

Antonella Fedele e Antonio Saltarelli

MATEMATICA IN ALLEGRIA

Schede operative, giochi e attività
per la scuola primaria

CLASSE TERZA



iMATERIALI

Erickson

Come nei volumi precedenti, anche in *Matematica in allegria* – Classe terza l'insegnamento della disciplina si inserisce all'interno di una divertente cornice narrativa, funzionale a suscitare l'interesse e la curiosità dei bambini.

I gattini Lello, Bianchina, Titti, Pallina, Chicco, Dante e tutti i loro amici accompagnano l'alunno nelle varie tappe — di difficoltà crescente — del percorso di apprendimento e lo coinvolgono con un costante stimolo all'osservazione, alla deduzione e alla verbalizzazione di nuovi concetti relativi ai calcoli e di piccoli grandi problemi che possono capitare nella vita di tutti i giorni. Ogni situazione presentata favorisce l'acquisizione degli strumenti necessari ad analizzare, comprendere e operare le scelte corrette e la traduzione di queste abilità in competenze matematiche.

Destinato a insegnanti della scuola primaria, il volume può essere utilizzato anche dai genitori per motivare i bambini con schede operative, giochi, vignette e divertenti attività su:

- Numeri naturali fino a 9 999, operazioni in riga e in colonna, proprietà, terminologia, problemi
- Spesa, guadagno, ricavo, perdita
- Problemi con le frazioni
- Frazioni e numeri decimali
- Unità e strumenti di misura
- Leggere l'orologio, equivalenze
- Enti geometrici: elementi di geometria piana, grafici, probabilità.



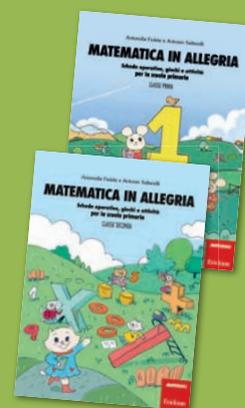
A. Fedele e A. Saltarelli

MATEMATICA IN ALLEGRIA

Schede operative, giochi e attività per la scuola primaria — CLASSE PRIMA

MATEMATICA IN ALLEGRIA

Schede operative, giochi e attività per la scuola primaria — CLASSE SECONDA



ISBN 978-88-590-1484-3



9 788859 014843

€ 18,00

Indice

7	Introduzione
15	SEZIONE 1 Numeri fino a 999
31	SEZIONE 2 Addizioni e sottrazioni: proprietà, problemi
69	SEZIONE 3 Moltiplicazioni e divisioni in riga: proprietà, problemi
111	SEZIONE 4 Moltiplicazioni e divisioni in riga e in colonna: problemi
131	SEZIONE 5 Numeri fino a 9 999
145	SEZIONE 6 Numeri fino a 9 999: operazioni in riga
159	SEZIONE 7 Numeri fino a 9 999: operazioni in riga e in colonna, problemi
177	SEZIONE 8 Comprare, vendere
187	SEZIONE 9 Frazioni: problemi
201	SEZIONE 10 Frazioni decimali, numeri decimali
217	SEZIONE 11 Misure
239	SEZIONE 12 Misure e problemi in tutte le ore del giorno
261	SEZIONE 13 Enti geometrici: caratteristiche, elementi costitutivi, diagrammi, elementi di probabilità

Introduzione

Il piccolo pasticcione Lello torna a far parlare di sé! I suoi simpatici cugini (Chicco, Dante, Pallina, Titti, Bianchina) tornano per divertire e suscitare emozioni. Ancora una volta, le loro avventure assicurano il piacere di apprendere e scoprire, la bellezza della narrazione e il confronto con il vissuto.

Il programma di classe terza si articola nelle seguenti sezioni:

- Sezione 1 – Numeri fino a 999
- Sezione 2 – Addizioni e sottrazioni: proprietà, problemi
- Sezione 3 – Moltiplicazioni e divisioni in riga: proprietà, problemi
- Sezione 4 – Moltiplicazioni e divisioni in riga e in colonna: problemi
- Sezione 5 – Numeri fino a 9 999
- Sezione 6 – Numeri fino a 9 999: operazioni in riga
- Sezione 7 – Numeri fino a 9 999: operazioni in riga e in colonna, problemi
- Sezione 8 – Comprare, vendere
- Sezione 9 – Frazioni: problemi
- Sezione 10 – Frazioni decimali, numeri decimali
- Sezione 11 – Misure
- Sezione 12 – Misure e problemi in tutte le ore del giorno
- Sezione 13 – Enti geometrici: caratteristiche, elementi costitutivi, diagrammi, elementi di probabilità.

Il percorso risulta scandito in tappe che si avvicinano secondo la giusta progressione, in modo che ogni attività proposta sia una solida base per lo svolgimento degli esercizi successivi. Graduare le difficoltà, commisurandole alle risorse di ciascuno, significa porre le premesse per esperienze di successo, che sono fondamento di autostima e inclusione.

Il metodo narrativo permette di utilizzare abilità e conoscenze in contesti significativi, per motivare e coinvolgere, per stimolare curiosità e interesse, per suscitare l'amore per la scuola.

Sono proposte diverse strategie di calcolo (in riga, in colonna) per costruire menti aperte a più soluzioni, capaci di attingere a svariate risorse.

La comprensione dei procedimenti di calcolo è agevolata dal riferimento alle proprietà, dalla verbalizzazione e dal legame con situazioni concrete.

Si consideri, ad esempio, l'analisi dei processi interni alla tecnica di esecuzione della divisione in colonna (ritenuta più difficile delle altre operazioni) operata da papà De Gattis (schede 4.7, 4.8, 4.10): segni e simboli della matematica sono perfettamente aderenti all'esperienza pratica di distribuzione descritta, ne registrano le fasi con la stessa naturalezza del linguaggio verbale.

Si affiancano all'attività di calcolo stime e previsioni relative all'ordine di grandezza dei risultati. Nella vita pratica (ad esempio nel corso di acquisti o di un esame) un'idea approssimata del risultato è di grande utilità: consente l'individuazione di risultati difformi da quelli attesi e quindi la rilevazione di errori nel calcolo scritto, nelle modalità d'uso di calcolatrici, nell'immissione di dati.

Le proprietà delle operazioni non vengono introdotte da definizioni, ma sono oggetto di deduzione sulla base dell'osservazione di esercizi svolti.

L'applicazione delle proprietà viene proposta secondo le modalità più utili ai fini del calcolo rapido. Ciò costituisce uno stimolo a fare delle scelte per individuare, fra diversi modi di procedere, quello più rispondente alle finalità menzionate.

Le attività proposte in contesto ludico sono varie:

- cruciverba numerici strutturati in modo che i risultati di calcoli consentano la scoperta del nome di animali e personaggi;
- immagini nascoste che si rivelano colorando spazi secondo modalità definite nella consegna;
- tabelle affiancate da illustrazioni, nomi, frasi da scoprire, con esercizi relativi al valore posizionale delle cifre, la composizione, l'ordinamento di numeri.

I simpatici gattini, già presenti nel libro per la classe seconda, condividono con i lettori esperienze divertenti e attività utili nel confronto con la realtà.

Tanti sono gli interrogativi che i bambini fanno propri, in virtù del rapporto empatico con i personaggi in cerca di risposta, tanti gli stimoli ad analizzare, valutare, calcolare, cercare soluzioni.

Diversi problemi richiedono la scelta tra modi diversi di gestire una situazione, stimolando il controllo di una pluralità di dati e l'uso di strategie personali (*Come utilizzare al meglio il denaro disponibile? Quali, quante confezioni conviene acquistare?*).

Abilità e conoscenze, esplicandosi in un contesto che ricalca la realtà, si rivelano risorse preziose nella vita di tutti i giorni (*Quanti giorni si possono trascorrere in vacanza, considerata la somma disponibile? Come localizzare su una mappa le mete da raggiungere? Come cambia la quantità di ingredienti indicati in una ricetta, in base al numero di commensali?*).

Nel contesto vivo dei problemi della quotidianità, nella necessità di sviluppare strategie utili per raggiungere uno scopo, gli alunni possono davvero scoprirsi persone competenti e animate dal desiderio di impegnarsi e di agire.

Problemi e situazioni originali delineati in questo libro vogliono offrire l'occasione di vivere con allegria una matematica vera, che riecheggia il vissuto. Una matematica che sviluppa e affina competenze parlando di affetti, amicizia, amore, pasticci, passioni, avventure e disavventure, è sicuramente una matematica in cui potersi riconoscere.

Nella tabella dei contenuti e degli obiettivi si ritrova l'elenco delle attività proposte attraverso le schede di ogni sezione.

Ogni scheda vuole:

- assicurare a tutti il ruolo di protagonisti attivi;
- contribuire alla costruzione di un sapere unitario;
- essere uno strumento di crescita della personalità nella sua interezza;
- promuovere le competenze disciplinari nel quadro di un processo di maturazione globale, in cui abbiano grande rilievo l'entusiasmo, il desiderio di conoscere, la disposizione ad agire e a mettersi in gioco.

TABELLA DEI CONTENUTI E DEGLI OBIETTIVI

SEZIONE 1 – Numeri fino a 999		
Contenuti	Obiettivi	Schede
Sistema di numerazione decimale e posizionale Numeri di 3 cifre: confronti fra numeri, sequenza numerica	Conoscere la struttura del centinaio. Conoscere la sequenza numerica. Conoscere il valore posizionale delle cifre. Scrivere uguaglianze corrispondenti a quantità rappresentate (con banconote e monete di uso corrente, o pezzi che visualizzano il rapporto tra centinaia, decine, unità). Comporre e scomporre numeri. Eseguire somme e differenze di valori e numeri.	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.6, 1.7, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13
	Conoscere e comprendere la terminologia riferita al nostro sistema di numerazione.	1.5
	Riconoscere errori in uguaglianze date. Apportare correzioni.	1.1, 1.8
	Comprendere la terminologia riferita al posto fisso dei numeri nella serie ordinata dei numeri naturali (precedente, successivo) e indicare il numero che precede o segue numeri dati. Confrontare numeri. Usare i segni $<$, $>$, $=$. Conoscere la sequenza numerica. Effettuare operazioni di ordinamento di numeri.	1.14

SEZIONE 2 – Addizioni e sottrazioni: proprietà, problemi		
Contenuti	Obiettivi	Schede
Addizioni, sottrazioni, situazioni espresse Terminologia Proprietà Problemi	Conoscere situazioni espresse dall'addizione e dalla sottrazione. Conoscere e comprendere la terminologia riferita a termini e risultati di addizioni. Conoscere il comportamento dello 0 nell'addizione.	2.1
	Conoscere e usare strategie per il calcolo a mente, in riga.	2.2-2.5
	Comprendere che addizioni e sottrazioni sono operazioni inverse. Conoscere e indicare situazioni espresse da tali operazioni.	2.6-2.9
	Saper desumere informazioni da dati noti.	2.10, 2.11
	Eseguire addizioni in colonna (con e senza cambio). Eseguire sottrazioni in colonna (con e senza prestito).	2.12-2.14
	Individuare e svolgere operazioni inverse.	2.14
	Saper individuare il termine mancante di un'operazione, noto il risultato e l'altro termine.	2.15, 2.29
	Usare termini e risultato di un'operazione data, per scrivere altre operazioni, prevedendo il risultato di ciascuna di esse.	2.16
	Conoscere le proprietà dell'addizione, le modalità di applicazione più utili ai fini del calcolo rapido.	2.17-2.21
	Dall'analisi di sottrazioni con lo stesso risultato, dedurre le modalità di applicazione della proprietà invariante. Conoscere le modalità di applicazione più utili ai fini del calcolo rapido.	2.22-2.24
	Risolvere problemi.	2.25-2.28
Esercizi sul quaderno.	2.30	

SEZIONE 3 – Moltiplicazioni e divisioni in riga: proprietà, problemi

Contenuti	Obiettivi	Schede
Moltiplicazioni, divisioni, situazioni espresse	Conoscere situazioni espresse dalla moltiplicazione e dalla divisione. Conoscere e comprendere la terminologia riferita a termini e risultati di moltiplicazioni e divisioni. Conoscere il comportamento di 0 e 1 nella moltiplicazione e nella divisione.	3.1, 3.2
Terminologia		
Proprietà	Indicare l'operazione corrispondente a quantità rappresentate. Riconoscere, tra varie operazioni, quella corrispondente a quantità rappresentate. Individuare il termine mancante di una moltiplicazione, noto il risultato e l'altro termine.	3.3
Problemi	Usare la moltiplicazione per il calcolo del costo totale, noti i seguenti dati: numero di oggetti da acquistare, costo unitario. Conoscere i prodotti delle tabelline. Individuare moltiplicazioni corrispondenti a prodotti dati.	3.6
	Usare operazioni per risolvere problemi.	3.4, 3.5, 3.7
	Riconoscere multipli e divisori di numeri.	3.8
	Eseguire moltiplicazioni per 10 e per numeri multipli di 10.	3.9, 3.13
	Conoscere le proprietà della moltiplicazione e applicarle nel modo più utile ai fini del calcolo rapido.	3.10-3.12, 3.15
	Esaminare le modalità di svolgimento di operazioni date, individuare e indicare le proprietà applicate.	3.14
	Riconoscere le situazioni dell'esperienza espresse dalla sottrazione ripetuta e quindi dalla divisione. Usare la divisione per esprimere situazioni con segni e simboli della matematica. Associare a divisioni la verbalizzazione relativa alle situazioni espresse.	3.16-3.18, 3.26
	Risolvere problemi.	3.19, 3.20, 3.25
	Calcolare la metà, calcolare il doppio.	3.21
	Comprendere che moltiplicazioni e divisioni sono operazioni inverse. Individuare e svolgere operazioni inverse. Esprimere situazioni attraverso moltiplicazioni e divisioni. Indicare situazioni cui le operazioni inverse fanno riferimento.	3.22, 3.23, 3.24
	Comprendere la tipologia di variazione prodotta, sul risultato, da variazioni dei termini delle operazioni. Fare previsioni relative al risultato di divisioni.	3.28
	Usare termini e risultato di un'operazione data per scrivere altre operazioni, prevedendo il risultato di ciascuna. Individuare il termine mancante di un'operazione, noti il risultato e l'altro termine.	3.24
	Calcolare il costo unitario, noti i seguenti dati: numero di oggetti di uguale prezzo da acquistare, costo totale. Calcolare il numero di oggetti di uguale prezzo che è possibile acquistare, noti i seguenti dati: somma disponibile, costo unitario.	3.27
	Usare operazioni per risolvere problemi dell'esperienza quotidiana.	3.33-3.35

	Eeguire divisioni per 10.	3.30
	Dall'analisi di divisioni con lo stesso risultato dedurre le modalità di applicazione della proprietà invariante. Conoscere e usare le modalità di applicazione più utili ai fini del calcolo rapido.	3.29, 3.31, 3.32

SEZIONE 4 – Moltiplicazioni e divisioni in riga e in colonna: problemi

Contenuti	Obiettivi	Schede
Procedimenti di calcolo Problemi	Applicare la proprietà distributiva del prodotto rispetto alla somma per svolgere moltiplicazioni in colonna. Applicare la proprietà dissociativa per semplificare moltiplicazioni.	4.1-4.3
	Conoscere e usare strategie per il calcolo a mente.	4.4
	Risolvere problemi.	4.5, 4.6
	Eeguire la divisione in colonna. Comprendere le fasi in cui si articolano i processi di calcolo. Verbalizzare. Fare previsioni relative al risultato.	4.7, 4.8, 4.10-4.12
	Usare la divisione per risolvere problemi.	4.9, 4.13, 4.16
	Esercizi sul quaderno.	4.14
	Prevedere quali variazioni del risultato sono riconducibili a variazioni operate sui termini delle operazioni.	4.15

SEZIONE 5 – Numeri fino a 9 999

Contenuti	Obiettivi	Schede
Sistema di numerazione decimale e posizionale Numeri di 4 cifre: confronti fra numeri, sequenza numerica	Conoscere la struttura del migliaio. Eeguire somme di valori e numeri. Indicare termini mancanti. Riconoscere errori in uguaglianze date. Apportare correzioni.	5.1
	Scrivere uguaglianze corrispondenti a quantità espresse da banconote, monete e da pezzi che visualizzano il rapporto tra centinaia, decine, unità.	5.2, 5.3, 5.5
	Conoscere la terminologia riferita al nostro sistema di numerazione.	5.4
	Conoscere il valore posizionale delle cifre. Indicare numeri corrispondenti al valore delle cifre di numeri.	5.7, 5.8
	Comporre e scomporre numeri.	5.5, 5.6, 5.9
	Comprendere la terminologia riferita alla posizione dei numeri nella serie ordinata dei numeri naturali (precedente, successivo). Indicare il numero che precede o segue numeri dati. Confrontare quantità espresse da numeri o da somme di numeri, usare in modo corretto i segni $<$, $>$, $=$.	5.1, 5.10

SEZIONE 6 – Numeri fino a 9 999: operazioni in riga

Contenuti	Obiettivi	Schede
Calcolo a mente	Conoscere e usare strategie di calcolo a mente. Eseguire operazioni e confronti di valori e numeri.	6.1-6.5
	Saper eseguire moltiplicazioni per 1, per 10, per 100, per 1000.	6.6, 6.7
	Saper eseguire divisioni per 1, per 10, per 100, per 1000.	6.8, 6.9
	Confrontare numeri, usare in modo corretto i segni $<$, $>$, $=$. Scoprire la regola in una successione di numeri.	6.3
	Saper eseguire calcoli veloci di moltiplicazioni e divisioni.	6.10-6.12

SEZIONE 7 – Numeri fino a 9 999: operazioni in riga e in colonna, problemi

Contenuti	Obiettivi	Schede
Procedimenti di calcolo Problemi	Saper eseguire operazioni in colonna. Inserire termini mancanti.	7.1
	Saper eseguire moltiplicazioni con il moltiplicatore di due cifre. Individuare errori in moltiplicazioni svolte.	7.2, 7.3
	Eseguire divisioni in colonna. Applicare la proprietà invariantiva. Fare previsioni relative al risultato. Inserire termini mancanti. Prevedere quali variazioni del risultato sono riconducibili a variazioni operate sui termini delle operazioni.	7.4, 7.8
	Svolgere rapidamente operazioni con uno dei termini uguali a 0, a 1. Svolgere rapidamente divisioni con termini uguali.	7.9
	Usare operazioni per risolvere problemi.	7.5-7.13
	Esercizi sul quaderno	7.14

SEZIONE 8 – Comprare, vendere

Contenuti	Obiettivi	Schede
Spesa, guadagno, ricavo, perdita	Conoscere la terminologia riferita a situazioni di compravendita. Saper usare dati relativi a spesa, guadagno, ricavo, numero di oggetti comprati o venduti, per ottenere ulteriori informazioni.	8.1, 8.2, 8.4
	Usare operazioni per risolvere problemi.	8.3
	Saper usare dati relativi a spesa, euro disponibili, euro rimasti, per ottenere ulteriori informazioni.	8.6
	Calcolare la differenza tra euro disponibili ed euro necessari. Indicare quanto manca per poter acquistare un oggetto, o quanto bisogna avere di resto.	8.5
	Calcolare la spesa totale, noti i seguenti dati: spesa unitaria, numero di oggetti di uguale prezzo acquistati. Calcolare la spesa unitaria, noti i seguenti dati: spesa totale, numero di oggetti di uguale prezzo acquistati.	8.7

SEZIONE 9 – Frazioni: problemi		
Contenuti	Obiettivi	Schede
Frazioni, situazioni espresse	Conoscere situazioni espresse da frazioni. Conoscere e comprendere la terminologia riferita ai termini delle frazioni. Riconoscere e indicare l'unità frazionaria. Conoscere e indicare il numero di unità frazionarie necessarie per formare l'intero. Comprendere le istruzioni di calcolo espresse dai termini della frazione e dalla linea di frazione. Calcolare il valore di frazioni. Associare, a numeri e quantità, frazioni di valore corrispondente.	9.1-9.7
	Riconoscere e indicare frazioni complementari.	9.4
	Risolvere problemi.	9.8-9.10

SEZIONE 10 – Frazioni decimali, numeri decimali		
Contenuti	Obiettivi	Schede
Frazioni decimali Numeri decimali Banconote, monete	Conoscere il valore posizionale delle cifre. Conoscere la funzione della virgola nel numero decimale. Scrivere frazioni e numeri decimali corrispondenti a quantità rappresentate. Scomporre numeri decimali. Indicare frazioni decimali corrispondenti a numeri decimali, numeri decimali corrispondenti a frazioni decimali.	10.1-10.7
	Indicare numeri decimali corrispondenti alla somma formata con banconote e monete di uso corrente.	10.8-10.11
	Comporre numeri.	10.12

SEZIONE 11 – Misure		
Contenuti	Obiettivi	Schede
Unità di misura Operazioni di misura Strumenti di misura Equivalenze	Conoscere il metro, il decimetro, il centimetro, il rapporto tra tali unità di misura. Osservare il metro e la riga, eseguire equivalenze. Esprimere in decimetri e centimetri la lunghezza di trenini raffigurati.	11.1-11.5
	Esprimere in decimetri, centimetri e millimetri la lunghezza di oggetti raffigurati.	11.6-11.8
	Disegnare oggetti della lunghezza richiesta. Eseguire equivalenze.	11.4-11.6, 11.8
	Indicare il valore delle cifre di numeri riferiti a misure. Scomporre numeri.	11.9-11.11
	Conoscere i multipli del metro. Usarli come riferimento nella valutazione di distanze che separano ambienti noti. Eseguire equivalenze.	11.11
	Indicare multipli e sottomultipli del metro. Conoscere strumenti per la misura di distanze. Eseguire equivalenze.	11.12
	Conoscere le unità di misura di peso. Eseguire equivalenze. Conoscere strumenti di misura di peso. Conoscere le unità di misura di capacità. Eseguire equivalenze.	11.13, 11.14
	Scomporre numeri. Eseguire equivalenze.	11.15

SEZIONE 12 – Misure e problemi in tutte le ore del giorno

Contenuti	Obiettivi	Schede
Equivalenze e operazioni	Leggere l'orologio. Conoscere le basilari unità di misura di tempo.	12.1, 12.2
	Leggere l'orologio. Svolgere equivalenze e operazioni per conoscere aspetti della realtà e gestire situazioni di vita quotidiana.	12.3-12.16
	Effettuare stime di misure.	12.3

SEZIONE 13 – Enti geometrici: caratteristiche, elementi costitutivi, diagrammi, elementi di probabilità

Contenuti	Obiettivi	Schede
Piano, punti, rette, semirette, segmenti, angoli	Conoscere le caratteristiche di: piano, punti, rette, semirette, segmenti. Usare in modo appropriato la terminologia ad essi riferita.	13.1
	Usare termini appropriati in riferimento alla direzione delle rette nel piano (rette verticali, orizzontali, oblique).	13.2
	Conoscere i vari tipi di linee. Usare in modo appropriato la terminologia ad esse riferita.	13.3
	Definire con termini appropriati la posizione reciproca delle rette nel piano (rette parallele, incidenti, perpendicolari).	13.4
	Conoscere le modalità di formazione degli angoli, gli elementi costitutivi, la loro denominazione, l'unità di misura basilare dell'ampiezza (il grado), il goniometro.	13.5, 13.6
	Eseguire operazioni di misura con il goniometro.	13.7, 13.10
	Classificare angoli in base all'ampiezza. Disegnare angoli dell'ampiezza richiesta.	13.8-13.10
Poligoni	Conoscere gli elementi costitutivi dei poligoni, usare in modo appropriato la terminologia ad essi riferita.	13.11
	Classificare triangoli in base ai lati e agli angoli.	13.12
	Distinguere i quadrilateri che sono parallelogrammi dai quadrilateri che sono trapezi. Conoscere gli elementi caratterizzanti di ciascuna figura.	13.13
	Classificare poligoni.	13.14
	In figure piane, distinguere la superficie e il perimetro. Usare in modo appropriato i termini perimetro, superficie.	13.15
	Calcolare il perimetro di figure.	13.16, 13.17
Simmetria, coordinate cartesiane, grafici	Riconoscere, tra rette tracciate su figure piane, quelle corrispondenti ad assi di simmetria. Riconoscere, tra varie figure, quelle divise in due parti simmetriche rispetto a un asse di simmetria interno. Riconoscere, tra varie coppie di figure, quelle disposte in modo simmetrico rispetto a un asse di simmetria esterno.	13.18, 13.19
	Localizzare elementi attraverso le coordinate cartesiane. Risolvere problemi pratici con l'ausilio di grafici.	13.20, 13.21
Probabilità	Usare in modo appropriato le espressioni «è certo», «è probabile», «è impossibile». Usare la frazione per quantificare la probabilità.	13.22

LEGGERE, CHE PASSIONE!

Quale argomento appassiona Chicco e Violetta?

► Esegui le addizioni. Accanto a ogni risultato scrivi il nome dell'oggetto contrassegnato dallo stesso numero. Nelle caselle grigie in verticale apparirà l'argomento del libro che appassiona i due amici. Scrivilo nella nuvoletta.

8 da + 12 da = _____

1 h + 20 da = _____

9 h + 9 da + 0 u = _____

75 da + 0 u = _____

1 h + 41 da + 7 u = _____

80 da + 56 u = _____

71 da + 14 u = _____

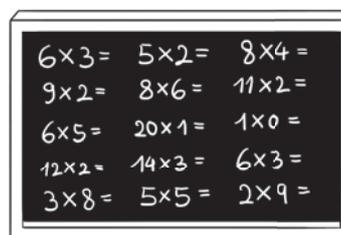
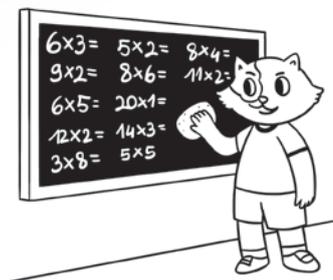
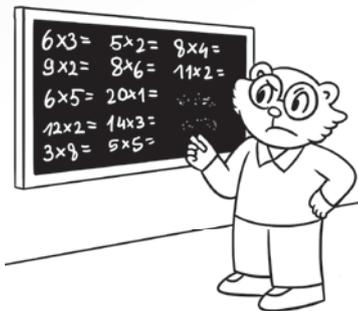
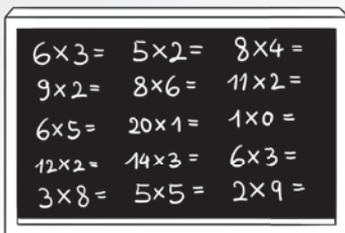
	A	T							
			P						
		M						O	
									D
		G							
		N	N					O	
							B		



				
990	517	200	300	856

ADDIZIONI E SOTTRAZIONI: OPERAZIONI INVERSE

► Leggi. Completa.



Operazione e situazione indicata

$$15 - 3 = \underline{\quad}$$

Il maestro scrive alla lavagna 15 operazioni per casa.

Toto Miciotto, di nascosto, ne cancella 3.

Le operazioni che restano sono _____.

Operazione inversa e situazione indicata

$$\underline{\quad} + 3 = 15$$

Sulla lavagna sono rimaste _____ operazioni.

Il maestro si accorge dell'accaduto e _____.

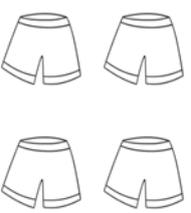
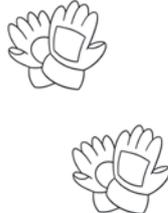
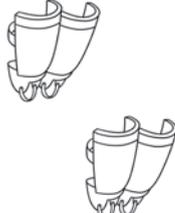
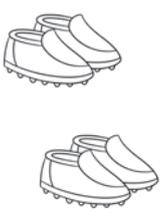
Le operazioni sono di nuovo _____.

- 3 indica che 3 operazioni vengono cancellate.

+ 3 indica l'inverso: _____.

MOLTIPLICAZIONI, ACQUISTI DA PORTIERE

► Leggi. Completa.

	Magliette	Pantaloncini	Guanti da portiere	Parastinchi	Scarpe
					
Costo unitario (di un solo articolo)	€ 9	€ 7	€ 8	€ 9	€ 6
Costo totale (del numero di articoli raffigurati)	_____	_____	_____	_____	_____

► Osserva il costo unitario. Completa.

	€ 8	Per comprare 9 palloni occorrono ____ euro. Per comprare 3 palloni occorrono ____ euro.
	€ 9	Per comprare ____ palloni occorrono 90 euro. Per comprare ____ palloni occorrono 54 euro.

► Indica con crocette le moltiplicazioni con prodotto uguale ai numeri nel riquadro grigio.

24	<input type="checkbox"/> 6×4	<input type="checkbox"/> 24×1	<input type="checkbox"/> 1×24	<input type="checkbox"/> 3×8	<input type="checkbox"/> 4×6	<input type="checkbox"/> 8×3	<input type="checkbox"/> 24×0	<input type="checkbox"/> 12×2
32	<input type="checkbox"/> 8×4	<input type="checkbox"/> 16×2	<input type="checkbox"/> 32×1	<input type="checkbox"/> 1×24	<input type="checkbox"/> 3×8	<input type="checkbox"/> 6×6	<input type="checkbox"/> 4×8	<input type="checkbox"/> 32×0
45	<input type="checkbox"/> 8×4	<input type="checkbox"/> 9×5	<input type="checkbox"/> 40×5	<input type="checkbox"/> 0×45	<input type="checkbox"/> 1×45	<input type="checkbox"/> 45×1	<input type="checkbox"/> 5×9	<input type="checkbox"/> 45×0

DIVISIONI CON IL RESTO

► Completa.

$190 : 60 = 3 \text{ r } 10$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $19 : 6 = 3 \text{ r } 1$	$250 : 90 = 2 \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $25 : 9 = 2 \text{ r } \underline{\quad}$	$130 : 80 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $13 : 8 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$
$430 : 60 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $43 : 6 = 7 \text{ r } 1$	$620 : 80 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $62 : 8 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$	$150 : 40 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $15 : 4 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$
$250 : 60 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $25 : 6 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$	$640 : 90 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $64 : 9 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$	$180 : 70 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $18 : 7 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$
$350 : 80 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $35 : 8 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$	$620 : 70 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $62 : 7 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$	$110 : 20 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $11 : 2 = \underline{\quad} \text{ r } \underline{\quad}$

► Correggi, dove necessario.

$300 : 80 = 3 \text{ r } 6$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $30 : 8 = 3 \text{ r } 6$	$520 : 70 = 7 \text{ r } 3$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $52 : 7 = 7 \text{ r } 3$	$190 : 20 = 9 \text{ r } 10$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $19 : 2 = 9 \text{ r } 1$	$370 : 50 = 7 \text{ r } 2$ $\downarrow :10 \quad \downarrow :10$ $37 : 5 = 7 \text{ r } 2$
---	---	--	---

PROBLEMI AL SUPERMERCATO

► Leggi. Risolvi.

Lello deve comprare dei pasticcini. I suoi preferiti, quelli al cioccolato, si trovano proprio sul ripiano più alto. Come prenderli? Lello si arrampica con agilità. Tra un saltello e l'altro, si verifica una serie di crolli. I pacchi allineati sulle scaffalature, prima del passaggio di Lello, erano 234. Solo 51 restano al loro posto. Quanti sono i pacchi caduti?



Operazione _____

Risposta _____



Il commesso del supermercato si dispera! Il peggio deve ancora venire: Lello, dall'alto, piomba tra i _____ pacchi sparsi sul pavimento. Si sbriciolano i pasticcini di 14 pacchi. Il prezzo di vendita di ogni pacco è di 13 euro. A quanti euro corrisponde il danno?

Operazione _____

Risposta _____

Il commesso è furioso e urla. Metà dei 192 clienti presenti nel supermercato va via per la grande confusione. Quanti clienti restano?

Operazione _____

Risposta _____

Lello si allontana, senza capire il motivo di tanto trambusto: «Quante storie per qualche pacco caduto!».