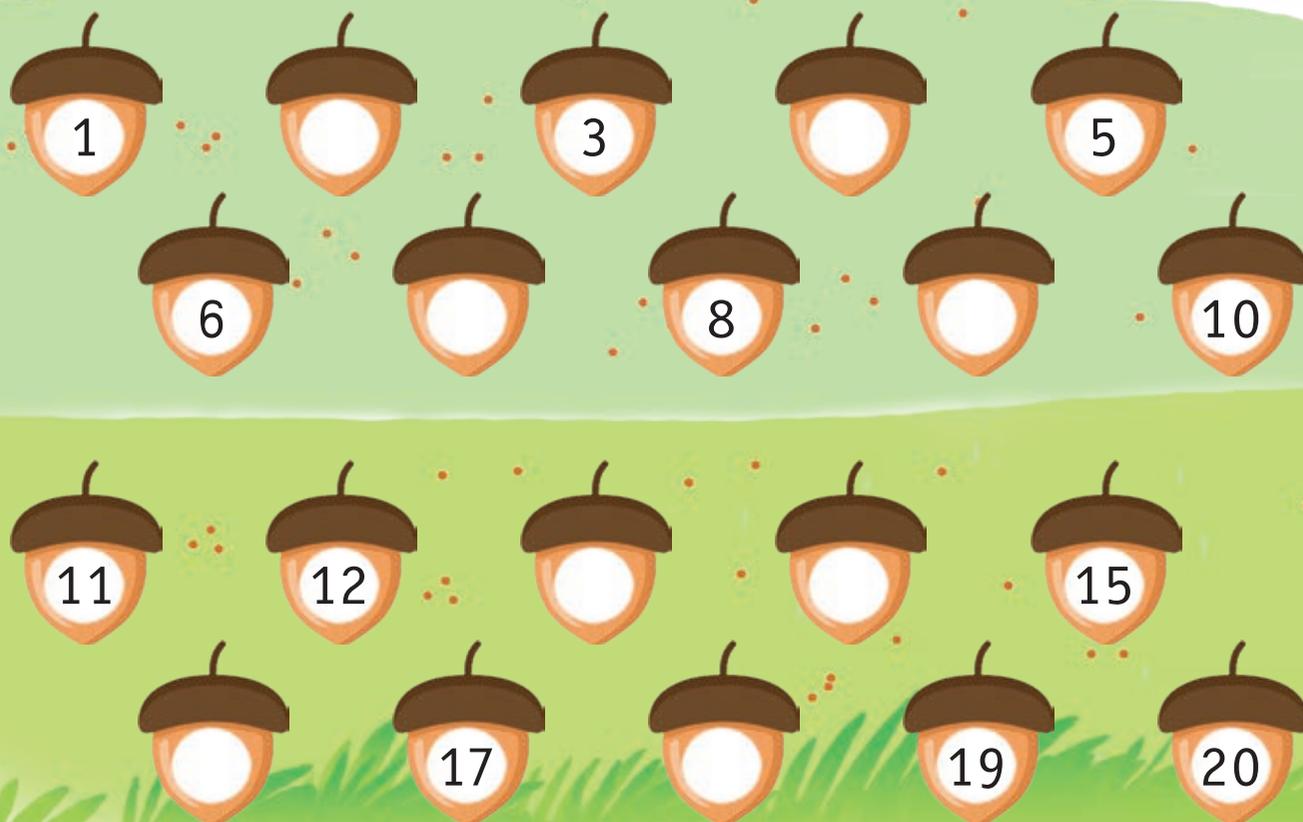
I NUMERI DA 1 A 20



Che disordine! Lo scoiattolo ha messo in disordine tutte le sue ghiande. Mi aiuti a trovare quelle che mancano?



Inserisci i numeri che mancano.



Ora disegna tu le foglie che mancano.

17 FOGLIE



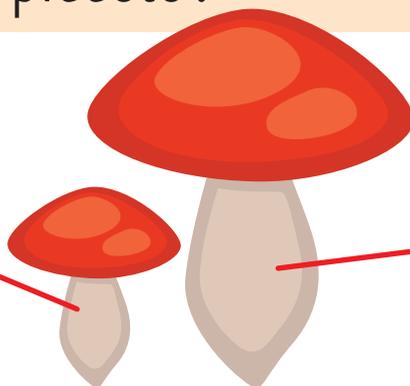
MAGGIORE E MINORE



Chi è il più grande tra questi funghi?
E il più piccolo?

più piccolo

MINORE



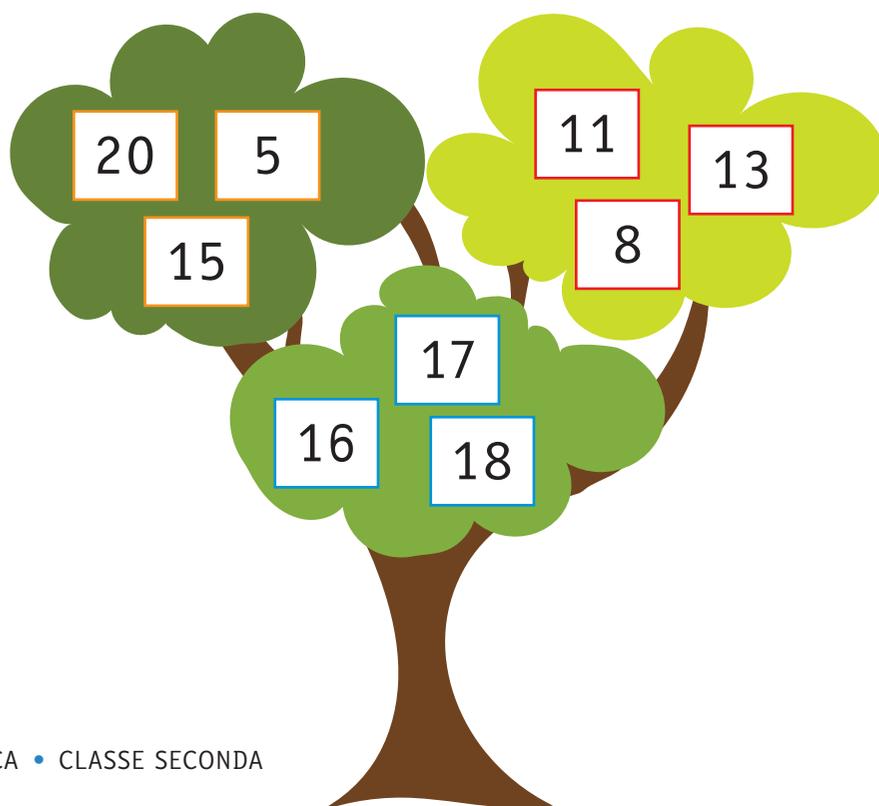
più grande

MAGGIORE

Ricorda: quando hai difficoltà a capire le parole **MAGGIORE** e **MINORE** puoi pensare a questi funghi.



Colora il numero **MAGGIORE** di rosso, il numero **MINORE** di blu.





CONTIAMO FINO A 80

Ti va di fare un bel salto tra i numeri?



Da 21 a 30: completa la sequenza.



Da 31 a 40: a coppie contate da 31 a 40 e da 40 a 31.



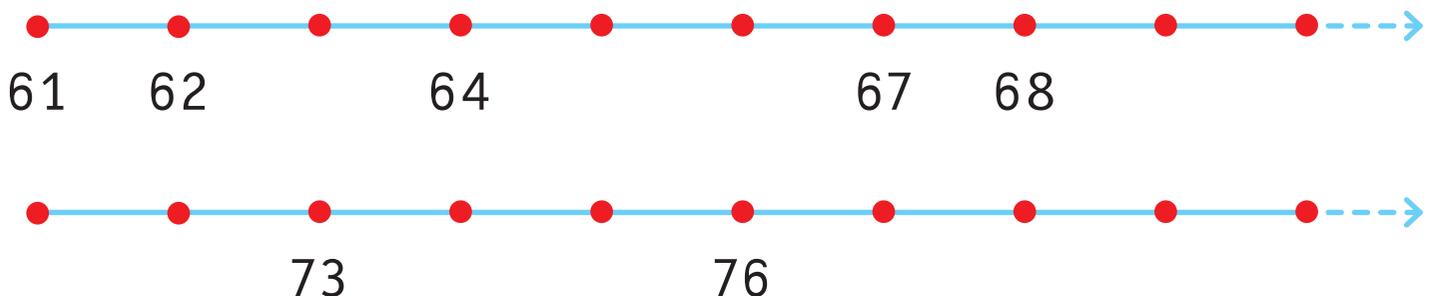
Da 41 a 50: lavora con i regoli fino ad arrivare a 50.



Da 51 a 60: lavora con l'abaco fino ad arrivare a 60.



Da 61 a 80: lavora con la linea dei numeri.





I NUMERI DA 81 A 99

Bene, a piccoli passi stiamo arrivando a 99!



Da 81 a 90: sul tuo quaderno ordina i numeri in senso decrescente (dal maggiore al minore).



Da 91 a 99: osserva l'esempio e continua sul tuo quaderno.

91: 90 - 91 - 92

92: 91 - 92 - 93



Completa con maggiore > minore < uguale =

$39 > 28$

$45 \bigcirc 90$

$77 \bigcirc 77$

$17 \bigcirc 27$

$69 \bigcirc 96$

$52 \bigcirc 52$

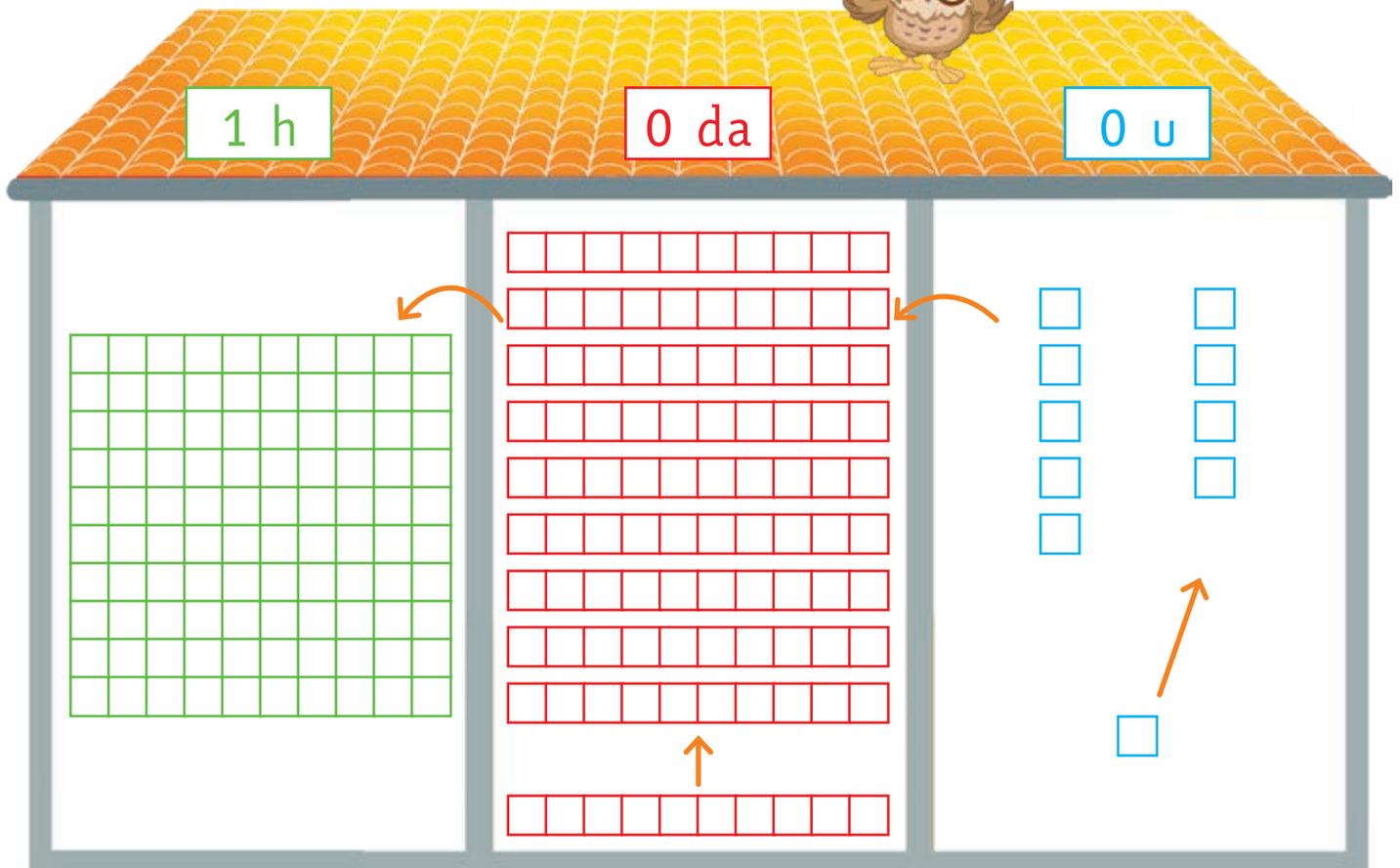
$20 \bigcirc 20$

$35 \bigcirc 63$

IL CENTINAIO



Sei curioso di scoprire cosa succede nel palazzo di nonno gufo?



CENTINAIA 1

DECINE 0

UNITÀ 0

Nonno gufo vuole aggiungere 1 stanza alle unità. Le unità diventano 10 e si trasformano in una decina $1 \text{ da} = 10 \text{ u}$.

Ora però le decine sono 10 e così si trasformano in un centinaio $10 \text{ da} = 1 \text{ h}$.

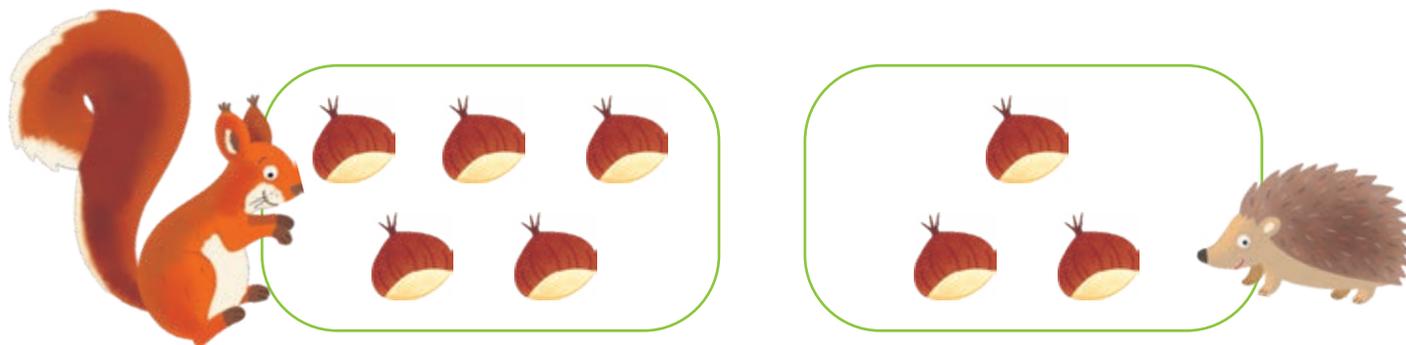


Conta insieme alla tua classe fino a 100 e poi da 100 fino a 0.

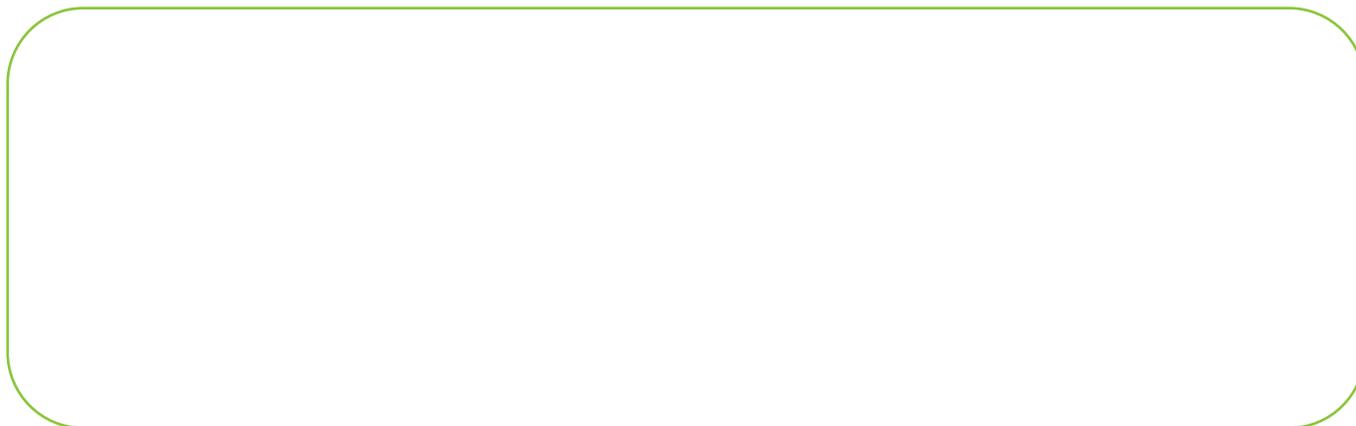
L'ADDIZIONE



Il riccio e lo scoiattolo hanno raccolto le castagne nel bosco! Ora vogliono metterle insieme, proviamo a vedere quante sono?



Conta le castagne dello scoiattolo, conta le castagne del riccio, poi mettile insieme disegnandole qui.



Calcoliamo:

$5 \text{ castagne} + 3 \text{ castagne} = 8 \text{ castagne in tutto.}$

L'**ADDIZIONE** è l'operazione che:

- unisce
- mette insieme
- aggiunge

L'ADDIZIONE IN COLONNA



Proviamo a risolvere l'addizione in colonna.
Segui questi semplici consigli!

$$21 + 13 =$$



Prepara la casetta delle addizioni.

- Prendi il primo numero 21 (che si chiama **ADDENDO**) e scrivi le unità sotto le unità e le decine sotto le decine.

da	U	
2	1	+
		=

- Prendi il secondo numero 13 che si chiama (**ADDENDO**) e scrivi le unità sotto le unità e le decine sotto le decine.

da	U	
2	1	+
1	3	=

- Somma prima le unità e registra, poi somma le decine e registra.

da	U	
2	1	+
1	3	=
3	4	



Esercitati sul tuo quaderno risolvendo le seguenti addizioni.

$16 + 12 =$

$11 + 24 =$

$31 + 27 =$



L'ADDIZIONE CON IL CAMBIO

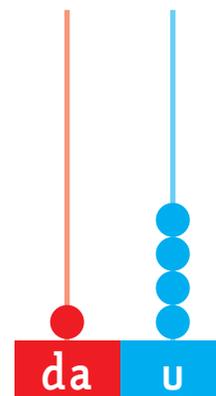
Segui attentamente tutti i passaggi.



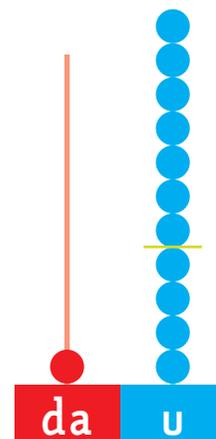
Osserva la seguente addizione e lavora con l'abaco

$$14 + 7 =$$

- Inserisci 14 nell'abaco (**primo addendo**),
1 da e 4 u.



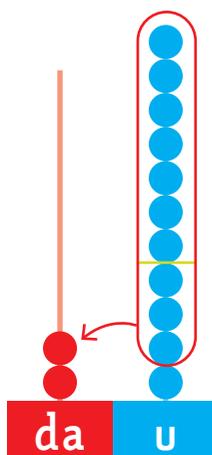
- Aggiungi 7 nell'abaco (**secondo addendo**),
7 u.



- Cambia 10 u con 1 da.

- Ottieni 2 da e 1 u.

2 da e 1 u
↓ ↓
21



Esercitati sul tuo quaderno risolvendo le seguenti addizioni con il cambio.

$35 + 7 =$

$22 + 8 =$

$36 + 7 =$

LA SOTTRAZIONE



È autunno nel bosco, molti alberi iniziano a perdere le foglie. Sei pronto a scoprire un'altra operazione?

Ci sono 9 foglie sull'albero. Il vento ne porta via 6. Quante foglie restano sull'albero?



- Conta tutte le foglie che sono nel disegno. Quante sono?
- Togli le foglie che il vento fa volare. Quante sono?
- Conta le foglie che restano sull'albero. Quante sono?

Calcoliamo:

9 foglie sull'albero - 6 foglie volate via = 3 foglie sull'albero

La **SOTTRAZIONE** è l'operazione che serve per calcolare:

- quanto resta
- quanto manca
- serve anche per trovare la differenza

LA SOTTRAZIONE IN COLONNA



Ricorda: la sottrazione è possibile solo quando il primo numero (**MINUENDO**) è maggiore o uguale al secondo numero (**SOTTRAENDO**).

$$8 - 5 = 3$$

$$5 - 8 = ? \text{ Non si può fare}$$



Osserva la seguente sottrazione $24 - 13$. Prepara la casetta delle sottrazioni.

- Prendi il primo numero 24 e scrivi le unità sotto le unità e le decine sotto le decine.

da	u	
2	4	—
		=

- Prendi il secondo numero 13 e scrivi le unità sotto le unità e le decine sotto le decine.

da	u	
2	4	—
1	3	=

- Sottrai dalle unità del minuendo le unità del sottraendo e registra.
- Sottrai dalle decine del minuendo le decine del sottraendo e registra.

da	u	
2	4	—
1	3	=
1	1	



Esercitati sul tuo quaderno risolvendo le seguenti sottrazioni in colonna.

$$39 - 25 =$$

$$28 - 12 =$$

$$36 - 24 =$$

LA SOTTRAZIONE CON IL CAMBIO

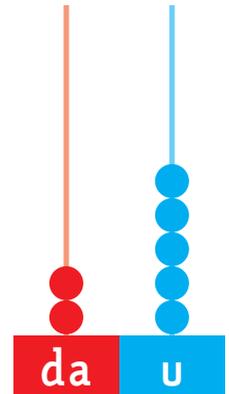
Segui attentamente tutti i passaggi.



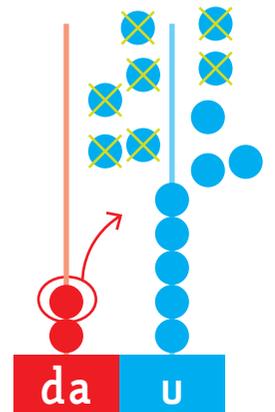
Osserva la seguente sottrazione e lavora con l'abaco

$$25 - 7 =$$

- Inserisci 25 nell'abaco, 2 da e 5 u.

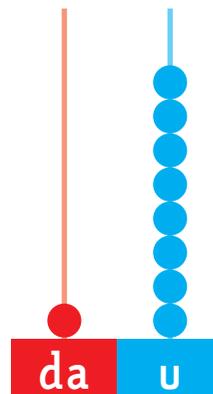


- Devi togliere 7 u dalle unità ma non puoi, allora cambia 1 da con 10 u.
- Togli 7 u.



- Ottieni 1 da e 8 u.

$$\begin{array}{l} 1 \text{ da} \quad \text{e} \quad 8 \text{ u} \\ \swarrow \quad \searrow \\ 18 \end{array}$$



Esercitati sul tuo quaderno risolvendo le seguenti sottrazioni con il cambio.

$35 - 7 =$

$22 - 8 =$

$36 - 7 =$



PROBLEMI CON + E -

Sei pronto a metterti in gioco?

PROBLEMA 1

Nel giardino ci sono

32 margherite 

e 19 papaveri 

Quanti fiori **in tutto**?

DATI UTILI:

32: margherite 

19: papaveri 

? : **in tutto**

IN TUTTO è una parola-chiave dell'**addizione**.

La parola-chiave è una parola magica che ti aiuta a capire che tipo di calcolo devi fare.

Anche **complessivamente**, **mettere insieme**, **in totale**, **aggiungere** sono parole-chiave dell'addizione.

PROBLEMA 2

Mattia ha ritagliato 16

bandierine 

Ne regala 8 a suo cugino.

Quante bandiere **restano** a Mattia?

DATI UTILI:

16: bandierine di Mattia

8: bandierine regalate

? : **restano**

RESTANO è una parola-chiave della **sottrazione**.

Anche **rimangono**, **togliere**, **differenza** sono parole-chiave della sottrazione.



Ora lavora sul tuo quaderno e risolvi i problemi.

LA MOLTIPLICAZIONE



La cattedra della maestra è sempre in ordine. Scopriamo insieme un'altra operazione.

Sulla cattedra della maestra ci sono 4 scatole di gessi. In ogni scatola ci sono 4 gessi. Quanti gessi ci sono in tutto?



Per calcolare quanti gessi ci sono in tutto posso scegliere se fare

• L'ADDIZIONE $+$

$$4 + 4 + 4 + 4 = 16 \quad +$$

• LA MOLTIPLICAZIONE \times

$$4 \times 4 = 16 \quad \times$$

Calcoliamo:

4 gessetti \times 4 scatole = 16 gessetti in tutto.

La **MOLTIPLICAZIONE** è un'operazione che serve per ripetere la stessa quantità.



LE TABELLINE

Pronto per conoscere le TABELLINE?



Insieme alla maestra e ai tuoi compagni costruisci le tabelline sul tuo quaderno.

La tabella della moltiplicazione ti aiuterà a costruirle.

LA TABELLA DELLA MOLTIPLICAZIONE

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

LA MOLTIPLICAZIONE SENZA CAMBIO



Proviamo a risolvere le moltiplicazioni in colonna. Segui questi semplici consigli.



Osserva la seguente moltiplicazione 12×3 . Prepara la casetta delle moltiplicazioni.

- Prendi il primo numero 12 (che si chiama **MOLTIPLICANDO**) e scrivi le unità sotto le unità e le decine sotto le decine.

da	u	
1	2	X
		=

- Prendi il secondo numero 3 (che si chiama **MOLTIPLICATORE**) e scrivi le unità sotto le unità.

da	u	
1	2	X
	3	=

- Moltiplica prima le unità (3×2) e registra.
- Poi moltiplica le decine (3×1) e registra.

da	u	
1	2	X
	3	=
3	6	



Esercitati sul tuo quaderno risolvendo le seguenti operazioni in colonna.

$$32 \times 3 =$$

$$24 \times 2 =$$

$$12 \times 4 =$$

LA MOLTIPLICAZIONE CON IL CAMBIO



Segui attentamente tutti i passaggi!



Osserva la seguente moltiplicazione 14×3 .

- Metti in colonna i fattori.

da	u	
1	4	x
	3	=

- Moltiplica prima le unità ($3 \times 4 = 12$ u).
- Cambia 10 u con 1 da e riportala nella colonna delle decine.

da	u	
1	4	x
	3	=
	2	

Diagram showing the exchange of 10 units for 1 ten. A blue circle highlights the 12 units in the second row, and a red arrow points from the 10 units to the 1 ten in the first row, with a '1' written next to the arrow.

- Moltiplica le decine ($3 \times 1 = 3$) poi aggiungi quella cifra che hai riportato prima. Scrivi il risultato.

da	u	
1	4	x
	3	=
4	2	



Esercitati sul tuo quaderno risolvendo le seguenti moltiplicazioni con il cambio.

$25 \times 3 =$

$27 \times 2 =$

$36 \times 2 =$

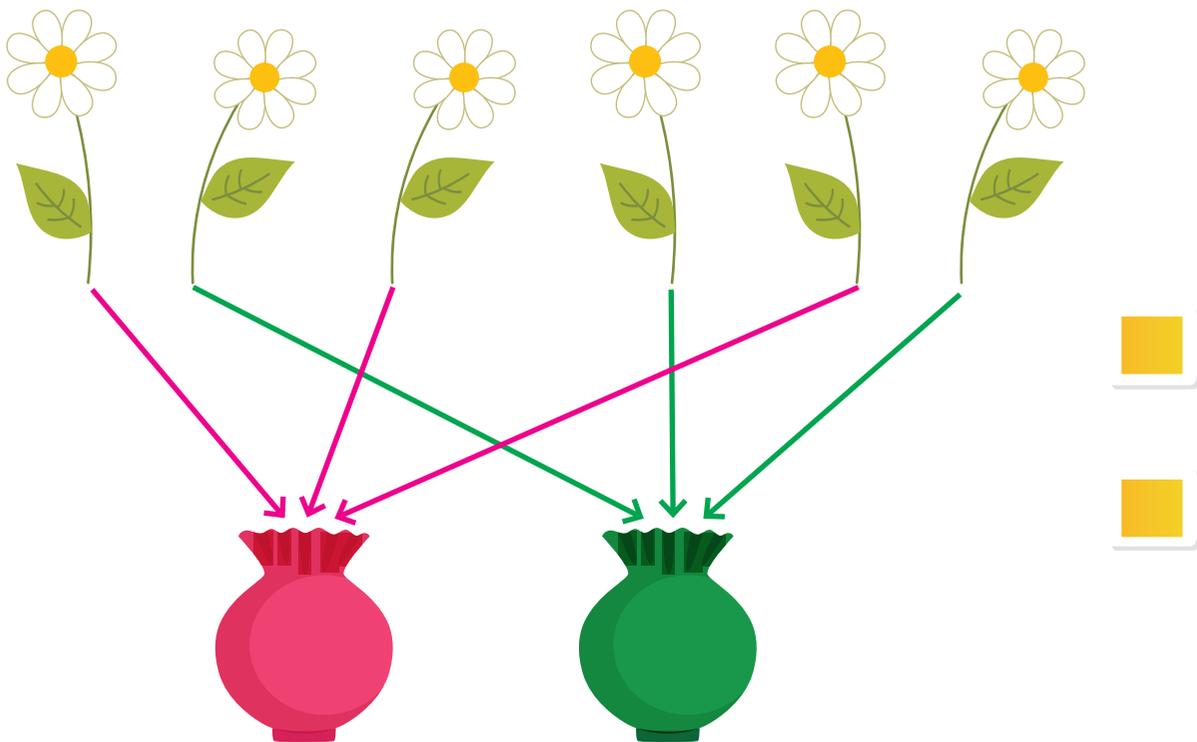
LA DIVISIONE PER DISTRIBUIRE



La coccinella ama molto i fiori. Vuoi aiutarla a sistemarli? Sei pronto per scoprire un'altra operazione?



La coccinella Sara ha raccolto 6 margherite. Vuole dividere le margherite in 2 vasi. Quante margherite ci saranno in ogni vaso?



Calcoliamo:

6 margherite : 2 vasi = 3 margherite in ogni vaso.

La **DIVISIONE** si usa per distribuire in parti uguali.

LA DIVISIONE PER RAGGRUPPARE

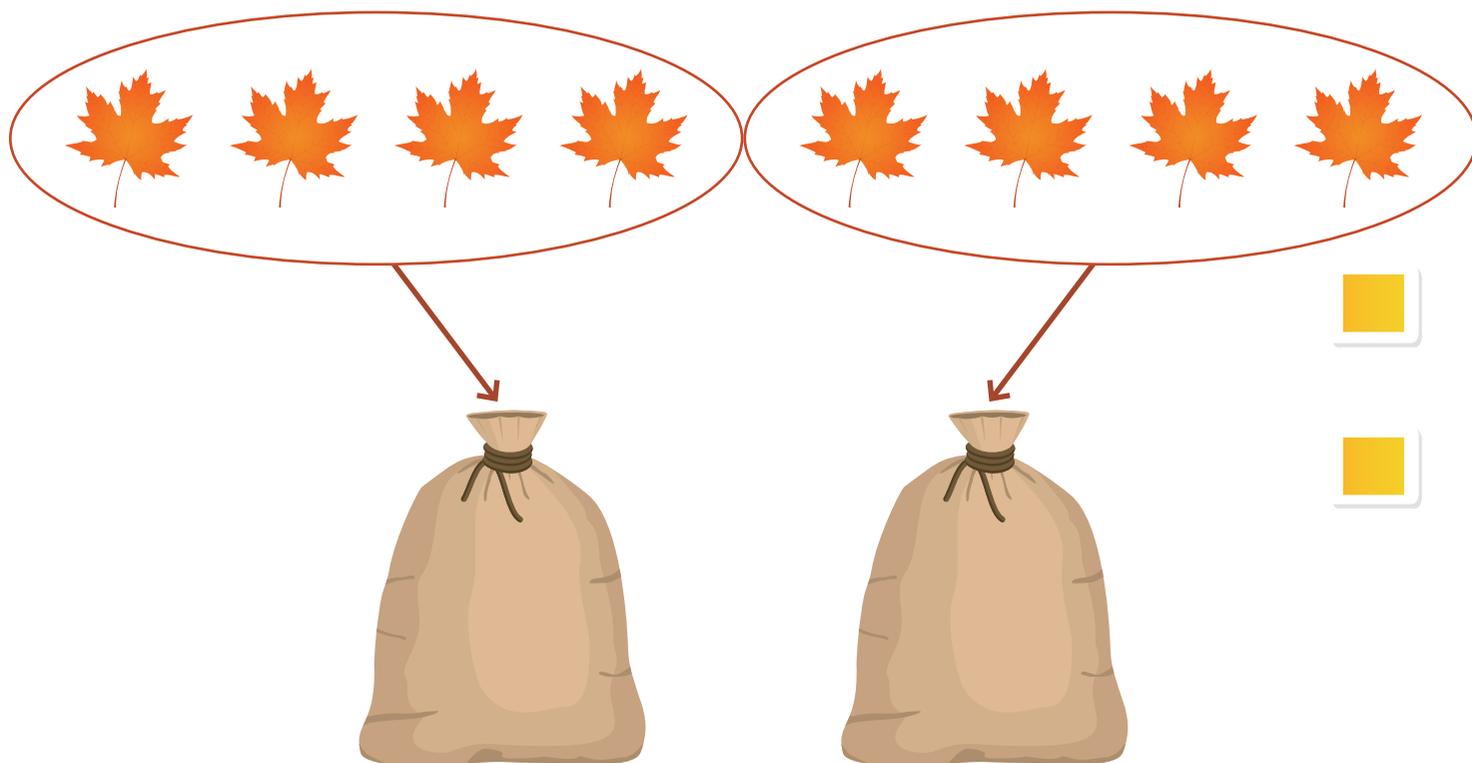


La formica deve sistemare le foglie che ha raccolto all'interno dei sacchi.



La formica deve sistemare 8 foglie dentro dei sacchi. Ogni sacco può contenere 4 foglie.

Di quanti sacchi avrà bisogno?



Calcoliamo:

$8 \text{ foglie} : 4 \text{ foglie in ogni sacco} = 2 \text{ sacchi.}$

La **DIVISIONE** si usa anche per raggruppare in parti uguali.

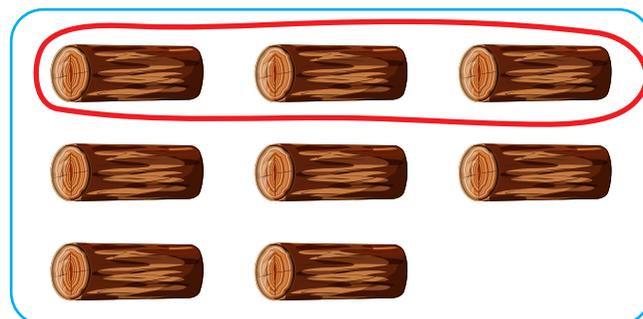
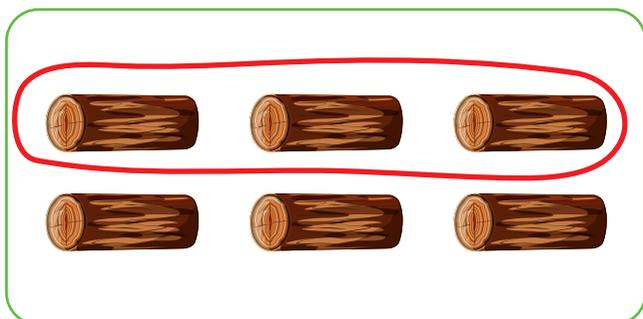
LA DIVISIONE CON IL RESTO



La volpe ama giocare con i pezzettini di legno.
Sei pronto a divertirti con lei?



Conta e raggruppa per eseguire le divisioni.

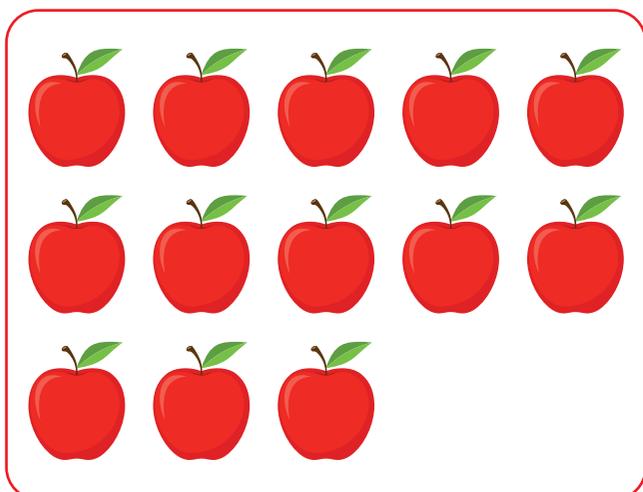


 IN TUTTO = 6
In ogni gruppo = 3
Gruppi = 2
 $6 : 3 = 2$

 IN TUTTO = 8
In ogni gruppo = 3
Gruppi = 2 RESTO = 2
 $8 : 3 = 2 \quad \text{RESTO} = 2$



Prova tu: raggruppa per 4



 IN TUTTO =
In ogni gruppo =
Gruppi = RESTO =
 $13 : \dots = \dots$
RESTO:



PROBLEMI CON x E :

Sei pronto a metterti in gioco?

PROBLEMA 1

Il fioraio ha venduto 3 mazzi di rose.

In ogni mazzo c'erano 5 rose.

Quante rose in tutto?

Rispondi alle domande

Quanti mazzi?

Quante rose in ogni mazzo?

Rose in tutto? x =



PROBLEMA 2

La mamma sta sistemando 12 bambole

e ne mette 4 in ogni baule.

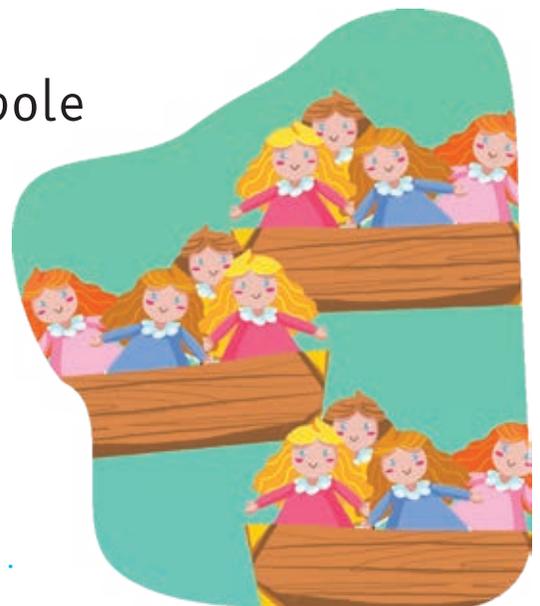
Quanti bauli serviranno?

Rispondi alle domande

Quante bambole?

Quante bambole in ogni baule?

Quanti bauli serviranno? : =



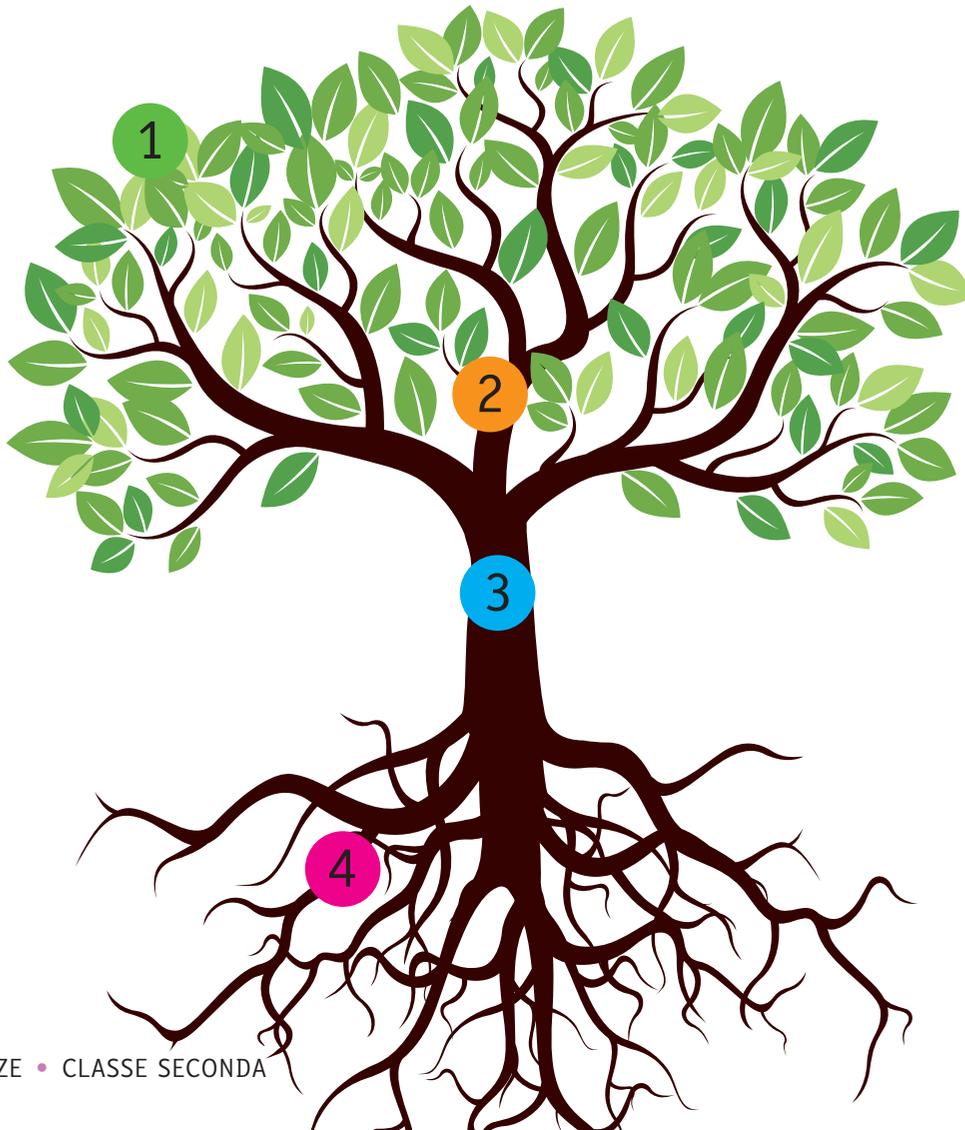
SCIENZE

2

LE PIANTE

Le piante sono molto importanti per la vita dell'uomo. Esse infatti ci permettono di respirare. Le piante sono, di solito, costituite da 4 parti principali:

1. le **foglie**: servono per respirare;
2. i **rami**: sostengono le foglie e i frutti e insieme formano la chioma;
3. il **fusto** sostiene la pianta;
4. le **radici**: tengono la pianta attaccata al terreno.



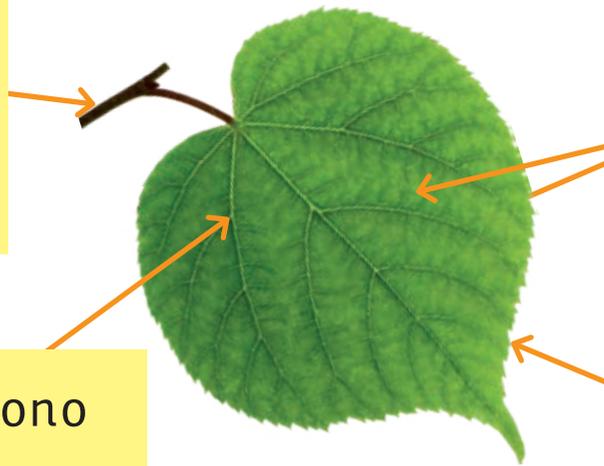
LE FOGLIE E I FIORI

Il **picciolo** è la parte della foglia attaccata al ramo.

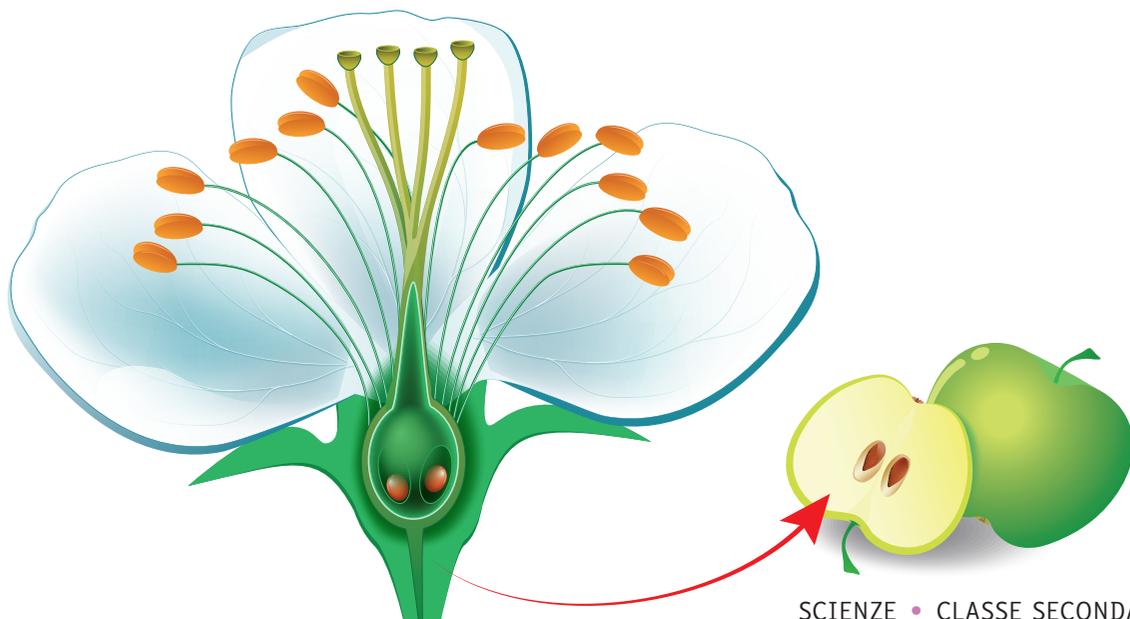
Le **pagine** sono i due lati piatti e allargati.

Le **nervature** sono sottili tubicini attraverso i quali passano le sostanze nutrienti.

Il **margin**e è il contorno della foglia.



Esistono molti tipi di fiori. Tutti i fiori svolgono una funzione importante: producono frutti e semi dai quali nascono nuove piante.



GLI ANIMALI

Gli animali possono essere classificati in base alle loro caratteristiche.

	CORPO	DOVE VIVONO	PARTICOLARITÀ
MAMMIFERI 	Hanno le zampe e il corpo coperto di peli.	Vivono sulla terra.	Alcuni, come le balene, vivono in acqua. Sono allattati dalla madre.
UCCELLI 	Hanno due zampe, le ali e possono volare.	Vivono in aria e sulla terra.	Mangiano con il becco e nascono dalle uova.
RETTILI 	Sono ricoperti di squame, alcuni hanno le zampe.	Vivono sulla terra e in acqua.	Nascono dalle uova. Alcuni strisciano per terra, come i serpenti.
ANFIBI 	Hanno quattro zampe e sono privi di peli e di squame.	Prima vivono in acqua, quando crescono possono vivere sulla terra.	Nascono da uova deposte in acqua.
PESCI 	Hanno il corpo ricoperto di scaglie. Nuotano con le pinne e la coda.	Possono vivere solo in acqua.	Nascono dalle uova.
INSETTI 	Hanno il corpo diviso in tre parti. Alcuni hanno le ali e sanno volare.	Vivono in aria e sulla terra.	Alcuni hanno un pungiglione con cui si difendono.

GLI ANIMALI: CRESCITA E NUTRIZIONE

VIVIPARI	OVIPARI
Alcuni animali nascono dal corpo della loro mamma. 	Altri nascono dalle uova. 

CARNIVORI	animali che mangiano solo carne	
ERBIVORI	si nutrono di vegetali	
ONNIVORI	mangiano sia carne che vegetali	
GRANIVORI	si nutrono di semi	
INSETTIVORI	mangiano insetti	



Illustra seguendo le indicazioni.

CARNIVORO	ERBIVORO	ONNIVORO	GRANIVORO	INSETTIVORO

I MATERIALI

I materiali che troviamo intorno a noi possono essere:

- **Naturali**

I materiali naturali sono quelli che si trovano in natura come il cotone, la lana e il legno.



- **Artificiali**

I materiali artificiali sono quelli prodotti dall'uomo come la plastica e il vetro.



Illustra i seguenti materiali nel posto giusto:

LANA, VETRO, COTONE, PLASTICA, SABBIA, LEGNO

Materiali naturali	Materiali artificiali

I SOLIDI

Tutto ciò che ci circonda è fatto di materia e può apparire in diversi stati. Uno di questi è lo **stato solido**.

I **solidi**:

- hanno una forma e li puoi afferrare;
- non cambiano forma se cambiamo il contenitore;
- cambiano forma solo se si rompono o si consumano.



Osserva il disegno, poi osserva uno dei tuoi libri e rispondi:



• Ha una propria forma? SÌ NO NON LO SO

• Cambia forma se lo mettiamo in un contenitore? SÌ NO NON LO SO

• È un solido? SÌ NO NON LO SO

Ci sono alcuni solidi che prendono la forma del recipiente che li contiene perché sono formati da tanti **granelli solidi**. Queste sostanze si chiamano **polveri**.



Sul tuo quaderno illustra e descrivi tre solidi e tre polveri.

I LIQUIDI

Un altro stato della materia è quello **liquido**.

I **liquidi**:

- non hanno una forma propria, ma prendono la forma del recipiente che li contiene;
- lasciati liberi, si spargono ovunque.



Osserva il disegno, osserva l'acqua in un recipiente e rispondi:

• Ha una propria forma?

SÌ

NO

NON LO SO

• Cambia forma se lo mettiamo in un contenitore?

SÌ

NO

NON LO SO

• È un liquido?

SÌ

NO

NON LO SO



L'acqua può trasformarsi in base alla temperatura e assumere i **tre stati dell'acqua**.

solido



Sotto il grado zero di temperatura l'acqua ghiaccia. Passa cioè allo stato solido.

liquido



L'acqua del mare, ad esempio, è allo stato liquido.

gassoso



Mentre da 100 gradi in su evapora.

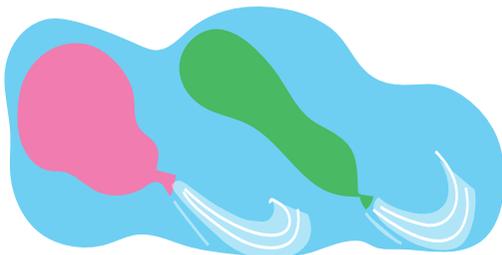
I GAS

I **gas**, come l'aria, si trovano dappertutto:

- non hanno una forma propria, ma prendono la forma del recipiente che li contiene.



Osserva il disegno, osserva come si comporta l'aria dentro un palloncino e rispondi:



- Ha una propria forma?

 SÌ NO NON LO SO

- Cambia forma se lo mettiamo in un contenitore?

 SÌ NO NON LO SO

Parla con la tua classe e l'insegnante.

Che succede se aumentiamo la temperatura dell'acqua allo stato liquido?



Illustra sul tuo quaderno i tre stati dell'acqua.

STORIA

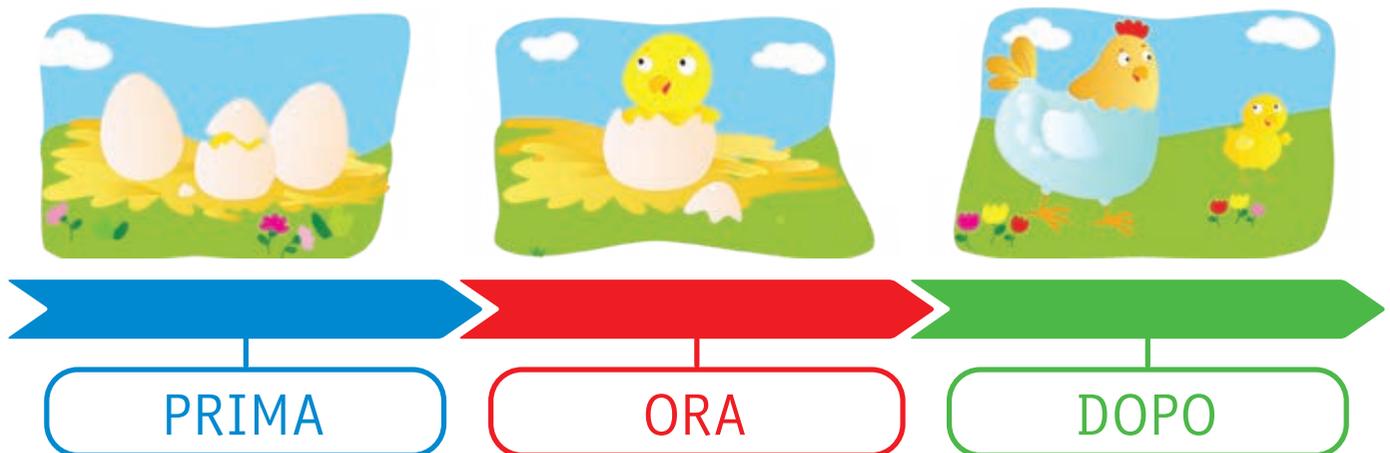
2

LA LINEA DEL TEMPO

Per visualizzare meglio la successione dei fatti che accadono, possiamo rappresentarli sulla **linea del tempo**, partendo da ciò che avviene prima e proseguendo con ciò che avviene dopo e dopo ancora.



Osserva l'esempio e racconta.



Il tempo che passa può essere raccontato usando i seguenti indicatori temporali: **prima**, **dopo**, **dopo ancora**, **poi** e **infine**.

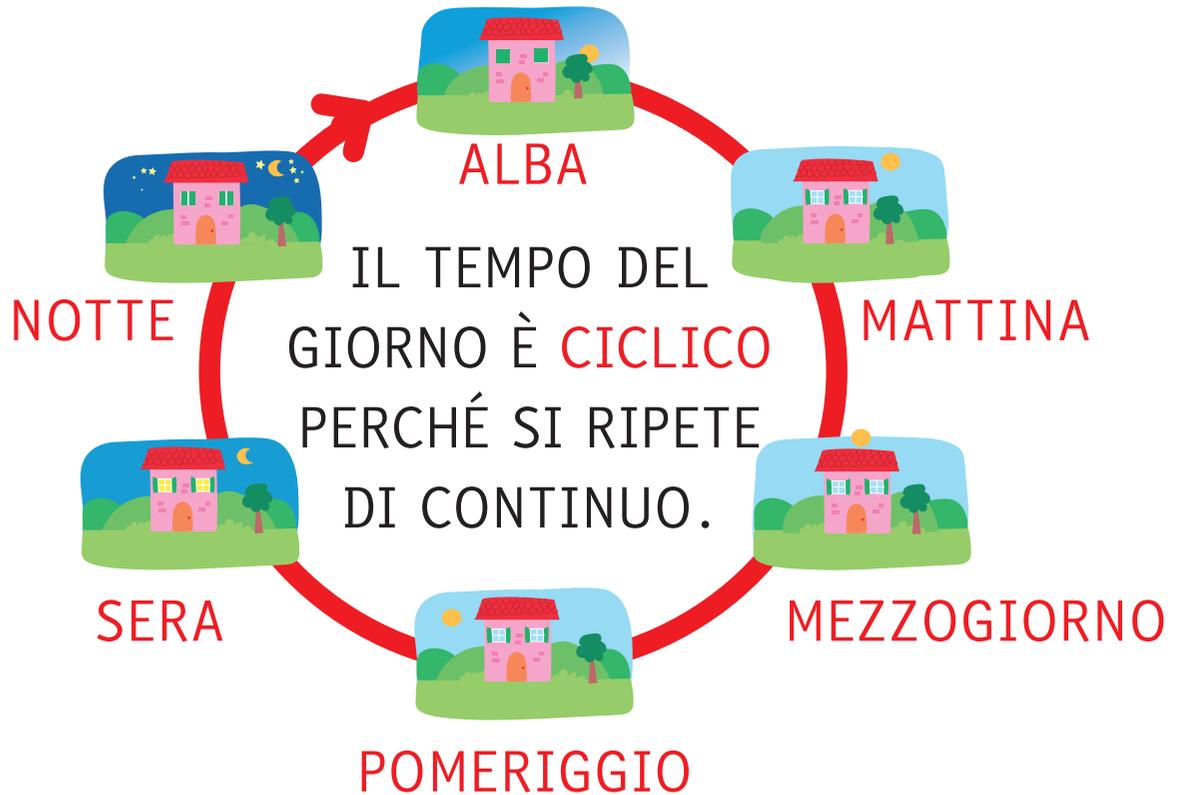


Disegna te stesso da piccolo, come sei ora e come sarai da grande.

--	--	--

LE PARTI DEL GIORNO

Le parti del giorno si ripetono nello stesso ordine ogni 24 ore. Un **giorno** dura **24 ore**.



Disegna le azioni che fai durante le varie parti della giornata.

ALBA	MATTINA	MEZZOGIORNO
POMERIGGIO	SERA	NOTTE

I GIORNI DELLA SETTIMANA

La settimana è un periodo di tempo che dura 7 giorni.



Illustra cosa fai durante la settimana.

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	
GIOVEDÌ	VENERDÌ	SABATO	DOMENICA

I MESI

I mesi che formano un anno sono **12**.

L'anno inizia con il mese di **gennaio** e termina con il mese di **dicembre**. Anche i mesi seguono un ciclo che si ripete.



Completa e illustra.

1	GENNAIO
2	FEBBRAIO
3	
	APRILE
	LUGLIO
8	
	OTTOBRE
12	DICEMBRE

GENNAIO 	FEBBRAIO
MARZO	APRILE
MAGGIO	GIUGNO
LUGLIO	AGOSTO
SETTEMBRE	OTTOBRE
NOVEMBRE	DICEMBRE

LE STAGIONI

In un anno ci sono quattro stagioni:

- **inverno**
- **primavera**
- **estate**
- **autunno**

Anche le stagioni si possono rappresentare con una ruota perché sono un **tempo ciclico**, cioè un tempo che si ripete di continuo.

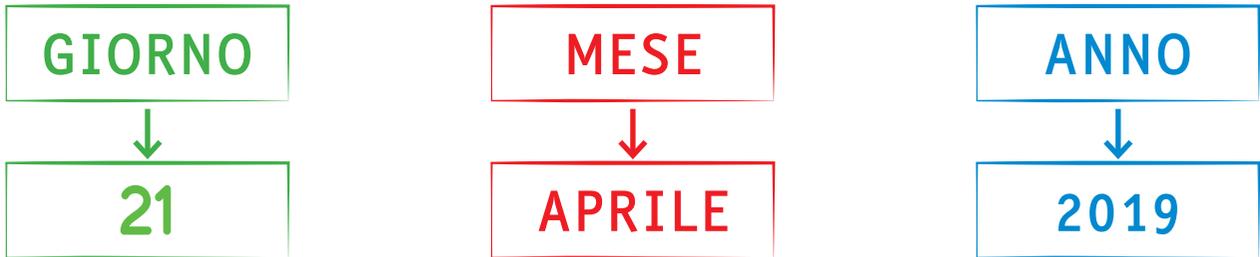


Per ogni stagione scrivi una breve frase.

- **inverno**
- **primavera**
- **estate**
- **autunno**

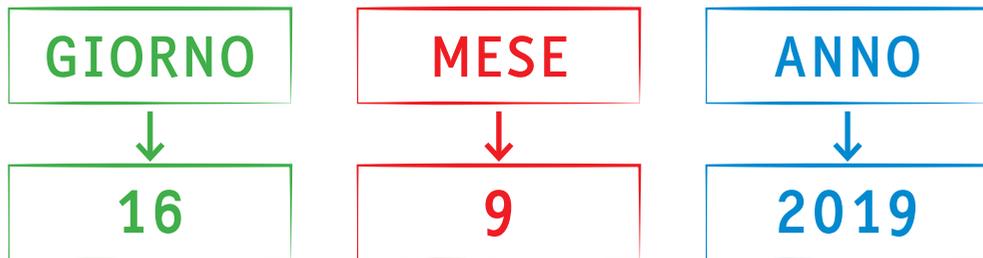
LA DATA

La **data** indica il **giorno**, il **mese** e l'**anno** in cui avviene un fatto.



Osserva l'esempio.

Lo **scorso anno** alcuni bambini sono tornati a scuola in questa precisa data:



16 SETTEMBRE 2019



Completa come ti viene richiesto

- | | giorno | mese | anno |
|---|--------|-------|-------|
| • La tua data di nascita | | | |
| • Il compleanno del tuo compagno di banco | | | |
| • La data in cui è iniziata la scuola | | | |

LE FONTI ORALI E SCRITTE

Per ricostruire il passato, abbiamo bisogno di informazioni che ci vengono fornite dalle **fonti**.
Le fonti ci aiutano a ricostruire i fatti del passato.

Le fonti possono essere:

- **fonti orali** sono i racconti fatti a voce dalle persone che hanno vissuto un evento accaduto;
- **fonti scritte** sono i documenti scritti a mano o stampati, come libri, giornali, lettere ecc.



Collega le immagini con la fonte giusta.



FORTE ORALE

FORTE SCRITTA

LE FONTI MATERIALI E VISIVE

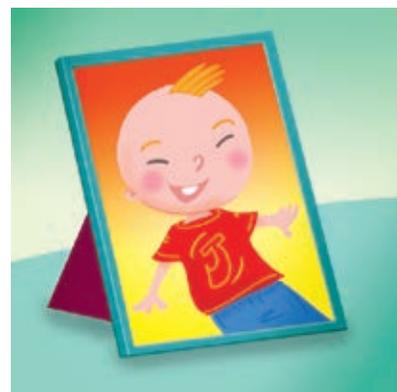
Attraverso lo studio delle **fonti** lo storico, lo studioso del passato, riesce a ricostruire i fatti già avvenuti.

Le **fonti** possono anche essere:

- **fonti materiali** sono oggetti usati o realizzati da persone nel passato;
- **fonti visive** sono fotografie, video, dipinti, disegni ecc.



Collega le immagini con la fonte giusta.



Fonte VISIVA

Fonte MATERIALE

GEOGRAFIA

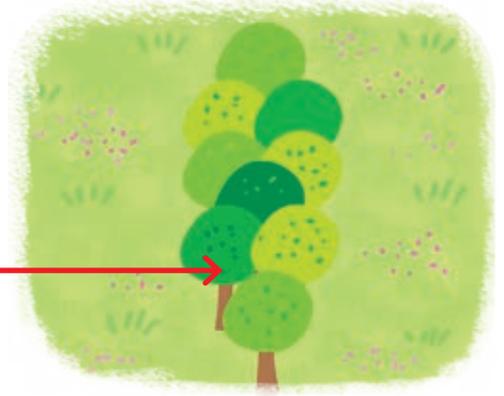
2

I CONFINI

Il **confine** è una linea che delimita uno spazio.

Il confine può essere:

- **naturale**, costituito cioè da elementi della natura, come un fiume o una fila di alberi.



- **artificiale**, quando cioè è costruito dall'uomo, come un muro o una recinzione.



Illustra seguendo le indicazioni.

UN CONFINE NATURALE

UN CONFINE ARTIFICIALE

SPAZI APERTI E CHIUSI

Gli spazi possono essere **aperti** o **chiusi**.

- Gli spazi **aperti** non hanno un confine o hanno un confine aperto.



- Gli spazi **chiusi** hanno un confine che li delimita.



 Osserva le immagini. Secondo te, sono spazi aperti o chiusi?



SPAZI PUBBLICI E PRIVATI

Gli **spazi** che ci circondano possono essere:

- **pubblici**: sono accessibili a tutti i cittadini e possono essere frequentati da chiunque (come per esempio negozi, parchi e uffici comunali);



- **privati**: sono quelli in cui si può entrare solo con il permesso del proprietario o di chi ci vive (le abitazioni).



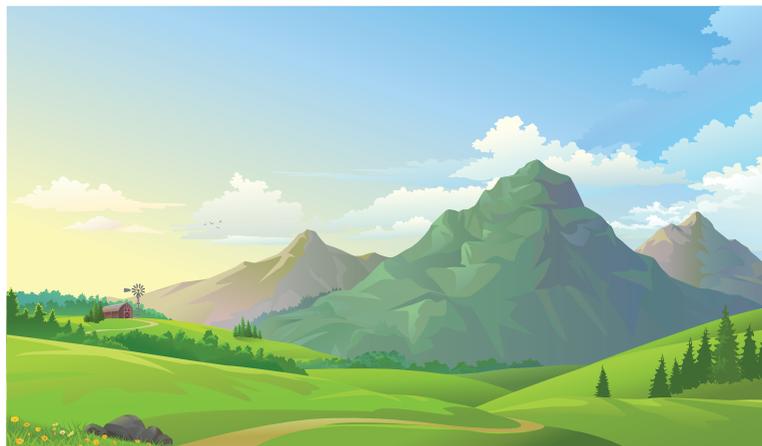
Completa la tabella con una **X**.

	SPAZIO PUBBLICO	SPAZIO PRIVATO
STAZIONE		
CINEMA		
GIARDINO DELLA NONNA		
PISCINA DI MARCO		
NEGOZIO DI SCARPE		

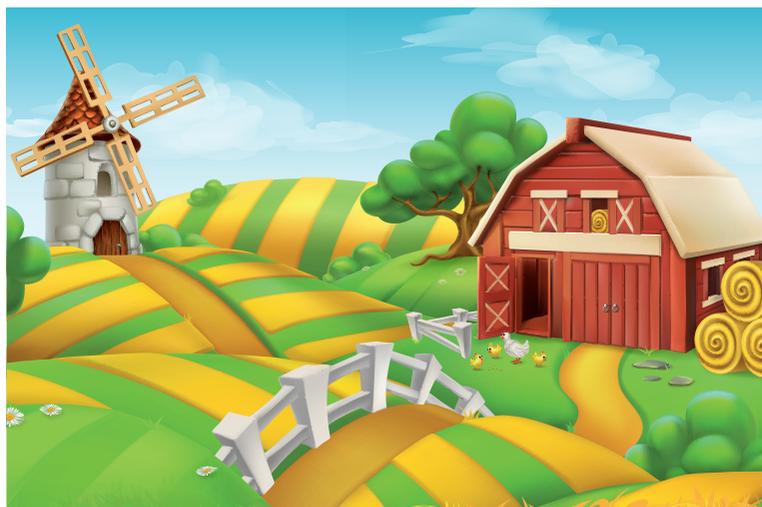
PAESAGGI NATURALI E ARTIFICIALI

In un paesaggio ci possono essere:

- **elementi naturali**: sono tutto ciò che esiste in natura: le rocce, gli alberi, i prati, i fiumi, i laghi, le montagne, le colline ecc...



- **elementi artificiali (o antropici)**: sono tutti quelli che sono stati costruiti dall'uomo: le case, le strade, le ferrovie, le fabbriche, le fattorie...

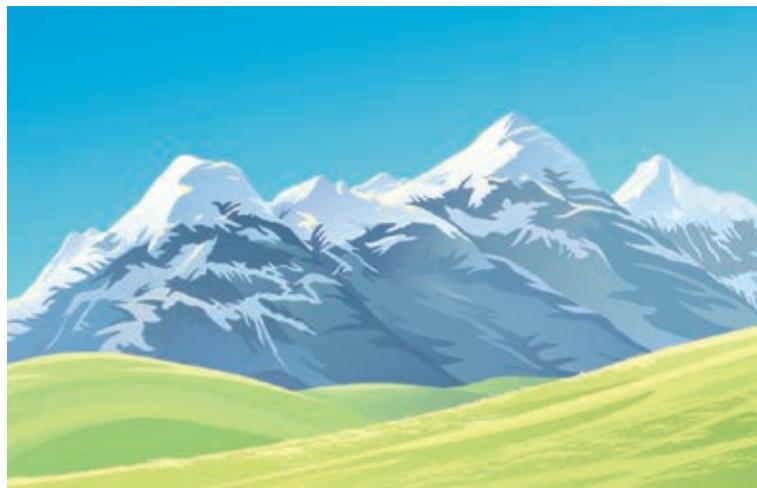


Scrivi tutti gli elementi naturali e artificiali che vedi nelle immagini.

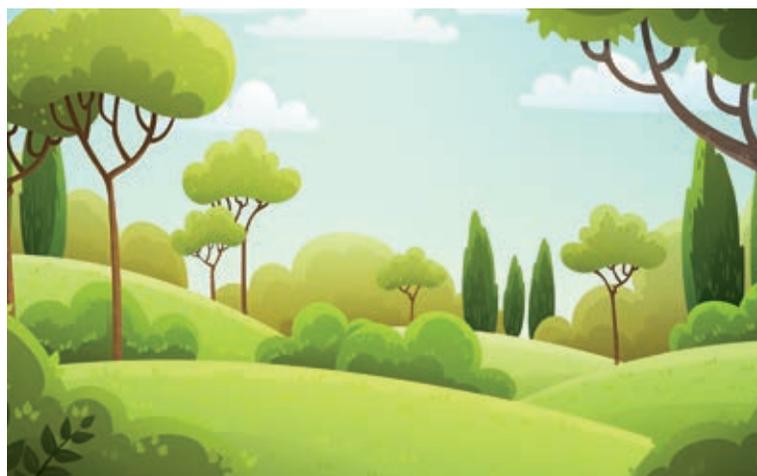
ELEMENTI NATURALI	ELEMENTI ARTIFICIALI
.....
.....
.....
.....

LA MONTAGNA E LA COLLINA

- Le **montagne** sono rilievi del terreno, cioè innalzamenti del suolo, con cime molto alte spesso ricoperte da neve e ghiacciai.



- Le **colline** sono rilievi del terreno più bassi delle montagne e hanno cime arrotondate.



Le montagne e le colline sono ricche di elementi naturali. Prova a descriverli.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LA PIANURA E IL MARE

- La **pianura** è un terreno senza rilievi, dove sono presenti sia elementi naturali, come i fiumi, sia elementi artificiali, come le città.



- Il **mare** è una vasta distesa di acqua salata. La costa è la terra bagnata dal mare. Nel mare ci sono sia elementi naturali, come le isole, sia elementi artificiali, come i porti.



 Le pianure e il mare hanno elementi naturali ed artificiali. Prova a descriverli.

.....

.....

.....

.....

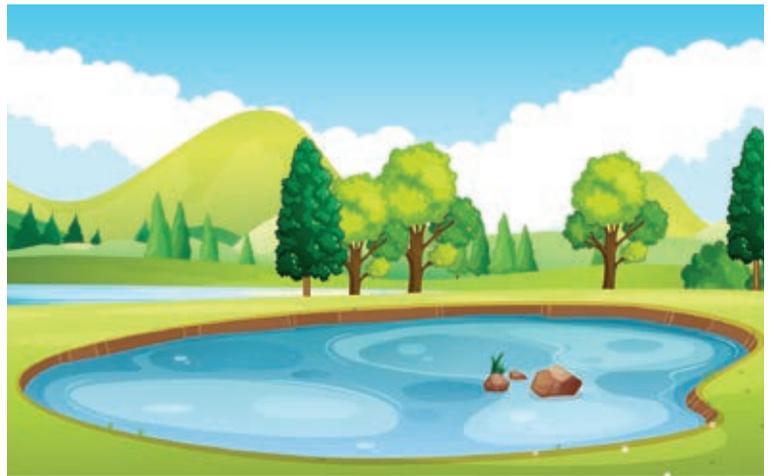
.....

IL FIUME E IL LAGO

- Il **fiume** è un corso d'acqua dolce che nasce in montagna e scorre fino al mare o ai laghi.



- Il **lago** è una distesa di acqua dolce e può avere dimensioni e forme diverse.



I fiumi e i laghi sono ricchi di elementi naturali.
Prova a descriverli.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ITALIANO

3

LE BUGIE DI CAMILLA



Rispondi a voce.

Perché Camilla viene sgridata dalla mamma?

Cosa indossa Camilla?

Che cosa non si allungavano a Camilla?

Per Camilla le storie che raccontava erano bugie?

«Quante volte devo ripeterti che le bugie hanno le gambe corte?» strillò la mamma.

Camilla attorcigliò nervosamente una treccina, strinse le labbra e, mogia mogia abbassò lentamente gli occhi sul grembiule, talmente lungo da spolverare le scarpette nuove. Con quella specie di tunica si sentiva ridicola, ma la mamma l'aveva scelta «un po' più lunga per non doverla cambiare spesso, come succede con le scarpe».

Eh, già: i piedi di Camilla erano cresciuti in fretta, perciò aveva dovuto infilarli in scarpette più grandi, addirittura per due volte in pochi mesi. Il grembiule invece no, non si era accorciato di un centimetro e Camilla si stava convincendo che dipendesse davvero dalle bugie, se le gambe non si allungavano neanche un po'.

Eppure quando la mamma, il papà o la maestra la rimproveravano per le sue bugie, ci rimaneva male. Per Camilla, infatti, le storie che raccontava non erano bugie: fantasie, invece, che le si accendevano nella mente come un film.

Emozionatissima, le raccontava mentre le scorrevano davanti agli occhi e per lei erano veramente reali come i cartoni che non si perdeva alla televisione.

Da: Ferdinando Albertazzi, *Le bugie di Camilla*, Edizioni Piemme, Segrate (Milano), 2018



LEGGO E COMPRENDO

- Disegna Camilla.

- Che cosa vuol dire “le bugie hanno le gambe corte”?

.....

.....

.....

- Anche tu racconti bugie agli adulti?

.....

.....

GIE • GIA • CHI • CHE

- Sottolinea nel testo le parole con **gie • gia • chi • che**.
- Scrivi delle frasi con ognuna di esse.

.....

.....

.....

AGGETTIVI QUALIFICATIVI



- Scrivi tre aggettivi qualificativi per descrivere Camilla.

.....

.....

.....

IN GITA COL NONNO



Leggi bene il titolo: di chi si parlerà nel testo?
Cosa farà il nonno?

Un giorno in cui faceva molto caldo, il nonno mi propose:
«Che cosa ne diresti se ce ne andassimo al fiume a prendere una rinfrescata?»

L'idea mi sembrò bellissima così prendemmo gli asciugamani e, appena finito il lavoro nell'orto, ci avviammo. Il fiume passava vicino a casa e più che un fiume era una specie di canale, perché non era nè molto largo nè molto profondo. Insomma, ci spogliammo, io e il nonno, e in mutande entrammo in acqua.

Ad un certo punto mi passò davanti un pesce bello grosso e io mi lanciai all'inseguimento. Ma avevo bisogno dell'aiuto del nonno, così mi misi a urlare: «Nonno, nonno!»

«Cosa c'è Tonino?» mi chiese il nonno.

Io mi sbracciavo per chiamarlo e ogni tanto mi tuffavo per controllare il pesce.

«Arrivo, non ti muovere!» rispose il nonno e si affannò a raggiungermi al più presto.

Proprio allora, sfortunatamente passò la signora Maria in bicicletta: si fermò un momento a guardare, poi schizzò via come un siluro.

Poco dopo, sull'argine del fiume c'erano i pompieri a sirene spiegate. «State calmi, vi aiutiamo noi!» gridò uno di loro.

Alla fine il nonno cacciò la testa fuori dall'acqua, tossendo e sputando: «Non serve, grazie, l'ho preso io!» esclamò, mostrando il pesce che era riuscito ad acchiappare.

Da: Angela Nanetti, *Mio nonno era un ciliegio*, Einaudi Ragazzi, San Dorligo della Valle (Trieste), 2015

LEGGO E COMPRENDO

- Cosa propone il nonno? Segna con una **X** la risposta giusta.

Una gita in montagna

Una gita al mare

Una gita al fiume

- Cosa passa davanti al bambino?

.....

.....

.....

.....

- Alla fine il nonno riesce a prendere il pesce?

SÌ

NO

LE DOPPIE

- Sottolinea nel testo tutte le parole che contengono le doppie.
- Copiane 5 qui sotto.

NONNO

.....

.....

NOMI DI COSA

- Rileggi bene il testo e sottolinea cinque nomi di cose.
- Sul quaderno scrivi una frase con ognuno di loro.

LEGGO E COMPRENDO

- Disegna i fatti del racconto numerando da 1 a 5.

Il bambino vede un grande pesce e chiede aiuto al nonno per catturarlo.

Il bambino va al fiume insieme al nonno.

La signora Maria vede il nonno e il nipote in acqua.

Il nonno riesce a catturare il pesce e riemerge.

Arrivano i vigili.

MIA SORELLA



Rispondi alle domande. Segui i seguenti passaggi.

- Leggi le domande.
- Trova la parola o le parole più importanti delle domande, evidenziale e cercale nel testo.
- Sottolinea nel testo le risposte.

LEGGO E COMPRENDO

DOMANDE

- Chi sono i personaggi del racconto?
- Quanti anni ha Rossa?
- Rossa è brava a scuola?
- I due fratelli litigano?
- Quando c'è da curiosare i due fratelli diventano amici?



Ho una sorella che si chiama Rossa, quelle dei miei amici invece hanno nomi come Marta, Giulia, Chiara, Matilde...

Rossa ha 9 anni. A volte litighiamo come fanno tutti i fratelli e le sorelle di questo mondo; le piacciono le cose da femmina, ovvio, gioca ancora con certi tipi di bambole, è una che organizza sempre i suoi pomeriggi perché deve avere un'amica con cui stare o dalla quale andare. A scuola è brava e studia anche

parecchio ma, siccome fa la scuola primaria, non è che abbia poi tanti compiti da svolgere e c'è di più: si mette sui libri non appena termina di pranzare, quindi finisce di studiare presto e le rimane così tantissimo tempo da spendere: non sapendo come divertirsi (se le dici di fare qualche attività sportiva ti risponde: «Puah!»), comincia a cercare compagnia.

Però poi quando c'è da curiosare, cercare, farsi venire qualche idea, io e Rossa diventiamo perfetti amici, come una società in cui siamo tutti per uno e uno per tutti.

Da: Angela Latini, *Cuori Rossoblu*, Condaghes, Cagliari, 2012

SUONI DIFFICILI

- Completa la tabella con nomi che contengono la sillaba indicata.

SCI	SCIA	SCIE	SCIO	SCIU
SCA	SCO	SCU	SCHE	SCHI

DIFFICOLTÀ ORTOGRAFICHE

- Correggi le parole scritte in modo sbagliato e riscrivile.

RANIATELA

CASTAGNA

PANIERE

ANIELLO

PAGNOTTA

SOGNO

MIGNERA

GNENTE

NOMI SINGOLARI E PLURALI

- Completa scrivendo il singolare o il plurale.

SINGOLARE	PLURALE
IL FUNGO
.....	GLI OCCHI
.....	I BRUCHI
LA RUGA
IL BACO
.....	LE SPIGHE
L'ORANGO

SCRITTURA

- Riassumi il racconto, completando le frasi.

Ho una sorella che si chiama

Rossa ha 9 anni. A volte litighiamo

A scuola è molto brava, finisce di studiare presto

Quando c'è da curiosare io e

IL NONNO GIGANTE

I personaggi della storia

Brodino papà



Brodino mamma



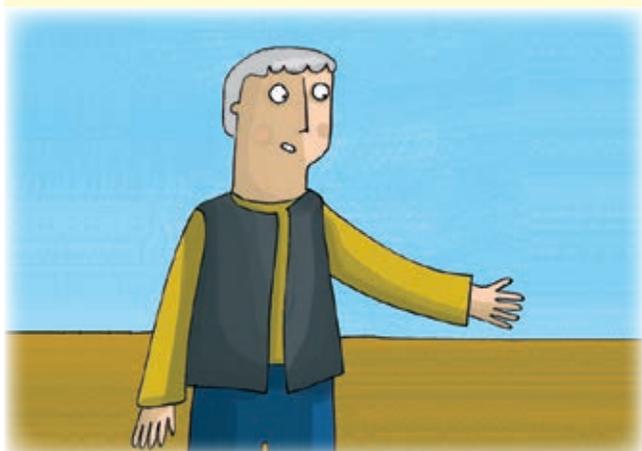
Brodino figlio Gino



Brodino figlia



Brodino nonno



Il luogo della storia



Se vi racconto cosa ci è successo stamattina, non ci credete. Vabbè, ve lo racconto lo stesso.

Erano le 7 e mezza. La famiglia Brodino (che siamo noi) era riunita attorno al tavolo per la colazione.

C'erano tutti: Brodino-papà, che beve sempre il caffè leggendo il giornale (perchè vuol vedere se ha vinto la lotteria); Brodino-mamma, che prima di bere il tè controlla sempre che non ci sia una mosca nella tazza (chissà perchè ha paura che le mosche finiscano dove beve lei); Brodino-figlia, che pesa tutto quello che mangia (così è sicura di non ingrassare); Brodino-figlio (che sarei io), che con le cuffiette ascoltavo l'ultima canzone dei Cani Lagnosi: Gorilla Bum Bum! (una canzone bellissima che fa: "Sono un gorilla e faccio Bum! Bum!").

Mancava nonno-Brodino.

«Bambini, andate a dire al nonno che la colazione è pronta».

«Io non posso» dice mia sorella. «Sto pesando le fette biscottate».

«Allora Gino (Gino sono io) vai a dire al nonno che la colazione è pronta».

«Come? Non ti sento! Ho la musica nelle orecchie!» dico io.

«Ho capito» dice la mamma. «Ci devo andare io».

La mamma si è alzata ed è andata nella camera del nonno.

La mamma ha urlato.

«Presto venite! Correte! È successa una disgrazia al nonno!»

«Povero nonno, cos'ha? Si è rotto una gamba scendendo dal letto?» chiede mia sorella.

«No, molto di più!» si agita la mamma.

«Allora si è rotto tutte le ossa da capo a piedi scendendo dal letto?» chiede papà.

«No! Molto peggio!» dice la mamma e apre la porta della camera del nonno.

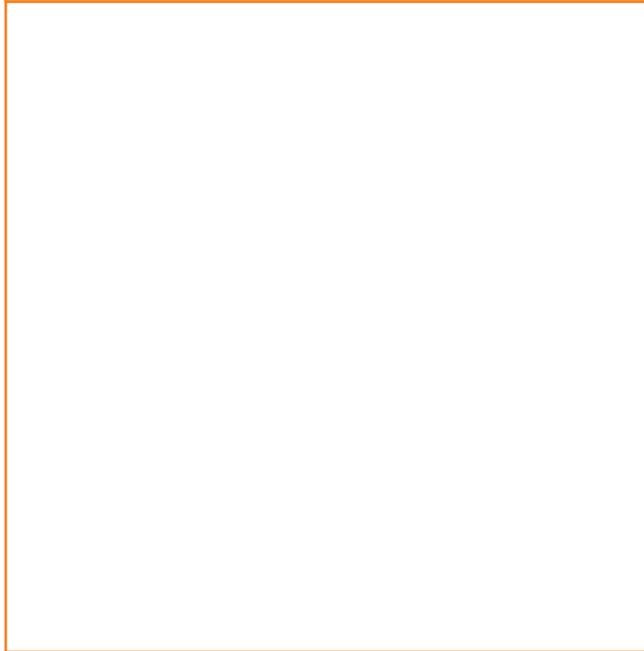
«Il nonno è cresciuto».

Da: Davide Cali, *Mio nonno gigante*, Biancoenero Edizioni, Roma, 2018

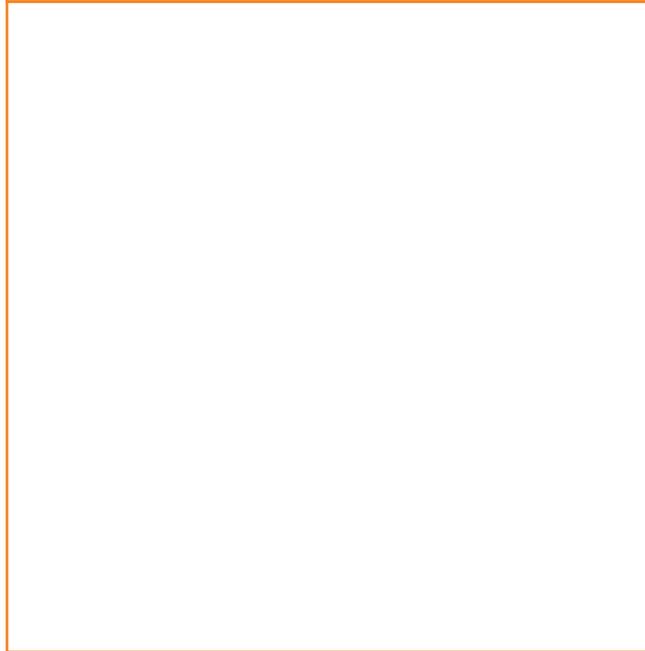
LEGGO E COMPRENDO

- Leggi e disegna.

Sono le 7.30 e la famiglia Brodino si riunisce attorno al tavolo per la colazione.



Brodino-mamma chiede ai bambini di andare a chiamare il nonno, per la colazione.



La mamma va nella camera del nonno.



La mamma urla perché il nonno è cresciuto.



SUONI SIMILI

- Completa le parole con **mp** oppure **mb**.

za.....a	po.....a	co.....rare	ba.....ino
ro.....o	ro.....ere	ti.....rare	gre.....iule
bo.....a	ca.....iare	tra.....usto	tra.....oli

NOMI PROPRI

- Individua i nomi propri e riscrivili con la maiuscola.

nano

brontolo

cenerentola

principessa

elefante

dumbo

SCRITTURA

- Scrivi 6 frasi utilizzando le parole date:

nonno • papà • mamma • sorella • fratello • gigante

1.
2.
3.
4.
5.
6.

LA PAURA DEI VIAGGI

Stefano aveva paura dei viaggi, anche di quelli corti: aveva paura persino di uscire dalla sua casa.

Un giorno il suo orsetto di pezza, di nome Tafu, disse: «Voglio fare un viaggio».

«Ma non sai che fuori è pericoloso?» disse Stefano. «C'è gente minacciosa, **streghe zannute, belve unghiute...**»

«Forse» disse Tafu. «Ma bisogna andare a vedere».

«Io non ci vado proprio!» disse Stefano, e si nascose sotto il letto, e s'addormentò.

Al mattino, Tafu era scomparso. Stefano lo cercò sotto il letto, nei cassetti, sull'armadio, ma non lo trovò. Poi ricordò quello che Tafu aveva detto, e andò a guardare fuori dalla finestra.

Prima non vide niente: poi, a una trentina di passi, dietro una siepe, vide spuntare le orecchie di Tafu. Stefano si fece coraggio, aprì la finestra e lo chiamò. Quello non si muoveva. Stefano chiamò ancora, ma non ottenne niente. Allora, siccome voleva molto bene al suo orso, mise gli scarponi, infilò giacca e cappello, prese lo zaino con le provviste e aprì la porta per andare a prendere Tafu.

Appena fuori, sentì profumo di fiori, aria fresca, tepore di sole: rinfrancato si mise in cammino.

Fece dieci passi, quindici, venti, venticinque, trenta. Girò dietro la siepe, ma quelle non erano le orecchie di Tafu! Erano le gobbe di un piccolo cammello.

«Cerchi Tafu, tu?»

«Beh, sì...»

«Allora saltami in groppa!»

Stefano montò e Bigiobbe, così si chiamava il cammello,



partì a salti lunghissimi finchè arrivarono in cima a una montagna da dove si vedevano fiumi e laghi e colline, e in fondo il mare. Era così bello che Stefano quasi dimenticava Tafu. Poi, con altri salti girarono mezzo mondo, conobbero ventisette amici, videro ottantasette meraviglie, ebbero centosei sorprese, finchè, non avendo trovato Tafu, tornarono a casa nella camera di Stefano; qui Stefano trovò Tafu.

«Eri qui!» disse il bambino. «E Bigiobbe dov'è?»

«Guarda un po'!» disse Tafu e si trasformò in Bigiobbe. «E se vuoi mi so trasformare in bicicletta volante, aereo nuotante, barca cantante, treno danzante!»

Da quel giorno Stefano non ebbe più paura dei viaggi.

Da: Roberto Piumini, *C'era una volta, ascolta*, Einaudi Ragazzi, San Dorligo della Valle (Trieste), 2000

PAROLE NUOVE

- **Zannuto**: munito di zanne.
- **Unghiuto**: significa munito di unghie.

L'APOSTROFO

- Riscrivi le parole mettendo l'apostrofo quando è necessario.

LA EDERA	SULLA AMACA
LO ELMO	UN AMICO
UNA ANITRA	NELLA STANZA
LO STRUZZO	ALLA FINESTRA
UNA AMICA	UNA OCA
UN ORCO	UNA STELLA
CI ERA	UN OCCHIO

LEGGO E COMPRENDO

- Rispondi colorando il riquadro corretto.

- ✓ Chi sono i personaggi del racconto?

UN BAMBINO

UN BAMBINO
E UN PELUCHE

UN PELUCHE

- ✓ Di cosa ha paura Stefano?

DEI RAGNI

DEI VIAGGI

DEGLI UCCELLI

- ✓ Chi è Tafu?

UN ORSETTO
DI PEZZA

UN ORSETTO
DI LANA

UN ORSETTO
DI SUGHERO

- ✓ In cosa si trasforma Tafu per aiutare il suo amico?

CAMMELLO

CANE

GATTO

- ✓ Stefano riesce a superare la paura per i viaggi?

SÌ

NO

FORSE

NOMI E ARTICOLI

- Per ogni nome, scrivi l'articolo determinativo adatto.

..... foglie

..... artigli

..... pigne

..... aerei

..... abeti

..... aquila

..... zaino

..... rocce

..... scarponi

..... cammelli

..... viaggio

..... montagna

SCRITTURA

- Trasforma Tafu in uno di questi oggetti, colora la casella.

BICICLETTA VOLANTE

AEREO NUOTANTE

BARCA CANTANTE

TRENO DANZANTE

- E adesso racconta in quali luoghi porti Stefano.

Area per la scrittura con linee puntate.

IL TOPO DI CAMPAGNA E IL TOPO DI CITTÀ

La **favola** è un racconto fantastico dove i protagonisti sono uomini o animali, a volte anche oggetti, che si comportano con pregi e difetti tipici degli esseri umani. Generalmente le favole sono brevi, ma contengono sempre una morale, cioè un insegnamento.



Rispondi con una X.

Chi sono i personaggi della favola?











Leggi e rispondi a voce alle domande.

Cosa offrì il topo di campagna al suo ospite?

Un topo di città andò a trovare suo cugino in campagna. Il topo di campagna viveva con semplicità e non era ricco, ma si procurò tutto ciò che gli era necessario per dar da mangiare all'illustre ospite: fagioli secchi e orzo, ghiande e un paio di bacche selvatiche.



Che cosa chiede il topo di città a suo cugino?

Il topo di città **piluccò** appena le pietanze e alla fine disse: «Ma come fai a mangiare robbaccia di questo genere e a vivere qui in mezzo a sporcizia ed erbacce? Vieni con me in città e impara come un topo può davvero vivere!»

In quale luogo fu portato il topo di campagna?

Si misero subito in cammino e quella notte stessa, sul tardi, arrivarono a una magnifica casa.

«Da questa parte» disse il topo di città orgoglioso, e avanzò decisamente in una sala da pranzo in cui poco prima c'era stato un grande ricevimento.

A un certo punto chi entrò nella stanza? Racconta.

Il topo di campagna si arrampicò sulla tavola, si sedette sull'orlo di un piatto e stette a osservare l'amico che correva a raccogliere pezzetti di torta, ricchi bocconi di formaggio, pane imburrito e vino avanzato. Mentre si preparavano a mangiare questo ben di Dio, due cani latranti **irrupero** nella stanza e quasi balzarono sulla tavola. I due topi se la diedero a gambe e si nascosero in una fessura del pavimento. Quando la via fu libera il topo di campagna, ancora tremante, disse addio al topo di città.

Cosa decise il topo di campagna?

«La tua casa è grande e il cibo è molto buono, ma io ritorno ai miei grani secchi e alla mia casetta nei campi».

Una cenetta semplice al sicuro è più appetitosa di un banchetto con la paura addosso.

Da: Esopo, *Favole*, Edizioni C'era una volta... Pordenone, 1993

PAROLE NUOVE

- **Piluccare**: significa mangiare a bocconcini, un po' alla volta.
- **Irrompere**: vuol dire entrare con impeto in un luogo.

L'USO DELL'H

- Completa le frasi con **ho**, **oh** oppure **o**.
- ✓ , quanti splendidi fiori colto nel tuo giardino!
- ✓ Non ancora deciso se scrivergli telefonargli.
- ✓ , come mangiato bene questa sera!

- Completa le frasi con **hai**, **ai** oppure **ahi**.
- ✓ Quanta acqua dato alle margherite ieri?
- ✓ che dolore piedi con queste scarpe nuove!
- ✓ Quando completato i compiti, puoi andare giardinetti.

- Completa le frasi con **ha**, **ah** oppure **a**.
- ✓ , che avventura per arrivare casa tua!
- ✓ Luca mi scritto di raggiungerlo Roma.

- Completa le frasi con **hanno** o **anno**.
- ✓ In un i falegnami completato i lavori.
- ✓ I miei amici di classe terza otto

SCRITTURA

- Adesso tocca a te. Scrivi sul quaderno.
- ✓ Titolo della favola.
- ✓ Chi sono i personaggi della favola.
- ✓ Il primo animale è? Che caratteristiche ha?
- ✓ Il secondo animale è? Che caratteristiche ha?
- ✓ Quale insegnamento vuole trasmettere la favola?

BIANCANEVE

La **fiaba** è un racconto fantastico in cui accadono fatti impossibili.

I **personaggi** delle fiabe sono principi e principesse, re e regine, maghi, streghe, folletti, ma anche fanciulli, donne e uomini comuni che devono superare delle prove.

Il **protagonista** è l'eroe, o l'eroina. È il personaggio buono, dotato di qualità positive: onestà, coraggio, altruismo... Spesso deve superare delle prove.

Il **tempo** e il **luogo** sono indeterminati e descritti senza troppi particolari, proprio per permettere al lettore di usare la propria immaginazione.

Il protagonista, l'eroe, è al centro del racconto e solitamente deve contrastare l'azione di un **antagonista** (il personaggio cattivo).

Nella vicenda compare spesso un **aiutante** che, attraverso dei **mezzi magici**, aiuta il protagonista a superare gli ostacoli.

I PERSONAGGI DELLA FIABA



La regina mamma
di Biancaneve



La matrigna



Biancaneve



Il cacciatore



I sette nani

C'era una volta, durante un inverno freddissimo, una regina che cuciva accanto a una finestra. La regina aprì la finestra e, mentre guardava la neve, si punse un dito. Tre gocce di sangue caddero sulla neve. "Avevo un bambino bianco come la neve e rosso come il sangue!" pensò la regina. Tempo dopo diede alla luce una bambina bianca come la neve, rossa come il sangue e coi capelli neri come l'ebano. Per questo la chiamò Biancaneve.

Purtroppo, quando la bimba nacque, la regina morì. Il re prese una nuova moglie, una donna bella e superba che non poteva tollerare che qualcuno la superasse in bellezza. Possedeva uno specchio, e quando si specchiava diceva: «Specchio, specchio delle mie brame, chi è la più bella del reame?» E lo specchio rispondeva: «Regina, sei tu!»

Intanto Biancaneve cresceva e diventava sempre più bella. Una volta la regina interrogò lo specchio: «Specchio, specchio delle mie brame, chi è la più bella del reame?» Lo specchio rispose: «Regina, la più bella sei tu, ma Biancaneve lo è ancor di più!»



- Rispondi alla domanda con una X.

1. Che cosa possedeva la matrigna per sapere chi era la più bella del reame?

- Uno specchio
- Una foto
- Un pettine

All'udire queste parole la regina si fece gialla e verde per l'invidia, odiava Biancaneve. La regina chiamò un cacciatore e gli disse: «Conduci Biancaneve nella foresta, uccidila e portami i polmoni e il fegato come prova».

- Rispondi alla domanda con una X.
2. Che cosa fece la regina malvagia a Biancaneve?
- La allevò amorevolmente.
 - Chiese a un cacciatore di ucciderla.
 - La fece trasferire in campagna.

Biancaneve era tanto bella e gentile che il cacciatore ne ebbe pietà e la lasciò libera. Sgozzò invece un cinghiale, gli tolse i polmoni e il fegato e li portò alla regina.

- Rispondi alla domanda con una X.
3. Che cosa fece il cacciatore ?
- Uccise Biancaneve.
 - Uccise un cinghiale.
 - Uccise un lupo.

La bambina intanto corse nella foresta finchè le ressero le gambe. Era sera quando vide una casetta ed entrò per riposarsi. Nella casetta ogni cosa era piccina: un tavolino apparecchiato con 7 piattini e lungo la parete, l'uno accanto all'altro, c'erano 7 lettini coperti da candide lenzuola.

Biancaneve aveva tanta fame e tanta sete che mangiò un po' di verdura e di pane da ogni piattino e bevve una goccia di vino da ogni bicchierino. Poi si sdraiò su uno dei 7 lettini e si addormentò.

Quando fu buio arrivarono i padroni di casa: erano sette nani che estraevano i minerali dai monti. Accesero le loro 7 lucerne e si accorsero che era entrato qualcuno perché non era tutto in ordine come l'avevano lasciato.

Gridando di meraviglia, illuminarono Biancaneve e la accolsero con gioia.

Da: Jacob e Wilhelm Grimm, Fiabe, Einaudi, Torino, 2013

- Rispondi alla domanda con una X.

4. Cosa vide Biancaneve nel bosco?

Vide una casetta piccina.

Vide una maga.

Vide la regina malvagia.

AGGETTIVI QUALIFICATIVI

- Scrivi tre aggettivi qualificativi per ogni personaggio.



BIANCANEVE



MATRIGNA



CACCIATORE

SCRITTURA

- Compila la scheda della fiaba, poi completa.

TEMPO
LUOGO
PROTAGONISTA
ANTAGONISTA
AIUTANTE
PROVA DA SUPERARE
ELEMENTO O PERSONAGGIO MAGICO
LIETO FINE

Titolo

C'era una volta

Che viveva

Un giorno

Dove trovò una casetta in cui

Allora

Per fortuna

LA LUNA PUNITA

La **legenda** è un racconto che spiega fenomeni e cose realmente esistenti attraverso fatti e situazioni fantastici. Il tempo è quasi sempre indefinito mentre il luogo, in genere, è realmente esistente.



All'inizio dei tempi Sole e Luna erano della stessa grandezza e brillavano di identica luce: quando uno dei due tramontava, l'altro sorgeva a illuminare il mondo.

La Luna, però, non sopportava che il Sole fosse grande e bello come lei, e chiese a Dio: «Ti pare possibile che in cielo ci siano due re di uguale potere? Non sarebbe meglio che uno obbedisse all'altro?» «Sono d'accordo» disse Dio. «Vuol dire che tu diventerai più piccola, e rifletterai i raggi del Sole».

Così la Luna venne punita, e si lamentò amaramente.

«Che altro vuoi?» chiese il Signore.

«Possibile che io debba rimpicciolirmi solo perché ho detto una cosa giusta?» protestò, e allora Dio volle consolarla: «Ogni volta che apparirai in cielo, una schiera di stelle ti farà compagnia, come se tu fossi una regina con il suo seguito».

Da: Francesca Lazzarato, *L'esilio di Re Salomone. Fiabe della tradizione ebraica*, Mondadori, Milano, 1994

LEGGO E COMPRENDO

Indica con una **X** la risposta che ti sembra corretta.

- Che cosa vuole spiegare questa leggenda?

Vuole spiegare perché la luna sia meno luminosa e più piccola del sole.

Vuole spiegare perché il Sole sia la stella più importante.

NOMI DI PERSONA, ANIMALE, COSA

- Per ogni frase, sottolinea i nomi, poi inseriscili nella tabella.
- ✓ Il contadino ara i campi.
- ✓ Nel bosco il ghiro e il tasso vanno in letargo.
- ✓ I raggi del sole sono luminosi.

	PERSONA	ANIMALE	COSA
SINGOLARE	Contadino		
PLURALE			

SCRITTURA

- Inserisci nel testo sottostante le parole mancanti, scegliendole tra quelle nei cartellini.

REGINA

STELLE

TEMPI

SOLE

All'inizio dei, Sole e Luna erano della stessa grandezza e brillavano di identica luce: quando uno tramontava, l'altro sorgeva. La Luna non sopportava che il fosse grande e bello come lei. Allora si rivolse a Dio dicendogli che non era possibile avere in cielo due re. Dio la punì, facendola diventare più piccola. La Luna continuò a lamentarsi e questa volta il Dio la consolò. Infatti la Luna divenne la del cielo e le il suo seguito.

I MANGIATORI DI LOTO

I **miti** sono racconti antichissimi che vogliono spiegare senza conoscenza scientifica:

- l'origine del mondo, dell'umanità e dei fenomeni naturali.

Il tempo è indefinito e i luoghi sono imprecisati.

In questo racconto è narrata la storia di Ulisse e dei suoi viaggi.



Leggi bene il titolo. Di cosa si parlerà nel testo? Racconta.

Il decimo giorno raggiungemmo il paese dei Lotofagi, un popolo sconosciuto che si nutre del fiore di loto. Sbarcammo per rifornirci d'acqua e i miei marinai si stesero a mangiare all'ombra delle navi **in secca**. Quando fummo sazi di cibo e di vino, mandai alcuni esploratori a **indagare** sugli abitanti di quelle terre, per scoprire che gente fossero.

Partirono subito e in poco tempo giunsero fra i Lotofagi che, per dimostrarsi ospitali, offrirono loro del cibo da assaggiare. Quelli che si cibano del fiore dolcissimo della pianta smarrirono subito ogni memoria del passato, delle loro famiglie e dei compagni che li attendevano ansiosi, ma, peggio ancora, persero il desiderio di tornare in patria. Volevano rimanere per sempre in quei luoghi, nutrendosi di loto, liberi da ogni preoccupazione.

E io dovetti trascinarli a forza sulla nave, mentre piangevano per quella che credevano la felicità perduta. A bordo li legai strettamente ai banchi, quindi ordinai a tutti di imbarcarsi in gran fretta, perché nessuno, mangiando il loto, scordasse il ritorno.

Da: Giovanni Caselli, *I viaggi di Ulisse*, Giunti Marzocco, Firenze, 1993



PAROLE NUOVE

- Una nave va **in secca** quando attraversa un mare poco profondo e si arena.
- **Indagare** significa compiere ricerche accurate.

LEGGO E COMPRENDO

- Rispondi alla domanda con una X.

1. Quale fu l'effetto del fiore?

- I marinai non volevano andare via.
- I marinai volevano andare via.
- I marinai si arrabbiarono.

2. Cosa successe sulla nave?

- I marinai mangiarono.
- I marinai brindarono alla partenza.
- I marinai furono legati ai banchi.

3. Cosa mangiarono i marinai?

- Fiori di loto. Gigli. Margherite.

L'ACCENTO

- Metti l'accento sulle parole che lo richiedono.
- ✓ Vivere in campagna mi da piu piacere che vivere in citta.
- ✓ Andava su e giu dalla scala.
- ✓ Non lo faro piu: la prossima volta studiero.
- ✓ Quando nacqui il papa pianto un ulivo.
- ✓ Il mio cane Nova ha nascosto l'osso proprio li vicino al faggio.
- ✓ Le cinque del pomeriggio sono l'ora del caffe.
- ✓ L'onesta è una bella vertu.

AGGETTIVI QUALIFICATIVI

• In ogni coppia di parole, sottolinea l'aggettivo.

tigre feroce

sedie scomode

stivali vecchi

scarpe rotte

ampio locale

cuscino morbido

profumo intenso

cielo stellato

• Per ogni nome, scrivi un aggettivo adatto.

il buio

il rumore

il mare

la barca

il marinaio

il comandante

i fiori

la terra

SCRITTURA

• Rispondi alle domande.

Perché Ulisse e i compagni sbarcarono nel paese dei Lotofagi?

.....

Cosa ordinò Ulisse ad alcuni marinai?

.....

Come si comportarono i Lotofagi?

.....

Cosa accadde ai marinai che mangiarono il fiore di loto?

.....

Cosa fece allora Ulisse?

.....

.....

ADILA



Fai attenzione ai colori e leggi

- Chi è Adila?
- Com'è l'aspetto fisico?
- Che cosa le piace?



Come si chiama la bambina che viene descritta?

Il visetto ovale di Adila è incorniciato dal velo bianco che le avvolge il capo. Un ciuffo di capelli, scuri come i suoi grandi occhi, le scivola sulla guancia. Affretta il passo con lo zainetto rosa sulle spalle a fianco della sua amica Fatima.

Cosa ama Adila?

Adila ama andare a scuola, soprattutto ora che ha imparato a leggere bene e che recita a memoria le leggende della sua terra, lo Swat, in Pakistan. Leggende che parlano anche di eroine coraggiose, che hanno lottato per la libertà.

Cosa sogna Adila?

Adila sogna a occhi aperti, e si immagina da grande: una maestra che insegna ai bambini e alle bambine; una dottoressa che cura le persone ammalate; una scrittrice che inventa racconti.

Cosa teme Adila?

A scuola, tra i banchetti di legno azzurro come la sua divisa, ci sono gli spazi vuoti lasciati da qualche bambina che non viene più: rimane a casa per aiutare la mamma.

Da: Fulvia Degl'Innocenti e Anna Forlati, *Io sono Adila. Storia illustrata di Malala Yousafzai*, Edizioni Settenove in collaborazione con Amnesty International Italia, Cagli (Pesaro e Urbino), 2015



Disegna il sogno di Adila.



Disegna il tuo sogno.

AGGETTIVI QUALIFICATIVI

- Scrivi tre aggettivi qualificativi su Adila.



SCRITTURA

- Prova a descrivere una tua amica.

Fai attenzione ai colori.

■ Chi è?

■ Com'è l'aspetto fisico?

■ Che cosa le piace?

Descrivo

Chi è?

Com'è l'aspetto fisico?

Che cosa le piace?



Disegna la tua amica.

SCROOGE

Eh, era **di manica stretta**, il vecchio Scrooge! Proprio un vecchio taccagno: pronto a spillar quattrini a ogni occasione, **cupido**, risparmiatore. Nell'aspetto pareva duro e spigoloso come una pietra.

Il freddo che aveva nel cuore si rifletteva nelle sue fattezze: aveva il naso aquilino, le guance raggrinzite e l'andatura rigida; gli occhi erano arrossati e le labbra sottili, livide; la sua voce, poi, era bisbetica e gracchiante. I suoi capelli, le sopracciglia e il mento ispido erano spruzzati di brina gelata. Ovunque andasse, il suo gelo interiore lo accompagnava: nelle giornate più fredde dell'inverno ghiacciava il proprio ufficio e non si intiepidiva di un grado nemmeno a Natale.

Da: Charles Dickens, *Un Canto di Natale*, Edizioni C'era una volta..., Pordenone, 1990

PAROLE NUOVE

- Una persona **di manica stretta** è una persona attaccata al denaro, avara, turchia, taccagna.
- **Cupido** significa avido, bramoso, dsideroso, specialmente di ricchezze.



SCRITTURA

DESCRIVI SCROOGE

ASPETTO FISICO	CARATTERE	COMPORAMENTO
Occhi
.....
Capelli
.....
Mento
.....
Labbra (o bocca)
.....
Voce
.....
Naso
.....
Andatura
.....
Guance
.....
Sopracciglia
.....
Aspetto generale
.....
.....
.....

SCRITTURA

DESCRIVI UNA PERSONA DELLA TUA FAMIGLIA

ASPETTO FISICO	CARATTERE	COMPORAMENTO
Occhi
.....
Capelli
.....
Mento
.....
Labbra (o bocca)
.....
Voce
.....
Naso
.....
Andatura
.....
Guance
.....
Sopracciglia
.....
Aspetto generale
.....
.....
.....

IL GATTO VENERDÌ

Nella nostra strada c'era un gatto, un vecchio gatto bianco. Se ne stava sempre al sole, sul muretto del giardino.

Proprio accanto al cancello che attraverso ogni mattina per andare a scuola.

Tutte le mattine mi **faceva le fusa**. Le fusa e basta. E me le faceva ogni giorno, perchè l'estate era vicina e non pioveva mai. Nella striscia fra gli occhi e le orecchie aveva il pelo così rado che sotto, si vedeva la pelle, una pelle che luccicava.

Era proprio un gatto strano. Così ogni notte sognavo gatti spelacchiati, gatti rosa che vagabondavano tutti sporchi per la città.

Da: Jutta Richter, *Il gatto Venerdì*, Beisler Editore, Roma, 2006

PAROLE NUOVE

Quando senti un rumore provenire dal gatto significa che sta **facendo le fusa**, cioè sta esprimendo il suo benessere e la sua soddisfazione.



LEGGO E COMPRENDO

- Rispondi alle domande.
- ✓ Di che colore era il gatto?
- ✓ Dove si metteva al sole?
- ✓ Come aveva il pelo?

IL RIPOSTIGLIO

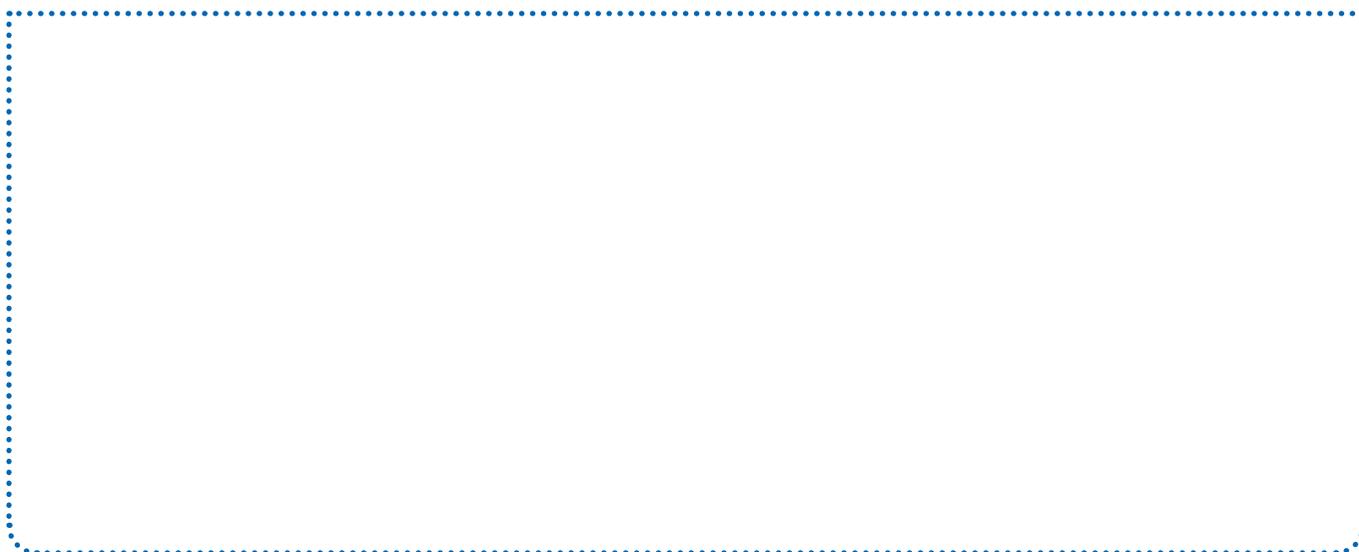
La porta si aprì e Nicholas si trovò nel ripostiglio. Tante, tantissime volte si era immaginato come potesse essere il ripostiglio, quel territorio che con tanta cura veniva tenuto al riparo da giovani occhi. In primo luogo era grande e in penombra: l'**abbaino** che si apriva sul giardino proibito era l'unica fonte di luce. In secondo luogo era un deposito di oggetti inimmaginabili. Un vero spettacolo!

Prima di tutto c'era un **arazzo** incorniciato, che con ogni probabilità doveva essere un parafuoco. Nicholas si sedette per osservare i particolari dell'arazzo. Un uomo, in costume da cacciatore di un'epoca lontana, aveva appena trafitto un cervo, con una freccia.

Nella fitta giungla che l'arazzo lasciava immaginare non sarebbe stato difficile avvicinarsi **di soppiatto** a un cervo al pascolo, e i due cani pezzati che si lanciavano sulla preda erano stati addestrati a rimanere fermi fino a quando la freccia non veniva scoccata. Al cacciatore rimanevano solo due frecce nella **faretra**.



Disegna quello che Nicholas vede nell'arazzo.



C'erano anche altri oggetti degni d'interesse e meraviglia. C'erano degli strampalati portacandele avviticchiati a forma di serpente, e una teiera di porcellana a forma di papera. Il tè probabilmente doveva uscire dal becco aperto. E poi un portagioie di legno di sandalo intagliato, zeppo di **bambagia** profumata, e tra gli strati di bambagia c'erano statuette di ottone: tori dal collo ingobbito, pavoni e gnomi.

Dall'aspetto meno invitante, c'era un librone squadrato con la copertina tutta nera.

Da: Saki e Cinzia Ghigliano, *Il ripostiglio*, Orecchio Acerbo Editore, Roma, 2018



Sottolinea nel testo con il verde (segui l'esempio) tutti gli altri oggetti che vede Nicholas e poi disegna.

A large rectangular area defined by a blue dotted border, intended for drawing or writing.

PAROLE NUOVE



• L'**abbaino** è una piccola finestra che illumina la soffitta.



• L'**arazzo** è un panno tessuto a mano, sul quale sono riprodotte scene o figure.

• **Di soppiatto** significa di nascosto, senza farsi vedere.

← • La **faretra** è un astuccio che serve a contenere le frecce.

• **Avviticchiato** vuol dire avvolto in spirali.

• La **bambagia** è il cotone.

C'ERA • C'È • C'ERANO • CI SONO

• Completa con c'era, c'è, c'erano, ci sono.

Un tempo il tam-tam; oggi internet.

Un tempo il villaggio; oggi le metropoli.

Ieri molta gente; ora non più nessuno.

I TEMPI DEI VERBI

• Coniuga al tempo presente.

Io mangio una mela.

Tu una mela.

Egli una mela.

Noi una mela.

Voi una mela.

Essi una mela.

• Coniuga l'esercizio precedente al tempo futuro semplice.

SCRITTURA

- E tu hai un ripostiglio nella tua casa? Descrivilo seguendo lo schema.

Cos'è

Dove si trova

Com'è

Caratteristiche particolari



L'ELEFANTE



Leggi e rispondi alla domanda con una X.

Chi è aeeeflnt?

Indizio n. 1: anche i cuccioli hanno le rughe.

Indizio n. 2: ha orecchie molto grandi.

Indizio n. 3: usa il suo lunghissimo naso per afferrare il cibo e per farsi la doccia.



È l'elefante



È il gatto



È la pecora



Scrivi le lettere del tuo nome in disordine.

Come è fatto?

È alto 3-4 metri e pesa dalle 3 alle 10 tonnellate. È un mammifero molto socievole e vive in gruppo. Ha enormi **orecchie mobili**, due lunghe zanne (che gli servono tra l'altro per scavare in cerca di acqua), e una **proboscide prensile** che usa per procurarsi il cibo sugli alberi, per respirare e annusare, per bere e spruzzarsi acqua addosso, ma anche per accarezzare i cuccioli, attaccare i nemici e sollevare interi tronchi d'albero. Ha udito e olfatto molto sviluppati, ma la vista è piuttosto debole.

Cosa mangia?

Principalmente foglie, rami, corteccia degli alberi, frutti, erba, fiori.

Dove vive?

Esistono due specie di elefanti: quello africano, il più grosso vertebrato terrestre, che vive nelle foreste e nelle savane **sub-sahariane**, e quello indiano o asiatico che vive in India e nell'Asia sud-orientale.

Perché è in pericolo?

Per il commercio illegale dell'avorio ricavato dalle zanne, con cui si costruiscono oggetti di artigianato, e per la deforestazione che distrugge il suo habitat naturale.

Tu cosa puoi fare?

Evita di acquistare manufatti in avorio, come statuette, collane, pettini, scacchiere, bottoni e così via.

Da: Silvia Bonanni, *Calzarughe, bodyfanti e altri animali da salvare*, Terre di mezzo Editore, Milano, 2016

PAROLE NUOVE

- **Orecchie mobili** che si possono muovere.
- **Proboscide prensile** con cui è possibile afferrare.
- **Sub-sahariano** significa che si trova a sud del deserto del Sahara, in Africa.

LEGGO E COMPRENDO

- Disegna un elefante.

E OPPURE È

- Inserisci **e** oppure **è** nelle frasi.
- ✓ Oggi una bella giornata, c'..... il sole si può giocare in giardino.
- ✓ Compera pane, zucchero latte e chiedi se c'..... la focaccia salata.
- ✓ Veronica Giulia sono madre figlia hanno vinto un bel viaggio a New York.
- ✓ Antonio un dentista lavora spesso anche sabato domenica.
- ✓ Eleonora Giorgio sono fratello sorella hanno tre cani due gatti.
- ✓ Non vero che il tuo cane scappato! stato Ivan a farlo uscire!

PREPOSIZIONI SEMPLICI

- Completa le frasi con le preposizioni semplici. Scegli tra:
DI • A • DA • IN • CON • SU • PER • TRA • FRA
- ✓ Sto arrivando casa tua. Ci vediamo poco.
- ✓ Vado giardino il cane.
- ✓ Sono stanco, vengo molto lontano.
- ✓ L'auto Mario è rossa.
- ✓ Ho corso molto arrivare tempo.
- ✓ poco suonerà la sveglia e ci tireremo dal letto.
- ✓ L'autostrada Bologna Bari è comoda.

MATEMATICA

3

IL SISTEMA DI NUMERAZIONE

Il sistema di numerazione è un modo di rappresentare i numeri con i **simboli**, seguendo delle **regole**.

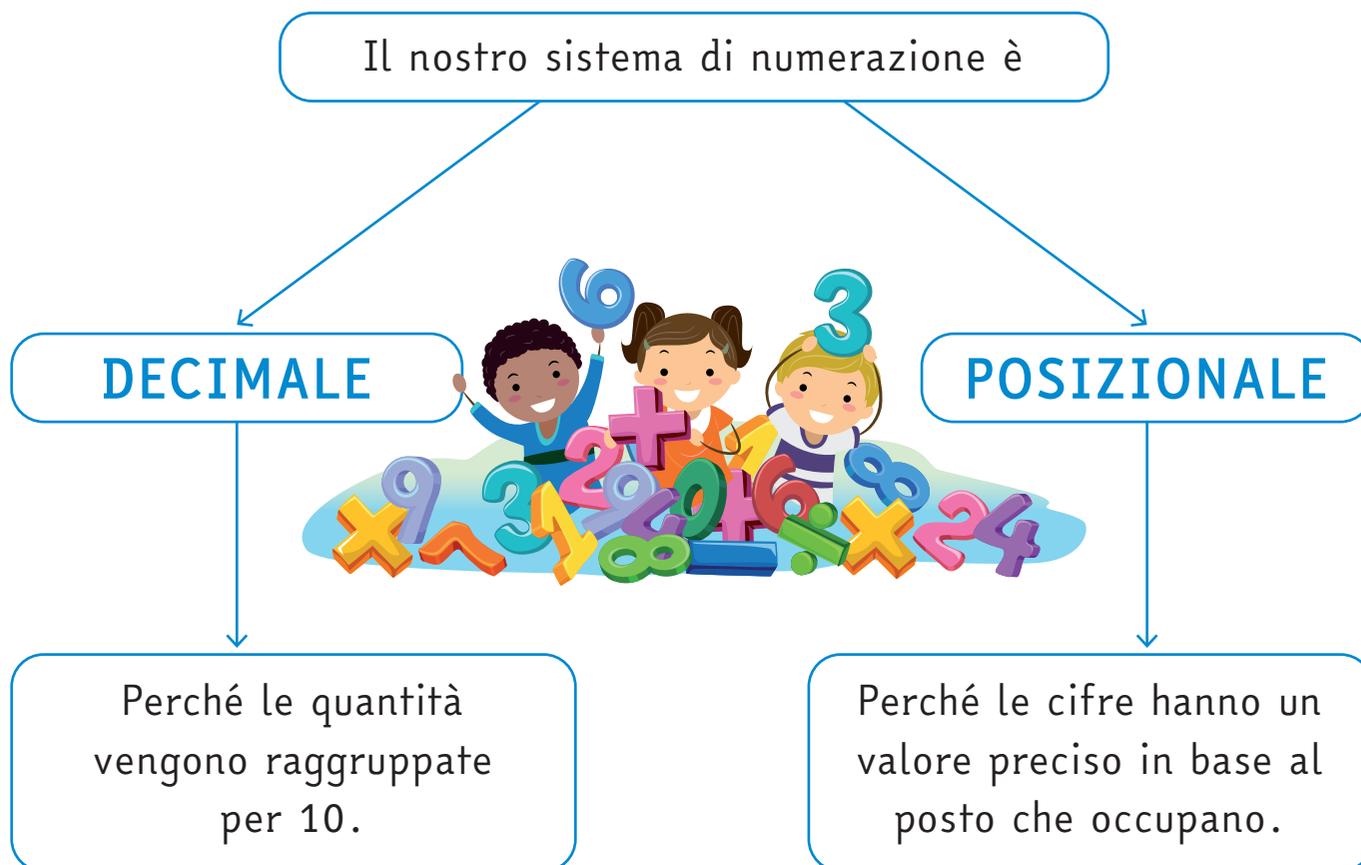
I **simboli** sono le **cifre**
0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Le **regole** sono le seguenti:

- **unità semplice**: numero 1
- **decina**: 10 unità semplici
- **centinaio**: 10 decine

E così via...

1	3	5
CENTINAIO	DECINA	UNITÀ



NUMERI SEMPRE PIÙ GRANDI



Scrivi i numeri da 200 a 210.

200



Completa con i numeri mancanti.

300 302 305 307 310



Scrivi il numero **precedente** (che viene prima).

..... 442 544 450 547 489



Scrivi il numero **successivo** (che viene dopo).

499 501 555 598 599



Riordina i numeri dal più grande al più piccolo.

701 359 100 209 459 588 641
.....

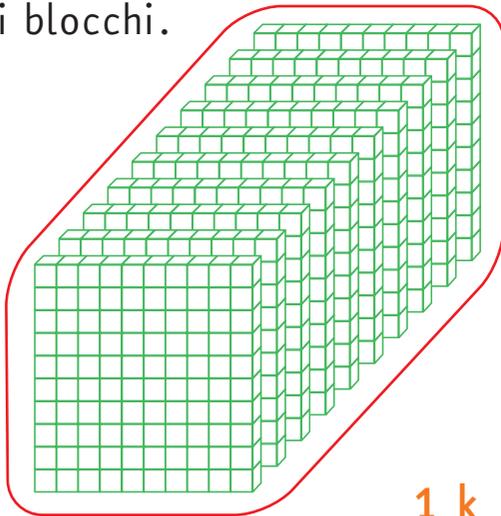


Riordina i numeri dal più piccolo al più grande.

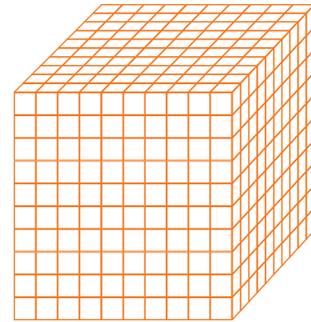
888 370 105 250 409 577 636
.....

IL MIGLIAIO

Con i blocchi.



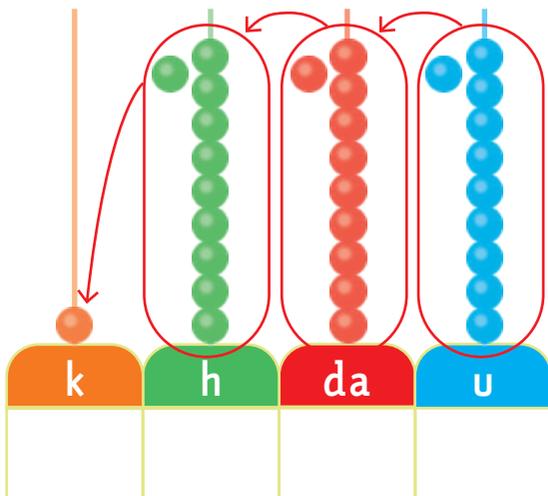
cambio →



$$10 \text{ centinaia} = 1 \text{ migliaio}$$
$$1 \text{ k} = 10 \text{ h} = 100 \text{ da} = 1000 \text{ u}$$

• Ricordi?

Su ogni asta dell'abaco non si possono mettere più di 9 palline. Se ne aggiungi un'altra devi fare il cambio.



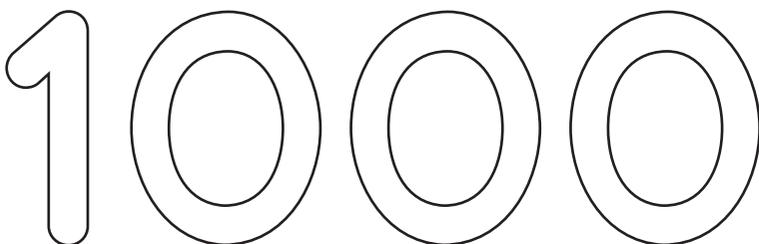
10 unità $\xrightarrow{\text{cambio}}$ 1 decina

10 decine $\xrightarrow{\text{cambio}}$ 1 centinaio

10 centinaia $\xrightarrow{\text{cambio}}$ 1 migliaio



Colora.



si legge **MILLE**

ANCORA LE MIGLIAIA



Scrivi i numeri da 2000 a 2010.

2000



Completa con i numeri mancanti.

3000 3002 3005 3007 3010



Scrivi il numero **precedente** (che viene prima).

..... 4 442

..... 5 444

..... 4 450

..... 5 547



Scrivi il numero **successivo** (che viene dopo).

4 999

5 011

5 559

5 983



Riordina i numeri dal più grande al più piccolo.

7 010 3 569 1 000 2 209 4 459 5 588 6 411

.....



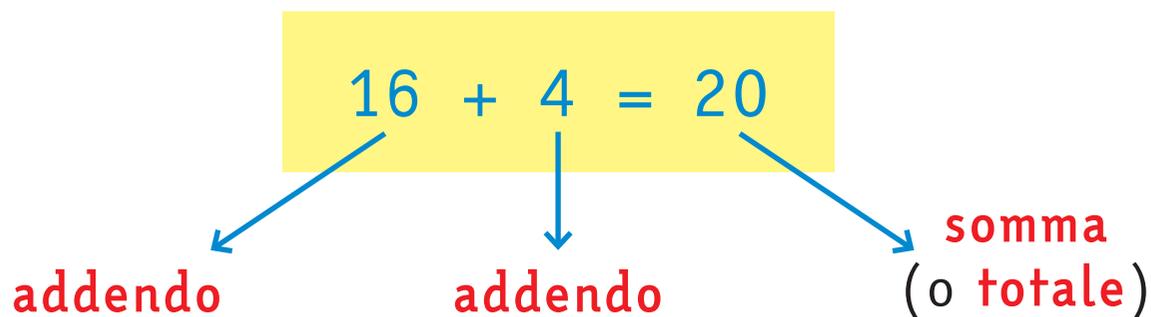
Riordina i numeri dal più piccolo al più grande.

8 888 3 700 5 105 1 250 6 409 2 577 6 360

.....

L'ADDIZIONE

Fare un'addizione significa unire, mettere insieme, aggiungere.
Il suo simbolo è **+** e si legge **più**.



Prova a risolvere le seguenti addizioni in riga.

$4 + 1 = \dots$

$9 + 5 = \dots$

$2 + 7 = \dots$

$5 + 3 = \dots$



Completa.

$5 + 1 = \square$



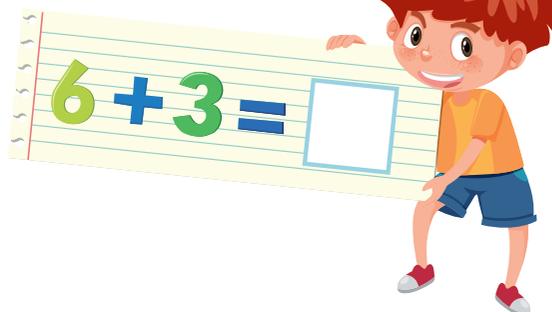
$10 + 5 = \square$



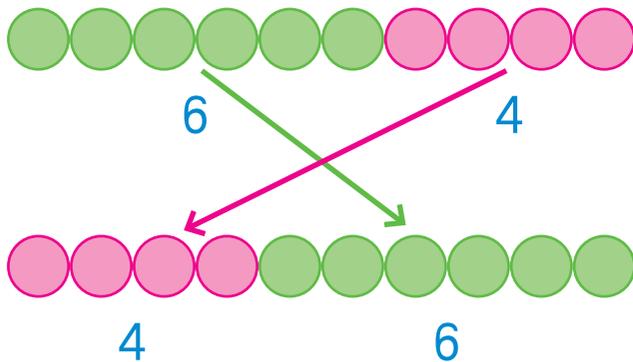
$4 + 7 = \square$



$6 + 3 = \square$



LA PROPRIETÀ COMMUTATIVA



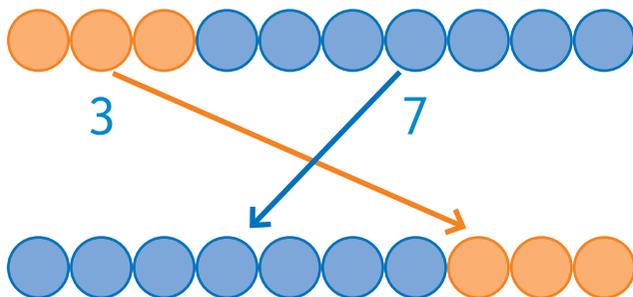
$$6 + 4 = 10$$

$$4 + 6 = 10$$

Se cambio l'ordine degli addendi il risultato rimane lo stesso. Questa è la **PROPRIETÀ COMMUTATIVA** dell'addizione e viene utilizzata anche per fare la **prova**, cioè per verificare se i calcoli sono esatti.



Ora prova tu.



.....

.....

.....

.....



Mi esercito.

$$5 + 8 = \dots\dots\dots$$

$$12 + 9 = \dots\dots\dots$$

$$21 + 8 = \dots\dots\dots$$

$$\dots\dots\dots = \dots\dots\dots$$

$$\dots\dots\dots = \dots\dots\dots$$

$$\dots\dots\dots = \dots\dots\dots$$

ADDIZIONE IN COLONNA

SENZA CAMBIO



Crea la tua casetta dell'addizione e fai attenzione a incolonnare bene.

h	da	u	
1	3	4	+
1	2	5	=
2	5	9	

ADDIZIONA

- Prima le **unità u**
- Poi le **decine da**
- Poi le **centinaia h**



Prova tu: **124** + **135**.

h	da	u	
			+
			=

- Prima le **unità u**, cioè **4** e **5**
 Poi le **decine da**, cioè **2** e **3**
 Poi le **centinaia h**, cioè **1** e **1**.

CON IL CAMBIO

h	da	u	
1	¹ 6	5	+
1	2	6	=
2	9	¹ 1	

- Somma le **unità** con le **unità**;
- se sono più di 9 fai il **cambio** con **1 decina** e riportala nella colonna delle **decine**.
- Poi somma le **decine** e così via.



Prova tu: **126** + **135**.

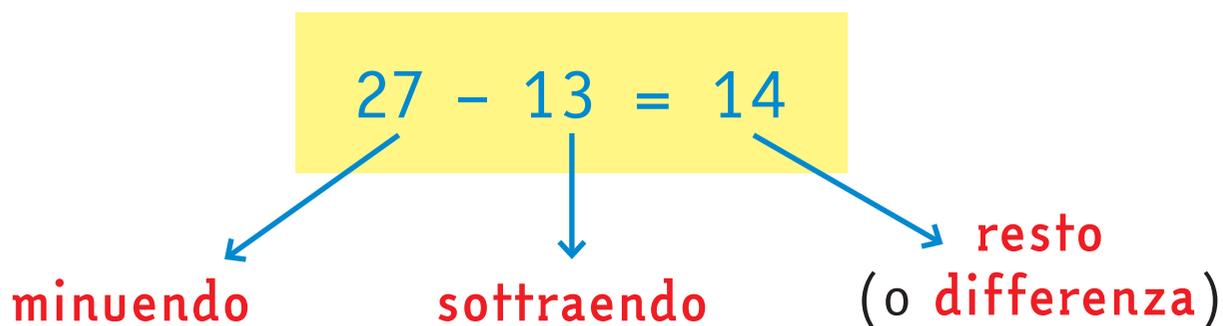
h	da	u	
			+
			=

- Somma **6** + **5**
- siccome sono più di 9 fai il **cambio** con **1 decina** e riportala nella colonna delle **decine**.
- Poi somma le **decine 2** e **3** e così via.

LA SOTTRAZIONE

Fare una sottrazione significa togliere, calcolare quanto resta, quanto manca, la differenza.

I numeri della sottrazione si chiamano **minuendo** e **sottraendo**. Il risultato si dice **resto** o **differenza**.



Prova a risolvere le seguenti sottrazioni in riga.

$5 - 1 = \dots$

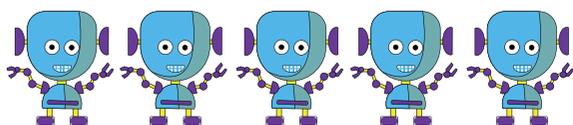
$10 - 5 = \dots$

$7 - 4 = \dots$

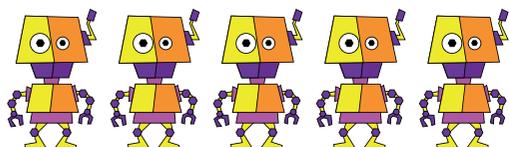
$6 - 3 = \dots$



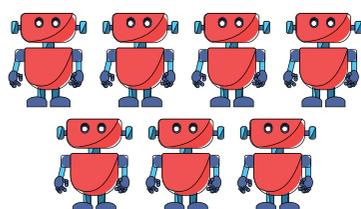
Completa.



$- 3 = \square$



$- 1 = \square$



$- 5 = \square$

LA PROPRIETÀ INVARIANTIVA



Osserva ed esegui.

Se **aggiungi** o **togli** lo stesso numero ai termini della sottrazione, il risultato non cambia.



$$8 - 3 = 5$$

← AGGIUNGO → ← TOLGO →

$$\begin{array}{r} 8 - 3 = \\ \downarrow +2 \quad \downarrow +2 \\ 10 - 5 = 5 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 8 - 3 = \\ \downarrow -2 \quad \downarrow -2 \\ 6 - 1 = 5 \end{array}$$



Ora prova tu.

$$9 - 6 = 3$$

← AGGIUNGO → ← TOLGO →

$$\begin{array}{r} 9 - 6 = \\ \downarrow +1 \quad \downarrow +1 \\ 10 - 7 = 3 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 9 - 6 = \\ \downarrow -1 \quad \downarrow -1 \\ 8 - 5 = 3 \end{array}$$

$$6 - 4 = 2$$

← AGGIUNGO → ← TOLGO →

$$\begin{array}{r} 6 - 4 = \\ \downarrow +2 \quad \downarrow +2 \\ \dots - \dots = \square \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 6 - 4 = \\ \downarrow -1 \quad \downarrow -1 \\ \dots - \dots = \square \end{array}$$

SOTTRAZIONE IN COLONNA

SENZA CAMBIO



Crea la tua casetta della sottrazione e fai attenzione a incolonnare bene.

h	da	u	
3	5	7	-
2	3	4	=
1	2	3	

SOTTRAI

- Prima le **unità u**
- Poi le **decine da**
- Poi le **centinaia h**



Prova tu.

h	da	u	
3	8	9	-
2	4	1	=

- Prima le **unità u**, cioè **9** e **1**
- Poi le **decine da**, cioè **8** e **4**
- Poi le **centinaia h**, cioè **3** e **2**

CON UN CAMBIO

h	da	u	
2	7	¹ 3	-
1	4	5	=
1	3	8	



Prova tu.

h	da	u	
2	3	3	-
1	2	4	=

- Prova a sottrarre le **unità u** con le **unità**; ti accorgi che non puoi perché 3 è più piccolo di 5, così chiedi un prestito di una **decina** e 3 diventa 13. Esegui la sottrazione.
- 8 è diventato 7 dopo aver prestato. Esegui la sottrazione.
- Esegui la sottrazione.

OPERAZIONI INVERSE



Osserva bene.

$$\begin{array}{c} 6 + 4 = 10 \\ \swarrow \quad \downarrow \quad \searrow \\ 10 - 4 = 6 \end{array}$$



L'addizione e la sottrazione sono **operazioni inverse**.

L'**addizione** viene utilizzata per fare la **prova della sottrazione**.



Osserva l'esempio e completa.

$$\begin{array}{c} \boxed{12} + \boxed{3} = \boxed{15} \qquad \boxed{15} - \boxed{3} = \boxed{12} \end{array}$$

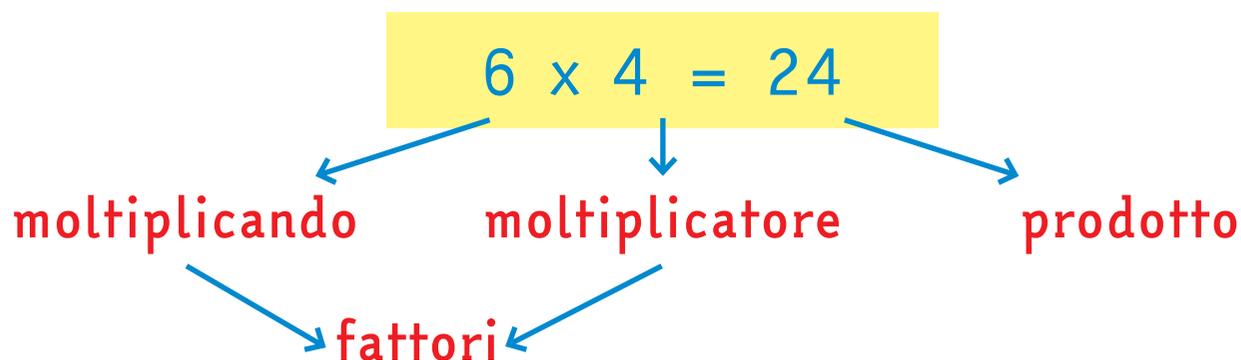
$$\boxed{15} + \boxed{2} = \boxed{17} \qquad \boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

$$\boxed{21} + \boxed{8} = \boxed{29} \qquad \boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

$$\boxed{34} + \boxed{5} = \boxed{39} \qquad \boxed{} - \boxed{} = \boxed{}$$

LA MOLTIPLICAZIONE

La moltiplicazione si utilizza quando si deve ripetere più volte la stessa quantità. Il simbolo è **X** e si legge **per**.



• Ricorda

per eseguire le moltiplicazioni devi conoscere le tabelline.

1x

$1 \times 1 = 1$
 $2 \times 1 = 2$
 $3 \times 1 = 3$
 $4 \times 1 = 4$
 $5 \times 1 = 5$
 $6 \times 1 = 6$
 $7 \times 1 = 7$
 $8 \times 1 = 8$
 $9 \times 1 = 9$
 $10 \times 1 = 10$

2x

$1 \times 2 = 2$
 $2 \times 2 = 4$
 $3 \times 2 = 6$
 $4 \times 2 = 8$
 $5 \times 2 = 10$
 $6 \times 2 = 12$
 $7 \times 2 = 14$
 $8 \times 2 = 16$
 $9 \times 2 = 18$
 $10 \times 2 = 20$

3x

$1 \times 3 = 3$
 $2 \times 3 = 6$
 $3 \times 3 = 9$
 $4 \times 3 = 12$
 $5 \times 3 = 15$
 $6 \times 3 = 18$
 $7 \times 3 = 21$
 $8 \times 3 = 24$
 $9 \times 3 = 27$
 $10 \times 3 = 30$

4x

$1 \times 4 = 4$
 $2 \times 4 = 8$
 $3 \times 4 = 12$
 $4 \times 4 = 16$
 $5 \times 4 = 20$
 $6 \times 4 = 24$
 $7 \times 4 = 28$
 $8 \times 4 = 32$
 $9 \times 4 = 36$
 $10 \times 4 = 40$

5x

$1 \times 5 = 5$
 $2 \times 5 = 10$
 $3 \times 5 = 15$
 $4 \times 5 = 20$
 $5 \times 5 = 25$
 $6 \times 5 = 30$
 $7 \times 5 = 35$
 $8 \times 5 = 40$
 $9 \times 5 = 45$
 $10 \times 5 = 50$

6x

$1 \times 6 = 6$
 $2 \times 6 = 12$
 $3 \times 6 = 18$
 $4 \times 6 = 24$
 $5 \times 6 = 30$
 $6 \times 6 = 36$
 $7 \times 6 = 42$
 $8 \times 6 = 48$
 $9 \times 6 = 54$
 $10 \times 6 = 60$

7x

$1 \times 7 = 7$
 $2 \times 7 = 14$
 $3 \times 7 = 21$
 $4 \times 7 = 28$
 $5 \times 7 = 35$
 $6 \times 7 = 42$
 $7 \times 7 = 49$
 $8 \times 7 = 56$
 $9 \times 7 = 63$
 $10 \times 7 = 70$

8x

$1 \times 8 = 8$
 $2 \times 8 = 16$
 $3 \times 8 = 24$
 $4 \times 8 = 32$
 $5 \times 8 = 40$
 $6 \times 8 = 48$
 $7 \times 8 = 56$
 $8 \times 8 = 64$
 $9 \times 8 = 72$
 $10 \times 8 = 80$

9x

$1 \times 9 = 9$
 $2 \times 9 = 18$
 $3 \times 9 = 27$
 $4 \times 9 = 36$
 $5 \times 9 = 45$
 $6 \times 9 = 54$
 $7 \times 9 = 63$
 $8 \times 9 = 72$
 $9 \times 9 = 81$
 $10 \times 9 = 90$

10x

$1 \times 10 = 10$
 $2 \times 10 = 20$
 $3 \times 10 = 30$
 $4 \times 10 = 40$
 $5 \times 10 = 50$
 $6 \times 10 = 60$
 $7 \times 10 = 70$
 $8 \times 10 = 80$
 $9 \times 10 = 90$
 $10 \times 10 = 100$

LA PROPRIETÀ COMMUTATIVA



$$2 \times 3 = 6$$



$$3 \times 2 = 6$$

Se cambio l'ordine dei fattori il risultato rimane lo stesso. Questa è la **PROPRIETÀ COMMUTATIVA** della moltiplicazione e viene utilizzata anche per fare la **prova**, cioè per verificare se i calcoli sono esatti.



Ora prova tu.



$$4 \times 2 = \dots$$

$$\dots \times \dots = \dots$$

$$3 \times 4 = \dots$$

$$\dots \times \dots = \dots$$



Mi esercito.

$$5 \times 8 = \dots$$

$$2 \times 9 = \dots$$

$$3 \times 7 = \dots$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

$$\dots = \dots$$

MOLTIPLICAZIONE IN COLONNA

SENZA CAMBIO



Crea la tua casetta della moltiplicazione e fai attenzione ad incolonnare bene.

h	da	u	
1	2	4	x
		2	=
2	4	8	

MOLTIPLICA

- Prima le **unità u**
- Poi le **decine da**
- Poi le **centinaia h**



Prova tu: **132** x **3**.

h	da	u	
			x
			=

- Prima le **unità u**, cioè **2** e **3**
 Poi le **decine da**, cioè **3** e le **unità 3**
 Poi le **centinaia h**, cioè **1** e le **unità 3**

CON UN CAMBIO

h	da	u	
2	¹ 1	3	x
		4	=
8	5	¹ 2	

- Moltiplica le **unità** con le **unità**, cambia le 10 unità con 1 decina;
- moltiplica le **decine** e aggiungi nella colonna delle decine, poi aggiungi il riporto.
- Poi moltiplica le **centinaia**.



Prova tu.

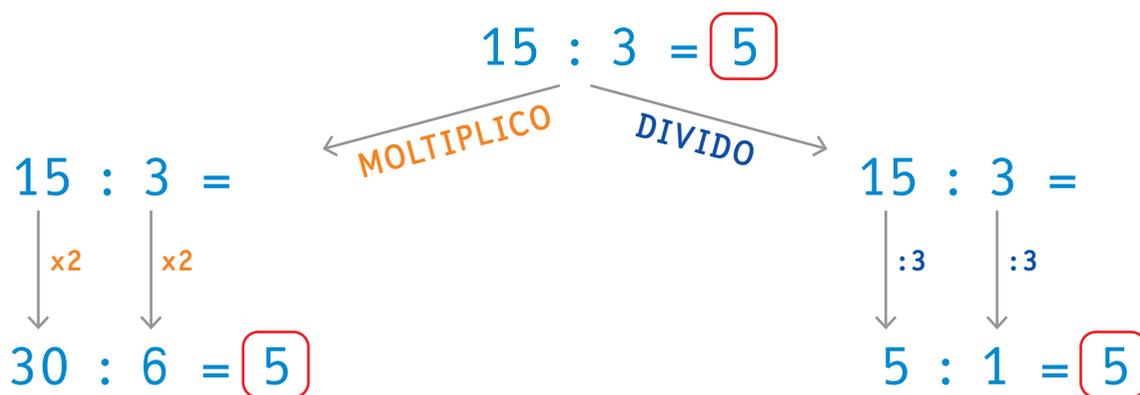
h	da	u	
1	2	5	x
		2	=

LA PROPRIETÀ INVARIANTIVA

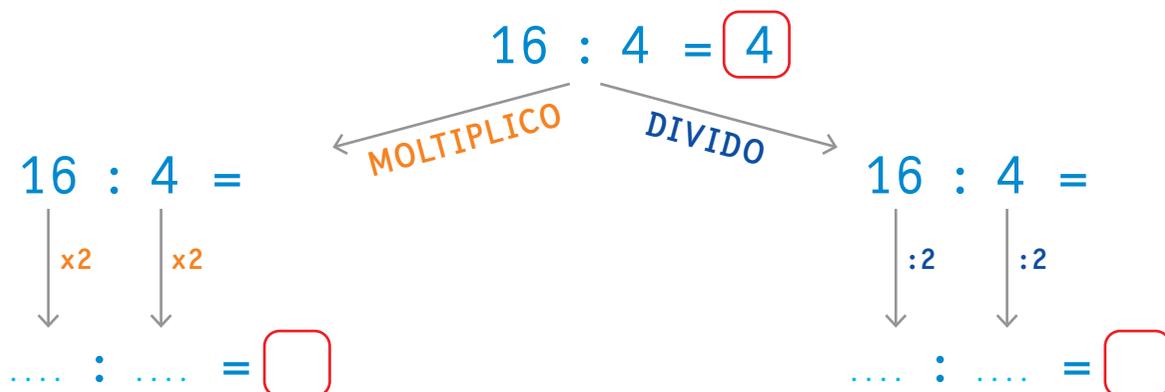
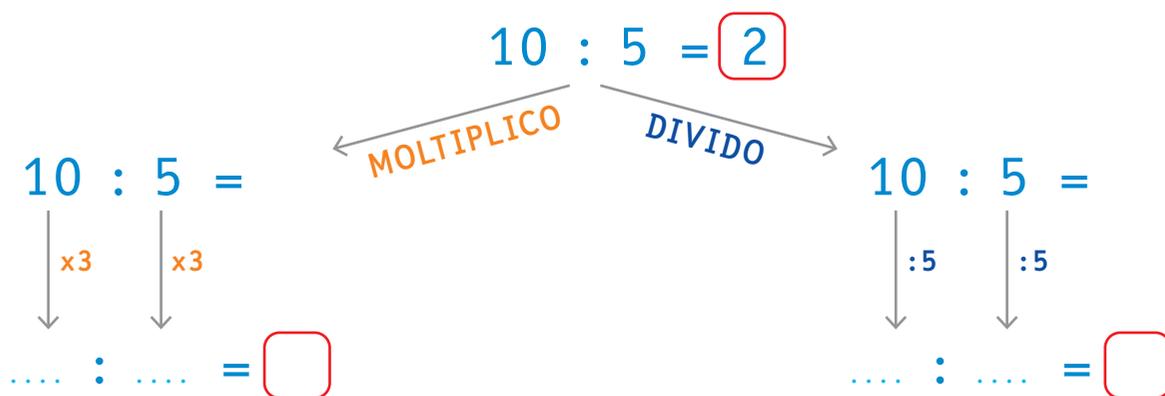


Osserva ed esegui.

Se **moltiplichi** o **dividi** per lo stesso numero i termini della divisione, il risultato non cambia.



Ora prova tu.

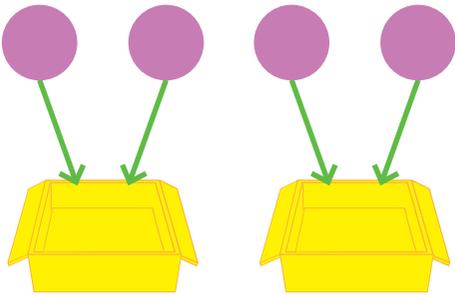


DIVISIONE IN RIGA

SENZA RESTO



Osserva le immagini e leggi.



$$4 : 2 = 2$$

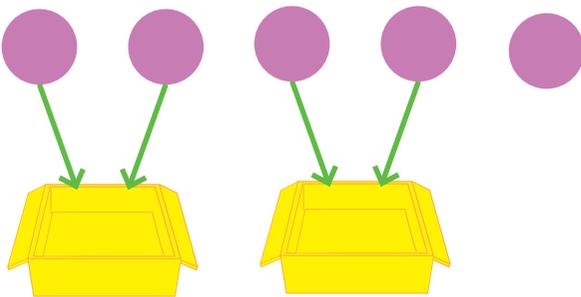
↓
QUOTO

La divisione **senza resto** è una divisione esatta. Il risultato si chiama **quoto**.

CON IL RESTO



Osserva le immagini e leggi.



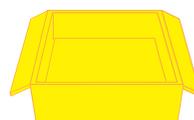
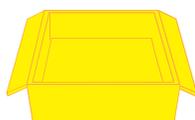
$$5 : 2 = 2 \text{ con resto di } 1$$

↓
QUOZIENTE

La divisione **con il resto** non è una divisione esatta. Il risultato si chiama **quoziente**.



Prova tu.



..... : = →

DIVISIONE IN COLONNA



Crea la tua casetta della divisione e fai attenzione a incolonnare bene.

da	u			
9	4	2		
8		4		
1				

● Comincia dalla cifra che vale di più, ossia le **decine**.

Dividi $9 : 2 = 4$

Moltiplica $4 \times 2 = 8$

Sottrai $9 - 8 = 1$

da	u			
9	4	2		
8		4	7	
1	4			
1	4			
=	=			

● Passa alle **unità**
fai scendere il 4 e scrivilo vicino all'1.

Dividi: $14 : 2 = 7$

Moltiplica: $7 \times 2 = 14$

Sottrai: $14 - 14 = 0$

• Ricorda

Se la tua divisione avrà il resto, scriverai ad esempio

$16 : 3 = 5$ con **resto** di 1

OPERAZIONI INVERSE



Osserva bene.

$$4 \times 3 = 12$$
$$12 : 3 = 4$$



La moltiplicazione e la divisione sono **operazioni inverse**.
La **moltiplicazione** viene utilizzata per fare la **prova della divisione**.



Osserva l'esempio e completa.

$$5 \times 3 = 15 \quad 15 : 3 = 5$$

$$15 \times 2 = 30 \quad \square : \square = \square$$

$$2 \times 8 = 16 \quad \square : \square = \square$$

$$12 \times 2 = 24 \quad \square : \square = \square$$

ESERCIZI CON LA MOLTIPLICAZIONE



Calcola le moltiplicazioni in colonna.

h	da	u	
	3	4	x
	2	2	=
		0	

h	da	u	
	2	7	x
	3	1	=
		0	

h	da	u	
	5	8	x
	1	4	=
		0	

h	da	u	
	3	4	x
	2	2	=
		0	



Calcola le moltiplicazioni in colonna e fai la prova usando la proprietà commutativa.

h	da	u	
	3	2	x
	1	3	=

h	da	u	
	1	3	x
	3	2	=

h	da	u	
	3	5	x
	2	2	=

h	da	u	
	x
	=

h	da	u	
	5	3	x
	1	7	=

h	da	u	
	x
	=

h	da	u	
	2	6	x
	2	8	=

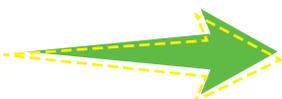
h	da	u	
	x
	=

SITUAZIONE PROBLEMATICA - 1



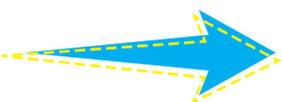
Leggi il problema, completa e risolvi seguendo il procedimento indicato.

Testo



Mattia è un appassionato di costruzioni e i suoi genitori gli hanno regalato una confezione di 48 mattoncini rettangolari e un'altra da 36 mattoncini quadrati. Quanti mattoncini ha in tutto Mattia?

Dati



48
36

Domanda



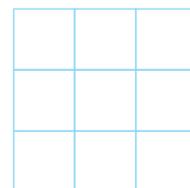
Quanti mattoncini ha in tutto Mattia?

Operazione

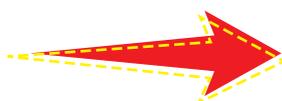


Operazione in riga:

Operazione in colonna:



Risposta



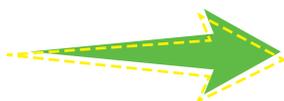
Mattia in tutto ha
.....

SITUAZIONE PROBLEMATICA - 2



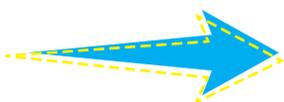
Leggi il problema, completa e risolvi seguendo il procedimento indicato.

Testo



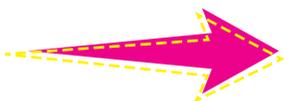
Francesca vuole comprare una borsa che costa € 132. I suoi risparmi ammontano a € 95. Quanti soldi le mancano per poter fare il suo acquisto?

Dati



132
95

Domanda



Quanti soldi le mancano per poter fare il suo acquisto?

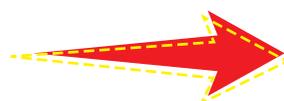
Operazione



Operazione in riga:

Operazione in colonna:

Risposta

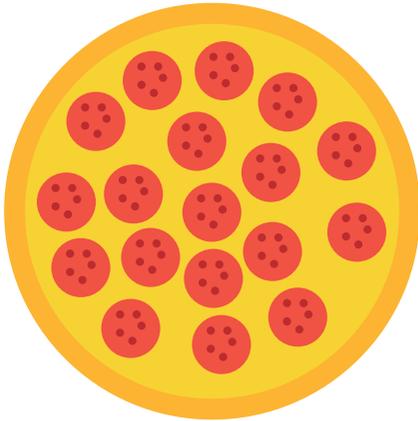


A Francesca mancano

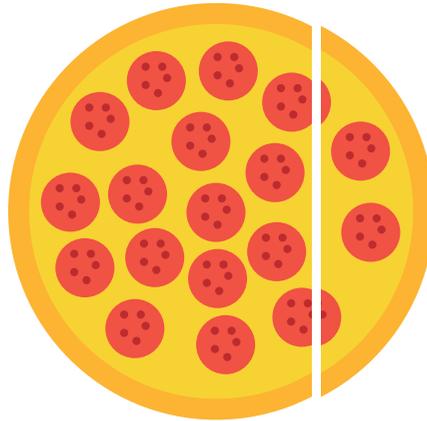
LE FRAZIONI



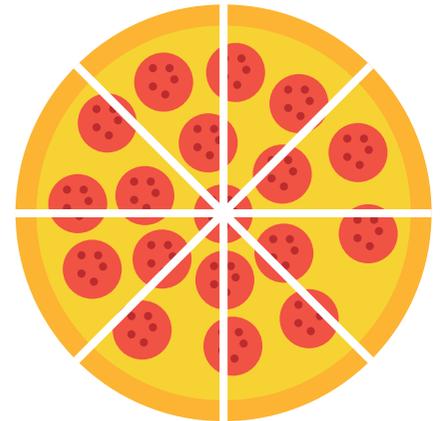
Osserva le immagini.



intero



non frazione

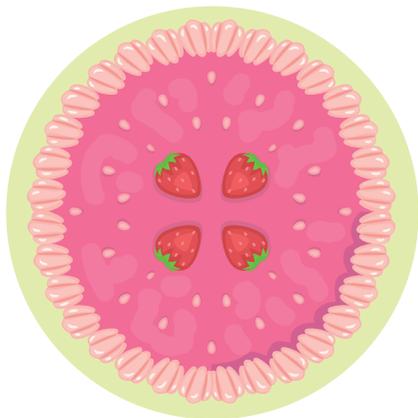


frazione

Frazionare significa dividere in parti uguali.

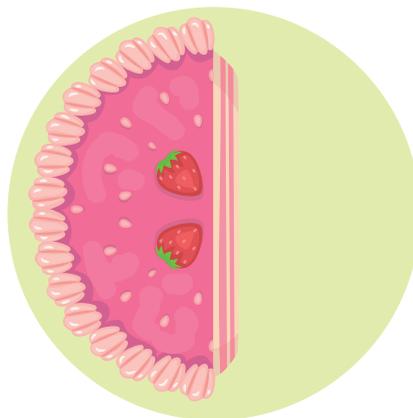


Osserva le immagini.



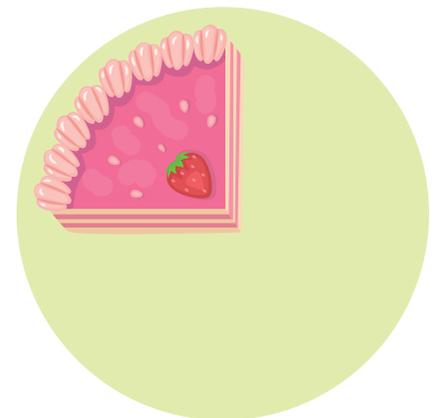
1

1 torta intera



$\frac{1}{2}$

metà torta



$\frac{1}{4}$

un quarto di torta



Osserva.



$\frac{2}{3}$

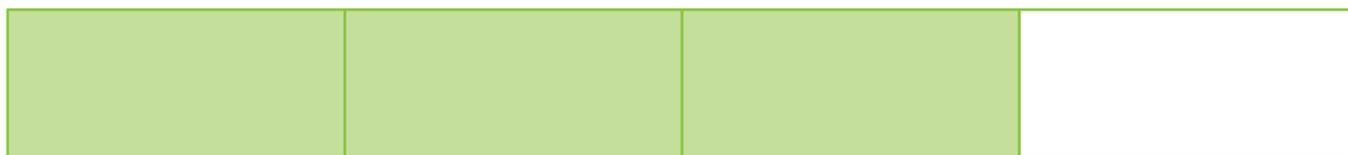
LE PARTI CHE
CONSIDERIAMO

CI DICE CHE SI TRATTA DI
UNA FRAZIONE

PARTI IN CUI HO DIVISO
L'INTERO



Completa.



$\frac{\dots}{\dots}$

LE PARTI CHE
CONSIDERIAMO

CI DICE CHE SI TRATTA
DI UNA FRAZIONE

PARTI IN CUI HO DIVISO
L'INTERO



Continua.



$\frac{\dots}{\dots}$

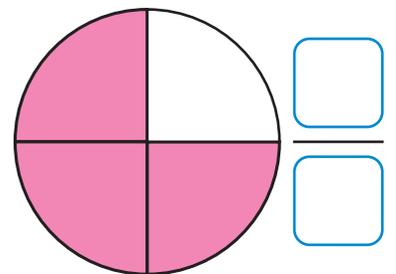
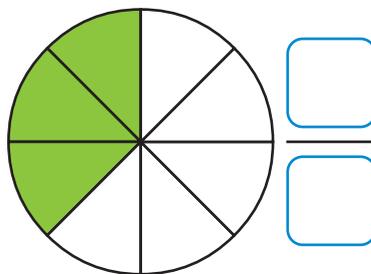
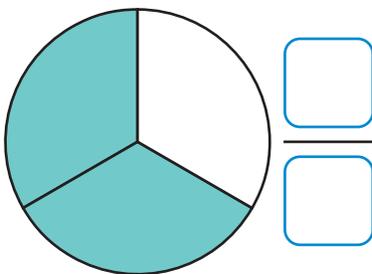
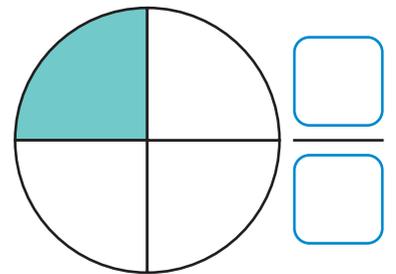
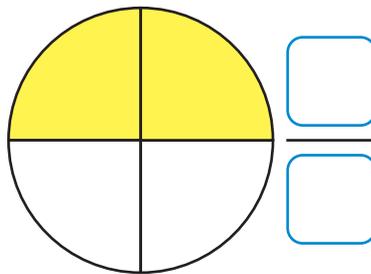
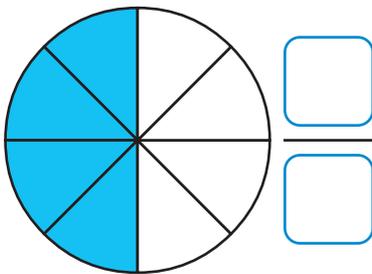
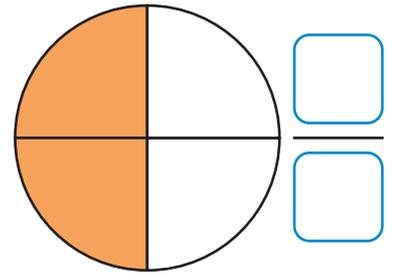
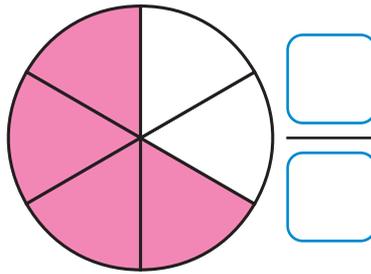
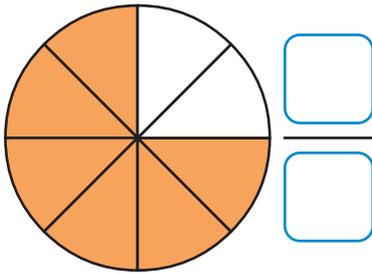
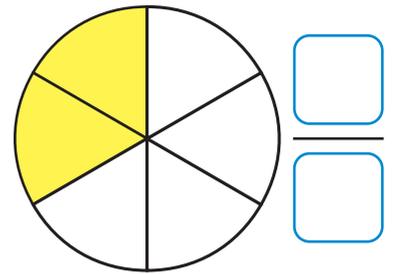
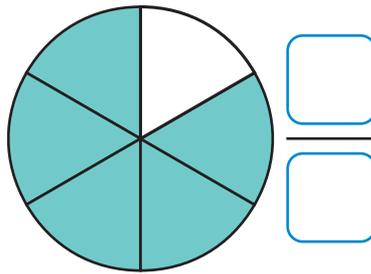
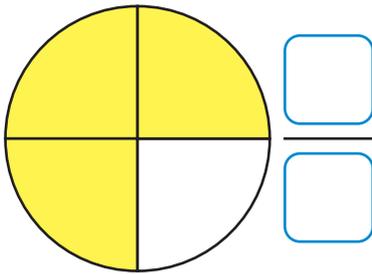
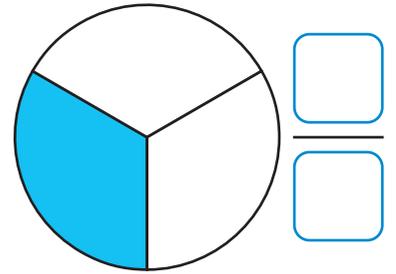
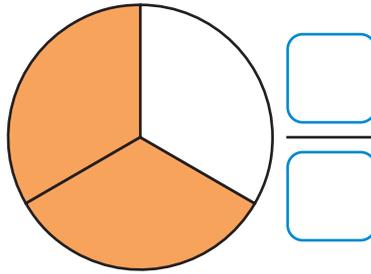
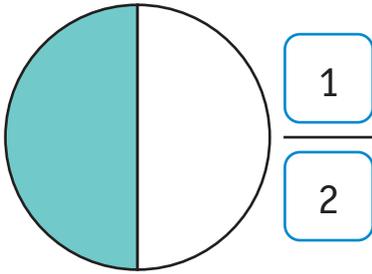
LE PARTI CHE
CONSIDERIAMO

CI DICE CHE SI TRATTA
DI UNA FRAZIONE

PARTI IN CUI HO DIVISO
L'INTERO



Scrivi la frazione per ogni disegno.



LE LINEE



Hai mai riflettuto sul fatto che quando ci si sposta da un luogo all'altro si possono disegnare tante **linee** diverse? Osserva e rifletti.



LINEA RETTA



LINEA SPEZZATA



LINEA SEMPLICE



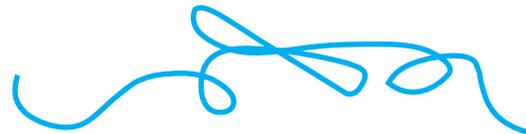
LINEA APERTA



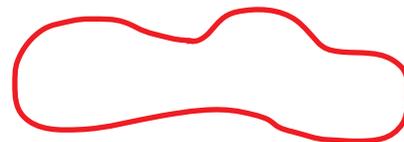
LINEA CURVA



LINEA MISTA



LINEA INTRECCIATA



LINEA CHIUSA

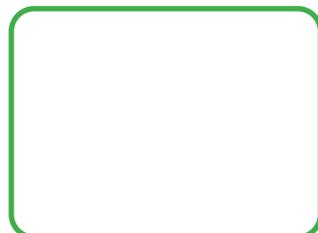


Disegna una linea:

RETTA



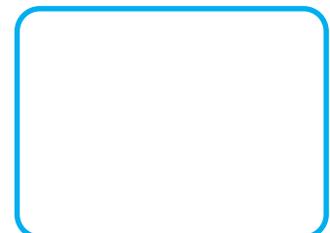
CURVA



SPEZZATA



MISTA



RETTA, SEMIRETTA E SEGMENTO



Immagina di aver avere davanti a te questa linea.



Dove comincia? Dove finisce? Può cambiare direzione?

Come avrai potuto notare e capire questa è una **linea retta**.

La **linea retta** non cambia direzione e non ha né un inizio e né una fine.



Parlane con la tua maestra e i compagni.



Immagina di avere davanti a te questa linea.



Dove comincia? Dove finisce?

Come avrai potuto notare e capire questa è una **semiretta**.

La **semiretta** è una retta che ha un punto di inizio (origine) ma non ha una fine.



Parlane con la tua maestra e i compagni.



Immagina di aver avere davanti a te questa linea.



Dove comincia? Dove finisce? Può cambiare direzione?

Come avrai potuto notare e capire questo è un **segmento**.

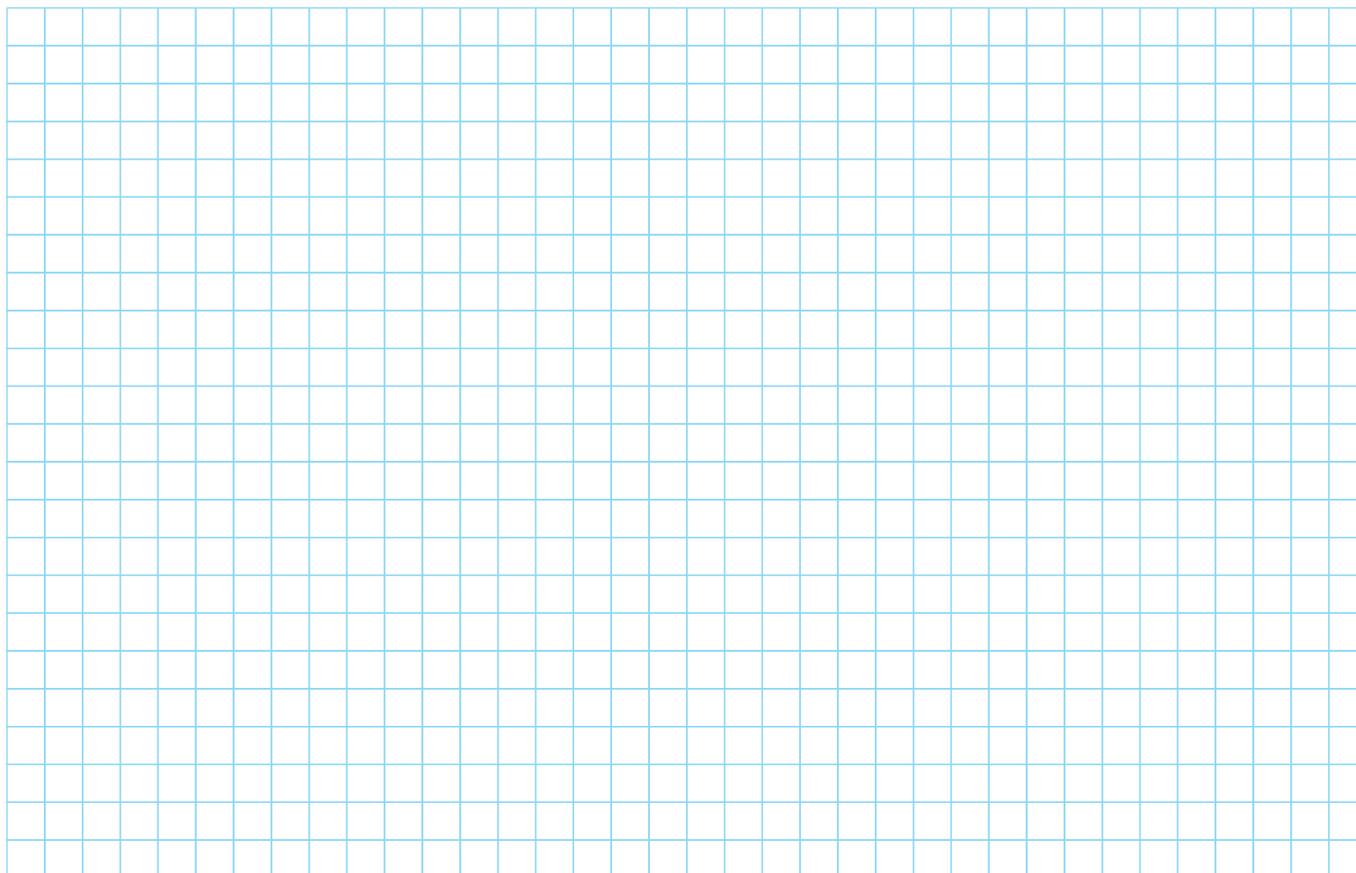
Il **segmento** è una parte di retta con un inizio e una fine.



Parlane con la tua maestra e i compagni.



Ora prova tu. Disegna una semiretta, un segmento e una retta.

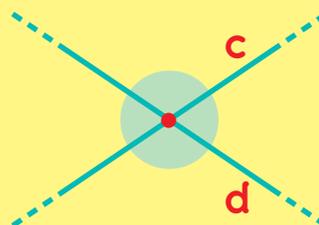


RETTE SPECIALI



Osserva.

RETTE INCIDENTI



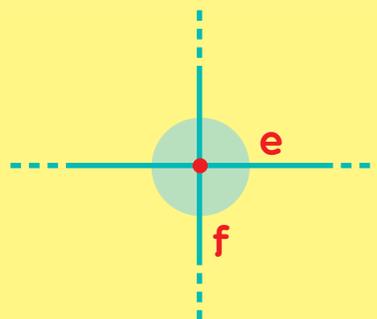
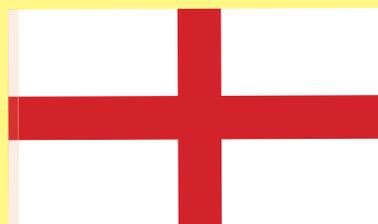
Due **rette** si dicono **incidenti** quando si incontrano in un punto.

RETTE PARALLELE



Due **rette** si dicono **parallele** quando non si incontrano mai e mantengono la stessa distanza.

RETTE PERPENDICOLARI



Due **rette** si dicono **perpendicolari** quando, incontrandosi, dividono il piano in quattro parti uguali.

SCIENZE

3

GLI ESSERI VIVENTI

Gli esseri viventi sono organismi che crescono, si nutrono, respirano, si riproducono e muoiono, seguendo le fasi del **ciclo vitale**:

NASCITA

CRESCITA

RIPRODUZIONE

MORTE

- Tutti gli esseri viventi compiono azioni indispensabili per la loro sopravvivenza: esse si chiamano **funzioni vitali**.



RESPIRANO



SI NUTRONO



SI MUOVONO



SI RIPRODUCONO



SI ADATTANO

- Gli **esseri viventi** si dividono in quattro gruppi, che elenchiamo di seguito.



Gli **animali**: si nutrono di vegetali e/o di altri animali. L'uomo rientra in questo gruppo.



I **vegetali**: sono piante come le erbe, gli arbusti, gli alberi e producono da sole il loro nutrimento.



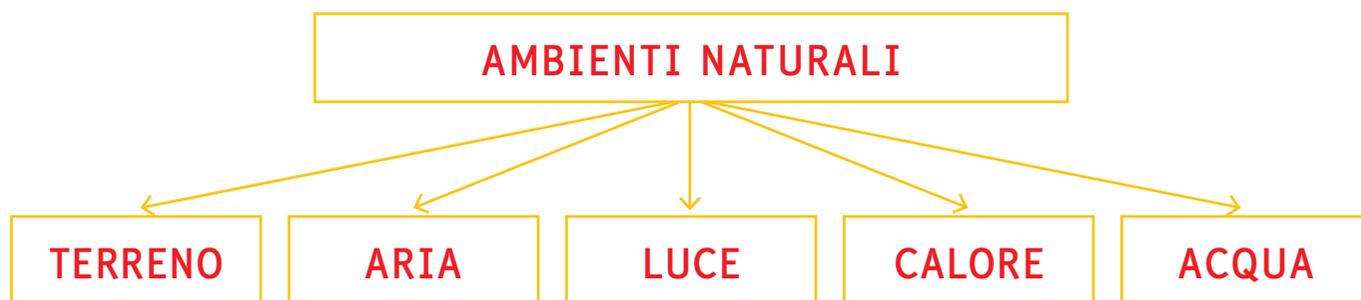
I **funghi**: si nutrono di altri esseri viventi o dei loro resti.



I **microrganismi**: sono gli esseri viventi più numerosi e sono i batteri, le monere, i protisti; sono visibili solo al microscopio.

GLI AMBIENTI DI VITA DEGLI ANIMALI

Gli **ambienti naturali**, come i boschi, i prati e il mare, sono abitati da tanti esseri viventi. Ogni ambiente presenta elementi non viventi che creano le condizioni di vita di specie animali e vegetali:



Esistono diversi ambienti naturali. Ognuno di loro ha caratteristiche proprie e ospita particolari specie animali e vegetali.

DESERTI



FORESTE PLUVIALI



REGIONI ARTICHE



AMBIENTI ARTIFICIALI



GLI ANIMALI E L'AMBIENTE

Alcuni animali migrano, altri vanno in letargo o si mimetizzano.

Gli animali che **migrano** si spostano da un territorio a un altro in determinati periodi dell'anno.

RONDINI



Alcuni animali **vanno in letargo** per superare i mesi freddi dell'anno. Il letargo è un lungo sonno più o meno profondo.

GHIRO



Alcuni animali **si mimetizzano** (si mascherano) per difendersi dai predatori.

SERPENTE



GLI ANIMALI SI DIFENDONO

Per difendersi dall'attacco dei predatori gli animali si difendono in modo diverso.

Chi usa il veleno.

MEDUSA



Chi usa i pungiglioni.

ISTRICE



Chi ha una corazza.

ARMADILLO



Chi usa le corna.

CERVO



LA CATENA ALIMENTARE

Negli ecosistemi ogni vivente trova il proprio nutrimento. Le piante e gli animali sono legati tra loro come gli anelli di una catena perché alcuni organismi sono cibo per altri organismi. Ogni essere vivente ha un ruolo ben preciso. Questo legame unisce i viventi di uno stesso ecosistema e si chiama **catena alimentare**.



COME SI NUTRONO GLI ANIMALI

A differenza dei vegetali, gli animali sono consumatori, cioè si nutrono di altri organismi animali o vegetali.

- In base alla loro alimentazione gli animali si possono classificare in vari tipi.

CARNIVORI



Si nutrono solo di carne.

ERBIVORI



Mangiano vegetali.

ONNIVORI



Si nutrono sia di carne che di vegetali.

INSETTIVORI



Si nutrono di insetti.

GRANIVORI



Si cibano di semi.

NETTARIVORI



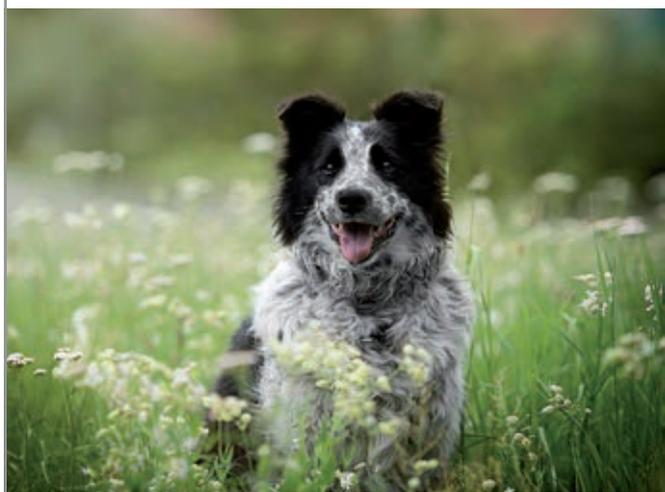
Si nutrono del nettare prodotto dalle piante.

COME RESPIRANO GLI ANIMALI

Tutti gli esseri viventi per vivere hanno bisogno di assorbire l'ossigeno presente nell'aria o nell'acqua attraverso la respirazione.

L'UOMO E GLI ANIMALI

L'uomo e gli animali introducono l'aria nei **polmoni** attraverso la **bocca** e il **naso**.



PESCI

I pesci, come lo squalo, per respirare usano le **branchie**, che filtrano l'acqua trattenendo l'ossigeno.



INSETTI

Gli insetti respirano attraverso le **trachee**. Assorbono l'ossigeno da piccolissimi fori presenti sul loro corpo.



I MAMMIFERI MARINI

I mammiferi marini, come il delfino, l'orca e la balena, hanno i **polmoni** e uno **sfiatatoio** da cui entra l'aria.



COME SI RIPRODUCONO GLI ANIMALI

Un altro criterio di classificazione degli animali riguarda la riproduzione. Gli animali, infatti, si riproducono in modo diverso.

VIVIPARI

I mammiferi, come l'uomo, il cane e il gatto sono **vivipari**, cioè mettono al mondo piccoli già formati e li nutrono allattandoli.



OVIPARI

Gli uccelli sono **ovipari**, cioè depongono le uova all'interno delle quali si sviluppano i piccoli.



OVOVIPARI

Altri animali come il camaleonte sono **ovovivipari**, cioè conservano le uova nel loro corpo fino a quando i piccoli non si sono formati completamente.



MARSUPIALI

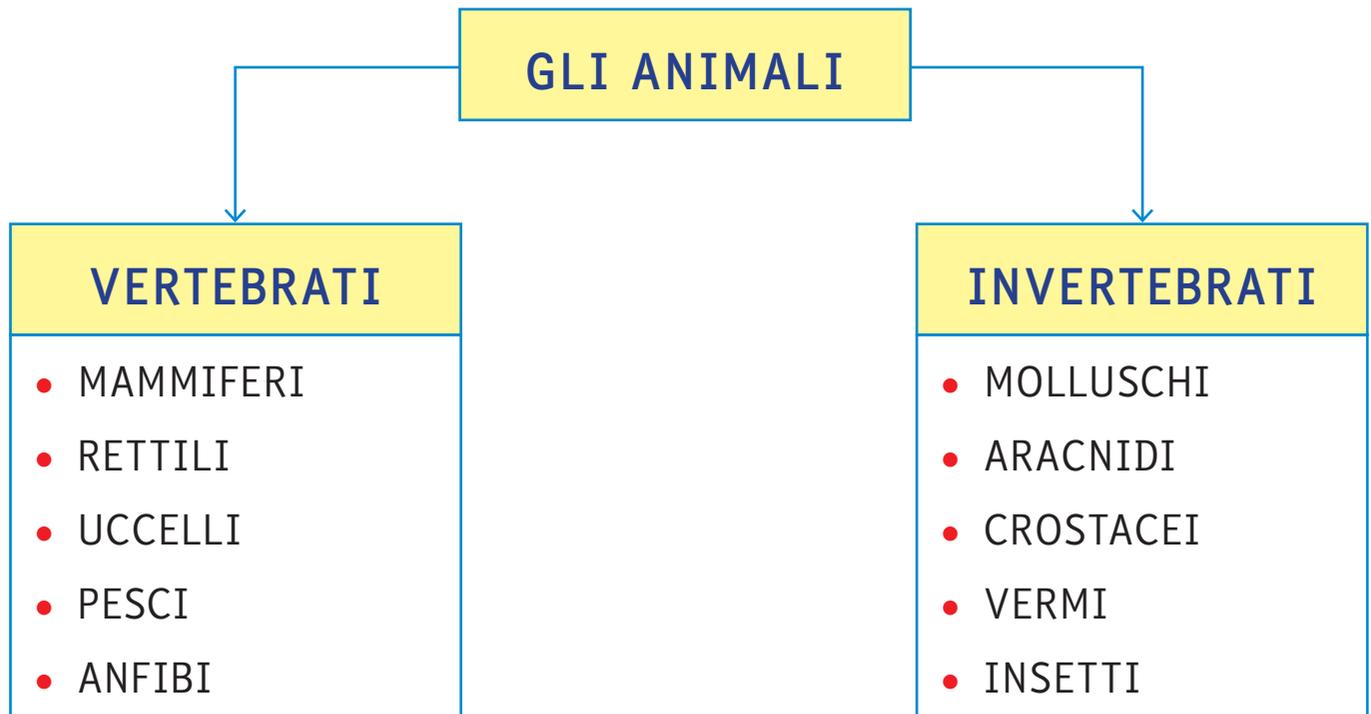
I canguri sono **marsupiali**. I cuccioli alla nascita entrano nel marsupio (la tasca posta sulla pancia della madre) e lì si nutrono del latte materno fino allo sviluppo.



VERTEBRATI E INVERTEBRATI

Gli animali si dividono in:

- **invertebrati** (senza colonna vertebrale);
- **vertebrati** (con la colonna vertebrale).



L'agnello è un mammifero ed è vertebrato.

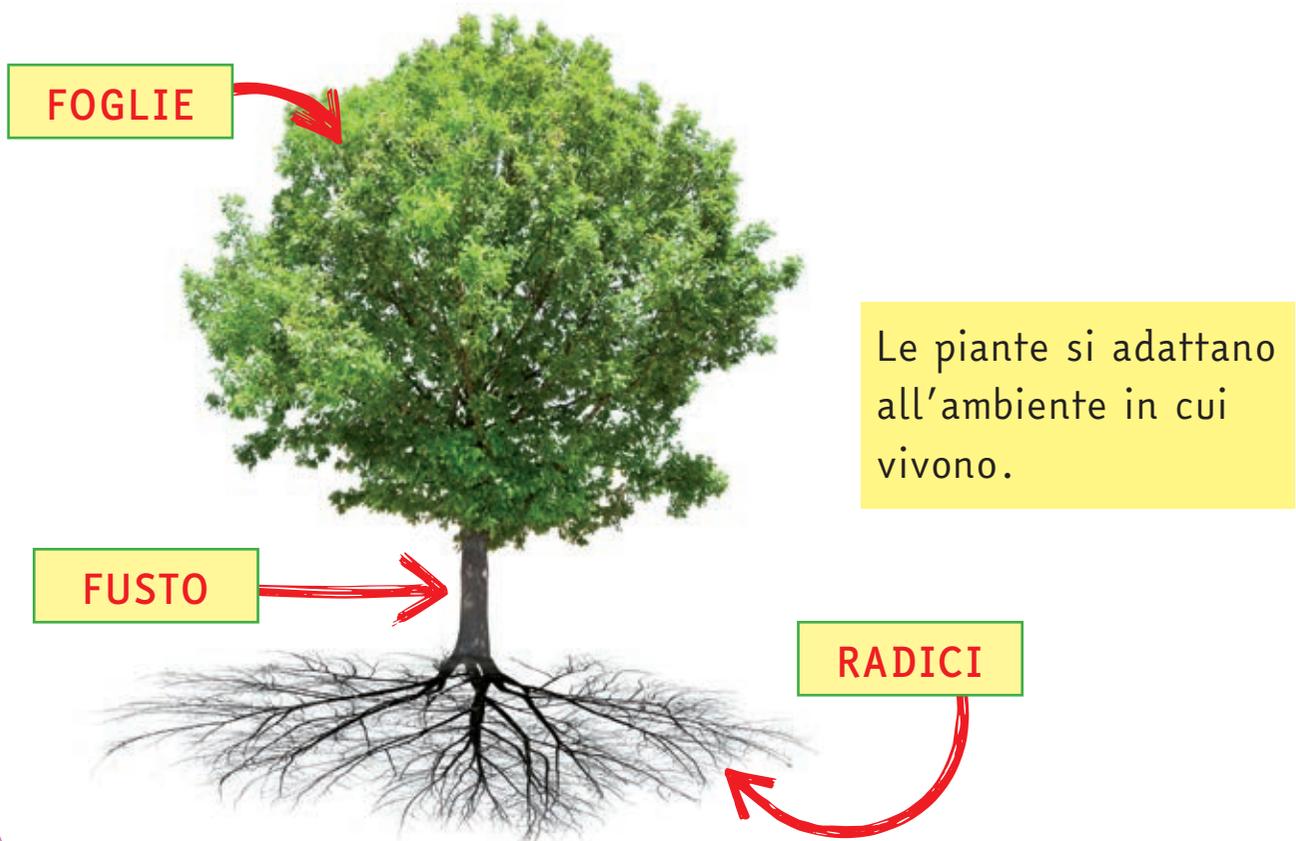


La chiocciola è un mollusco ed è invertebrato.

LE PIANTE

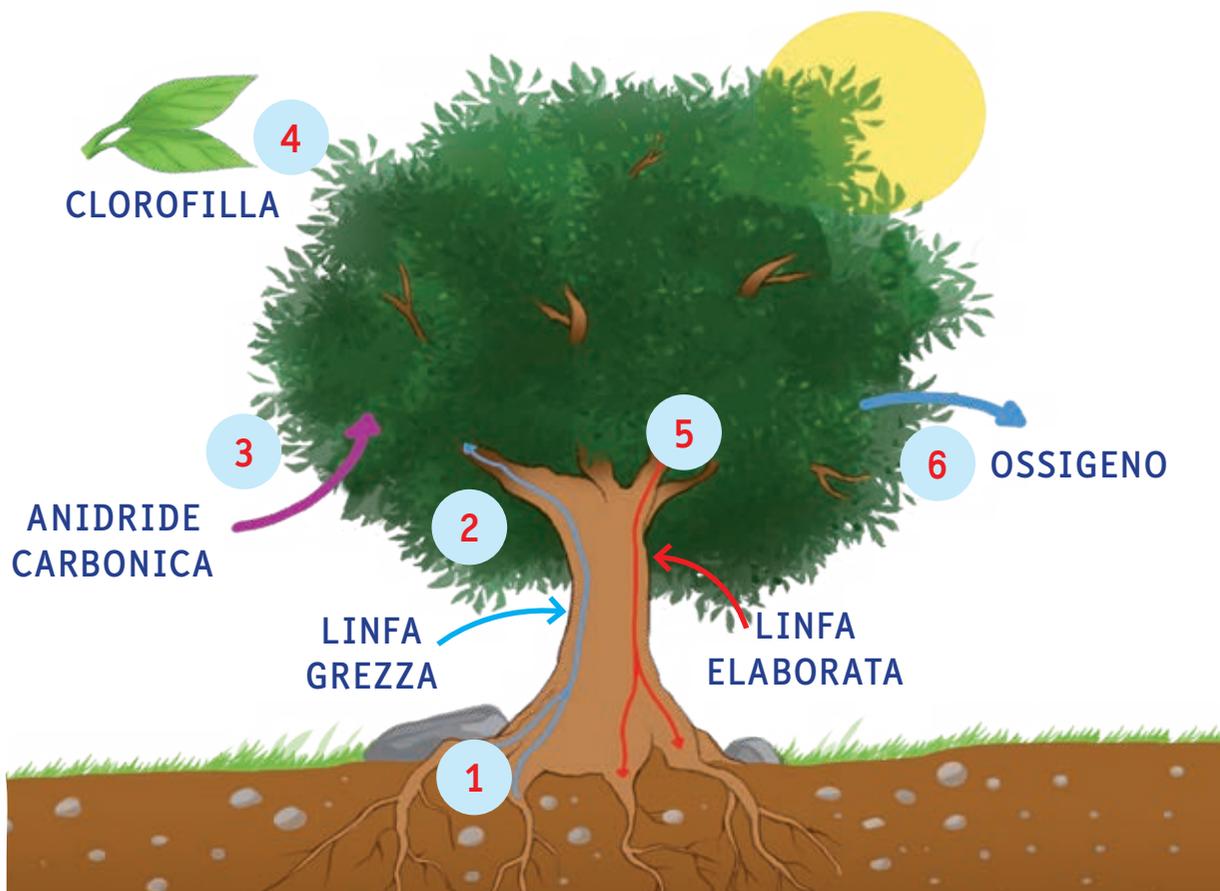
Tutte le piante, anche se diverse tra loro, hanno una struttura simile in cui ogni parte ha una funzione specifica.

PARTI DELLA PIANTA	FUNZIONI
LA RADICE	serve ad assorbire l'acqua e le sostanze nutritive dal terreno.
IL FUSTO	sorregge la pianta, collega le radici alle foglie, trasporta le sostanze nutritive dalle radici a tutte le parti della pianta.
LE FOGLIE	servono alla nutrizione e alla respirazione.
FIORI - FRUTTI - SEMI	sono necessari per la riproduzione.



LA FOTOSINTESI CLOROFILLIANA

Le piante sono capaci di produrre da sole il nutrimento di cui hanno bisogno. Esse si nutrono degli zuccheri che fabbricano attraverso un processo chiamato **fotosintesi clorofilliana**.



1. Le radici prendono dal terreno acqua e sali minerali e formano la linfa grezza.
2. La linfa grezza sale lungo il fusto e arriva alle foglie.
3. Le foglie assorbono l'anidride carbonica.
4. La clorofilla delle foglie cattura l'energia del sole e l'anidride carbonica e la linfa grezza si trasformano in linfa elaborata.
5. La linfa elaborata scorre lungo i tubicini e porta il nutrimento a tutta la pianta.
6. L'ossigeno prodotto con la fotosintesi è fondamentale per la respirazione di tutti gli esseri viventi.

LA MATERIA

Tutto ciò che ci circonda è fatto di **materia**.

La **materia** può essere

ORGANICA

unghie, ossa, capelli...



INORGANICA

sabbia, rocce, aria, acqua...



In prevalenza gli oggetti che ci circondano sono fatti di materia allo stato solido e sono realizzati con l'uso di **materiali**.

I **materiali** possono essere

NATURALI

quelli che l'uomo trova in natura e poi lavora come il legno, la lana, il ferro, l'argilla ecc.



ARTIFICIALI

ottenuti mescolando sostanze diverse tra loro come la plastica, la carta, il vetro ecc.



GLI STATI DELLA MATERIA

La materia è formata da particelle piccolissime, invisibili a occhio nudo, chiamate **molecole**.

Le molecole si uniscono tra loro in modo diverso a seconda che la materia sia **solida**, **liquida** o **gassosa**.

SOLIDO

La roccia è materia allo stato **solido**.
Le molecole sono unite rigidamente le une alle altre e non possono quasi muoversi.



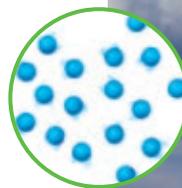
LIQUIDO

L'acqua è materia allo stato **liquido**.
Le molecole possono muoversi, ma senza separarsi le une dalle altre: per questo motivo i liquidi prendono la forma del recipiente che li contiene.



GASSOSO

Le nuvole sono materia allo stato **gassoso**.
Le molecole possono muoversi liberamente perché non sono legate tra loro. La materia gassosa è invisibile come nel caso dell'aria che respiriamo.



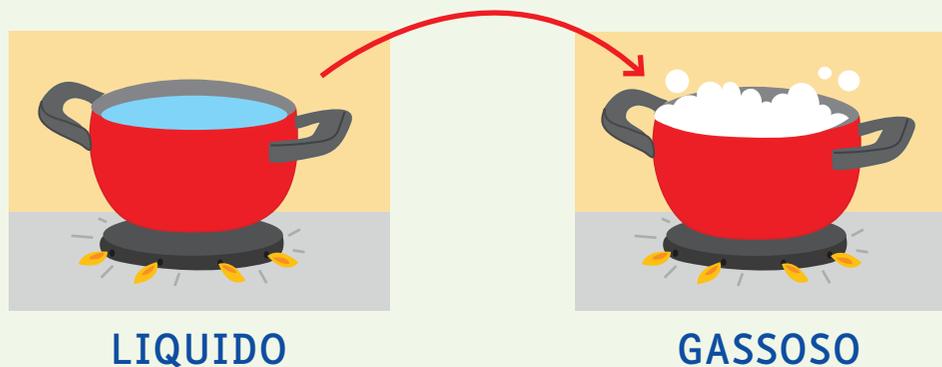
I CAMBIAMENTI DI STATO

L'acqua è l'unico elemento in natura che si presenta allo stato liquido, solido e gassoso.

I PASSAGGI DI STATO

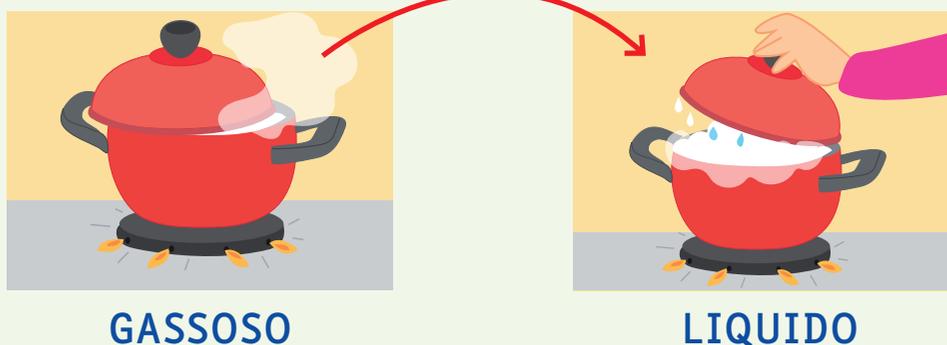


EVAPORAZIONE



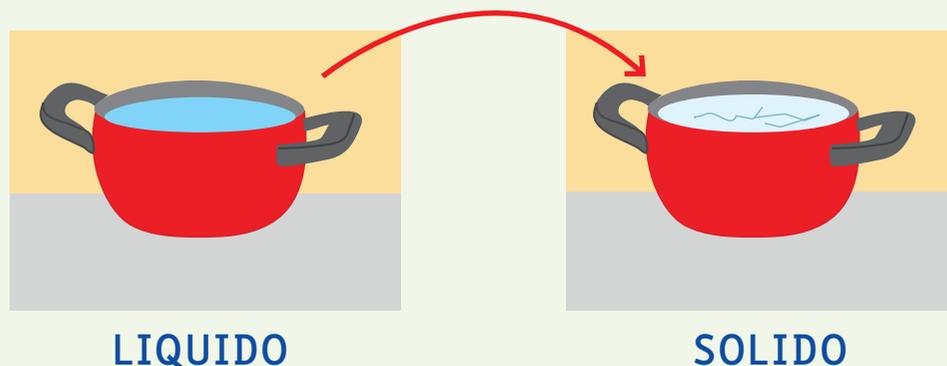
L'acqua messa dentro una pentola sul fuoco si trasforma in vapore passando dallo stato liquido allo stato gassoso.

CONDENSAZIONE



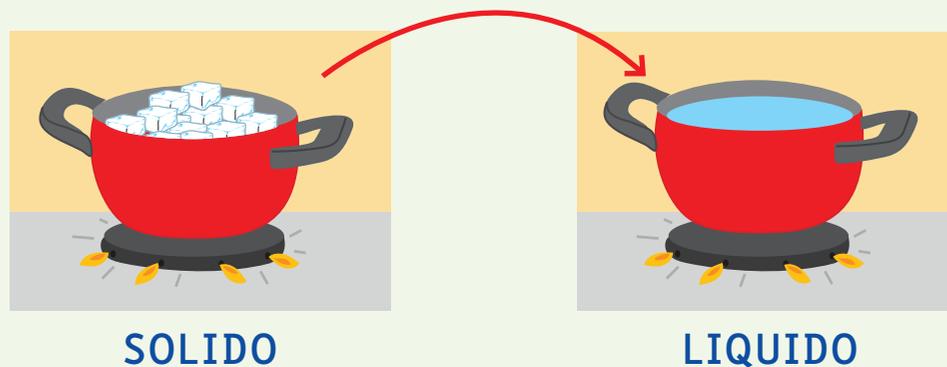
Se il vapore va a contatto con una superficie fredda, si trasforma in gocce d'acqua tornando allo stato liquido.

SOLIDIFICAZIONE



Se mettiamo un contenitore pieno d'acqua nel congelatore, essa si trasformerà in ghiaccio, passando dallo stato liquido allo stato solido.

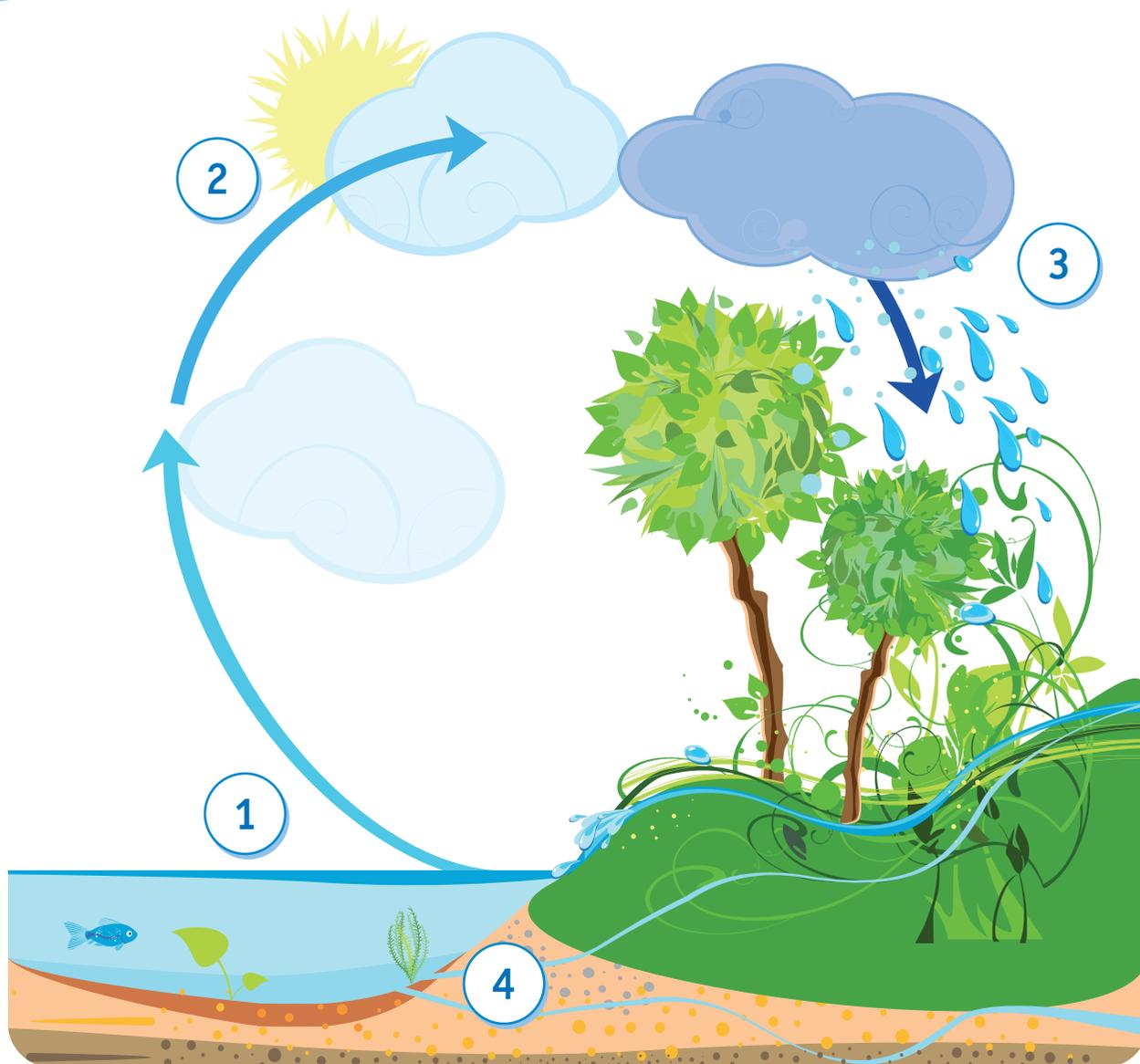
FUSIONE



A temperature più alte il ghiaccio si scioglie passando dallo stato solido allo stato liquido.

IL CICLO DELL'ACQUA

- 1 L'acqua scaldata dal sole evapora e sale in cielo sotto forma di vapore acqueo.
- 2 In cielo il vapore acqueo condensa e forma le nuvole.

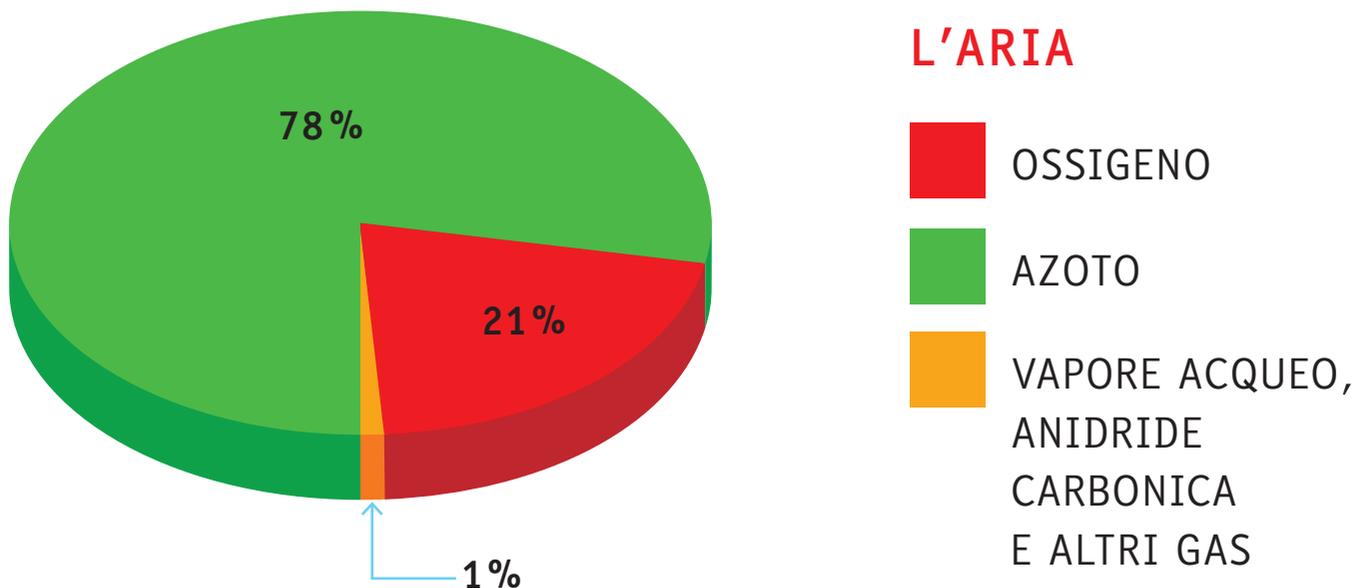


- 3 Le nuvole viaggiano sospinte dal vento, il vapore acqueo si raffredda e torna allo stato liquido (pioggia) oppure solido (neve e grandine).
- 4 L'acqua torna sulla Terra e il ciclo ricomincia.

L'ARIA

L'aria è intorno a noi, è dappertutto. L'aria occupa uno spazio, anche negli "oggetti che appaiono vuoti". L'aria è fondamentale per la vita sul nostro pianeta poiché permette agli organismi viventi di respirare. **È trasparente e invisibile.**

È composta da un miscuglio di gas diversi:



LA COMBUSTIONE

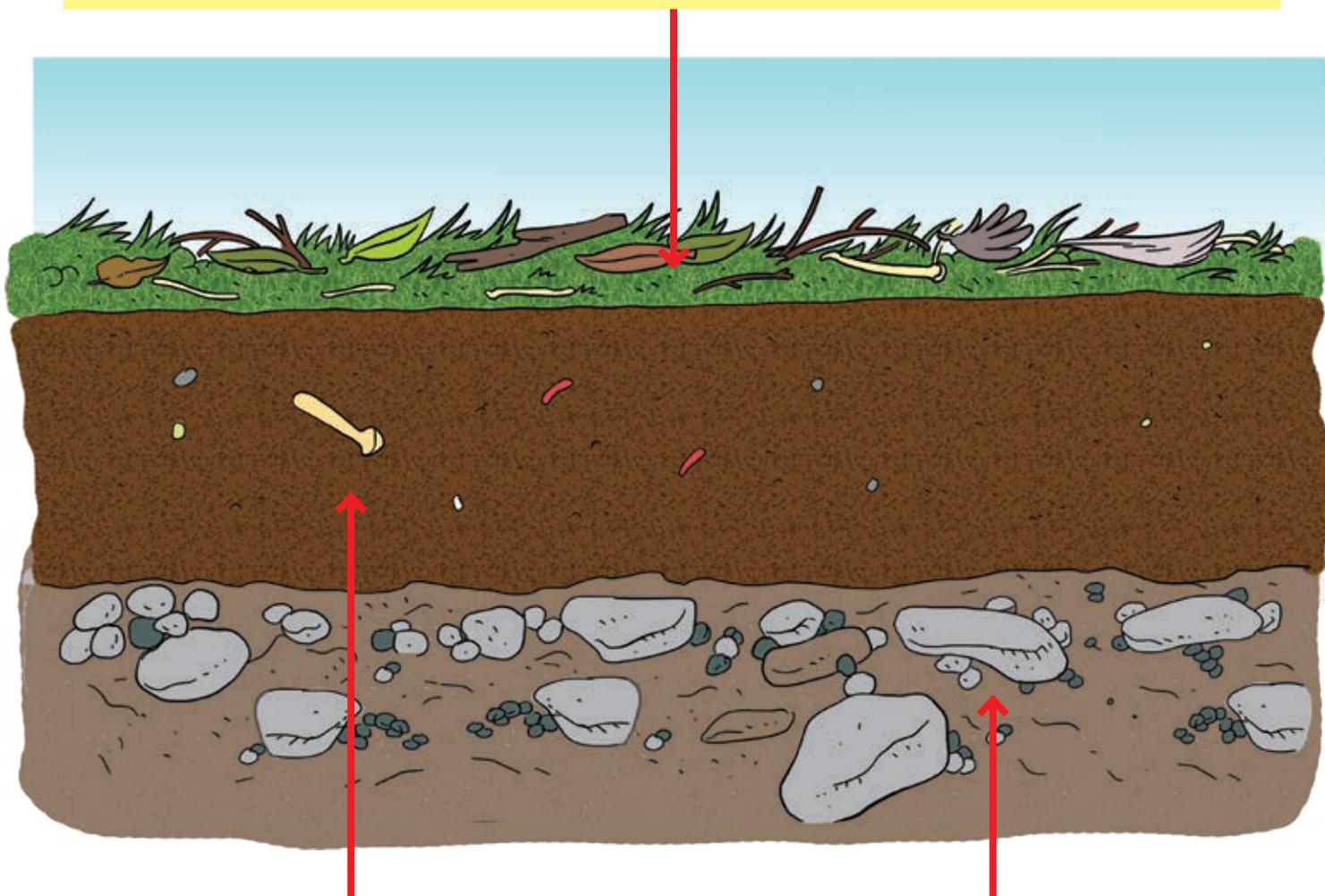


Per produrre una fiamma c'è bisogno dell'aria. L'ossigeno sviluppa calore secondo un fenomeno chiamato **combustione**. Per spegnere una fiamma è sufficiente che non ci sia più ossigeno.

IL SUOLO E IL SOTTOSUOLO

Il terreno su cui camminiamo è la parte più esterna della crosta terrestre e si chiama **suolo**.

La **lettiera** è lo strato superficiale ed è composto da foglie, erba, cortecce e resti di piccoli animali.



L'**humus** si trova più in profondità e contiene i resti animali e vegetali già decomposti e trasformati in sostanze nutrienti per le piante.

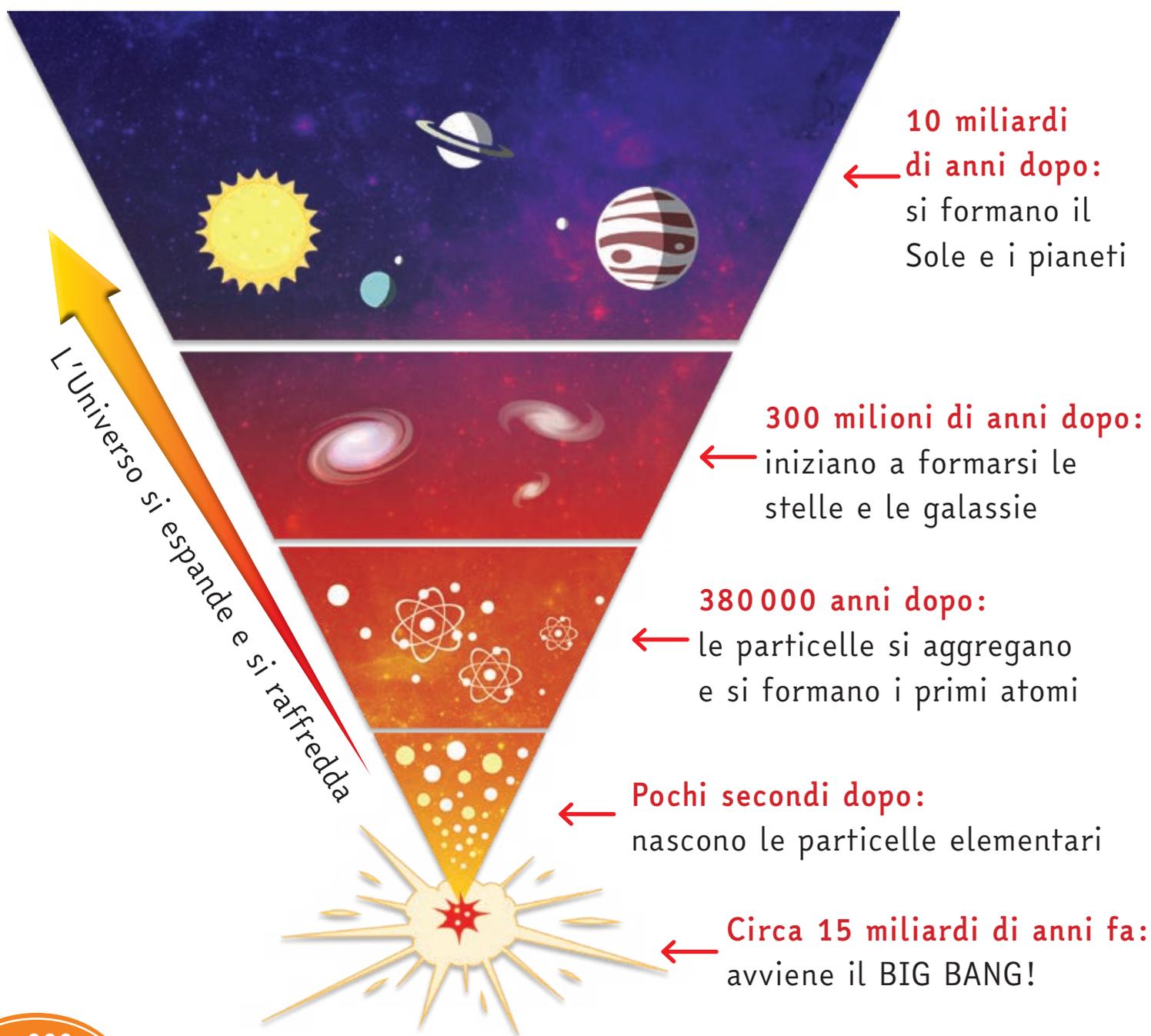
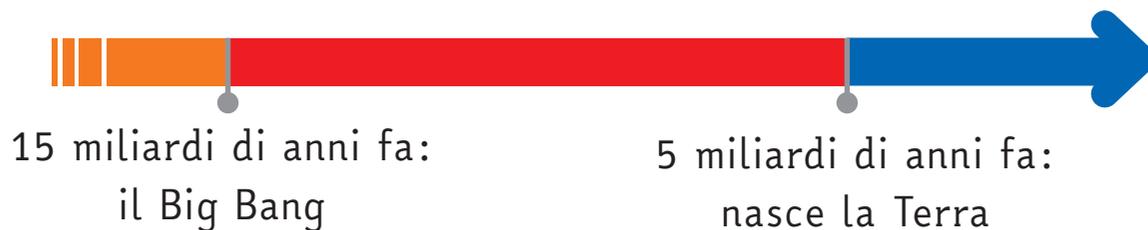
Al di sotto del **suolo** c'è un altro tipo di terreno: il **sottosuolo**. Anch'esso è formato da diversi materiali di tipo inorganico: argilla, sabbia, ghiaia.

STORIA

3

LA STORIA DELLA TERRA

Circa 15 miliardi di anni fa ci fu il **Big Bang**: una grande esplosione.



LE ERE GEOLOGICHE

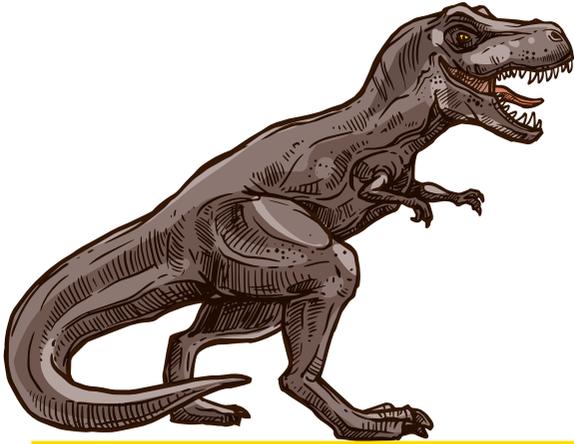
Attraverso gli scavi archeologici, gli studiosi sono riusciti a ricostruire la storia dell'evoluzione della vita sulla Terra fino alla comparsa dell'uomo.

Questo lungo periodo è stato suddiviso in cinque ere geologiche.

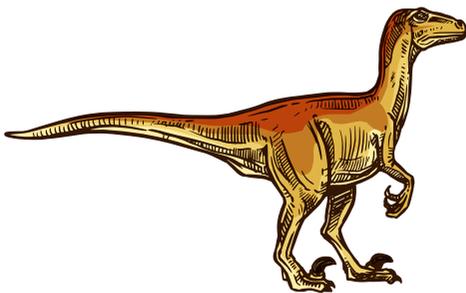


I DINOSAURI

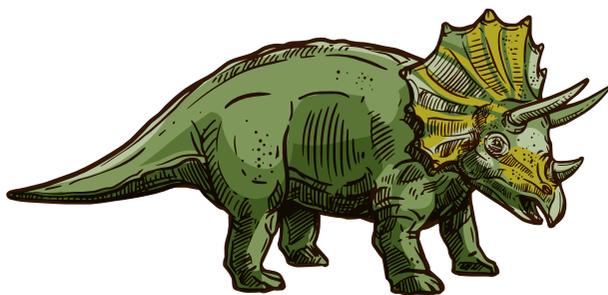
I dinosauri comparvero sulla Terra circa 230 milioni di anni fa, vissero per circa 165 milioni di anni e si estinsero 65 milioni di anni fa. La maggior parte viveva sulla terraferma, mentre alcuni di essi volavano o erano in grado di nuotare.



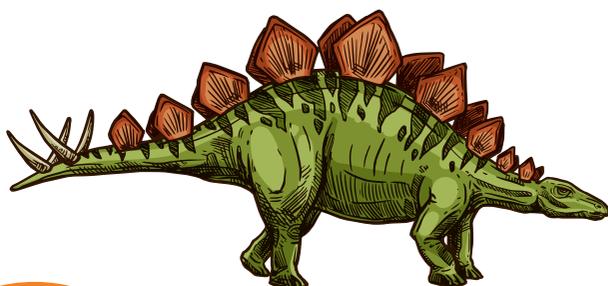
Il **tirannosauro**, chiamato anche T-Rex, era un dinosauro carnivoro molto grande e feroce, aveva una bocca piena di denti e una coda lunga e massiccia. Era temuto per il suo morso e per la rapidità dei suoi movimenti.



Il **velociraptor** era un dinosauro carnivoro molto veloce e intelligente, cacciava in gruppo alla ricerca di lucertole e piccoli mammiferi.



Il **triceratopo** era uno dei dinosauri erbivori più grandi e feroci. Aveva un robusto collare osseo che lo proteggeva dai morsi dei carnivori, due grandi corna appuntite sulla fronte e un corno più piccolo sul muso.



Lo **stegosauro** era un dinosauro erbivoro che aveva delle grandi piastre ossee sul dorso e che usava la coda, dotata di punte, per difendersi dai predatori.

LA GRANDE ESTINZIONE

Alla fine dell'Era secondaria, circa 65 milioni di anni fa, molti dinosauri si estinsero. Ci sono diverse ipotesi sulle cause di questa estinzione.

La caduta di un **meteorite** sulla Terra avrebbe causato la scomparsa delle piante, dei dinosauri erbivori che le mangiavano e dei dinosauri carnivori che a loro volta si nutrivano di quelli erbivori.

Devastanti **terremoti** ed **eruzioni vulcaniche** avrebbero portato all'estinzione dei dinosauri.

I **cambiamenti delle temperature** sulla Terra e i conseguenti mutamenti della natura avrebbero causato la lenta e graduale estinzione dei dinosauri.



ERA TERZIARIA

Durante l'Era Terziaria gli uccelli aumentarono e i mammiferi si moltiplicarono.

Tra essi c'erano animali carnivori, erbivori e i **primati**: scimmie molto piccole che mangiavano insetti e frutti e che vivevano sugli alberi per difendersi dai predatori.

I primati avevano le seguenti caratteristiche:

- ogni zampa aveva cinque dita tra cui un **pollice opponibile**, che permetteva di avere una presa salda;
- una dentatura adatta a un'alimentazione onnivora;
- visione a colori e binoculare (cioè che avviene con tutti e due gli occhi).

Tra i primati ci sono anche le **scimmie antropomorfe**, molto simili all'uomo.



I LEMURI DEL MADAGASCAR SONO MOLTO SIMILI A QUEI PRIMATI CHE PER PRIMI COMPARVERO SULLA TERRA.

GLI OMINIDI

In alcune zone dell’Africa la foresta si ridusse lasciando spazio alla **savana**, caratterizzata da ampie distese d’erba, bassi cespugli e pochi alberi.

Proprio nella savana africana sono state rinvenute le più antiche tracce di ominidi.

Nella savana c’era necessità di guardarsi intorno, oltre le erbe alte, e di scorgere eventuali pericoli.

Questa necessità portò alcune scimmie a sollevarsi sulle zampe posteriori, assumendo la posizione eretta tipica dell’uomo e camminando come lui.



Ora racconta tu.

• **Chi**

• **Dove**

• **Caratteristiche**



L'AUSTRALOPITECO

Australopiteco è il nome del primo ominide.



Carta di identità dell'Australopiteco

ALTEZZA	Circa 120-130 centimetri
CORPO	Era ricoperto di peli
BRACCIA	Erano più lunghe delle nostre
POSIZIONE	Camminava in posizione eretta, era bipede
COME SI COMPORTAVA	Raccoglieva cibo, si arrampicava sugli alberi per sfuggire ai predatori e per trascorrere la notte al sicuro
COSA MANGIAVA	Era onnivoro e si cibava di radici, bacche, frutti, piccoli animali e pesci, che cacciava a mani nude o lanciando sassi

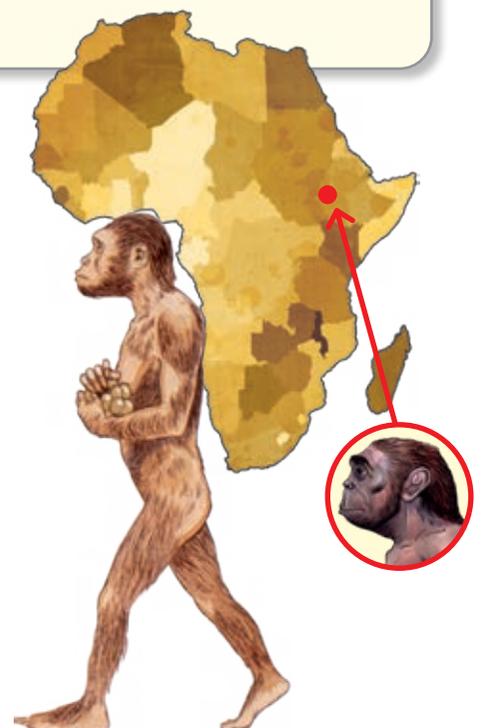


Ora racconta tu.

• **Chi**

• **Dove**

• **Caratteristiche**



LUCY

In Africa gli studiosi hanno trovato molti resti di ominidi, fra cui anche lo scheletro di una donna che hanno chiamato **Lucy**.

Carta di identità di Lucy

ALTEZZA	110 centimetri
FRONTE	Era molto bassa
PESO	Circa 25 chili
BRACCIA	Erano lunghe
GAMBE	Erano corte
DENTI	Erano 32
POLLICI	Erano opponibili
COME SI COMPORAVA	Camminava su due gambe e si arrampicava sugli alberi



LO SCHELETRO
FOSSILE DI LUCY



Ora racconta tu.

- **Chi**
- **Dove**
- **Caratteristiche**

ERA QUATERNARIA

L'**Era Quaternaria** è stata suddivisa dagli studiosi in due grandi periodi:

Preistoria, che significa "prima della storia" ed è un periodo in cui non ci sono documenti scritti.

Storia, il periodo che comincia con la nascita della scrittura e prosegue fino ai giorni nostri.

Gli studiosi hanno suddiviso la preistoria in due periodi che si differenziano per il modo di lavorare la **pietra**.

PALEOLITICO
pietre scheggiate



NEOLITICO
pietre levigate



PREISTORIA

STORIA

PALEOLITICO

NEOLITICO

2,5 milioni di anni fa



10 000 anni fa



5 000 anni fa

IL PALEOLITICO

PALEOLITICO

=

ETÀ DELLA PIETRA ANTICA

Nel **Paleolitico** gli uomini scheggiavano le pietre per renderle più taglienti. Con queste pietre scheggiate realizzavano i primi attrezzi e le prime armi.



HOMO HABILIS

L'**Homo habilis** (uomo capace) è il primo ominide del genere *Homo*.



Carta di identità dell'Homo habilis

ALTEZZA	Era alto poco più di un metro
PESO	Pesava in media 40 chili
CERVELLO	Il cervello era più sviluppato di quello degli Australopitechi
POSIZIONE	Camminava su due gambe
COME SI COMPORTAVA	Viveva in piccoli gruppi e ciò lo portò all'ulteriore sviluppo del linguaggio e della comunicazione, fatta comunque ancora di gesti e di semplici suoni
COSA MANGIAVA	Era onnivoro: mangiava radici, bacche, frutta, insetti e carne



Ora racconta tu.

- **Chi**
- **Dove**
- **Caratteristiche**



HOMO ERECTUS



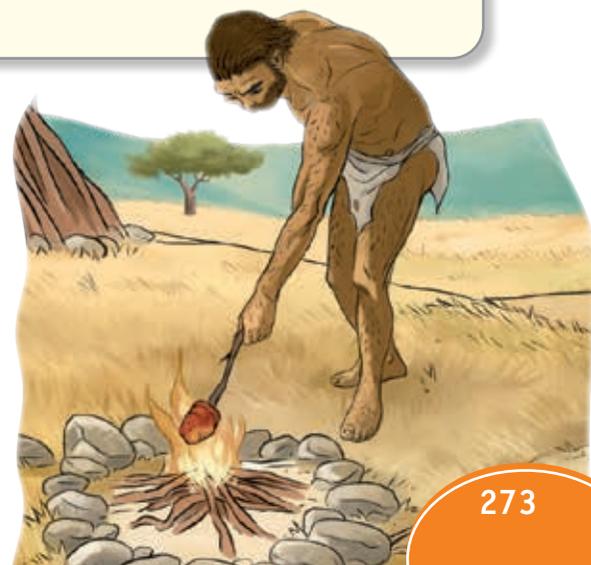
Carta di identità dell'Homo erectus

ALTEZZA	Era alto più di un metro
POSIZIONE	Camminava su due gambe
COME SI COMPORTAVA	Viveva in piccoli gruppi. I maschi si dedicavano alla caccia e le femmine alla raccolta di frutti, bacche e altri vegetali, e alla cura dei più piccoli. Si riparava nelle caverne, ma costruiva anche rifugi con legno e foglie
SCOPERTE	Scheggiando una pietra su due lati ottenne l'amigdala, che legava all'estremità di bastoni per costruire asce o lance. La più grande conquista fu il fuoco . Imparò a raccogliere le braci e i rami accesi dagli incendi utilizzandoli per difendersi dagli animali feroci, per riscaldarsi, per cuocere i cibi, per illuminare e per realizzare utensili
COSA MANGIAVA	Era onnivoro: mangiava radici, bacche, frutta, insetti e carne



Ora racconta tu.

- Chi
- Dove
- Caratteristiche



HOMO SAPIENS

Homo sapiens significa "uomo che sa", era una specie molto evoluta che comparve in Africa.



Carta di identità dell'Homo sapiens

ALTEZZA	Era alto circa un metro e sessanta centimetri
CORPO	Corpo snello e gambe lunghe che lo rendevano molto abile nella corsa
TESTA	Più grande e con la fronte più alta rispetto alle altre specie
DENTI	Denti più piccoli di quelli dell'Homo erectus
COME SI COMPORTAVA	Cacciava in gruppo, viveva in tribù e sviluppò un linguaggio fatto di semplici parole. Si prendeva cura dei defunti
COSA COSTRUÌ	Costruì strumenti complessi che utilizzava per la pesca e la caccia



Ora racconta tu.

- **Chi**
- **Dove**
- **Caratteristiche**



L'UOMO DI NEANDERTHAL

L'*Homo sapiens* che visse in Europa è stato chiamato **Uomo di Neanderthal**, dal nome di una valle della Germania in cui sono stati rinvenuti i resti.

Carta di identità dell'Uomo di Neanderthal

ALTEZZA

Non era molto alto

CORPO

Era robusto e muscoloso

CRANIO

Cranio leggermente allungato

GAMBE

Aveva gambe forti e adatte a correre e a percorrere lunghe distanze

COME SI COMPORAVA

Viveva in piccoli gruppi, in caverne o capanne. Era un abile cacciatore, si dedicava alla pesca, le donne si occupavano della cottura del cibo. Seppelliva i morti in fosse circolari o rettangolari

COSA COSTRUÌ

Costruì armi e utensili utilizzando diversi materiali: pietra, legno, osso, avorio



Ora racconta tu.

- **Chi**
- **Dove**
- **Caratteristiche**

L'UOMO DI CRO-MAGNON

Un tipo di *Homo sapiens* vissuto in Europa è chiamato **Uomo di Cro-Magnon**, dal nome delle grotte, che si trovano in Francia, in cui sono stati rinvenuti i resti.

Carta di identità dell'Uomo di Cro-Magnon

ALTEZZA	Era alto circa 1 metro e 80 centimetri
CORPO	Era robusto e muscoloso
CRANIO	Era grande e rotondo
CERVELLO	Era molto sviluppato
COME SI COMPORTAVA	Cacciava gli animali, comunicava con gli altri e viveva in gruppi numerosi dove c'era un capo alla guida. Per ripararsi dal freddo e dagli animali si rifugiava in caverne naturali
COSA COSTRUÌ	Costruì archi, frecce, giavellotti, propulsori, aghi e arpioni dentati. Imparò anche a utilizzare la pietra focaia, per accendere il fuoco



Ora racconta tu.

- **Chi**
- **Dove**
- **Caratteristiche**

IL NEOLITICO



Il **Neolitico**, o **Età della pietra nuova**, è un periodo in cui il clima sulla Terra si fece più mite e il paesaggio iniziò a cambiare, la temperatura divenne più mite e molte terre, che prima non avevano vegetazione, si coprirono di boschi e praterie. Si diffusero piante come cereali e legumi, mentre le foreste si popolarono di animali più piccoli, come lepri e volpi.

Intanto l'uomo aveva raggiunto luoghi diversi, aveva sviluppato un suo linguaggio per comunicare, e si era dovuto adattare al nuovo clima e al nuovo ambiente.

L'uomo si dedicava alla caccia e alla pesca, ma iniziò anche a coltivare, ad allevare e a lavorare la pietra in modo diverso, **levigandola**, per ottenere strumenti destinati a usi diversi.



Ora racconta tu.

- **Chi**
- **Dove**
- **Caratteristiche**

L'ALLEVAMENTO

Nel Neolitico, l'uomo iniziò ad addomesticare e ad allevare gli animali, come il cane, le pecore e le capre, avendo così a disposizione in ogni stagione carne e latte per nutrirsi e pelli per coprirsi.



Successivamente, l'uomo allevò anche altri animali come le oche, le anatre, le galline, le mucche, i maiali.

Alcuni animali, come cavalli, asini e buoi, aiutavano l'uomo nel lavoro dei campi trainando gli aratri.



L'AGRICOLTURA

La scoperta dell'agricoltura avvenne per caso.

Dopo la raccolta dei cereali, gli uomini e le donne notarono che in quegli stessi punti in cui erano caduti dei semi, germogliavano e crescevano nuove piante.

Con l'esperienza capirono quando era il tempo di seminare e raccogliere e compresero l'importanza dell'acqua per l'agricoltura e per avere abbondanti raccolti. Per questo l'uomo iniziò a stabilirsi vicino ai corsi d'acqua.

Per coltivare i campi l'uomo utilizzava diversi attrezzi che imparò a fabbricare fissando le pietre all'estremità di bastoni di legno più o meno lunghi.



I VILLAGGI DEL NEOLITICO

Con la scoperta dell'agricoltura, molte tribù nomadi divennero **seminomadi** (si spostavano solo in alcuni periodi dell'anno), o **sedentarie** (vivevano stabilmente vicino ai campi da coltivare). L'uomo costruiva i suoi villaggi vicino ai corsi d'acqua per irrigare le coltivazioni. Accanto ai campi sorsero abitazioni, recinti per gli animali, granai e magazzini per conservare le riserve di cibo.



Ora racconta tu.

- Chi
- Dove
- Caratteristiche

Nei villaggi vivevano famiglie che collaboravano tra di loro, dividendosi i compiti e i frutti del loro lavoro.

Chi si occupava dei campi.



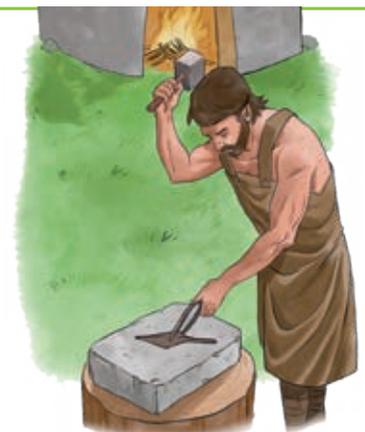
Chi accudiva gli animali.



Chi si dedicava alla caccia.



Chi si occupava di costruire utensili.



Chi produceva vasi e tessuti.



Chi si occupava dei bambini.



I giovani davano il loro contributo raccogliendo bacche e frutti o andando a prendere l'acqua.

Gli anziani erano i capi del villaggio, prendevano decisioni importanti e si occupavano dei riti religiosi.

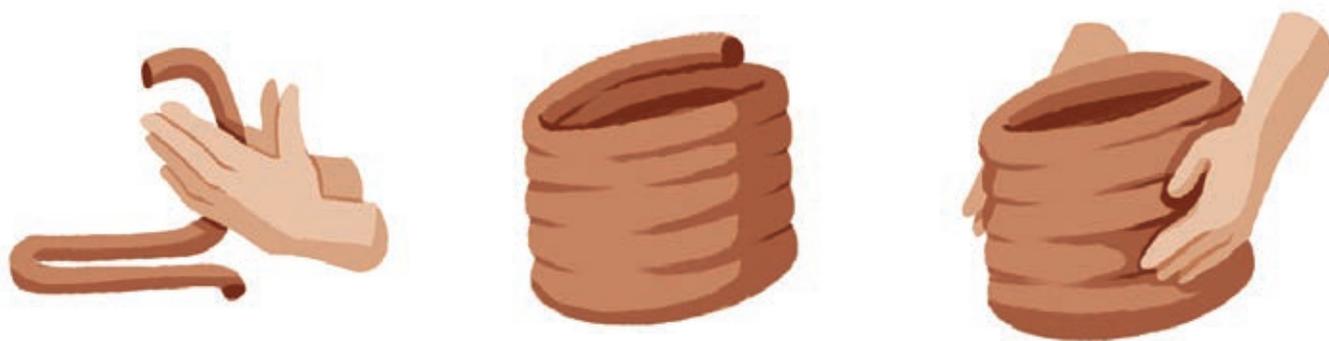
L'ARTIGIANATO

L'**artigianato** è l'attività lavorativa con cui vengono realizzati oggetti usando le mani o semplici attrezzi.

Durante il Neolitico gli uomini, oltre a dedicarsi all'allevamento e all'agricoltura, divennero anche artigiani abili nella realizzazione di oggetti e strumenti per la vita quotidiana.

Impastando e modellando l'argilla con le mani, costruivano recipienti che, prima di essere utilizzati, venivano essiccati al sole. Successivamente l'uomo scoprì che il calore del fuoco li rendeva più resistenti e impermeabili.

Nacque così la ceramica o **terracotta**.



Un'altra importante invenzione del Neolitico fu il telaio, con cui si potevano realizzare tessuti intrecciando fili tra loro.



Con i tessuti si confezionavano abiti più comodi e leggeri delle pelli d'animale.

LA SCOPERTA DEI METALLI

Circa cinquemila anni fa, gli uomini fecero un'altra importante scoperta.

Si resero conto che alcune pietre, se venivano scaldate, prima fondevano (cioè si scioglievano) e, una volta raffreddate, si indurivano.

Fu il primo passo verso la scoperta dei metalli e della loro lavorazione.



Il primo metallo a essere lavorato fu il **rame** che si trovava nelle rocce: veniva fuso, reso liquido con il calore del fuoco, e poi fatto colare all'interno di uno stampo di pietra. Quando si raffreddava, veniva staccato dallo stampo e rifinito.



Il **fabbro** è un artigiano che lavora i metalli.

Successivamente vennero scoperti il **bronzo** e il **ferro**.

Per queste nuove scoperte e invenzioni l'ultimo periodo del Neolitico è denominato **ETÀ DEI METALLI**.

ETÀ DEL RAME



ETÀ DEL BRONZO



ETÀ DEL FERRO



IL COMMERCIO

Con lo sviluppo dell'artigianato, gli abitanti dei villaggi neolitici si specializzarono in diversi lavori.

Oltre ai contadini e agli allevatori c'erano gli artigiani: vasai, tessitori, fabbri.

Iniziò una forma di scambio che si chiamava **baratto**: per esempio, se un contadino aveva bisogno di un utensile, si rivolgeva al fabbro, il quale gli chiedeva in cambio i prodotti agricoli che il contadino aveva a disposizione.

Alcuni uomini divennero mercanti occupandosi del loro commercio e nei villaggi nacquero i primi mercati.



LA SOCIETÀ

L'organizzazione dei villaggi cambiò in seguito a tutte le nuove attività (agricoltura, allevamento, artigianato, commercio).

I membri della comunità erano suddivisi in base al tipo di attività che svolgevano:

AGRICOLTORI

ARTIGIANI

ALLEVATORI

MERCANTI

Le decisioni più importanti venivano prese dalle persone più anziane e sagge in una riunione chiamata **consiglio degli anziani**.

In caso di pericolo, gli uomini più forti e coraggiosi diventavano **guerrieri** e si occupavano di difendere il villaggio.

C'erano anche i **sacerdoti**, che si occupavano dei riti religiosi.

Il villaggio era circondato da mura di protezione.



LA RELIGIONE

Un ruolo importante nella società del Neolitico era rivestito dagli **sciamani** e dagli **stregoni**, che praticavano riti in onore delle divinità per propiziare un raccolto abbondante e per tenere lontane le malattie, la siccità e le inondazioni.

L'uomo del Neolitico considerava magici i fenomeni naturali, come il sorgere del Sole, le piogge e i cicli stagionali, e costruì monumenti con enormi blocchi di pietra, chiamati **megaliti**.

Tra i più importanti ci sono i **dolmen** (formati da tre pietre conficcate nel terreno sulle quali è posta una quarta pietra) e i **menhir**, pietre conficcate nel terreno e disposte in cerchio.



STATUA DELLA DEA MADRE



UN DOLMEN IN INGHILTERRA

UN MENHIR A STONEHANGE IN INGHILTERRA



L'INVENZIONE DELLA SCRITTURA

I commercianti avevano necessità di ricordare quanta merce era stata scambiata e quanta ce n'era ancora a disposizione nei magazzini. Nacque così l'esigenza di trovare un modo che li aiutasse nella registrazione di queste informazioni.

Fu così che nacque la **scrittura**.

All'inizio si incidevano delle tacche su pezzi di osso, successivamente furono utilizzate delle tavolette d'argilla su cui veniva incisa una scrittura chiamata **cuneiforme**.



Con l'invenzione della scrittura, finisce la preistoria, di cui non abbiamo documenti scritti, e inizia la **storia**.

INVENZIONE
DELLA SCRITTURA

PREISTORIA

STORIA

5 MILA ANNI FA CIRCA

GEOGRAFIA

3

CHE COSA È LA GEOGRAFIA?

La **geografia** è la scienza che studia, descrive e rappresenta la superficie terrestre nei suoi diversi aspetti: elementi naturali, elementi antropici e le relazioni tra loro.

La geografia ci aiuta a capire quali sono le caratteristiche dei diversi paesaggi, ci spiega come sono fatti, come vivono e quali lavori svolgono gli uomini che li abitano.



CHI È IL GEOGrafo?

L'esperto che studia i paesaggi della Terra e le loro caratteristiche è il **geografo**.

Ecco cosa fa:

- **Osserva** attentamente il luogo che vuole studiare.
- **Scatta** fotografie o effettua riprese video.
- **Consulta** libri o siti internet per cercare informazioni.
- **Raccoglie** e ordina tutte le informazioni.
- **Rappresenta** e **descrive** la realtà.

Il **geografo non lavora da solo** collabora con altri studiosi, specializzati nello studio di aspetti diversi dei luoghi della Terra.

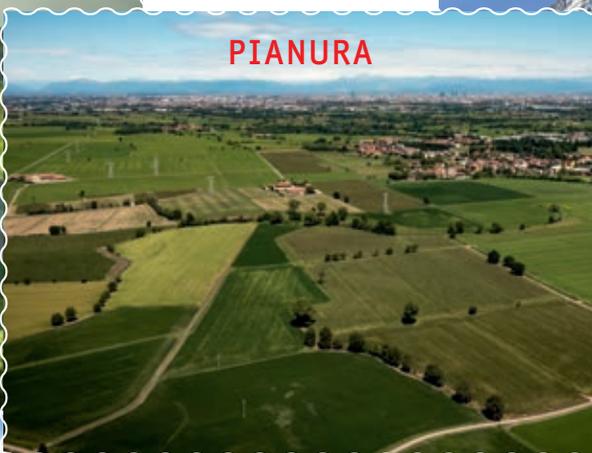
OSSERVIAMO IL PAESAGGIO

Esistono diversi tipi di paesaggio.

COLLINA



PIANURA



MONTAGNA



CITTÀ



FIUME



MARE



LAGO



Ogni paesaggio è caratterizzato da **elementi**

naturali, che derivano dalla formazione della Terra

antropici, che sono stati introdotti dall'uomo (strade, edifici ecc.).



IL PAESAGGIO CAMBIA

L'ambiente in cui viviamo nel tempo ha subito delle modifiche causate:



DA FENOMENI NATURALI

I fenomeni possono essere:

- lenti, come quelli causati dal vento, dalla pioggia, dai fiumi o dall'azione dei mari, tutti elementi che **erodono** (scavano) le rocce e la terra;



- rapidi e improvvisi, come quelli causati dai terremoti, dalle alluvioni, dalle eruzioni vulcaniche, dalle frane, dalle valanghe, dalle mareggiate o dai fiumi che straripano.



DALL'UOMO

L'uomo ha modificato l'ambiente per sfruttare le sue **risorse** e per soddisfare i suoi bisogni. Come per esempio:

- tagliare alberi per ricavare legna con cui riscaldarsi e costruire abitazioni;
- scavare le montagne per estrarre minerali, metalli e altri materiali;
- costruire ponti;
- costruire aeroporti e porti.



LA MONTAGNA

La **montagna** è un rilievo naturale che supera i 600 metri di **altitudine**.



La parte più alta si chiama **vetta** o **cima**.

Se supera i 3000 metri presenta i **ghiacciai**.

Il punto più basso tra due montagne, che permette il passaggio da un versante a un altro, si chiama **passo** o **valico**.

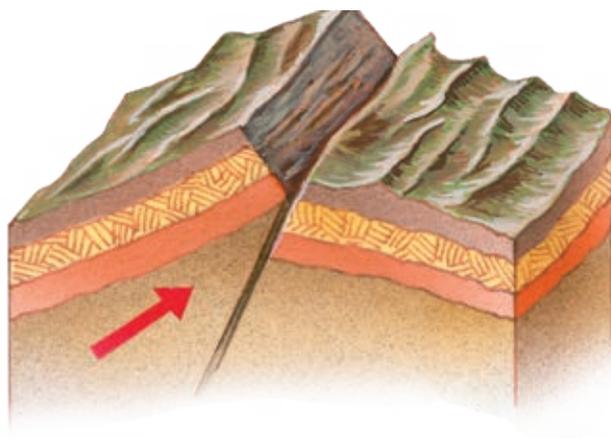
La parte meno elevata della montagna si chiama **piede**.

Le pareti di una montagna si chiamano **pendii** o **versanti**.

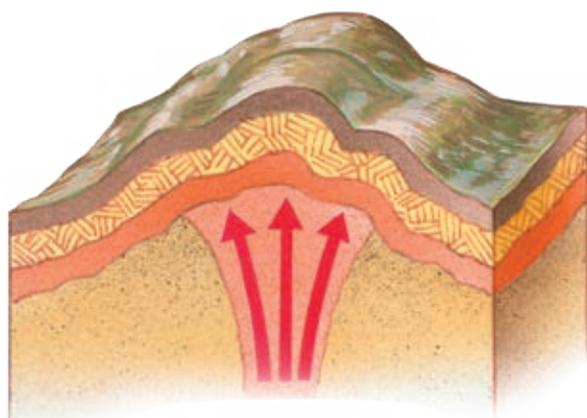
Ai piedi delle montagne si trovano le **valli**, zone pianeggianti che accolgono piccoli centri abitati in cui vive l'uomo.

COME SONO NATE LE MONTAGNE

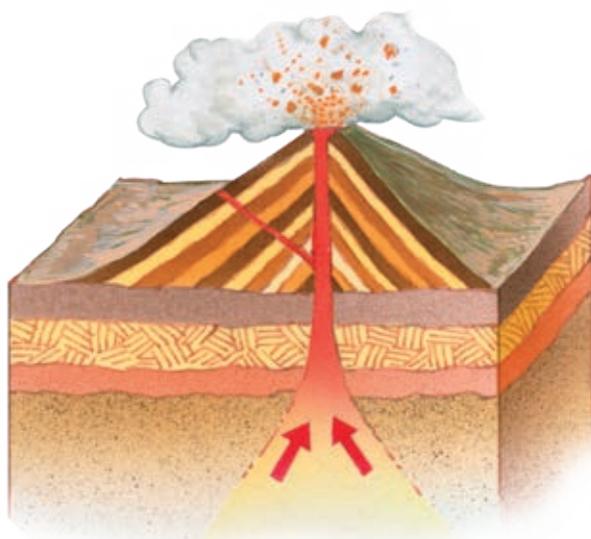
Le origini delle montagne risalgono a tempi antichissimi, quando la Terra era soggetta a continui terremoti ed eruzioni vulcaniche, e possono essere di diverso tipo.



- Alcune montagne hanno **origine per corrugamento**. Sono le montagne che si sono formate dallo scontro di parti della crosta terrestre.



- Alcune montagne hanno **origine tettonica**. Sono le montagne che, invece, si sono sollevate verso l'alto a causa delle spinte provenienti dall'interno della Terra.



- Altre montagne possono avere, invece, **origine vulcanica**. In questo caso, i movimenti della crosta terrestre hanno provocato una spaccatura dalla quale è fuoriuscito il magma.

FLORA E FAUNA IN MONTAGNA

In montagna, più si va in alto e più le temperature si abbassano. Per questo motivo, la **flora** e la **fauna** cambiano in base all'**altitudine**.

L'**altitudine** è l'altezza di un luogo e si misura in metri partendo dal livello del mare, che è considerato a 0 metri.

Zona delle **nevi perenni**

2500-2000 metri **fascia alpina**

licheni

muschi

2000-1500 metri
fascia prealpina

aquila

rododendro

stambecco

stella alpina

camoscio

1500-1000 metri
ambiente montano

marmotta

lupo

larice

pino

abete

cervo

orso

al di sotto
dei 1000 metri

capriolo

castagno

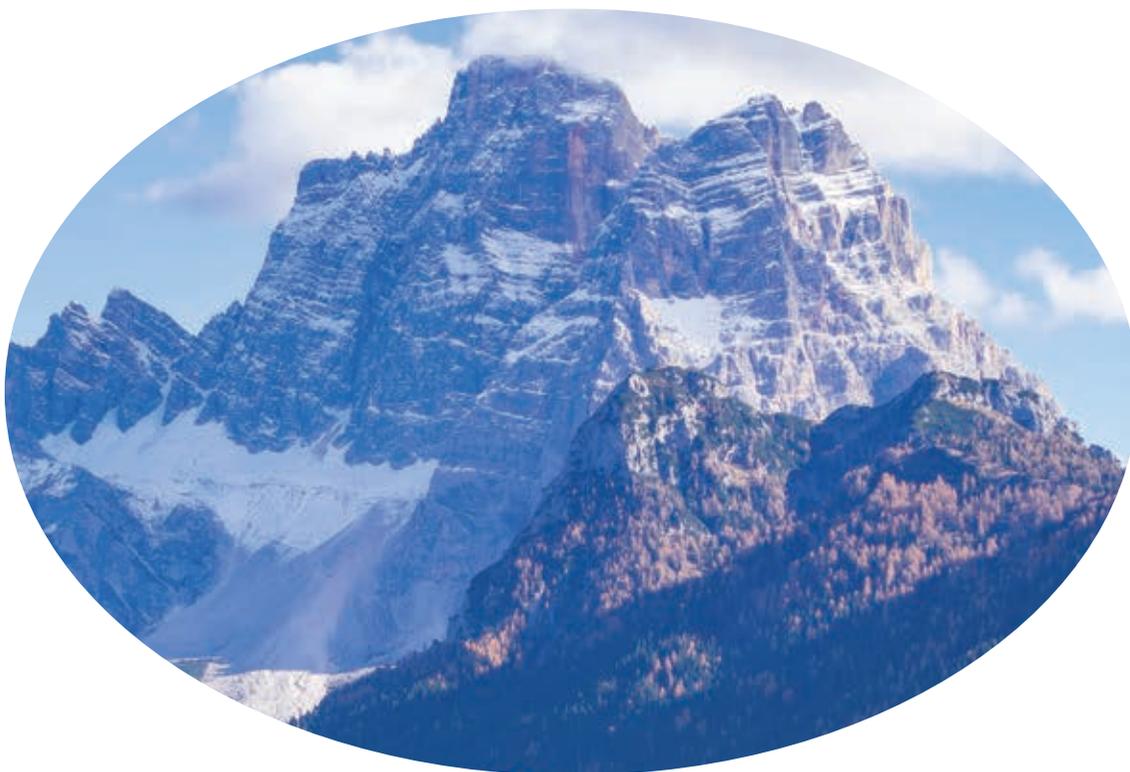
ghiro

quercia

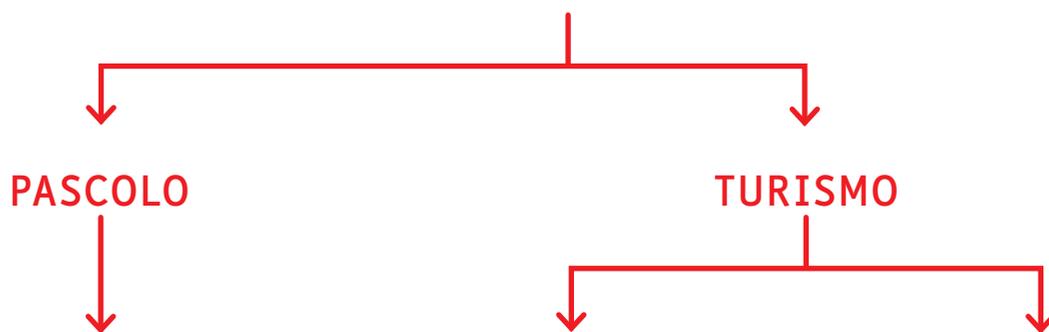
volpe

faggio

LE ATTIVITÀ DELL'UOMO



LE ATTIVITÀ SONO

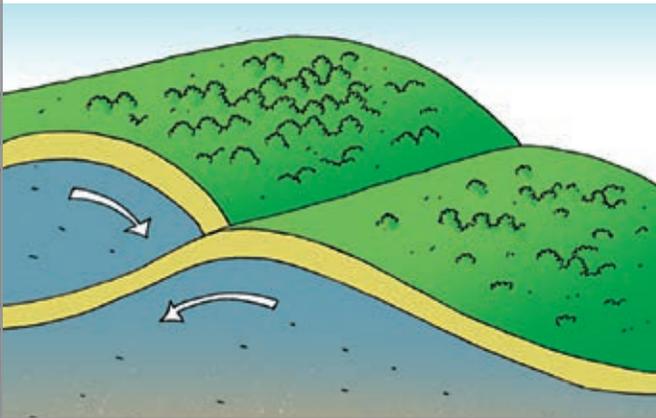


LA COLLINA

Le **colline** sono rilievi con un'altezza compresa tra i 200 e i 600 m sul livello del mare e ricoprono quasi la metà del territorio. Presentano caratteristiche diverse in base alla loro origine.

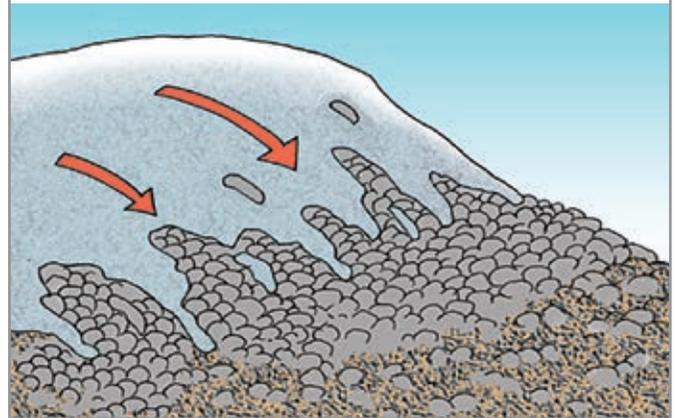
COLLINE TETTONICHE

Le colline di origine tettonica sono formate dal sollevamento della crosta terrestre.



COLLINE MORENICHE

Le colline di origine morenica sono formate dall'accumulo di detriti trasportati a valle dai ghiacciai.



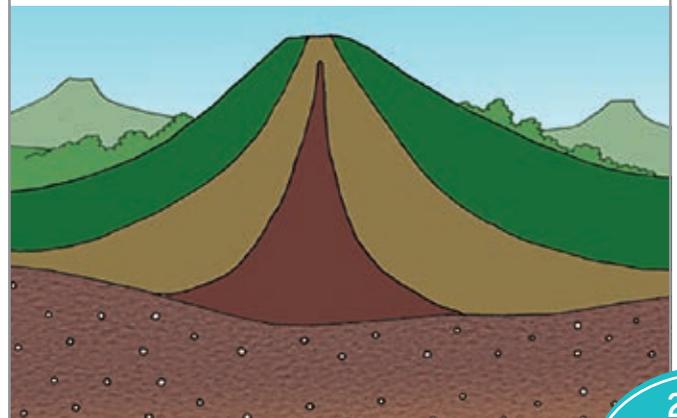
COLLINE STRUTTURALI

Le colline di origine strutturale sono formate dall'erosione delle montagne prodotta dagli agenti atmosferici.



COLLINE VULCANICHE

Le colline di origine vulcanica sono formate da vulcani spenti che gli agenti atmosferici hanno eroso nel tempo.



FLORA E FAUNA IN COLLINA

Il clima mite favorisce lo sviluppo di una ricca **flora**: nei boschi si possono trovare castagni, querce, noccioli, piante di lamponi, more e funghi. La vegetazione non spontanea, cioè coltivata dall'uomo, è caratterizzata da **alberi da frutto** (peri, peschi e meli), **ulivi** e **viti**.



Oltre agli animali allevati dall'uomo, come **bovini**, **ovini** e **suini**, si possono trovare molte specie selvatiche come volpi, ricci, scoiattoli, tassi, cinghiali, caprioli e uccelli come merli, fagiani, passeri e rapaci notturni come gufi, civette e barbagianni.



VIVERE IN COLLINA



SI POSSONO TROVARE

agriturismi, aziende agricole o vecchi casolari ristrutturati dove si può alloggiare, vivere a diretto contatto con la natura e gustare i prodotti del luogo.



terrazzamenti realizzati dall'uomo, che hanno permesso di creare aree da coltivare.



aziende agricole che coltivano cereali (orzo, grano e avena) e allevano animali (mucche, capre, pecore, maiali, galline, tacchini e oche).

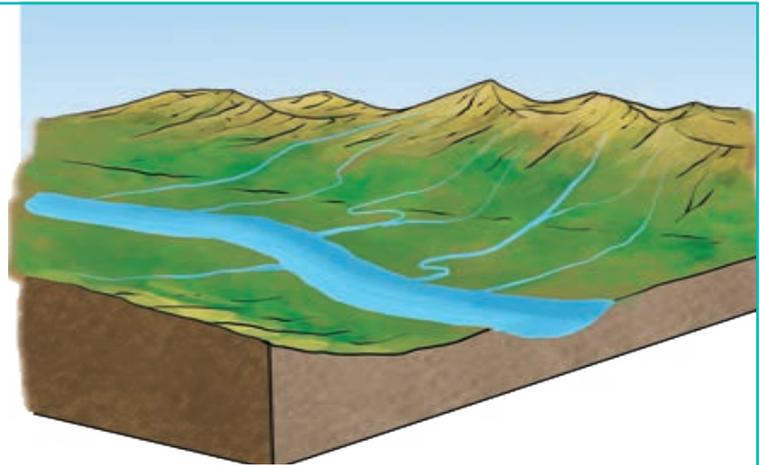


LA PIANURA

Le pianure sono territori privi di rilievi. In Italia occupano una piccola parte di territorio e, fatta eccezione per la Pianura Padana, non sono molto estese. Come le colline, anche le pianure hanno caratteristiche diverse in base alla loro origine.

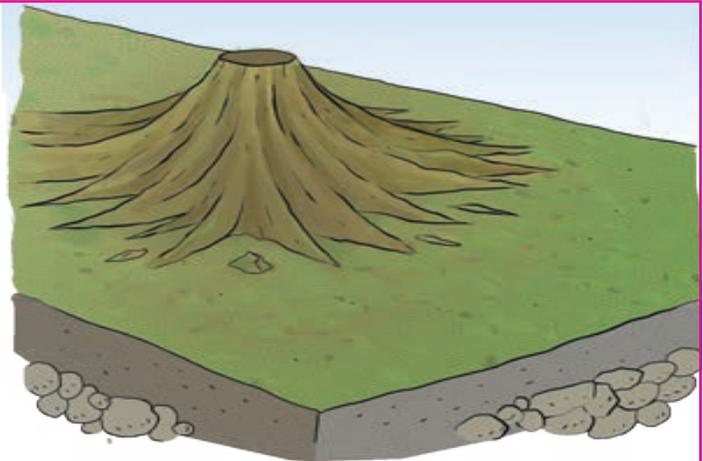
ORIGINE ALLUVIONALE

Le pianure di origine **alluvionale** sono formate dall'accumulo di detriti depositati dai fiumi lungo il proprio corso.



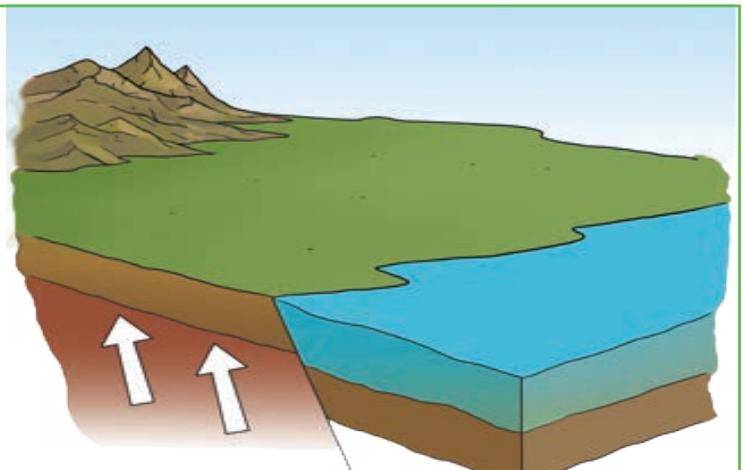
ORIGINE VULCANICA

Le pianure di origine **vulcanica** sono formate dai depositi a valle dei materiali eruttati dai vulcani.



ORIGINE TETTONICA O SOLLEVAMENTO

Le pianure di origine **tettonica** o di **sollevamento** si sono formate con il sollevamento di antichi fondali marini.



LA FLORA E LA FAUNA

LE PIANTE Le pianure in origine erano completamente diverse: erano infatti coperte da boschi e paludi con canneti e piante acquatiche. Successivamente l'uomo ha iniziato a coltivarle trasformando il paesaggio. Oggi le pianure sono ricche di coltivazioni di cereali (grano, orzo ecc.), ortaggi e legumi.

GLI ANIMALI Gli animali sono quelli allevati dall'uomo come polli, bovini e suini, dai quali si ricavano carne, salumi, latte e uova.

VIVERE IN PIANURA



Si pratica l'agricoltura, soprattutto con coltivazioni di riso, mais, grano, orzo e ortaggi. Si allevano pollame, bovini e suini.

La pianura è attraversata da numerose vie di comunicazione come strade, autostrade e ferrovie, utili per lo spostamento delle persone e il trasporto delle merci.

LA CITTÀ

La **città** è uno spazio geografico interamente costruito dall'uomo ed è l'ambiente antropizzato maggiormente presente in Italia. L'Italia è caratterizzata da un gran numero di città, più o meno grandi, antiche o moderne. Alcune, come Roma e Milano, si sono estese raggiungendo i paesi vicini e formando una grande area metropolitana.



← Firenze è una splendida città d'arte, ricca di capolavori.

→ Roma è la capitale d'Italia.



← Milano è un importante centro economico.



La città ha il vantaggio di concentrare in uno spazio relativamente ridotto molte funzioni: residenziale, lavorativa, amministrativa e di svago.

Offre numerosi servizi: scuole, ospedali, cinema, teatri, centri sportivi e ricreativi dove trascorrere il tempo libero e divertirsi, negozi, uffici, chiese e altri luoghi di culto.

I FIUMI

Il **fiume** è un corso d'acqua dolce che scorre soprattutto in superficie e che può essere alimentato dalla pioggia, dallo scioglimento delle nevi e dei ghiacciai, oppure da falde acquifere sotterranee, cioè dalle acque che circolano nel sottosuolo.

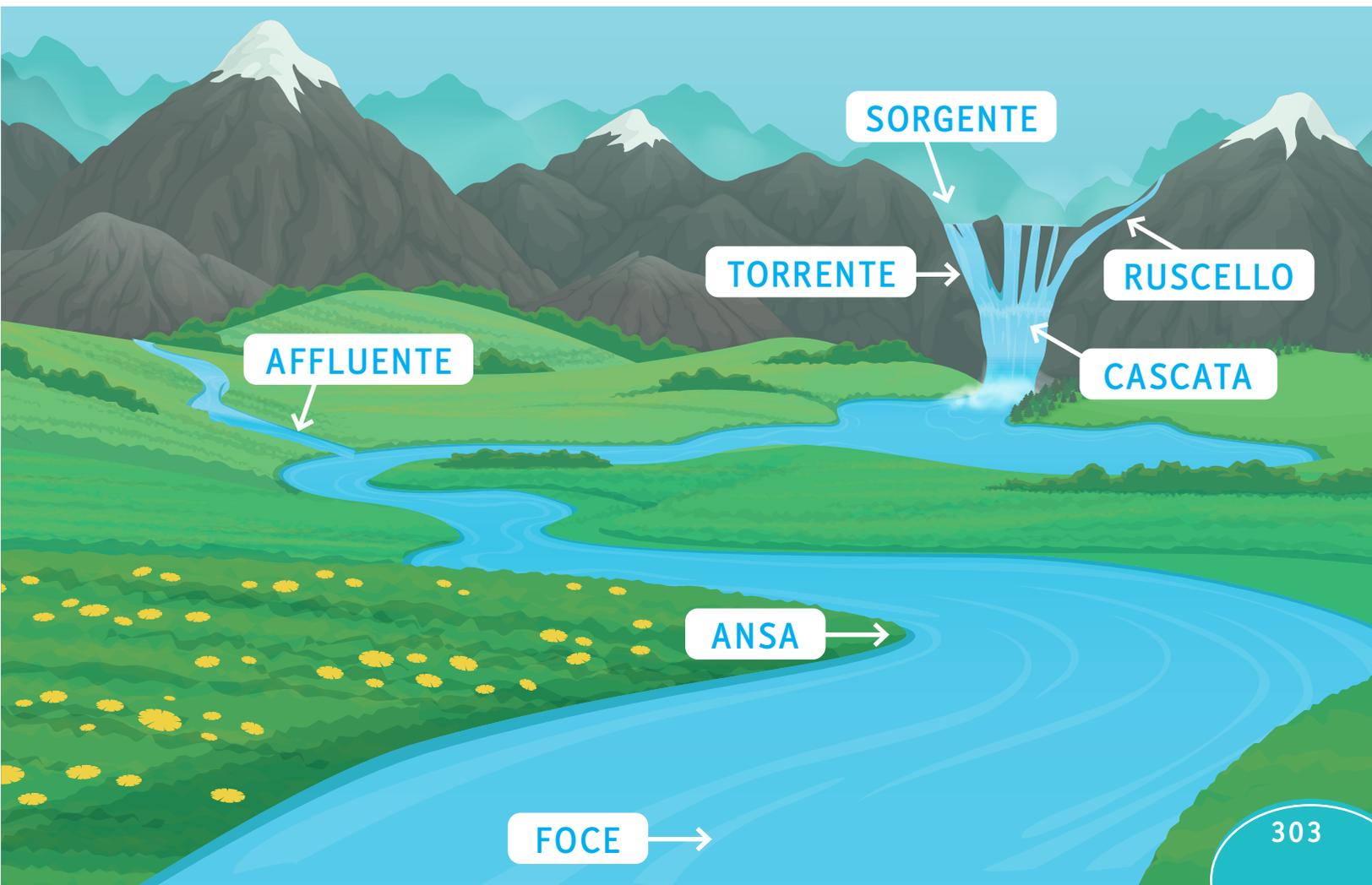
Il fiume ha origine in montagna da una **sorgente**.

All'inizio è solo un **ruscello** poi cresce, raccogliendo l'acqua di altri corsi d'acqua, e diventa un **torrente**.

Lungo il tragitto, al fiume si possono unire altri corsi d'acqua, che si chiamano **affluenti**.

Il fiume scorre delimitato da rive o sponde disegnando delle curve chiamate **anse**.

Il fiume termina la sua corsa nel mare o in un lago in un punto chiamato **foce**.



LA FLORA E LA FAUNA

LE PIANTE La flora e la fauna dei fiumi variano a seconda degli ambienti attraversati. Lungo le rive e in prossimità di zone paludose, dove i luoghi sono freschi e il terreno è pieno di acqua, crescono spontaneamente vari tipi di piante come salici, pioppi, giunchi e piante acquatiche (come canne e ninfee).

GLI ANIMALI In questo ambiente vivono molti anfibi (rane, rospi e salamandre), pesci (trote, carpe, lucci, anguille ecc.), uccelli (aironi, anatre, martin pescatori, cormorani ecc.) e insetti (libellule, moscerini e zanzare).



Il fiume è sempre stato una ricchezza per l'uomo

in agricoltura

per i trasporti

per la pesca

per le centrali idroelettriche
che producono energia elettrica
sfruttando la forza dell'acqua

favorisce la
coltivazione di
cereali (riso in
particolare)

IL LAGO

Il lago è una massa d'acqua dolce racchiusa in una conca del terreno, chiamata **bacino**.

È delimitato dalle **sponde**.

Può essere alimentato anche da un fiume (**immissario**).

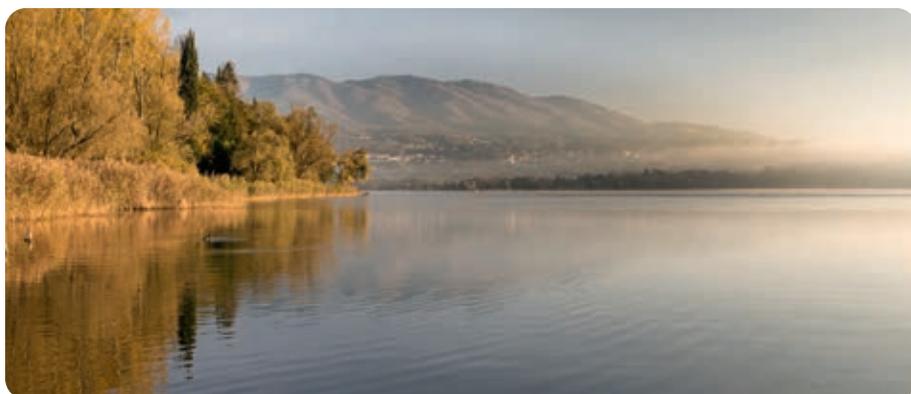


Le coste dei laghi possono presentare insenature, piccole baie e **spiagge**.

Il lago può dare origine a sua volta a un altro fiume (**emissario**).

LE ATTIVITÀ DELL'UOMO

Il **clima mite** dell'ambiente del lago ha da sempre favorito l'insediamento dell'uomo e le sue attività.



Sulle rive si possono trovare **coltivazioni** di fiori, viti, ulivi e alberi da frutto (aranci).



In prossimità dei laghi si possono trovare anche **parchi naturali** protetti.



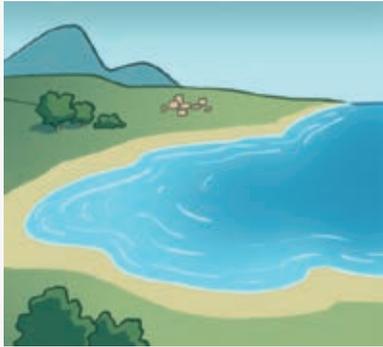
Un'altra attività molto diffusa è il **turismo**.



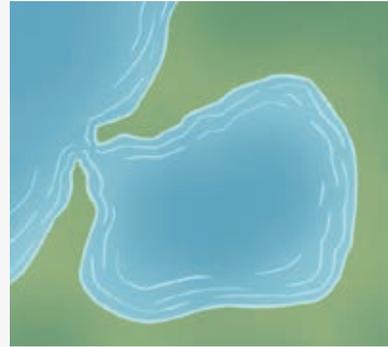
Si praticano anche la **pesca** e la **piscicoltura**, cioè l'allevamento di pesci d'acqua dolce come le trote.

IL MARE

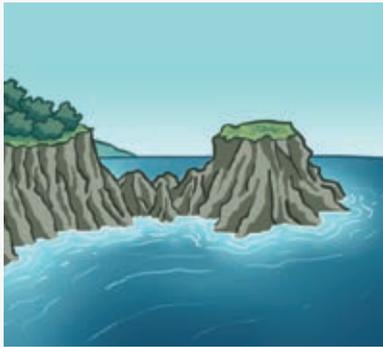
Il mare è una grande distesa di acqua salata.



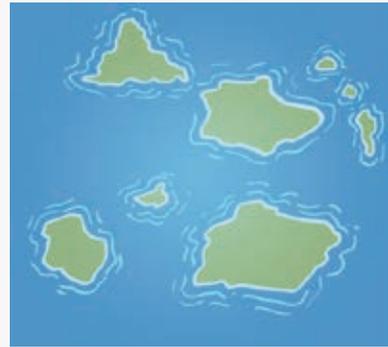
Il **golfo** è una grande rientranza del mare all'interno della costa.



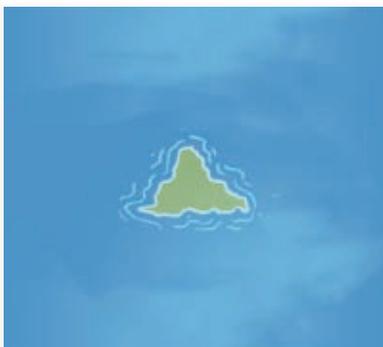
La **baia** è un'insenatura della costa con l'imboccatura stretta.



Il **promontorio** è una sporgenza rocciosa che si spinge nel mare.



Un gruppo di isole vicine tra loro prende il nome di **arcipelago**.



L'**isola** è un territorio bagnato dal mare su tutti i lati.



La **penisola** è un territorio bagnato dal mare su tre lati.

PIANTE E ANIMALI

SULLA COSTA

Osservando il paesaggio costiero dall'alto o da lontano, le terre in prossimità del mare e della spiaggia appaiono coperte da una boscaglia sempreverde più o meno fitta e rigogliosa. È la **macchia mediterranea**, formata da alberi e arbusti sempreverdi.



UN TRATTO
DI COSTA
MEDITERRANEA

Gli animali della macchia mediterranea sono cinghiali, istrici, tassi, volpi, daini, uccelli e insetti.



SOTT'ACQUA

Se viaggiassimo sui nostri mari a bordo di imbarcazioni con il fondo di vetro trasparente, potremmo ammirare molti tipi di pesci, come acciughe, sardine, tonni e molluschi, e piante acquatiche.



VITA AL MARE



Con il suo intervento l'uomo ha modificato le coste.

Ha costruito **porti** con **cantieri navali**.



Ha costruito industrie collegate alla **pesca**.



Pratica l'**acquacoltura**,
cioè l'allevamento di pesci,
molluschi e crostacei.



Il **turismo** è una delle
principali attività dell'ambiente
marino.



COME ORIENTARSI

DI GIORNO... CON IL SOLE!

Il **Sole** ci aiuta a orientarci. I quattro punti di riferimento sono i **punti cardinali**:

- **Est** o **Oriente** o **Levante** indica il punto dove sorge il Sole;
- **Ovest** o **Occidente** o **Ponente** indica il punto dove tramonta il Sole, opposto all'Est;
- **Sud** o **Mezzogiorno** o **Meridione** indica il punto in cui il Sole si trova a mezzogiorno, cioè il punto più alto che il Sole raggiunge nel cielo;
- **Nord** o **Mezzanotte** o **Settentrione** indica il punto opposto al Sud.



DI NOTTE... CON LE STELLE!

Di notte, quando non c'è il Sole, per orientarsi basta riconoscere la **Stella Polare**, la quale indica sempre il Nord ed è la stella più luminosa della costellazione dell'**Orsa Minore**, detta anche Piccolo Carro.



CON DEGLI STRUMENTI...

Oggi le moderne tecnologie ci permettono di orientarci con facilità e sicurezza grazie agli **strumenti elettronici** e ai **satelliti**.

Il **navigatore satellitare**, infatti, è uno strumento moderno che, ricevendo informazioni da satelliti artificiali che ruotano intorno alla Terra, le traduce in mappe su cui sono indicate le strade da percorrere. Tutto ciò avviene grazie a una tecnologia che si chiama **GPS**, **Sistema di Posizionamento Globale**.



UN NAVIGATORE SATELLITARE