



Le malizie dei KOALA

Giochi & colorazioni



LE MALIZIE DEI KOALA N°1

© 2013, ACL - les éditions du Kangourou

© 2014, Edizioni Kangourou Italia

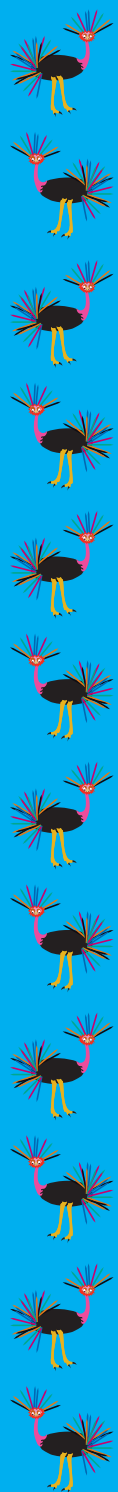
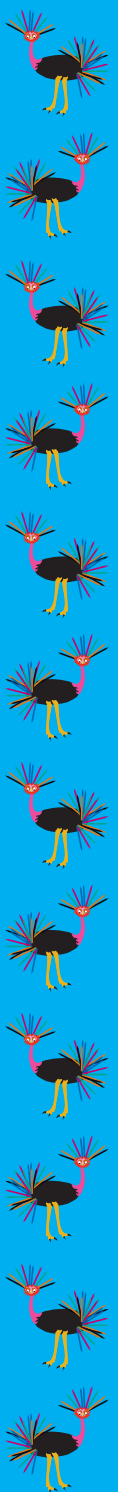
ISBN : XXXX

4,50 €

www.kangourou.it/koala/



n° 1





In questo libretto, *Le malizie dei Koala*, Koalili e Koajojo ti propongono 3 pagine di calcoli e 7 pagine di colorazioni.

A Koajojo piaceva colorare da tempo: «è un'attività rilassante e manuale, diceva, e con pazienza e attenzione, il risultato può essere molto grazioso! »

Allora, è rimasto piuttosto stupito quando Koalili gli ha detto: «è anche una buona occasione per riflettere e per agire logicamente. In effetti, è come un esercizio di matematica! »

Come loro, segui le indicazioni che ti sono date e vedrai che queste domandano, di volta in volta, cura e riflessione...

Le soluzioni si trovano alle pagine 14 e 15.

Per il gioco *Koala della Matematica*, capovolgi questo libretto...

Inizia a scrivere il tuo NOME, il tuo COGNOME e la tua CLASSE, sulla copertina.



Troverai di seguito i quesiti del gioco Koala 2014:

24 quesiti riservati alla categoria PRE-ECOLIER.

La categoria PRE-ECOLIER è formata da studenti delle classi seconda e terza della scuola primaria.

Le soluzioni saranno disponibili sul sito www.kangourou.it/koala/



Ogni anno, a partire da questo 2014, allievi di seconda e terza della scuola primaria parteciperanno al *Koala della Matematica*.

Questo gioco, come il suo fratello maggiore il *Kangourou della Matematica*, è proposto nel mondo intero. E, insieme, fanno giocare, ogni anno, più di sette milioni di giovani ed i loro professori...





sommario



GIOCHI & COLORAZIONI

Colorare delle regioni, pagine 4 e 5

Colorare delle figure geometriche, pagine 6 e 7

Il « Bum » dei colori, pagine 8 e 9

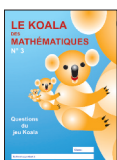
Il buon cammino, pagina 10

Il serpente dei numeri, pagina 11

Il labirinto, pagina 12

Le piramidi di addizioni, pagina 13

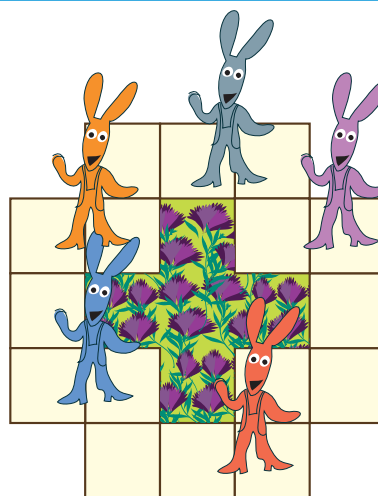
Soluzioni, pagina 14



**Libretto
capovolto :**

quesiti del
GIOCO KANGOUROU

Categoria
PRE-ECOLIER



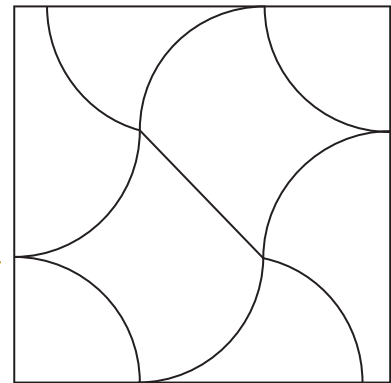
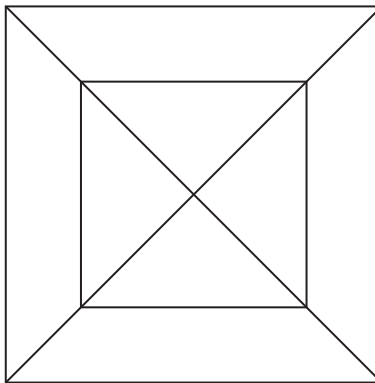
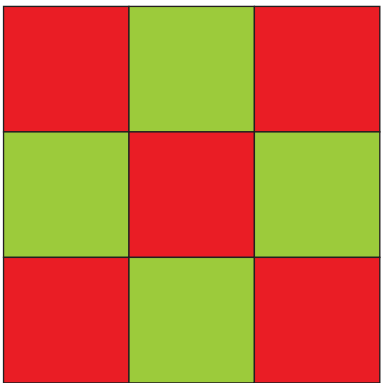


Colorare delle regioni

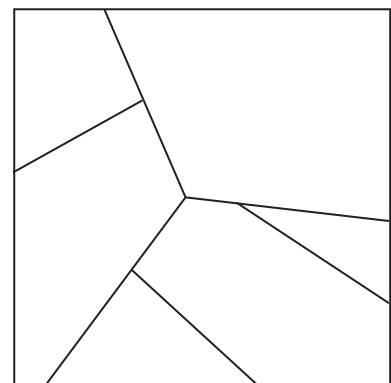
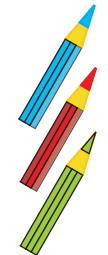
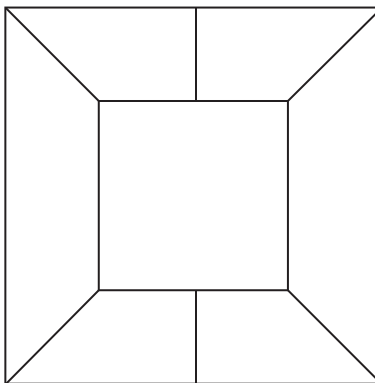
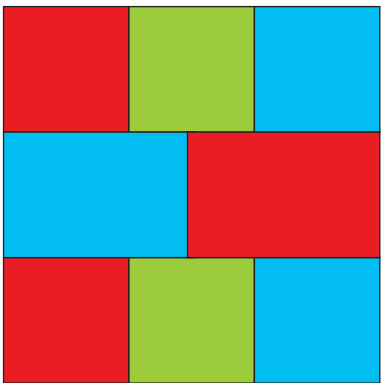
Indicazioni per le colorazioni di queste due pagine:
 se due regioni si toccano (lungo un tratto di frontiera), esse
 devono essere di colori differenti.



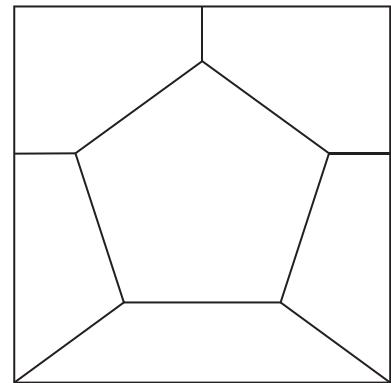
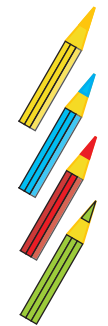
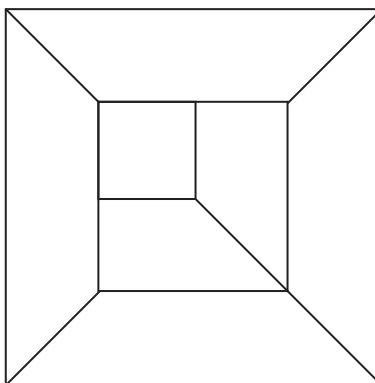
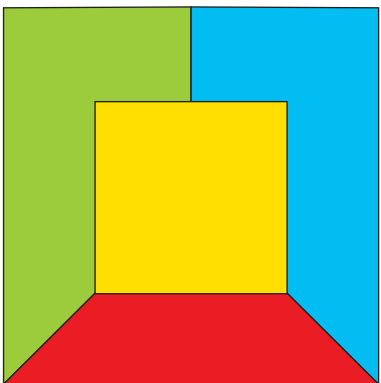
Qui, due colori sono sufficienti.



Qui, necessitano e bastano tre colori.

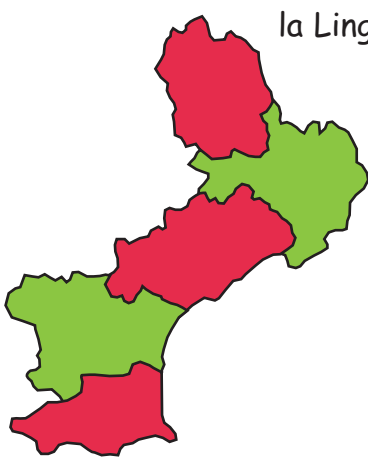


Qui, necessitano e bastano quattro colori.





Ecco 3 regioni francesi suddivise in dipartimenti:



la Linguadoca in 2 colori

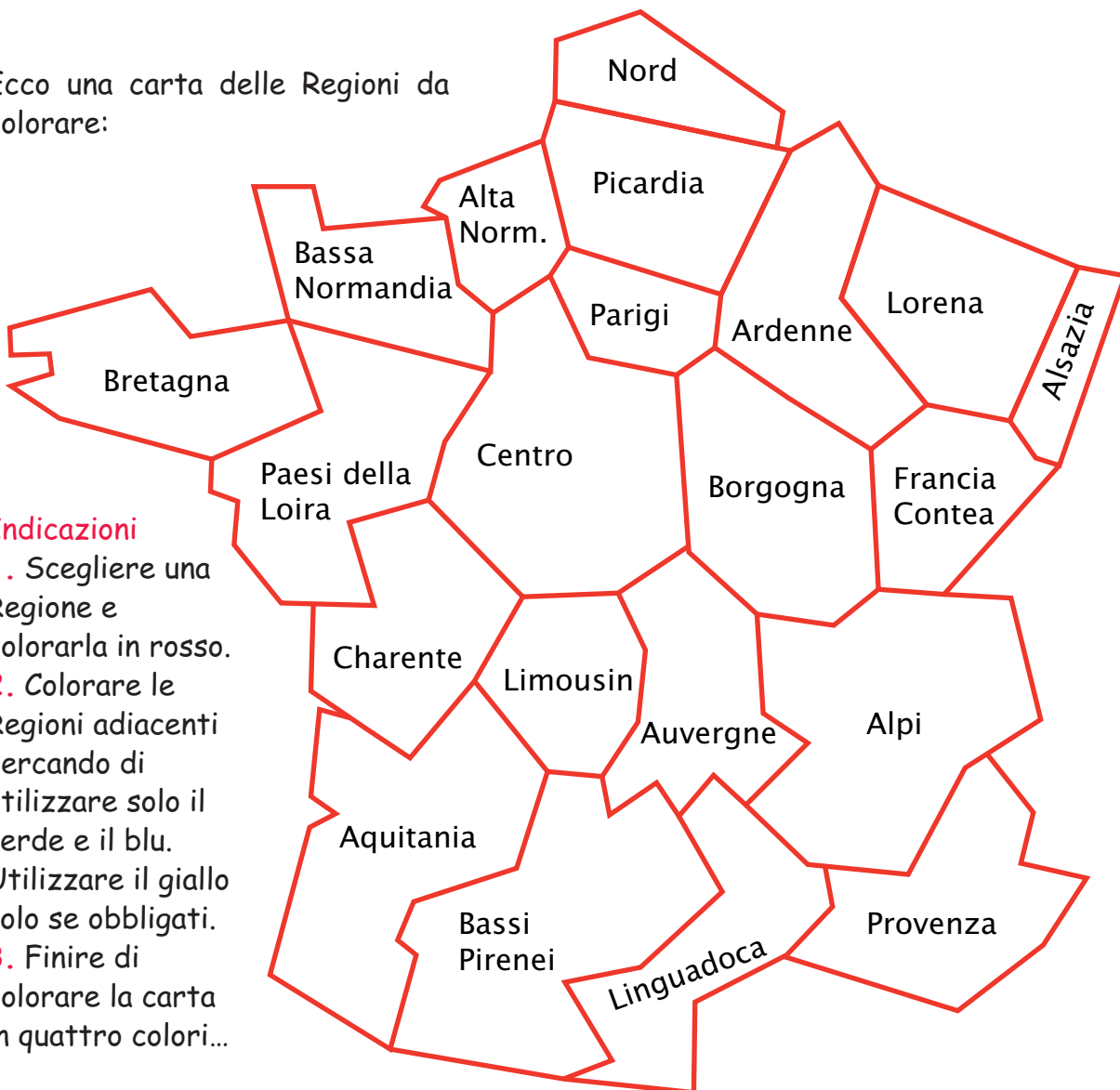


la Bretagna in 3 colori



la regione di Parigi in 4 colori

Ecco una carta delle Regioni da colorare:



Indicazioni

1. Scegliere una Regione e colorarla in rosso.
2. Colorare le Regioni adiacenti cercando di utilizzare solo il verde e il blu. Utilizzare il giallo solo se obbligati.
3. Finire di colorare la carta in quattro colori...



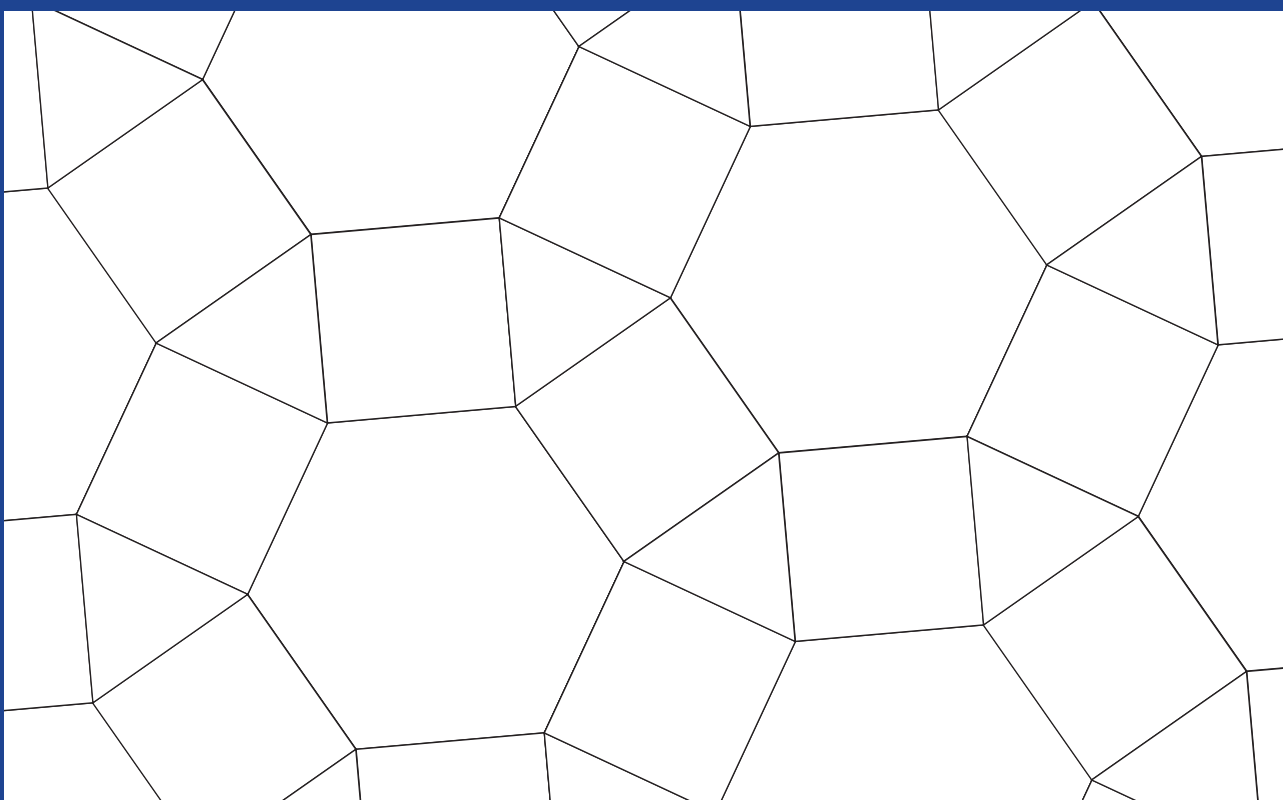
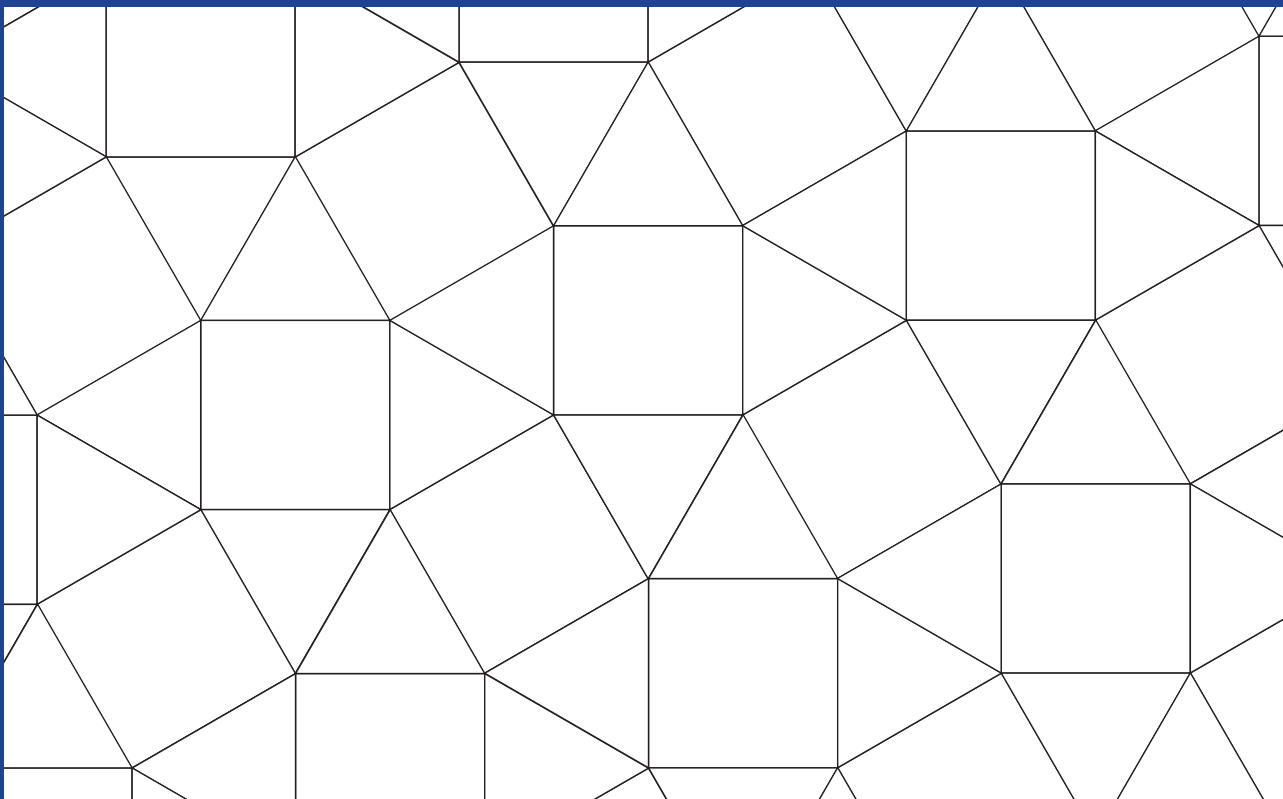


Colorare delle figure geometriche



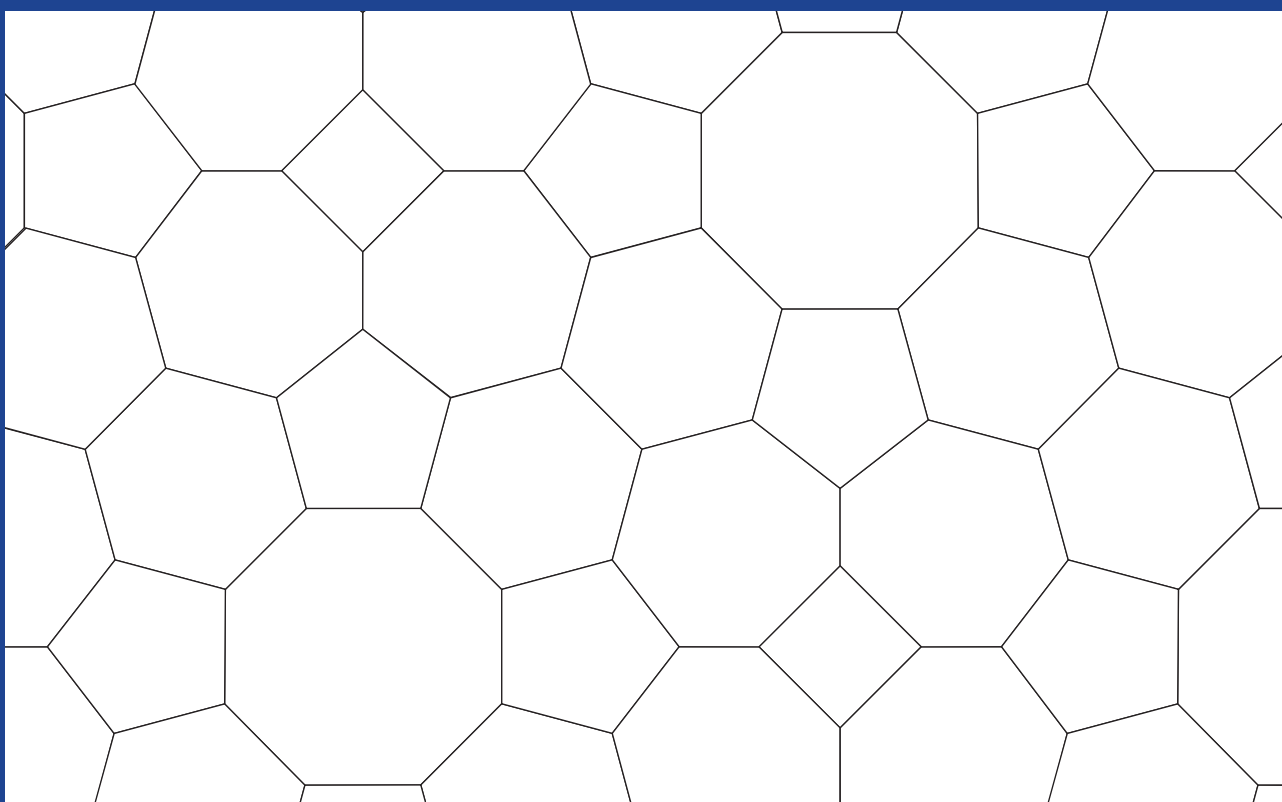
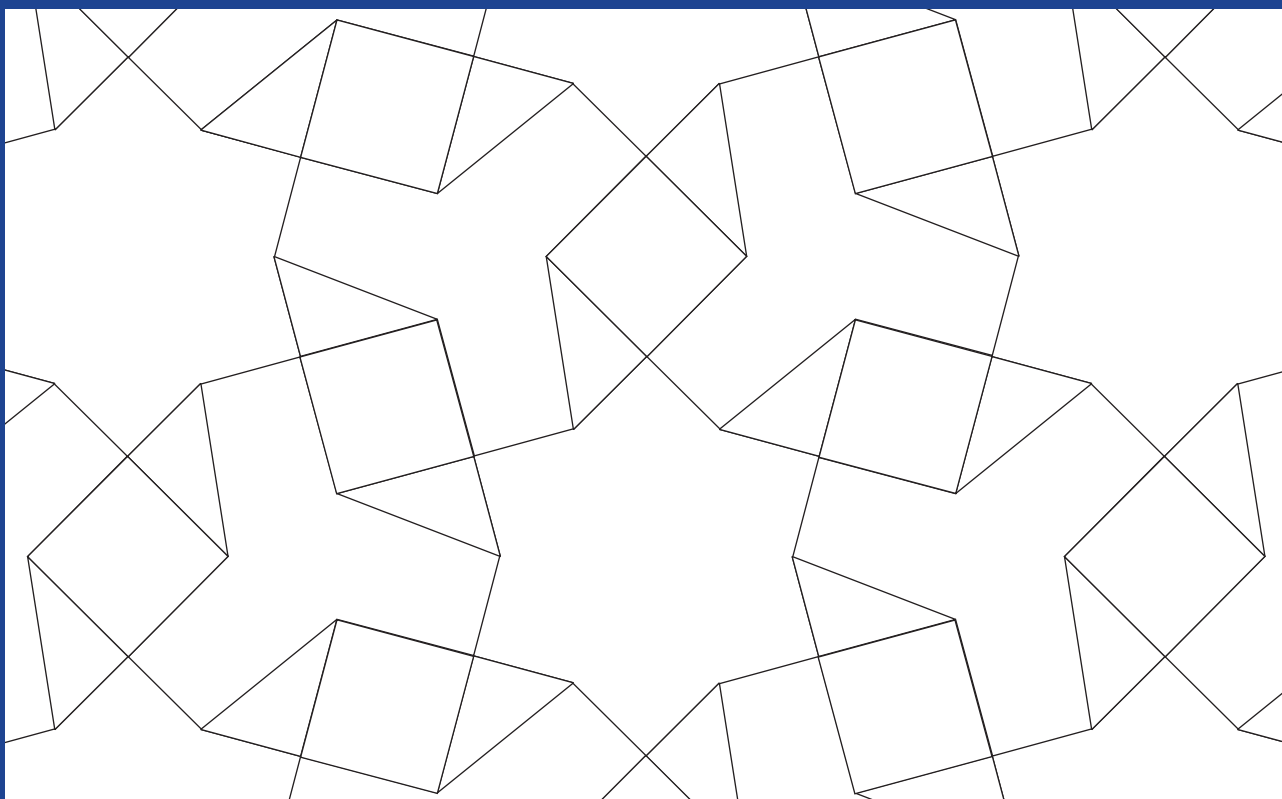
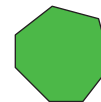
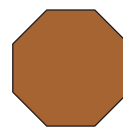
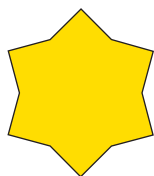
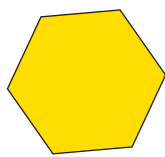
Le figure colorate, a destra, si ritrovano nella pavimentazione qui sotto.

Indicazioni: Colorare, del colore proposto, le figure di ogni pavimentazione.



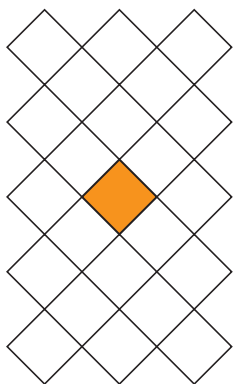


Colori proposti :

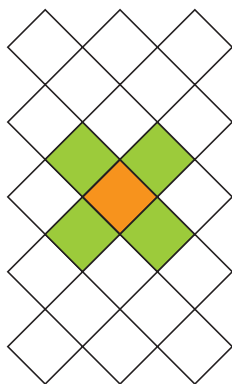




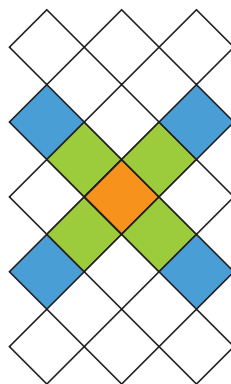
Il « Bum » dei colori



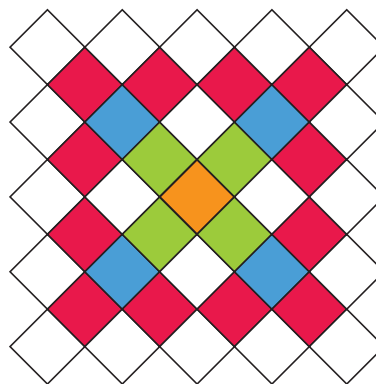
Prima tappa



Seconda tappa



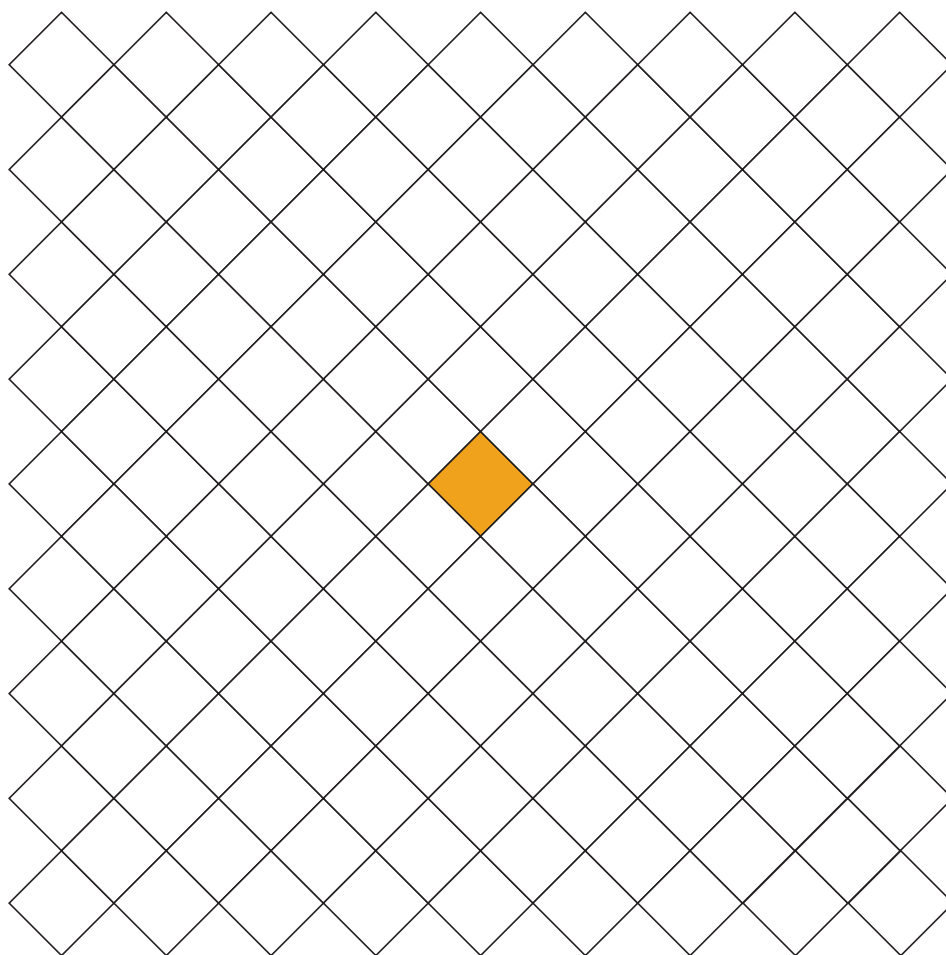
Terza tappa

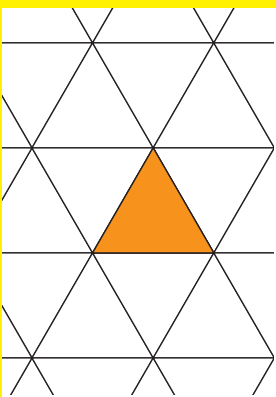


Quarta tappa

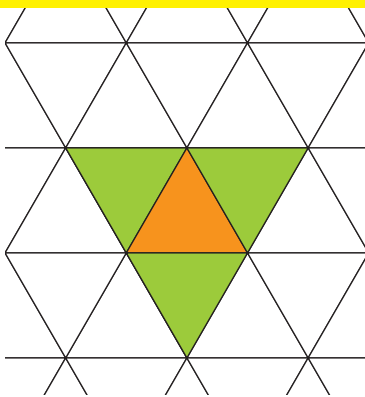
Indicazioni (per fare come nell'esempio qui sopra):

1. Un quadrato è già colorato.
2. Colorare di un altro colore (a tua scelta) tutti i quadrati che toccano un lato di un quadrato già colorato (ma non più di uno).
3. Ripeti la fase 2 fintanto che è possibile.

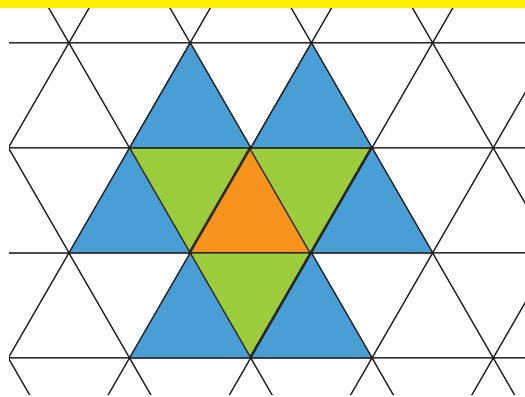




Prima tappa

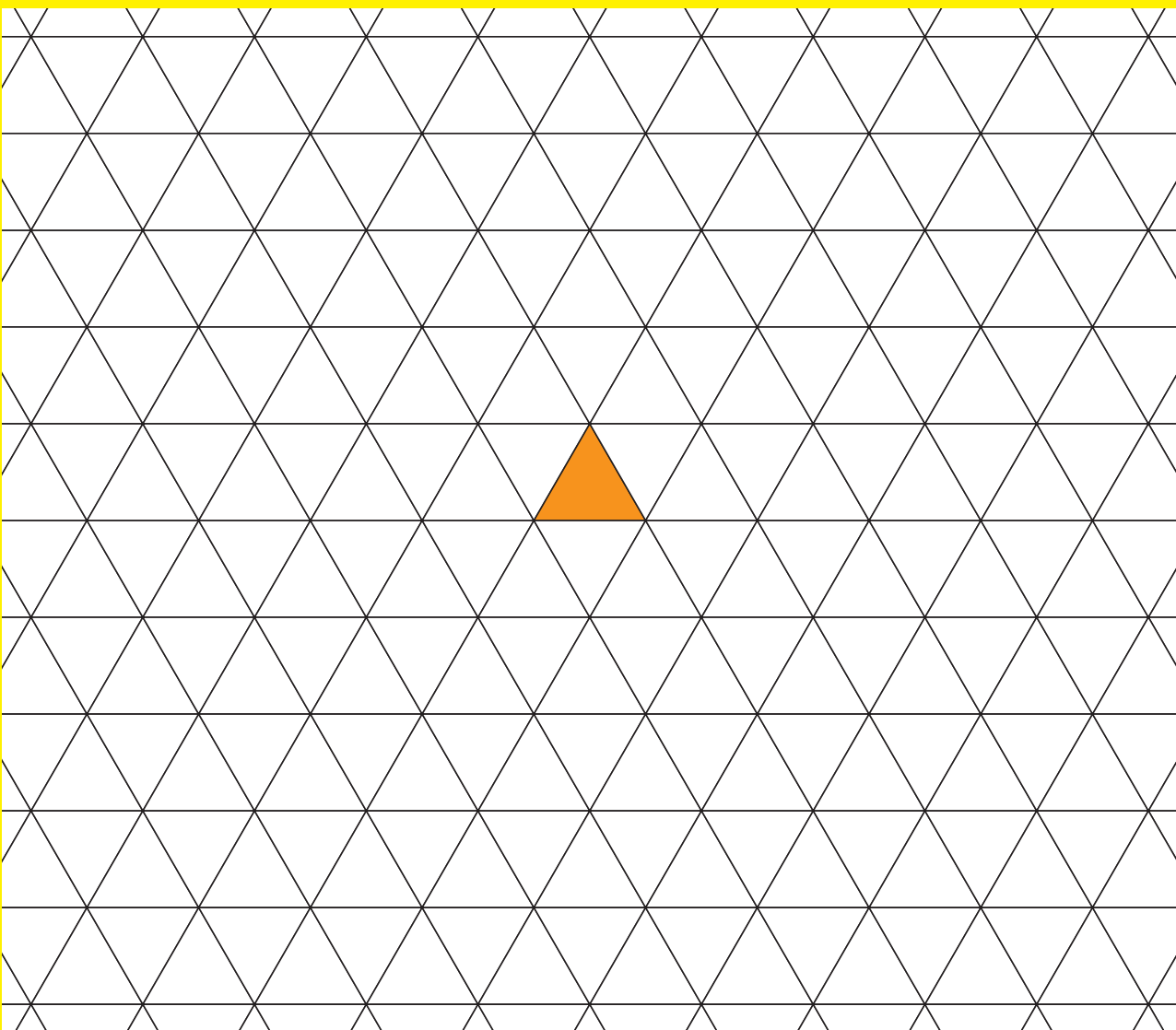


Seconda tappa



Terza tappa

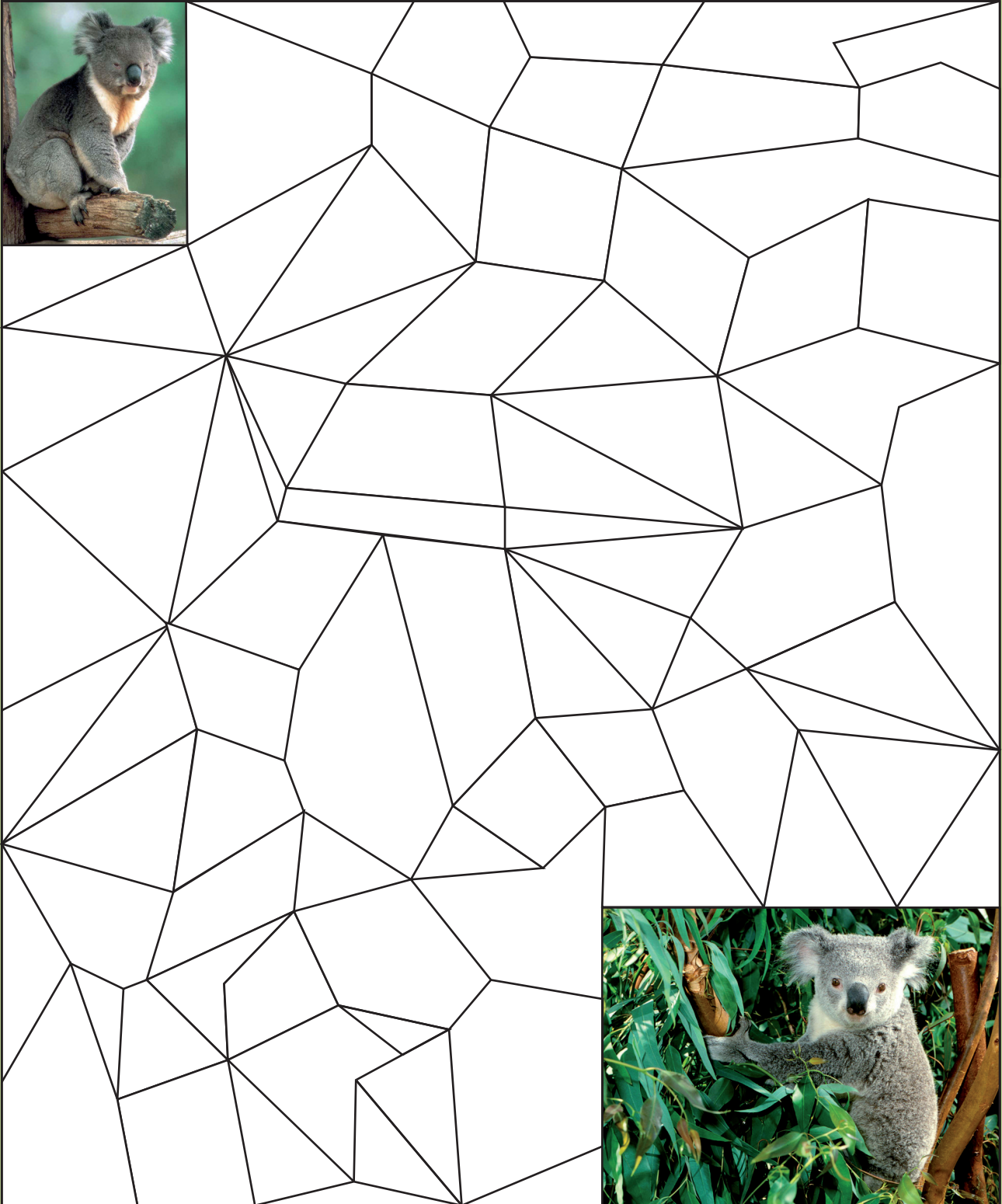
1. Un triangolo è già colorato.
2. Colora con un altro colore (a tua scelta) tutti i triangoli che toccano un lato di un triangolo già colorato (ma non più di uno).
3. Ripeti la fase 2 fintanto che è possibile.





Il buon cammino

Aiuta Koalili a ritrovare Koajojo! Ma attenzione, essa può solo passare sui **quadrilateri** (figure con 4 lati). **Colora il suo cammino.**



Il serpente dei numeri



Il serpente disegnato ha 16 caselle.

- Quali caselle sono rosa?
- Quali caselle sono verdi?
- Quali caselle sono viola?

16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1



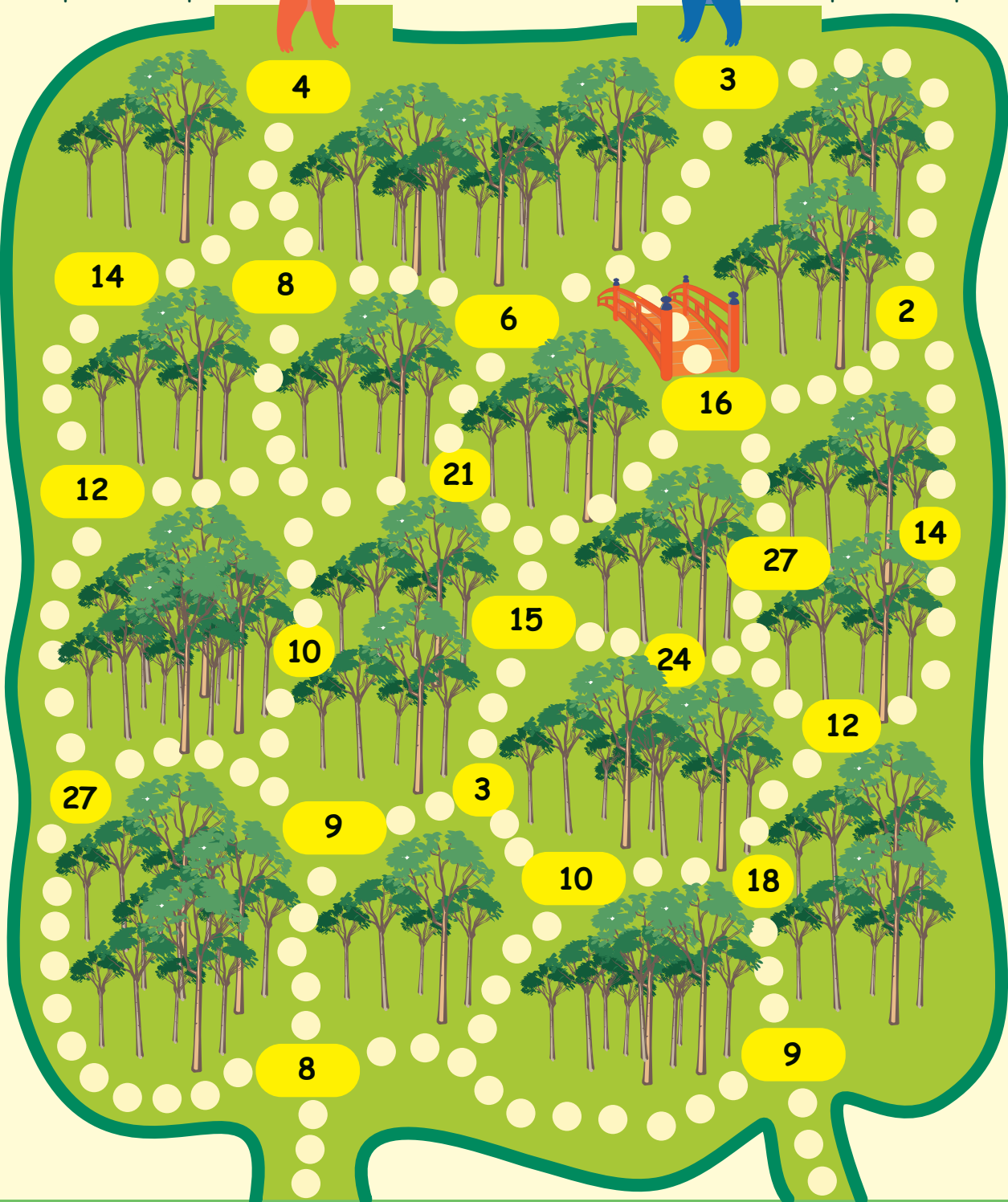
Il labirinto

Indicazioni: Traccia i cammini dei Koala per attraversare la foresta.

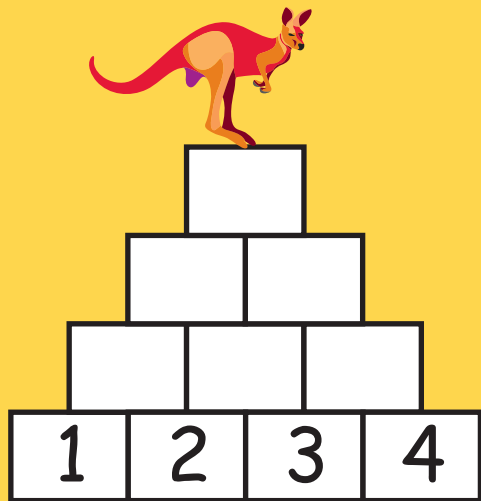
Koalili deve passare solo sui numeri presenti nella tavola di moltiplicazione per 2.



Koajojo deve passare solo sui numeri presenti nella tavola di moltiplicazione per 3.

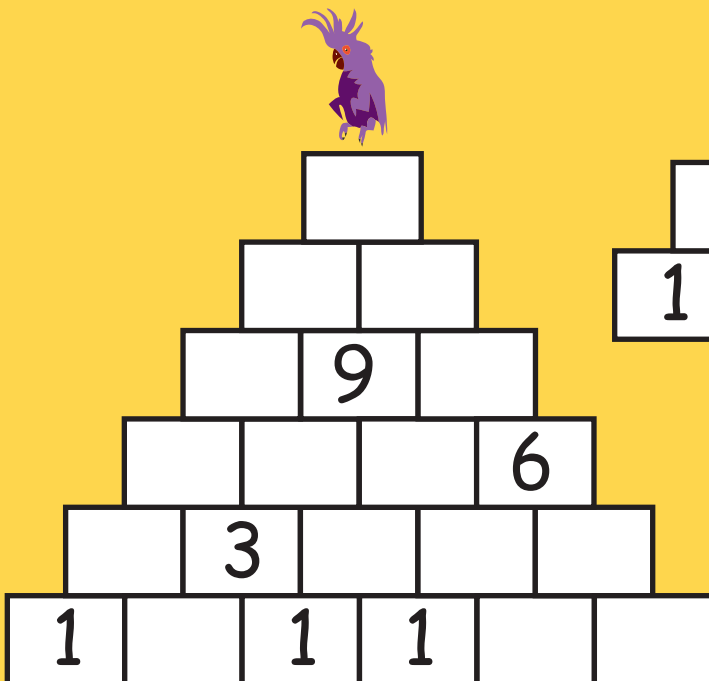
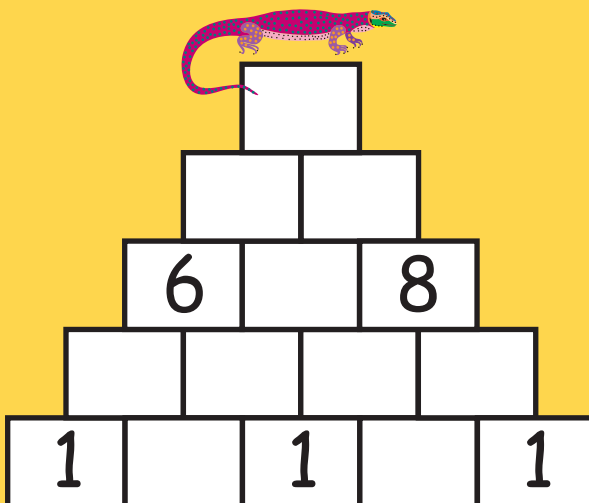
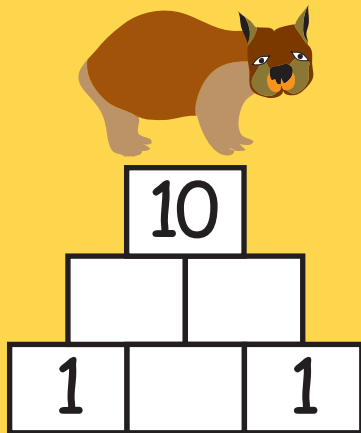
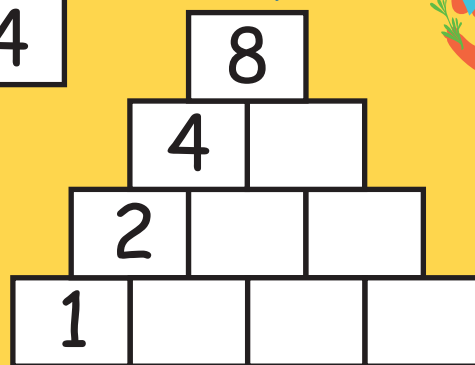


Le piramidi di addizioni



Ogni casella è la somma delle due caselle situate sotto di lei.

Completa tutte le caselle.

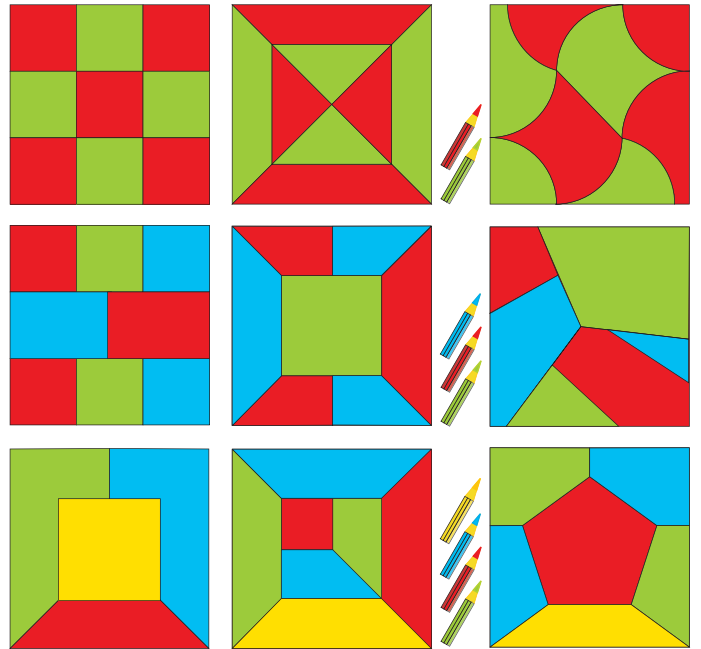
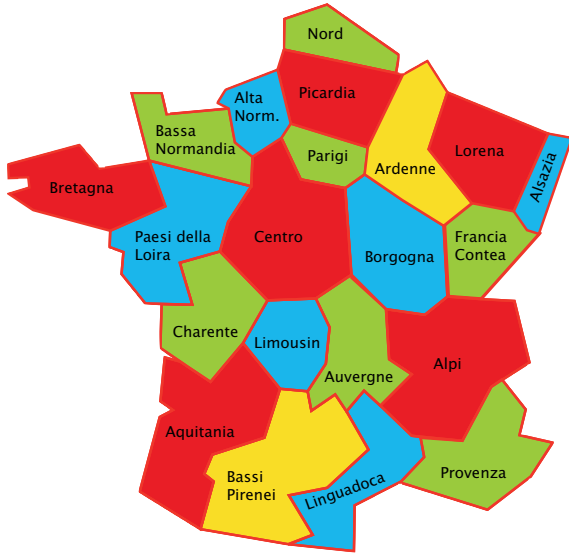


Le schede-gioco di queste due pagine sono disponibili con indicazioni e dati in bianco su www.kangourou.it/koala/ per gli usi didattici

Soluzioni dei quesiti da pag. 4 a 13

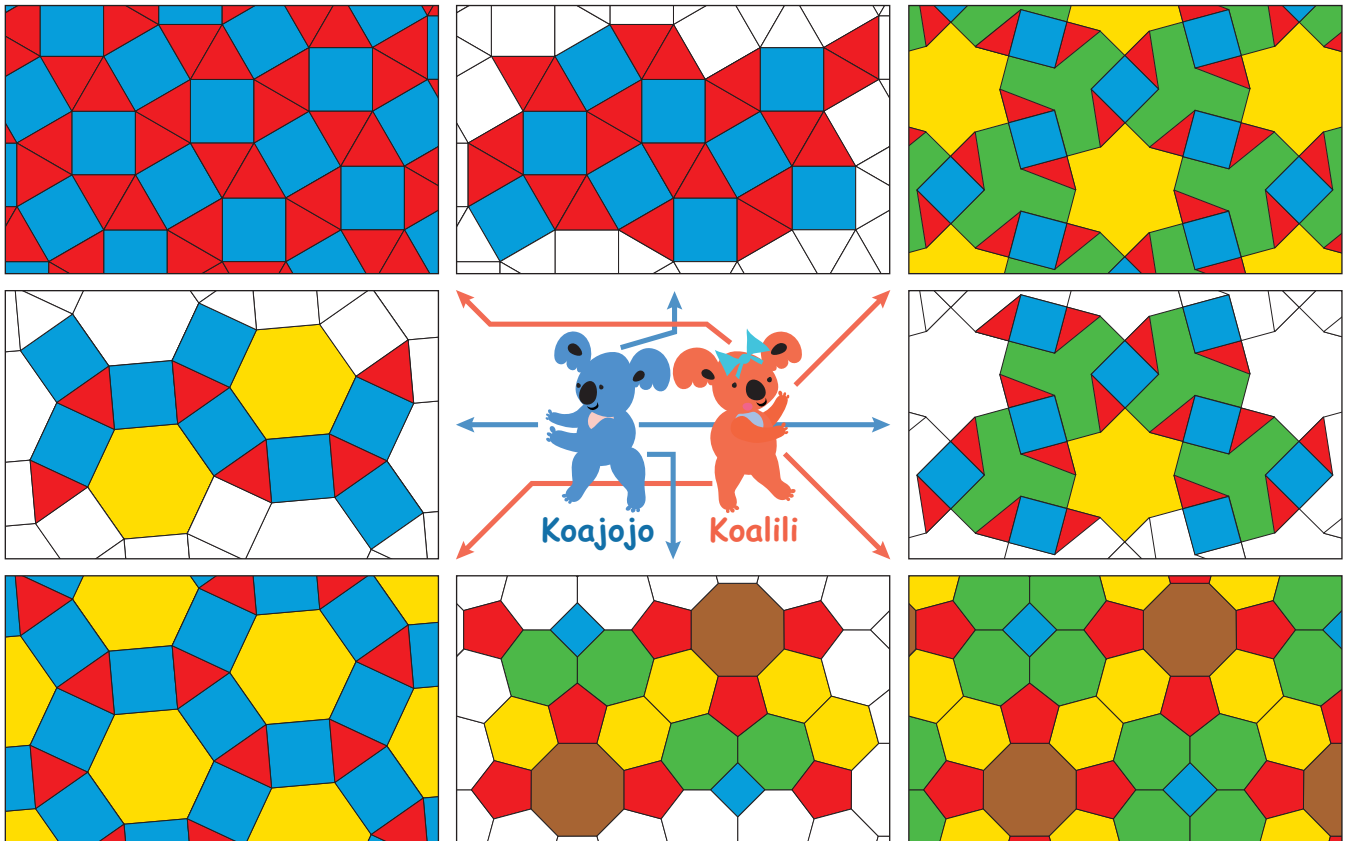
Colorare delle regioni, pagine 4 e 5

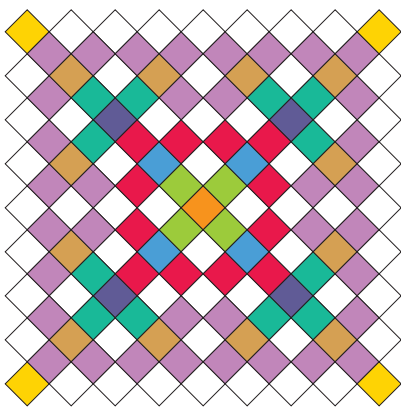
Ecco degli esempi di colorazioni possibili.



Colorare delle figure geometriche, pagine 6 e 7

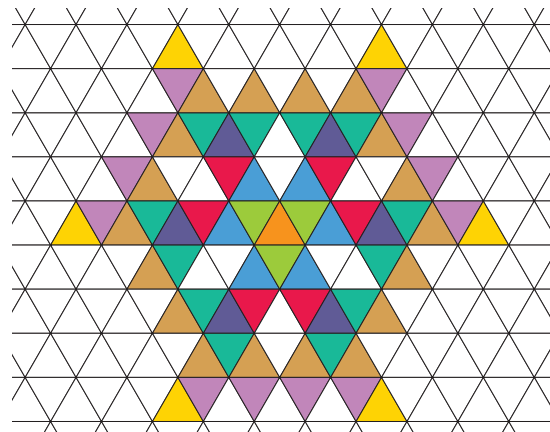
Quando una pavimentazione è disegnata in un rettangolo, come colorare le figure incomplete, lungo il bordo del rettangolo? Koajojo preferisce lasciarle bianche. Koalili preferisce colorarle del colore che esse avrebbero se fossero complete. E tu?





Il « Bum » dei colori, pagine 8 e 9

Per colorare, abbiamo scelto di utilizzare 9 colori differenti. E ci fermiamo al nono colore.



Il buon cammino, pagina 10



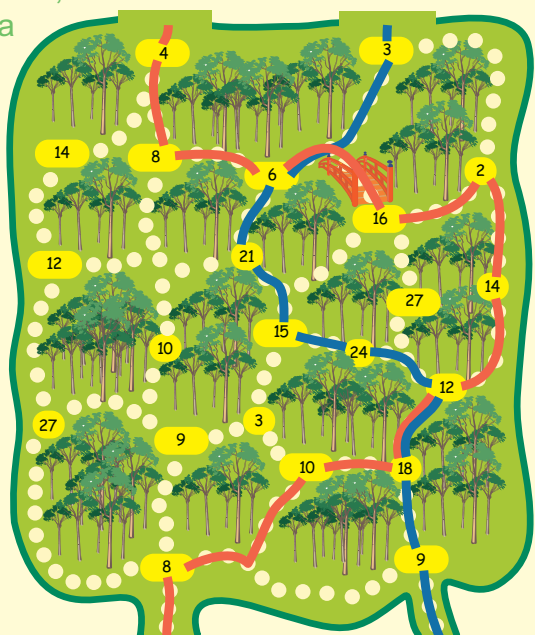
Il cammino di Koalili è colorato in arancione. Gli altri quadrilateri sui quali può passare sono colorati in giallo (le risposte disegnano una sorta di personaggio).

Il serpente dei numeri, pagina 11

- Le caselle rosa sono degli elementi della tavola di moltiplicazione per 2.
- Le caselle verdi sono degli elementi della tavola di moltiplicazione per 3.
- Le caselle viola sono degli elementi della tavola di moltiplicazione per 5.

Nota: in ogni casella, abbiamo disegnato il numero dei punti che è scritto in alto a destra. Quando i punti di una casella possono essere disposti in un rettangolo, i punti sono rossi; altrimenti sono bianchi.

Il labirinto, pagina 12



Le piramidi di addizioni, pagina 13

