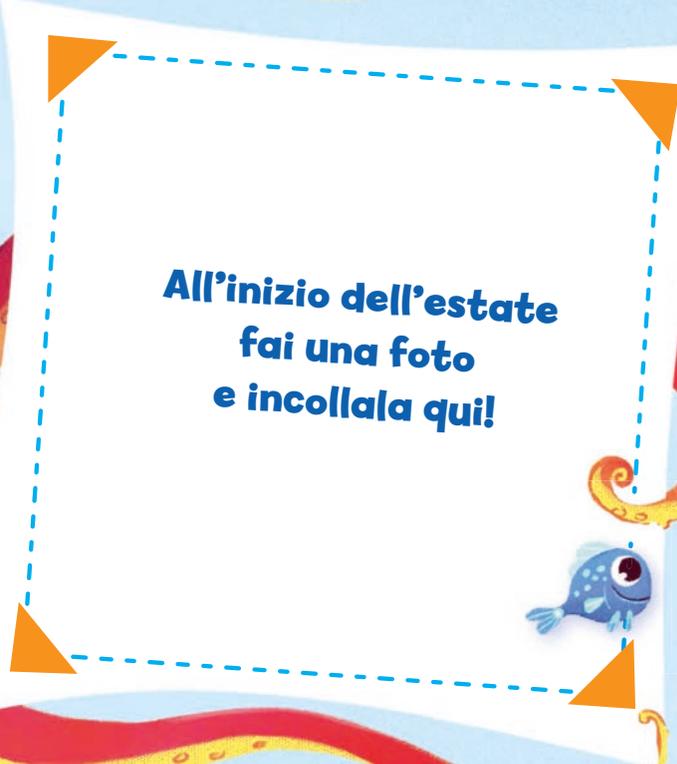


La voglia  
di imparare aumenta...  
se studi con  
**Cocco e menta!**



All'inizio dell'estate  
fai una foto  
e incollala qui!

SCRIVI IL TUO NOME

.....



# INDICE

## ITALIANO

-  Ortografia
-  Morfologia
-  Sintassi
-  Comprensione e produzione

- 4** Viva l'estate! 
- 6** Pronti? Si parte! 
- 7** I teli per il mare 
- 8** Il bucato dei pirati 
- 9** Alla fattoria 
- 10** Il bagnino sbadato 
- 11** In fondo al mare 
- 12** Gita allo stagno 
- 13** Sulla sabbia 
- 16** Una giornata speciale 
- 17** Le oche birichine 
- 18** Ughetto il draghetto 
- 19** Tra i cespugli 
- 20** Gli aquiloni 
- 21** Visita al museo 
- 22** Acqua dappertutto 
- 23** Sullo scivolo 

- 24** Il picnic 
- 25** In montagna 
- 28** Il delfino miope 
- 29** Saluti da Londra 
- 30** Al supermercato 
- 31** Il safari 
- 32** Al parco giochi 
- 33** Per la strada 
- 34** Al centro estivo 
- 35** Giochi per fare e giocare 
- 36** I burattini 
- 37** A tavola 
- 38** Tanti amici 
- 39** Artisti in azione 
- 40** Un nuovo amico 
- 41** Un imprevisto 

**Spunta via via  
nel quadratino  
gli argomenti che  
hai ripassato!**



## MATEMATICA

-  Numeri
-  Spazio e figure
-  Misura
-  Problemi
-  Relazioni, dati e previsioni

- 44** Animaletti simpatici 
- 45** Tante formine 
- 46** Quante bontà! 
- 47** In aereo 
- 48** Le gare 
- 49** Un bel passatempo 
- 52** Passeggiata nel bosco 
- 53** Salti in avanti 
- 54** Scoperte tra i rami 
- 55** Balzi all'indietro 
- 56** Castelli di sabbia 
- 57** Dove vanno i pesciolini? 
- 58** Caccia al tesoro 
- 59** Il tiro a segno 
- 62** Che bei costumini! 

- 63** Tutto a galla
- 64** Frutta di stagione
- 65** Viva la verdura!
- 66** Giochi in casa
- 67** All'aria aperta
- 68** Giochi al campetto
- 69** Tuffi in piscina
- 72** Sui gonfiabili
- 73** Confronti
- 74** Tra i ghiacci
- 75** Sulle dune
- 76** Merende d'estate
- 77** Festa in cucina!
- 78** Le gare
- 79** A tutto sport
- 80** In alto mare
- 81** Che bel castello!
- 82** Chi lo sa?
- 83** Quanti turisti!
- 86** I salvadanai



### INGLESE

- 15** My name is
- 27** Colours
- 43** Greetings
- 51** Numbers
- 61** Animals
- 71** My schoolbag
- 85** Food

### STORIA

- 14** Tempo di vacanze
- 42** Vacanze speciali
- 70** Mesi e stagioni

### SCIENZE

- 60** Chi c'è in campeggio?
- 84** I sensi... e le bolle blu

### GEOGRAFIA

- 26** In campagna... dove?
- 50** Al lunapark



### GIOCA!

**4-96** Attività giocose



### CREA!

**5, 36, 39, 77** Arte e immagine

### INTORNO A TE!

**12** Affettività **83** Ambiente



**87-96**

Mappe e regole  
di Italiano e Matematica



**Testi** Ilaria Giachi

**Illustrazioni** Sonia Baretti, Giorgia Broseghini  
(interni e coperta), Marcella Grassi

**Referenze fotografiche**

Shutterstock: © James Jones Jr / Shutterstock.com  
p. 29a; © I Wei Huang p. 29c;  
© Claudio Divizia / Shutterstock.com p. 29b

Per esigenze didattiche ed editoriali alcuni brani sono stati ridotti e/o adattati. Tutti i diritti sono riservati. È vietata la riproduzione dell'opera o di parti di essa con qualsiasi mezzo, compresa stampa, copia fotostatica, microfilm e memorizzazione elettronica, se non espressamente autorizzata dall'editore. L'editore è a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare, nonché per eventuali omissioni o inesattezze nella citazione delle fonti.

www.giuntiscuola.it

© 2018 Giunti Scuola S.r.l.  
via Bolognese 165 – 50139 Firenze – Italia  
Prima edizione: gennaio 2018

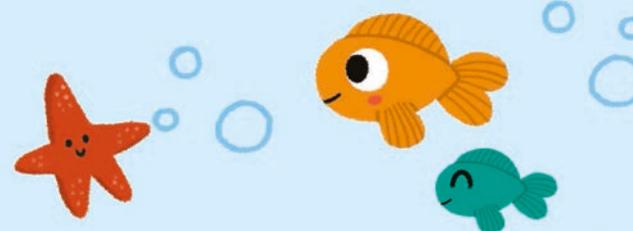
Stampato presso Lito Terrazzi srl, stabilimento di Iolo





# VIVA L'ESTATE!

 Leggi l'alfabeto delle vacanze e ripassa le lettere tratteggiate. Poi colora le caselle delle **vocali** come nell'esempio.



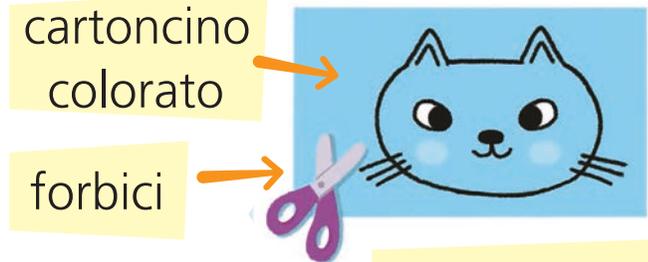
	<b>A</b> come <b>a</b> mici	A a A a
	<b>B</b> come <b>b</b> ici	B b B b
	<b>C</b> come <b>c</b> onchiglie	C c C c
	<b>D</b> come <b>d</b> elfino	D d D d
	<b>E</b> come <b>e</b> rba	E e E e
	<b>F</b> come <b>f</b> aro	F f F f

	<b>G</b> come <b>g</b> elati	G g G g
	<b>H</b> come <b>h</b> otel	H h H h
	<b>I</b> come <b>i</b> sola	I i I i
	<b>L</b> come <b>l</b> una	L l L l
	<b>M</b> come <b>m</b> are	M m M m
	<b>N</b> come <b>n</b> ave	N n N n
	<b>O</b> come <b>o</b> nda	O o O o

# CREA!

 Divertiti a costruire un segnalibro con lo stecco del gelato!

- Disegna una forma su un cartoncino e ritaglia.



stecco

pennarello

colla

- Incolla la forma sullo stecco. Scrivi il tuo nome e colora a piacere.

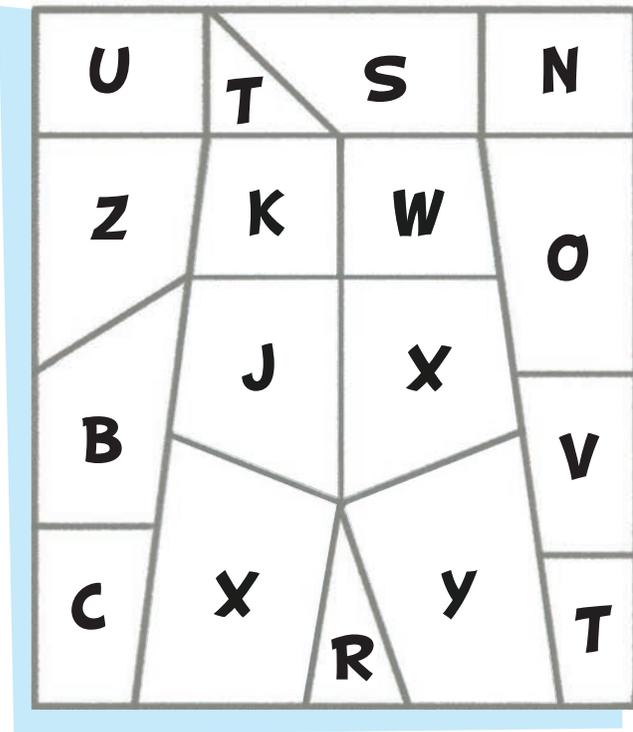


	P come palla	P p  
	Q come quadrifoglio	Q q  
	R come retino	R r  
	S come sole	S s  
	T come tenda	T t  
	U come uccellino	U u  
	V come vela	V v  
	Z come zoccoli	Z z  



# GIOCA!

 Colora di blu gli spazi con le **lettere straniere**.  
Osserva la figura e scrivi cos'altro c'è in valigia.



J E A N S

# PRONTI? SI PARTE!

 Leggi e sottolinea di verde le lettere **J, K, W, X, Y**.

Kira è in partenza per le vacanze. Prima di partire mangia yogurt e wafer. Poi mette in valigia la sua maglietta preferita con un buffo koala in jeans che suona lo xilofono.



 Completa con **J, K, W, X, Y**.



Y O - Y O



J EEP



TA X I



W URSTEL



K | W |



J UDO

# I TELI PER IL MARE

 Completa le parole con la lettera corretta.

F O V?



V ELA



GU F O



V ASO



NA V E



F OCA

T O D?



T OPO



D ONO



D ENTE



TEN D A



T AVOLO

S O Z?



S ALE



Z AINO



ZAN Z ARA



BOR S A



CAL Z A

L O R?



R ETE



L UNA



ME L A



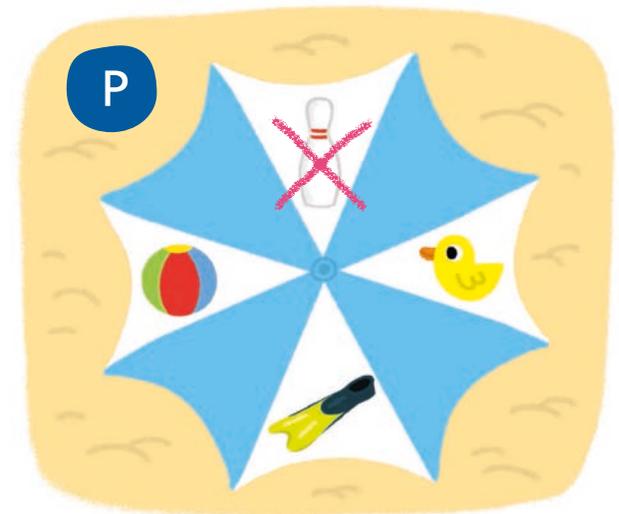
ANCO R A



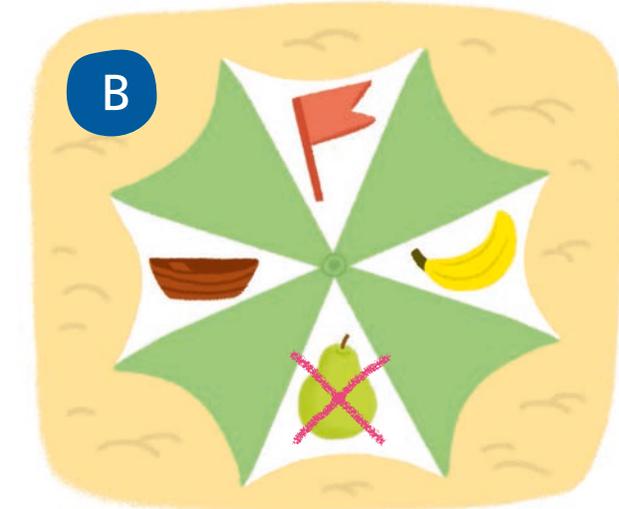
O R SO

## GIOCA!

 Elimina con **X** se non inizia con **P**.



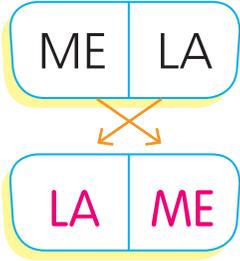
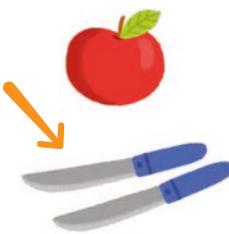
 Elimina con **X** se non inizia con **B**.





# GIOCA!

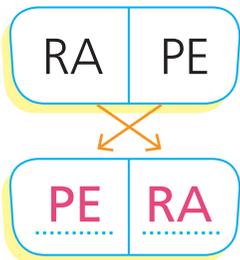
 Cambia posto alle **sillabe** e trova nuove parole.



LAME



REMO



PERA

# IL BUCATO DEI PIRATI

 Riordina le **sillabe** e scrivi le parole.

VE NA	LE SO	RE NA	SI
NAVE	SOLE	SIRENA	
LE BA NA	VO LA NU	DU SA ME	
BALENA	NUVOLA	MEDUSA	

 Dividi in **sillabe** le parole.

FARO	FA	RO		
TIMONE	TI	MO	NE	
CAPITANO	CA	PI	TA	NO



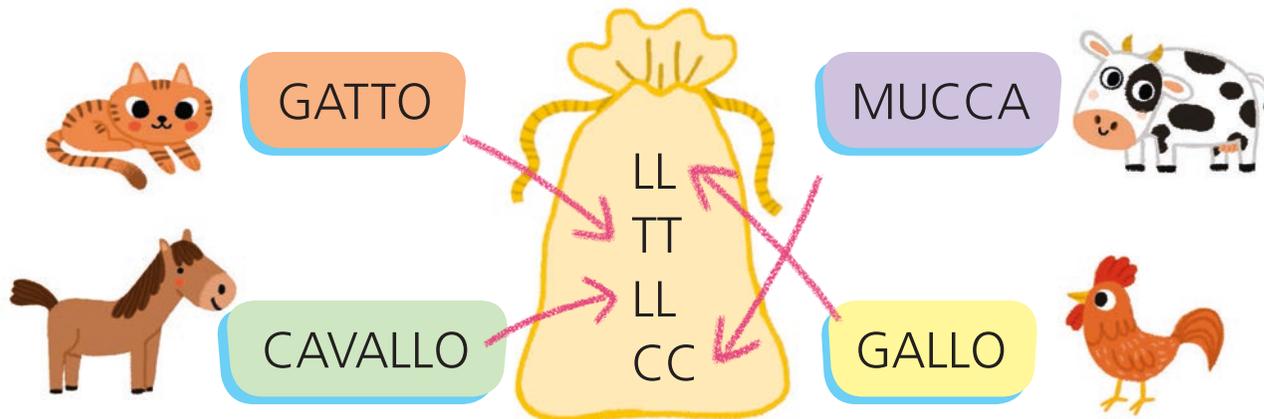
# ALLA FATTORIA

 Leggi e sottolinea le parole con le **doppie**.

Per Emma e Filippo è arrivato il momento tanto atteso: la vacanza alla fattoria dei nonni. Scendono dalla macchina e abbracciano nonno Mattia e nonna Anna. Portano le valigie in camera e poi... via a rincorrere le farfalle e a giocare con il pallone. Che divertimento la sera dar da mangiare alle galline e alle caprette!

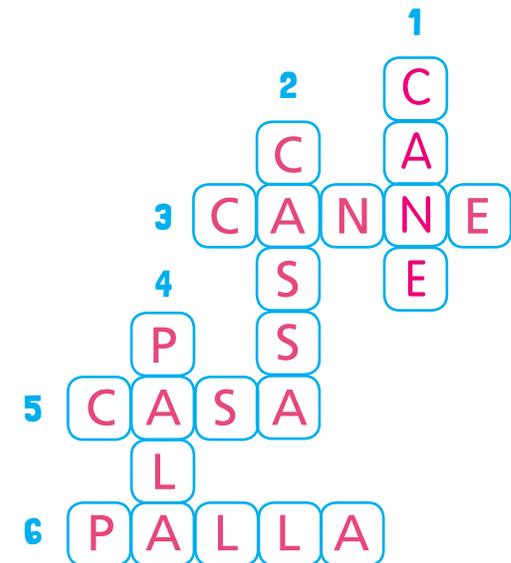


 Collega con una freccia le **doppie** alla parola corrispondente.



# GIOCA!

 Quante cose ci sono alla fattoria! Completa il cruciverba.





# GIOCA!

 Cambia la lettera colorata e scopri nuove parole.

VASO →  NASO

LANA →  LUNA

TELA →  VELA

CONTE →  PONTE

LAGO →  MAGO

VENTO → **100** CENTO

## IL BAGNINO SBADATO

 Completa la filastrocca con le seguenti rime:



Un bagnino assai distratto  
tanti e tanti errori ha FATTO.....:  
ha confuso neve con nove  
ha scambiato cane con PANE.....  
Invece di una barca al molo  
ha cercato una barba al POLO.....  
Che bagnino sconsiderato  
è davvero un tipo SBADATO.....!



 Scrivi tu le parole in rima. I disegni ti aiutano!

- FORCHETTA RACCHETTA.....
- TEMPERINO PALLONCINO.....
- PIPISTRELLO RASTRELLO.....





# IN FONDO AL MARE

 Scrivi le parole nella nave giusta.

CA CO CU

GA GO GU

CASA

PECORA

CORONA

CUSCINO

CULLA

FORMICA

GOLA

GUANTI

MAGO

RIGA

FUNGO

GUFO

~~CASA~~

~~PECORA~~

~~GOLA~~

~~CORONA~~

~~GUANTI~~

~~MAGO~~

~~CUSCINO~~

~~RIGA~~

~~CULLA~~

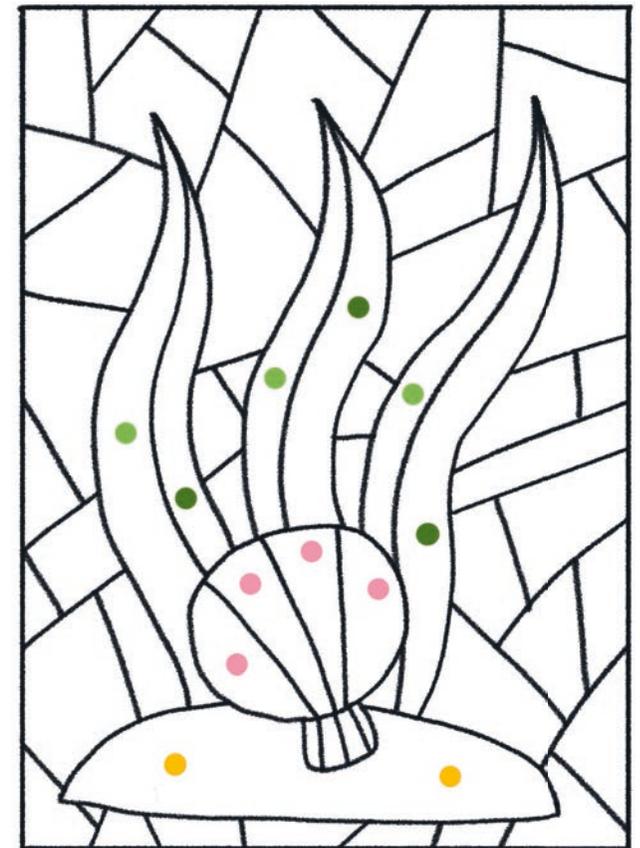
~~FUNGO~~

~~GUFO~~

~~FORMICA~~

## GIOCA!

 Colora gli spazi con i puntini. Cosa vedi?



UNA CONCHIGLIA

SU UN' ALGA



## INTORNO A TE!

 Sai come essere gentile con gli altri? Colora i fumetti con le cose giuste da dire.

Per favore



Non ti voglio parlare

A te no!



Grazie amico!

## GITA ALLO STAGNO

 Leggi e sottolinea di blu le parole con **CI, CE** e di rosso quelle con **GI, GE**.

Gemma e Gigi sono due gemelli. Oggi fanno una gita allo stagno. Arrivano con le bici e vanno a vedere i girini appena nati. Raccolgono dei girasoli gialli. A un tratto vedono un cerbiatto: è davvero gigantesco! Poi Gemma e Gigi prendono la loro cesta e si mettono a mangiare buone noci.



 Scrivi le altre cose che hanno visto Gemma e Gigi.



LUCERTOLA



PULCINO



GELATI



# SULLA SABBIA

Completa le parole scritte sulla sabbia.

CIA, CIO O CIU?

CIA MBELLA

LUC CIO LA

CAMI CIA

BA CIO

CIUC CIO

CIU FFO

CANNUC CIA

GIA, GIO O GIU?

GIO STRA

GIU BBOTTO

GIA RDINO

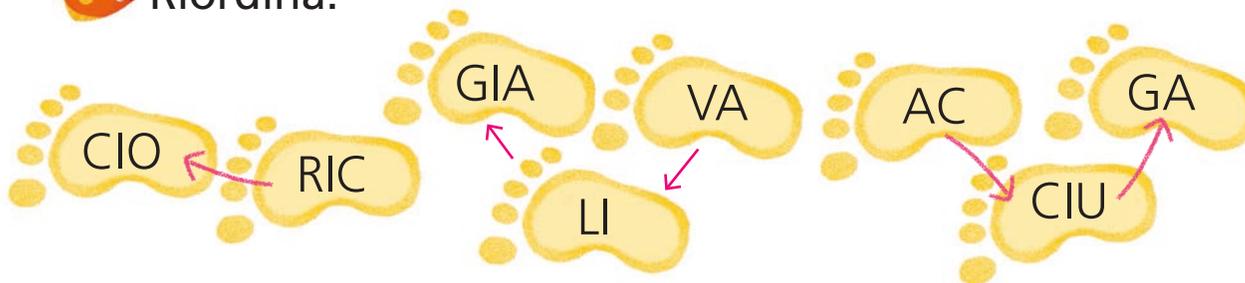
GIU GNO

GIO CO

PIOG GIA

GIO RNALE

Riordina.



RICCIO

VALIGIA

ACCIUGA

# GIOCA!

Indovina indovinello!



Misura il tempo

O R O L O G I O

La prepara chi parte

V A L I G I A

Serve per pesare

B I L A N C I A

Si indossano in casa

C I A B A T T E



# TEMPO DI VACANZE

 Completa con **PRIMA**, **DOPO**, **INFINE**.

ORE 8:00

ORE 9:00

ORE 10:00



PRIMA

DOPO

INFINE

ORE 8:00

ORE 9:00

ORE 10:00



PRIMA

DOPO

INFINE

## MY NAME IS



Chi lo dice? Collega.



My name  
is Marta



My name  
is Luca



Rispondi e completa tu.



What's  
your  
name?

My name is

**RISPOSTA LIBERA**

 Leggi e completa con **CONTEMPORANEAMENTE, NELLO STESSO MOMENTO, MENTRE.**

- Marta si prepara per la montagna.

**Nello stesso momento** Luca si prepara per il mare.

- **Mentre** ..... Marta si avvia a piedi, Luca prende la bici.
- Marta arriva alla baita, **contemporaneamente** Luca fa il bagno.



# GIOCA!

 Laura trova un biglietto. Aiutala a scoprire cosa c'è scritto.



= A



= N



= I



= R



= G



= T



= U



T A N T I



A U G U R I



## UNA GIORNATA SPECIALE

 Leggi il testo. Poi riordina le immagini da 1 a 3.

- 1 È il giorno del compleanno di Laura. Per festeggiare, Laura ha invitato ai giardini i suoi amici Sara e Leo. Tutti e tre sono allegri e hanno un buffo cappellino sulla testa.
- 2 Laura apre i regali e trova due bellissimi giochi. Il suo preferito però è quello di Sara: dei pattini a rotelle bianchi e rosa. Che bella sorpresa!
- 3 La mamma ha portato una torta con la panna montata e le fragole. È squisita e tutti la mangiano con soddisfazione.



2



1



3



# LE OCHE BIRICHINE

 Sottolinea di rosso le parole con **CHE** e di blu le parole con **CHI**.

Due oche birichine dovrebbero lavare bicchieri, coperchi cucchiai e forchettine.

Che fatica però rigovernare!  
– Non è meglio mangiare?  
– Sì! Guarda che bontà! –  
esclamano contente.

Aspettando gli amici divorano così chicchi e fichi a volontà!



 Completa con **CHE** o **CHI**.

 CHI AVE

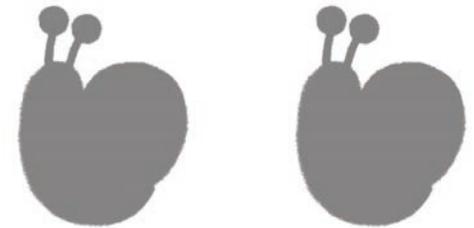
 OC CHI ALI

 BAR CHE

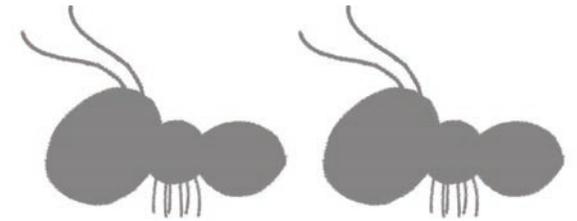
 CHE LE

## GIOCA!

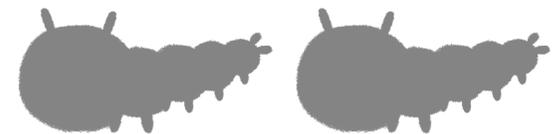
 Chi sono gli amici delle oche? Osserva le ombre e scrivi il nome.



L U M A C H E



F O R M I C H E

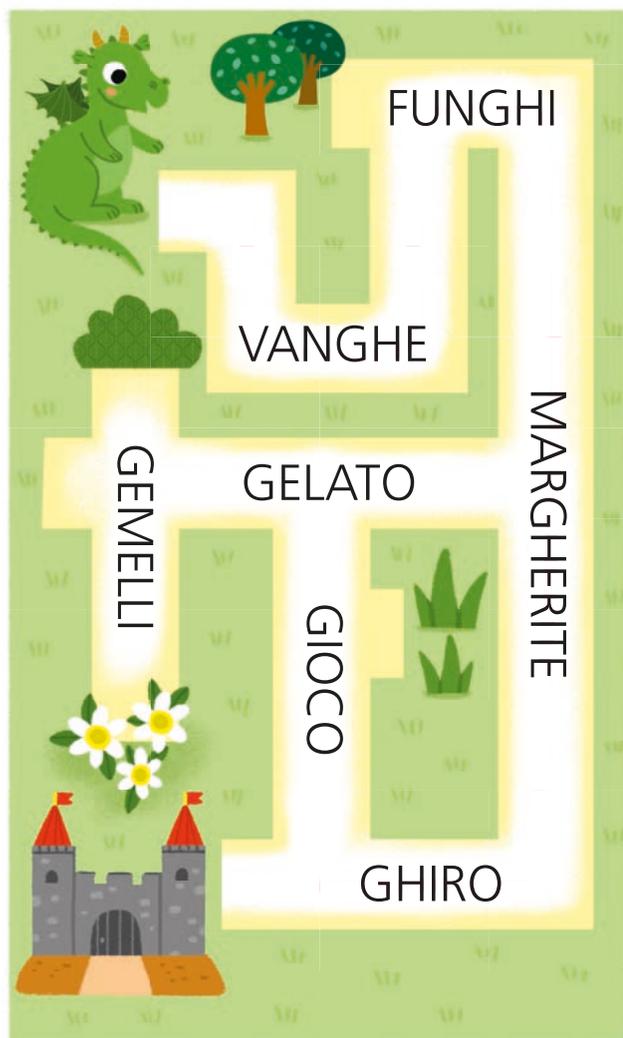


B R U C H I



# GIOCA!

 Aiuta Ughetto nel labirinto! Segui le parole con **GHI** e **GHE**.



## UGHETTO IL DRAGHETTO

 Leggi la filastrocca e completa con **GHI** e **GHE**.

U **GHE** tto è un buffo e **GHI** otto dra **GHE** tto un po' pasticcione e non proprio perfetto.

Fuoco e fumo dovrebbe sputare ma fun **GHI** e spi **GHE** gli piace lanciare.

Per raffreddarsi mangia **GHI** accioli e freddi spa **GHE** tti con i fagioli!



 Scrivi le parole con **GHI** e **GHE** nella colonna giusta.

GHI

GHIOTTO

FUNGHI

GHIACCIOLI

GHE

UGHETTO

DRAGHETTO

SPIGHE

SPAGHETTI

# TRA I CESPUGLI

 Scrivi il nome di questi animali nei cespugli giusti.

BRUCO • DROMEDARIO • COCCODRILLO • TIGRE  
ZEBRA • GRILLO

BR

BRUCO

ZEBRA

GR

TIGRE

GRILLO

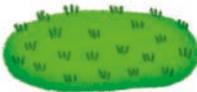
DR

DROMEDARIO

COCCODRILLO

 Scrivi le parole accanto ai disegni e completa le frasi.

Il  CRICETO corre sulla ruota.

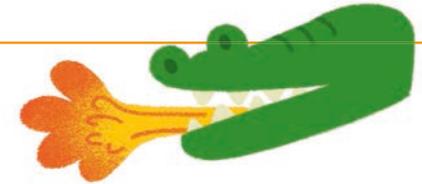
La farfalla vola sul  PRATO.

Il contadino guida il  TRATTORE.

Le  FRAGOLE sono mature.

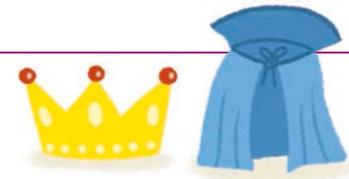
## GIOCA!

 Indovina indovinello!



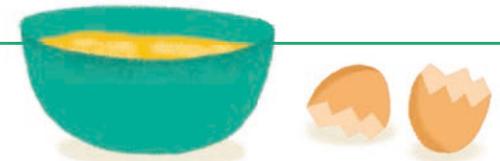
È verde e sputa fuoco.

D R A G O



È il figlio del re.

P R I N C I P E



Si fa con le uova sbattute.

F R I T T A T A



# GIOCA!

Scopri nelle palline rosse e blu... i nomi di due giochi che fai tu!

PA	BA	CAM
PU	NA	BU
PO	PI	TOM
LA	BI	BO

Riscrivi i nomi dei due giochi.

CAMPANA  
TOMBOLA

# GLI AQUILONI

Colora di arancione gli aquiloni con MB e di verde quelli con MP.

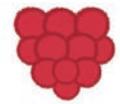
TEMPO	GAMBA	ZAMPA	POMPA
OMBRA	CAMPO	LAMPO	TROMBA

Scegli tra MB e MP e scrivi le parole corrette.



TA  MB  MP URO

TAMBURO



LA  MB  MP ONE

LAMPONE



BA  MB  MP OLA

BAMBOLA



O  MB  MP RELLO

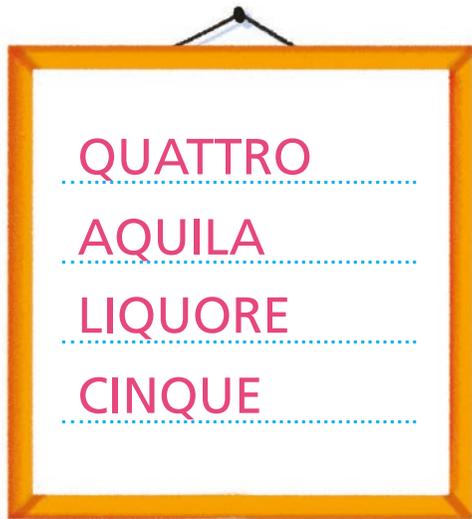
OMBRELLO



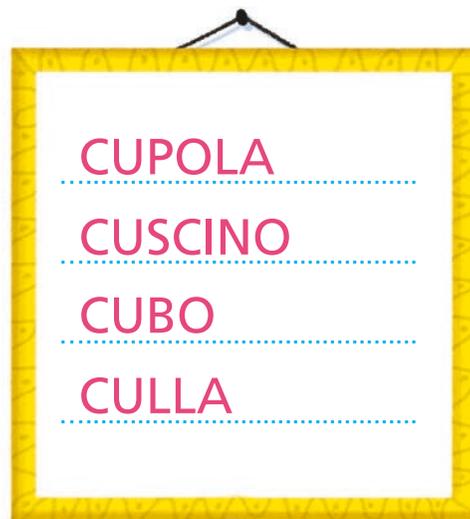
# VISITA AL MUSEO

Scrivi le parole nei quadri giusti.

CUPOLA • QUATTRO • AQUILA • LIQUORE  
CINQUE • CUSCINO • CUBO • CULLA



**QU** + VOCALE



**CU** + CONSONANTE



Completa. Attenzione, queste parole vogliono **CUO**!



**CUORE**



**CUOIO**

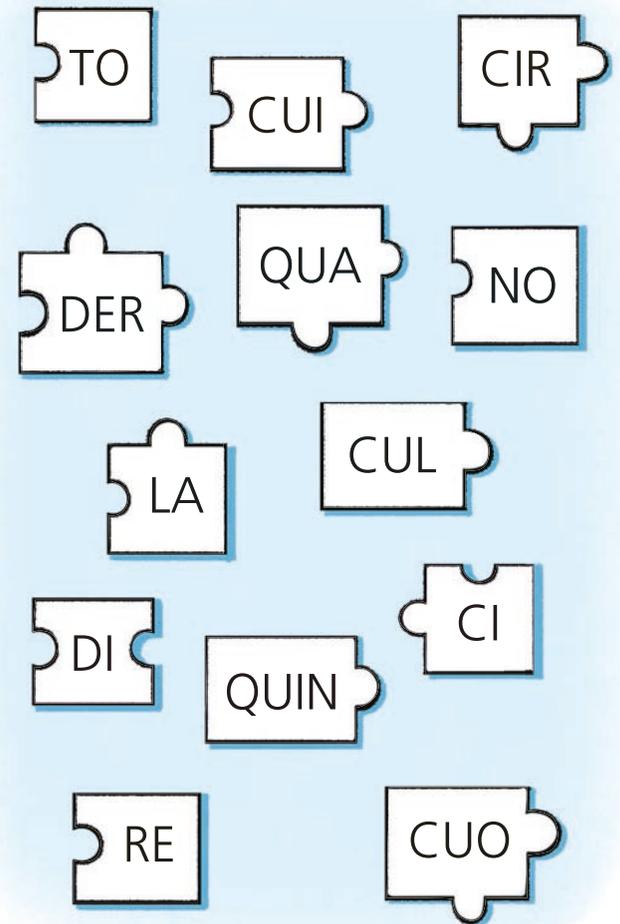


**CUOCO**

**SCUOLA**

# GIOCA!

Ricomponi i puzzle!  
Colora nello stesso modo i pezzi che formano una parola.



**GIOCA!**

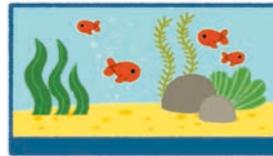
 Scopri la richiesta di aiuto!

**ACQUA DAPPERTUTTO**

 Completa le parole della famiglia di **ACQUA**.

ACOUAZZONE

ACQUA

ACOUITRINOACOUARIOACOUERELLI

 Completa le frasi con le seguenti parole.

ACQUEDOTTO • ACQUAZZONE • ACQUOLINA

- Sta per arrivare un **ACQUAZZONE**.....
- L' **ACQUEDOTTO**..... porta l'acqua nelle case.
- Quel dolce mi ha fatto venire l' **ACQUOLINA**..... in bocca.



# SULLO SCIVOLO

Scrivi le parole sullo scivolo giusto.

PESCE • SCIMMIA • SCIVOLO  
BISCE • SCI • SCERIFFO



Completa con **SCHI** o **SCHE**.



MOSSCHE



PESSCHE



CASCHI



MASSCHERA



SCHIUMA



FISSCHIETTO

# GIOCA!

Risolvi i rebus.

A + + UGA + ASCIUGAMANO

+ TTIE + MOSCHETTIERE

+ RIA

PESCHERIA

+ SCIARPA



# GIOCA!

Completa il cruciverba.  
Quale nome leggi nelle  
caselle rosse?



1	S	C	O	G	L	I		
2	A	G	L	I	O			
3	M	A	G	L	I	O	N	E
4	O	L	I	E	R	A		
5	S	V	E	G	L	I	A	
	6	G	I	G	L	I		
7	B	I	G	L	I	A		
8	T	E	G	L	I	A		

• CILIEGIE

# IL PICNIC

Scrivi nei cartellini le parole con **GLI**.



Completa con **GLI** o **LI**.

VE LI ERO

FI GLI A

QUADRIFO GLI O

PA GLI ACCIO

ITA LI A

SA LI ERA

TRI GLI A

FO GLI O

BI LI ARDO



# IN MONTAGNA

 Scrivi le parole accanto ai disegni.  
Vogliono tutte **GN**.

Agnese è in  MONTAGNA con la sua famiglia.

Cammina lungo uno  STAGNO  
dove ci sono tanti  CIGNI che fanno

il  BAGNO.

A un certo punto vede un  RAGNO  
che ha fatto una RAGNATELA

fra la  LEGNA.

Brr che spavento!

 Sottolinea di verde le parole con **GN**,  
di blu quelle con **NI**.

NIENTE • MINIERA • DISEGNO • MIGNOLO  
CAMPAGNA • PANIERE • MACIGNO • CERNIERA

## GIOCA!

 Forma 5 parole con  
queste sillabe:

GNO

~~NE~~~~NIO~~~~LA~~~~VA~~~~GNA~~~~CRI~~

MO

~~RA~~~~PI~~~~GE~~~~GNA~~

GNOMO , LAVAGNA

CRINIERA, GENIO

PIGNA



# IN CAMPAGNA... DOVE?



 Cerchia il disegno giusto. Che cosa vedi...

**SOTTO** l'albero?



**DIETRO** alla nuvola?



**SOPRA** l'albero?



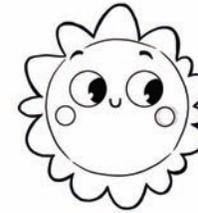
**DAVANTI** alla nuvola?



## COLOURS



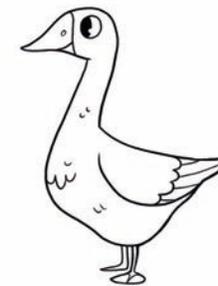
Osserva i disegni e colora.



**YELLOW**



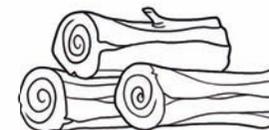
**RED**



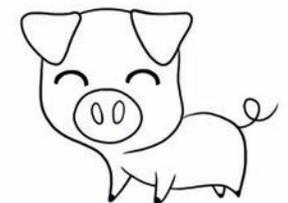
**WHITE**



**GREEN**



**BROWN**



**PINK**

 Osserva la casa e colora di rosa i fiori a **DESTRA**, di arancione i fiori a **SINISTRA**.



**SINISTRA DESTRA**

**VICINO** all'altalena?



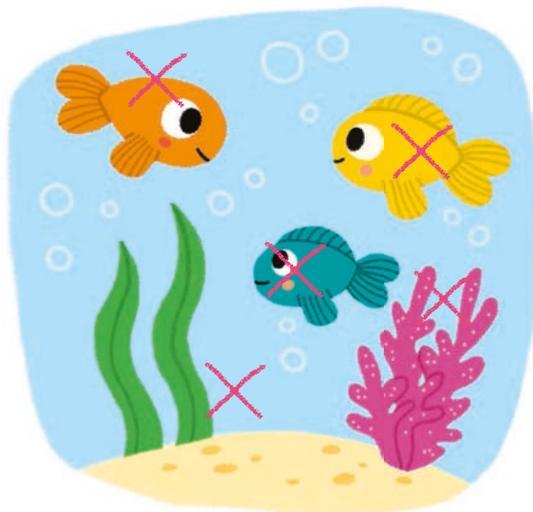
**LONTANO** dall'altalena?





# GIOCA!

-  Occhio alle differenze!  
Ci sono 5 particolari diversi. Sai trovarli?



## IL DELFINO MIOPE

-  Leggi. Poi indica con una **X** se ogni frase è vera (V) o falsa (F).

Dodo non vuole mettere gli occhiali, perché si vergogna. Ma continua a fare incidenti! Ieri è andato a sbattere contro un gruppo di cavallucci marini. Due giorni fa è carambolato contro uno scoglio e la scorsa settimana, mentre nuotava, si è perso tra le alghe. Ma solo oggi, quando non ha riconosciuto la balena che lo salutava ha pensato:

“Be’, forse gli occhiali devo proprio metterli”. E bravo Dodo!



{ AA.VV., *1000 storie*, Giunti Kids

- Dodo vuole mettersi gli occhiali.
- È andato a sbattere.
- Una volta si è perso tra le alghe.
- Riconosce subito la balena.
- Dodo decide di mettersi gli occhiali.

V	<del>F</del>
<del>V</del>	F
<del>V</del>	F
V	<del>F</del>
<del>V</del>	F

# SALUTI DA LONDRA

 Leggi.

Caro Mirco,  
 ti scrivo questa lettera da Londra, in Inghilterra.  
 Londra è una bella città. Le strade sono piene  
 di persone. Ci sono tanti negozi, musei  
 e grandissimi parchi con gli scoiattoli. Pensa  
 che c'è una ruota panoramica che ti porta in alto  
 in alto e ti fa vedere tutta la città. E un ponte  
 che si alza e si apre per far passare le navi.  
 E tu ti diverti al mare? Ci vediamo a settembre.  
 Ciao,

Lara



 Rispondi.

- Dove si trova Londra? IN INGHILTERRA
- Come sono le strade? PIENE DI PERSONE
- Cosa si può vedere nei parchi? GLI SCOIATTOLI
- Dove è andato Mirco in vacanza? AL MARE

## GIOCA!

 Osserva le immagini di Londra e scrivi che cosa rappresentano.

RUOTA • MUSEO • PONTE



RUOTA



PONTE

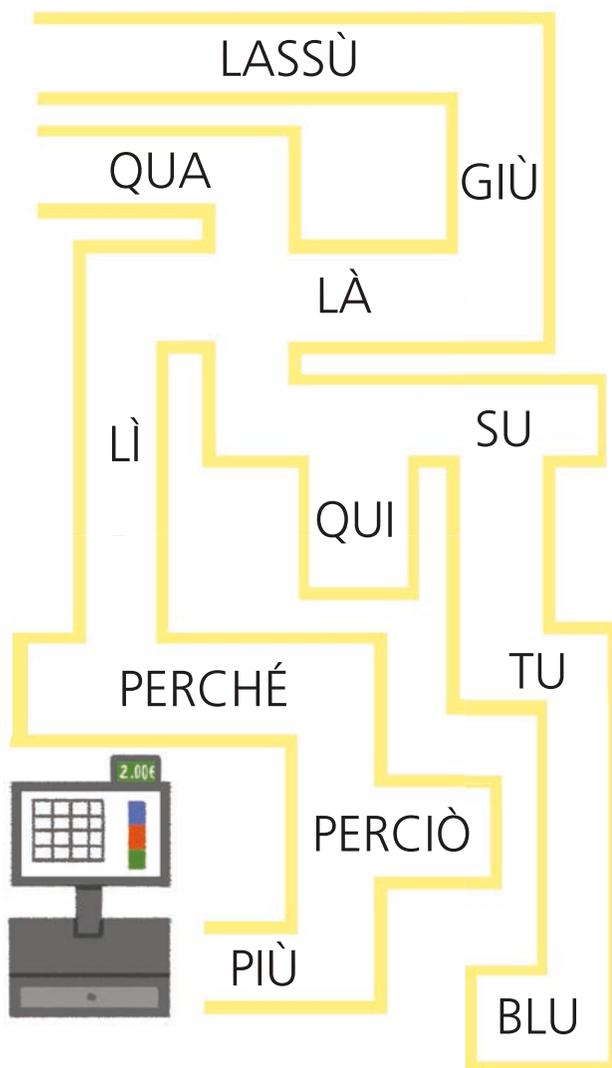


MUSEO



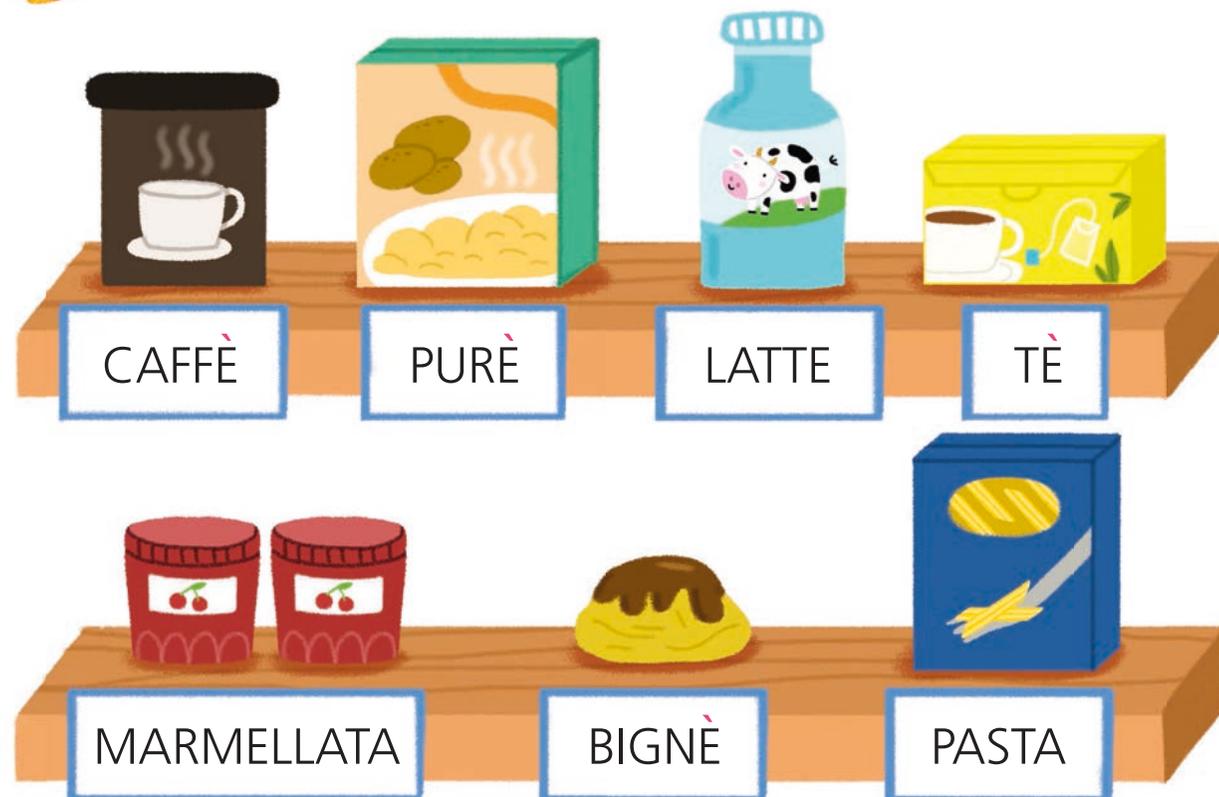
# GIOCA!

Segui le parole con l'**accento** e traccia il percorso per arrivare alla cassa.



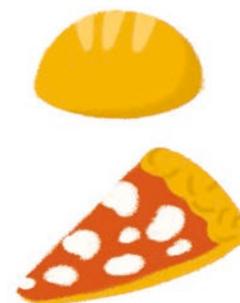
## AL SUPERMERCATO

Metti l'**accento** dove serve.



Completa con **E** o **È**.

- Antonio    e    Gilda vanno a fare la spesa.
- Il pane    è    croccante.
- L'anguria    è    dolce.
- Il pane    e    la pizza sono buoni.



# IL SAFARI

 Completa con **HO**, **HAI**, **HA**, **HANNO**.

Io HO la proboscide,  
tu HAI il collo lungo.



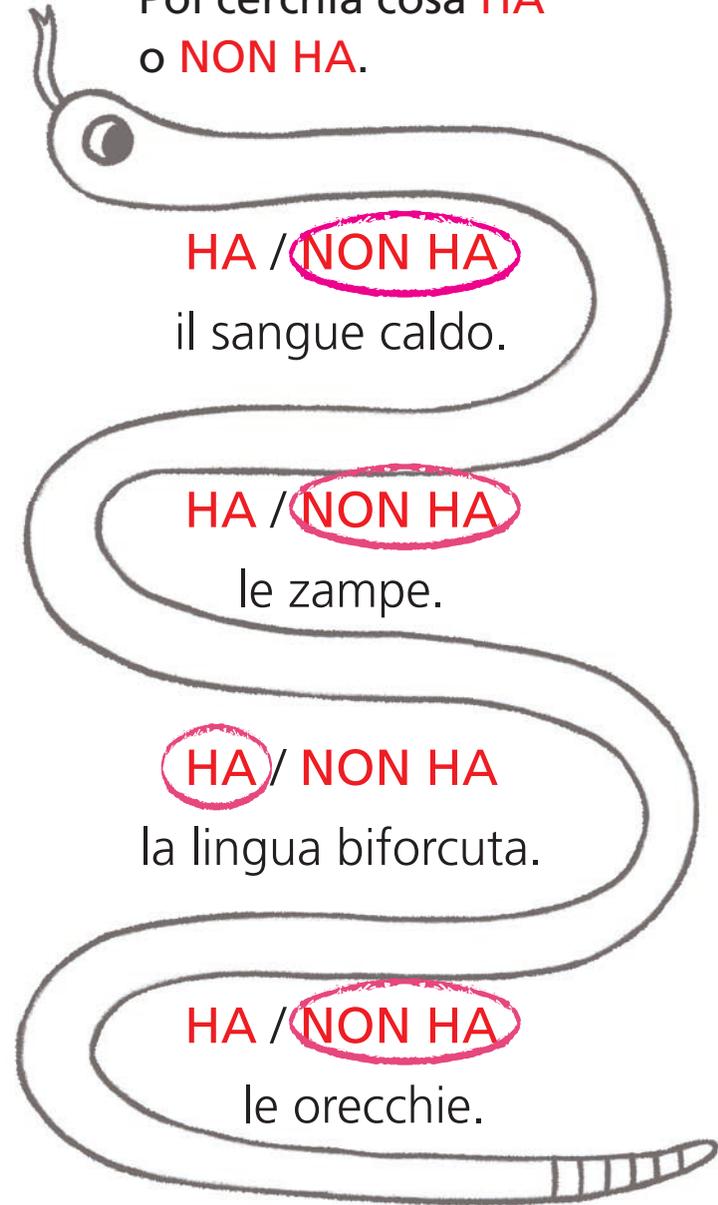
Io HO la criniera,  
la zebra HA le strisce.

Gli ippopotami HANNO il naso  
grande e le orecchie piccole.



## GIOCA!

 Colora il serpente.  
Poi cerchia cosa **HA**  
o **NON HA**.





# GIOCA!

Togli e riscrivi le **lettere** in rosso: scoprirai cosa sono le **parole** in blu.

S ~~X~~ I E P E C A S T E L L O ~~Q~~ O

P A N ~~N~~ C H I N E R O ~~Q~~ O N D I N E

C A N ~~N~~ C E L L O A I U ~~Q~~ O L A

P O ~~M~~ M P I E R E P I ~~S~~ T A

S O N O

N O M I !

## AL PARCO GIOCHI

Osserva e scrivi i **nomi** nei cartellini. Poi colora le cornici come indicato.

persona

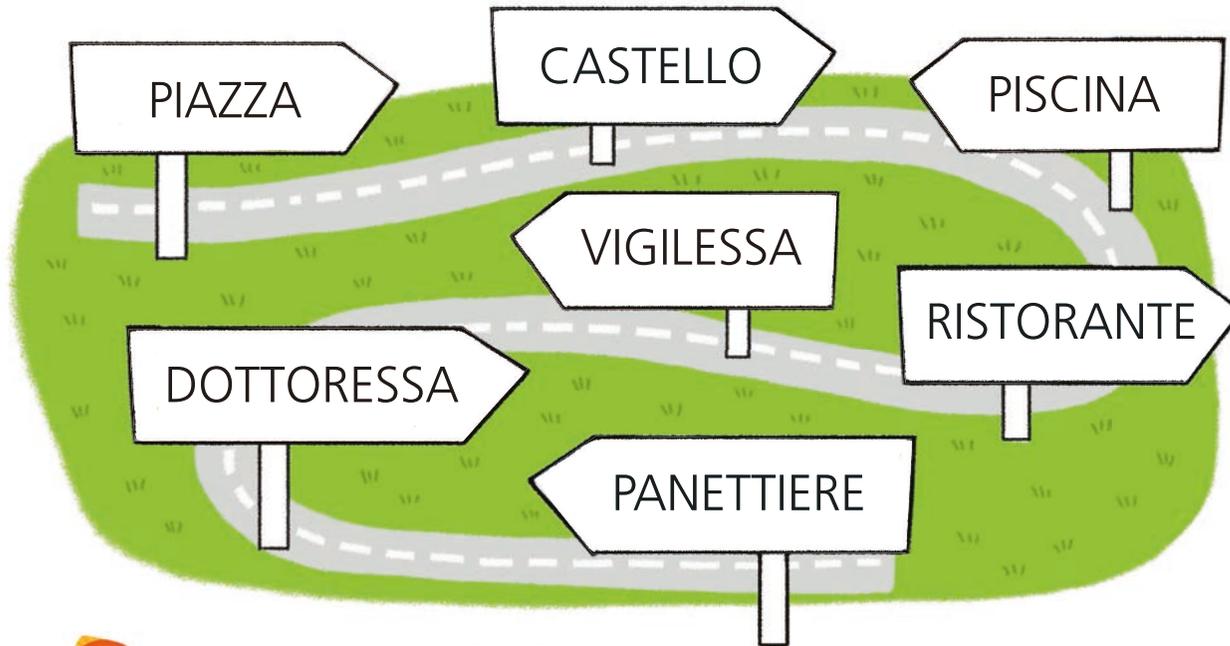
animale

cosa



# PER LA STRADA

 Leggi e colora di rosso i **nomi femminili**, di blu i **nomi maschili**.



 Completa la tabella.

## SINGOLARE (Uno)



cartello

lampione



casa



macchina



## PLURALE (Due o più)

cartelli

lampioni

case

macchine



# GIOCA!

 Quiz! Rispondi con l'aiuto dei disegni.

## QUAL È...

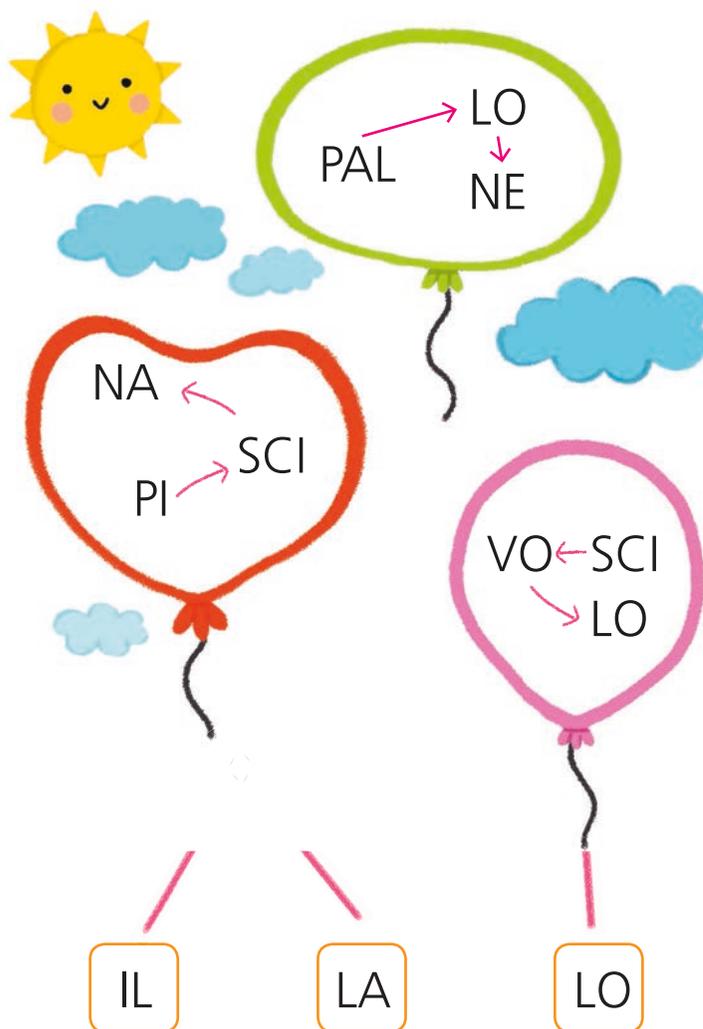
- ... il maschile di sorella?  
FRATELLO
- ... il femminile di re?  
REGINA
- ... il femminile di pittore?  
PITTRICE
- ... il maschile di mucca?  
TORO





# GIOCA!

Riordina le parole nei palloncini e collegale con un filo all'**articolo** giusto.



## AL CENTRO ESTIVO

Completa con gli articoli giusti (**IL, LO, LA, L', I, GLI, LE**).

Oggi inizia il centro estivo e io e la mia amica Zaira siamo entusiaste! Gli zaini sono pieni di cose che possono servire: i fazzoletti, le mollette per capelli, lo spazzolino per i denti e la bottiglietta con l' acqua.



Completa con l'articolo giusto (**UN, UNA, UN', UNO**).

Un' altalena

Un gelato

Una maglietta

Un' amaca

Un canestro

Uno zaino

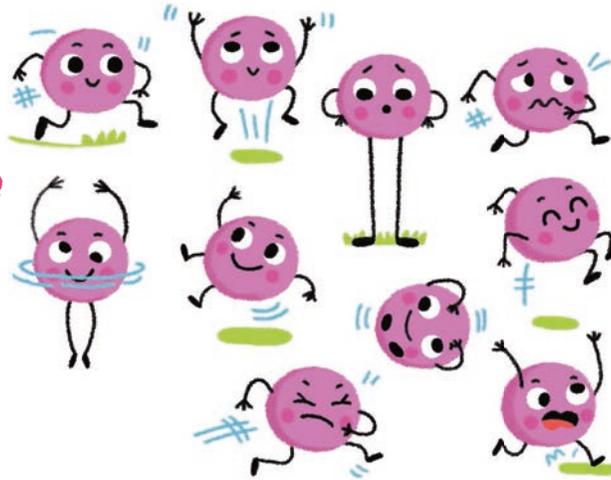


# GIOCHI PER FARE E GIOCARE

 Leggi la filastrocca. Poi cerchia di rosso le **azioni** della palla, cioè che cosa fa.

Corre la palla,  
saltella, si alza, scivola,  
scappa, si gira e rimbalza,  
poi spicca un gran salto  
con tanta allegria.

{ Silvana Loiero



 E tu quali **azioni** puoi fare con questi oggetti?  
Scrivilo.

Con la  ..... **salto** .....

Con la  ..... **incollo** .....

Con la  ..... **pedalo** .....

Con i  ..... **nuoto** .....

Con le  ..... **taglio** .....

Con la  ..... **scrivo** .....

## GIOCA!

 Indovina tu!  
Leggi le **azioni**  
e scrivi il nome.

splende  
illumina  
riscalda

→ Sole

profuma  
sboccia  
cresce

→ Fiore

abbaia  
scodinzola  
corre

→ Cane

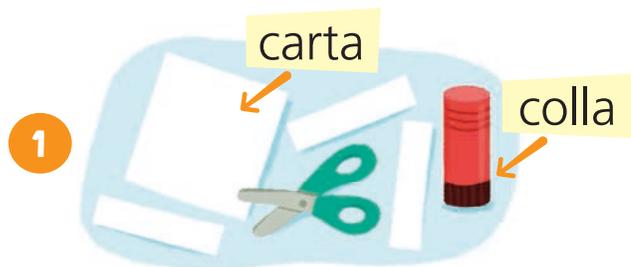
spiega  
insegna  
corregge

→ Insegnante



# CREA!

-  Divertiti tu a realizzare dei simpatici burattini.



E ora fai il tuo teatro!

## I BURATTINI

-  Leggi il testo e rispondi.

Piove. Fabio è triste: non potrà uscire a giocare con i suoi amici e non sa cosa fare.

– Uffa, mi annoierò – borbotta.

La mamma gli sorride e gli dice: – Ho un'idea!

Tira fuori da uno scatolone dei vecchi burattini.

– Li ho fatti io, quando ero piccola come te.

Ne infila due nelle mani di Fabio e due nelle sue.

Poi inizia a fare delle vocine strane.

Allora Fabio si mette a giocare: è davvero un gioco divertente. In fondo anche stare a casa non è male!



- Perché Fabio non può andare ai giardini?
- Perché è brutto tempo.  Perché è tardi.
- Che cosa pensa Fabio alla fine?
- Stare in casa è divertente.  Stare in casa è noioso.



## A TAVOLA

 Leggi. Le parole sottolineate sono **qualità**.  
Cerca e sottolinea tutte le qualità.

Oggi Kim e Nicola sono a casa di zia Sara. La zia è una brava cuoca e ha cucinato per loro piatti gustosi: pasta al pomodoro fresco, tenere e verdi zucchine ripiene al forno e... un assaggio di patatine fritte. Per finire, ha preparato anche un delizioso tiramisù ricoperto di squisito cioccolato.

Kim e Nicola  
mangiano tutto...  
Che golosoni!



 Scrivi una **qualità** per ogni nome.

- nonna allegra
- cagnolino pigro
- sedia rotta
- farfalla colorata
- formica laboriosa
- sole splendente

## GIOCA!

 Scrivi i contrari.

Contrario di **ricco**

P O V E R O

Contrario di **freddo**

C A L D O

Contrario di **corto**

L U N G O

Contrario di **morbido**

D U R O

Contrario di **alto**

B A S S O

Contrario di **veloce**

L E N T O



# GIOCA!

 Colora solo le frasi che hanno significato.

I bambini giocano

G

Giovanna sei non

R

Le farfalle volano

I

Gli uccellini cinguettano

Ò

Disegno viola mai

E

 Le lettere delle frasi che hai colorato ti svelano come gli amici chiamano Giovanna.



Tutti mi chiamano  
G I Ò !

# TANTI AMICI

 Riordina le parole e forma le frasi.



Giovanna con salta corda la.  
Giovanna salta  
con la corda.



Ken un legge libro.  
Ken legge un libro.



mangia Marco gelato un.  
Marco mangia un gelato.



si Noemi su riposa un'amaca.  
Noemi si riposa  
su un'amaca.

# ARTISTI IN AZIONE

 Leggi e cerchia di rosso il **punto** (.), di verde la **virgola** (,).

Giulia e Anna sono a un laboratorio di Arte.  
Giulia fa un collage con la carta crespata: la taglia,  
la incolla e la attacca su un grande cuore disegnato.  
Anna invece realizza un acquario: prende delle  
strisce verdi per fare le alghe, dei tappi per fare  
i pesci e attacca tutto su un cartone azzurro.  
Che grandi artiste!

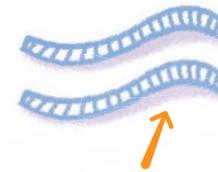
 Metti il **punto interrogativo** (?) o il **punto esclamativo** (!) al posto giusto.



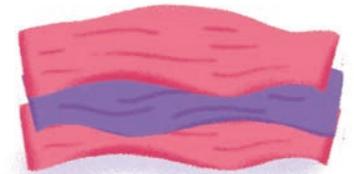
# CREA!

 Vuoi essere anche tu un artista? Realizza una bella farfalla!

## MATERIALI

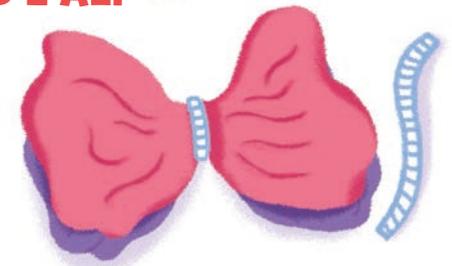


2 fili di ferro  
dei sacchetti

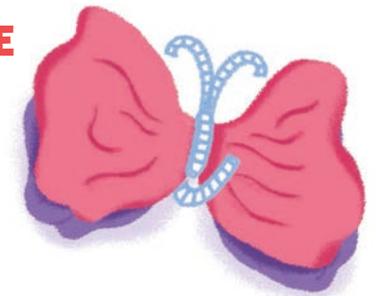


carta  
crespata

## CORPO E ALI



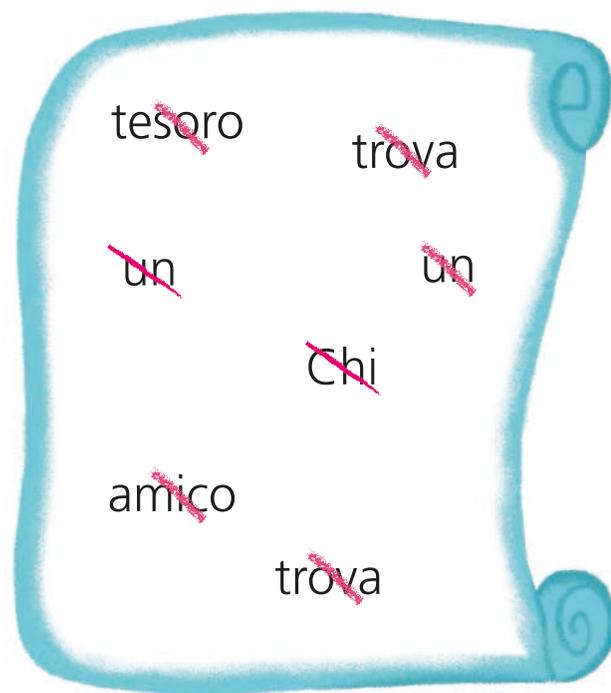
## ANTENNE





# GIOCA!

 Riordina le parole e scoprirai un proverbio famoso.



Chi T R O V A

U N A M I C O

T R O V A

un T E S O R O

## UN NUOVO AMICO

 Osserva le immagini e completa la storia.



Agata è una bambina un po' timida.

Con la mamma è .....

**Risposte libere** .....

Lì ci sono .....



**Risposte libere** .....

si avvicina ad Agata.

Il bambino invita Agata a .....



Agata e il bambino .....

**Risposte libere** .....

Agata è felice perché .....

# UN IMPREVISTO

 Osserva le immagini e scrivi la storia.



Risposte libere

.....

.....

.....



Risposte libere

.....

.....

.....



Risposte libere

.....

.....

.....



Risposte libere

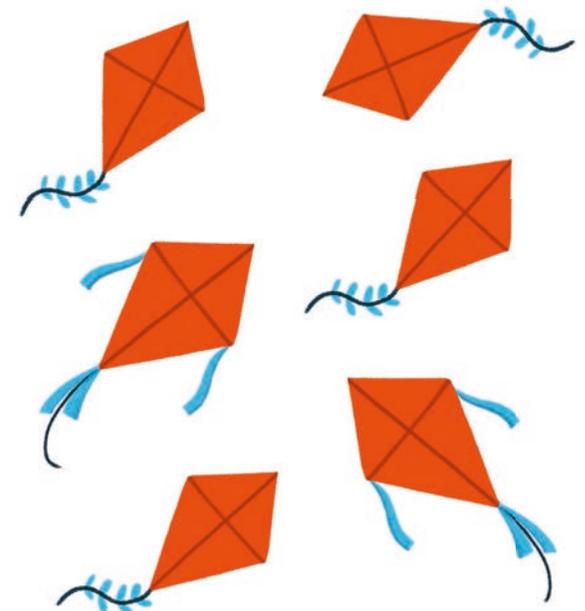
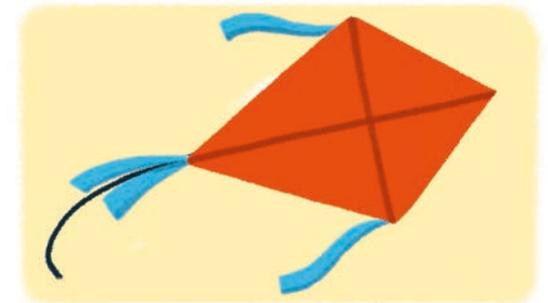
.....

.....

.....

# GIOCA!

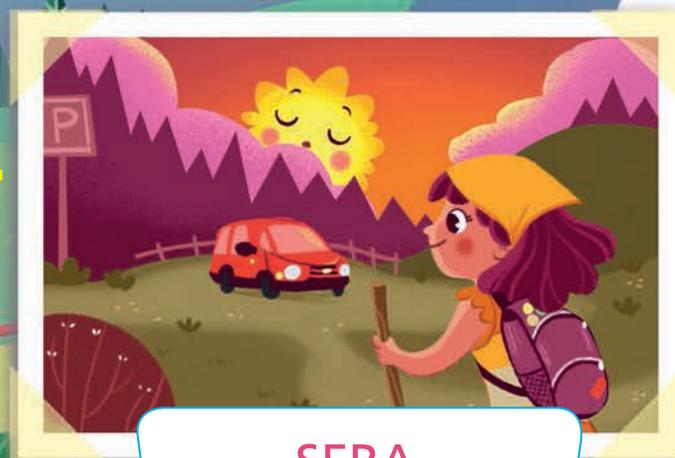
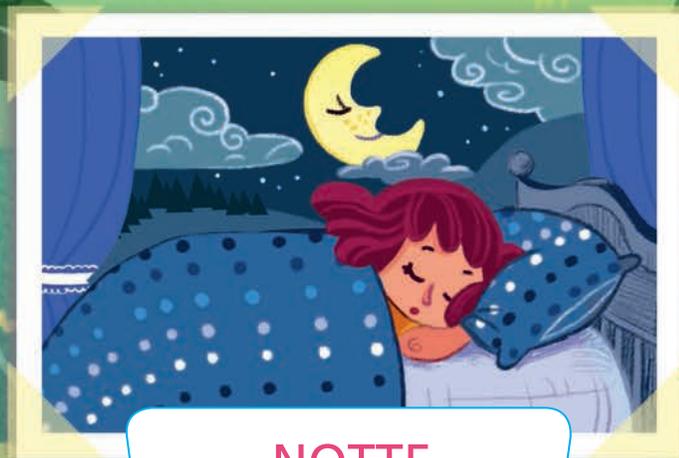
 Aguzza la vista!  
Solo due aquiloni  
sono uguali a quello  
nel riquadro. Cerchiali.





# VACANZE SPECIALI

 Per Bice oggi è stato davvero un giorno speciale. Guarda le fotografie del suo album e completa con **mattino**, **pomeriggio**, **sera**, **notte**.



 Questo è invece il diario della **settimana** di Mattia. Leggilo e completa la tabella.

Caro diario,  
 ho fatto una vacanza speciale: sono stato una settimana in montagna con la mia famiglia. Siamo partiti **lunedì**, **martedì** abbiamo visitato il paese, **mercoledì** siamo stati in gita alla cascata, **giovedì** siamo stati ai giardini, **venerdì** siamo stati sulla funivia, **sabato** siamo stati in piscina e **domenica** siamo tornati a casa.  
 Che settimana fantastica!

<b>LUNEDÌ</b>	partenza
<b>MARTEDÌ</b>	paese
<b>MERCOLEDÌ</b>	cascata
<b>GIOVEDÌ</b>	<b>giardini</b>
<b>VENERDÌ</b>	funivia
<b>SABATO</b>	<b>piscina</b>
<b>DOMENICA</b>	ritorno a casa

## GREETINGS



Collega ogni momento della giornata al saluto giusto.



Good evening



Good night



Good morning



Good afternoon



# GIOCA!

Collega da 1 a 10 e scopri chi appare.

# ANIMALETTI SIMPATICI

Aiuta il bruco a contare! Scrivi i numeri in cifra, poi in lettere.



uno

due

tre

quattro

cinque

sei

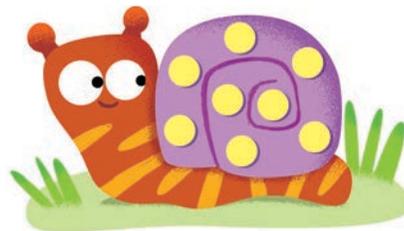
sette

otto

nove

dieci

Conta i pallini della chiocciola.



I pallini sono:

8



# TANTE FORMINE

 Scrivi il numero e cerchia le formine corrispondenti. Poi cancella quelle che avanzano.

0	zero	
1	uno	
2	<u>due</u>	
3	<u>tre</u>	
<u>4</u>	quattro	
<u>5</u>	cinque	
6	<u>sei</u>	
<u>7</u>	sette	
8	<u>otto</u>	
9	<u>nove</u>	
10	<u>dieci</u>	

# GIOCA!

 Ecco l'occorrente per giocare insieme con la sabbia... Quanti sono?



	<u>5</u>
	<u>3</u>
	<u>6</u>
	<u>1</u>
	<u>2</u>



# GIOCA!

 Indica con una **X** l'immagine con uno spiedino di frutta in più.



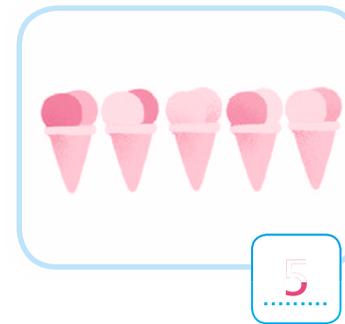
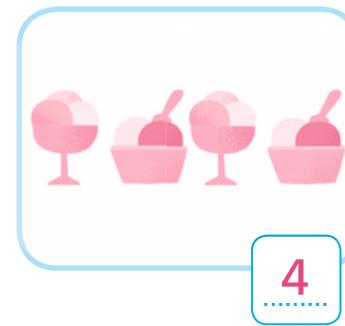
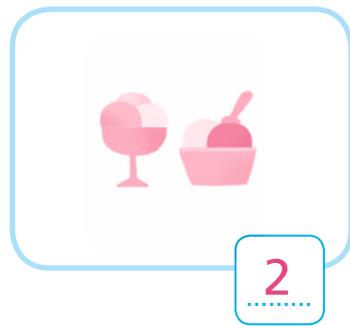
 Ora trova e cerchia lo spiedino che ha il minor numero di pezzetti di frutta.

# QUANTE BONTÀ!

 Disegna come indicato dalle frecce. Poi scrivi il numero.

meno uno

più uno





# IN AEREO

Scrivi in ordine i numeri nelle nuvole.  
Poi colora di azzurro il numero precedente al 6  
e di rosa il numero successivo.



Per ogni numero scrivi il precedente.

0 1    3 4    6 7    8 9

Per ogni numero scrivi il successivo.

3 4    4 5    6 7    8 9

# GIOCA!

Che confusione con i bagagli! Riordinali tu!





# GIOCA!

 Nella gara di salto chi sono i primi tre classificati? Aguzza la vista e scrivi i nomi.



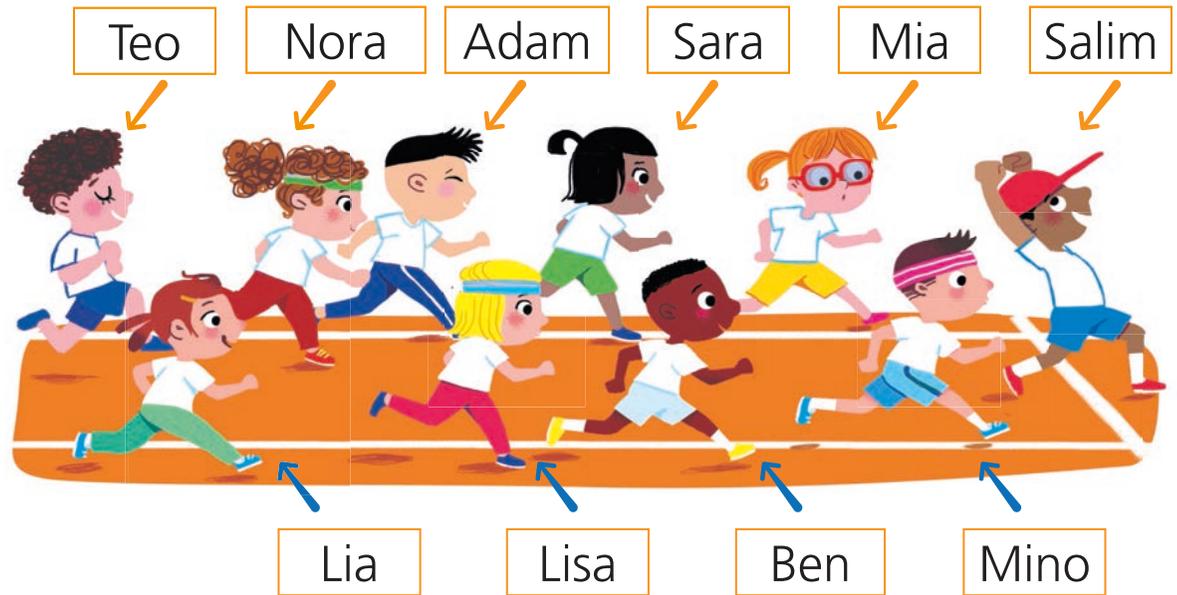
Primo SALIM

Secondo MINO

Terzo MIA

# LE GARE

 Osserva l'ordine di arrivo dei bambini alla gara di corsa. Poi rispondi.



- Chi è arrivato primo? SALIM
- Chi secondo? MINO
- E ultimo? TEO

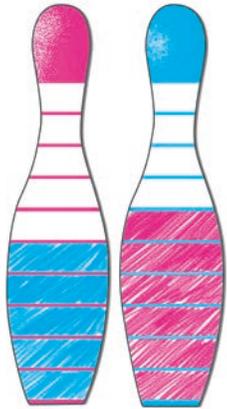
 Colora le magliette dei bambini come indicato.

-  primo, terzo e sesto
-  secondo e settimo
-  quarto e decimo
-  quinto, ottavo e nono

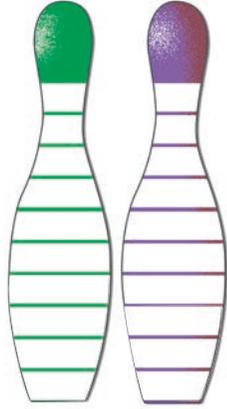
# UN BEL PASSATEMPO



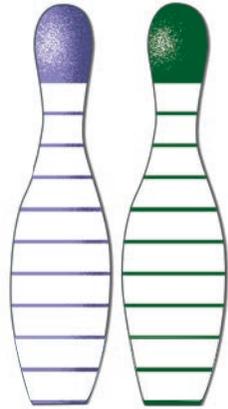
 Colora tante strisce sui birilli quante sono indicate dal numero. Poi completa con  $>$ ,  $<$ ,  $=$ .



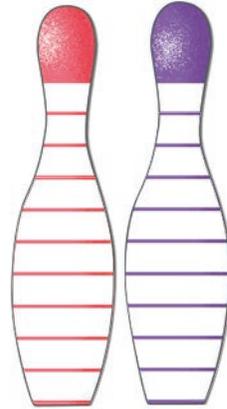
$$5 < 6$$



$$4 > 3$$



$$2 = 2$$



$$7 < 9$$

 Completa con  $>$ ,  $<$ ,  $=$ .

$$2 < 9$$

$$4 > 3$$

$$7 = 7$$

$$8 > 6$$

 Completa con un numero adatto.

$$4 < 7$$

$$9 > 3$$

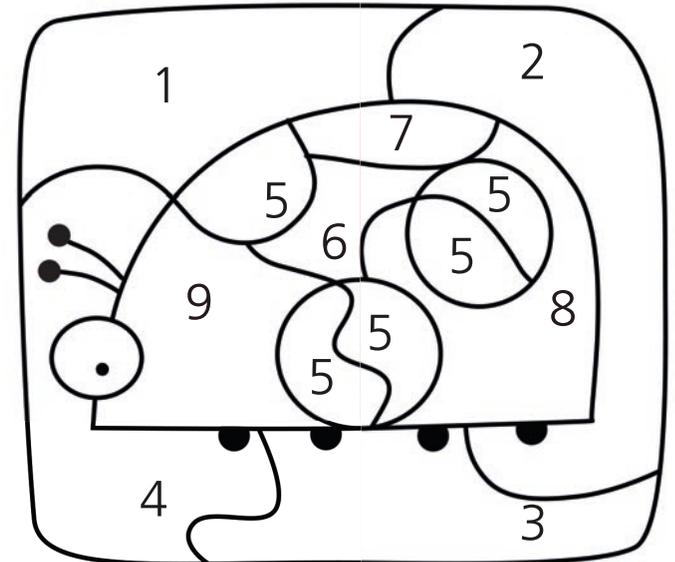
$$8 = 8$$

$$2 < 6$$

# GIOCA!

 Colora come indicato e scopri il personaggio misterioso!

-  il numero 5
-  i maggiori di 5
-  i minori di 5



Appare una  
**COCCINELLA**



# AL LUNAPARK

 Aiuta Nica ad arrivare alla casa degli specchi.  
Traccia il suo **percorso**.



Nica



Olga



## NUMBERS



Leggi e scrivi il numero.

.....

six

6

.....

four

4

.....

eight

8

.....

three

3

.....

one

1

.....

two

2

.....

nine

9

.....

five

5

.....

seven

7

.....

ten

10

 E ora osserva il percorso che compie Olga per arrivare alle canoe. Completa con **sinistra**, **destra** e **avanti**.

Olga vede i giardini e gira a sinistra.

Va **avanti** ....., gira a **destra** .....

poi allo scivolo gira di nuovo a **destra** .....

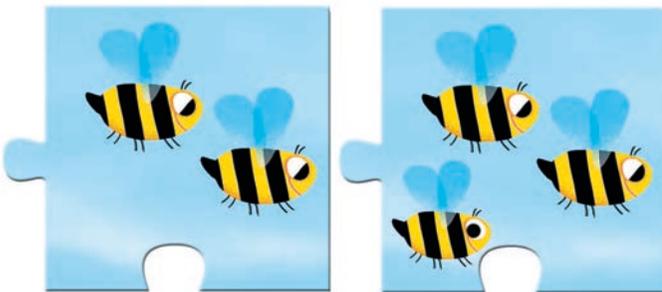
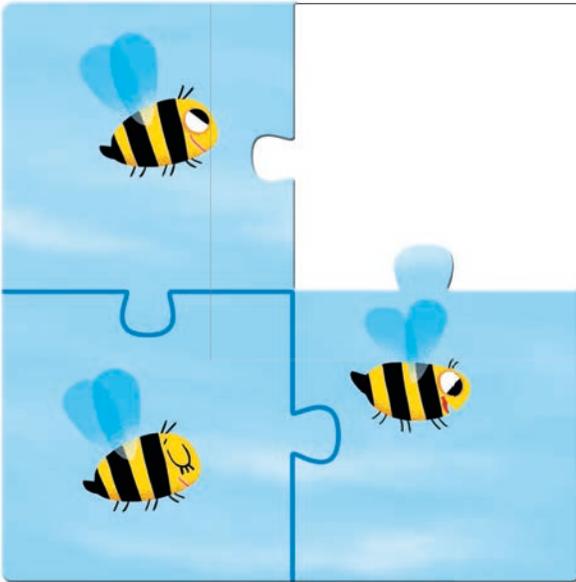
Va ancora **avanti** ..... fino alla fine della via e gira a **sinistra** .....

Cammina **avanti** ..... e passa il ponte: è arrivata alle canoe!



# GIOCA!

Ci sono 6 api: scegli con una **X** il pezzo di cielo giusto.



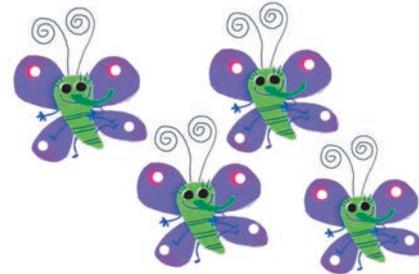
# PASSEGGIATA NEL BOSCO

Osserva i disegni e completa.



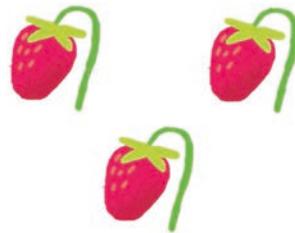
Farfalle 4

Coccinelle 3



Animaletti in tutto 7

Operazione 4 + 3 = 7



Fragoline 3

More 5



Frutti di bosco in tutto 8

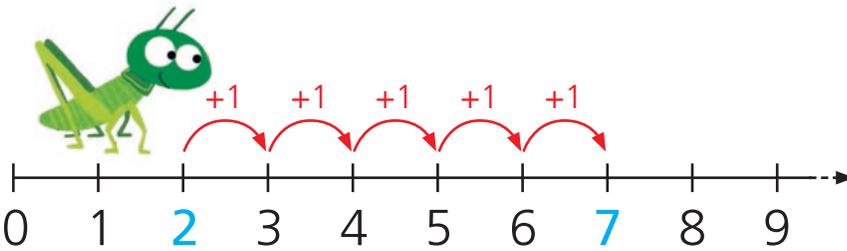
Operazione 3 + 5 = 8



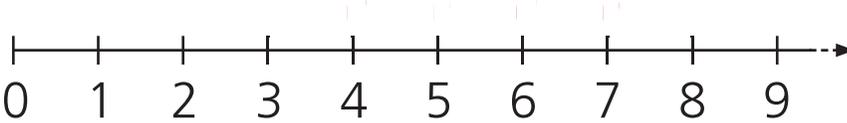
# SALTI IN AVANTI

 Esegui le **addizioni** sulla linea dei numeri.  
Disegna i salti della cavalletta e scrivi il risultato.

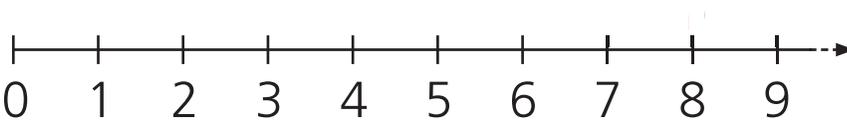
$2 + 5 =$  7



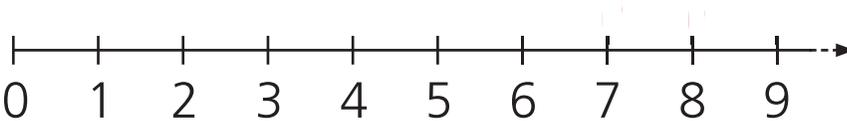
$3 + 5 =$  8



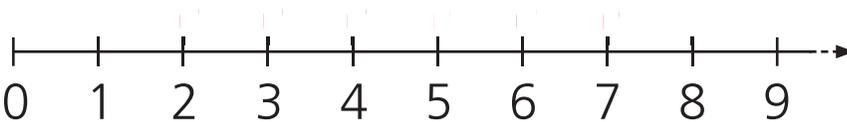
$7 + 2 =$  9



$6 + 3 =$  9



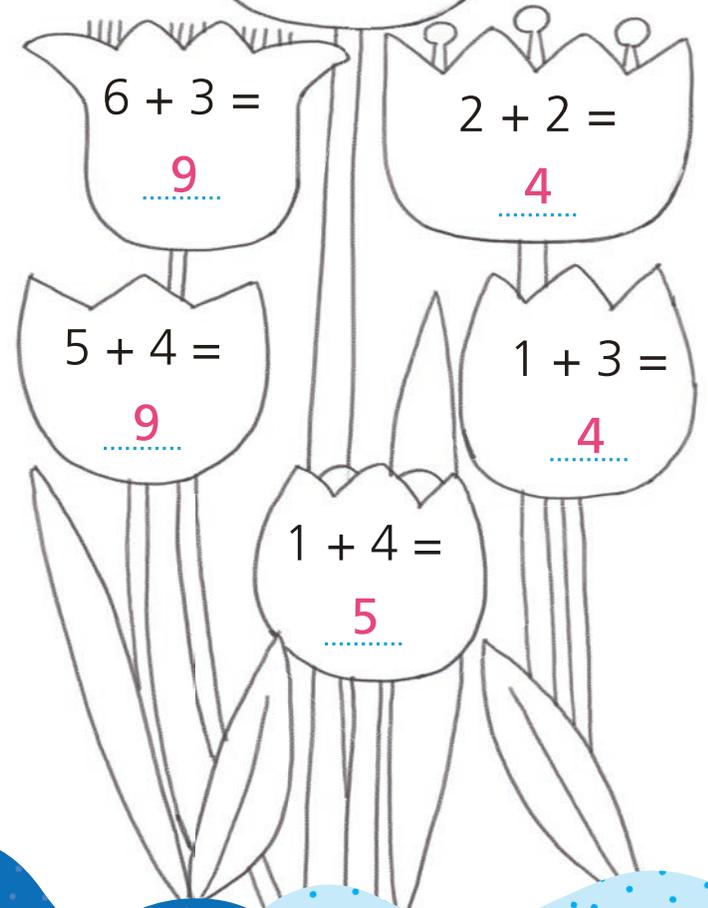
$1 + 7 =$  8



# GIOCA!

 Calcola il risultato, poi colora i fiori come indicato.

-  > di 5
-  < di 5
-  = a 5



$6 + 3 =$   
9

$2 + 2 =$   
4

$5 + 4 =$   
9

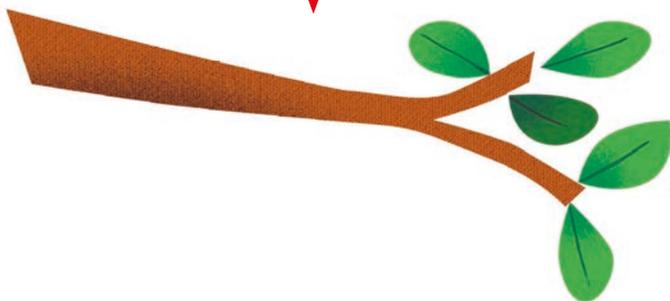
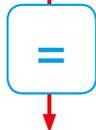
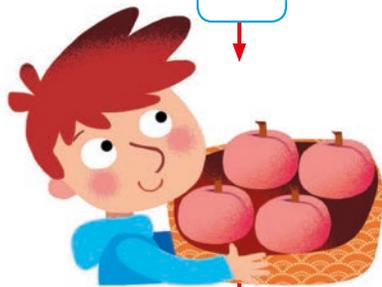
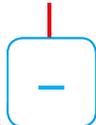
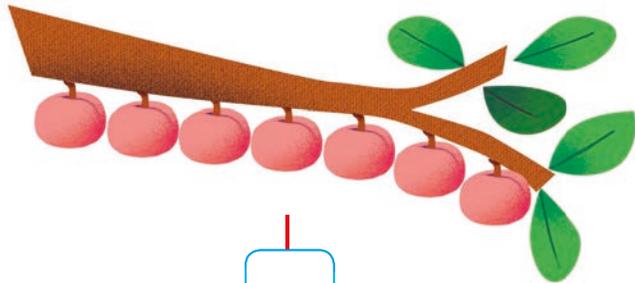
$1 + 3 =$   
4

$1 + 4 =$   
5



# GIOCA!

 C'erano 7 pesche, Teo ne coglie 4. Disegna sul ramo le pesche rimaste.



# SCOPERTE TRA I RAMI

 Osserva i disegni e completa.



Uccellini prima nel nido 8

Uccellini volati via 3

Uccellini rimasti 5

Operazione 8 - 3 = 5



Fiori in totale sull'albero 9

Fiori appassiti 2

Fiori freschi 7

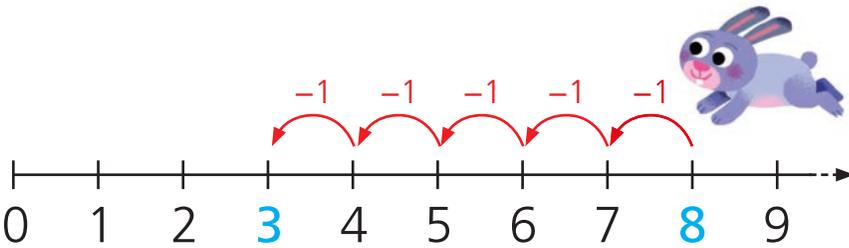
Operazione 9 - 2 = 7



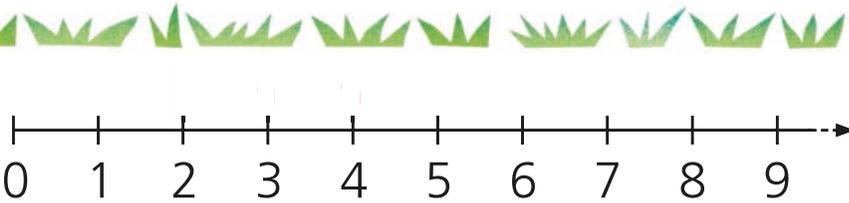
# BALZI ALL'INDIETRO

 Esegui le **sottrazioni** sulla linea dei numeri. Disegna i salti all'indietro del coniglietto e scrivi il risultato.

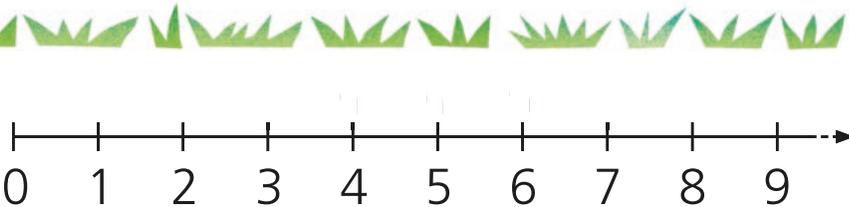
$8 - 5 =$  3



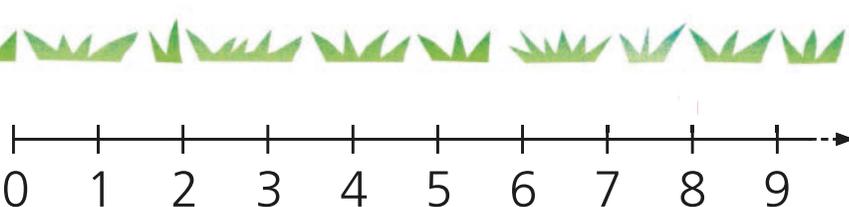
$5 - 3 =$  2



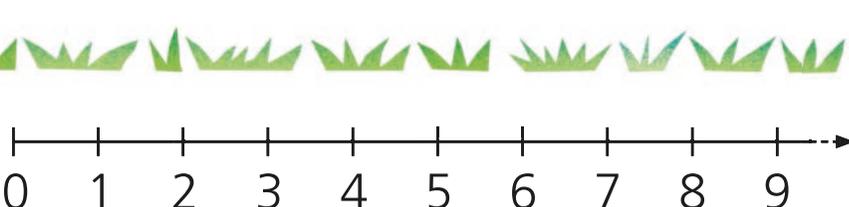
$7 - 4 =$  3



$9 - 2 =$  7



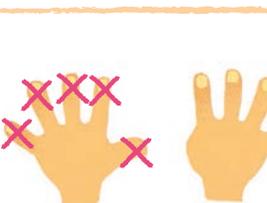
$6 - 1 =$  5



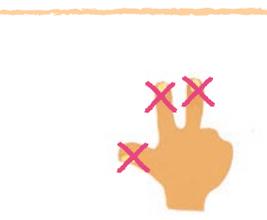
# GIOCA!

 Cancella con una **X** le dita che devi togliere e scopri il risultato.

  $7 - 6 =$  1

  $9 - 5 =$  4

  $8 - 2 =$  6

  $3 - 3 =$  0



# GIOCA!

 Quante palette? Quanti secchielli? Metti una **X** al numero che indica la **differenza**.



 sono

 sono

La differenza è:

- 1     2     3

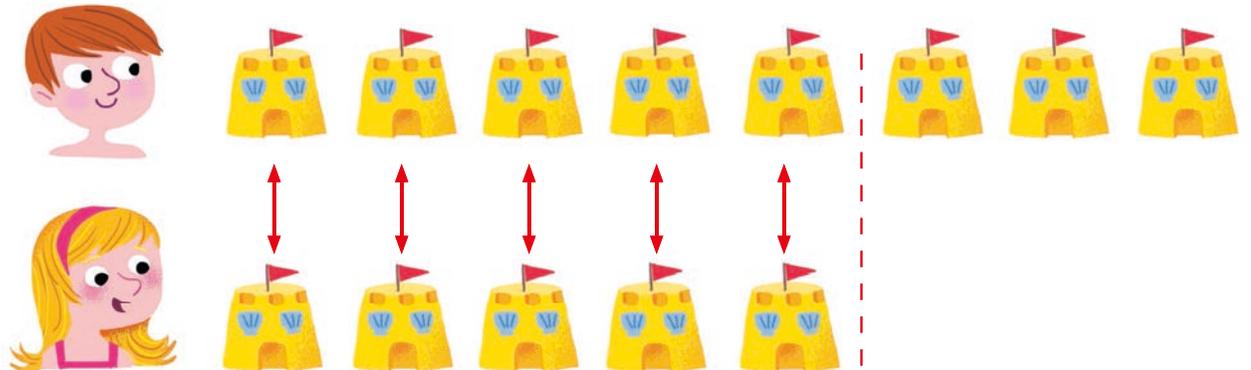
# CASTELLI DI SABBIA

 Leggi, osserva i disegni e completa.

Giulio e Maria hanno fatto dei castelli di sabbia. Giulio ne ha fatti 8, Maria 5.

Castelli di Giulio 8

Castelli di Maria 5



Quanti castelli ha fatto in più Giulio? 3

Quanti castelli ha fatto in meno Maria? 3

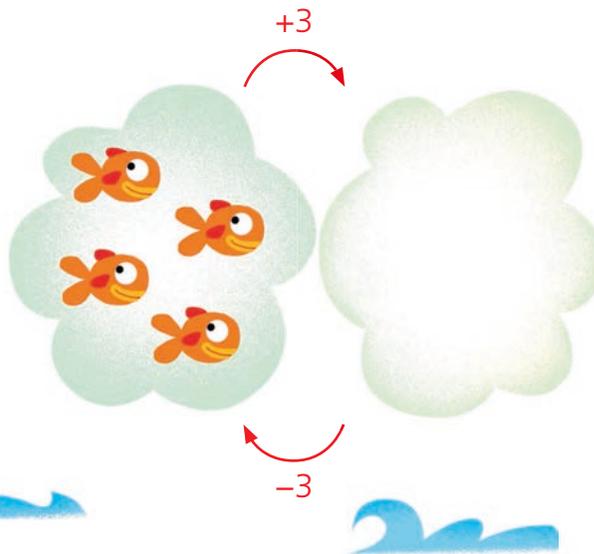
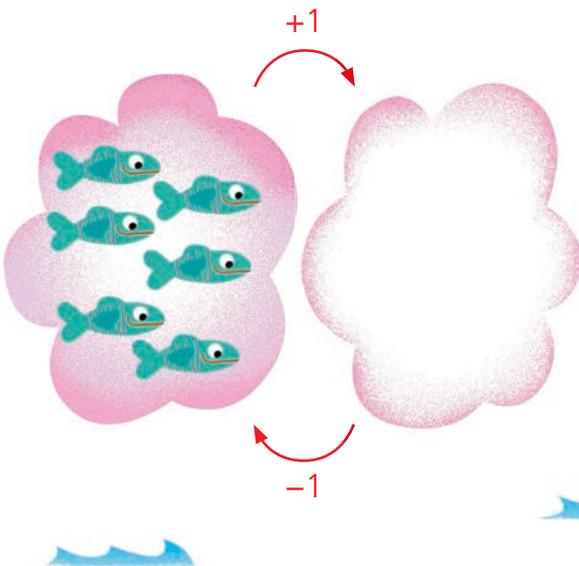
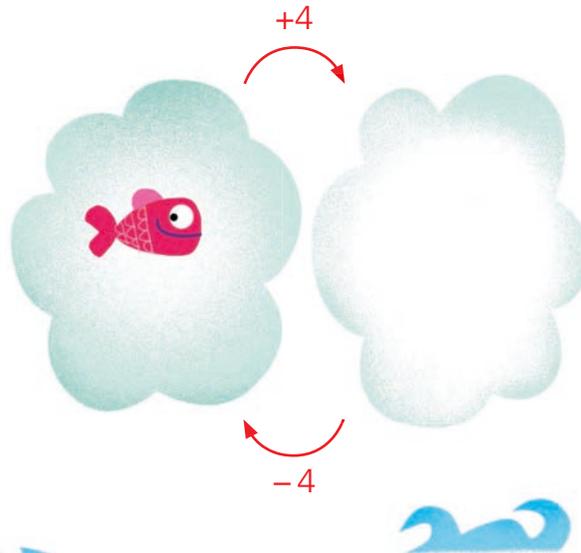
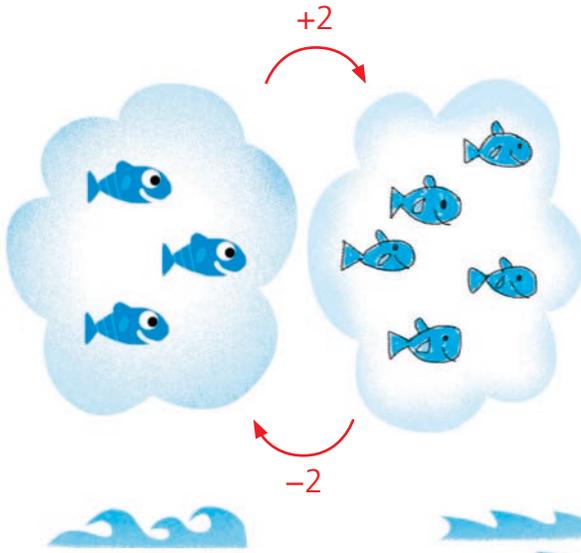
La **differenza** è di 3 castelli

Esegui la sottrazione:  $8 - 5 = 3$

# DOVE VANNO I PESCIOLINI?

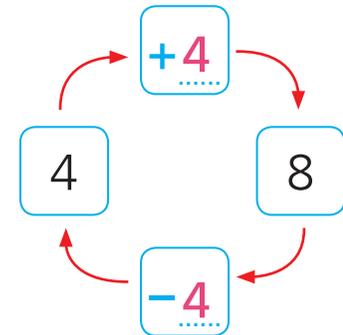
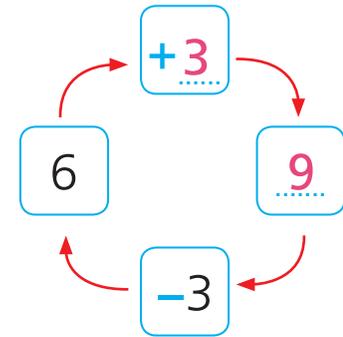
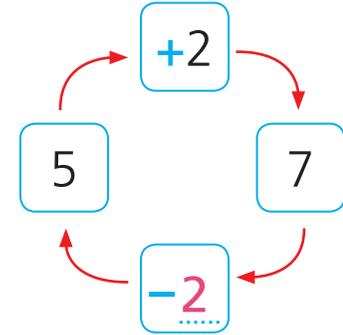
 Disegna i pesciolini giusti e completa.

**+** serve per aggiungere  
**-** serve per togliere



# GIOCA!

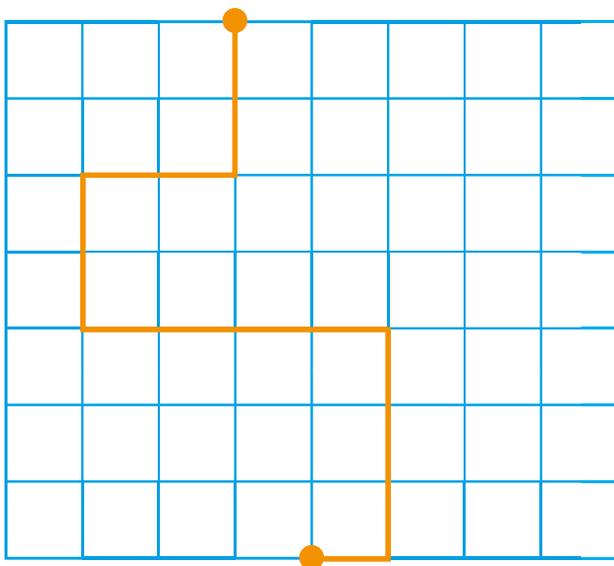
 Scopri e scrivi il numero misterioso!





# GIOCA!

 Osserva il percorso sulla mappa e scrivi le indicazioni per arrivare al tesoro.

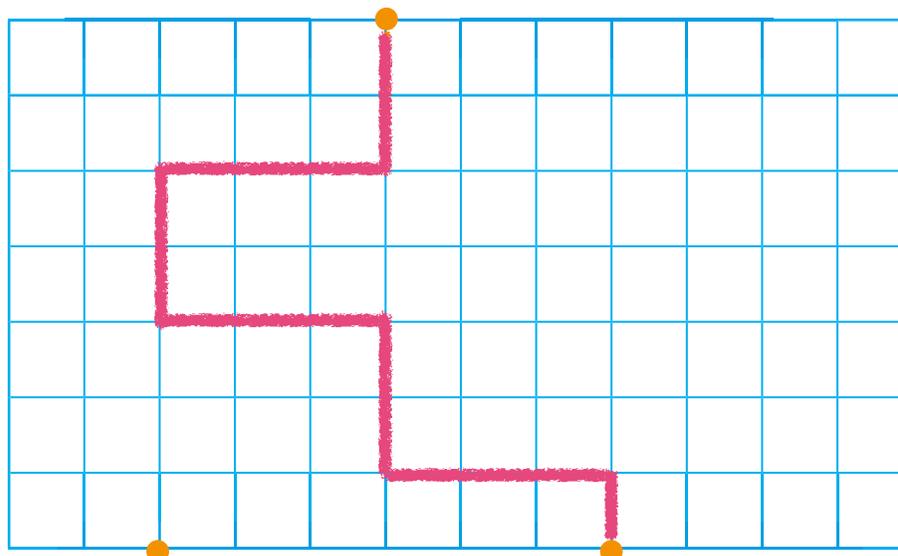


-  2
-  2
-  2
-  4
-  3
-  1

# CACCIA AL TESORO

 Segui le frecce e i numeri e scopri dove arrivano i due amici.

-  2
-  3
-  2
-  3
-  2
-  3
-  1



# IL TIRO A SEGNO

 Aiuta Tommi a colpire il bersaglio e a vincere i premi.

Scrivi prima la lettera, poi il numero.

5				
4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D

-  → B,4
-  → C,3
-  → D,5
-  → A,5
-  → C,1
-  → A,2

# GIOCA!

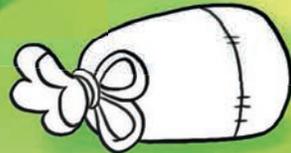
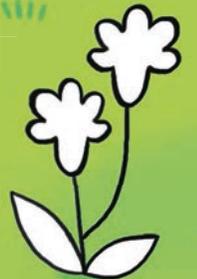
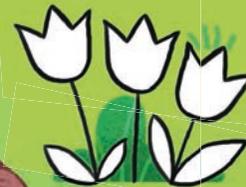
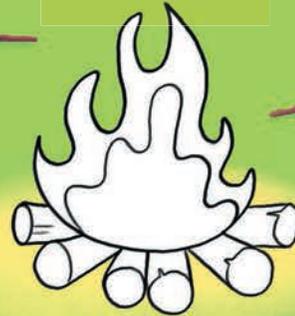
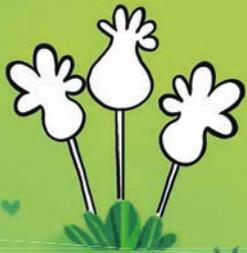
 E questi giochi da dove sono caduti? Disegnali al posto giusto.

-  → A,1
-  → A,3
-  → B,2
-  → C,3

3			
2			
1			
	A	B	C



# CHI C'È IN CAMPEGGIO?



 Colora solo gli esseri **viventi**.

## ANIMALS



Come si chiamano?  
Indica con una **X**  
il nome giusto.



dog  
 cat

cat  
 dog



fish  
 frog

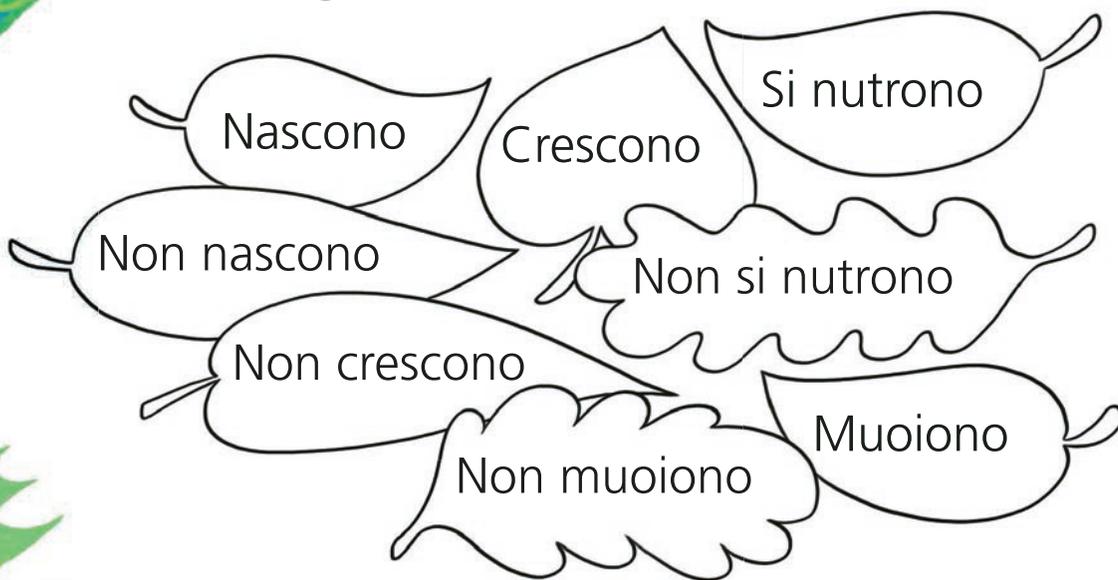
frog  
 fish



bird  
 horse

horse  
 bird

 Colora le caratteristiche degli esseri **viventi**.



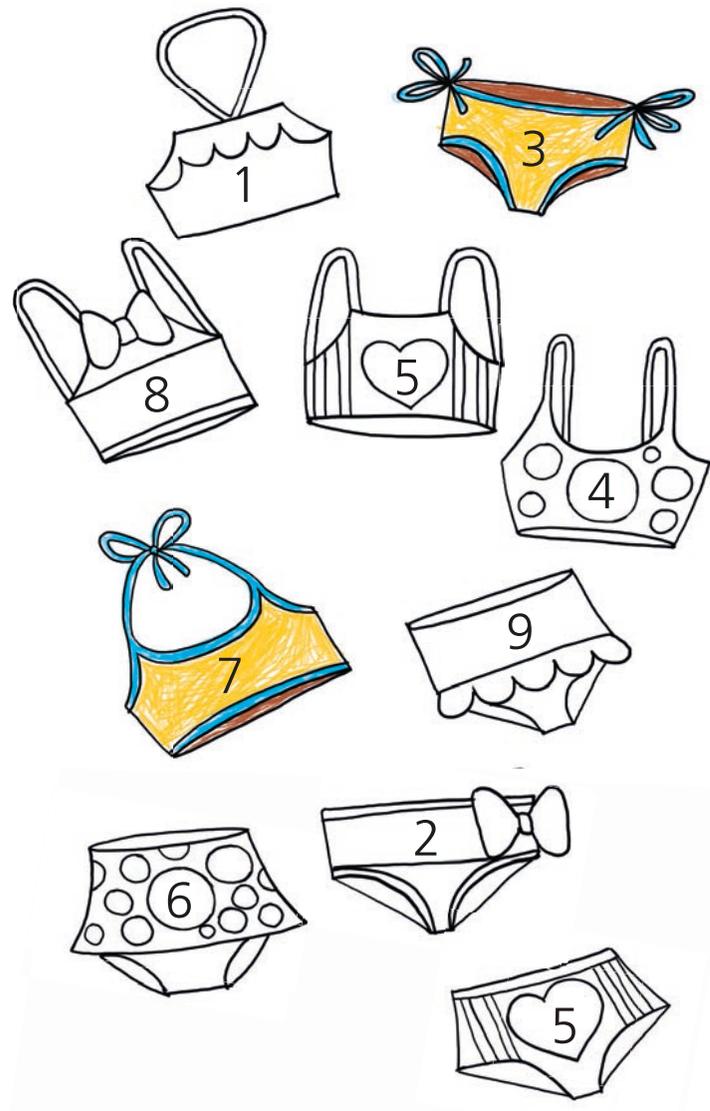
 Scrivi le caratteristiche degli elementi **non viventi**.

Non nascono, non crescono,  
non si nutrono, non muoiono



# GIOCA!

 Colora con lo stesso colore le coppie di numeri che formano il 10.



# CHE BEI COSTUMINI!

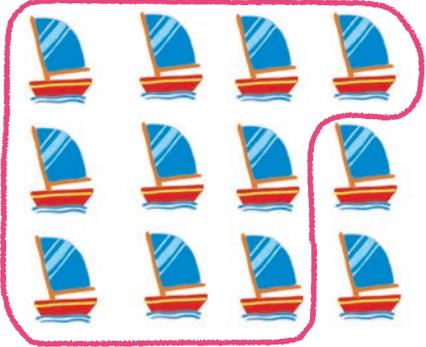
 Osserva l'esempio e colora di rosso i pantaloncini che mancano per fare 10. Poi completa con i numeri.

	$10 + 0 = 10$
	$9 + 1 = 10$
	$8 + 2 = 10$
	$7 + 3 = 10$
	$6 + 4 = 10$
	$5 + 5 = 10$
	$4 + 6 = 10$
	$3 + 7 = 10$
	$2 + 8 = 10$
	$1 + 9 = 10$
	$0 + 10 = 10$

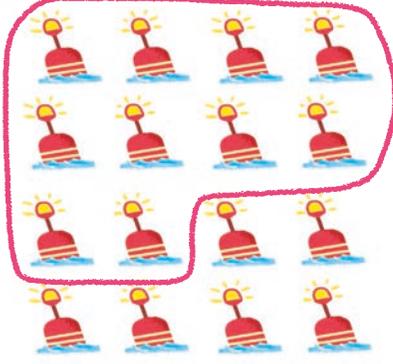


# TUTTO A GALLA

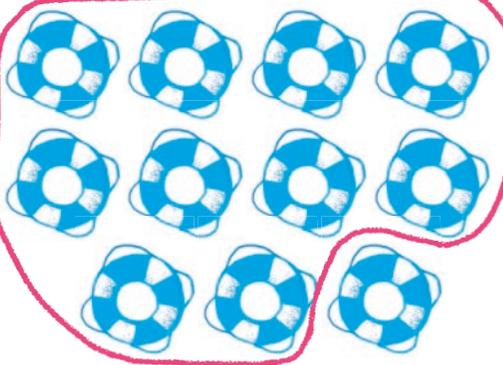
 Raggruppa per 10 e registra i numeri.



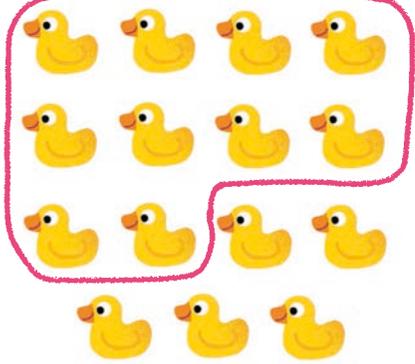
da	u
1	2



da	u
1	6



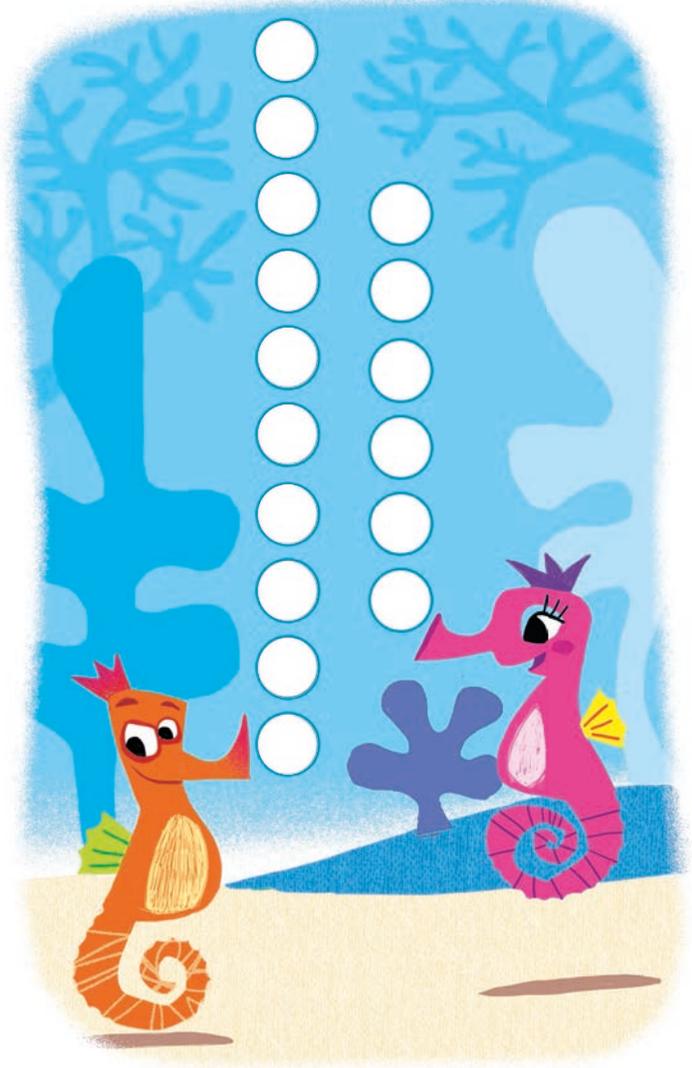
da	u
1	1



da	u
1	5

# GIOCA!

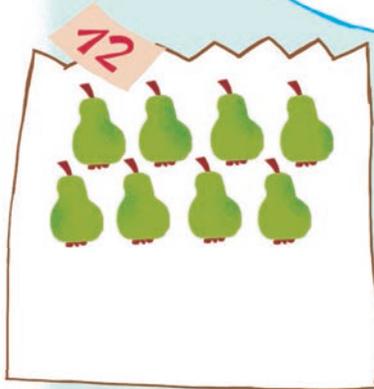
 Conta e colora di blu le 10 bollicine del cavalluccio Glu Glu.





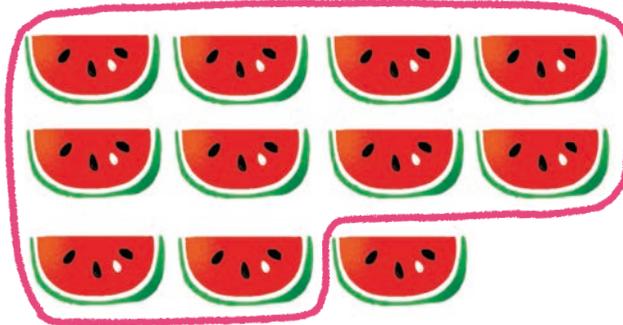
# GIOCA!

Aiuta il fruttivendolo a preparare i sacchetti. Disegna i frutti mancanti.



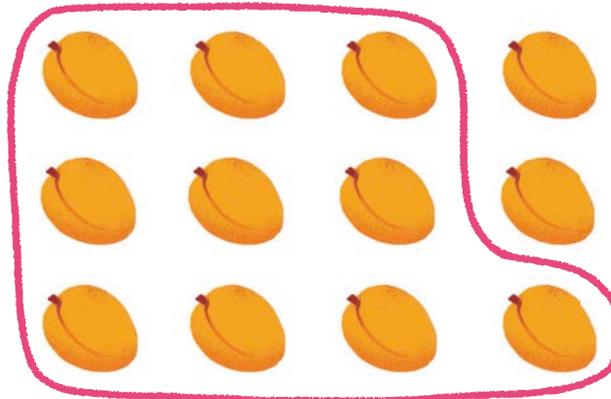
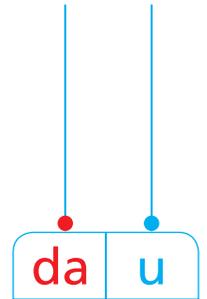
# FRUTTA DI STAGIONE

Raggruppa per 10. Scrivi il numero in cifre e in lettere. Poi rappresentalo sull'abaco.



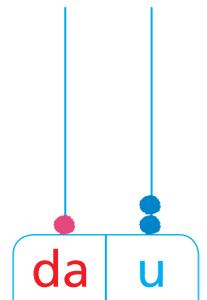
da	u
1	1

undici



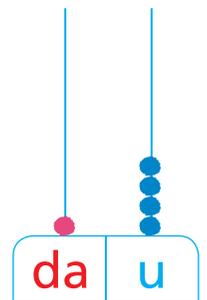
da	u
1	2

dodici



da	u
1	4

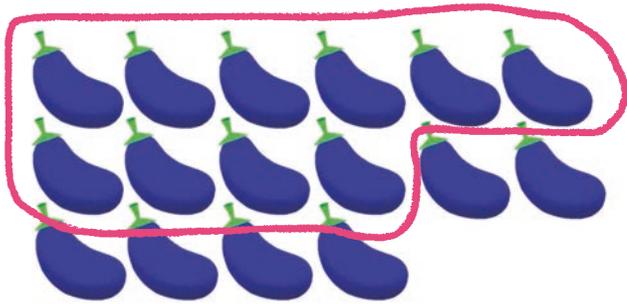
quattordici





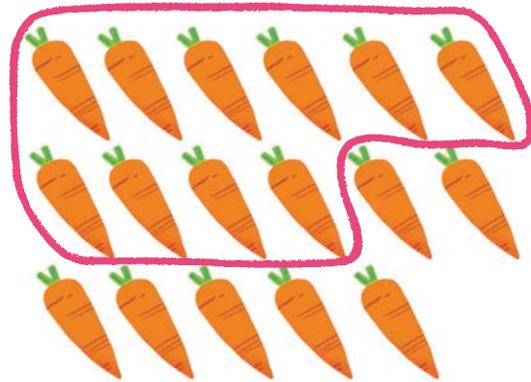
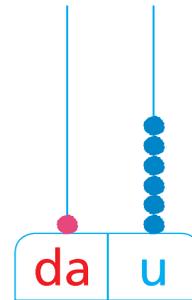
# VIVA LA VERDURA!

 Raggruppa per 10. Scrivi il numero in cifre e in lettere. Poi rappresentalo sull'abaco.



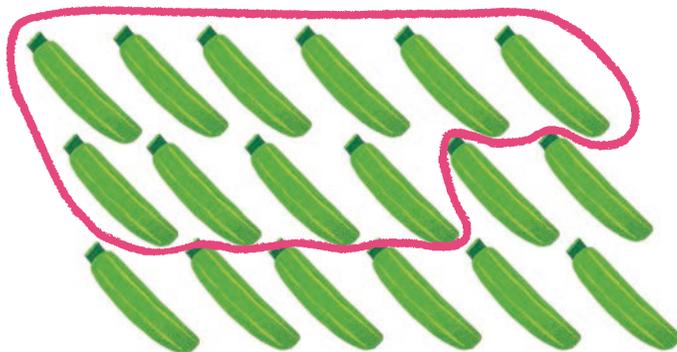
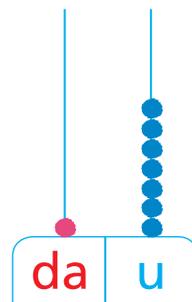
da	u
1	6

sedici



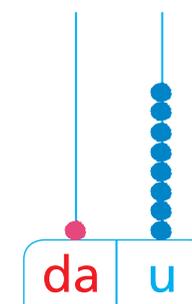
da	u
1	7

diciassette



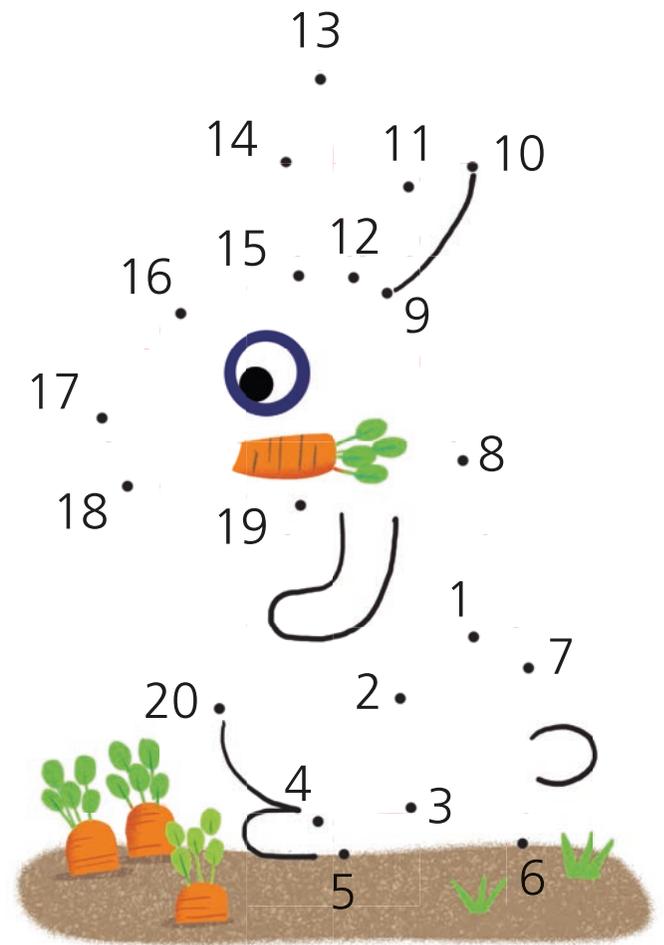
da	u
1	8

diciotto



# GIOCA!

 Chi è ghiotto di carote? Collega i punti da 1 a 20 e colora.

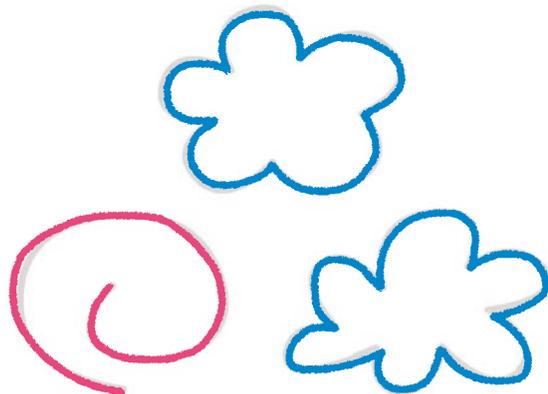


È il coniglio



# GIOCA!

 Ripassa di **rosso** le linee aperte, di **blu** le linee chiuse.

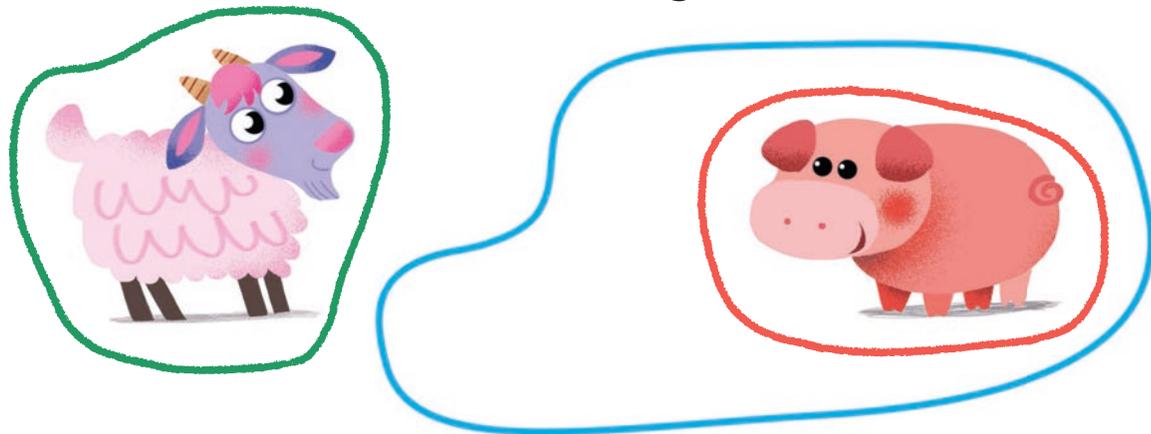


# GIOCHI IN CASA

 Mirko costruisce una pista. Osserva e indica con una **X** la risposta giusta.

PRIMA	DOPO
<input checked="" type="checkbox"/> Aperta <input type="checkbox"/> Chiusa	<input checked="" type="checkbox"/> Chiusa <input type="checkbox"/> Aperta

 Cerchia di verde l'animaletto nella regione **esterna**, di rosso l'animaletto nella regione **interna**.





# ALL'ARIA APERTA

Scomponi i numeri.

$18 = \underline{1} \text{ da e } \underline{8} \text{ u}$

$13 = \underline{1} \text{ da e } \underline{3} \text{ u}$

$16 = \underline{1} \text{ da e } \underline{6} \text{ u}$

$11 = \underline{1} \text{ da e } \underline{1} \text{ u}$

$10 = \underline{1} \text{ da e } \underline{0} \text{ u}$

$15 = \underline{1} \text{ da e } \underline{5} \text{ u}$

$9 = \underline{0} \text{ da e } \underline{9} \text{ u}$

$14 = \underline{1} \text{ da e } \underline{4} \text{ u}$

$17 = \underline{1} \text{ da e } \underline{7} \text{ u}$

$8 = \underline{0} \text{ da e } \underline{8} \text{ u}$

Componi i numeri.

$1 \text{ da e } 6 \text{ u} = \underline{16}$

$1 \text{ da e } 8 \text{ u} = \underline{18}$

$1 \text{ da e } 2 \text{ u} = \underline{12}$

$1 \text{ da e } 3 \text{ u} = \underline{13}$

$1 \text{ da e } 7 \text{ u} = \underline{17}$

$1 \text{ da e } 0 \text{ u} = \underline{10}$

$1 \text{ da e } 5 \text{ u} = \underline{15}$

$1 \text{ da e } 1 \text{ u} = \underline{11}$

$0 \text{ da e } 4 \text{ u} = \underline{4}$

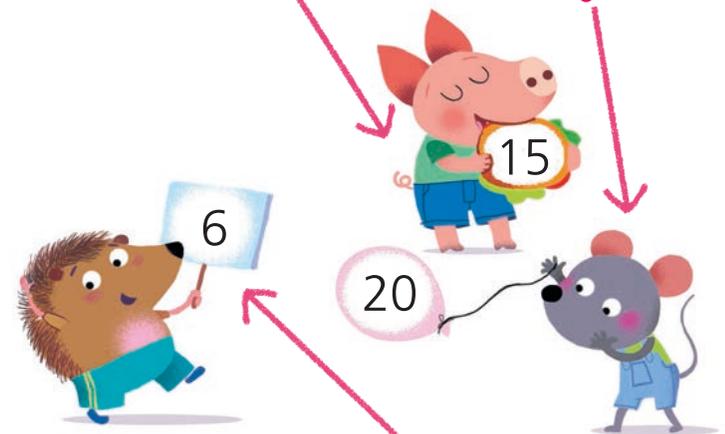
$2 \text{ da e } 0 \text{ u} = \underline{20}$

# GIOCA!

Chi parla? Leggi il fumetto e collegalo al numero giusto.

Se mi togli 1 decina divento 5.

Sono formato solo da due decine.



Se mi aggiungi una decina divento 16.



# GIOCA!

 Osserva e scrivi tu i numeri mancanti.



# GIOCHI AL CAMPETTO

 Scrivi i numeri in ordine **crescente**, cioè dal minore al maggiore.



• 1, 6, 8, 9, 11, 13, 16, 19



• 0, 3, 7, 10, 12, 14, 16, 17

 Scrivi i numeri in ordine **decrescente**, cioè dal maggiore al minore.

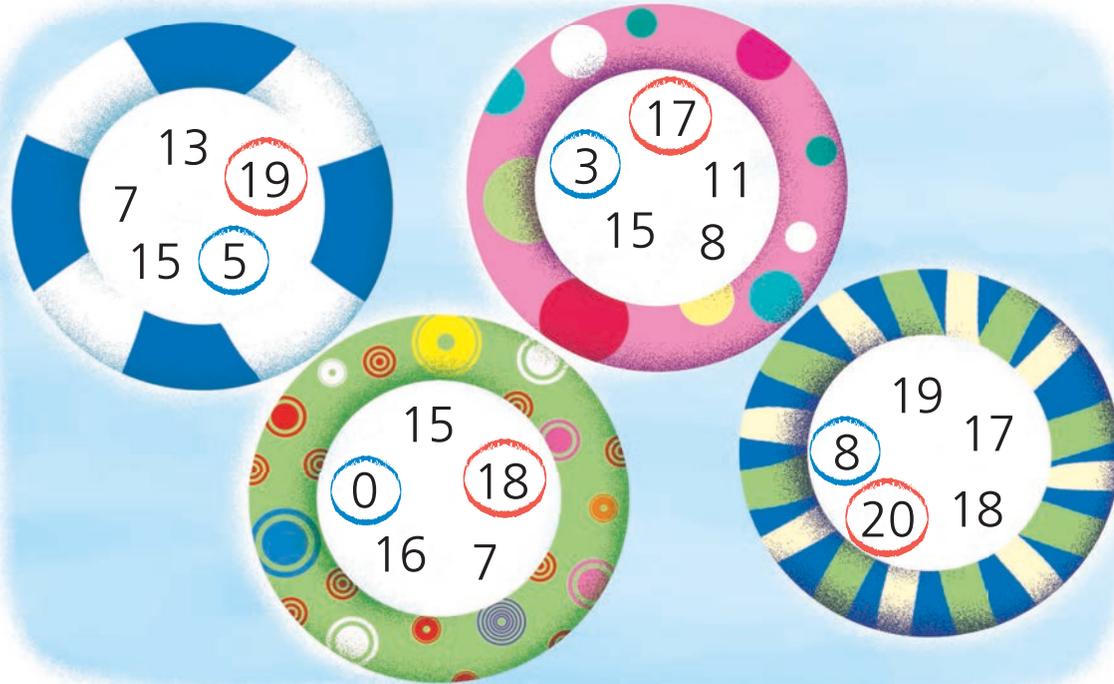


• 18, 15, 14, 13, 12, 10, 7, 5



# TUFFI IN PISCINA

 In ogni salvagente cerchia di rosso il numero **maggiore** e di blu il numero **minore**.



 Completa con  $>$ ,  $<$  o  $=$ .

- |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|
| $17 < 18$ | $15 = 15$ | $15 > 5$  |
| $19 > 17$ | $20 > 14$ | $16 = 16$ |
| $10 < 15$ | $11 < 12$ | $1 < 10$  |
| $16 > 6$  | $8 < 18$  | $13 > 11$ |

# GIOCA!

 Colora di giallo se il confronto è vero.

$12 \text{ u} > 1 \text{ da}$    $2 \text{ da} = 20$

$1 \text{ da} < 10$    $2 \text{ da} > 15$

$1 \text{ u} < 1 \text{ da}$    $1 \text{ da} < 18$





# MESI E STAGIONI



 Che bel cartellone hanno fatto Mattia e Sofia! Che cosa manca?  
Scrivi al posto giusto: **Gennaio**, **Aprile**, **Maggio**, **Luglio**.



## MY SCHOOLBAG



Ecco alcuni oggetti che serviranno a settembre!  
Scrivi i numeri.



1	pen
2	pencil case
3	book
4	pencil
5	rubber
6	schoolbag

🐟 Leggi la filastrocca e completa con:  
**autunno, primavera, estate, inverno.**

Vien l' **autunno** ..... e la nebbia scende  
in settembre, ottobre e novembre.

In dicembre, gennaio e febbraio  
vien l' **inverno** ..... tutto gaio.

La **primavera** ..... è in viaggio  
in marzo, aprile e maggio.

Quando è giugno, luglio, agosto  
c'è l' **estate** ..... e tutto è a posto.

{ Ilaria Giachi, Francesca Somigli, *Percorsi*, La Scuola



🐟 Rispondi.

Ora in quale stagione siamo?

**Estate** .....



# GIOCA!

 Caccia all'errore. Indica con una **X** i tunnel con il risultato sbagliato.

- $15 + 4 = 19$  
- $12 + 1 = 16$  
- $9 + 4 = 13$  
- $8 + 10 = 19$  
- $18 - 4 = 14$  
- $19 - 1 = 17$  
- $13 - 2 = 11$  
- $17 - 3 = 16$  

# SUI GONFIABILI

 Completa le tabelle.

 +	6	5	4	7
9	15	14	13	16
10	16	15	14	17
12	18	17	16	19
13	19	18	17	20

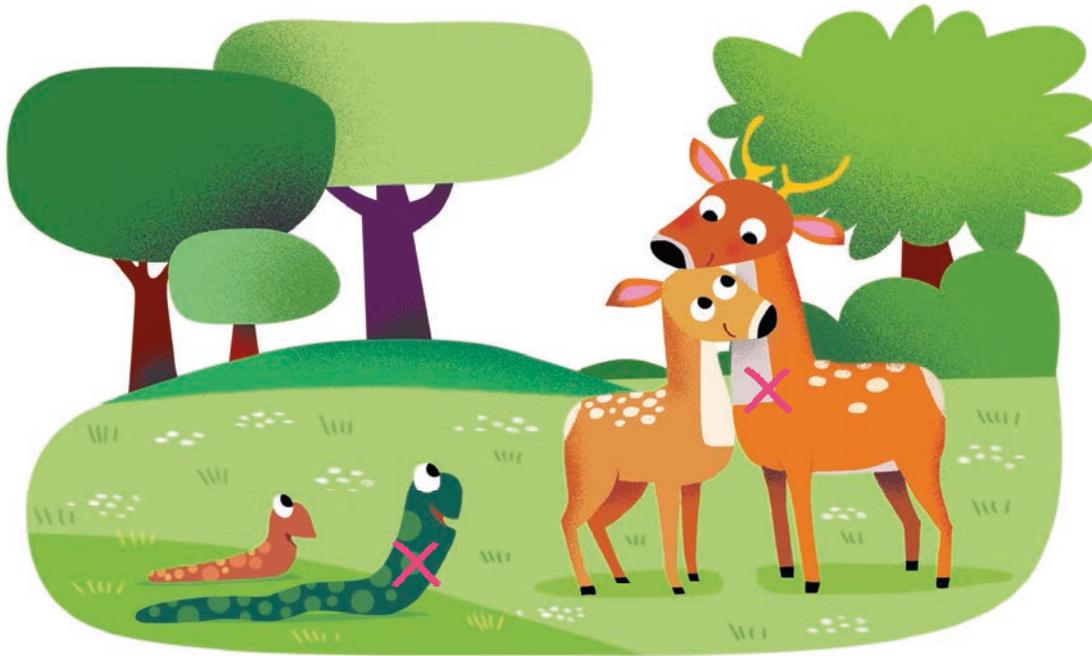
 +	2	3	4	5
14	16	17	18	19
8	10	11	12	13
15	17	18	19	20
5	7	8	9	10

 -	2	1	6	5
19	17	18	13	14
16	14	15	10	11
17	15	16	11	12
20	18	19	14	15

 -	3	8	9	7
11	8	3	2	4
13	10	5	4	6
14	11	6	5	7
18	15	10	9	11

# CONFRONTI

Fai una **X** sulla biscia **più lunga** e sul cerbiatto **più alto**.



Numera gli animali da **1** a **4**, dal **più pesante** al **più leggero**.



# GIOCA!

Accompagna gli uccellini al nido **più grande**.





# GIOCA!

 Trova e scrivi i numeri segreti.

$12 + \underline{8} = 20$   
 $19 + \underline{1} = 20$   
 $14 + \underline{6} = 20$   
 $17 + \underline{3} = 20$   
 $11 + \underline{9} = 20$   
 $10 + \underline{10} = 20$

# TRA I GHIACCI

 Collega ogni operazione al suo risultato.

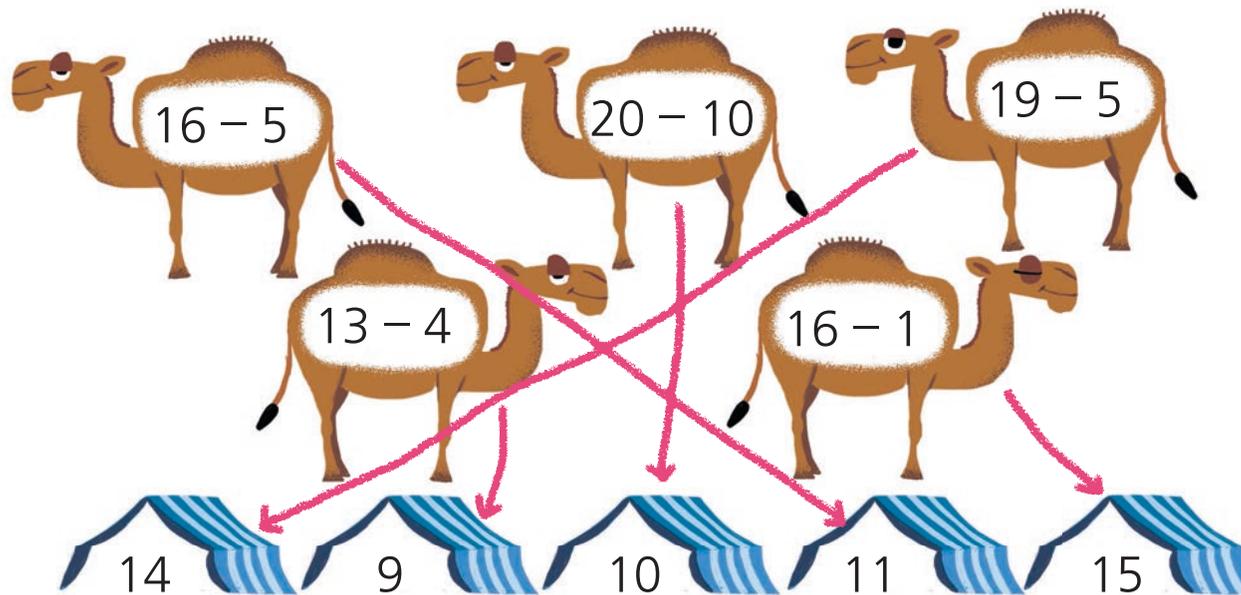
Clouds:  $16 + 3$ ,  $10 + 2$ ,  $11 + 8$ ,  $12 + 4$ ,  $6 + 9$   
 Penguins: 12, 19, 16, 15, 19

 Calcola e scrivi il risultato.

$13 + 5 = \underline{18}$      $8 + 9 + 2 = \underline{19}$      $16 + 2 = \underline{18}$   
 $17 + 1 = \underline{18}$      $17 + 0 + 3 = \underline{20}$      $11 + 3 = \underline{14}$   
 $10 + 6 = \underline{16}$      $14 + 4 = \underline{18}$      $9 + 5 = \underline{14}$

# SULLE DUNE

 Collega ogni operazione al suo risultato.



 Scrivi i risultati.

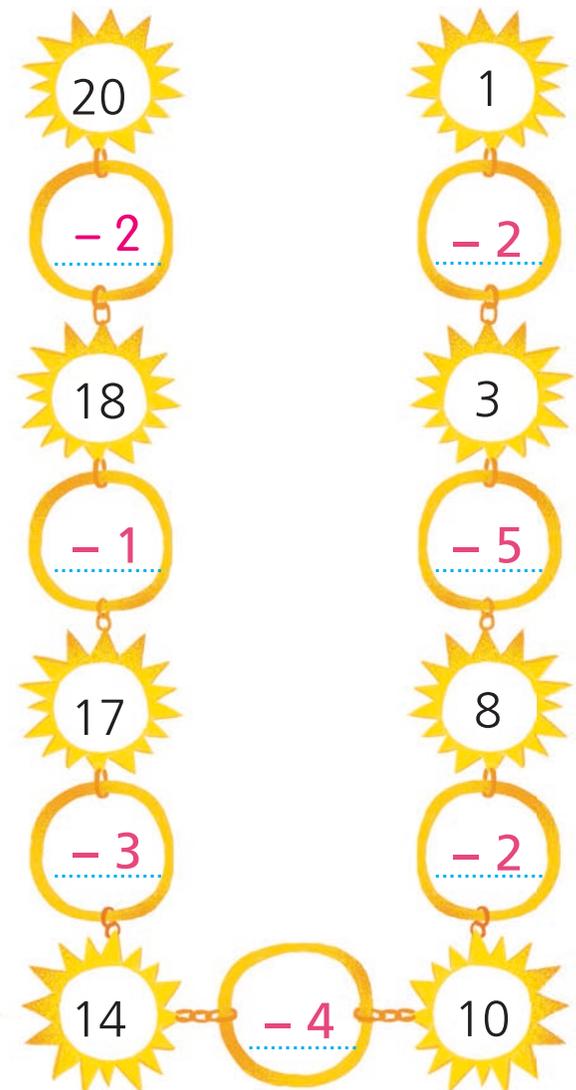
$15 - 8 = \underline{7}$        $12 - 4 = \underline{8}$        $17 - 3 = \underline{14}$

$14 - 10 = \underline{4}$        $10 - 3 = \underline{7}$        $13 - 1 = \underline{12}$

$18 - 7 = \underline{11}$        $12 - 11 = \underline{1}$        $15 - 7 = \underline{8}$

# GIOCA!

 Scopri quanto devi togliere e completa la catena.





# GIOCA!

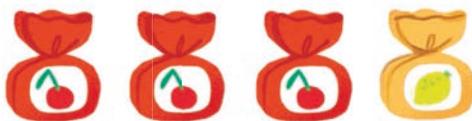
 + o -? Osserva i disegni e indica con una **X** l'operazione corretta.



$4 + 2$         $4 - 2$



$4 + 2$         $4 - 2$



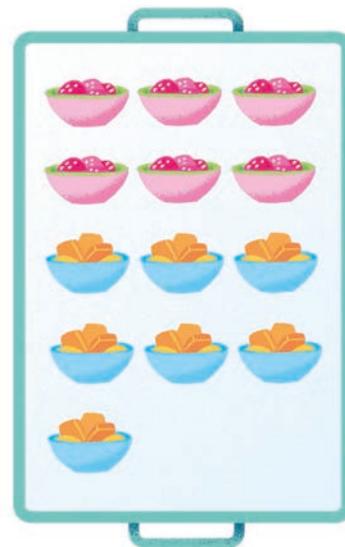
$3 + 1$         $3 - 1$



$3 + 1$         $3 - 1$

# MERENDE D'ESTATE

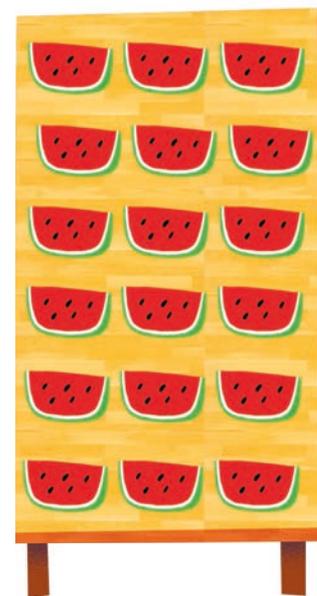
 Leggi, completa e risolvi.



Luca prepara 6 coppette con le fragole e 7 coppette con il melone.  
Quante coppette in tutto?

6 + 7 = 13

Risposta: Luca prepara in tutto 13 coppette.



Gaia ha preparato 18 fette di anguria. I suoi amici ne hanno mangiate 7.  
Quante fette di anguria sono rimaste?

18 - 7 = 11

Risposta: Sono rimaste 11 fette di anguria.



# FESTA IN CUCINA!

 Leggi, completa e risolvi.



- Per fare le sue tartine, Luca compra 18 fette di pane, ma non ne usa 5.  
Quante tartine prepara?

$$\underline{18} \quad \boxed{-} \quad \underline{5} = \underline{13}$$

Risposta: Luca prepara 13 tartine.

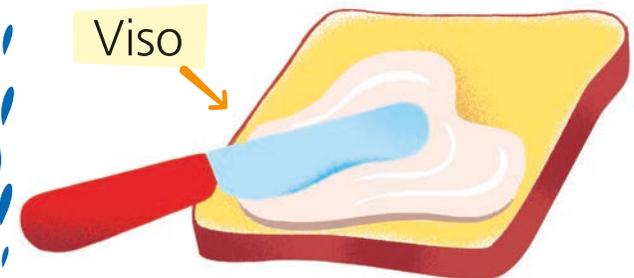
- Lea prepara 10 dolcetti al cioccolato e 7 alla marmellata. Quanti dolcetti in tutto?

$$\underline{10} \quad \boxed{+} \quad \underline{7} = \underline{17}$$

Risposta: Lea prepara in tutto 17 dolcetti.

# CREA!

 Usa la fantasia!  
Prepara anche tu delle gustose tartine!



Occhi, naso  
e bocca



Capelli e  
fiocchetto



... e buon appetito!



# GIOCA!

 Cosa appare? Calcola. Poi colora solo gli spazi che danno come risultato **12**.

$17 - 4 = 13$      $16 + 1 = 17$   
 $11 + 7 = 18$   
 $10 + 2 = 12$      $8 + 4 = 12$   
 $14 - 2 = 12$      $20 - 8 = 12$   
 $6 + 6 = 12$      $18 - 6 = 12$   
 $18 - 9 = 9$   
 $6 + 9 = 15$      $16 - 5 = 11$

# LE GARE

 Collega ogni paio di sci d'acqua al motoscafo corrispondente.

Skis:  $17 - 6$ ,  $9 + 9$ ,  $14 - 7$ ,  $19 - 3$ ,  $13 + 7$   
 Boats: 20, 11, 18, 16, 7

 Segui le indicazioni della freccia e calcola.

$\overset{\curvearrowright}{+}$	4		$\overset{\curvearrowright}{-}$	4	$\overset{\curvearrowright}{+}$	6	$\overset{\curvearrowright}{-}$	6	
16	<u>20</u>		20	<u>16</u>	10	<u>16</u>	18	<u>12</u>	
11	<u>15</u>		15	<u>11</u>		12	<u>18</u>	15	<u>9</u>
15	<u>19</u>		12	<u>8</u>	13	<u>19</u>	17	<u>11</u>	
12	<u>16</u>		14	<u>10</u>	14	<u>20</u>	14	<u>8</u>	
9	<u>13</u>		19	<u>15</u>	11	<u>17</u>		12	<u>6</u>

# A TUTTO SPORT

 Cancella con una **X** l'oggetto intruso in ogni borsa.



 Forma un **insieme** con i seguenti elementi e completa.



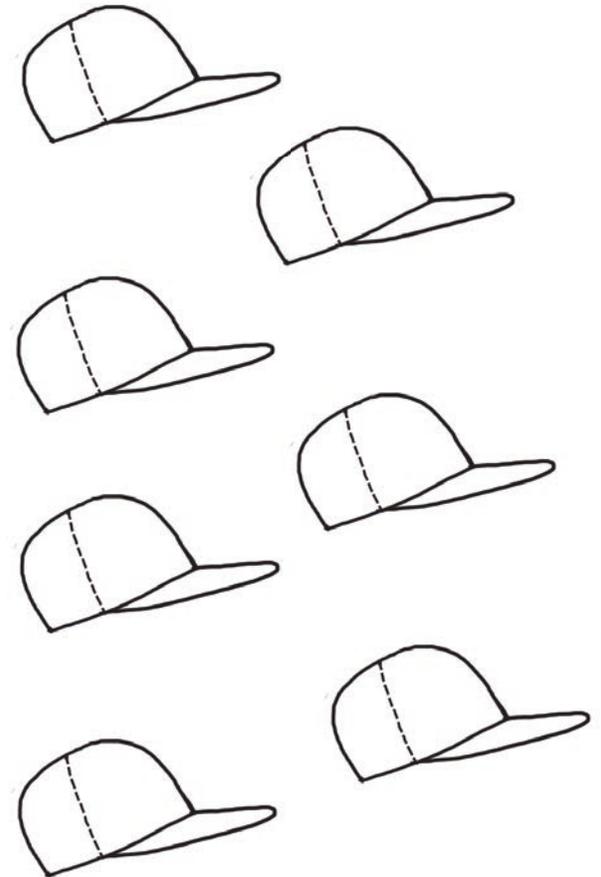
Ho formato un insieme di accessori per giocare  
a calcio.

Sono rimasti fuori una cuffia per nuoto, un birillo,  
un kimono per karate, una racchetta da tennis.

# GIOCA!

 Leggi con molta attenzione e colora nel modo giusto.

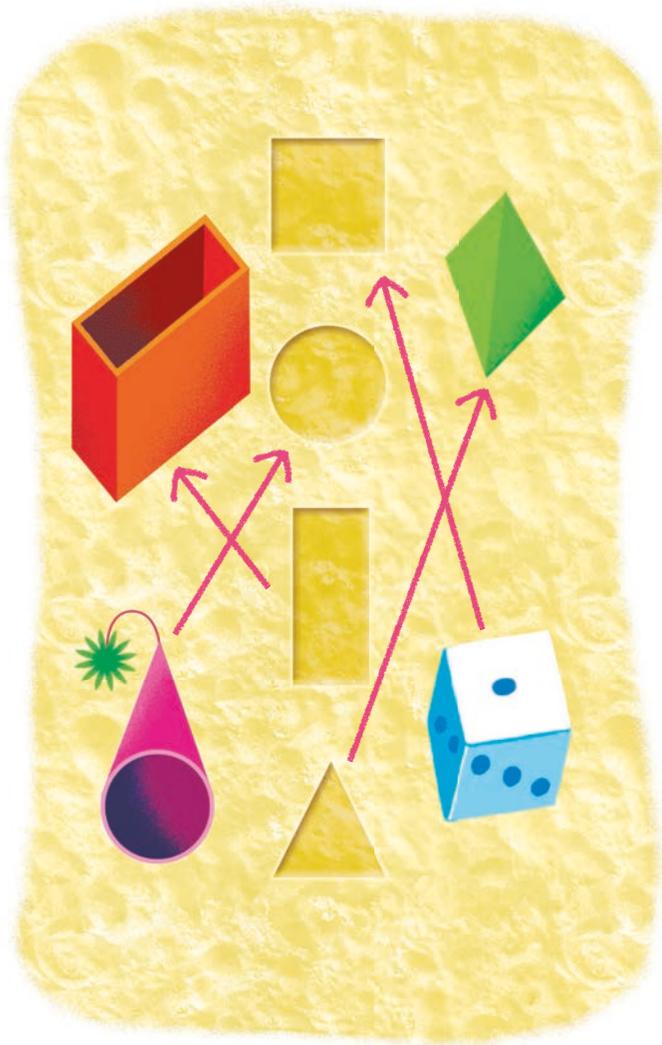
Alcuni cappellini sono verdi; almeno un cappellino è rosso; nessuno è nero.





# GIOCA!

 Che **forma** ha? Collega ogni oggetto alla sua impronta sulla sabbia.



# IN ALTO MARE

 Colora le **forme** con i colori indicati. Poi conta le figure e completa la tabella.



FIGURA	quadrati	rettangoli	triangoli	cerchi
NUMERO	2	3	4	6



# CHE BEL CASTELLO!

Leggi il testo del problema e l'operazione che lo risolve. Poi indica con una **X** la **domanda** giusta.

**1** Lucia, Vieri e Livio stanno visitando un castello. Lucia conta 7 finestre chiuse e 3 aperte.



$7 + 3 = 10$

- Quante sono le finestre in tutto?
- Quante finestre rimangono?
- Quante sono le finestre aperte?

**2** Livio compra 15 cartoline, Vieri invece ne compra 8.

$15 - 8 = 7$

- Quante cartoline restano a Livio?
- Quante cartoline ha in più Livio?
- Quante cartoline ha in più Vieri?

# GIOCA!

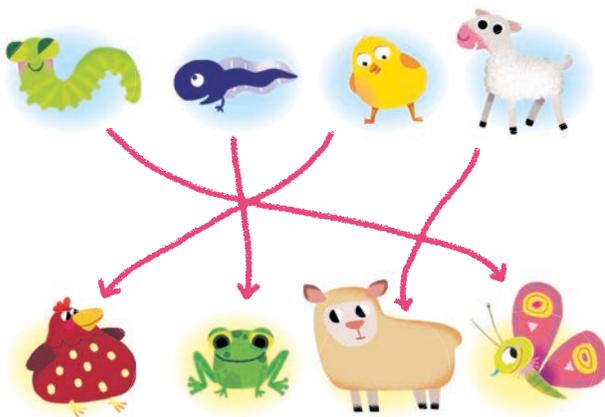
Collega la domanda alla risposta corrispondente.



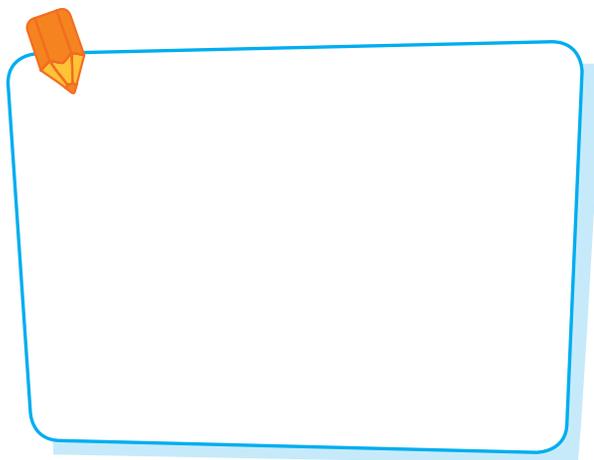


# GIOCA!

Indovina "chi sarà da grande"? Collega con una freccia.

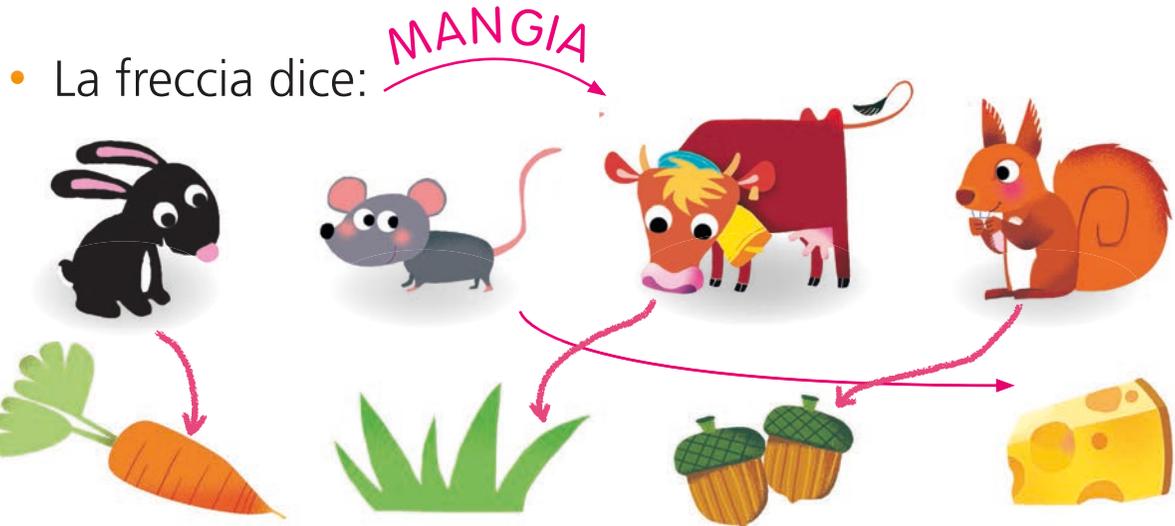


E tu come ti immagini da grande? Disegnati.

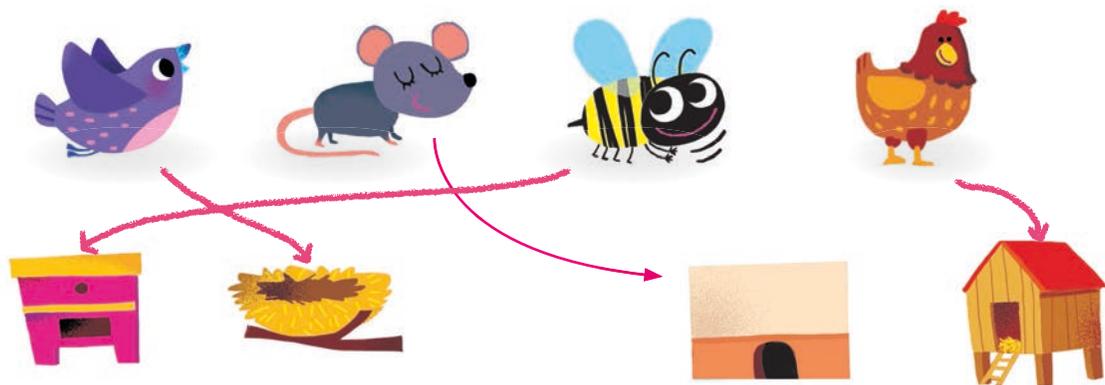


# CHI LO SA?

Collega gli elementi che sono in **relazione**. Osserva l'esempio.



Collega. Indica con una **X** che cosa dice la freccia.



• La freccia dice:

si muove con

si nutre di

vive in

# QUANTI TURISTI!

 Leggi, osserva e rispondi.

Oggi fa molto caldo. Ria la volpe e Ghigo lo scoiattolo hanno visto tante persone nel bosco e le hanno registrate in una tabella: per ogni persona registrata hanno colorato un rettangolo.



- Quanti uomini hanno visto Ria e Ghigo? 3
- Quante donne? 4
- Quanti bambini? 6
- Quante persone in tutto?  7  10  13

## INTORNO A TE!

 Disegna 😊 sui comportamenti giusti e ☹️ su quelli sbagliati.





# I SENSI... E LE BOLLE BLU

Vista



Udito



Tatto



Olfatto



 Leggi il **senso** scritto sulla bolla e fai una **X** sull'elemento che non puoi riconoscere.

**FOOD**



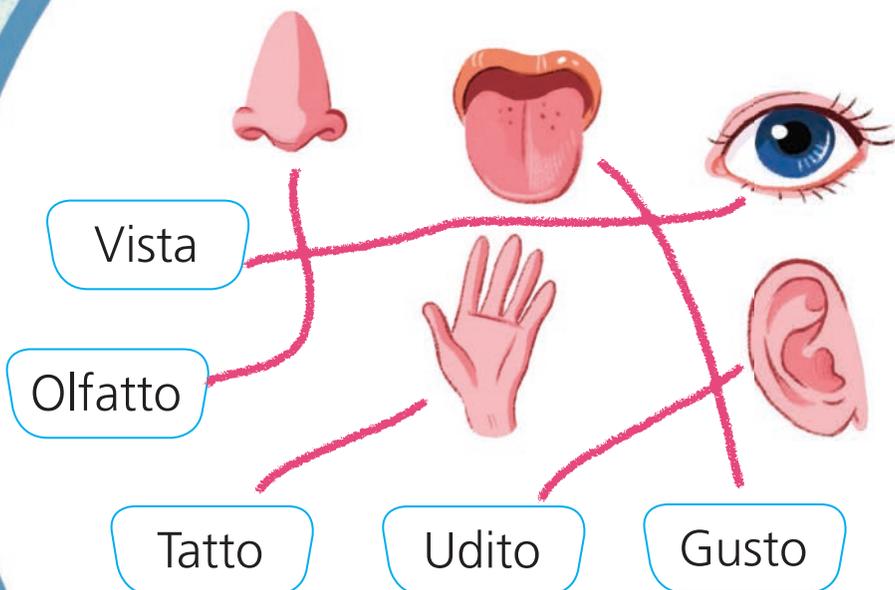
Con il gusto puoi assaporare questi cibi. Riscrivi il loro nome.

- pizza • fish • pasta  
meat • salad • cheese



Gusto

 Collega ogni parte del corpo al **senso** corrispondente.





# GIOCA!

Trova nel crucipuzzle il valore degli euro illustrati.



C	I	N	Q	U	E
D	I	E	C	I	V
U	N	O	I	V	A
L	E	V	A	C	A
D	U	E	N	Z	E
V	E	N	T	I	!

Con le lettere che rimangono appare un messaggio.

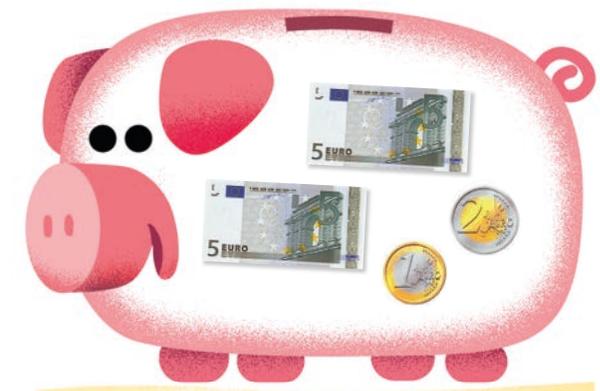
VIVA LE VACANZE!

# I SALVADANAÏ

Conta quanti euro hanno risparmiato i nostri amici.



Chiara ha 20 euro.



Gigi ha 13 euro.



Lorenzo ha 20 euro.



Letizia ha 22 euro.

Cerchia le monete che ti occorrono per entrare al cinema.



L'alfabeto



MAPPE E REGOLE  
PER RIPASSARE  
IN MODO SEMPLICE  
E VELOCE

**ITALIANO** e  
**MATEMATICA**

<b>A a</b> À à	<b>B b</b> ß ß	<b>C c</b> Ç ç	<b>D d</b> Ð ð	<b>E e</b> È è	<b>F f</b> Ë ë
<b>G g</b> Ĝ ĝ	<b>H h</b> Ĥ ĥ	<b>I i</b> Ï ï	<b>J j</b> Ĵ ĵ	<b>K k</b> Ķ ķ	<b>L l</b> Ł ł
<b>M m</b> Ɔ ɔ	<b>N n</b> Ɔ ɔ	<b>O o</b> Ɔ ɔ	<b>P p</b> Ɔ ɔ	<b>Q q</b> Ɔ ɔ	<b>R r</b> Ɔ ɔ
<b>S s</b> Ɔ ɔ	<b>T t</b> Ɔ ɔ	<b>U u</b> Ɔ ɔ	<b>V v</b> Ɔ ɔ		
<b>W w</b> Ɔ ɔ	<b>X x</b> Ɔ ɔ	<b>Y y</b> Ɔ ɔ	<b>Z z</b> Ɔ ɔ		

**5 VOCALI**  
**16 CONSONANTI**  
**5 LETTERE STRANIERE**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

## Suoni duri

### CA CO CU

C dura con A O U



CASA



COLLO



CULLA

### CHI CHE

H in mezzo a CI CE



CHIAVE



CHELE

### GA GO GU

G dura con A O U



GATTO



GOMITOLO



GUFO

### GHI GHE

H in mezzo a GI GE



FUNGHI



SPIGHE

## Suoni dolci

### CI CE

C dolce con E e I



PULCINO



NOCE

### CIA CIO CIU

I in mezzo a CA CO CU



CIABATTE



CIOTOLA



CIUCCIO

### GI GE

G dolce con E e I



GIRAFFA



GELATO

### GIA GIO GIU

I in mezzo a GA GO GU



VALIGIA



GIOSTRA



GIUGNO

## Suoni difficili



QUADRO



CINQUE

### QU

Q sempre con U



AQUILA



LIQUORE

### CUO

CUO di CUORE mai con Q



SCUOLA



CUOCO



CUOIO

### CQU

ACQUA sempre con CQU



ACQUARIO



SUBACQUEO

### SCI SCE

sempre dolce con I ed E



SCIVOLO



PESCE

### MP MB

M sempre davanti a P e B



CAMPANA



TROMBA

### GN NI



GNOMO



CARABINIERE

### GLI LI



FOGLIA



OLIO

## L'apostrofo

Si usa davanti a parole che iniziano con vocale.

la e lo → l'

~~l~~albero → l'albero



una → un'

~~un~~aape → un'aape



## Le doppie

Indicano un suono più lungo.

pala → palla



## E

Serve per unire.



Il topo **e** l'elefante.

## È

Serve per spiegare.



L'elefante **è** grosso.

Il topo **è** piccolo.

## C'è - C'era - C'erano

Oggi nel cielo **c'è** il sole.



Ieri **c'erano** le nuvole e **c'era** un palloncino.



## L'accento

Indica un suono più forte.

**città**



## I nomi

Sono le parole  
che indicano:



persone



animali



cose

## Gli articoli

Stanno sempre  
davanti al nome.



Il bambino



La rana



Un vaso

## Le qualità

Indicano com'è  
una persona,  
un animale,  
una cosa.



Una bambina  
**bionda**



Un uccello  
**colorato**



Una pera  
**matura**

## Le azioni

Indicano che cosa  
fa una persona,  
un animale, una cosa.



Il neonato  
**piange**



La farfalla  
**vola**



Il telefono  
**squilla**

# I numeri da 0 a 9



0



ZERO

1



UNO

2



DUE

3



TRE

4



QUATTRO

5



CINQUE

6



SEI

7



SETTE

8



OTTO

9



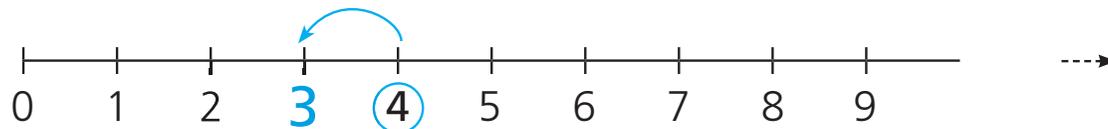
NOVE

## Precedente e successivo

### PRECEDENTE

Vuol dire che **viene subito PRIMA**

**3** precede **4**



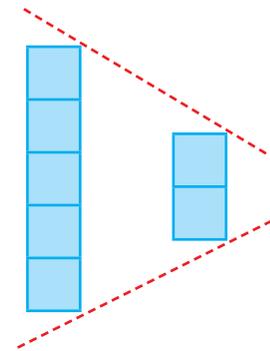
### SUCCESSIVO

Vuol dire che **viene subito DOPO**

**5** segue **4**

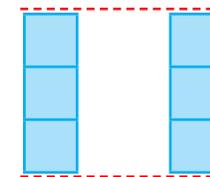


## Maggiore, minore, uguale



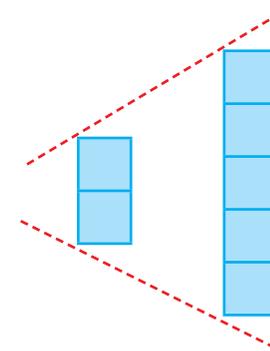
5 è  
**MAGGIORE**  
di 2

$$5 > 2$$



3 è  
**UGUALE**  
a 3

$$3 = 3$$

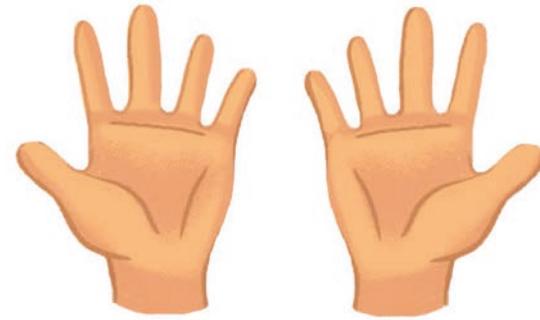


2 è  
**MINORE**  
di 5

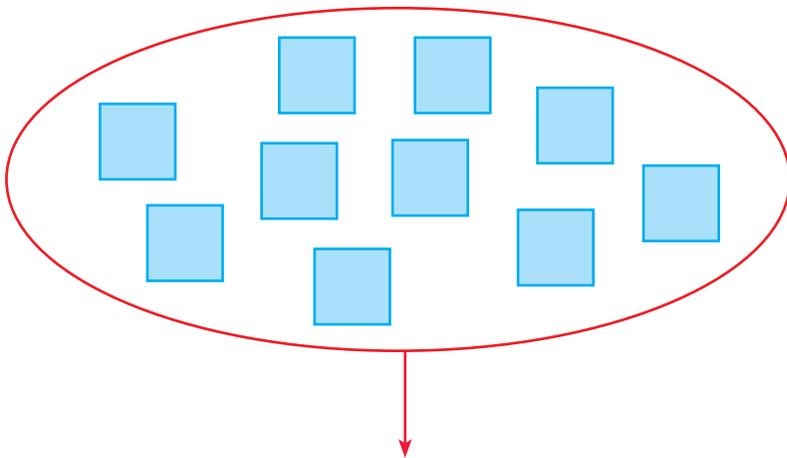
$$2 < 5$$

# 10

DIECI

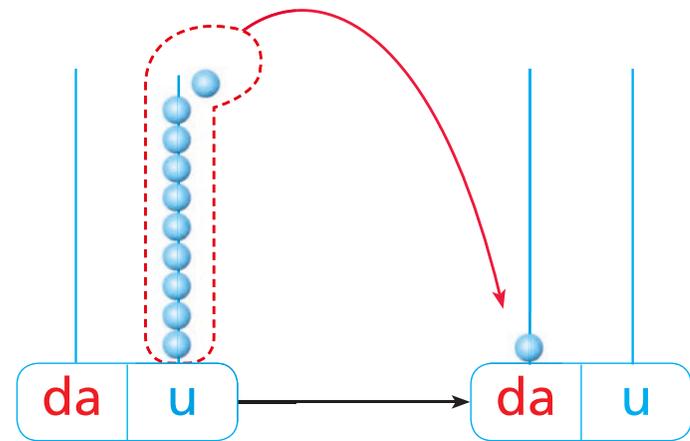


## Decine e unità



10 unità (u)  $\longrightarrow$  1 decina (da)

## La decina e l'abaco



10 u = 1 da

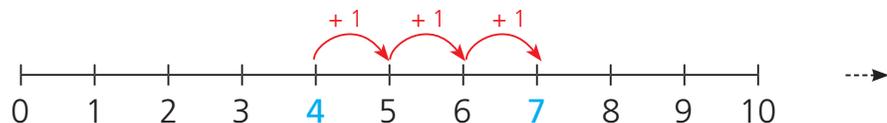
## L'addizione

È indicata dal segno  
**+** (PIÙ)

Esempio:  $4 + 3 = 7$

●●●● + ●●● = ●●●●●●●

Avanti sulla linea dei numeri



Serve per:

- aggiungere.
- mettere insieme, unire.
- rispondere alla domanda:

**Quanti in tutto?**

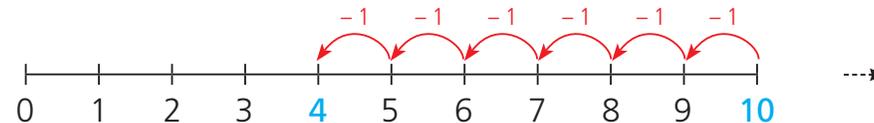
## La sottrazione

È indicata dal segno  
**-** (MENO)

Esempio:  $10 - 6 = 4$

●●●●~~●●●●~~ = ●●●●

Indietro sulla linea dei numeri



Serve per:

- togliere.
- calcolare la differenza.
- rispondere alla domanda:

**Quanto resta?**

**Quanti in più?**

**Quanti in meno?**

**Qual è la differenza?**

# I numeri fino a 20



11



1 da 1 u

UNDICI

12



1 da 2 u

DODICI

13



1 da 3 u

TREDICI

14



1 da 4 u

QUATTORDICI

15



1 da 5 u

QUINDICI

16



1 da 6 u

SEDICI

17



1 da 7 u

DICIASSETTE

18



1 da 8 u

DICIOTTO

19



1 da 9 u

DICIANNOVE

20



2 da

VENTI