



In ogni favo c'è un numero che è la **somma** di altri due. Cerchialo e scrivi l'operazione.

Nome _____

Data _____

Tempo _____

1



____ + ____ = ____

2



____ + ____ = ____

3



____ + ____ = ____

4



____ + ____ = ____

5



____ + ____ = ____

6



____ + ____ = ____

7



____ + ____ = ____

8



____ + ____ = ____

9



____ + ____ = ____

10



____ + ____ = ____

11



____ + ____ = ____

12



____ + ____ = ____



In ogni favo c'è un numero che è il **prodotto** di altri due. Cerchialo e scrivi l'operazione.

Nome _____

Data _____

Tempo _____

1



___ x ___ = ___

2



___ x ___ = ___

3



___ x ___ = ___

4



___ x ___ = ___

5



___ x ___ = ___

6



___ x ___ = ___

7



___ x ___ = ___

8



___ x ___ = ___

9



___ x ___ = ___

10



___ x ___ = ___

11



___ x ___ = ___

12



___ x ___ = ___



Addizioni entro il 20

1. $6 + 1 = 7$

2. $8 + 2 = 10$

3. $17 + 3 = 20$

4. $7 + 3 = 10$

5. $12 + 1 = 13$

6. $3 + 10 = 13$

7. $6 + 14 = 20$

8. $6 + 10 = 16$

9. $17 + 2 = 19$

10. $1 + 7 = 8$

11. $1 + 6 = 7$

12. $5 + 6 = 11$

Le tabelline

1. $6 \times 4 = 24$

2. $4 \times 2 = 8$

3. $3 \times 6 = 18$

4. $3 \times 5 = 15$

5. $5 \times 6 = 30$

6. $3 \times 5 = 15$

7. $5 \times 6 = 30$

8. $3 \times 2 = 6$

9. $2 \times 2 = 4$

10. $2 \times 6 = 12$

11. $3 \times 6 = 18$

12. $6 \times 6 = 36$

Idee per la classe

- Proietta un favo come attività di avvio di due minuti e chiedi agli alunni come hanno trovato il numero.
- Proponi una scheda come sfida a tempo e, la settimana dopo, lascia che ognuno provi a battere il proprio tempo.
- Chiedi agli alunni di inventare un favo da far risolvere al compagno di banco.



Altri rompicapi con l'ape Indie. Gioca gratis su it.beequation.com oppure cerca Beequation Kids sul telefono o sul tablet: senza pubblicità, senza raccolta di dati e senza cronometro.