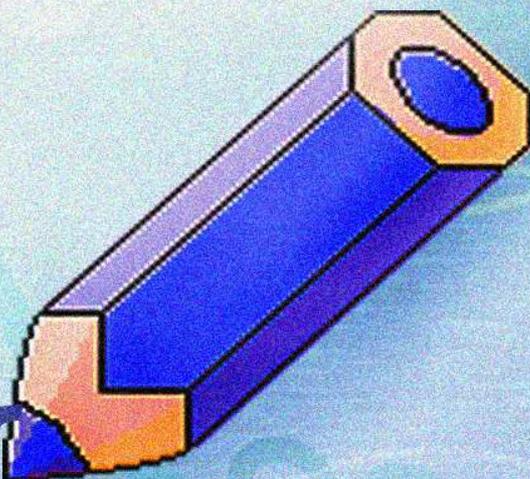


Learning Book
a cura di
Albertini Monica e Bergomi Simona



Le

matematica

CLASSE 1[^]

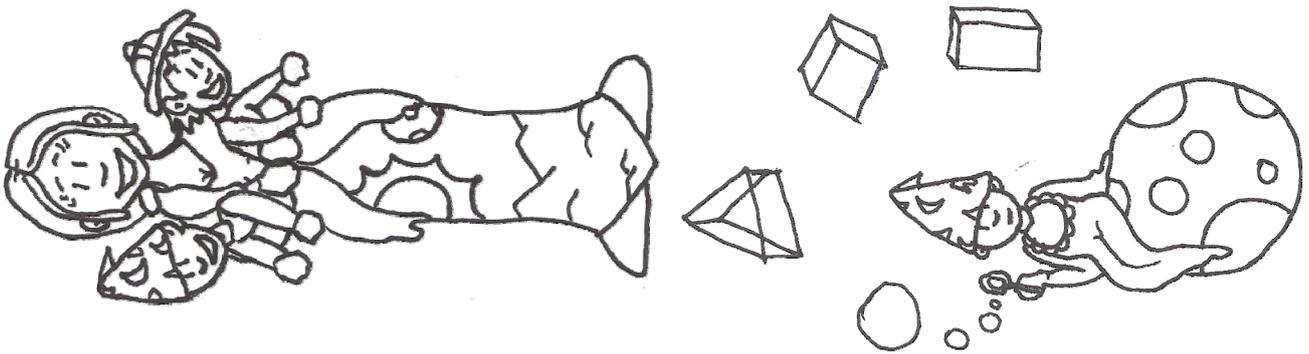
1

SCHEDA OPERATIVA



Illustrazioni di Reggiori Matteo

IN UN LONTANO E NASCOSTO ANGOLINO DEL SISTEMA SOLARE, TANTE, TANTE, MA TANTE LUNE PIENE FA, COSÌ TANTE CHE NON SI RIESCE NEMMENO A RICORDARE QUANTE SIANO, UNA POTENTISSIMA MAGA DIEDE ALLA LUCE DUE SIMPATICI E BEI GEMELLINI. GIÀ DAI PRIMI ANNI DI VITA, LA MAGA SI ACCORSE DELLE GRANDI CAPACITÀ E DEI POTERI DEI SUOI FIGLIOLETTI, ENTRAMBI MASCHI MA MOLTO DIVERSI TRA LORO, SIA NELL'ASPETTO SIA NEL CARATTERE; UNO ERA RAPIDISSIMO NEL CALCOLO ED AMAVA INCREDIBILMENTE LA MATEMATICA E TUTTO CIÒ CHE RICHIEDEVA LA LOGICA ED IL RAGIONAMENTO, L'ALTRO AVEVA LA TESTA UN PO' PIÙ TRA LE NUVOLE MA ERA ABILISSIMO NEL FARE ESPERIMENTI E NEL RICERCARE LE CAUSE DI TUTTO CIÒ CHE AVVENIVA NELL'UNIVERSO E CHE AVEVA IN QUALCHE MODO A CHE FARE CON LA SCIENZA.



IL TEMPO PASSAVA E I DUE GEMELLI, COME TUTTI I BAMBINI DELL'UNIVERSO, SI DEDICAVANO AL LORO PASSATEMPO PREFERITO, IL GIOCO!

AVEVANO RICEVUTO IN DONO DALLA MAMMA DUE AMPOLLE PIENE DI ACQUA SAPONATA E BEN PRESTO AVEVANO SCOPERTO CHE, CON QUESTA E UN PO' DI FIATO, ERA POSSIBILE FORMARE DELLE SPETTACOLARI BOLLE DI SAPONE.

WOW, CHE SPASSO!!!

PER UN PO' I DUE PICCINI SI TRASTULLARONO E SI DIVERTIRONO A RINCORRERLE TRA I NOVE PIANETI DEL SISTEMA SOLARE PER VEDERE CHI RIUSCIVA A FARNE SCOPPIARE DI PIÙ, POI SI STANCARONO E SI APPOLLAIARONO A RIPOSARE SU ALCUNE DELLE LUNE DI GIOVE.

IL MAGHETTO MATEMATICO, PERÒ, CHE SI ANNOIAVA, RIPRESE A SOFFIARE LE BOLLE DI SAPONE; MENTRE SE LE VEDEVA PASSARE DAVANTI AGLI OCCHI COSÌ TONDE, TRASPARENTI E LEGGERE, PENSÒ CHE SAREBBE STATO BELLO POTERLE CAMBIARE UN POCHETTINO ...NON FECE IN TEMPO A FORMULARE QUESTA IDEA CHE SUBITO ALCUNE BOLLE DIVENTARONO CUBICHE, ALTRE A PRISMA RETTANGOLARE O A PIRAMIDE TRIANGOLARE, INSOMMA LO SPAZIO INTORNO A LUI SI RIEMPÌ DI BOLLE DI MOLTE FORME E VARIETÀ!

LA MAMMA SI COMPLIMENTÒ PER QUELLO SPETTACOLO INASPETTATO E GLI SUGGERÌ DI NON SPRECARRE QUELLE BOLLE LASCIANDOLE VUOTE; IL PICCOLO PENSÒ ALLORA CHE AVREBBE POTUTO RIEMPIRLE CON CASE ED ABITANTI CHE ASSOMIGLIASSERO A CIASCUNA FORMA.

OGNI BOLLA DIVENTÒ COSÌ UN PAESE SPECIALE: IL PAESE DEI CERCHI, QUELLO DEI QUADRATI, QUELLO DEI RETTANGOLI, QUELLO DEI TRIANGOLI, ...

TUTTI QUEI PAESI GALLEGGIANTI NELLO SPAZIO DIVENTARONO DEI SATELLITI E INSIEME DIEDERO ORIGINE ALLA ZONA DELLA GEOMETRIA.





△	△	○	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	○	△	△

	○		□	□		○		□	□		○		□	□		○

○	○				△	△	△		□	□	○	○				△	△	△

OSSERVA I RITMI PROPOSTI DALLA MAESTRA. SCOPRI QUALE FORMA MANCA E DISEGNALA NEL RIQUADRO.

POI RIPRODUCI L'ESATTO RITMO IN SEQUENZA.

DAL VOCABOLARIO

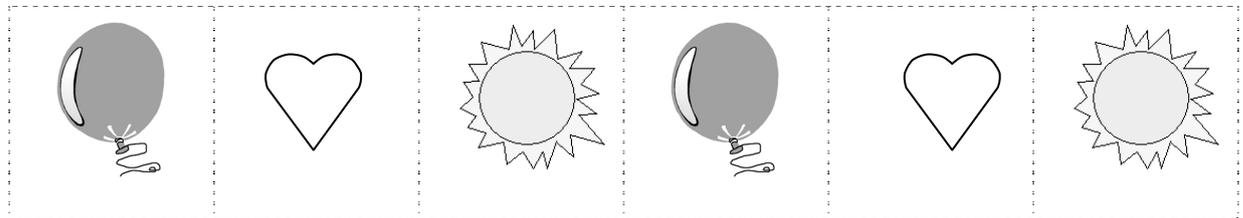
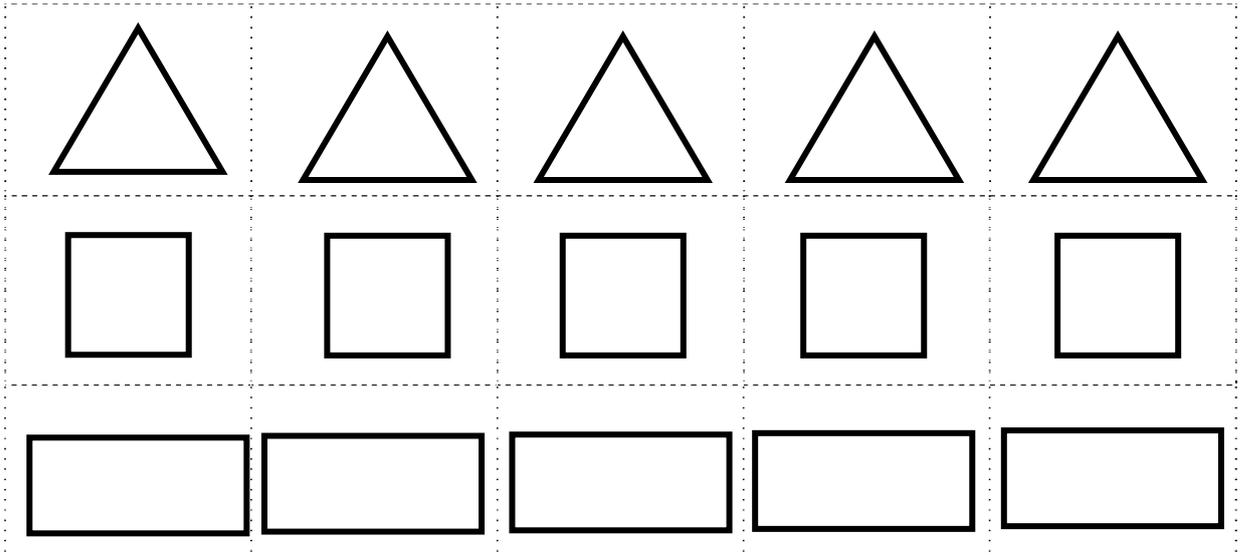
TUTTI I POSSIBILI RAGGRUPPAMENTI DI ALCUNI ELEMENTI CHE DIFFERISCONO SOLO PER L'ORDINE CON CUI OGNI ELEMENTO COMPARE.



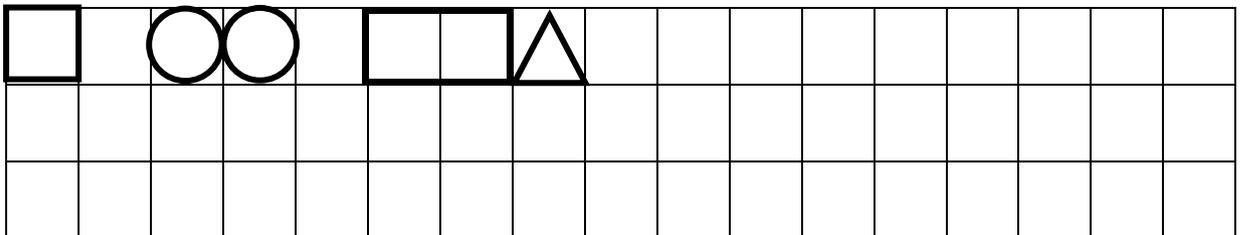
IN PAROLE Povere

- HO ALCUNI ELEMENTI;
- DEVO FORMARE DEI GRUPPI CHE SIANO SEMPRE DIVERSI TRA LORO;
- POSSO USARE QUEGLI ELEMENTI UNA SOLA VOLTA IN OGNI GRUPPO;
- DEVO VARIARE LA POSIZIONE IN CUI SISTEMO ALMENO UN ELEMENTO PER AVERE UNA VERA PERMUTAZIONE

RIFAI SUL TUO QUADERNO LE FORME DISEGNATE ALLA LAVAGNA DALLA MAESTRA. POI USALE PER FARE TUTTE LE POSSIBILI PERMUTAZIONI.

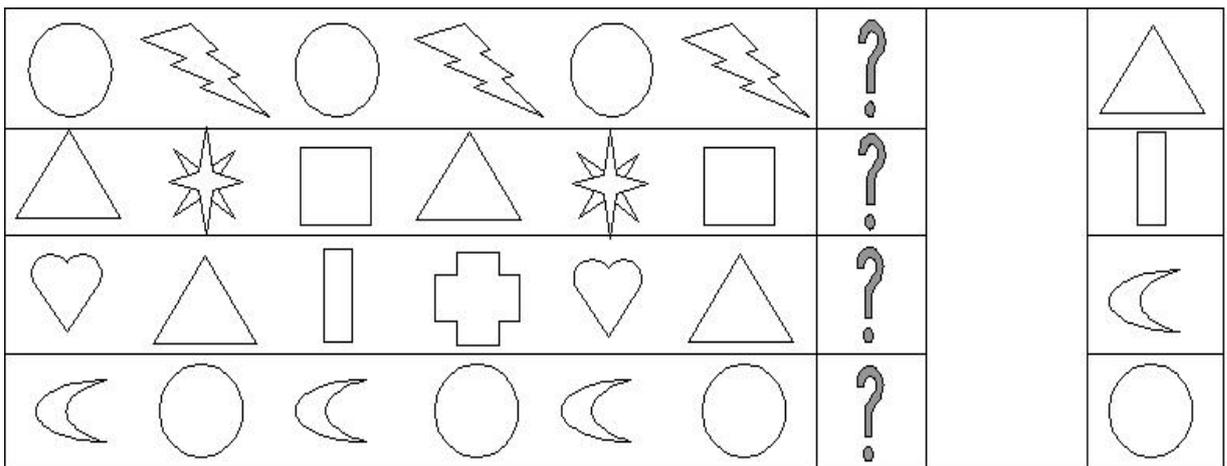


COMPLETA IL RITMO E COPIALO SOTTO.



ASCOLTA OGNI FORMA DETTATA DALLA MAESTRA E DISEGNALA; POI RIFAI TUTTE LE FORME RISPETTANDO IL RITMO DATO.

LEGGI E RIPETI NELLA MENTE OGNI RITMO; SCOPRI LA FORMA CHE MANCA PER CONTINUARE E COLLEGALA AL PUNTO DI DOMANDA.



CARI PICCOLI APPRENDISTI MATEMATICI,

HO DECISO DI MANDARVI QUESTA LETTERA PER RACCONTARVI UNA COSA CHE E' SUCCESSA AI MIEI AMICI CHE VIVONO SUL SATELLITE DI **CERCHIOPOLIS**.

SAPETE, È UNO DEI TANTI PARTICOLARI PAESI DELLA GEOMETRIA: HA LE CASE A FORMA DI CUPOLA E TUTTE SONO STATE COSTRUITE IN ALTO, SU ALCUNE TONDEGGIANTI COLLINE, CIRCONDATE DA ARCHI E RECINTI ROTONDI. QUI GLI ABITANTI USANO SOLO MEZZI DI TRASPORTO CON LE RUOTE. SI CIBANO DI MELONI, POMODORI, CILIEGIE E ALTRI ALIMENTI ... ROTONDI ... E PASSANO IL LORO TEMPO GIOCANDO A PALLA, A BIGLIE E ANDANDO IN BICICLETTA.

BELLO, VERO? PERO' L'ALTRO GIORNO E' SUCCESSO QUALCOSA!

GIOCANDO A CALCIO, UN CERCHIO HA SBATTUTO CONTRO IL RECINTO CHE SI E' ROTTO; IL CERCHIO CURIOSO SI E' SPORTO UN PO' TROPPO PER VEDERE COSA C'ERA OLTRE IL LORO CONFINE, HA PERSO L'EQUILIBRIO E AHIME'!!!

HA COMINCIATO A ROTOLARE GIÙ, GIÙ, SEMPRE PIÙ GIÙ VERSO LA VALLATA, POI È RIUSCITO A RISALIRE DALL'ALTRO LATO MA HA CONTINUATO A ROTOLARE ALL'INTERNO DELLA BOLLA SFERICA SENZA PIÙ RIUSCIRE A FERMARSI!

CERTO CHE E' PROPRIO UN BEL PROBLEMA!!!

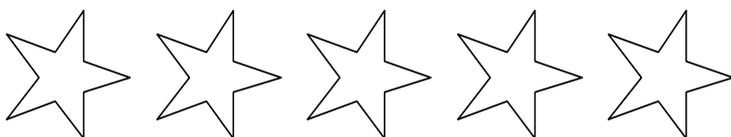
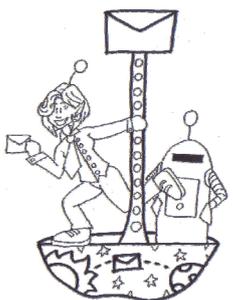
DOVRO' RIFLETTERE UN PO' E PENSARE AD UN SISTEMA CHE AIUTI I CERCHI A SMETTERE DI ROTOLARE QUANDO LO DESIDERANO.

INTANTO VI SALUTO, VI STRINGO IN UN "MATTO-ABBRACCIO" E VI RIMANDO ...

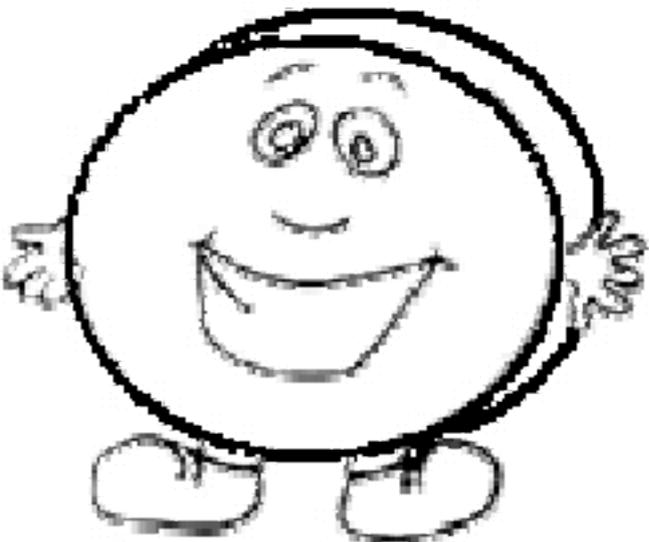
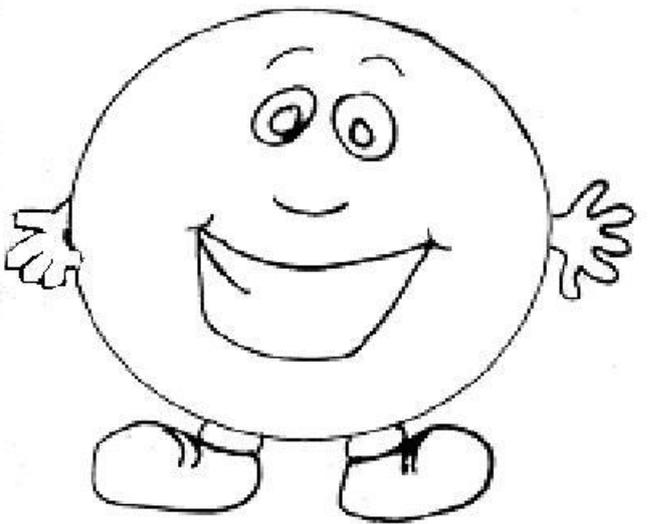
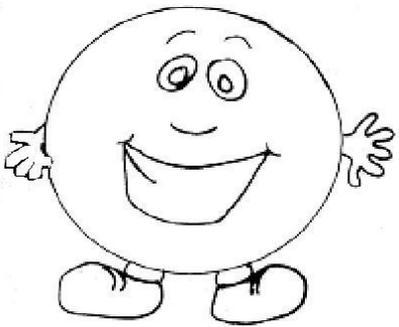
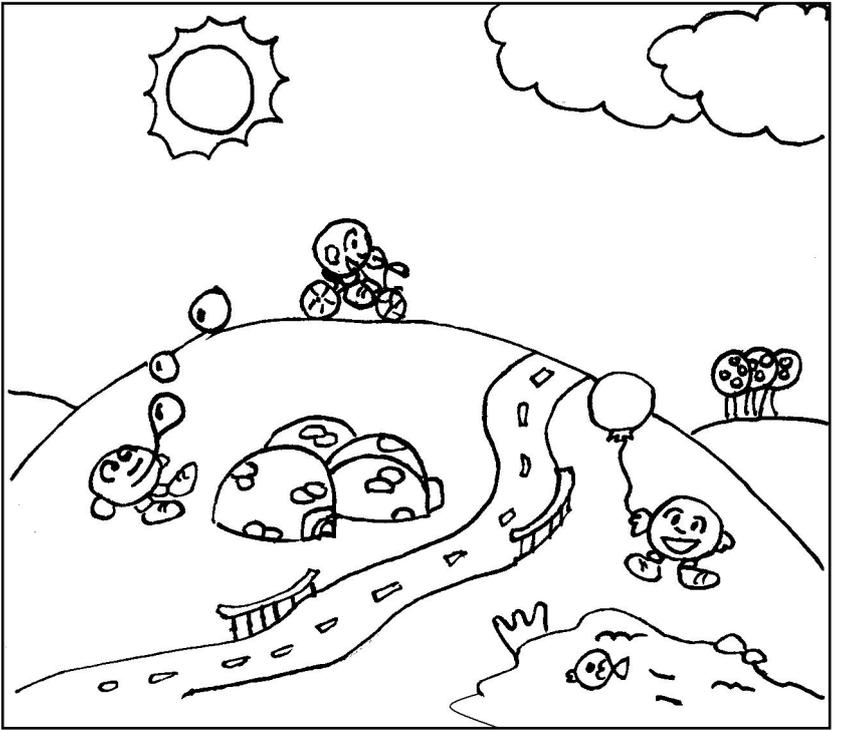
ALLA PROSSIMA MIA LETTERA!

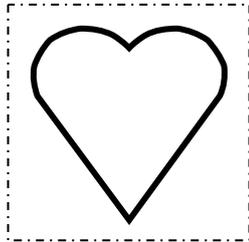
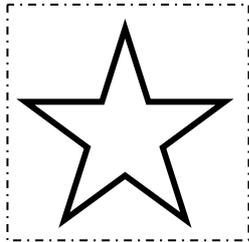
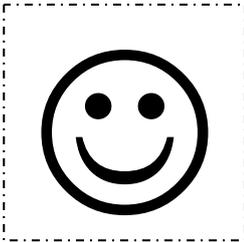
IL VOSTRO AMICO

MAGO DELLA MATEMATTA



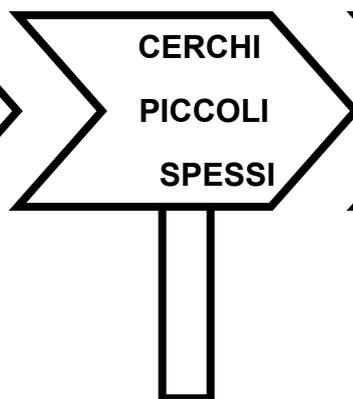
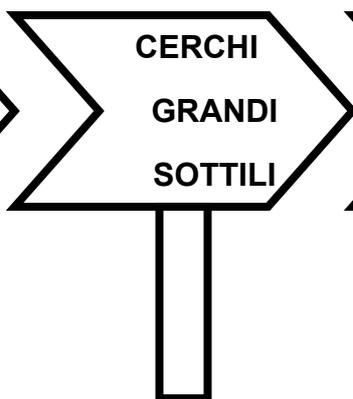
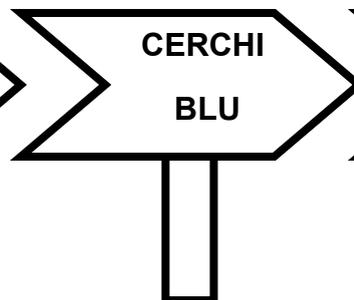
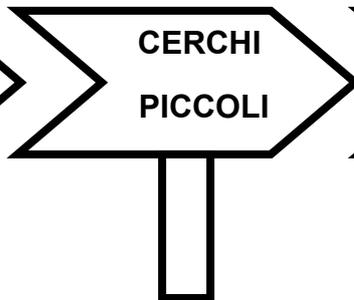
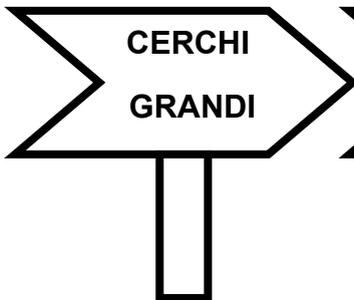
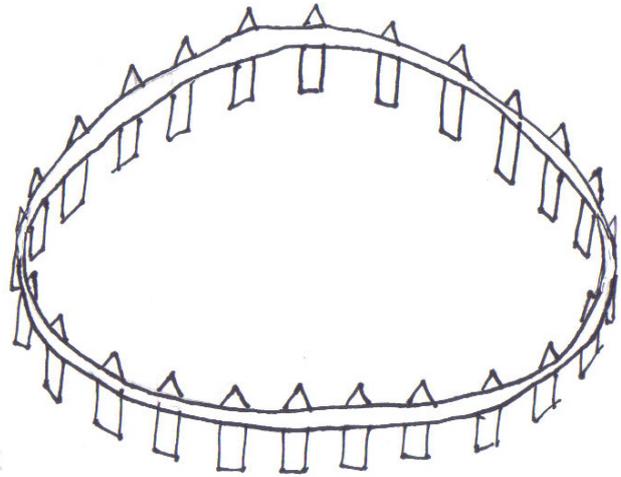
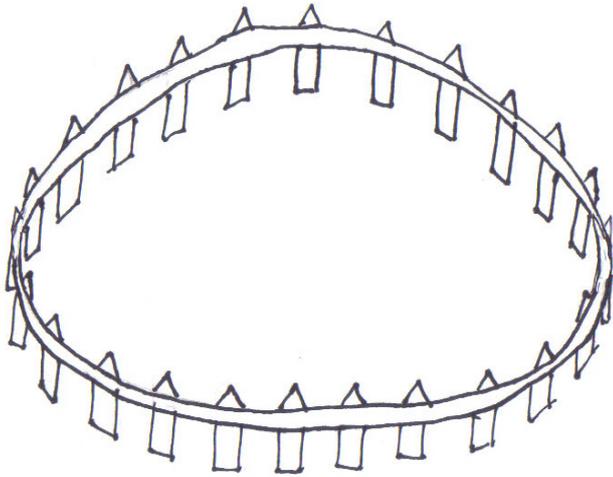
STAMPING



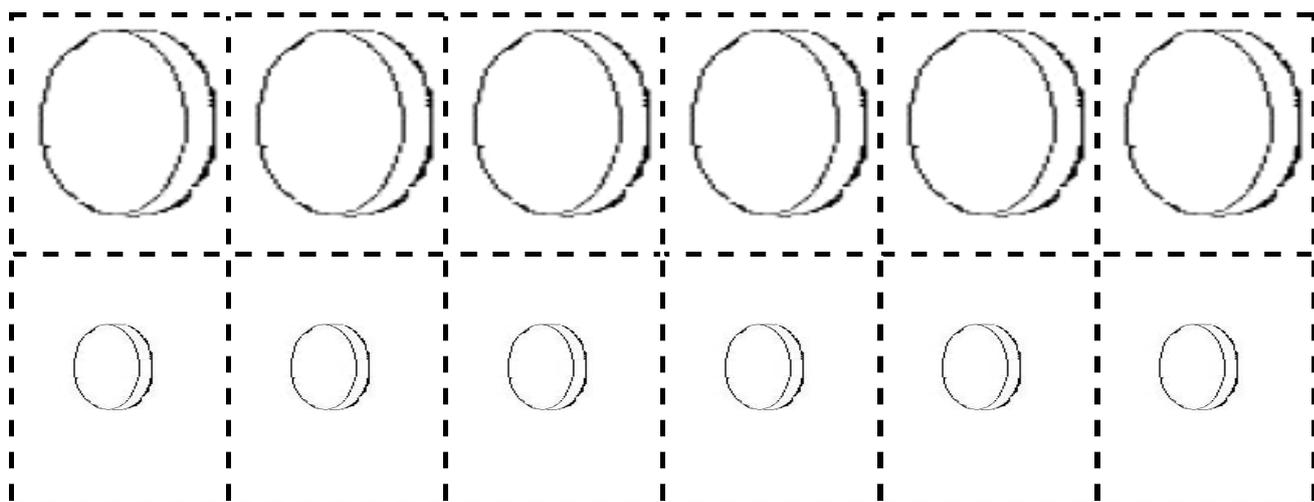


A CERCHIOPOLIS NON POSSONO MANCARE ANIMALI DI UNA SPECIE PARTICOLARE. SONO BESTIE SPETTACOLARI MA TUTTE CIRCOLARI!

PER EVITARE CHE CURIOSINO IN ALTRI MONDI SONO CHIUSI IN RECINTI ROTONDI. OGNI SPECIE NEL SUO RECINTO DEVE STARE: COSI' NON POSSONO LITIGARE.



FORMA 3 RECINTI: QUELLO DEI CERCHI **GIALLI, ROSSI E BLU**
CHE CONTENGANO OGNUNO:

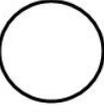
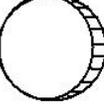


**DIVIDI LA PAGINA DEL TUO QUADERNONE
IN DUE PARTI TRA LORO UGUALI...**

**DIVIDI LA PAGINA DEL TUO QUADERNONE
IN DUE PARTI TRA LORO UGUALI...**

IN ALTO A SINISTRA	IN ALTO A DESTRA
IN BASSO A SINISTRA	IN BASSO A DESTRA



	IN BASSO A SINISTRA	B S
	IN ALTO A DESTRA	A D
	IN BASSO A DESTRA	B D
	IN ALTO A SINISTRA	A S

C	C	C	C
O	O	O	O
L	L	L	L
O	O	O	O
N	N	N	N
N	N	N	N
A	A	A	A



SE DI COLONNA
PARLIAMO
DA SU' A GIU' CI
MUOVIAMO.

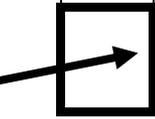


RIGA
RIGA
RIGA

SE INVECE VADO
DA SINISTRA A DESTRA
ECCO LA RIGA CHE CORRE
E MAI SI ARRESTA!

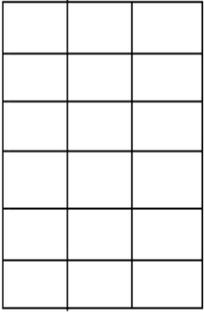
SE RIGA E COLONNA LA
MANO SI DARANNO UNA
TABELLA SUBITO
FORMERANNO!

RICORDA: DAL LORO INCROCIO NASCE
UNA CASELLA.

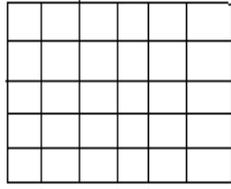






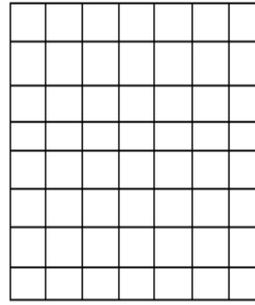
A



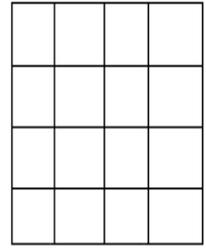
B



C

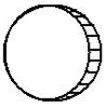
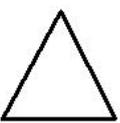
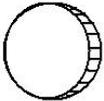


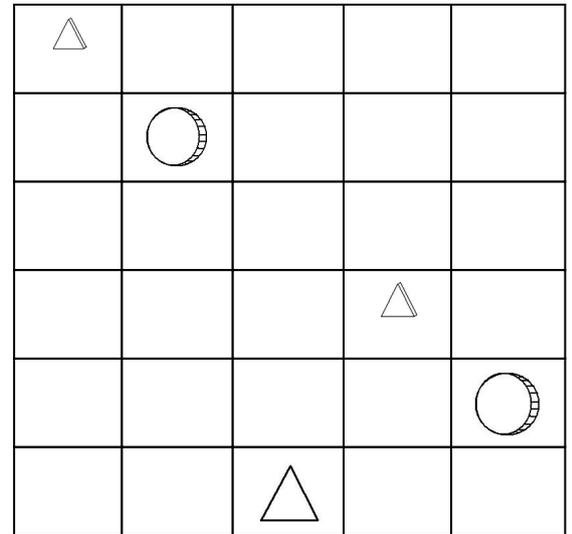
D



E

LA TABELLA A HA 3 COLONNE.	V	F
LA TABELLA C HA 2 RIGHE.	V	F
LA TABELLA D HA 7 COLONNE.	V	F
LA TABELLA B HA 7 RIGHE.	V	F
LA TABELLA E HA 1 COLONNA.	V	F
LA TABELLA D HA 8 RIGHE.	V	F
LA TABELLA A HA 2 RIGHE.	V	F
LA TABELLA E HA 10 RIGHE.	V	F
LA TABELLA C HA 3 COLONNE.	V	F
LA TABELLA B HA 6 COLONNE.	V	F

	SI TROVA IN ...		V	F
	2 ^a COLONNA	2 ^a RIGA		
	4 ^a COLONNA	5 ^a RIGA	V	F
	4 ^a COLONNA	1 ^a RIGA	V	F
	5 ^a COLONNA	5 ^a RIGA	V	F
	1 ^a COLONNA	1 ^a RIGA	V	F



CONTA E DISEGNA TANTE CROCETTE QUANTE SONO LE...

RIGHE

COLONNE

COLONNE

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

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

SECONDA COLONNA E PRIMA RIGA

TERZA RIGA E TERZA COLONNA

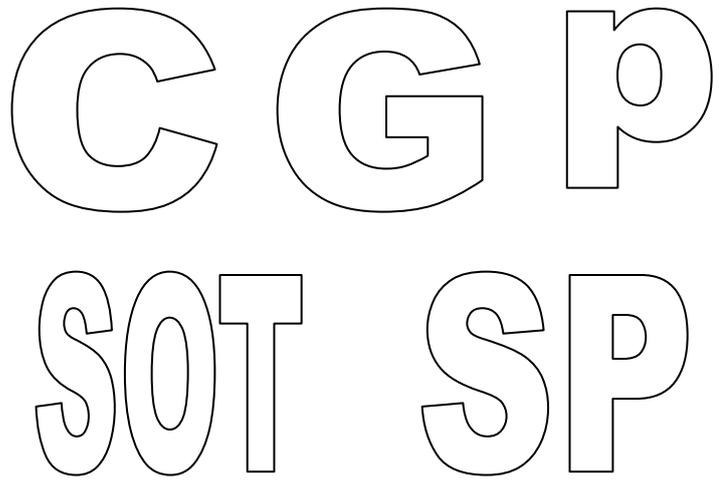
PRIMA COLONNA E SECONDA RIGA

QUARTA COLONNA E SECONDA RIGA



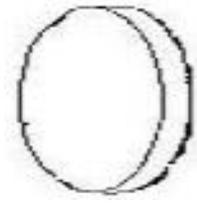
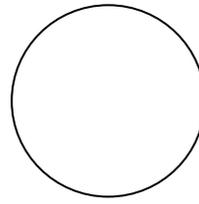


PRIMA DI CONTINUARE DOBBIAMO IMPARARE IL CODICE DEI SATELLITI DELLA GEOMETRIA, PARTENDO DA QUELLO DI...



C	G	SP		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	2° RIGA 2° COLONNA
C	P	SOT		-	4° RIGA 1° COLONNA
C	P	SP		-	1° RIGA 3° COLONNA
C	G	SOT		-	3° RIGA 2° COLONNA



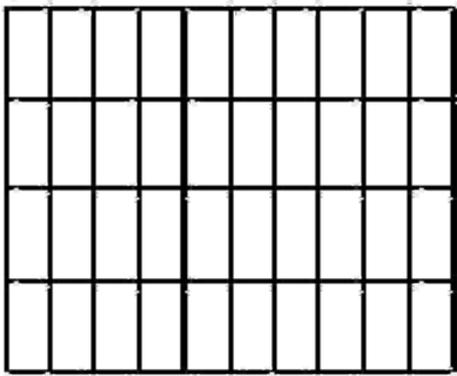
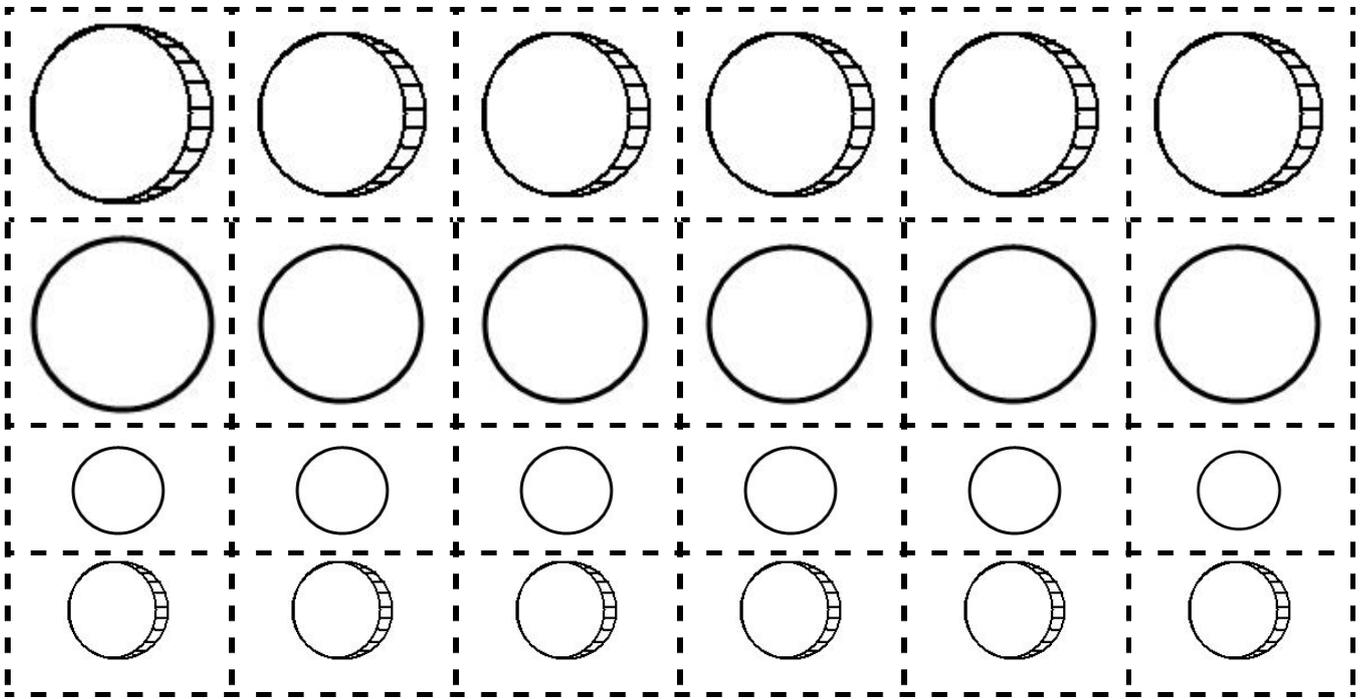


C	G	SP		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	2° RIGA 2° COLONNA
C	P	SOT		.	4° RIGA 1° COLONNA
C	P	SP		.	1° RIGA 3° COLONNA
C	G	SOT		.	3° RIGA 2° COLONNA

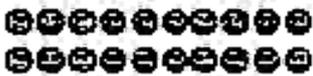
C	P	SOT		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	1° RIGA 1° COLONNA
C	G	SP		.	2° RIGA 3° COLONNA
C	P	SP		.	3° RIGA 1° COLONNA
C	G	SOT		.	1° RIGA 2° COLONNA

C	P	SP		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	2° RIGA 1° COLONNA
C	G	SOT		.	4° RIGA 2° COLONNA
C	G	SP		.	4° RIGA 3° COLONNA
C	P	SOT		.	3° RIGA 3° COLONNA

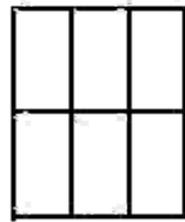
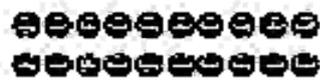




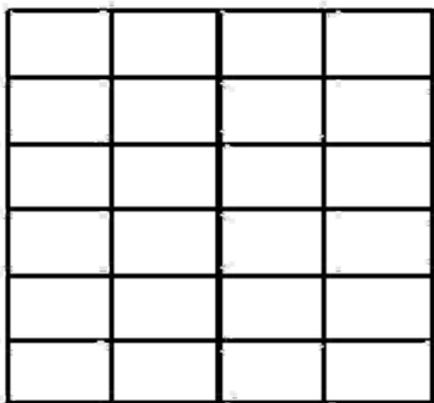
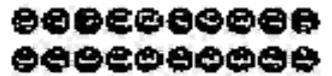
RIGHE?



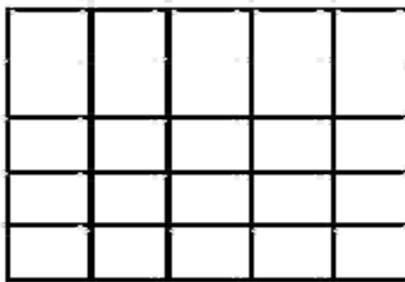
CELLE O CASELLE?



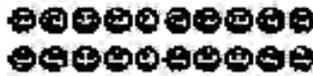
COLONNE ?



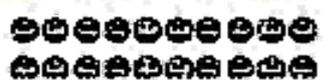
COLONNE?



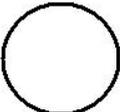
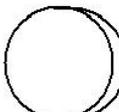
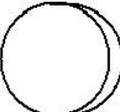
RIGHE?

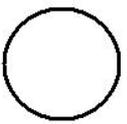


CELLE O CASELLE ?

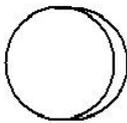






... RIGA ... COLONNA



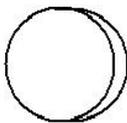
... RIGA ... COLONNA



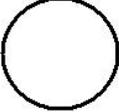
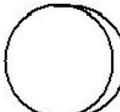
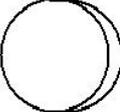
... RIGA ... COLONNA

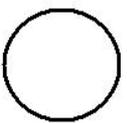


... RIGA ... COLONNA

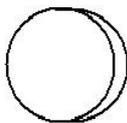


... RIGA ... COLONNA



... RIGA ... COLONNA



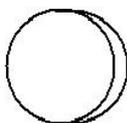
... RIGA ... COLONNA



... RIGA ... COLONNA



... RIGA ... COLONNA



VERIFICA A GRUPPI

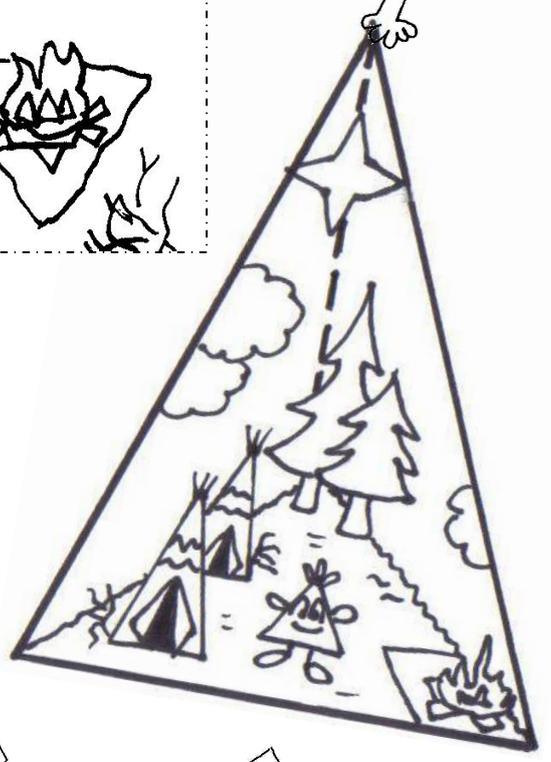
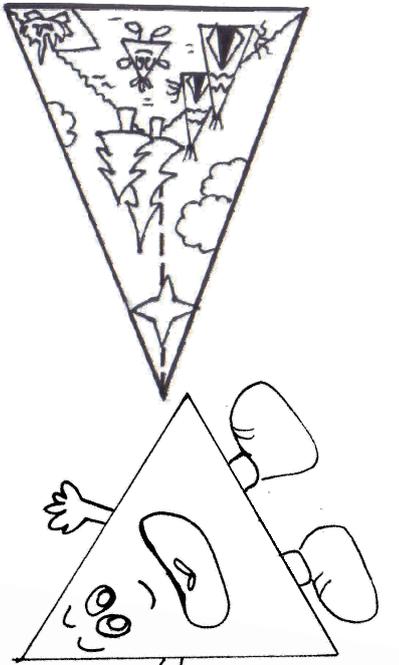
1	C	P	SOT		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	3ª RIGA 1ª COLONNA
	C	G	SP		.	4ª RIGA 4ª COLONNA
	C	P	SP		.	2ª RIGA 6ª COLONNA
	C	G	SOT		.	1ª RIGA 2ª COLONNA
	C	G	SOT		.	6ª RIGA 3ª COLONNA

2	C	P	SOT		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	4ª RIGA 1ª COLONNA
	C	G	SP		.	3ª RIGA 6ª COLONNA
	C	P	SP		.	2ª RIGA 1ª COLONNA
	C	G	SOT		.	6ª RIGA 6ª COLONNA
	C	G	SOT		.	1ª RIGA 3ª COLONNA

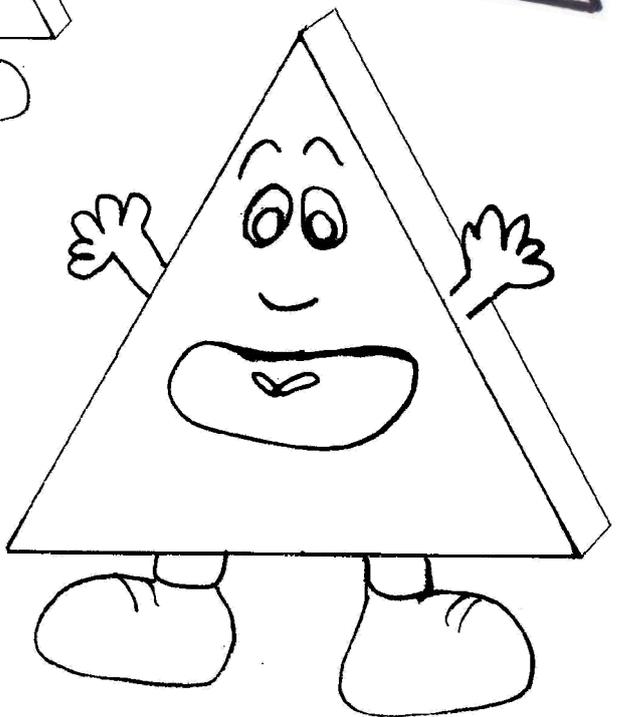
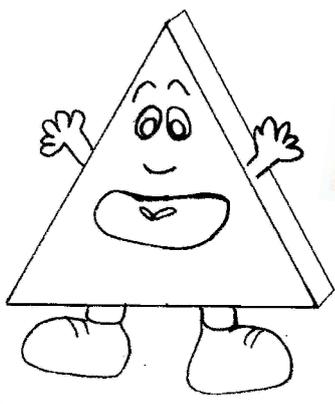
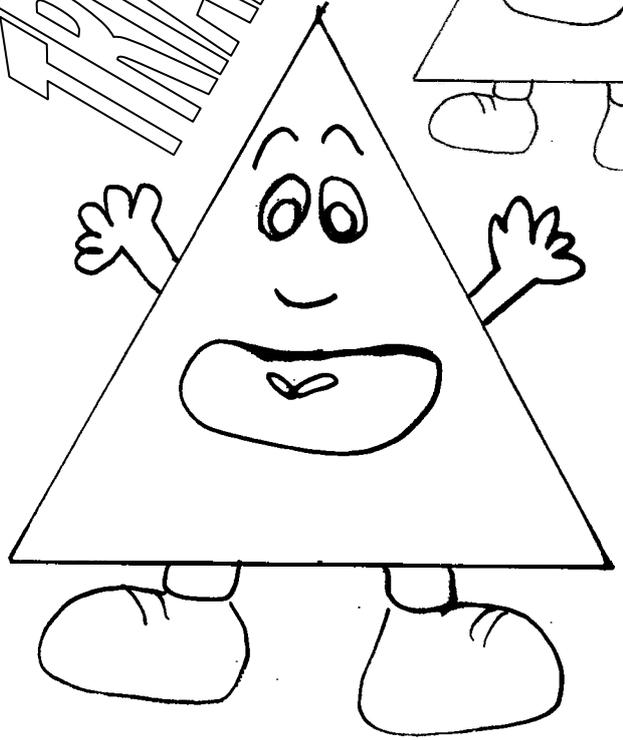
3	C	P	SOT		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	6ª RIGA 1ª COLONNA
	C	G	SP		.	4ª RIGA 2ª COLONNA
	C	P	SP		.	3ª RIGA 3ª COLONNA
	C	G	SOT		.	2ª RIGA 3ª COLONNA
	C	G	SOT		.	6ª RIGA 2ª COLONNA

4	C	P	SOT		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	2ª RIGA 1ª COLONNA
	C	G	SP		.	1ª RIGA 6ª COLONNA
	C	P	SP		.	4ª RIGA 6ª COLONNA
	C	G	SOT		.	1ª RIGA 4ª COLONNA
	C	G	SOT		.	3ª RIGA 2ª COLONNA

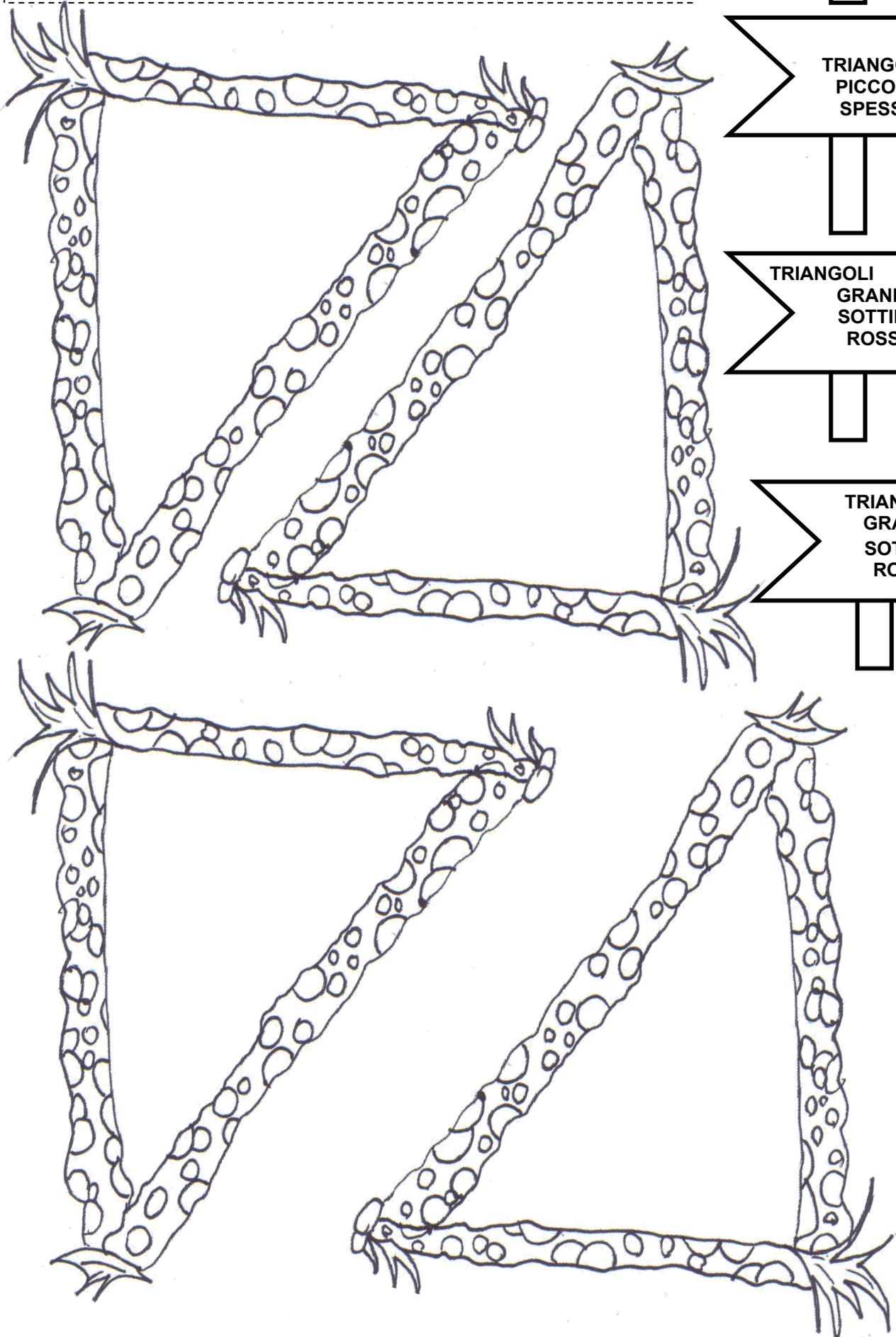


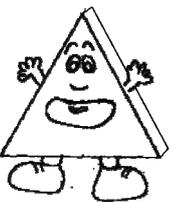
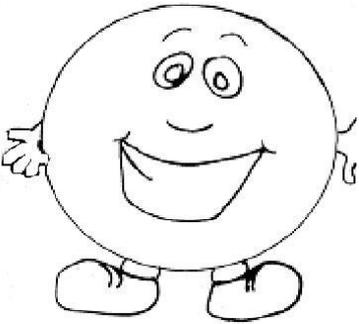
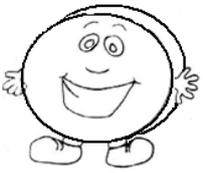
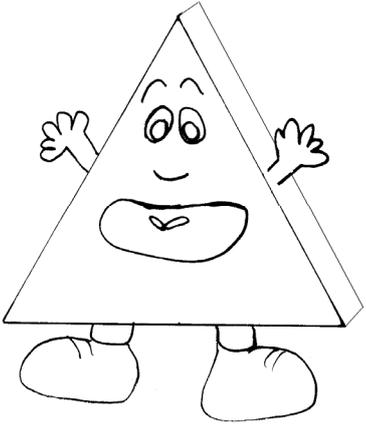


TRAPPA

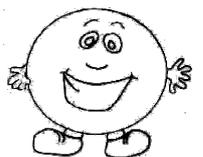
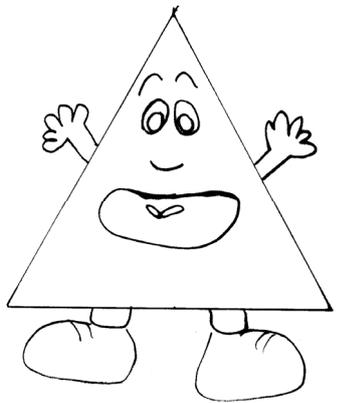
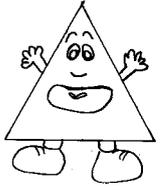


TRIANGOPOLIS, OLTRE AGLI ANIMALI,
HA DELLE AIUOLE DAVVERO SPECIALI!
GLI ALBERI, LE PIANTE E TUTTI I VEGETALI
HANNO TRE PUNTE E SONO TRIANGOLARI.
QUESTA REGOLA VALE ANCHE PER I PETALI DEI FIORI:
SE NON SONO A TRIANGOLO DEVONO RESTAR FUORI!





C G SOT
T P SOT
C P SP
T G SP
C G SP
T G SOT
C P SOT
T P SP





Forme per tabella grande mista **

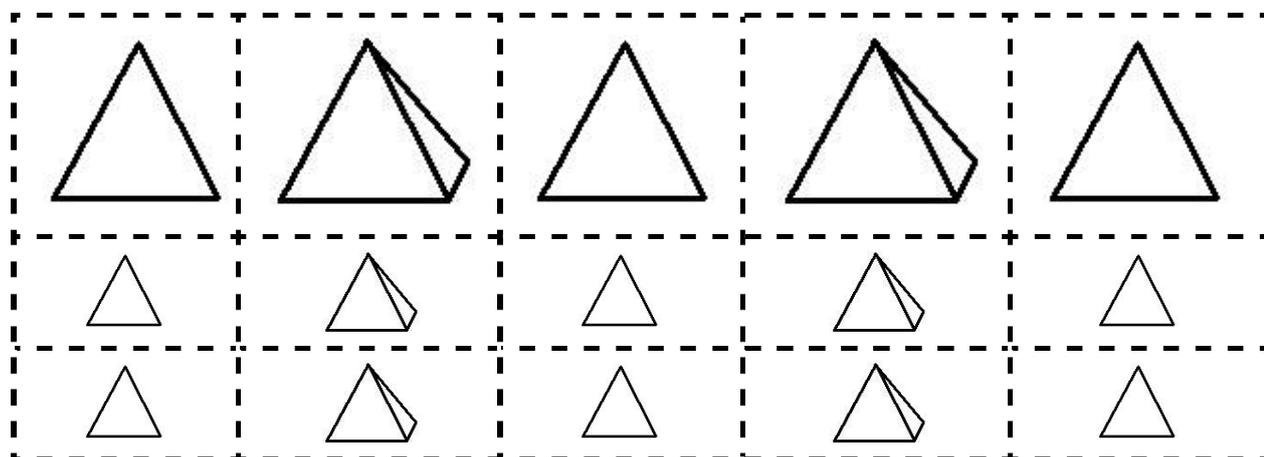


→ ... RIGA ... COLONNA

→ ... RIGA ... COLONNA



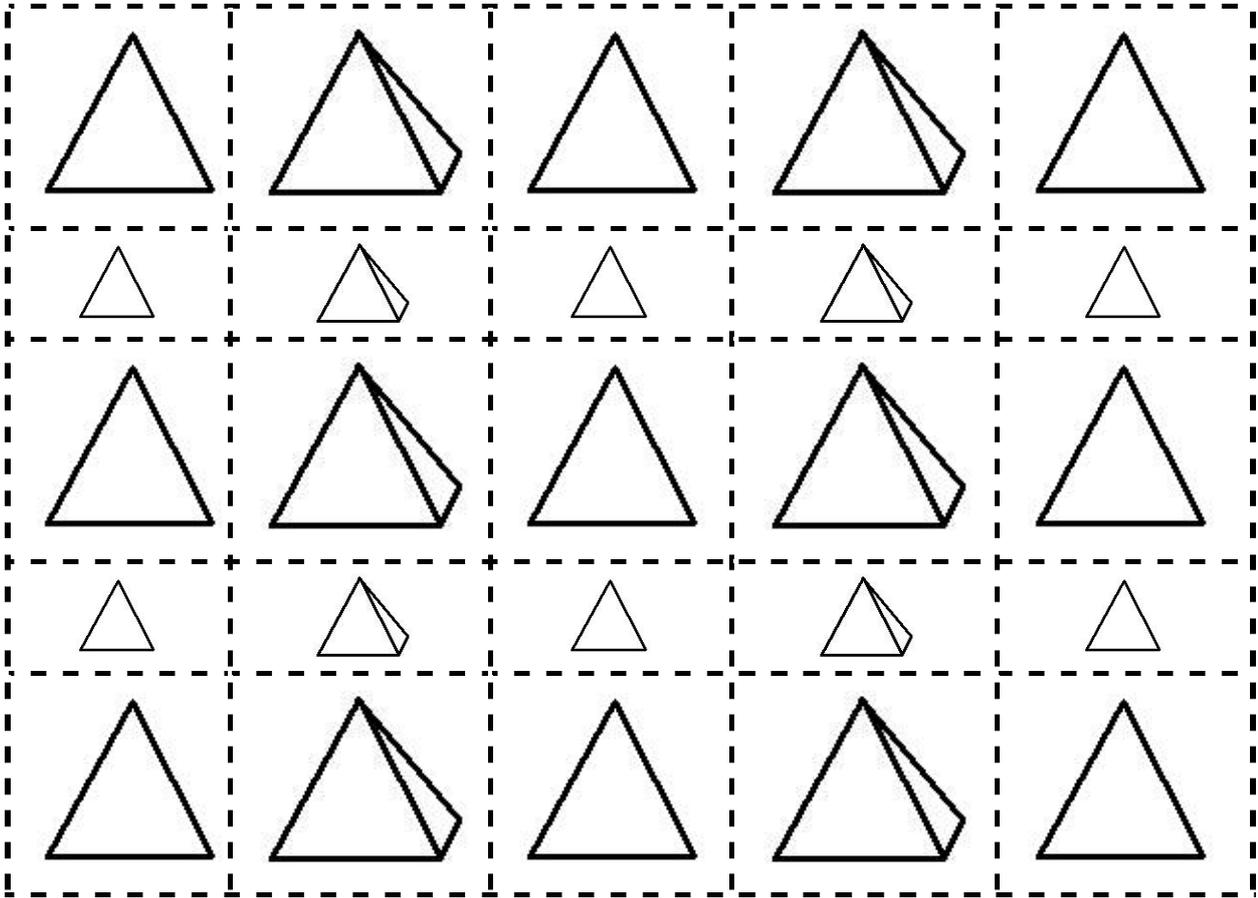
T	G	SP		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	7° RIGA 3° COLONNA
T	G	SOT		“	4° RIGA 5° COLONNA
T	P	SP		“	2° RIGA 6° COLONNA
T	P	SOT		“	4° RIGA 7° COLONNA
T	G	SOT		“	1° RIGA 2° COLONNA
T	G	SOT		NELLA CELLA ALL'INCROCIO TRA	5° RIGA 1° COLONNA
T	P	SP		“	7° RIGA 3° COLONNA
T	P	SP		“	3° RIGA 2° COLONNA
T	G	SOT		“	1° RIGA 6° COLONNA
T	P	SP		“	2° RIGA 4° COLONNA

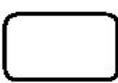
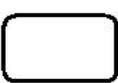


Triangoli per dettato e vari esercizi

Classe 1^{ma}

LA MATEMATTA



								Sì	No			
	R		R		R		R R	Sì	No			
								Sì	No			
	4		8		4			4		8	Sì	No
A	B	C	A	B	C	A	A	B	C	Sì	No	

					1 A 5						
					1 5 A						
					A 5 1						
					A 5 1						
					5 1 A						
					5 A 1						
Sì	No	Sì	No	Sì	No	Sì	No	Sì	No	Sì	No

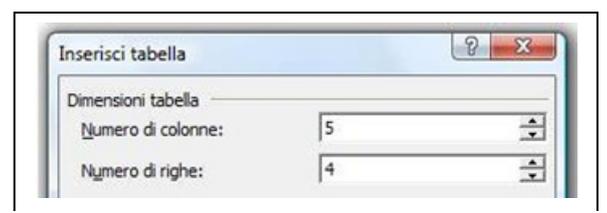
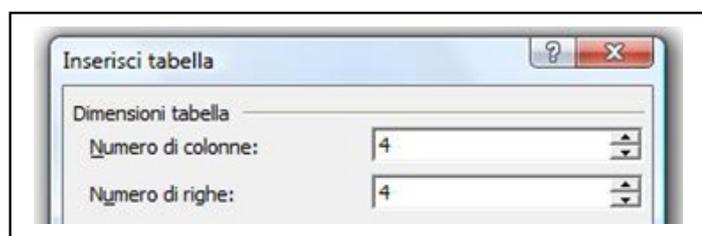
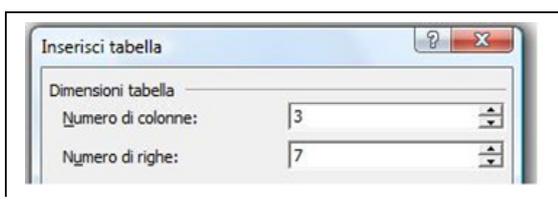
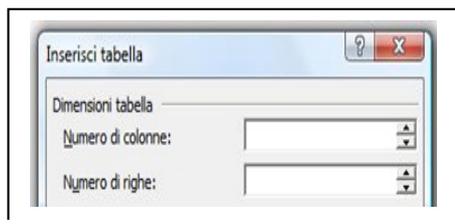
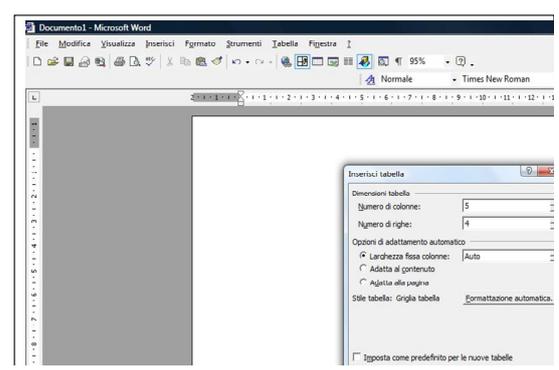
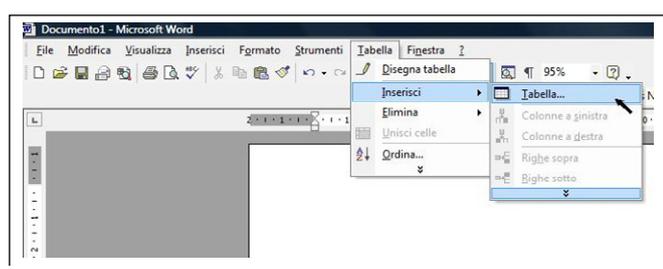
GEOMETRIA-LOGICA



ANCHE CON ALCUNI PROGRAMMI A COMPUTER È POSSIBILE COSTRUIRE UNA TABELLA.

UNO DI QUESTI SI CHIAMA
WORD

ED È UNO STRUMENTO DI VIDEOSCRITTURA MOLTO UTILE. GUARDA SULLE SCHEDE CHE SEGUONO I PASSAGGI CHE FAREMO QUANDO INSERIREMO UNA TABELLA IN UN FOGLIO DI WORD A COMPUTER.





GLI ELEMENTI ENTRANO DAL TRONCO E POI SI DIVIDONO SEGUENDO I RAMI; DEVONO ANDARE VERSO IL RAMO CHE INDICA UNA LORO CARATTERISTICA BEN PRECISA.

**CHE BELLO!!! HO INVENTATO IL
DIAGRAMMA AD ALBERO**



AD UN ALBERO UN GUAIO È CAPITATO, HA BEVUTO TROPPO VINO E ALLA FINE SI È UBRIACATO!
IL MONDO GLI GIRAVA TUTTO STORTO E PERCIÒ SI È RITROVATO CAPOVOLTO.
IL MAGO HA RACCONTATO QUESTA STORIA ALLA SUA MAMMA:
“CHE IDEA!” GLI HA DETTO LEI
“USALO PER UN DIAGRAMMA!!!”



RIECCOMI QUI, PICCOLI MATEMATICI!

SONO IL VOSTRO SUPER-AMICO MAGO, CON ANCORA QUALCOSA DI NUOVO DA RACCONTARVI. IN ALTRI DUE SATELLITI DELLA ZONA DELLA GEOMETRIA, QUELLO DI QUADRATOPOLIS E RETTANGOPOLIS, È ACCADUTO UN EVENTO MOLTO STRANO: LA TERRA HA INIZIATO A TREMARE, LE CASE SI SONO INCLINATE E ALCUNE SONO PERFINO CADUTE; TUTTI GLI OGGETTI QUADRATI E RETTANGOLARI SI SONO DEFORMATI E GLI ABITANTI, PER PAURA DI FARE LA STESSA FINE, SONO FUGGITI E SI SONO RIFUGIATI A CASA MIA ... NON VI DICO LA MIA MAMMA ... CON TUTTE QUELLE FORME CHE ANDAVANO DI QUA E DI LÀ...!!! CHE DISASTRO!!! PER RIUSCIRE A CAPIRE COS'ERA SUCCESSO ABBIAMO DOVUTO RICORRERE ALLA MAGISFERA DI CRISTALLO ED ABBIAMO SCOPERTO L'INGHIPPO: UNA STREGHETTA DAVVERO PESTIFERA E MALDESTRA, CHE HA PRESSAPPOCO LA MIA E LA VOSTRA ETÀ, SE NE STAVA LÌ, TRANQUILLA E PACIFICA, SU UN METEORITE MOLTO VICINO AI DUE SATELLITI CHE ABBIAMO GIÀ NOMINATO; SI STAVA ESERCITANDO IN POZIONI E, DATO CHE STA IMPARANDO COME NOI A LEGGERE, HA SBAGLIATO UNA FORMULA ... AIUUUUUTO!!!!

IL SUO PENTOLONE HA INIZIATO A BOLLIRE, SBUFFARE, FUMARE, STRABORDARE, FINO A ... SCOPPIARE!!! L'ESPLOSIONE HA PROVOCATO UN TERRIBILE "GALASSIO-MOTO", CIOÈ UN TERREMOTO DI DIMENSIONI GALATTICHE ... PER FORTUNA LA MIA MAMMA CONOSCE UN SACCO DI INCANTESIMI RIPARATORI E HA RIMESSO TUTTO AL SUO POSTO CON UN SEMPLICE TOCCO DI BACCHETTA. HA RIMESSO RITTI, CIOÈ RETTI, OGGETTI, CASE, VIALI DEI DUE SATELLITI E POI HA DATO UNA BELLA STRIGLIATA ALLA PICCOLA STREGHETTA PASTICCIONA.

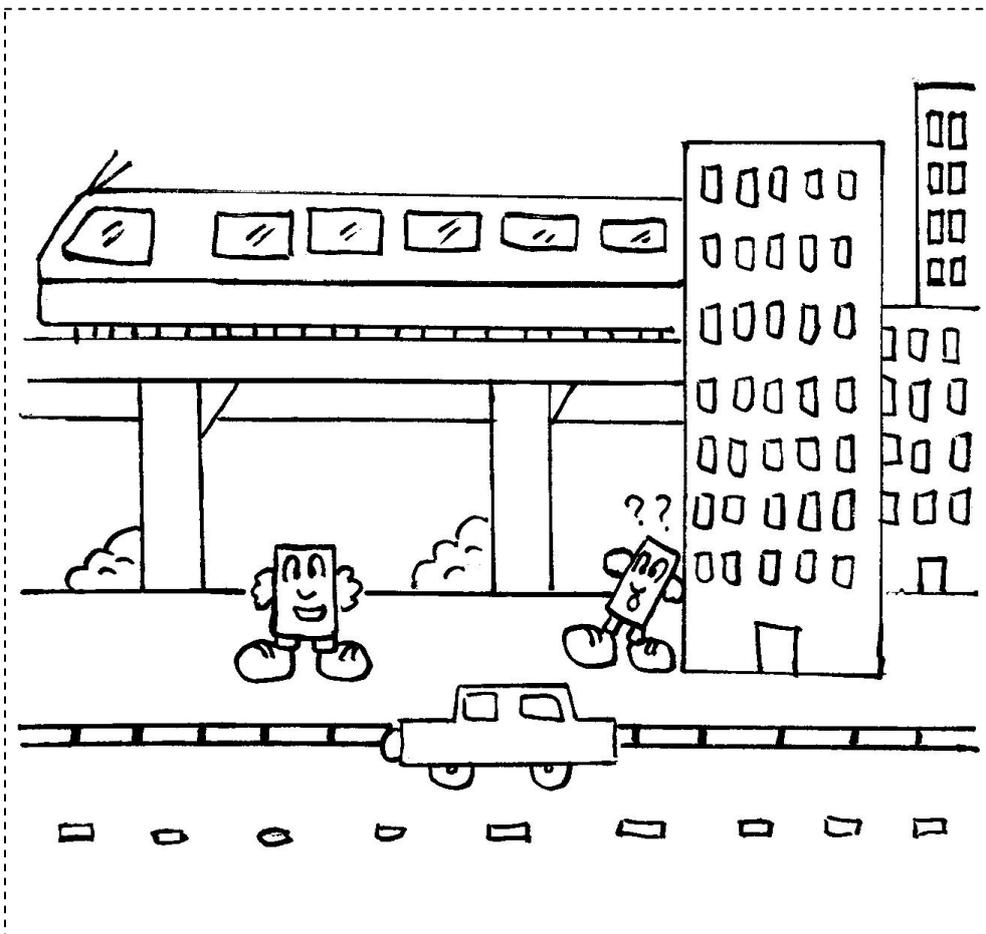
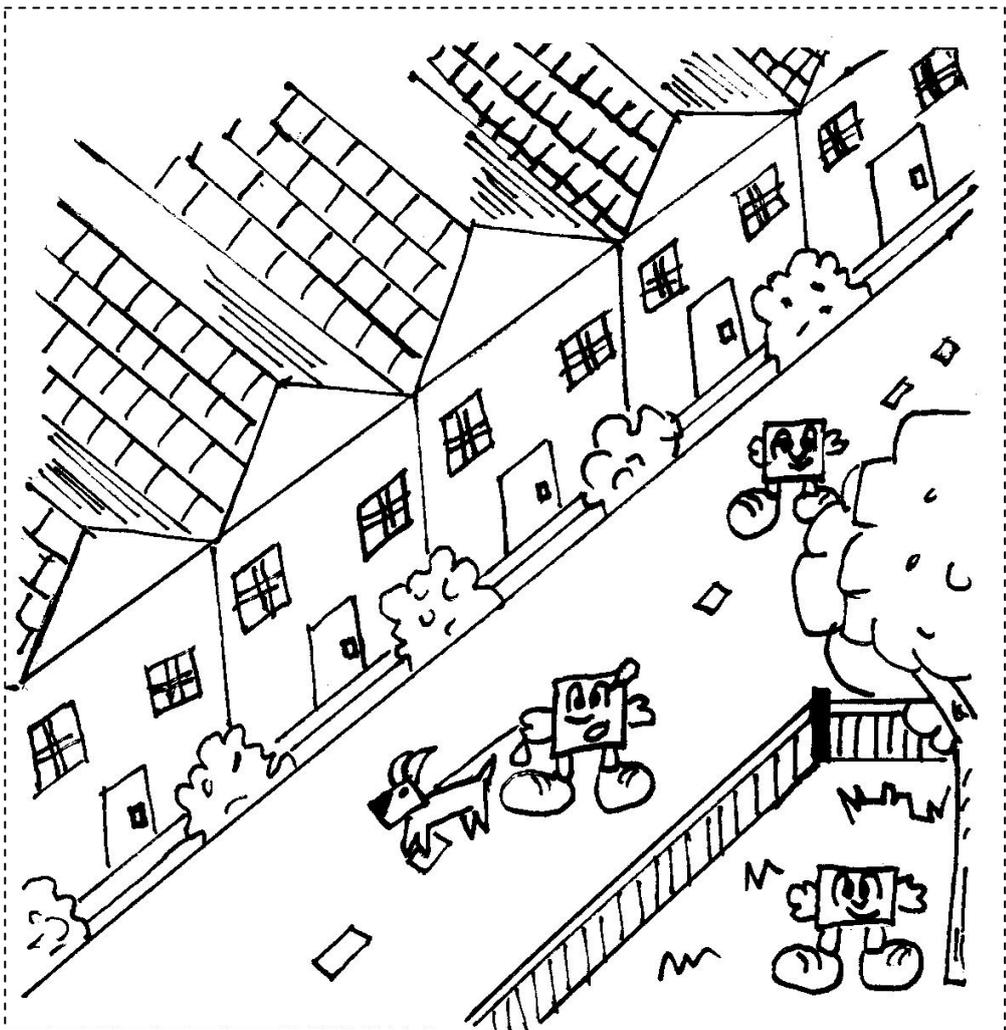
A PROPOSITO, VOLETE SAPERE IL SUO NOME? È DISPETTOSA MA BELLOCCIA, IL SUO NOME È ...

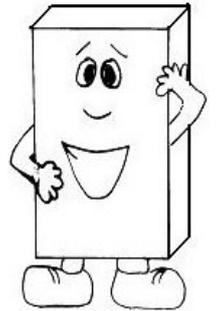
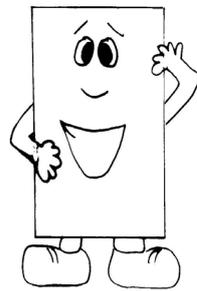
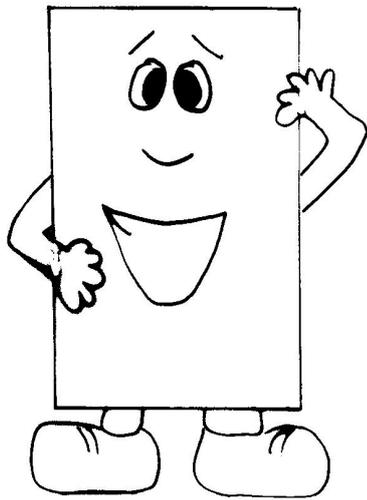
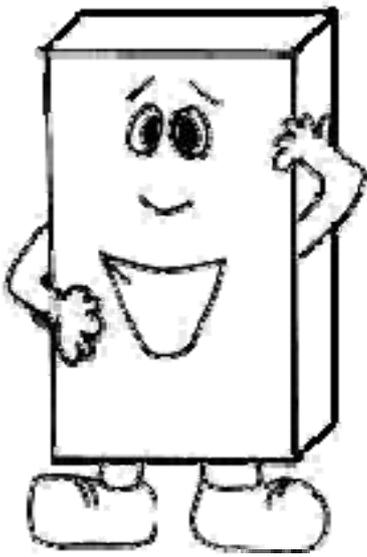
BISBOCCIA

PRESTO VE LA PRESENTERÒ. CI VEDIAMO, CUCCIOLI ...

ALLA PROSSIMA MIA LETTERA!!!

IL VOSTRO AMICO
MAGO DELLA MATEMATTA



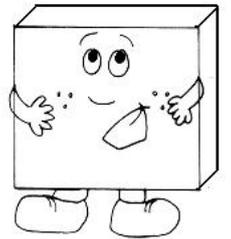
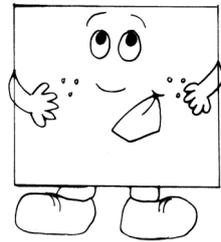
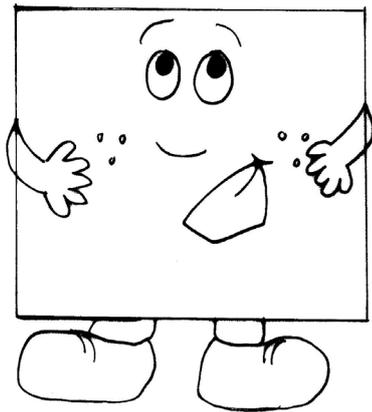
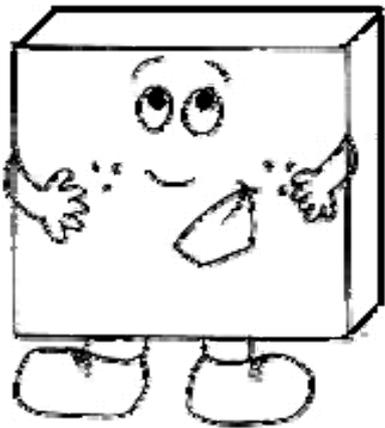


R G SP

R G SOT

R P SOT

R P SP



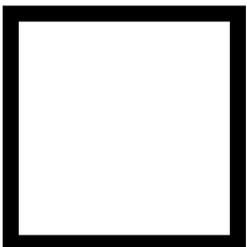
Q G SP

Q G SOT

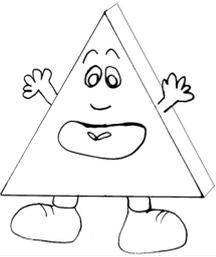
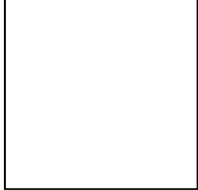
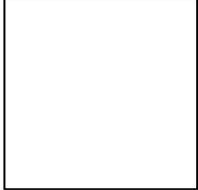
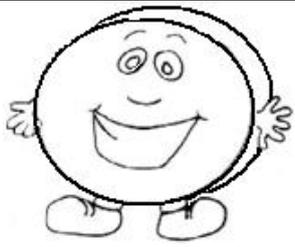
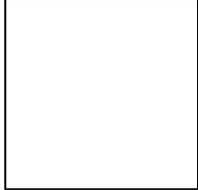
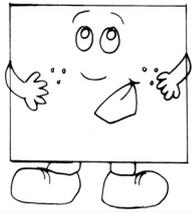
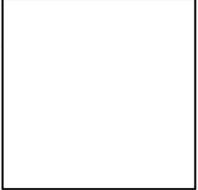
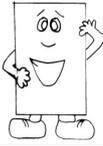
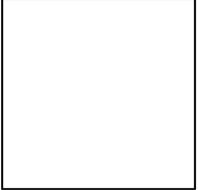
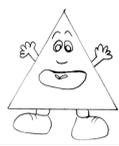
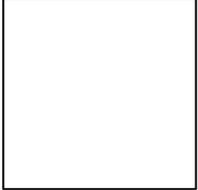
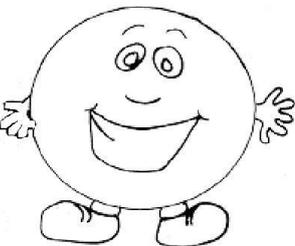
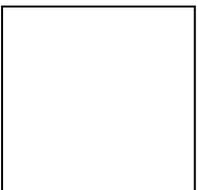
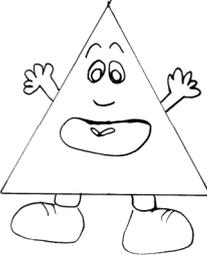
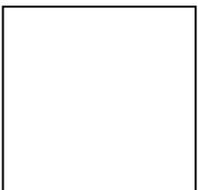
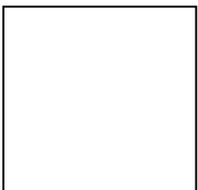
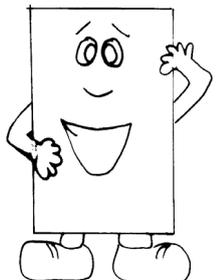
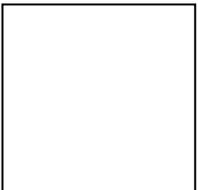
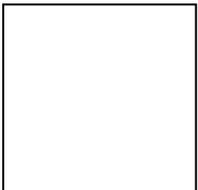
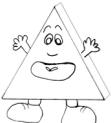
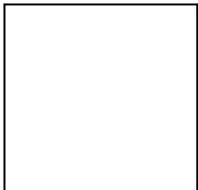
Q P SOT

Q P SP

RETTANGOPOLIS

QUAD
S I  RAT
LOPO



Fai attenzione! Non ci sono proprio tutti gli abitanti dei satelliti della geometria.

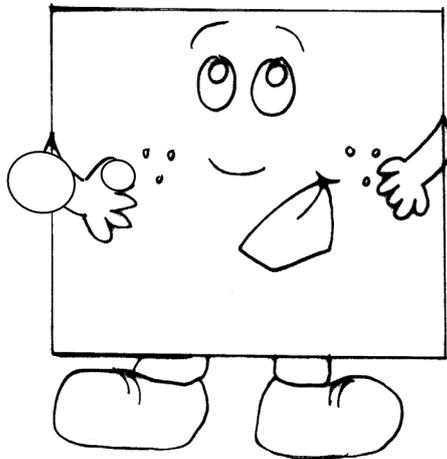


QUESTO È IL MIO AMICO
FORMILLO,
IL MUTAFORMA ARZILLO.
A SECONDA DI DOVE VA,
LA SUA FORMA CAMBIERÀ!

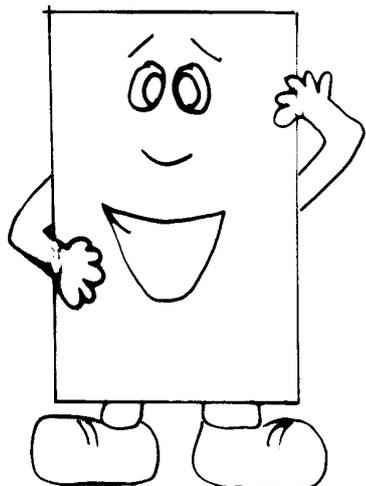


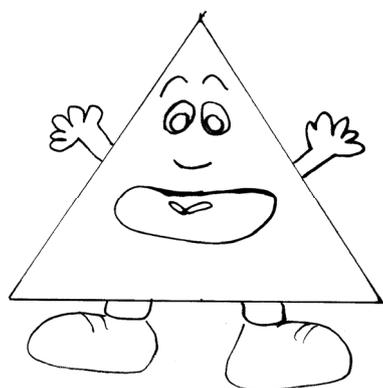
SONO UN CERCHIO
E SON ROTONDO.
GIRO SPESSO PER IL
MONDO.
IO NON SONO
SPIGOLOSO
MA LO SO,
SONO GOLOSO.

SEMBRO UN TIPO UN
PO' SFASATO, MA IN
REALTÀ SONO
QUADRATO. HO
QUATTRO ANGOLI E
QUATTRO LATI,
TUTTI UGUALI, LI HO
CONTROLLATI!



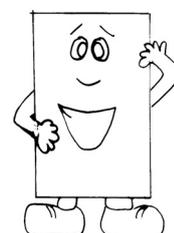
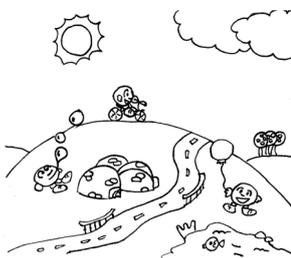
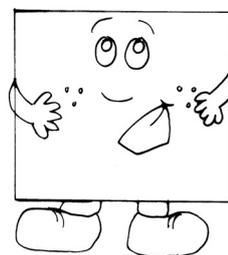
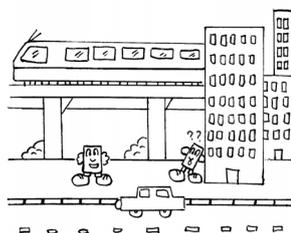
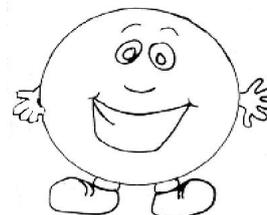
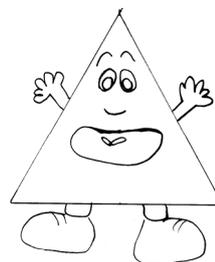
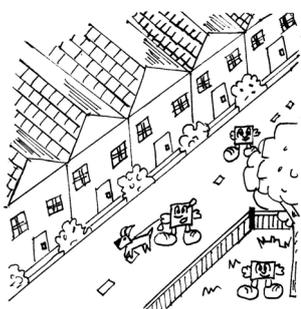
SE TU PRENDI UN BEL
QUADRATO
E LO ALLUNGI UN
POCHETTINO
NASCO IO: UN
RETTANGOLINO!

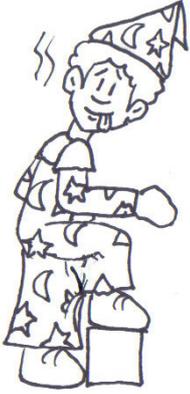




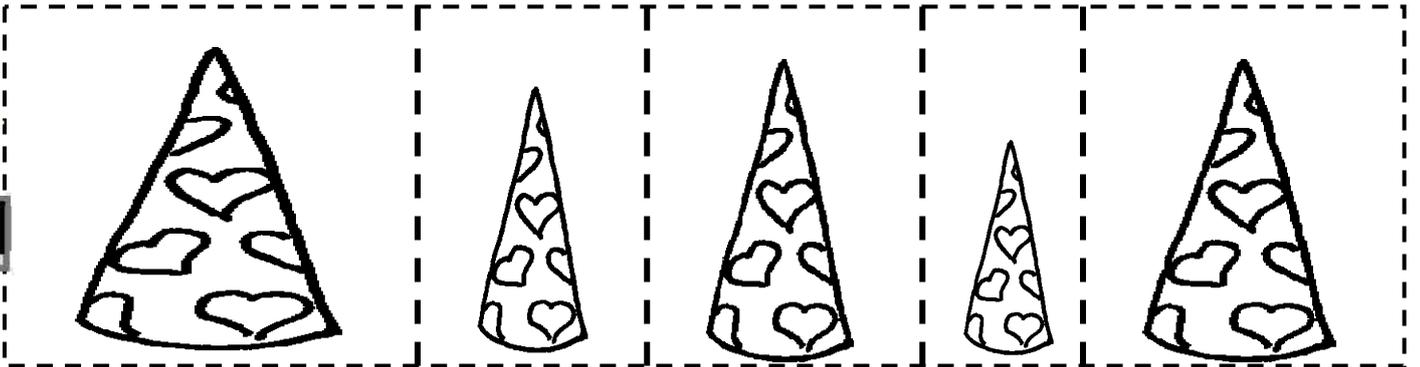
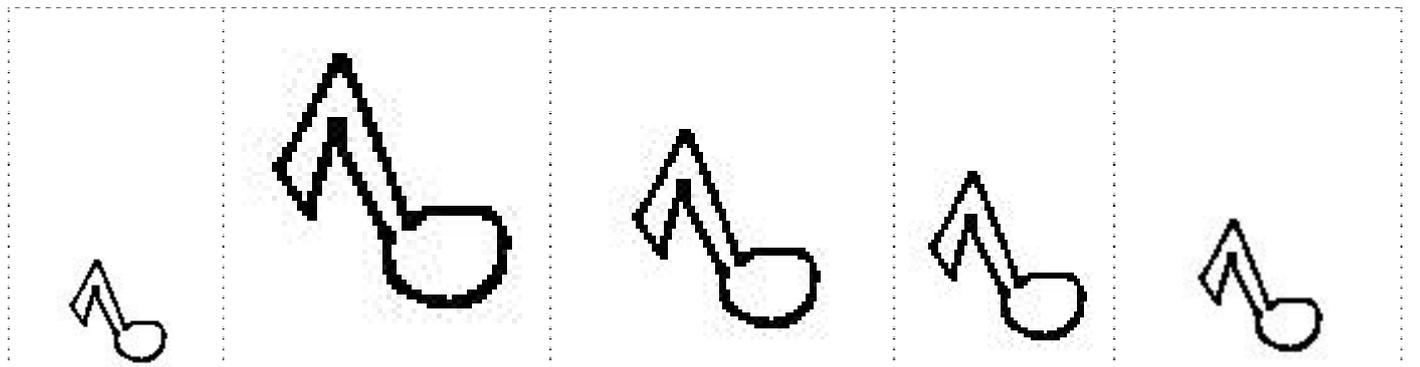
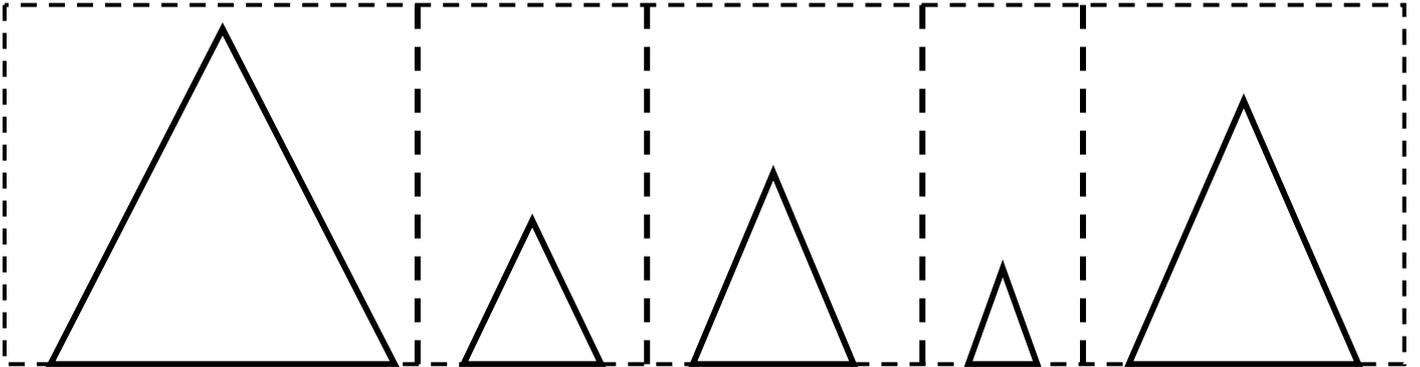
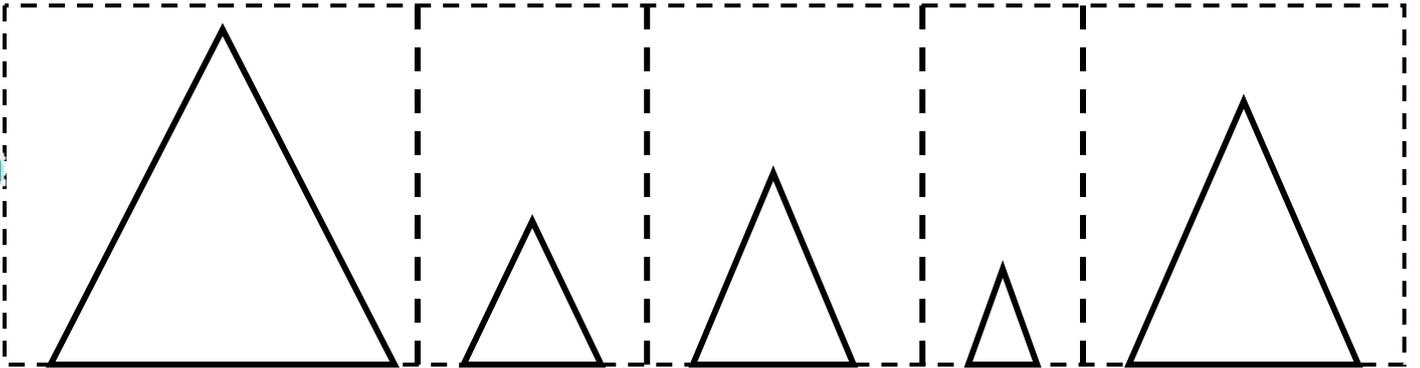
TRIANGOLO MI HAN
CHIAMATO,
DA TRE ANGOLI SON
FORMATO.
SONO UN POCO
SPIGOLOSO
MA NON SON PERICOLOSO.

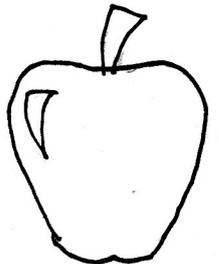
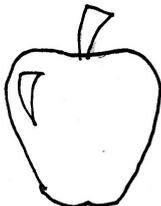
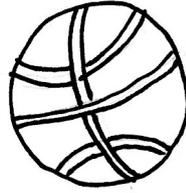
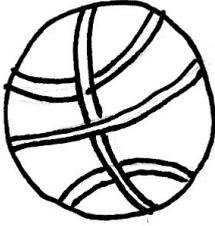
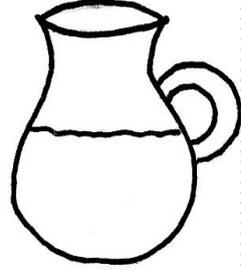
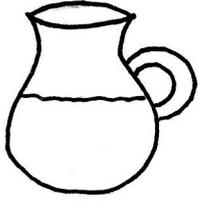
COLLEGA OGNI FORMILLO AL CORRISPONDENTE PAESE.

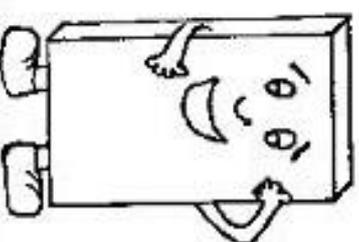
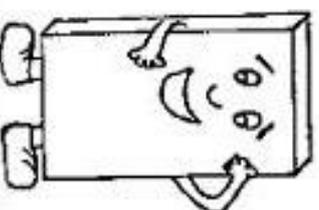
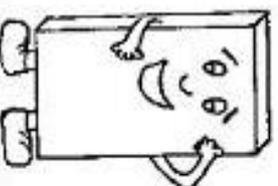
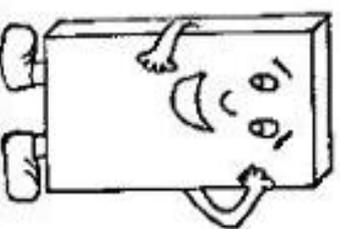
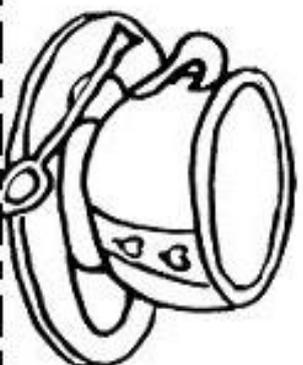
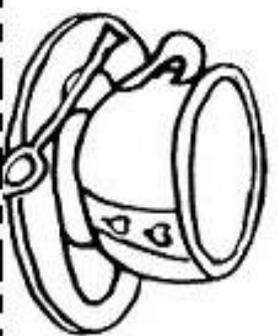
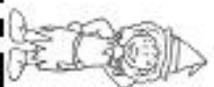




UNA REGOLA IL MAGO TI VUOLE INSEGNARE
E TU NON LA DEVI DIMENTICARE.
SE **ORDINE CRESCENTE** TI DICO
STAI ATTENTO CARO AMICO:
DAL PICCOLO DEVI PARTIRE
E COL PIÙ GRANDE DEVI FINIRE!
SE SENTI **ORDINE DECRESCENTE**
PENSA UN PO' NELLE TUA MENTE:
DAL GRANDE COMINCERAI
ED AL PIÙ PICCOLO ARRIVERAI!!





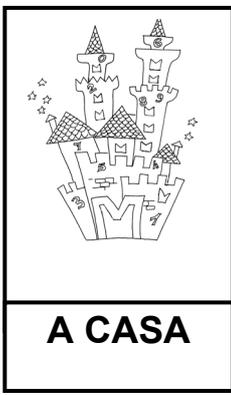


Classe 1^a

LA MATEMATTA

GEOMETRIA-LOGICA





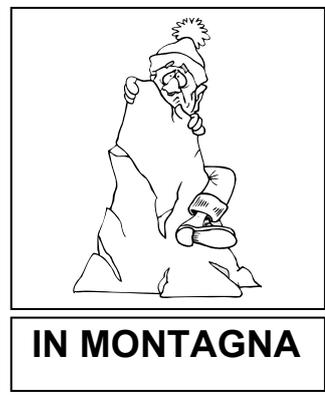
A CASA



AL MARE



DA PARENTI



IN MONTAGNA

QUESTO MODO DI REGISTRARE LE INDAGINI SI CHIAMA
DIAGRAMMA A COLONNE.

RICORDA

TRA UNA COLONNA E L'ALTRA CI DEVE ESSERE DELLO SPAZIO!

C'È UNA DIFFERENZA
TRA QUESTO MODO DI REGISTRARE I DATI
E QUELLO PRECEDENTE.
QUI, INFATTI, **NON C'È NESSUNO SPAZIO**
TRA UNA COLONNA E L'ALTRA.
QUESTO TIPO DI GRAFICO SI CHIAMA
ISTOGRAMMA!

LIBRI

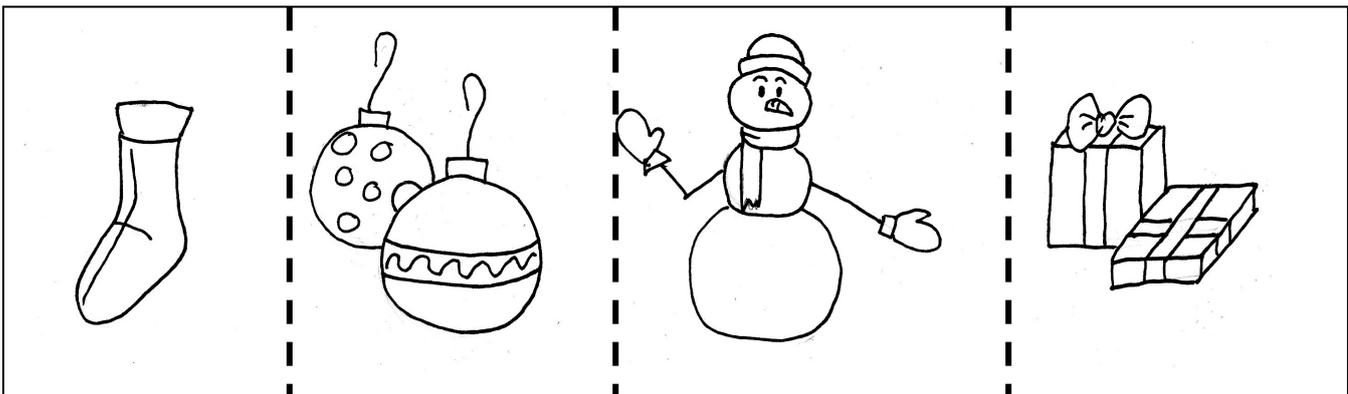
ROBOT

GIOCHI MULTIMEDIALI

BAMBOLE E ACCESSORI

VIDEO E AUDIOCASSETTE

GIOCHI DI SOCIETA' E DIDATTICI



	BAMBINI AMANO GIOCHI MULTIMEDIALI
	BAMBINI PREDILIGONO BAMBOLE CON RELATIVI ACCESSORI
	BAMBINI PREFERISCONO VIDEO E AUDIOCASSETTE
	BAMBINI AMANO GIOCHI DI SOCIETÀ E DIDATTICI
	BAMBINI PREDILIGONO LIBRI
	BAMBINI PREFERISCONO AUTO, PUPAZZI O ROBOT

	BAMBINI AMANO MANGIARE IL PANETTONE
	BAMBINI PREDILIGONO IL PANDORO
	BAMBINI PREFERISCONO IL TORRONE
	BAMBINI MANGIANO PIÙ VOLENTIERI IL CAMMELLO

	BAMBINI PREFERISCONO LA TROMBETTA
	BAMBINI DANNO LA PREFERENZA ALLA CALZA
	BAMBINI PREDILIGONO IL PUPAZZO DI NEVE
	BAMBINI SCELGONO L'ORSACCHIOTTO

	BAMBINI SONO RIMASTI A CASA
	BAMBINI SONO ANDATI AL MARE
	BAMBINI HANNO FATTO VISITA AI PARENTI
	BAMBINI SONO STATI IN MONTAGNA

PANETTONE

PANDORO

TORRONE

CAMMELLO

COSTRUISCI UN ISTOGRAMMA IN ORIZZONTALE, RISPETTANDO I SEGUENTI DATI:

AL PARCO GIOCHI...

- 3 BAMBINI SONO SULLO SCIVOLO
- 1 BAMBINO È SUL DONDOLO
- 4 BAMBINI SONO SULL'ALTALENA
- 3 BAMBINI SONO NELLA SABBIONAIA
- 5 BAMBINI SONO SUL TAPPETO ELASTICO
- 0 BAMBINI SONO SULLA GIOSTRA

COSTRUISCI UN DIAGRAMMA A COLONNE IN VERTICALE, RISPETTANDO I SEGUENTI DATI:

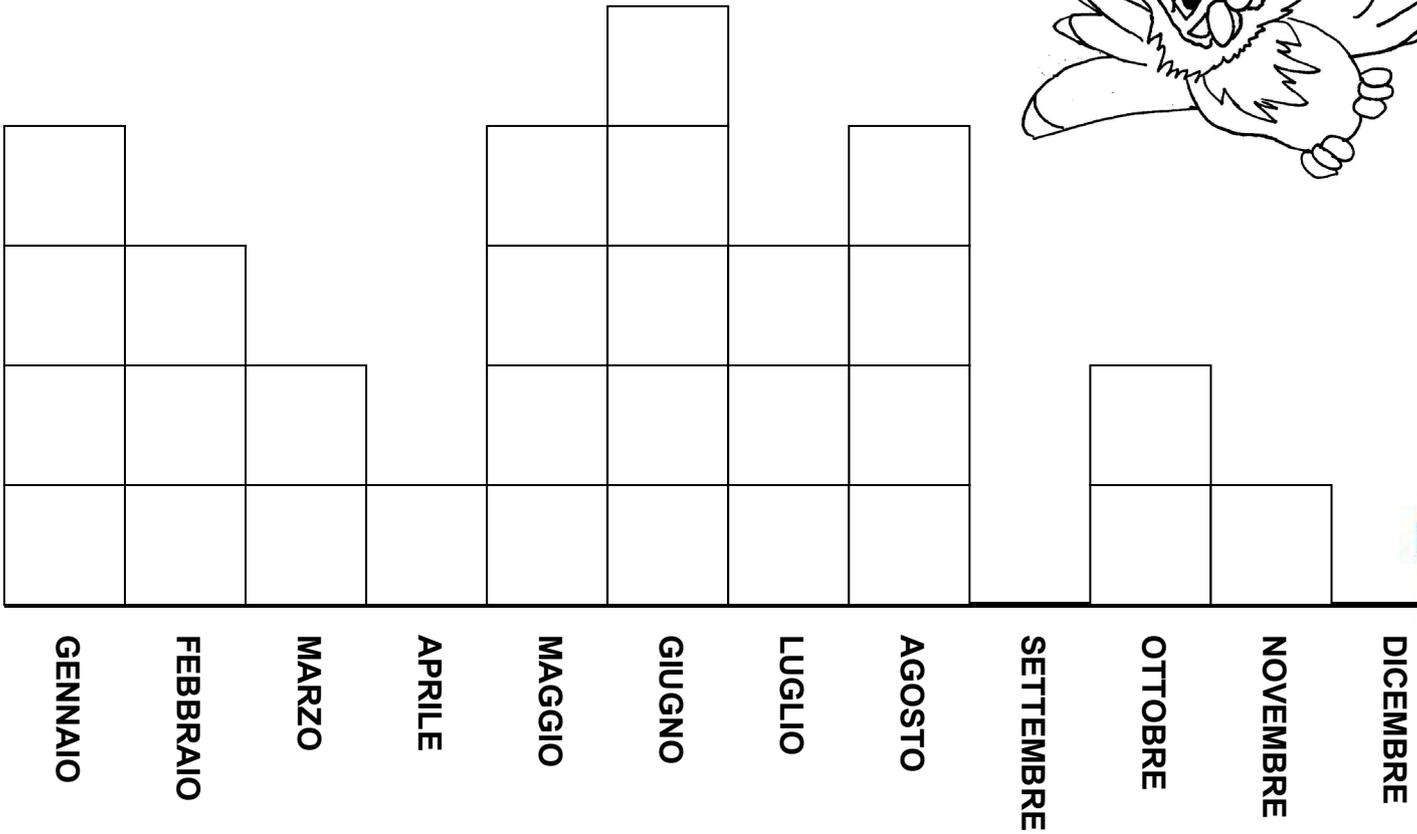
AL RISTORANTE...

- 8 PERSONE HANNO ORDINATO LA PASTA
- 5 PERSONE HANNO ORDINATO IL RISO
- 10 PERSONE HANNO ORDINATO LA PIZZA



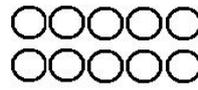
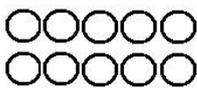
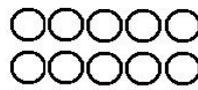
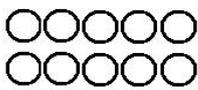
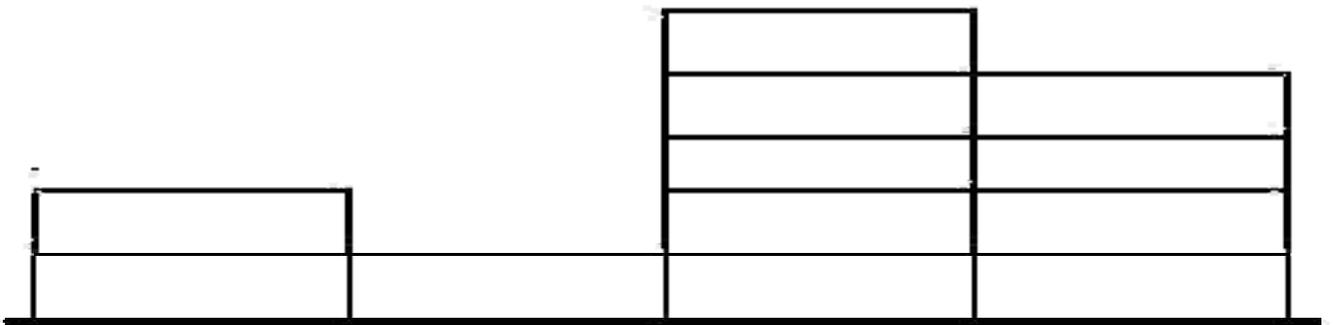
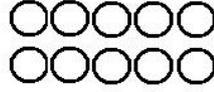
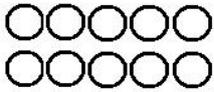
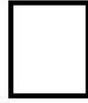
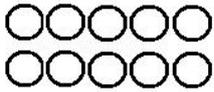
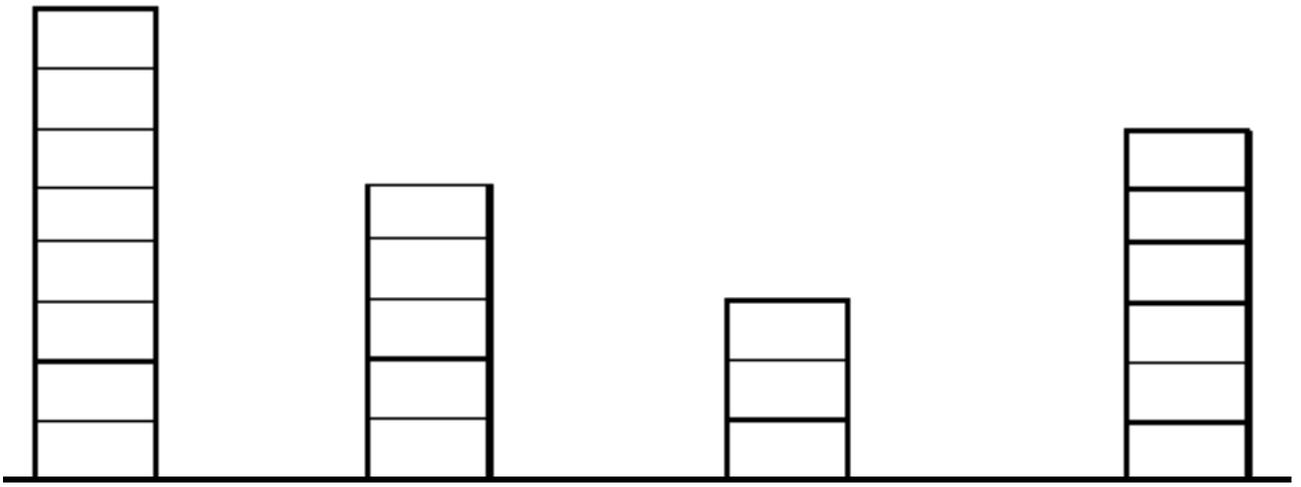
OSSERVA E RISPONDI.

**QUANDO
E' IL TUO
COMPLEANNO?**



QUESTO DIAGRAMMA RAPPRESENTA I MESI DI NASCITA DEI BAMBINI DI UNA CLASSE COME LA TUA. COSA TI DICE?

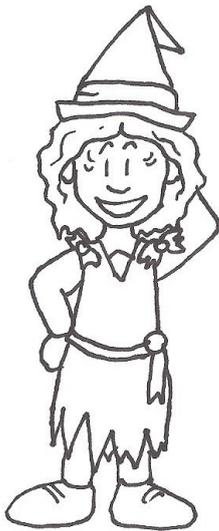
- LA COLONNA PIÙ ALTA E' QUELLA DEL MESE DI
- VUOL DIRE CHE LA MAGGIOR PARTE DEI BAMBINI DI QUESTA CLASSE E' NATO IN
- IN QUESTI MESI SI FESTEGGIA UN SOLO COMPLEANNO:
.....
- NEMMENO UN BAMBINO COMPIE GLI ANNI NEI MESI DI
- LA COLONNA DEL MESE DI MARZO E' ALTA COME QUELLA DEL MESE DI
- E QUELLA DEL MESE DI FEBBRAIO COME QUELLA DEL MESE DI.....
- MENTRE QUELLA DEL MESE DI GENNAIO E' ALTA QUANTO QUELLE DEI MESI DI.....
- QUESTO DIAGRAMMA E' UN GRAFICO A COLONNE O UN ISTOGRAMMA?.....



LA STREGA BISBOCCIA

Classe 1^a

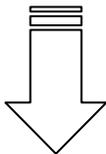
I NOSTRI AMICI MAGHI, TROVANDOSI IN UN MONDO TUTTO SPECIALE, CRESCONO RAPIDAMENTE PERCHÉ DA LORO IL TEMPO SCORRE DIVERSAMENTE RISPETTO A NOI, A VOLTE PIÙ LENTAMENTE A VOLTE PIÙ IN FRETTA. ORA COME VOI FREQUENTANO LA PRIMA ELEMENTARE ALLA SCUOLA DI MATEMAGIA. SAPETE CHI È IL COMPAGNO DI BANCO DEL MAGHETTO DELLA MATEMATICA?
SÌ, PROPRIO LEI, LA STREGHETTA PASTICCIONA CHE HA FATTO DISASTRI NELLA ZONA DELLA GEOMETRIA.



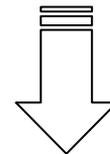
È IL MIO MOMENTO
E ADESSO MI PRESENTO!
STATE AD ASCOLTARE
CIÒ CHE IL GUFO SU DI ME
VI VUOLE RACCONTARE!

LA STREGA BISBOCCIA
È UNA GRANDE AMICONA
MA È UN PO' FURBACCHIONA
E IL MAGO FA URLAR!

LA STREGA BISBOCCIA
AL BALCONE SI AFFACCIA,
POI ALZA LA FACCIA E
COMINCIA A SOGNAR!



LA STREGA BISBOCCIA
SE È SPORCA SI SCOCCIA!
APRE IN FRETTA LA DOCCIA
E SI CORRE A LAVAR!

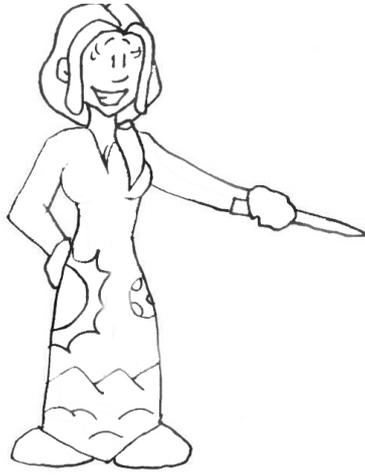


LA STREGA BISBOCCIA
SI CREDE UNA ROCCIA,
MA HA UN CUOR DI FOCACCIA
E SI FA DA TUTTI AMAR!!

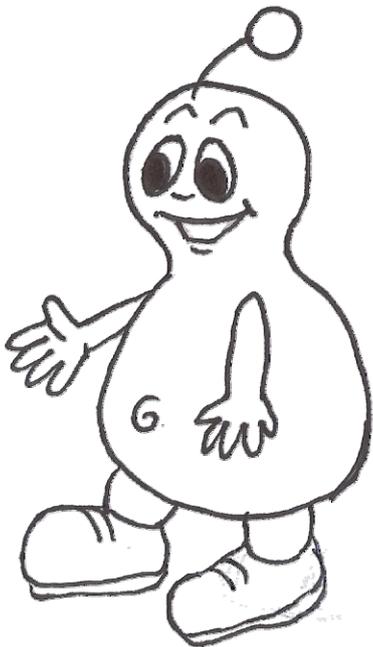
LA MATEMATTA

QUANTITÀ - NUMERI NATURALI





QUANDO DUE O PIÙ GRUPPI, DUE
 QUANTITÀ, CONTENGONO LO STESSO
 NUMERO DI ELEMENTI SI DICE CHE SONO
EQUIPOTENTI.

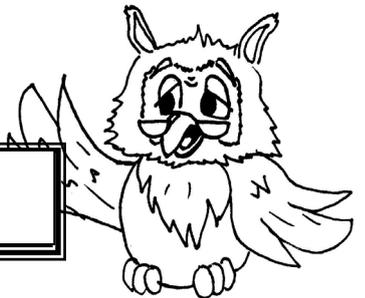
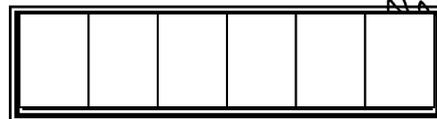
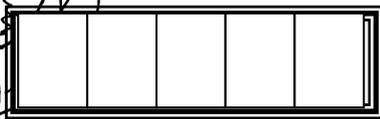
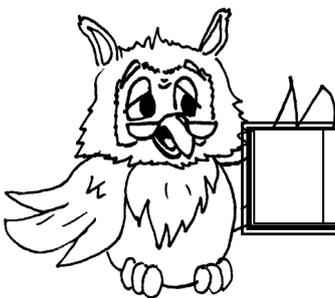


BISBOCCIA NON È
 LA SOLA A COMBINARE
 PASTICCI. ANCHE
 FORMILLO, IL MUTA-
 FORME ARZILLO, NON
 SA PIÙ COME METTERE
 IN ORDINE LE FORME.
 FACCIAMO NOI?

SE HAI FATTO ATTENZIONE,
 AVRAI NOTATO CHE QUANDO
 DUE QUANTITÀ SONO
 EQUIPOTENTI IL NUMERO
 DEI LORO ELEMENTI È LO
 STESSO, SEMPRE UGUALE
 ($2/2$, $8/8$, $15/15$,
 ...).

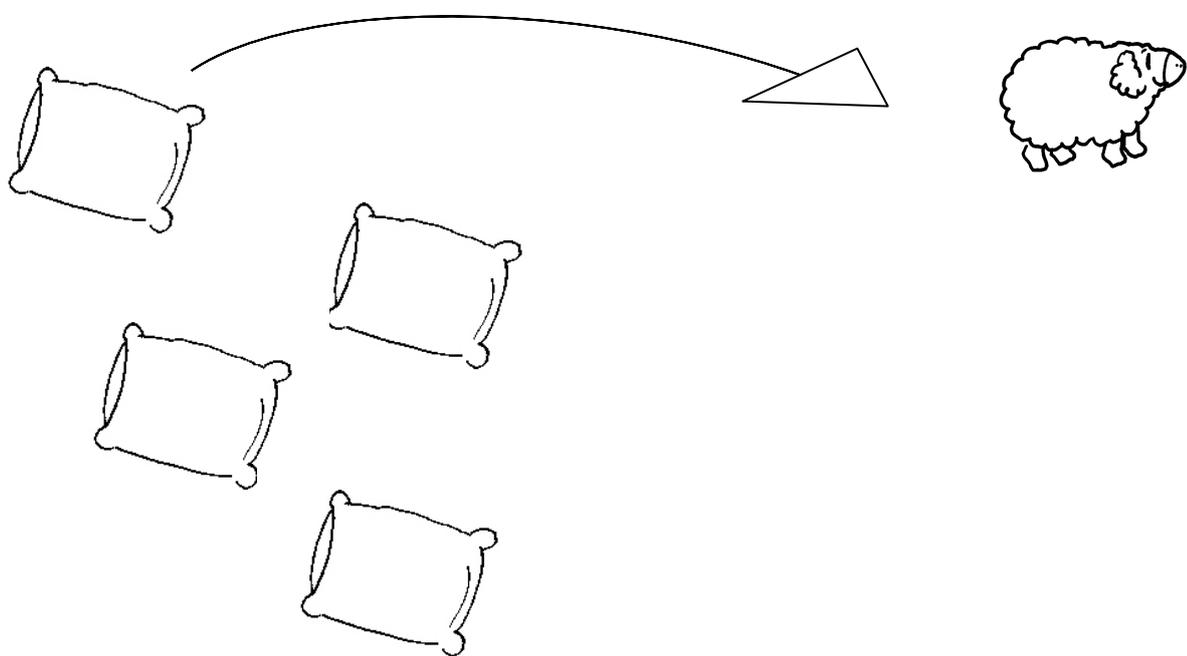
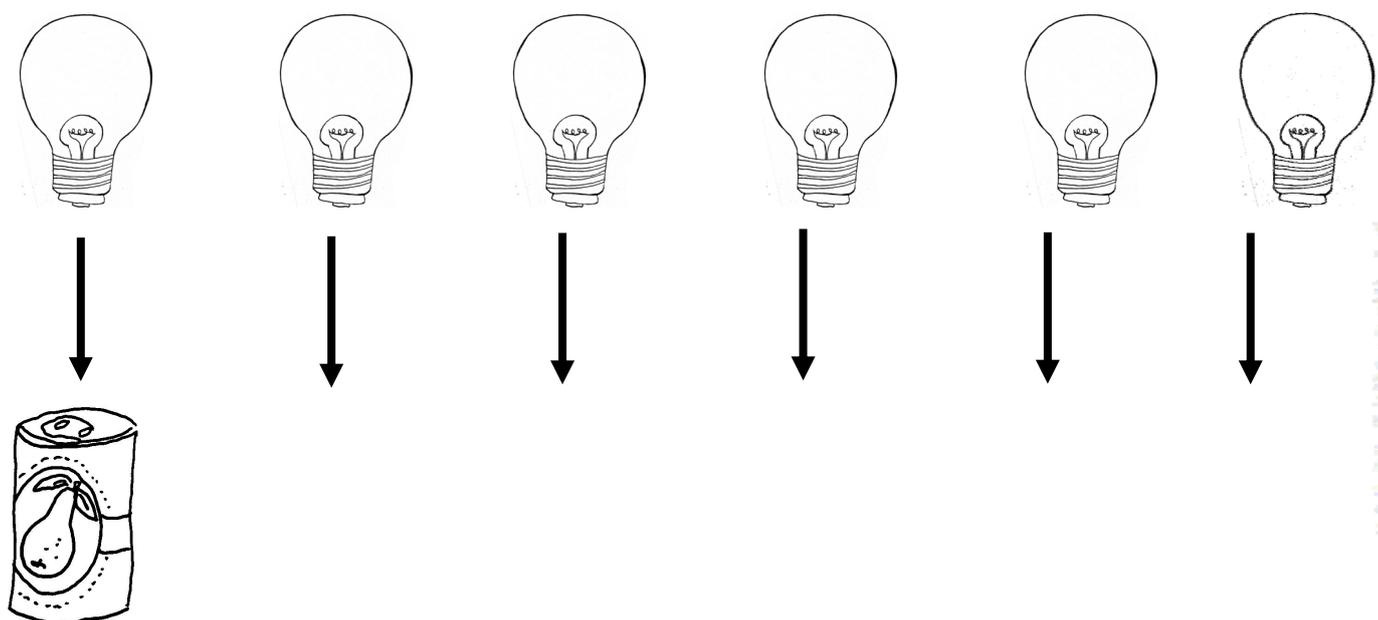
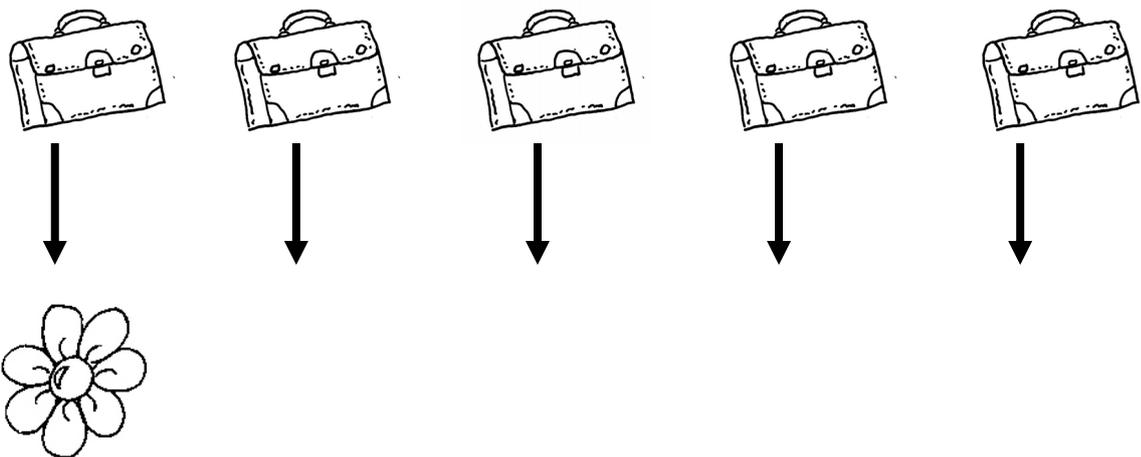
QUANDO, INVECE, SONO
 NON EQUIPOTENTI, IL
 NUMERO DEI LORO
 ELEMENTI NON È MAI
 UGUALE, NÉ PUÒ
 ESSERLO, ALTRIMENTI
 DIVENTEREBBERO
 EQUIPOTENTI ($4/9$, $1/8$,
 $10/20$ ---).

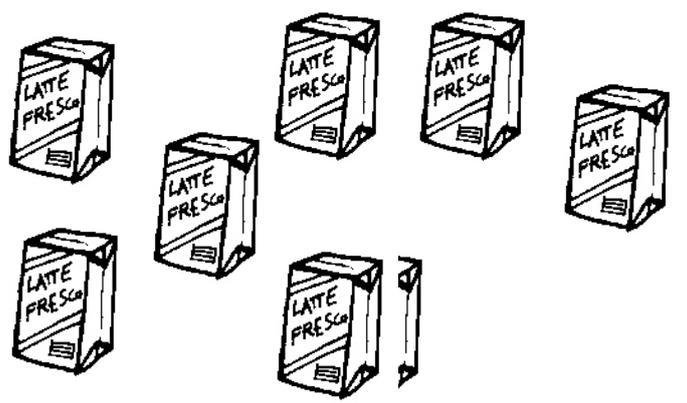
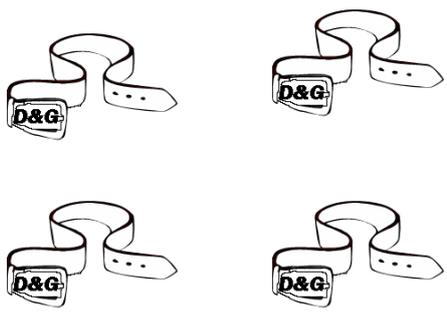
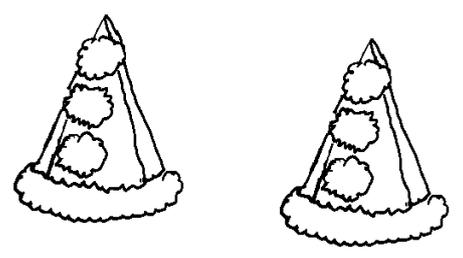
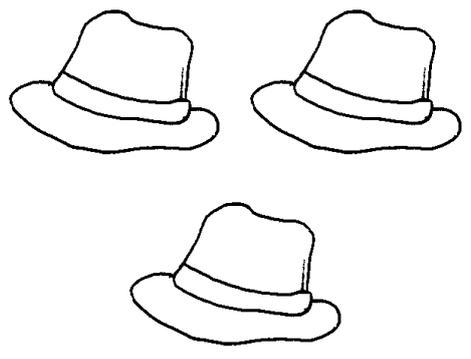
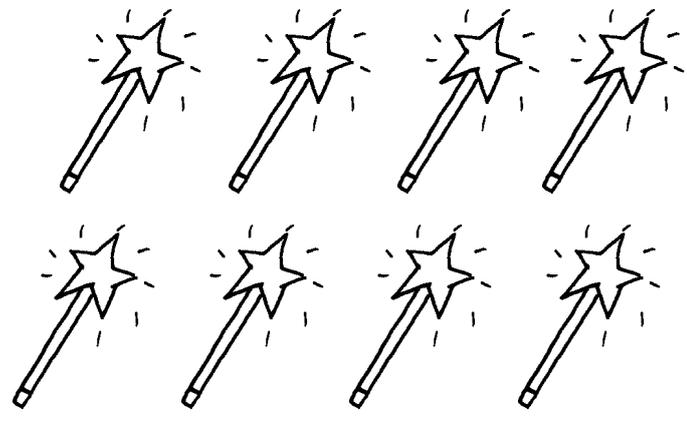
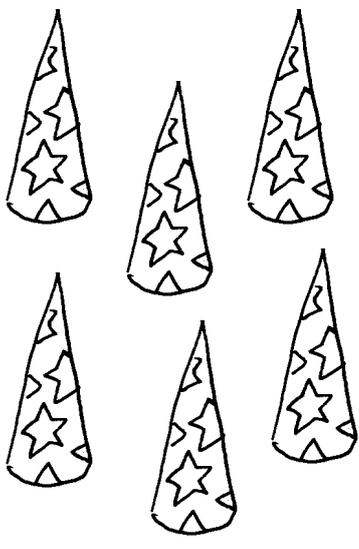
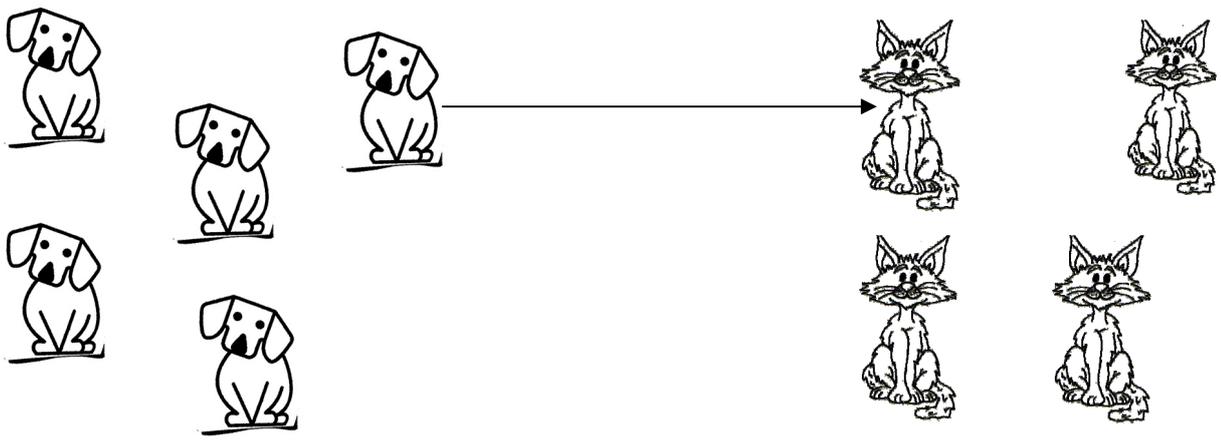
ASCOLTA LE
 ISTRUZIONI
 DELLA
 MAESTRA E
 DISEGNA.

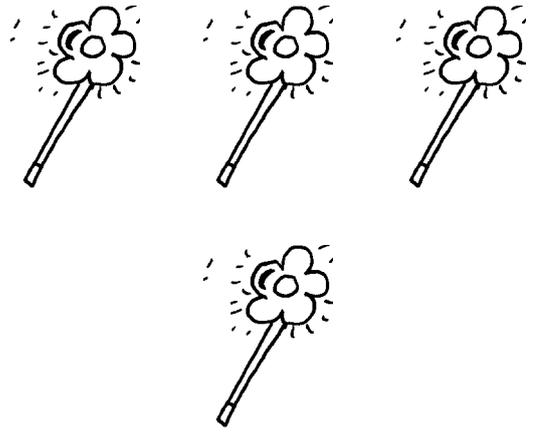
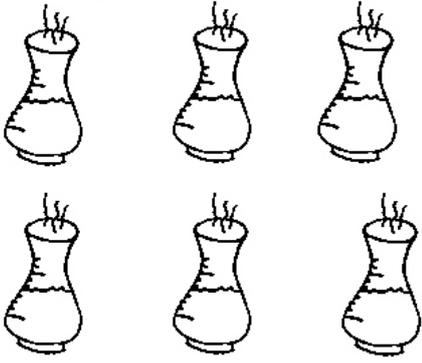


EQUIPOTENTI







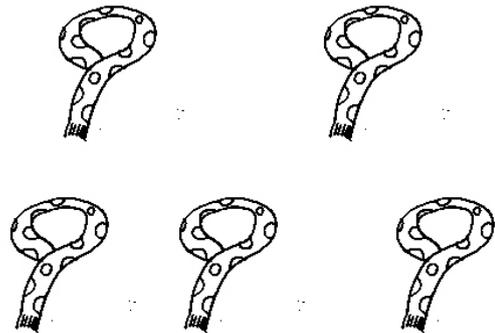
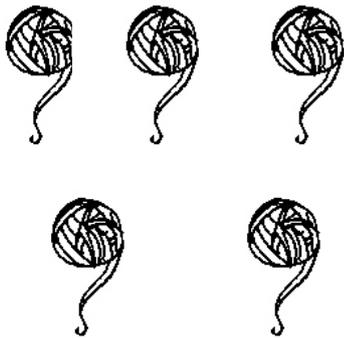


CI SONO TANTE AMPOLLE QUANTE BACCHETTE.

V	F
---	---

LE DUE QUANTITÀ SONO EQUIPOTENTI.

V	F
---	---

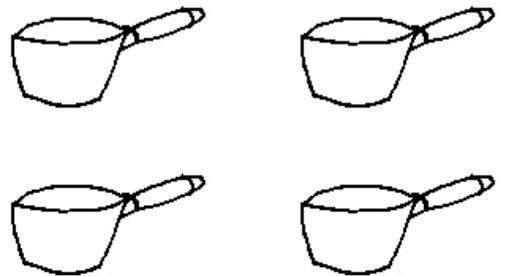


CI SONO TANTI GOMITOLI QUANTE SCIARPE.

V	F
---	---

LE DUE QUANTITÀ SONO EQUIPOTENTI.

V	F
---	---



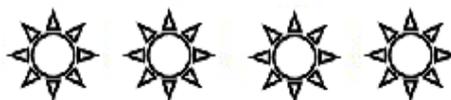
CI SONO TANTE TAZZE QUANTE PENTOLE.

V	F
---	---

LE DUE QUANTITÀ SONO EQUIPOTENTI.

V	F
---	---





SI'

NO



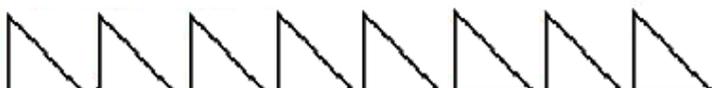
SI'

NO



SI'

NO



SI'

NO



SI'

NO



SI'

NO



SI'

NO



SI'

NO

L'EQUIPOTENZA DI SOLITO VIENE BEN CAPITA DAI BAMBINI; MA LA COMPAGNA DI BANCO DEL MAGO, LA STREGA BISBOCCIA, NON CI CAPISCE MOLTO E NON SA PIU' CHE PESCI ... ANZI CHE FARFALLE PIGLIARE! SÌ, PERCHE' AD AIUTARE BISBOCCIA A CAPIRE MEGLIO I NUMERI E L'EQUIPOTENZA CI SONO TANTE COLORATISSIME E SIMPATICHE FARFALLINE, CHE VIVONO CON LEI! ASCOLTA!!

LA CUCINA DELLA STREGA BISBOCCIA E'
SEMPRE PIENA DI FARFALLE. LEI LE CHIAMA
AD UNA AD UNA E TE LE VUOLE FAR
CONOSCERE!
PROVA A DISTINGUERLE COLORANDO IL
QUADRATINO SOTTO AD OGNUNA DEL
GIUSTO COLORE.



L'ALLEGRA FARFASTRISCE

CANTA MENTRE LEI PULISCE.

LA DOLCE FARFAPALLA

LE SI POSA SU UNA SPALLA.

LA FURBA FARFACUORI

MENTRE VOLA ANNAFFIA I FIORI.

FARFASTELLA, LA PIÙ BELLA

VOLA SOPRA LA PADELLA .

L'EGOISTA FARFASOLE

OGNI DOLCE PER SÉ VUOLE.

LA SARTINA FARAFALUCE

IN CUCINA FILA E CUCE.

METTE IL FILO NELLA CRUNA

LA SUA AMICA FARFALUNA.

FARFANUBE LÌ VICINO

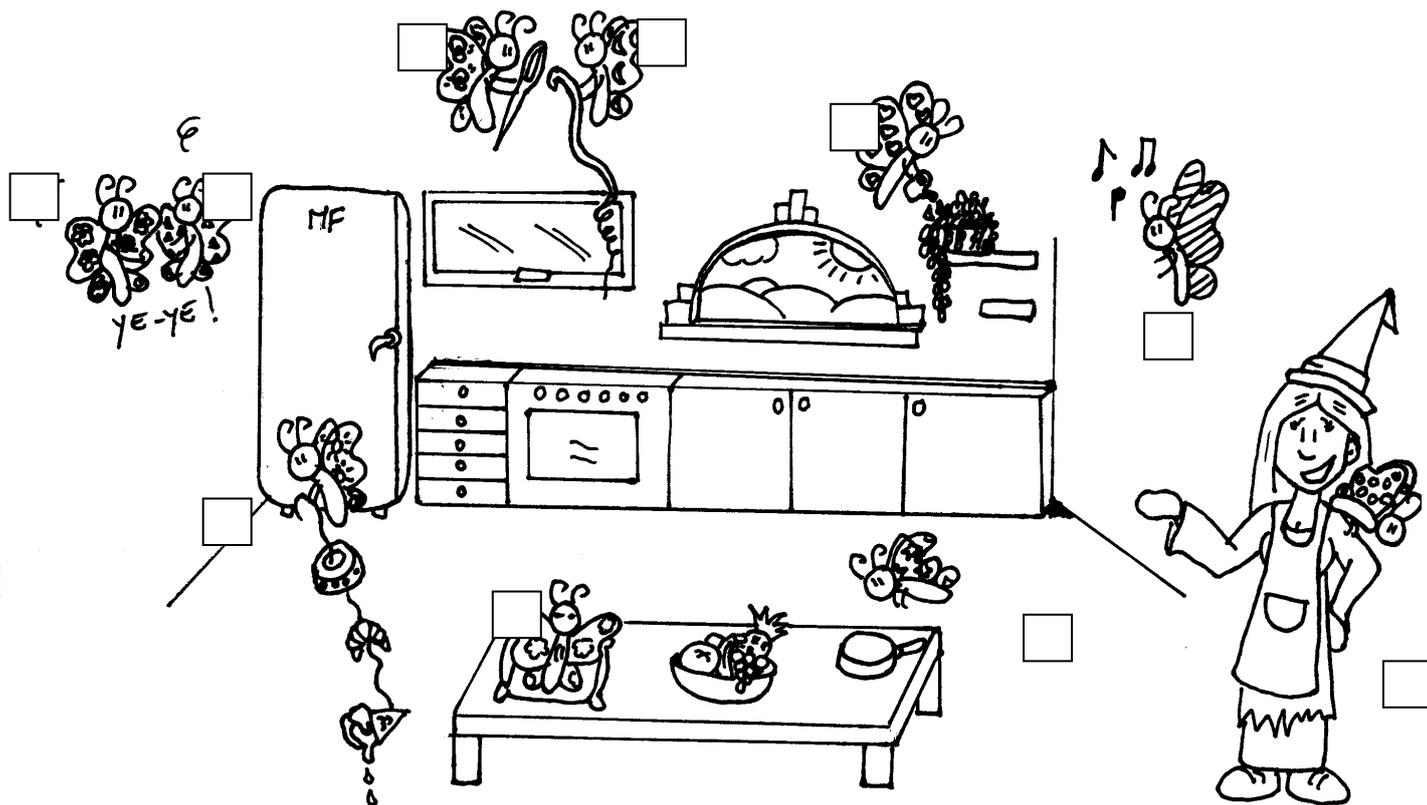
STA DORMENDO SUL CUSCINO.

FARFORMA E FARFAFIORE

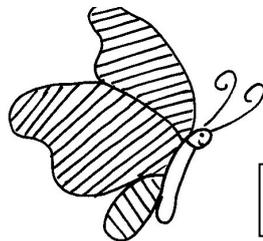
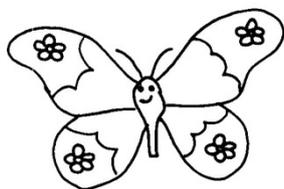
INSIEME DANZANO PER ORE!



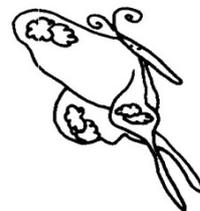
COLORA.



COLORA FARFALLA E NOME CORRISPONDENTE CON LO STESSO COLORE.

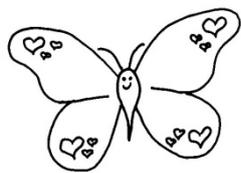


FARFASTRISCE



FARFASOLE

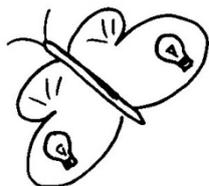
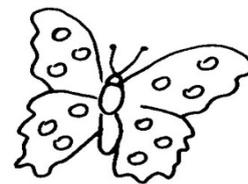
FARFALUCE



FARFALUNA

FARFANUBE

FARFASTELLA



FARFAFIORE

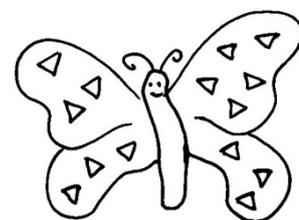
FARFAFORMA

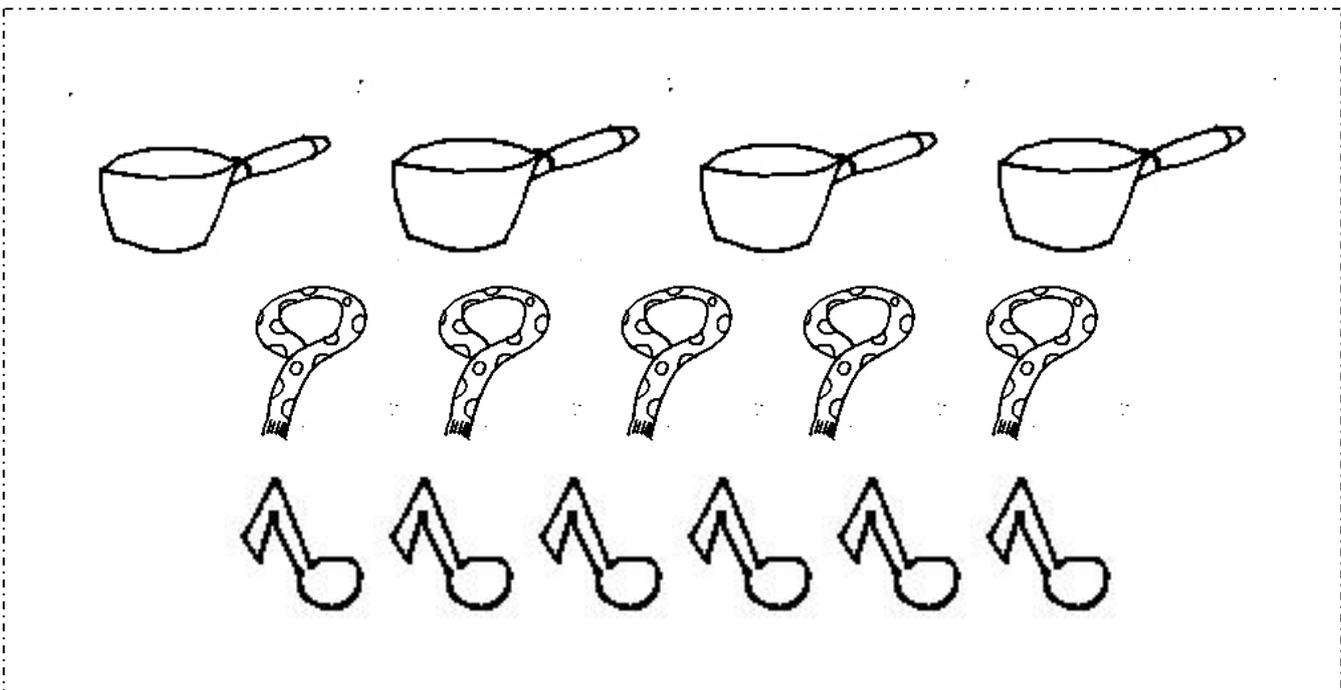
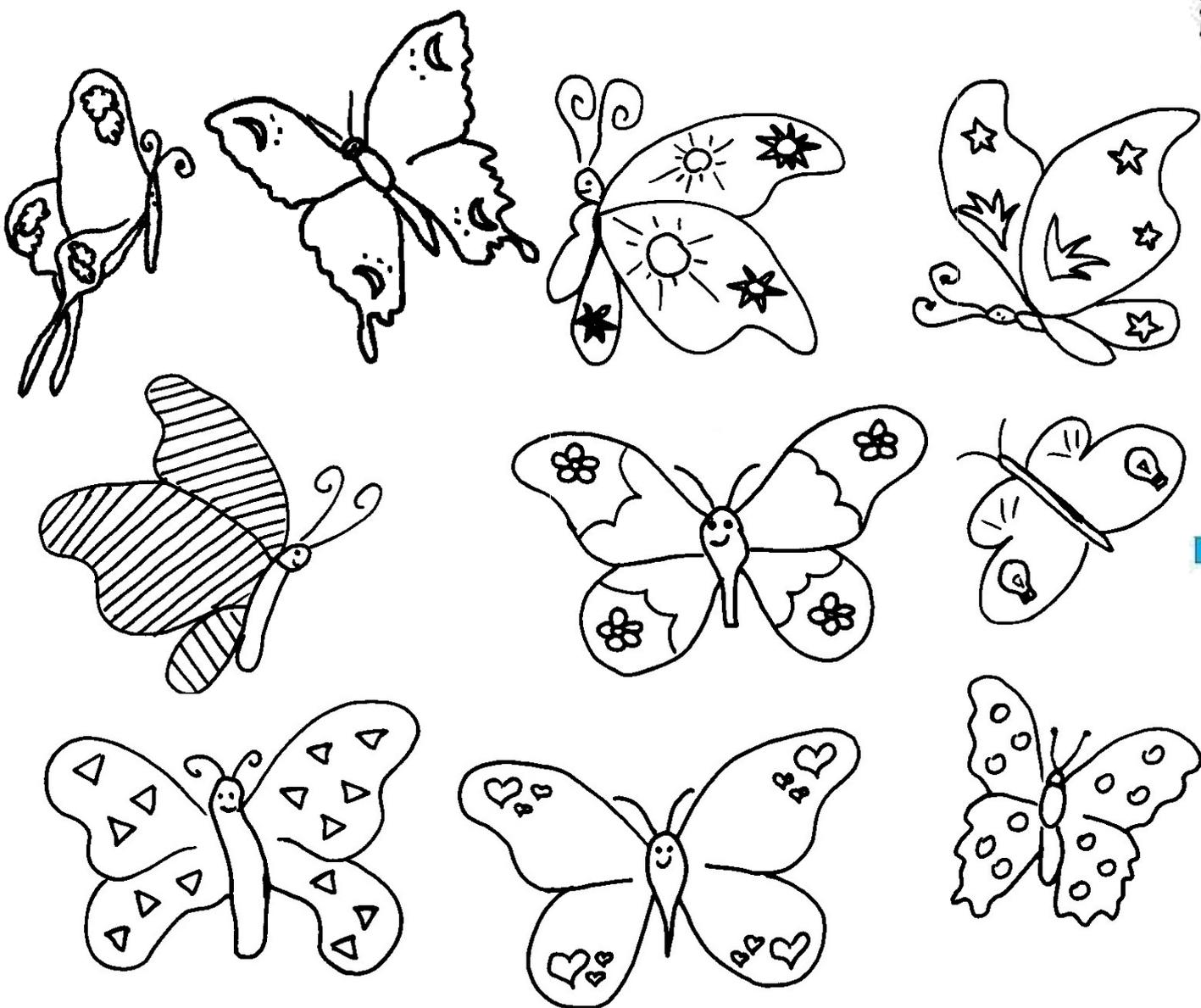


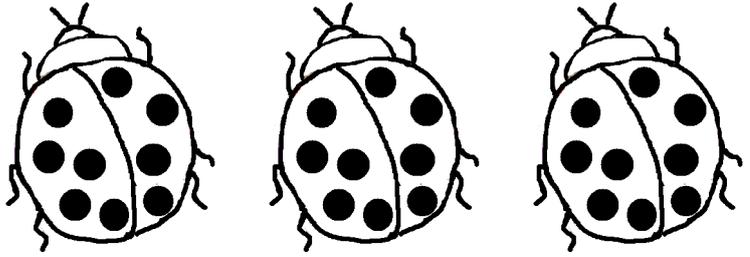
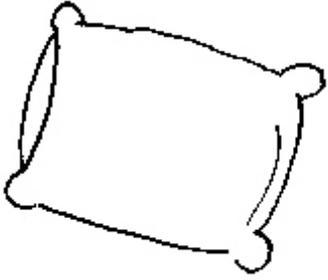
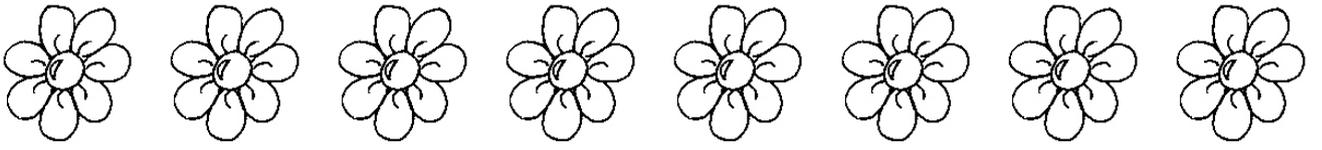
FARFAPALLA



FARFACUORI







--	--	--	--	--

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

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

--	--	--	--

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

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

--	--	--

--	--

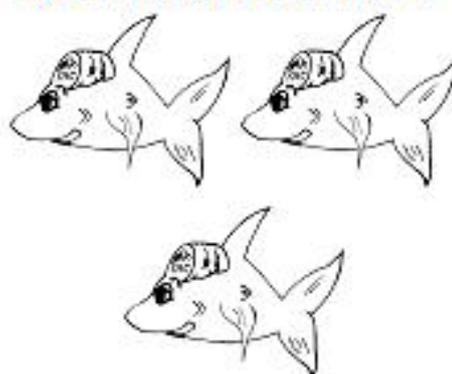
--



RAGGRUPPA PER 3

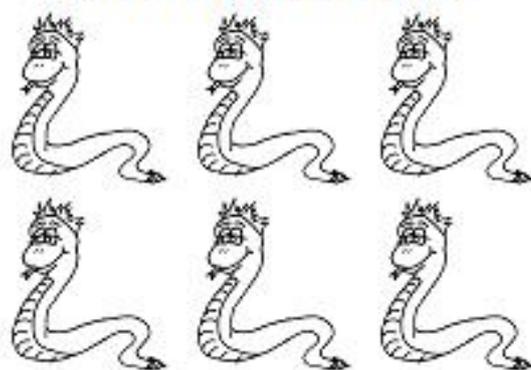


RAGGRUPPA PER 2

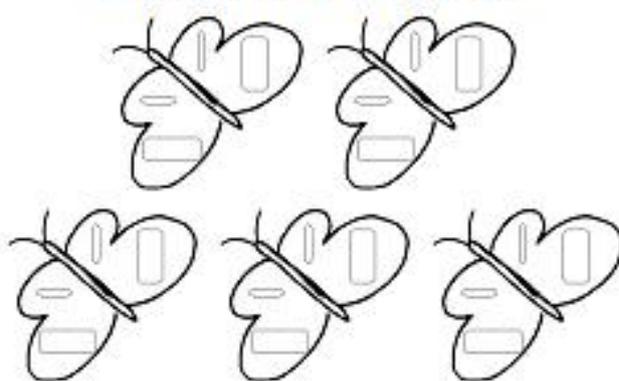


GRUPPI	SINGOLI	GRUPPI	SINGOLI

RAGGRUPPA PER 2

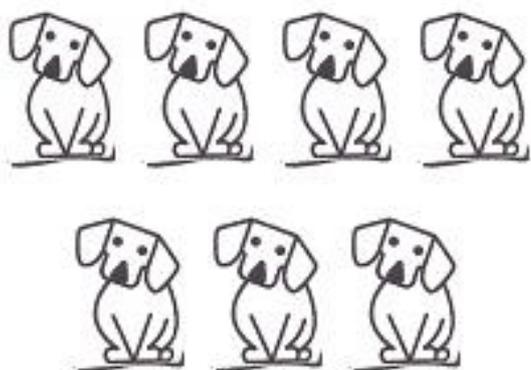


RAGGRUPPA PER 3

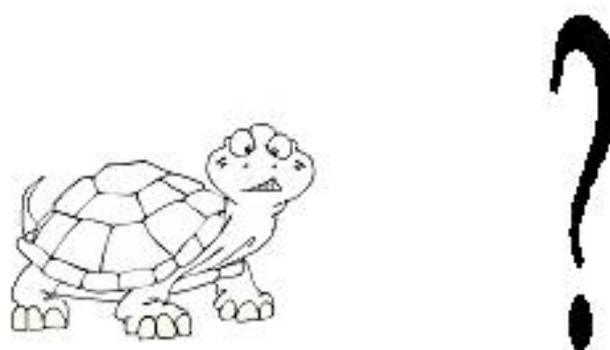


GRUPPI	SINGOLI	GRUPPI	SINGOLI

RAGGRUPPA PER 2



RAGGRUPPA PER 1

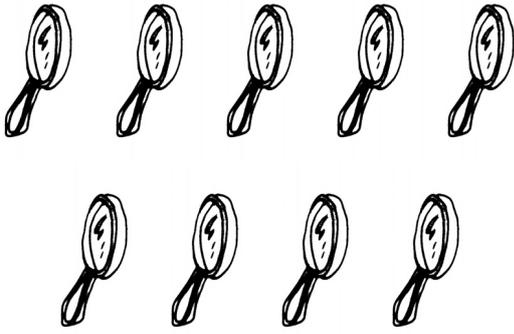


GRUPPI	SINGOLI

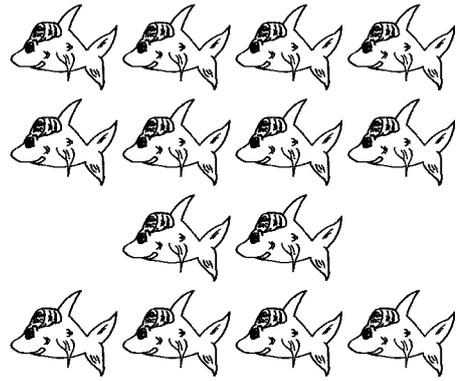
**MA CHE GRUPPO È SE C'È
UNA TARTARUGA SOLA,
SINGOLA?**



RAGGRUPPA PER 6



RAGGRUPPA PER 4



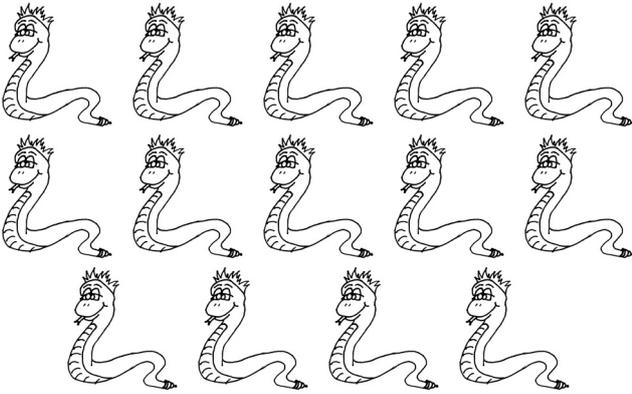
GRUPPI

SINGOLI

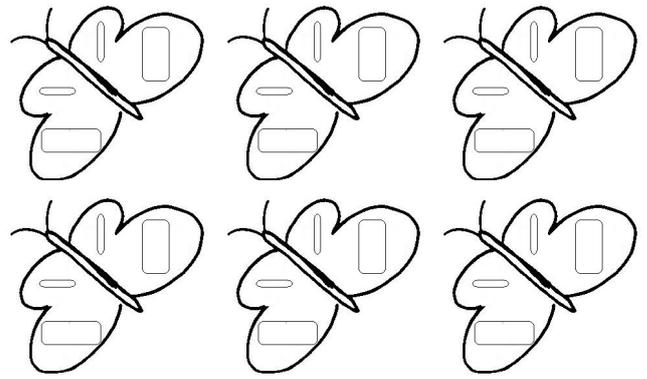
GRUPPI

SINGOLI

RAGGRUPPA PER 5



RAGGRUPPA PER 5



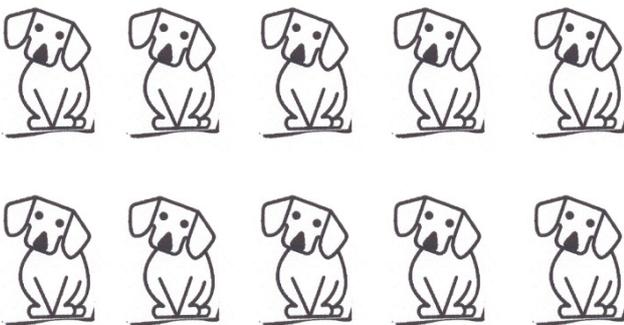
GRUPPI

SINGOLI

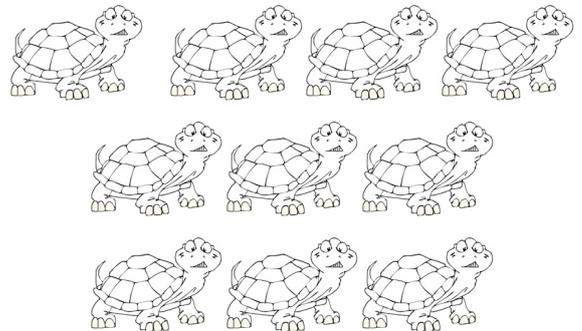
GRUPPI

SINGOLI

RAGGRUPPA PER 6



RAGGRUPPA PER 4



GRUPPI

SINGOLI

GRUPPI

SINGOLI



0

3

6

9

2

5

8

1

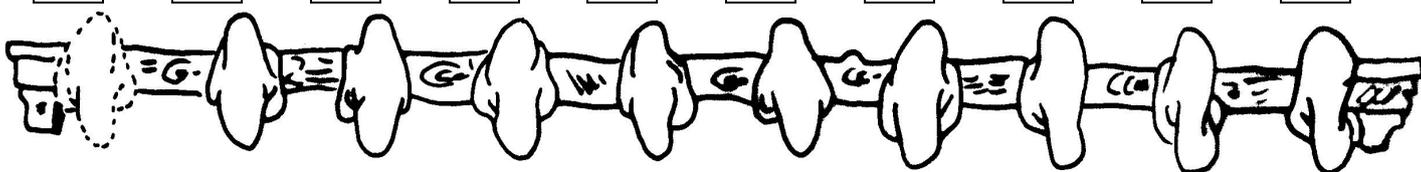
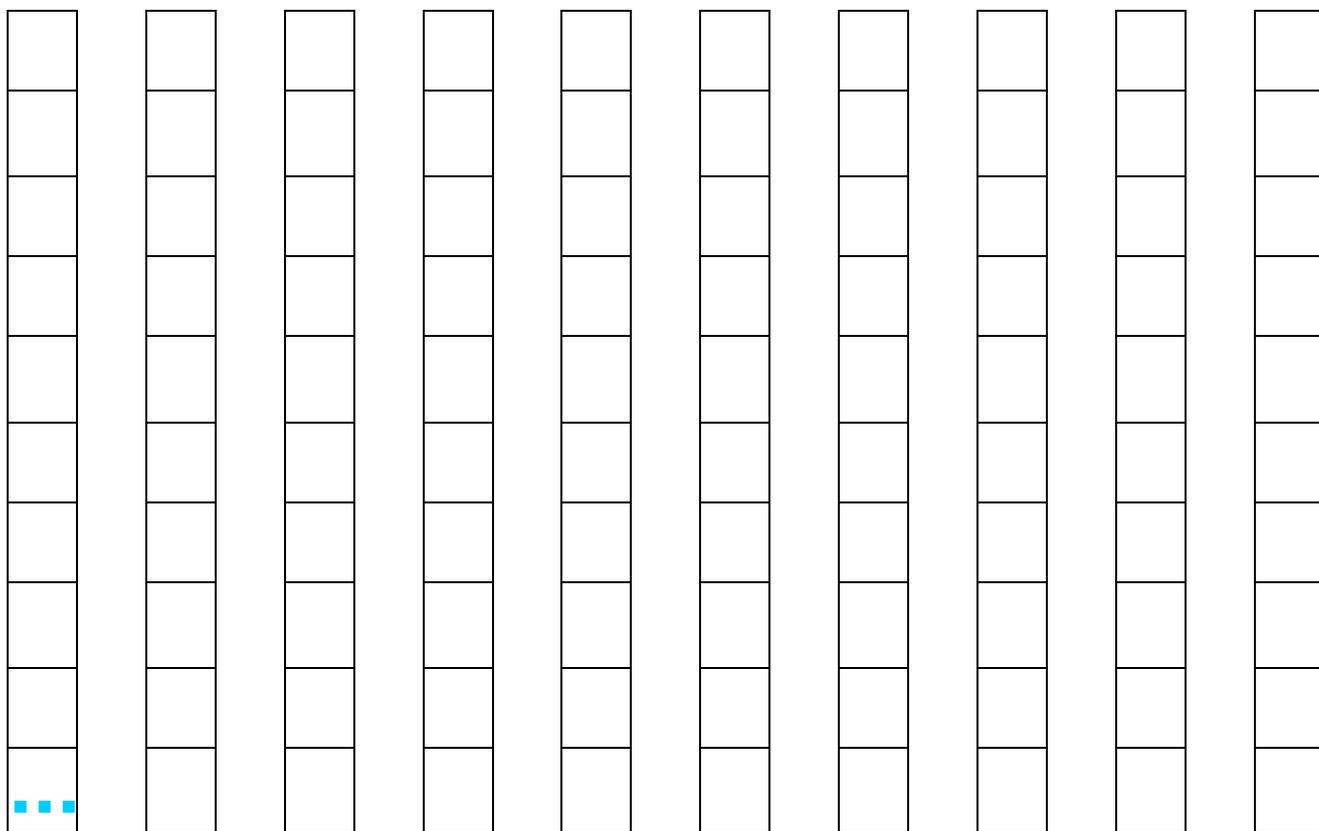
4

7

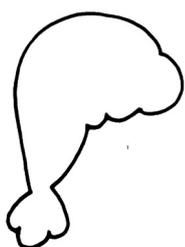


LE CIFRE SONO DIECI E ORMAI DOVRESTI AVERLO IMPARATO, BISBOCCIA E LE SUE FARFALLE TE L'HANNO BEN SPIEGATO. PER LA MATEMATICA LE CIFRE SONO COSÌ IMPORTANTI CHE I LORO COLORI VENGONO USATI DA TUTTI QUANTI. ANCHE I FOLLETTI CHE NELLINIERA TROVANO SPENDIDI GIOIELLI, HANNO DATO IL COLORE DEI REGOLI AI LORO CAPPELLI. MA UN BEL GIORNO IL MAGO FA LORO UN GRAN DISPETTO: SCEGLIE LO ZERO E GLI RENDE INVISIBILE IL BERRETTO. OH MAMMA! CHE SPAVENTO, SUL GANCIO NON C'È PIÙ NIENTE E PER LA CIFRA È UN GRAN TORMENTO; GIÀ LO ZERO VALE MENO DI UNO, ORA È INVISIBILE E SI SENTE NESSUNO. LO ZERO, INVECE, NON È UNA CIFRA DA POCO, I NUMERI NATURALI PARTONO DA LUI E SCOPRIRLI SARÀ UN BEL GIOCO.



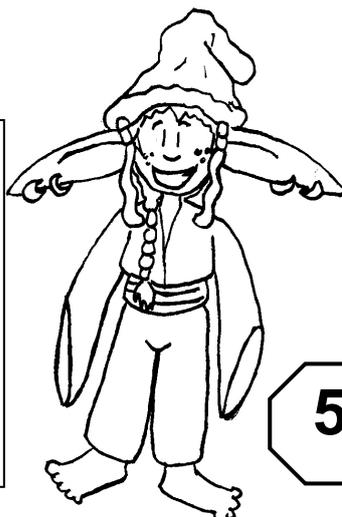
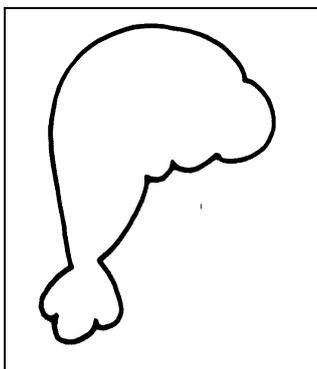
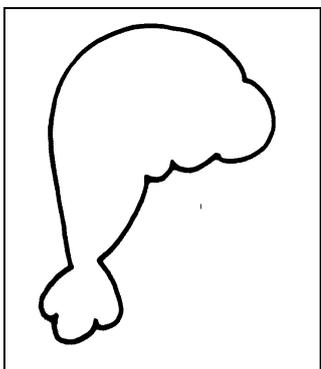


0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

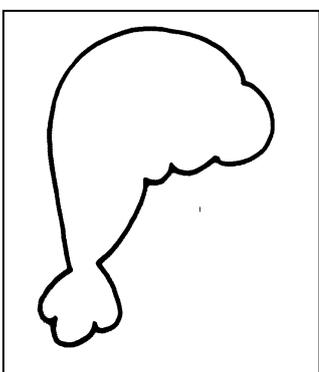


9

SEI



5

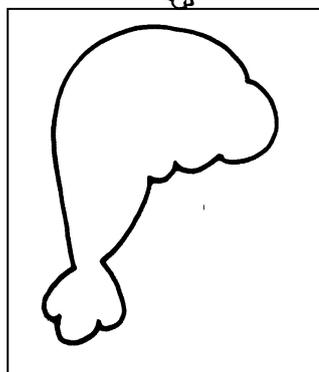


CINQUE

TRE

7

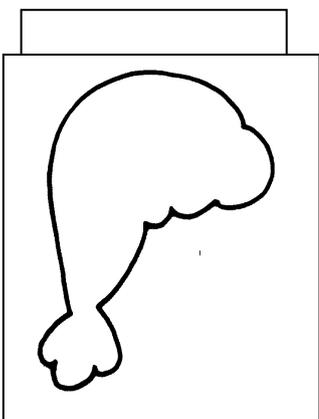
6



NOVE

SETTE

2

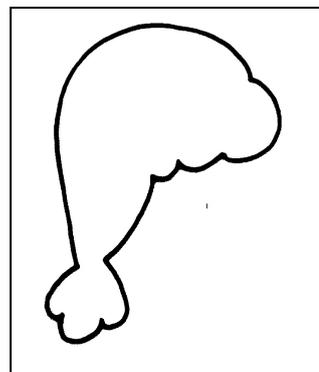


OTTO

DUE

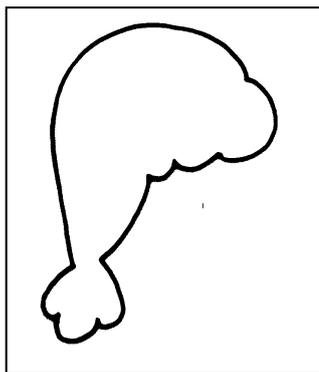
4

3

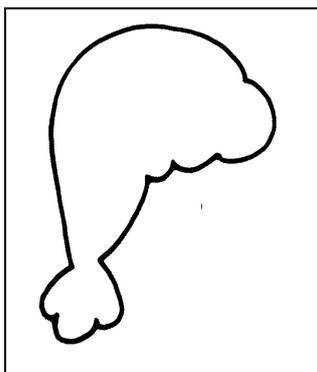


UNO

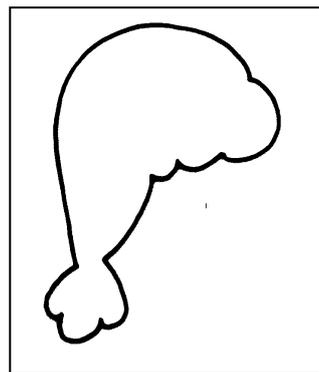
QUATTRO



8



1



COLORA IL REGOLO
CORRISPONDENTE ALLA
CIFRA CON IL COLORE
GIUSTO.

4



QUATTRO

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

9



.....

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

1



.....

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

6



.....

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

3



.....

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

5



.....

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

2



.....

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

7



.....

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

0



.....

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

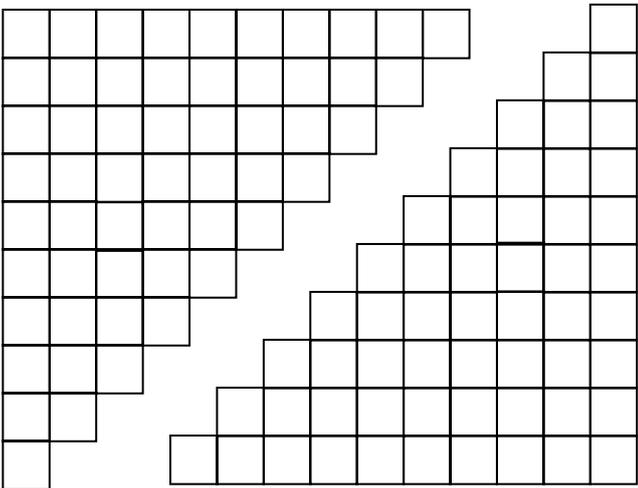
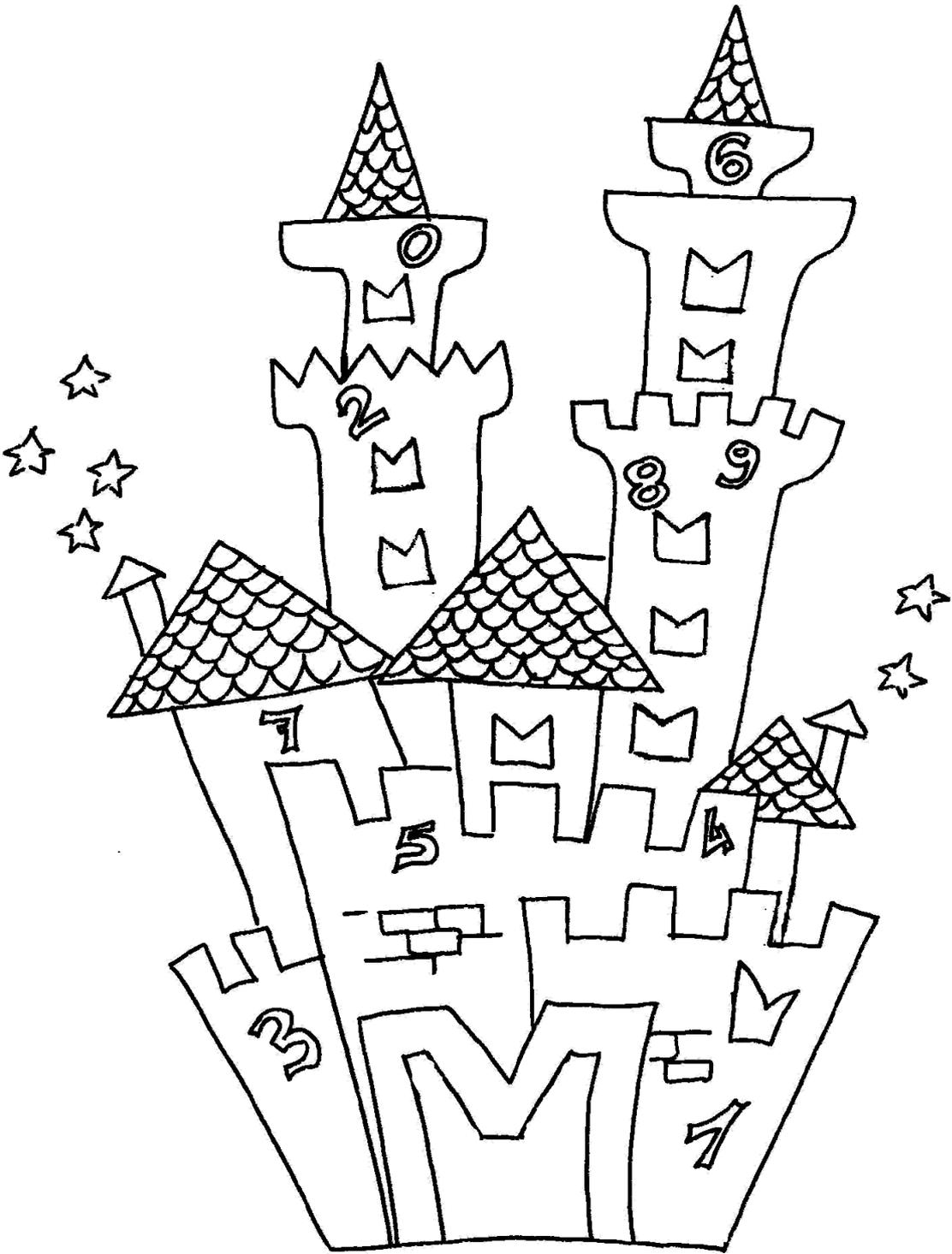
8



.....

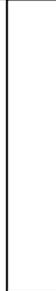
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--





ALA
CRESCENTE

ALA
DECRESCENTE

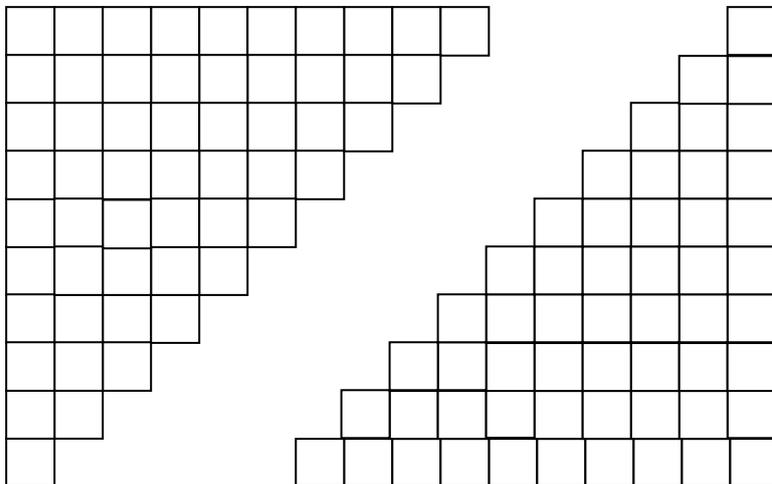




IL MATEMATICO È UN TIPO INTELLIGENTE
E HA SISTEMATO LE SCALE
ORDINATEMENTE.

DA 0 A 10 → ALA CRESCENTE

DA 10 A 0 → ALA DESCESCENTE



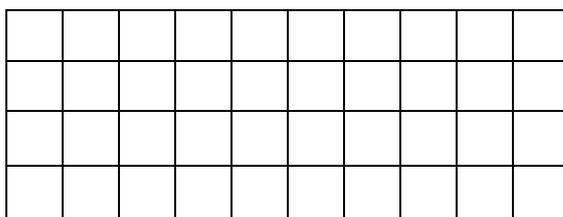
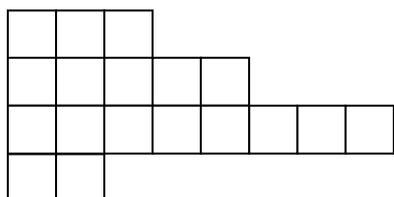
PER FARE UNO SCHERZO AL MAGO

LE SCALE BISBOCCIA HA MISCHIATE.

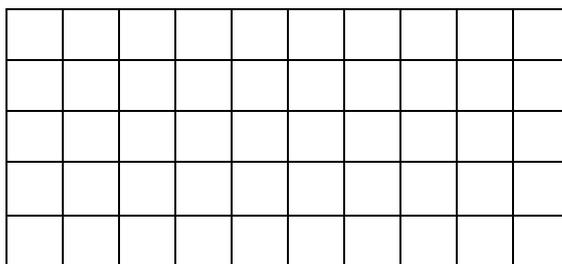
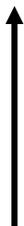
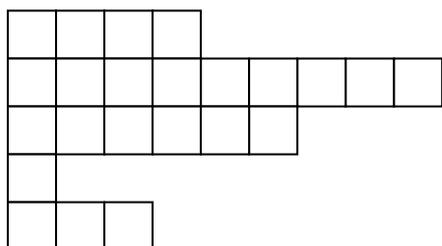


RIMETTI TU LE COSE A POSTO, ORDINANDO I GRADINI IN ...

FORMA CRESCENTE ...

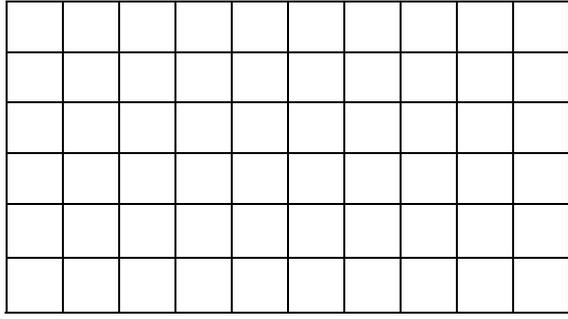
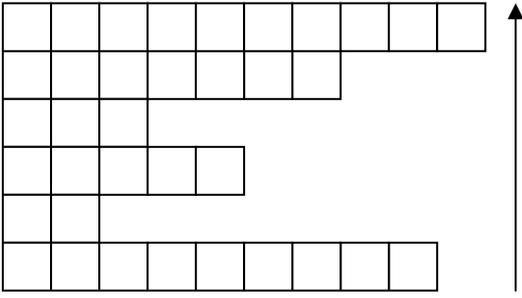


FORMA CRESCENTE

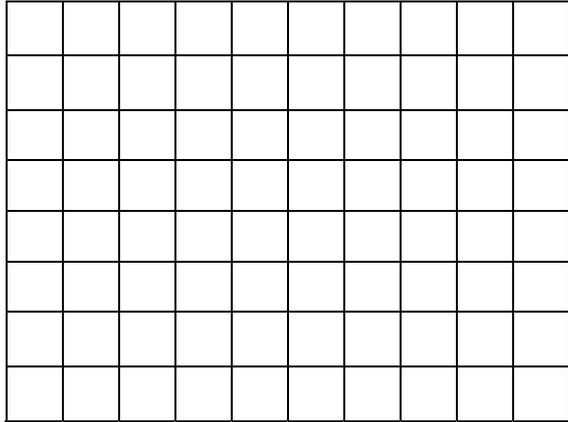
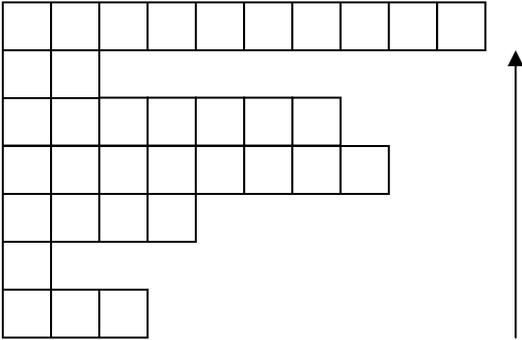




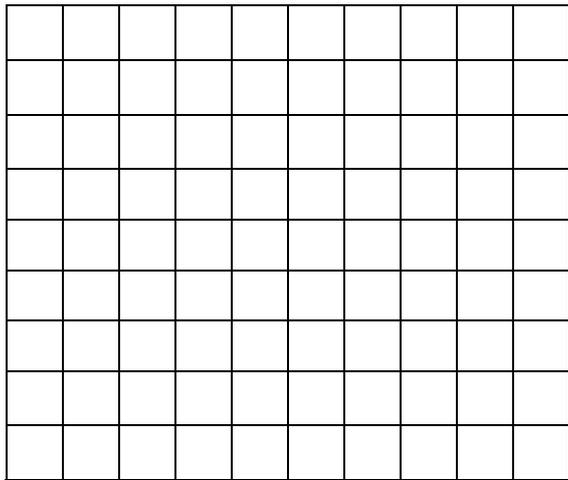
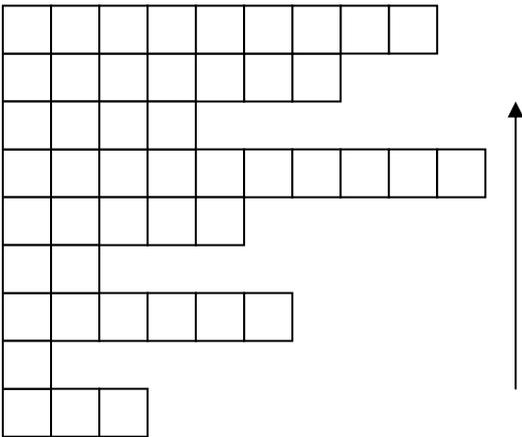
FORMA DECRESCENTE



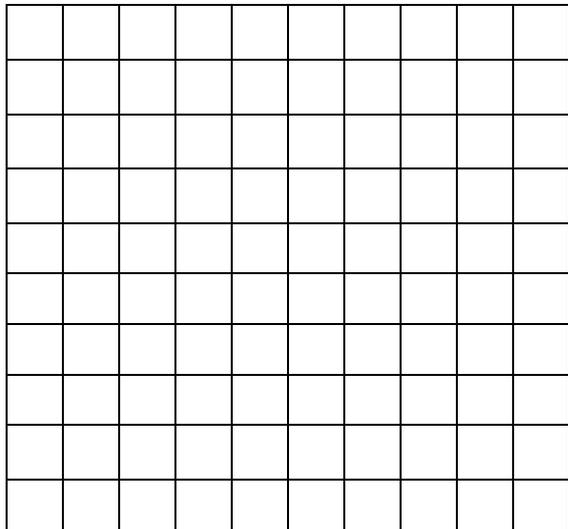
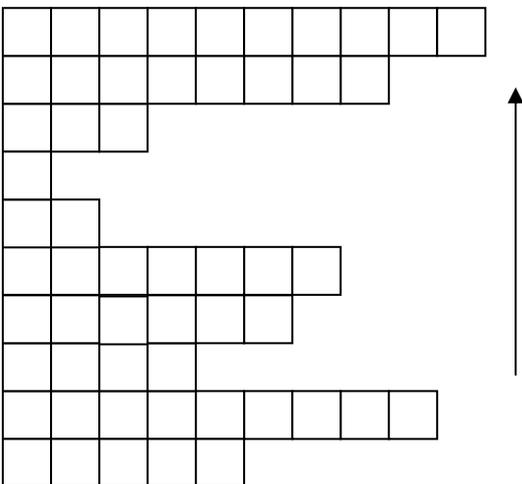
FORMA CRESCENTE

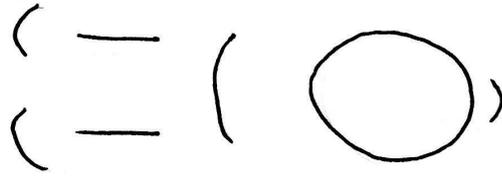
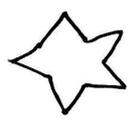
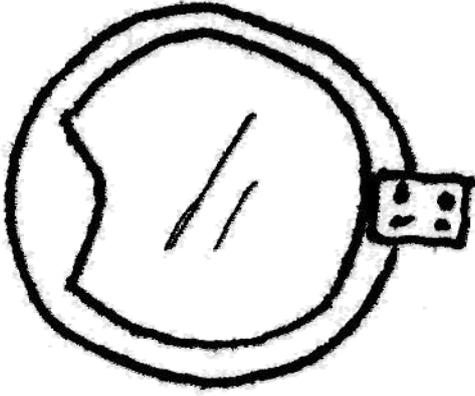
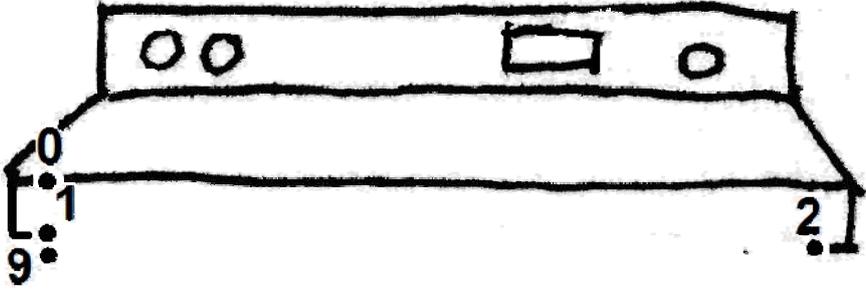


FORMA CRESCENTE



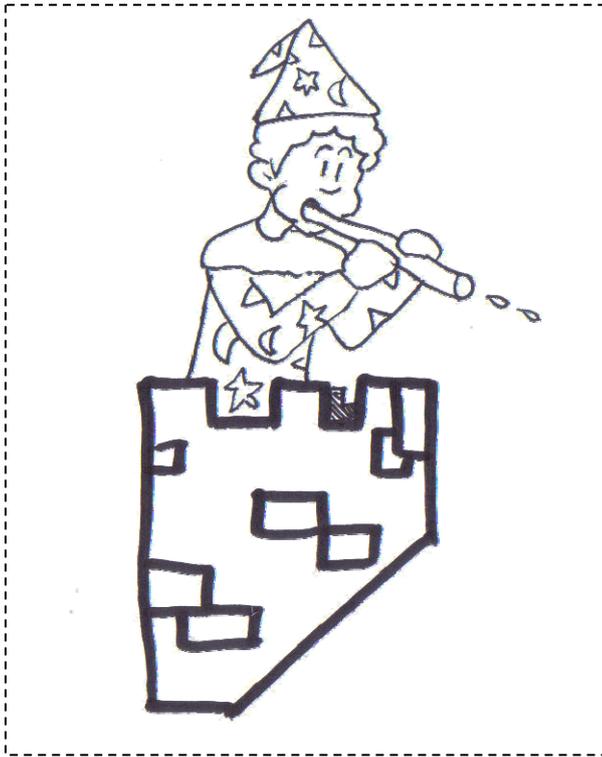
FORMA DECRESCENTE

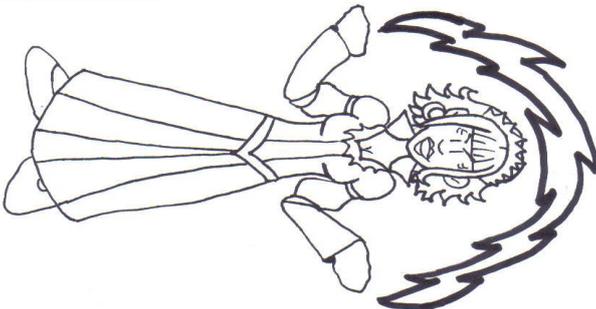
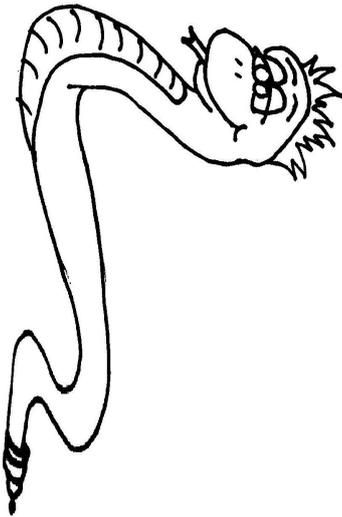
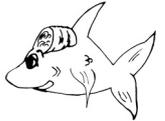
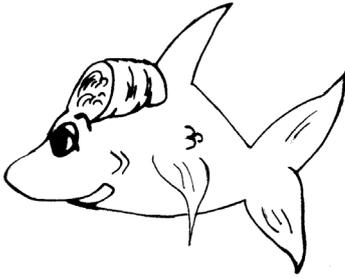
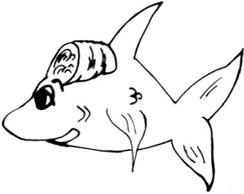
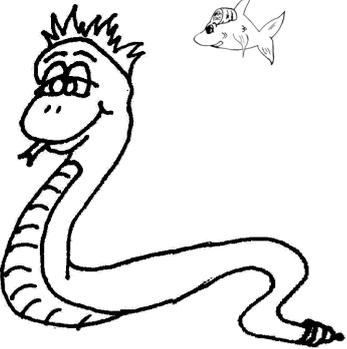
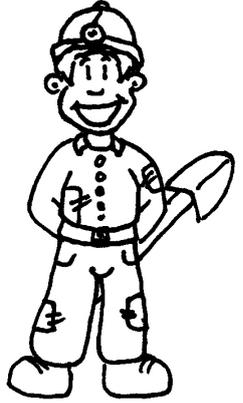
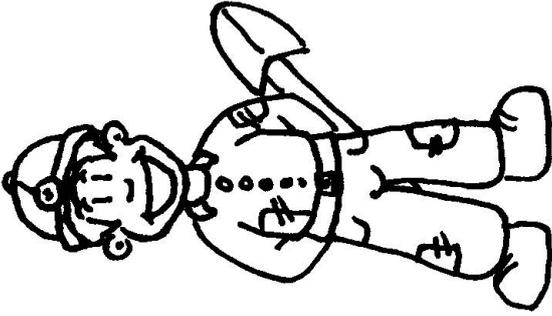
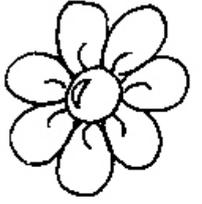
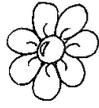
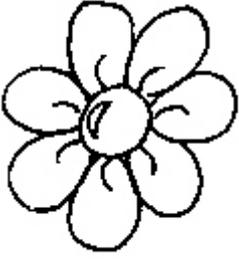
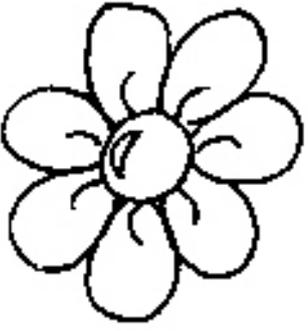




DOPO LO SCHERZO DELLE SCALE, ORA IL MAGO È SUL PIEDE DI GUERRA! PER NESSUN MOTIVO BISBOCCIA DEVE AVVICINARSI AL SUO CASTELLO. QUINDI, SI METTE IN GUARDIA SULLA TORRE PIÙ ALTA, ARMATO IN UN MODO UN PO' PARTICOLARE. ATTENDE CON PAZIENZA, TANTO SA CHE PRIMA O POI LA SUA AMICA DISPETTOSA ARRIVERÀ! ED ECCOLA BISBOCCIA, CHE SI AVVICINA DI SOPPIATTO, GIÀ PRONTA PER UN NUOVO SCHERZO. MA IL MAGO È LÌ, ARMATO DI CERBOTTANA E LANCIÀ DARDI DI POLVERINA PRURIGINOSA ALLA POVERETTA! CHE PRURITO!! CHE FASTIDIO!! GRATTA DI QUA, GRATTA DI LÀ ... QUESTA STORIA COME FINIRÀ? CERTO, LA STREGHETTA NON VUOLE CEDERE PER NULLA AL MONDO! SI RITIRA NEL VICINO BOSCO E SI ESERCITA CON UNA NUOVA ARMA, FATTA CON MATERIALI FORNITI DALLA NATURA. DI COSA SI TRATTA? MA DI ARCO E FRECCHE, NATURALMENTE!! NON SA ANCORA DI AVER CREATO UN NUOVO TIPO DI DIAGRAMMA, IL ...

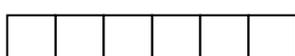
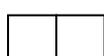
DIAGRAMMA SAGITTALE



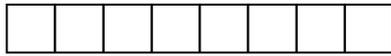
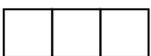




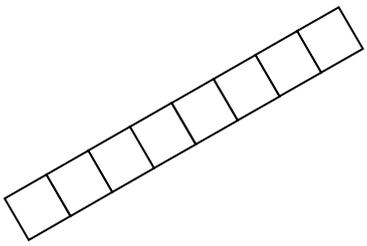
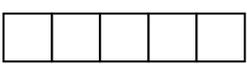
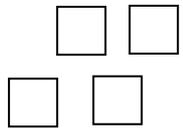
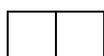
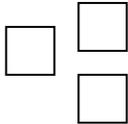
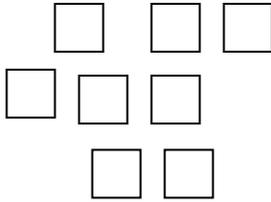
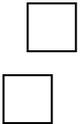
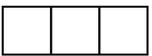
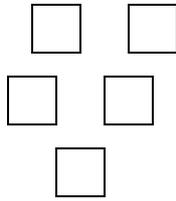
VALE PIÙ DI ...



VALE MENO DI ...



VALE TANTO QUANTO ...





1

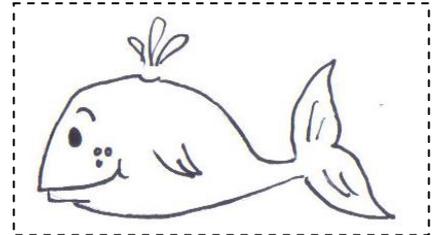
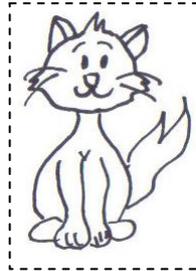
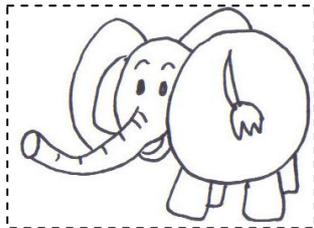
9

5

6

8

0



5- 6-7 -8 - 9 - sono tutte cifre successive o seguenti.

7 ad esempio è

UN successivo,

uno dei tanti sopra indicati.

5, invece, non è solo un successivo, ma è

IL successivo,

perché è l'unico che si trova "vicino vicino" alla cifra indicata, cioè **immediatamente dopo**.

3 - 2 - 1 - 0 - sono tutte cifre precedenti.

2 ad esempio è

UN precedente,

uno dei tanti sopra indicati.

3, invece, non è solo un precedente, ma è

IL precedente,

perché è l'unico che si trova "vicino vicino" alla cifra indicata, cioè **immediatamente prima**.

TI SPIEGO VELOCEMENTE
UNA COSA DA TENERE A
MENTE.

COSA SIGNIFICA
PRECEDENTE?

VUOL DIRE

"VIENE PRIMA"

NON IMPORTA

SE NON C'È SEMPRE LA RIMA!

LA PAROLA PRECEDENTE
VIAGGIA IN COPPIA SOLAMENTE.

IL SUO AMICO
SUCCESSIVO

È UN VERO E PROPRIO DIVO!

"VIENE DOPO"

VUOLE DIRE

TU LO DEVI BEN CAPIRE.

SE ACCANTO A SUCCESSIVO
E A PRECEDENTE METTO
"IMMEDIATAMENTE".

CERTO NON È UNA COSA DA
NIENTE.

"SUBITO"

È QUELLO CHE HO
PRONUNCIATO.

NON PERDERE TEMPO:
MOSTRAMI CIÒ CHE HAI

IMPARATO!

COLORA DI ROSSO LE CIFRE PRECEDENTI A QUELLA DATA.
METTI UNA STELLINA SU QUELLA IMMEDIATAMENTE
PRECEDENTE.

COLORA DI BLU LE CIFRE SUCCESSIVE A QUELLA DATA.
METTI UNA STELLINA SU QUELLA IMMEDIATAMENTE
SUCCESSIVA.

Le cifre che hanno il regolo
più corto di quello della cifra
estratta valgono meno di
questa e si trovano **prima**
di lei sulla linea dei numeri.

Tutte quante possono
essere chiamate
PRECEDENTI.

Le cifre che hanno il regolo
più lungo di quello della cifra
estratta valgono più di
questa e si trovano **dopo**
di lei sulla linea dei numeri.

Tutte quante possono
essere chiamate
**SUCCESSIVE O
SEGUENTI**

È GIUNTO IL MOMENTO
DI INIZIARE UNA NUOVA LEZIONE;
PER FARLO IL NOSTRO AMICO MAGO
CI FA FARE UNA PICCOLA "ESTRAZIONE".
NON DAL DENTISTA, NON TI PREOCCUPARE,
DEVI SOLO DAL VASO UNA PALLINA
PRELEVARE.



OSSERVA IL REGOLO, INDIVIDUA IL SUO VALORE E SCRIVILO IN PAROLA;
POI, FAI UNA CROCE SU TUTTE LE CIFRE CHE LO PRECEDONO.

--	--	--	--

5	8	3	1	7
2	0	6	9	4

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

5	8	3	1	7
2	0	6	9	4

--	--

5	8	3	1	7
2	0	6	9	4

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

5	8	3	1	7
2	0	6	9	4



ORA PROCEDI COME SOPRA, MA FAI UNA CROCE SU TUTTE LE CIFRE CHE
SEGUONO IL REGOLO.

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

5	8	3	1	7
2	0	6	9	4

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

5	8	3	1	7
2	0	6	9	4

--

5	8	3	1	7
2	0	6	9	4

--	--	--

5	8	3	1	7
2	0	6	9	4



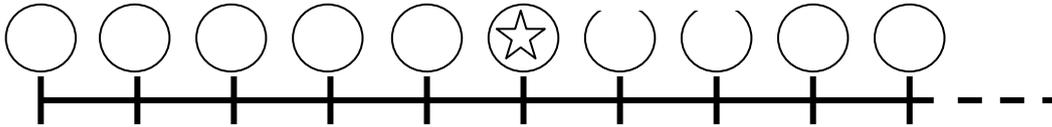


FACCIAMO QUESTO GIOCO CHE È MOLTO IN VOGA NEL MONDO DELLA MATEMATTA PER CAPIRE, IN UN CONFRONTO, QUALI SONO LE CIFRE CHE VALGONO DI PIÙ O DI MENO,.

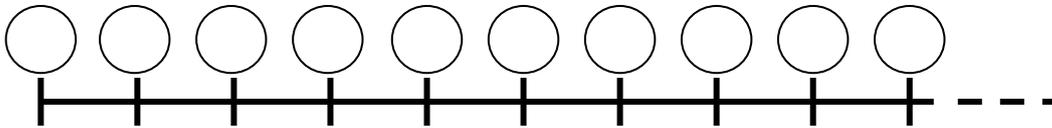
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



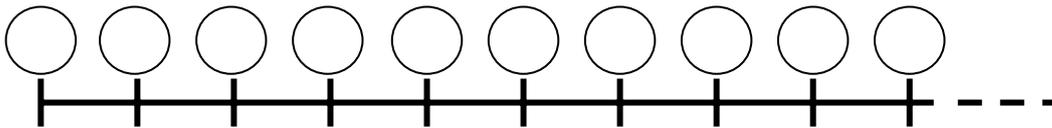
COLORA TUTTI I CERCHIOLETTI SUCCESSIVI ALLA CIFRA DATA. POI DISEGNA UNA STELLINA NEL CERCHIOLETTINO DELLA CIFRA IMMEDIATAMENTE SUCCESSIVA. FAI COME HO FATTO IO!



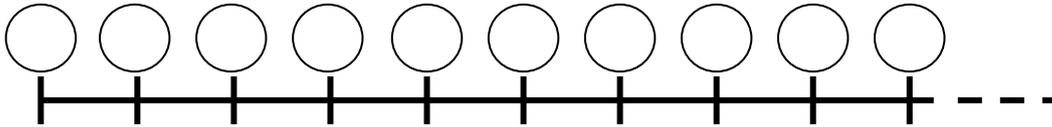
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



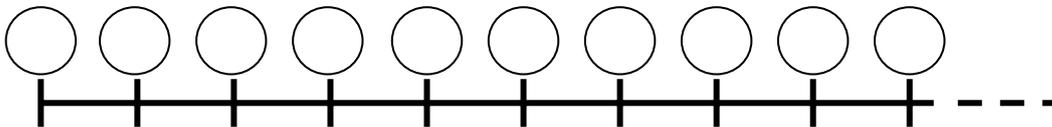
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



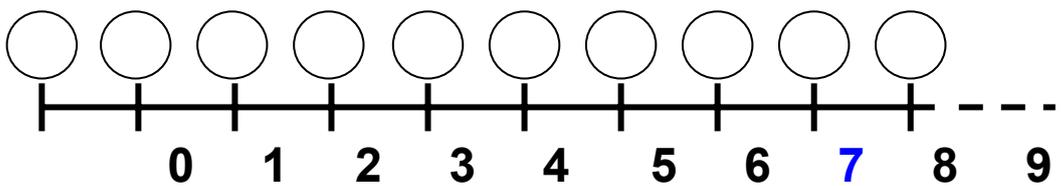
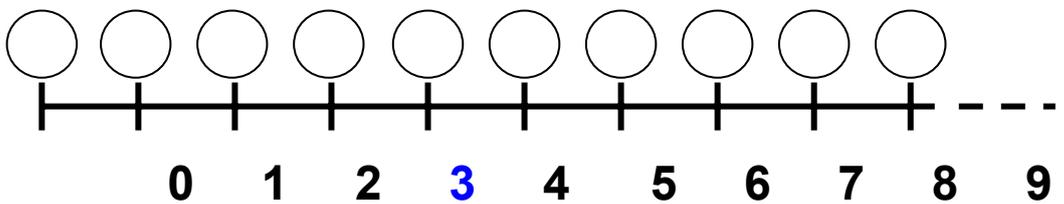
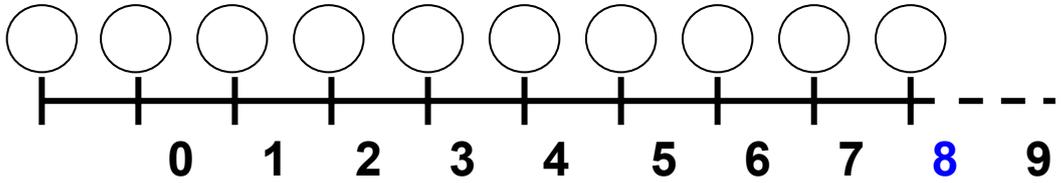
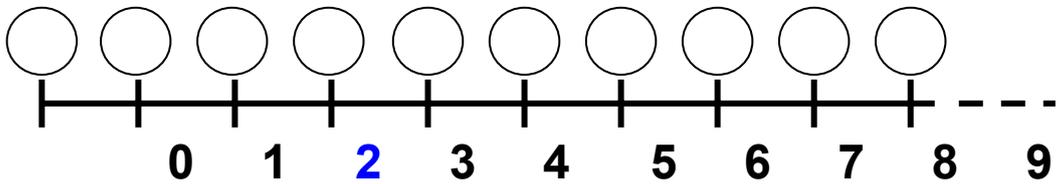
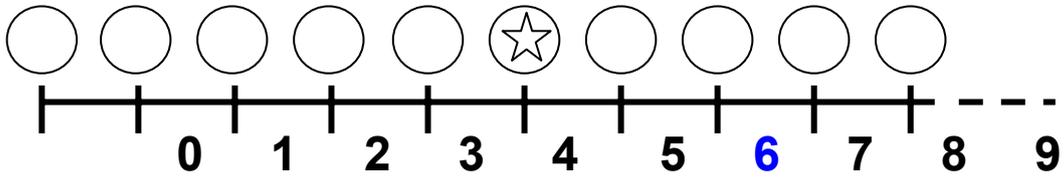
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



COLORA TUTTI I CERCHIOLENI
PRECEDENTI ALLA CIFRA DATA. POI
DISEGNA UNA STELLINA NEL
CERCHIOLENO DELLA CIFRA
IMMEDIATAMENTE PRECEDENTE.
SAI GIÀ COME FARE!





9

4 2

 7

6 8

7

2 5

 6

1 8

5

1 9

4 7

 6

1

0 3

 5

2 7

2

9 1

 2

3 6

4

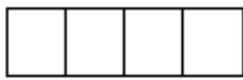
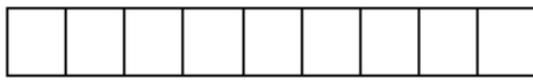
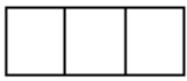
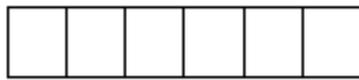
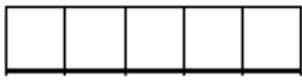
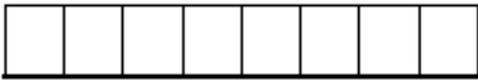
5 1

3 0

 9

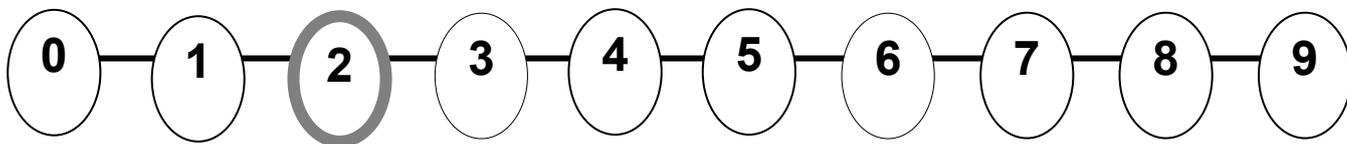
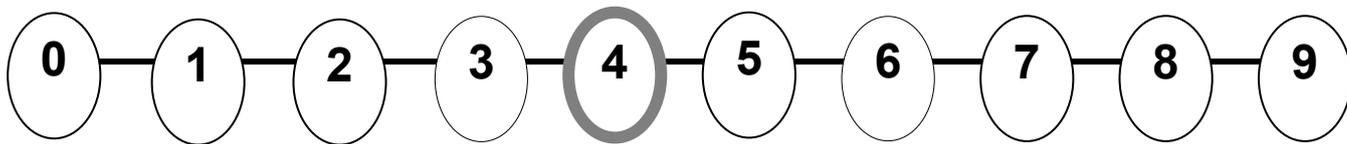
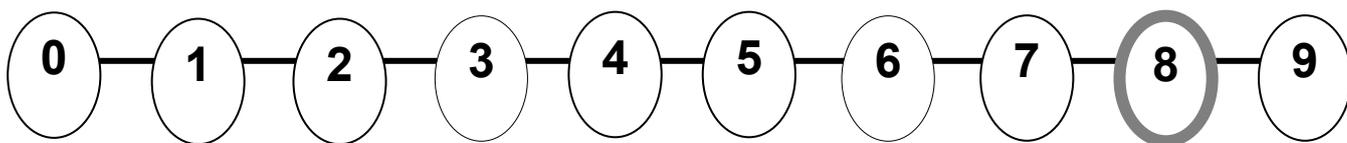
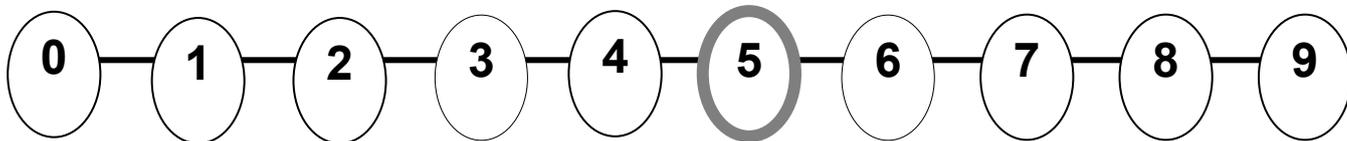
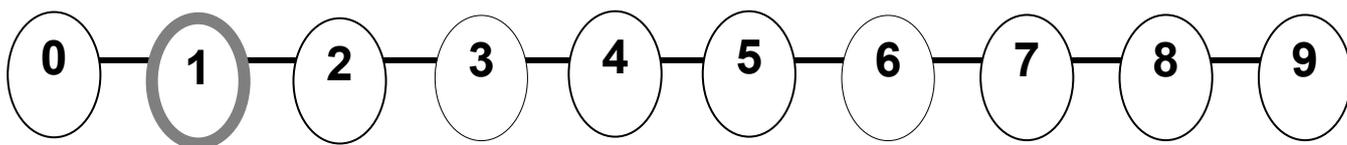
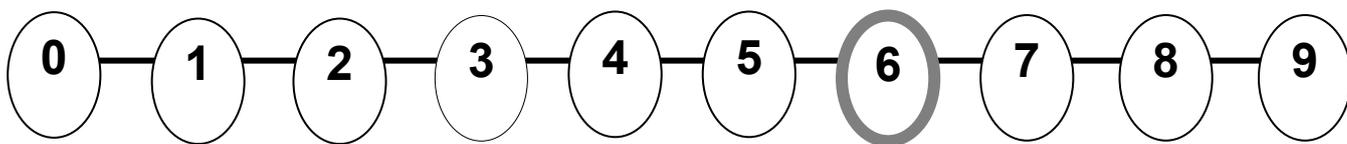
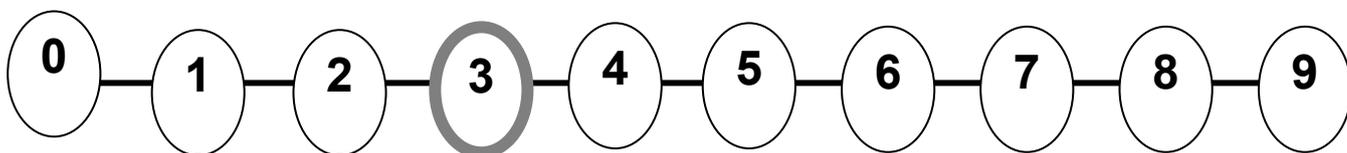


COLORA OGNI BERRE TTO DEL COLORE DEL REGOLO SUCCESSIVO.





.....
**ADESSO COLORA DI AZZURRO IL CERCHIOLO
 PRECEDENTE ALLA CIFRA DATA E DI GIALLO
 QUELLO SUCCESSIVO. ECCOTI UN ESEMPIO!**





SCRIVI UN PRECEDENTE DI **2**

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

SCRIVI ALCUNI SUCCESSIVI DI **4**

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

SCRIVI TUTTI I PRECEDENTI DI **7**

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

SCRIVI IL SUCCESSIVO DI **3**

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

SCRIVI OGNI SUCCESSIVO DI **1**

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

SCRIVI CIASCUN PRECEDENTE DI **6**

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

SCRIVI UN SUCCESSIVO DI **5**

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

SCRIVI IL PRECEDENTE DI **1**

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

SCRIVI QUALCHE SUCCESSIVO DI **0**

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

SCRIVI UN NON SUCCESSIVO DI **1**

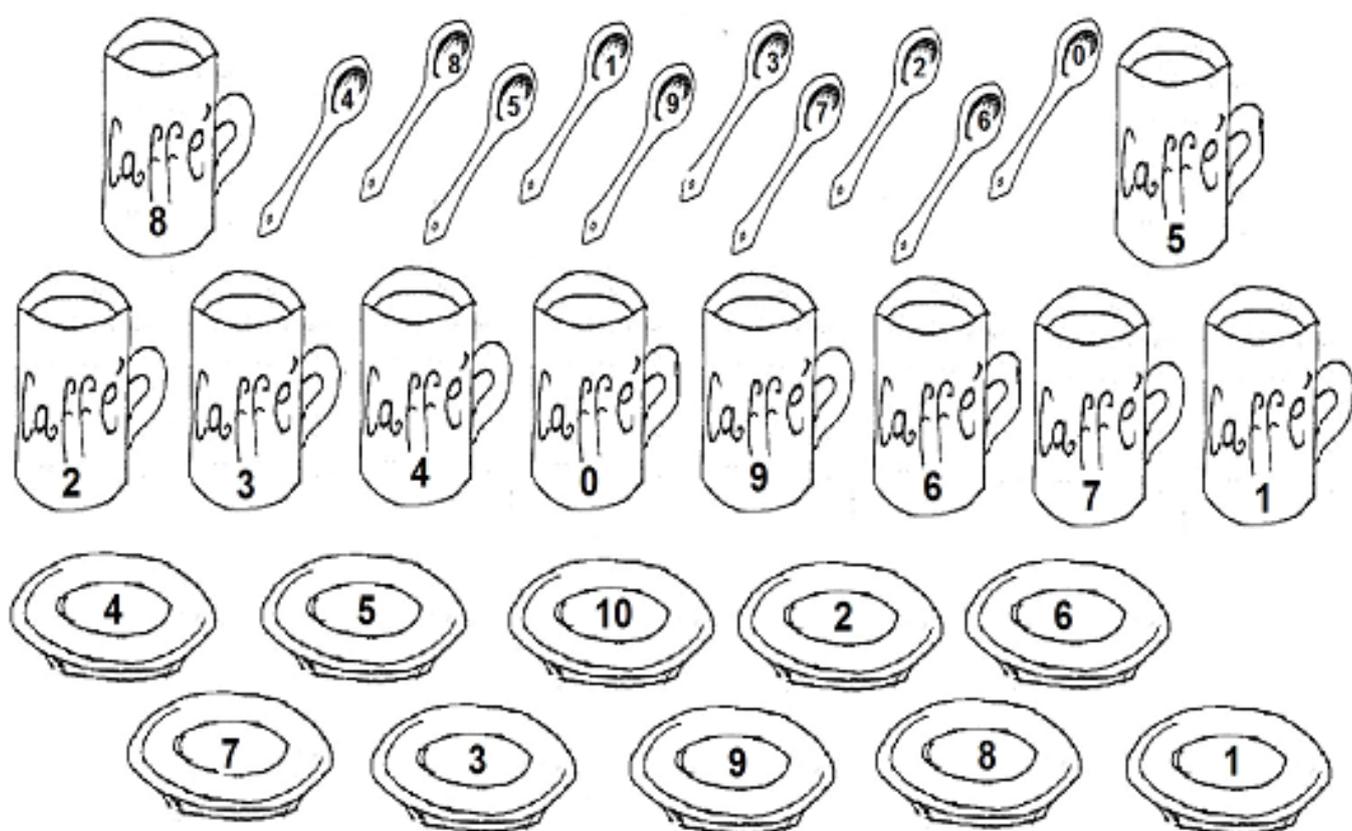
--	--	--	--	--	--	--	--

GUARDA IL COLORE DEL CAPPELLO DEL MAGO. POI COLORA IL CAPPELLO RIQUADRATO COME IL REGOLO PRECEDENTE SE LO TROVI DISEGNATO PRIMA, COME IL REGOLO SUCCESSIVO SE LO TROVI DISEGNATO DOPO.



COLLEGA OGNI TAZZINA CON IL PIATTINO CORRISPONDENTE AL
NUMERO SUCCESSIVO E
CON IL CUCCHIAINO CORRISPONDENTE AL NUMERO PRECEDENTE.



Far scrivere nell'esagono la cifra di partenza e i numeri all'interno dei riquadri, a vostro piacere.

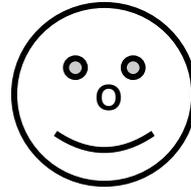
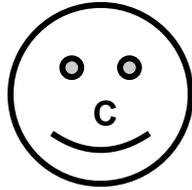
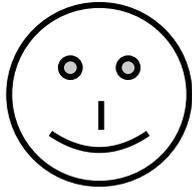
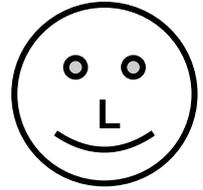
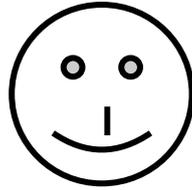
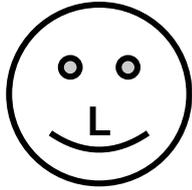
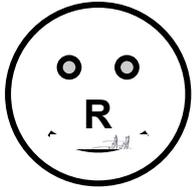
□ □ □	□	□ □ □	□	□ □ □	□	□ □ □	□
□ □ □	□	□ □ □	□	□ □ □	□	□ □ □	□



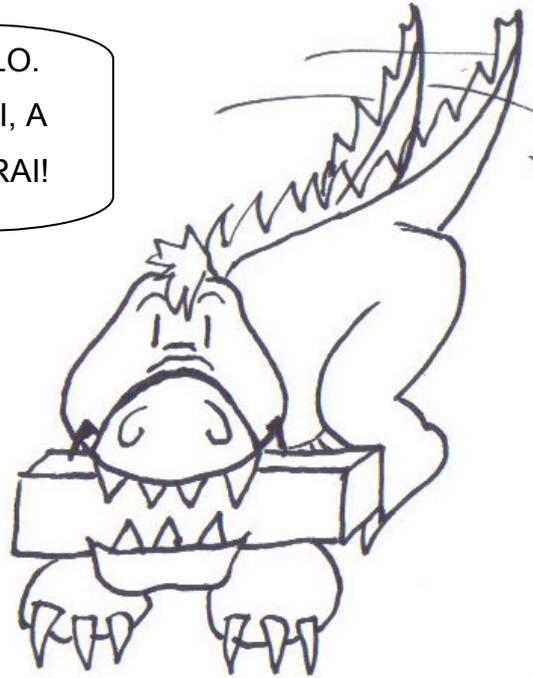
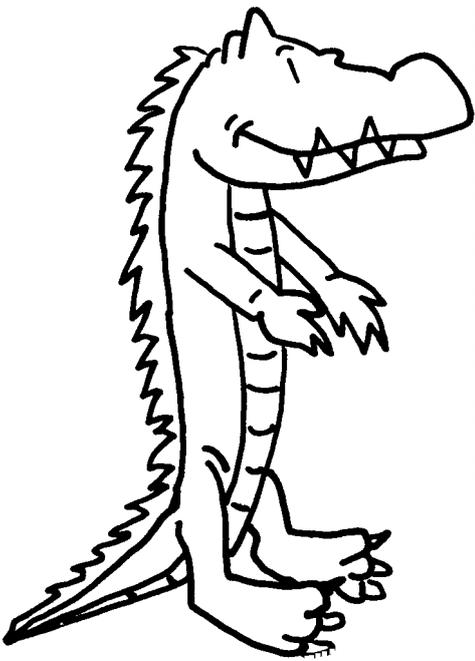
IN OGNI GRUPPO DI CIFRE TROVA IL
PRECEDENTE () ED IL SUCCESSIVO ()
DELLA CIFRA CHE VEDI INDICATA NELLA STELLA.

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





SONO CIRILLO, IL GOLOSO COCCODRILLO.
SE I MIEI SIMBOLI RICONOSCERE SAPRAI, A
CONFRONTAR LE QUANTITÀ TU IMPARERAI!



PIÙ VICINO ALLA GOLA CI
STA UNA QUANTITÀ PIÙ
PICCOLA, QUINDI **MINORE** DI
QUELLA CHE SI TROVA TRA I
DENTI. ♡

quantità minore

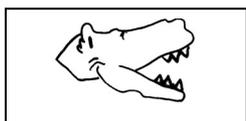
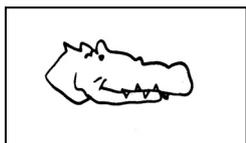
quantità maggiore

TRA I DENTI CI STA UNA
QUANTITÀ PIÙ GRANDE,
QUINDI **MAGGIORE** DI
QUELLA CHE SI TROVA PIÙ
VICINO ALLA GOLA. △

quantità uguale

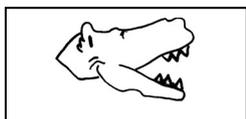
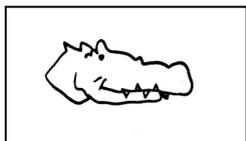
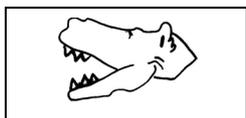


FAI CORRISPONDERE AD OGNI BOCCA L'ESATTO SIMBOLO



>
=
<

FAI CORRISPONDERE AD OGNI BOCCA IL TERMINE CORRISPONDENTE.



UGUALE

MINORE

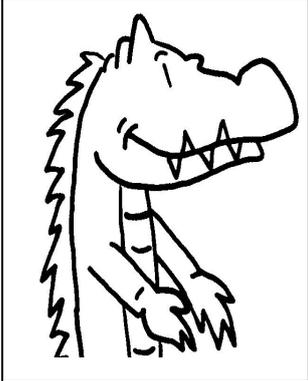
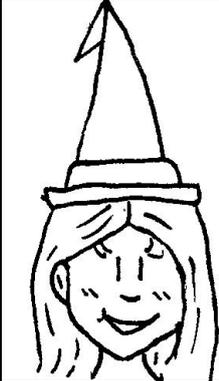
MAGGIORE

FORMA I TRE INSIEMI DEI SIMBOLI, COMPLETA LA VOCE DI CIASCUNO.



ANCHE IL MAGO, BISBOCCIA E CIRILLO VOGLIONO GIOCARE AL TOTO-CIFRA.

GUARDA LE LORO ESTRAZIONI; POI METTI OGNI CIFRA A CONFRONTO CON QUELLA DEGLI ALTRI E SPIEGA CON I SIMBOLI.

				CIFRA DEL MAGO RISPETTO ALLA CIFRA DI CIRILLO	CIFRA DEL MAGO RISPETTO ALLA CIFRA DI BISBOCCIA	CIFRA DI CIRILLO RISPETTO ALLA CIFRA DI BISBOCCIA
ESTRAZIONE n° 1	9	7	0			
ESTRAZIONE n° 2	8	2	8			
ESTRAZIONE n° 3	1	6	5			
ESTRAZIONE n° 4	2	4	7			
ESTRAZIONE n° 5	0	3	3			
ESTRAZIONE n° 6	6	5	4			
ESTRAZIONE n° 7	4	1	9			
ESTRAZIONE n° 8	7	9	6			
ESTRAZIONE n° 9	5	0	2			
ESTRAZIONE n° 10	3	8	1			

CONSIDERANDO COME VINCITORE CHI HA ESTRATTO PER PIÙ VOLTE LA CIFRA MAGGIORE, CHI HA VINTO DEI TRE PARTECIPANTI?

REGISTRA NELL'ISTOGRAMMA E SCOPRILO.

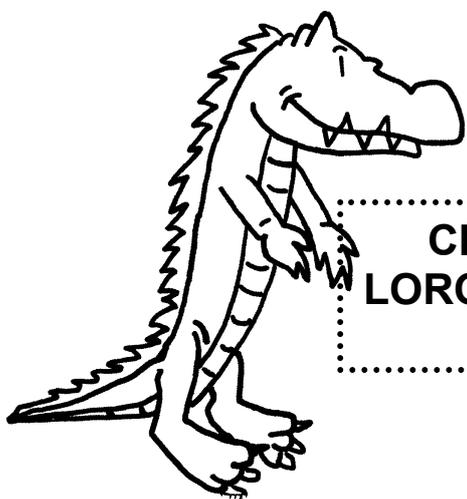
MAGO									
CIRILLO									
BISBOCCIA									



VINCE

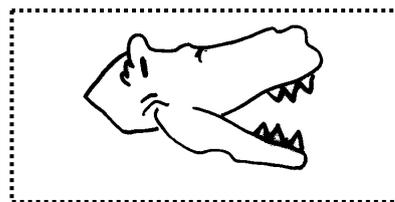
.....



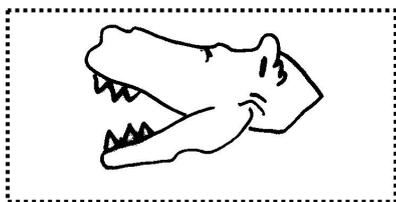


CERCA I TRE RIQUADRI CHE SONO TRA LORO CORRISPONDENTI; POI COLORALI CON I COLORI INDICATI.

MAGGIORE



MINORE



UGUALE

EQUIPOTENTE



DI MENO



DI PIÙ



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



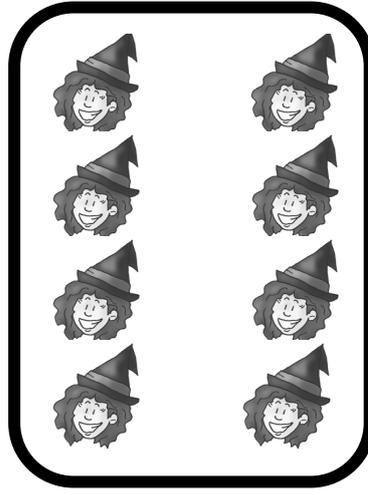
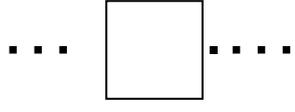
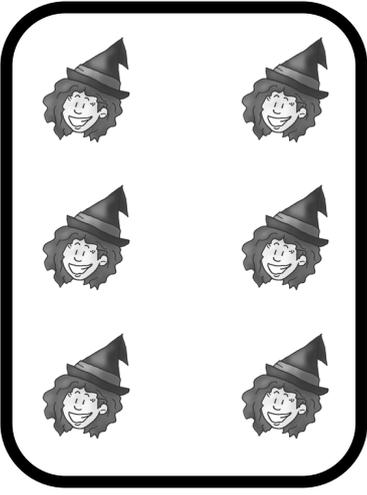
SCEGLI L'ESATTA BOCCA DI CIRILLO.

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

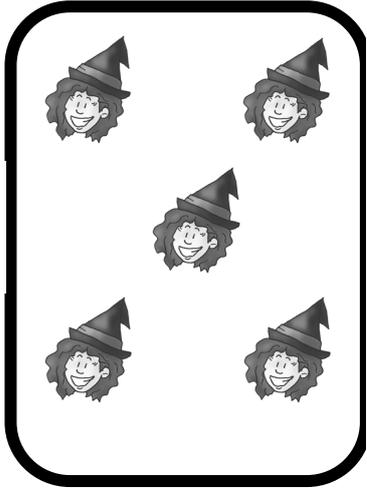
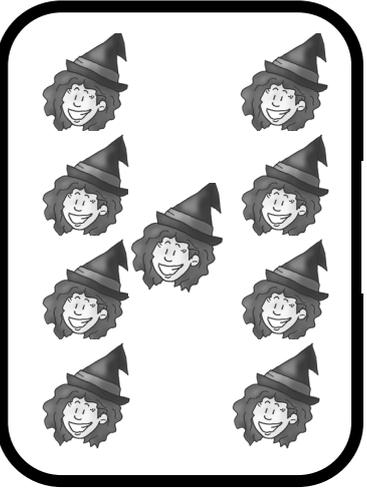
OSSERVA LA BOCCA CHE È STATA INSERITA E DEFINISCI SE IL CONFRONTO FATTO È VERO O FALSO.

5		3	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	0		9	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F
6		9	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	5		4	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F
5		8	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	3		7	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F
7		7	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	6		8	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F
1		0	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	3		3	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F
4		2	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	4		9	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F

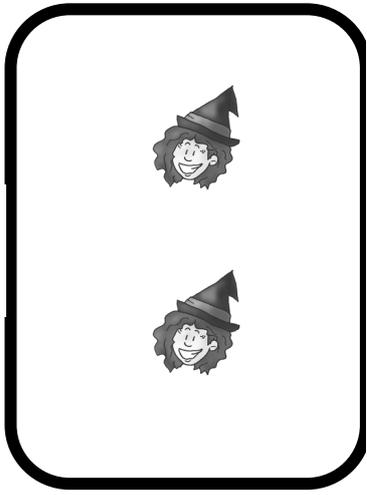
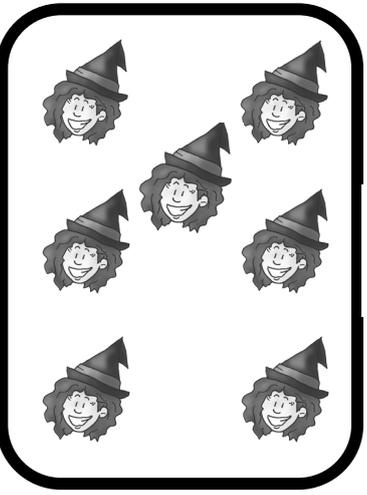




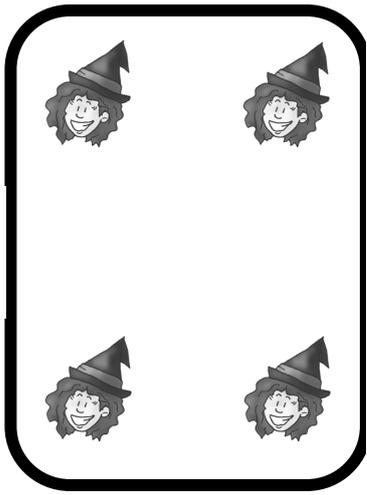
È
MAGGIORE
MINORE
UGUALE
DI



È
MAGGIORE
MINORE
UGUALE
DI



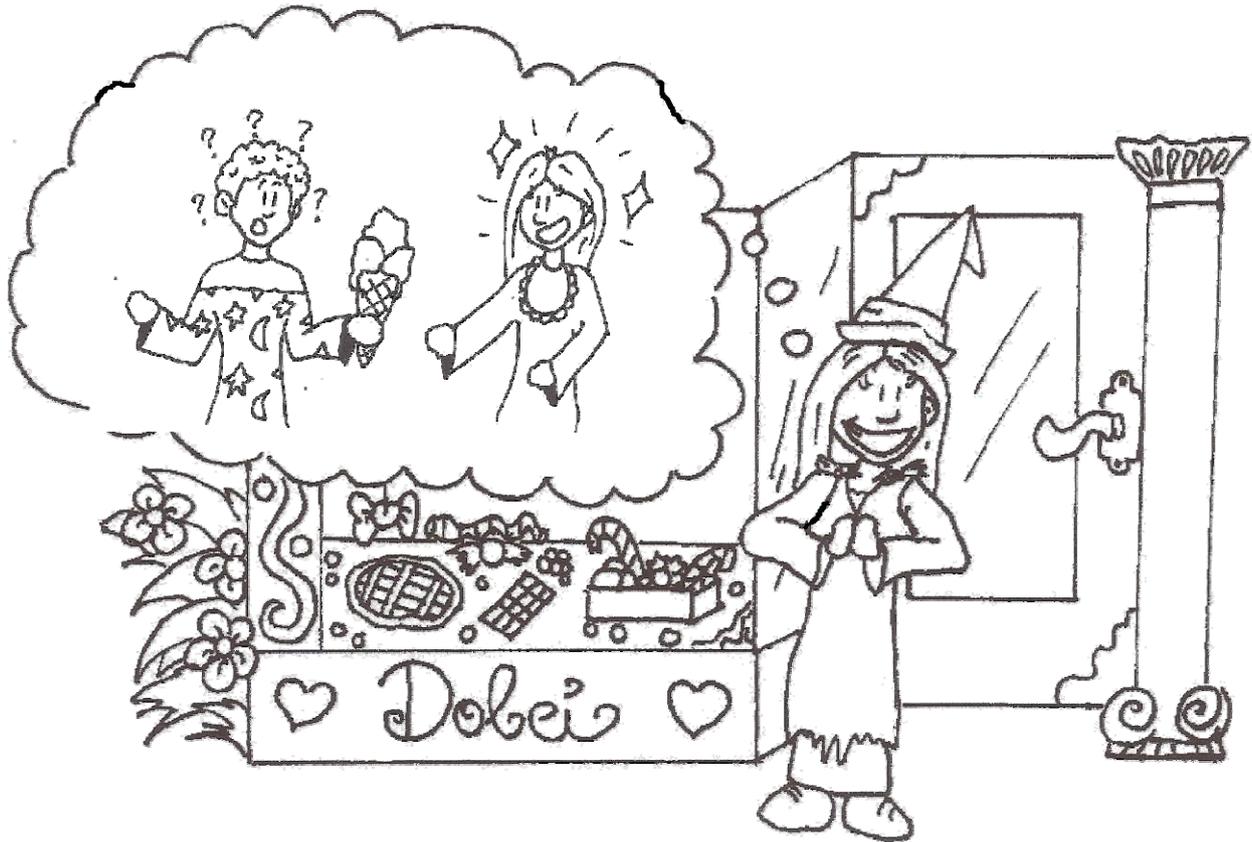
È
MAGGIORE
MINORE
UGUALE
DI



È
MAGGIORE
MINORE
UGUALE
DI



OGGI BISBOCCIA CERCA IN OGNI VIA
 LA DOLCE TENTAZIONE DI UNA PASTICCERIA;
 SI FERMA A GUARDARE LA VETRINA
 E LE VIENE UNA TREMENDA ACQUOLINA,
 POI COMINCIA A SOGNARE
 QUALE DOLCE IL MAGO LE FARÀ ASSAGGIARE!



OSSERVA IL DISEGNO:

- ♥ I DOLCI IN VETRINA SONO TUTTI UGUALI?.....
- ♥ SCRIVI IL NOME DI OGNI DOLCE CHE VEDI.....

- ♥ QUANTE TORTE PUOI CONTARE?.....
- ♥ QUANTE CAMELLE?.....
- ♥ QUANTE PALLINE DI GELATO VEDI SUL CONO?.....
- ♥ CI SONO TANTE TAVOLETTE DI CIOCCOLATO QUANTE TORTE?.....
- ♥ SONO IN QUANTITÀ MAGGIORE LE TORTE O LE CAMELLE?.....
- ♥ QUANTI BUDINI PUOI CONTARE IN VETRINA?.....



	AMICI	INVITATI	PARENTI
	PENTOLE	POSATE	STOVIGLIE
	CIBI	DOLCI	FRUTTI
	VINI	BIBITE	BEVANDE

ABBIAMO CREATO 4 GRANDI GRUPPI, O CATEGORIE, DI INFORMAZIONI CHE SONO STATE RICAIVATE DAL TESTO, NEI PROBLEMI VENGONO CHIAMATI **DATI**.

ORA, PER ESSERE DAVVERO COMPLETI, DOVRANNO ESSERE AFFIANCATI A DELLE CIFRE O A DEI NUMERI, COSÌ POTRANNO DIVENTARE

DATI NUMERICI.

FAI ATTENZIONE! A VOLTE CI SONO ANCHE DEI DATI NON NUMERICI: AD ESEMPIO, QUANDO TROVI SCRITTO IN UN TESTO LA PAROLA “SETTIMANA”, QUESTA, PUR NON ESSENDO UN NUMERO, IN REALTÀ NE ESPRIME UNO BEN PRECISO, CIOÈ TI FA SUBITO PENSARE AL 7.

FACCIAMO ALTRI ESEMPI DI DATI NON NUMERICI (QUALCUNO LI CHIAMA ANCHE NASCOSTI, PERCHÉ NON SI VEDONO COSÌ CHIARAMENTE COME GLI ALTRI).

DECINA		10
COPPIA/PAIO		2
DOZZINA		12

E VIA DICENDO!
PERCIÒ, ... OCCHI APERTI!!

INIZIAMO CON LE CIFRE, POI PASSEREMO AI NUMERI.
INVENTIAMO INSIEME COSA INSERIRE.



INSERIMENTO CIFRE

Categorie	INFORMAZIONI O DATI	CIFRE O NUMERI	DATI NUMERICI
INVITATI	STREGHE PERSONAGGI DELLA MATEMATTA PARENTI DEL MAGO MAGO	3 4 2 1	3 STREGHE 4 PERSONAGGI DELLA MATEMATTA 2 PARENTI DEL MAGO 1 MAGO
STOVIGLIE	TOVAGLIOLI PIATTI POSATE TAZZE BICCHIERI	11 11 3X INVITATO 5 11	11 TOVAGLIOLI 11 PIATTI 3 POSATE AD INVITATO 5 TAZZE 11 BICCHIERI
CIBI	TORTE SALATINI PASTICCINI MACEDONIA	2 12 14 2 X OGNI FRUTTO	2 TORTE 12 SALATINI 14 PASTICCINI MACEDONIA = 2MELE 2 PERE 2 ANANAS 2 CILIEGIE
BEVANDE	MATTA-COLA ARANCIA-MATTA SUCCHI DI FRUTTA ACQUA VINO ROSSO VINO BIANCO	3 2 4 3 1 1	3 MATTA-COLA 2 ARANCIA-MATTA 4 SUCCHI DI FRUTTA 3 ACQUA 1 VINO ROSSO 1 VINO BIANCO

CONFRONTI E DOMANDE

CATEGORIA DEGLI INVITATI

ALLA FESTA VENGONO INVITATI SOLO MASCHI?

QUANTI SONO?

QUANTE SONO LE FEMMINE?

SONO DI PIÙ I MASCHI O LE FEMMINE INVITATI?

QUANTE SONO TUTTE LE FEMMINE PRESENTI ALLA FESTA?

QUANTE PERSONE PARTECIPANO ALLA FESTA?

BISBOCCIA È CONSIDERATA UN'INVITATA?

CATEGORIA DELLE STOVIGLIE

TUTTE LE STOVIGLIE SONO IN PLASTICA?

CI SONO TANTI PIATTI QUANTI BICCHIERI?

IL NUMERO DEI TOVAGLIOLI È MAGGIORE DI QUELLO DEI PIATTI?

LA CIFRA DELLE TAZZE È EQUIPOTENTE AL NUMERO DEI BICCHIERI?

LE POSATE SONO 3 O IL 3 VA RIPETUTO PER TANTE VOLTE QUANTI SONO GLI INVITATI?



CATEGORIA DEI CIBI

SECONDO TE, A BISBOCCIA PICE DI PIÙ IL GUSTO DOLCE O SALATO?
 I SALATINI BASTANO PER TUTTI I PARTECIPANTI ALLA FESTA?
 CE N'È QUALCUNO IN PIÙ?
 C'È UNA DIVERSITÀ, O DIFFERENZA, TRA IL N° DEI SALATINI E QUELLO DEI PASTICCINI? DI QUANTO?
 QUANTI FRUTTI VENGONO USATI PER FARE LA MACEDONIA?
 SE BISBOCCIA TAGLIA UNA TORTA ALLA VOLTA, QUANTE FETTE DOVRÀ FAR RISULTARE PER ACCONTENTARE TUTTI, LEI COMPRESA?
 SE INVECE VOLESSE FARE FETTE PIÙ GRANDI E TAGLIARE CONTEMPORANEAMENTE TUTTE E DUE, CIOÈ ENTRAMBE, LE TORTE QUANTE FETTE DOVREBBE RICAVALARE DA CIASCUNA TORTA PER FAR SÌ CHE TUTTI NE MANGINO?

CATEGORIA DELLE BEVANDE

CI SONO TANTE BROCCHIE DI VINO BIANCO QUANTE DI VINO ROSSO?
 SE LE CONTO INSIEME, SONO DI PIÙ O DI MENO DELLE BROCCHIE D'ACQUA?
 QUANTE BOTTIGLIE PUOI CONTARE, CONSIDERANDO LA MATTA-COLA, L'ARANCIA-MATTA E I SUCCHI?
 QUALE BEVANDA È PRESENTE SUL TAVOLO IN MAGGIOR QUANTITÀ?

BELLO, VERO, FARE TUTTI QUESTI RAGIONAMENTI?
 CI SARANNO DI AIUTO QUANDO DOVREMO RISOLVERE I PROBLEMI.

MA, MALGRADO USI MOLTO LA TESTA,
 OGNI TANTO IL MAGHETTO DELLA MATEMATTA
 SI TROVA IN DIFFICOLTÀ, PERC IÒ LA SUA MAMMA
 GLI SUGGERISCE UN SISTEMA PER FACILITARGLI LE COSE.

GLI CONSIGLIA DI DISEGNARE SUL SUO QUADERNO,
 DEI GRANDI BLOCCHI QUADRATI E, DENTRO AD OGNUNO,
 POI METTERE GLI OGGETTI CON CUI DEVE OPERARE.

COSÌ SARÀ CERTAMENTE PIÙ FSEMPLICE CAPIRE!!

FACCIAMO LO STESSO PROCEDIMENTO ANCHE NOI!!



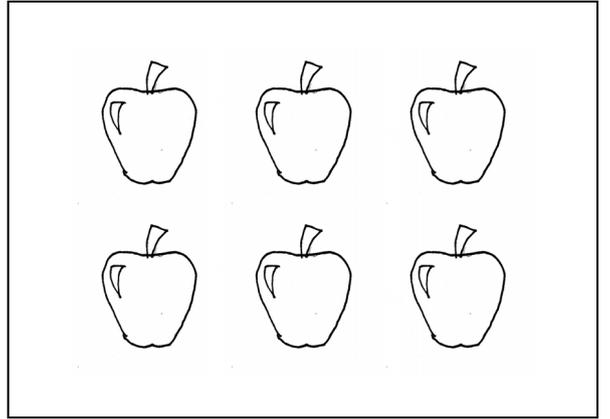
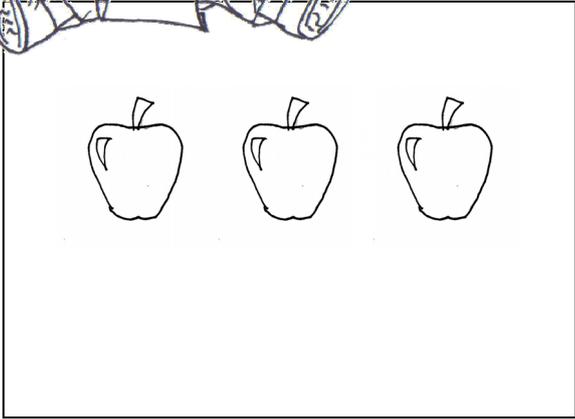
PERÒ, PER INIZIARE, ABBIAMO BISOGNO
 DI UN PICCOLO TESTO PROBLEMatico: ECCOLO!

LA MAMMA DEL MAGHETTO AMA MOLTO LE MELE; NE HA GIÀ
3 NEL CESTINO DELLA FRUTTA, MA PER PAURA DI RIMANERE
 SENZA, VA AL MERCATO E NE COMPRA ALTRE **6**.
 QUANTE MELE CI SONO ORA NEL CESTINO?

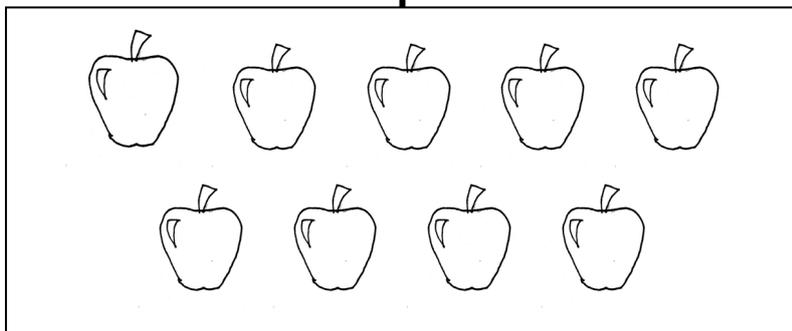
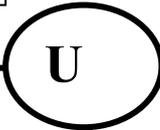
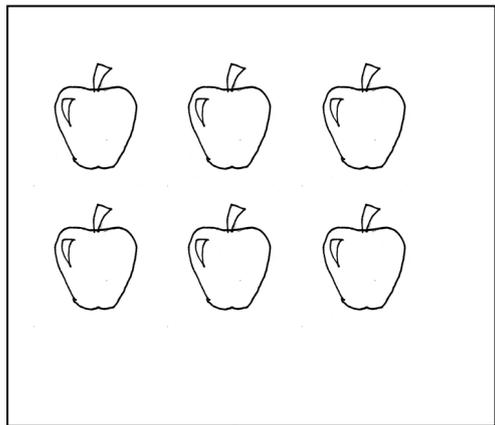
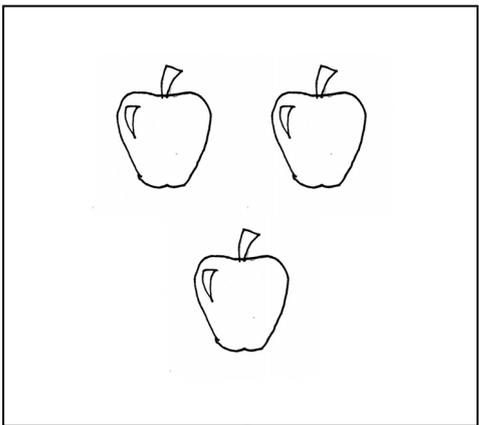




OK!!
PER PRIMA COSA, PREPARERÒ I
GRANDI BLOCCHI, COME MI HA
INSEGNATO LA MAMMA!
VOI AIUTATEMI A DISEGNARCI
DENTRO LE MELE!

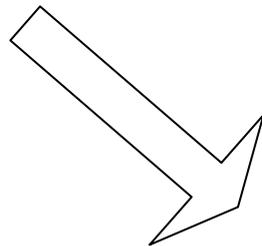
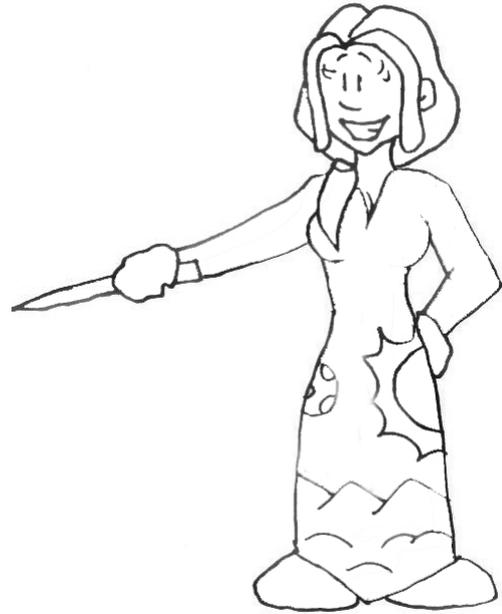
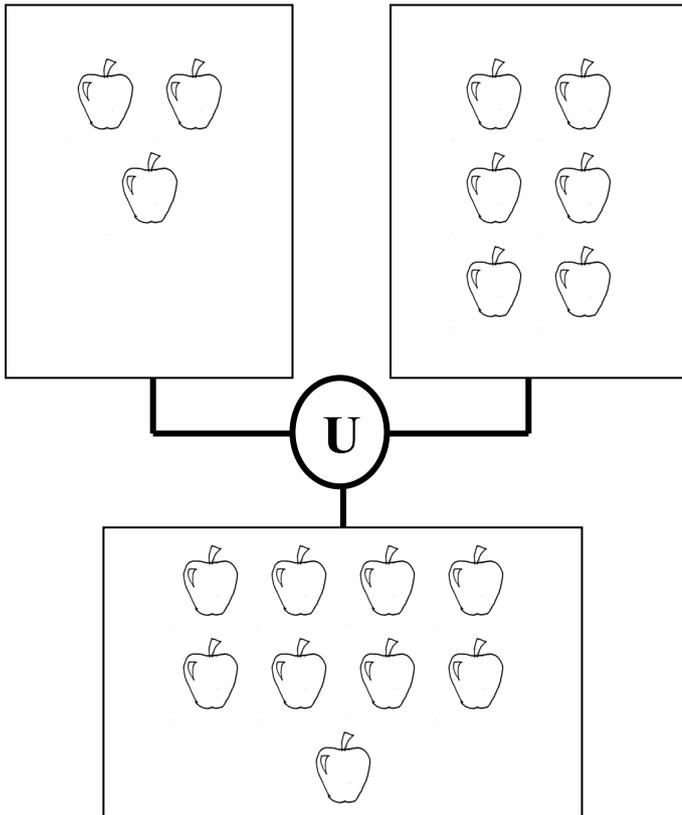


ORA DEVO COLLEGARE I DUE BLOCCHI
QUASI QUASI NE FACCIAMO UN ALTRO E CI
METTO DENTRO TUTTE LE MELE ... POI CE
NE VORREBBE UNO ANCHE PER IL SEGNO
DELL'OPERAZIONE CHE PENSO DI
ESEGUIRE! MA QUELLO LO FARÒ DI
UN'ALTRA FORMA ... MAGARI ... ROTONDO!

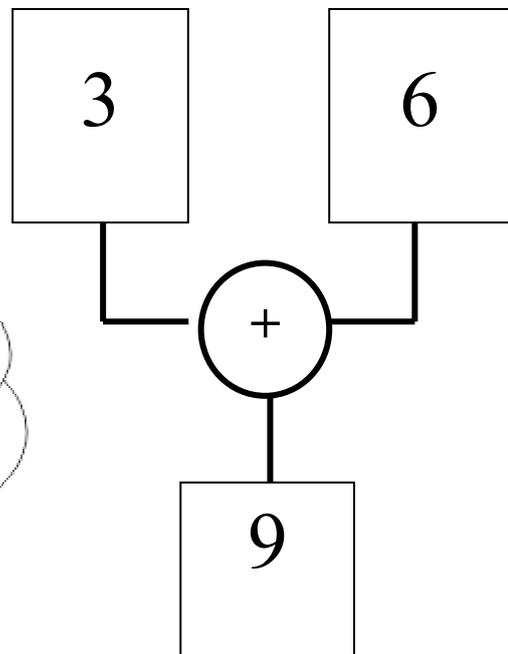


LA SUA MAMMA È PROPRIO ORGOGLIOSA DI LUI!
 QUINDI, DECIDE DI INSEGNARLI ANCHE COME RENDERE ANCOR PIÙ FACILE, IN
 FUTURO, QUESTO PASSAGGIO APPENA IMPARATO.
 UN COLPO DI BACCHETTA E ... VOILÀ ... I RIQUADRI SI RIMPICCIOLISCONO
 MAGICAMENTE, CONSERVANDO PERÒ LA STESSA STRUTTURA.
 FORMANO QUELLO CHE IN MATEMATICA VIENE CHIAMATO

(QUALCUNO LO CHIAMA ANCHE IN MODO DIVERSO, DI CALCOLO AD ESEMPIO,
 MA IL SUO SCOPO È SEMPRE LO STESSO).

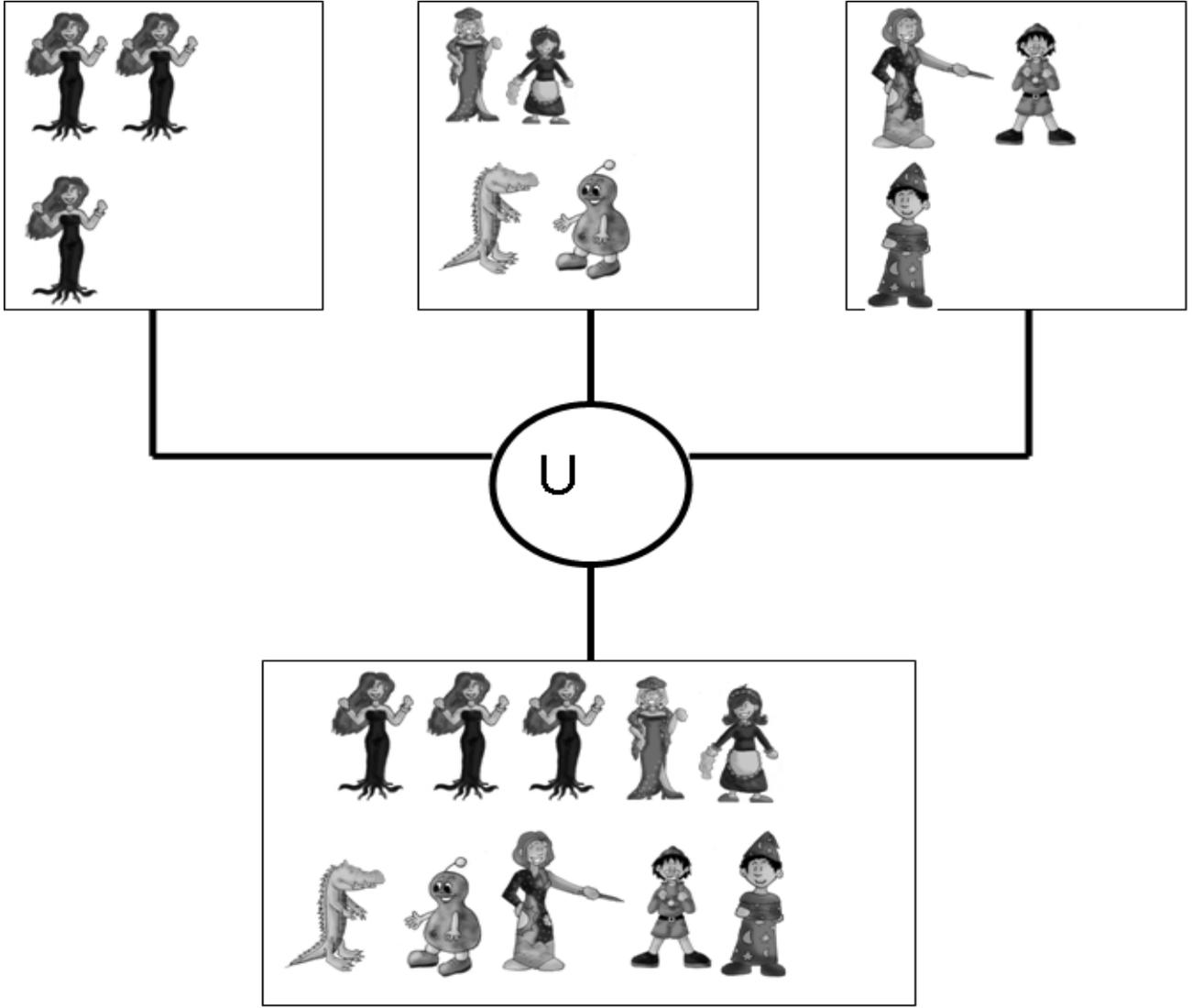


**MAGIA! LE MELE
 SPARISCONO E AL LORO
 POSTO APPARE LA CIFRA
 O IL NUMERO
 CORRISPONDENTE ALLA
 QUANTITÀ!**

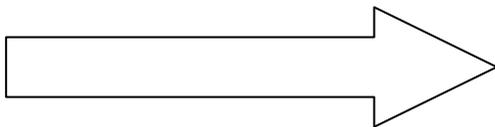
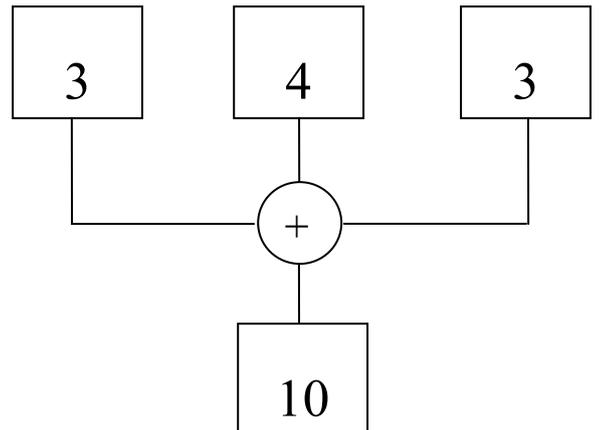


PER IL SUO COMPLEANNO, BISBOCCIA HA INVITATO 3 SUE AMICHE DEL CIRCOLO DELLE STREGHE, 4 PERSONAGGI DELLA MATEMATTA, (UNITÀ, DECINA, CIRILLO E FORMILLO) E 3 DELLA FAMIGLIA DEL MAGO (IL MAGHETTO, IL SUO GEMELLO E LA LORO MAMMA).

QUANTE PERSONE IN TUTTO SONO STATE INVITATE?



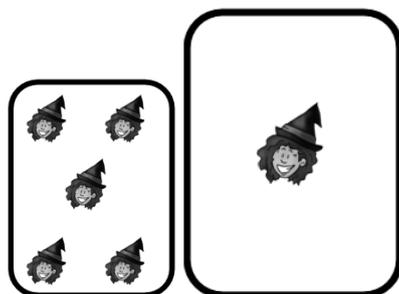
ED ORA, INSERISCI LE QUANTITÀ NUMERICHE CORRISPONDENTI NEL DIAGRAMMA A BLOCCHI.



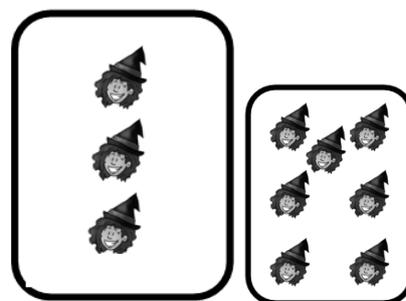
PER APPARECCHIARE USA 11 PIATTI, E CONTA LO STESSO NUMERO DI BICCHIERI E TOVAGLIOLI, MENTRE METTE IN TAVOLA SOLO 5 TAZZE DA THÈ. INFATTI, ALCUNI DEI SUOI INVITATI NON LO BEVONO. QUANTI SONO GLI INVITATI CHE NON BEVONO IL THÈ?

NEL POMERIGGIO, BISBOCCIA ORGANIZZA UNA DIVERTENTE PARTITA A 7 MATTO.

IL GIOCO È SEMPLICE: GIOCA UN PERSONAGGIO ALLA VOLTA E TUTTI CONTRO IL MAZZIERE, CIOÈ CHI NON HA GIOCATO E HA DATO LE CARTE. VIENE DATA UNA CARTA NASCOSTA AD OGNI GIOCATORE, POI IL MAZZIERE NE OFFRE UN'ALTRA A CHI LA RICHIEDE, SOLO CHE QUESTA VOLTA SARÀ GIRATA SUL TAVOLO E VERRÀ VISTA DA TUTTI. SE LA SOMMA DELLE DUE CARTE SUPERA LA CIFRA 7, VINCE IL BANCO, SE È MINORE DI 7, ALLORA BISOGNA VERIFICARE CHI SI È AVVICINATO DI PIÙ A QUESTA CIFRA. TRA GIOCATORE E MAZZIERE. COSTUI È IL VINCITORE. SI VINCE SOPRATTUTTO SE LA SOMMA È UGUALE A 7. INIZIANO A GIOCARE BISBOCCIA (MAZZIERE) E LA DECINA. ECCO LE LORO CARTE: QUELLA PIÙ PICCOLA È LA PRIMA DISTRIBUITA, LA PIÙ GRANDE È LA SECONDA, CIOÈ LA CARTA SCOPERTA.



BISBOCCIA (MAZZIERE)



DECINA

QUAL È IL NOME DEL GIOCO PROPOSTO DA BISBOCCIA?

.....

QUALE NUMERO NON VA SUPERATO?

.....

QUANTE CARTE RICEVE OGNI GIOCATORE?

.....

LE CARTE SI POSSONO VEDERE SEMPRE E TUTTE GIRATE SUL TAVOLO?

.....

CHI INIZIA A GIOCARE?

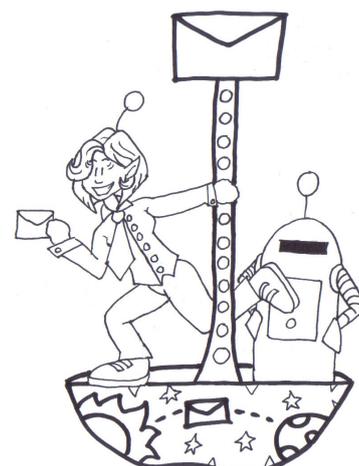
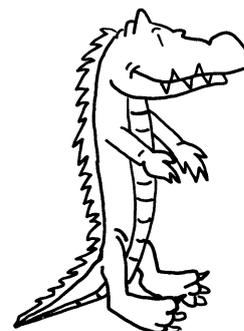
.....

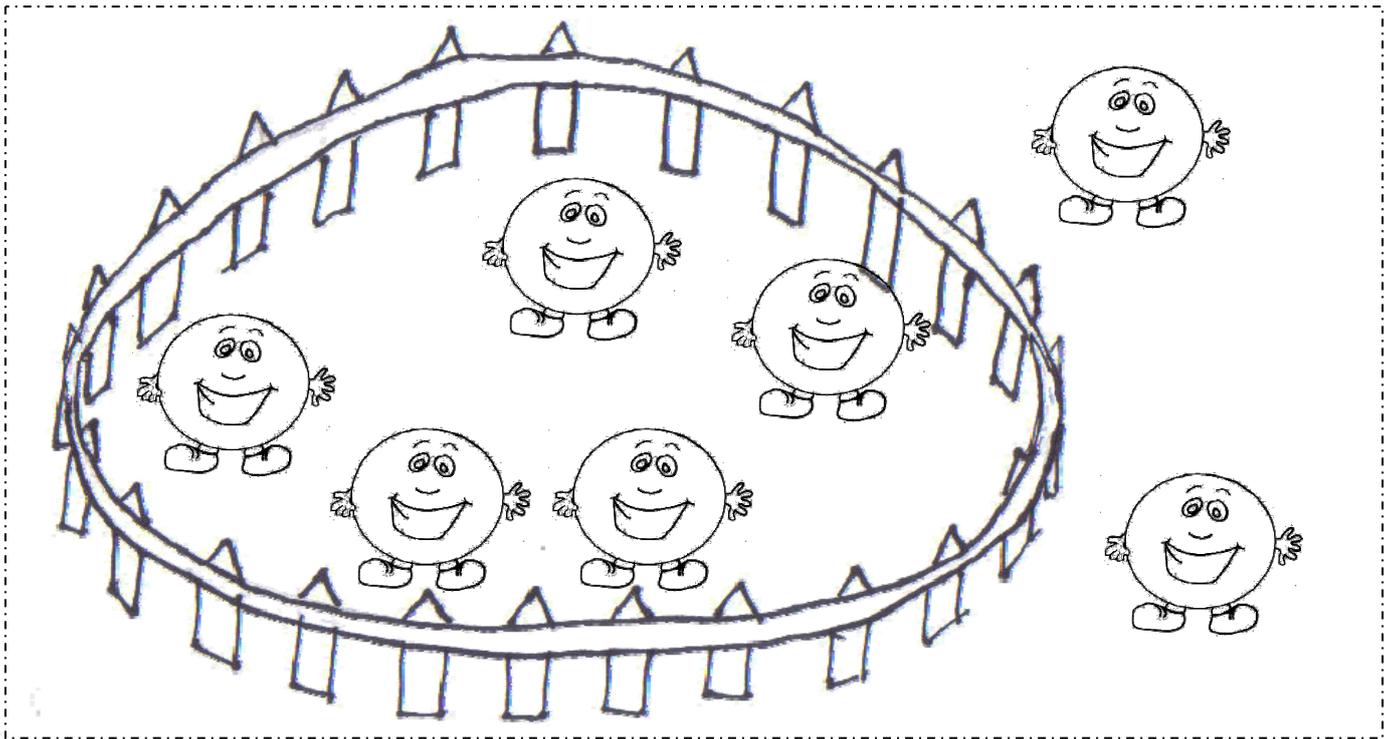
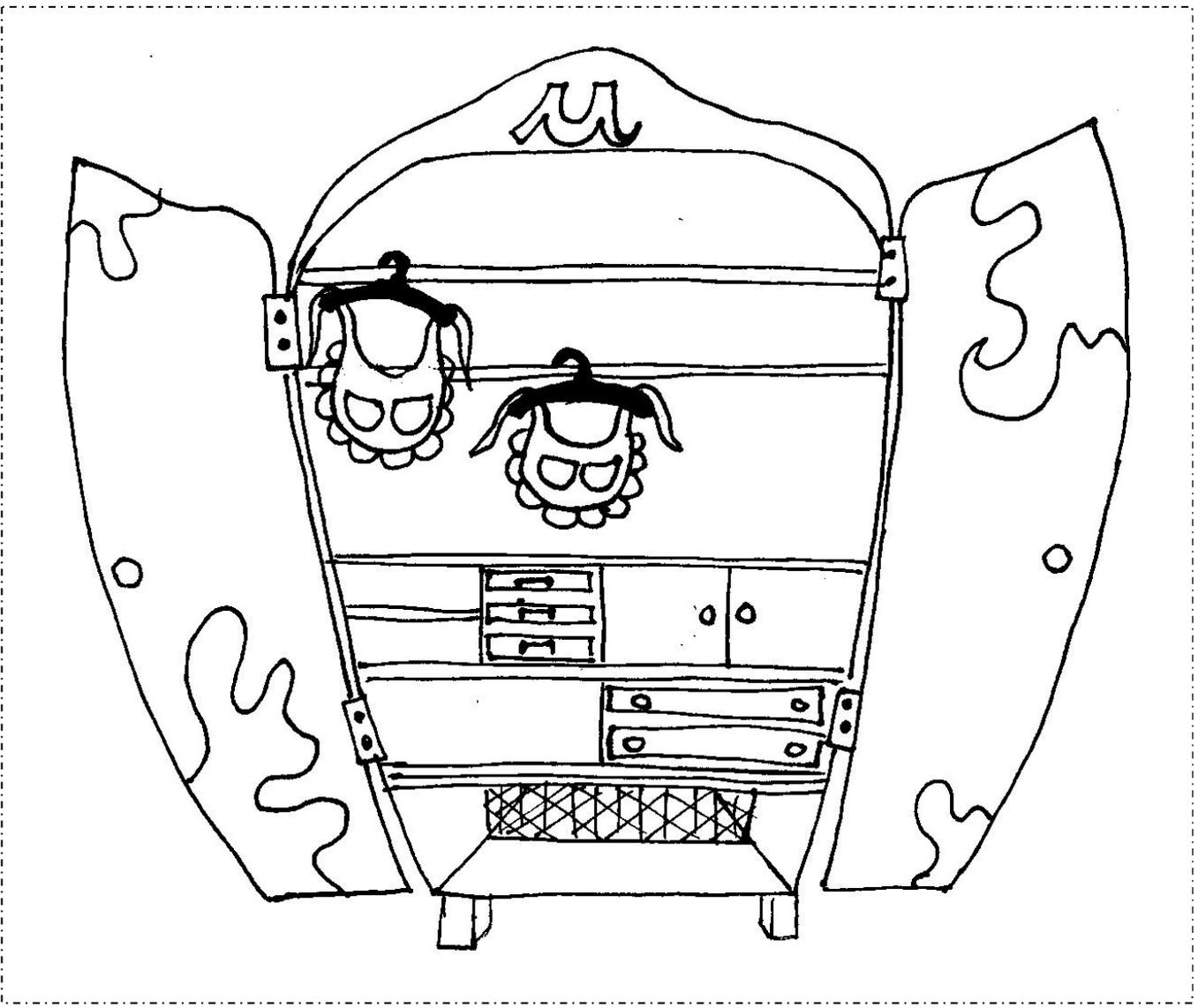
CHI VINCE?

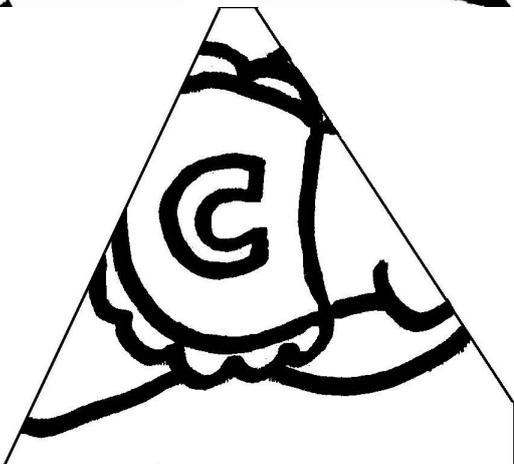
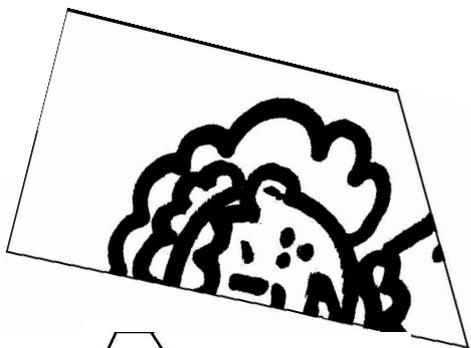
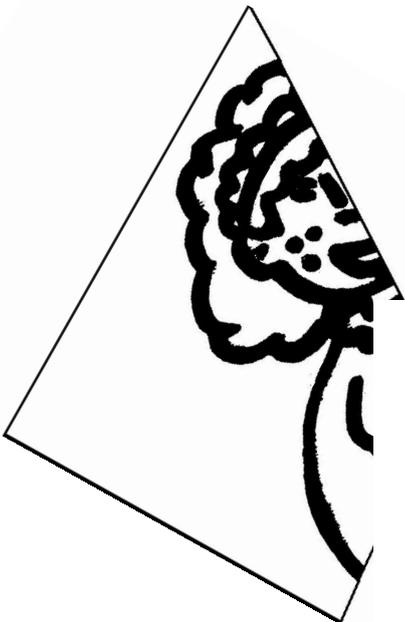
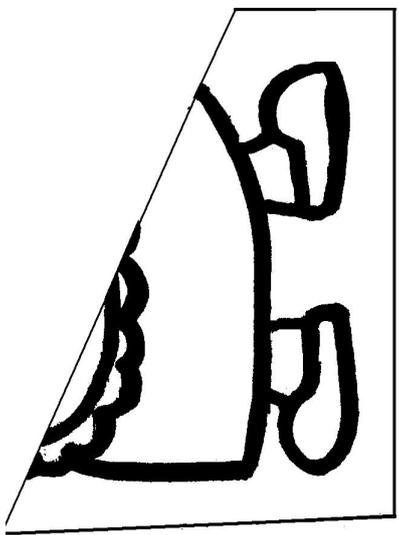
.....

CHI PERDE, CON LA SUA SOMMA SBALLA (CIOÈ SUPERA IL 7)?

.....







Incolla qui!

2	6	0	4	8	1	5	3	7
M	I	D	S	A	O	T	E	C



DI OGNI COSA MI PIACE ANDARE A FONDO
E OGGI HO FATTO UNA SCOPERTA
DELL'ALTRO MONDO.
CON LA MIA LENTE MAGICA
LA LINEA DEI NUMERI HO SCRUTATO E ...
SAI COSI'HO TROVATO?
IN OGNI CIFRA C'È QUALCOSA IN
MOVIMENTO
E COSI' MI SONO PRESO UN GRAN
SPAVENTO!

	UNITÀ
	2

**UN ANNUNCIO SPECIALE!
UUU: UNITÀ CERCASI.**

Cercasi disperatamente 10 domestiche per ricca signora.

Requisiti:

- ✓ saper stare al proprio posto
- ✓ riconoscere il proprio nome e colore
- ✓ conoscere il proprio valore rispetto ad altri
 - ✓ saper raggruppare

Le selezioni si terranno il giorno ... alle ore
nelle aule della Scuola Primaria di

ATTENZIONE!

Per essere ammessi alle selezioni è necessario indossare almeno un indumento blu.

UN ANNUNCIO SPECIALE
È APPARSO SUL GIORNALE!
QUESTA GRANDE SELEZIONE
RICHIEDE LA TUA PARTECIPAZIONE!
QUATTRO PROVE DOVRAI AFFRONTARE
SE UN' OTTIMA DOMESTICA VORRAI DIVENTARE!

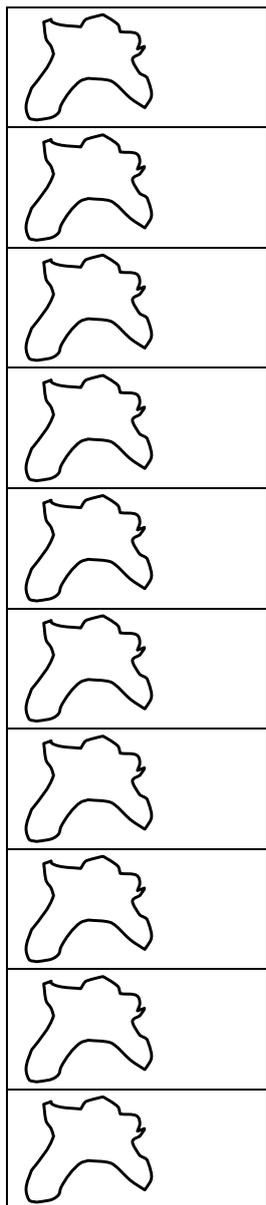
PROVA N°	COSA DEVO SAPER FARE?	PUNTEGGIO OTTENUTO
1	SAPER STARE AL PROPRIO POSTO	
2	RICONOSCERE IL PROPRIO NOME E COLORE	
3	CONOSCERE IL PROPRIO VALORE RISPETTO AD ALTRI	
4	SAPER RAGGRUPPARE	
	PUNTEGGIO IN TUTTO	

**RITENTA!
LA
PROSSIMA
VOLTA
AVRAI
PIÙ
FORTUNA!**

**COMPLIMENTI!

SARESTI
DAVVERO
UNA
PERFETTA
UNITÀ!!**





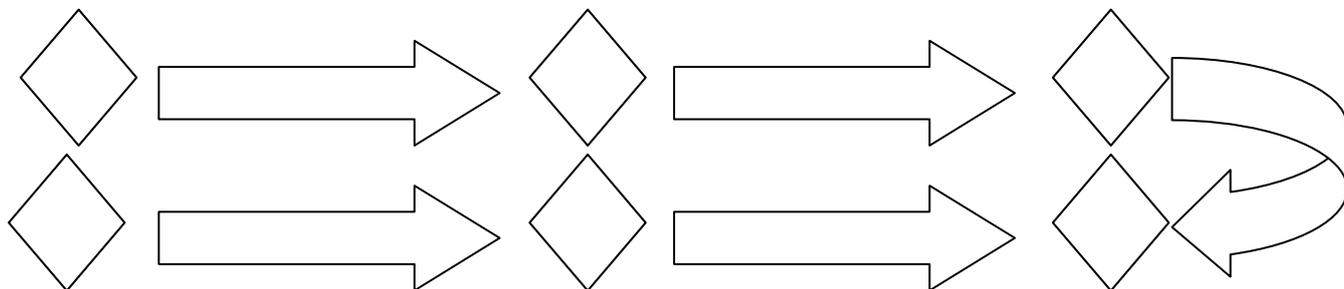
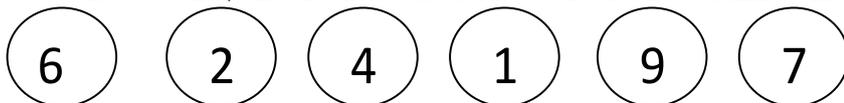
OTTO
CINQUE
SETTE
NOVE
UNO
TRE
ZERO
DUE
QUATTRO
SEI

6
4
3
8
1
0
5
7
9
2

LA FRECCIA DICE ...

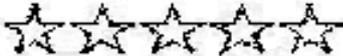
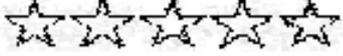
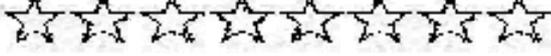
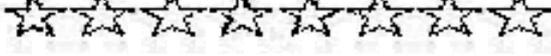


USA QUESTI NUMERI, METTILI NEI ROMBI RISPETTANDO IL SENSO DELLA FRECCIA.



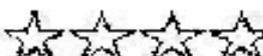
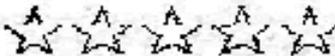
RAGGRUPPA PER 

C	S

RAGGRUPPA PER 

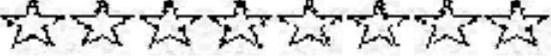
C	S


RAGGRUPPA PER 

G	S

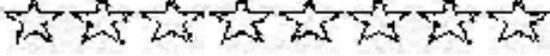
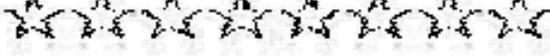


RAGGRUPPA PER 

G	S

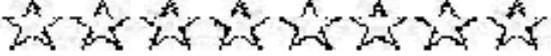
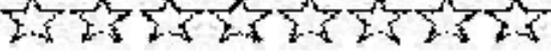


RAGGRUPPA PER 

G	S

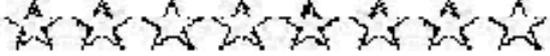
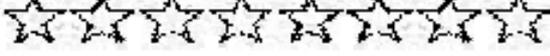


RAGGRUPPA PER 

G	S



7

3

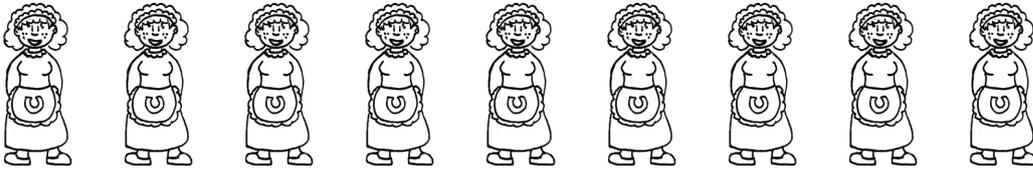
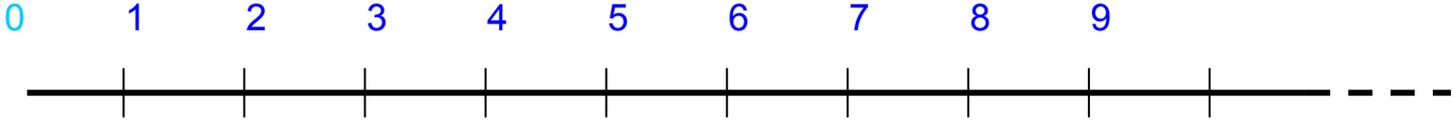
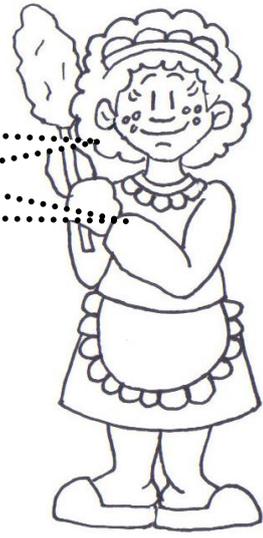
1

9

5



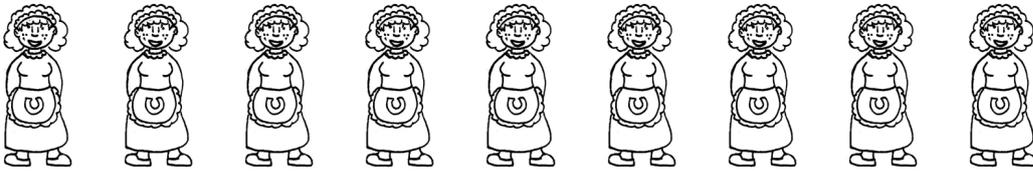
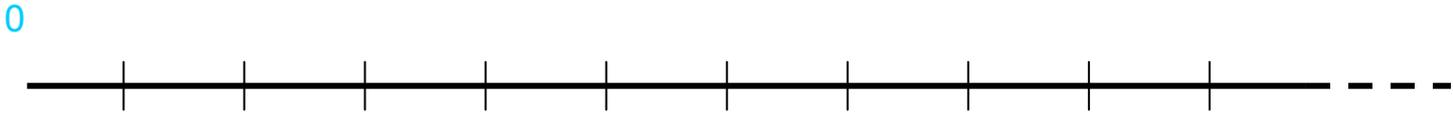
OGNI UNITÀ IL SUO NOME ASPETTA!
METTITI AL LAVORO: DAMMI RETTA!



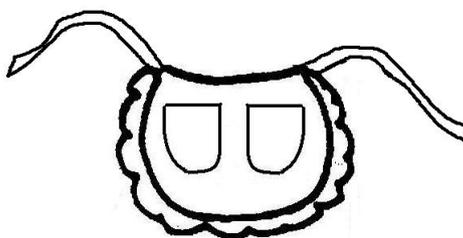
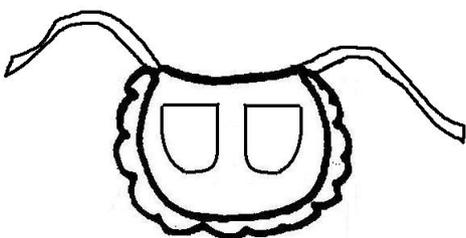
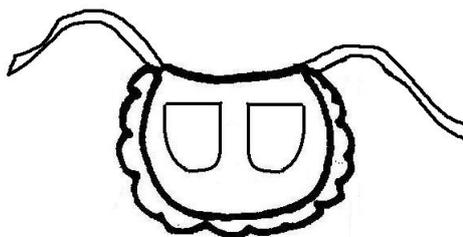
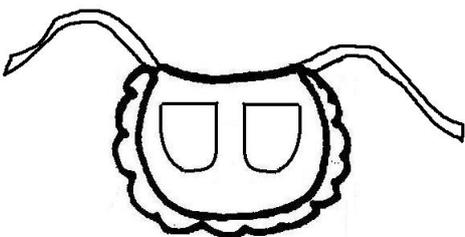
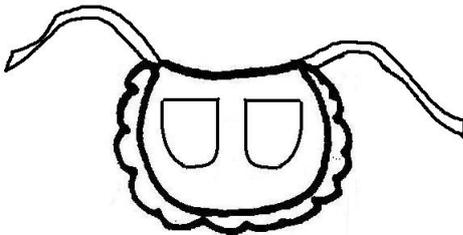
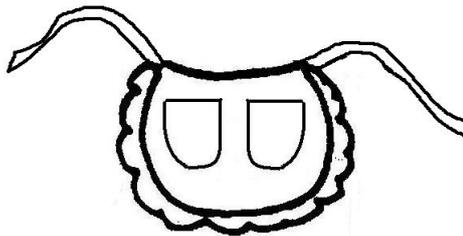
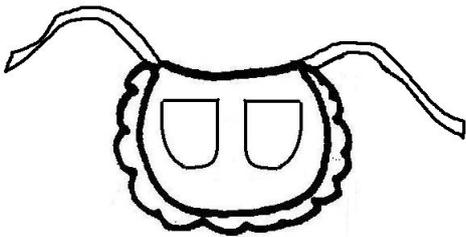
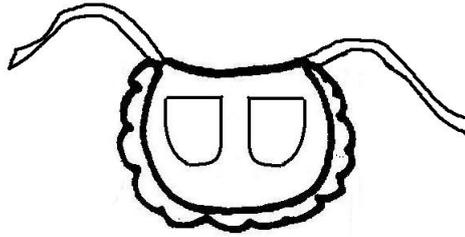
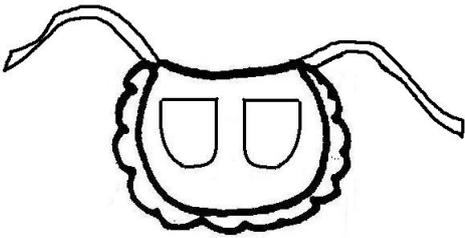
2

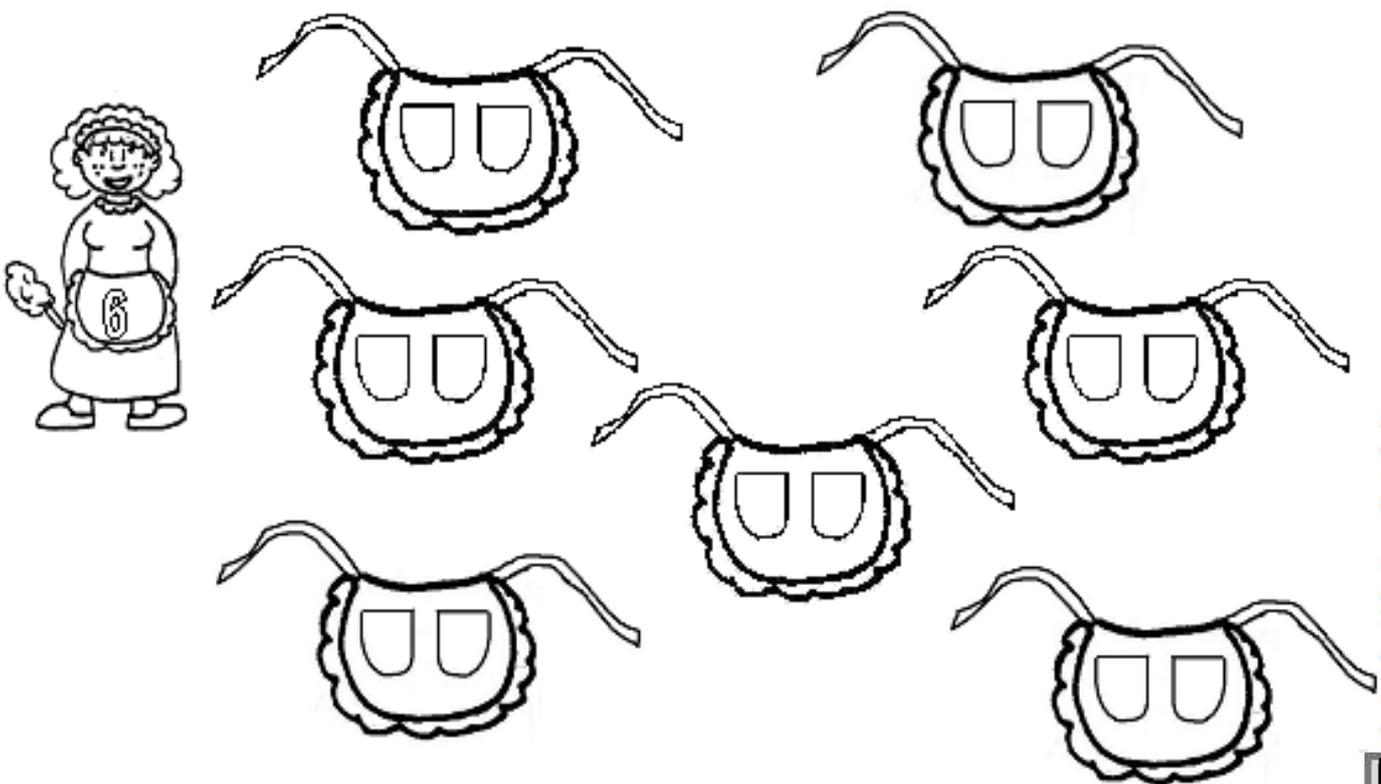
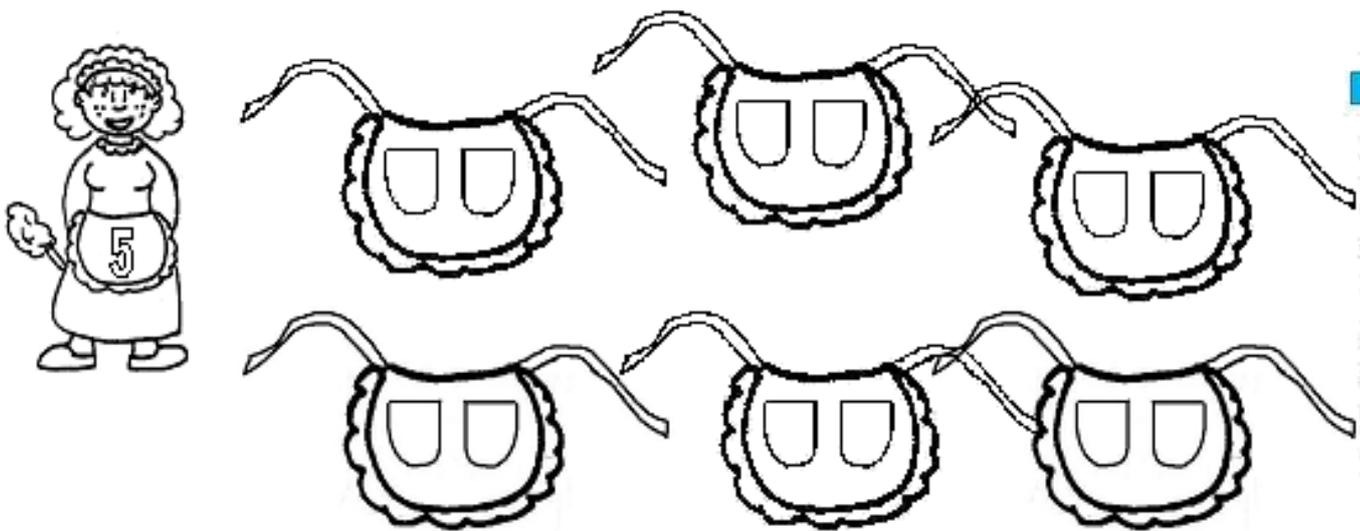
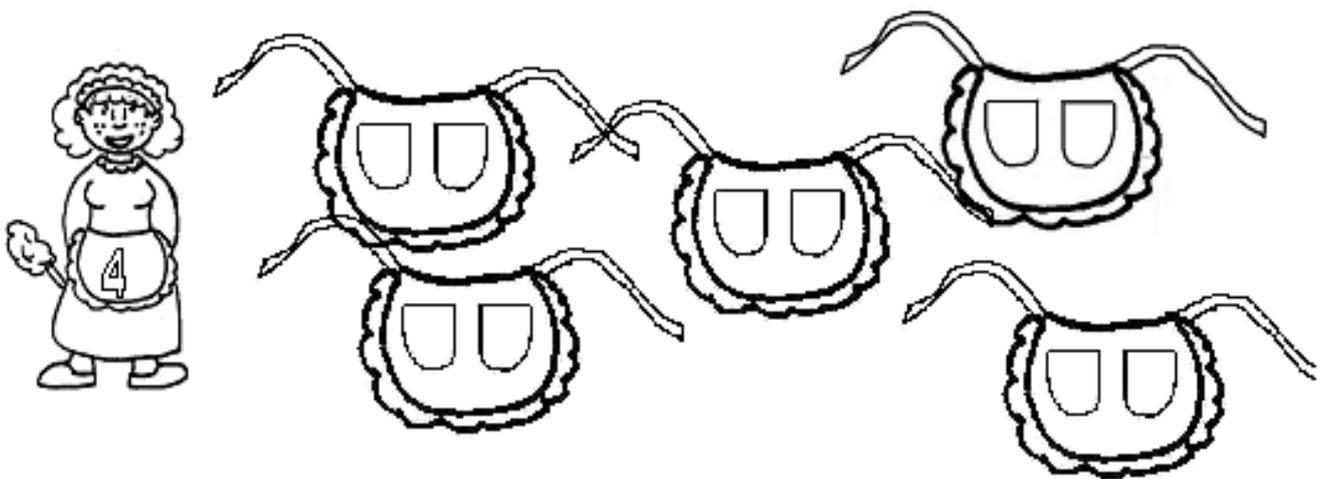
5

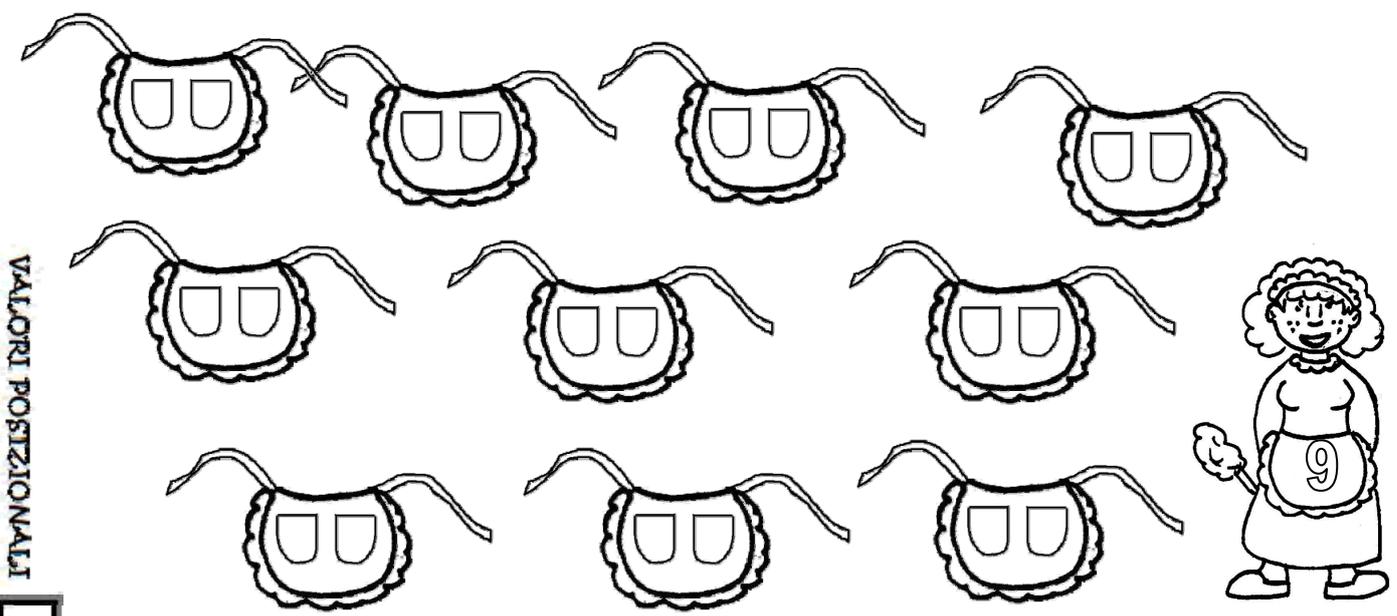
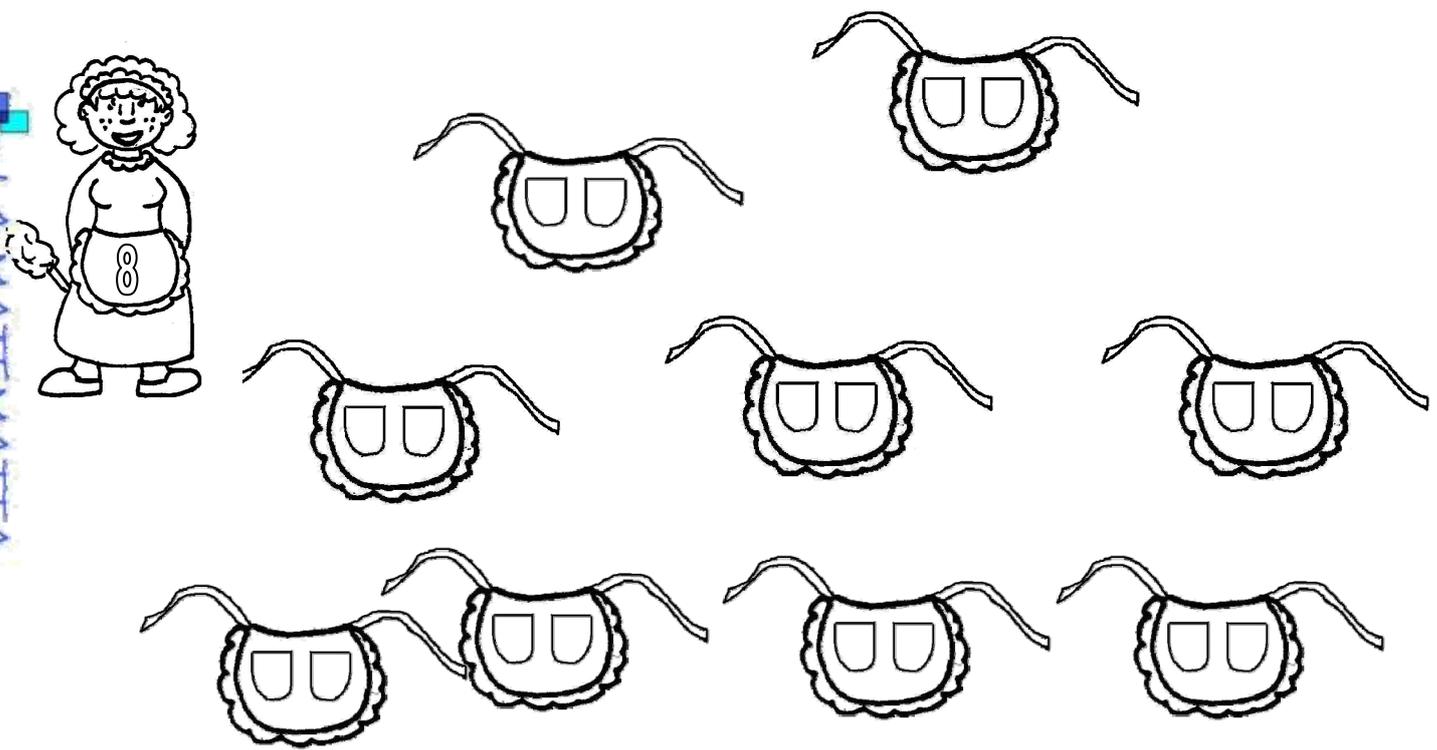
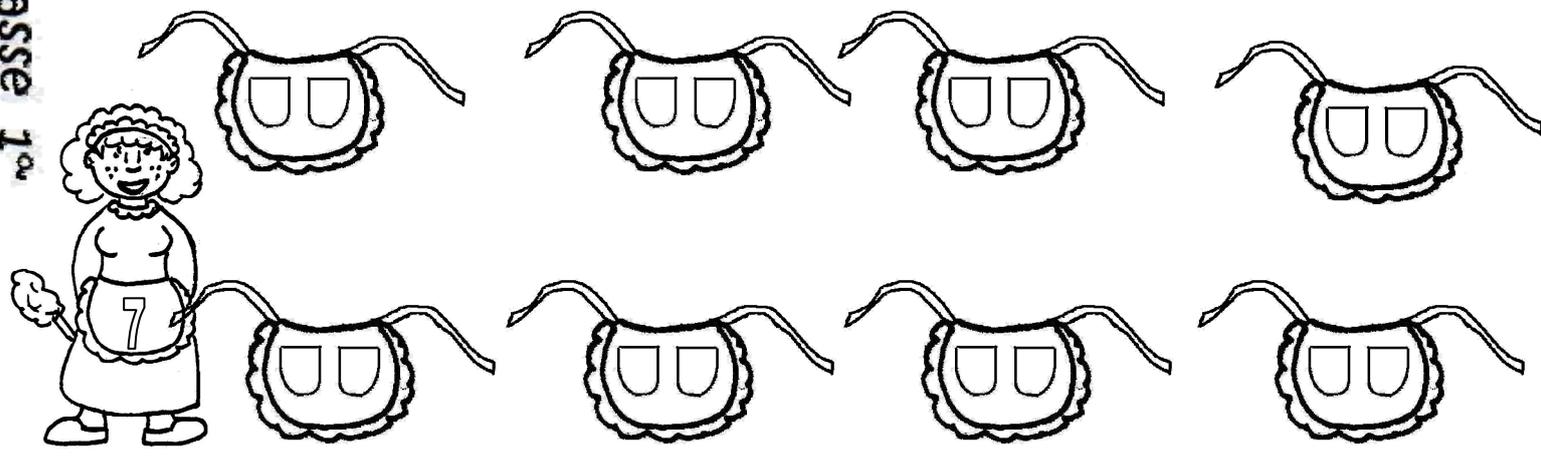
9



COMPLETA I GREMBIULINI
DELLE MIE AMICHE **UNITÀ**.









4 U   = 6
 

2 U   = 4
 

3 U   = 9
 

5 U   = 7
 

0 U   = 3
 

5 U   = 8
 

4 U   = 8
 

1 U   = 2
 

2 + 1 + 3 =

4 + 2 + 3 =

1 + 7 + 0 =

6 + 2 + 1 =

2 + 2 + 3 =

3 + 1 + 0 =

3 + 3 + 3 =

1 + 5 + 1 =

4 + 4 + 1 =

3 + 0 + 2 =

9
5
7
9
4
3
8
7
9
5

0
9
2
6
7
5
7
3
8
4

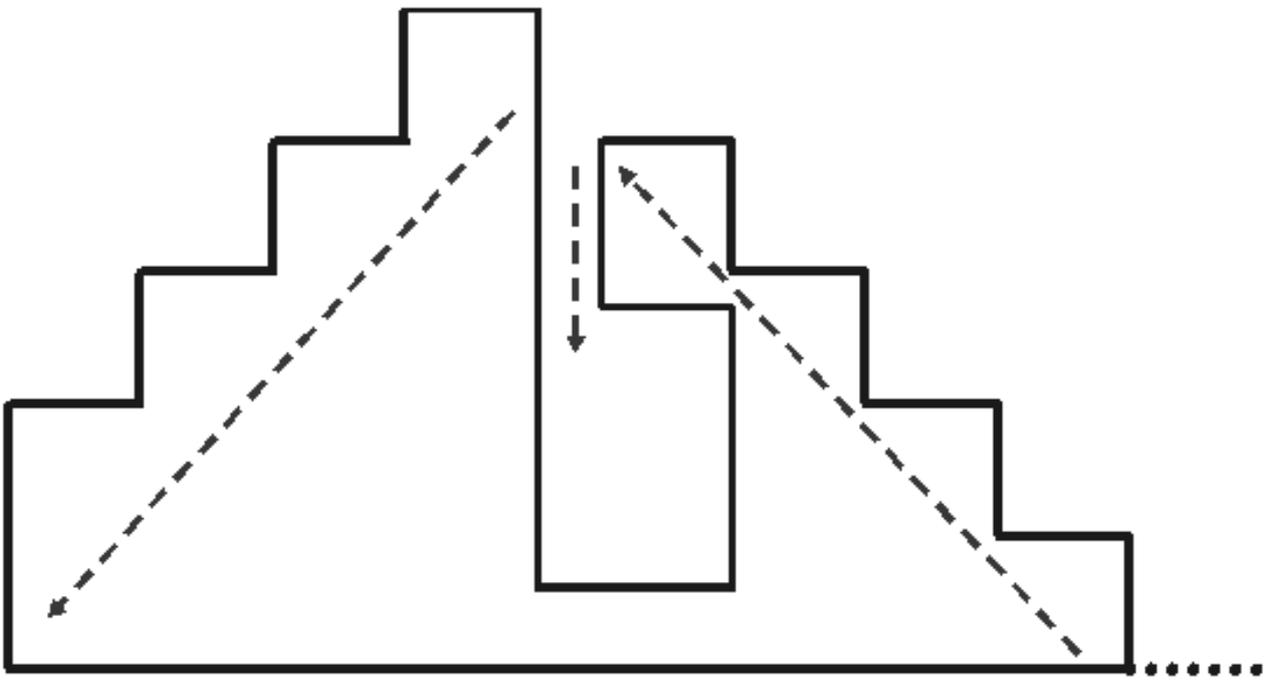
6
8
8
0
6
4
9
8
6
6

Questa tabella ti servirà come strumento di autovalutazione, cioè per controllare quello che stai pian piano imparando.

Ogni volta che il tuo cervellino avrà **memorizzato** una delle coppie della tabella (e quindi non la sbaglierai mai più), solo allora potrai colorare la cella che la contiene e passare alle altre che ancora non ricordi.

Quando tutta la tabella sarà colorata ... allora sarai un vero asso nell'accoppiare le cifre!!!

Però non imbrogliare!! Non faresti una cosa tanto utile alla tua intelligenza e in più ... la maestra e i tuoi genitori ti interrogheranno sulle coppie che sai o pensi di sapere Quindi Viaaaaaaaaa
Chi non memorizza in compagnia ... o è un ladro o è una spia!!!
Ah, ah, ah





5



2



3



8



7



4

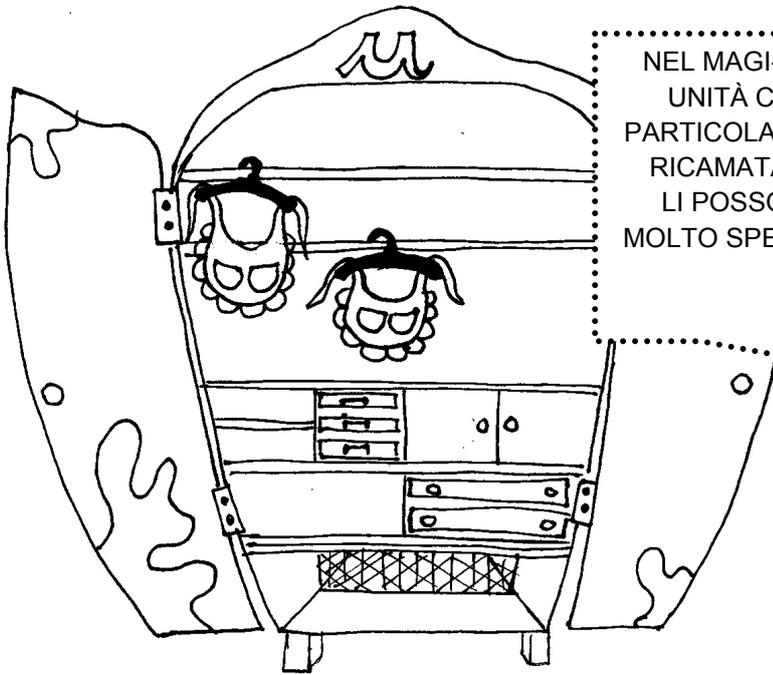


1



9

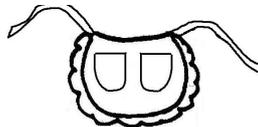
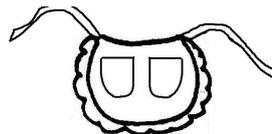
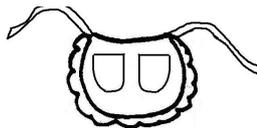
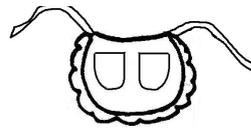
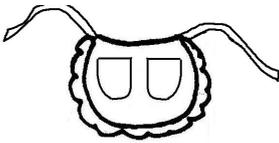




NEL MAGI-ARMADIO DI NOI DOMESTICHE
UNITÀ CI SONO ALCUNI GREMBIULINI
PARTICOLARI: SU ENTRAMBI I TASCHINI C'È
RICAMATA LA **STESSA IDENTICA CIFRA**.
LI POSSONO INDOSSARE SOLO UNITÀ
MOLTO SPECIALI CHE VENGONO CHIAMATE
CIFRE PARI.



RIGUARDA IL LAVORO PRECEDENTE E SCOPRI A QUALE
UNITÀ APPARTENGONO I GREMBIULINI; POI COLLEGA.



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



COLLEGA OGNI UNITA' PARI ALLA SUA COPPIA DI CIFRE GEMELLE.



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

--

--	--	--

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

--	--

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

--	--	--	--

--	--	--	--	--

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

REGOLA:
SOPRA OGNI TOVAGLIA SI POSSONO SEDERE TANTI INDIVIDUI QUANTI NE INDICA IL NUMERO DEL PIANO, NON DI PIÙ NÉ DI MENO. CHI NON RIESCE A FORMARE IL GRUPPO RICHIESTO RESTA IN PIEDI FUORI DALLA TOVAGLIA PER CONTO PROPRIO.





5 2 1
8 6
3 9
7 4 0

IS PARI

5 2 1
8 6
3 0 9
7
4

ARI

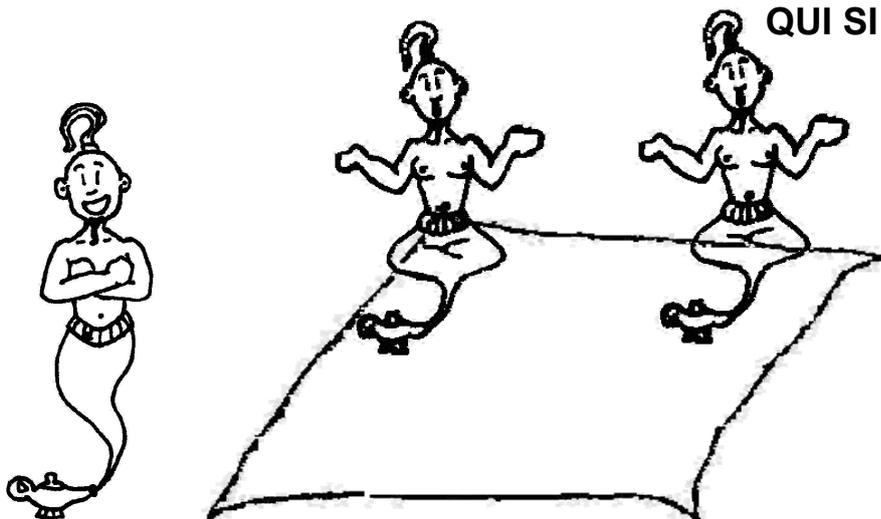
1° PIANO: PRATO DEI VAMPIRI



CON IL VAMPIRO VLADIMIRO NESSUNO VUOL MANGIARE PERCHÉ I SUOI DENTI NON RIESCE A CONTROLLARE.

QUINDI, QUI NON SI FORMA NESSUN GRUPPO.

2° PIANO: PRATO DEI GENI

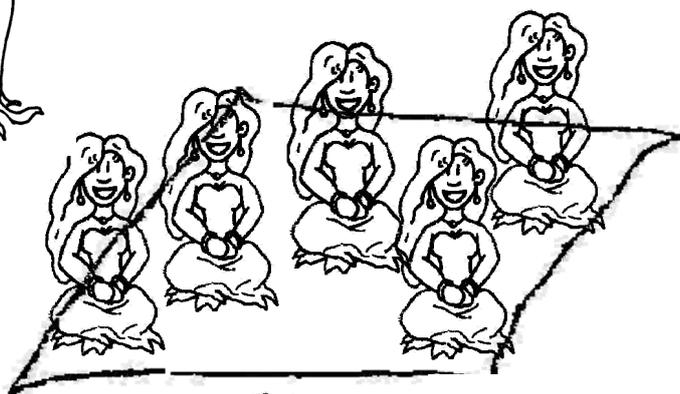


QUI SI RAGGRUPPA PER 2

BASE 2	
GRUPPI DA DUE	UNITÀ SPARSE
DUINE	
1	1

SI LEGGE UNO, UNO IN BASE DUE

5° PIANO. PRATO DELLE STREGHE



QUI SI RAGGRUPPA PER 5

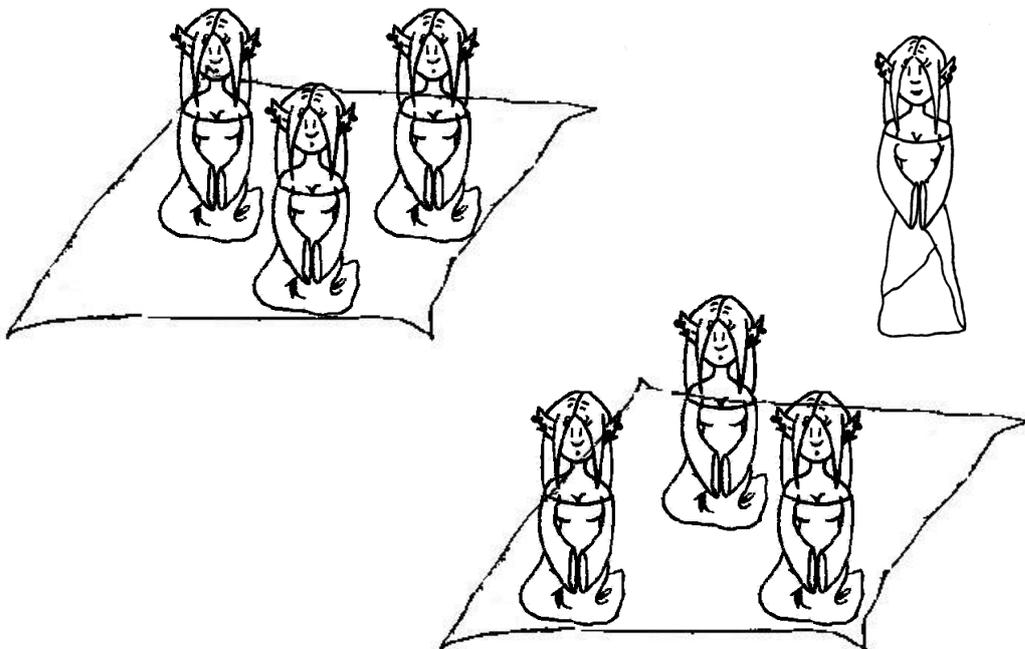
BASE 5	
GRUPPI DA CINQUE	UNITÀ SPARSE
CINQUINE	



SI LEGGE
IN BASE ...

3°PIANO: PRATO DEGLI ELFI

QUI SI RAGGRUPPA PER 3



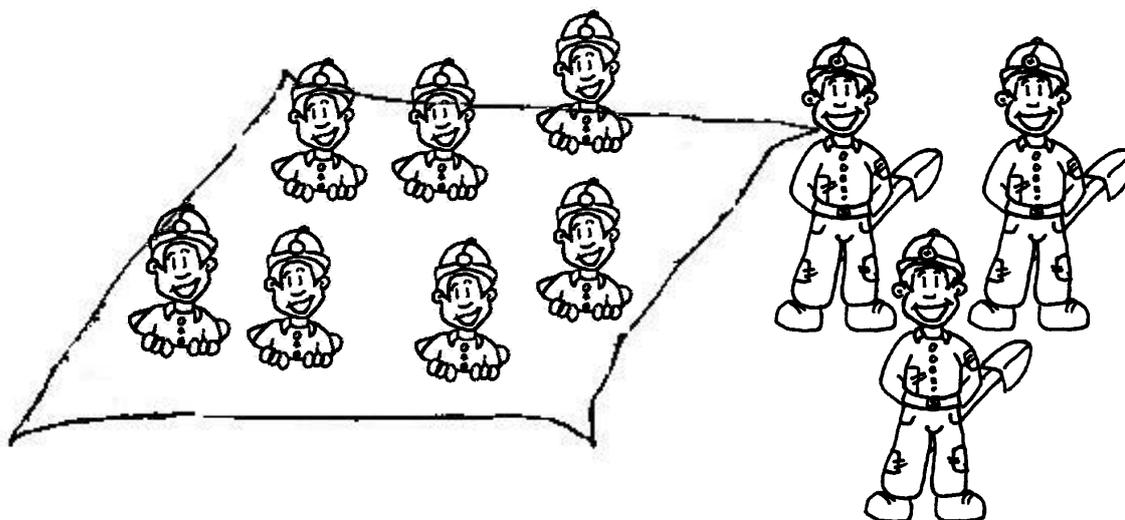
BASE 3	
GRUPPI DA TRE	UNITÀ SPARSE
TERZINE	

**SI LEGGE ... , ...
IN BASE 3**

7°PIANO: PRATO DEI NANI

QUI SI RAGGRUPPA PER

7

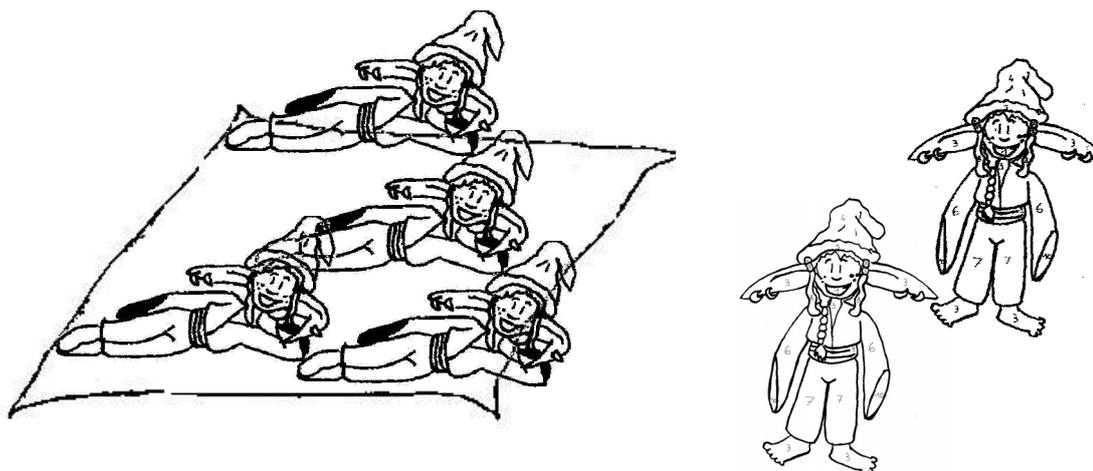


BASE 7	
GRUPPI DA SETTE	UNITÀ SPARSE
SETTINE	

**SI LEGGE ... , ...
IN BASE 7**

4°PIANO: PRATO DEI FOLLETTI

QUI SI RAGGRUPPA PER 4



BASE 4	
GRUPPI DA QUATTRO	UNITÀ SPARSE
QUARTINE	

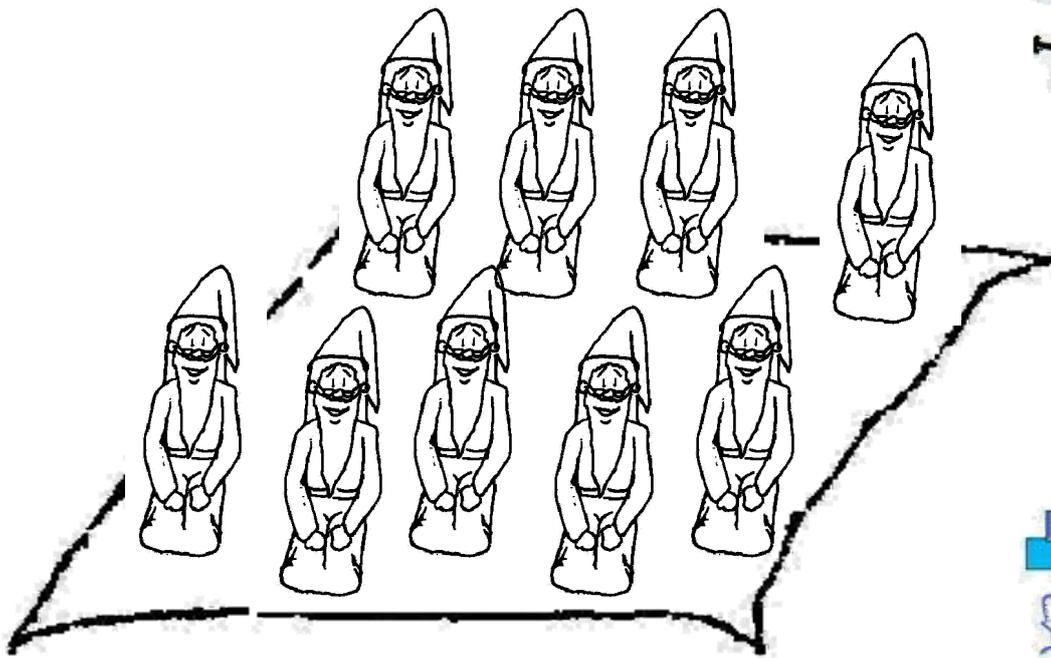
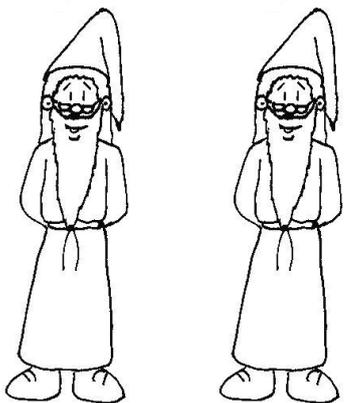
**SI LEGGE ... , ...
IN BASE 4**

BASE 9

GRUPPI DA NOVE NOVINE	UNITÀ SPARSE

9°PIANO: PRATO DEI MAGHI

QUI SI RAGGRUPPA PER 9

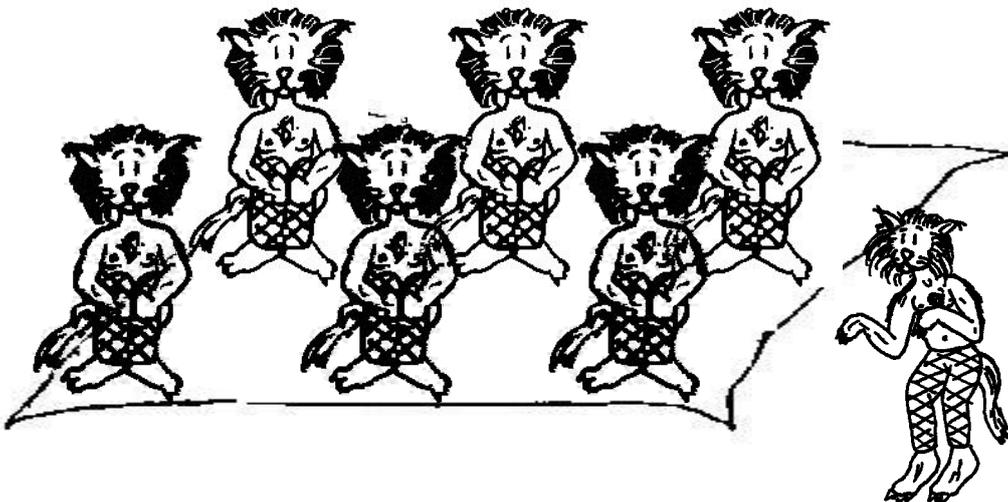


BASE 6

GRUPPI DA SEI SESTINE	UNITÀ SPARSE

6°PIANO: PRATO DEI LICANTROPI

QUI SI RAGGRUPPA PER 6



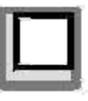
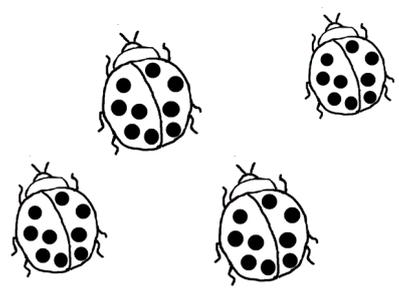
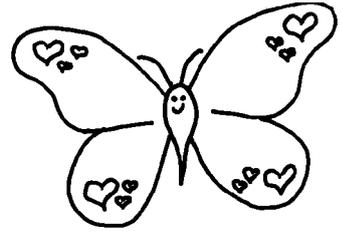
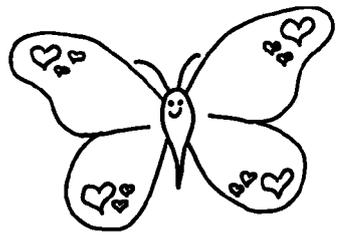
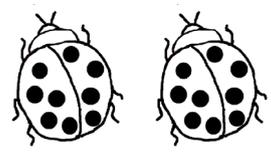
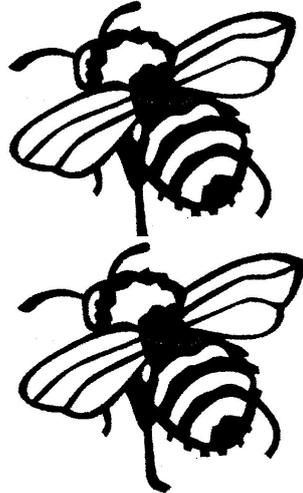
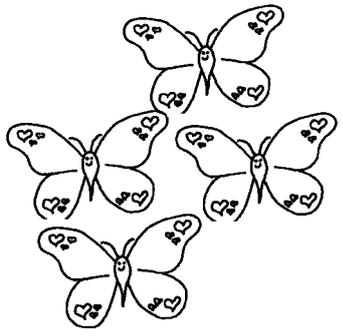
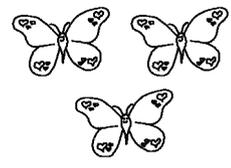
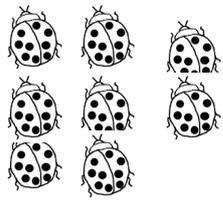
BASE 8

GRUPPI DA OTTO OTTINE	UNITÀ SPARSE

8°PIANO: PRATO DELLE FATE

QUI SI RAGGRUPPA PER 8

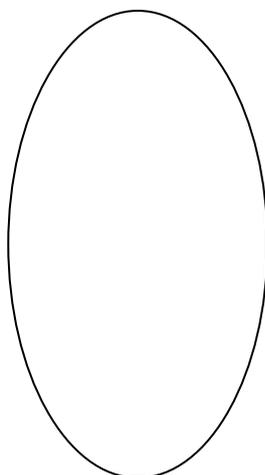
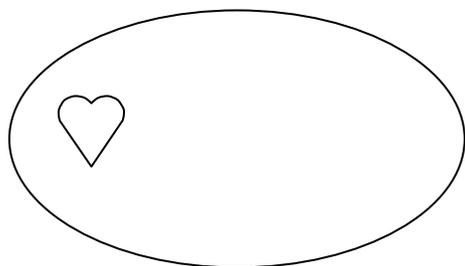
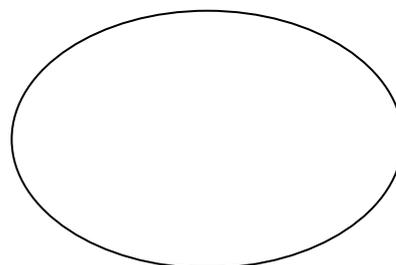
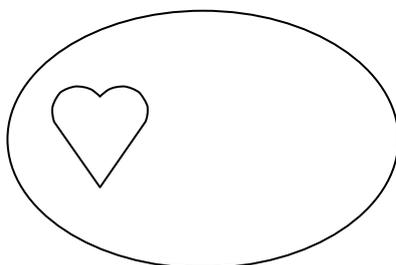




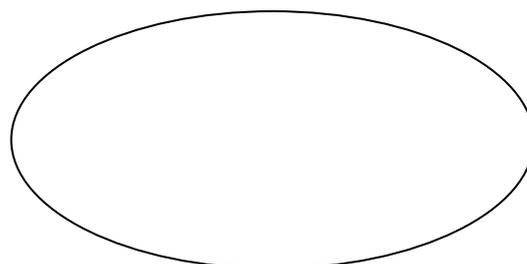
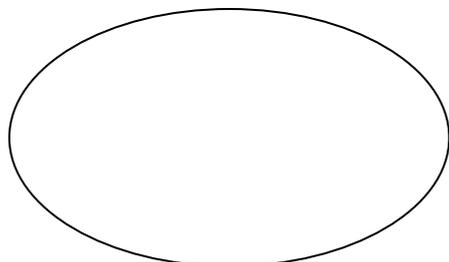


DISEGNA TANTI CUORICINI QUANTI INDICATI DALLA TABELLA.
FAI ATTENZIONE ALLA BASE IN CUI È AVVENUTO IL TAGGRUPPAMENTO.

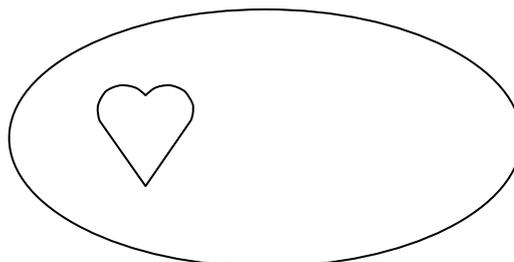
BASE 3	
TERZINE	UNITÀ
2	2

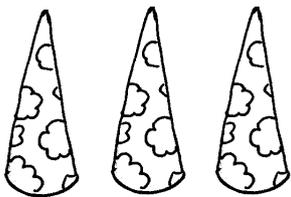
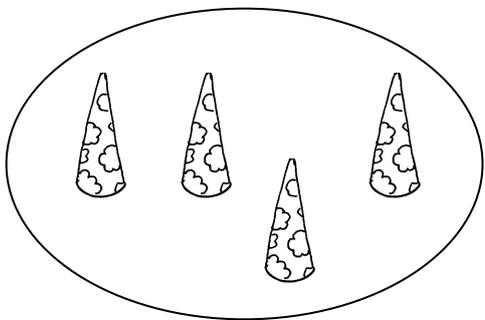


BASE 7	
SETTINE	UNITÀ
3	2

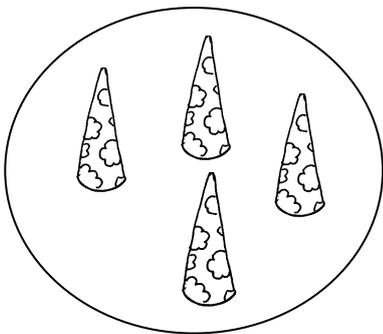
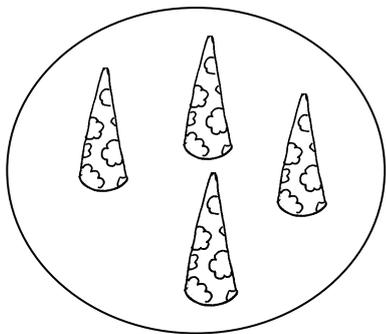


BASE 4	
QUARTINE	UNITÀ
2	2

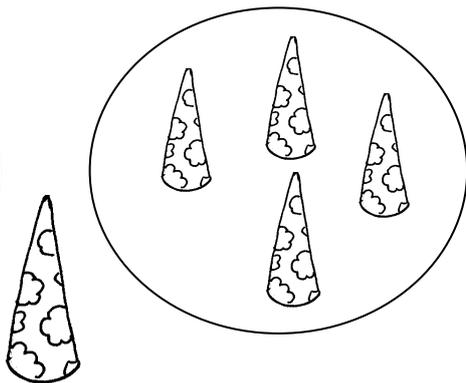
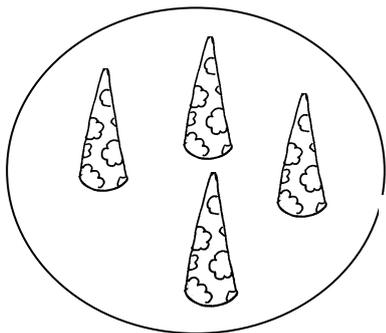




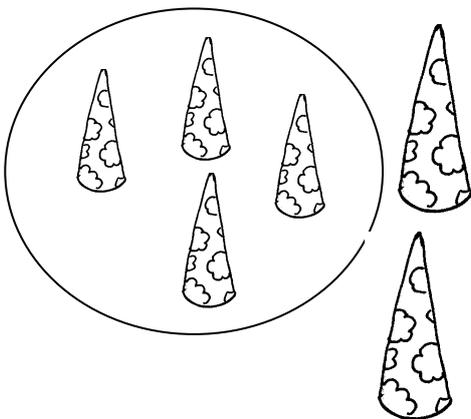
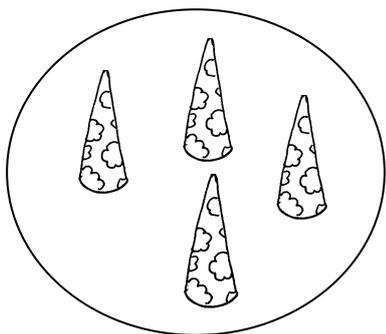
GRUPPI	UNITA'
1	3



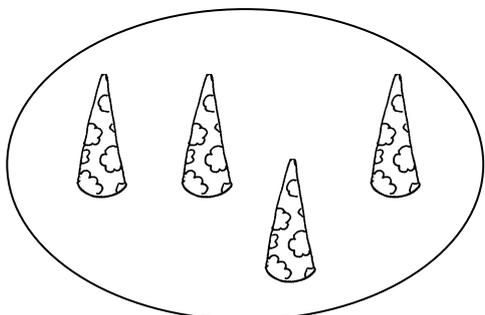
GRUPPI	UNITA'
2	0



GRUPPI	UNITA'
2	1



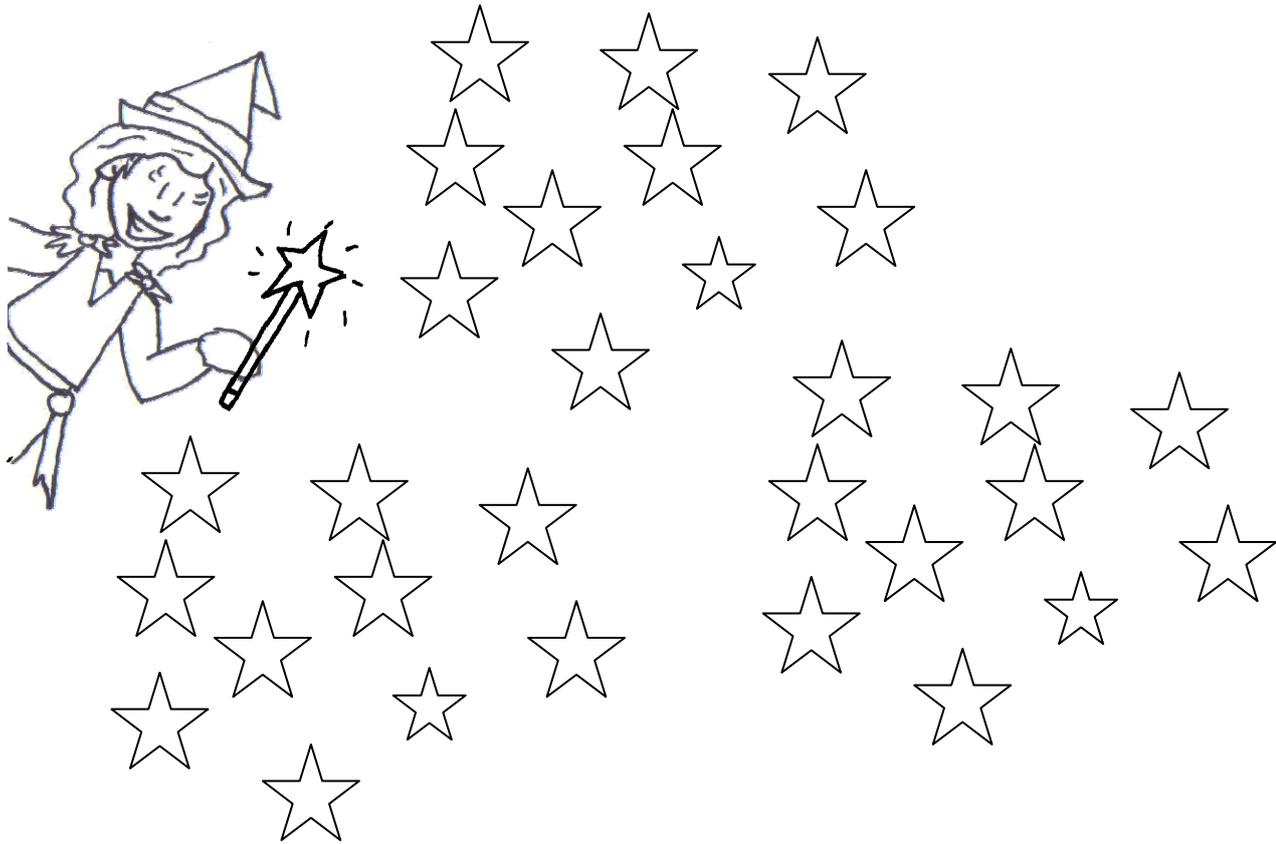
GRUPPI	UNITA'
2	2



GRUPPI	UNITA'
1	1

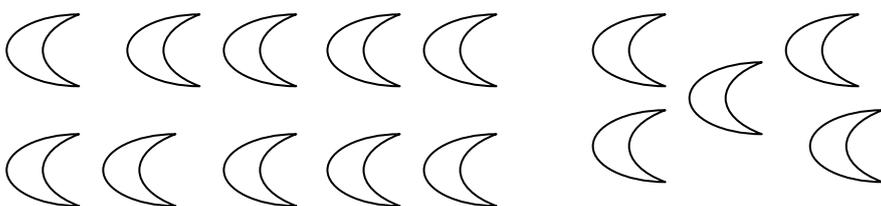


VISTO CHE BISBOCCIA E' DAVVERO UN TIPO INTRAPRENDENTE, LE STREGHE DI PRATO-QUERCIA DECIDONO DI NOMINARLA PRESIDENTESSA DEL CIRCOLO DELLE STREGHE E LE REGALANO UNA BACCHETTA DAVVERO ORIGINALE! EVVIVA!! CHE FELICITÀ!! LA GIOIA DI BISBOCCIA È COSÌ GRANDE CHE COMINCIA A SALTELLARE DI QUA E DI LÀ E DALLA SUA MAGICA BACCHETTA ESCONO, FESTANTI, TANTI GRUPPI DI ALLEGRE STELLINE, TUTTI UGUALI TRA LORO; CONTA QUANTE STELLE CONTIENE OGNI GRUPPO.



CHE MAGIA! LA BACCHETTA DI BISBOCCIA RAGGRUPPA PER 10. IL RAGGRUPPAMENTO DELLA BASE 10 SI CHIAMA DECINA.

PROVA A RAGGRUPPARE PER 10, POI REGISTRA IN TABELLA.

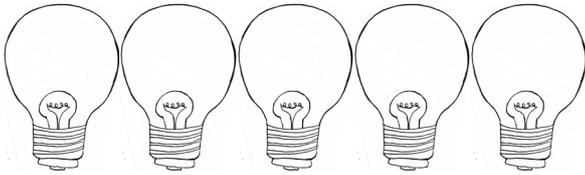
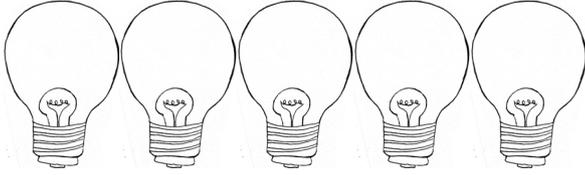
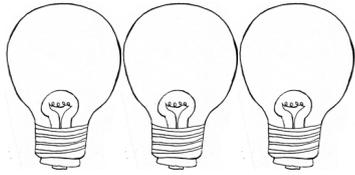


BASE 10	
GRUPPI DA DIECI	UNITÀ SPARSE
DECINE	

SI LEGGE ... , ...
IN BASE 10



RAGGRUPPA PER 10, DENOMINA IL NUMERO OTTENUTO E REGISTRA NELL'ABACO E IN TABELLA.



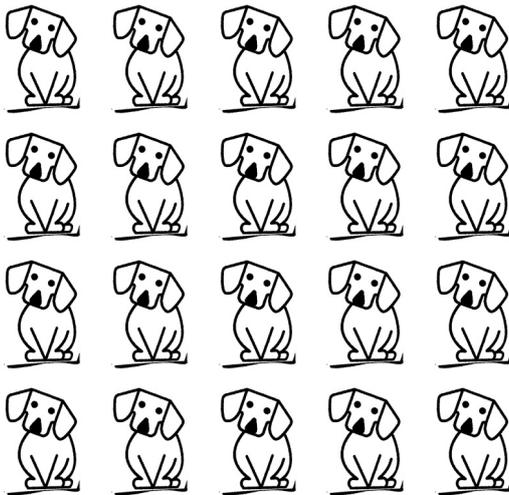
BASE 10	
DECINE	UNITÀ SPARSE

SI SCRIVE

--	--

SI LEGGE

○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
da	u



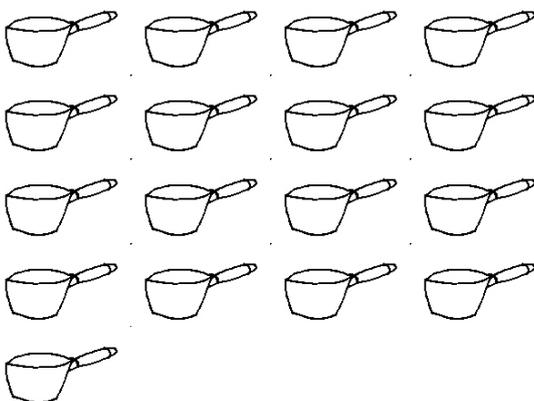
BASE 10	
DECINE	UNITÀ SPARSE

SI SCRIVE

--	--

SI LEGGE

○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
da	u



BASE 10	
DECINE	UNITÀ SPARSE

SI SCRIVE

--	--

SI LEGGE

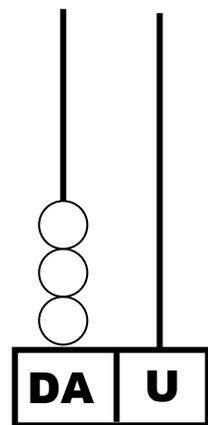
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
da	u



REGOLI IN COLORE (NEI BAM NON COLORATI E CHIAMATI <u>LUNGI</u>)	VALORE IN UNITÀ	BASE	NOME DEL GRUPPO
	2 UNITÀ	2	DUINA
	3 UNITÀ	3	TERZINA
	4 UNITÀ	4	QUARTINA
	5 UNITÀ	5	CINQUINA
	6 UNITÀ	6	SESTINA
	7 UNITÀ	7	SETTINA
	8 UNITÀ	8	OTTINA
	9 UNITÀ	9	NOVINA
	10 UNITÀ	10	DECINA

LA SIGNORA DECINA, ELEGANTE E DELIZIOSA,
È UN PO' SUPERBA E ALTEZZOSA!
CREDE DELLE UNITÀ DI ESSERE MIGLIORE
SOLO PERCHÉ MAGGIORE È IL SUO VALORE!

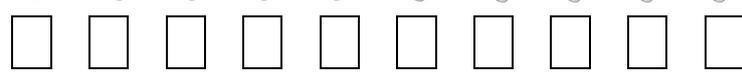
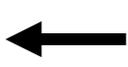
CERTO,
IL REGOLO DEL 10 È IL PIÙ ABBONDANTE,
MA CIÒ NON LA AUTORIZZA AD ESSERE
ARROGANTE,
PERCHÉ IN REALTÀ
DIECI UNITÀ SI DEVON RAGGRUPPARE
PER UNA SOLA DECINA FORMARE



10 UNITÀ



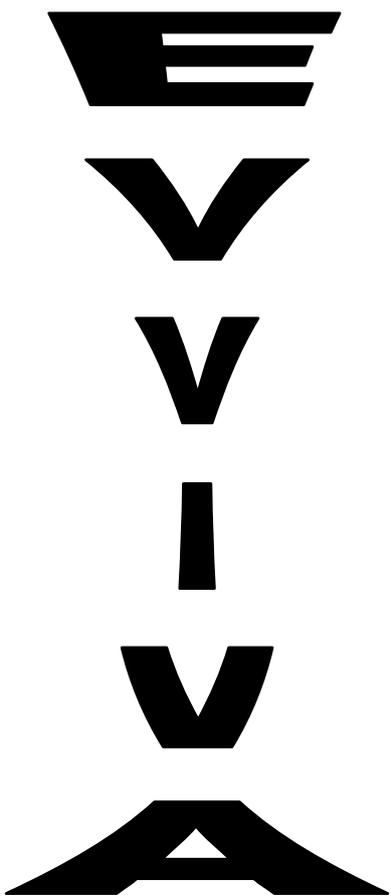
=



1 DECINA



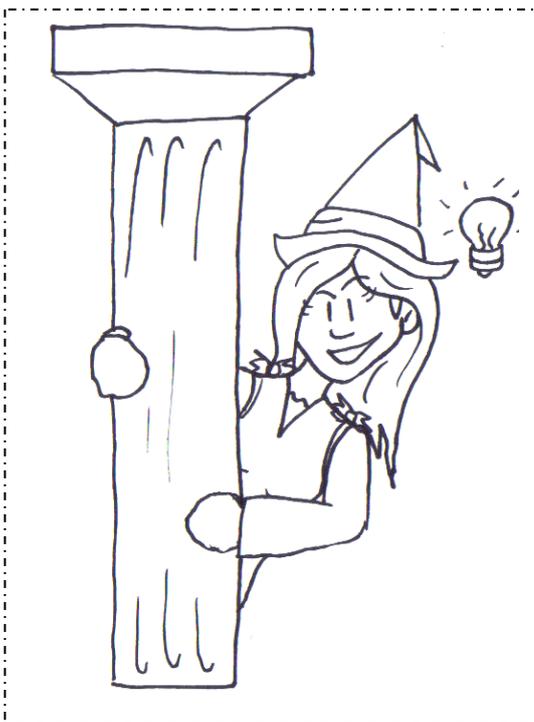
	9	1	1	1	6		3	1	9
1	8		5	1	3	1	4		4
1	7		7		1	2	0	1	5



EH SÌ!! OGNI CIFRA POTRÀ ESSERE RICORDATA DA TUTTI IN ETERNO, PERCHÈ AVRÀ IL SUO BEL MURETTO NEL GIARDINO DELLA SIGNORA DECINA!!!
 E CHI PASSERÀ DI LÌ POTRÀ DIVERTIRSI A CONTARE E A SPOSTARE I REGOLI-MATTONI CHE MAGICAMENTE SI RIMETTONO SEMPRE AL POSTO GIUSTO, IN COPPIA. SAI, ANCHE BISBOCCIA È VENUTA AD AMMIRARLI E GIOCA A NASCONDERSI DIETRO A CIASCUNO DEI MURETTI DELLE CIFRE.
 PROViamo A VEDERE DOVE RIUSCIRÀ A NASCONDERSI PROPRIO TUTTA, COMPLETAMENTE??

INSOMMA, BISBOCCIA PROPRIO NON CE LA FA AD ECLISSARSI DIETRO AI MURETTI DELLE CIFRE. E DIRE CHE LE MANCA COSÌ POCO!
 PROPRIO UN PELINO...
 LA DECINA, ALLORA, DECIDE DI INTERVENIRE E DI AIUTARLA A NASCONDERSI, ANCHE PERCHÈ SI STA AVVICINANDO ALLA ZONA DEI MURETTI IL MAGO DELLA MATEMATICA, CHE È VENUTO AD AMMIRARE LE COSTRUZIONI. LE DUE BURLONE VOGLIONO GIOCARGLI UN BELLO SCHERZETTO, E INVECE ...NO, ANZI, PRIMA DI RACCONTARVI IL SEGUITO DELLA STORIA VEDIAMO SE BISBOCCIA RIESCE A NASCONDERSI ...





PACE

SCIOPERO

5 U   = 10
 

2 U   = 10
 

0 U   = 10
 

4 U   = 10
 

3 U   = 10
 

8 U   = 10
 

1 U   = 10
 

7 U   = 10
 



$$2 + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \text{10} \end{array}$$

$$9 + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \text{10} \end{array}$$

$$6 + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \text{10} \end{array}$$

$$4 + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \text{10} \end{array}$$

$$7 + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \text{10} \end{array}$$

$$0 + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \text{10} \end{array}$$

$$3 + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \text{10} \end{array}$$

$$5 + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \text{10} \end{array}$$

LA COLAZIONE DELLE CIFRE

Le unità hanno talmente apprezzato i muretti costruiti in loro onore dalla decina che, per ringraziarla del bel gesto, decidono di prepararle una colazione degna di una signora speciale come lei.

IL TRE STA CON IL SETTE E LA TORTA FANNO A FETTE

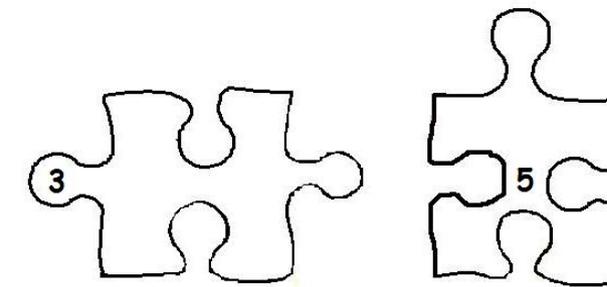
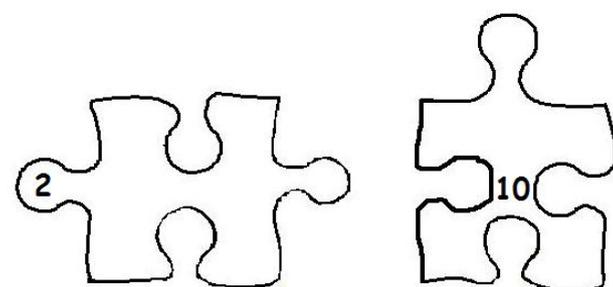
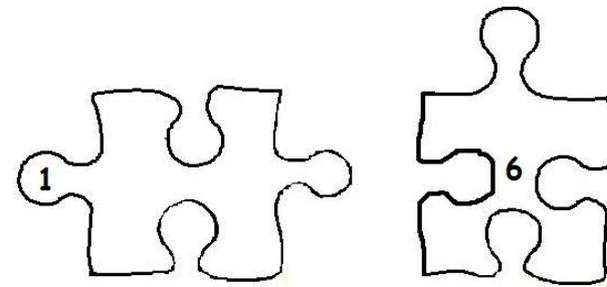
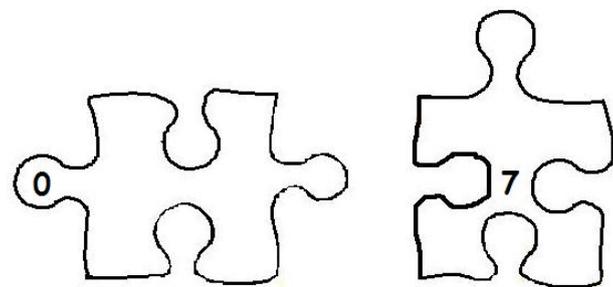
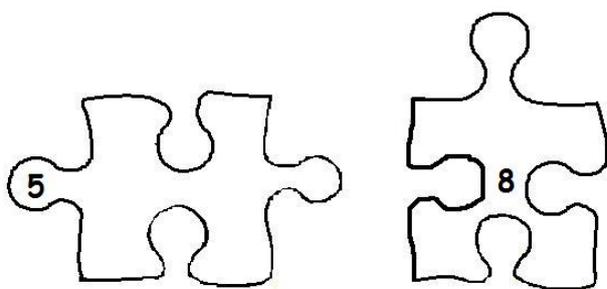
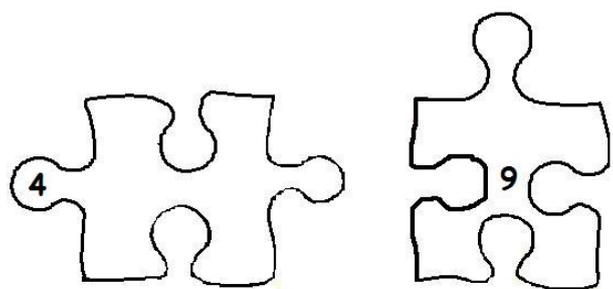
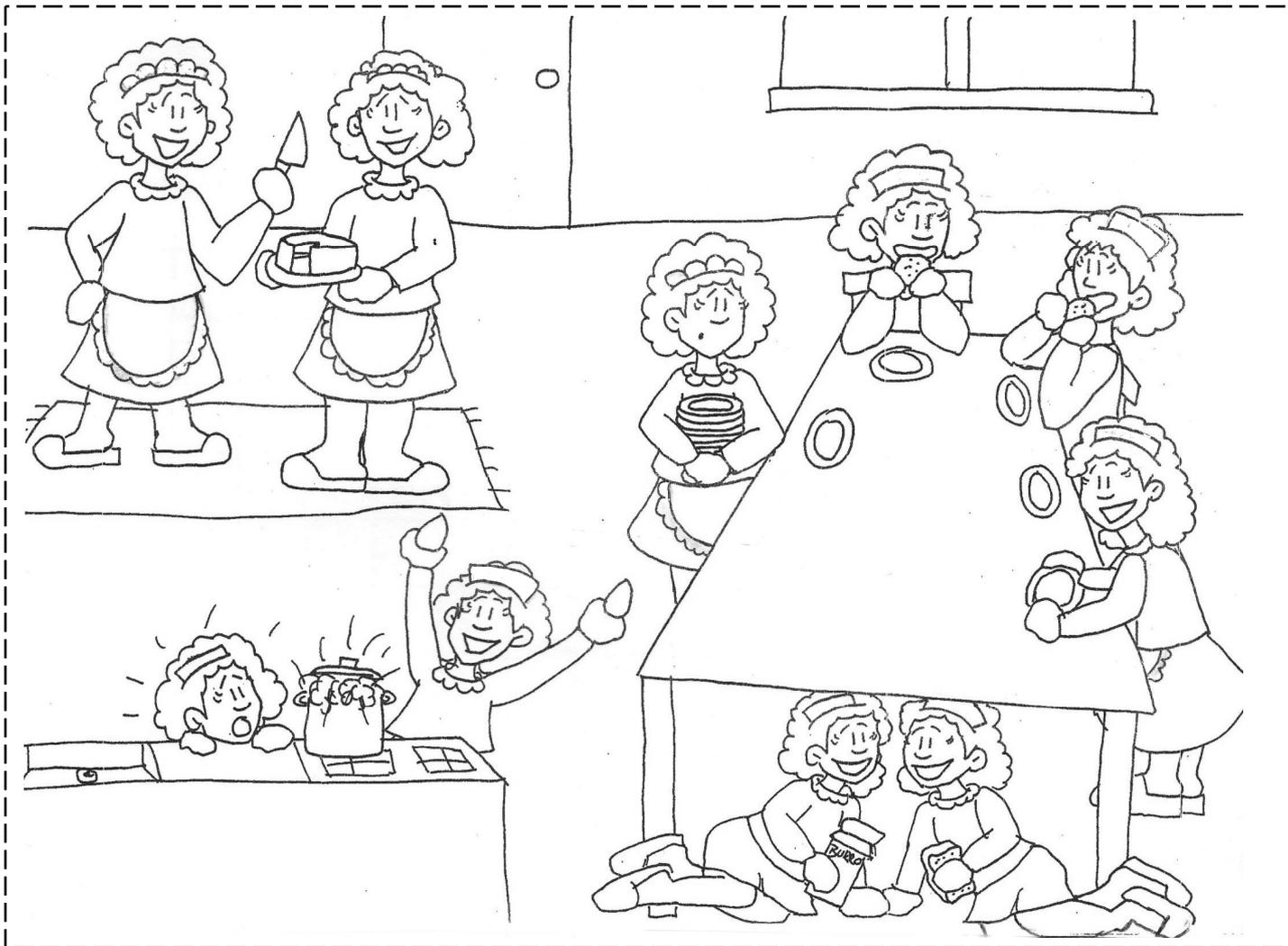
VELOCI IL SEI E IL QUATTRO AD OGNUNO DANNO UN PIATTO

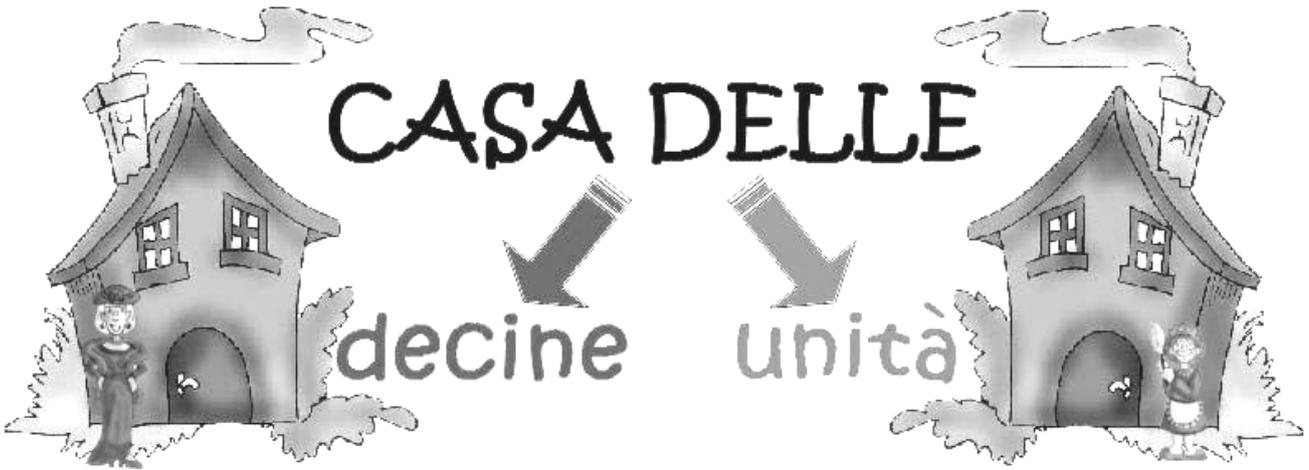
L'UNO INSIEME AL NOVE FA BOLLIR LE UOVA SODE

IL DUE E IL SUO AMICO OTTO SI ROSICCHIANO UN BISCOTTO

E IL CINQUE?? COL GEMELLO A LUI VICINO SPALMA IL BURRO SUL PANINO-

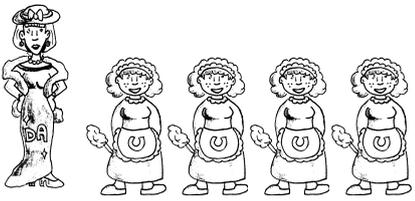




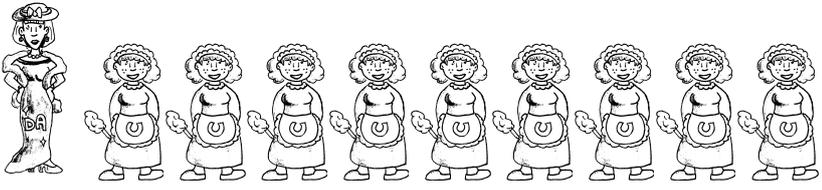


- 3 U 5 =
- 2 U 2 =
- 4 U 6 =
- 6 U 4 =
- 3 U 7 =
- 1 U 7 =
- 8 U 2 =
- 7 U 2 =
- 5 U 5 =
- 5 U 2 =

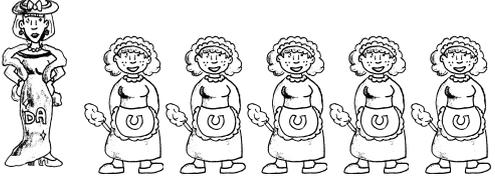




15



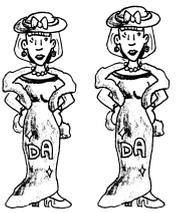
14



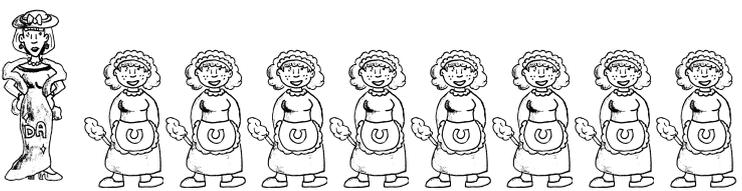
19



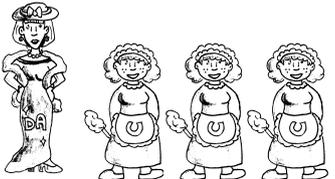
20



11



13



18

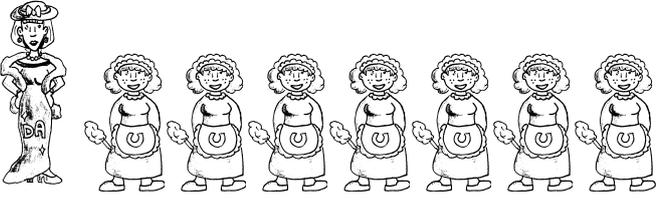


10

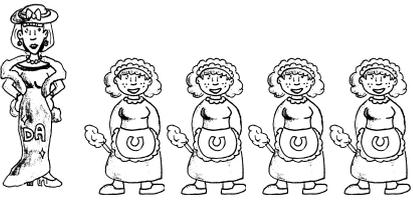




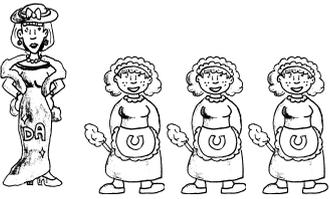
17



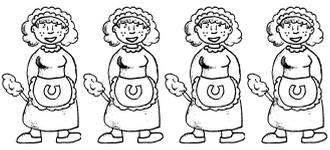
14



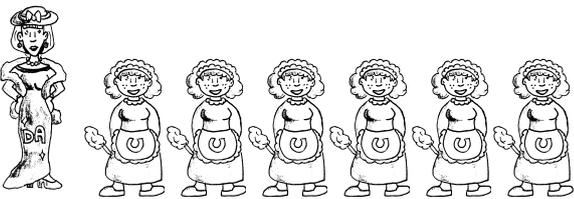
2



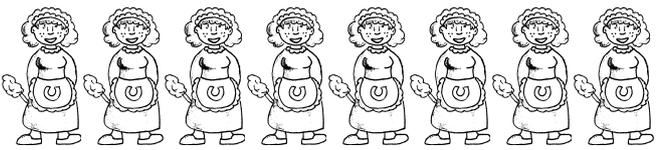
4



13



8



16



12

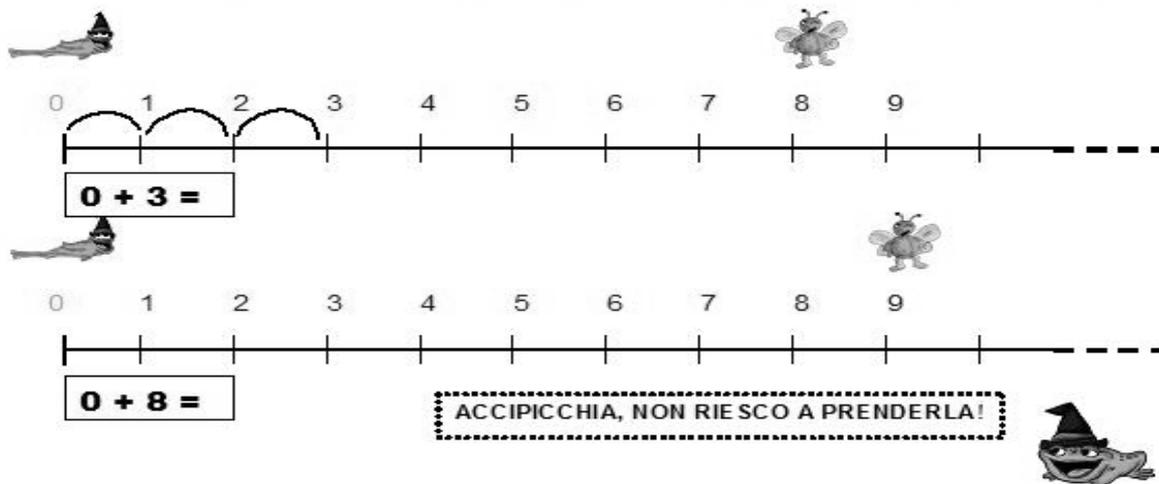
Dunque ... eravamo rimasti a Bisboccia che cercava di nascondersi dietro al muro del 9. La decina, lì vicino a lei, avrebbe voluto allontanarsi a godersi la scena del dispetto, ma il mago è troppo vicino ... non c'è più tempo ... perciò ... zacchete!! ... Si nascondono tutte e due zitte zitte!! Oh, ... eccolo, si sta avvicinando ... arriva, è sempre più vicino ... ma, cos'è quella cosa che gli sta ronzando intorno al viso??? Una mosca !!! É una mosca dispettosa e continua a posarsi sulla punta del naso del malcapitato maghetto che storce la bocca cercando di scacciarla !! Certo che è proprio buffo !! La decina non riesce a trattenere un'allegria risata e ... Bisboccia, figuriamoci, non può essere da meno, perciò ... giù a ridere come due matte!! Povero mago! Non deve essere bello sentirsi preso in giro, anche se in modo bonario ... Per di più, ha già dovuto subire il fastidioso assalto della mosca per tutta la notte, quindi è decisamente nervoso e non ci trova proprio nulla da ridere! "Ah ah ah" – se la ride Bisboccia- "lo sai che ti si deforma tutta la faccia?? Ti viene una bocca enorme e sembri ... ma sì, assomigli ad una rana! Cra cra cra"



Povera Bisboccia, ora che è stata trasformata in rana, saltella disperata qua e là e non riesce a darsi pace! L'incantesimo del mago è troppo potente e la streghetta da sola non ce la fa a spezzarlo!!! Quindi è molto arrabbiata, soprattutto con la mosca-decina, perché è tutta colpa della sua risata se lei si trova in questa situazione.

Così cerca di acciuffarla e comincia a rincorrerla lungo la linea dei numeri, ma ... che fatica... non riesce a prenderla! Il maghetto allora, che in fondo in fondo, non è poi così cattivo ma vuole solo divertirsi un po', promette a Bisboccia che se riuscirà a catturare la mosca-decina per almeno 3 volte, l'incantesimo svanirà.

BISBOCCIA PARTE SEMPRE DA 0 E SALTA **IN AVANTI** SULLA LINEA DEI NUMERI CERCANDO DI PRENDERE LA MOSCA. FALLE FARE TANTI SALTII QUANTI TE NE INDICA LA CIFRA DOPO IL +.





0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



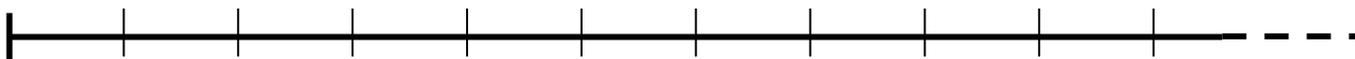
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



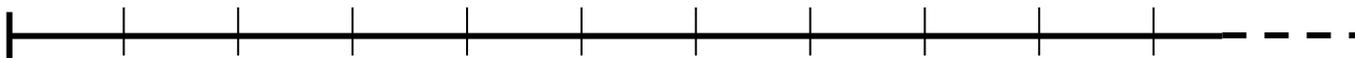
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



CERTO, È STATA UNA FATICACCIA MA NON APPENA BISBOCCIA SI RITROVA TRA LE MANI PER LA TERZA VOLTA LA MOSCA-DECINA ... PUFFFF ... L'INCANTESIMO SI SPEZZA E LEI TORNA COM'ERA PRIMA, IN TUTTO IL SUO SPLENDORE! ORA RESTA DA SISTEMARE ANCHE LA POVERA DECINA CHE SCALPITA, ANZI RONZA, AFFANNOSAMENTE TRA LE SUE DITA. MA INTERVIENE ANCORA UNA VOLTA IL MAGHETTO E LA BELLA SIGNORA RITROVA TUTTA LA SUA ELEGANZA.

ORA CHE IL SUPPLIZIO DEL SALTARE È TERMINATO, BISBOCCIA QUASI NE SENTE LA MANCANZA PERCHÉ SI È COMUNQUE DIVERTITA MOLTO A FARE QUELLA OPERAZIONE CHE, POI HA SCOPERTO, SI CHIAMA

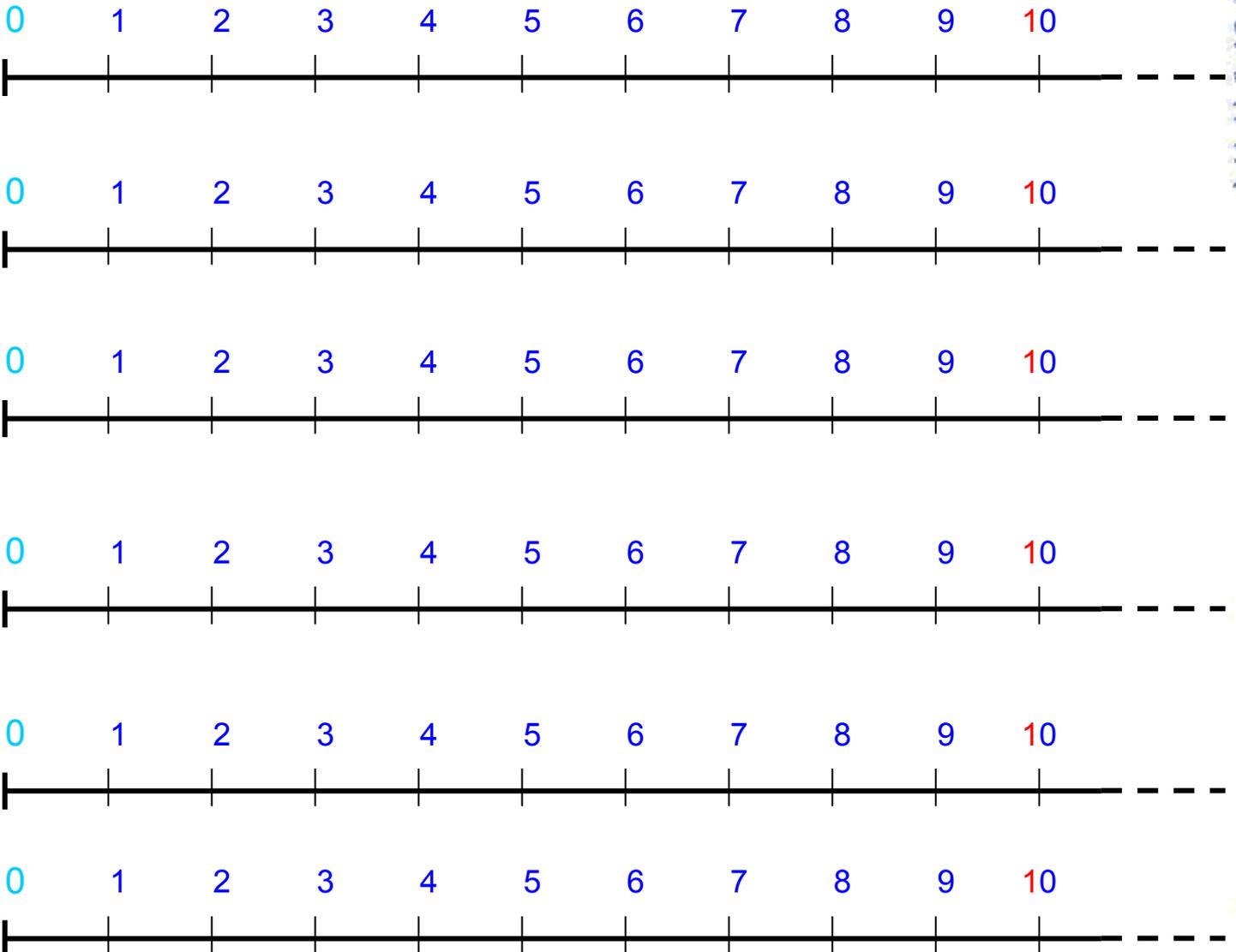
+

+

ADDIZIONE

+

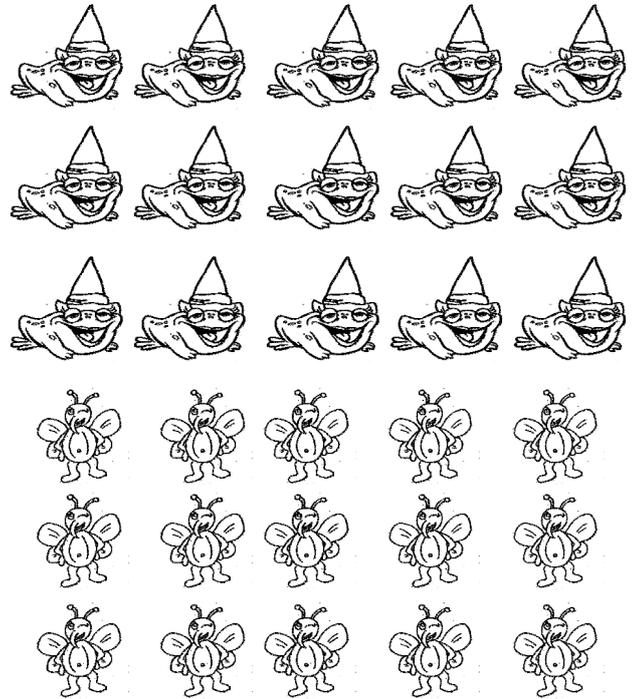
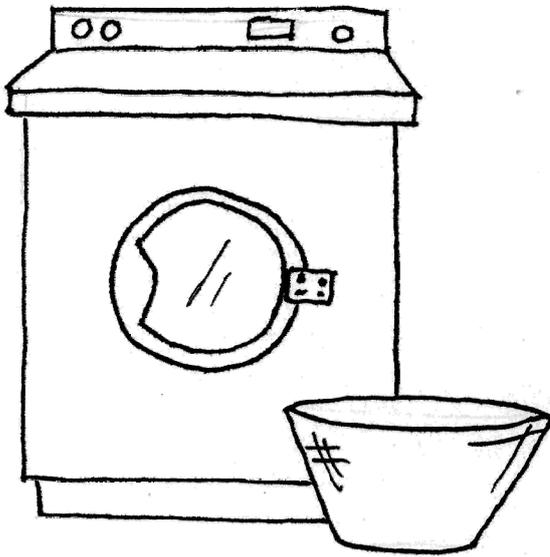
+



IL MAGI-VERIFICONE!

IL MAGI-VERIFICONE 2!

IL MAGI-VERIFICONE 3!



A	B		C		D	
E				F		
		G		H		I
	L				M	

ORIZZONTALI

VERTICALI

A. $10 + 1 =$

A. $7 + 4 =$

C. $19 - 2 =$

B. $15 + 3 =$

D. $20 + 0 =$

C. $20 - 8 =$

E. $9 + 9 =$

D. $14 + 6 =$

F. $13 - 3 =$

F. $12 + 7 =$

H. $10 + 9 =$

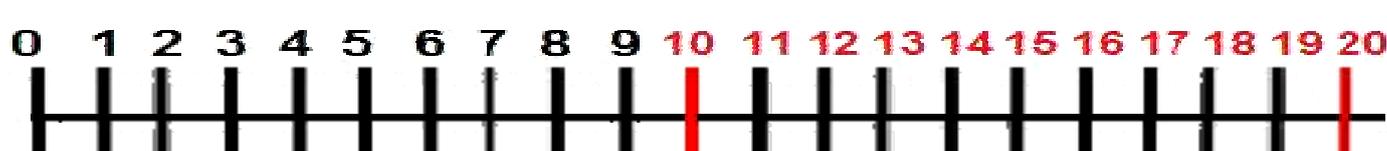
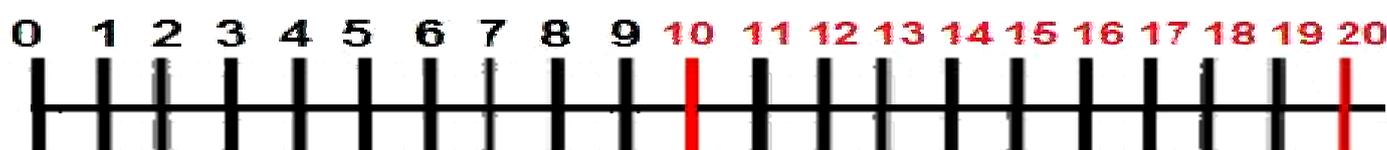
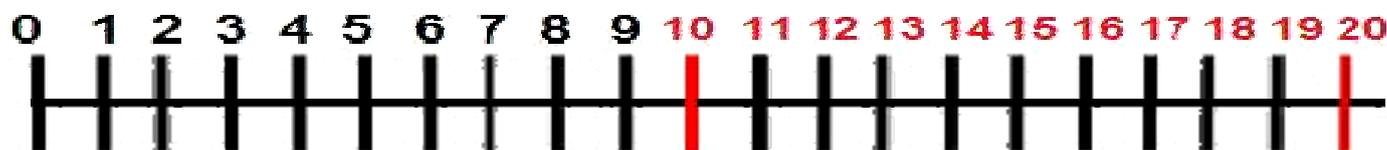
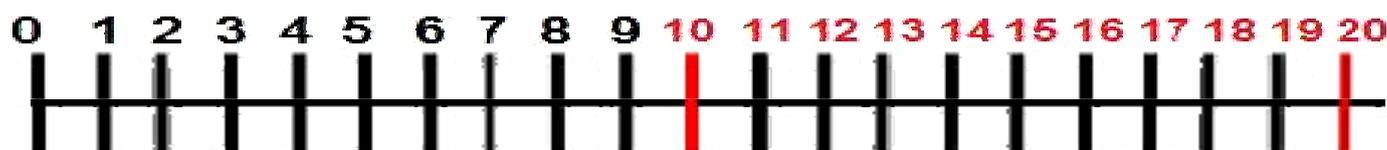
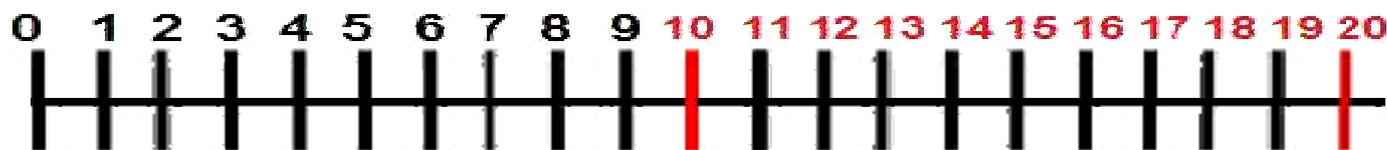
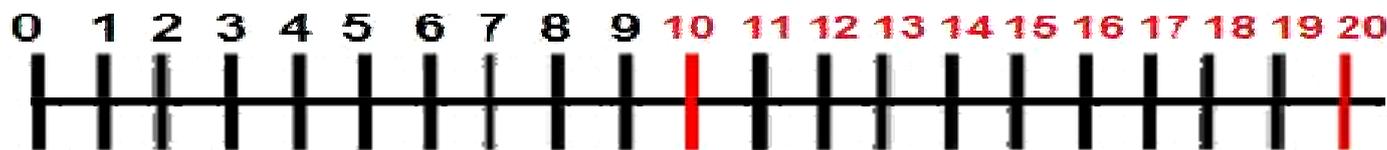
G. $18 - 5 =$

L. $11 + 2 =$

H. $19 - 7 =$

M. $17 - 3 =$

I. $20 - 6 =$





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



$12 + 1 + 3 =$

19

10

16

$14 + 2 + 3 =$

15

19

18

$11 + 7 + 0 =$

17

12

18

$16 + 2 + 1 =$

19

20

10

$12 + 2 + 3 =$

14

17

16

$13 + 1 + 0 =$

13

15

14

$13 + 3 + 3 =$

18

17

19

$11 + 5 + 1 =$

17

13

18

$14 + 4 + 2 =$

19

20

16

$17 + 0 + 2 =$

15

19

16

$15 + 1 + 2 =$

15

18

16



Ma voi, cari bambini, credete forse che il litigio tra Bisboccia e il mago si concluda così facilmente? Figuriamoci!! La piccola strega è contenta di essere tornata padrona del proprio corpo e di aver ricominciato a camminare con le proprie zampe ... ops ... gambe!! È anche felice che il mago l'abbia perdonata, ama la sua natura dispettosa le suggerisce di restituirgli il pesante scherzo ricevuto. Purtroppo, però, la sua magia non è abbastanza potente e deve trovare qualcuno che l'aiuti. Guarda caso, mentre sfoglia Stregghella 2000, legge un articolo in cui si parla di un convegno di streghe fissato proprio per il giorno successivo; ecco, è giusto quello che le ci vuole per mettere a segno la sua vendetta. Tanti poteri messi insieme possono farcela contro la grande potenza del mago!! Monta in sella alla sua scopa e...via!! Volò a chiedere alle sue colleghe di unire le forze e di creare una pozione infallibile che faccia provare al maghetto quello che ha provato lei.



VISTO CHE, CON UN SOL COLPO DI BACCHETTA,
HAI SISTEMATO UNA DECINA E UNA POVERA
STREGHETTA,
CON UN DOPPIO INCANTESIMO TI FAREMO
SOFFRIRE
COSÌ SAREMO NOI A POTERCI DIVERTIRE!
MAGO MAGHETTO DIVENTERAI UN GAMBERO
PERFETTO
CAMMINARE ALL'INDIETRO SARÀ IL TUO
DILETTO!

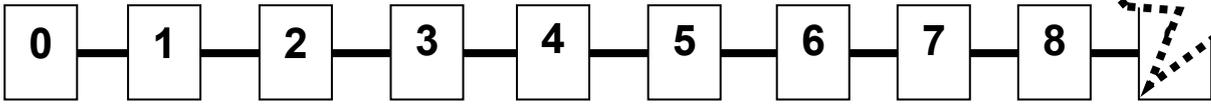
Povero mago!!! Non riesce proprio a starsene in pace un momentino!! Ora ci mancava solo il fatto di essere tramutato in gambero. Non gli piace assolutamente camminare all'indietro, ma non può fare altrimenti. Certo che è proprio una scocciatura partire da un numero grande per dover tornare sempre ad uno più piccolo!! Ci si sente sminuiti, cioè di minor valore. Invece, quell'antipatica di Bisboccia, anche se non per sua scelta, ha giocato con un'operazione dove la cifra di partenza aumenta sempre di valore, diventa più grande, quindi anche lei si sente importante. Che umiliazione!!!

Visto che deve sopportare non si sa per quanto questo tormentone, il mago si consola inventando una nuova operazione, opposta a quella della sua amica-nemica, il cui nome è

— SOTTRAZIONE —

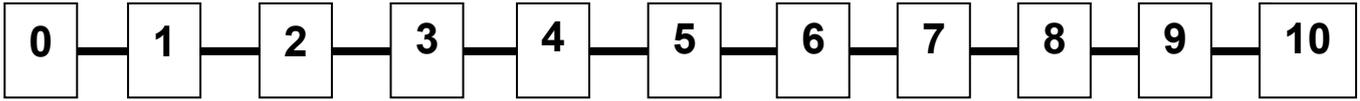


$8 - 7 =$

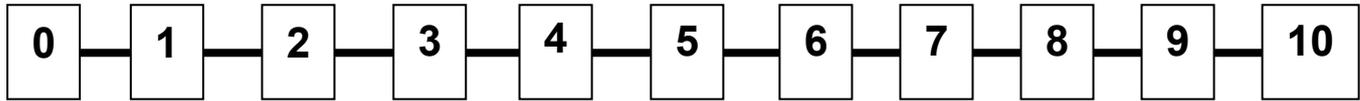


CONTINUA TU!

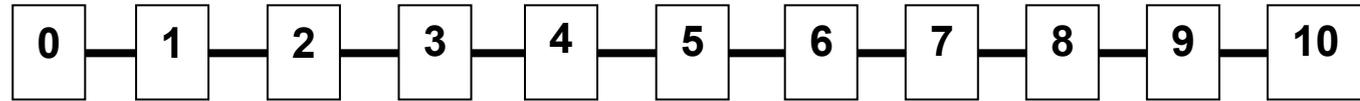
$10 - 3 =$



$5 - 5 =$



$7 - 4 =$



$9 - 3 =$



ORA ESERCITATI UN PO' CON LA LINEA DEI NUMERI CHE TROVI SUL TUO MATITONE. BUON DIVERTIMENTO!

$6 - 2 = \underline{\quad}$

$10 - 9 = \underline{\quad}$

$9 - 8 = \underline{\quad}$

$4 - 1 = \underline{\quad}$

$7 - 4 = \underline{\quad}$

$7 - 6 = \underline{\quad}$

$5 - 3 = \underline{\quad}$

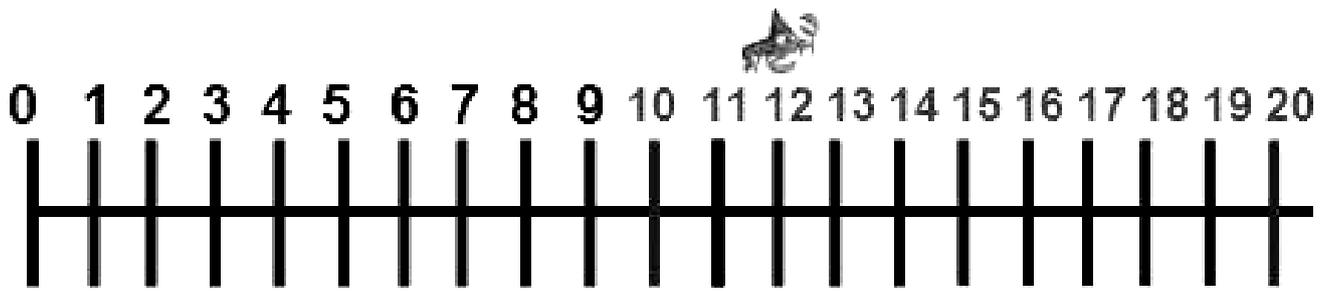
$3 - 3 = \underline{\quad}$

$8 - 8 = \underline{\quad}$

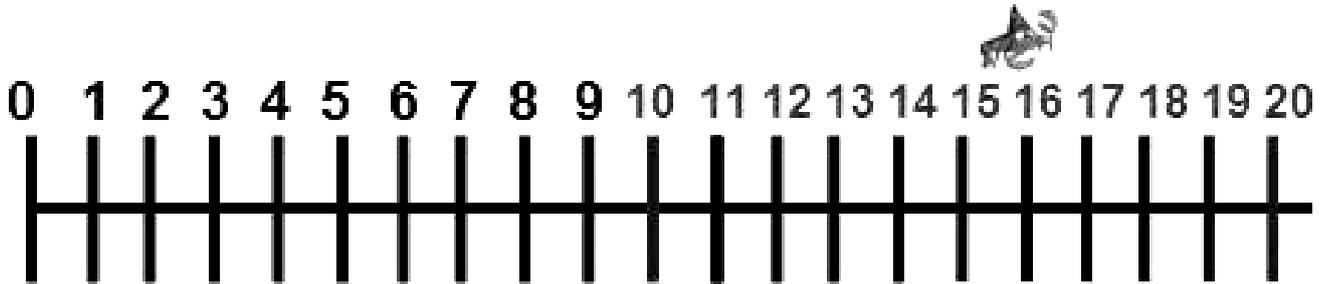
$8 - 5 = \underline{\quad}$



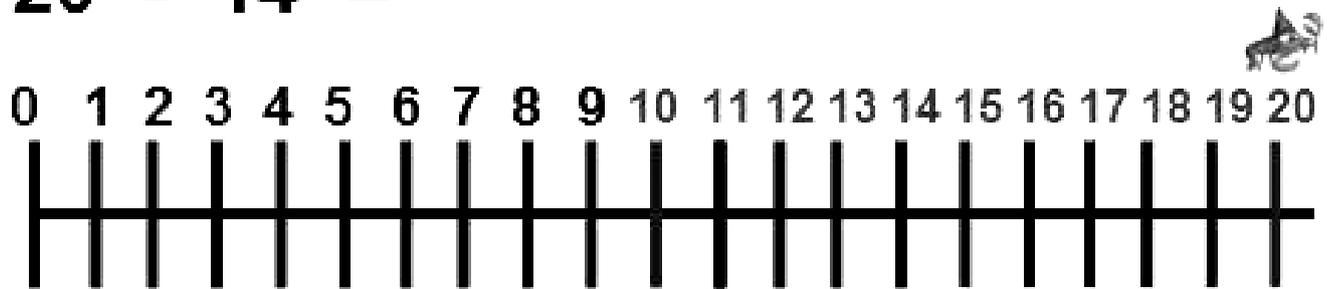
$$12 - 7 =$$



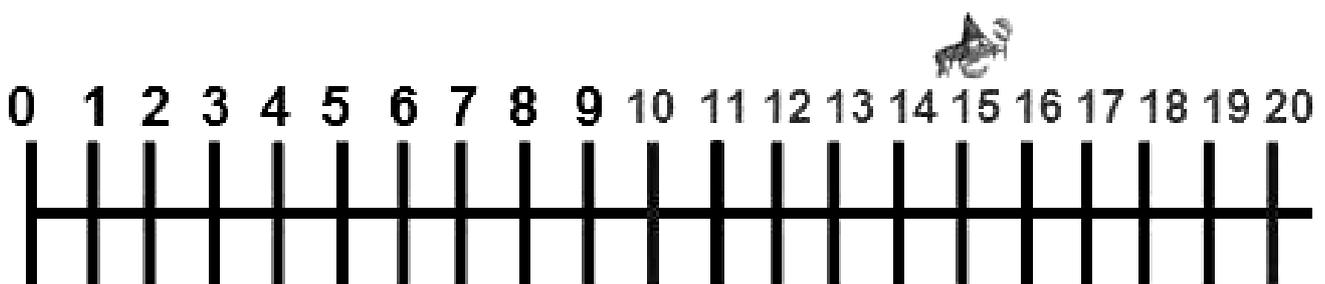
$$16 - 9 =$$

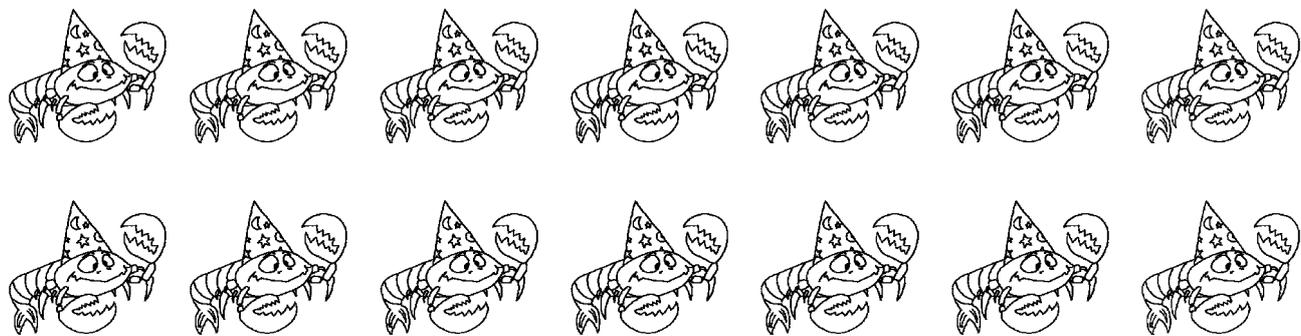


$$20 - 14 =$$



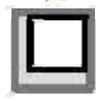
$$15 - 8 =$$





da	u									

19	-	17	-	11	-	6	-	4	-	1
	→		→		→		→		→	
	→		→		→		→		→	
	→		→		→		→		→	
	→		→		→		→		→	
	→		→		→		→		→	
	→		→		→		→		→	

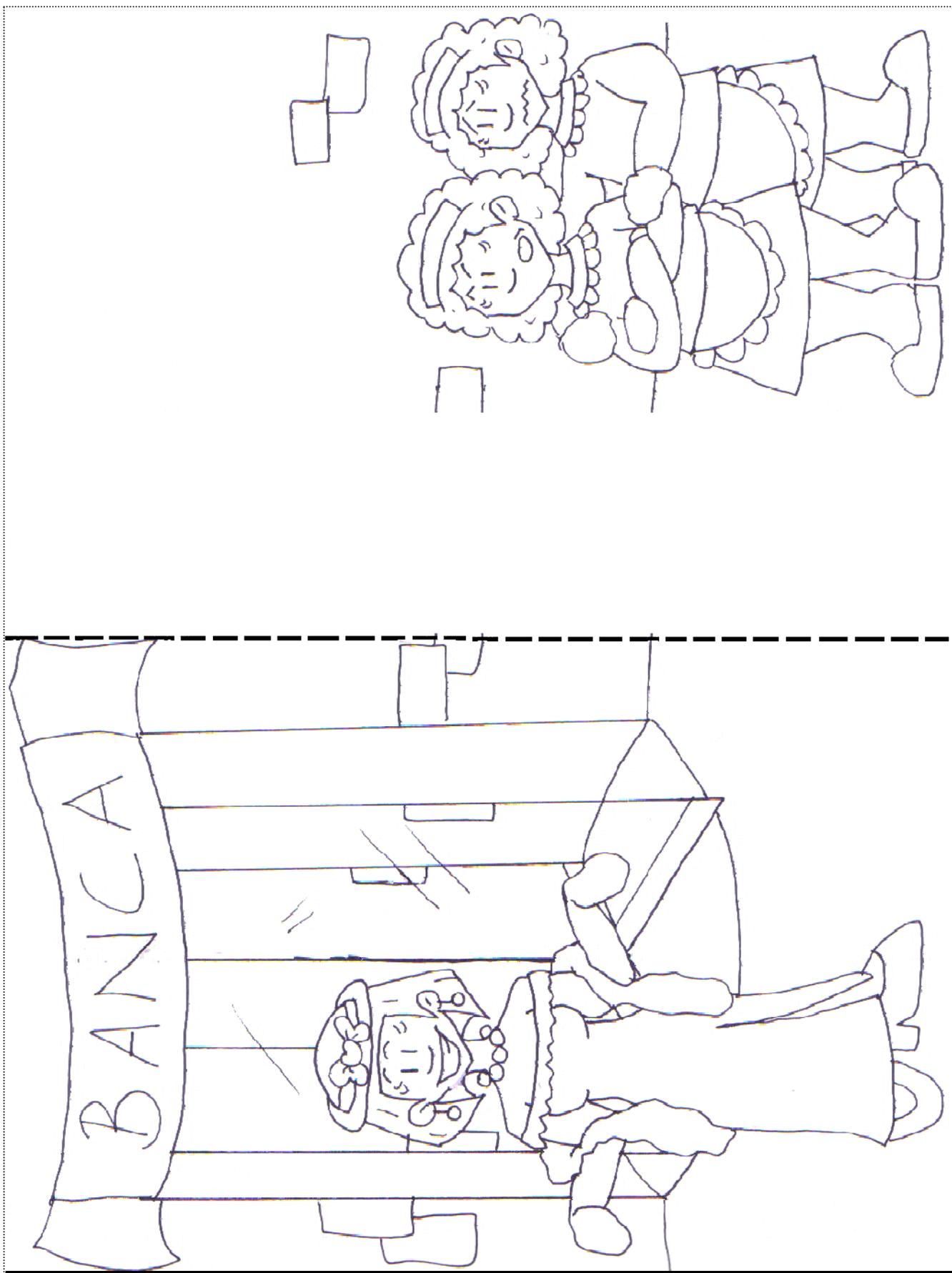


Oggi, alle nostre amiche unità, è successo un fatto a dir poco strano! Erano una **dozzina**

cioè **12** unità

e stavano passeggiando allegramente per la via principale del pianeta della Matematta. All'improvviso una voce proveniente da un altoparlante ha interrotto il loro chiacchiericcio: -"Venite, gente, venite!! Siete tutti invitati all'inaugurazione della nuova sede della nostra banca!! Interni rinnovati, arredamento all'ultima moda, servizi di cambio sempre più moderni e ... la grande novità della porta girevole!! Venite, entrate e potrete vedere con i vostri occhi come funziona il nostro sistema di cambio in base dieci!!!"- Le piccole domestiche, molto curiose, si sono affrettate a passare, una dietro l'altra, per la porta girevole e sono entrate tutte e dodici ma, quando sono uscite,... erano solo in due!!





Per questa attività, è necessario che i bambini vedano con chiarezza che, al posto delle unità, dalla banca esce la decina. Perciò, o riuscite a stampare una fotocopia fronte retro con da una parte le sole unità e dall'altra la sola decina, oppure potete ritagliare lungo la linea tratteggiata, incollare con lo scotch lungo la linea nera, sovrapponendo questa scheda a quella precedente delle unità.





Dove saranno finite le altre 10 unità?
Boh, nessuno lo sa!
Ci si comincia a preoccupare
e si pensa la scomparsa di andare a denunciare ...
ma ecco che dalla porta girevole appare,
come sempre elegante e raffinata,
una signora decina, che nella banca nemmeno c'era entrata!!
Ah, ora è chiaro a tutti quello che è successo:
è avvenuto il cambio ma il valore è lo stesso.

CAMBIO

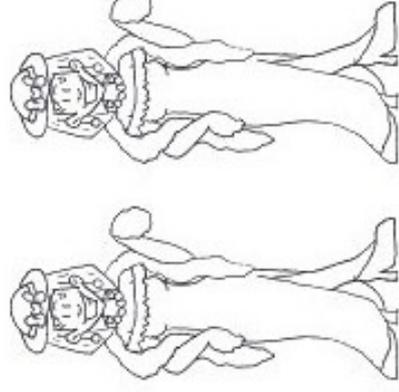
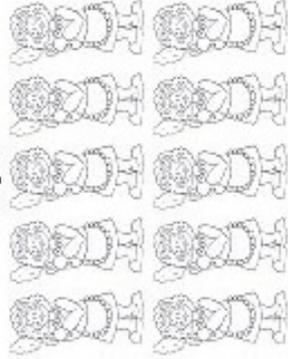
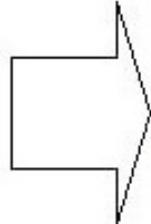
CAMBIO

CAMBIO

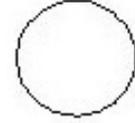
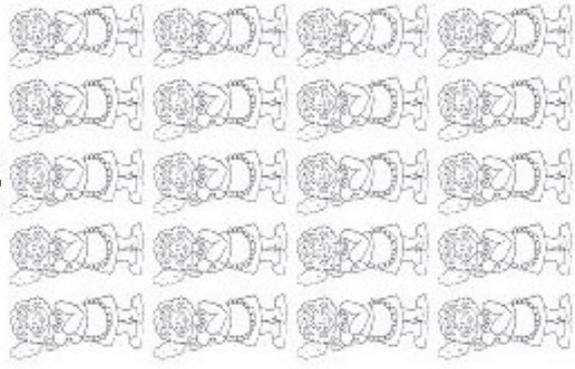
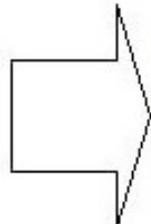




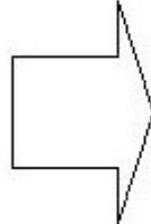
1 da



2 da

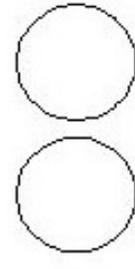
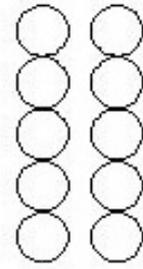


1 da

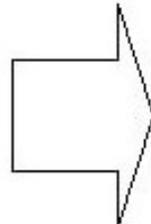


=

10 UNITA'

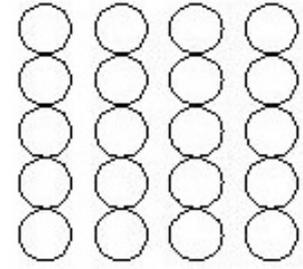


2 da



=

20 UNITA'





da	u

da	u

da	u

da	u

da	u

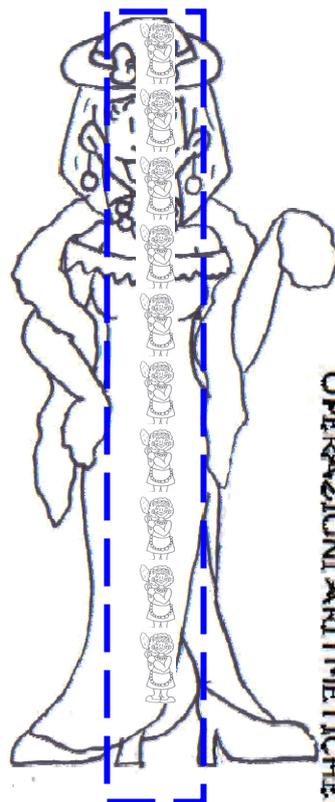
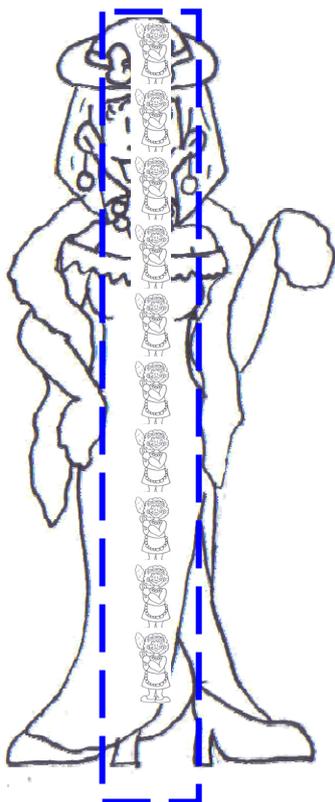
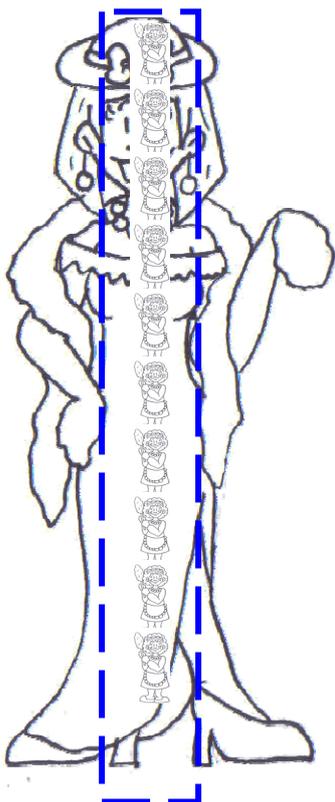
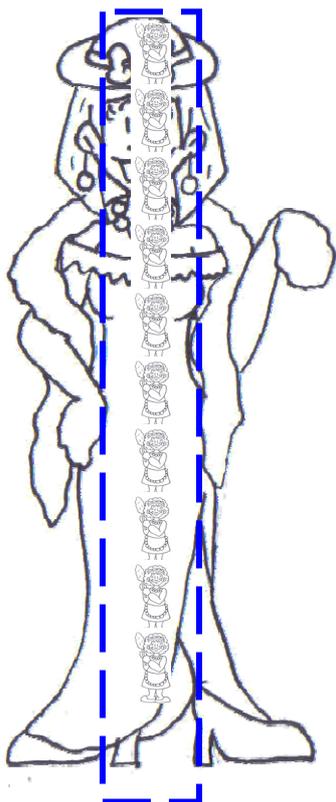
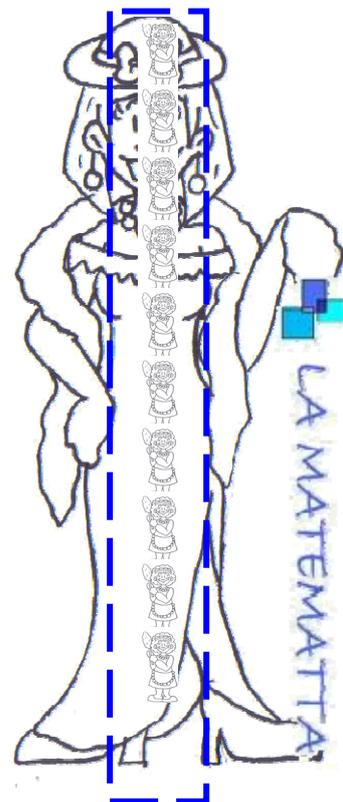
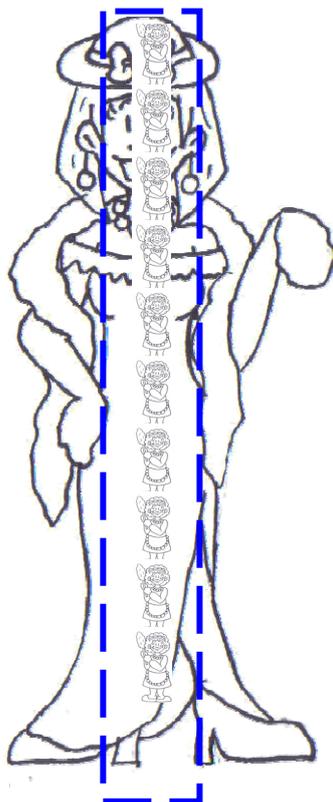
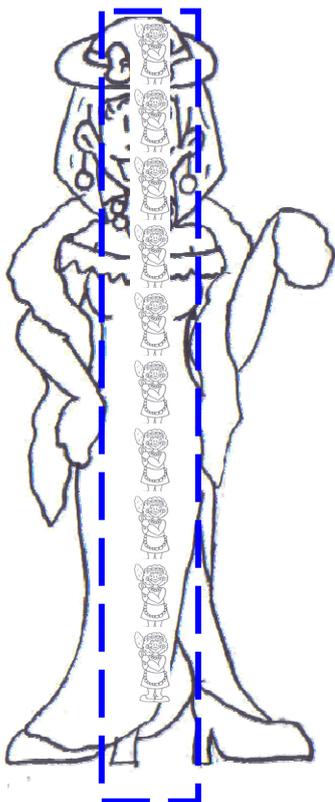
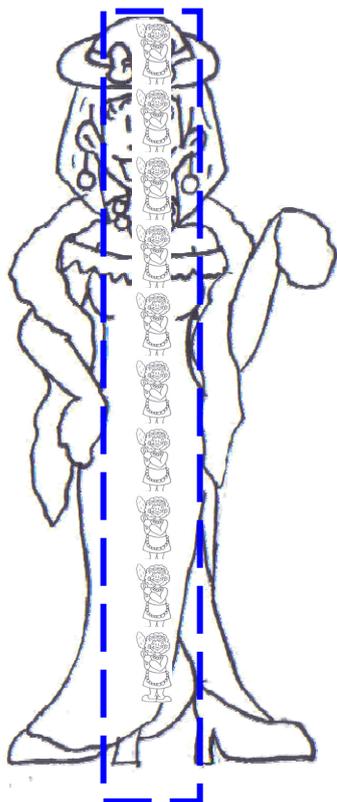
da	u

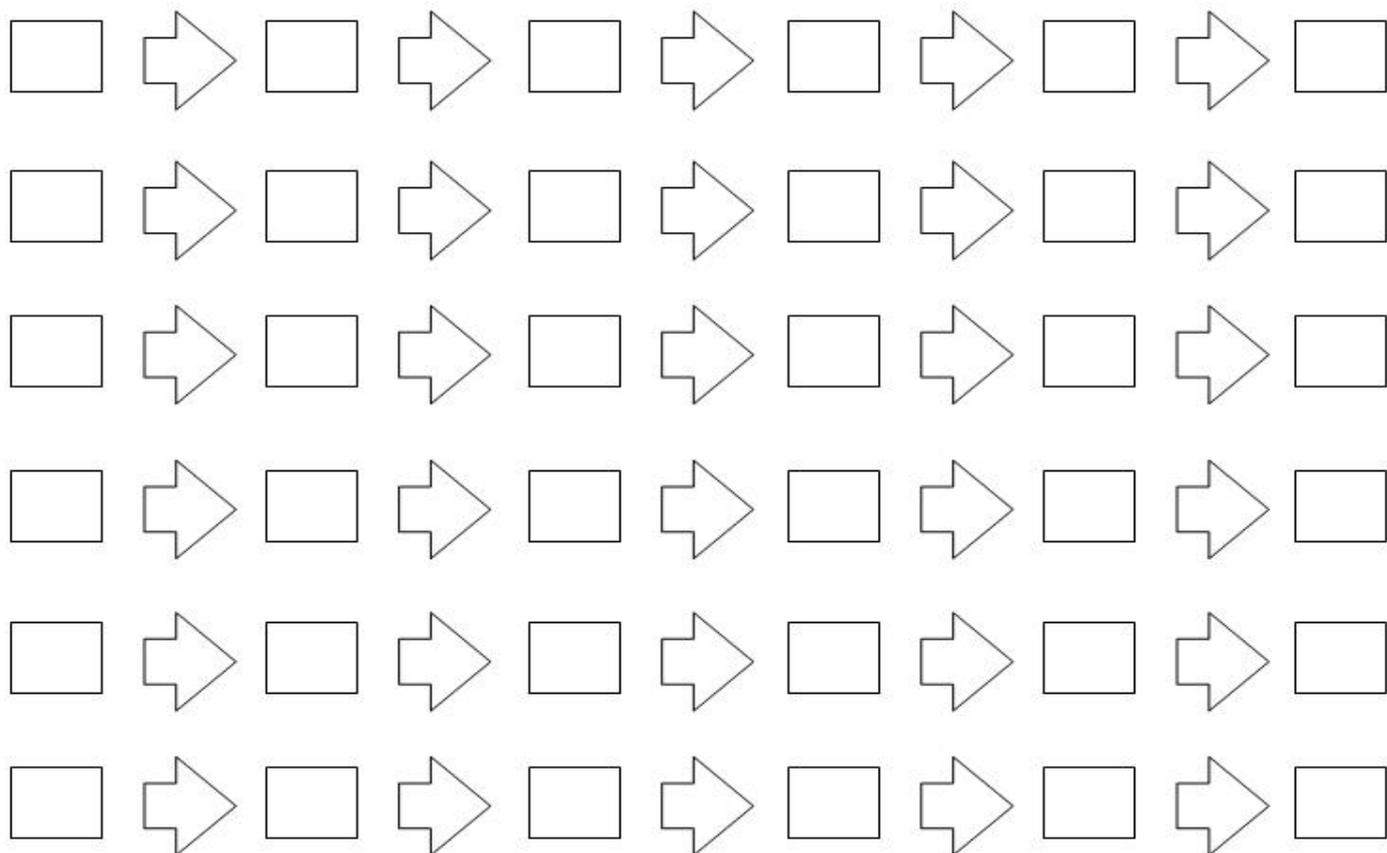
LA DECINA DECIDE DI ANDARE IN BANCA
E SI OFFRE PER ESSERE CAMBIATA

LA DECINA DECIDE DI ANDARE IN BANCA
E SI OFFRE PER ESSERE CAMBIATA

POSSO TOGLIERE
SOLO 5 UNITÀ E
NON 8.
MANCANO DELLE
UNITÀ.
DOVE POSSO
TROVARLE?

POSSO TOGLIERE
SOLO 5 UNITÀ E
NON 8.
MANCANO DELLE
UNITÀ.
DOVE POSSO
TROVARLE?





$$13 + 5 = \square$$

$$17 + 2 = \square$$

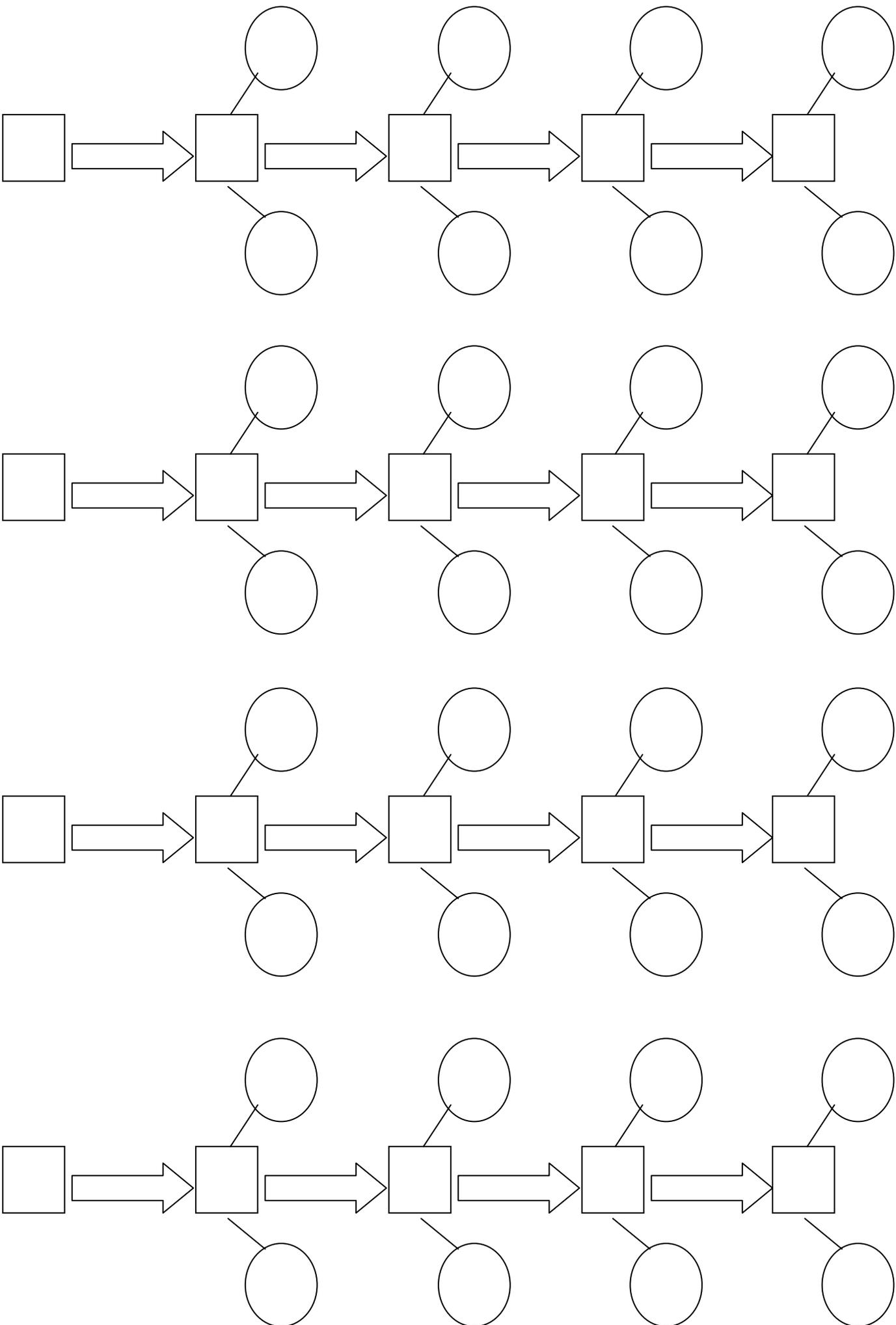
$$9 + 8 = \square$$

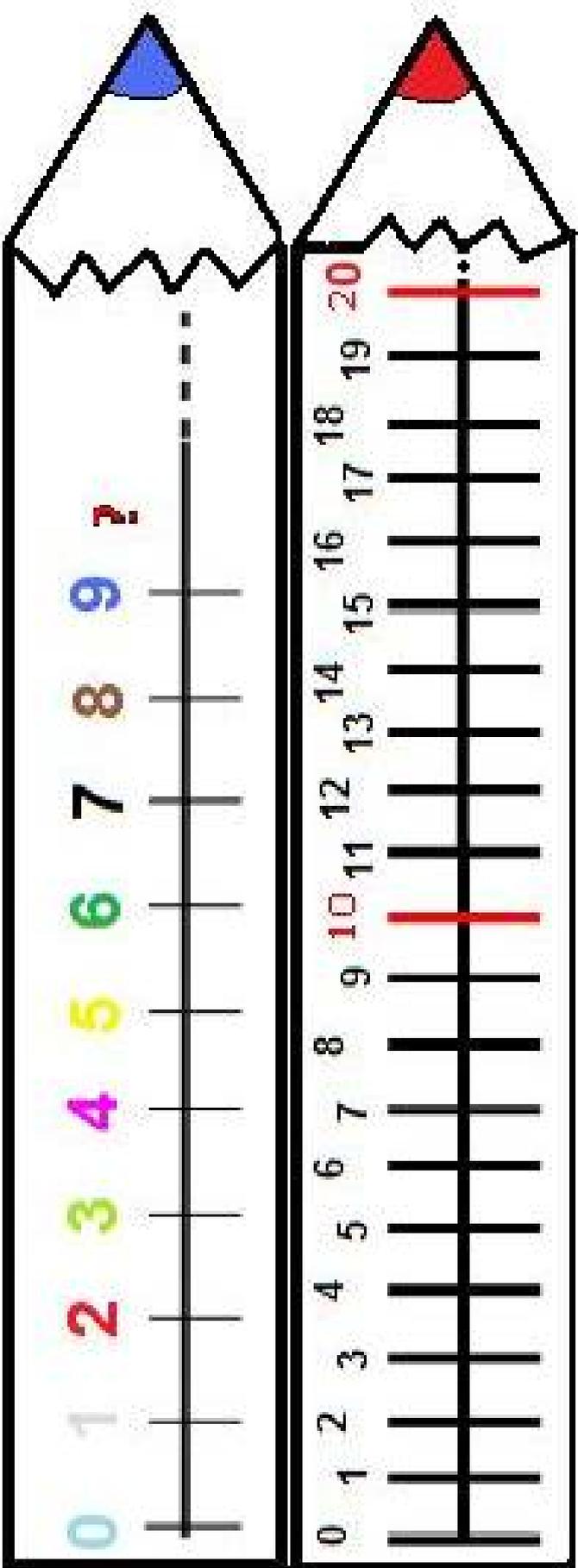
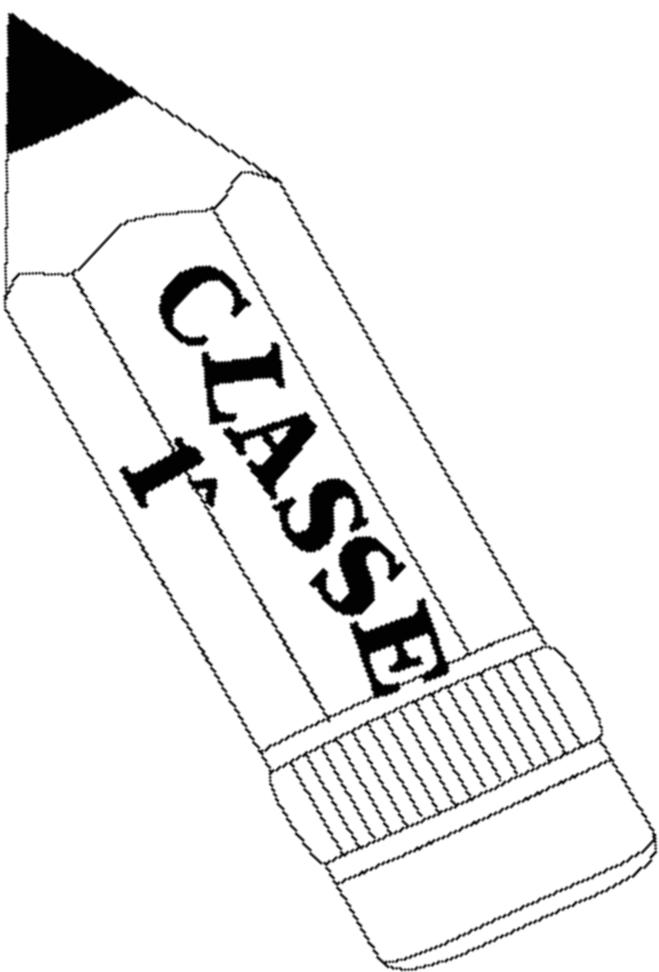
$$18 - 9 = \square$$

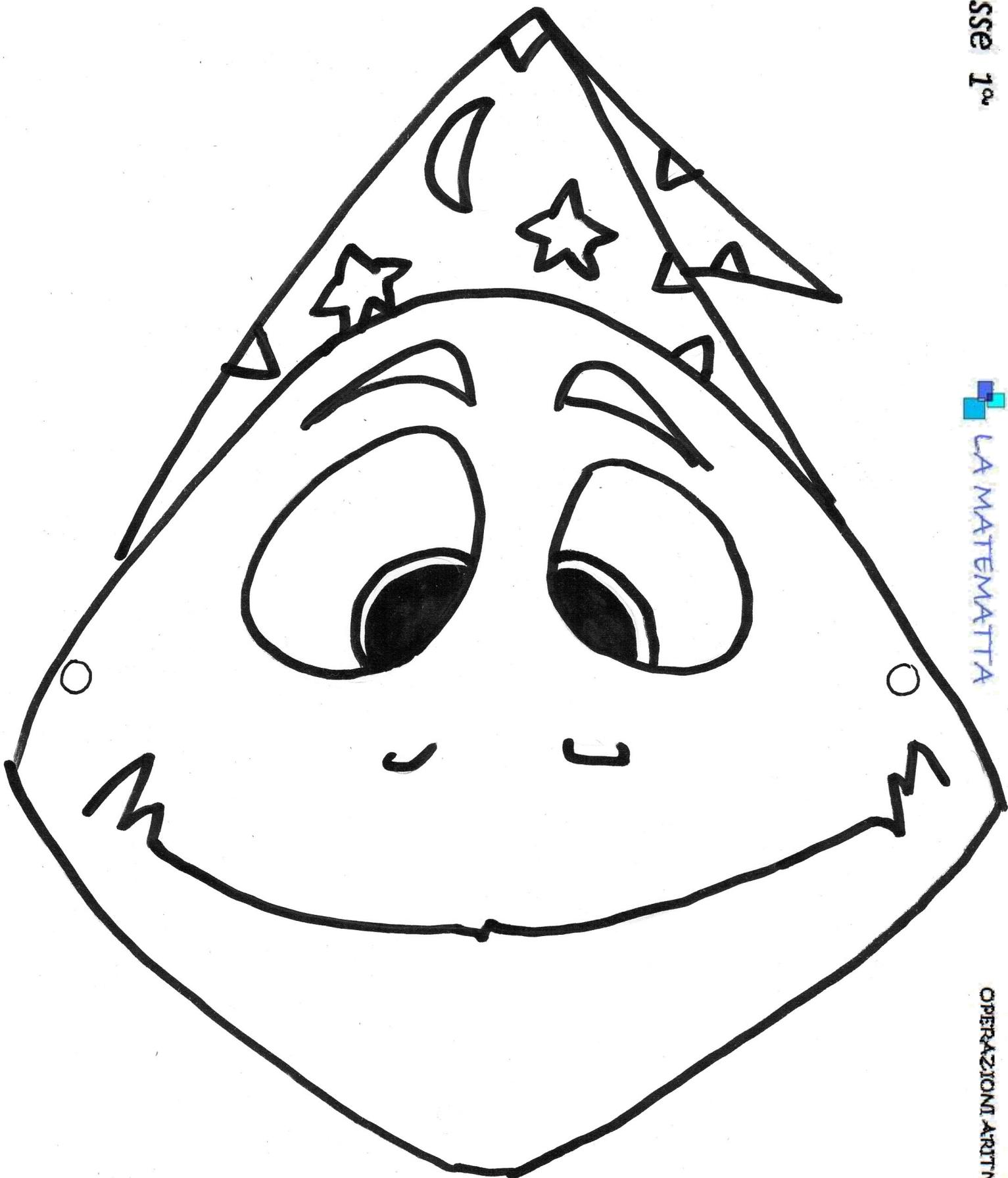
$$15 - 6 = \square$$

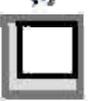
$$17 - 7 = \square$$

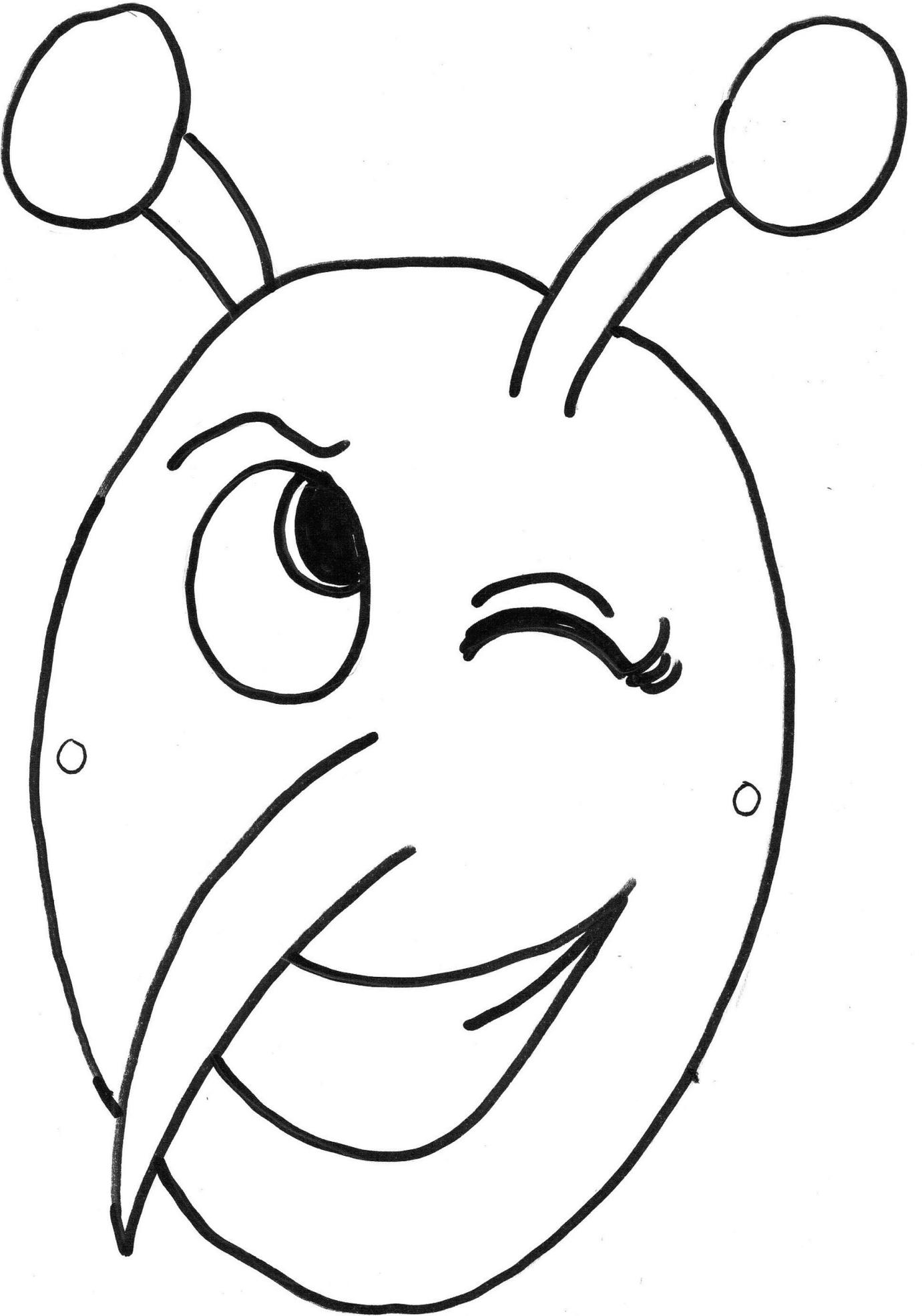


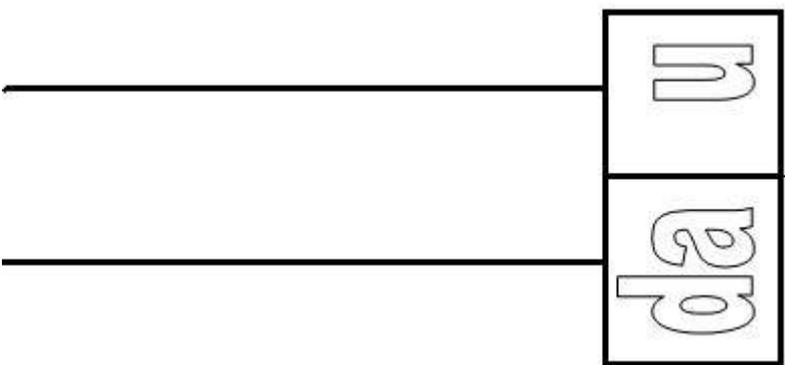
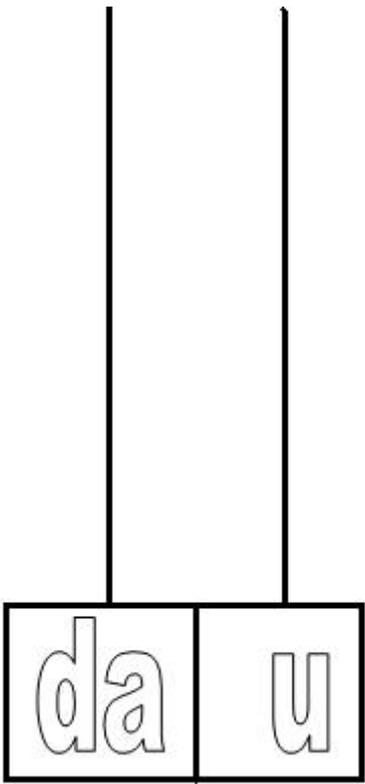
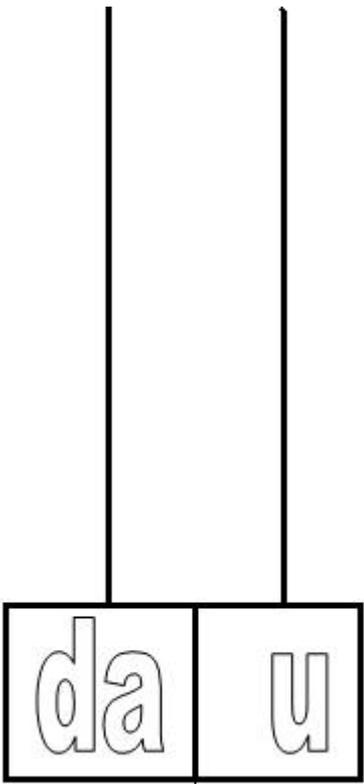
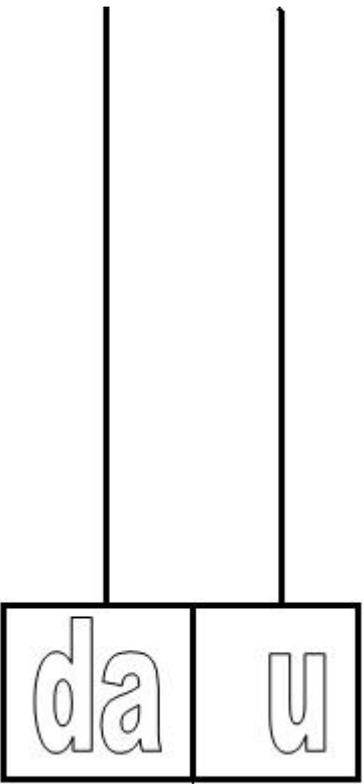
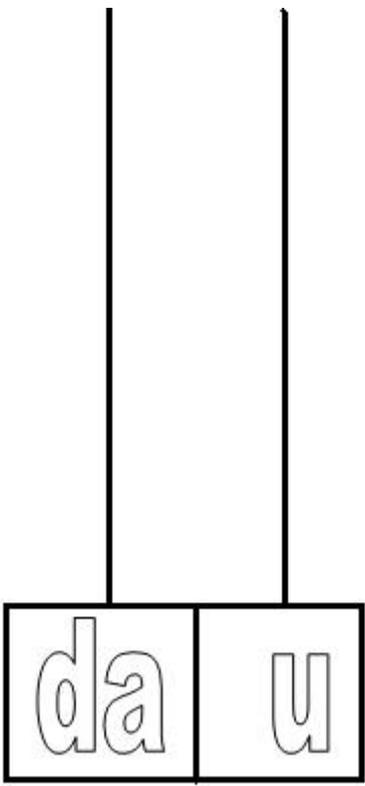
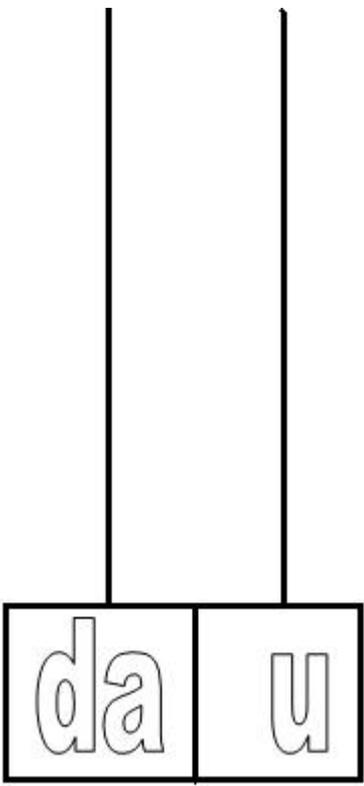
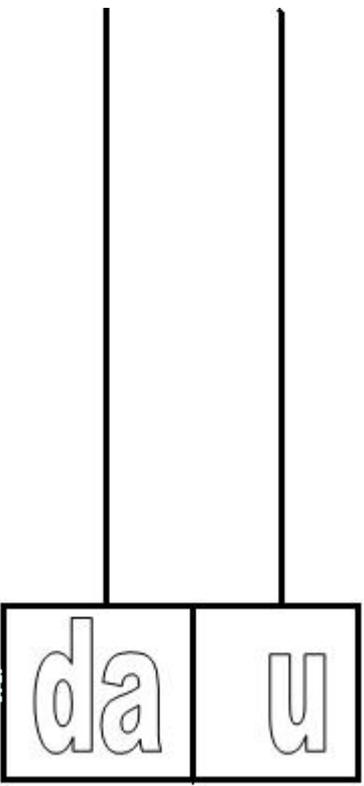


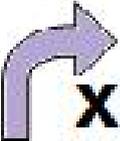










	8	6	9	5	10	7
4						
2						
5						
3						

	3	7	9	5
11				
9				
10				
13				

	5	6	0	2
4				
7				
6				
3				

INSERISCI IL PRECEDENTE ED IL SUCCESSIVO DI CIASCUN NUMERO.

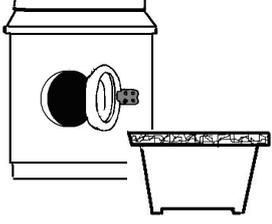
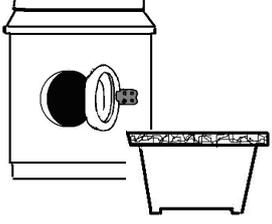
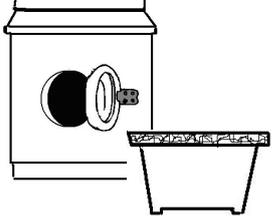
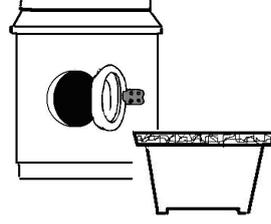
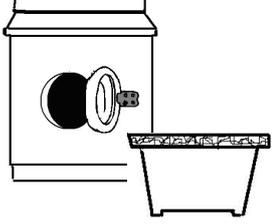
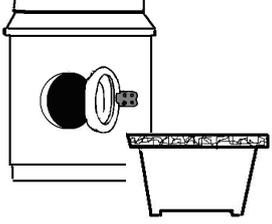
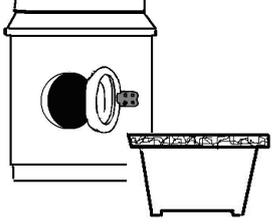
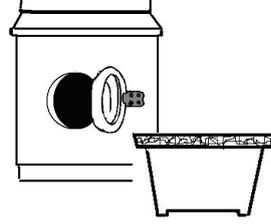
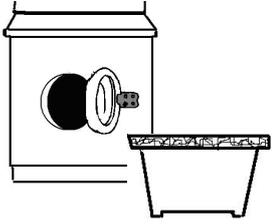
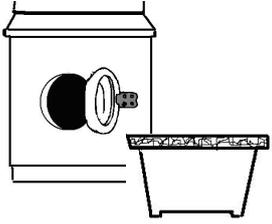
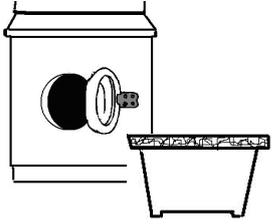
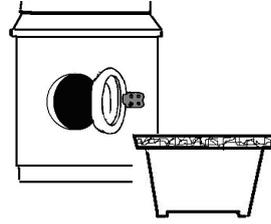
14	9	11	19	15	18	8	13	17	12

CONFRONTA I NUMERI A COPPIE ED USA I SIMBOLI $< = >$

18		11		14		5		19		19		12		20
-----------	--	-----------	--	-----------	--	----------	--	-----------	--	-----------	--	-----------	--	-----------



OSSERVA IL NUMERO CHE ENTRA NELLA MATTA-LAVATRICE: SCEGLINE UN ALTRO DA SCRIVERE NEL CESTELLO ALL'USCITA. SE IL NUMERO È AUMENTATO HAI FATTO UN'ADDIZIONE, PERCIÒ COLORA LA MACCHINA DI VERDE, SE È DIMINUITO HAI ESEGUITO UNA SOTTRAZIONE, QUINDI LA LAVATRICE ANDRÀ COLORATA DI ROSSO.

3 	12 	20 	8 
9 	15 	4 	18 
0 	11 	6 	14 

+

4	8
0	
6	
1	
5	

+

5	10
0	
4	
2	
9	

-

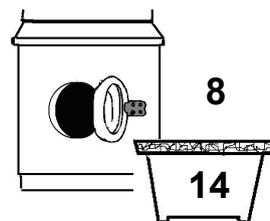
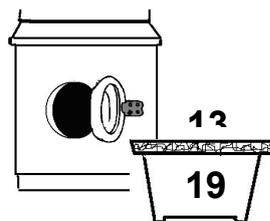
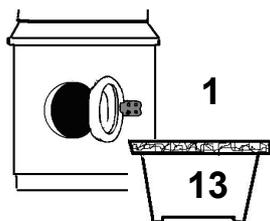
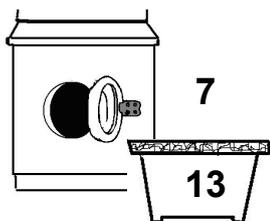
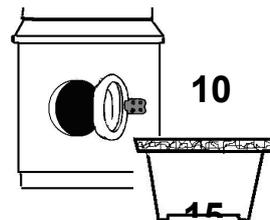
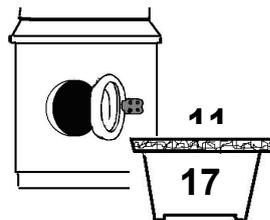
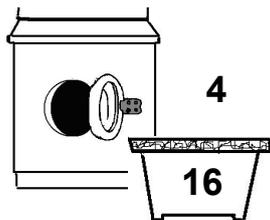
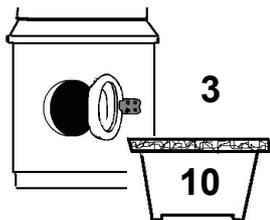
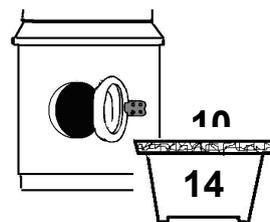
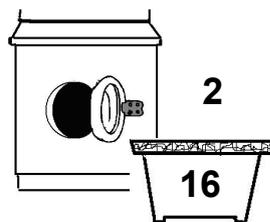
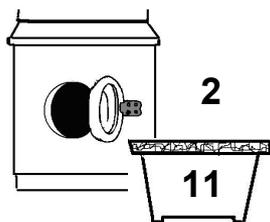
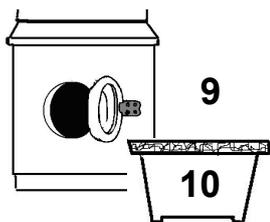
17	15
9	
14	
16	
5	

-

18	
8	
13	
20	
12	



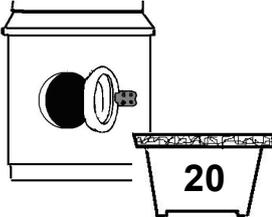
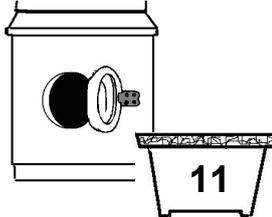
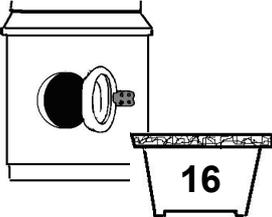
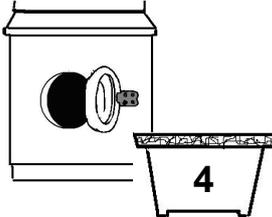
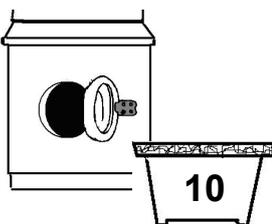
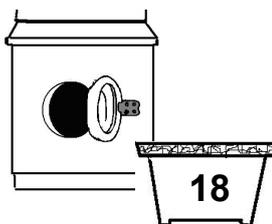
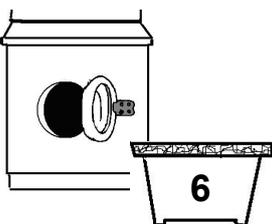
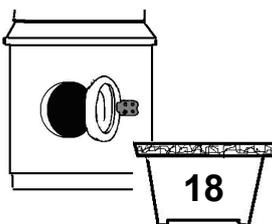
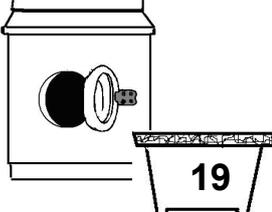
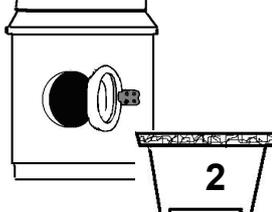
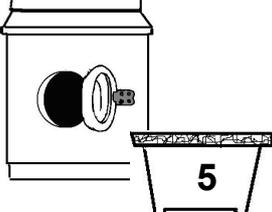
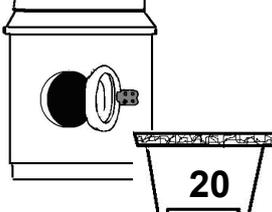
LAVATRICI AL CONTRARIO: SCOPRI QUAL ERA I NUMERO PRIMA DI ESSERE LAVATO.



 +	9	8	6	10
9				
10				
5				
7				

 -	11	8	13	6
18				
20				
15				
17				



10 	14 	2 	18 
19 	13 	20 	9 
16 	5 	12 	17 

SCOPRI QUALE NUMERO È STATO SOTTRATTO O ADDIZIONATO, COLORA LA FRECCIA COL COLORE CORRISPONDENTE E SCRIVI SOPRA IL SEGNO DELL'OPERAZIONE ARITMETICA ESEGUITA.

18	→	15	→	16	→	20	→	10
□	→	□	→	□	→	□	→	□
□	→	□	→	□	→	□	→	□
□	→	□	→	□	→	□	→	□
□	→	□	→	□	→	□	→	□
□	→	□	→	□	→	□	→	□
□	→	□	→	□	→	□	→	□

(INVENTATE VOI GLI ALTRI NUMERI CON I BAMBINI.)

