

## Boq va nel bosco

Non lontano dalla sua casa Boq ha un bel bosco di castagni; lui vorrebbe raggiungerlo ma sa che gli serve una mappa con delle indicazioni precise, perché attorno al percorso ci sono tane di serpi, sabbie mobili e paludi. Boq ha bisogno del tuo aiuto!

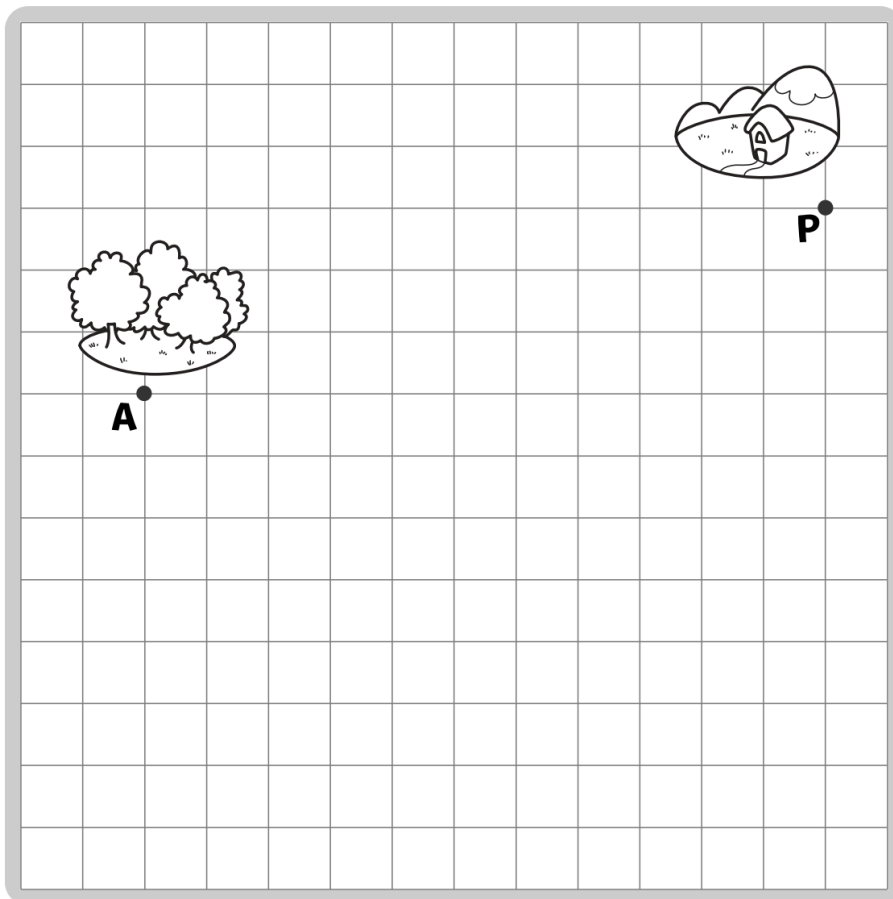
✎ 1. Ascolta con attenzione le indicazioni che ti darà la tua maestra e disegna il percorso sulla mappa. La **P** indica la partenza; la **A** è l'arrivo. **Ogni passo è una linea di un quadretto**, quindi devi camminare sulle linee.

Se la maestra dice in basso, vai giù: ↓

Se la maestra dice in alto, vai su: ↑

Se la maestra dice a sinistra, vai in questa direzione: ←

Se la maestra dice a destra, vai in questa direzione: →



Osserva! Per disegnare il percorso hai tracciato una **linea spezzata aperta**.




✎ 2. Controlla se hai disegnato bene il percorso.

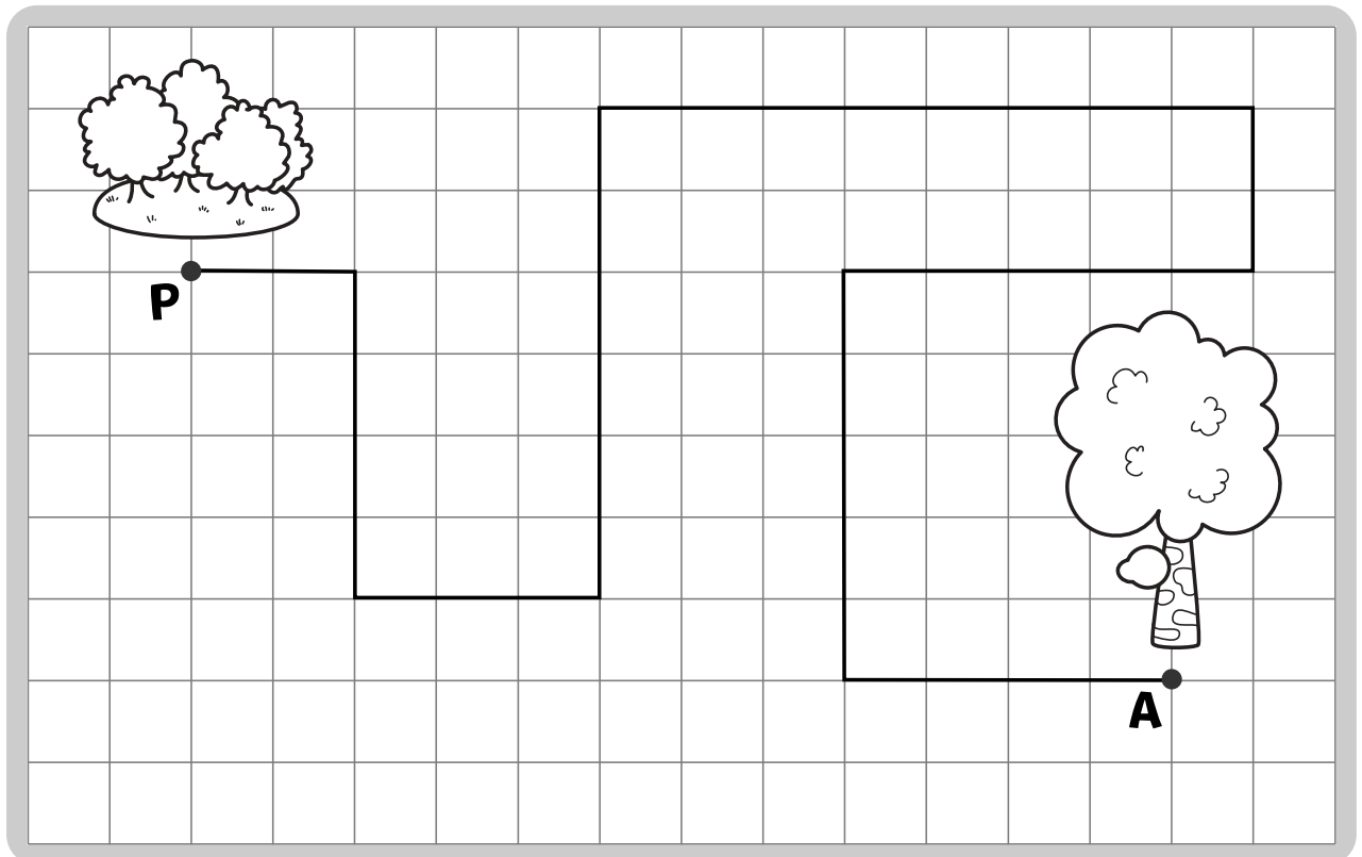
✎ 3. Ora scrivi sul tuo quaderno il **percorso di andata** usando i numeri e le frecce della lunghezza di un quadretto. Impara: queste frecce di direzione si chiamano **vettori**.

✎ 4. Per finire, scrivi con i numeri e i vettori il percorso di ritorno: ricorda che il **percorso di ritorno è inverso rispetto a quello di andata**.

## Dal bosco al grande albero dei Munchkin

Boq è più di un'ora che prova ad arrivare al grande albero dei Munchkin, ma non ci riesce! Questa volta non puoi disegnargli il percorso o indicare la strada usando i vettori; devi **“raccontare” a parole tutto il percorso**.

 1. Scrivi il testo; l'inizio del testo scritto sotto ti aiuterà a capire come proseguire.



Fai prima 2 passi a destra, poi

---

---

---

---

---

---

---

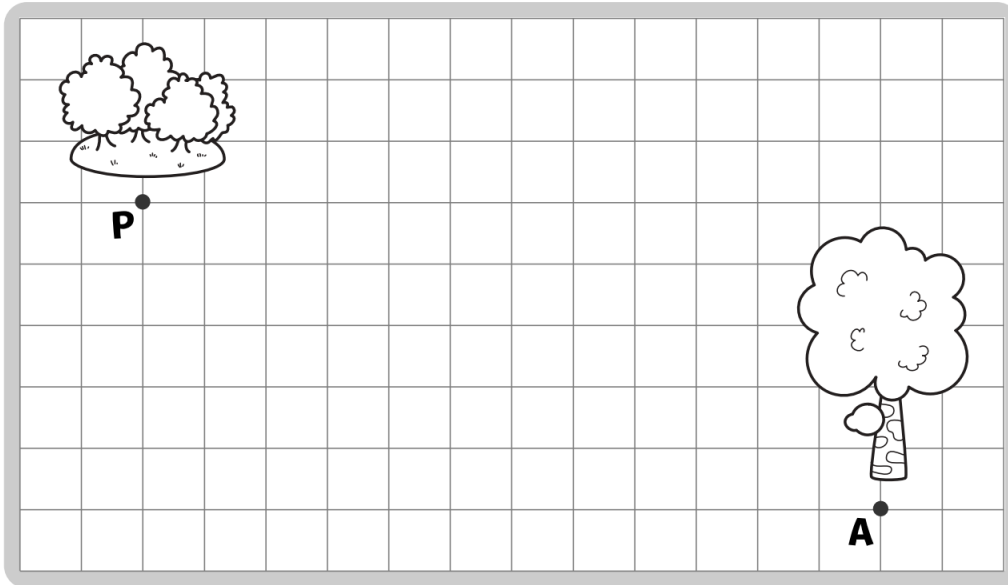
---

---

---

## Lo strano percorso di Boq

1. Vuoi sapere perché Boq non riusciva ad arrivare al grande albero dei Munchkin? Scoprilo tracciando sul reticolo il percorso da lui compiuto, indicato qui sotto.

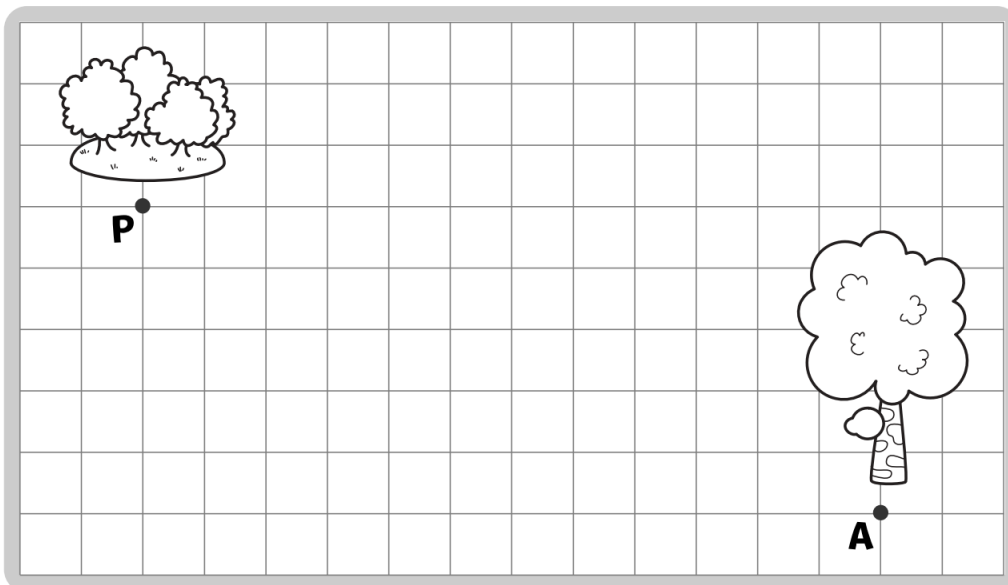


Percorso di Boq  
4↓, 8→, 3↑,  
2←, 1↑, 6←.

2. Rispondi. Il punto di arrivo e quello di partenza sono gli stessi?.....

## Lo strano percorso di Boq

1. Vuoi sapere perché Boq non riusciva ad arrivare al grande albero dei Munchkin? Scoprilo tracciando sul reticolo il percorso da lui compiuto, indicato qui sotto.



Percorso di Boq  
4↓, 8→, 3↑,  
2←, 1↑, 6←.

2. Rispondi. Il punto di arrivo e quello di partenza sono gli stessi?.....

Continuare sul quaderno un'attività dedicata ai tipi di linee (attività afferente alla geometria), ai confini e alle regioni.