



SOPRA O SOTTO?

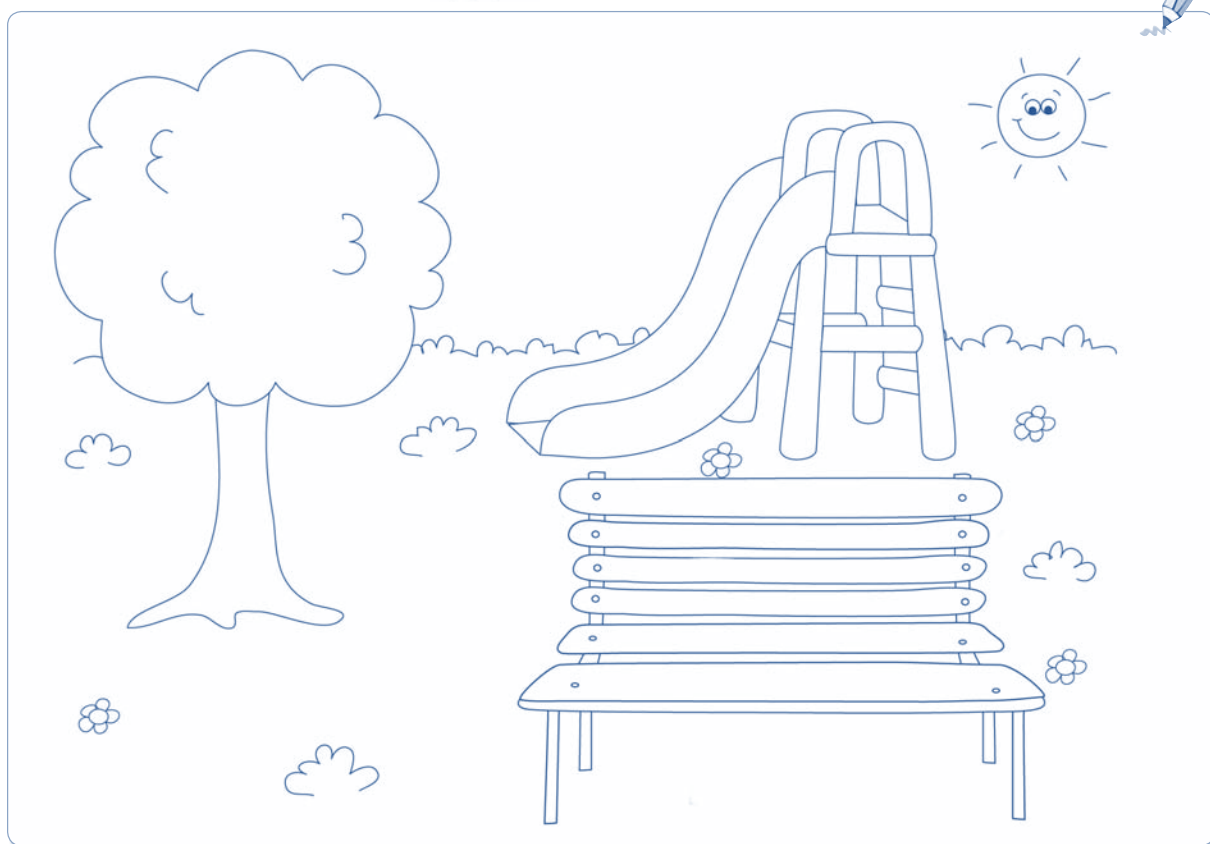
A. Disegna.

• Una palla **SOTTO** la .

• Un libro **SOPRA** la .

• Una farfalla **SOPRA** lo .

• Un fiore **SOTTO** l' .



B. Colora il disegno.

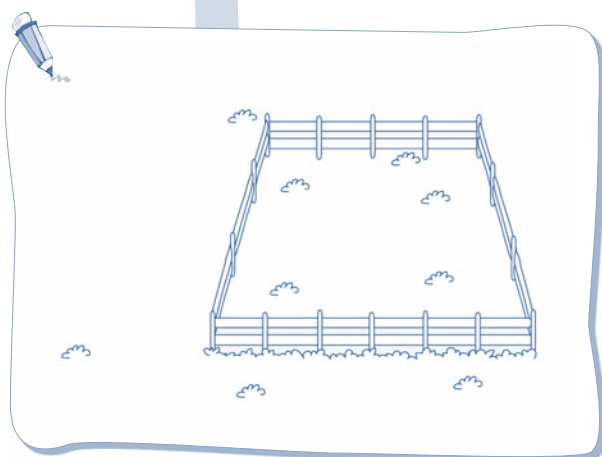
Imparo a... riconoscere la posizione di cose sopra o sotto.



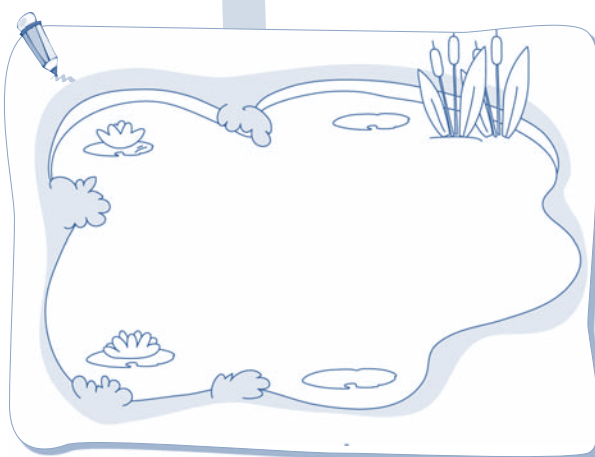
DENTRO O FUORI?

A. Disegna seguendo le indicazioni.

Una pecora
FUORI dal recinto.



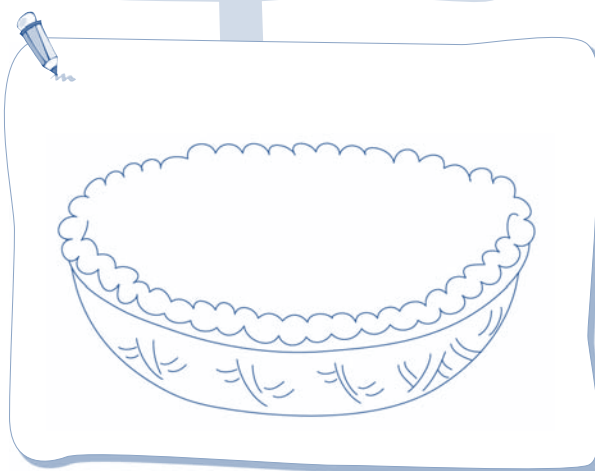
Un'oca
DENTRO lo stagno.



Un cane
FUORI dalla cuccia.



Un gatto
DENTRO la cesta.



B. Colora i disegni.

Imparo a... riconoscere la posizione di cose dentro o fuori.

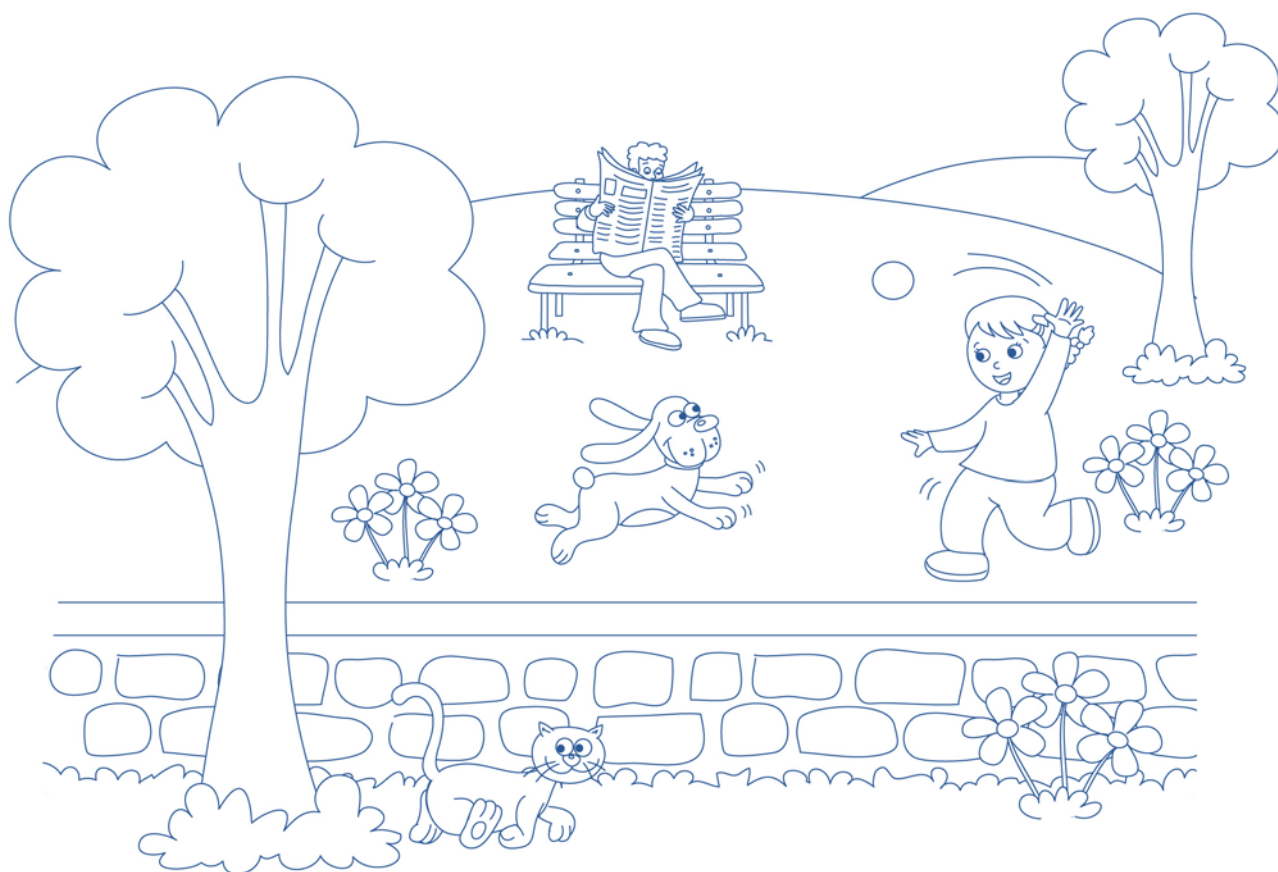
Nome classe data



DAVANTI O DIETRO?

A. Colora nel parco sotto seguendo le indicazioni.

- La  **DIETRO** al .
- I  **DAVANTI** al .
- L'  **DAVANTI** al .
- Il  **DIETRO** al .



Imparo a... riconoscere la posizione di cose davanti o dietro.

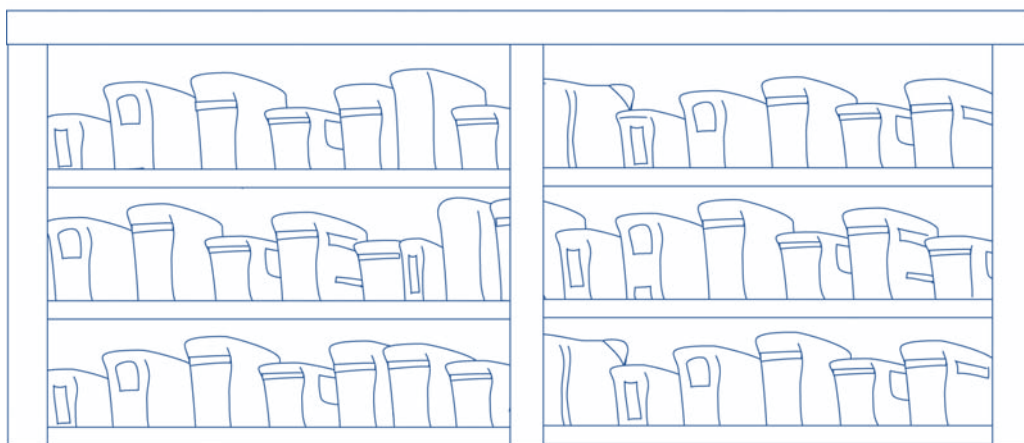
Nome **classe** **data**



IN ALTO O IN BASSO?

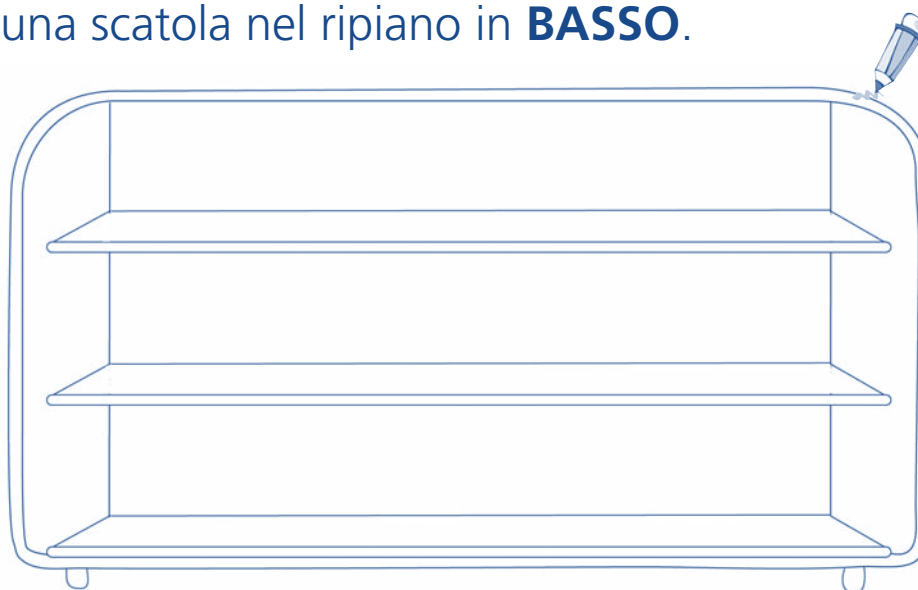
A. Colora seguendo le indicazioni:

- tutti i libri nel ripiano in **ALTO** di blu;
- tutti i libri nel ripiano in **BASSO** di verde.



B. Disegna seguendo le indicazioni:

- due vasi nel ripiano in **ALTO**;
- una scatola nel ripiano in **BASSO**.



- E ora colora il disegno come vuoi tu!

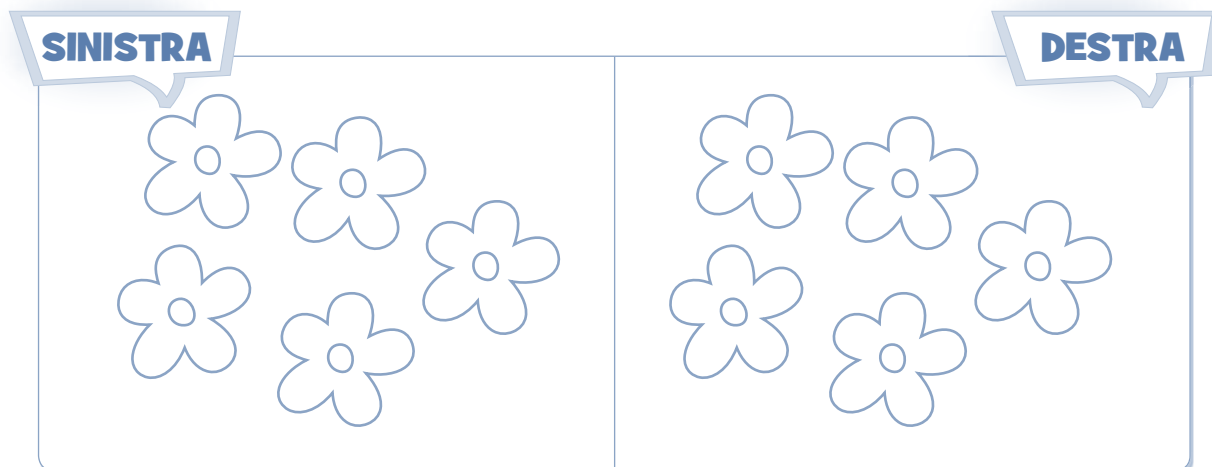
Imparo a... riconoscere la posizione di cose in alto o in basso.

Nome classe data



DESTRA E SINISTRA

A. Colora di rosso i fiorellini a destra e di blu i fiorellini a sinistra.



B. Colora di verde le rane alla destra del bambino e di azzurro gli uccellini alla sua sinistra.




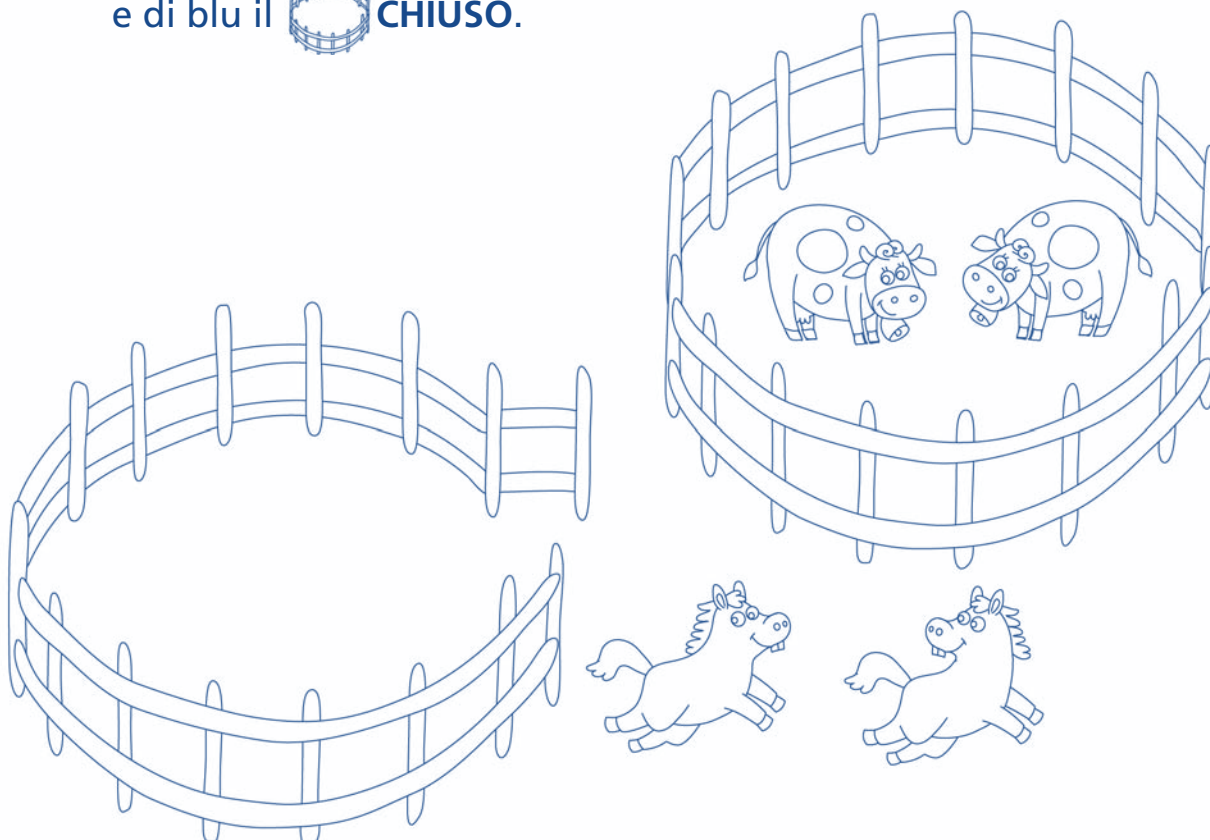
Imparo a... riconoscere la posizione di cose a destra o a sinistra.

Nome classe data



APERTO O CHIUSO?

- A. Nel disegno colora di rosso il  **APERTO**
e di blu il  **CHIUSO**.



- Colora gli animali come vuoi tu!

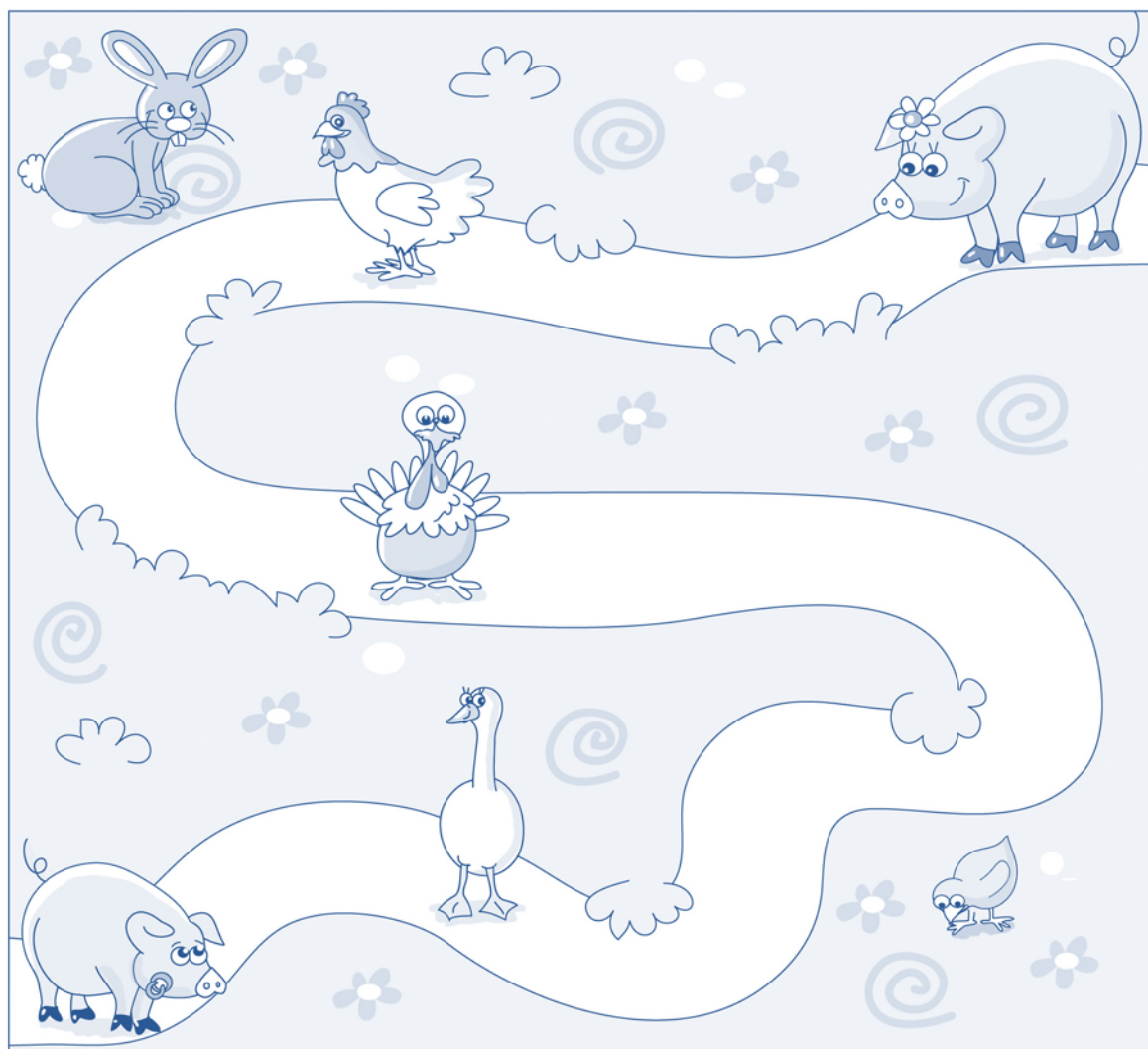
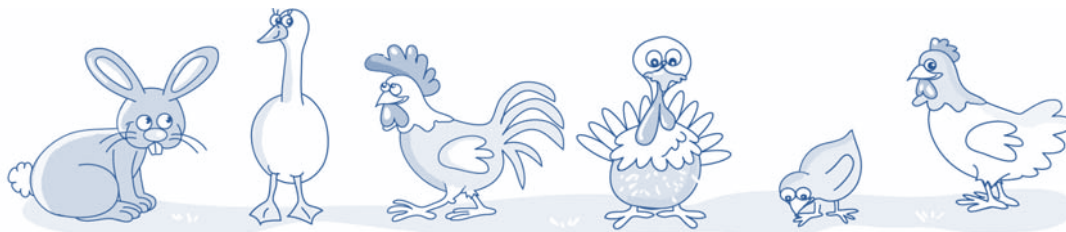
- B. Disegna di rosso una linea **APERTA** e di blu una linea **CHIUSA**.





CHI INCONTRA IL PORCELLINO?

- A. Osserva il percorso che fa il porcellino per arrivare dalla mamma. Chi incontra? Fai una **X** sui personaggi che incontra.



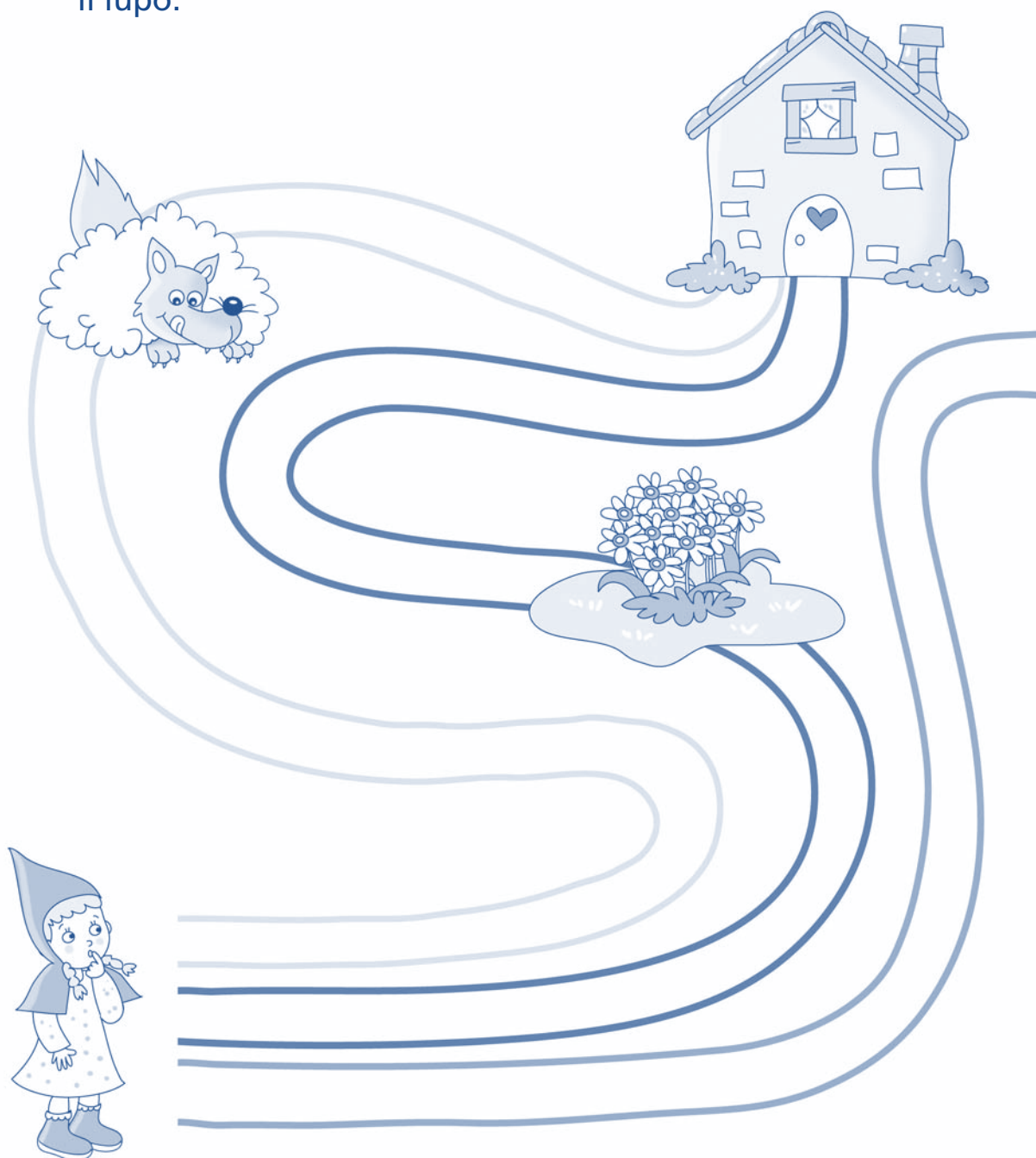
Imparo a... seguire un percorso.

Nome classe data



IL PERCORSO DI CAPPUCETTO ROSSO

- A. Aiuta Cappuccetto Rosso ad arrivare dalla nonna. Ricordati che deve passare a raccogliere i fiori ma **non** deve incontrare il lupo.



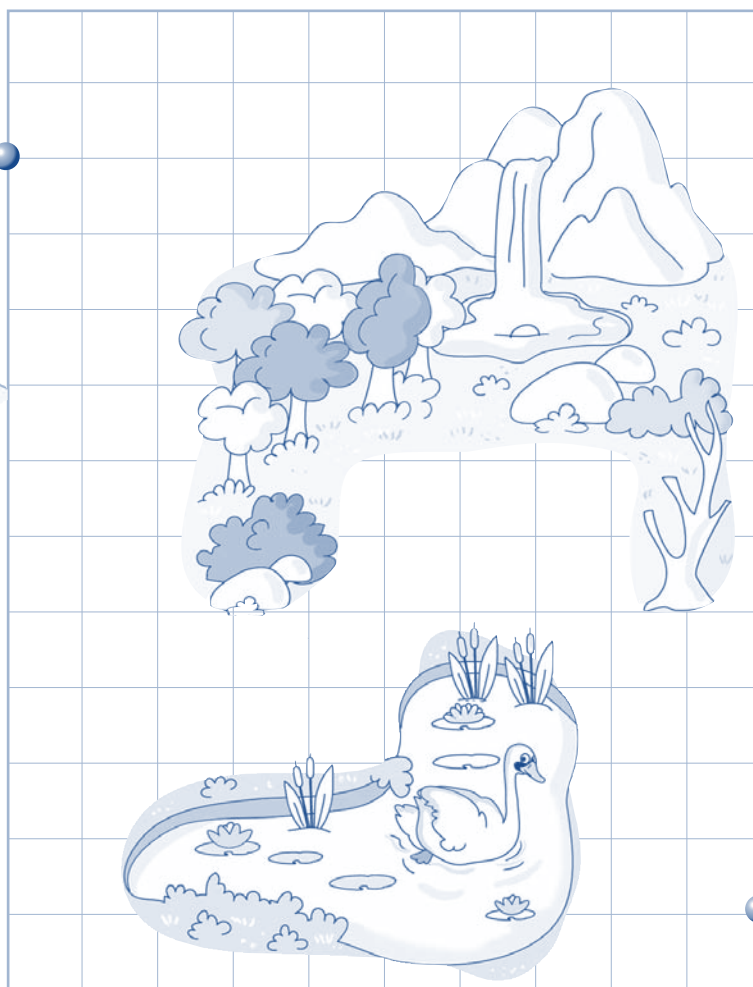
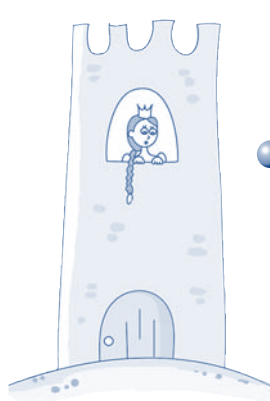
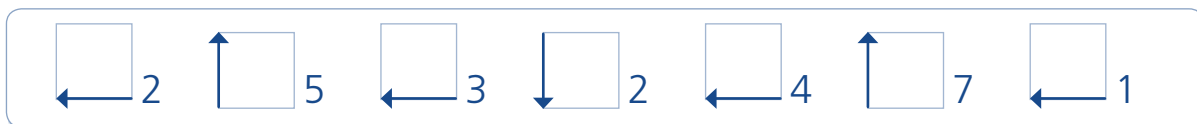
Imparo a... seguire un percorso.

Nome classe data



IL PRINCIPE A CAVALLO

- A. Riuscirà il principe a raggiungere la principessa rinchiusa nella torre? Parti dal punto P, segui le indicazioni delle frecce e traccia il percorso.



Ogni passo del principe è lungo



- È riuscito il principe a raggiungere la principessa?

☐ SÌ. ☐ NO.

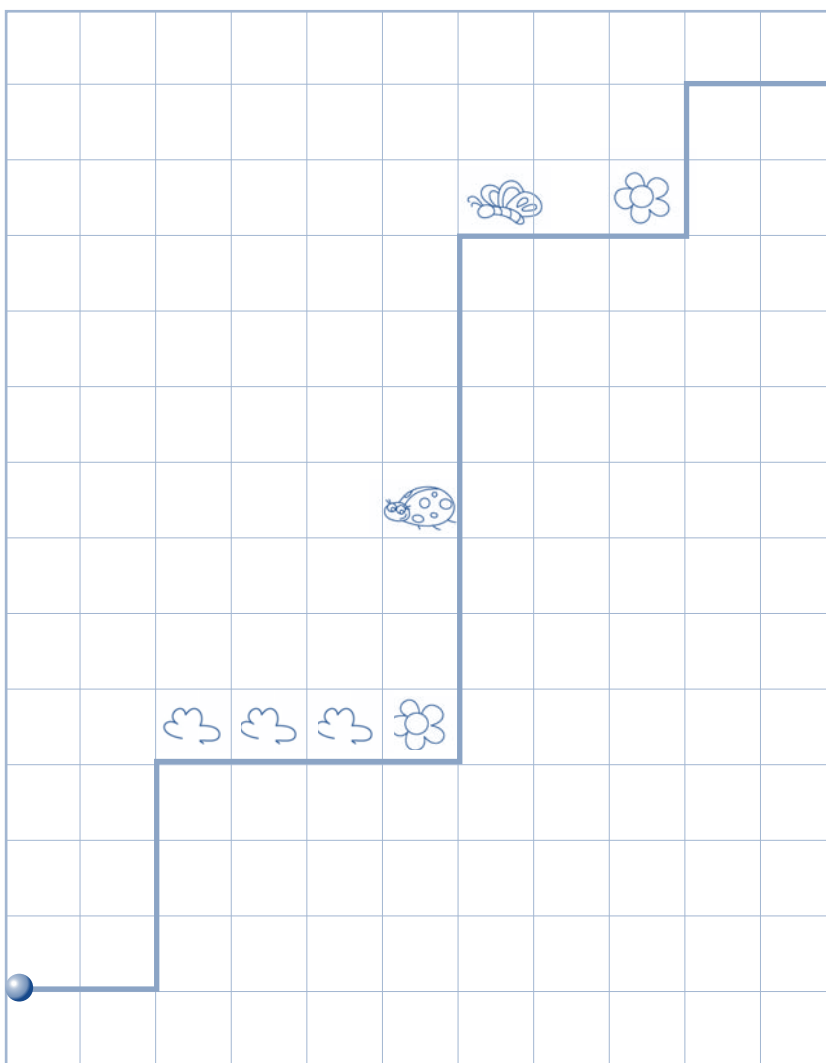




IL PERCORSO DELLA PRINCIPESSA

- A. Descrivi con le frecce e con i numeri il percorso che ha fatto la principessa per raggiungere il principe.

Ogni passo della principessa è lungo 1



| | |
|--|-------|
| | 2 |
| | 3 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |



- Colora il disegno come vuoi tu!

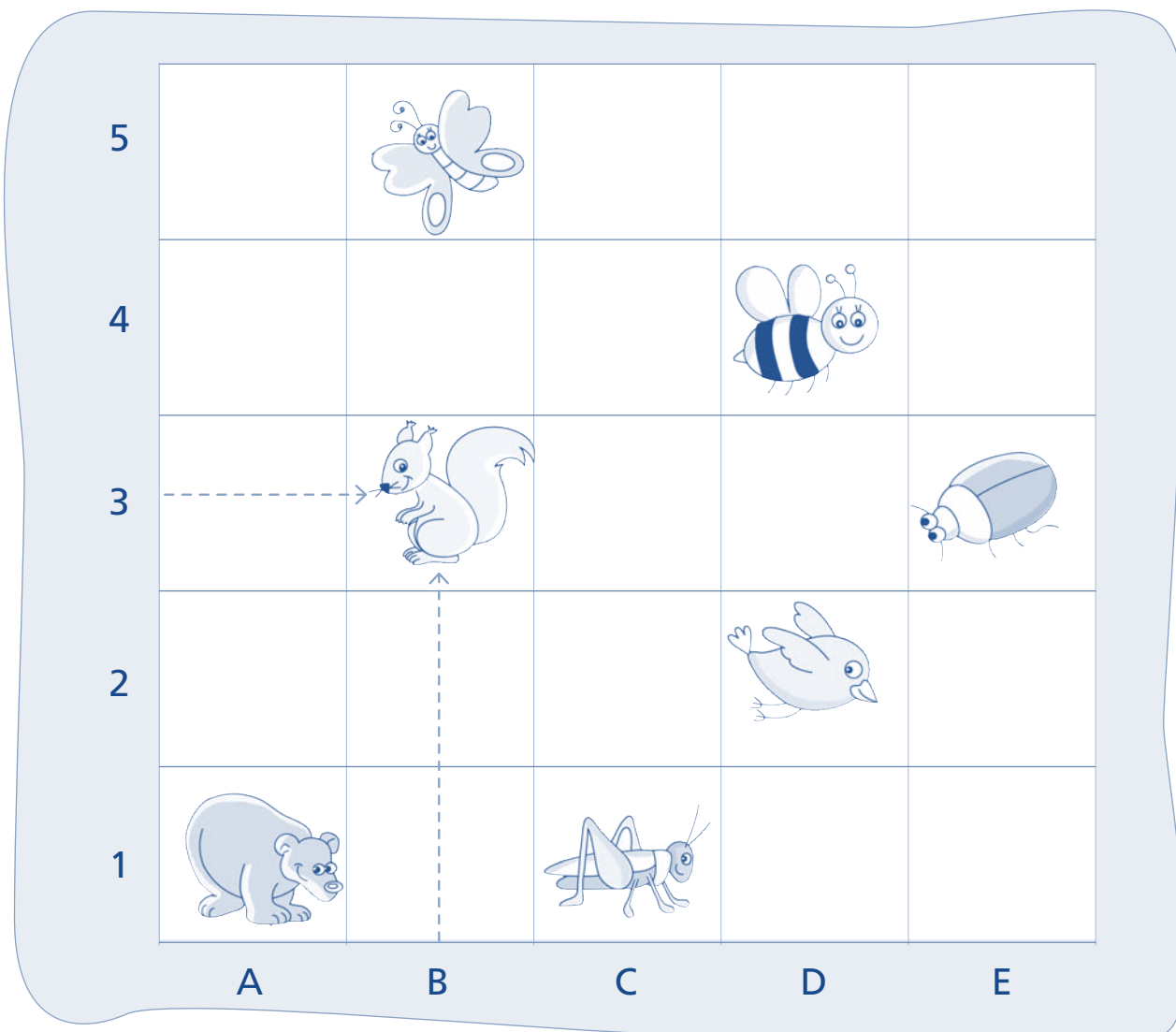
Imparo a... dare indicazioni per descrivere un percorso.

Nome classe data



DOVE SONO GLI ANIMALETTI?

A. Scrivi la posizione degli animaletti, come nell'esempio.



 **B, 3**













Imparo a... trovare la posizione di cose in una mappa di caselle.

Nome classe data



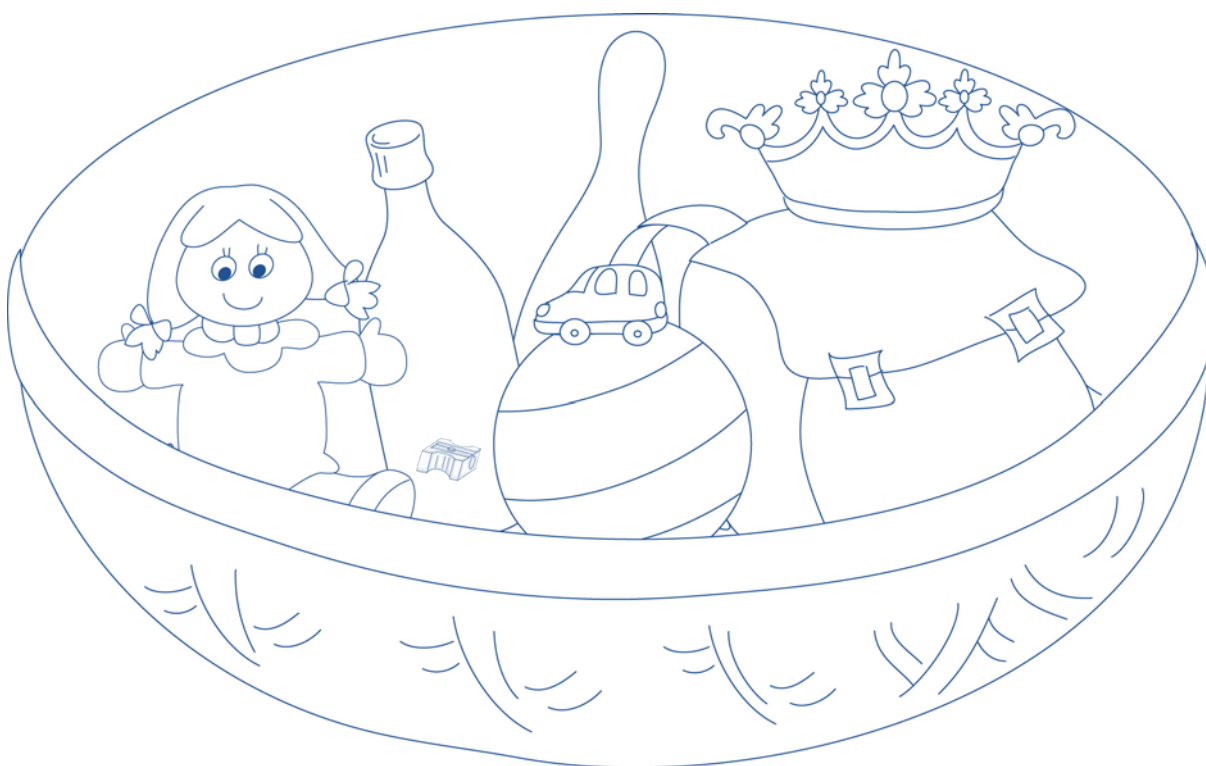
IL TESORO NELLA CESTA

A. Leggi le indicazioni e scopri qual è il tesoro. Poi coloralo.

- Il tesoro si trova **dentro** alla cesta.
- Il tesoro si trova **fuori** dalla bottiglia.
- Il tesoro si trova **sopra** allo zainetto.

IL TESORO È

.....



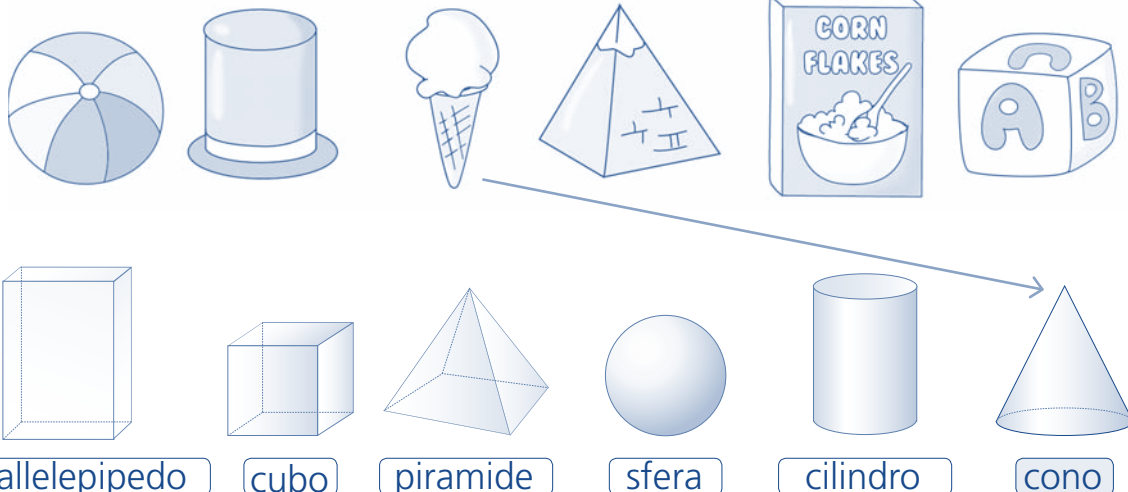
Imparo a... seguire delle indicazioni per trovare un oggetto.

Nome classe data

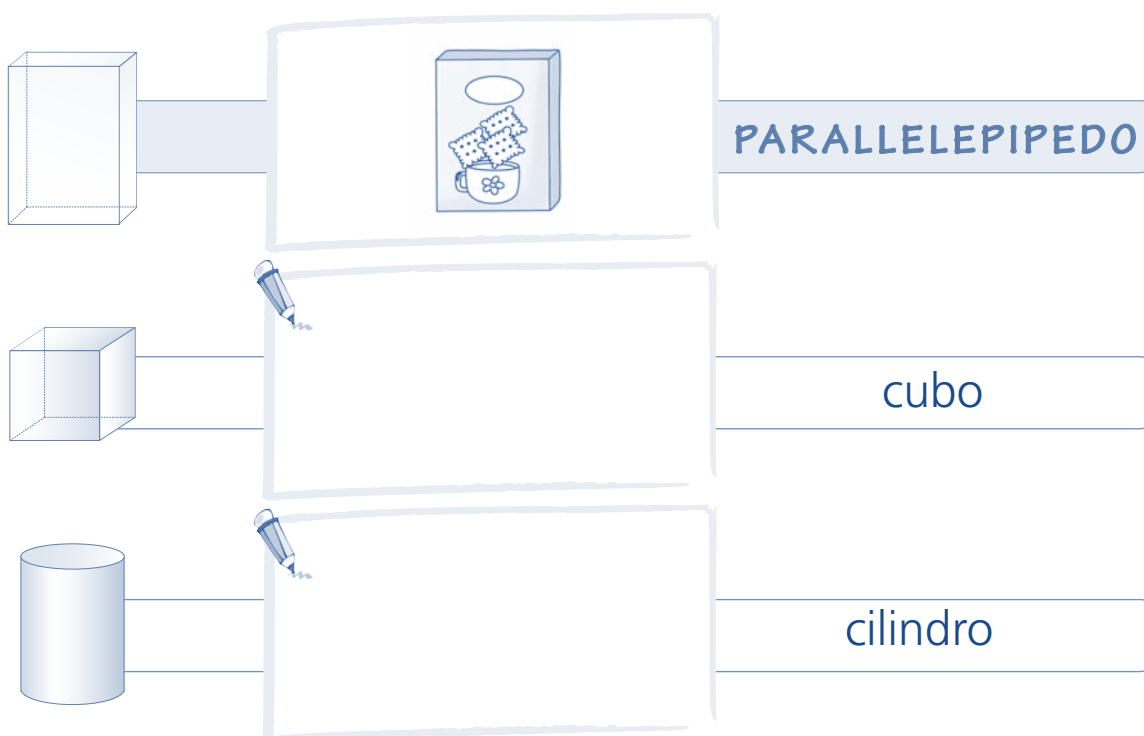


TANTE FORME

A. Unisci con una freccia ogni oggetto alla sua forma, come nell'esempio.



B. Disegna un oggetto che conosci per ciascuna figura solida, come nell'esempio.

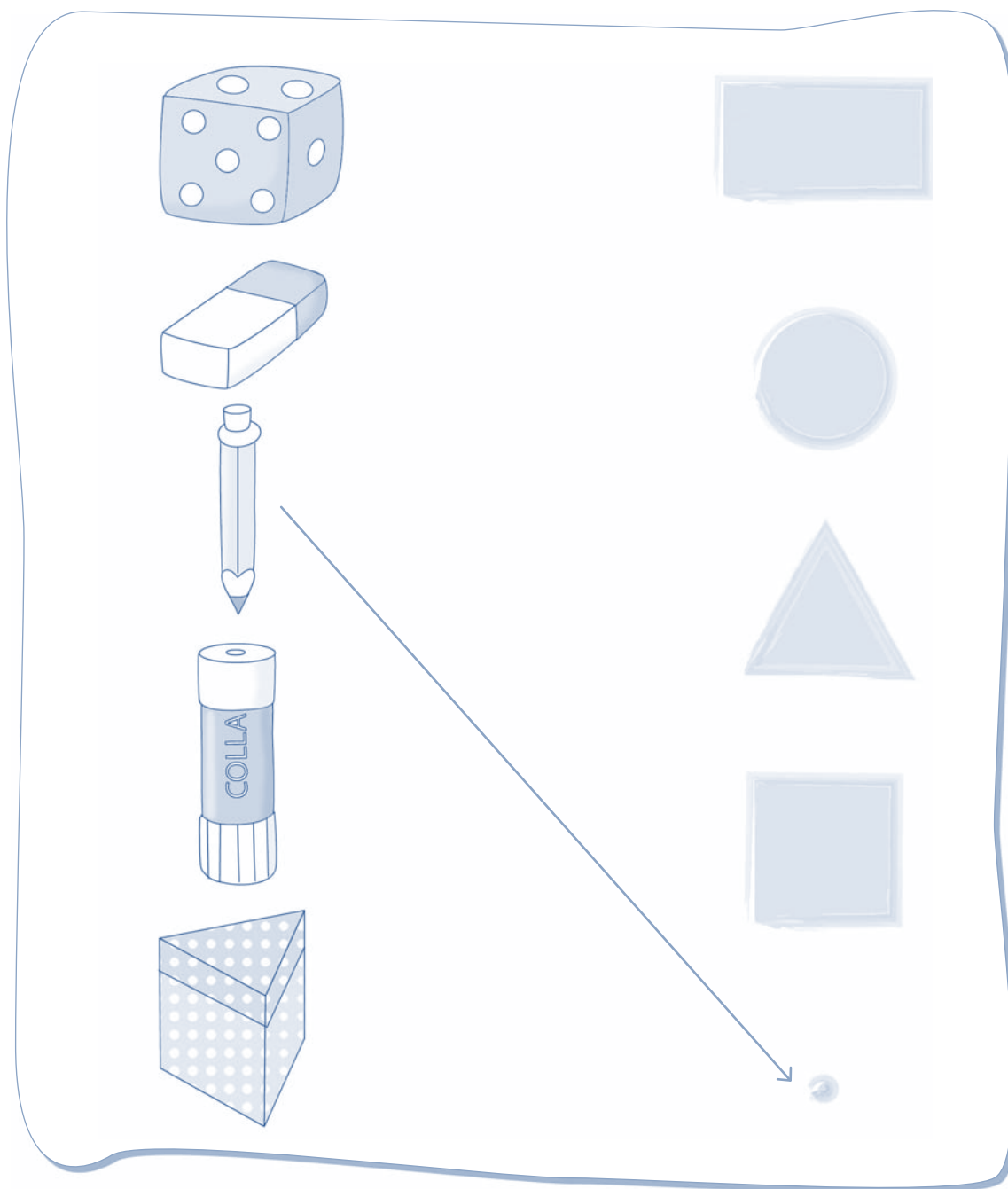


Imparo a... riconoscere e dare il nome a figure solide.



LE IMPRONTE

- A.** Luca ha bagnato nella tempera alcuni oggetti e ha fatto le impronte sul quaderno. Collega ogni oggetto alla sua impronta.



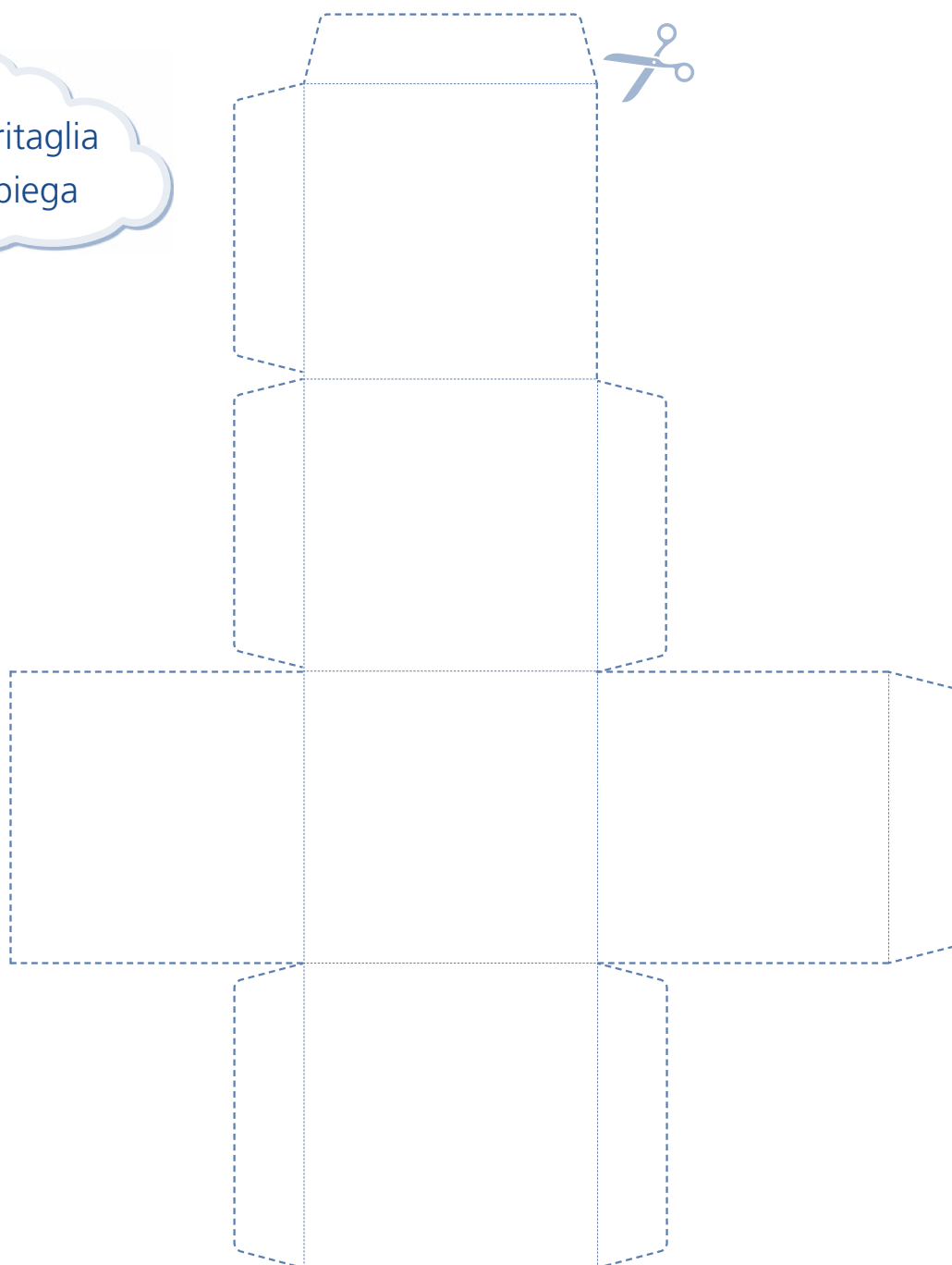
Imparo a... riconoscere le impronte lasciate dagli oggetti.

Nome **classe** **data**



COSTRUISCI UN CUBO

- A. Colora, ritaglia e costruisci il cubo, a partire dal suo sviluppo nel piano. Per incollare i lati, usa la colla stick. Poi scrivi sopra ogni faccia i numeri da 1 a 6.



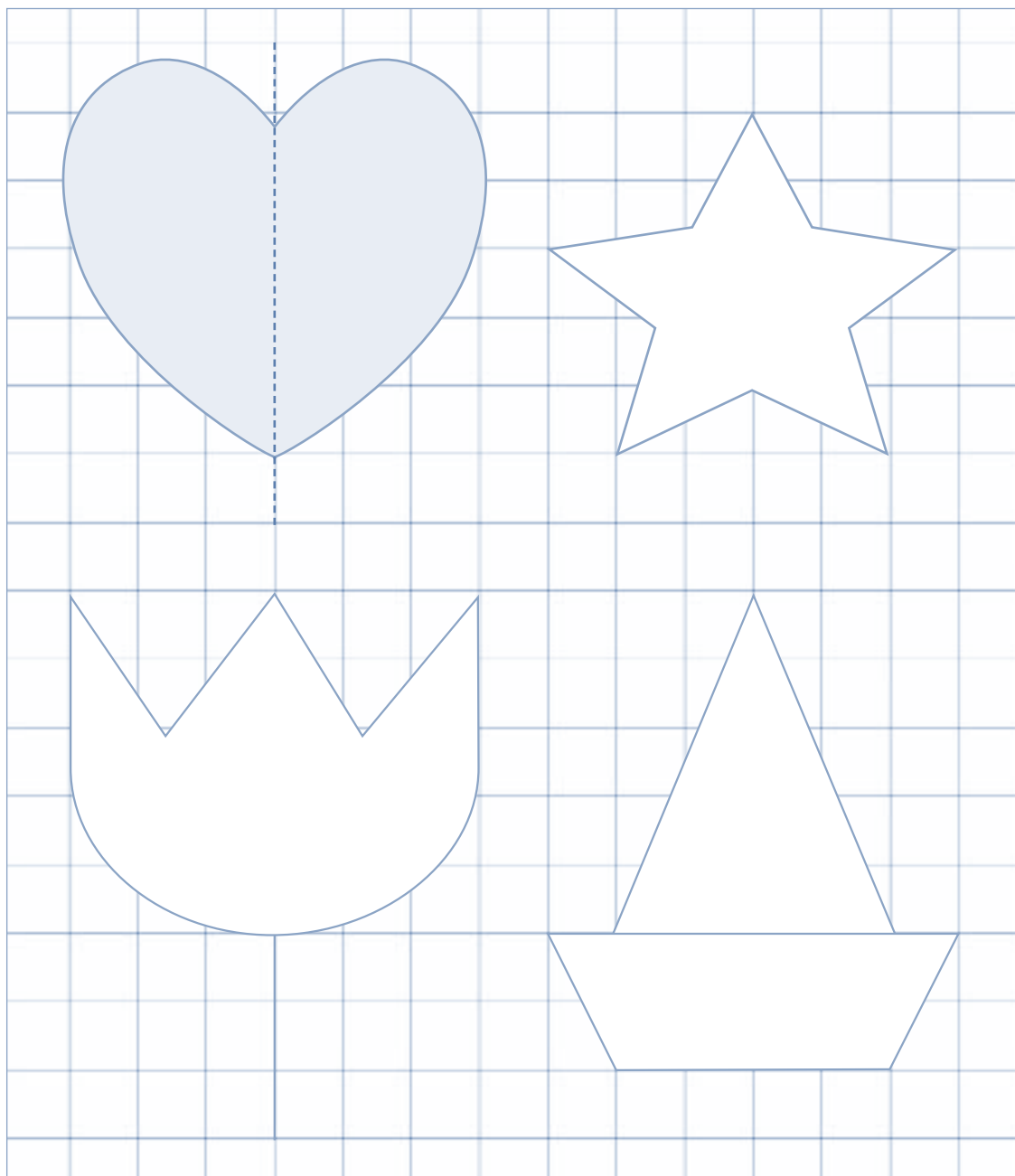
Imparo a... costruire un cubo di carta.

Nome classe data



DUE METÀ SIMMETRICHE

A. Traccia l'asse di simmetria, come nell'esempio.



- Colora i disegni come vuoi tu!

Imparo a... tracciare l'asse di simmetria.

Nome classe data