



GIOCO...LOGICATTIVAMENTE

I	M	S	A	R
O	P	S	P	G
C	A	E	I	A
O	R	R	S	N
	O	V	C	I
		O	O	Z
				Z
				O

PROGETTO

GIOCHI LOGICI LINGUISTICI MATEMATICI

CLASSI TERZE

COMPONENTI GRUPPO:

.....

.....

.....

.....

.....

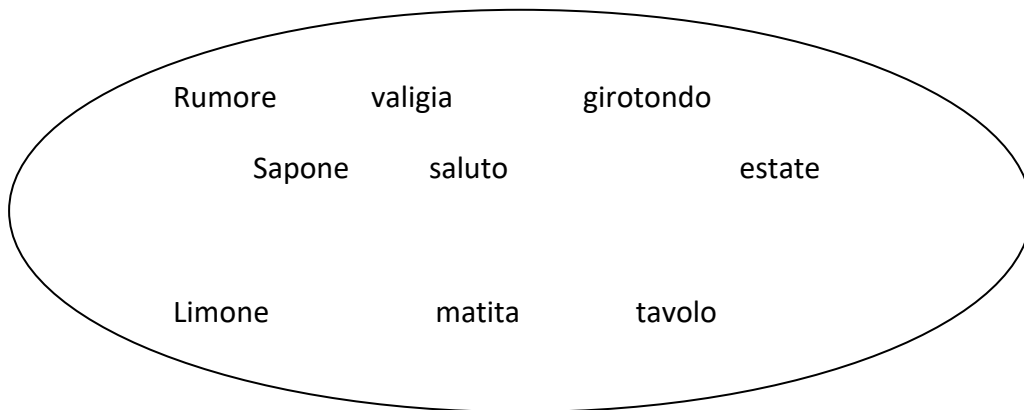
- 1- IL SEGNO NASCOSTO. NELLA SEGUENTE OPERAZIONE SI E' CANCELLATO IL SEGNO:

$$16 \dots\dots 8 = 128$$

QUALE SEGNO METTETE AL POSTO DEI PUNTINI?

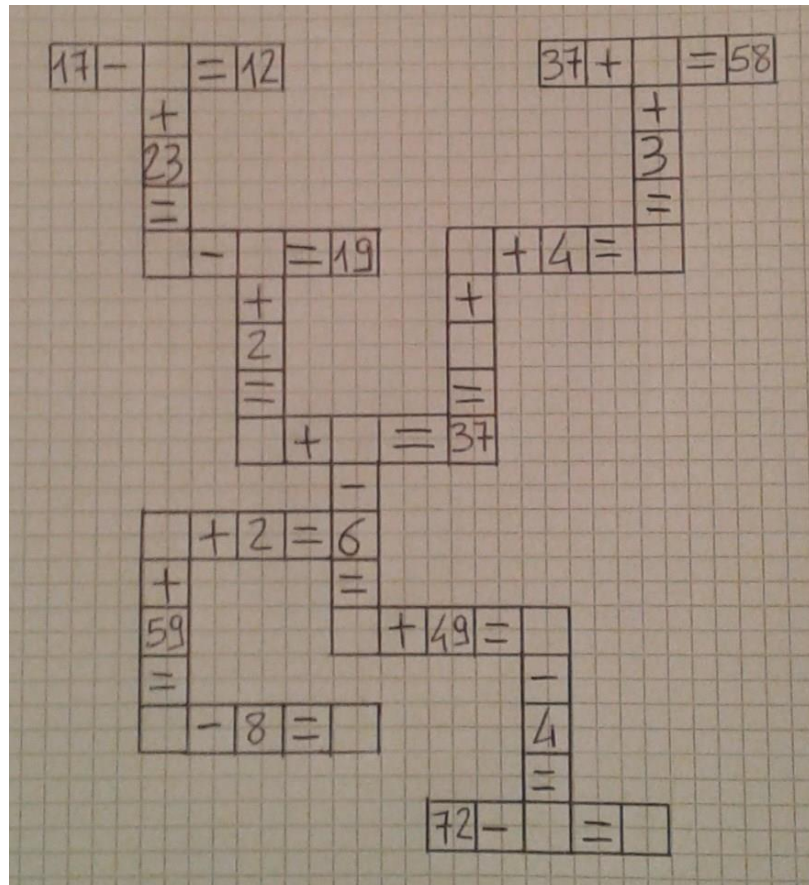
- A) + B) - C) X D) :

- 2- L' INTRUSO. LEGGETE LE PAROLE NELL'INSIEME. UNA NON C'ENTRA CON LE ALTRE. CERCHIAVELA E POI INDICATE IL PERCHE'.

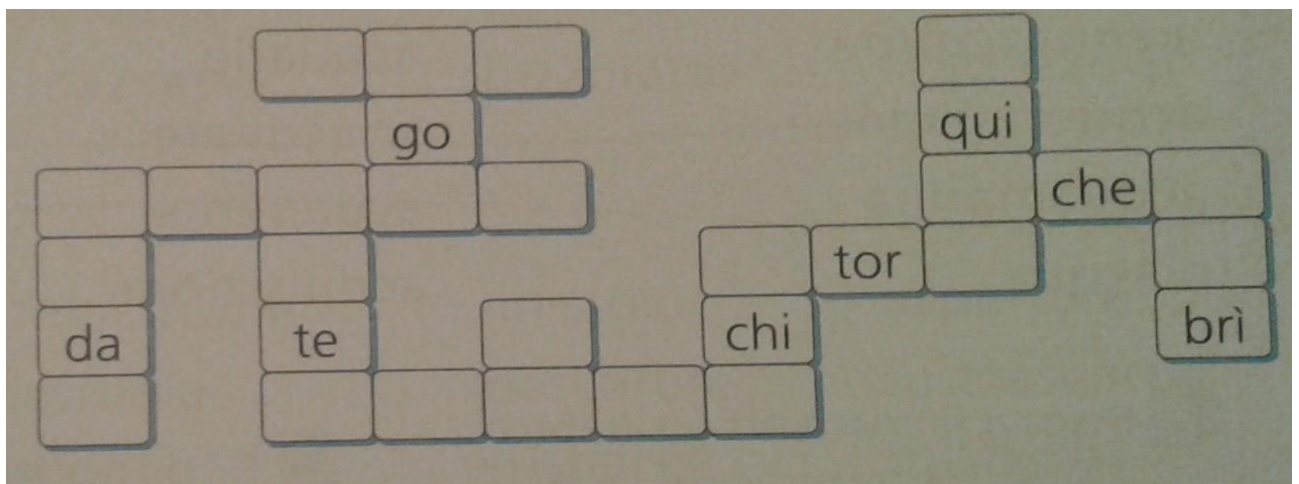


- A) NON E' UN NOME, MA UN VERBO
B) E' L'UNICA CON UN ERRORE DI ORTOGRAFIA
C) E' L'UNICA CON PIU' DI TRE SILLABE
D) E' L'UNICO NOME PROPRIO
- 3- DECINA NASCOSTA. SE MI TOGLIETE UNA DECINA E SETTE UNITA' DIVENTO 50, CHE NUMERO SONO?
- A) 10 B) 67 C) 17
- 4- LA GIUSTA RELAZIONE. QUALE DELLE SEGUENTI RELAZIONI RITENETE CHE SIA ESATTA?
- A) $27 < 35 > 67$
B) $48 > 12 > 9$
C) $100 > 99 < 74$
D) $72 > 68 > 83$

5- CRUCIVERBA MATEMATICO. COMPLETATE IL CRUCIVERBA MATEMATICO



6- CRUCIVERBA SILLABICO. INSERITE LE PAROLE NELLO SCHEMA SILLABICO, FACENDO BENE ATTENZIONE ALLE SILLABE GIÀ INSERITE.



FINESTRA - CESTO - OPERAZIONE - OSPEDALE - COLIBRI' - RAGNATELA -
LAVASTOVIGLIE - NEGOZIO - CONCHIGLIE - TRICHECO - ACQUITRINO -
CONTORNO

7- LA PAROLA CHE SEGUE. SE IN UNA FRASE TROVATE LA PAROLA “UNA”,
QUALE PAROLA PUOI TROVARE SUBITO DOPO?

		SI'	NO
a.	Un nome		
b.	Un aggettivo		
c.	Un verbo		
d.	Una parola che inizia con “a”		
e.	Una parola che inizia con “c”		
f.	Una parola di genere maschile		
g.	Una parola di genere femminile		
h.	Una parola di numero plurale		

8- CERTO-POSSIBILE-IMPOSSIBILE. METTETE UNA CROCETTA SULLA CASELLA GIUSTA: C (certo) - P (possibile) - I (impossibile)

1 5	7	Federica formerà un numero pari	C	P	I
		Federica formerà un numero con 7 cifre	C	P	I
		Federica formerà un numero che terminerà con 5	C	P	I
		Federica formerà un numero dispari	C	P	I
2 3	8	Giovanni formerà un numero dispari	C	P	I
		Giovanni formerà un numero maggiore di 832	C	P	I
		Giovanni formerà un numero pari	C	P	I
		Giovanni formerà un numero di tre cifre	C	P	I

9- GIOCHI DI SINONIMI. UTILIZZATE I SINOMINI NEL MODO GIUSTO PER COMPLETARE LE FRASI.

ALZARE

ORDINARE

NASCERE TINTEGGIARE

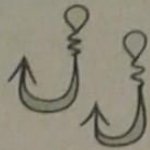
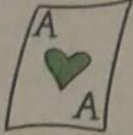
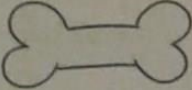
COLORARE

SORGERE SOLLEVARE

COMANDARE

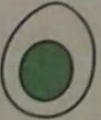
- 1- Alla mattina la mamma sipresto.
- 2- Il papà un pacco molto pesante.
- 3- Il capitanoai soldati di marciare.
- 4- Al bar un caffè.
- 5- Sergio il disegno di Carnevale.
- 6- L'imbianchino I locali della scuola.
- 7- In estate il sole presto.
- 8-mio cugino Filippo.

10- IL VIAGGIO DEL PIRATA. LEGGETE LA STORIA RISOLVENDO I REBUS ED ESEGUENDO LE OPERAZIONI. POI COMPLETATE IL DIARIO DI VIAGGIO.

Il Pirata parte dalle **I**  +  **CHE**, girando in lungo e in largo in cerca di ori e tesori. Dopo 3 giorni di viaggio, percorrendo $3 \times 5 \times 10 + 23$ km per mare, fa tappa sull'isola di **S**  + **R** . Qui trascorre soltanto un giorno perché scova subito uno scrigno con dentro $5h + 8u + 6k$ monete d'argento.

Riparte viaggiando per 4 giorni e percorrendo $3 \times 2 \times 5 \times 5 + 3$ km.

Raggiunge l'isola di  + **RI** . Qui si ferma due giorni interi, saccheggiando la piccola isola in ogni angolo, ma non trova né persone né tesori.

Riprende il suo viaggio per altri 5 giorni, facendo $4 \times 3 \times 5 \times 6$ km, e arrivando fino all'isola del **N**  + **A** . Qui, dopo 3 giorni, trova $9da + 8h + 2k$ monete d'oro in un relitto abbandonato sulla spiaggia. Lascia l'isola del **N**  + **A**  e si dirige verso l'isola del **CAP** , dove trova solo uno scrigno vuoto.

Così riparte subito per tornare alle **I**  +  **CHE**. Dopo 6 giorni finalmente è a casa!

DIARIO DI VIAGGIO

Sono partito dalle

1^a tappa Isola di; giorni → monete trovate

2^a tappa Isola di; giorni → monete trovate

3^a tappa Isola di; giorni → monete trovate

4^a tappa Isola di; giorni → monete trovate

Il viaggio
è durato

giorni.

Ho percorso
in tutto

km.

Ho trovato
in totale

monete.