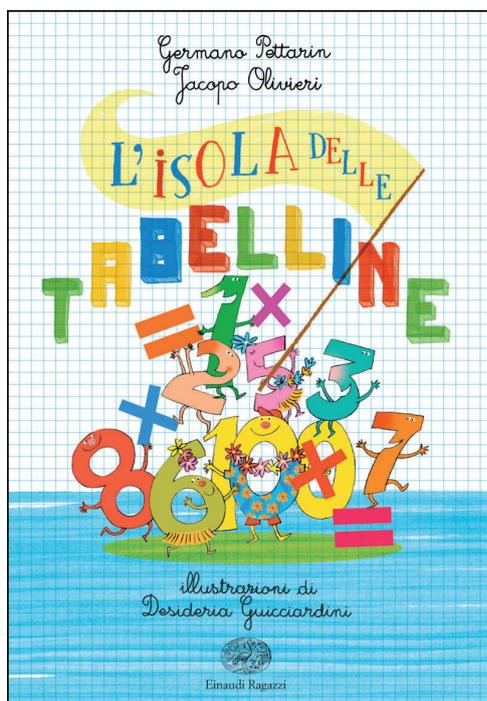


# L'ISOLA DELLE TABELLINE



di Germano Pettarin, Jacopo Olivieri

**Titolo:** L'isola delle tabelline

**Autore:** Germano Pettarin, Jacopo Olivieri

**Illustratore:** Desideria Guicciardini

**Target:** 7+

**Numero pagine:** 144

**Collana:** Varia Einaudi Ragazzi

**Marchio:** Einaudi Ragazzi

**Codice ISBN:** 9788866564713

Per informazioni e per contattare l'autore:  
Anna De Giovanni - [degiovanni@edizioniel.it](mailto:degiovanni@edizioniel.it)

## GLI AUTORI

Germano Pettarin è nato a Pordenone e insegna matematica nella Scuola Secondaria e all'Università di Udine e Venezia. È autore di numerose pubblicazioni divulgative e libri di giochi in campo matematico e informatico.

Jacopo Olivieri è nato e vive a Verona. Ha lavorato per molti anni come illustratore, fumettista, costumista, designer di giocattoli e autore di libri per ragazzi. È uno dei fondatori del movimento letterario degli Immergenti.

## LA STORIA

Esiste un posto dove i grandi matematici del passato trascorrono le vacanze: l'arcipelago delle Cifradi. Nelle isole, ognuna retta da una sua regola matematica, l'allegria fa da padrona, tranne che in quella di Tabellandia, i cui abitanti sono 99 numeri infelici e spaesati. Sarà grazie all'arrivo di Pitagora e di Cento che gli abitanti di Tabellandia scopriranno la loro Regola e troveranno la felicità.

## I TEMI

Una divertente scoperta dei meccanismi delle tabelline e delle proprietà dei numeri, con il supporto di trucchi creativi che facilitano l'apprendimento e la memorizzazione dei prodotti. Dal concetto di pari, dispari, numeri primi, fino alla creazione della grande tavola pitagorica.

## PERCORSI DIDATTICI

Le attività propongono una graduale comprensione dei principi che governano la tavola pitagorica, ricostruendo le regole che determinano le sequenze nelle tabelline, anche grazie ad attività grafiche. Vengono in seguito proposti sistemi analogici per formulare o verificare il calcolo di alcuni principali prodotti della moltiplicazione.



Edizioni EL



Einaudi Ragazzi

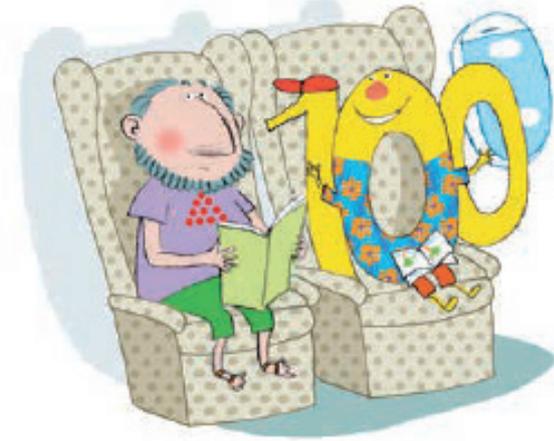


EMME EDIZIONI

ATTIVITÀ DIDATTICHE



## 1. Il protagonista



Cento è il protagonista di questa storia.

► Che tipo è? Come si comporta all'inizio del suo viaggio? Prova brevemente a descriverlo.

---

---

---

---

---

► Scegli anche 3 aggettivi che ti sembrano adatti alla sua personalità.

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_

## 2. Le Isole Cifradi

Sorvolando l'Oceano Pacifico, dall'oblò dell'aereo Cento vede le isole che formano l'arcipelago delle Cifradi.

► Ogni isola ha degli abitanti caratteristici: rileggi le pagine 10-12 e indica per ciascuna isola chi vi abita.

“ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ ”

“ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ ”

“ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ ”

“ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ ”



## 3. Il problema

Arrivato a Tabellandia, Cento incontra gli abitanti dell'isola, scoprendo che sono tutti tristi e preoccupati.

► Qual è il loro problema? Quali ipotesi fanno per spiegare la situazione? Ne ricordi qualcuna?

---



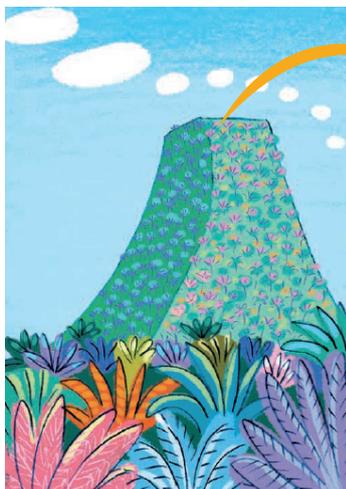
---



---

## 4. La tavola di Pitagora

In cima alla montagna i numeri trovano una curiosa sorpresa: come la puoi descrivere?




---



---



---



---



---



---

## 5. I trucchi delle tabelline

Pitagora spiega ai numeri che ogni tabellina ha dei trucchi per vedere se un numero ne fa parte.

► Qual è il trucco della tabellina del 2? E del 3? E del 10?

Tabellina del **2**

$2 \times 1 = 2$	O R D I N E  C R E S C E N T E
$2 \times 2 = 4$	
$2 \times 3 = 6$	
$2 \times 4 = 8$	
$2 \times 5 = 10$	
$2 \times 6 = 12$	
$2 \times 7 = 14$	
$2 \times 8 = 16$	
$2 \times 9 = 18$	
$2 \times 10 = 20$	

Tabellina del **3**

$3 \times 1 = 3$	
$3 \times 2 = 6$	
$3 \times 3 = 9$	
$3 \times 4 = 12$	$\rightarrow 1 + 2 = 3$
$3 \times 5 = 15$	$\rightarrow 1 + 5 = 6$
$3 \times 6 = 18$	$\rightarrow 1 + 8 = 9$
$3 \times 7 = 21$	$\rightarrow 2 + 1 = 3$
$3 \times 8 = 24$	$\rightarrow 2 + 4 = 6$
$3 \times 9 = 27$	$\rightarrow 2 + 7 = 9$
$3 \times 10 = 30$	$\rightarrow 3 + 0 = 3$

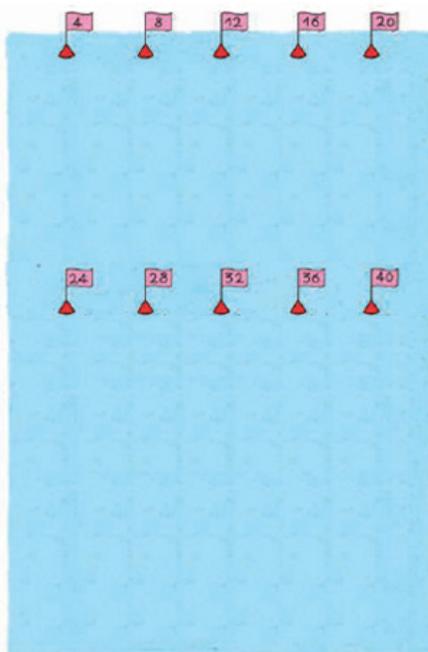
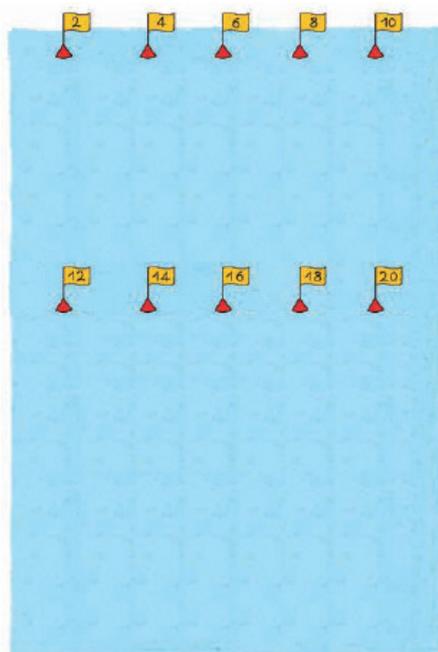
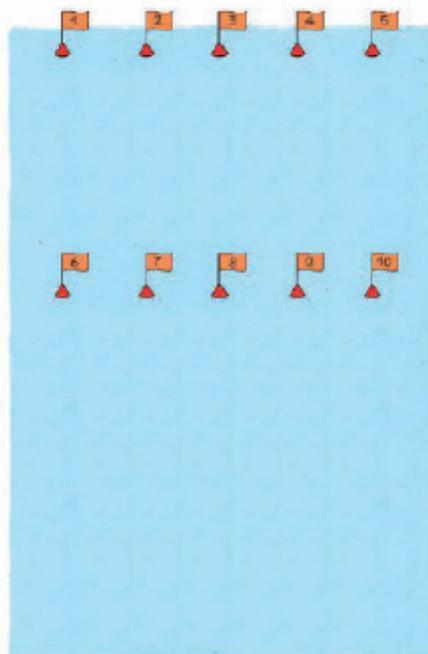
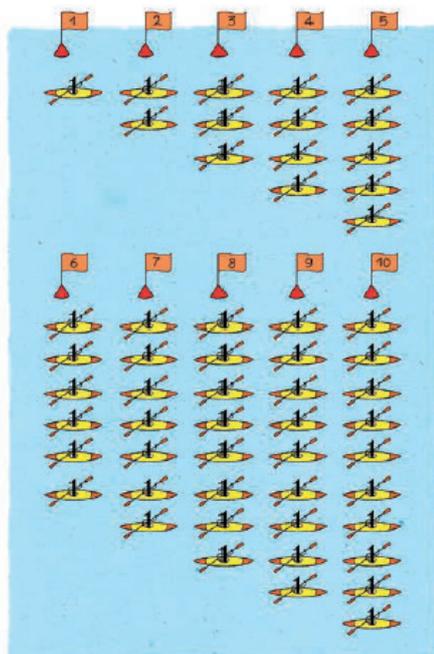
Tabellina del **10**

$10 \times 1 = 10$	○
$10 \times 2 = 20$	○
$10 \times 3 = 30$	○
$10 \times 4 = 40$	○
$10 \times 5 = 50$	○
$10 \times 6 = 60$	○
$10 \times 7 = 70$	○
$10 \times 8 = 80$	○
$10 \times 9 = 90$	○
$10 \times 10 = 100$	○



## 1. Come funzionano le tabelline: kayak, canoa, pedalò

- Rileggi la spiegazione di Pitagora sul funzionamento delle tabelline (pp. 79-87). Sostituisci kayak, canoa e pedalò con altri tre mezzi di trasporto adatti a 1, 2 e 4 persone (esempio: monopattino, tandem, elicottero) e prova a rispiegare la regola delle tabelline al tuo compagno.



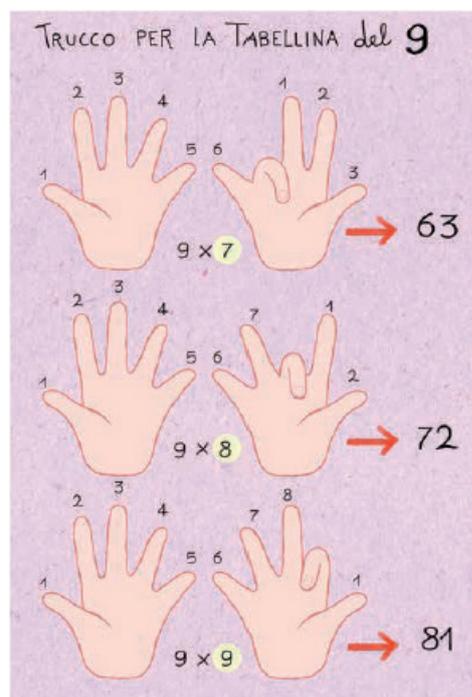
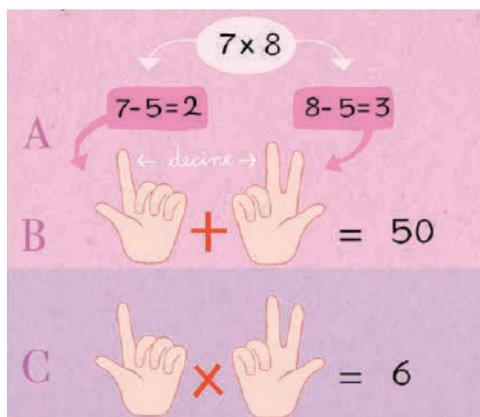


## 2. Il prodotto con le dita

► Rileggi alle pagine 105-108 il trucco per calcolare il prodotto usando le dita delle mani.

► Prova adesso a calcolare con le dita il prodotto di  $7 \times 6$ .

► Prova adesso a calcolare con le dita il prodotto di  $9 \times 2$ .



## 3. Alla ricerca dei numeri

► Completa la tavola pitagorica, mettendo tutti i numeri nella propria casella.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

► Osserva adesso la tavola completa e rispondi alle seguenti domande:

- ▷ qual è il più piccolo numero che trovi nelle tabelline?
- ▷ il più grande?
- ▷ quale numero non trovi? Perché?
- ▷ quale numero trovi più volte? Quale una volta sola?
- ▷ c'è il tuo giorno di nascita tra i numeri delle tabelline? E il tuo mese?
- ▷ quali giorni non ci sono?



## 1. Da Tabellandia a Letterolandia

Nell'Oceano Pacifico si trovano le Isole Cifradi.

Immagina di essere in viaggio con la tua barca a vela sul Mare Sillabico, e di aver appena attraccato al porto di Alfabetopoli, arcipelago delle Letterolie.

- Che cosa trovi in questa terra? Chi ci vive e che cosa fa? Che problema hanno gli abitanti? Insieme al tuo compagno immaginate e descrivete. Poi confrontate con gli altri compagni.

---

---

---

---

---

## 2. La filastrocca asinina e quella leonina

Pitagora ricorda ai numeri una simpatica filastrocca asinina che serve per ricordare i numeri della tabellina del 6.

“ Sei per due, dodici: asino ai Tropici!  
Sei per tre, diciotto: asino da risotto!  
Sei per quattro, ventiquattro: asino matto!  
Sei per cinque, trenta: asino si diventa!  
Sei per sei, trentasei: asino che sei!  
Sei per sette, quarantadue: asino bue!  
Sei per otto, quarantotto: asino cotto!  
Sei per nove, cinquantaquattro: asino distratto!  
Sei per dieci, sessanta: asino che canta! ”



- Scegli una tabellina diversa e prova a riscrivere la filastrocca inventando un nuovo nome, come la filastrocca leonina, o quella scimmiesca per ricordarne i numeri.

---

---

---

---



### 3. Calcolato o affondato? Battaglia navale delle tabelline

► Inizia la sfida in un mare di numeri. Segui le istruzioni del tuo insegnante per sfidare il tuo compagno.

LE MIE NAVI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

DOVE HO SPARATO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1 - PORTAEREI



3 - CACCIATORPEDINIERE



2 - INCROCIATORI



4 - SOTTOMARINI



# SULLA STESSA TEMATICA



**Titolo:** La matematica fa schifo  
**Autore:** Germano Pettarin  
**Target:** 10+  
**Collana:** Varia Einaudi Ragazzi  
**Codice ISBN:** 9788866563945



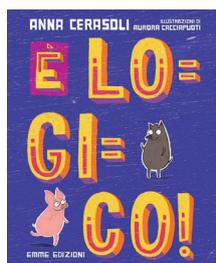
**Titolo:** Il mago dei numeri  
**Autore:** Hans Magnus Enzensberger  
**Target:** 10+  
**Collana:** 9788866562030  
**Codice ISBN:** 9788866562030



**Titolo:** Il cerchio quadrato  
**Autore:** Luca Tozzi  
**Target:** 7+  
**Collana:** Varia Einaudi Ragazzi  
**Codice ISBN:** 9788866564492



**Titolo:** 10 + il genio sei tu!  
**Autore:** Anna Cerasoli  
**Target:** 6+  
**Collana:** Album illustrati  
**Codice ISBN:** 9788867147380



**Titolo:** E' logico  
**Autore:** Anna Cerasoli  
**Target:** 7+  
**Collana:** Album illustrati n. 268  
**Codice ISBN:** 9788867148585

IN USCITA A GENNAIO 2019