



# Matrare facile

Animazioni e  
schede didattiche

A cura di Vincenzo Riccio



Materiale non copiabile su altri siti





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



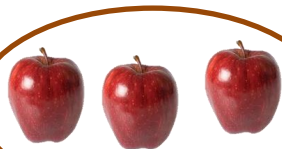
UNIRE

AGGIUNGERE

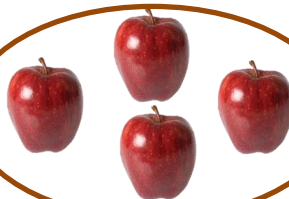
METTERE INSIEME

ADDIZIONARE

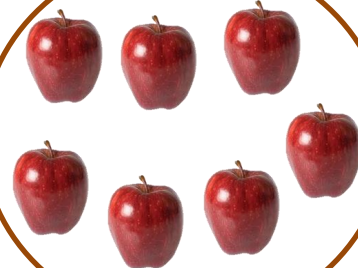
SOMMARE



+



=



FRUTTA

3

+

4

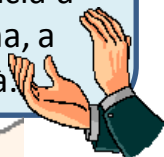
=

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 chucchiano 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 il punti fatti con ogni dado.

Alla fine della partita si controlla che ha vinto mettendo a confronto i singoli lanci tuoi 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.



Numero Di tiri	TIRO IO			TIRO AVVERSARIO (il nome)			CONTROLLA CHI HA VINTO PER OGNI TIRO: metti 1 a chi ha vinto 0 a chi ha perso.		
	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? lalla fine ci può essere un premio per chi vince e una penitenza per chi perde.			
	Figurine	Caramelle	Fare uno scherzo
Prima partita			
Seconda partita			
Terza partita			
Quarta partita			
Quinta partita			