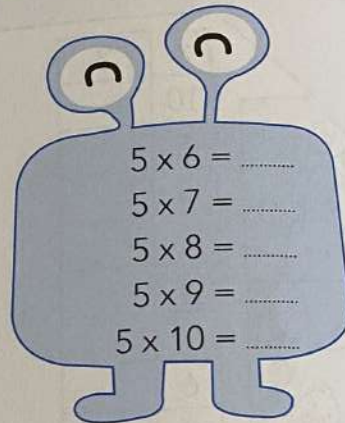
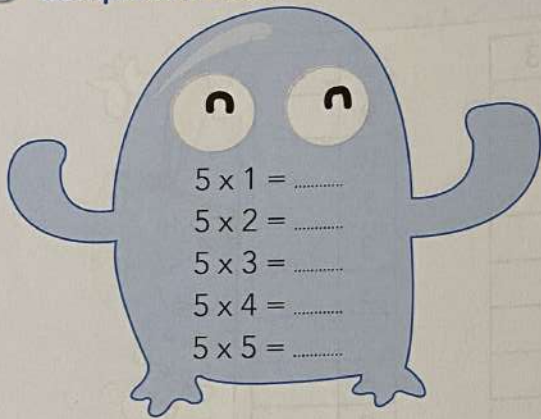


LA TABELLINA DEL 5

1 Completa la tabellina del 5 e scrivi sotto la numerazione.



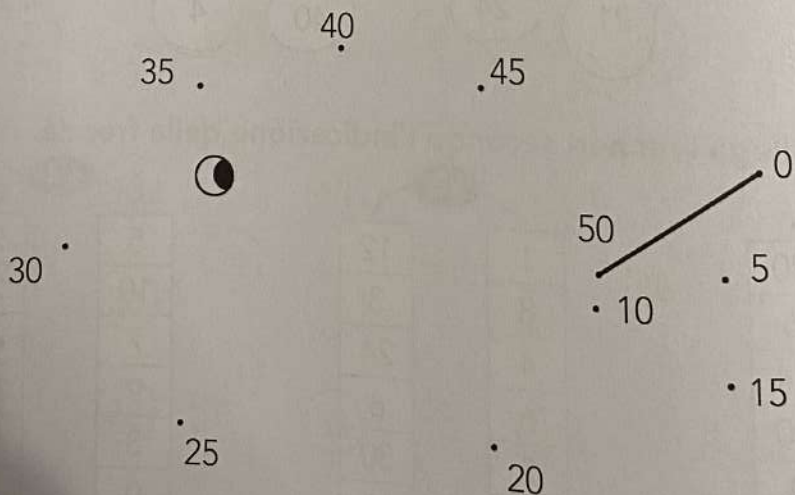
5 • • • • • • • • • • 50

2 Completa scrivendo la moltiplicazione giusta.



Quante dita hanno 3 mani? $5 \times 3 = \dots\dots\dots$
 Quante dita hanno 7 mani? $\dots\dots\dots \times \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$
 Quante dita hanno 4 mani? $\dots\dots\dots \times \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$
 Quante dita hanno 2 mani? $\dots\dots\dots \times \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$

3 Unisci i puntini partendo da 0 e contando per 5.

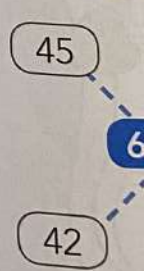


1 Completa

2 Tatiana tabellina



3 Colora





DA CENTO IN POI

1 Completa le tabelle.



	h	da	u
123	1	2	3
141			
100			
136			
168			

h	da	u	
1	3	9	139
1	2	1	
1	1	7	
1	4	5	
1	5	0	

2 Unisci le scomposizioni al numero corrispondente.

1 h + 2 da + 9 u

151

172

1 h + 8 da + 6 u

143

140

1 h + 4 da + 3 u

186

195

1 h + 5 da + 1 u

129

160

1 h + 6 da
1 h + 7 da + 2 u
14 da
1 h + 9 da + 5 u

3 Metti in ordine dal maggiore al minore.

126 • 132 • 177 • 125 • 130 • 100

4 Metti in ordine dal minore al maggiore.

197 • 100 • 110 • 184 • 111 • 179



5 In ogni serie colorare il numero maggiore.

100 99 101

167 127 107

102 112 122

136 163 156

103 113 123

128 182 118

6 In ogni serie colorare il numero minore.

120 102 110

104 141 114

145 135 134

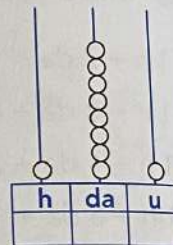
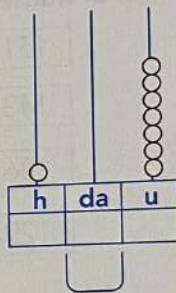
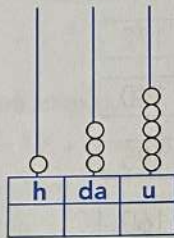
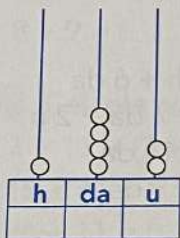
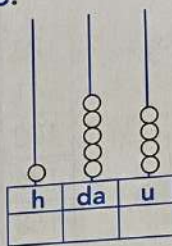
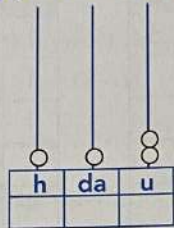
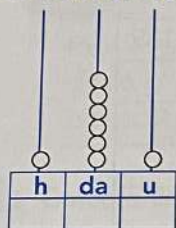
125 152 115

191 119 109

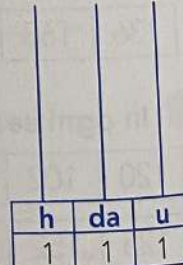
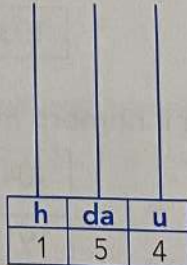
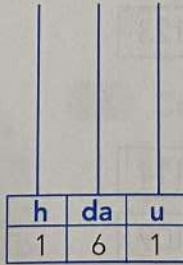
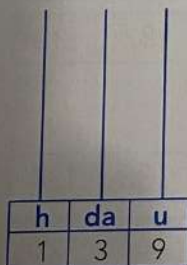
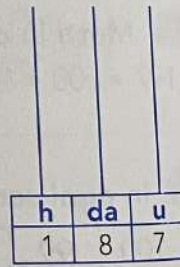
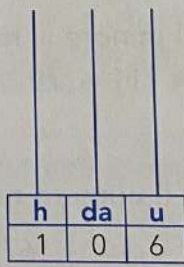
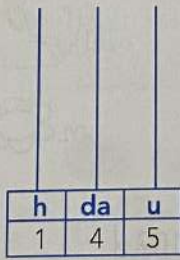
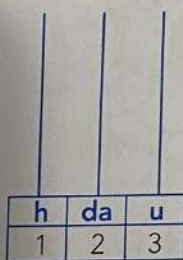
116 161 126

CONTA CON L'ABACO

1 Scrivi il numero rappresentato sull'abaco.



2 Rappresenta i numeri scritti nell'abaco.



Osserva le caratteristiche e scopri il nome dei cagnoli

- Ha il collo
- Ha le zampe
- Non ha le ali
- Ha il pelo
- Non ha le pinne
- Ha un muso

1 Colora le scarpe



2 Disegna



LE CASE DEGLI ANIMALI

Dove abitano gli animali? Le loro case hanno le forme più varie a seconda dell'ambiente in cui vivono. Servono per ripararsi, per nascondersi, per dormire, per allevare i piccoli.



- La talpa vive nelle gallerie che scava sotto terra.



- Il gabbiano fa il nido tra le rocce delle scogliere.



- La rondine fa il nido sotto i cornicioni e le grondaie delle case.



- Il paguro occupa le conchiglie abbandonate dai molluschi.



- La tartaruga vive nel suo guscio e lo porta con sé.



- L'orso fa la tana nelle grotte di montagna.



• Lo scoiattolo vive tra i rami più alti degli alberi.



• La civetta vive nel tronco cavo di un albero.



• La formica scava il suo formicaio sotto terra.



• L'aquila fa il nido tra le rocce delle montagne più alte.



• La rana vive nella melma degli stagni.



• Il castoro fa la tana in acqua fra tronchi e sassi.

► **Scrivi sul quaderno i nomi degli animali che...**

- costruiscono un nido
- abitano sotto terra
- vivono tra i rami o nel cavo degli alberi
- abitano in una conchiglia o in un guscio
- vivono nella melma o in acqua con tronchi e sassi
- fanno la tana in una grotta

OGNI REGOLA HA IL SUO PERCHÉ

Questo è il regolamento di una classe seconda:

- 1 Si parla uno alla volta e si ascolta chi parla.
- 2 Si esegue il proprio compito in silenzio.
- 3 Ci si alza dal banco solo per motivi importanti.
- 4 Ci si impegna per tenere l'aula sempre in ordine e pulita.
- 5 Si lasciano sedia e banco in ordine quando si esce dall'aula.
- 6 Non si corre nell'aula o negli altri spazi.

► Scrivi i numeri giusti per collegare ogni regola sopra al suo perché.

- Perché correndo ci si può fare male.
- Perché in un'aula ordinata e pulita si sta meglio.
- Perché se tutti gli alunni si alzano c'è confusione.
- Perché se si parla tutti insieme non ci si capisce.
- Perché si lavora meglio e lavorano meglio anche gli altri.
- Perché i bidelli faranno meno fatica a pulire.

IN PIÙ

- Rispondi alle domande sul tuo quaderno.
- Quali di queste regole ci sono anche nella tua classe o nella tua scuola?
 - Quali regole sono più difficili da rispettare?
 - Quali altre regole vorresti aggiungere?



IL QUARTIERE

Nel quartiere di Matteo ci sono case e altri edifici utili per tutti gli abitanti: il Municipio, i negozi, la banca, l'Ufficio Postale... Come puoi vedere, il disegno è inserito in un reticolato con lettere e numeri. Ogni casella del reticolato è inserita in un reticolato con lettere e numeri. coordinate, cioè le indicazioni che servono per sapere dove si trova un elemento.



► Scrivi le coordinate degli edifici usando lettera e numero come nell'esempio.

- scuola
- Municipio
- casa di Matteo
- edicola
- Ufficio Postale
- banca
- ospedale
- farmacia
- piscina
- biblioteca
- cinema

Le coordinate servono per sapere **dove si trova un elemento.**