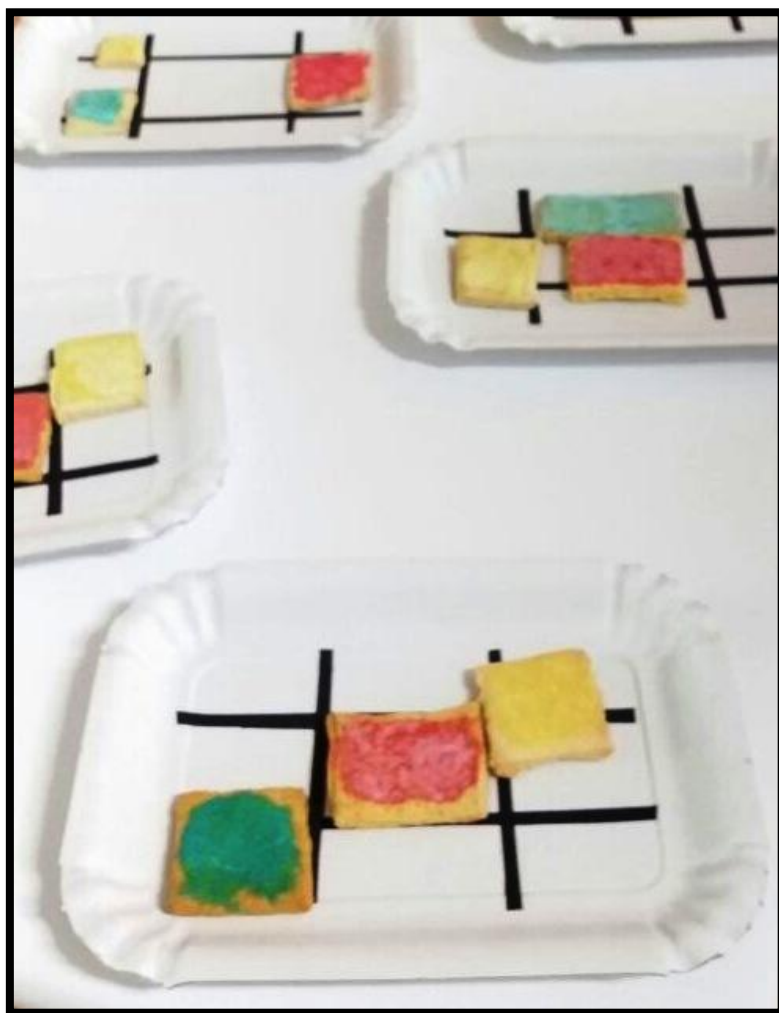


COMPITI ESTIVI DI MATEMATICA

di classe



PASSEGGIATA GEOMETRICA

Durante le vacanze, aguzza la vista!

Osserva l'ambiente intorno a te e cerca tutto quello che ti fa venire in mente elementi geometrici (quadrati, rettangoli, linee, cerchi, triangoli, ecc.). Ora prendi la macchina fotografica/cellulare e fotografa le diverse forme che avrai scovato. Poi raccogli tutto in una chiavetta USB che porterai a scuola a settembre.

COMPLETA LE OPERAZIONI IN COLONNA

Completa le schede n° 1, 2, 3 allegate.

GLI ACQUISTI PER LA SCUOLA

Chiedi ai tuoi genitori l'elenco del materiale che servirà per il prossimo anno. Costruisci una tabella come quella nell'esempio, indicando il materiale che ti serve e quanto spendi. Alla fine fai la somma per vedere quanto hai speso in tutto.

ESEMPIO:

MATERIALE CHE DEVO COMPRARE	QUANTO COSTA?
quaderno a quadretti	1,60 euro

Per sommare i diversi numeri, mettili in colonna come abbiamo fatto per il gioco del supermercato in classe. Se proprio lo trovi difficile, usa la calcolatrice.

IL DOMINO DELLE TABELLINE

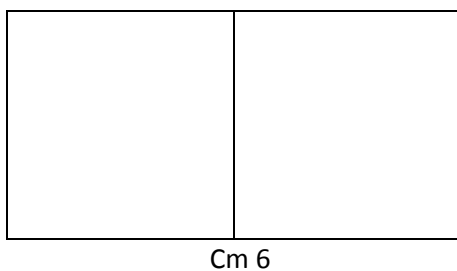
Utilizzando dei fogli a quadretti, costruisci le tessere del domino riproducendo quelle dell'immagine seguente.

Per realizzarle dovrai:

- Disegnare 35 tessere rettangolari lunghe 6 cm e larghe 3 cm. (vedi esempio). Per renderle più resistenti puoi usare un cartoncino.
- Scrivere all'interno delle tessere i numeri come vedi nell'immagine.
- Ritagliare tutte le tessere
- Iniziare a giocare

Regole del gioco:

- Distribuisci le tessere in parti uguali tra i giocatori
- Con un dado stabilisci chi inizia a giocare
- Il primo giocatore mette una tessera sul tavolo
- Il secondo giocatore deve accostarne una in modo che combacino la moltiplicazione con il rispettivo risultato; se non la possiede, salta il turno.
- Vince chi finisce per primo le tessere.



63	5 × 5	20	6 × 6	24	7 × 7	48	8 × 8	20	9 × 9
40	5 × 4	24	6 × 5	63	7 × 6	42	8 × 7	36	9 × 8
45	4 × 9	32	6 × 4	40	7 × 5	20	8 × 6	49	9 × 7
30	4 × 8	42	5 × 9	32	7 × 4	81	8 × 5	64	9 × 6
72	4 × 7	28	5 × 8	56	6 × 9	54	8 × 4	48	9 × 5
35	4 × 6	54	5 × 7	30	6 × 8	36	7 × 9	56	9 × 4
72	4 × 5	35	5 × 6	36	6 × 7	45	7 × 8	28	8 × 9

GIOCHI MATEMATICI

❖ Completa i crucinumero.



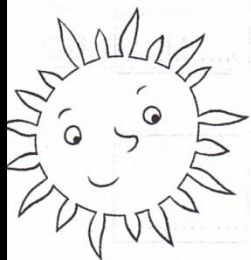
- Ⓐ 8 da e 8 u
- Ⓑ 8 da e 7 u
- Ⓒ 6 da e 2 u
- Ⓓ 9 da
- Ⓔ 8 da e 5 u

Ⓐ		Ⓑ
	Ⓒ	
Ⓓ		Ⓔ



- Ⓐ 7 da e 4 u
- Ⓑ 3 u e 9 da
- Ⓒ 9 da e 5 u
- Ⓓ 1 u e 9 da

	Ⓐ	
Ⓑ		Ⓒ
	Ⓓ	



- Ⓐ 8 da e 9 u
- Ⓑ 8 da
- Ⓒ 7 da e 2 u
- Ⓓ 7 u e 8 da
- Ⓔ 8 da e 3 u

Ⓐ		Ⓑ
	Ⓒ	
Ⓓ		Ⓔ



- Ⓐ 7 da e 8 u
- Ⓑ 1 u e 8 da
- Ⓒ 8 da e 2 u
- Ⓓ 7 da

	Ⓐ	
Ⓑ		Ⓒ
	Ⓓ	

➤ Indovina il numero e scrivilo nella casella.

È il numero formato da 5 da e 3 u.

È il numero formato da 5 u e 6 da.

È il numero formato da 7 da e 9 u.

È il numero che si ottiene aggiungendo 1 da a 72.

È il numero formato da 4 u e 9 da.

È il numero che si ottiene togliendo 2 u a 58.

È il numero formato da 8 da e 4 u.

È il numero che si ottiene aggiungendo 7 u a 60.

È il numero formato da 7 da e 8 u.

È il numero che si ottiene togliendo 1 u a 60.

❖ Indovina il numero e scrivilo nella casella.

Si trova tra la seconda e la terza decina. Ha 5 unità.

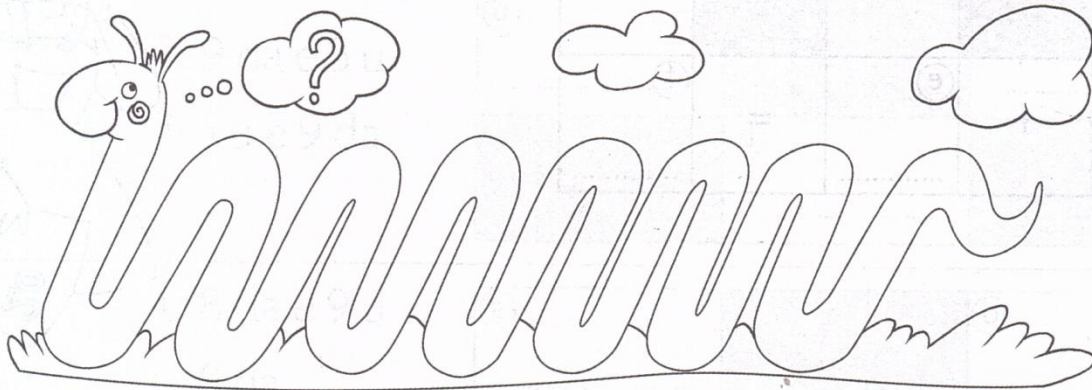
.....
.....

Si trova tra la quarta e la quinta decina. Ha 3 unità.

.....
.....

È il primo numero formato anche da unità
dopo la sesta decina.

.....
.....



Sottrai 4 unità a 6 decine, troverai il numero.

.....
.....

È un numero formato da 2 cifre uguali. Le unità sono 7.

.....
.....

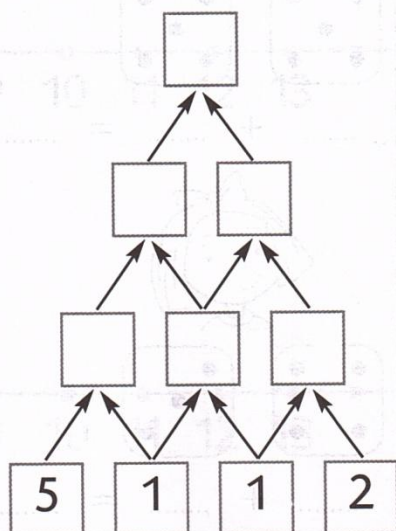
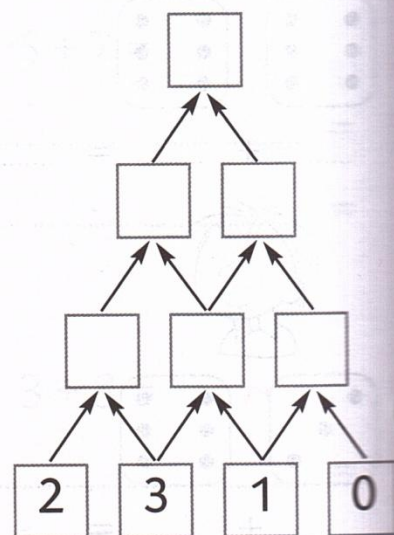
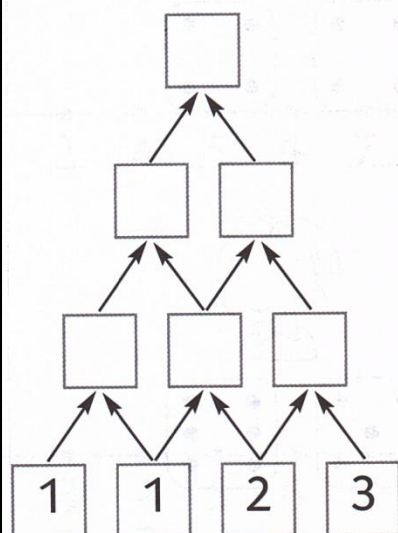
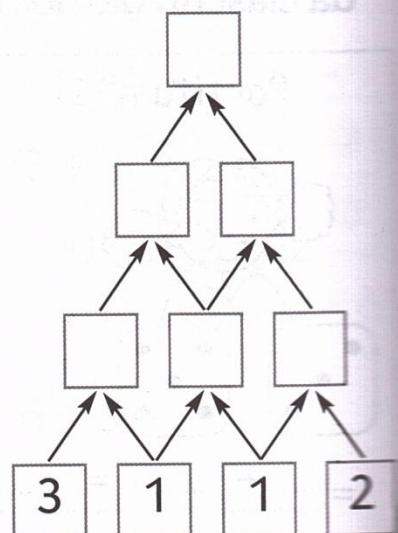
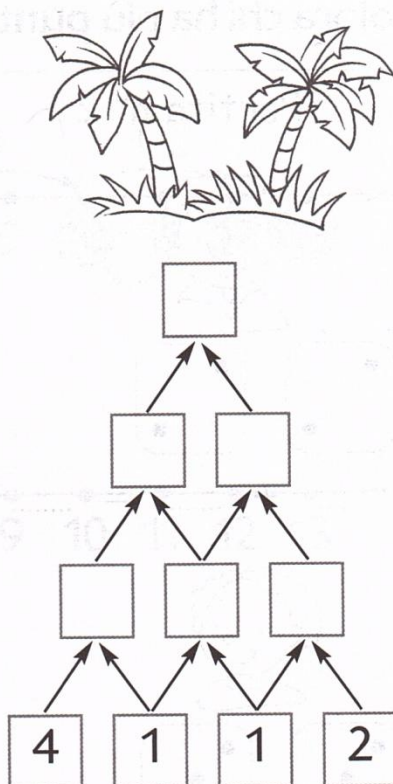
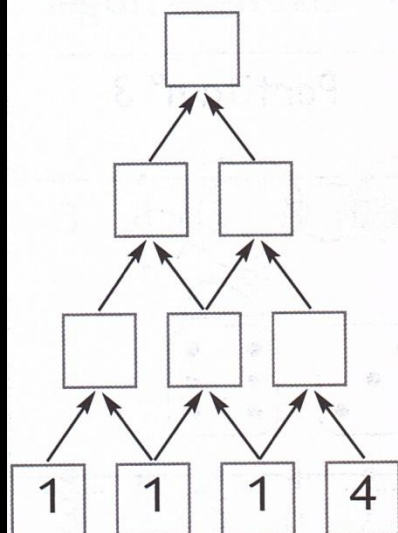
A 7 decine e 8 unità aggiungi 2 decine.

.....
.....

Si trova tra la nona e la decima decina.
È formato da 2 cifre uguali.

.....
.....

❖ Arriva in cima alle piramidi addizionando i numeri.



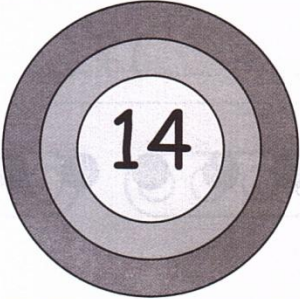
❖ Completa questi quadrati magici in modo che la somma dei numeri di ogni riga, di ogni colonna e di ogni diagonale (caselle grigie) sia sempre la stessa.

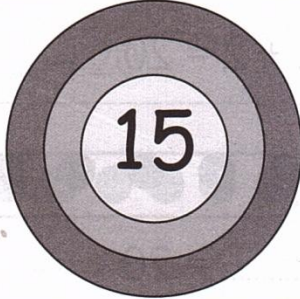
9	2	7
	6	

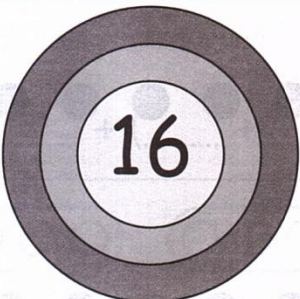
		6
	7	5
		10

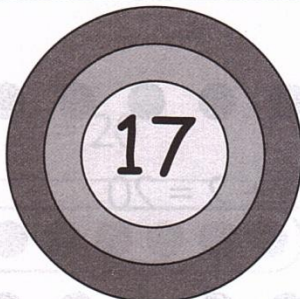
		7
	8	12
		5

❖ Colora solo le caselle con numeri che addizionati danno come risultato il numero al centro del bersaglio.

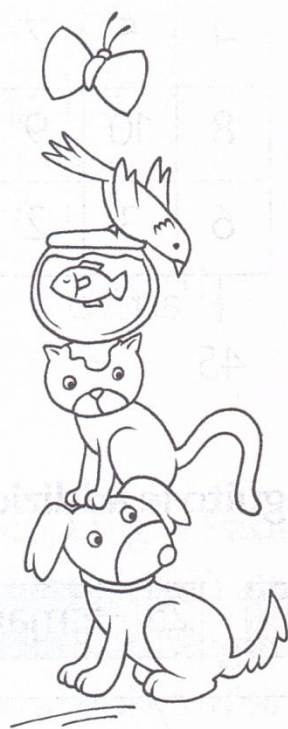
				
3	9	3	2	1

				
7	4	2	2	1

				
7	3	2	4	1

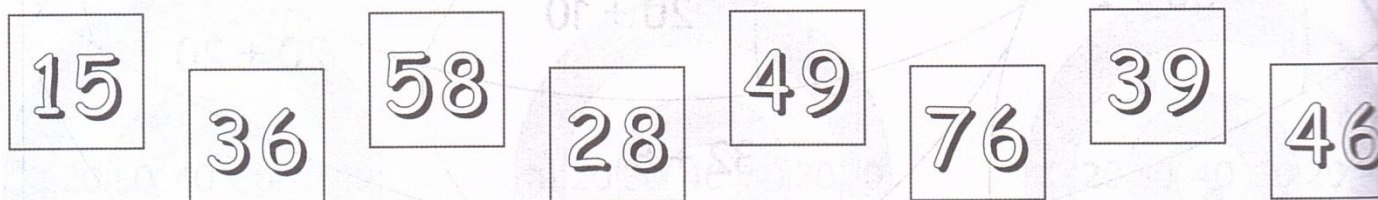
				
4	9	6	2	1

❖ Completa le caselle vuote con gli addendi mancanti.
Devi contare sia in riga sia in colonna.



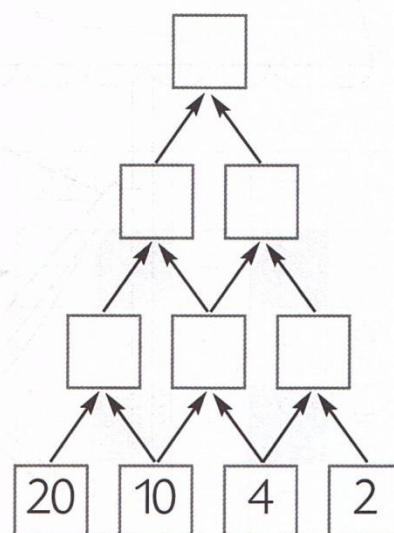
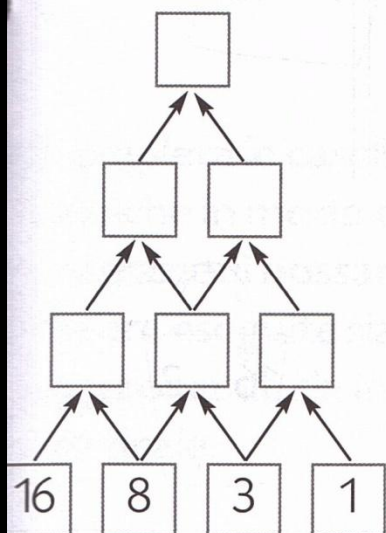
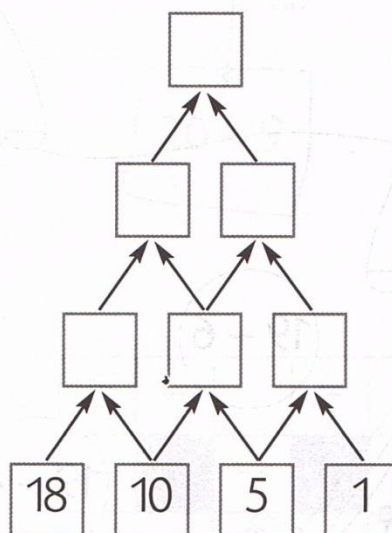
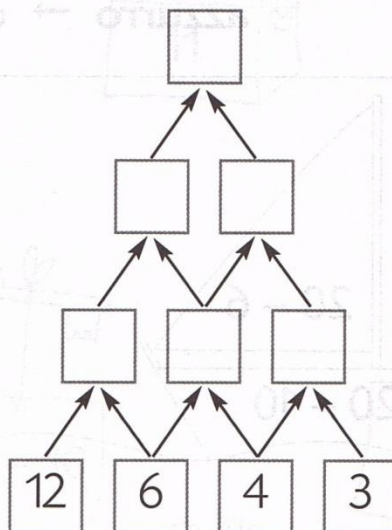
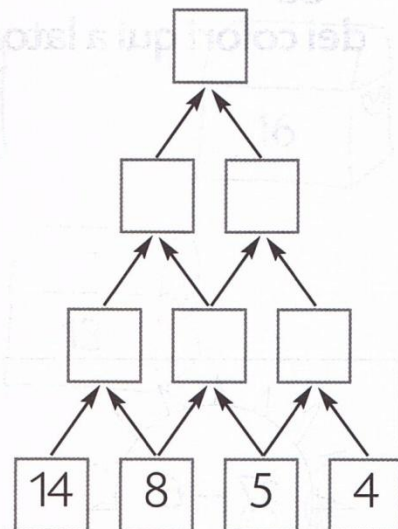
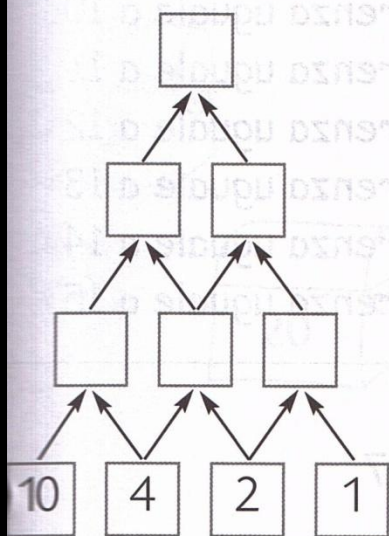
5	3	2	6		8	2	10	→ 40
4		3		2	7	8	9	→ 43
8	9	7	2	6	5	4		→ 44
2	10	3	4		6	7	8	→ 45
3	9	8		6	5	4		→ 42
1	3	2	9	10	7		4	→ 41
9	6	8		5	4	10	2	→ 46
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	
32	40	33	40	38	42	40	36	

❖ In questa serie numerica è compreso un numero misterioso.
Per scoprirlo segui gli indizi.



- Se addizioni la cifra delle unità con la cifra delle decine del numero misterioso trovi 13.
- La cifra delle unità è minore della cifra delle decine.
- Quindi il numero misterioso è

> Raggiungi il vertice della piramide sottraendo i numeri a coppie.



- Se poi hai ancora voglia di giocare un po' puoi guardare il sito internet: [http://www.ddrivoli1.it/PORTOMATE/giochi di matematica.htm](http://www.ddrivoli1.it/PORTOMATE/giochi_di_matematica.htm)
- Oppure continuare con il Coding! (ricordati che l'indirizzo esatto della tua classe è sul diario)