

# La Formazione di Mille Avventure

A cura di Nicoletta Grasso



La formazione di Mille Avventure

# Un'avventura Mille avventure Per crescere insieme



*Come valorizzare ogni alunna e ogni alunno?*

**Riconoscendo la loro unicità e diversità**



La formazione di Mille Avventure

**GIUNTI Scuola**  
star bene a scuola

# Di cosa abbiamo bisogno?

- Didattica multi-modale
- Didattica inclusiva
- Didattica laboratoriale
- Didattica multimediale
- Didattica orientativa

Insegnante  
mediatore

Alunno  
attore

# INDICE

## BENVENUTI PER... CONOSCERSI 4

### LEGGO SUBITO

A. E. I. U. OI	VOCALI	8
Il molli e il timido	MLSB	9
Flo e la piuma		10
Rita e il mare	RPM	11
Una zanzara noiosa	TZND	12
Orzo per merenda	TZND	13

### SCOPRO L'AUTUNNO

L'ombrello di Ghiretto	14
Mostri multicolori	17

### PRIME LETTURE

Il vestito stretto	20
I sette nani del nonno	21
La macedonia	22
La gara di ghirlande	23
Lo zaino è pronto!	24
Mel sa contare bene	25
Una ricetta magica	26
Il sogno di Carlotta	27
Il pesciolino e il ranocchietto	28
Mignolo e giraffa	30
ASCOLTO Voglio un cane!	31
VERIFICA Puffetto	32

### IO SENTO COSÌ

Che sorpresal	36
Un pomeriggio lento	37
Paurissimal	38
Una famiglia divertente	39
I miei giochi preferiti	40
Spengiamo la TV	42
Fratellini gelosi	43

Desideri	44
Un grande giorno	45
Yuppii! E yeeei!	46
ASCOLTO Il regno dei sogni	47
VERIFICA Un regalo speciale	48

### SCOPRO L'INVERNO

A Natale	52
Una stella per l'albero!	53

### DAL MAIUSCOLO... AL MINUSCOLO

IMPARA TUTTI con Graf	
Lettere per tutti i gusti	54
Parole a due modi	55
Al posto di...	56
Il mare	57
Una grande amica	58
L'uovo verde	59
I gatti e la luna	60
Il trenino del papà	61
Ninna nanna	62
Un orto fantastico	64

### SCOPRO IL MONDO

Un prato in classe	68
Le case degli animali	69
Una grande finestra	70
La casa dei libri	71
Il mio paese	72
Soffia il vento	74
ASCOLTO Le vacanze di Peppi	75
VERIFICA Le domeniche di Anna	76

### SCOPRO LA PRIMAVERA

Nel mio uovo	80
Il pulcino degli auguri	81

### VOLO DI FANTASIA

Le magie del mago	84
Giorgetto e Fantabuffo	85
Nel bosco incantato	86
Lo specchio magico	88
Le spine di Riccetto	89
Uno scherzo per Otto	90
VERIFICA Un mondo magico	92

### SCOPRO L'ESTATE

Papaveri rossi	94
PER FARE Il pesciolino segnalibro	96
	97

### ATTIVITÀ ESPRESSIVE

Arte e immagine	100
Musica	108
Movimento	112

### GRAMMATICA

Suoni simili	116-121
Suoni difficili	122-127
Ortografia	128-135
Morfologia	136-139
Punteggiatura	140-141
VERIFICA	142-143

### CURIOSITÀ

19, 35, 67, 83
----------------

### EDUCAZIONE CIVICA

Conoscere e rispettare gli altri	4-5, 28-29, 35, 89
Conoscere se stessi	6-7, 82-83
Acquisire consapevolezza delle proprie emozioni	34-35, 37, 38
Conoscere e rispettare l'ambiente in cui si vive	66

### LIFE SKILLS

9, 13, 20, 25, 28, 37, 38, 41, 46, 60
---------------------------------------

### RISORSE

QR code	
bookeasy	
Per ogni argomento tante risorse anche per la Didattica Digitale Integrata (video, audio, mappe, esercizi interattivi).	

Imparare tutti con Graf

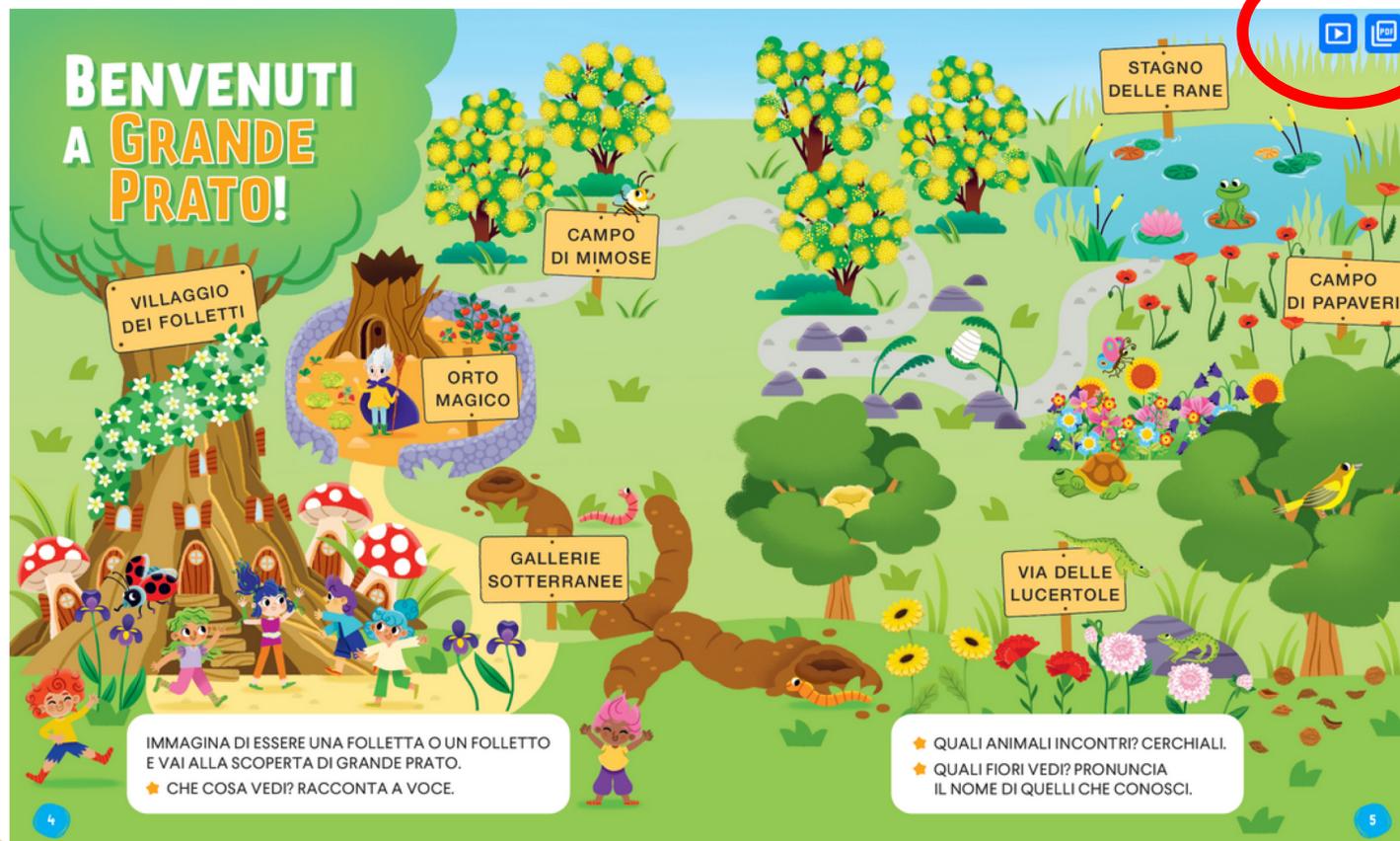
Ed. civica

Life skills

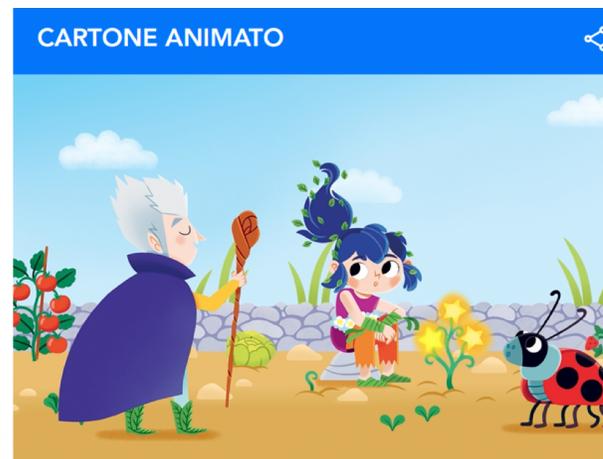
Risorse

La formazione di Mille Avventure

## Sfondo integratore



Rubrica: Storia attiva



La formazione di Mille Avventure

# INIZIA L'AVVENTURA!

CONOSCIAMO INSIEME

POP • EMI • OTTO



LEGGE L'INSEGNANTE

Cari bambini e bambine, siete pronti a conoscere la storia di Pop?

Voi non ci crederete, ma dovete sapere che esiste un posto magico chiamato **Grande Prato**. Là, sotto un albero alto alto, vivono tanti simpatici folletti. Fra loro c'è **Pop**, una folletta della vostra età, grande come un fungo e con buffi capelli blu.

Pop è molto curiosa e trascorre le giornate saltando felice tra i ciuffi d'erba in cerca di nuove avventure. La sua migliore amica è **Emi**, una coccinella che abita su un bellissimo iris. Emi è una pigrona: più che saltare, preferisce dormire!

Un giorno, saltando qua e là, Pop va a trovare **Otto**, il folletto saggio. Otto coltiva un orto magico, dove ogni piantina ha il nome di uno dei folletti del villaggio. Ehi, ma che strano! Oggi la piantina di Pop ha tante stelline luminose al posto delle foglie.

– Le stelline indicano che è arrivato per te il momento di uscire dal villaggio e andare alla scoperta di Grande Prato – spiega Otto a Pop. – Ricorda di usare bene la tua curiosità, così imparerai tante cose e diventerai... grande!

Pop è contenta, ma anche un po' spaventata. Per fortuna Emi, che volava da quelle parti, decide di accompagnarla. È una vera amica! Otto regala loro un grappolo d'uva per salutarle e augurare un buon viaggio.

**EVVIVA!**  
CON TANTA GIOIA E UN PO' DI PAURA  
POP INIZIA LA SUA GRANDE AVVENTURA!

STORI **A**TTIVA

- TI È PIACIUTA LA STORIA? COLORA LA FACCINA. 😊 😐 😞
- CHI SONO I TRE PERSONAGGI? OSSERVA E RIPASSA I NOMI.
- COLORA I CAPELLI DI POP.

EMI E POP



APE MOLLI



FARFALLA FLO



La formazione di Mille Avventure

**GIUNTI Scuola**  
star bene a scuola



STORI **A**TTIVA

• CHE COSA VEDI NEI CAPELLI DI POP? OSSERVA BENE E SCEGLI CON UNA X.



• CHE COSA CI SARÀ DIETRO LA PORTA? IMMAGINA LA CASA DI POP E RACCONTA.

FAI LA A CON GLI ACQUERELLI



POP **A**BITA SOTTO UN **A**LBERO.

★ OSSERVA. **A**LBERO

★ RIPASSA. **A**LBERO

★ COMPLETA. LBERO



★ PRONUNCIA IL NOME E CERCHIA IL DISEGNO SE INIZIA CO



★ CERCHIA SOLO LE **A**.

**A** V A A A \ V A

12

13

La formazione di Mille Avventure

## Quaderno del corsivo

**A** 1 2 3

★ OSSERVA BENE I NUMERI E LE FRECCE.

★ RIPASSA LA LETTERA **A** CON IL DITO.

**PRIMA DI SCRIVERE** RIPASSA IL PERCORSO.

★ RIPASSA LA LETTERA **A**.

★ RIPASSA LA LETTERA **A**. POI SCRIVI.

16

17

QUADERNO DEL CORSIVO: scrivi in corsivo a p. 10

## Alfabetiere per l'alunno

<b>A a</b> ALBERO albero albero	<b>B b</b> BRUCO bruco bruco	<b>C c</b> CASA casa casa
<b>D d</b> DALIA dalia dalia	<b>E e</b> ERBA erba erba	<b>F f</b> FARFALLA farfalla farfalla
<b>G g</b> GUFO gufo gufo	<b>H h</b> HOTEL hotel hotel	<b>I i</b> IRIS iris iris
<b>J j</b> JEANS jeans jeans	<b>K k</b> KOALA koala koala	<b>L l</b> LUNA luna luna
<b>M m</b> MIMOSA mimosa mimosa	<b>N n</b> NOCI noci noci	<b>O o</b> ORTO orto orto
<b>P p</b> PAPAVERO papavero papavero	<b>Q q</b> QUATTRO quattro quattro	<b>R r</b> RANA rana rana
<b>S s</b> SASSI sassi sassi	<b>T t</b> TARTARUGA tartaruga tartaruga	<b>U u</b> LIVA uva uva

## Alfabetiere musicale

**O**

ORTO

orto

orto

**O**



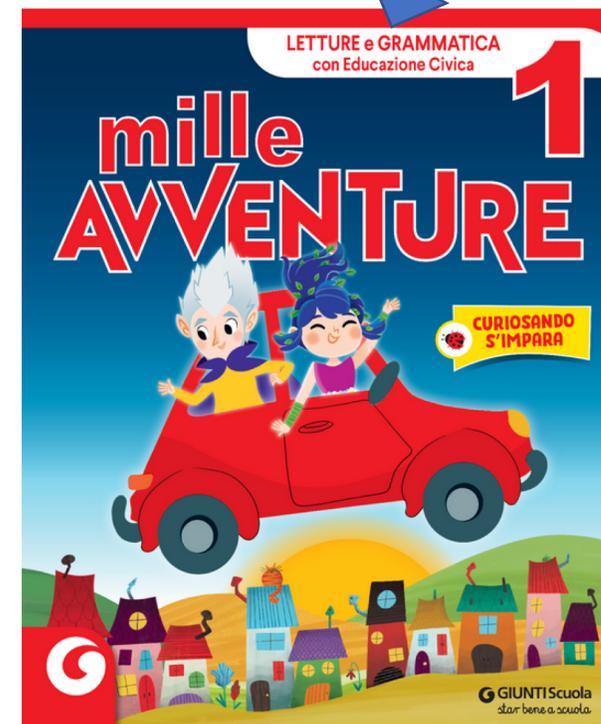
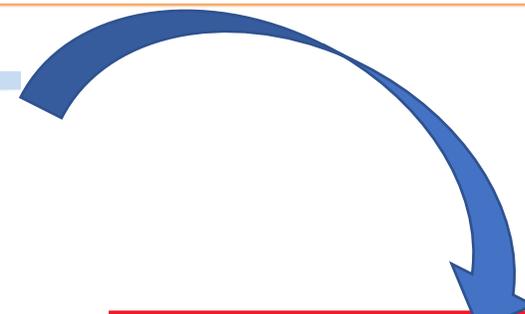
La formazione di Mille Avventure

LEGGI SUBITO

★ OSSERVA I DISEGNI, LEGGI E PROVA A RACCONTARE TU LA STORIA.



LIBRO DI LETTURE: trovi altre storie per Leggere subito a p. 8



La formazione di Mille Avventure

LEGGO SUBITO

A E I O U

A, E, I, U... O!



★ OSSERVA LE IMMAGINI E LEGGI. POI RACCONTA LA STORIA.

8

M L S B

LEGGO SUBITO

MOLLI E IL MIELE



MOLLI BALLA SULLA MELA.

★ CHE COSA AIUTA MOLLI A SENTIRSI IN FORMA? CERCHIA IL DISEGNO GIUSTO.



LIFE SKILLS ✓

QUANDO HAI UN PROBLEMA, FAI COME MOLLI: CERCA UNA SOLUZIONE.

9

LIFE SKILLS ✓

QUANDO HAI UN PROBLEMA, FAI COME MOLLI: CERCA UNA SOLUZIONE.

LIFE SKILLS ✓

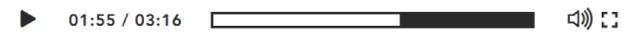
CRESCERE VUOL DIRE AVERE UN CORPO PIÙ GRANDE, MA ANCHE SAPERE PIÙ COSE. CHE COSA SAI IN PIÙ ORA CHE VAI A SCUOLA RISPETTO A QUANDO ERI PICCOLA/O?

LIFE SKILLS ✓

SE ANCHE TU NON SAI FARE QUALCOSA BENE, NON PREOCCUPARTI: CON IL TEMPO IMPARERAI. TU CHE COSA SAI FARE BENE?



La formazione di Mille Avventure



La formazione di Mille Avventure

# Cosa fare se abbiamo bambini non italofoni?

- <https://www.giuntiscuola.it/articoli/animali-fantastici-plurilingui>

L'orso bruno di Eric Carle in lingue diverse

## GIOCO

### Animali fantastici

Dividiamo la classe in coppie e chiediamo a ciascuna coppia di dividere un foglio A4 in 8 parti e di disegnare alcuni animali colorandoli con colori non usuali. Poi chiediamo di scrivere nome e aggettivo in tante lingue (cercando di includere le lingue della classe) su un altro foglio e di ritagliare le 16 tessere per il gioco del *memory*.

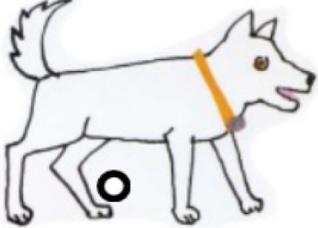
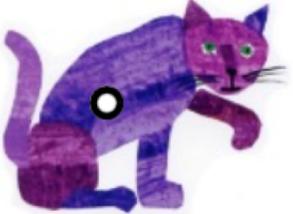
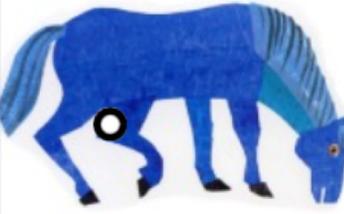
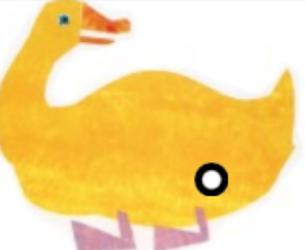
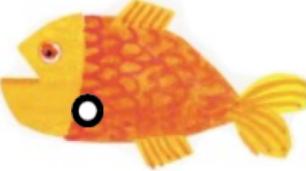
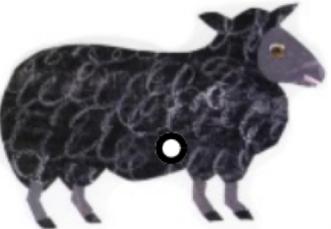
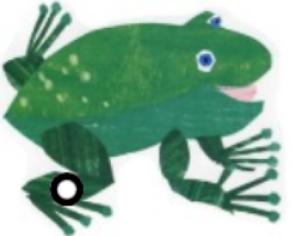
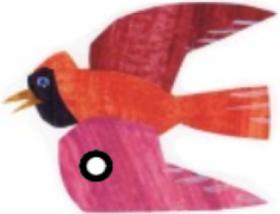
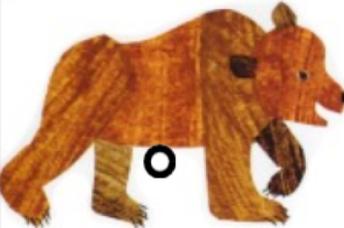
Proponiamo alla LIM il **GIOCO INTERATTIVO Coloured animals** e giochiamo insieme.

Gioco interattivo  
Coloured animals



La formazione di Mille Avventure

0:15

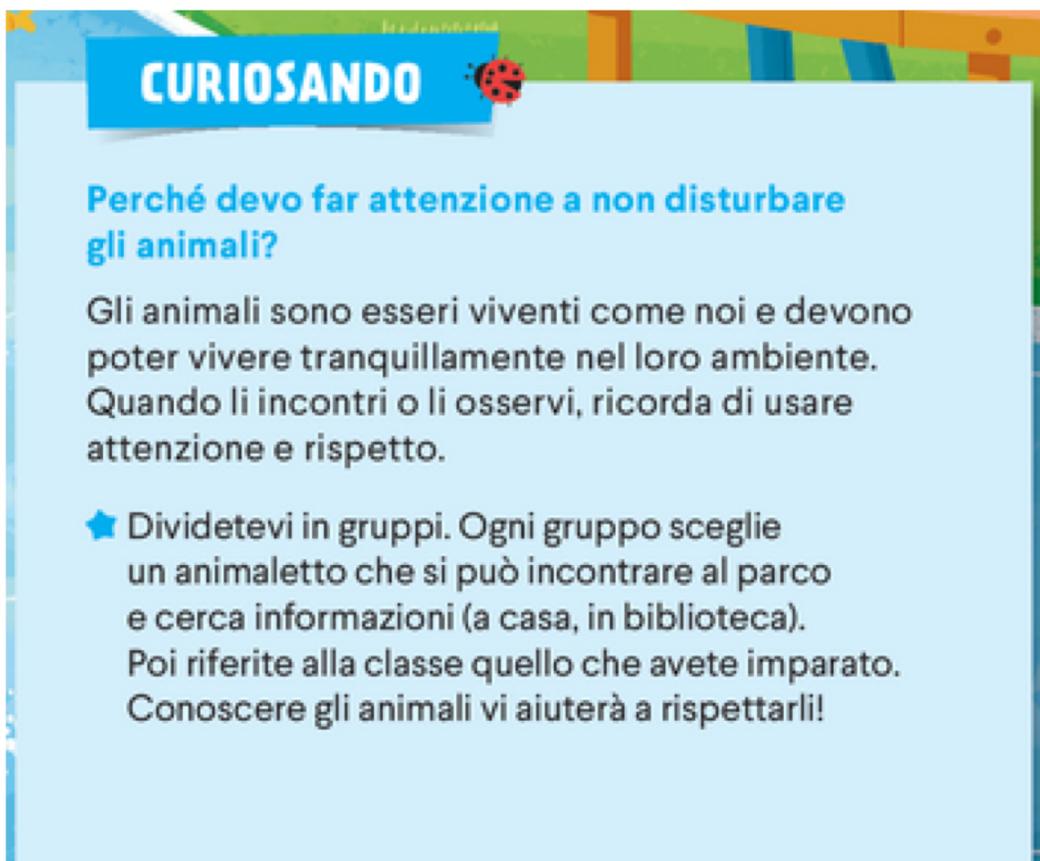
A GOLDFISH				A BROWN BEAR
A PURPLE CAT				UN'ANATRA GIALLA
UN UCCELLO ROSSO				A BLACK SHEEP
UN CAVALLO BLU	UN CANE BIANCO	A GREEN FROG		

Submit Answers



La formazione di Mille Avventure

# Educazione civica



**CURIOSANDO** 

**Perché devo far attenzione a non disturbare gli animali?**

Gli animali sono esseri viventi come noi e devono poter vivere tranquillamente nel loro ambiente. Quando li incontri o li osservi, ricorda di usare attenzione e rispetto.

★ Dividetevi in gruppi. Ogni gruppo sceglie un animaletto che si può incontrare al parco e cerca informazioni (a casa, in biblioteca). Poi riferite alla classe quello che avete imparato. Conoscere gli animali vi aiuterà a rispettarli!

# Arte e immagine: i colori del prato

ARTE E IMMAGINE

## I COLORI PRIMARI

I COLORI PRIMARI SONO TRE.



IL **ROSSO**  
DELLA FRAGOLA



IL **GIALLO**  
DEL SOLE



IL **BLU**  
DEL MARE

- 1 GUARDA QUESTO DISEGNO REALIZZATO CON I COLORI PRIMARI. USA LA FANTASIA E PROVA A FARNE UNO ANCHE TU!



104

ARTE E IMMAGINE

## MAGIA DI COLORI

OSSERVA: SE MESCOLO FRA LORO I COLORI PRIMARI OTTIENI I COLORI SECONDARI.



**ARANCIONE**

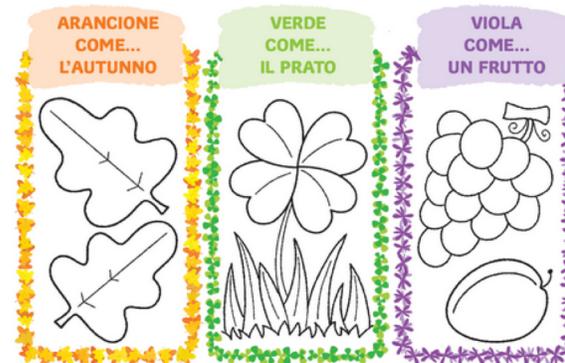


**VERDE**



**VIOLA**

- 2 COLORA QUESTI DISEGNI CON I COLORI SECONDARI.



105

# Musica

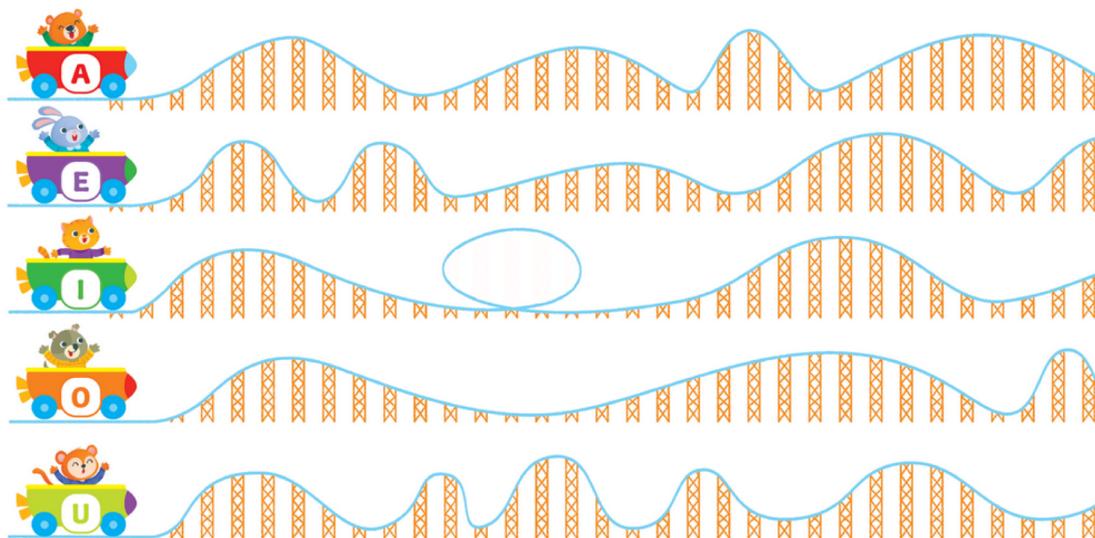
MUSICA

SU E GIÙ...

... CON LA VOCE

MUSICA

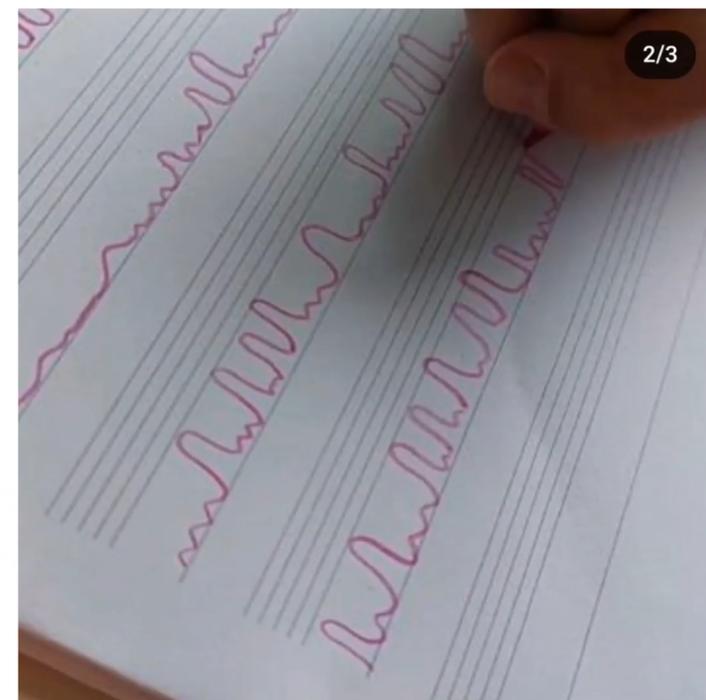
- GIOCA CON LA VOCE! PRONUNCIA LE VOCALI SEGUENDO IL PERCORSO DEI VAGONI SULLE MONTAGNE RUSSE.



110

111

## Sinestesia: Foglie di Beslan



La formazione di Mille Avventure

**GIUNTI** Scuola  
star bene a scuola

# Movimento: imparare ad ascoltarsi

MOVIMENTO



## ASCOLTA IL TUO RESPIRO

STARE IN SILENZIO E ASCOLTARE IL NOSTRO RESPIRO CI FA STARE BENE. PROVA ANCHE TU!

- 1 CHIUDI GLI OCCHI E CONCENTRATI: ASCOLTA IL TUO RESPIRO E SENTI IL TUO CORPO CHE SI MUOVE MENTRE RESPIRI.



- 2 DAI UN RITMO AL TUO RESPIRO: CONTA FINO A TRE OGNI VOLTA CHE INSPIRI CON IL NASO E CHE ESPIRI CON LA BOCCA.



112

MOVIMENTO



## RESPIRA COME...

- 1 INSPIRA L'ARIA CON IL NASO, POI SOFFIA CON LA BOCCA COME SE DOVESSI GONFIARE UN PALLONCINO.



- 2 RESPIRA COME... UN SERPENTE! INSPIRA CON IL NASO E POI MANDA FUORI TUTTA L'ARIA, PROVANDO A SIBILARE COME UN SERPENTE.



113



# Per una didattica inclusiva

1/9

**DIZIONARIO ILLUSTRATO - FRUTTA O VERDURA?**

**È FRUTTA O VERDURA? SCEGLI LA RISPOSTA ESATTA.**



✓ Verifica

LETTURE | Extra

Classe prima

## LA DANZA DEL SERPENTE

◆ LEGGI E CANTA LA FILASTROCCA.

QUESTA È LA DANZA DEL  
CHE VIENE GIÙ DAL  
PER RITROVARE LA SUA  
CHE HA PERSO UN DI  
MA GUARDA UN PO' SEI PROPRIO TU  
QUEL PEZZETTIN DEL MIO CODIN?  
SÌ!



Jolanda Restano, *Tutte le filastrocche*, Gallucci

### MI MUOVO

◆ INSIEME AI TUOI COMPAGNI GIOCA A FARE LA DANZA DEL SERPENTE.

SEI PROPRIO TU?



ASCOLTO

IO SENTO COSÌ

## IL REGNO DEI RAGNI

Legge L'INSEGNANTE

Elisa Prati, *Lo scacciapaura*, La Spiga

★ **ASCOLTA la storia** CON ATTENZIONE.

★ **DOPO l'ascolto** SVOLGI LE ATTIVITÀ.

RISPONDI ALLE DOMANDE.

• CHE COSA FANNO GIULIO E ZIA PEPPA? NUMERA DA 1 A 3.



• DOVE VANNO GIULIO E LA ZIA? SEGNA CON UNA X.



⇒ Brano per l'insegnante in Guida.

47

La formazione di Mille Avventure  
5 settembre 2023

**GIUNTI Scuola**  
star bene a scuola

**DAL MAIUSCOLO...**

★ LEGGI LA STORIA IN **MAIUSCOLO**. POI LEGGI IN **minuscolo**.

### UN ORTO FANTASTICO

A MARCELLO PIACE MOLTO ANDARE NELL'ORTO. QUANDO È LÌ IMMAGINA DI VIVERE IN UN MONDO FANTASTICO. ORA LA REGINA ZUCCA E IL POPOLO DELLE ZUCCHINE SONO IN PERICOLO. IL TERRIBILE **ESERCITO** DEI POMODORI È MOLTO VICINO! PER FORTUNA I SOLDATI PEPERONI NON LO FANNO PASSARE. "EVVIVA!" PENSA MARCELLO. LA REGINA ZUCCA E LE ZUCCHINE SONO **SALVE**.



**PER COMPRENDERE**

★ CHI AIUTA LA REGINA ZUCCA?

- I pomodori.
- Le zucchine.
- I peperoni.

**PAROLE NUOVE**

★ L'**ESERCITO** È:

- un insieme di tanti soldati.
- uno spazio dentro l'orto.

**AL MINUSCOLO**

★ LEGGI LA STORIA IN **MAIUSCOLO**. POI LEGGI IN **minuscolo**.

### Un orto fantastico

A Marcello piace molto andare nell'orto. Quando è lì immagina di vivere in un mondo fantastico. Ora la regina Zucca e il popolo delle zucchine sono in pericolo. Il terribile **esercito** dei pomodori è molto vicino! Per fortuna i soldati peperoni non lo fanno passare. "Evviva!" pensa Marcello. La regina Zucca e le zucchine sono **salve**.



**PAROLE NUOVE**

★ LA PAROLA **SALVE** NEL TESTO VUOL DIRE:

- molto felici.
- in difficoltà.
- fuori pericolo.

★ QUANTO TI È PIACIUTO LEGGERE IN **stampatello minuscolo**? COLORA LA FACCINA CHE VUOI.



**FINISCI DI COLORARE!**





## INDICE

<b>STORIA</b>	<b>SCIENZE</b>
<b>LE PAROLE DEL TEMPO</b>	<b>I CINQUE SENSI</b>
Prima e dopo 4	I 5 sensi 42
Prima, dopo, infine 5	Scopro con la vista 43
Nello stesso momento 6	Scopro con l'udito 44
Parole gentili... e comportamenti gentili 8	Scopro con l'olfatto 45
	Scopro con il gusto 46
	Scopro con il tatto 47
<b>LA DURATA E IL TEMPO CICLICO</b>	<b>IMPARARE TUTTI con Graf</b>
Quanto dura? 10	<b>LESSICO</b> Le parole del nostro corpo 48
Il giorno e le sue parti 12	
I giorni della settimana 14	<b>I VIVENTI</b>
I mesi dell'anno 16	Esseri viventi e non viventi 50
Le stagioni 17	Amiche piante 52
<b>IMPARARE TUTTI con Graf</b>	<b>PER FARE</b> Come si nutrono le piante 53
<b>LESSICO</b> Le parole delle stagioni 18	Amici animali 54
<b>CURIOSANDO</b> Perché in inverno ho più sonno? 20	<b>CURIOSANDO</b> Gli animali parlano? 56
<b>VERIFICA</b> Il tempo 22	
<b>GEOGRAFIA</b>	<b>TECNOLOGIA</b>
<b>LE PAROLE DELLO SPAZIO</b>	I materiali 58
Dove si trova? 24	La funzione degli oggetti 59
Sinistra e destra 26	Differenziamo e ricicliamo! 60
Con quale mano? 28	<b>VERIFICA</b> I sensi • I viventi • I materiali 62
Il punto di vista 29	
<b>SPAZIO E FUNZIONI</b>	<b>IL MIO QUADERNO</b> 63-71
Gli spazi della scuola... e le loro funzioni 30	
La scuola è lo spazio di tutti 32	<b>LIFE SKILLS</b> ✓
<b>IMPARARE TUTTI con Graf</b>	8, 9, 30, 37, 38, 42, 45, 46
<b>LESSICO</b> Le parole della scuola 34	<b>EDUCAZIONE CIVICA</b>
<b>CURIOSANDO</b> Posso avere uno spazio tutto mio? 36	8-9, 32-33, 60-61
Da casa a scuola 38	
<b>PER FARE</b> Percorsi al parco 39	<b>RISORSE</b>
<b>VERIFICA</b> Lo spazio 40	<b>DDI</b> <b>bookeasy</b>
	Per ogni argomento tante risorse anche per la Didattica Digitale Integrata (video, audio, mappe, esercizi interattivi).

La formazione di Mille Avventure

# Scienze

SCIENZE

## I 5 SENSI

VISTA, UDITO, OLFATTO, GUSTO E TATTO SONO I 5 SENSI. GRAZIE AI 5 SENSI PUOI SCOPRIRE TUTTO CIÒ CHE TI CIRCONDA.



★ COLLEGA OGNI SENSO ALLA PARTE DEL CORPO GIUSTA. POI SCOPRI QUALE AZIONE COMPIE.

VISTA		CON LA LINGUA ASSAPORO.
UDITO		CON GLI OCCHI OSSERVO.
OLFATTO		CON LA PELLE E LE MANI TOCCO.
GUSTO		CON LE ORECCHIE ASCOLTO.
TATTO		CON IL NASO ANNUSO.

LIFE SKILLS

QUALE TRA I 5 SENSI È IL TUO PREFERITO? PERCHÉ? RACCONTA IN CLASSE.

42

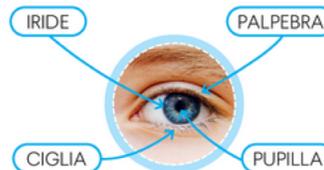
→ ESERCIZI p. 70 | VIDEO I cinque sensi

I CINQUE SENSI

## SCOPRO CON LA VISTA

L'ORGANO DELLA VISTA È L'OCCHIO. CON GLI OCCHI PUOI SCOPRIRE I COLORI, LE FORME, LA DIMENSIONE E LA POSIZIONE DI TUTTO CIÒ CHE TI CIRCONDA.

★ OSSERVA E SCOPRI LE PARTI DELL'OCCHIO. L'IRIDE È LA PARTE COLORATA, LA PUPILLA È IL FORELLINO NERO AL CENTRO DELL'IRIDE.



PROTEGGI GLI OCCHI!  
NON PASSARE TROPPO TEMPO DAVANTI A TV, TABLET O COMPUTER.

★ OSSERVA L'ARANCIA E COMPLETA.



COLORE \_\_\_\_\_  
FORMA \_\_\_\_\_  
POSIZIONE  SOPRA IL TAVOLINO  
 SOTTO IL TAVOLINO

### PER FARE UN GIOCO

★ GIOCATE A "INDOVINA CHE COSA VEDO".

1. A TURNO, PRENDETE DALLO ZAINO UN OGGETTO.
2. SENZA FARLO VEDERE, DESCRIVETE LA FORMA, IL COLORE E LA DIMENSIONE A COMPAGNE E COMPAGNI. RIUSCIRANNO A INDOVINARE L'OGGETTO?



43

**IMPARARE TUTTI con Graf** LESSICO

## LE PAROLE DEL NOSTRO CORPO

**CLIL**

CORPO	→	BODY
MANO	→	HAND
OCCHIO	→	EYE

**Labels in the illustration:**

- BRACCIO
- PANCIA
- GINOCCHIO
- PIEDE
- VISO
- MANO
- GAMBA
- SPALLE
- GOMITO
- SCHIENA
- FRONTE
- OCCHIO
- NASO
- CAPELLI
- ORECCHIO
- BOCCA

48 49

La formazione di Mille Avventure

# Geografia



# Ed. Motoria

**GEOGRAFIA**

## SINISTRA E DESTRA

OSSERVA LE IMPRONTE DELLE MANI SUL CARTELLONE.

**MANO SINISTRA**      **MANO DESTRA**

★ COLORA LE SAGOME DELLE MANI CON I COLORI INDICATI.

QUESTA È UNA MANO **SINISTRA**.

QUESTA È UNA MANO **DESTRA**.

**LE PAROLE DELLO SPAZIO**

METTITI NELLA STESSA POSIZIONE DI CHIARA.

★ DISEGNA:

- UNA NELLA MANO DESTRA.
- UN NELLA MANO SINISTRA.

**CURIOSANDO**

PERCHÉ FACCIAMO FATICA A RICONOSCERE LA MANO SINISTRA DALLA MANO DESTRA? PERCHÉ È DIFFICILE! MA PUOI IMPARARE CON ALCUNI TRUCCHETTI. LEGGI E COMPLETA.

- LA MANO \_\_\_\_\_ È QUELLA CON CUI SCRIVO O DISEGNO. L'ALTRA MANO È LA \_\_\_\_\_

METTITI NELLA STESSA POSIZIONE DI MATTIA.

★ DISEGNA:

- UNA NELLA MANO DESTRA.
- UN NELLA MANO SINISTRA.

ANCHE **SINISTRA** E **DESTRA** SONO PAROLE DELLO SPAZIO.

→ ESERCIZI p. 67



# Geografia/Ed.Motoria/Coding

## GEOGRAFIA

### GIOCA CON LE MANI E CON I PIEDI

MUOVERSI E GIOCARE È MOLTO IMPORTANTE PER OGNI BAMBINA E BAMBINO. FAI UNA PAUSA DALLO STUDIO E DIVERTITI UN PO' CON QUESTI ESERCIZI!

1. PROCURATI UNA PALLINA GRANDE PIÙ O MENO COME LA TUA MANO. LANCIALA SOPRA LA TUA TESTA DALLA MANO SINISTRA ALLA DESTRA, COME UN **GIOCOLIERE**.



2. POSIZIONA UNA SCATOLA COME NEL DISEGNO. FAI QUALCHE PASSO INDIETRO E PROVA A FARE **CANESTRO**. LANCIA LA PALLINA UNA VOLTA CON LA MANO DESTRA E UNA VOLTA CON LA MANO SINISTRA.



3. POSIZIONA LA SCATOLA COME NEL DISEGNO, FAI QUALCHE PASSO INDIETRO E PROVA A FARE **GOL**. CALCIA LA PALLINA UNA VOLTA CON IL PIEDE DESTRO E UNA VOLTA CON IL PIEDE SINISTRO.

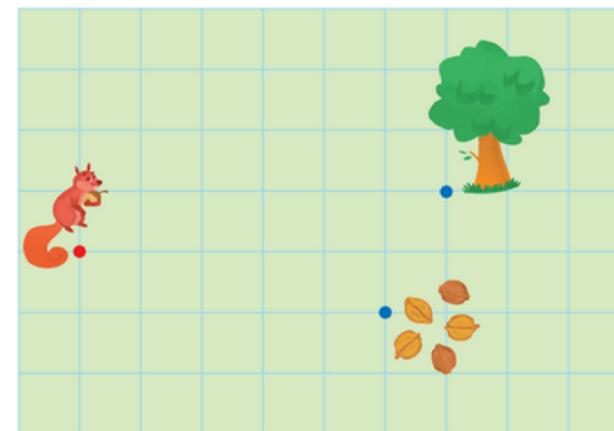


67

## PER FARE CODING

### PERCORSI AL PARCO

★ SEGUI LE ISTRUZIONI E SCOPRI DOVE VA LO SCOIATTOLO.



- 1 QUADRETTO A DESTRA
- ← 1 QUADRETTO A SINISTRA
- ↓ 1 QUADRETTO IN BASSO
- ↑ 1 QUADRETTO IN ALTO



PARTE DA ●

- SI SPOSTA DI 2 →
- POI SI SPOSTA DI 1 ↓
- INFINE SI SPOSTA DI 3 →
- DOVE ARRIVA?
- ALBERO □ NOCI

39

# Storia: un percorso interdisciplinare per parlare di misura

Come misuro?  
Cosa misuro?



**STORIA**

**QUANTO DURA?**

★ OSSERVA QUANTO TEMPO DURANO QUESTE AZIONI.

FARE UNA FOTO



**POCO TEMPO**

DIPINGERE UN QUADRO



**TANTO TEMPO**

LA DURATA È LA QUANTITÀ DI TEMPO IN CUI SI SVOLGE UN'AZIONE. PUÒ ESSERE **POCO TEMPO** O **TANTO TEMPO**.

★ INDICA CON UNA X L'AZIONE CHE SECONDO TE DURA DI PIÙ.



MANGIARE UN GELATO



RIORDINARE LA CAMERA

**CURIOSANDO**

PERCHÉ IL TEMPO PER GIOCARE SEMBRA SEMPRE POCO?  
PERCHÉ IL TUO UMORE TI FA SENTIRE IL TEMPO IN MODO DIVERSO. QUANDO TI DIVERTI, IL TEMPO SEMBRA PASSARE IN FRETTA. QUANDO TI ANNOI IL TEMPO SEMBRA PIÙ LENTO.

10

**LA DURATA**

★ CONFRONTA LE COPPIE DI AZIONI E COLORA I QUADRATINI COME INDICATO.

**AZIONE CHE DURA MENO TEMPO**

**AZIONE CHE DURA PIÙ TEMPO**



FARE UN SALTO



FARE UNA GARA DI CORSA



MANGIARE UNA PIZZA



MANGIARE UNA CAREMELLA

**PER FARE UN GIOCO**

★ SFIDA UNA COMPAGNA O UN COMPAGNO: INIZIATE CONTEMPORANEAMENTE LE AZIONI INDICATE E CONFRONTATE LE DURATE. QUALE AZIONE DURA DI PIÙ?



PREPARARE LO ZAINO



DISEGNARE UNA FACCINA

L'AZIONE CHE DURA DI PIÙ È \_\_\_\_\_

11

# Matematica



## INDICE

<b>PER COMINCIARE</b>			
Sopra e sotto	4		
Dentro e fuori	5		
Destra e sinistra	6		
Vicino e lontano	7		
Tutti, ogni, nessuno	8		
Pochi e tanti	9		
Tanti... quanti...	10		
Di più e di meno	11		
Ritmi	12		
Gli intrusi	13		
<b>SCOPRO I NUMERI</b>			
Il numero 1	16		
Il numero 2	20		
Il numero 3	24		
Il numero 4	28		
Il numero 5	32		
<b>ORA SO</b> I numeri fino a 5	36		
Il numero 6	38		
Il numero 7	42		
Il numero 8	46		
Il numero 9	50		
Il numero 0	54		
I numeri amici	56		
Contiamo fino a 9	58		
Il numero 10	60		
<b>PER FARE</b> Le coppie del 10	62		
Contiamo fino a 10	64		
Uno in più...	66		
... uno in meno	67		
Precedente e successivo	68		
Maggiore, minore, uguale	70		
I numeri ordinali	72		
<b>ORA SO</b> I numeri fino a 10	74		
<b>SCOPRO ADDIZIONE E SOTTRAZIONE</b>			
Mettere insieme	78		
Aggiungere	79		
Addizioni con le dita	80		
Addizioni sulla linea	81		
Quanto resta?	82		
Qua! è la differenza?	84		
Sottrazioni con le dita	86		
Sottrazioni sulla linea	87		
<b>PER FARE</b> Addizioni	88		
<b>PER FARE</b> Sottrazioni	89		
Operazioni inverse	90		
<b>ORA SO</b> Addizione e sottrazione	92		
<b>NUMERI FINO A 20</b>			
La decina	94		
Decina e unità	95		
Il cambio	96		
Il cambio con l'abaco	97		
I numeri 11 - 12 - 13	98		
I numeri 14 - 15 - 16	99		
I numeri 17 - 18 - 19	100		
I numeri da 11 a 19	101		
Il numero venti	102		
Confrontare e ordinare	104		
Addizioni entro il 20	106		
Sottrazioni entro il 20	108		
<b>PER FARE</b> Calcoli e giochi	110		
<b>ORA SO</b> I numeri fino a 20	112		
<b>PROBLEMI</b>			
<b>Mettiamo i Problemi al centro</b>			
Le volpi affamate	114		
Pesci in regalo	116		
L'oca Rina	117		
L'orsetto Poti	118		
Un disegno, tante domande	120		
Un disegno, tanti problemi	121		
Un problema, tante domande	122		
Problemi e disegni	123		
Trova le domande	124		
La domanda adatta	125		
<b>SPAZIO E FIGURE</b>			
Linee curve, rette, spezzate	126		
Linee chiuse e linee aperte	127		
Confine e regioni	128		
Le figure	130		
Reticoli e coordinate	132		
<b>ORA SO</b> Spazio e figure	134		
<b>MISURA, RELAZIONI E DATI</b>			
<b>Confrontare e ordinare</b>			
Misurare	136		
Quanto è lungo?	137		
Quanto contiene?	139		
Quanto pesa?	140		
L'euro	141		
Raggruppare	142		
Rappresentare i dati	144		
Fare un'indagine	145		
<b>ORA SO</b> Misura, relazioni e dati	146		
<b>COMPITO DI REALTÀ</b>			
Da 0 a 20: in pista!	148 - 149		
<b>IL MIO QUADERNO</b>			
<b>SCHEMI</b>	152		
<b>CODING</b>	158		
<b>ESERCIZI</b>	162-191		
<b>RISORSE</b>			
<b>DDI</b>			
<b>bookeasy</b>			
Per ogni argomento tante risorse anche per la Didattica Digitale Integrata (video, audio, mappe, esercizi interattivi).			
<b>IMPARARE TUTTI, una volta</b>			
152, 153, 154, 155, 156, 157			

La formazione di Mille Avventure

# Fare per imparare

## 3

TRE

• FAI 3 CON LE MANI. • RIPASSA 3 CON IL DITO.



## 3



• CONTA. QUANTE SONO LE PALLINE COLORATE?



1. COLORA 3 SULLA LINEA DEI NUMERI.



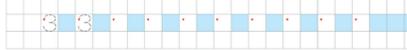
2. CERCHIA 3 ORSETTI.



3. QUANTE RUOTE? CONTA E SCRIVI IL NUMERO.



4. RIPASSA E SCRIVI 3.



5. RIPASSA E SCRIVI TRE.



6. COLORA SOLO I NUMERI 3.



24 25

AUDIO La canzone del 3

PER FARE CON LE CARTE

PER FARE CON LE CARTE

## CALCOLI E GIOCHI

★ CON LE CARTE DEI NUMERI PUOI ESERCITARTI NEI CALCOLI... GIOCANDO! SCEGLI UNO DEI GIOCHI PROPOSTI E SFIDA UNA COMPAGNA O UN COMPAGNO. BUON DIVERTIMENTO!

### Regole generali

- Nelle istruzioni che seguono, il **giocatore 1** sei tu, il **giocatore 2** è la tua compagna o il tuo compagno. Ogni giocatore usa il proprio mazzo, da cui pesca le carte.
- Quando si pesca una carta dal mazzo, non si deve vedere il numero: tieni gli occhi chiusi oppure pesca tenendo il mazzo dietro la schiena.



### PIÙ E MENO

- Il **giocatore 1** pesca 3 carte dei numeri. Sceglie due numeri ed esegue un'addizione (rifletti: conviene sommare i due numeri maggiori). Poi fa una sottrazione: dalla somma trovata, toglie il numero scritto sulla terza carta e calcola il resto.
- Il **giocatore 2** fa la stessa cosa con le carte del suo mazzo e calcola il resto.
- I giocatori mostrano l'un l'altro i calcoli. Chi ha ottenuto il risultato finale maggiore fa 1 punto e vince una partita.
- Si continua a giocare. **Vince chi arriva per primo a 5 punti.**

giocatore 1	giocatore 2	operazioni
Pesca il 7, il 2, il 5.		7 + 5 = 12 12 - 2 = 10
	Pesca il 5, il 4 e l'8.	5 + 8 = 13 13 - 4 = 9
Fa 1 punto!		10 > 9

### DA VENTI A ZERO

- Il **giocatore 1** pesca una carta, toglie da 20 il numero che c'è sulla sua carta e calcola il resto.
- Poi tocca al **giocatore 2**, che pesca una carta dal suo mazzo, toglie il numero che c'è sulla sua carta dal resto che aveva trovato il **giocatore 1** e calcola il resto.
- Il gioco torna al **giocatore 1** che pesca una carta e sottrae il numero dal resto trovato dal **giocatore 2**.
- Si continua a giocare alternandosi. Se non è possibile eseguire la sottrazione, il turno di gioco passa all'altro giocatore. **Vince la partita chi trova zero come resto!**

giocatore 1	giocatore 2	operazioni
Pesca il 7		20 - 7 = 13
	Pesca il 5	13 - 5 = 8
Pesca il 2		8 - 2 = 6
	Pesca l'8.	6 - 8 non si può
Pesca il 4		6 - 4 = 2
	Pesca il 2	2 - 2 = 0
	Vince la partita!	



DIVERTITEVI A INVENTARE TANTI NUOVI GIOCHI CON I VOSTRI MAZZI DI CARTE: LE POSSIBILITÀ SONO INFINITE!

110
111



La formazione di Mille Avventure

# Problemi al centro

METTIAMO i  
PROBLEMI al Centro



## PESCI IN REGALO

Andrea ha un acquario con bellissimi pesci rossi. La sua amica Clara gli ha detto: "Vorrei tanto avere dei pesci come i tuoi, sono così belli!". Andrea le ha fatto questa promessa: "Quando nasceranno dei nuovi pesciolini, te ne regalerò due". Oggi Andrea ha notato nel suo acquario alcuni pesci piccolissimi che non aveva mai visto prima e subito ha pensato: "Una delle coppie di pesci rossi si è riprodotta!". È arrivato il momento di mantenere la promessa fatta a Clara e Andrea vorrebbe tanto sapere quanti sono i pesciolini nati. Ma come può riuscire a contarli, visto che si spostano continuamente?

AFFRONTA IL PROBLEMA!



- CHE COSA PUÒ FARE ANDREA?  
\_\_\_\_\_
- SE I PESCIOLINI NATI FOSSERO SOLO DUE, TU AL POSTO DI ANDREA LI REGALERESTI A CLARA?  
\_\_\_\_\_
- SE INVECE I PESCIOLINI FOSSERO TRE?  
\_\_\_\_\_

116

AFFRONTARE UN PROBLEMA

## L'OCA RINA

L'oca Rina ogni estate fa l'animatrice ai campi estivi. Gli anatroccoli stanno volentieri con Rina perché organizza giochi divertenti, racconta storie bellissime e ogni giorno li porta a fare il bagno nel laghetto. Ecco il gruppo al completo che si dirige verso il laghetto.



Dopo il bagno, prima di rientrare per il pranzo, Rina conta sempre gli anatroccoli per essere sicura che nessuno sia rimasto a sguazzare nel laghetto. Ora Rina guarda i piccoli che ha intorno e si accorge che sono davvero pochi. Deve assolutamente trovare gli anatroccoli che mancano!



AFFRONTA IL PROBLEMA!



- QUANTI SONO GLI ANATROCCOLI CHE DEVE CERCARE? COME PUÒ FARE RINA PER SCOPRIRLO?  
\_\_\_\_\_

117

# Progettare percorsi Nodi educativi

Sviluppare il  
pensiero critico

Crescere giocando

Saper riconoscere le  
proprie e altrui emozioni

Favorire l'autonomia

Sviluppare un  
senso civico



# E se lavoro in una pluriclasse?

<https://www.giuntiscuola.it/articoli/imparare-tutte-e-tutti>

*Sviluppare le competenze facendo leva sulle occasioni di vita reali, sulla curiosità e proponendo una didattica del “fare”*

*Interdisciplinarietà, gradualità, compiti di realtà, individuazione degli obiettivi minimi, devono avere un ruolo cardine per una scuola di tutte e tutti*

# Classe terza: Scienze/Ed.civica

**EDUCAZIONE CIVICA**

**SEI ECO-RESPONSABILE?**

Essere eco-responsabili significa rispettare l'ambiente con comportamenti corretti e piccoli gesti quotidiani. Per misurare il tuo impegno verso l'ambiente, segui il sentiero e rispondi alle domande. Poi capovolgi la pagina e controlla le soluzioni: ogni risposta giusta vale un punto. Quanti punti hai totalizzato? Quale titolo hai ottenuto?

**1** Utilizzi il retro dei fogli già usati?  
 A. Sì.  
 B. No.  
 C. Qualche volta.

**2** Quando esci dalla tua cameretta e la luce è accesa, che cosa fai?  
 A. Lasci la luce accesa.  
 B. Chiudi la porta.  
 C. Spegni la luce.

**3** Dove butti le bucce della frutta?  
 A. Nel cassonetto per la raccolta dei rifiuti organici.  
 B. Per la strada.  
 C. Nel cassonetto dei rifiuti indifferenziati.

**4** Dove butti una bottiglietta di plastica?  
 A. Nel cassonetto dei rifiuti indifferenziati.  
 B. Nel cassonetto per la raccolta della plastica.  
 C. Per la strada.

**5** Per lavarti senza sprecare acqua:  
 A. è meglio fare la doccia.  
 B. è meglio riempire la vasca.  
 C. è uguale.

**6** Secondo te, per raggiungere un luogo vicino a casa tua è da eco-responsabile:  
 A. prendere la macchina.  
 B. prendere i mezzi pubblici.  
 C. andare a piedi.

**7** Quando in casa fa leggermente più freddo, che cosa fai?  
 A. Chiedi a un adulto di alzare il termostato del riscaldamento.  
 B. Indossi qualcosa di più pesante.  
 C. Mangi un gelato.

**8** Secondo te, per fare la spesa è consigliabile usare:  
 A. borse di plastica.  
 B. borse di carta.  
 C. borse di stoffa.

**OTTIENI IL TITOLO DI...**

- **ECO-RESPONSABILE**  
Se hai totalizzato 8 punti.
- **ECO-ASPIRANTE**  
Se hai totalizzato da 4 a 7 punti.
- **ECO-PRINCIPIANTE**  
Se hai totalizzato meno di 4 punti.

Soluzioni: 1. A; 2. C; 3. A; 4. B; 5. A; 6. B; 7. B; 8. C

44 VIDEO Da cosa nasce cosa 45

La formazione di Mille Avventure

# Classe terza: Il mondo digitale

**EDUCAZIONE CIVICA**

## CIAO, SONO IL MONDO DIGITALE

Ogni bambina e ogni bambino della tua età è un **nativo digitale**, cioè una persona che è nata in mezzo a tantissimi strumenti tecnologici e per imparare a usarli non fa fatica. Sicuramente sei abituata/o a vedere intorno a te smartphone, tablet, computer e altri mezzi digitali. Forse ne usi già alcuni. Per stare bene dentro questo mondo tecnologico, è importante seguire alcune **regole** di comportamento fondamentali.

**ALCUNE REGOLE PER INIZIARE**

- Non passare mai troppo tempo davanti allo schermo degli strumenti digitali.
- Rispetta le regole di utilizzo stabilite dagli adulti.
- Usa Internet sempre in compagnia di una persona adulta.

**LIFE SKILLS** ✓

**Pensiero critico**  
Quali strumenti digitali conosci? Quali usi di più e come li usi? Gli adulti ti danno delle regole, quali? Racconta in classe.

## PRIVACY E SICUREZZA

Tutto ciò che scriviamo con i mezzi digitali e che condividiamo su **Internet** può essere letto e visto da moltissime persone che conosciamo e che **non conosciamo**. Per questo bisogna fare attenzione a due elementi fondamentali: la **privacy** e la **sicurezza**.

**Parole nuove**  
**Internet** è una rete formata da un gran numero di computer collegati tra loro. Serve per comunicare e scambiare notizie, immagini, filmati...

La parola **privacy** indica ciò che è **privato**, come la tua vita personale, l'indirizzo di casa, i posti che frequenti più spesso, il nome dei tuoi genitori, le fotografie...  
**Non scrivere e non dare mai informazioni che riguardano questi aspetti!**  
Condividi le "tue cose" solo con le persone di cui ti fidi.

La **sicurezza** ti permette di evitare alcuni **pericoli**. Segui questi consigli.

- **Non** chattare, cioè non scrivere o parlare in rete, con gli sconosciuti.
- **Non** mandare fotografie agli sconosciuti.
- **Non** incontrare mai qualcuno che ti ha contattato ma che non conosci.

★ Quali di questi messaggi non dovresti mai scrivere sui social media? Cancellali con una **X**.

Anche se il nonno Armando è anziano, vive da solo in via Verdi.

Che meraviglia! Oggi ho visto un arcobaleno bellissimo!

Ogni pomeriggio alle 17 vado da sola alla piscina "Arcobaleno".

★ Quale di questi comportamenti ti fa "stare al sicuro" nel mondo digitale? Scegli con una **X**, poi confrontati con le compagne e i compagni.






**LIFE SKILLS** ✓

**Pensiero critico**  
Quali strumenti digitali conosci? Quali usi di più e come li usi? Gli adulti ti danno delle regole, quali? Racconta in classe.

**LIFE SKILLS** ✓

**Le mie emozioni**  
Ti è mai capitato di leggere qualche messaggio o qualche notizia scritti in modo poco gentile? Quali emozioni hai provato? Racconta in classe la tua esperienza.

La formazione di Mille Avventure

# Per fare: percorsi STEM

**PER FARE STEM**

## COME VEDONO GLI ANIMALI?

Sapevi che gli animali non vedono tutti allo stesso modo? Rispetto a noi esseri umani, gli altri animali possono:

- vedere i colori in modo diverso, come le mucche che vedono tutto nelle tonalità dell'arancione;
- vedere immagini più sfocate, come succede ai topi;
- vedere e mettere a fuoco oggetti piccolissimi da grandi distanze, come fa l'aquila.

★ Segui i passaggi dell'attività e costruisci degli occhiali con cui guardare il mondo come i nostri amici cani, che non vedono il rosso, ma vedono molto bene il blu, il giallo e il viola.

**CHE COSA SERVE**

- cartoncino
- carta lucida blu
- carta lucida gialla
- carta lucida viola
- forbici
- matita
- nastro adesivo
- pennarello per scrivere sui lucidi

**PROCEDIMENTO**

- 1 Sul cartoncino disegna e ritaglia la sagoma di tre paia di occhiali. Usa come modello il disegno a lato.
- 2 Su ogni carta lucida colorata disegna con il pennarello delle coppie di lenti, poi ritagliale.
- 3 Con il nastro adesivo attacca le lenti agli occhiali che hai creato.
- 4 Una sagoma per volta, indossa i tuoi occhiali speciali e osserva il mondo così come lo vedono... i cani!

**LIFE SKILLS** ✓

**Nei panni degli altri**  
Come sono i colori che vedono i cani? Come ti sei sentita/o a osservare ciò che ti circonda come un cane? Preferisci vedere come un cane o come un essere umano? Confrontati con le compagne e i compagni.



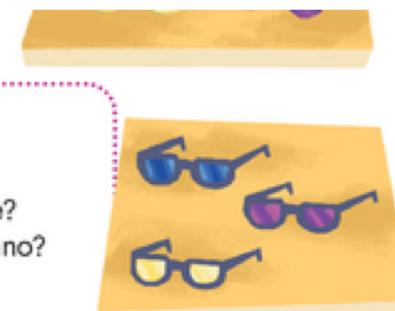


34

### LIFE SKILLS ✓

#### Nei panni degli altri

Come sono i colori che vedono i cani? Come ti sei sentita/o a osservare ciò che ti circonda come un cane? Preferisci vedere come un cane o come un essere umano? Confrontati con le compagne e i compagni.



# Classe seconda: italiano

## Storie di emozioni

**STORIE DI EMOZIONI** 😊

### SOLI... SÌ O NO?

Quando mi sento solo non importa certo quanti amici io abbia intorno. Possono essere anche cento o mille, ma questo **non mi dà il minimo sollievo!** Infatti mi sento esattamente come se fossi rinchiuso in una bolla!

Se un mio amico mi vede in disparte, si avvicina e viene a chiedermi di giocare con lui a palla... io gli rispondo di no, con cortesia, e mi sento ancora più solo e triste: non ne ho nessuna voglia!

Mi capita di sentirmi solo anche a scuola, in classe con i miei compagni: soprattutto quando succede che sono l'unico a non sapere una cosa che tutti gli altri sanno! E mi sento molto solo anche quando sono a casa con mamma e lei lavora al computer e non può giocare con me!

Mi sento tanto solo se non sono bravo a fare qualcosa, per esempio a giocare a un gioco in cui tutti i miei amici del mare sono bravi!

**PER COMPRENDERE**

★ Quale titolo daresti alle due parti del racconto? Scegli i titoli e scrivilli sulle righe.

- A volte sentirsi soli è triste.
- A volte è bello stare soli.
- Stare soli è sempre triste.
- Stare soli è sempre bello.

**PAROLE NUOVE**

★ Non mi dà il minimo sollievo vuol dire: non mi aiuta nemmeno un po'.

**STORIE DI EMOZIONI** 😊

Ma c'è una cosa che mi capita che è un po' strana. In certi momenti, invece, star solo mi piace. Mi piace guardare il mare a sera, e non mi sento solo perché so che nel mare vivono milioni di meravigliose creature!

Mi piace guardare le stelle di notte e pensare che chissà quante altre forme di vita vivono nell'universo. Mi piace star solo perché credo che nessuno sia mai solo davvero.

E poi non è così male star soli ogni tanto, è un po' come ricaricare le batterie.

Non siamo per niente soli, anche se ci sentiamo soli, e per capirlo basta guardarsi intorno! Dopo aver ricaricato le batterie, infatti, sono ancora più pronto, ancora più felice di stare con i miei amici!

AA.VV., Le mie prime emozioni, Crealibri Edicart

**LIFE SKILLS** ✓

### Le mie emozioni

Ognuno di noi ha dei momenti in cui si sente solo. Se ti capita, non preoccuparti e cerca delle soluzioni. Insieme alla classe fai un cartellone con due cerchi: nel primo scrivete quando vi sentite soli, nel secondo che cosa potete fare per non sentirvi soli.

**LIFE SKILLS** ✓

### Le mie emozioni

Ognuno di noi ha dei momenti in cui si sente solo. Se ti capita, non preoccuparti e cerca delle soluzioni. Insieme alla classe fai un cartellone con due cerchi: nel primo scrivete quando vi sentite soli, nel secondo che cosa potete fare per non sentirvi soli.

La formazione di Mille Avventure

# Costruire percorsi... Vivere Mille avventure Come un frattale



PER FARE STEM

## CREA IL TUO FRATTALE



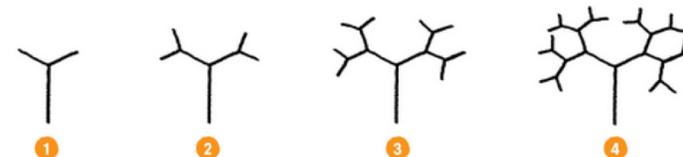
In natura esiste una geometria davvero particolare: il **frattale**, cioè un **oggetto che si ripete nella sua forma allo stesso modo su scale diverse**. I rami degli alberi ne sono un esempio. È un frattale anche il cavolo romano: la sua forma si ripete in continuazione, sempre più piccola.

★ Prova a disegnare un frattale per capire meglio come funziona.

TEMPO 30 minuti

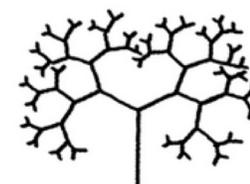
CHE COSA SERVE

- un foglio
- una matita o un pennarello colorato



- 1 Disegna una "Y" sul foglio usando il pennarello o la matita.
- 2 Adesso, su uno dei due "rami" della "Y" disegna una "Y" più piccola.
- 3 Fai lo stesso sull'altro ramo della "Y" che hai disegnato in partenza.
- 4 Poi continua così: su ogni ramo di ogni nuova "Y" disegna nuove "Y", sempre più piccole, e vai avanti finché riesci a disegnare il maggior numero di "Y" possibili.

Guarda che albero originale hai ottenuto!



HAI IMPARATO... a disegnare un semplice frattale.

→ Puoi provare a cercare altri frattali in natura o a inventartene uno tutto nuovo.

122