



NUMERI

A. OSSERVA IL DISEGNO E COLORA I NUMERI CHE RIESCI A TROVARE.



B. DIVERTITI A COLORARE IL DISEGNO.

Imparo a... riconoscere i numeri nella realtà.

Nome classe data



ANCORA NUMERI

A. OSSERVA IL DISEGNO E **CERCHIA** I NUMERI.



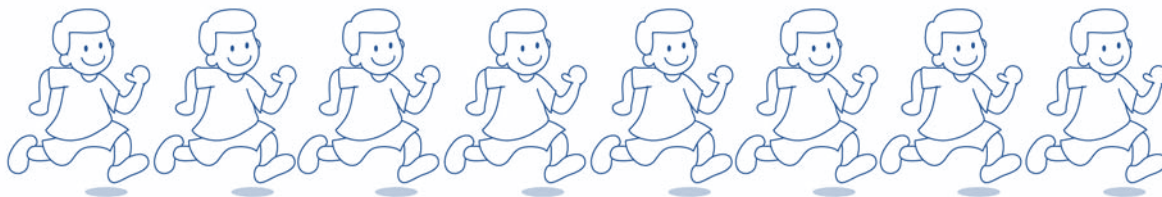
B. SCRIVI DENTRO LE BANDIERINE I NUMERI CHE HAI TROVATO.

.....
.....



MOLTI O POCCHI?

A. COLORA MOLTI CORRIDORI.



B. COLORA POCHE COPPE.



C. COLORA MOLTE CASE E POCHE BANDIERINE.



D. DISEGNA POCCHI SPETTATORI E COLORALI.

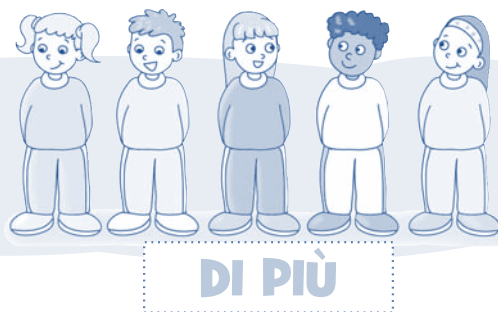
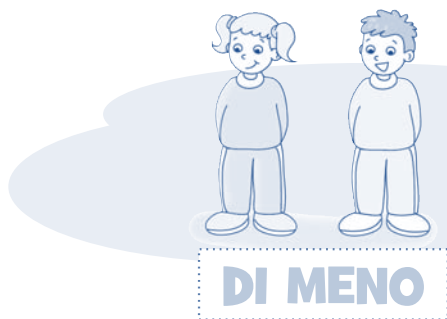
Imparo a... conoscere il significato di "pochi" e "molti".

Nome classe data

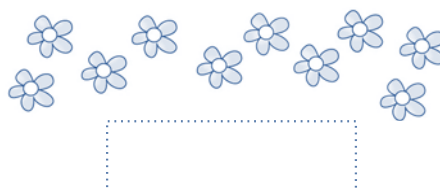
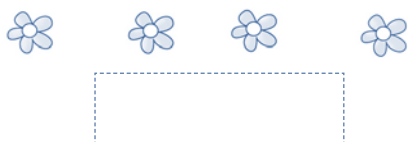


DI PIÙ O DI MENO?

A. RITAGLIA E INCOLLA SOTTO AI DISEGNI I CARTELLINI DI MENO/DI PIÙ.



• ORA PROVA TU!



DI PIÙ



DI PIÙ

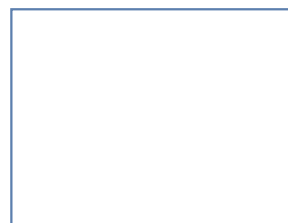
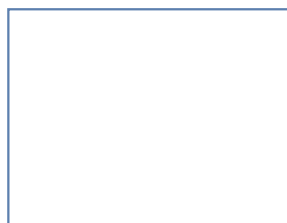
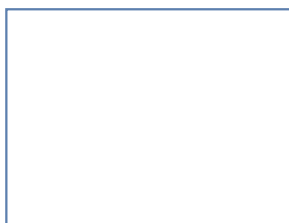
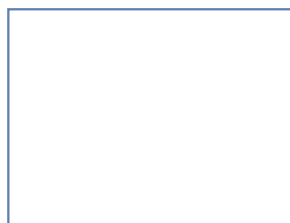


DI MENO



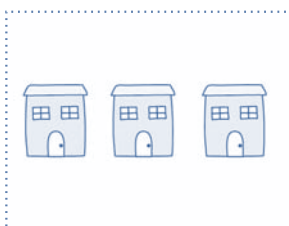
DI MENO

B. RITAGLIA I DISEGNI DELLE CASETTE E INCOLLALI IN ORDINE DA QUELLO DOVE CE NE SONO DI MENO A QUELLO DOVE CE NE SONO DI PIÙ.



DI MENO

DI PIÙ





TANTI... QUANTI

A. OSSERVA: CI SONO TANTI CANI



QUANTI OSSI



TANTI CANI...



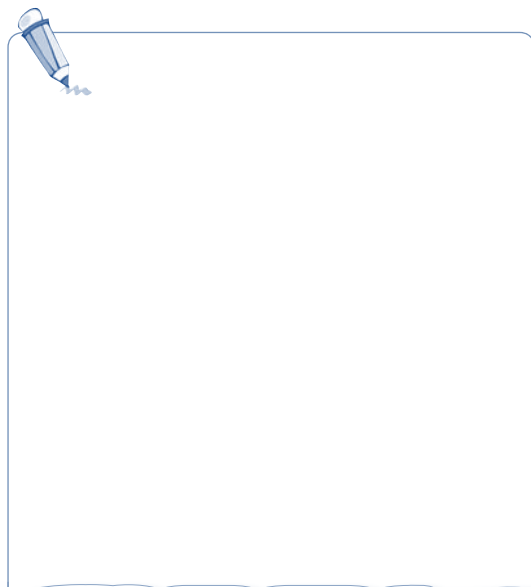
... QUANTI OSSI

- UNISCI CON UNA FRECCIA OGNI CANE A UN OSSO.

B. DISEGNA TANTI FIOCCHI



QUANTI ORSETTI



TANTI FIOCCHI...



... QUANTI ORSETTI

- UNISCI CON UNA FRECCIA OGNI FIOCCO A UN ORSETTO.

Imparo a... conoscere il significato di "tanti... quanti".

Nome classe data

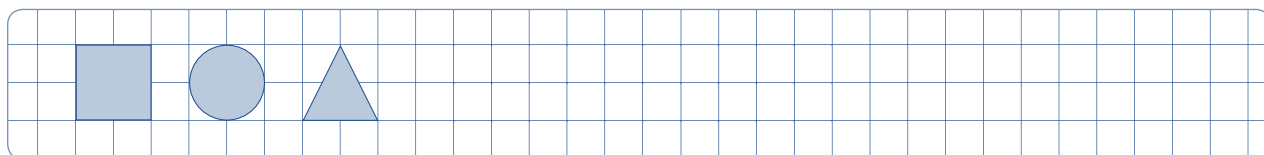


CHE RITMO!

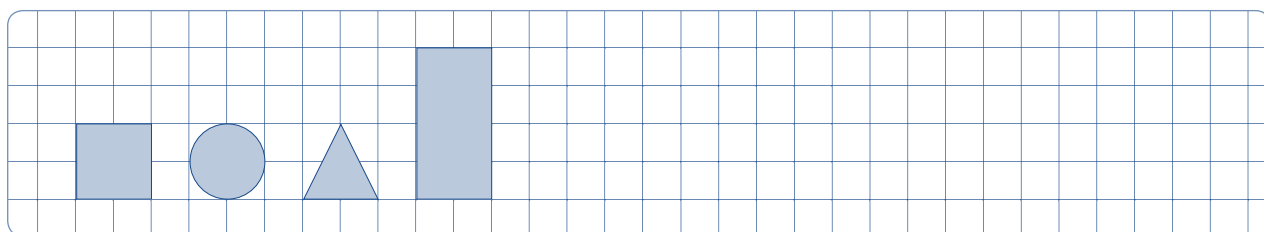
A. CONTINUA IL RITMO.



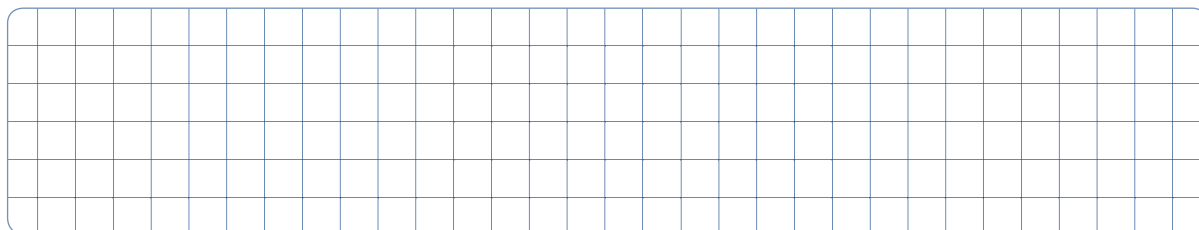
B. CONTINUA IL RITMO.



C. CONTINUA IL RITMO.



D. INVENTA IL RITMO CHE VUOI TU.

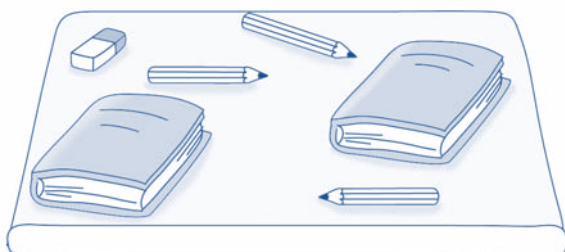


Imparo a... riconoscere e a continuare un ritmo.



1, 2, 3

A. CONTA E SCRIVI IL NUMERO CORRISPONDENTE IN CIFRE.



	1

B. CONTA LE PALLINE E SCRIVI IL NUMERO CORRISPONDENTE IN CIFRE E IN LETTERE.

.....

.....

2

DUE
.....

.....

.....

C. DISEGNA TANTI PALLONCINI QUANTI NE INDICA IL NUMERO.

3

2

1

D. AGGIUNGI O CANCELLA PER AVERE IL NUMERO INDICATO.

3

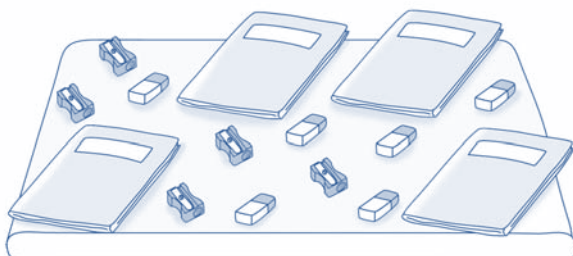
1

2



4, 5, 6

A. CONTA E SCRIVI IL NUMERO IN CIFRE.



	4

B. CONTA LE PALLINE E SCRIVI IL NUMERO IN CIFRE E IN LETTERE.

	— 4 —	QUATTRO
	— —
	— —

C. DISEGNA TANTI FIORI QUANTI NE INDICA IL NUMERO.

4	5	6

D. AGGIUNGI O CANCELLA PER AVERE IL NUMERO INDICATO.

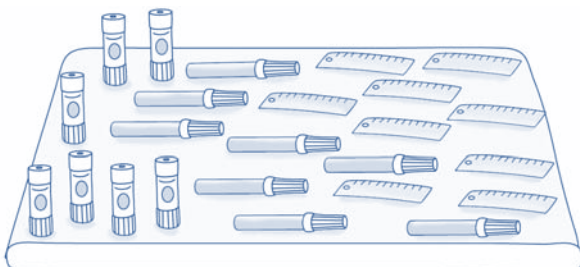
4	5	6

Imparo a... riconoscere quanto indicano i numeri 4, 5 e 6 e a scriverli in cifre e in lettere.



7, 8, 9

A. CONTA E SCRIVI IL NUMERO IN CIFRE.



	7

B. CONTA LE PALLINE E SCRIVI IL NUMERO IN CIFRE E IN LETTERE.

	7	SETTE

C. DISEGNA TANTE MELE QUANTE NE INDICA IL NUMERO.

7	8
	9

D. AGGIUNGI O CANCELLA PER AVERE IL NUMERO INDICATO.

7	8	9

Imparo a... riconoscere quanto indicano i numeri 7, 8 e 9 e a scriverli in cifre e in lettere.

Nome classe data



LO ZERO

A. QUANTI FRUTTI IN CIASCUN RIQUADRO?
SCEGLI CON ~~X~~ IL NUMERO GIUSTO.

0 5 ~~6~~ 7

0 1 2 3

6 7 8 9

5 6 7 9

B. CONTA LE DITA E SCRIVI IL NUMERO IN CIFRE E IN LETTERE.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

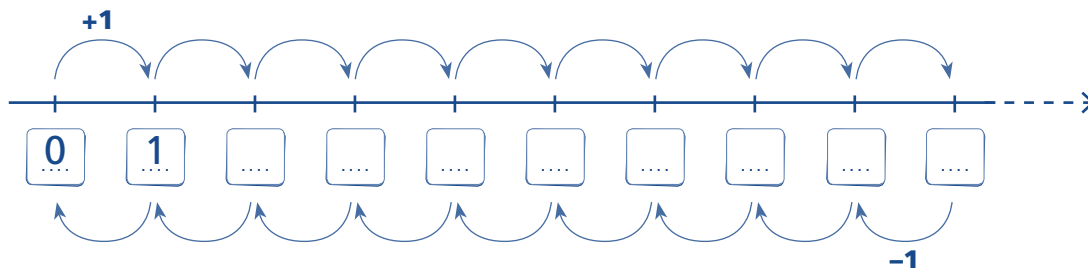
Imparo a... riconoscere quanto indica lo 0 e a scriverlo in cifre e in lettere.

Nome classe data



DA 0 A 9

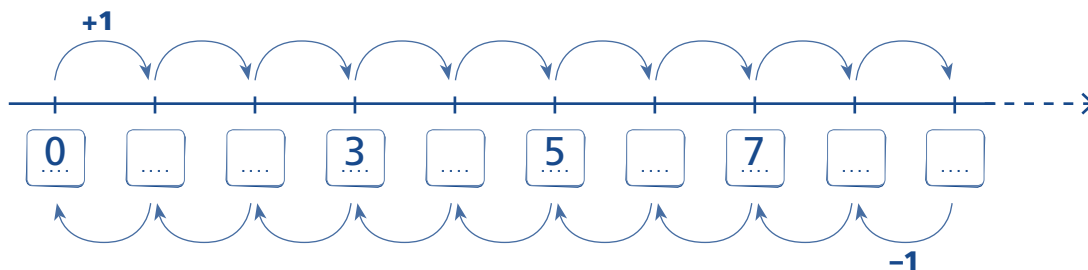
A. COMPLETA LA LINEA DEI NUMERI E LEGGI.



B. COLORA SEMPRE UNA PALLINA IN PIÙ E SCRIVI I NUMERI.

	1	UNO

C. COMPLETA LA LINEA DEI NUMERI.











Imparo a... contare in avanti e indietro sulla linea dei numeri.

Nome classe data

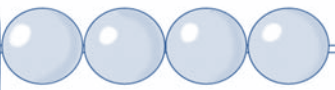


DISEGNA!

A. DISEGNA NELLE CARTE IL NUMERO DI CUORI INDICATO.

 3			
	6	8	4
			
5	2	9	1

B. DISEGNA LE PALLINE INDICATE DAL NUMERO.

	4
	2
	7
	6
	9

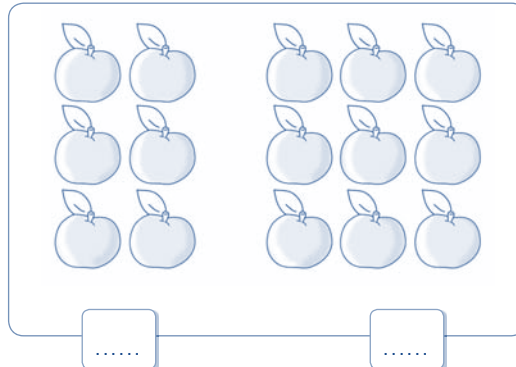
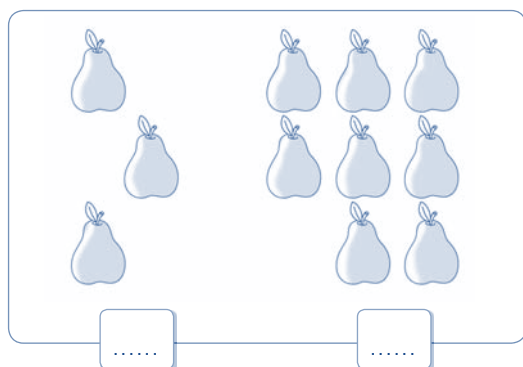
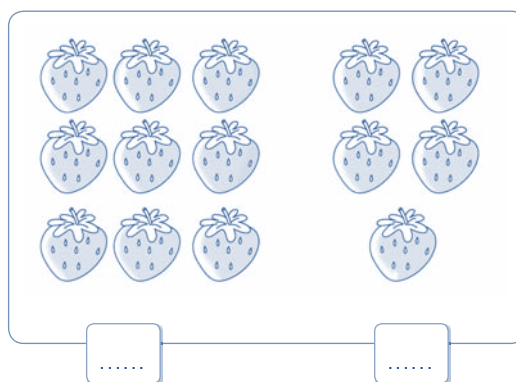
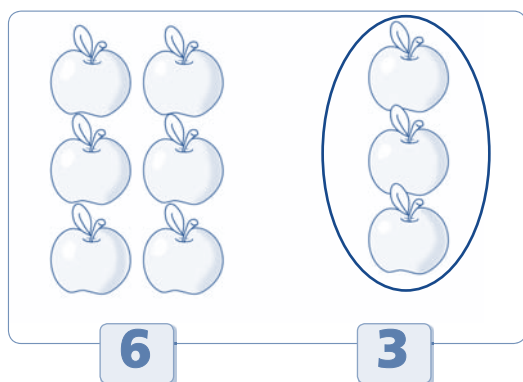
Imparo a... rappresentare i numeri in vari modi.

Nome classe data

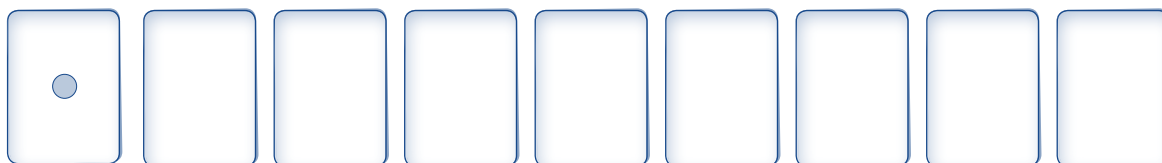
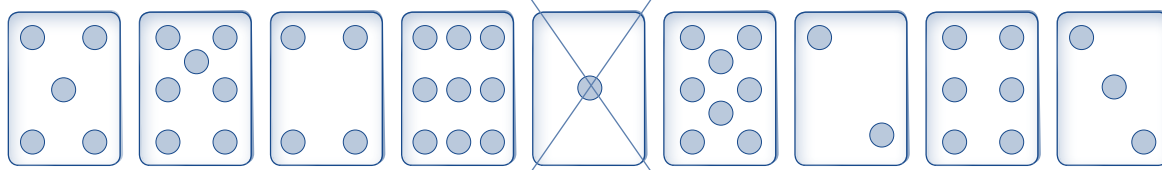


MELE, FRAGOLE, PERE...

A. CONTA E SCRIVI I NUMERI. POI IN OGNI RIQUADRO **CERCHIA** LA QUANTITÀ MINORE.



B. RIORDINA LE CARTE: DISEGNA DA QUELLA CHE HA MENO PALLINE A QUELLA CHE HA PIÙ PALLINE.



DI MENO → DI PIÙ

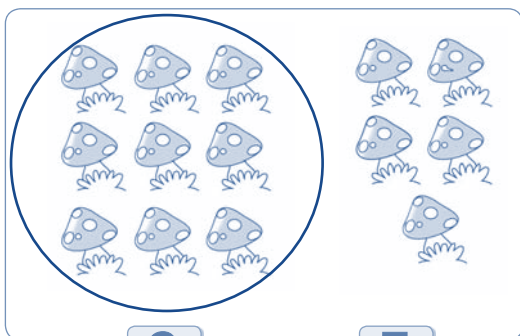
Imparo a... confrontare delle quantità e a ordinarle dalla minore alla maggiore.

Nome classe data



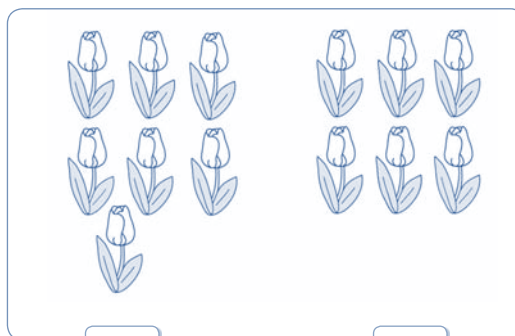
FUNGHI E FIORI

A. CONTA E SCRIVI I NUMERI. POI IN OGNI RIQUADRO **CERCHIA** LA QUANTITÀ MAGGIORE.



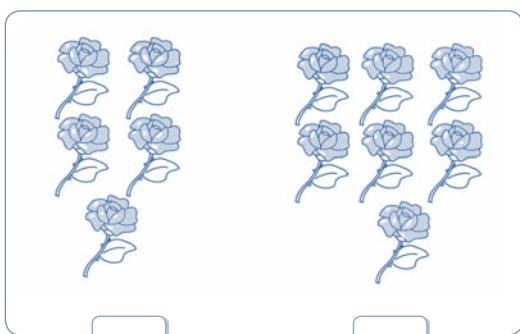
9

5



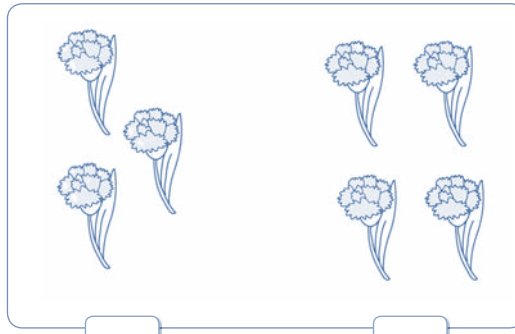
.....

.....



.....

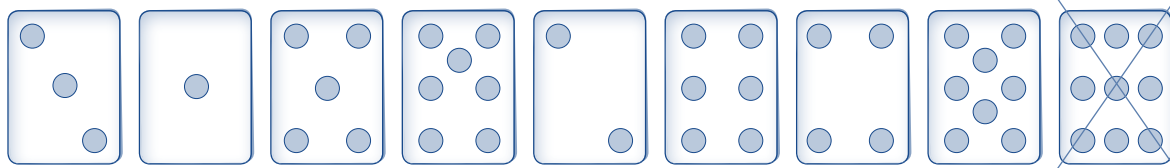
.....



.....

.....

B. RIORDINA LE CARTE: DISEGNA DA QUELLA CHE HA PIÙ PALLINE A QUELLA CHE HA MENO PALLINE.



DI PIÙ → DI MENO

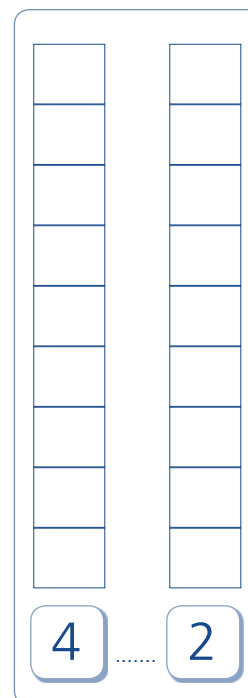
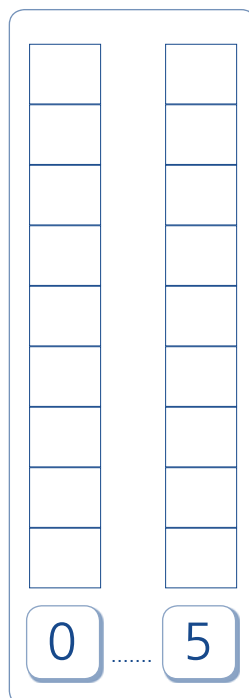
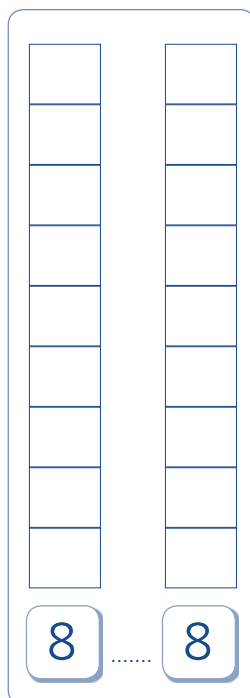
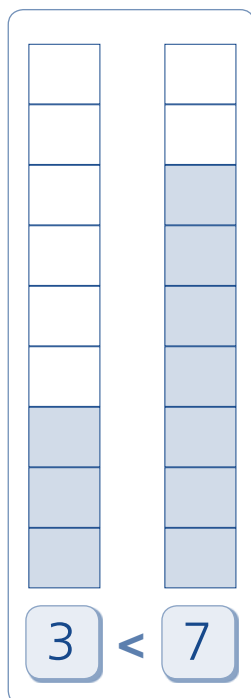
Imparo a... confrontare delle quantità e a ordinarle dalla maggiore alla minore.



MAGGIORE, MINORE, UGUALE

A. COLORA I MATTONCINI INDICATI DAL NUMERO E COMPLETA CON I SEGNI $<$ $>$ $=$.

$<$ minore
 $>$ maggiore
 $=$ uguale



B. COMPLETA CON I SEGNI $<$ $>$ $=$.

4 = 4	5 7	6 3	6 6
9 5	5 8	6 0	7 7

C. COMPLETA CON UN NUMERO ADATTO.

5 $>$ 3	7 =	4 $>$	5 $<$	9 =
8 $>$	0 $<$	3 =	1 $>$	2 $>$

Imparo a... confrontare delle quantità.

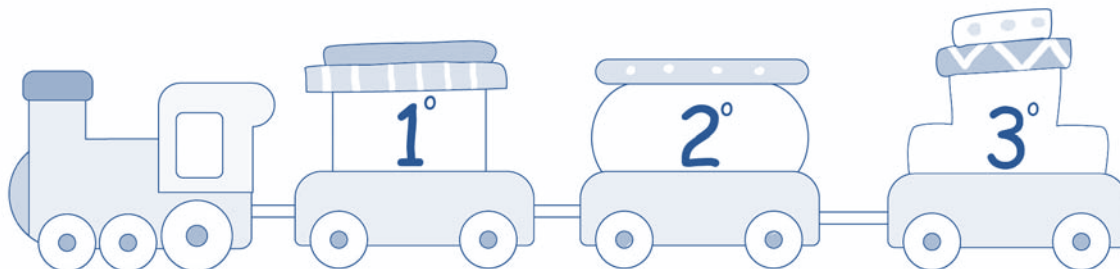
Nome classe data



IL TRENO

A. OSSERVA QUESTO TRENO.

RITAGLIA E INCOLLA SOTTO A OGNI VAGONE LA SUA POSIZIONE.



PRIMO



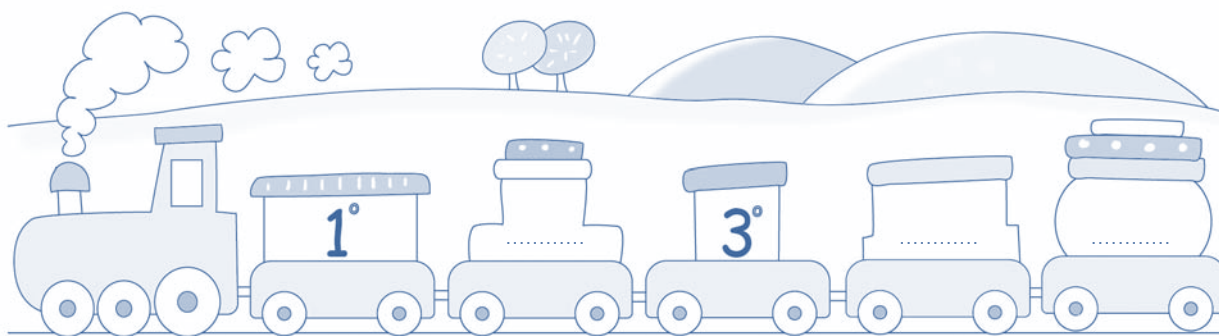
SECONDO



TERZO

B. OSSERVA QUESTO TRENO.

SCRIVI LA POSIZIONE CHE OCCUPA OGNI VAGONE.



PRIMO

SECONDO

TERZO

QUARTO

QUINTO

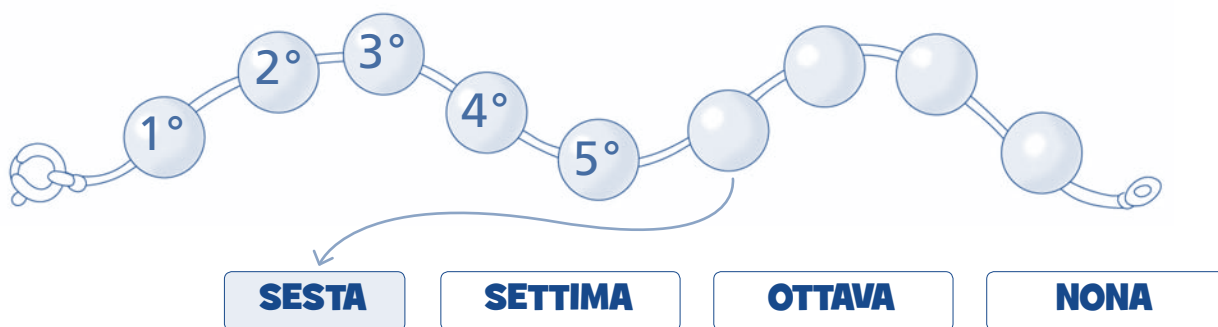
Imparo a... riconoscere i numeri ordinali fino al quinto.

Nome classe data



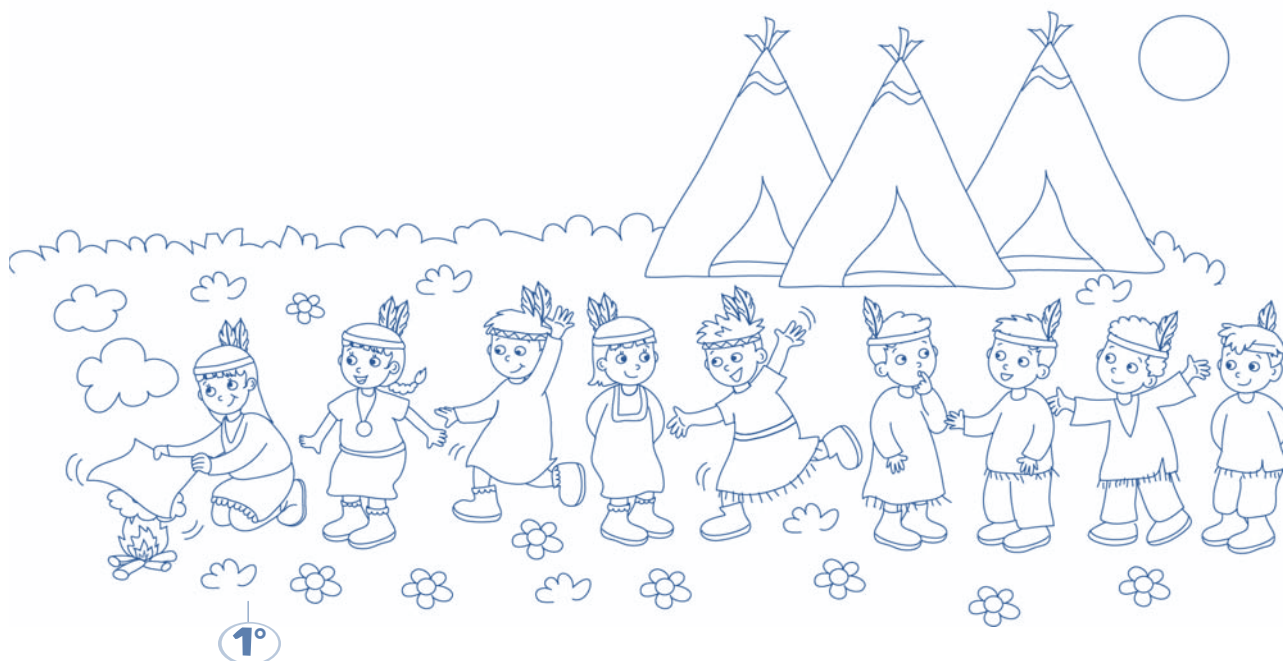
I NUMERI ORDINALI

A. COMPLETA. SCRIVI LA POSIZIONE DELLE PERLE. UNISCI CON UNA FRECCIA LE PERLE AL CARTELLINO GIUSTO.



B. PARTI DAL FALÒ E COLORA:

- DI ROSSO IL VESTITO DEL SESTO INDIANO;
- DI GIALLO IL VESTITO DEL SETTIMO;
- DI VERDE IL VESTITO DELL'OTTAVO;
- DI ARANCIO IL VESTITO DEL NONO.








I NUMERI AMICI

A. CONTA LE PALLINE E COMPLETA.
SCRIVI I NUMERI AMICI PER FARE 2, 3, 4.





2

PALLINE BIANCHE PALLINE COLORATE

	<u>2</u>	+	<u>0</u>	=	<u>2</u>
	<u>1</u>	+	<u>1</u>	=	<u>2</u>
	+	=	<u>2</u>




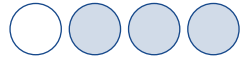

3

PALLINE BIANCHE PALLINE COLORATE

	+	=	<u>3</u>
	+	=
	+	=
	+	=

4

PALLINE BIANCHE PALLINE COLORATE

	+	=	<u>4</u>
	+	=
	+	=
	+	=
	+	=

Imparo a... conoscere i numeri amici tra 1 e 4.

Nome classe data



ANCORA NUMERI AMICI

A. CONTA LE PALLINE E COMPLETA.
SCRIVI I NUMERI AMICI PER FARE 5, 6, 7.

5

PALLINE BIANCHE PALLINE COLORATE

○ ○ ○ ○ ○	5	+	0	=
○ ○ ○ ○ ●	4	+	1	=
○ ○ ○ ● ●	+	=
○ ○ ● ● ●	+	=
○ ● ● ● ●	+	=
● ● ● ● ●	+	=

6

PALLINE BIANCHE PALLINE COLORATE

○ ○ ○ ○ ○ ○	+	=
○ ○ ○ ○ ○ ●	+	=
○ ○ ○ ○ ● ●	+	=
○ ○ ○ ● ● ●	+	=
○ ○ ● ● ● ●	+	=
○ ● ● ● ● ●	+	=
● ● ● ● ● ●	+	=

7

PALLINE BIANCHE PALLINE COLORATE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	+	=
○ ○ ○ ○ ○ ○ ●	+	=
○ ○ ○ ○ ○ ● ●	+	=
○ ○ ○ ○ ● ● ●	+	=
○ ○ ○ ● ● ● ●	+	=
○ ○ ● ● ● ● ●	+	=
○ ● ● ● ● ● ●	+	=
● ● ● ● ● ● ●	+	=

Imparo a... conoscere i numeri amici tra 5 e 7.

Nome classe data



PER FARE 8 E 9

A. CONTA LE PALLINE E COMPLETA.
SCRIVI I NUMERI AMICI PER FARE 8 E 9.

8

PALLINE BIANCHE

PALLINE COLORATE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	8	+	0	=
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ●	+	=
○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ●	+	=
○ ○ ○ ○ ○ ● ● ●	+	=
○ ○ ○ ○ ● ● ● ●	+	=
○ ○ ○ ● ● ● ● ●	+	=
○ ○ ● ● ● ● ● ●	+	=
○ ● ● ● ● ● ● ●	+	=
● ● ● ● ● ● ● ●	+	=

9

PALLINE BIANCHE

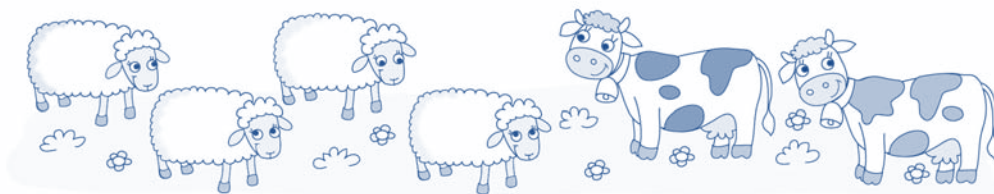
PALLINE COLORATE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	9	+	0	=
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ●	+	=
○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ●	+	=
○ ○ ○ ○ ○ ● ● ●	+	=
○ ○ ○ ○ ● ● ● ●	+	=
○ ○ ○ ● ● ● ● ●	+	=
○ ○ ● ● ● ● ● ●	+	=
○ ● ● ● ● ● ● ●	+	=
● ● ● ● ● ● ● ●	+	=



QUANTI IN TUTTO?

A. OSSERVA L'ESEMPIO.



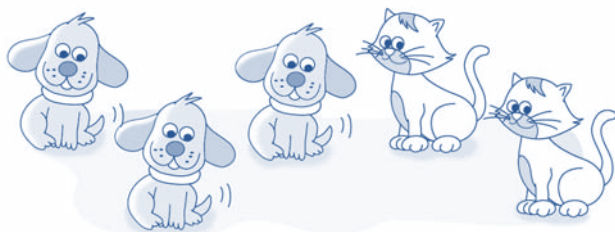
PECORE:  (4)

MUCCHE:  (2)

ANIMALI IN TUTTO: (6)

$$4 + 2 = 6 \quad \text{ADDIZIONE}$$

• ORA PROVA TU!

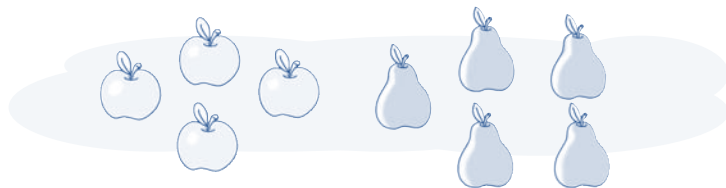


CANI: ()

GATTI: ()

ANIMALI IN TUTTO: $3 + 2 =$ ()

• PROVA ANCORA!



MELE: ()

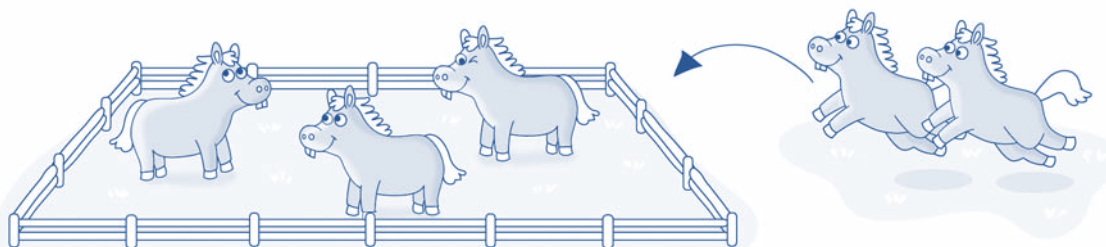
PERE: ()

FRUTTI IN TUTTO: () + () = ()



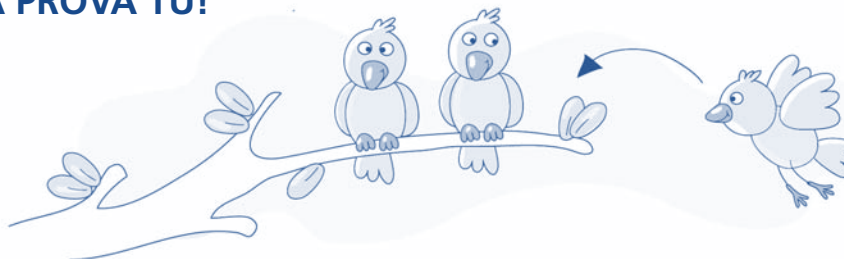
NELLA FATTORIA

A. OSSERVA L'ESEMPIO.



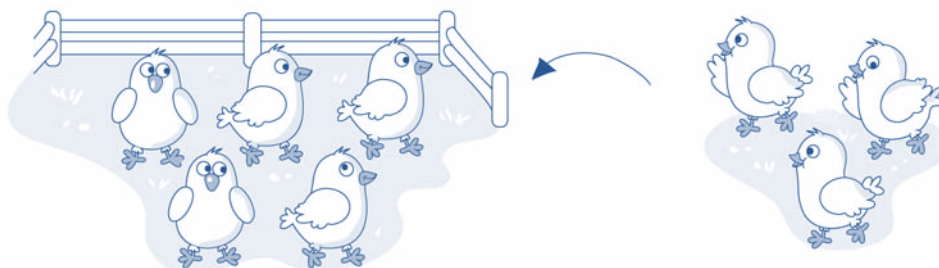
$$3 \text{ CAVALLI} + 2 \text{ CAVALLI} = 5 \text{ CAVALLI}$$

• ORA PROVA TU!



$$2 \text{ UCCELLINI} + 1 \text{ UCCELLINO} = \dots\dots \text{ UCCELLINI}$$

• PROVA ANCORA!



$$\dots\dots \text{ PULCINI} + \dots\dots \text{ PULCINI} = \dots\dots \text{ PULCINI}$$

Imparo a... fare i problemi con l'addizione.

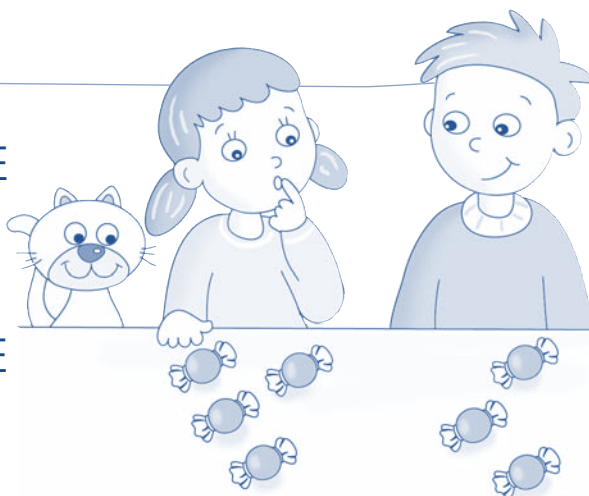


IN TUTTO SONO...

A. OSSERVA L'ESEMPIO.

SARA HA **4** CARMELLE
E PINO **3**.

- QUANTE CARMELLE
CI SONO IN TUTTO?

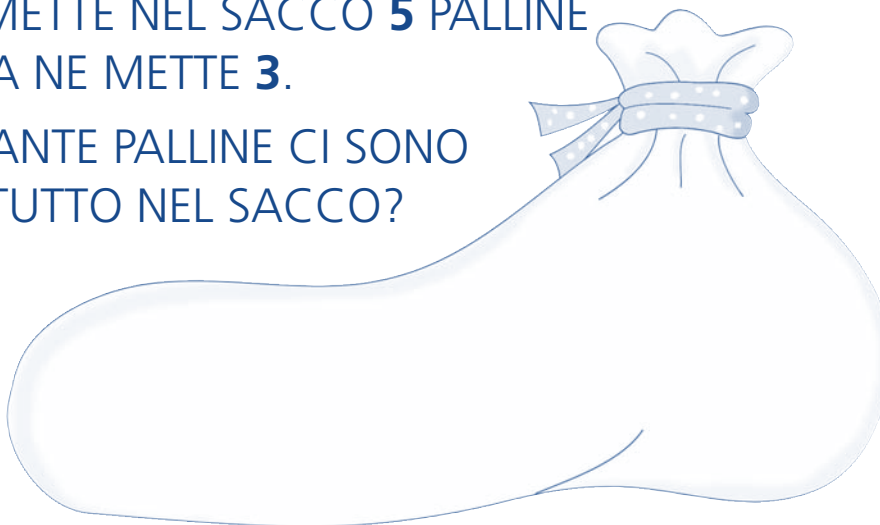


4 CARMELLE + **3** CARMELLE = **7** CARMELLE IN TUTTO

B. LEGGI, COMPLETA E DISEGNA LE PALLINE NEL SACCO.

LINA METTE NEL SACCO **5** PALLINE
E SARA NE METTE **3**.

- QUANTE PALLINE CI SONO
IN TUTTO NEL SACCO?



..... PALLINE + PALLINE = PALLINE IN TUTTO



COLORA E CALCOLA

A. COLORA CON COLORI DIVERSI E CALCOLA.

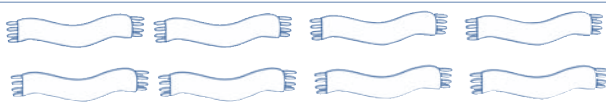
$$7 + 2 = 9$$



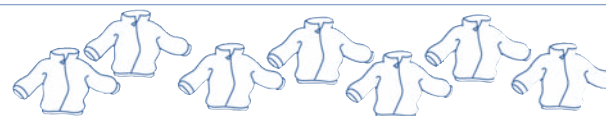
• $6 + 1 = \square$



• $5 + 3 = \square$



• $4 + 3 = \square$



• $8 + 1 = \square$



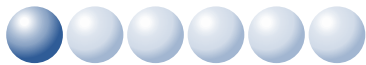
B. OSSERVA LE PALLINE E CALCOLA.



$$3 + 3 = \square$$



$$5 + 4 = \square$$



$$1 + 5 = \square$$



$$6 + 2 = \square$$



$$7 + 2 = \square$$

Imparo a... fare le addizioni.



AGGIUNGI 1!

A. OSSERVA: LA FRECCIA AGGIUNGE UNA UNITÀ (+ 1).

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	----------	---	---	---	---	---

+1
↘

$4 + 1 = 5$

- ORA PROVA TU! AGGIUNGI UNA UNITÀ (+ 1) E SCRIVI IL RISULTATO.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	----------	---	---	---	---	---	---

+1
↘

$3 + 1 = \dots\dots\dots$

B. COMPLETA.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	----------	---	---	---	---

+1
↘

$\dots\dots\dots + \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$

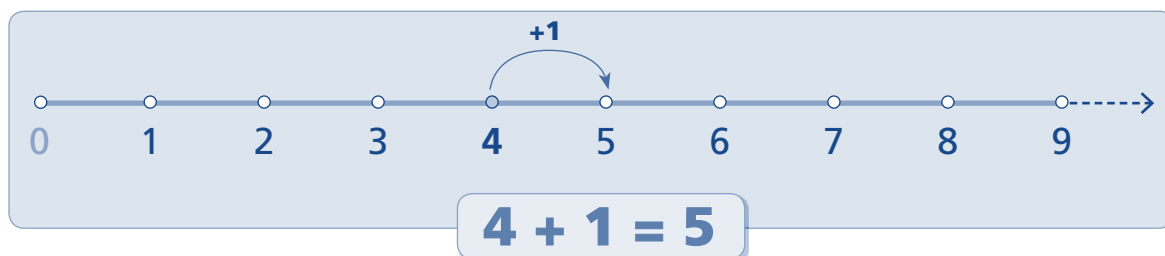
Imparo a... fare le addizioni sulla striscia dei numeri.

Nome classe data

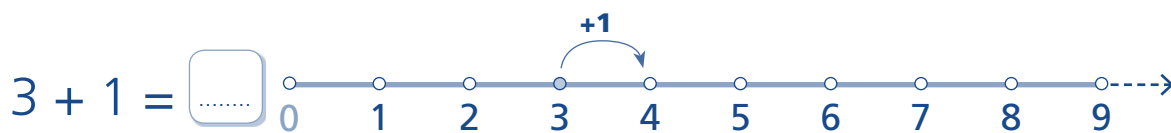


GIOCA CON LA LINEA DEI NUMERI

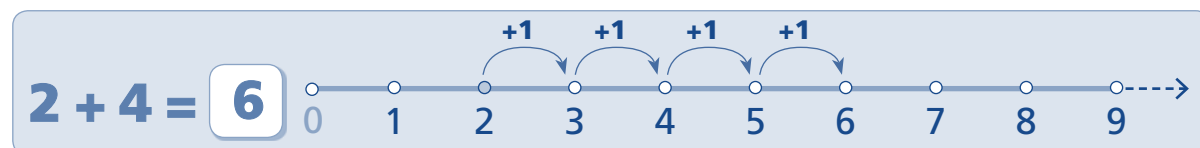
A. OSSERVA: LA FRECCIA AGGIUNGE UNA UNITÀ (+ 1).



• ORA PROVA TU!



B. ESEGUI LE ADDIZIONI E SCRIVI IL RISULTATO.

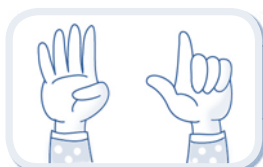


Imparo a... fare le addizioni sulla linea dei numeri.



USA LE DITA

A. ESEGUI LE ADDIZIONI CONTANDO LE DITA.



$$4 + 2 = 6$$

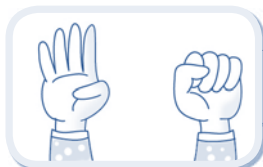


$$5 + 2 = \dots\dots\dots$$

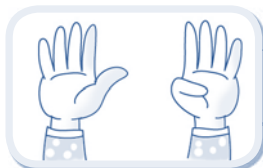


$$4 + 1 = \dots\dots\dots$$

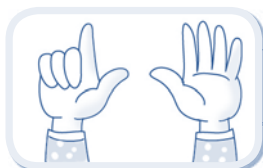
B. SCRIVI ED ESEGUI LE ADDIZIONI CONTANDO LE DITA.



$$\dots\dots\dots + \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$$



$$\dots\dots\dots + \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$$



$$\dots\dots\dots + \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$$



$$\dots\dots\dots + \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$$

Imparo a... fare le addizioni usando le dita.

Nome classe data



CARAMELLE E MELE

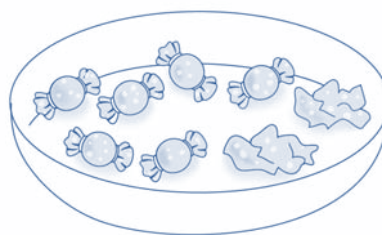
A. Osserva, leggi e completa.

Nella ciotola c'erano **8** caramelle.

2 sono state mangiate.

• Quante caramelle restano nella ciotola?

- Le caramelle erano:
- Le caramelle mangiate sono:
- Le caramelle rimaste sono:



$$8 - 2 = 6 \quad \text{SOTTRAZIONE}$$

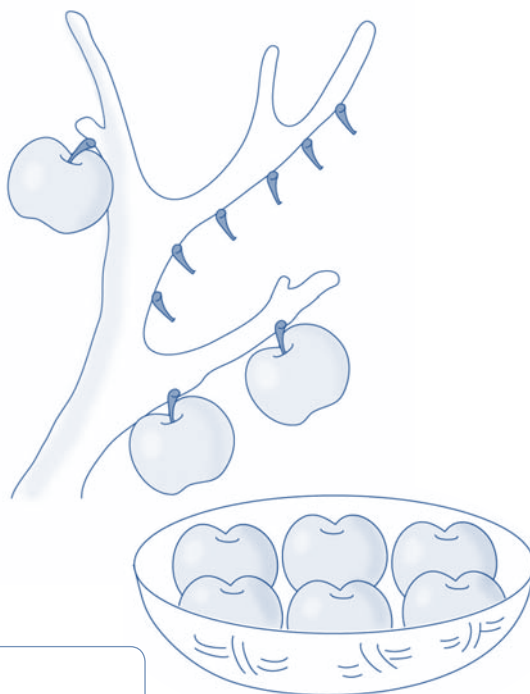
B. Leggi e completa.

Sull'albero c'erano **9** mele.

6 sono state colte.

• Quante mele sono rimaste?

- Le mele erano:
- Le mele colte sono:
- Le mele rimaste sono:



$$\text{.....} - \text{.....} = \text{.....}$$

Imparo a... fare i problemi con la sottrazione.



CANCELLA!

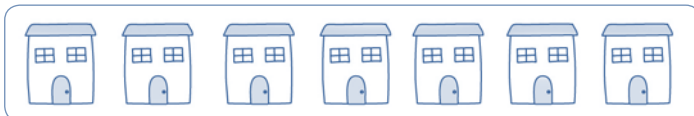
A. Cancella con **X** ciò che devi togliere e completa le sottrazioni.



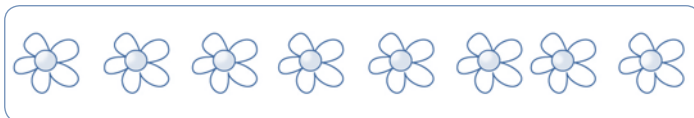
$$9 - 4 = 5$$



$$6 - 5 = \square$$



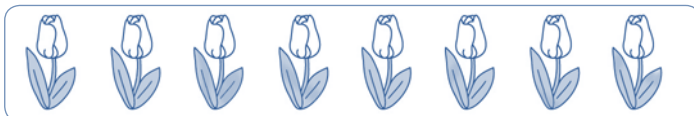
$$7 - 2 = \square$$



$$8 - 2 = \square$$



$$9 - 3 = \square$$



$$8 - 5 = \square$$



$$7 - 3 = \square$$



$$9 - 6 = \square$$

Imparo a... fare i problemi con la sottrazione.

Nome classe data



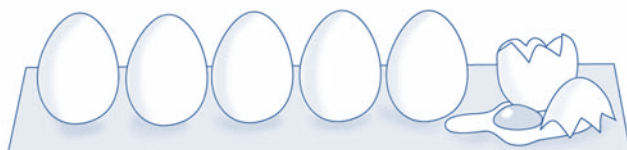
FAI LE SOTTRAZIONI

A. Osserva il disegno.



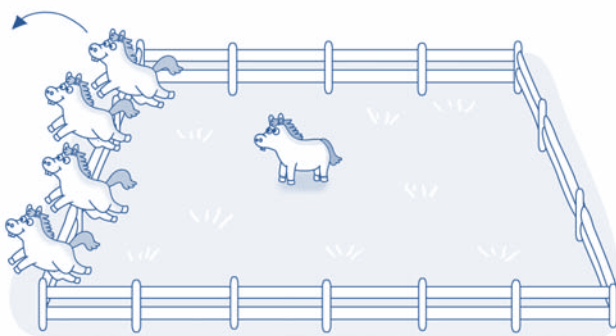
$$4 - 2 = 2$$

• Ora prova tu!

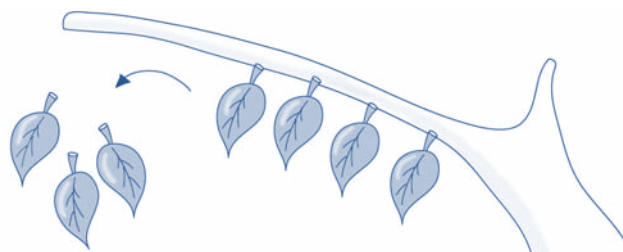


$$\square - \square = \square$$

B. Osserva i disegni e scrivi le sottrazioni corrispondenti.



$$\square - \square = \square$$



$$\square - \square = \square$$

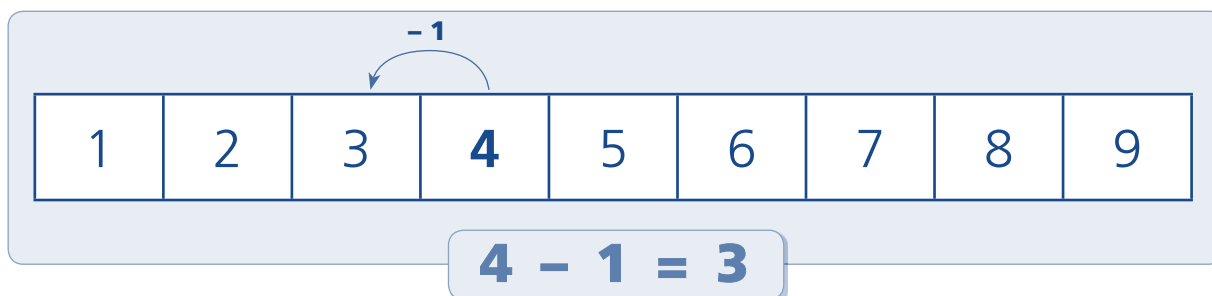
Imparo a... fare le sottrazioni.

Nome classe data

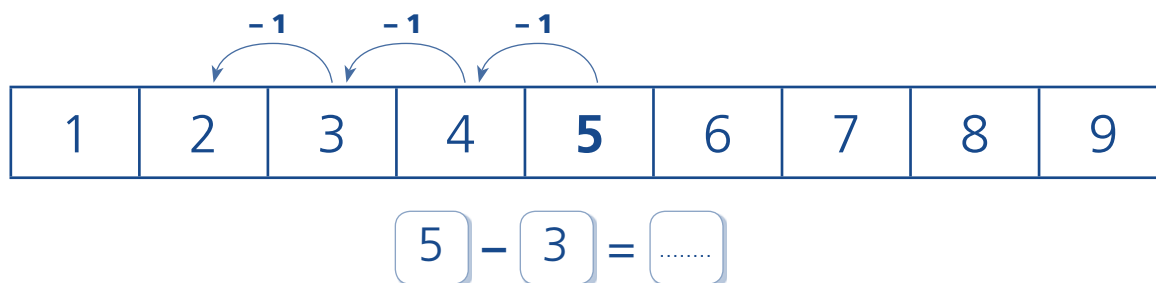


ANCORA SOTTRAZIONI

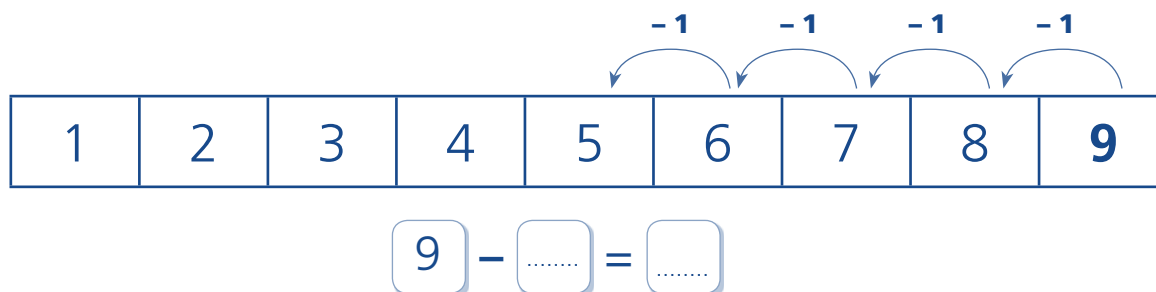
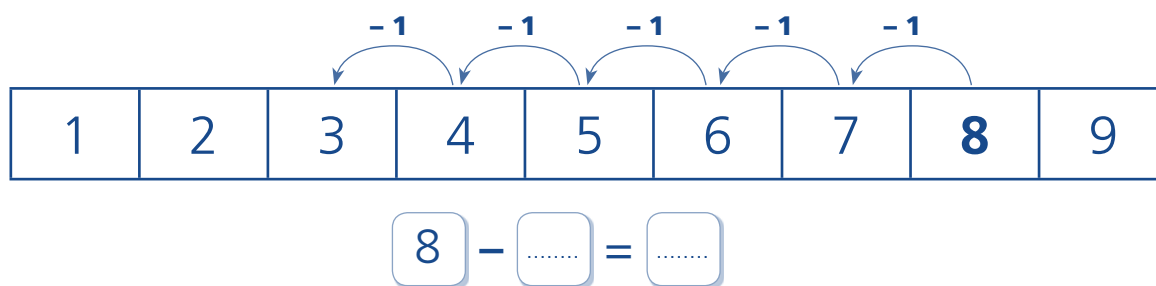
A. Osserva: la freccia toglie una unità (-1).



• Ora prova tu!



B. Esegui le sottrazioni sulla striscia dei numeri.



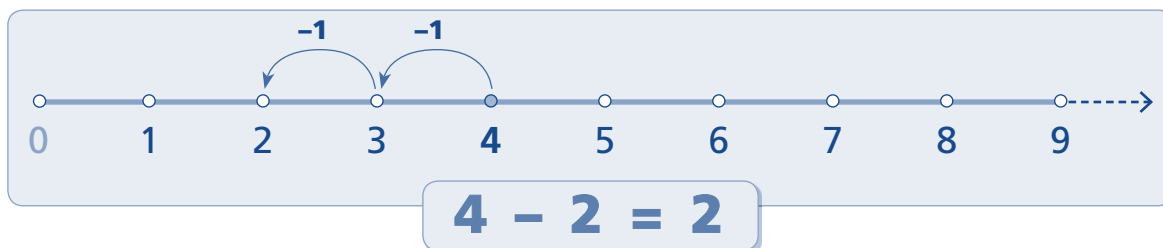
Imparo a... fare le sottrazioni sulla striscia dei numeri.

Nome classe data

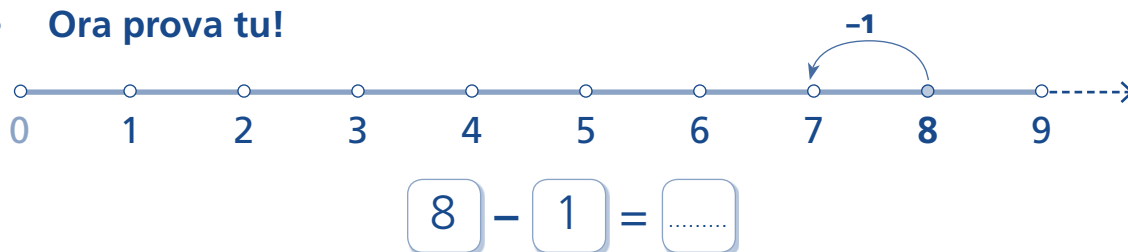


GIOCA CON LA LINEA DEI NUMERI

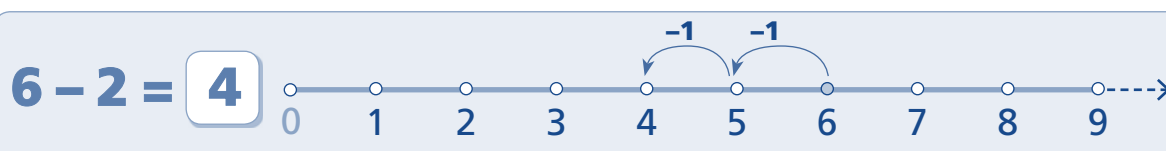
A. Osserva: la freccia toglie una unità (-1).



• Ora prova tu!



B. Esegui le sottrazioni sulla linea dei numeri.

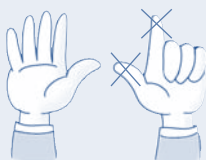


Imparo a... fare le sottrazioni sulla linea dei numeri.

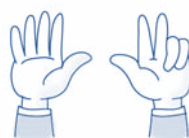


FAI LA SOTTRAZIONE CON LE DITA

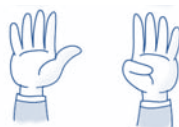
A. Cancella con **X** le dita che devi togliere e completa.



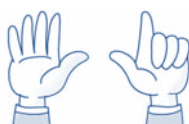
$$7 - 2 = 5$$



$$8 - 4 = \dots$$



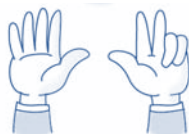
$$9 - 4 = \dots$$



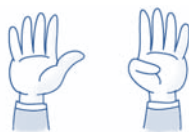
$$7 - 7 = \dots$$



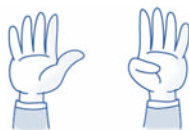
$$5 - 4 = \dots$$



$$8 - 5 = \dots$$



$$9 - 6 = \dots$$



$$9 - 7 = \dots$$

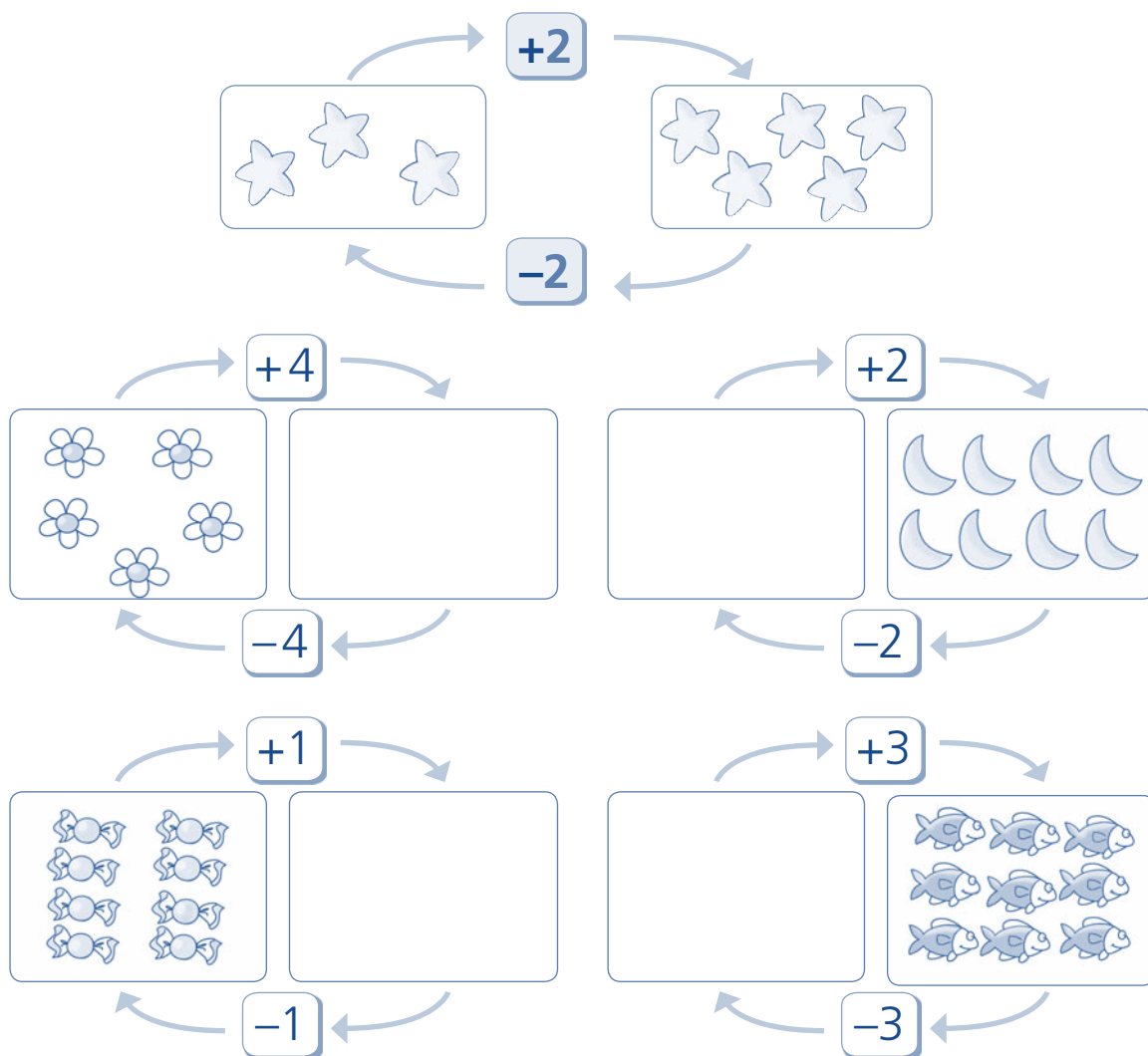
Imparo a... fare le sottrazioni usando le dita.

Nome classe data

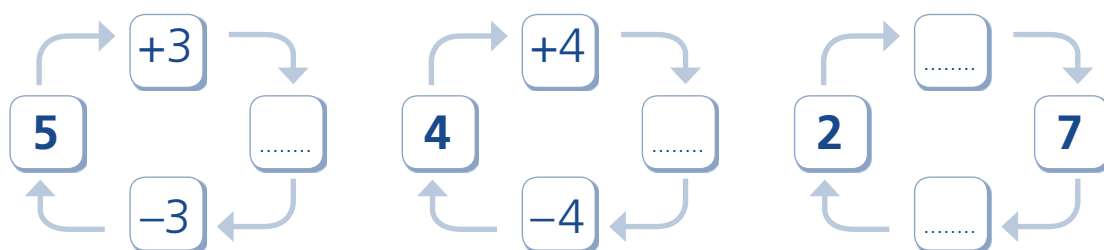


DISEGNA TU!

A. Osserva l'esempio e completa tu con i disegni.



B. Completa.

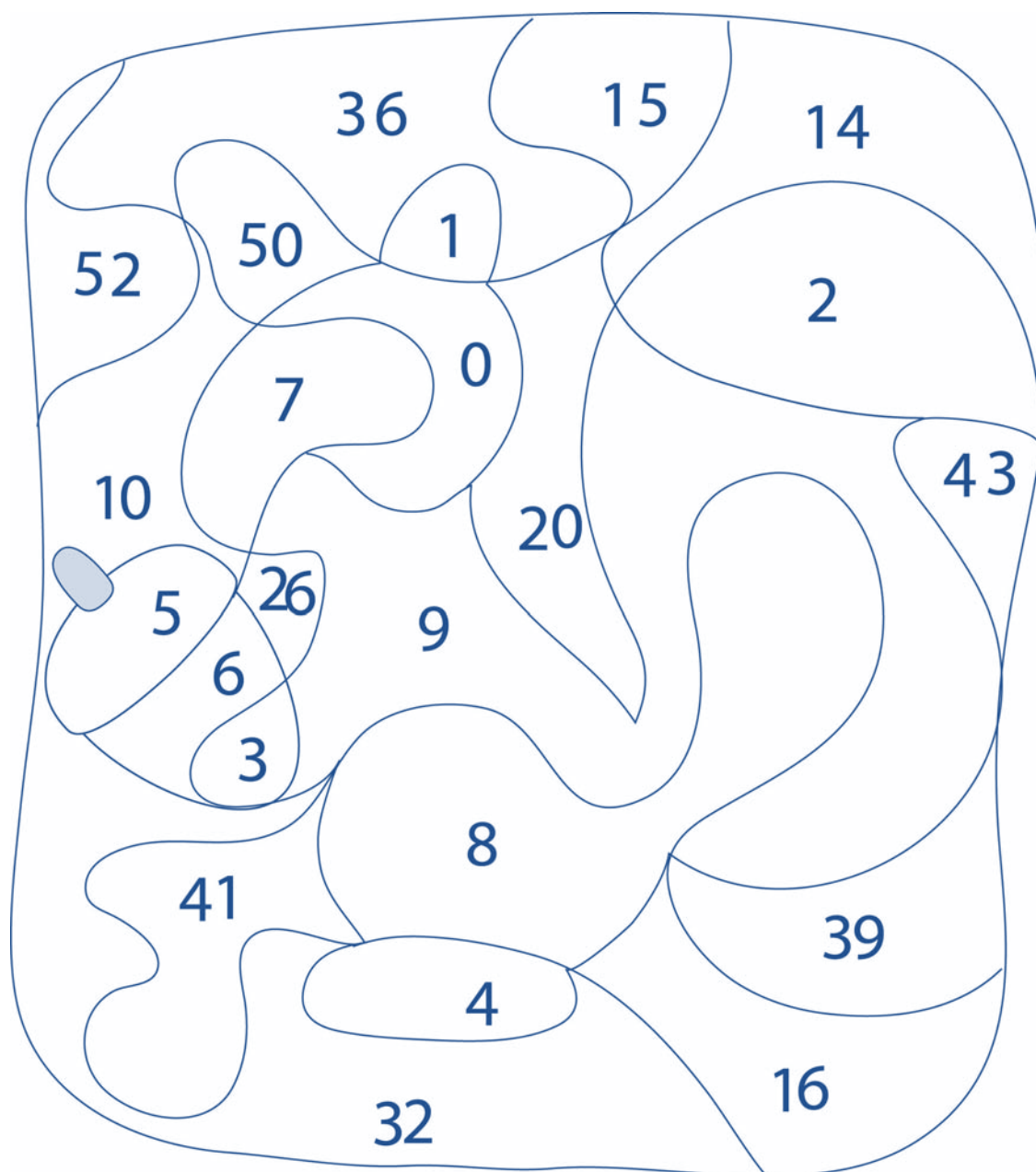


Imparo a... comprendere che l'addizione è l'operazione inversa della sottrazione.



CHE COSA APPARIRÀ?

- A. Colora di marrone solo gli spazi che contengono i numeri da 0 a 9. Che cosa apparirà?



Imparo a... giocare con i numeri.

Nome classe data



COLORA E SCOPRI LA SCRITTA (1)

- A. Colora solo i riquadri con le addizioni corrette. Aiutati con la linea dei numeri.

B

$4 + 3 = 7$

R

$2 + 1 = 3$

T

$3 + 1 = 5$

A

$5 + 3 = 8$

S

$4 + 2 = 9$

V

$2 + 3 = 5$

L

$6 + 3 = 7$

I

$5 + 4 = 9$



- Scrivi in ordine le lettere delle addizioni che hai colorato e scopri cosa c'è scritto.

Imparo a... giocare con le addizioni.



COLORA E SCOPRI LA SCRITTA (2)

A. Colora solo i riquadri con le sottrazioni corrette. Aiutati con la linea dei numeri.

O $9 - 1 = 8$

T $5 - 5 = 0$

T $6 - 0 = 6$

F $5 - 3 = 4$

I $6 - 2 = 4$

S $7 - 3 = 3$

M $8 - 4 = 4$

O $4 - 3 = 1$



- Scrivi in ordine le lettere delle sottrazioni che hai colorato e scopri cosa c'è scritto.

--	--	--	--	--	--

Imparo a... giocare con le sottrazioni.

Nome classe data