

# CLASSE 1

---


## Didattica

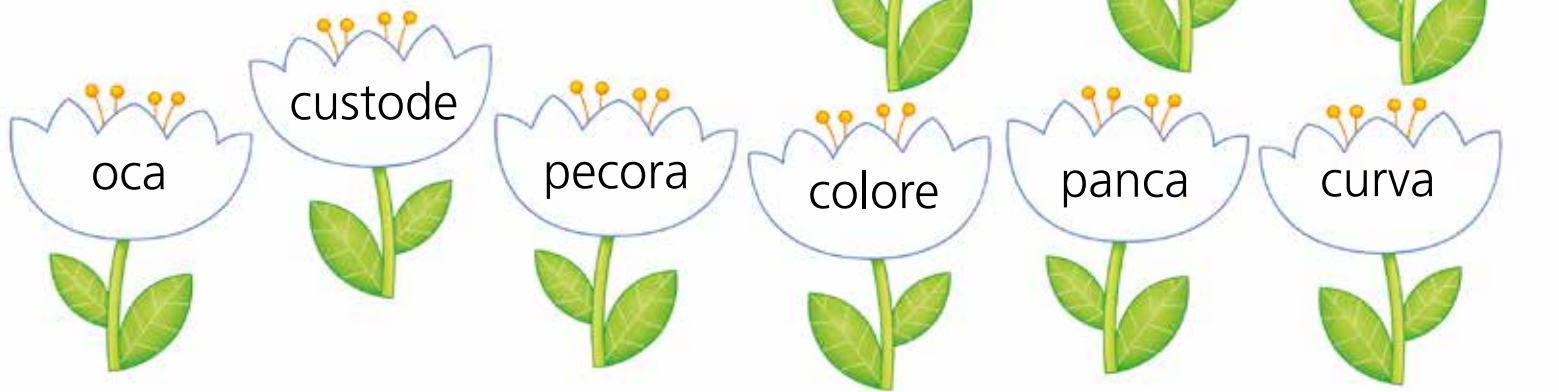
per

star bene <sup>sempre</sup> a scuola

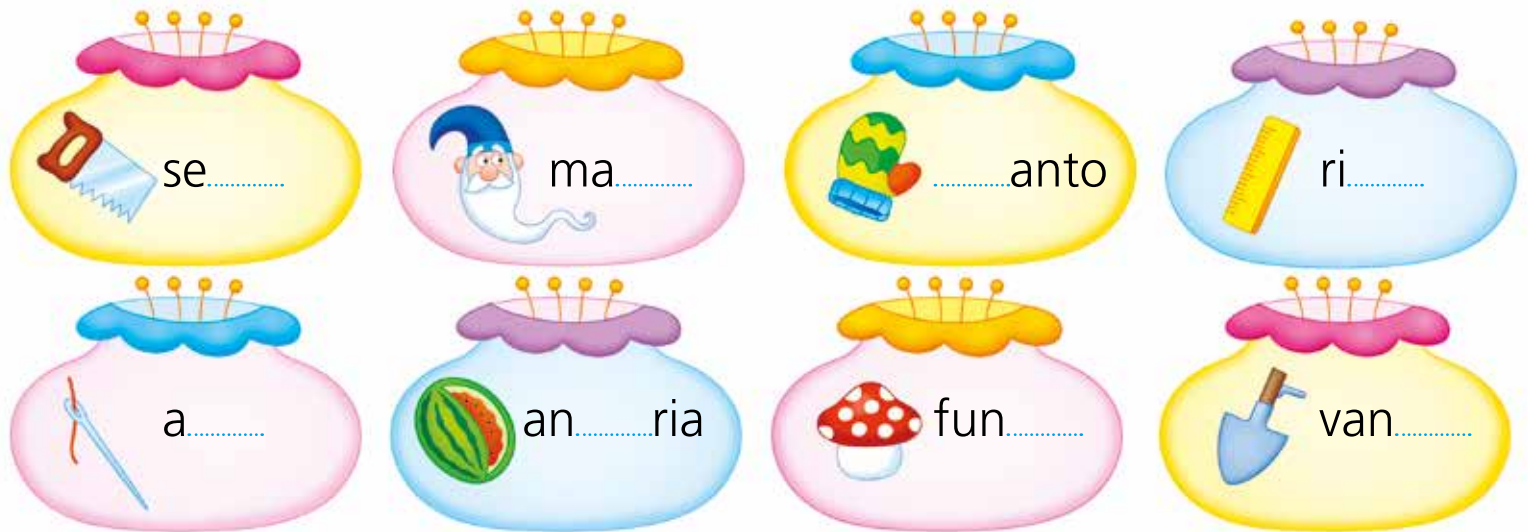


# FIORI DI PAROLE

 Colora di rosso i fiori con **CA**, di giallo quelli con **CO**, di azzurro quelli con **CU**.



 Completa le parole con **GA**, **GO**, **GU**.



 Riordina le lettere e scrivi le parole.



COASA .....



BEASTE .....



LOCAF .....

Attenzione!  
Una lettera  
non serve.



LALONG .....



GRILMAOL .....

# LE FORMICHE BIRICHINE


 Le formiche birichine hanno nascosto nel formicaio le parole con **CHI** e con **CHE**. Aiuta Fiuto a trovarle e scrivile nei chicchi in basso.



chiave



# PIPPO FA I COMPITI

 Pipino non ricorda quali sono le parole capricciose che dopo **CU** vogliono la **vocale**. Aiutalo tu! Leggi le parole nel disegno e copia quelle capricciose sul suo quaderno.



## RICORDA!



**Scuola, cuoco, cuore,**  
**cuoio**, non seguono  
la regola e si scrivono  
con **CUO**.



Le parole capricciose sono:

..... , .....

..... , .....



# BOLLI BOLLI PENTOLINO

 Leggi ad alta voce la filastrocca e cerchia le **parole con le doppie**.

Bolli bolli pentolino,  
fai la pappa al mio bambino.  
Lo rimescola la mamma  
mentre il bimbo fa la nanna.  
Fa' la nanna gioia mia  
o la pappa scappa via.

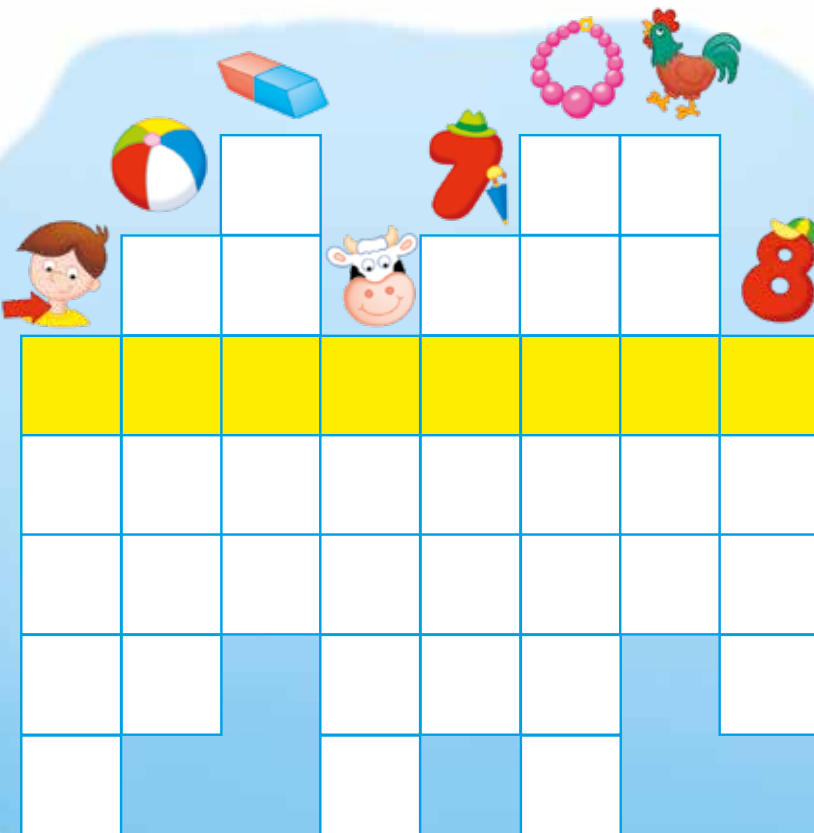
T. Wolf, *Le più belle filastrocche*, Dami




**RICORDA!**

Le **doppie** si  
dividono sempre!

 Scrivi i nomi dei disegni dall'alto verso il basso.



 Dividi le parole in sillabe.  
Segui gli esempi.

ros/so

ros so

cassa

bot/to/ne

bot to ne

marrone

ca/pel/lo

ca pel lo

cavallo

- Quale nome leggi nella riga gialla?

IL .....

# LA STRADA DI CASA

Aiuta Fiuto a raggiungere la sua tenda.  
Traccia il **percorso** giusto con una matita colorata.



Descrivi il percorso di Fiuto. Inserisci al posto giusto le seguenti parole:  
**DIRITTO, DESTRA, SINISTRA.**

Fiuto parte e al primo incrocio va .....

Arriva alla legna e gira a ....., poi a sinistra e prosegue  
..... . Al pulcino gira a ....., dopo a destra, va  
avanti ....., infine gira a ..... ed è arrivato.

# LA SETTIMANA DI GNOMETTO

 Leggi la filastrocca, poi disegna nei cerchi quello che mangia Gnometto. Un cerchietto rimane vuoto, perché?

Gnometto golosetto

**LUNEDÌ** mangia un dolcetto,

**MARTEDÌ** compra il torrone,

**MERCOLEDÌ** il panettone,

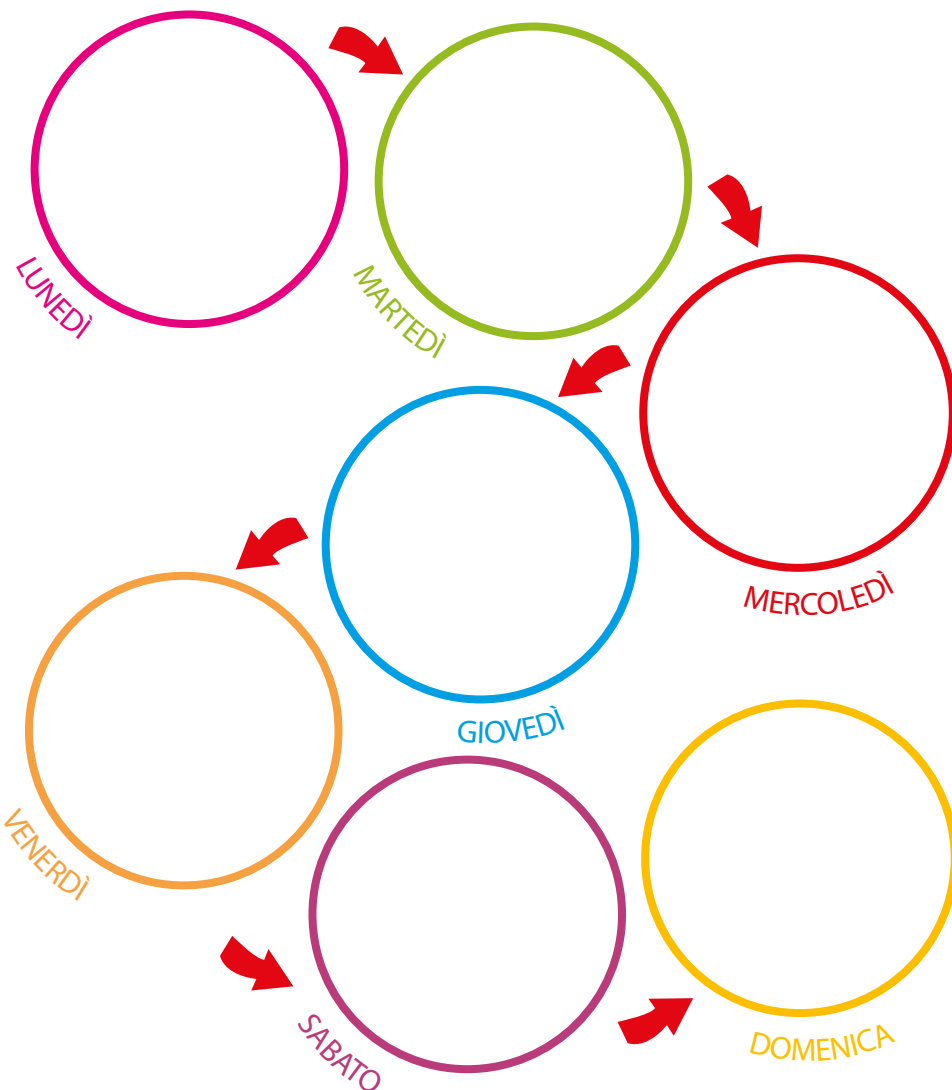
**GIOVEDÌ** prepara la torta,

**VENERDÌ** di caramelle fa scorta,

**SABATO** si riempie di biscotti all'arancia,

**DOMENICA** sta a letto

con un grande mal di pancia.



## EDUCAZIONE ALIMENTARE

Alcuni cibi non fanno bene se vengono mangiati in grandi quantità.

- Quali sono?  
Indicali con una X.

arrosto



cioccolato

frutta



verdura

patatine



caramelle

# COME SONO?

Unisci i disegni con le **qualità** adatte.



freddo

caldo



grande

piccola



dolce

profumato



Completa le frasi.

- Se il mare è **calmo** allora non è .....
- Se la montagna è ..... allora non è **bassa**.
- Se il cielo è **sereno** allora non è .....
- Se la scuola è ..... allora non è **aperta**.



# COLOURS

Scrivi il nome del colore di questi elementi.

GREEN

YELLOW

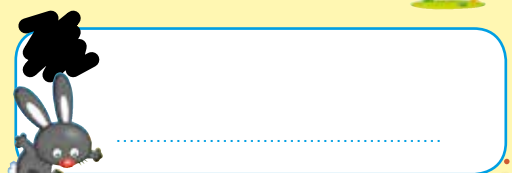
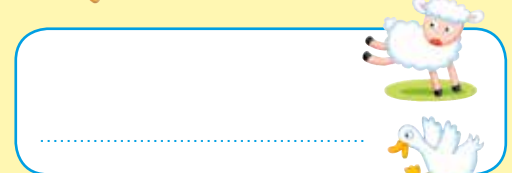
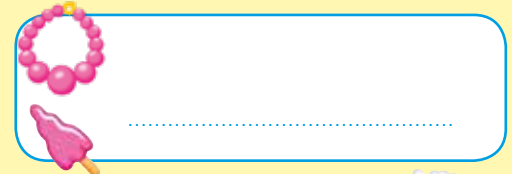
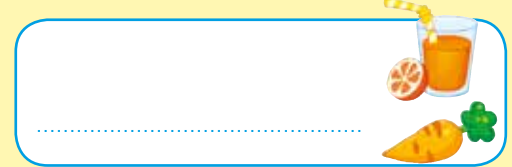
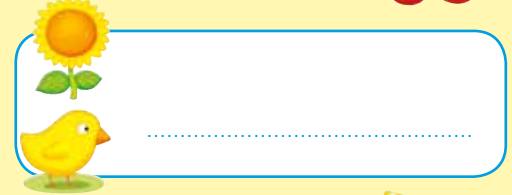
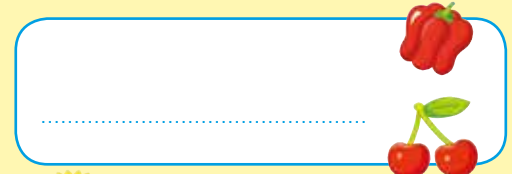
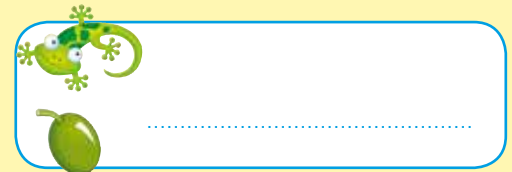
BLACK

WHITE

PINK

ORANGE

RED





# UN FINALE PER GIULIETTA

 Leggi il racconto, poi disegna e scrivi il **finale**.

Giulietta è una bambina molto capricciosa. Se non ottiene quello che vuole, urla a più non posso e smette solo se le rispondono: "Sì".

Un pomeriggio, in spiaggia, vede passare un signore che vende braccialetti di tutti i colori. "Voglio quello verde!" urla la bambina e scoppia a piangere ancor prima di aver sentito il parere della mamma.

Urla talmente forte che sveglia tutte le persone che stanno dormendo sotto gli ombrelloni.

La mamma sta per accontentare la bambina, pur di farla tacere, ma

.....

.....

.....



Educazione  
alla cittadinanza

Ecco alcuni comportamenti che possono disturbare le persone in spiaggia.



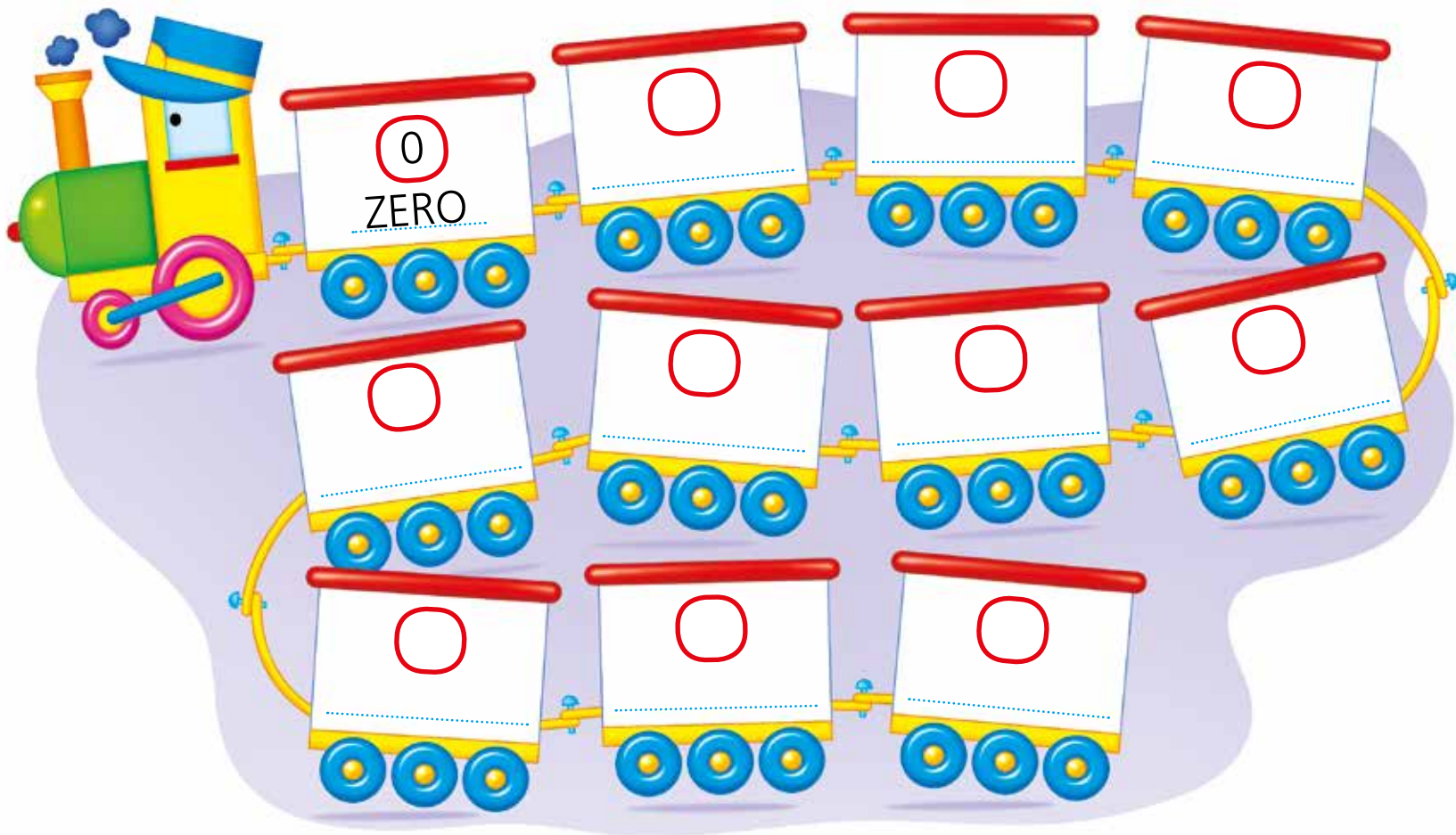
• Ne conosci altri?

.....

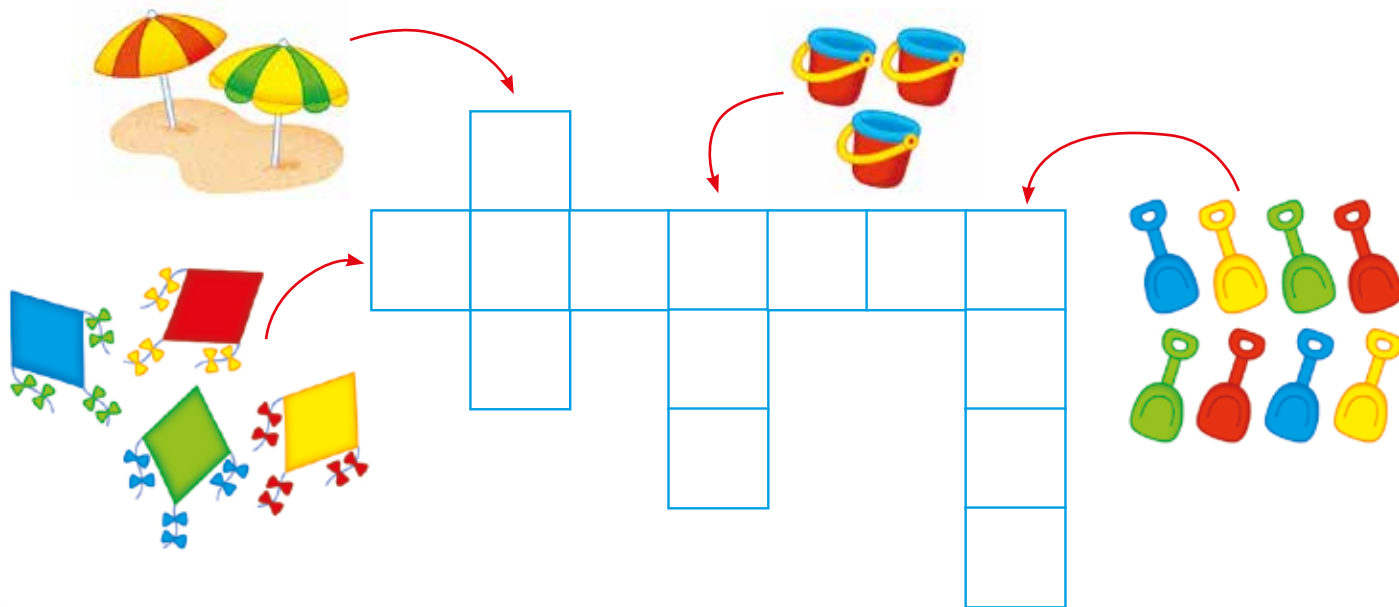
.....

# IL TRENINO DISTRATTO

Nonna Maria deve prendere il treno: sul biglietto c'è scritto di salire sul vagone **7**. Per aiutarla numera tu i vagoni del trenino!



Completa il cruciverba: conta gli oggetti e scrivi il **numero** in lettere.

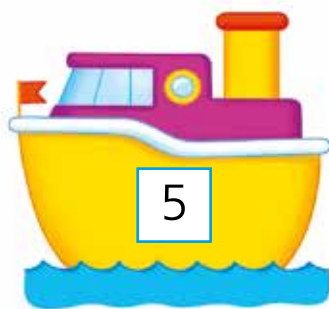


# UN BASTIMENTO CARICO DI...

Conta i vari oggetti sul bastimento e scrivi il **numero**.



Disegna sopra ogni nave tante nuvolette di fumo quante ne indica il **numero**. Segui l'esempio.



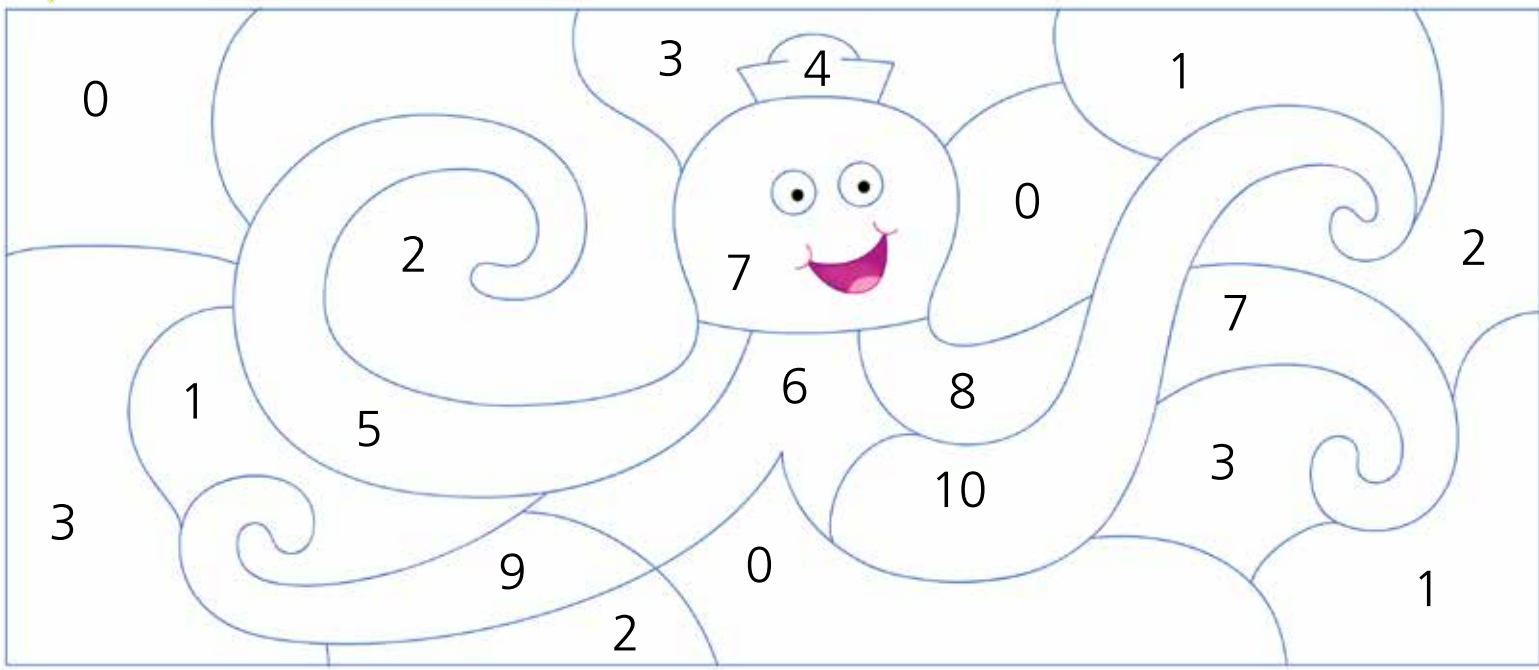
# IL PERSONAGGIO MISTERIOSO

**RICORDA!**

- > indica "maggiore"
- < indica "minore"
- = indica "uguale"



- Colora di:
- il numero 4;
  - i numeri maggiori di 4;
  - i numeri minori di 4.



Il personaggio misterioso è un    L  P

Leggi ogni **relazione** e scrivi **V** se è vera e **F** se è falsa.

7 > 9 <input type="text"/>	8 > 4 <input type="text"/>	0 > 5 <input type="text"/>
10 = 10 <input type="text"/>	2 < 5 <input type="text"/>	4 = 4 <input type="text"/>
3 > 5 <input type="text"/>	6 < 9 <input type="text"/>	8 < 6 <input type="text"/>
1 < 2 <input type="text"/>	3 > 1 <input type="text"/>	2 > 9 <input type="text"/>
5 > 8 <input type="text"/>	10 < 7 <input type="text"/>	1 > 3 <input type="text"/>
0 = 0 <input type="text"/>	4 > 2 <input type="text"/>	9 > 10 <input type="text"/>



# I CINQUE SENSI

Collega con una freccia ogni **senso** all'**organo** giusto.

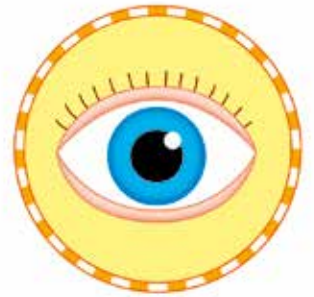
VISTA

GUSTO

TATTO

OLFATTO

UDITO



Osserva e scrivi sotto a ogni disegno il nome del **senso** che viene più usato.

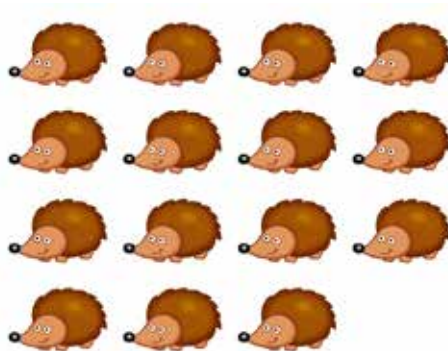


# PASSEGGIATA NEL BOSCO

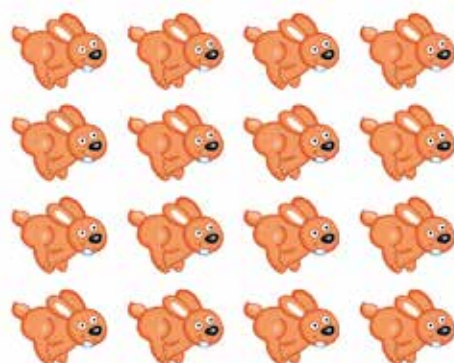
 Raggruppa per 10 e registra in tabella.



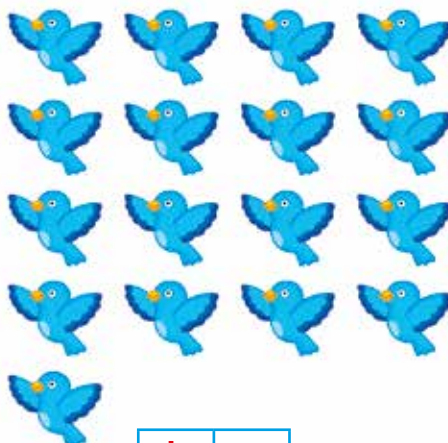
da	u
.....	.....




da	u
.....	.....



da	u
.....	.....



da	u
.....	.....

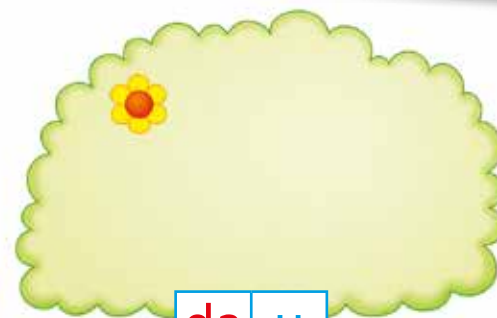
 Leggi i numeri in tabella, disegna nei cespugli le quantità indicate e colora.



da	u
1	1



da	u
1	2



da	u
1	4

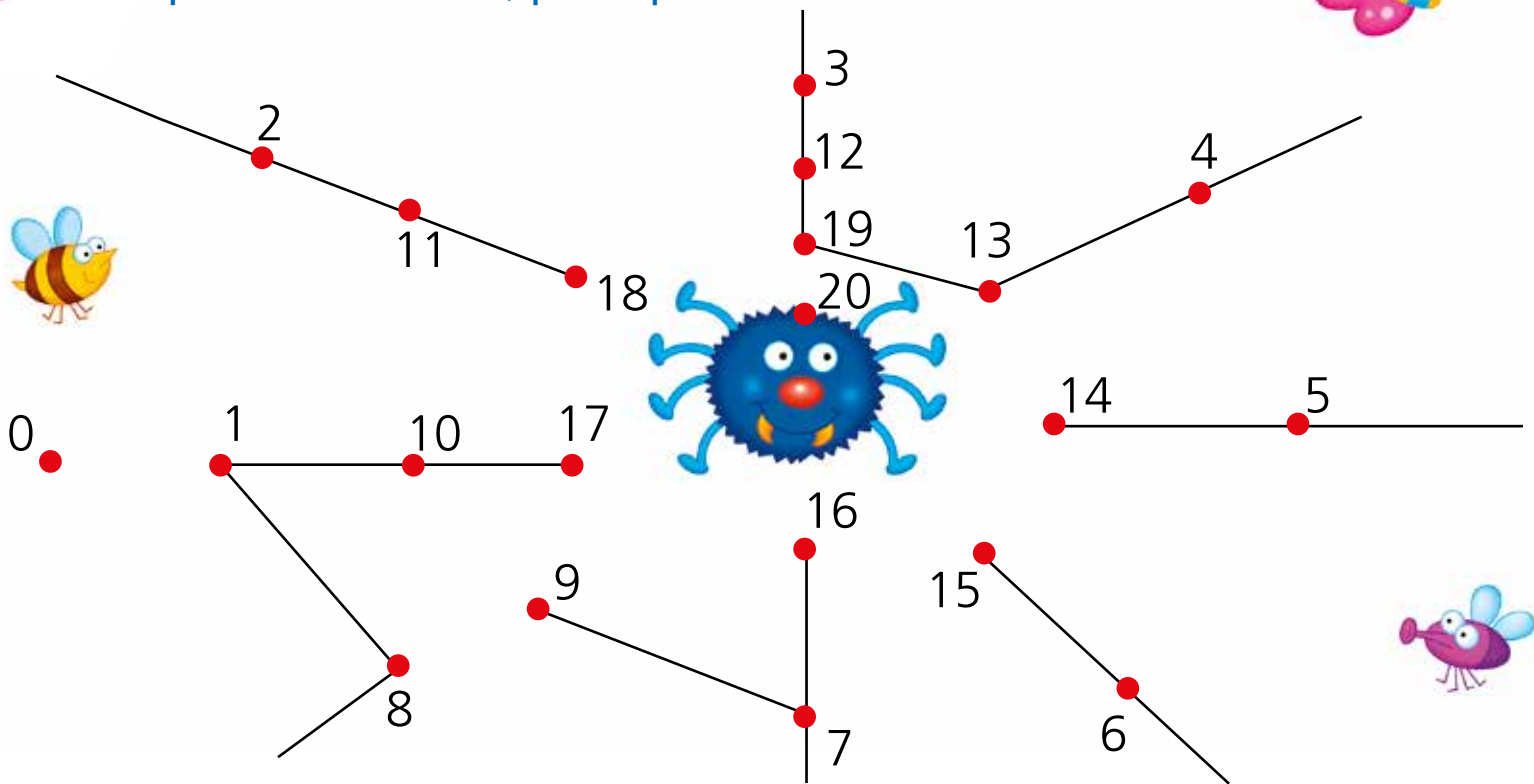
EDUCAZIONE AMBIENTALE

È grazie all'acqua se i boschi sono così verdi e rigogliosi! L'acqua è un bene prezioso, dobbiamo imparare a non sprecarla.

- Scegli e sottolinea il comportamento corretto.
  1. Quando mi lavo i denti **chiudo/lascio aperto** il rubinetto.
  2. Faccio spesso **la doccia/il bagno** per consumare meno acqua.
  3. Quando sono con gli amici **non gioco/gioco spesso** con i gavettoni o la pompa dell'acqua.

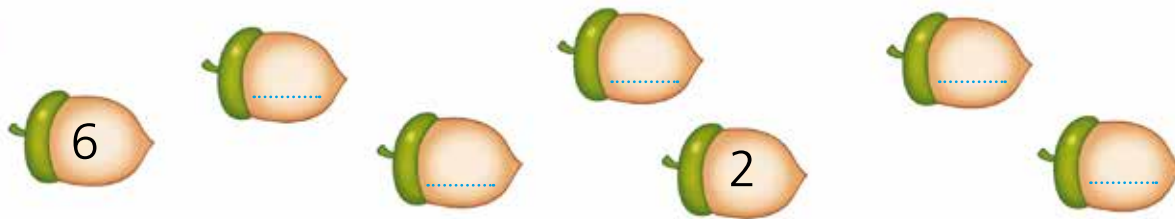
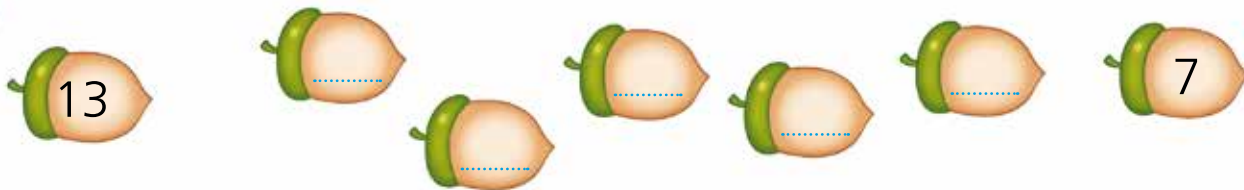
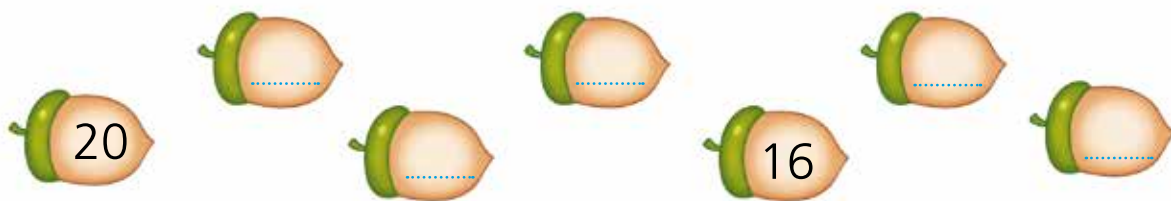
# SIMPATICI... INCONTRI

Unisci i puntini da 0 a 20, poi rispondi.



• Che cosa è apparso? .....

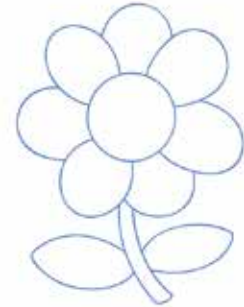
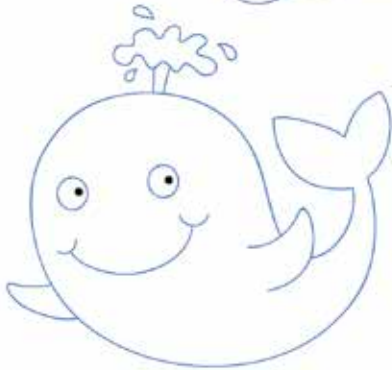
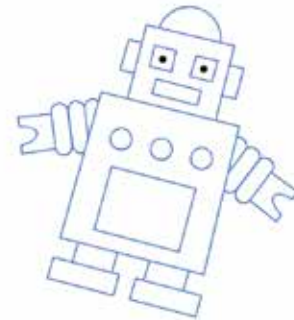
Conta all'indietro e completa le 3 sequenze di numeri.





# VIVENTE E NON VIVENTE

 Colora solo gli **esseri viventi**.



 Disegna nelle capanne un **essere vivente** e un **essere non vivente**.

VIVENTE

NON VIVENTE