



MILLI E MAX

Milli è una strega gentile e simpatica. Sa fare quasi tutto, ma quando fa le magie si confonde. Il suo gatto Max però le vuole bene lo stesso.

Un giorno Milli cerca nel libro degli incantesimi una **formula** per far splendere il Sole.

Milli pronuncia le parole magiche e agita la bacchetta, ma... inizia a piovere!

Milli piange e butta la bacchetta magica in una pozzanghera.

Max ripescò la bacchetta e appena dice: "MIAO" smette di piovere.

Jan Fearnley, *La strega pasticciona*, Mondadori



COMPRENDO le parole

- Colora la parola che può sostituire quella in arancione nella frase.

Milli cerca nel libro degli incantesimi una **formula** per far splendere il Sole.

polvere magica

bacchetta magica

frase magica

IMPRENDI

Numera le vignette da 1 a 3.



SCRIVO

► Inserisci le parole al posto giusto.

bene • magie • simpatica • Max

Milli è una strega Milli
si confonde quando fa le
Milli ha un gatto che si chiama
che le vuole



IN PIÙ

► Anche tu puoi fare delle magie: aggiungi o togli una lettera e trasforma le parole. Segui gli esempi.

cara + t = carta

lago + r =

cane + r =

mago - m = ago

toro - t =

porto - p =

Sostituire una parola o un'espressione con una di significato analogo. Individuare informazioni date esplicitamente nel testo.

OPERAZIONI IN TABELLA

1 Scrivi in ogni casella della tabella l'operazione che si forma e il risultato. Osserva gli esempi.

\rightarrow	4	8	6
7	$7 + 4 = 11$	$7 + 8 =$	
5	$5 + 4 =$		
3	$3 + 4 =$		

\rightarrow	3	9	7
12	$12 - 3 = 9$	$12 - 9 =$	
20	$20 - 3 =$		
15			

2 Completa le tabelle con i risultati delle operazioni.
Osserva gli esempi.

\rightarrow	5	7	10
9	14		
4			
10			

\rightarrow	4	7	10
18			
13			
16			

\rightarrow	6	0	8
11	5		
14			
17			

\rightarrow	9	5	0
8			
6			
3			

NOME

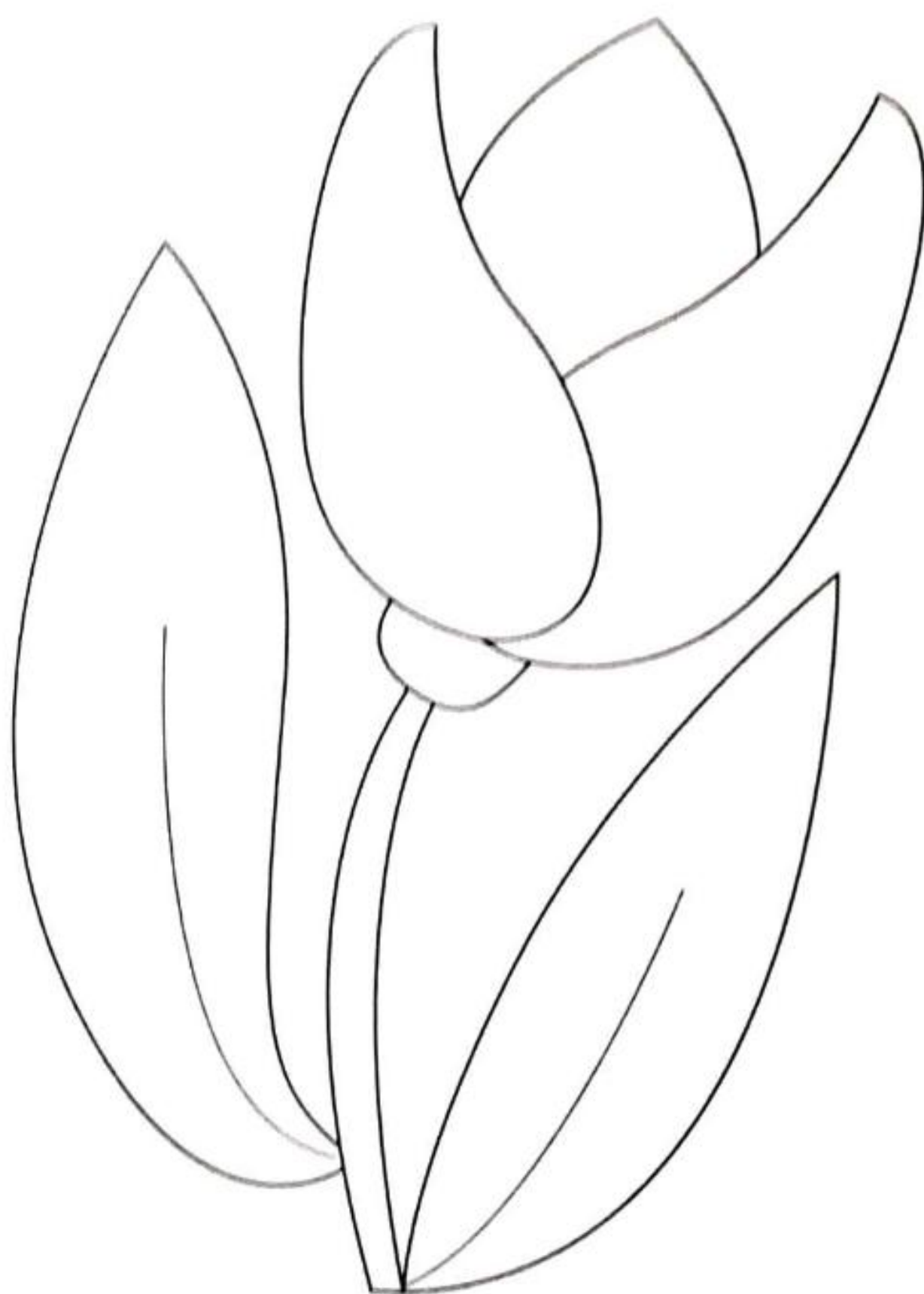
CLASSE

DATA

SCHEDA
5

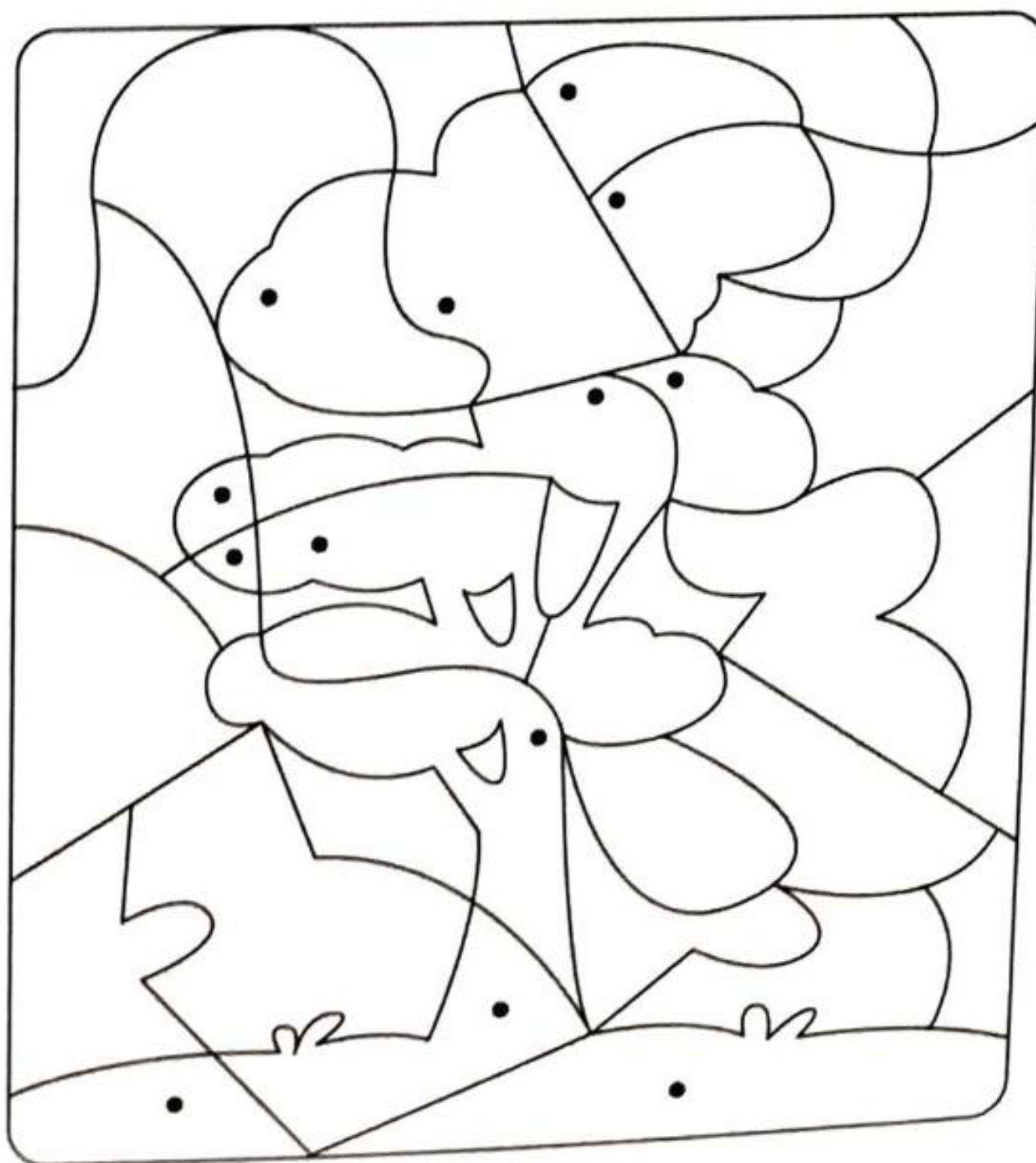
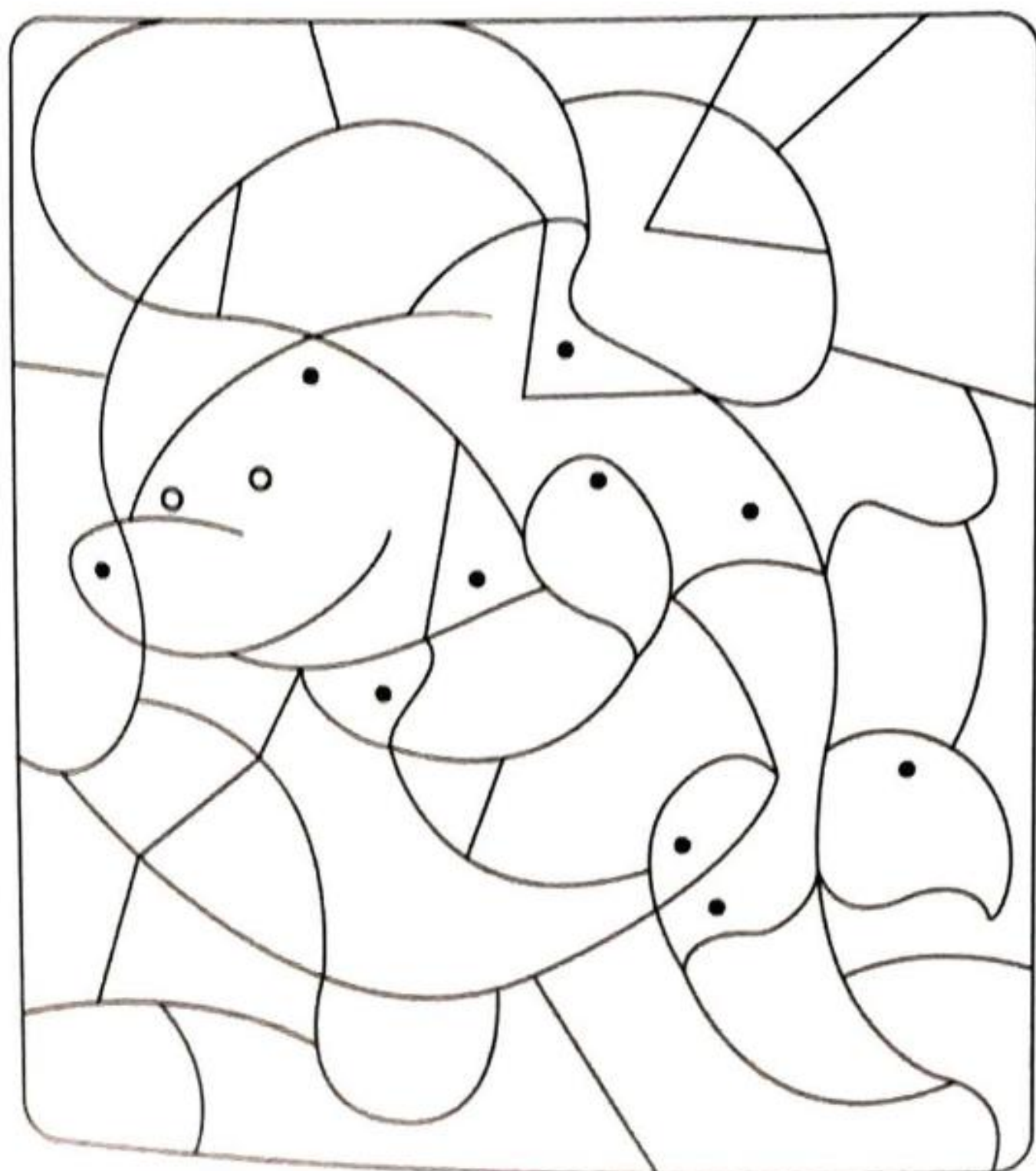
REGIONI A PUNTINI

1 Colora ogni regione con tinte diverse.



SPAZIO
E FIGURE

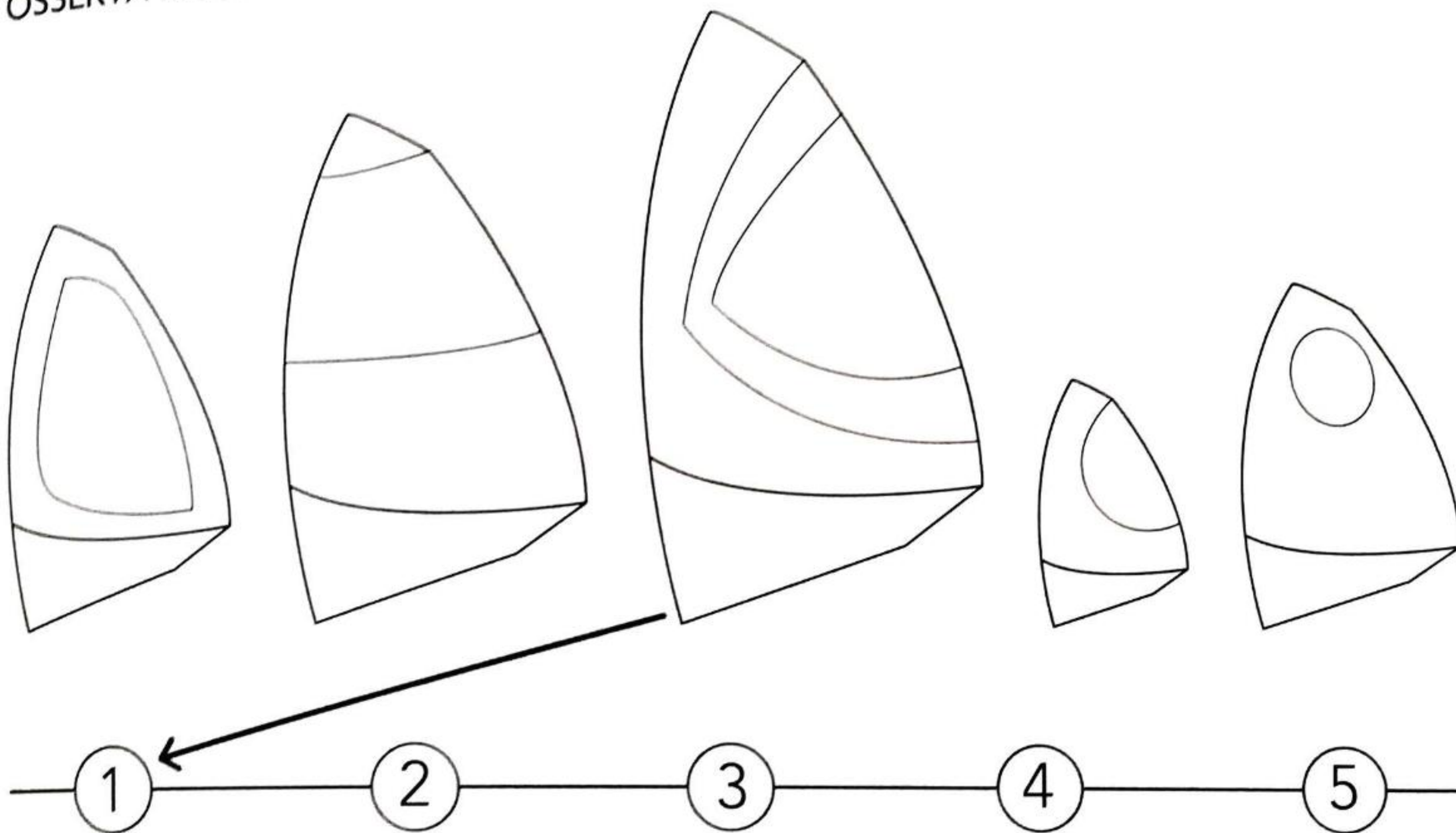
2 Colora solo le regioni con il puntino. Che cosa appare?



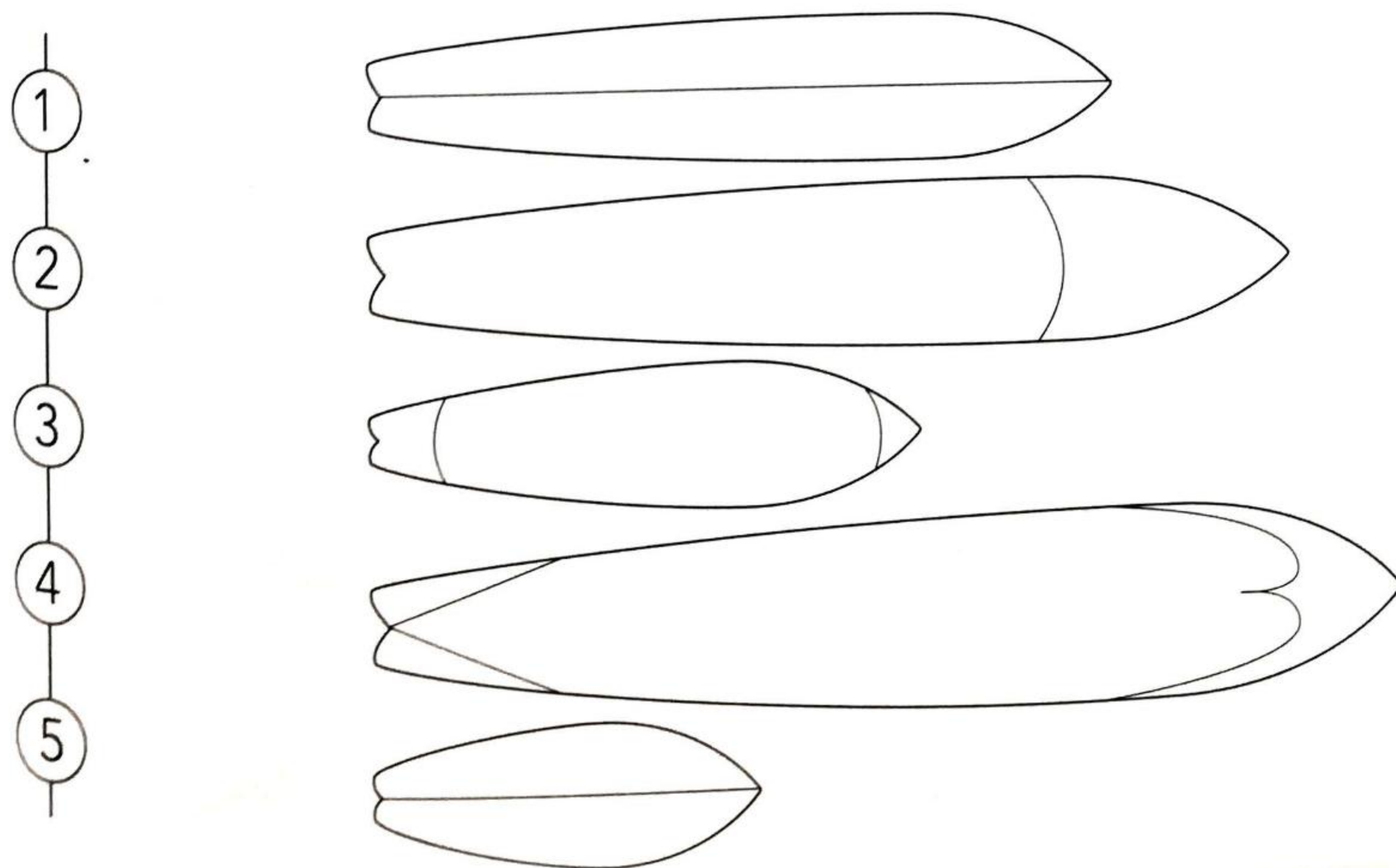
PERCORSO 2 Spazio e figure • **UNITÀ 1** I percorsi e le figure
ObA Riconoscere regione interna, esterna, confine. • **CC** Competenza matematica
(organizzare il movimento nello spazio). • **RD** Arte e immagine.

IN ORDINE CON LE FRECCHE

- 1 ORDINA CON LE FRECCHE LE VELE, DALLA PIÙ **ALTA** ALLA PIÙ **BASSA**.
OSSERVA L'ESEMPIO.

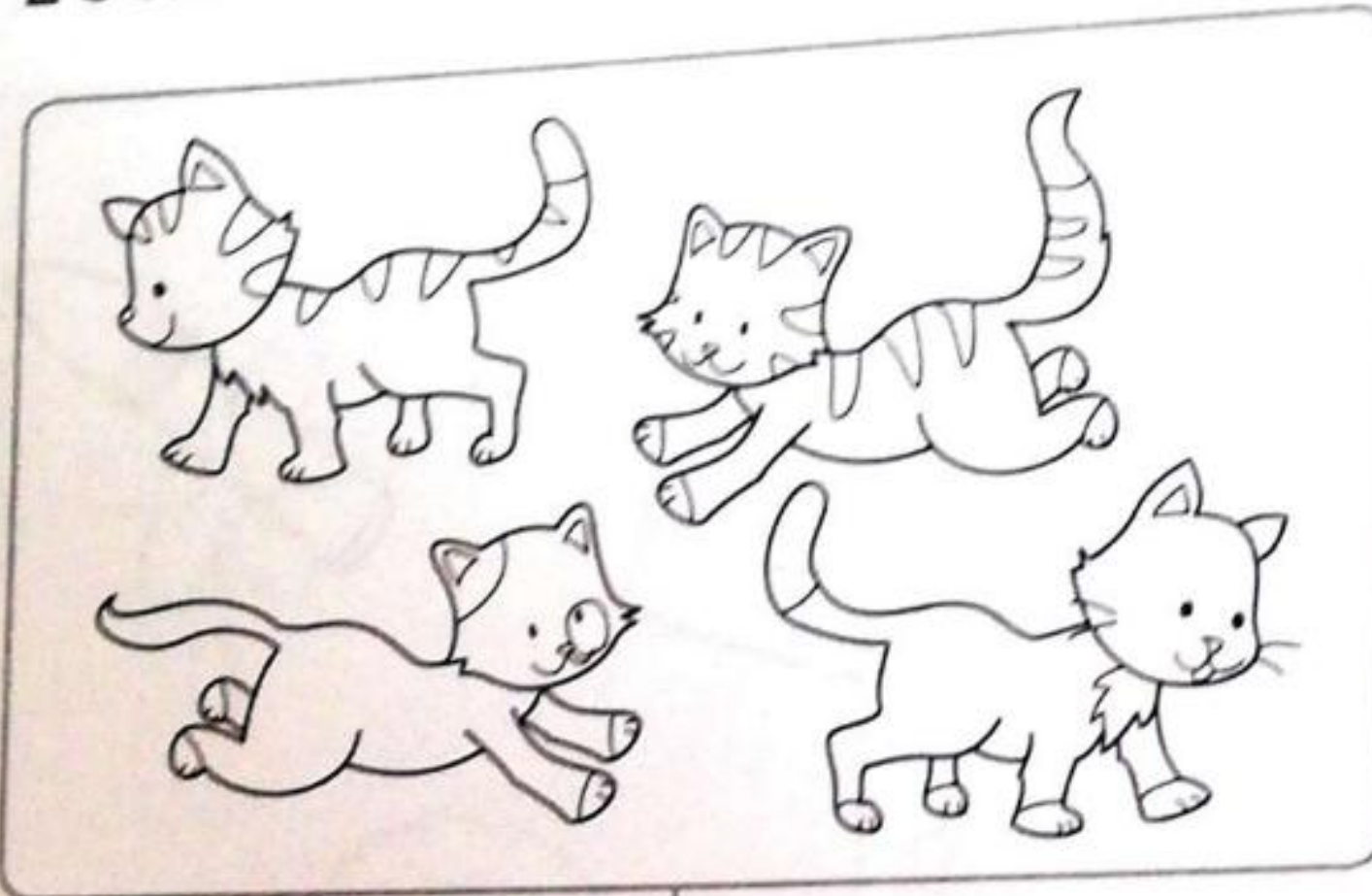


- 2 ORDINA CON LE FRECCHE LE TAVOLE, DALLA PIÙ **CORTA** ALLA PIÙ **LUNGA**.

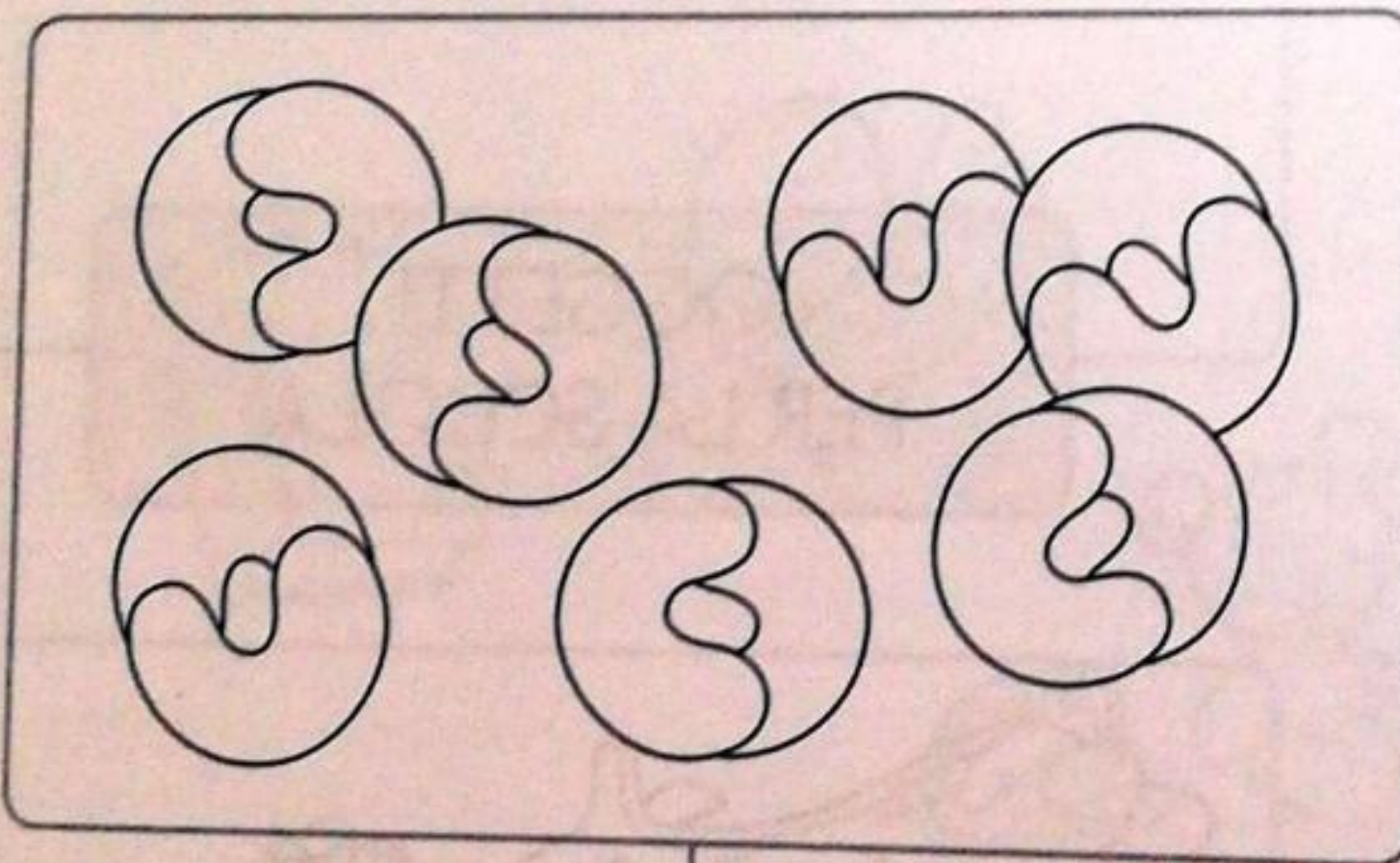


DISEGNARE E SCRIVERE

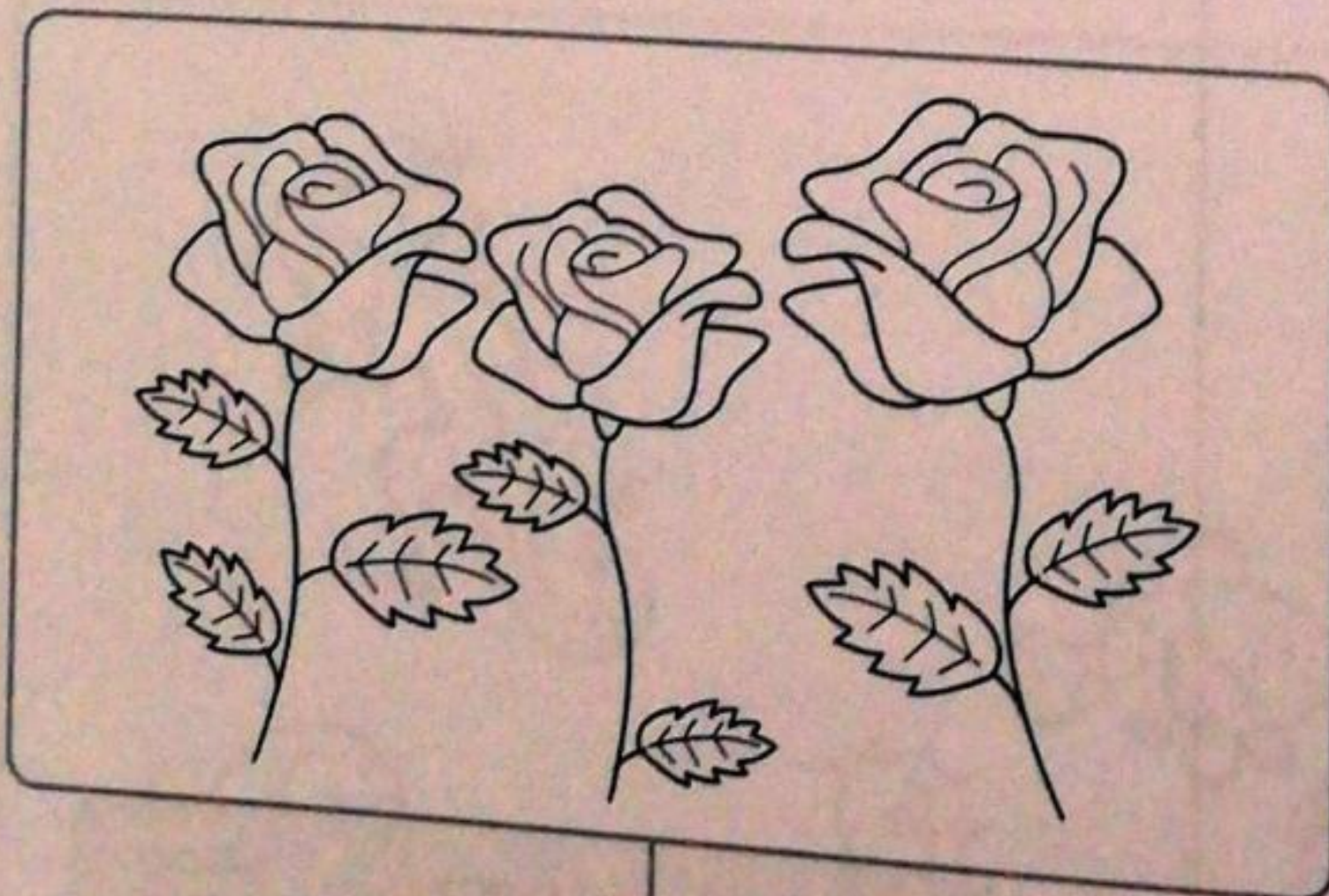
1 OSSERVA GLI ELEMENTI
E SCRIVI NEI CARTELLINI.



.....

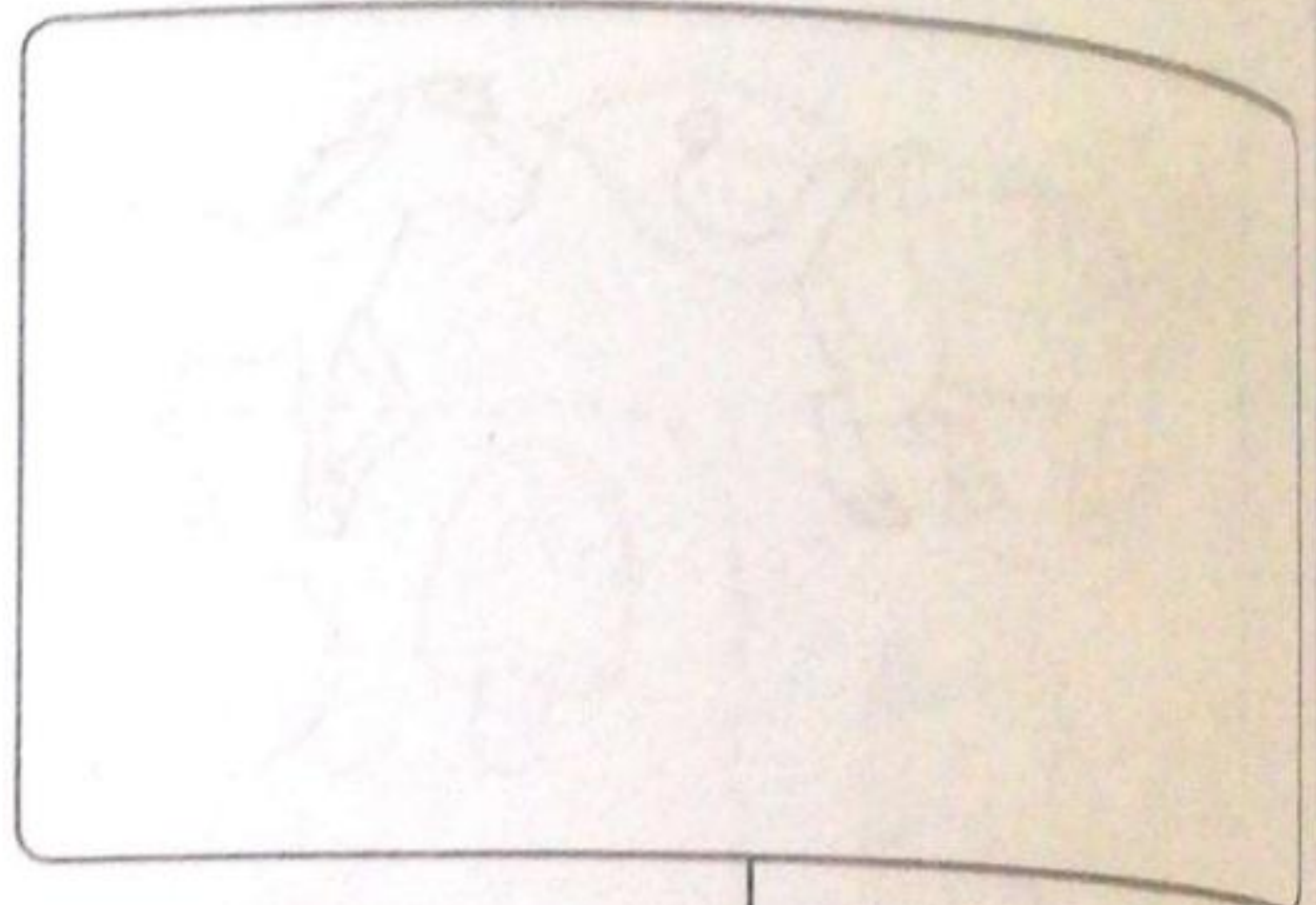


.....

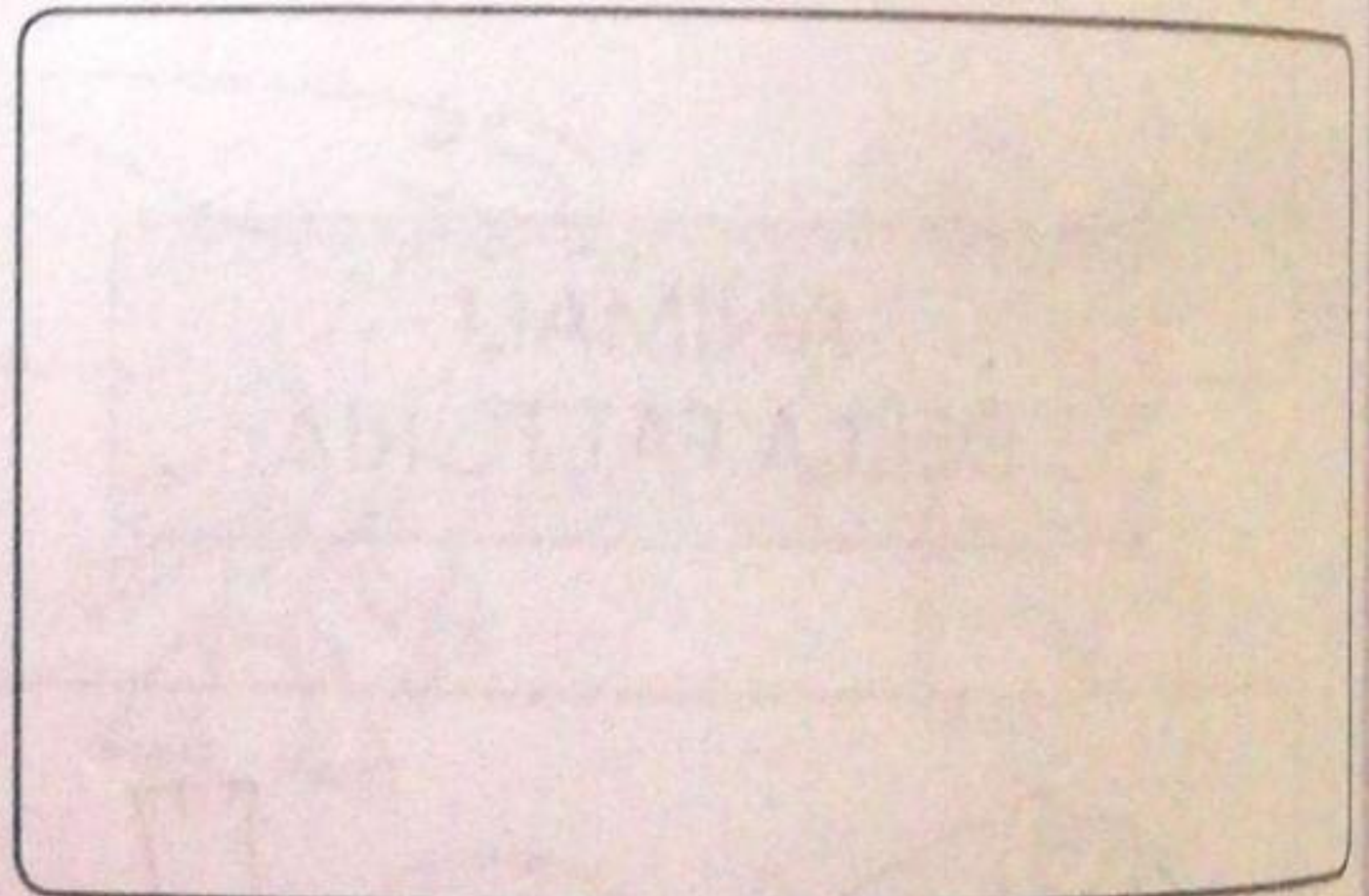


.....

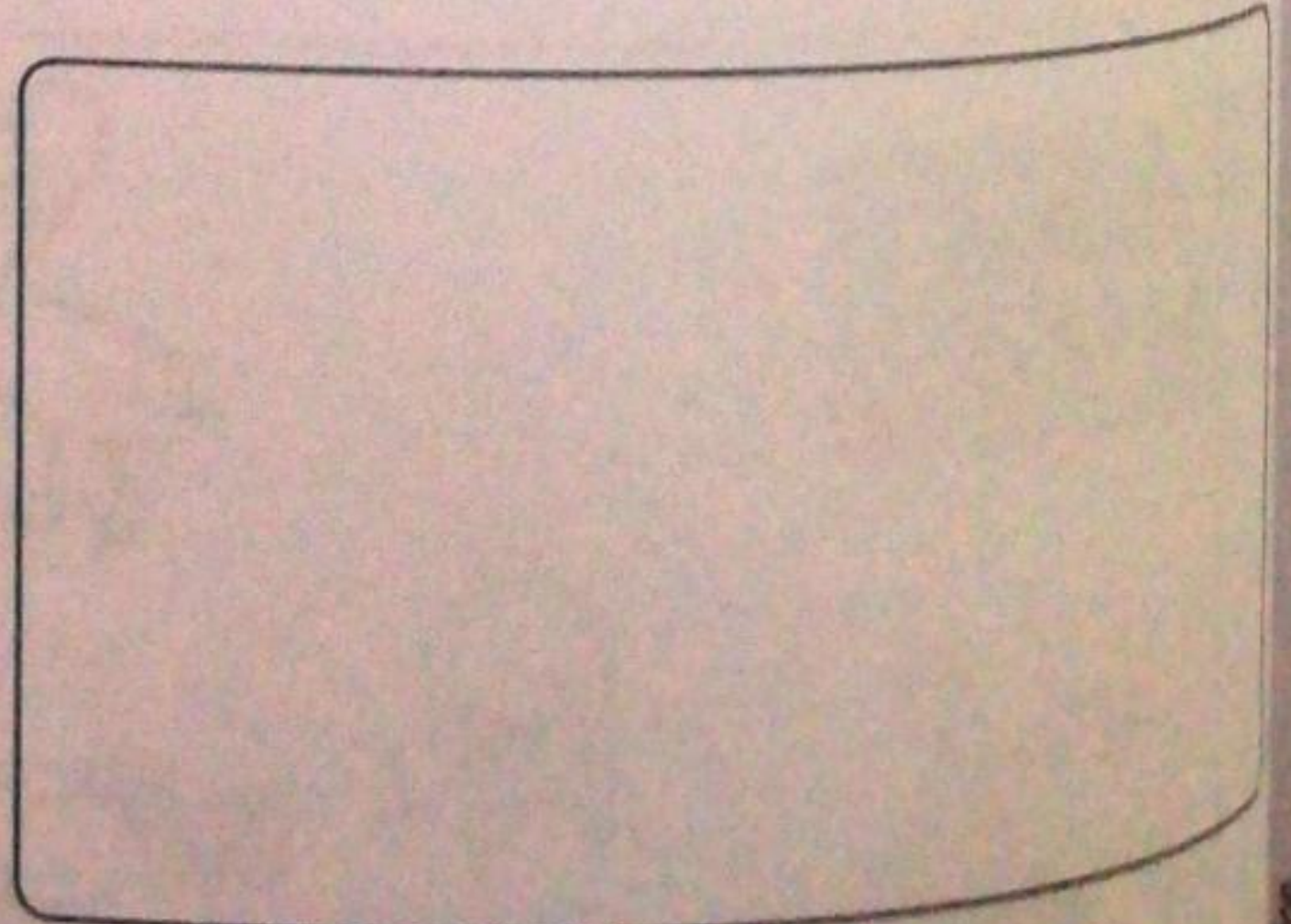
2 LEGGI I CARTELLINI
E DISEGNA GLI ELEMENTI.



ANIMALI



CIBI



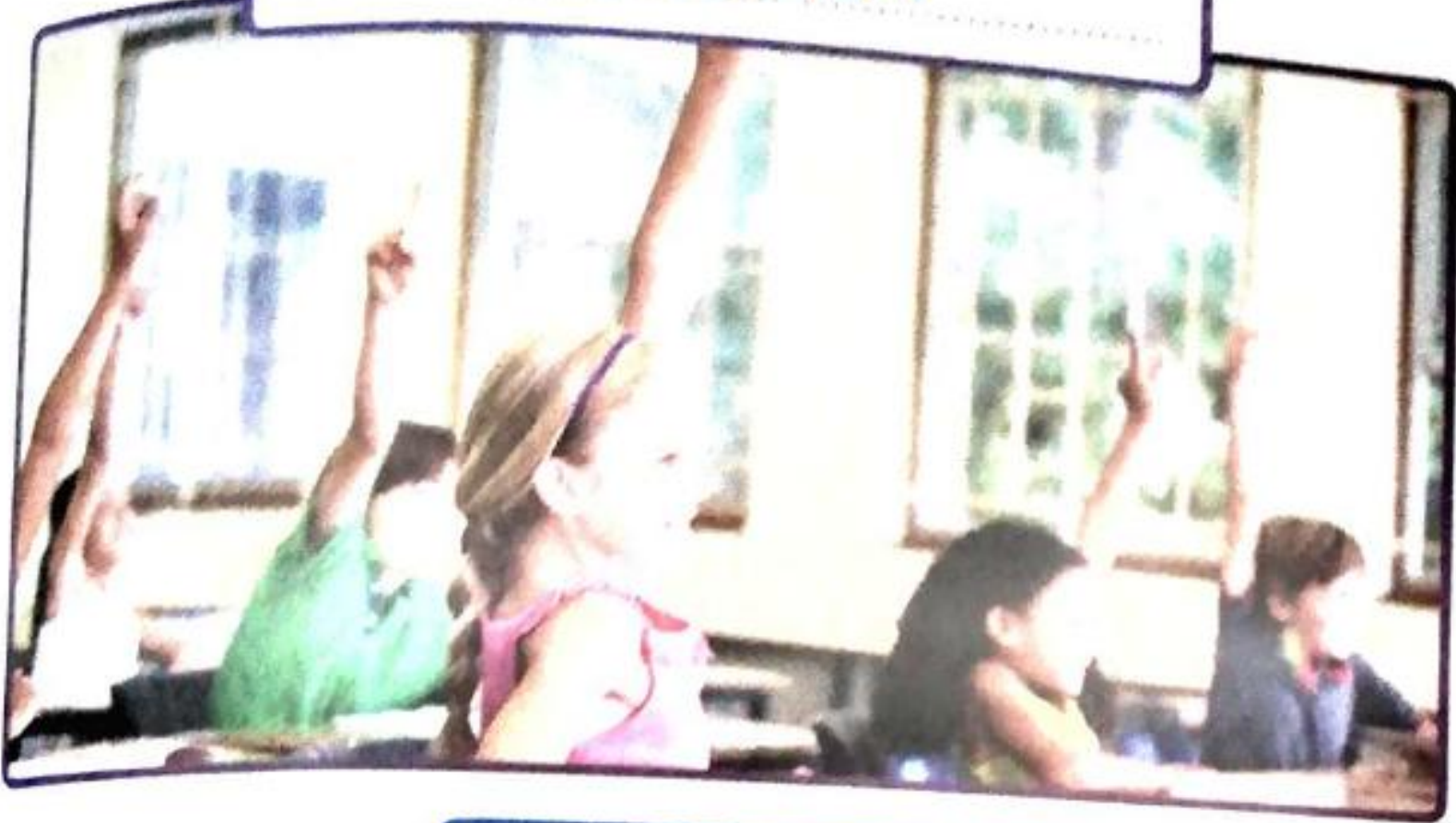
FIORI

RELAZIONI, DATI
E PREVISIONI

SPAZI APERTI E CHIUSI

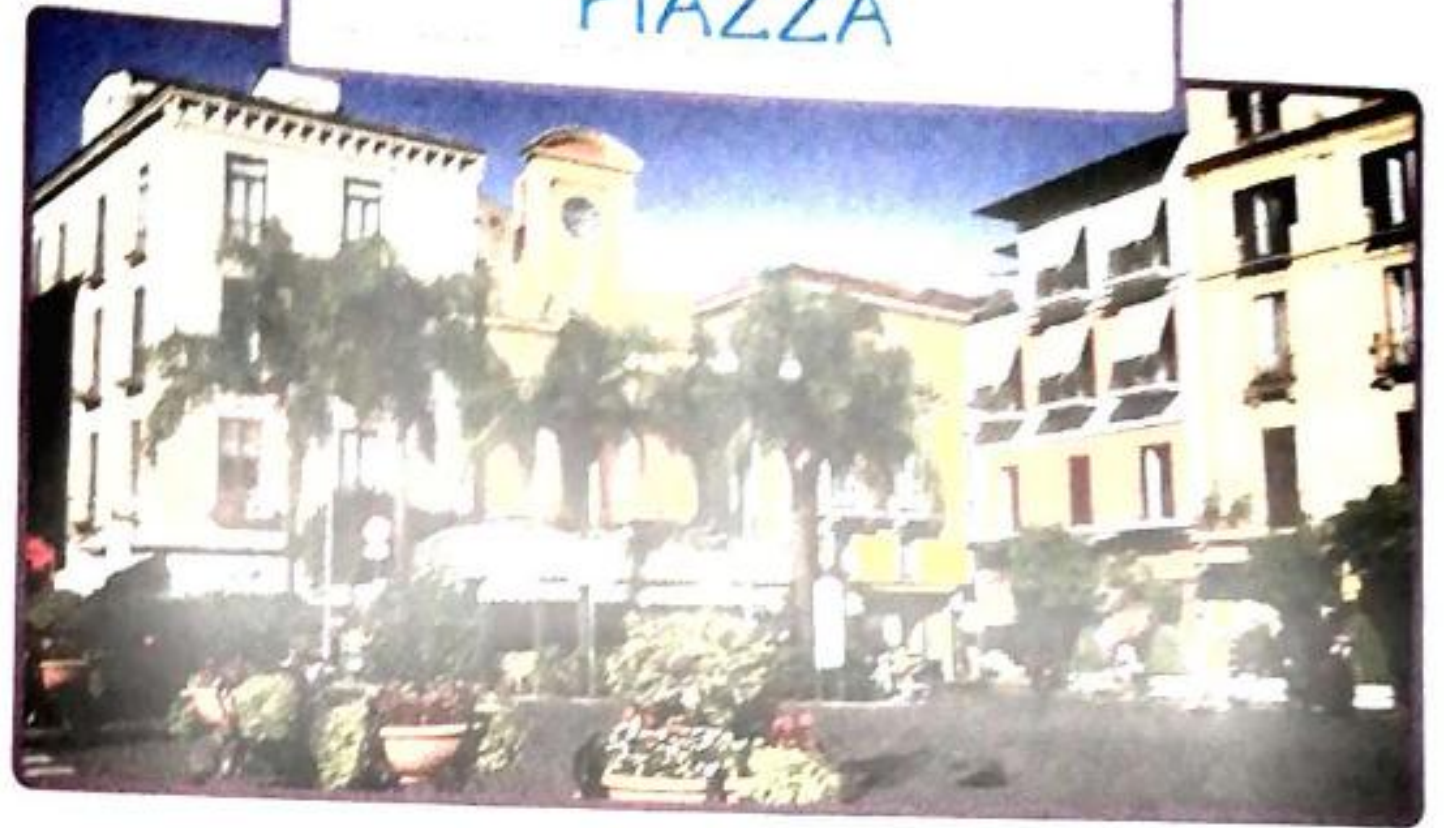
► SCRIVI IL NOME DI OGNI SPAZIO, POI COLORA LA PAROLA GIUSTA. SEGUI GLI ESEMPI.

SCUOLA



• SPAZIO ☐ APERTO ☒ CHIUSO

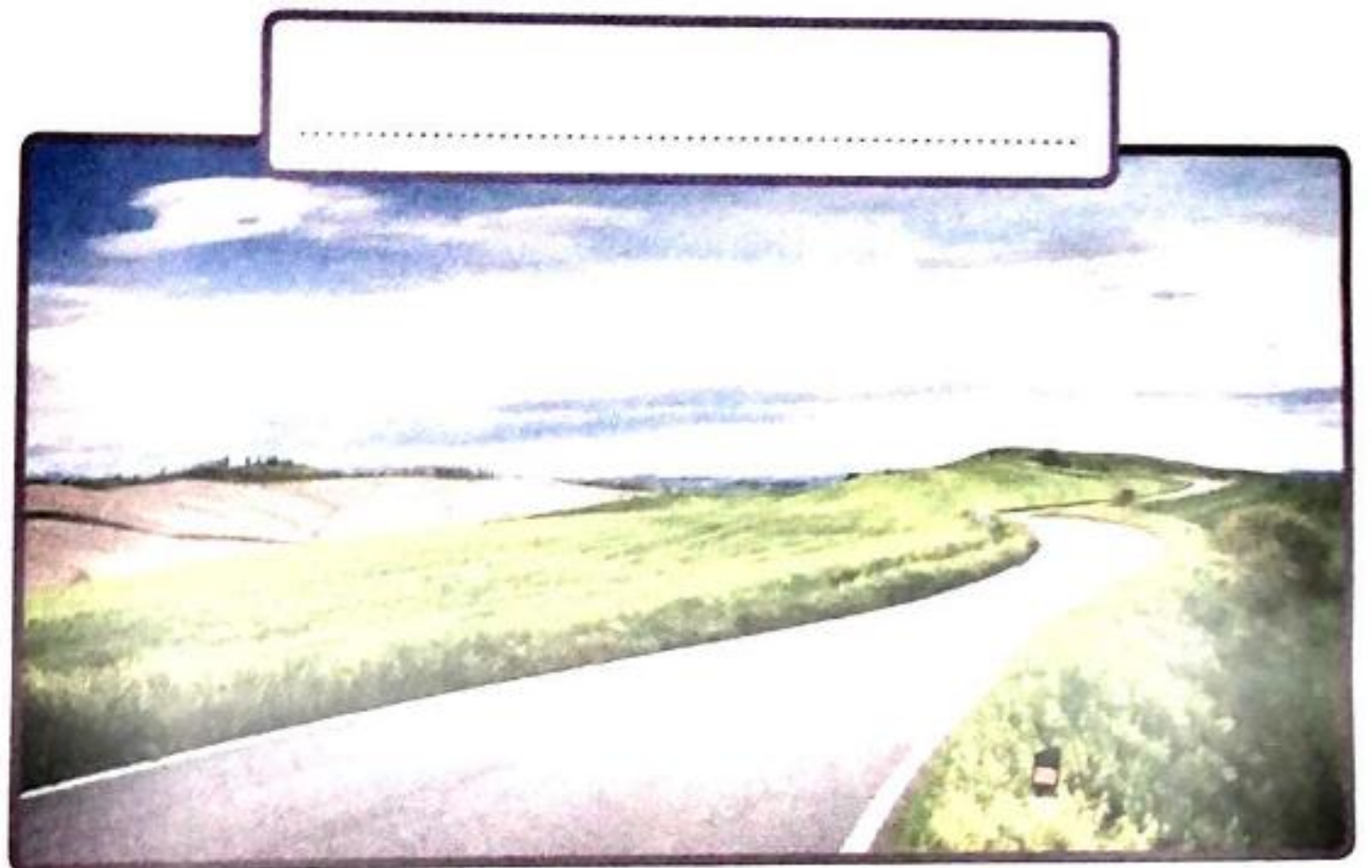
PIAZZA



• SPAZIO ☐ APERTO ☒ CHIUSO



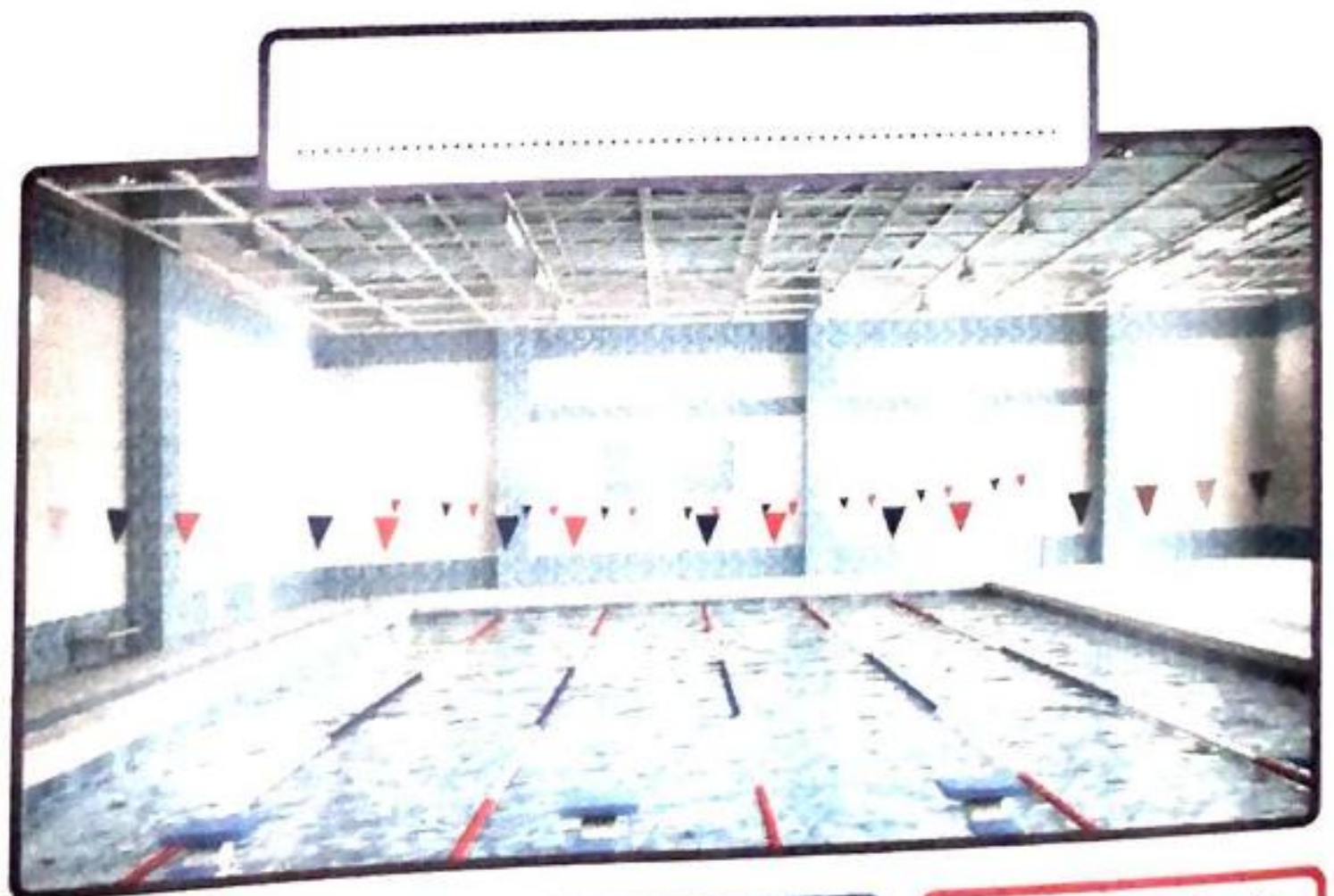
• SPAZIO ☐ APERTO ☒ CHIUSO



• SPAZIO ☐ APERTO ☒ CHIUSO



• SPAZIO ☐ APERTO ☒ CHIUSO



• SPAZIO ☐ APERTO ☒ CHIUSO