

PRIMA DEL NOME

1 Leggi e completa scrivendo l'articolo corretto.



IL o LA?

..... grano farfalla pentola
 gioco quadro pioggia
 pirata giostra tazza



La parola che
sta davanti
al nome
si chiama
ARTICOLO.



IL o LO?

..... fratello zucchero cielo
 viaggio gnomo prato
 scorpione scienziato canguro



I o LE?

..... arance coccinelle fiori
 sentieri medaglie pastelli
 cuori fate scarpe



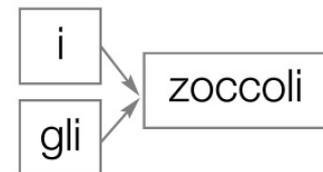
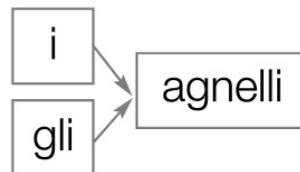
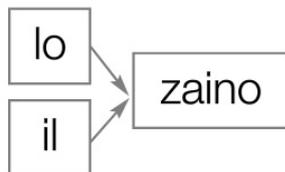
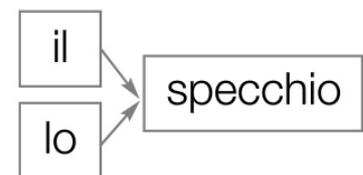
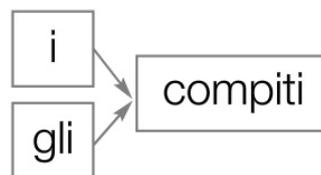
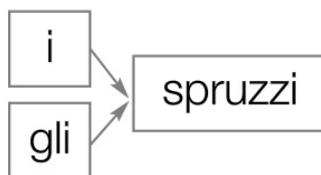
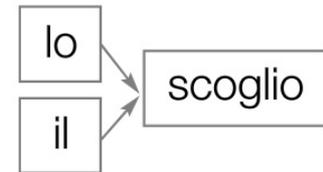
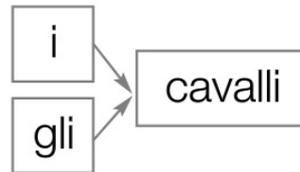
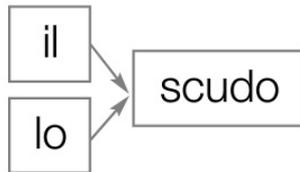
I o GLI?

..... conigli amici trattori
 occhi scherzi articoli
 quaderni marinai sciocchi

ATTIVITÀ 116

SCEGLI L'ARTICOLO

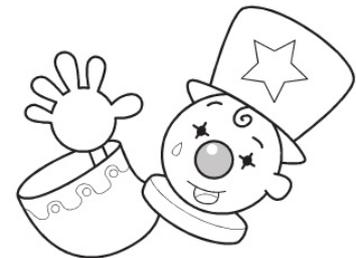
1 Leggi, poi colora i cartellini con l'articolo corretto e il nome.



2 Leggi e completa ciascuna frase con gli articoli corretti scegliendo tra...

il lo la i gli le

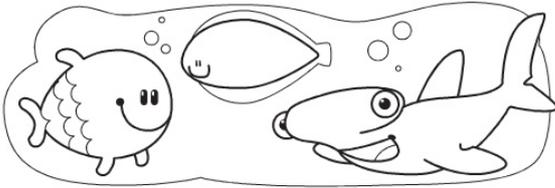
- pagliaccio gioca con bambini.
- Ho raccolto foglie e fiori.
- alunni ascoltano maestra.
- Hai preparato risotto con zafferano?
- rondine ha costruito il nido sotto tetto.
- Sali scale e suona campanello.
- posate e bicchieri sono già in tavola.
- Ho comprato scarponi e sci per vacanze in montagna del prossimo inverno.



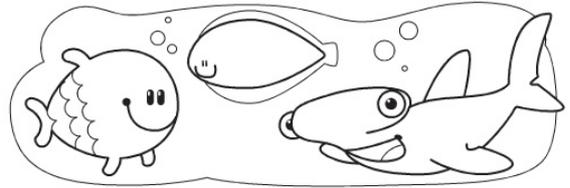
A PESCA CON GLI ARTICOLI

1 Osserva e colora secondo le indicazioni.

- Colora **un** pesce.



- Colora **il** pesce martello.



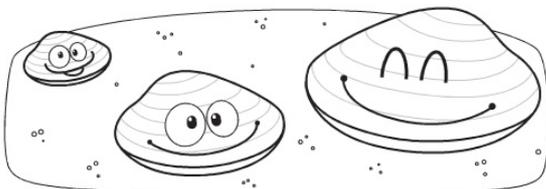
- Colora **uno** stivale.



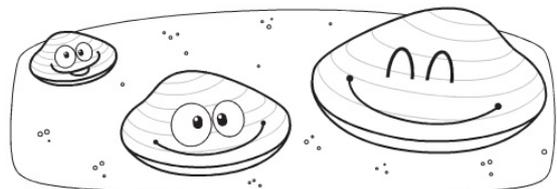
- Colora **lo** stivale a righe.



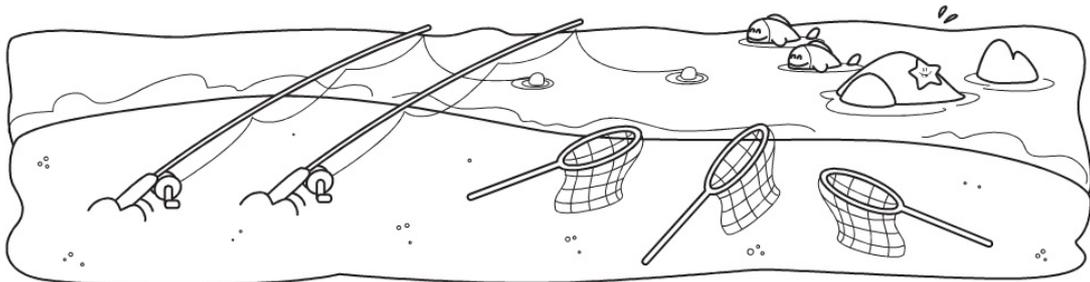
- Colora **una** vongola.



- Colora **la** vongola più grande.



- Colora **le** canne da pesca, **i** pesci, **un** retino e **gli** scogli.



• **OSSERVA!** Gli articoli **IL, LO, LA, I, GLI, LE** si chiamano **DETERMINATIVI** perché determinano, cioè precisano, la persona, l'animale o la cosa a cui ci riferiamo.

• Gli articoli **UN, UNO, UNA** si chiamano **INDETERMINATIVI** perché non determinano, cioè non precisano, persone, animali o cose.

ATTIVITÀ 118

GLI ARTICOLI INDETERMINATIVI

1 Leggi e completa scrivendo l'articolo corretto.



UN o UNA?

..... pescatore lumaca motoscafo
 spiaggia cerotto dente
 pista monte bibita

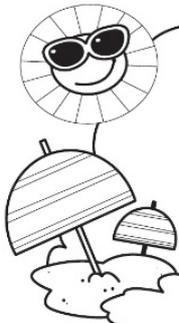
UN o UNO?

..... porto studente camino
 squalo zaino scaldabagno
 gatto lampone stivale



UNO o UNA?

..... scherzo spiaggia cornice
 radice zoccolo sbaglio
 zucchini piuma zoo



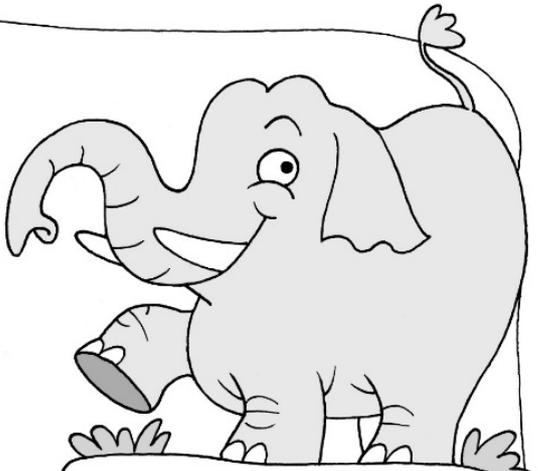
2 Leggi, poi riscrivi sostituendo l'articolo determinativo con l'articolo indeterminativo, come negli esempi.

*il nano > un nano
 la coda > una coda
 lo zio > uno zio*

la porta il fiume
 lo sbaglio la scala
 lo stagno la stella

CON L'APOSTROFO

1 Riscrivi con l'articolo apostrofato, come negli esempi.



lo elefante *l'elefante*

la anatra

lo orso

la aquila

la erba

la edicola

lo imbuto

la uva

lo arcobaleno

lo elicottero

Davanti ai nomi
che iniziano per vocale
gli articoli LO e LA
lasciano la vocale e
prendono l'apostrofo: L'.



una indiana *un'indiana*

una amica

una elica

una attrice

una altalena

una oca

una idea

una orma

una alga

una onda

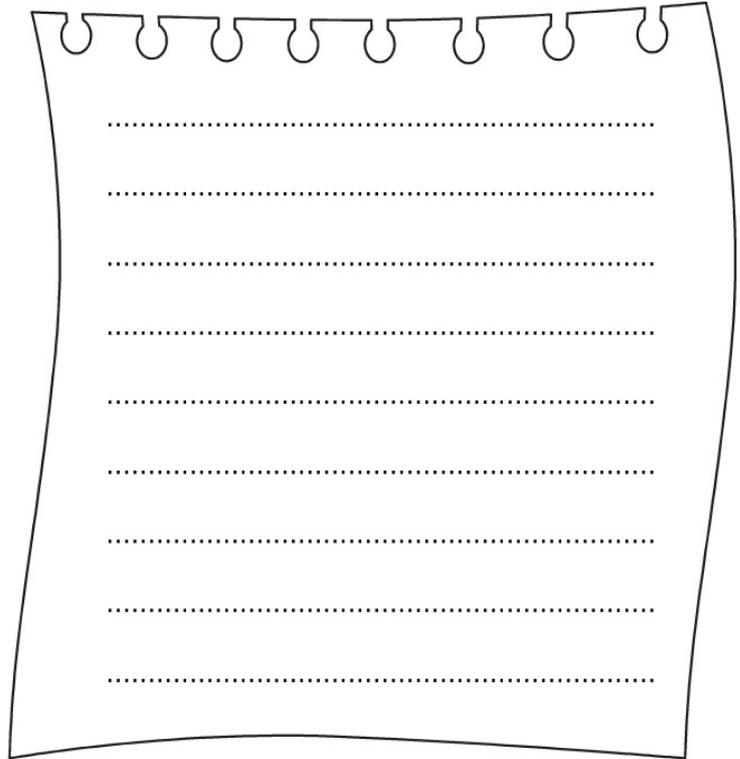
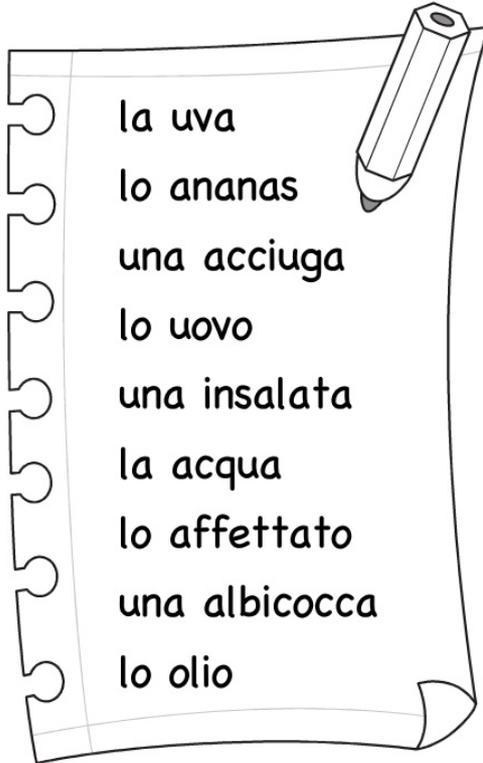
Davanti ai
nomi femminili che
iniziano per vocale
l'articolo UNA
lascia la vocale e prende
l'apostrofo: UN'.

ATTIVITÀ 120

LA LISTA DELLA SPESA



1 Leggi e riscrivi la lista della spesa usando correttamente **l'** e **un'**.



2 Leggi e completa mettendo l'apostrofo dove serve.

un uccello	un ombra	un aragosta	un unghia
un asparago	un imbuto	un osso	un ortica
un edera	un ora	un isola	un uncino

3 Riscrivi sul quaderno le parole dell'esercizio 2 precedute dall'articolo determinativo.

4 Completa tu con nomi adatti.

lo

uno

le

i

l'

il

un'

una

gli

la

CI VUOLE UN PO' DI...

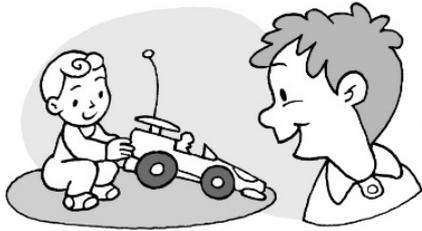
1 Osserva e completa con l'espressione adatta scegliendo fra...

un **po'** di coraggio

un **po'** di pazienza

un **po'** di colore

un **po'** di zucchero



NATALIA È PICCOLA: CON LEI DEVO AVERE

.....

TROVO

..... E MI LANCIO.



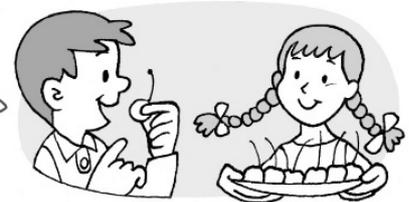
GLI INGREDIENTI CI SONO TUTTI:

MANCA SOLO

.....

AGGIUNGIAMO LE CILIEGIE ALLA MACEDONIA:

CI VUOLE



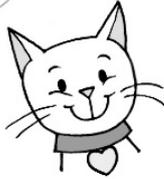
MAGIA!

Che cosa faresti con **un po' di... polverina magica**?

La useresti per diventare invisibile? Oppure per trasformare le aule della scuola?

Racconta scrivendo due o tre frasi sul quaderno.

ATTIVITÀ 122



ODDO E I TOPI



LA LETTURA DELL'INSEGNANTE

Oddo è un gatto moderno, anzi è il più moderno di tutti i gatti. Un gatto moderno, naturalmente, abita in una casa con tutte le **comodità**: cesta imbottita per dormire, ciotole di varie forme per i pasti, collarini firmati, pupazzi di ogni tipo per giocare... Ma un giorno...

– UN TOPO! – strilla la padrona – Pazienza! Abbiamo un gatto, ci penserà lui. Oddo, fai **buona caccia!**

Oddo è pronto: – A me, topaccio! – miagola con la voce grossa.

– Già... ma come è fatto un topo? – si dice, non avendone mai visto uno.

Mentre Oddo pensa ecco spuntare da sotto il divano un **animaletto grigio** con la coda nera... Oddo non vuole fare brutta figura, meglio chiedere.

– Sei per caso un topo, tuuu? – miagola con tono minaccioso. Il topolino ha paura, non sa cosa rispondere, poi balbetta: – So-sono u-un... sorcius.

– E che cos'è un sorcius? – chiede Oddo, sorpreso.

– Un animale che vive nella giungla e caccia **gatti** selvatici.

Oddo comincia ad avere paura: “E se **si accorge** che sono un gatto?” pensa. Decide allora di presentarsi così: – Io invece sono un micius. Sto dando la caccia a un topo: l'ho perso di vista, ma presto lo prenderò!

– Be', te lo auguro. Adesso ti **saluto** perché devo ritornare nella giungla.

– Anch'io ti saluto! – risponde Oddo allungando una zampa al topolino – Spero di incontrarti di nuovo!

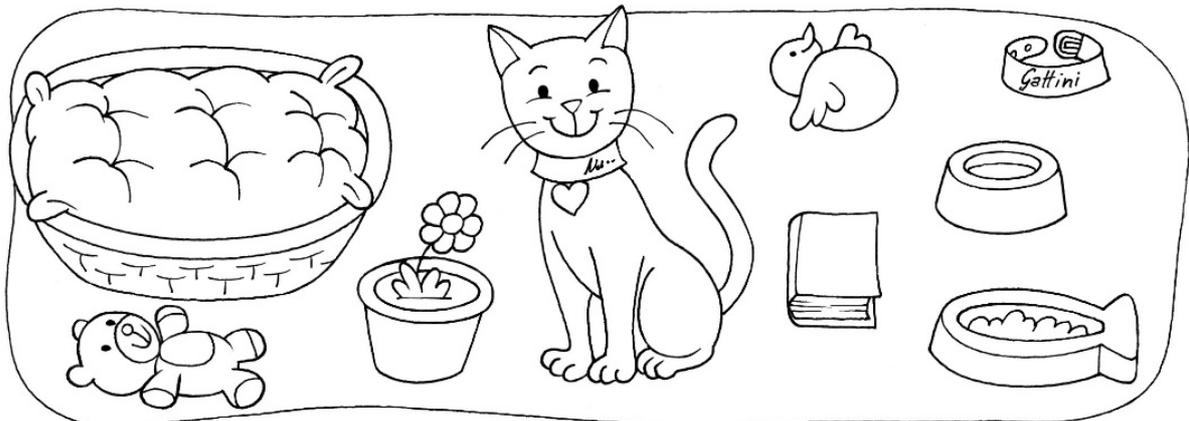
– Anch'io spero di trovare sempre **gatti come te!** – esclama il topolino prima di fare un gran balzo e scomparire.

“Ma allora quello era...” pensa Oddo. Eh sì, caro Oddo, era proprio un topo!

(adatt. da “Venti... e una storia” di Angela Nanetti – Edizioni Einaudi Ragazzi)

Oddo si presenta...

1 Osserva l'illustrazione e colora solamente le “comodità” di Oddo.



Un giorno...

2 Leggi e rispondi alle domande.

- Quale animale scopre in casa la padrona di Oddo?

.....

- Quale animale dice di essere a Oddo?

.....

- Che cosa racconta di fare nella giungla?

.....

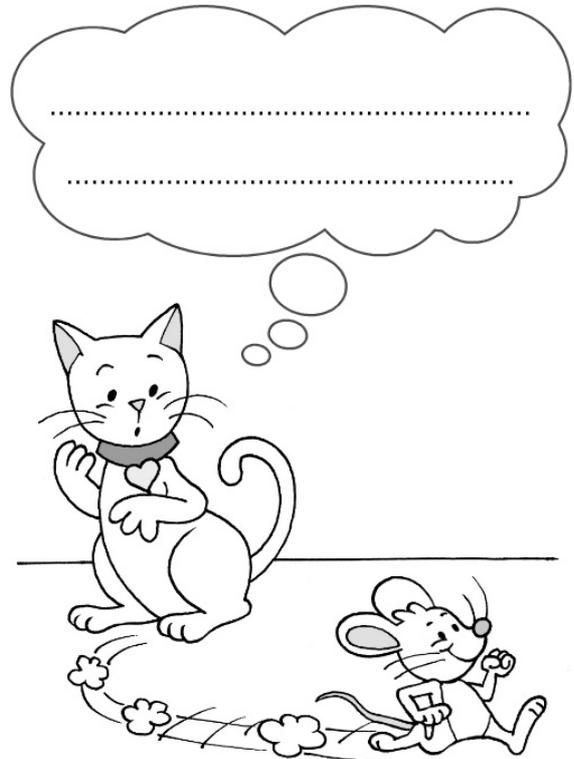
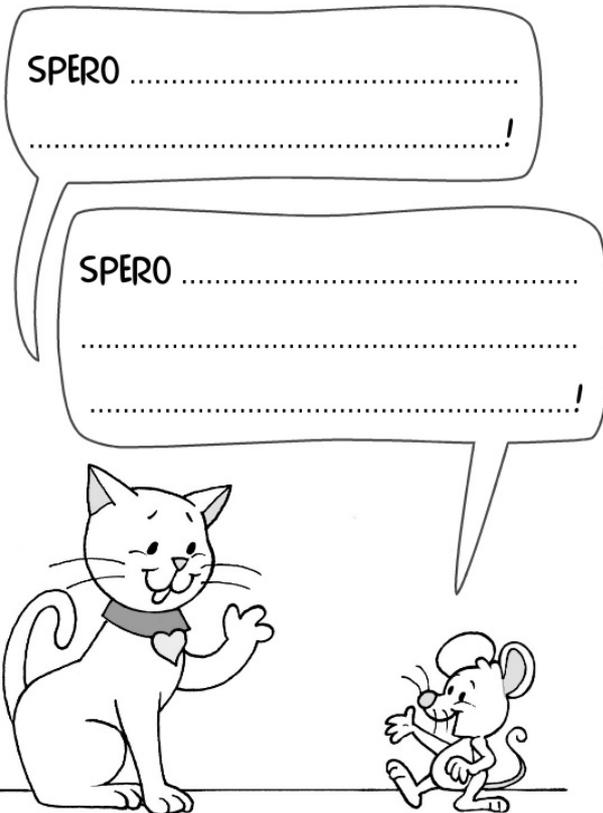
- Con quale nome decide di presentarsi Oddo? Perché?

.....

.....

La storia si conclude...

3 Osserva, leggi e completa i fumetti.

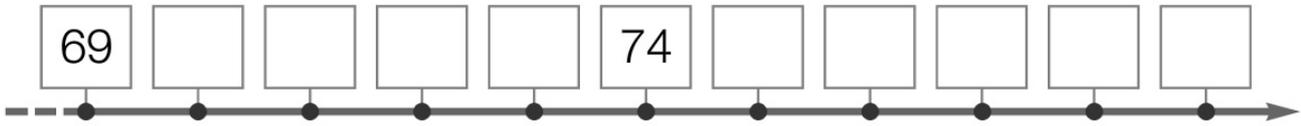


ATTIVITÀ 108

NUMERI... IN BARCA!

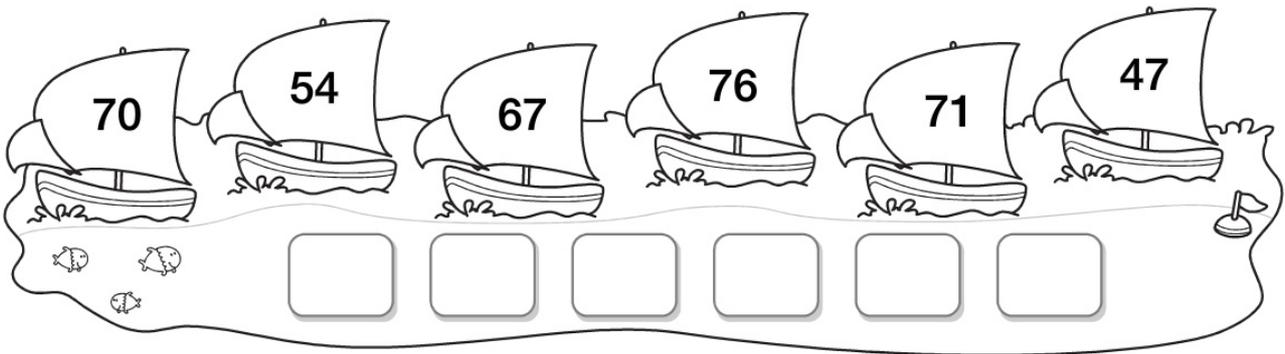


1 Completa la linea scrivendo i numeri mancanti.

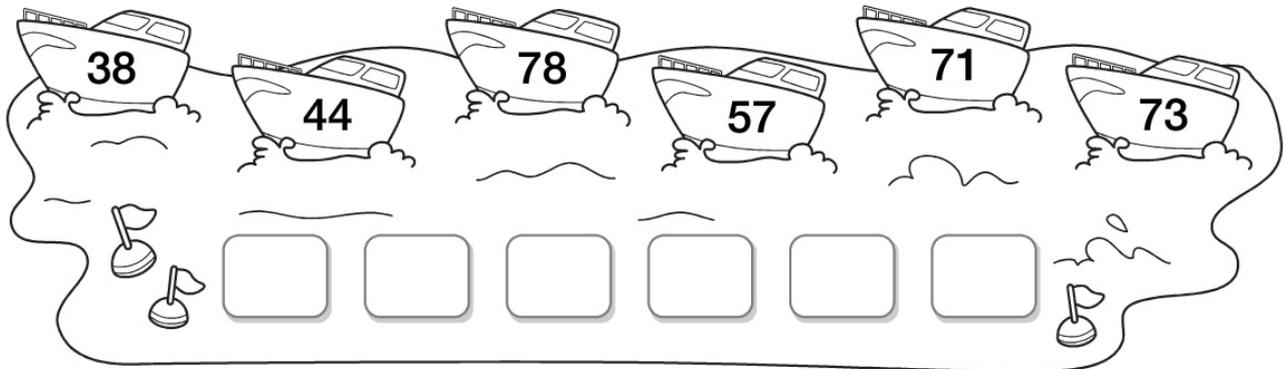


2 Riscrivi i numeri...

• **in ordine crescente**



• **in ordine decrescente**



3 Completa i confronti con i segni $>$, $<$ oppure $=$.

$74 \bigcirc 74$

$71 \bigcirc 71$

$69 \bigcirc 79$

$69 \bigcirc 70$

$63 \bigcirc 36$

$72 \bigcirc 72$

4 Completa i confronti con numeri adatti.

$71 < \dots\dots\dots$

$13 > \dots\dots\dots$

$68 > \dots\dots\dots$

$45 = \dots\dots\dots$

$79 = \dots\dots\dots$

$70 > \dots\dots\dots$

COMPONGO... SCOMPONGO...

1 Colora allo stesso modo ogni cartellino con la **scomposizione** e il pesce con il numero corrispondente. Se sei in difficoltà rappresenta prima sull'abaco.

7 da e 9 u

7 da

7 da e 8 u

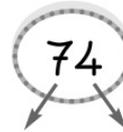


6 u e 7 da

2 u e 7 da

7 da e 3 u

2 Scomponi seguendo l'esempio.



7 da e 1 u

..... e

..... e

..... e

3 Leggi e scrivi i **numeri corrispondenti**.

È maggiore di 69
e minore di 71.

.....

È minore di 79 e
maggiore di 77.

.....

Corrisponde a
7 da e 6 u.

.....

È minore di 78
e maggiore di 75,
ma non è 76.

.....

Corrisponde a
7 u e 6 da.

.....

Supera di 10 unità
il numero 63.

.....

È minore di 77 e maggiore di 73,
ma non è né 74 né 76.

.....

Supera di 1 decina
il numero 64.

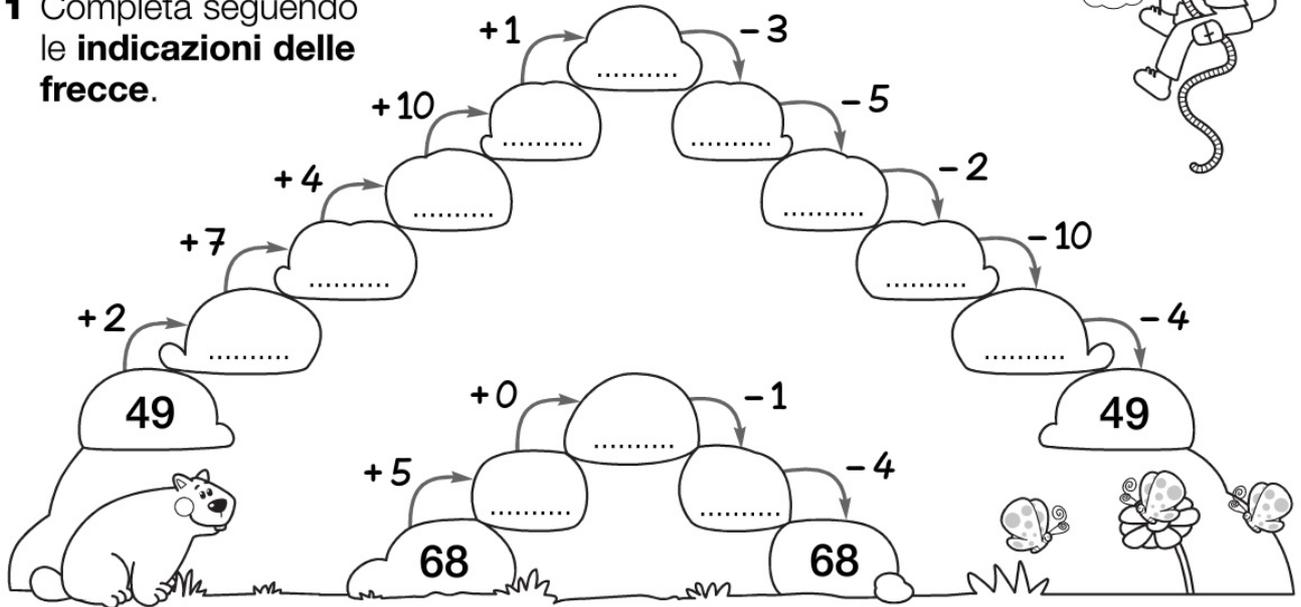
.....

ATTIVITÀ 110

SALI E SCENDI



1 Completa seguendo le **indicazioni delle frecce**.



2 Esegui con il **calcolo rapido**.

$69 + 4 = \dots\dots\dots$ $62 + 9 = \dots\dots\dots$ $24 + 7 = \dots\dots\dots$ $66 + 10 = \dots\dots\dots$

$71 - 6 = \dots\dots\dots$ $63 - 7 = \dots\dots\dots$ $75 - 8 = \dots\dots\dots$ $69 - 10 = \dots\dots\dots$

3 Completa tu le operazioni completando il **termine mancante**.

da	u		
63	+		
1	=		
<hr/>			
79			

da	u		
33	+		
	5	=	
<hr/>			
48			

da	u		
41	+		
	6	=	
<hr/>			
77			

da	u		
50	+		
2	=		
<hr/>			
78			

da	u		
79	-		
2	=		
<hr/>			
54			

da	u		
66	-		
1	=		
<hr/>			
55			

da	u		
52	-		
	2	=	
<hr/>			
30			

da	u		
74	-		
	4	=	
<hr/>			
40			

A supporto
dell'insegnante

PER L'ESERCIZIO



- Incolonna ed esegui le **addizioni** sul quaderno.

$$\begin{array}{r} 63 + 13 = \\ 52 + 27 = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 38 + 26 = \\ 29 + 42 = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 47 + 28 = \\ 45 + 25 = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 41 + 13 + 5 = \\ 27 + 4 + 45 = \end{array}$$

- Incolonna ed esegui le **sottrazioni** sul quaderno.

$$\begin{array}{r} 78 - 41 = \\ 75 - 52 = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 71 - 38 = \\ 66 - 39 = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 77 - 29 = \\ 70 - 45 = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 62 - 59 = \\ 73 - 53 = \end{array}$$

- Risolvi i **problemi** sul quaderno.

- A** Oggi il giardiniere ha annaffiato 42 piantine di azalea e 34 piantine di gerani. Quante piantine ha annaffiato in tutto?
- B** In un salone sono esposte 15 amache. In un altro sono esposte 46 amache. Quante amache sono esposte in tutto?
- C** All'allevamento *Fido* sono nati 27 dalmata, 14 pastori tedeschi e 31 boxer. Quanti cagnolini sono nati in tutto?
- D** Nell'officina di Renato c'erano 76 gomme. Se questo mese Renato ne ha vendute 32, quante gomme ci sono ancora nell'officina?
- E** La zia aveva preparato 70 pizzette per la festa di Paolo, ma ora ne sono rimaste solo 12. Quante pizzette sono state mangiate?
- F** Leo e Teo devono verniciare le ringhiere dei balconi di un palazzo. Leo vernicia 72 ringhiere, mentre Teo ne vernicia 38. Quante ringhiere vernicia in meno Teo rispetto a Leo?

ATTIVITÀ 112

LA TABELLINA x 4

$4 \times 0 = \dots 0 \dots$



$4 \times 1 = \dots 4 \dots$



$4 \times 2 = \dots \dots$



$4 \times 3 = \dots \dots$



$4 \times 4 = \dots \dots$



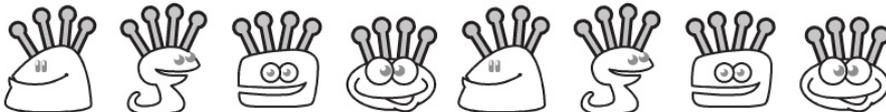
$4 \times 5 = \dots \dots$



$4 \times 6 = \dots \dots$



$4 \times 7 = \dots \dots$



$4 \times 8 = \dots \dots$

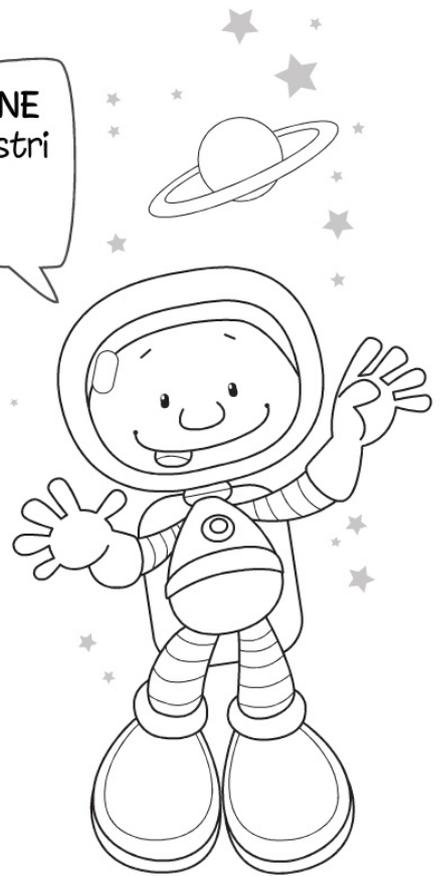


$4 \times 9 = \dots \dots$



$4 \times 10 = \dots \dots$

Conta le ANTENNE degli extraterrestri DI OGNI FILA, poi completa.



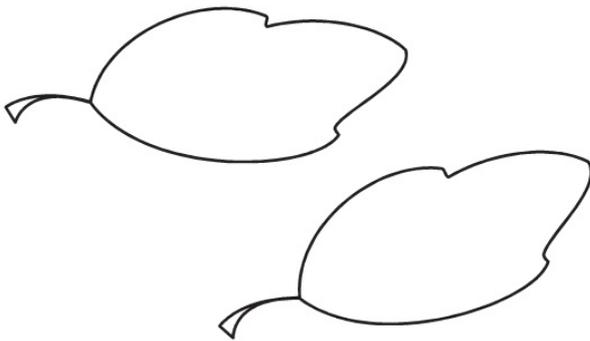
- Completa e memorizza la tabellina del 4.

↖ x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	0										

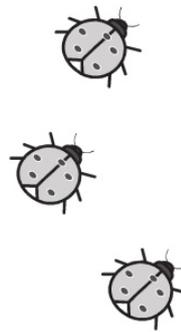
CHE COSA VEDI?

1 Leggi e completa ogni rappresentazione.

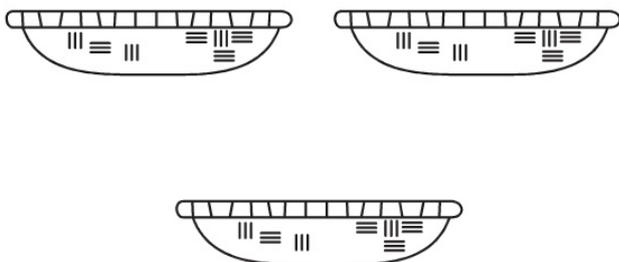
Ci sono 3 coccinelle **per** ciascuna delle 2 foglie.



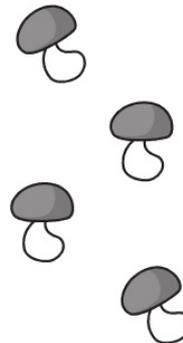
Ci sono 3 coccinelle **e** 2 foglie.



Ci sono 4 funghi **per** ognuno dei 3 cestini.



Ci sono 4 funghi **e** 3 cestini.



Nei problemi di moltiplicazione...

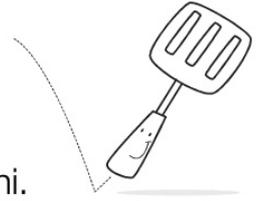
L'attività proposta in questa pagina ha l'obiettivo di presentare ai bambini situazioni problematiche che sottendono l'operazione di moltiplicazione e di guidarli a comprendere la **differenza** tra il testo di un problema di **moltiplicazione** e uno di **addizione**.

L'**analisi dei dati** attraverso la **rappresentazione** permette di evidenziare la specificità dei problemi di moltiplicazione in cui c'è sempre una **quantità che si ripete**.

Dopo l'esercizio di rappresentazione valutiamo se completare i testi con le rispettive **domande** e guidare i bambini verso la **risoluzione**.

ATTIVITÀ 114

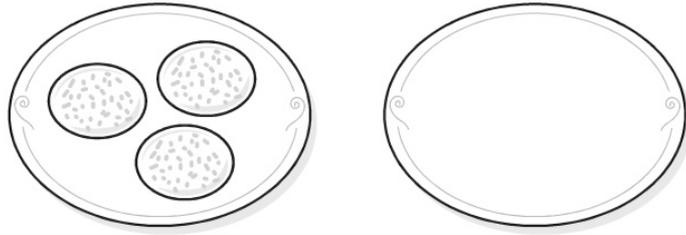
PROBLEMI... GOLOSI!



1 Leggi il testo di ogni problema, poi risolvi seguendo le indicazioni.

A La cuoca dispone 3 tortini di riso su ognuno dei 2 piatti che dovrà servire. Quanti tortini di riso ci sono in tutto?

► Completa la **rappresentazione** e la **risoluzione**.



tortini di riso su un piatto (X) tutti i piatti = tutti i tortini di riso

$$\boxed{3} \quad (\times) \quad \boxed{2} \quad (=) \quad \boxed{}$$

► Completa la **risposta**.

Ci sono in tutto

B Il pasticciere mette 6 ciliegine su ciascuna delle 3 torte che sta preparando. Quante ciliegine mette in tutto?

► Completa la **rappresentazione** e la **risoluzione**.



ciliegine su una torta (X) tutte le torte = tutte le ciliegine

$$\boxed{6} \quad (\times) \quad \boxed{3} \quad (=) \quad \boxed{}$$

► Completa la **risposta**.

Il pasticciere

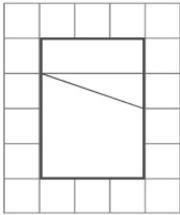
ATTIVITÀ 32

LA CAMERA DEI SETTE NANI

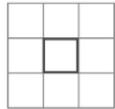
1 Consulta la **legenda**, poi completa il disegno della **pianta** della camera dei Sette Nani: quanti lettini ci saranno? Quanti comodini?



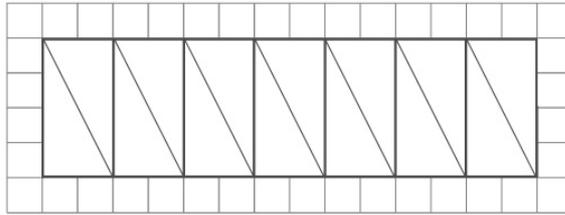
Legenda



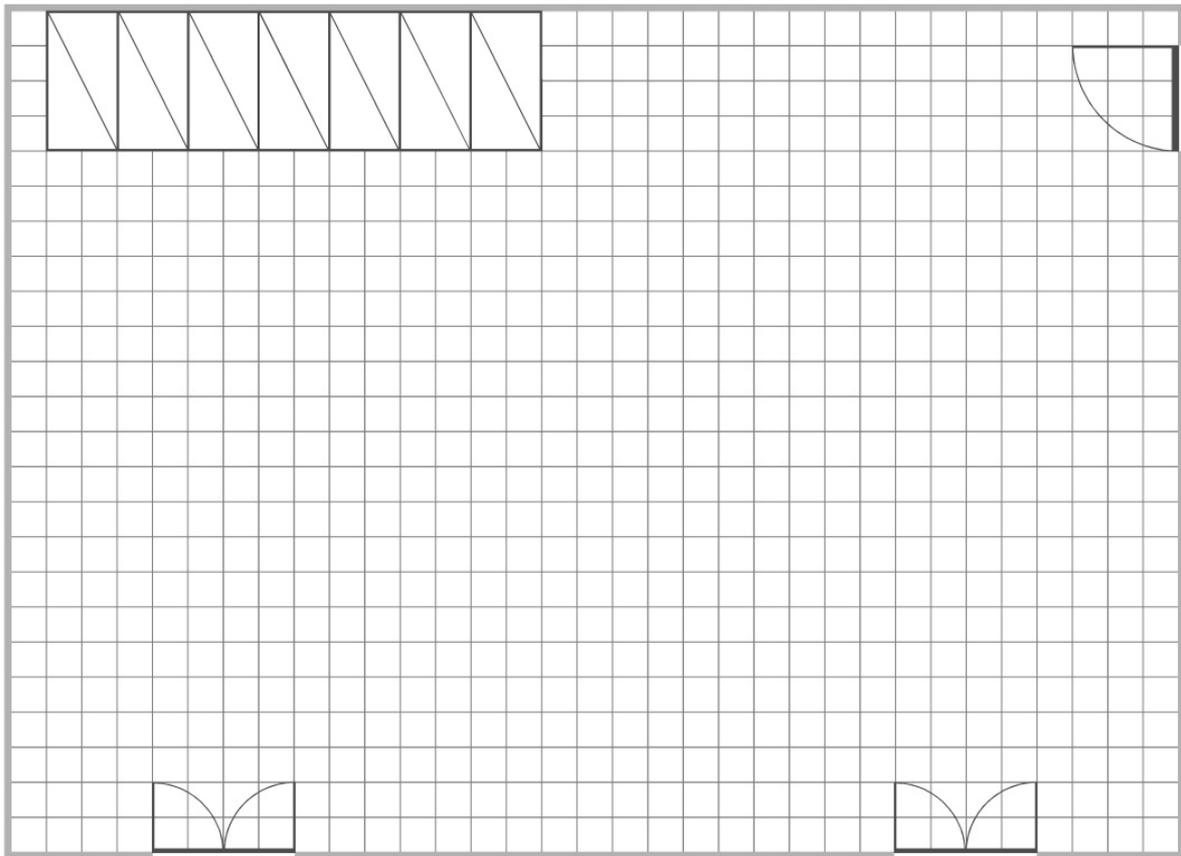
letto



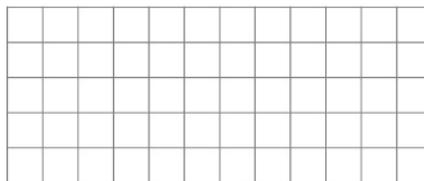
comodino



armadio a sette ante



2 Disegna tu un **simbolo** per il baule delle coperte, poi riportalo nella pianta.



il baule delle coperte

OGNI SPAZIO... SERVE!

- 1 Per ogni illustrazione scrivi il nome dello **spazio scolastico** che rappresenta, poi collegala all'espressione che ne indica la **funzione**, cioè a che cosa serve, usando una linea.



giocare



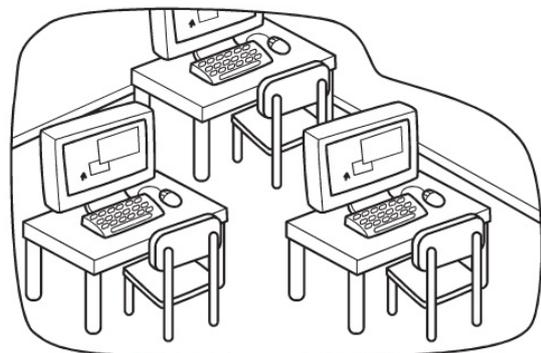
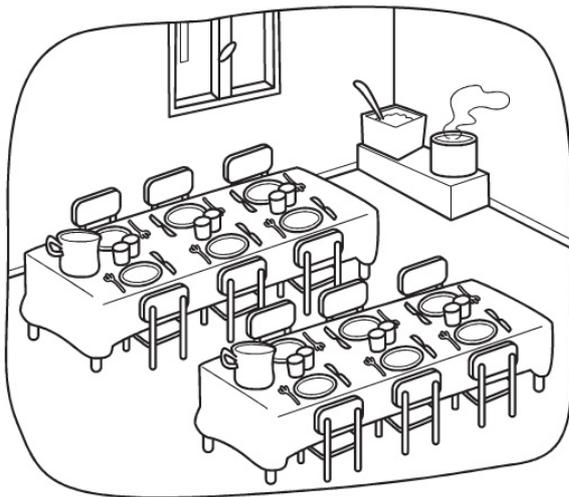
dipingere, modellare



usare il computer

pranzare

fare ginnastica



Per ognuno di questi spazi presente nella tua scuola indica **un elemento dell'arredamento e la sua funzione.**



L'INTERVISTA

Come giocavano un tempo le persone più grandi di te?

1 Scegli una persona della tua famiglia e ponile le domande di questa pagina.

INTERVISTA A

Quali erano i luoghi in cui giocavi?

Con chi giocavi?

Quali giochi facevi con gli amici?

Quali giochi facevi quando giocavi da solo?

Possedevi molti o pochi giocattoli?

Quali?

Erano giocattoli fatti in casa o comperati?

Avevi giocattoli meccanici?

Avevi giocattoli elettronici?

Completa classificando la fonte.

L'intervista è una fonte



Parliamone!

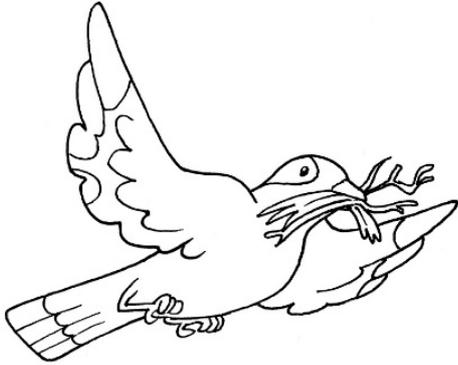
- Quali giocattoli usavano le vostre sorelle e i vostri fratelli grandi? E i vostri genitori? E i vostri nonni e bisnonni?

Confrontate le interviste che avete ottenuto.

ATTIVITÀ 31

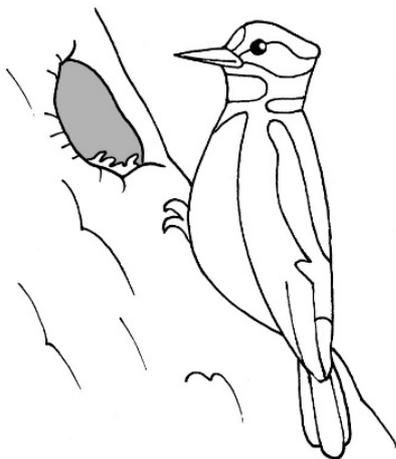
A CIASCUNO IL SUO NIDO

Con l'arrivo della primavera molti **uccelli costruiscono o riparano i loro nidi** perché presto serviranno per accogliere i loro piccoli.



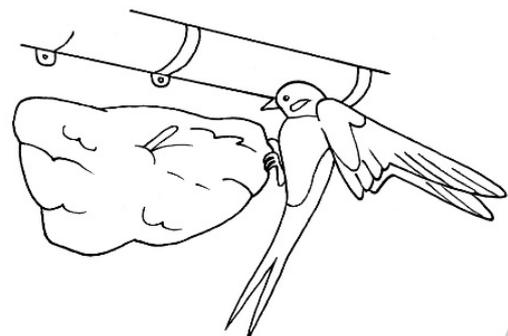
Gli uccelli sanno trovare in natura **tutto ciò che serve** per rendere il nido robusto e invisibile ai loro nemici: fango, stecchi, muschio e ramoscelli, piccole piume, ciuffi di lana di pecora, persino crini di cavallo, cioè i lunghi peli che compongono la criniera di questi animali.

Fabbricare un nido per farci stare tutta la famiglia è un lavoro lungo che richiede **pazienza e abilità**. In genere sono di forma tonda perché l'uccello vi entra e gira su se stesso schiacciando le pareti con il petto, ma ce ne sono di **infinite forme**.



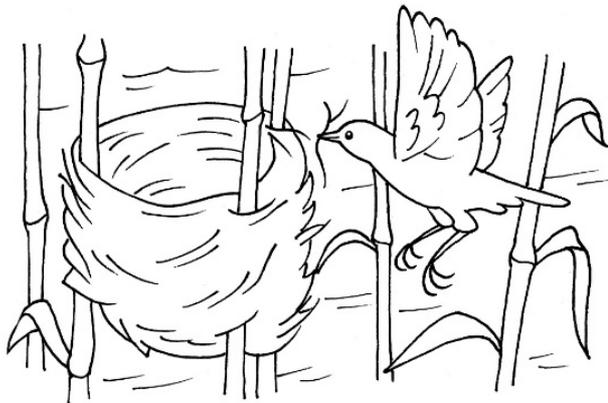
Usando il becco robustissimo il **picchio rosso** e il **picchio verde** fanno buchi nei vecchi tronchi d'albero. Preparano un'entrata bella tonda e rendono ben lisce le pareti interne. Poi, per rendere il nido più comodo, appoggiano sul "pavimento" qualche truciolo di legno.

La **rondine** è un uccello "vasaio" perché costruisce il nido sotto il cornicione di una casa impastando del fango con la sua saliva.



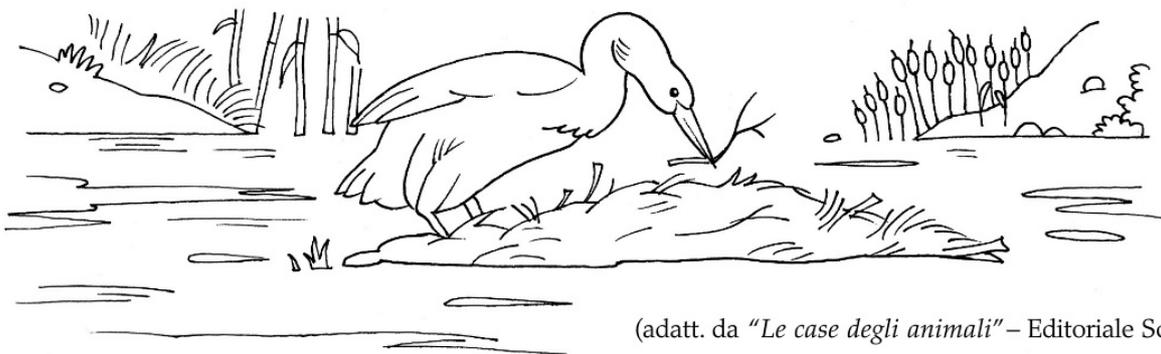
ATTIVITÀ 31

Nella bella stagione la **cicogna** torna dall’Africa dove ha trascorso l’inverno. In cima a un comignolo costruisce per i suoi piccoli un enorme nido fatto di rami e poi, pensa un po’!, lo tappezza di stracci e di giornali per renderlo più morbido e comodo.



La **cannaiola** è un uccello “cestaio” perché il suo nido è un vero e proprio cesto agganciato alle canne e tappezzato sul fondo dalle erbe e dai fiori che crescono nei canneti.

Lo **svasso** vive nelle paludi. Il suo nido è una piccola isola costruita con tutto ciò che trova sulla superficie e sul fondo dell’acqua: pezzi di legno, erbe acquatiche, ninfee,...
Lo svasso ammuccia tutto questo materiale finché l’isola-nido spunta dall’acqua. E se l’acqua si alza, lui alza la catasta!



(adatt. da “Le case degli animali” – Editoriale Scienza)

1 Rispondi.

- Quale tra i nidi descritti ti sembra il più curioso o interessante? Perché? Spiega a voce.

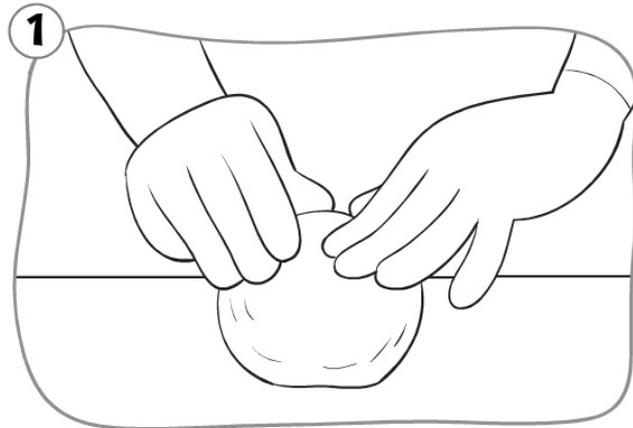
UN ANIMALETTO SPINOSO



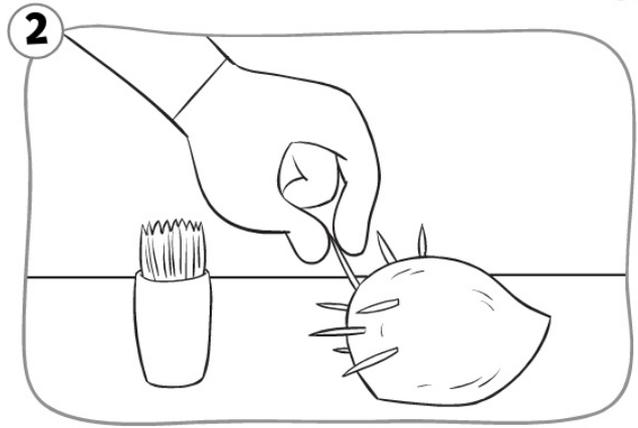
Segui le istruzioni per preparare un fermacarte utilizzando la **pasta per modellare**.



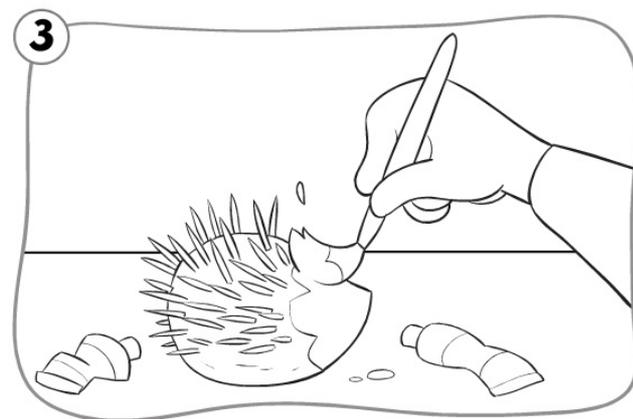
L'occorrente • pasta modellabile o argilla • stuzzicadenti • colori a tempera • un pennello • colla vinilica • quattro bottoni



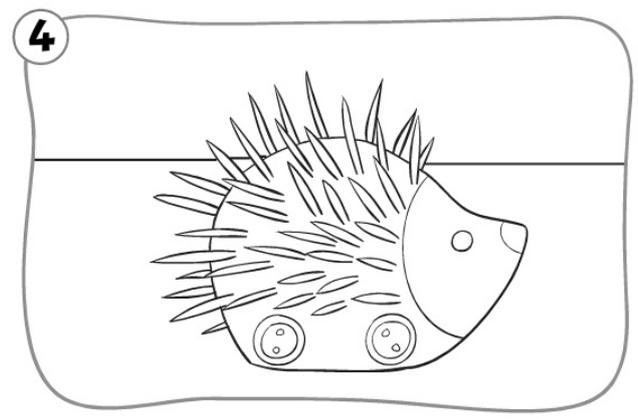
Con la pasta per modellare **forma** una palla, poi **schiacciala** su un piano per ottenere una base liscia.



Appuntisci la palla da un lato per formare il muso dell'animale e **inserisci** gli stuzzicadenti. Lascia asciugare.



Colora il muso di rosa, il corpo e gli aculei di marrone usando i colori a tempera. Lascia asciugare.



Completa il muso **dipingendo** i due occhi e il naso. Infine **incolla** i bottoni ai lati: saranno le zampette.

SONORIZZIAMO UN AMBIENTE

Queste proposte hanno lo scopo di portare i bambini a individuare la presenza di suoni e rumori di un particolare ambiente (il mercato), a sonorizzare brevi situazioni, a eseguire collettivamente semplici canzoni rispettando gli attacchi e le pause.

🎵 Per cominciare

I bambini sono seduti in cerchio. L'insegnante, al centro, si alza e cammina verso uno di loro tenendo un legnetto in mano e pronunciando un suono qualsiasi, per esempio: "BLA BLA BLA". Consegna, quindi, il legnetto (il testimone) all'alunno e così facendo gli **passa il suono**, poi torna al centro.

A sua volta, chi riceve il legnetto deve camminare verso un compagno ripetendo il suono ricevuto, passargli il testimone e il suono, e poi tornare al proprio posto. Si continua in questo modo finché l'insegnante lo ritiene opportuno.

In seguito si potranno mettere in circolazione più testimoni contemporaneamente.

🎵 Il mercato sonoro

L'insegnante chiede agli alunni di elencare i **suoni e i rumori** che si possono sentire al **mercato** e li registra su un cartellone o alla lavagna. A questo punto invita i bambini ad analizzare le caratteristiche dei suoni e dei rumori emersi e a riprodurre i più significativi utilizzando la voce, il corpo, gli oggetti e gli strumentini.

Qualche esempio:

- per la **gente che va e che viene**: passi frettolosi, passi lenti, di corsa,...
- per le **voci dei venditori** e dei **clienti**: grida e richiami di voci maschili e femminili;
- per le **merci** che vengono **maneggiate**: rumori di ferraglia, stoviglie, bigiotteria, di sacchetti di carta e plastica,...
- per gli **animali** di passaggio: il cinguettio degli uccellini, l'abbaiare dei cani,...

Ciascun bambino verrà incaricato di produrre uno tra i suoni e i rumori presi in considerazione e si darà così il via alla **rappresentazione sonora collettiva** di una situazione realistica di mercato.

L'idea in più

*Avendone la possibilità, l'insegnante **registrerà** la produzione sonora con l'ausilio di un registratore. Riascoltandola in seguito, gli alunni avranno la soddisfazione di aver ricreato un ambiente sonoro a tutti gli effetti!*

🎵 Tutti al mercato

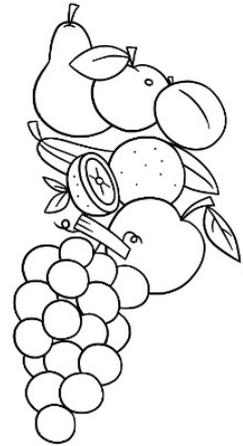
Si potrà chiudere l'esperienza di sonorizzazione dell'ambiente del mercato proponendo agli alunni di cantare insieme la divertente canzone "**Gita al mercato**", di cui riportiamo il testo in **ATTIVITÀ 33**.

ATTIVITÀ 33

GITA AL MERCATO

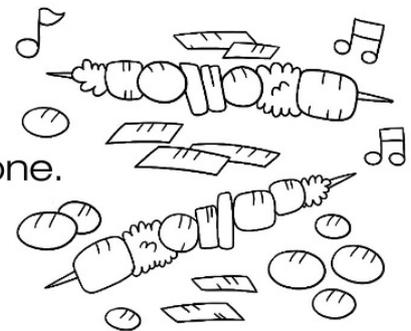
Oggi è il giorno del mercato,
la mia mamma mi ci ha portato:
bancarelle, frutta, abiti, scarpe e stoffe
che la gente sceglie, compra e poi si porta a casa.

Mi concentro sulle voci e sento
forti risa e brusio di fondo,
venditori che propongono ogni cosa,
gente che si incrocia e si saluta ad alta voce.



**Quanti suoni, rumori e voci
fra passi lenti e veloci
e fruscii di borse e tende!
Se ti capita di passare
facci caso e sentirai
un mondo ricco di suoni.**

Ci avviciniamo anche a un rosticciere,
con grandi spiedi lunghi come spade,
rimesta in pentoloni di patatine e poi sorride
fischiettando un motivetto dietro il suo bancone.



Scocca l'ora poi sul campanile:
è molto tardi e già bisogna andare.
Tutti che smontano le bancarelle
con rumori di ferraglie, tonfi... Ma che gran subbuglio!



**Si conclude la mia gita al mercato
fra passi lenti e veloci
e fruscii di borse e tende!
Se ti capita di passare
facci caso e sentirai
un mondo ricco di suoni.**

(Maria Angela Ciurleo)



Canzone scaricabile dal sito www.gaiaedizioni.it