

COLORA BABBO NATALE

CONFRONTO TRA NUMERI ENTRO IL 6

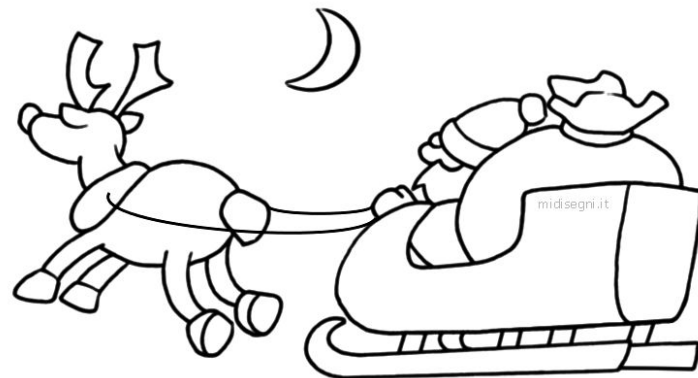
Si gioca in due.

Ogni giocatore ha 2 dadi (il numero 6 è stato coperto con una etichetta adesiva e quindi vale 0) ed una matita colorata.

A turno si lanciano i dadi, si sommano i punteggi delle due facce e si fanno tanti pallini quanti sono i punti.

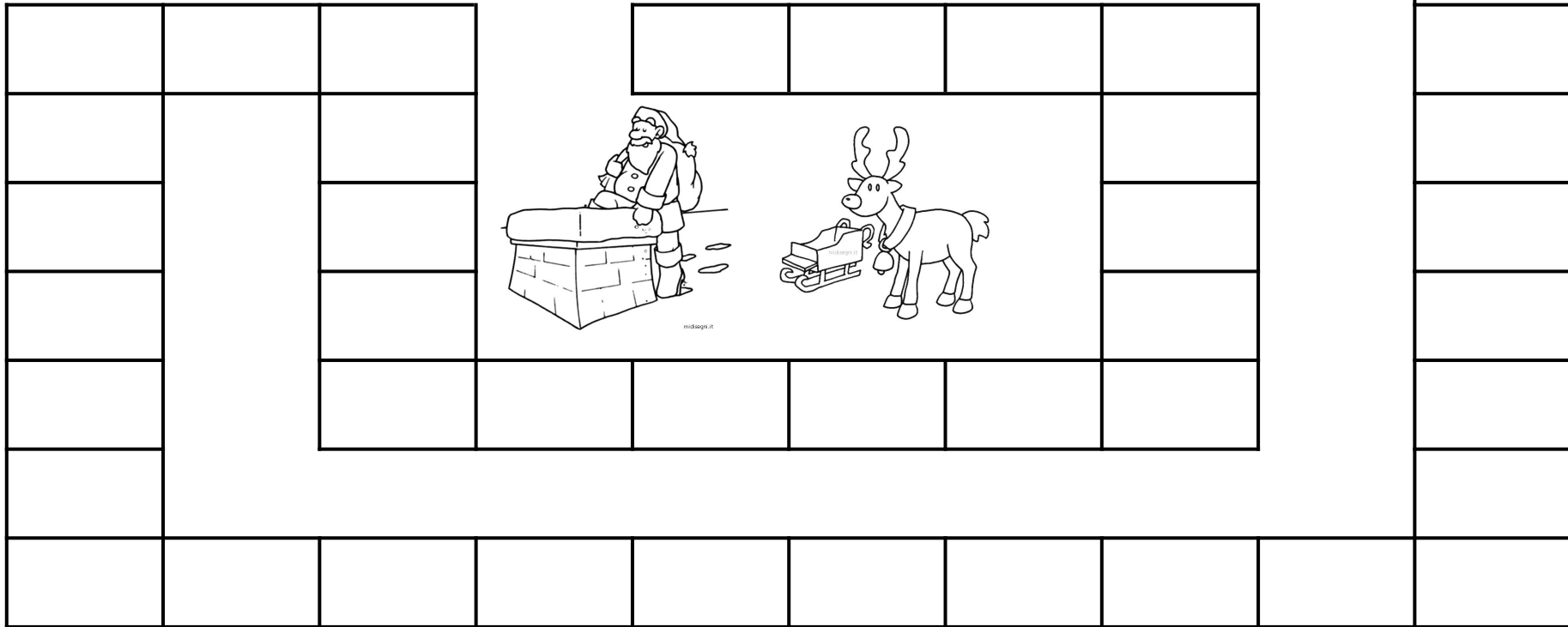
Volendo si possono far riportare le addizioni sul quaderno.

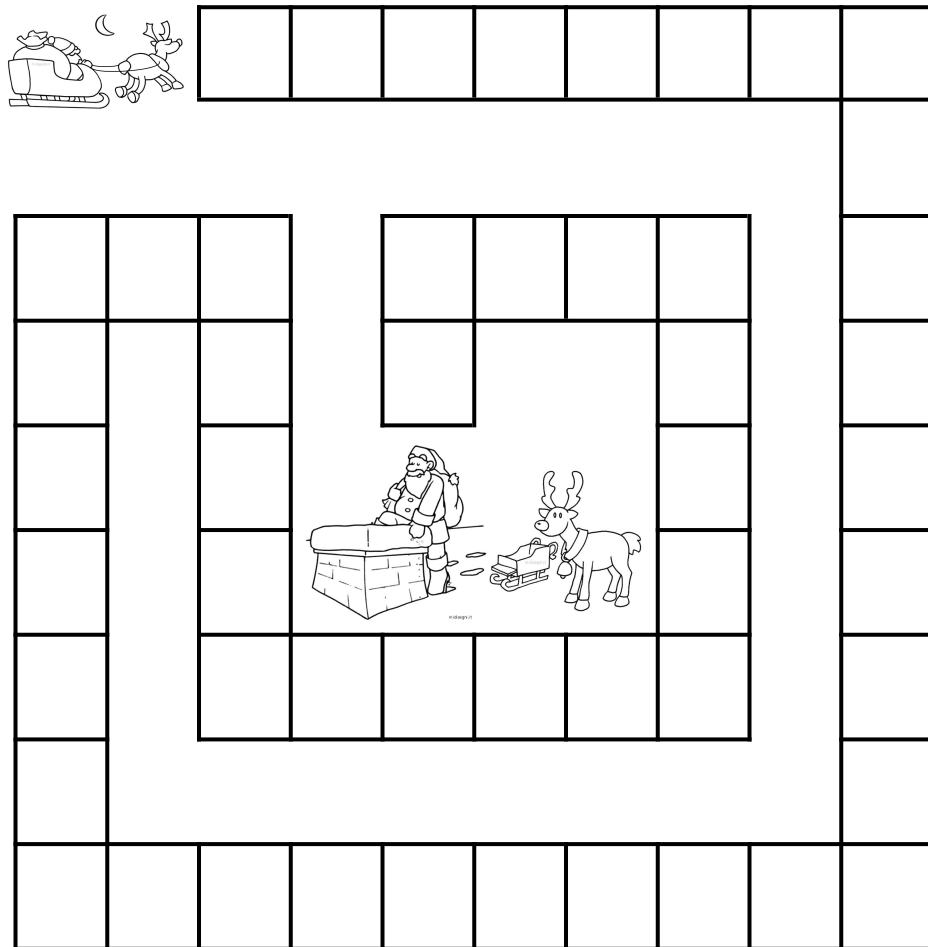
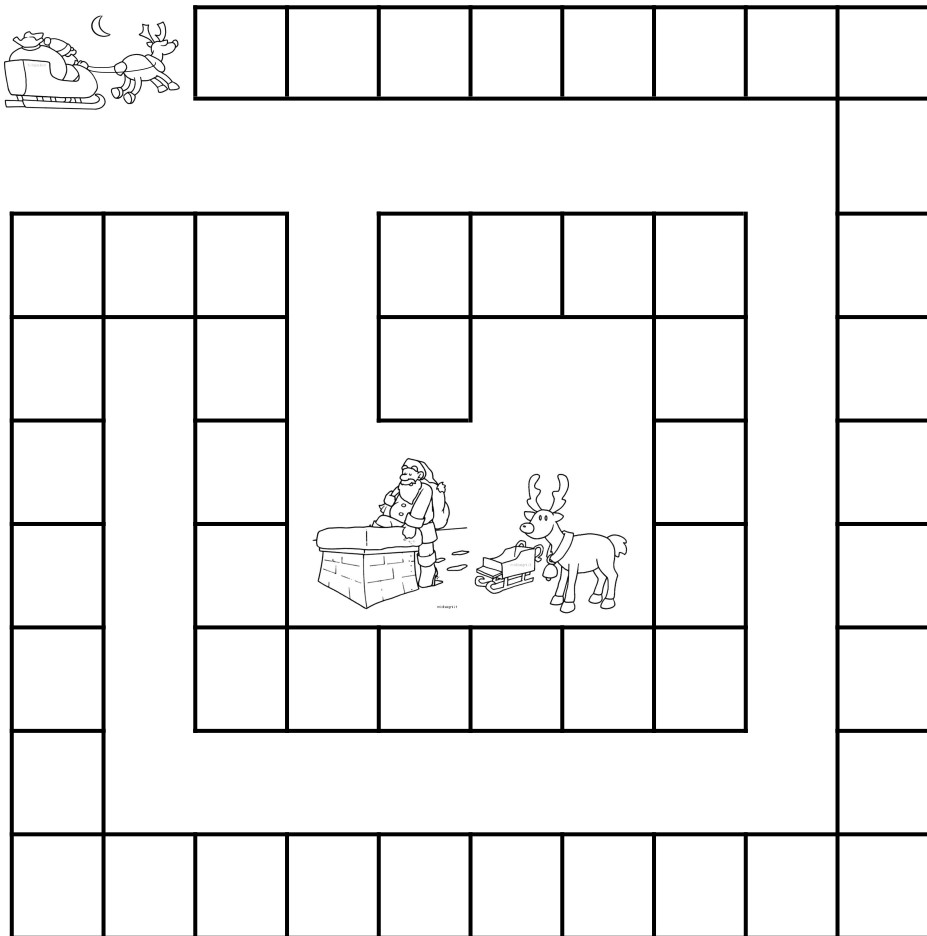
Vince chi arriva prima al traguardo

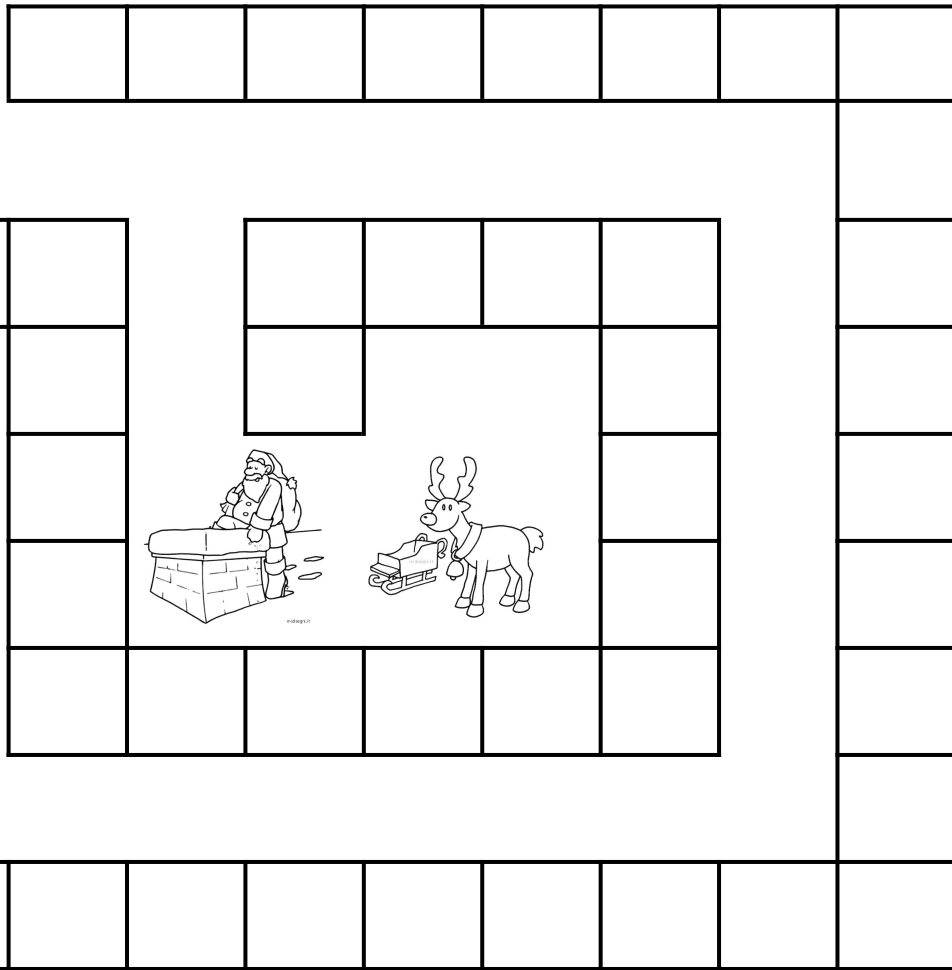


www.maestrasandra.it

www.midisegni.it per le illustrazioni







Si gioca in due.
Ogni giocatore ha 2 dadi (il numero 6 è stato coperto con una etichetta adesiva e quindi vale 0) ed una matita colorata.
A turno si lanciano i dadi, si sommano i punteggi delle due facce e si fanno tanti pallini quanti sono i punti.
Volendo si possono far riportare le addizioni sul quaderno.
Vince chi arriva prima al traguardo

DECORA L'ALBERO DI NATALE

GIOCO CON LE ADDIZIONI ENTRO IL 10



Si gioca in due.

Ogni giocatore ha 2 dadi (il numero 6 è stato coperto con una etichetta adesiva e vale 0) e tre matite colorate: una scelta da ciascun giocatore e la terza gialla.

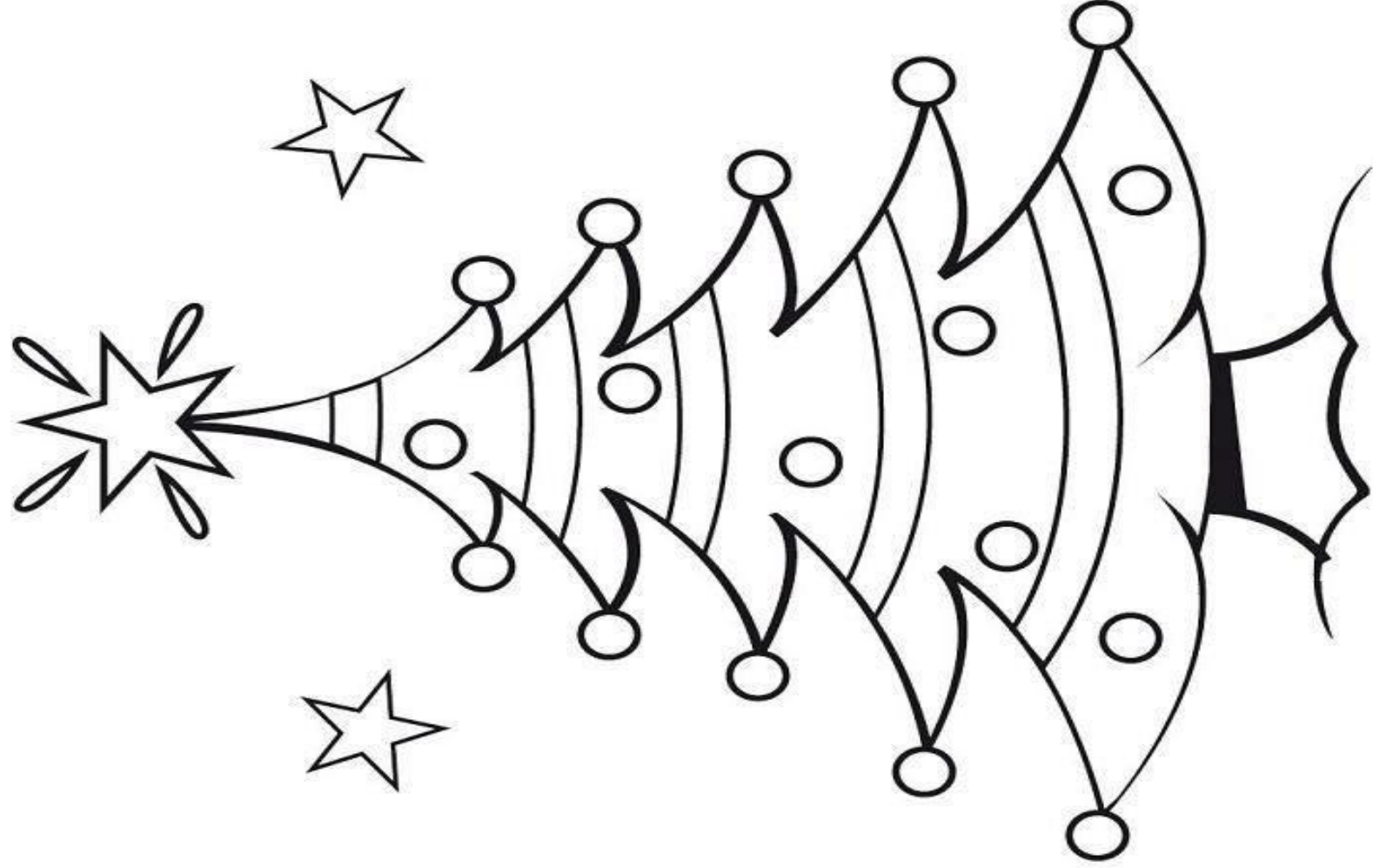
A turno si lanciano i dadi, si sommano i punteggi delle due facce e ognuno colora sul suo albero una pallina col colore di chi ha ottenuto il punteggio maggiore, se pari si colora di giallo.

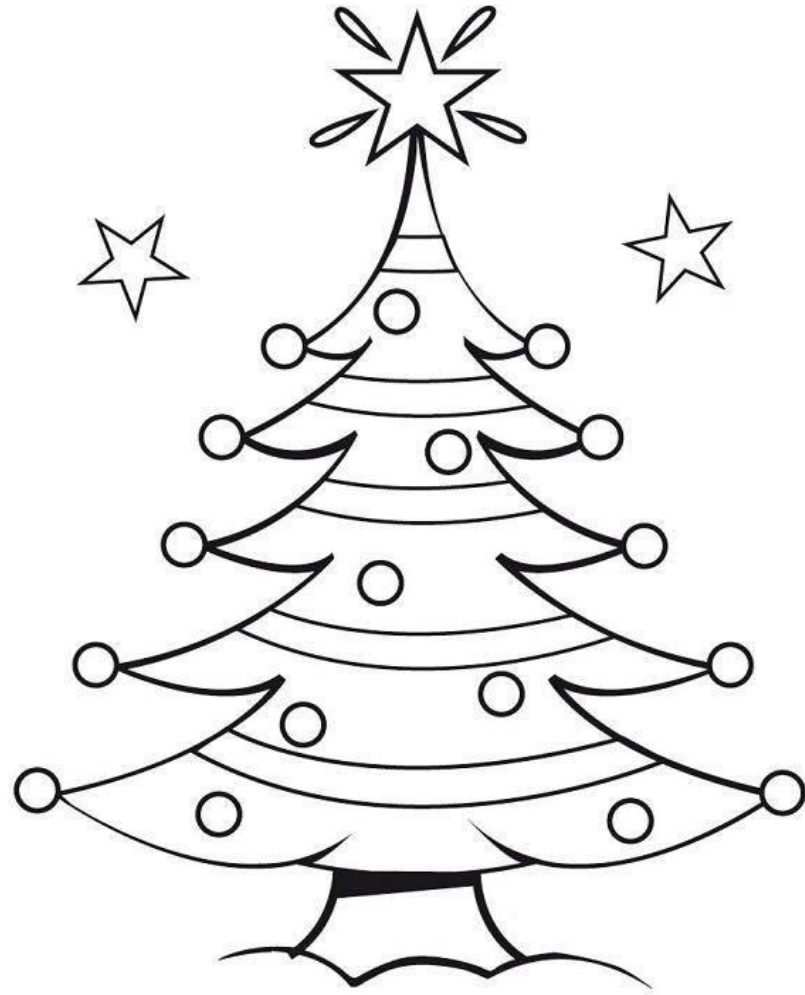
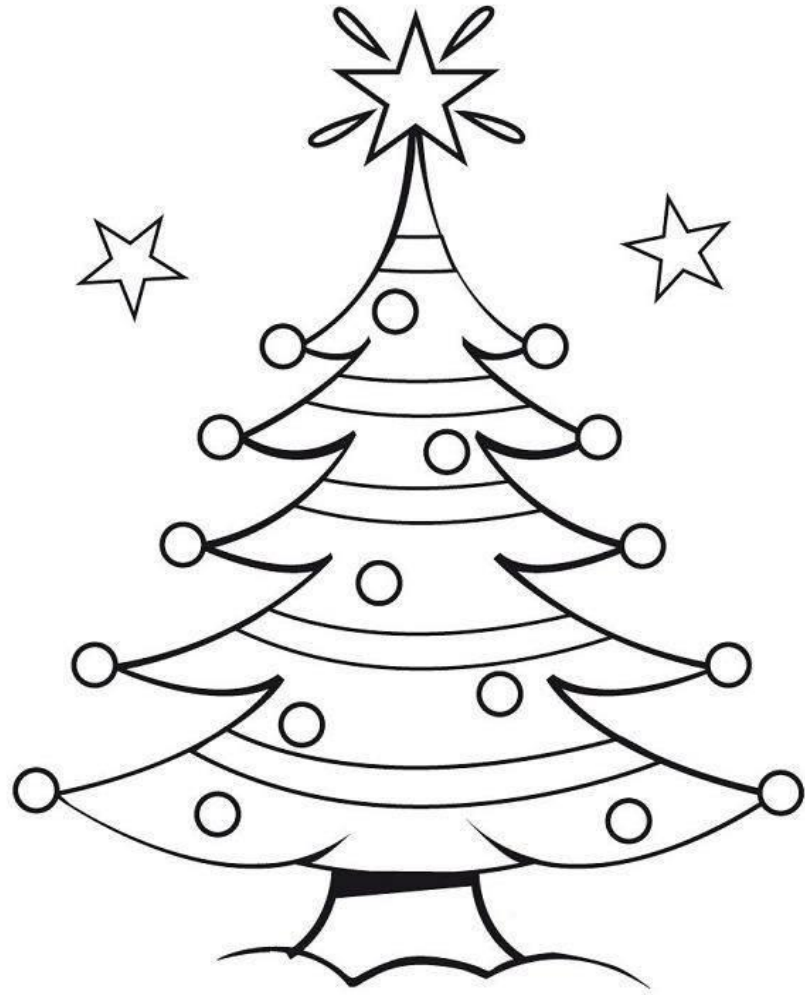
Volendo si possono far riportare le addizioni sul quaderno.

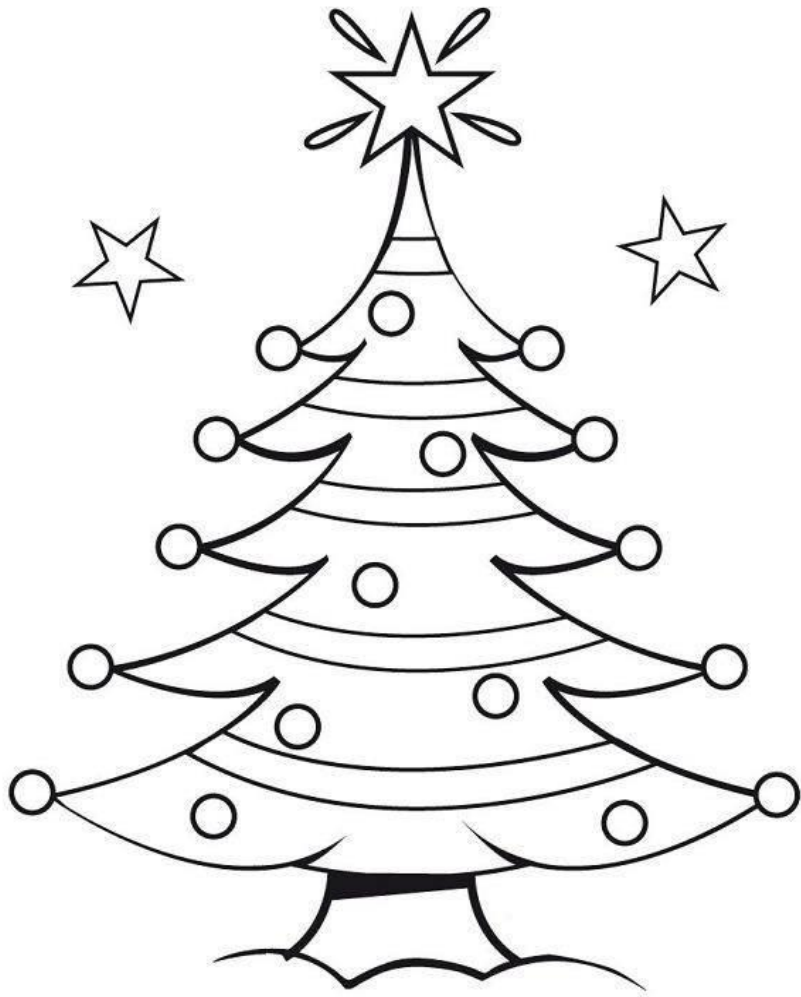
Vince chi arriva alla fine avrà colorato più palline.

www.maestrasandra.it

www.midisegni.it per le illustrazioni







Si gioca in due.

Ogni giocatore ha 2 dadi (il numero 6 è stato coperto con una etichetta adesiva e vale 0) ed una matita colorata.

A turno si lanciano i dadi, si sommano i punteggi delle due facce e ognuno colora sul suo albero una pallina col colore di chi ha ottenuto il punteggio maggiore, se pari si colora di giallo. Volendo si possono far riportare le addizioni sul quaderno.

Vince chi arriva alla fine avrà colorato più palline.

www.maestrasandra.it

www.midisegni.it per le illustrazioni

BATTAGLIA A PALLE DI NEVE

GIOCO CON LE ADDIZIONI ENTRO IL NUMERO 11

Si gioca in due.

Ogni giocatore ha 2 dadi, una matita colorata e 8 tappi (o pedine o cerchi di carta o pezzi di lego) di un colore diverso da quello dell'avversario.

A turno si lanciano i dadi, si sommano i punteggi poi si aggiunge ancora 1. Il giocatore copre con una delle sue pedine la palla di neve con lo stesso punteggio. Se sulla palla c'è già la pedina dell'avversario la possiamo "far sciogliere" e metterla fuori gioco, se invece c'è già una delle proprie pedine si conquista definitivamente la palla di neve colorandola.

Vince chi arriva alla fine avrà colorato più palline.

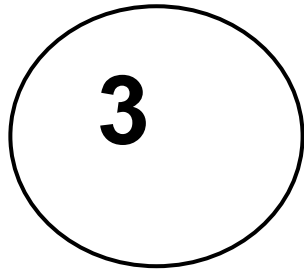


www.maestrasandra.it

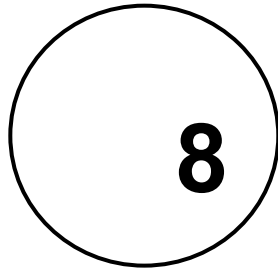
www.midisegni.it per le illustrazioni



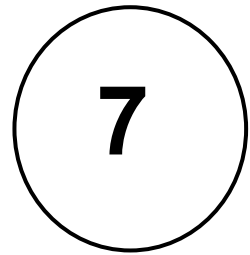
www.digiprintsite.com



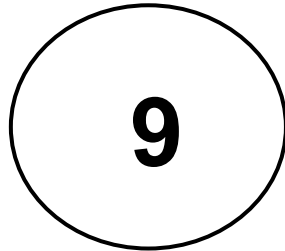
3



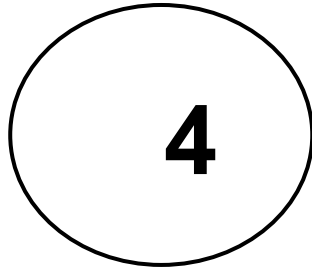
8



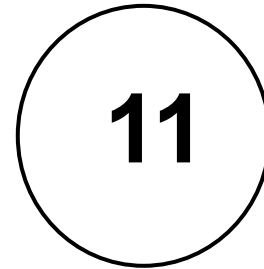
7



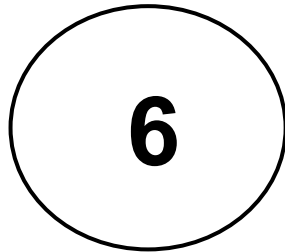
9



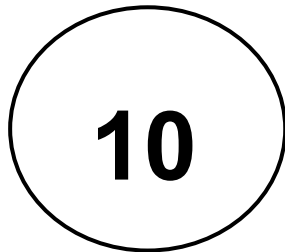
4



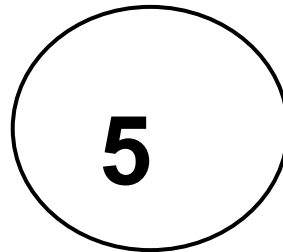
11



6



10



5



PORTALE GARDINI



3

8

7

9

4

11

6

10

5



PORTALE GARDINI



www.dynamilis.com

3

8

7

11

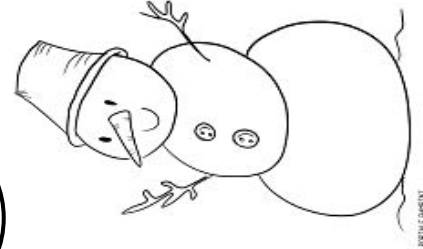
9

4

6

10

5



www.dynamilis.com



www.dynamilis.com

3

8

7

11

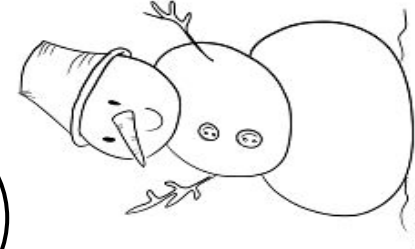
9

4

6

10

5



www.dynamilis.com

COLORA

BABBO NATALE

CONFRONTO TRA NUMERI ENTRO IL 6

Si gioca in due.

Ogni giocatore ha un dado ed una copia del disegno di Babbo Natale con legenda

Si lancia il dado contemporaneamente al compagno, si riportano sul quaderno le facce dei dadi inserendo tra esse il simbolo $>$ $<$ $=$

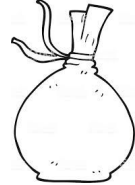
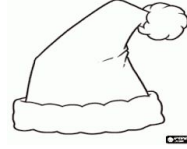
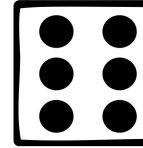
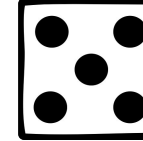
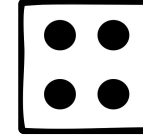
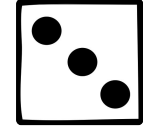
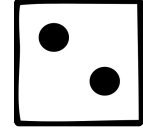
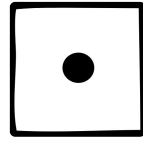
Chi ha fatto il numero maggiore colora la relativa parte dei vestiti del suo Babbo Natale. Se esce un numero già colorato quel lancio è inutile e nessuno colora nulla.

Vince chi avrà colorato tutto Babbo Natale per primo



www.maestrasandra.it

immagini dal web





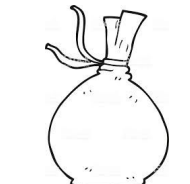
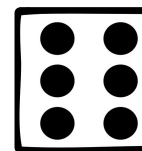
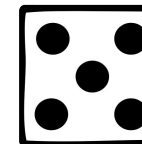
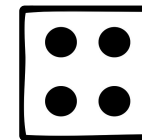
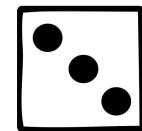
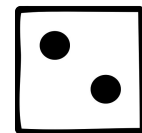
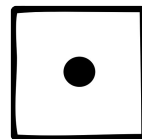
BABBO NATALE DI

.....



BABBO NATALE DI

.....



COLORA BABBO NATALE

CONFRONTO TRA NUMERI ENTRO IL 6

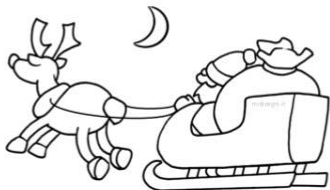
Si gioca in due.

Ogni giocatore ha 2 dadi (il numero 6 è stato coperto con una etichetta adesiva e quindi vale 0) ed una matita colorata.

A turno si lanciano i dadi, si sommano i punteggi delle due facce e si fanno tanti pallini quanti sono i punti.

Volendo si possono far riportare le addizioni sul quaderno.

Vince chi arriva prima al traguardo



www.maestrasandra.it
www.midisegni.it per le illustrazioni

DECORA L'ALBERO DI NATALE

GIOCO CON LE ADDIZIONI ENTRO IL 10

Si gioca in due.

Ogni giocatore ha 2 dadi (il numero 6 è stato coperto con una etichetta adesiva e vale 0) ed una matita colorata.

A turno si lanciano i dadi, si sommano i punteggi delle due facce e chi ha fatto il numero maggiore colora una pallina.

Volendo si possono far riportare le addizioni sul quaderno.

Vince chi arriva alla fine avrà colorato più palline.



www.maestrasandra.it
www.midisegni.it per le illustrazioni

COLORA BABBO NATALE

CONFRONTO TRA NUMERI ENTRO IL 6

Si gioca in due.

Ogni giocatore ha un dado ed una copia del disegno di Babbo Natale con legenda

Si lancia il dado contemporaneamente al compagno, si riportano sul quaderno le facce dei dadi inserendo tra esse il simbolo $>$ $<$ $=$

Chi ha fatto il numero maggiore colora la relativa parte dei vestiti di Babbo Natale. Se esce un numero già colorato quel lancio è inutile e nessuno colora nulla.

Vince chi avrà colorato tutto Babbo Natale per primo.

www.maestrasandra.it
immagini dal web



BATTAGLIA A PALLE DI NEVE

GIOCO CON LE ADDIZIONI ENTRO IL NUMERO 11

Si gioca in due.

Ogni giocatore ha 2 dadi, una matita colorata e 8 tappi (o pedine o cerchi di carta o pezzi di lego) di un colore diverso da quello dell'avversario.

A turno si lanciano i dadi, si sommano i punteggi poi si aggiunge ancora 1. Il giocatore copre con una delle sue pedine la palla di neve con lo stesso punteggio.

Se sulla palla c'è già la pedina dell'avversario la possiamo "far sciogliere" e metterla fuori gioco, se invece c'è già una delle proprie pedine si conquista definitivamente la palla di neve colorandola.

Vince chi arriva alla fine avrà colorato più palline.

www.maestrasandra.it
www.midisegni.it per le illustrazioni

