

*Ciao Ragazzi! Eccoci ancora qui con le nostre nuove proposte didattiche. In attesa di tempi migliori, continuiamo a tenere il ritmo. Noi vi pensiamo spesso e vi siamo vicine. Le giornate saranno un po' lunghe e noiose abituati come siete ai tempi pieni della scuola. Allora coraggio! Via ..... con un po' di lavoro!*

*Un abbraccio grande ....Maestra Betty, Maestra Elena, Maestra Roberta*



### Italiano

Ascolto, comprensione del testo e produzione scritta

Ecco il link della storia 'Basta dire Abracadabra'

<https://youtu.be/pjeGkNYs8bU>

Tutti gli uccellini hanno imparato a volare. Tutti tranne uno: il piccolo gufo proprio non ce la fa! Eppure è facile, gli spiegano tutti: basta dire "Abracadabra" e... provare e riprovare, tante volte, finché non si riesce!

Questa volta la storia che ho pensato per voi sembra proprio 'da piccoli' ( so che l'avete pensato ) ma è ricca di un insegnamento prezioso e dedicata all'impegno dei bambini che imparano, anche con fatica, anche se non basta dire "Abracadabra"!



Rispondi sul in maniera completa.



(No, non c'è bisogno che copi anche il testo delle domande )

1. Chi è il primo uccellino che si lancia dal ramo? Chi è l'ultimo?
2. Perché piccolo Gufo non vuole provare a volare?
3. Chi passa per primo sotto l'albero? Quali sono gli altri personaggi?
4. Quale metodo 'infallibile' viene consigliato a piccolo gufo?
5. Come reagisce piccolo gufo quando non riesce a volare?
6. Se non serviva davvero dire una parola magica, allora perché gli viene dato come suggerimento?
7. Qual è l'esortazione che il gufo capace di volare dà al ranocchio? Perché?
8. Cosa avrà capito alla fine il Gufo?

### **Produzione del testo**

9. Ti viene in mente qualche situazione dove sei stato colto dallo sconforto, come è capitato all'inizio al piccolo Gufo? Come hai reagito? Racconta..

Facoltativo

10. Immagina come potrebbe proseguire la storia, pensando per esempio chi potrebbe incontrare il ranocchio dopo aver imparato a saltare..

### CONSIGLIO:

**Cerca il significato delle parole nuove che incontri , quando non riesci a dedurlo dal contesto.**

**Racconta ad un bambino più piccolo di te la storia di Abracadabra.**

### **Grammatica**

IL NOME

GDR g pag. 70-71-72-73

Analizza oralmente i seguenti verbi :

*Avrai visto, foste, ebbe posto, incoraggiai, camminerà, pongono.*

### Inglese :

- **prova a leggere**, se puoi ad ascoltando con l'aiuto risorse multimediali, 'A day with Tutankhamun' pag. 42-43 del libro di inglese.

Completa poi con risposte brevi le domande a pagina 43.

Utilizza tuo **Vocabulary for kids grammar** per ripassare lessico e verbi imparati (Se è rimasto sotto al banco non preoccuparti, usa pure il libro di testo o i siti internet consigliati sotto.)

Link consigliati per consolidamenti rilassati e giocosi

Italiano :

<https://youtu.be/pjeGkNYs8bU>

<https://maestragiulia.home.blog/2019/08/11/giochi-online/amp/>

Inglese :

<https://www.maestraagnese.com/didattica/software-didattici-gratuiti-per-imparare-l-inglese.html>

### STORIA

**Consiglio:** cerca su internet “Il Pianetino - Rino nella Storia” e poi clicca sulla civiltà egizia per ripassare

- ❖ Dopo aver studiato la civiltà egizia, metti alla prova le tue conoscenze eseguendo le pag. 60 e 61 del sussidiario (verifica delle competenze)
- ❖ Esegui le pagine 123-124-125-126-127-128 del sussidiario (laboratorio delle attività)

### GEOGRAFIA

**Consiglio:** cerca su internet “Rino amico geografo” e poi guarda i video sulle Alpi e gli Appennini per ripassare

- ❖ Esegui le pagine 114-115-116 del sussidiario (laboratorio delle attività)

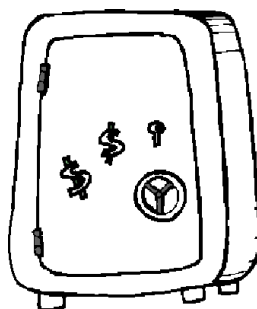
### MATEMATICA

- ☺ Esegui l' es. n° 5 pag.145
- ☺ Esegui l' es. n° 1 pag. 147
- ☺ Esegui l' es. n° 1 pag. 155 ( problemi A e B)
- ☺ Esegui la seguente scheda.

Dopo un'intensa giornata di lavoro scolastico il nostro amico Peo si gode il meritato riposo. Ma anche nel sonno i numeri occupano i suoi pensieri; sogna di essere uno scassinatore e di dover aprire una serie di cassaforti - matrioska nella banca del pianeta della Matematta. Aiutalo tu a trovare le combinazioni.



1<sup>a</sup> combinazione



--	--	--	--	--	--

- È formato da 4 cifre
- La cifra delle da è il numero che precede 6
- È un numero dispari
- La prima e l'ultima cifra sono uguali e sono il doppio di  $3 + 1$
- La cifra delle h supera di 2 quella delle uk



2<sup>a</sup> combinazione



--	--	--	--	--	--

- È formato da 6 cifre
- La cifra delle uk è il numero che segue 3
- È un numero pari
- La seconda e la quinta cifra sono uguali e sono la metà di 10
- La cifra delle hk è l'ultimo numero dispari
- La cifra delle h e delle u sono il doppio di 4



3<sup>a</sup> combinazione



--	--	--	--	--	--

- È formato da 5 cifre
- La cifra delle u è l'elemento neutro della divisione
- È un numero dispari
- La seconda cifra è l'elemento assorbente della moltiplicazione
- La cifra delle da è il quadruplo di 2
- Facendo la metà di 14 troverai le cifre mancanti

☺ Metti in colonna le seguenti operazioni e calcola.

### ADDIZIONI

$$68812 + 827 + 653219 =$$

$$340 + 9677 + 15325 =$$

$$88887 + 678 + 106476 =$$

$$984 + 5417 + 8923 =$$

$$90\,781 + 34562 =$$

### SOTTRAZIONI

$$76340 - 21135 =$$

$$561823 - 19047 =$$

$$61208 - 4349 =$$

$$156000 - 127932 =$$

$$90000 - 52146 =$$

### MOLTIPLICAZIONI

$$672 \times 98 =$$

$$4863 \times 49 =$$

$$305 \times 273 =$$

$$857 \times 208 =$$

$$857 \times 208 =$$

### DIVISIONI

$$64885 : 5 =$$

$$57565 : 6 =$$

$$67204 : 7 =$$

$$48638 : 3 =$$

$$78752 : 8 =$$

☺ SITO CONSIGLIATO per chi vuole ripassare divertendosi con giochi matematici  
[www.matika.in](http://www.matika.in)

### SCIENZE

☆ Studia pag. 49 e 51.

☆ Leggi pag. 50