PROBLEMI al Centro

VII EDIZIONE | 2025-26

Nuove flashcard per la classe



IL KIT

GIUNTI Scuola
star bene a scuola

A SCUOLA CON IL PEDIBUS

I genitori di Enea si sono trasferiti di casa e sono andati ad abitare in un quartiere fuori città, in una via col nome bellissimo: Via Immaginetta. La loro casa si trova al numero civico 1.
Dopo essere andato a iscrivere Enea a scuola alla classe terza, il papà gli dice: "A scuola mi hanno parlato anche di un pedibus: è un servizio gratuito, un 'bus senza motore', che permette di andare a piedi a scuola facendo il tragitto in compagnia di altri bambini e bambine e di un accompagnatore adulto. Mi hanno anche dato una mappa! Però a te non interessa, vero? Dovresti fare un po' di strada a piedi… Anche quest'anno la mattina ti accompagnerò io in macchina!".



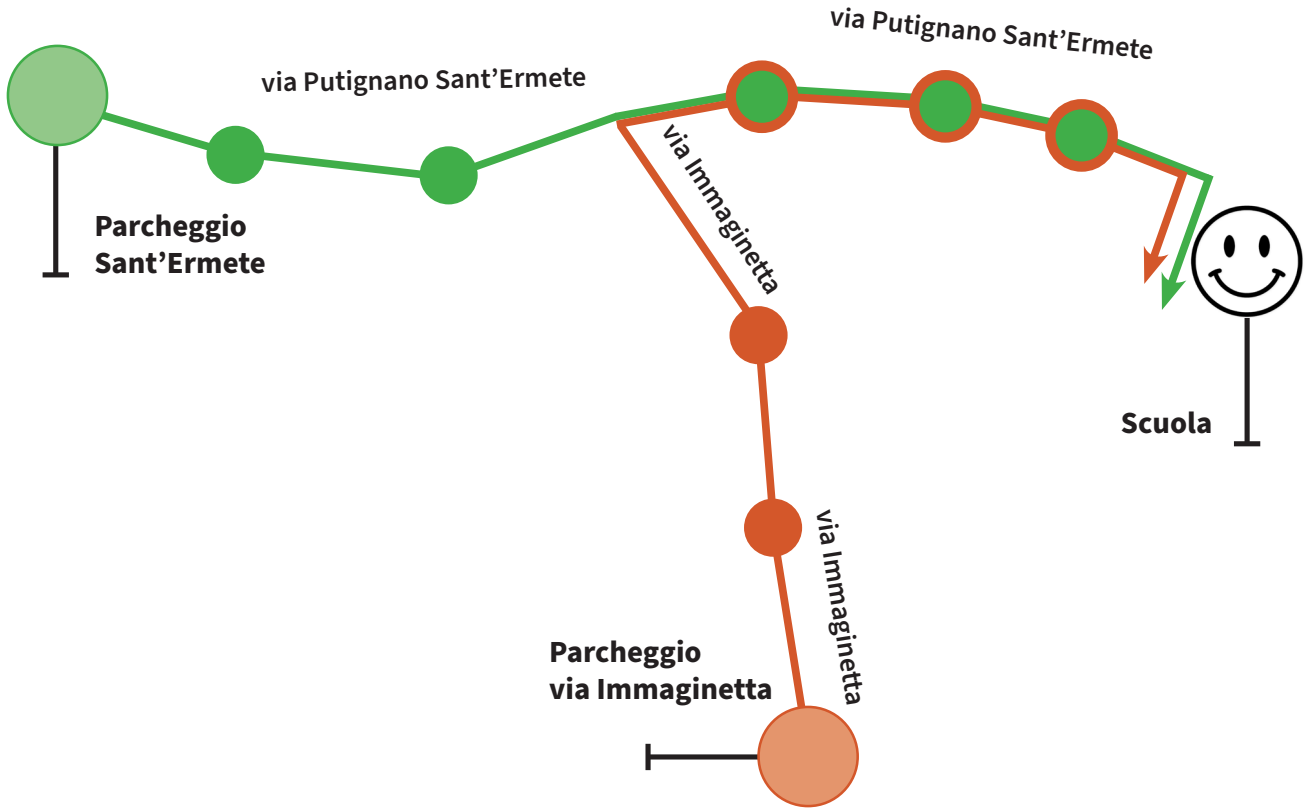
© Adobe Stock/Ngilustrasi

Enea preferirebbe andare a scuola a piedi con i suoi nuovi compagni, invece di andare in macchina con suo padre, che gli mette sempre fretta perché ha paura di arrivare tardi al lavoro! Il papà non è molto convinto, ma Enea insiste: gli piace tantissimo l'idea di essere indipendente.
Allora il papà con tono solenne gli dice: "D'accordo, potrai andare col pedibus se dimostri di saperti organizzare. Guarda bene la mappa che mi hanno dato. E poi cerca di capire quale linea devi prendere, qual è la fermata più vicina, quanto tempo ci vorrà per arrivare a scuola, e soprattutto a che ora dovrai uscire di casa. Altrimenti mi immagino già che farai tardi e dovrò accompagnarti io con la macchina!".

SEGUE

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"



LINEA VERDE
Via Putignano Sant'Ermete

7:50	7:55	8:03	8:10
Sant'Ermete	Prato	Arco Rosa	Civico 287	Civico 199	XXV Aprile	Scuola
	7:52		8:00		8:06	

LINEA ARANCIONE
Via Immaginetta

7:52	7:57	8:03	8:10
Parcheggio	Civico 15B	Civico 3A	Civico 287	Civico 199	XXV Aprile	Scuola
	7:55		8:00		8:06	

Se tu fossi Enea, come risponderesti a tutte queste domande?

.....

.....

.....

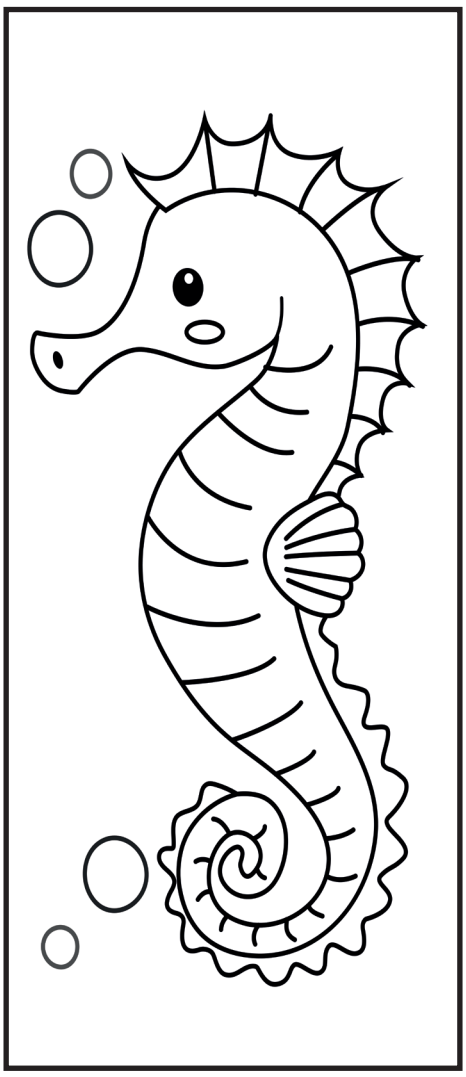
.....

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"

UN DISEGNO DA INGRANDIRE

Oggi Zeno non è andato a scuola perché è andato dal pediatra con la mamma per fare un vaccino. Nel pomeriggio chiama il suo amico Ruben e, dopo essersi fatto raccontare cos'è successo quella mattina in classe, chiede se c'è da fare qualcosa per l'indomani.



© Adobe Stock/SmartArtStudio

Ruben gli dice: "Il maestro ci ha fatto vedere il disegno del cavalluccio marino che ha fatto il nostro compagno Tommaso sul suo quaderno e ci ha detto che domani ci spiegherà come fare a ingrandirlo usando la quadrettatura. Puoi scaricare il disegno dal registro elettronico. Il rettangolo in cui è disegnato il cavalluccio ha il lato lungo che misura 14 cm e quello corto 6 cm.

Come lezione per casa dobbiamo dividere quel rettangolo in quadretti e domani il maestro ci farà vedere un metodo per ingrandirlo: ti immagini come verrà bello? Poi lo attaccheremo in classe! Non ho ben capito come faremo, ma lui ha detto di non preoccuparci perché domani vedremo come dobbiamo fare".

Zeno ringrazia l'amico, e si mette subito a fare la lezione.
Si fa stampare dalla mamma il disegno che c'è sul registro elettronico, ma quando sta per suddividerlo in quadrati si rende conto che Ruben non gli ha detto quanti ne deve fare.
Allora richiama Ruben e gli chiede: "Ma in quanti quadrati dobbiamo dividere il rettangolo?".

SEGUE

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"

Ruben risponde: “Il maestro non ce l’ha detto, si è solo raccomandato che i quadrati siano interi, ma non ha detto quanti devono essere. Vuoi sapere come ho fatto il mio? L’ho fatto nel modo più semplice possibile: ci ho ricalcato sopra la quadrettatura del quaderno”.

A Zeno non sembra proprio che quello sia il modo più semplice. Si immagina già a disegnare tutte quelle linee per fare i quadretti: chissà quanto tempo ci metterà!
Allora pensa: “Mi conviene fare i quadretti più grandi possibile, così ne disegno meno e sicuramente il disegno viene più pulito!”.

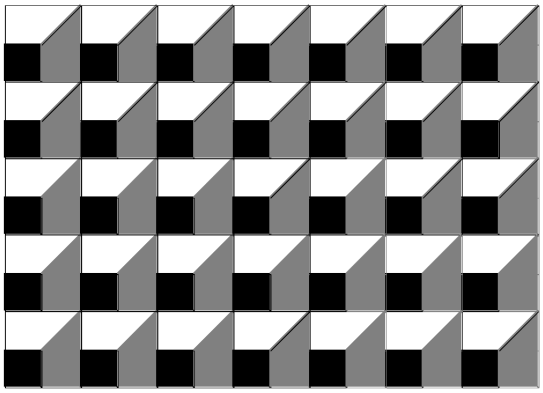
- **Fai finta di essere Zeno e cerca di capire come suddividerà il rettangolo. Puoi usare il righello e qualsiasi altro strumento pensi possa essere utile.**

© Giunti Scuola, Progetto “Problemi al centro”

NOME..... CLASSE..... DATA.....

GEOMETRIA SOTTO I PIEDI

Questo disegno riproduce il motivo geometrico di un pavimento che si trova nella Certosa di Pisa.
È stato costruito accostando tessere di marmo bianco, grigio e nero.



Cosa ti viene in mente guardandolo?

.....

.....

.....

Quali figure geometriche vedi nella composizione? Descrivi:

.....

.....

.....

Nel disegno è possibile individuare un modulo, cioè una stessa forma che si ripete.

Disegna il modulo sul quaderno.

Prova a riprodurre sul quaderno, utilizzando gli stessi colori, una porzione del pavimento composta da almeno sei moduli.

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"

IL MAL DI PANCIA DI ULISSE

Ulisse, il cane di Ruben, ha ancora mal di pancia!
Il veterinario ha detto di comprare il "Vermistop", un antiparassitario in compresse. Si è raccomandato di pesare accuratamente l'animale per calcolare la dose giusta da dargli.
Ruben sa che dovrà pensarci lui, perché dopo tanto tempo che implorava i genitori di prendergli un cane, loro gli hanno detto: "Va bene, lo prendiamo, però devi promettere che te ne occuperai tu!".



© Adobe Stock/tamaratelkes

Il papà gli ha detto che quando rientrerà dal lavoro daranno insieme la medicina a Ulisse, ma intanto lui dovrà capire se la confezione che ha comprato la mamma in farmacia è sufficiente per tutta la cura. Ruben si ricorda che un mese fa, quando erano stati dal veterinario, Ulisse pesava 18 kg, ma sicuramente nel frattempo è cresciuto ancora.

La scatola del medicinale contiene 10 compresse e sul foglio con le istruzioni per l'uso c'è scritto che:

- ogni compressa è da 250 mg,
- deve essere sminuzzata e mescolata al cibo,
- la dose è di una compressa per 5 kg di peso corporeo al giorno,
- il trattamento deve essere ripetuto per tre giorni consecutivi.

Come dovrà procedere Ruben? Basteranno le compresse contenute nella scatola per l'intera cura?

.....

.....

.....

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"

TARTA RUGA E IL TORNEO DI CHIOCCIOLE

Oggi Tarta Ruga deve fare da giudice al Torneo annuale delle chiocciole. L'hanno scelta perché è molto vecchia e molto saggia. E poi anche se è lenta a spostarsi da una gara all'altra non c'è problema: anche le chiocciole sono molto lente!
Le gare sono cinque: la prima è la gara di velocità, nella seconda bisogna fare con la bava il disegno di un cavalluccio marino, nella terza bisogna arrivare in cima a una pianta altissima e scivolosa, nella quarta bisogna costruire una casetta con delle foglie d'insalata.



© Adobe Stock/Erkan

Le due chiocciole che fanno più punti si sfideranno nella quinta gara, quella finale, che è una prova d'astuzia, inventata proprio da Tarta Ruga.
Dopo le prime quattro prove le due chiocciole che hanno fatto più punti sono chiocciola Chio e chiocciola Occiola.

Vincerà la quinta prova (e quindi il torneo) chi arriva per prima alla piccola isola che è al centro dello stagno.
Per arrivare all'isola ci sono due percorsi diversi. Tutti e due sono fatti con sassi bianchi che escono dall'acqua, messi alla stessa distanza fra loro: il primo percorso è fatto di 92 sassi, mentre l'altro è fatto di 141 sassi.
Lo so cosa state pensando… Come fanno le chiocciole a seguire questi percorsi? Non possono certo saltare, e nemmeno nuotare per passare da un sasso all'altro! E poi i due percorsi sono diversi: chi sceglie il percorso corto è molto avvantaggiato!
Ma Tarta Ruga ha avuto un'idea geniale, che risolve questi problemi.

SEGUE

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"

L'idea le è venuta in mente guardando saltellare ranocchio Tom e ranocchio Sprint proprio sui sassi dello stagno che portano all'isola.
Tarta Ruga ha visto che ranocchio Sprint è più veloce di Tom: tutti e due saltano sempre da un sasso al successivo, ma mentre ranocchio Tom fa due salti di fila, ranocchio Sprint riesce a fare tre salti!
Allora Tarta Ruga ha pensato che una chiocciola salirà su ranocchio Tom e l'altra su ranocchio Sprint. Però ranocchio Sprint, che è più veloce, dovrà fare il percorso più lungo, cioè quello con 141 sassi. Invece ranocchio Tom farà il percorso più corto, quello con 92 sassi.
Naturalmente vincerà la chiocciola che sta sul ranocchio che arriva primo.
Però attenzione! Bisogna seguire il regolamento: i ranocchi devono fare un salto da un sasso a quello dopo, cioè devono toccare tutti i sassi. Chi ne salta qualcuno viene squalificato!

Tarta Ruga chiede allora a Chio e Occiola su quale ranocchio vogliono salire.
Chio dice: "Secondo me è lo stesso, perché il ranocchio più lento fa un percorso più corto, e quello più veloce fa il percorso più lungo. Quindi arriveremo insieme. Forse daranno un premio a tutte e due!".
Occiola è una chiocciola molto riflessiva, e ha imparato che è importante pensare bene prima di prendere una decisione. E poi Tarta Ruga ha detto che è una gara di astuzia: quindi bisogna ragionare per forza!

Come può fare Occiola a capire quale ranocchio le conviene scegliere?

.....

.....

.....

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"

LE BIGLIE IN REGALO

È domenica, Elio, Emma, Fabio e Rachele, vanno a trovare nonno Arturo. Nonno Arturo è veramente felice per la visita. Con il suo vocione, addolcito dalla commozione, dice: “Avete avuto un bellissimo pensiero: grazie di essere venuti a trovarmi”.

Entra in casa, prende una vecchia scatola di latta dentro la quale c’è qualcosa che si muove e fa rumore: “Questa è la scatola con la mia collezione di biglie, ve le regalo, ma, mi raccomando, non litigate, dividetele tra voi facendo in modo che tutti alla fine abbiano lo stesso numero di biglie”.



© Adobe Stock/Trygve

Elio, Emma, Fabio e Rachele, che avevano sentito parlare tantissime volte dai loro genitori di queste biglie del nonno, sono molto emozionati. Aprono la scatola e contano 71 biglie.

Quante biglie può prendere ciascuno di loro per rispettare quanto chiesto dal nonno?

.....

.....

.....

.....

.....

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto “Problemi al centro”

LA RICOMPENSA DEL NONNO

È domenica, Elio, Emma, Fabio e Rachele, vanno a trovare nonno Arturo. Nonno Arturo è veramente felice per la visita. Con il suo vocione, addolcito dalla commozione, dice: “Avete avuto un bellissimo pensiero: grazie di essere venuti a trovarmi”.

Entra in casa, prende il vecchio salvadanaio di ceramica dove conserva gli spiccioli di resto che gli danno quando va a fare la spesa ed esclama: “Qui ci sono un bel po’ di soldini, in spiccioli da 5 centesimi di euro a 2 euro, divideteveli come premio, perché oggi mi avete fatto proprio felice. Mi raccomando, però, non litigate, fate parti uguali”.



© Adobe Stock/ Bohdana

Elio, Emma, Fabio e Rachele aprono il salvadanaio, e si mettono a contare quanti euro ci sono in tutto: risultano 71 euro.

Quanti euro prenderà ciascuno per rispettare quanto chiesto dal nonno?

.....

.....

.....

.....

.....

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto “Problemi al centro”

LE SCATOLE PER LE UOVA

È domenica. Elio, Emma, Fabio e Rachele vanno con i loro genitori all'azienda agricola in campagna di nonno Arturo. Tra le cose da fare, c'è da sistemare le uova raccolte nei cartoni portauova che si trovano in magazzino, per mettere le uova sul furgoncino e trasportarle in città senza il rischio che si rompano.

I genitori dicono ai ragazzi: "Abbiamo raccolto 71 uova: andate a prendere in magazzino, dove nonno Arturo tiene i portauova, quelli che servono per sistemare tutte queste uova".

Elio chiedo a Rachele: "Ma come sono fatti i cartoni portauova che il nonno ha in magazzino?". Rachele: "Sono quelle scatoline di cartone che contengono al massimo 4 uova".



© Adobe Stock/ NeuralNiche

Quanti portauova devono prendere in magazzino Elio, Emma, Fabio e Rachele per sistemare tutte le uova?

.....

.....

.....

.....

.....

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"

RIFLETTIAMO SUI PROBLEMI

Rileggi i problemi **Le biglie in regalo**, **La ricompensa del nonno** e **Le scatole per le uova** e ripensa a come li hai provati a risolvere.

In cosa i tre problemi, secondo te, si assomigliano?

.....

.....

.....

.....

.....

In cosa invece i tre problemi, secondo te, sono diversi?

.....

.....

.....

.....

.....

Perché, secondo te, le risposte ai 3 problemi sono tutte diverse?

.....

.....

.....

.....

.....

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"

TORNEO AL CAMPO ESTIVO / 1

Al campo estivo “Natura e Sport” in Valle d’Aosta partecipano tanti bambini provenienti da tutt’Italia. Il campo dura due settimane, e i partecipanti hanno occasione di fare un sacco di esperienze: escursioni nei boschi, corsi di tiro con l’arco, di pallacanestro, di calcio, di pallavolo.
Come tutti gli anni alla fine del corso di calcio viene organizzato un torneo.
Per l’occasione i bambini vengono divisi in 5 squadre:

le Aquile • i Bisonti • i Camaleonti • i Dinosauri • gli Elefanti

L’istruttore di calcio spiega a tutti il regolamento del torneo:

REGOLAMENTO

1. Ogni squadra gioca una volta sola con ogni altra squadra.
2. La squadra che vince avrà 3 punti.
3. In caso di pareggio ogni squadra avrà 1 punto.
4. La squadra che perde avrà 0 punti.
5. Le prime 2 squadre (cioè quelle che alla fine avranno il punteggio maggiore) si affronteranno nella partita finale.

Bea e Dario, due animatori del campo, vogliono fare un cartellone per ogni partita che si giocherà, scrivendo i nomi delle squadre che si affrontano.
Per esempio:

AQUILE • BISONTI

Devono andare alla cartoleria del paese più vicino per prendere dei fogli grandi di carta da pacchi, ma prima vogliono capire quanti cartelloni sono necessari.

Secondo te, quanti cartelloni servono? Spiega come hai ragionato.

.....

.....

.....

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto “Problemi al centro”

TORNEO AL CAMPO ESTIVO / 2

da dare in un secondo momento, in modo che non sia visibile nella prima fase

Le partite sono finite, e questi sono i risultati:

RISULTATI

Aquile • Bisonti: ha vinto la squadra delle Aquile
Aquile • Camaleonti: ha vinto la squadra dei Camaleonti
Aquile • Dinosauri: ha vinto la squadra delle Aquile
Aquile • Elefanti: hanno pareggiato
Bisonti • Camaleonti: ha vinto la squadra dei Camaleonti
Bisonti • Dinosauri: ha vinto la squadra dei Bisonti
Bisonti • Elefanti: ha vinto la squadra dei Bisonti
Camaleonti • Dinosauri: hanno pareggiato
Camaleonti • Elefanti: hanno pareggiato
Dinosauri • Elefanti: ha vinto la squadra dei Dinosauri

Bea e Dario devono fare i conti per capire quali sono le due squadre che hanno avuto il punteggio maggiore e quindi si affronteranno nella partita finale.

Secondo te, quali sono le due squadre che vanno in finale? Spiega come hai ragionato.

.....

.....

.....

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto "Problemi al centro"