

DECINE E UNITÀ

1 PER OGNI NUMERO INDICA CON UNA **X** LA SCOMPOSIZIONE CORRETTA IN DECINE E UNITÀ. SEGUI L'ESEMPIO.

14

4 DECINE E 1 UNITÀ

1 DECINA E 4 UNITÀ

7

7 UNITÀ

7 DECINE

20

2 UNITÀ

2 DECINE

12

2 UNITÀ E 1 DECINA

2 DECINE E 1 UNITÀ

16

1 DECINA E 6 UNITÀ

6 DECINE E 1 UNITÀ

15

5 DECINE E 1 UNITÀ

1 DECINA E 5 UNITÀ

18

8 UNITÀ E 1 DECINA

8 DECINE E 1 UNITÀ



CHE COSA MANCA?

1 COMPLETA LA TABELLA CON LE QUANTITÀ, I NUMERI SCOMPOSTI IN DECINE E UNITÀ E I NOMI MANCANTI.

RICORDA:  È UNA DECINA.

| QUANTITÀ | DECINE (da) | UNITÀ (u) | NOME |
|---|-------------|-----------|-------------|
|  | | | DICIASSETTE |
|  | 2 | 0 | |
| | | 2 | DUE |
|  | 1 | | |
| | | | DIECI |
|  | | 5 | |
|  | | | |

TUTTI IN LINEA

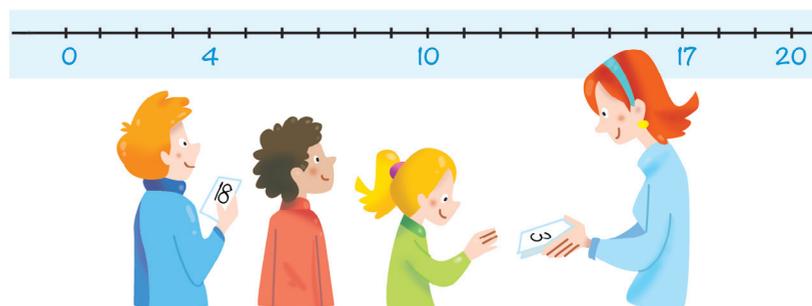


LA TUA SCUOLA ORGANIZZA UNA GARA CON I NUMERI. TU VUOI VINCERE, MA DEVI ALLENARTI. COME PUOI FARE? GIOCA CON LA LINEA DEI NUMERI INSIEME ALLA CLASSE E DA SOLO: È UN OTTIMO ESERCIZIO!

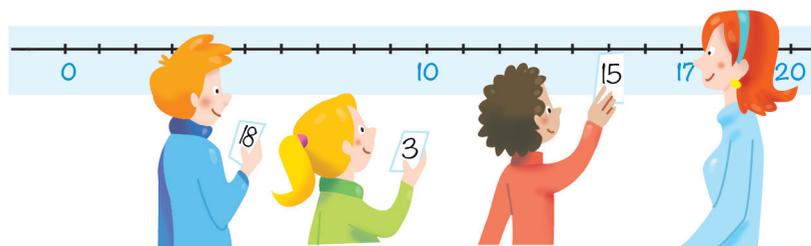
LA LINEA DEI NUMERI DI CLASSE

INIZIA AD ALLENARTI CON QUESTO GIOCO!
L'INSEGNANTE HA DIVISO LA CLASSE IN SQUADRE DI 3 O 4 BAMBINI. SEGUI LE ISTRUZIONI E GIOCA CON LA TUA SQUADRA.

1 GUARDA CON ATTENZIONE LA LINEA DEI NUMERI APPESA IN CLASSE. PRENDI TUTTI I NUMERI CHE L'INSEGNANTE TI DÀ.



2 SCEGLI UN NUMERO. POI, QUANDO È IL TUO TURNO, ATTACCA IL NUMERO SULLA LINEA NELLA POSIZIONE CORRETTA.



3 IL NUMERO È AL POSTO GIUSTO? LA TUA SQUADRA GUADAGNA 1 PUNTO. SEGNA IL PUNTO QUI. CHI GUADAGNA PER PRIMO 10 PUNTI VINCE.



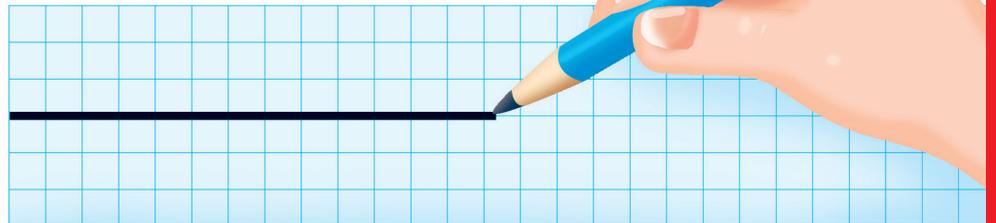
QUANTI PUNTI HA LA TUA SQUADRA?

| | | | | |
|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

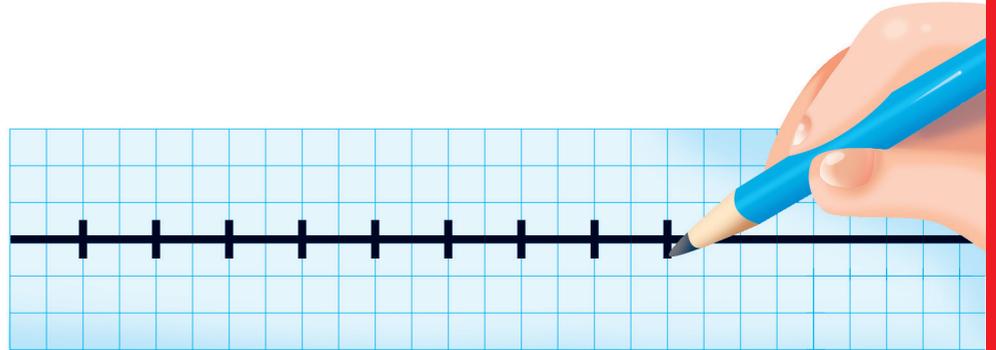
LA MIA LINEA DEI NUMERI

CONTINUA AD ALLENARTI PER LA GARA!
SEGUI LE ISTRUZIONI E COSTRUISCI UNA LINEA
DEI NUMERI TUTTA TUA. SEI PRONTO?

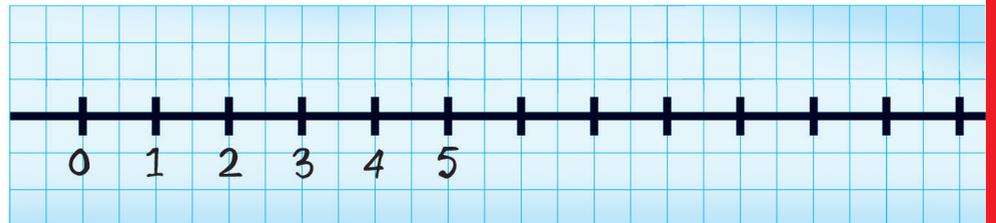
- 1** PRENDI UNA STRISCIA DI CARTA E DISEGNA UNA LINEA A METÀ, PER TUTTA LA SUA LUNGHEZZA.



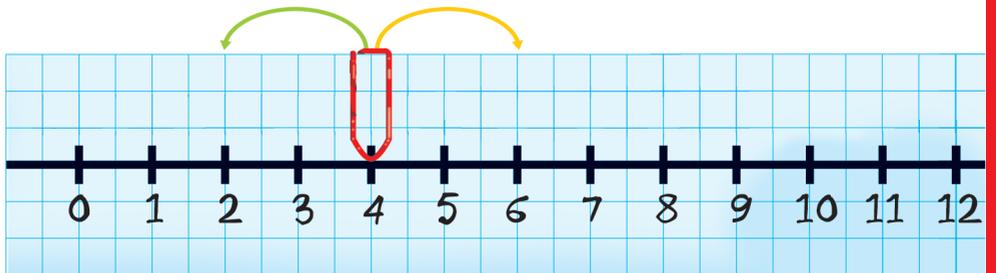
- 2** SULLA LINEA DISEGNATA, FAI UN SEGNO OGNI 2 QUADRETTI.



- 3** LASCIA 2 QUADRETTI E COMINCIA A SCRIVERE I NUMERI. PARTI DA 0 E CONTA PER 1.



- 4** INSERISCI SULLA STRISCIA LA GRAFFETTA. MUOVI LA GRAFFETTA A DESTRA O A SINISTRA E CONTA.



E ADESSO GIOCA CON LA TUA LINEA DEI NUMERI!

MEMORY - 1

● RITAGLIA LE TESSERE E INCOLLALE SU DEI CARTONCINI GIALLI.



| | | |
|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 |

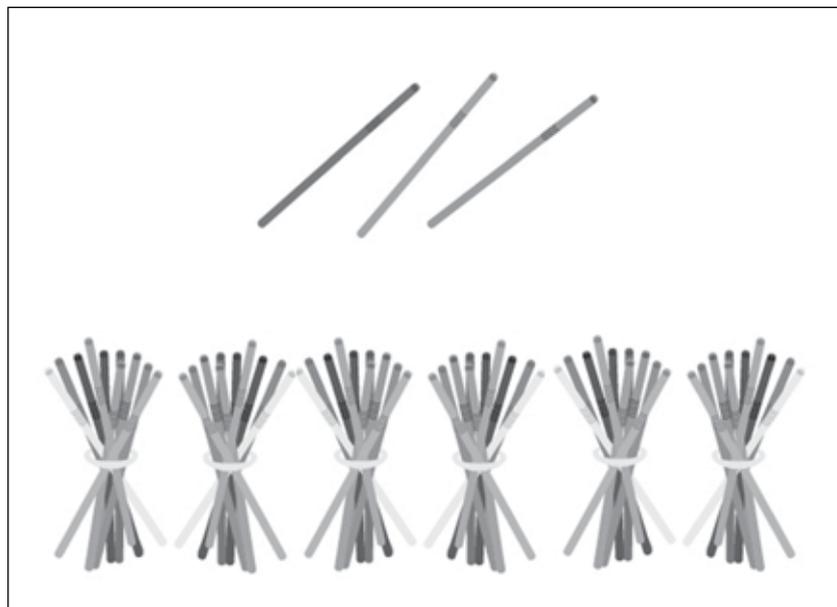


DECINE E UNITÀ

1 GUARDA I DISEGNI E SCRIVI IL NUMERO CHE RAPPRESENTANO.



CHE NUMERO È?



CHE NUMERO È?

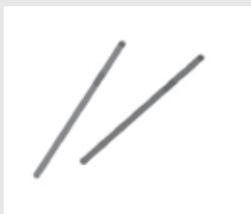
2 ADESSO CONFRONTA I TUOI NUMERI CON QUELLI DEI TUOI COMPAGNI. POI LEGGI CON ATTENZIONE IL TESTO SOTTO.

RICORDA

3 E 6 SONO LE STESSHE CIFRE, MA FORMANO DUE NUMERI DIVERSI. PERCHÉ? PERCHÉ CAMBIA LA LORO POSIZIONE.



LA POSIZIONE DOVE METTI I MAZZETTI DI 10 CANNUCCE SI CHIAMA **DECINA** E SI SCRIVE **da**. IN UN NUMERO CON DUE CIFRE, LE DECINE SONO LA CIFRA PIÙ A SINISTRA.



LA POSIZIONE DOVE METTI LE CANNUCCE ISOLATE SI CHIAMA **UNITÀ** E SI SCRIVE **u**. LE UNITÀ SONO L'ULTIMA CIFRA A DESTRA.

CANNUCCE IN POSIZIONE

METTITI ALLA PROVA! SCOMPONI I NUMERI IN DECINE E UNITÀ E COMPLETA LA TABELLA, COME NELL'ESEMPIO. USA LE CANNUCCE PER AIUTARTI.

| | | da | u |
|-----------|---|----|---|
| 13 |  | 1 | 3 |
| 20 | | | |
| 18 | | | |
| 10 | | | |
| 5 | | | |
| 11 | | | |

