



www.fantasiaweb.it



scoprire la

Animazioni e schede didattiche

A cura di Vincenzo Riccio

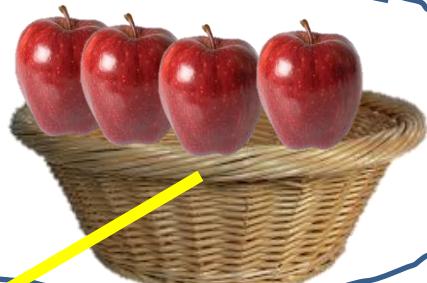
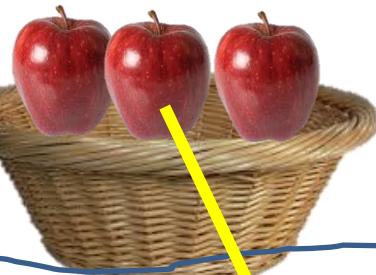


GIOCO

Le parole dell'addizione



CHE VUO DIRE **ADDIZIONARE**? LO SAI SPIEGARE CON UN ESEMPIO CONCRETO?



UNIRE

AGGIUNGERE

METTERE INSIEME



ADDIZIONARE

SOMMARE



FRUTTA

3

+

4

=

7



Adesso usiamo le parole dell'addizione in questi giochi. Stai attento alle parole
Sei pronto?
Clicca ogni volta per un gioco diverso.

Unisci le tue mani.
Poi unisci i due pollici, e via via le altre dita.
Unisci la tua guancia a quella di mamma, a quella di papà!



Prendi 2 fogli di carta bianca o colorata: uniscili con lo scotch



Prendi un bicchiere d'acqua e lo zucchero.
Aggiungi un chucchiaino di zucchero all'acqua.

Somma a mente questi 2 numeri

$7 + 2 =$

$6+3=$

$4+5=$

$6+2=$

Fatti dare da mamma o papà due monete, 2 euro.
Sommali, quanti euro hai in tutto?



Prendi due dadi con i numeri.

Gioca con un amico o mamma o papà

Come si gioca. Ogni partita prevede cinque lanci dei 2 dadi.

Prima lanci tu poi il tuo avversario.

Dopo ogni lancio si segnano i punti fatti con ogni dado.

Alla fine della partita si controlla che ha vinto mettendo a confronto i singoli lanci uoti e dell'avversario.

Chi ha tirato il numero più alto segna 1 sotto la sua colonna chi ha fatto meno segna zero. Alla fine si fa la somma. Vince chi ha totalizzato più punti.

Puoi mettere in palio anche qualche cosa: caramelle, figurine, uno scherzo da fare, una imitazione da eseguire.



Scarica lo schema alla pagina successiva.

Da stampare per il gioco con i dadi: Procurarsi 2 dadi grandi.



Nemero Di tiri	TIRO IO					TIRA AVVERSARIO (il nome)		CONTROLLA CHI HA VINTO PER OGNI TIRO:	
	1° DADO	2° DADO	SOMMA DEI 2 DADI	1° DADO	2° DADO	SOMMA DEI 2 DADI	Chi ha vinto?	Io	avversario
1° TIRO							1° tiro ha vinto		
2° TIRO							2° tiro ha vinto		
3° TIRO							1° tiro ha vinto		
4° TIRO							1° tiro ha vinto		
5° TIRO							1° tiro ha vinto		

CHE COSA METTIAMO IN PALIO? **alla fine ci può essere un premio per chi vince e una penitenza per chi perde.**

	Figurine	Caramelle	Fare un'imitazione	Fare uno scherzo
Prima partita				
Seconda partita				
Terza partita				
Quarta partita				
Quinta partita				