



# Matrare facile

Animazioni e  
schede didattiche

A cura di Vincenzo Riccio

Le 4 operazioni

Schede e giochi  
da stampare

## Modelli per fare operazioni guidate



# Indice delle schede e dei giochi

ATTIVITÀ	A COSA SERVE	ADATTO A	PAG.
<b>Gioco:</b> LA SFIDA.	Per velocizzare i calcoli	Bambini prima seconda terza	3
Addizioni	Schema vuoto per addizioni <b>SENZA</b> riporto	Tutte classi	5
Addizioni	Schema vuoto per addizioni <b>CON</b> il riporto	Tutte classi	6
Sottrazioni	Schema vuoto per sottrazioni <b>SENZA</b> prestito	Tutte classi	7
Sottrazioni	Schema vuoto per sottrazioni <b>CON</b> prestito	Tutte classi	8



Vediamo se sei diventato veramente bravo. Facciamo qualche gioco:  
«LA SFIDA»  
Sei pronto?  
Clicca ogni volta per un gioco diverso.



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 chi 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 del gioco  
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 									
2° TIRO 									
3° TIRO 									
4° TIRO 									
5° TIRO 									

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			

	+		=	
--	---	--	---	--

	da (decine)	u (unità)		
1° Addendo →			+	
2° Addendo →			=	
Somma oi Totale →				

	+		=	
--	---	--	---	--

	da (decine)	u (unità)		
1° Addendo →			+	
2° Addendo →			=	
Somma oi Totale →				

	+		=	
--	---	--	---	--

	da (decine)	u (unità)		
1° Addendo →			+	
2° Addendo →			=	
Somma oi Totale →				

	+		=	
--	---	--	---	--

	da (decine)	u (unità)		Casella dei caloli ↓
Casella del riporto →				
1° Addendo →			+	
2° Addendo →			=	
Somma oi Totale →				

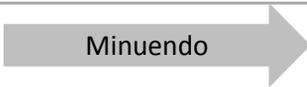
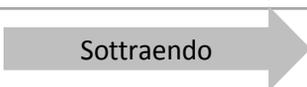
	+		=	
--	---	--	---	--

	da (decine)	u (unità)		Casella dei caloli ↓
Casella del riporto →				
1° Addendo →			+	
2° Addendo →			=	
Somma oi Totale →				

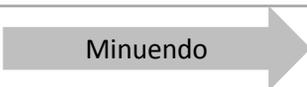
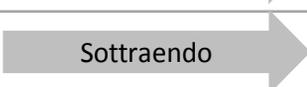
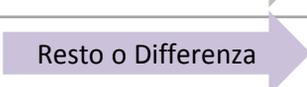
	+		=	
--	---	--	---	--

	da (decine)	u (unità)		Casella dei caloli ↓
Casella del riporto →				
1° Addendo →			+	
2° Addendo →			=	
Somma oi Totale →				

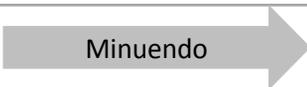
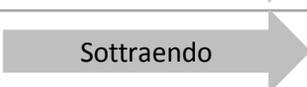
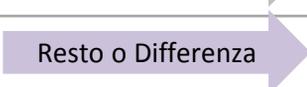
	-		=	
--	---	--	---	--

	da (decine)	u (unità)		
Minuendo 			-	
Sottraendo 			=	
Resto o Differenza 				

	-		=	
--	---	--	---	--

	da (decine)	u (unità)		
Minuendo 			-	
Sottraendo 			=	
Resto o Differenza 				

	-		=	
--	---	--	---	--

	da (decine)	u (unità)		
Minuendo 			-	
Sottraendo 			=	
Resto o Differenza 				



		-		=	
	<b>da</b> (decine)	<b>u</b> (unità)			
Attivo CAMBIO					
Minuendo			-		
Sottraendo			=		
Resto o Differenza					

		-		=	
	<b>da</b> (decine)	<b>u</b> (unità)			
Attivo CAMBIO					
Minuendo			-		
Sottraendo			=		
Resto o Differenza					

		-		=	
	<b>da</b> (decine)	<b>u</b> (unità)			
Attivo CAMBIO					
Minuendo			-		
Sottraendo			=		
Resto o Differenza					

