

INDICE



IL NUMERO

- 2 Unisco, sottraggo o divido?
- 2 Problema alla lavagna
- 3 Indovina il numero
- 3 Sai indovinare il numero?
- 4 Il cruciverba
- 4 Frutti... Numerici
- 5 Piramidi egiziane
- 6 Pensaci un po'
- 7 Allena la mente
- 7 Collezioni di farfalle
- 8 Spesso si può sbagliare...
- 8 Il puzzle
- 9 La spesa della mamma
- 9 Figurine
- 10 Anno in più... anno in meno
- 10 La spesa di Michele
- 11 Stra-bigliamoci!
- 11 Gli scacchi
- 12 **LOGICA@LAB** **STEAM**
Costruisci la damiera
- 13 **LOGICA@LAB** Costruisci le pedine
- 14 **Autobiografia cognitiva Laboratorio**
"Costruisci la damiera"

SPAZIO E FIGURE

- 15 Alla scoperta dei vertici!
- 15 Sai fare il muratore?
- 16 La piramide
- 17 Mosaico con blocchi triangolari
- 18 Intreccio di figure
- 19 Sedie: provaci!
- 19 Triangoli
- 20 Soluzione
- 21 Confronta i solidi
- 22 Il tragitto di Camilla
- 23 Il percorso pedonale di Camilla
- 24 **LOGICA@LAB** **STEAM**
La mappa de "L'isola che non c'è"
- 25 **Autobiografia cognitiva Laboratorio**
"La mappa dell'isola che non c'è"

MISURE

- 26 Problemi... strani
- 26 Bilanciamo: sai pesare?
- 27 L'altalena
- 28 Pesa di più o di meno?
- 29 Acqua e bottiglie: sai misurare?
- 30 In vacanza
- 31 La corsa campestre
- 32 **LOGICA@LAB** Salame di cioccolato
- 33 **Autobiografia cognitiva Laboratorio**
"Salame di cioccolato"
- 34-35 **LOGICA@LAB** **STEAM**
Il falegname Gino
- 36 **Autobiografia cognitiva Laboratorio**
"Il falegname Gino"

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

- 37-38 Tanti acquisti
- 39 Caccia al tesoro
- 40-41 Scriviamo agli amici
- 42 Concorso di scultura
- 43-45 Un fantastico viaggio
- 46-47 Cani e gatti, i nostri amici
- 47 Enunciati logici sui cani e gatti
- 48 **LOGICA@LAB** **STEAM**
Crea uno slogan per sensibilizzare
l'adozione degli amici pelosetti, rinchiusi
nei canili o nei gattili
- 49 **Autobiografia cognitiva Laboratorio**
Crea uno slogan per sensibilizzare
l'adozione degli amici rinchiusi nei
canili o nei gattili

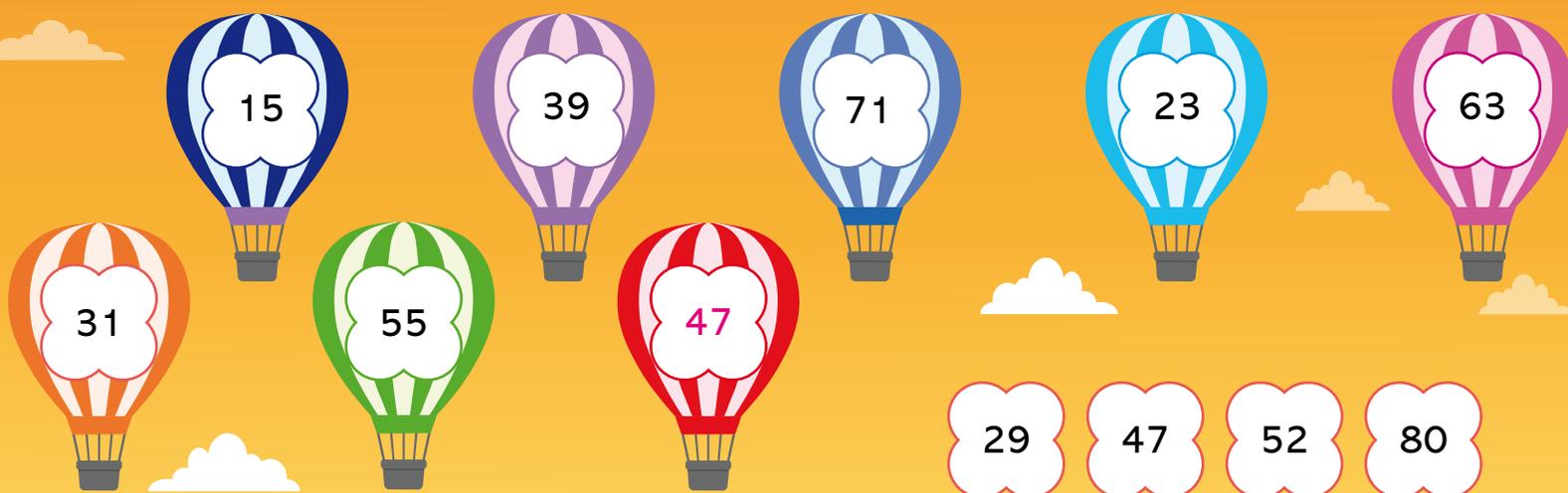
PAGINE DI CLASSE QUARTA A FINE LIBRO

- 109 Il falegname Gino
- 111 Forma il quadrato



IL NUMERO

UNISCO, SOTTRAGGO O DIVIDO?



Quale dei quattro numeri che appaiono in fondo all'illustrazione deve stare sulla mongolfiera senza numero?

- Trascrivi i numeri in ordine crescente: $15 - 23 - 31 - 39 - 55 - 63 - 71$
- Qual è la regola per passare da un numero all'altro? $+ 8$
- Il numero da inserire sulla mongolfiera vuota è 47

PROBLEMA ALLA LAVAGNA

- Osserva queste 5 coppie di numeri e trova la coppia che deve essere scartata perché non va d'accordo con le altre.

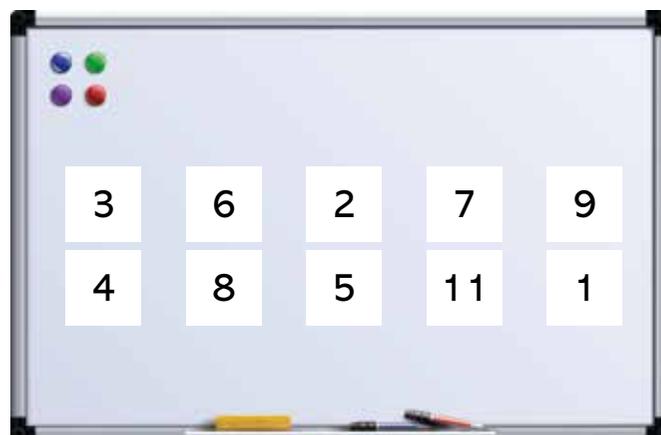
Soluzione: $9/1$

Sapresti spiegare il perché?

Partendo dalla prima coppia, la differenza

tra i due numeri aumenta di una unità di

volta in volta. Dove esserci una coppia di numeri la cui differenza è 5.



INDOVINA IL NUMERO

Che numeri possono essere?

- Sono maggiori di 20.
 - Non sono maggiori di 30.
 - Non sono pari.
- Scrivi nelle caselle le soluzioni.

21	23	25	27	29
----	----	----	----	----



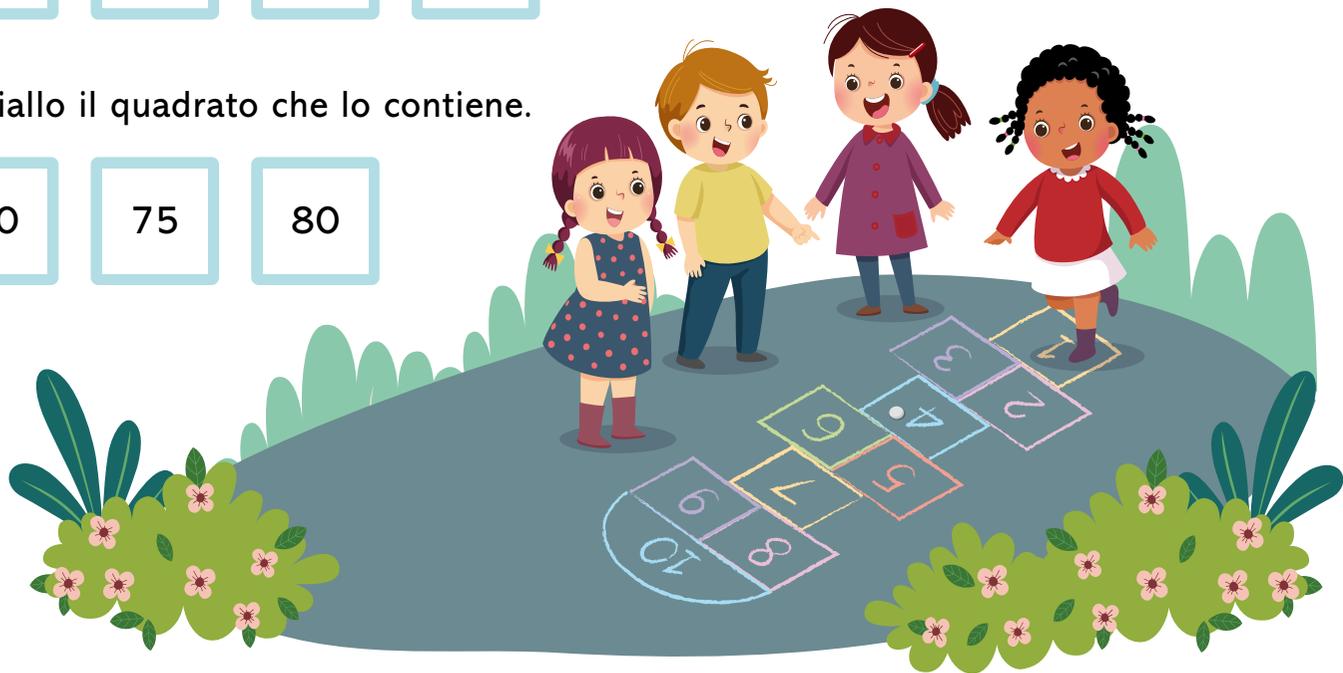
SAI INDOVINARE IL NUMERO?

Nella seguente successione manca un numero.

25	30	40	55	?
----	----	----	----	---

- Colora di giallo il quadrato che lo contiene.

65	70	75	80
----	----	----	----



- Spiega il ragionamento che hai fatto per trovare la soluzione.

.....

.....

IL CRUCIVERBA

● Completa il cruci-operazioni, ci riesci?

FRUTTI... NUMERICI

● Trova il valore di ogni frutto e calcola. Ricorda di fare prima le moltiplicazioni!

$$\text{Strawberry } \boxed{10} + \text{Strawberry } \boxed{10} + \text{Strawberry } \boxed{10} = 30$$

$$\text{Strawberry } \boxed{10} + \text{Pear } \boxed{5} \times \text{Strawberry } \boxed{10} = 60$$

$$\text{Apple } \boxed{4} + \text{Apple } \boxed{4} \times \text{Pear } \boxed{5} = 24$$

$$\text{Apple } \boxed{4} + \text{Pear } \boxed{5} \times \text{Strawberry } \boxed{10} = \boxed{54}$$

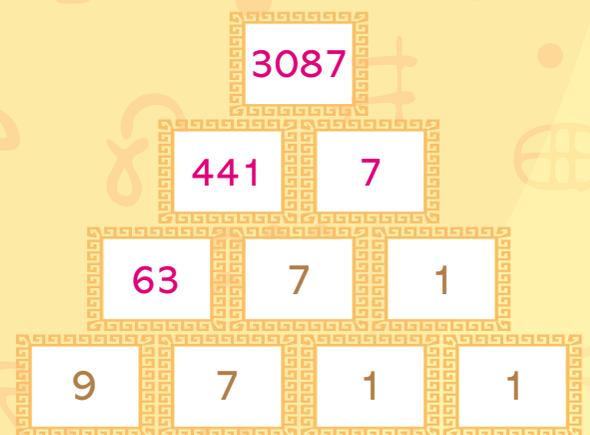
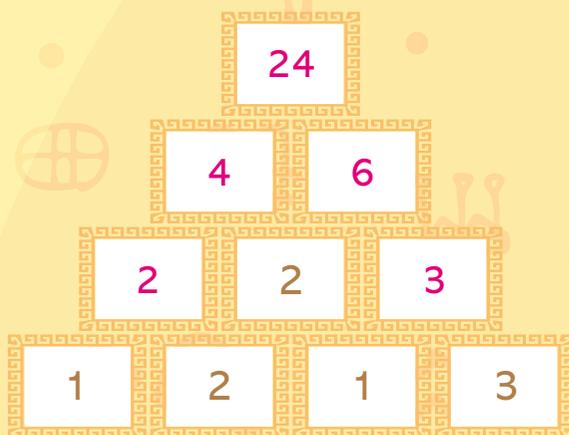
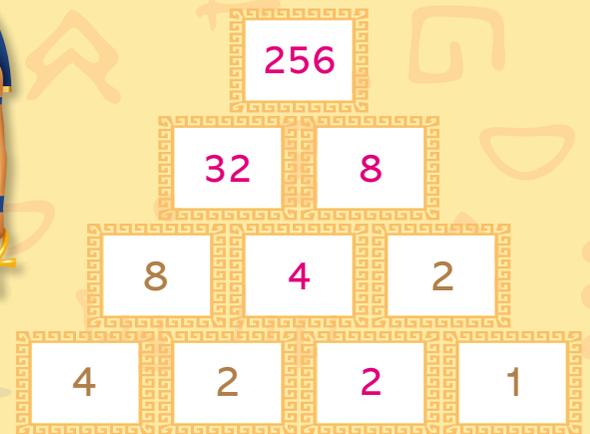
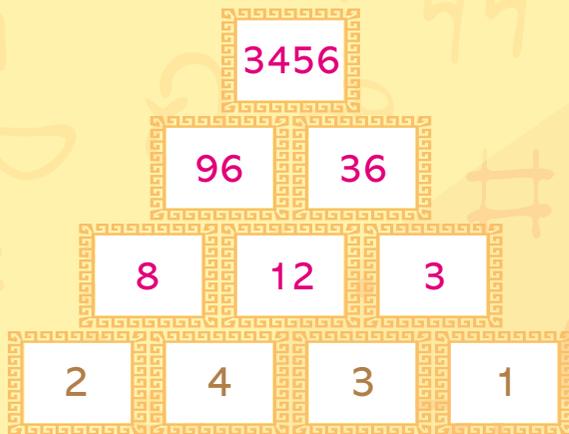
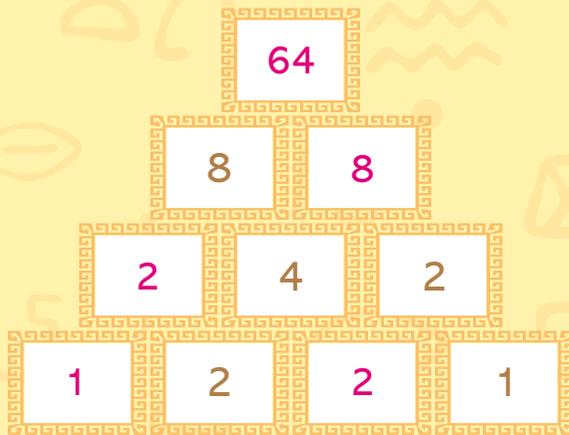
PIRAMIDI EGIZIANE



Il numero che sta sopra è sempre il prodotto dato dalla moltiplicazione dei numeri che si trovano sotto.

Qual è il numero finale che sta in cima ad ogni piramide?

Non è facile ma puoi riuscirci!



PENSACI UN PO'

● Leggi il dialogo tra Giovanni e la maestra e completa.

DIALOGO 1

M. Giovanni, pensa ad un numero.

G. Fatto!

M. Aggiungi 2.

G. L'ho aggiunto.

M. Quanto hai trovato?

G. 9

- Quale numero ha pensato Giovanni?

7

- Spiega il tuo ragionamento.

A 9 si toglie 2 e si ottiene 7.

DIALOGO 2

M. Adesso pensa ad un numero, raddoppialo e aggiungi 5.

Quale numero hai ottenuto?

G. 21.

- Quale numero ha pensato Giovanni questa volta?

8

- Spiega come ci sei arrivato/a.

$$21 - 5 = 16$$

$$16 : 2 = 8$$

1 6 7 3 8 9 4 2 5 0



ALLENA LA MENTE

Qual è quel numero che moltiplicato per se stesso dà come risultato 9?

3

Trova il numero che:

- è compreso fra 32 e 40;
- si può dividere per 9;
- si può dividere per 6;
- si può dividere per 4;
- si può dividere per 2.

36

Trova quel numero che:

- è compreso tra 40 e 46;
- si può dividere per 9;
- si può dividere per 5.

45

Trova quel numero che:

- è più grande di 27 e più piccolo di 32;
- si può dividere per 2;
- si può dividere per 5;
- si può dividere per 10.

30

COLLEZIONI DI FARFALLE

Angelo e Mattia collezionano farfalle.

Ne hanno lo stesso numero.

Angelo decide di regalarne 10 delle sue a Mattia.

Quante farfalle ha ora Mattia di più di Angelo?

10 farfalle



SPESSO SI PUÒ SBAGLIARE...

Una commerciante frenetica compra una maglia per 10 euro, la rivende per 20 euro, la ricompra a 30 euro e la rivende a 40 euro. Ha guadagnato o ha perso?

Ha guadagnato 20 euro.



IL PUZZLE

● Leggi il testo del problema e completa con V o F.

Andrea apre la scatola del puzzle di 150 pezzi. Dopo un'ora riesce a sistemare 45 pezzi.

Quanti pezzi rimangono nella scatola? **105**

1. Andrea incastra 45 pezzi del puzzle. V F
2. Nella scatola non restano pezzi. V F
3. In tutto i pezzi del puzzle sono 150. V F
4. 45 pezzi non restano nella scatola. V F
5. Andrea dopo un'ora ha usato tutti i pezzi. V F
6. Andrea ha usato meno della metà dei pezzi. V F

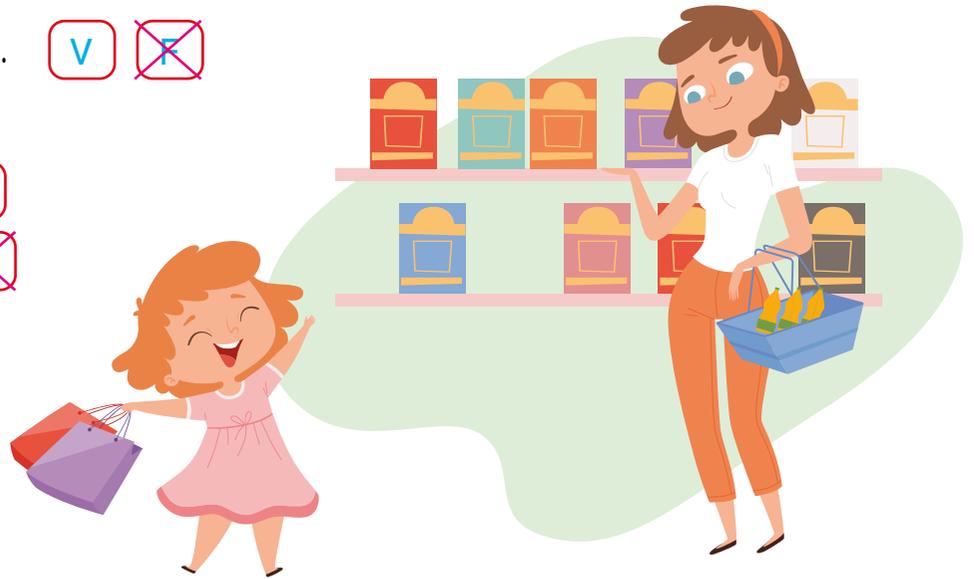


LA SPESA DELLA MAMMA

La mamma di Giulia va al supermercato e compera 3 pacchi di pasta a 2,00 euro ciascuno, 4 confezioni di succo a 3,00 euro ognuna e 2 vasi di marmellata a 3,00 euro l'uno. Paga con una banconota da 50,00 euro.

● Cosa puoi trovare? Completa con V o F.

1. Il tipo di marmellata comperata. V F
2. La spesa totale. V F
3. La spesa dei succhi. V F
4. La spesa della frutta. V F
5. La spesa di Giulia. V F
6. Il resto che riceve. V F

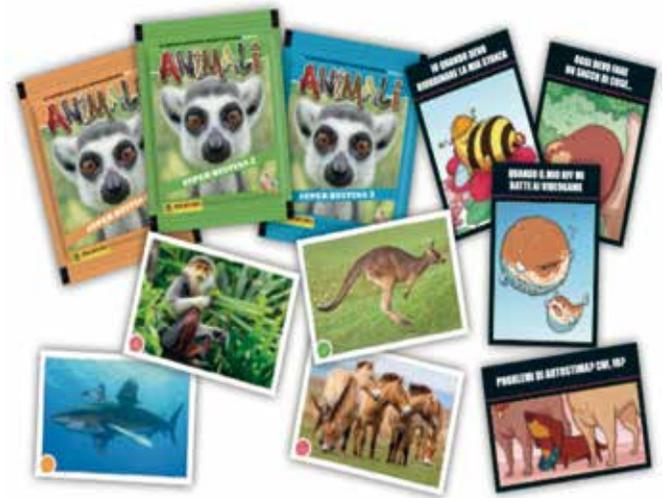


FIGURINE

Angelo e Simone stanno giocando con le figurine: Angelo ne ha 36, di cui la metà sono figurine di animali, mentre Simone ne ha 28, ma lo stesso numero di figurine di animali di Angelo.

● Cosa puoi trovare? Completa con V o F.

1. Le figurine che hanno in tutto. V F
2. Le figurine di animali di Simone. V F
3. Le figurine vinte da Angelo. V F
4. Le figurine usate nel gioco. V F
5. Le figurine non di animali di Angelo. V F
6. Le figurine perse da Simone. V F



ANNO IN PIÙ... ANNO IN MENO

● Leggi e rispondi.

Una famiglia è formata da due nonni, due genitori e due nipoti.

Se il nonno ha 90 anni, quanti anni hanno gli altri componenti della famiglia?



- La nonna ha la metà degli anni del nonno, più 35. **80 anni**.....
- Il papà ha la metà degli anni della nonna, più 10. **50 anni**.....
- La mamma ha la metà degli anni del papà, più 15. **40 anni**.....
- Il nipotino ha la metà degli anni di sua sorella, più 4. **12 anni**.....
- La nipotina ha la metà degli anni della mamma, meno 4. **16 anni**.....

LA SPESA DI MICHELE

Michele possiede 20,00 euro. Entra in una cartoleria e compra 4 penne al costo di 2,20 euro l'una, un compasso che costa 8,70 euro, 6 quaderni dal costo unitario di 0,50 euro.

Potrà acquistare anche una macchinina che costa 3,20 euro?

- Sì, ma occorrono altri 0,01 euro
- No
- Sì, ma occorrono altri 0,09 euro
- No perché la somma che possiede è inferiore alla spesa

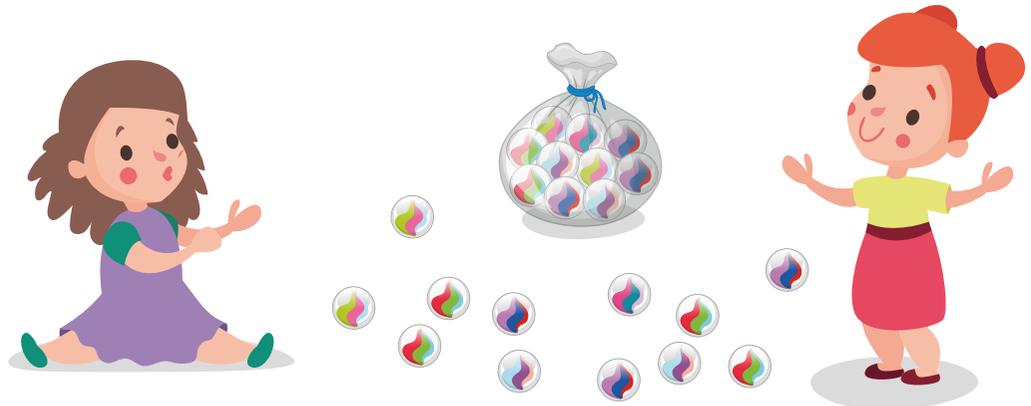


STRA-BIGLIAMOCI!

Maurizia e Alessia amano collezionare biglie. Confrontandosi si accorgono di averne lo stesso numero. Maurizia regala ad Alessia la metà della propria collezione. A questo punto Alessia ha più biglie di Maurizia.

● Precisamente quante di più?

- A. Il doppio
- B. Il triplo
- C. Il quadruplo
- D. Il quintuplo



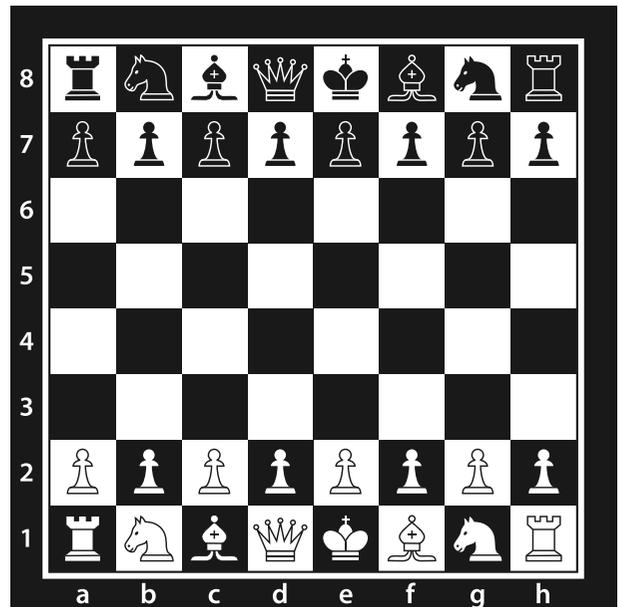
GLI SCACCHI

I pezzi che si usano nel gioco degli scacchi sono 32. Metà di essi sono bianchi e metà sono neri.

Quanti sono i pezzi neri? 16

● Registra l'operazione:

$32 : 2 = 16$



● Scrivi V (vero) o F (falso):

- V Il numero dei pezzi neri è uguale al numero dei pezzi bianchi.
- F Il numero dei pezzi neri è maggiore di 32.
- V 32 è il doppio del numero dei pezzi neri.

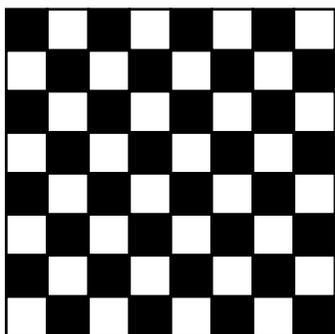
COSTRUISCI LA DAMIERA

Per costruire una damiera devi procurarti un foglio di cartone molto resistente, di forma quadrata.

Di quale grandezza dovrà essere?

Il lato dovrà misurare 80 cm.

Dovrai tener conto del numero di caselle che compongono la damiera.



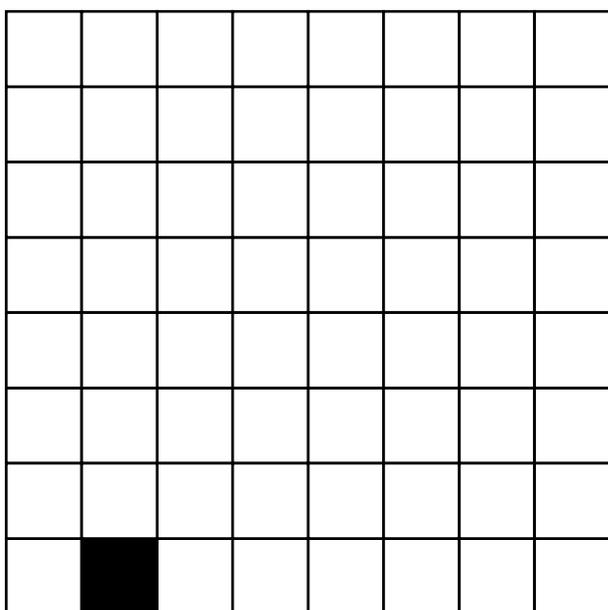
● Conta e rispondi.

Quante sono le caselle che compongono la damiera? **64**

Come sono disposte le caselle? **Le bianche e le nere si alternano**

Quante caselle in ogni riga? **Ci sono 8 caselle in ogni riga.**

Quante caselle in ogni colonna? **Ci sono 8 caselle in ogni colonna.**



Ora suddividi il cartone quadrato in modo da ottenere caselle quadrate: il lato di ogni casella dovrà misurare 10 cm.

Colora le caselle in bianco e nero.

In che modo? Attenzione!

Come sono disposte le caselle bianche rispetto a quelle nere?

In modo alternato.

Se incominci a colorare di bianco la prima casella a sinistra della prima riga in basso, l'ultima casella di questa stessa riga sarà nera.

Come dovrai colorare la prima casella a sinistra della seconda riga in basso?

Dovrò colorarla di nero.

● Esprimi con una frazione il numero delle caselle bianche rispetto al totale.

$$\frac{32}{64}$$

COSTRUISCI LE PEDINE

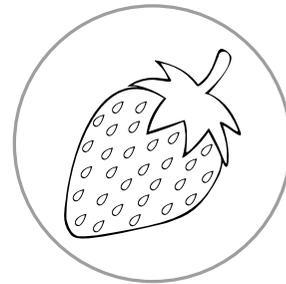
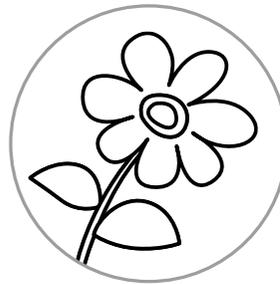
- Procurati 24 tappi di latta con il diametro di circa 6 cm.



- Traccia 24 circonferenze usando il compasso con l'apertura di 3 cm.



- Ritaglia le circonferenze e decorale in questo modo:
12 con fiori e 12 con frutti.



- Incolla le circonferenze colorate sui tappi.
Hai ottenuto le pedine per giocare.

Buon divertimento!





LABORATORIO: "COSTRUISCI LA DAMIERA"

È stato interessante svolgere questa attività?	MOLTO INTERESSANTE	ABBASTANZA INTERESSANTE	POCO INTERESSANTE	Spiega perché
USARE IL COMPASSO			
COSTRUIRE LE PEDINE			
MISURARE			
DECORARE			
<i>Scrivi tu altre attività</i>
<i>Scrivi tu altre attività</i>

ALLA SCOPERTA DEI VERTICI!

Su una scrivania sono poggiati dei triangoli e dei quadrati che non si toccano tra loro. In totale si contano 17 vertici (angoli).

● Quanti sono i triangoli sulla scrivania?

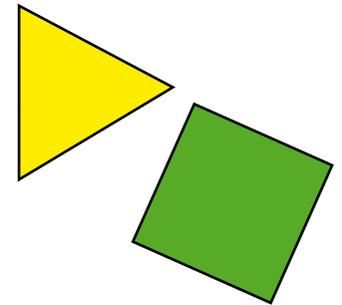
A. 1

D. 4

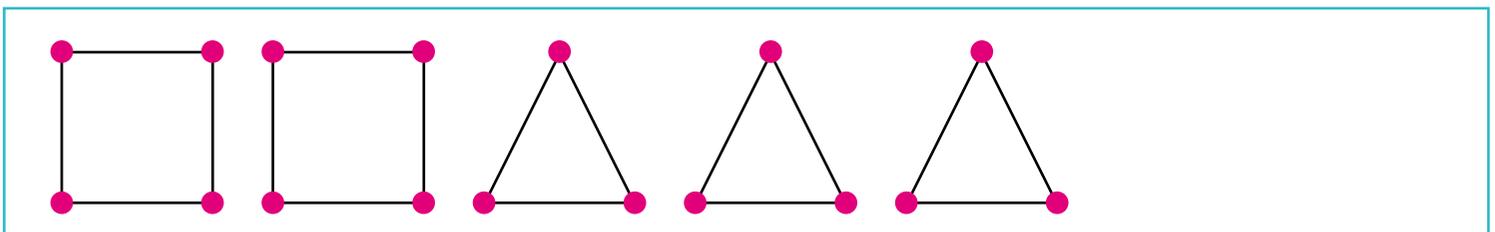
B. 2

E. 5

C. 3



● Rappresenta graficamente le figure per contare i vertici.

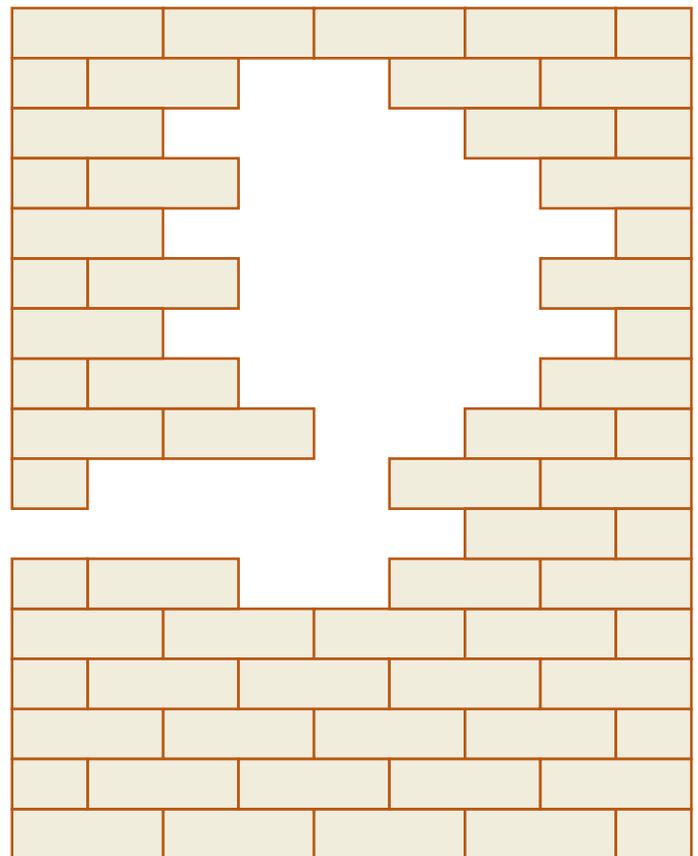


SAI FARE IL MURATORE?

Quanti mattoni mancano nel muro? 22

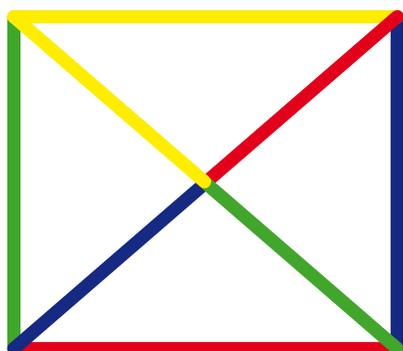
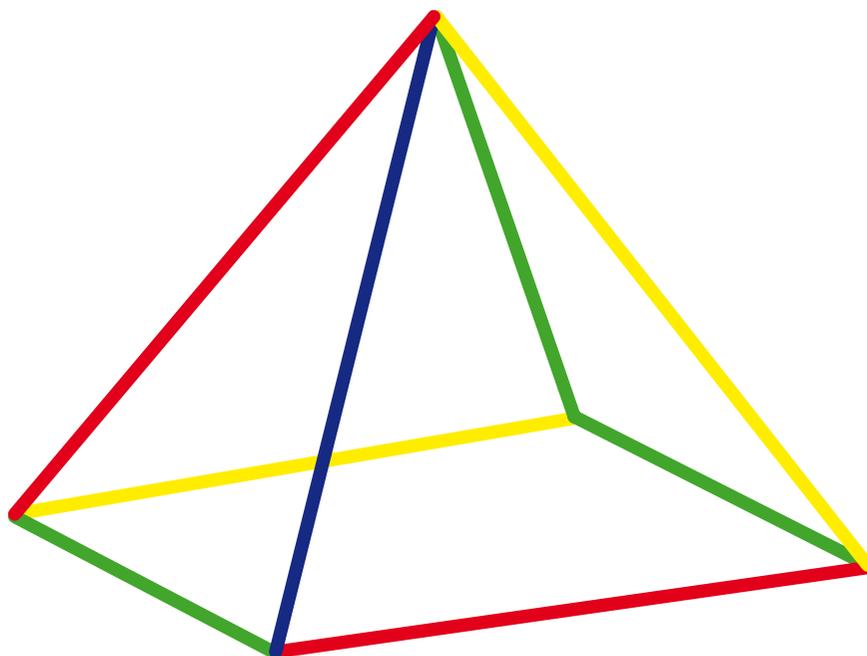
● Risolvi e spiega come hai trovato la risposta.

Usando riga e matita, prolungo i segmenti cancellati sia in senso orizzontale sia in senso verticale e ricostruisco il pezzo di muro mancante.

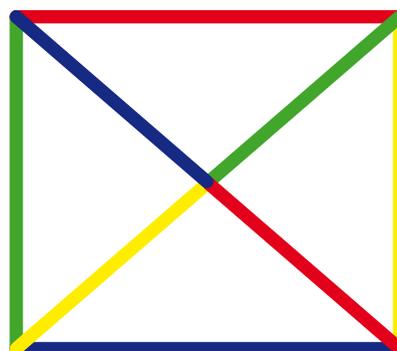


LA PIRAMIDE

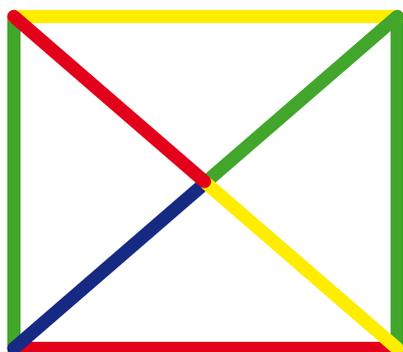
- Qual è la vista dall'alto di questa piramide? Segna con una X il numero corrispondente.



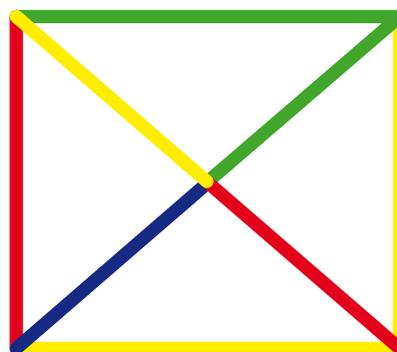
1



2



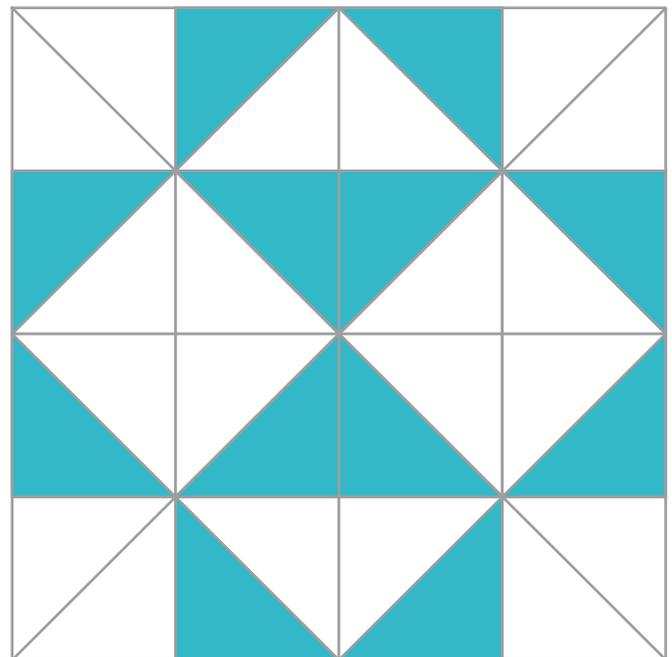
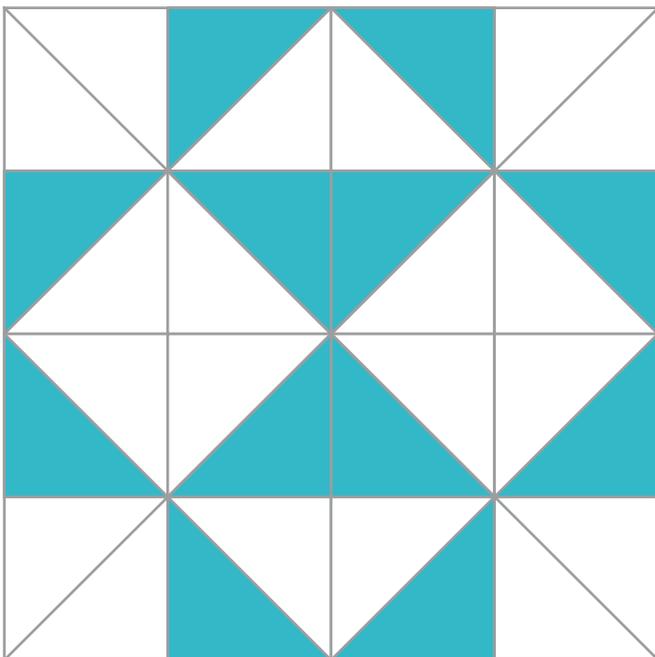
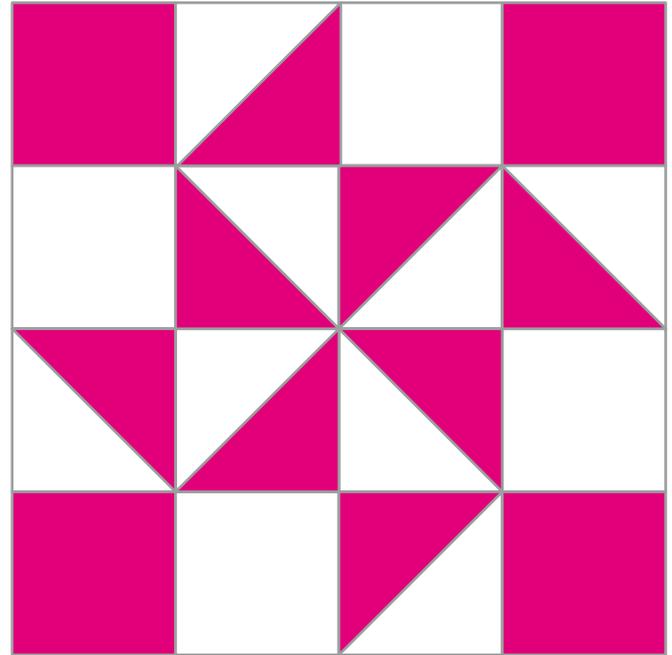
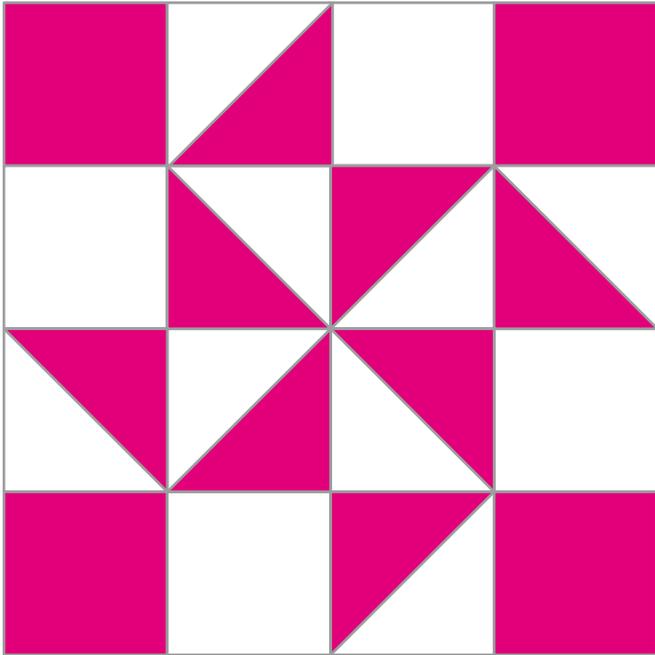
~~3~~



4

MOSAICO CON BLOCCHI TRIANGOLARI

● Riproduci secondo l'originale.

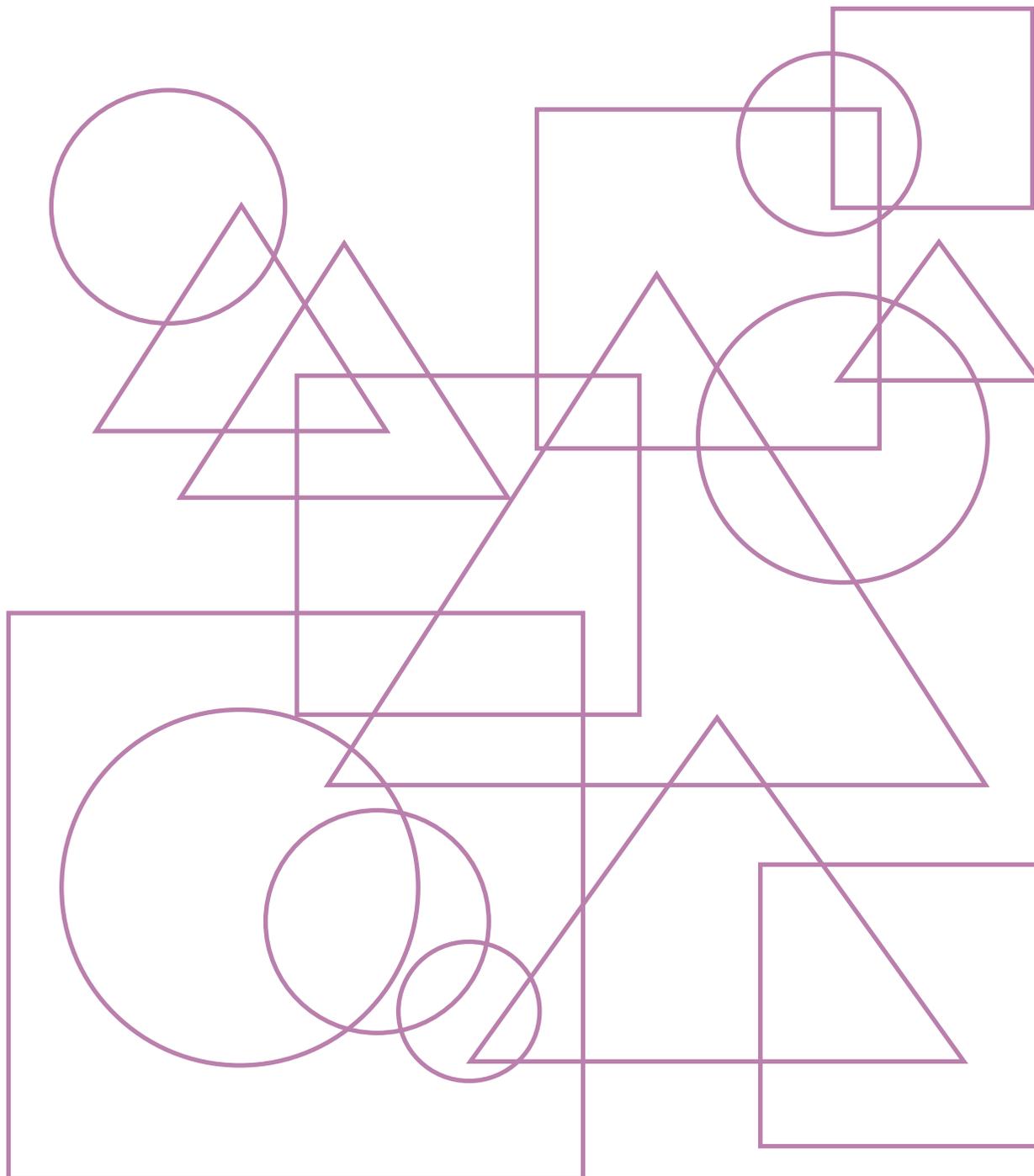


● Quale procedimento hai seguito per formare i pezzi del mosaico?

Bisogna tracciare le diagonali nei quadrati interessati e colorare la metà corrispondente.

INTRECCIO DI FIGURE

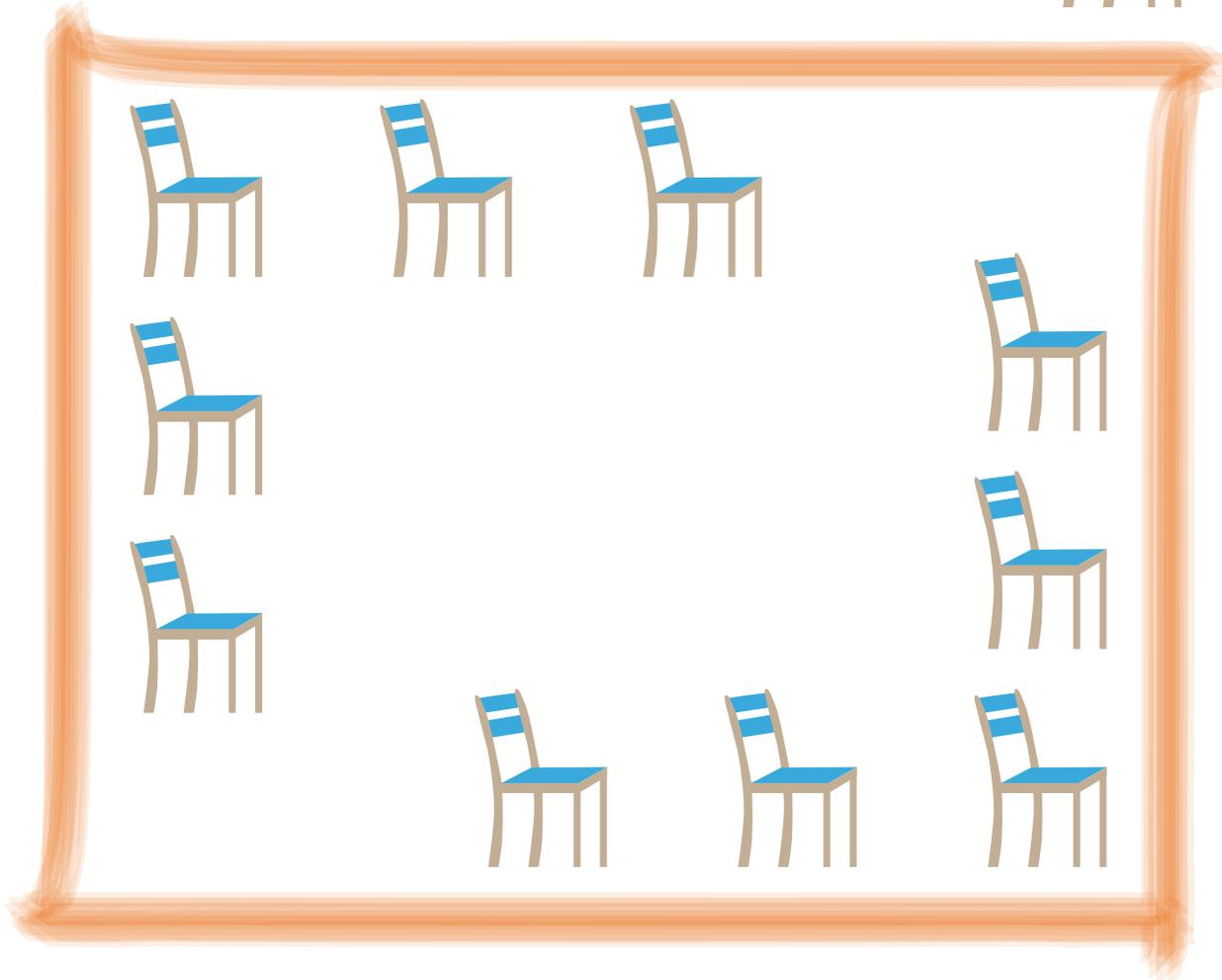
- Osserva l'immagine e indica le volte in cui viene rappresentata ogni figura geometrica.



- Ora colorala alla maniera di Kandinsky.

SEDIE: PROVACI!

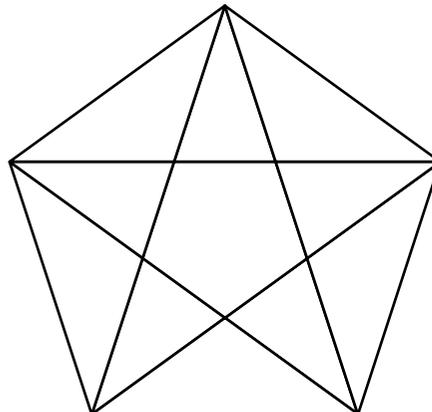
- Sistema 10 sedie lungo le 4 pareti di una stanza in modo che vi sia lo stesso numero di sedie lungo ogni parete. È possibile?



TRIANGOLI

- Quanti triangoli ci sono nella figura?

- 24
- 35
- 16
- 28



SE HAI
DIFFICOLTÀ
GUARDA LA PAGINA
SUCCESSIVA!

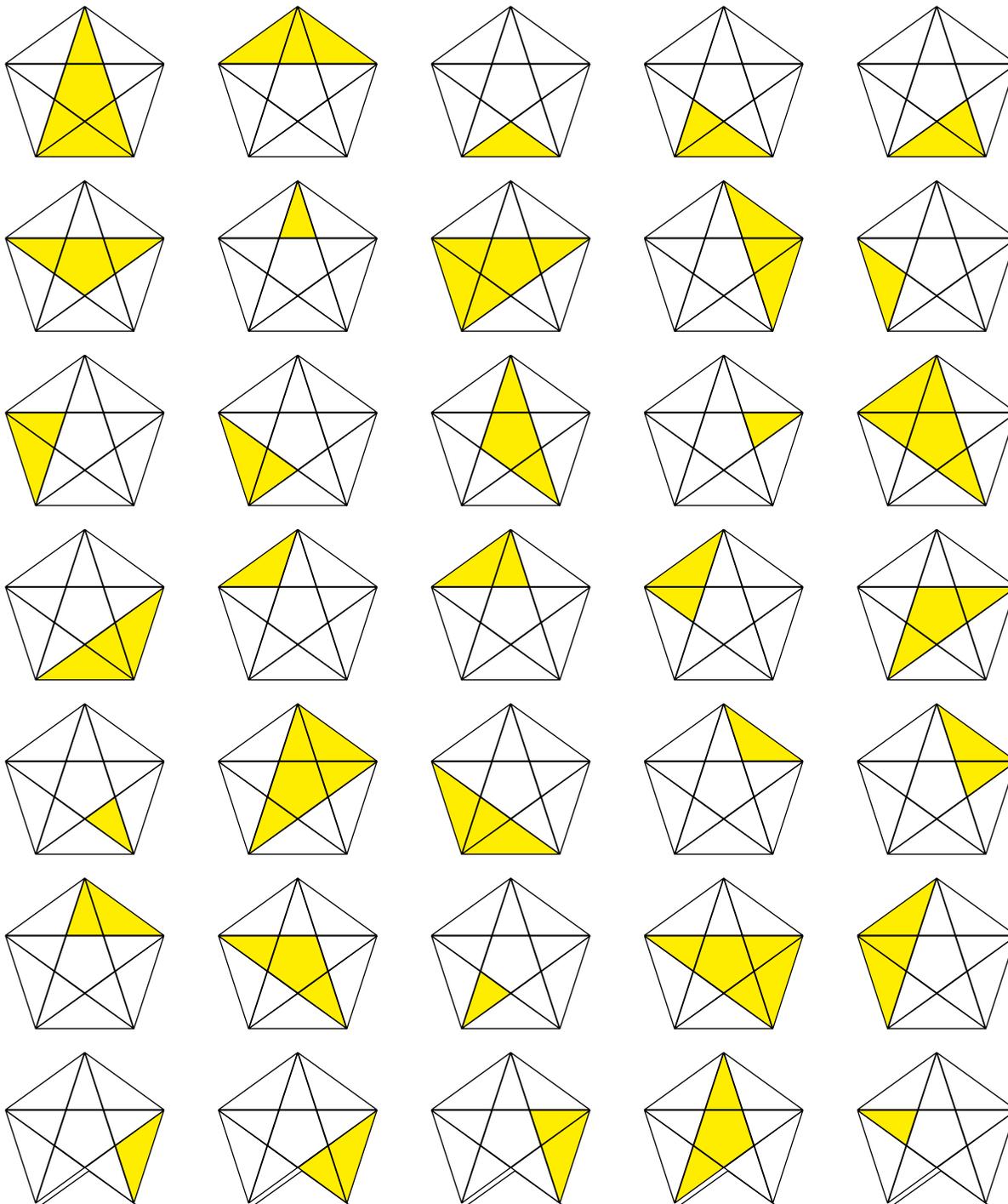


SOLUZIONE

Per sapere quanti sono i triangoli contenuti nell'esagono bisogna disegnare la figura geometrica tante volte quanti sono i triangoli colorati di giallo.

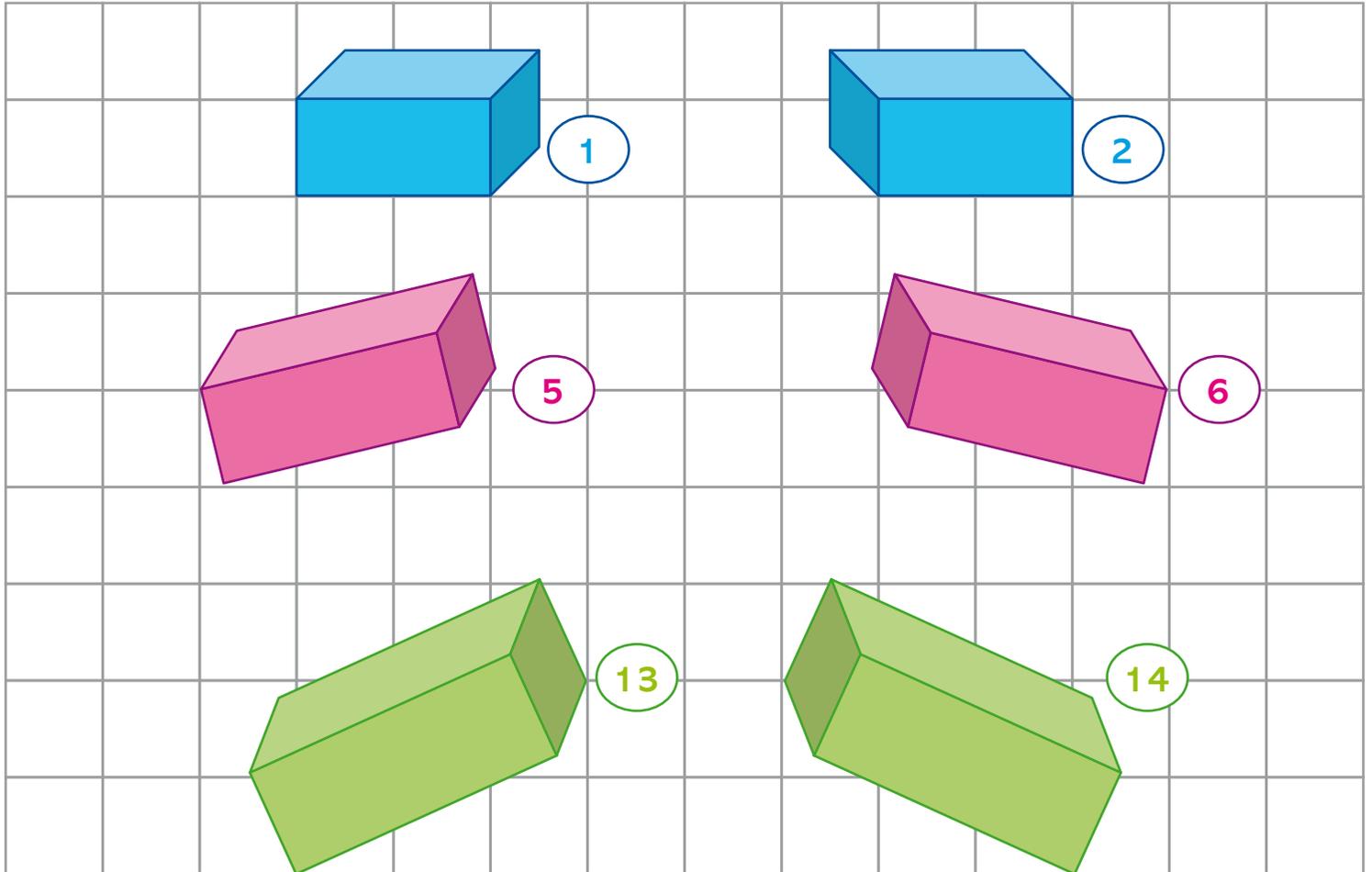
Quindi, come puoi osservare, i triangoli sono in tutto...

35



CONFRONTA I SOLIDI

● Guarda le figure e rispondi vero o falso.



- Il solido 1 ha la stessa grandezza del solido 2. V F
- Il solido 5 è più grande del solido 6. V F
- Il solido 13 ha la stessa grandezza del solido 5. V F
- Il solido 13 è più grande del solido 1. V F
- Il solido 5 è più piccolo del solido 13. V F
- Il solido 5 ha la stessa grandezza del solido 6. V F
- Il solido 13 non ha la stessa grandezza del solido 14. V F



IL TRAGITTO DI CAMILLA

● Leggi il testo con attenzione.

Camilla ogni mattina va a scuola a piedi e percorre sempre la stessa strada.

Innanzitutto esce di casa, percorre Via Giacomo Leopardi fino all'incrocio, poi svolta a destra e prende Via Milano.

La percorre fino in fondo e poi prosegue a destra in Via Livorno.

Camilla si ferma e chiama la sua amica Rebecca e insieme girano a sinistra, entrando in Via Pisa.

All'incrocio girano ancora a sinistra e prendono Via Leonardo da Vinci. Si fermano a chiamare Rayan e poi proseguono insieme. All'incrocio seguente girano a sinistra e imboccano Via Roma. Al termine di Via Roma si trova la scuola primaria.

Intanto suona la campanella e Camilla, Rebecca e Rayan entrano in classe per iniziare una nuova giornata!



IL PERCORSO PEDONALE DI CAMILLA

● Segna con un pennarello il percorso che Camilla fa ogni mattina per andare a scuola.

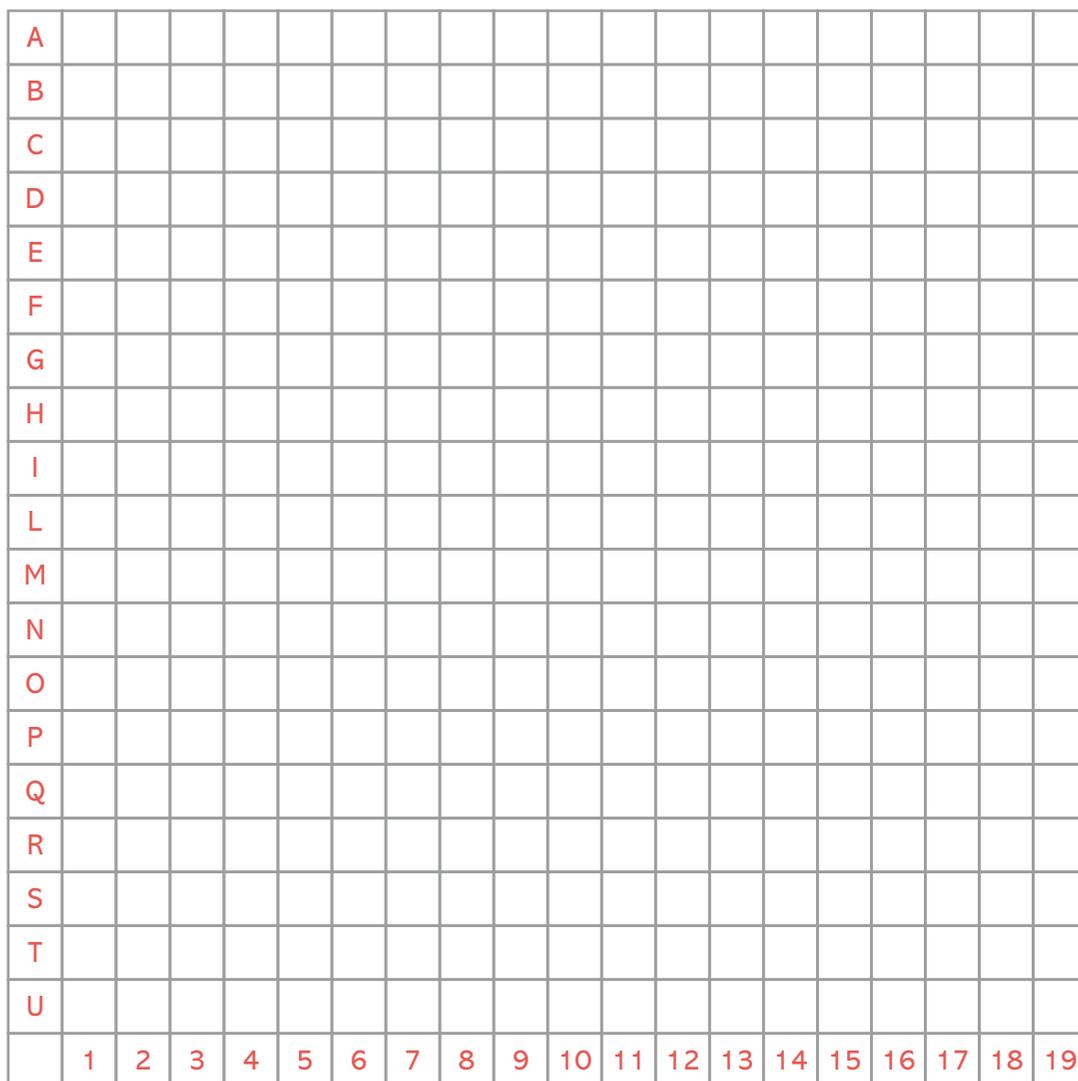


● Segna con una X se le seguenti affermazioni sono vere o false.

- La chiesa si trova in Via Giacomo Leopardi. V F
- Il parco giochi si trova all'incrocio tra Via Livorno e Via Milano V F
- Il panificio si trova all'incrocio tra Via Pisa e Via Pio IX. V F
- L'asilo nido "La gabbianella" si trova davanti alla casa di Rebecca. V F
- Per andare dalla macelleria alla casa di Rebecca si deve percorrere Via Leonardo da Vinci, svoltare a destra in Via Pisa e svoltare a destra in Via Livorno. V F
- Per andare dall'edicola a casa di Mario si deve percorrere un breve tratto di Via Milano. V F

LA MAPPA DE "L'ISOLA CHE NON C'È"

- Costruisci la mappa dell'isola che non c'è vista dall'alto.
Colora i quadratini seguendo la legenda:
 - giallo per la spiaggia;
 - verde per l'oasi;
 - marroncino per i sentieri;
 - rosso per le capanne;
 - azzurro per un corso d'acqua.
- Nella progettazione sei libero/a di scegliere la quantità dei quadratini da colorare per rappresentare ogni elemento.



- Per partecipare ad un concorso organizzato dalla tua scuola riproduci la mappa su un cartoncino 40 cm x 40 cm sul quale realizzerai il reticolo e ogni quadretto misurerà 2 cm di lato; poi colora in base al progetto che hai realizzato.

In bocca al lupo!



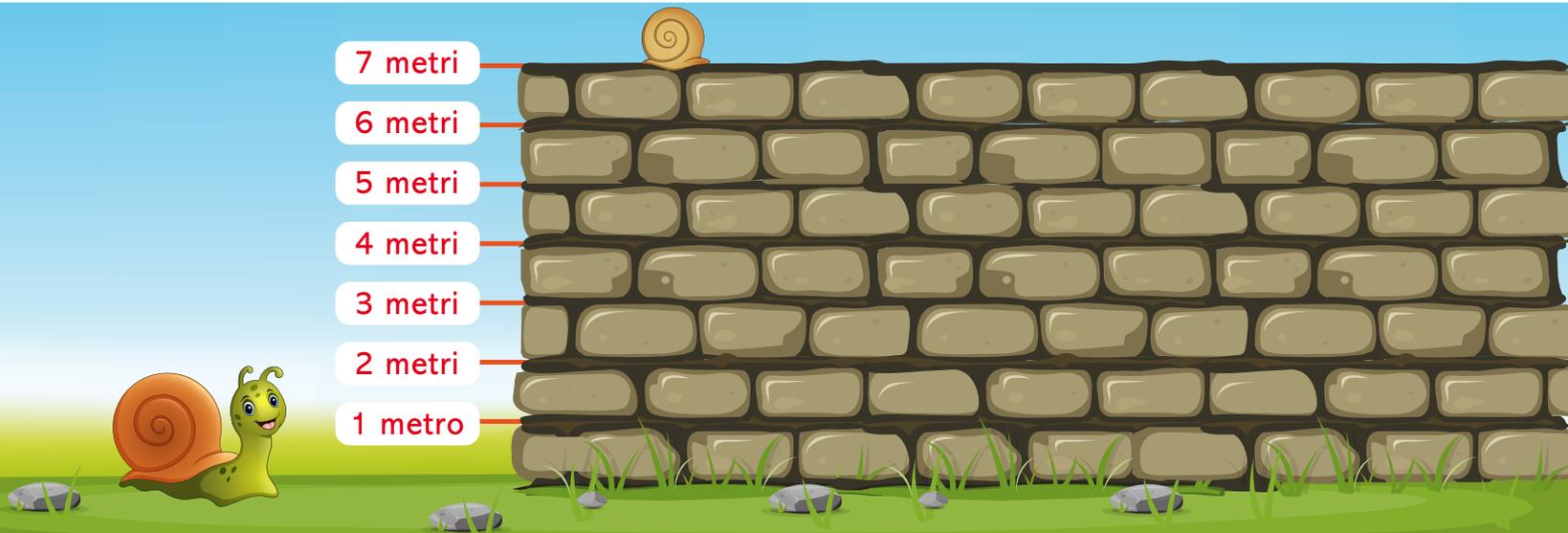
LABORATORIO: "LA MAPPA DELL'ISOLA CHE NON C'È"

È stato interessante svolgere questa attività?	MOLTO INTERESSANTE	ABBASTANZA INTERESSANTE	POCO INTERESSANTE	Spiega perché
IDEARE GLI ELEMENTI E COLORARE			
MISURARE			
REALIZZARE IL RETICOLO SUL CARTONCINO			
PARTECIPARE AL CONCORSO			
<i>Scrivi tu altre attività</i>
<i>Scrivi tu altre attività</i>

MISURE

PROBLEMI... STRANI

Una chiocciola deve salire su un muretto alto 7 metri, dove c'è il suo vecchio guscio. Ogni giorno percorre 4 metri in salita ma ogni notte scivola 3 metri in discesa. Se inizia a salire un lunedì mattina, quando arriverà in cima al muretto?



Soluzione: sabato

BILANCIAMO: SAI PESARE?

- Confronta gli oggetti e fai un po' di giochi logici. Le prime due bilance sono in equilibrio. Quanti cubetti metti sul piatto vuoto della terza, perché stia in equilibrio?



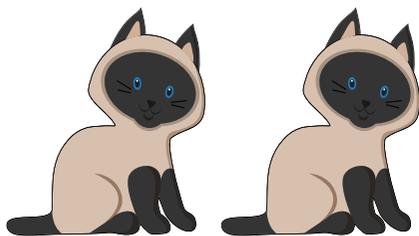
Soluzione: quattro cubetti gialli.

L'ALTALENA

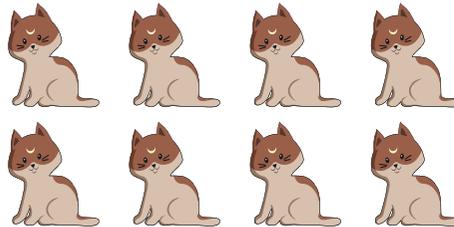
Sull'altalena di gatto Romeo si trovano a giocare gattoni, gatte e micini.
L'altalena è in equilibrio quando da una parte ci sono **un gattone e un micino**
e dall'altra ci sono **una gatta e tre micini**.



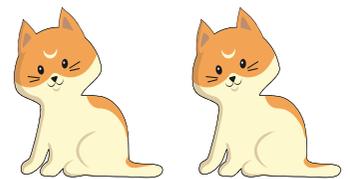
Oggi sull'altalena stanno giocando tutti questi gatti:



2 gattoni

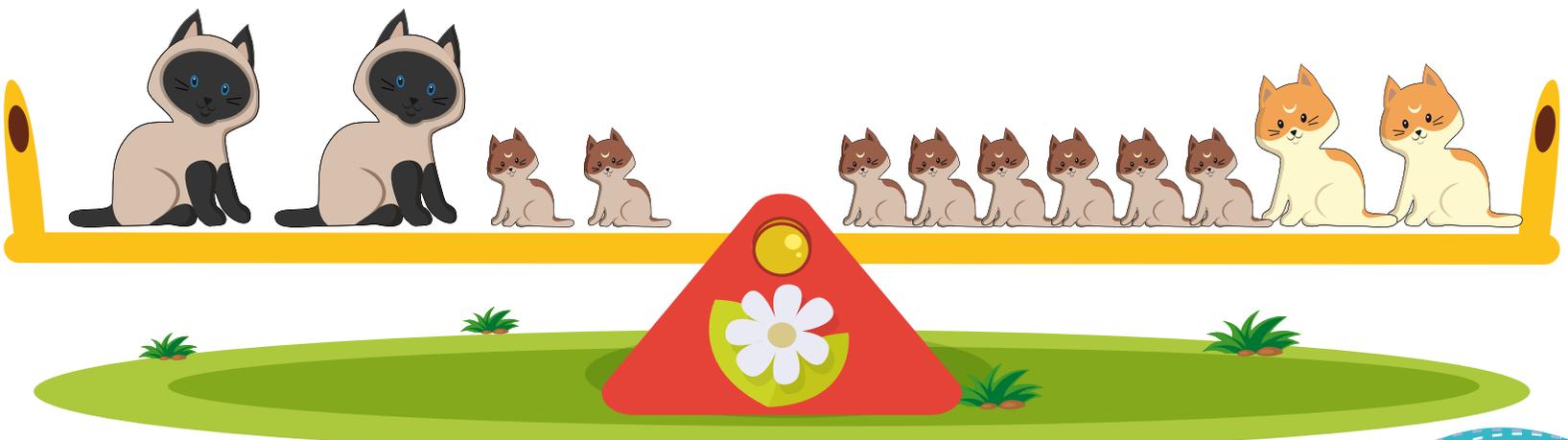


8 micini



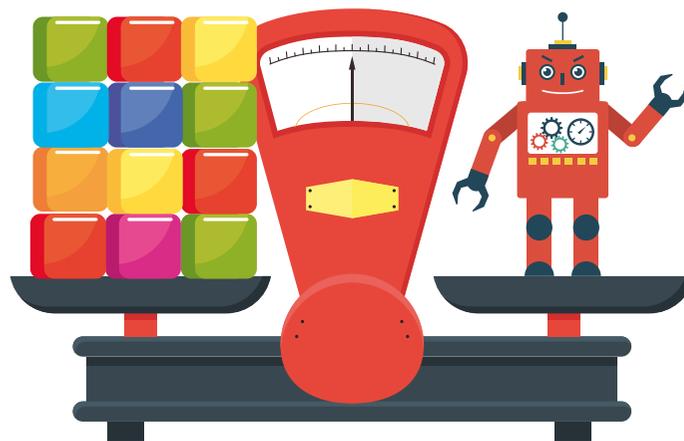
2 gatte

- Quando l'altalena sarà in equilibrio?
Disponi i gatti sulle due parti di questa altalena:



PESA DI PIÙ O DI MENO?

● Osserva i disegni e segna **V** (vero) o **F** (falso).

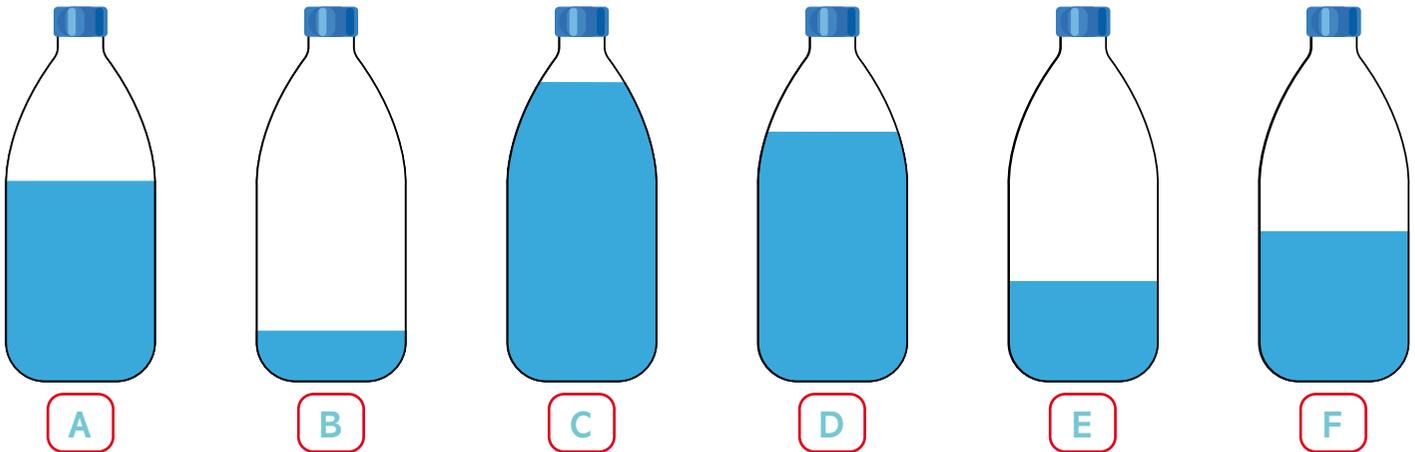


- Il trenino pesa il doppio della palla. V F
- Il trenino pesa la metà del robottino. V F
- Il robottino pesa il triplo della palla. V F
- Il robottino pesa come il trenino e la palla insieme. V F



ACQUA E BOTTIGLIE: SAI MISURARE?

● Seguendo le informazioni della tabella, colora l'acqua nelle bottiglie disegnate.



Contiene più acqua di	A	B	C	D	E	F
A		X			X	X
B						
C	X	X		X	X	X
D	X	X			X	X
E		X				
F		X			X	



● Confronta il livello dell'acqua nelle tue bottiglie con quello ottenuto dai tuoi compagni.

Cosa noti?

.....

IN VACANZA

Giacomo vuole andare al lago Azzurrino. Quanti chilometri percorrerà se decide di passare per Borgovecchio?

Quanti se invece percorrerà la strada per Borgonuovo?



- Scrivi il procedimento che ti permette di trovare le risposte giuste.

$$500 \text{ km} + 16 \text{ km} + 32 \text{ km} = 548 \text{ km per Borgovecchio}$$

$$60 \text{ km} + 15 \text{ km} + 300 \text{ km} = 375 \text{ km per Borgonuovo}$$

LA CORSA CAMPESTRE

In una corsa campestre i bambini devono percorrere 2 000 metri.
Dopo mezz'ora la situazione è la seguente:

	Tragitto già percorso	Parte ancora da percorrere
Simona	500 m	1 500 m
Mauro	600 m	1 400 m
Antonio	4 hm	1 600 m
Leonardo	35 dam	1 650 m
Alessandra	300 m	1 700 m
Fabrizia	450 m	1 550 m

- Indica la posizione di ogni bambino in base ai metri già percorsi.



- Come hai fatto a trovare la soluzione? Spiega i passaggi seguiti con le operazioni giuste.

Esegui le equivalenze: $4 \text{ hm} = 400 \text{ m}$ $35 \text{ dam} = 350 \text{ m}$

Poi esegui le sottrazioni tra i metri complessivi da percorrere e i metri fatti o ancora da percorrere relativamente ad ogni bambino.

SALAME DI CIOCCOLATO

INGREDIENTI

- 200 g di cioccolato fondente
- 100 g di burro a temperatura ambiente
- 100 g di biscotti secchi
- 150 g di zucchero
- 10 g di cacao amaro in polvere
- Zucchero a velo per decorare



STRUMENTI

- 1 bilancia
- 1 ciotola
- 1 foglio di carta forno
- 1 spatola



Esecuzione.

1. Lavora con una frusta il burro con lo zucchero in una ciotola e poi unisci il cioccolato fondente sciolto a bagnomaria e intiepidito.

2. Unisci al composto il cacao amaro e i biscotti sbriciolati e mescola bene con una spatola.

3. Dopo aver versato il composto su un foglio di carta forno, modella con le mani per dargli la forma cilindrica.

4. Avvolgi il salame di cioccolato come una caramella usando la carta forno.

5. Metti il rotolo nel frigorifero per 3 ore.

6. Quando togli il rotolo dal frigo spolverizzalo con lo zucchero a velo.

BUONA DEGUSTAZIONE!

- Con questa ricetta puoi preparare un salame di cioccolato per 8 persone. Calcola ora le dosi necessarie per 4 e per 16 persone.

	Per 4 persone	Per 16 persone
Cioccolato fondente	100 g	400 g
Burro a temperatura ambiente	50 g	200 g
Biscotti secchi	50 g	200 g
Zucchero	75 g	300 g
Cacao amaro in polvere	5 g	20 g



LABORATORIO: "SALAME DI CIOCCOLATO "

È stato interessante svolgere questa attività?	MOLTO INTERESSANTE	ABBASTANZA INTERESSANTE	POCO INTERESSANTE	Spiega perché
REPERIRE GLI INGREDIENTI			
PESARE			
SEGUIRE LE INDICAZIONI PER LA PREPARAZIONE			
CALCOLARE LE DOSI			
<i>Scrivi tu altre attività</i>
<i>Scrivi tu altre attività</i>

IL FALEGNAME GINO



Il falegname Gino sega una tavola lunga 140 centimetri in due parti tali che la prima risulti tre volte più lunga dell'altra.

Quanto è lungo ogni pezzo? **Un pezzo 105 cm, l'altro 35 cm.**

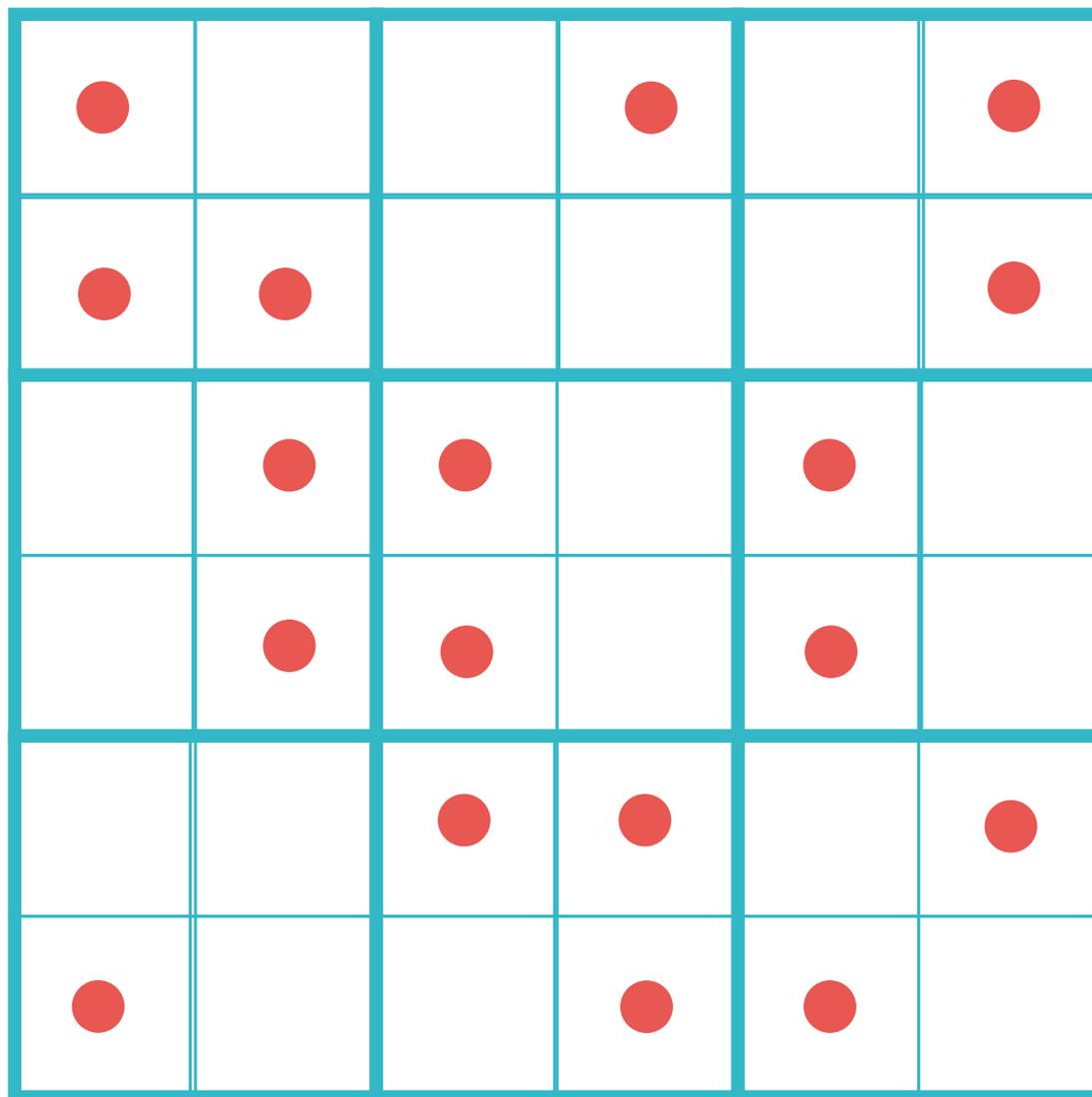
● **Scrivi il procedimento seguito per trovare la soluzione.**

$$140 \text{ cm} : 2 = 70 \text{ cm} \quad 70 \text{ cm} : 2 = 35 \text{ cm (1}^\circ \text{ pezzo)}$$

$$70 \text{ cm} + 35 \text{ cm} = 105 \text{ cm (2}^\circ \text{ pezzo)}$$

Il falegname decide di costruire un ripiano di un tavolo formato da nove tessere. Aiutalo!

Ritaglia le 9 tessere che trovi alla fine del libro. Disponile opportunamente nel riquadro sotto in modo tale che su ciascuna delle 6 righe, su ciascuna delle 6 colonne e sulle 2 diagonali si trovino 3 pallini.



FORMA IL QUADRATO

Il falegname Gino ha ancora bisogno della tua collaborazione. Deve assemblare queste 5 figure per riuscire a costruire un quadrato. A fine libro troverai le figure da ritagliare e assemblare nel modo corretto.





LABORATORIO: "IL FALEGNAME GINO"

È stato interessante svolgere questa attività?	MOLTO INTERESSANTE	ABBASTANZA INTERESSANTE	POCO INTERESSANTE	Spiega perché
AIUTARE GINO			
MISURARE			
RITAGLIARE			
CALCOLARE I PUNTINI			
<i>Scrivi tu altre attività</i>
<i>Scrivi tu altre attività</i>

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

TANTI ACQUISTI

La piantina rappresenta una giornata di tre bambini che hanno accompagnato i loro genitori a fare la spesa. Ogni negozio è rappresentato con un simbolo e si può seguire il percorso dei tre bambini, A, B, C, attraverso le frecce.

- Leggi i percorsi e sistema nel Diagramma di Venn i simboli dei negozi dove sono andati A, B e C. Fai attenzione alle intersezioni!!!



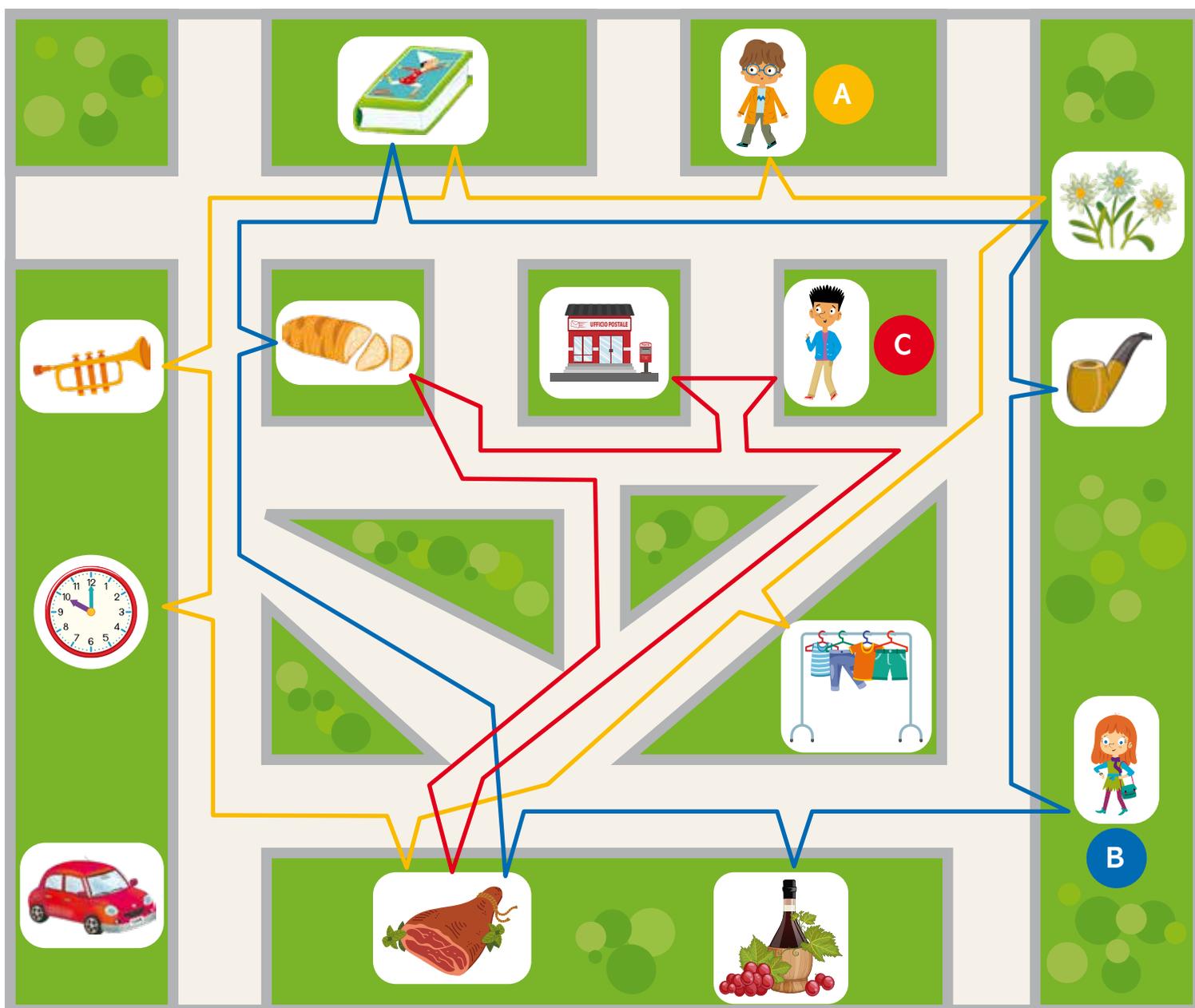
A

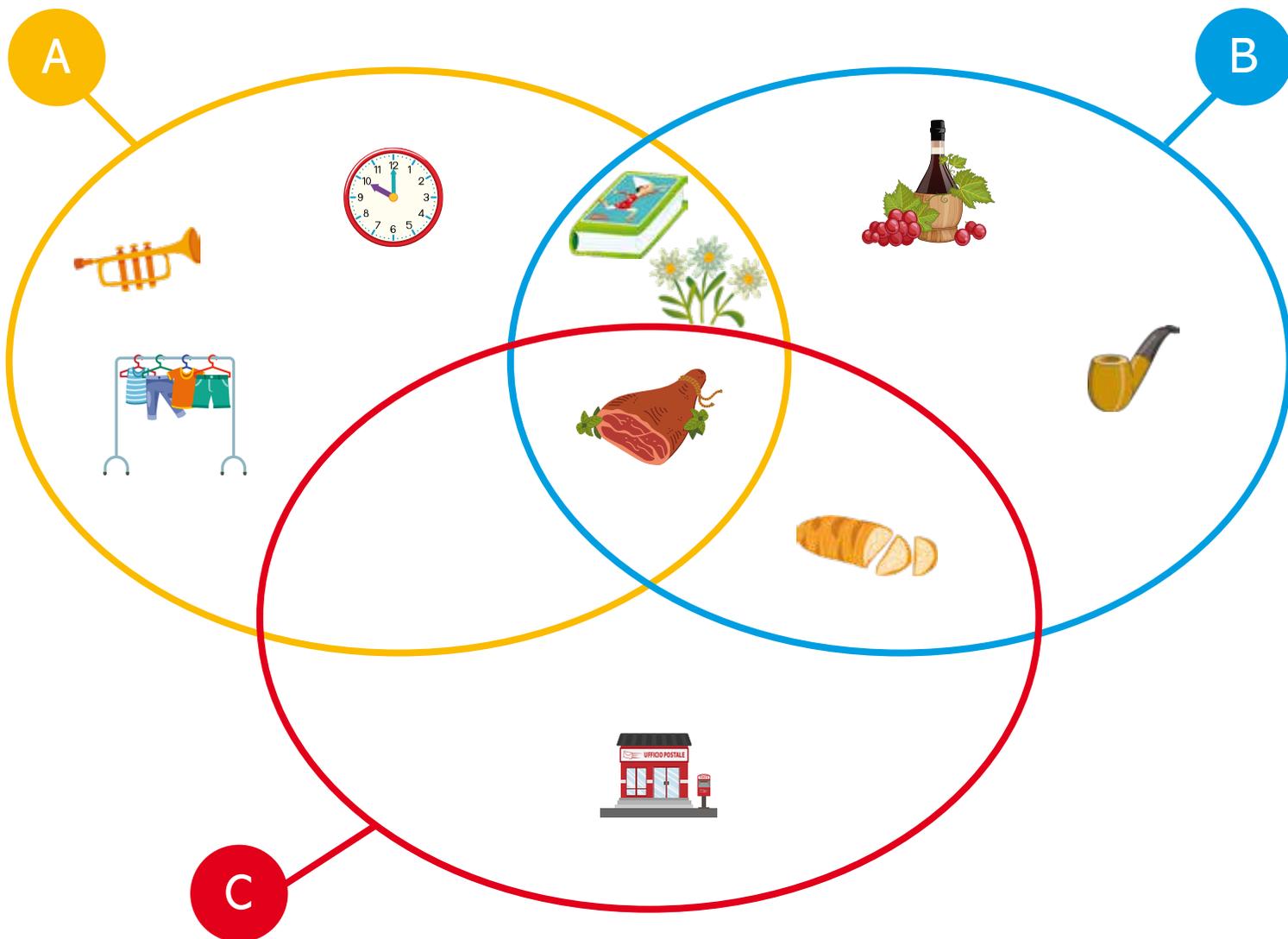


B



C





● Esamina gli enunciati composti e completa con V e F.

- A è andato nel negozio di abbigliamento e dal fioraio. V F
- A è andato nel negozio di abbigliamento e nella panetteria. V F
- A è andato dal panettiere e dal fioraio. V F
- B è andato dal salumiere e nell'enoteca. V F
- B è andato dal fioraio e nel negozio di abbigliamento. V F
- B è andato dal panettiere e nella cartoleria. V F
- C è andato all'ufficio postale e nel negozio di strumenti musicali. V F
- C è andato in tabaccheria e nel negozio di fiori. V F
- C è andato nella libreria e nella panetteria. V F

CACCIA AL TESORO

● Risolvi i passaggi del seguente gioco.

Alla caccia al tesoro partecipano 8 squadre, ciascuna delle quali ha il nome di un animale. A una tappa trovano il seguente messaggio: **“Dovete cercare la bottiglia che abbia le seguenti caratteristiche: essere piena, avere il tappo, avere l’etichetta”**.

BOTTIGLIE TROVATE DALLE 8 SQUADRE



Lupi: bottiglia con tappo, senza etichetta, vuota.



Rondini: bottiglia senza tappo, con etichetta, vuota.



Cervi: bottiglia senza tappo, con etichetta, piena.



Gazzelle: bottiglia con tappo, con etichetta, piena.



Falchi: bottiglia con tappo, con etichetta, vuota.



Farfalle: bottiglia senza tappo, senza etichetta, piena.

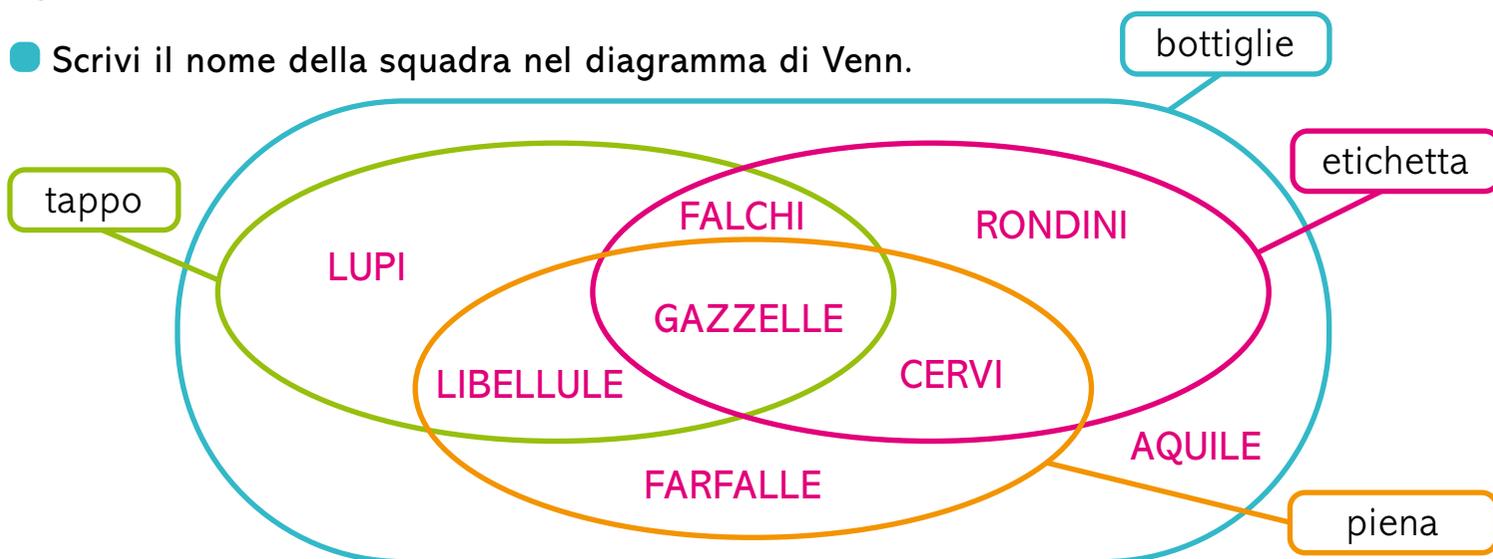


Aquile: bottiglia senza tappo, senza etichetta, vuota



Libellule: bottiglia con tappo, senza etichetta, piena.

● Scrivi il nome della squadra nel diagramma di Venn.



Ha vinto la squadra che ha trovato la bottiglia con le tre caratteristiche, cioè **la squadra delle GAZZELLE.**

SCRIVIAMO AGLI AMICI

Messaggi dalle vacanze

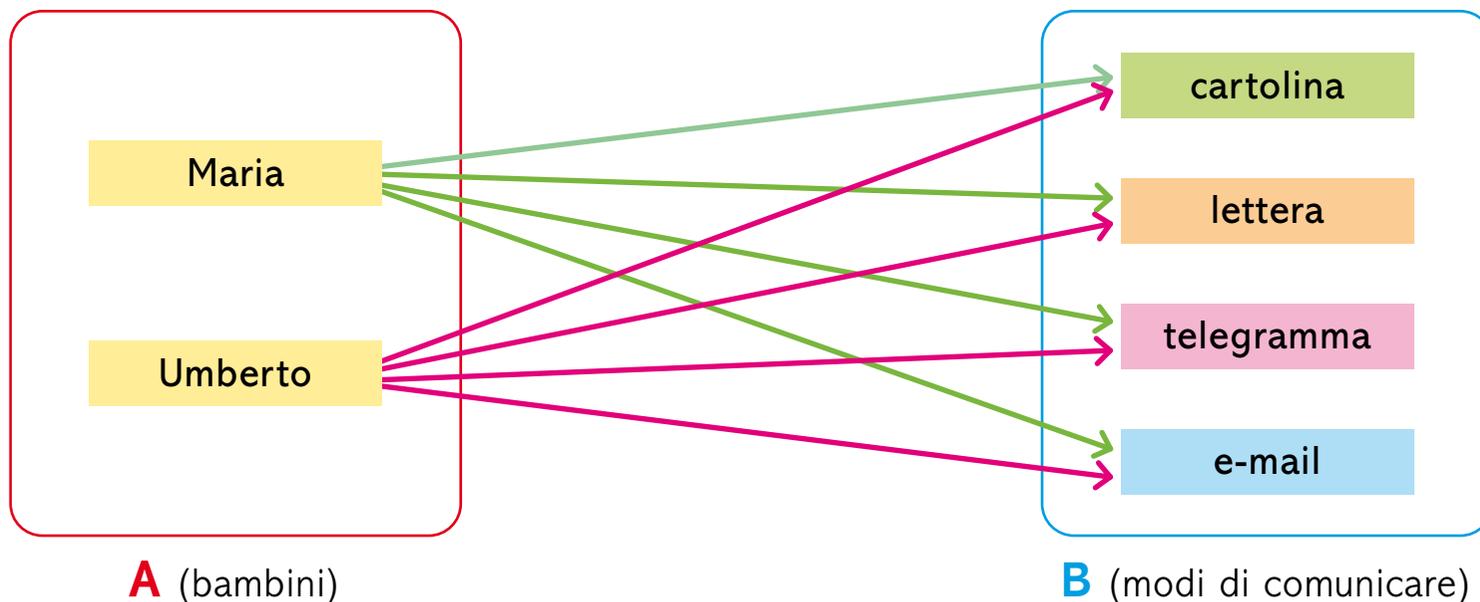
Maria e Umberto durante le vacanze vogliono scrivere i saluti ai loro amici. Possono scegliere fra quattro modi diversi:

- scrivere una cartolina;
- scrivere una lettera,
- scrivere un telegramma;
- scrivere una e-mail.



● Rappresenta la soluzione del problema nei modi indicati.

Usa le frecce.



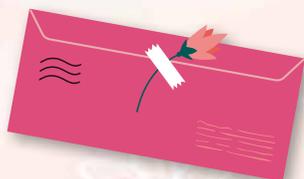
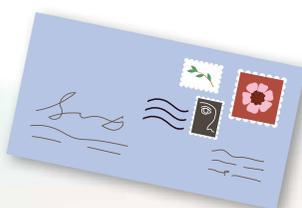
Usa la tabella a doppia entrata.

	cartolina	lettera	telegramma	e-mail
Maria	Maria cartolina	Maria lettera	Maria telegramma	Maria e-mail
Umberto	Umberto cartolina	Umberto lettera	Umberto telegramma	Umberto e-mail

Usa i simboli per completare la tabella.

	c	d	e	f
a	a; c	a; d	a; e	a; f
b	b; c	b; d	b; e	b; f

LEGENDA	
Maria	a
Umberto	b
Cartolina	c
Lettera	d
Telegramma	e
e-mail	f



CONCORSO DI SCULTURA

Ad un concorso di scultura possono partecipare tutti coloro che hanno compiuto 18 anni e hanno il diploma rilasciato dal Liceo Artistico o la laurea in Architettura. Tra gli altri si presentano:

**RICCARDO**

- 18 anni
- Diploma Liceo Scientifico

**MATTEO**

- 27 anni
- Diploma Liceo Artistico
- Laurea in Architettura

**FABIO**

- 20 anni
- Diploma Liceo Classico

**ELEONORA**

- 19 anni
- Diploma Liceo Artistico

**LUDOVICA**

- 26 anni
- Diploma Liceo Artistico
- Laurea in Architettura

● Quali di questi ragazzi possono partecipare al concorso?

- Riccardo, Matteo e Eleonora.
- Matteo, Eleonora e Ludovica
- Fabio, Eleonora e Riccardo
- Tutti
- Solo Riccardo e Fabio

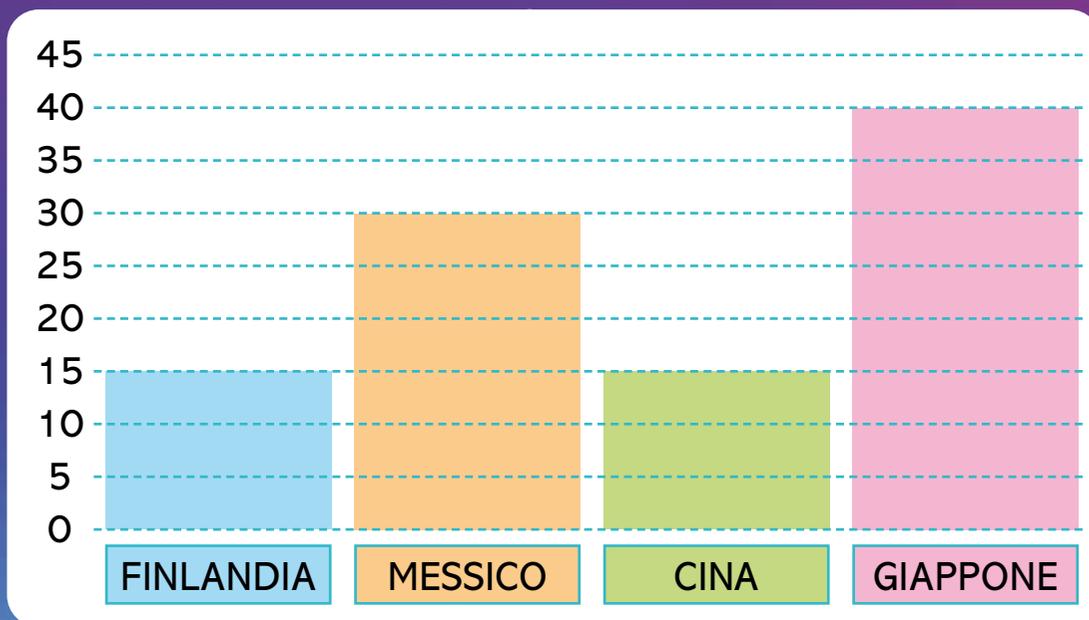
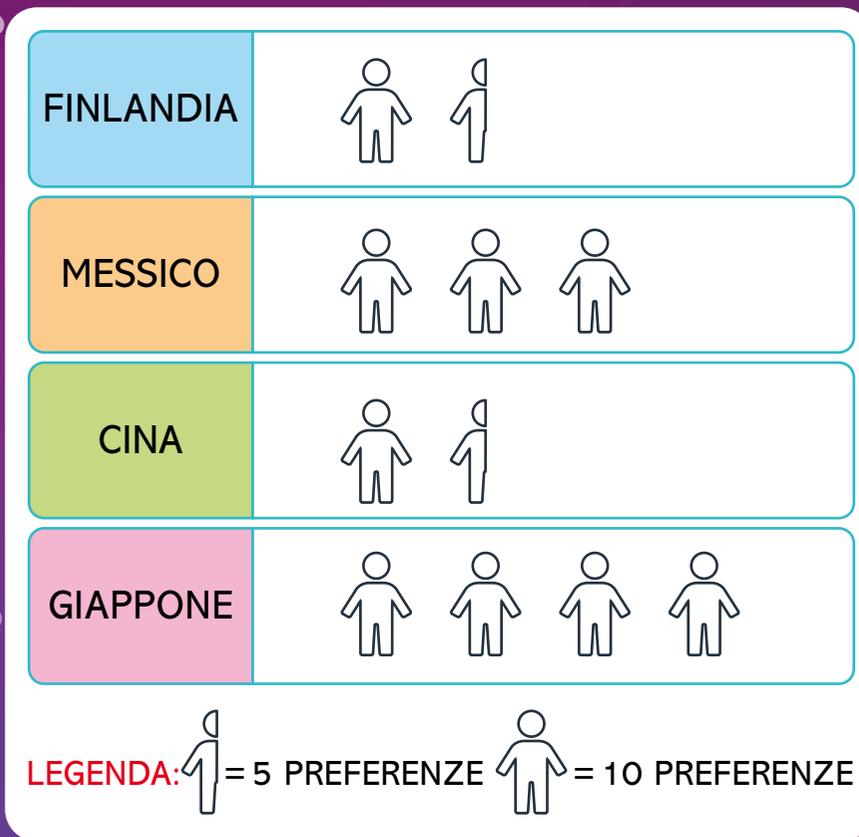
● Quali sono i requisiti indispensabili per partecipare?

- Essere minorenni e avere solo la Laurea in Architettura
- Essere maggiorenni ed avere o il Diploma del Liceo Artistico o la Laurea in Architettura.
- Avere 18 anni e possedere il Diploma del Liceo Scientifico e la Laurea in Architettura.

La stessa domanda è stata rivolta a tutte le classi della Scuola Primaria di Fara Filiorum Petri per un totale di **100 alunni**.

- Rappresenta i dati con i grafici, disegnando le colonne sul grafico a barre e i simboli sull'ideogramma.

FINLANDIA	15
MESSICO	30
CINA	15
GIAPPONE	40



● Ora riguarda i dati registrati e indica con una **X** V (vero) o F (falso) leggendo le affermazioni in tabella.



1. Molti bambini di classe quarta preferirebbero andare in Finlandia	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
2. Nessun bambino di classe quarta vorrebbe andare in Cina	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
3. La maggior parte dei bambini di classe quarta non vuole andare in Giappone	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
4. Il Messico è la seconda meta preferita dagli alunni di classe quarta	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
5. La Finlandia è la meta meno preferita dagli alunni di classe quarta	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
6. In Cina vuole andare il triplo del numero di bambini che ha scelto la Finlandia	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
7. Qualche bambino di classe quarta non ha scelto il Messico	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
8. Tutti i bambini di classe quarta vorrebbero salire sulla navicella	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
9. Gli alunni di tutta la scuola sono 100	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
10. Gli alunni che vogliono andare in Cina sono il doppio di quelli che preferiscono la Finlandia	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
11. Gli alunni che vogliono andare in Finlandia sono la metà di quelli che preferiscono il Messico	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
12. Gli alunni che vogliono andare in Messico sono il doppio di quelli che preferiscono la Cina	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
13. Alcuni alunni vorrebbero andare in India	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
14. Tanti alunni hanno scritto che vorrebbero avere una navicella	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
15. Il Giappone è la meta più gradita da tutti	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F
16. La Cina è la meta più gradita dagli alunni di classe 4	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F

CANI E GATTI, I NOSTRI AMICI



Un gruppo di amici ha fatto un'indagine per sapere quanti fra loro possiedono gatti o cani. Di seguito sono riportati i fumetti che esprimono ciò che ciascuno ha detto.



Voci in aula

PURTROPPO
NON HO NÉ UN CANE
NÉ UN GATTO.

HO UNA
CAGNETTA E UN
VECCHIO GATTO.

HO UN CAGNOLINO,
MA NON HO GATTI.

HO UNA GATTINA
DI TRE MESI.

MI PIACEREBBE
AVERE UN CANE, MA PAPÀ
NON LO VUOLE, PER
FORTUNA HO UNA GATTA
AFFETTUOSA.

HO UN GATTO E UNA
CAGNETTA CHE SONO
AMICI PER LA PELLE.

HO DUE GATTINE,
MADRE E FIGLIA,
MA NESSUN CANE.

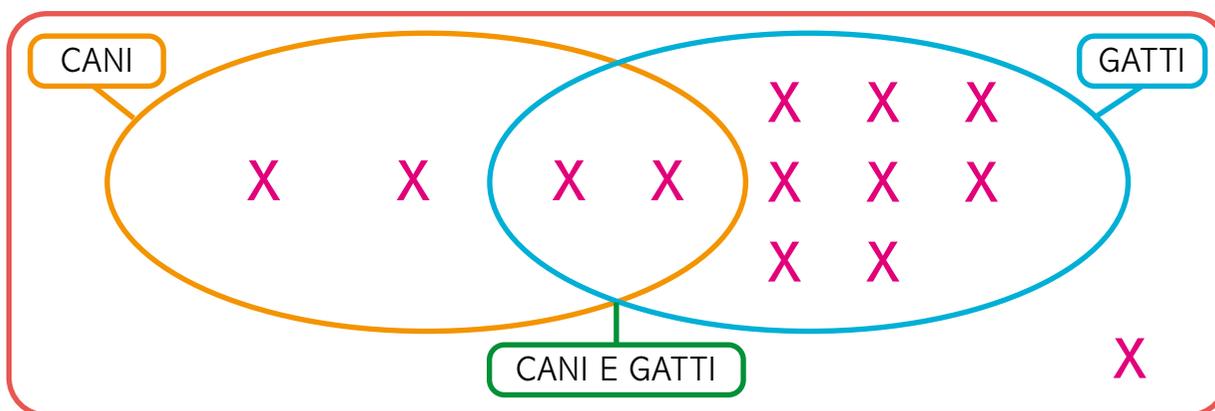
HO UN CANE,
MA NESSUN
GATTO.

HO SOLO UN
GATTO ANCHE SE
VORREI TANTO
AVERE UN CANE.

HO ADDIRITTURA
TRE GATTI, MA
NESSUN CANE.

- Registra la situazione con i diagrammi di Eulero-Venn. Ogni affermazione va indicata con una X.

Ricorda che al di fuori va chi non possiede né cani né gatti.



● Rappresenta la stessa situazione in un diagramma di Carroll.



	Bambini che hanno il cane	Bambini che non hanno il cane
Bambini che hanno il gatto	X X	X X X X X X X X
Bambini che non hanno il gatto	X X	X

ENUNCIATI LOGICI SUI CANI E GATTI

● Leggi con attenzione i seguenti enunciati logici e segna **V** se l'enunciato è vero, **F** se l'enunciato è falso, **NON SO** quando non puoi stabilire se è vero o falso.

1. Il cane è un mammifero.	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> NON SO
2. Tutti gli animali carnivori sono mammiferi.	<input type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> NON SO
3. Il cane è quadrupede.	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> NON SO
4. Il cane è antipatico.	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	<input checked="" type="checkbox"/> NON SO
5. Quanto è giocherellone questo gatto!	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	<input checked="" type="checkbox"/> NON SO
6. Quanto mangia il tuo cane?	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	<input checked="" type="checkbox"/> NON SO
7. Il cane abbaia.	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	<input checked="" type="checkbox"/> NON SO
8. Il gatto è un felino.	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> NON SO
9. Il gatto è un oviparo.	<input type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> NON SO
10. Il cane e il gatto sono animali domestici.	<input checked="" type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> NON SO

CREA UNO SLOGAN PER SENSIBILIZZARE L'ADOZIONE DEGLI AMICI PELOSETTI RINCHIUSI NEI CANILI O NEI GATTILI



● Segui le istruzioni dell'algoritmo.

INIZIO

Prendi un cartoncino A4 bianco.

Disegna in alto al centro un cane o un gatto a cui dovrai dare un nome

Scrivi lo slogan sotto il disegno utilizzando caratteri colorati.

Spiega la motivazione per cui bisogna adottare un animale.

Scrivi il nome dell'autore o dell'autrice in basso a destra.

Puoi decorare lo slogan con dei disegni colorati.

FINE

ESEMPIO



NOME DEL CANE **BIAGIO**

SLOGAN

MOTIVAZIONE

AUTORE



LABORATORIO: "CREA UNO SLOGAN PER SENSIBILIZZARE L'ADOZIONE DEGLI AMICI RINCHIUSI NEI CANILI O NEI GATTILI"

È stato interessante svolgere questa attività?	MOLTO INTERESSANTE	ABBASTANZA INTERESSANTE	POCO INTERESSANTE	Spiega perché
DISEGNARE			
IDEARE LO SLOGAN			
INVENTARE IL NOME DELL'ANIMALE			
DECORARE			
<i>Scrivi tu altre attività</i>
<i>Scrivi tu altre attività</i>



CI VEDIAMO IN CLASSE QUINTA