

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ

Με τον Σπορίκο και τον Φουντούκο

[Τίτλος: Δραστηριότητες μαθηματικών Α΄ Δημοτικού - Φύλλα εργασίας
Δημιουργία: Οδυσσέας Παπαθανασίου
Έκδοση: v1.0
Ημερομ.: 10.01.2024}

ΕΝΟΤΗΤΑ 2Η

Ένδειξη κωδικού δραστηριότητας - Τίτλος	Π.Μ.Α. Προγρ. Σπουδών (2024)
<u>Δ8 Γραφή των αριθμών 1-10.</u>	Αρ.Φ1.5 και Αλ.Κ.1.3
<u>Δ9 Κάρτες γεωμετρικών επιφανειών.</u>	Γ.Ε.1.1 και 3
<u>Δ10 Γεωπίνακας.</u>	Γ.Ε.1,1.2 και 3
<u>Δ15 Το κουτσό.</u>	Αρ.Φ.1.2
<u>Δ16 Γεωμ. επιφάνειες σε στερεά.</u>	Γ.Χ.1.4, Αλ.Σρ.1.1
<u>Δ18 Μηχανή τυχαίας μοιρασιάς.</u>	Αρ.Φ.1.8 και 11
<u>Δ19 -20 Πόσα έχω κρυμμένα; (α΄ & β΄).</u>	Αρ.Φ.1.11&15, Αλ.Π.1.1, Π.Π.1.1
<u>Δ21 - 22 Ζευγαράκια αριθμών (α΄ & β΄).</u>	Αρ.Φ.1.8 και 10
<u>Δ26 Σύγκριση ποσοτήτων με = και ≠.</u>	Αλ.Σχ.1.2 και 3

8 Γραφή των αριθμών 1-10

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Γραφή αριθμών 1 - 9.
- Μοτίβα.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ1.5 και Αλ.Κ.1.3)

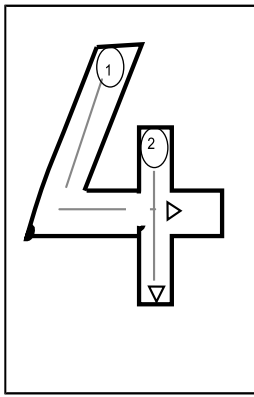
Υλικά - Μέσα

Φωτοτυπίες με τους επιλεγμένους αριθμούς και χρώματα.

Διδακτική προσέγγιση.

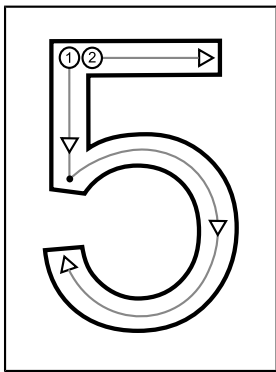
Στα υποδείγματα γραφής των αριθμών, υπάρχουν βέλη, τα οποία δείχνουν την ορθή φορά γραφής. Τα μοτίβα επιφανειών που προτείνουμε για κάθε αριθμό, αποσκοπούν, ταυτόχρονα, στην αισθητοποίηση των αριθμών.

Γραφή των αριθμών 1-10



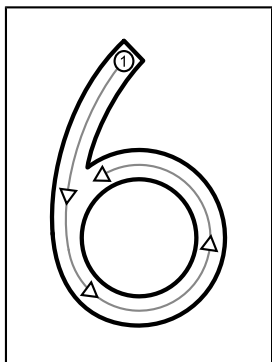
4	4	4																	4
4																			
4																			

Συνέχισε το μοτίβο:



5	5	5																		5
5																				
5																				

Συνέχισε το μοτίβο:



6	6	6																		6
6																				
6																				

Συνέχισε το μοτίβο:

Γράψε δικούς σου αριθμούς με δυο ψηφία :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Σχημάτισε ένα δικό σου μοτίβο :

Γράψε δικούς σου διψήφιους αριθμούς :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Σχημάτισε ένα δικό σου μοτίβο :

Γράψε δικούς σου διψήφιους αριθμούς :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Σχημάτισε ένα δικό σου μοτίβο :

Γράψε δικούς σου αριθμούς με δυο ψηφία :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Σχημάτισε ένα δικό σου μοτίβο :

Γράψε δικούς σου διψήφιους αριθμούς :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Σχημάτισε ένα δικό σου μοτίβο :

Γράψε δικούς σου διψήφιους αριθμούς :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Σχημάτισε ένα δικό σου μοτίβο :

9 Κάρτες γεωμετρικών επιφανειών

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Επίπεδα γεωμετρικά σχήματα: ιδιότητες και ταξινόμηση.
- Λογικομαθηματικές συνθέσεις.
(ΠΜΑ: Γ.Ε.1.1 και 3)

Συλλογή με κάρτες γεωμετρικών σχημάτων

Πρόκειται για μία συλλογή επίπεδων γεωμετρικών σχημάτων, 48 ή 60 διαφορετικά τεμάχια, τα οποία ταξινομούνται με κριτήριο

- α) το χρώμα (π.χ. κίτρινα, κόκκινα, πράσινα και γαλάζια),
- β) το μέγεθος (μεγάλα και μικρά),
- γ) το σχήμα (τρίγωνα, κύκλοι, τετράγωνα) και
- δ) τον σχεδιασμό τους (διάτρητα ή όχι).

Κατασκευή καρτών. Βλ. οδηγίες στη διπλανή σελίδα.

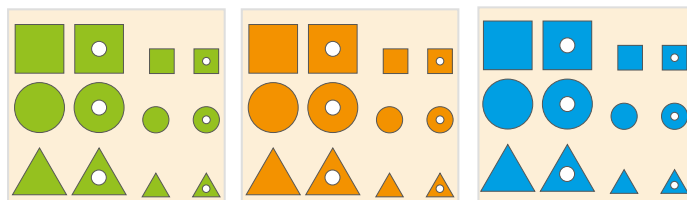
Προτάσεις αξιοποίησης της συλλογής γεωμετρικών μικροσχημάτων.

1. **Συνθέσεις σχημάτων.** α) Αφού οι μαθητές/τριες βγάλουν μπροστά τους έναν αριθμό σχημάτων, π.χ. 10 τεμάχια, ζητούμε να κατασκευάσουν μία συγκεκριμένη σύνθεση, π.χ. ένα σπίτι και να περιγράψουν πώς και με ποια σχήματα το κατασκεύασαν. β) Αφήνουμε τους/τις μαθητές/τριες να επιλέξουν μόνοι τους τον αριθμό και τη μορφή των σχημάτων για να κάνουν μία κατασκευή, π.χ. ένα όχημα. Στο τέλος, ζητούμε να παρουσιάσουν το έργο τους και να περιγράψουν τα σχήματα που χρησιμοποίησαν καθώς και τον τρόπο κατασκευής.

2. **Διάταξη και ταξινόμηση.** Τα γεωμετρικά σχήματα της μικροσυλλογής ταξινομούνται ανάλογα με το χρώμα, το σχήμα, το μέγεθος και με το αν είναι διάτρητα ή όχι. Αν αφήσουμε τους/τις μαθητές/τριες, στην πρώτη τους επαφή με τα σχήματα, να τα κατηγοριοποιήσουν, το πιο πιθανό είναι να τα ξεχωρίσουν ανάλογα με το χρώμα τους. Σταδιακά και με την κατάλληλη καθοδήγηση, τους διευκολύνουμε να ανακαλύψουν και άλλους περισσότερους τρόπους κατηγοριοποίησης. Σε κάθε περίπτωση συζητάμε τον τρόπο και το σκεπτικό με το οποίο δρουν.

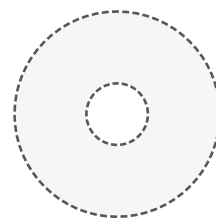
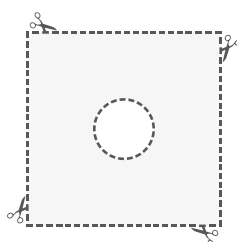
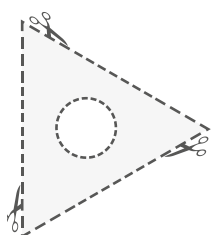
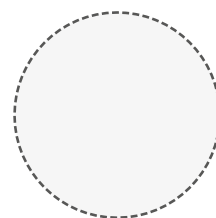
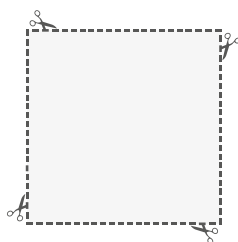
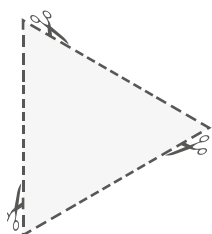
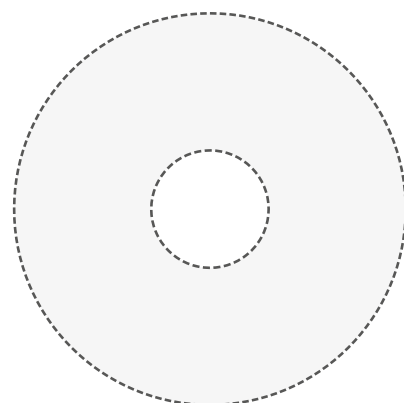
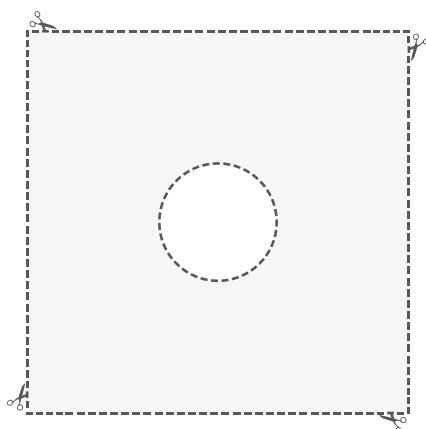
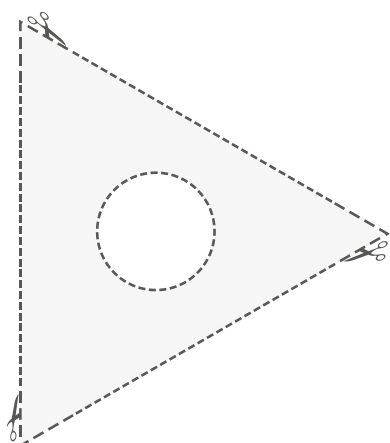
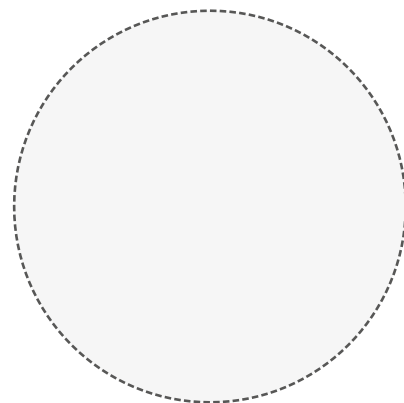
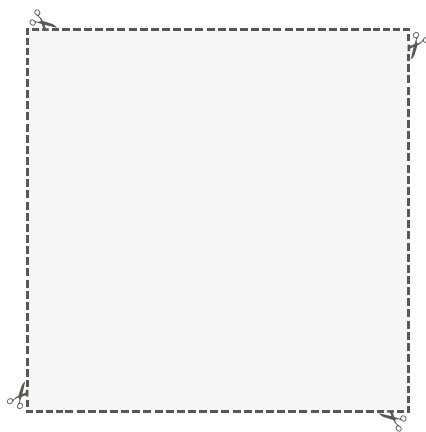
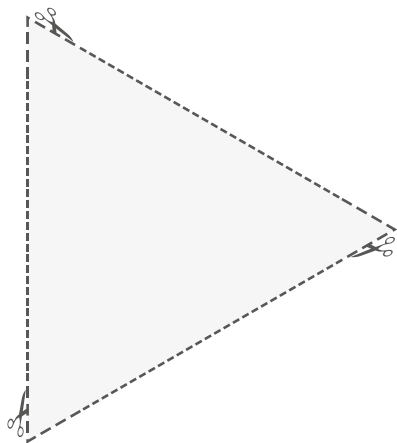
3. **Μοτίβα.** Οι μαθητές/τριες επινοούν και κατασκευάζουν με τα σχήματα διάφορα γεωμετρικά μοτίβα. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να γίνει και σε συνεργασία δύο μαθητών/τριών, όπου ο καθένας προσθέτει και τροποποιεί το μοτίβο σύμφωνα με τη φαντασία του, εξηγώντας στον άλλο την πρόθεσή του.

4. **Μαντέματα (παιχνίδι για όλη την τάξη ή ζευγάρια μαθητών/τριών).** Κρύβουμε στην πλάτη μας ένα κομμάτι από τη μικροσυλλογή και καλούμε τους/τις μαθητές/τριες να μαντέψουν ποιο είναι. Κάθε παιδί που παίρνει τον λόγο αναφέρει σε μορφή ερώτησης ένα μόνο χαρακτηριστικό π.χ. «Είναι πράσινο;» Η απάντησή μας μπορεί να είναι ένα «όχι» ή ένα «ναι». Στη συγκεκριμένη περίπτωση αν απαντήσουμε όχι, τότε οι μαθητές/τριες βγάζουν στην άκρη όλα τα πράσινα σχήματα από τη συλλογή που έχουν μπροστά τους. Αφήνουμε τους μαθητές/τριες να ανακαλύψουν μόνοι τους από ποια χαρακτηριστικά είναι παραγωγικό να αρχίζουν τα μαντέματα, πχ. Με τα διάτρητα σχήματα βγαίνουν αυτόματα τα μισά απ' έξω. Οι κανόνες του παιχνιδιού μπορούν, βέβαια, να διαφοροποιηθούν σε βαθμό δυσκολίας.



9 Κάρτες γεωμετρικών σχημάτων (κατασκευή για μία συλλογή)

- Βγάλετε 4 φωτοαντίγραφα της σελίδας αυτής.
- Χρωματίστε τα σχήματα κάθε σελίδας με ένα χρώμα (π.χ. κόκκινο, γαλάζιο, πράσινο και κίτρινο).
- Πλαστικοποιήστε τις σελίδες.
- Ψαλιδίστε τα σχήματα σε κάρτες.



Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Επίπεδα γεωμ. σχήματα.
- Ο γεωπίνακας.
(ΠΜΑ: Γ.Ε.1,1.2 και 3)

Υλικά - Μέσα

- Χάρακας και μολύβι.
- Γεωπίνακας (ή υλικά κατασκευής).

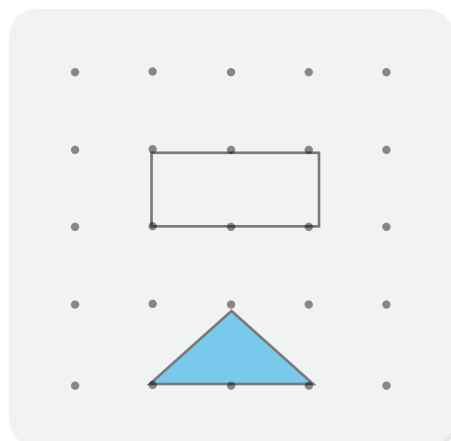
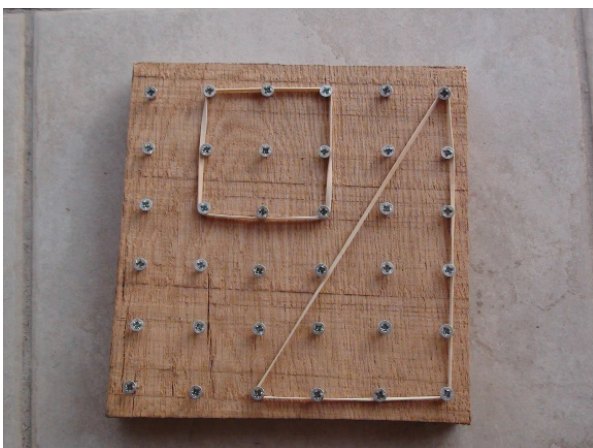
Διδακτική προσέγγιση

Κατασκευή. Ο γεωπίνακας (γεωμετρικός πίνακας) είναι μία τετράγωνη ξύλινη κατασκευή με 25 καρφιά πάνω στη μια επιφάνειά του σε σχήμα τετραγώνου 5Χ5. Αφού προιόνισουμε τις διαστάσεις του ξύλου, σχεδιάζουμε με μολύβι ένα πλέγμα 4Χ4 τετραγώνων στη επιφάνειά του και καρφώνουμε 25 ξύλινα καρφάκια (ή βιδώνουμε 25 βίδες) πάνω στις γωνίες. Ο εικονιζόμενος γεωπίνακας μας πήρε περίπου μία ώρα για να τον φτιάξουμε.

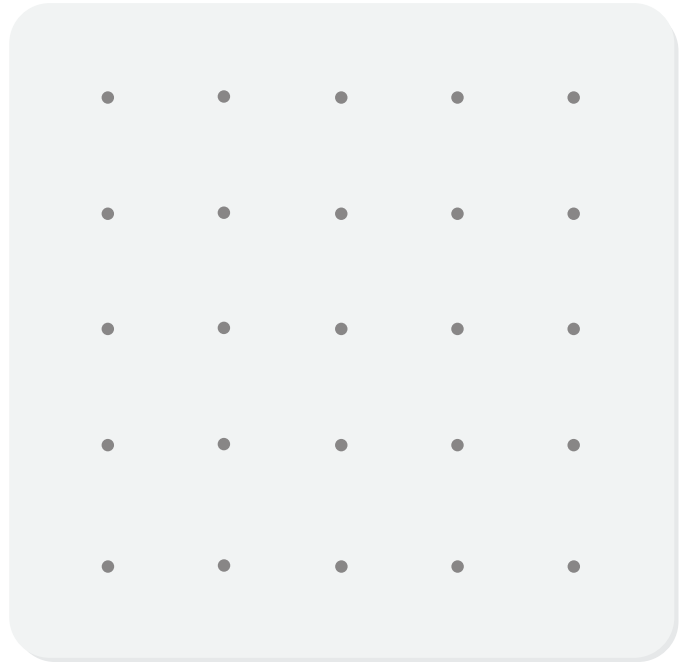
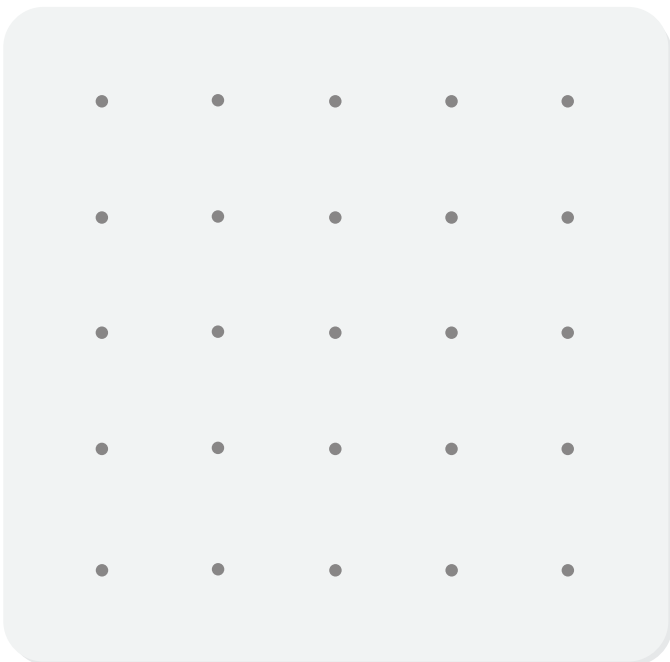
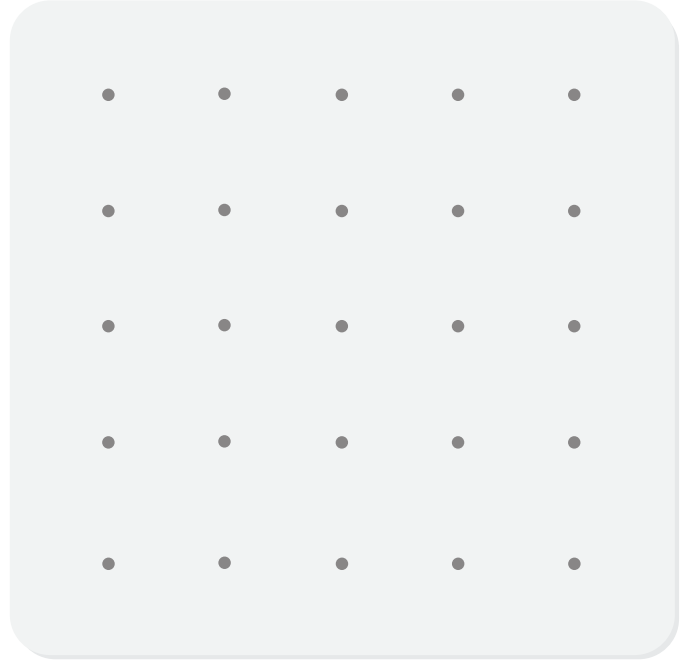
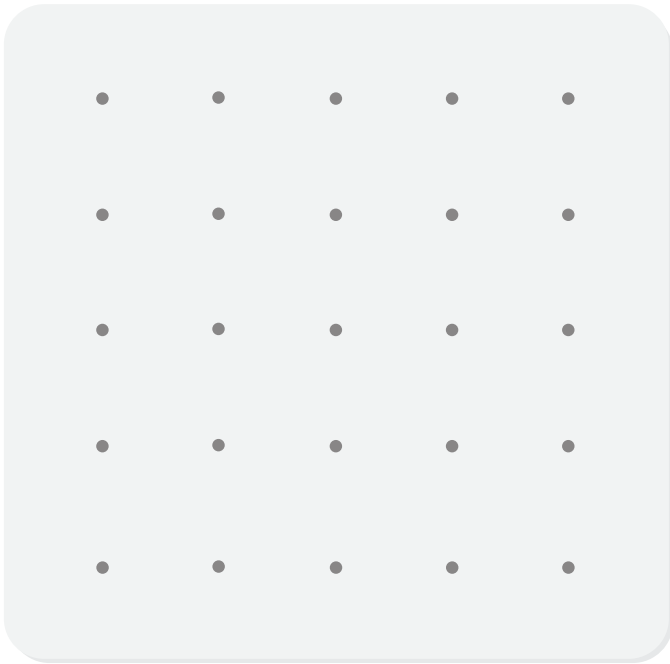
Δραστηριότητες. Πάνω στον γεωπίνακα σχηματίζουμε διάφορα σχήματα με σχοινάκια, ή λαστιχάκια που τα περνάμε γύρω από τα καρφάκια. Πρόκειται για ένα απλό και πολύ χρήσιμο διδακτικό μέσο που βοηθάει τα παιδιά να πειραματιστούν με την κατασκευή, την ανακάλυψη των ιδιοτήτων και τη σύγκριση των σχημάτων με ενεργητικό τρόπο. Οι δραστηριότητες με τον γεωπίνακα οργανώνονται σε τρία επίπεδα, σύμφωνα με τη διαδικασία μάθησης από το συγκεκριμένο και χειροπιαστό στην αφηρημένη μαθηματική σκέψη, με τη διαμεσολάβηση της γλώσσας και των συμβολικών αναπαραστάσεων.

- Α΄ επίπεδο: διερευνητικές δραστηριότητες κατασκευής επίπεδων σχημάτων με λαστιχάκια πάνω στον γεωπίνακα.
- Β΄ επίπεδο: εξάσκηση με το λογισμικό του γεωπίνακα
- Γ΄ επίπεδο: ασκήσεις σχεδιασμού επίπεδων σχημάτων με φωτοτυπία.

Παράδειγμα. Ένα τετράγωνο στο μέγεθος ενός συνηθισμένου γεωπίνακα 5Χ5, μπορεί να σχηματιστεί σε 16 διαφορετικές θέσεις πάνω στον γεωπίνακα, χωρίς να αλλάξει το μέγεθός του. Πάνω στον ίδιο γεωπίνακα μπορούν να κατασκευαστούν 8 διαφορετικά μεγέθη τετραγώνων και 8 ορθογώνια.



10 Γεωπίνακας



Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Αρίθμηση 1-10.
- Γεωμετρικές επιφάνειες.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.2)

Υλικά - Μέσα

- Κιμωλία.
- Πλάκες (πέτρινες ή κεραμιδένιες).

Διδακτική προσέγγιση.

Στη σελίδα της φωτοτυπίας παραθέτουμε μερικά σχέδια του παιχνιδιού, από τα οποία εδώ περιγράφουμε μόνο το πρώτο στη σειρά.

Το κουτσό (Περιγραφή του παιχνιδιού)

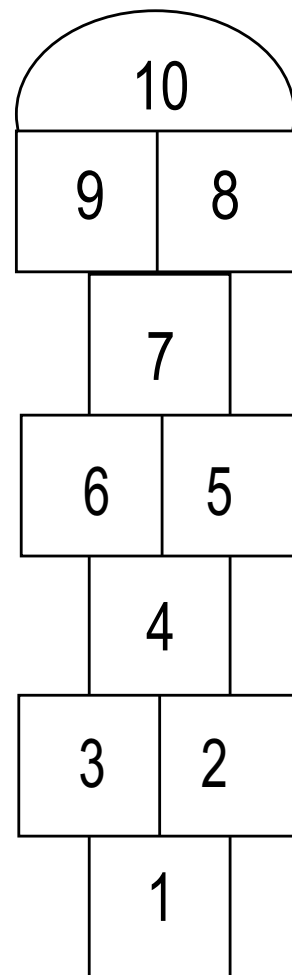
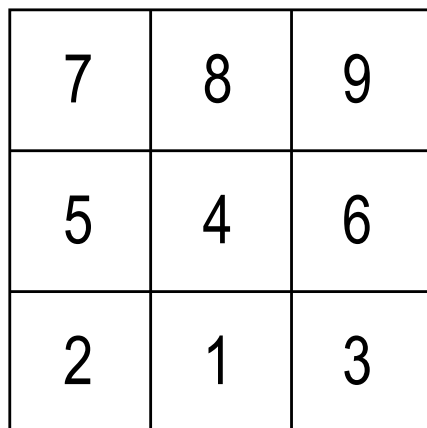
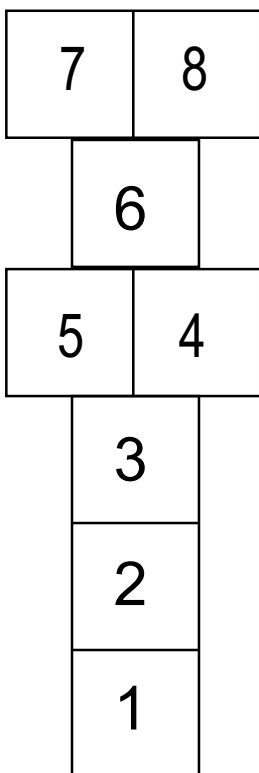
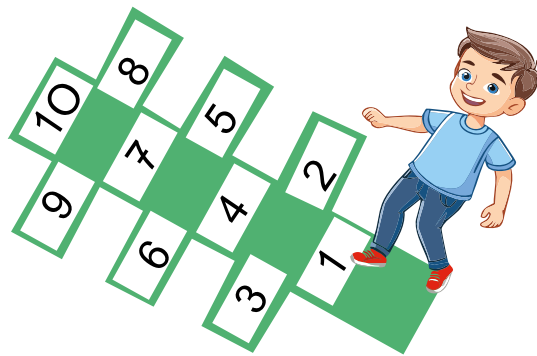
Παίζεται από δύο ή και περισσότερους παίκτες σε ομάδες και μπορεί να παιχτεί σε αρκετές παραλλαγές. Στην πιο απλή μορφή του, όπως είναι το σχήμα 1, αποτελείται από αριθμημένα τετράγωνα π.χ. από το 1 έως το 10. Παίζεται με τους εξής τρόπους:

α) *Απλό κουτσό με πηδήματα.* Οι παίκτες πηδάνε με τη σειρά τους στο ένα ένα πόδι (το κουτσό), από το ένα τετράγωνο στο άλλο, ακολουθώντας τη σειρά των αριθμών. Όταν ο παίχτης φτάσει στο κορυφαίο τετράγωνο κάνει μεταβολή και συνεχίζει μετρώντας αντίστροφα τους αριθμούς. Χάνει, όταν δε μετρήσει σωστά, όταν πατήσει τη γραμμή ή όταν πατήσει και στο δεύτερο πόδι. Για να νικήσει ένας παίχτης πρέπει να τα καταφέρει εναλλάξ και με το αριστερό και με το δεξί πόδι. Νικάει όποιος/α το κάνει περισσότερες φορές.

β) *Κουτσό με κεραμιδένια ή πέτρινη πλάκα.* Κάθε παίχτης διαλέγει μια πέτρα ή ένα κεραμίδι σε μέγεθος και σχήμα ελαφριάς πλάκας. Χαράσσουν στην αυλή του σχολείου με κιμωλία το σχέδιο τετραγώνων που θα επιλέξουν. Η επιφάνεια του κάθε τετραγώνου πρέπει να είναι αρκετά ευρύχωρη για να χωράει ένα παιδί με τα δυο του πόδια μέσα, αλλά και να μπορεί να τη δρασκελίζει. Οι παίκτες/χτρες ορίζουν ένα σημάδι και καθένας ρίχνει την πλάκα του στο σημάδι. Όποιος ρίξει την πλάκα πιο κοντά στο σημάδι αρχίζει το παιχνίδι.

Ο πρώτος παίχτης ρίχνει την πλάκα του στο πρώτο τετράγωνο από μία απόσταση ως τρία βήματα περίπου. Αν τυχόν η πλάκα πέσει έξω από το τετράγωνο ή επάνω στη γραμμή, τότε ο παίχτης χάνει τη σειρά του και πρέπει να περιμένει να παίξουν όλοι οι άλλοι για να ξαναρίξει. Αν πέσει μέσα στο τετράγωνο, τότε πηδάει κι αυτός μέσα, πατώντας μόνο στο δεξί (ή το αριστερό) πόδι και μ' αυτό σπρώχνει την πέτρα στο επόμενο τετράγωνο. Όταν φτάσει στο τρίτο, τότε κάνει το λεγόμενο γεφυράκι, δηλαδή σπρώχνει την πλάκα επάνω στο τετράγωνο του τέσσερα και με τα δύο πόδια του στέκεται με διασκελισμό στα ακρινά τετράγωνα του 3 και του 5. Τοποθετεί την πλάκα στο 6ο τετράγωνο, στο οποίο κάνει μεταβολή και αρχίζει να επιστρέφει με το ένα πόδι και με την ίδια διαδικασία. Αν καταφέρει να μετακινήσει την πλάκα σε όλα τα τετράγωνα, συνεχίζει ο ίδιος παίχτης ρίχνοντας την πλάκα στο τετράγωνο με τον αριθμό 2 κ.ο.κ. Νικάει όποιος παίχτης προχωρήσει πιο πολύ.

15 Το κουτσό



16 Γεωμετρικές επιφάνειες σε στερεά

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Γεωμετρικές επιφάνειες σε στερεά σώματα. Αντιστοιχίες (ΠΜΑ: Γ.Χ.1.4, Αλ.Σρ.1.1)

Υλικά - μέσα

- Φωτοτυπίες του φύλλου εργασίας, κολλα και ψαλίδι.

Διδακτική προσέγγιση

Κατασκευή παιχνιδιού

- Οι μαθητές/τριες με τη βοήθειά μας ψαλιδίζουν τα δύο σχέδια της φωτοτυπίας που θα τους δοθεί, το σχέδιο με τα επίπεδα και στερεά γεωμετρικά σχήματα.
- Κολλάνε τα δύο αποκόμματα με τις πλάτες, προσέχοντας την πάνω και κάτω πλευρά να κολλήσουν σύμφωνα με τις ενδείξεις.
- Ψαλιδίζουν τις γωνίες του σχεδίου με τα σχήματα.
- Διπλώνουμε το χαρτί κάθετα, έτσι ώστε να χωρίζουν τα περιγράμματα των επίπεδων σχημάτων από τα στερεά και οι ψαλιδισμένες γωνίες να συμπίπτουν με τις απέναντι.

Αντιστοιχίες επίπεδων σε στερεά γεωμετρικά σχήματα.

- Οι μαθητές/τριες επιλέγουν ένα επίπεδα σχήμα και ονομάζουν με ποιο στερεό αντιστοιχεί, αιτιολογώντας την επιλογή. Στη συνέχεια κρατάνε με τον αντίχειρα του ενός χεριού το σημείο που βρίσκεται το επιλεγμένο σχήμα και ακολουθώντας τη γραμμή αντιστοίχισης στην πλάτη του χαρτιού, οδηγούνται στην αποκάλυψη της αντιστοιχίας επίπεδου - στερεού σχήματος.

Όνομα: _____

1. Κόψε τη σελίδα στα δύο μέρη της.
2. Κόλλησε τις πλάτες.
3. Ψαλίδισε τις άκρες.
4. Δίπλωσε.
5. Πάίξε, βρες ποιο ταιριάζει με ποιο.

Σχήματα

ΠΑΝΩ

ΚΑΤΩ

18 Μηχανή τυχαίας μοιρασιάς

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Προσθετική ανάλυση αριθμών 0 - 10.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.8 και 11)

Υλικά - Μέσα

- Ένα χαρτόνι παπουτσιών, ένα σκληρό χάρτινο κυλινδρικό σωλήνα από χαρτί τουαλέτας, ένα δεύτερο χαρτόνι στο μέγεθος της μικρής πλευράς του χαρτονιού παπουτσιών κι ένα ψαλίδι.
- Φωτοτυπίες του φύλλου εργασίας.

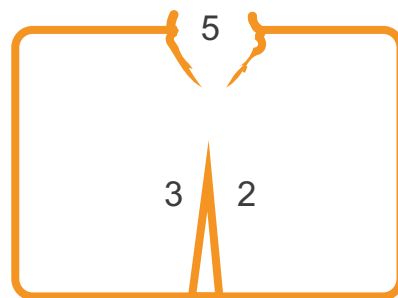
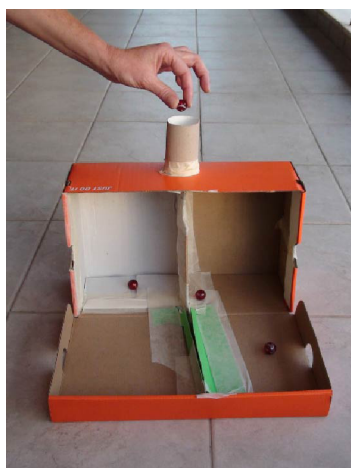
Διδακτική προσέγγιση

Κατασκευή. Η μηχανή τυχαίας μοιρασιάς είναι ένα χαρτονένιο κουτί παπουτσιών που το μετατρέπουμε σε παιδαγωγικό παιχνίδι. Χωρίζουμε κάθετα στη μέση το κουτί με ένα χαρτόνι. Στο επάνω μέρος του ανοίγουμε μία στρόγγυλη τρύπα, όπου στερεώνουμε το κυλινδρικό στέλεχος ενός χαρτιού τουαλέτας, έτσι ώστε να λειτουργεί σαν χωνί. Η κάτω άκρη του χωνιού χωρίζεται από το κάθετο χαρτόνι σε δύο ίσα μέρη, έτσι ώστε, όταν ρίχνουμε μικροαντικείμενα από πάνω (π.χ. μπίλιες) να μπορούν να πέσουν και στα δύο μέρη του κουτιού.

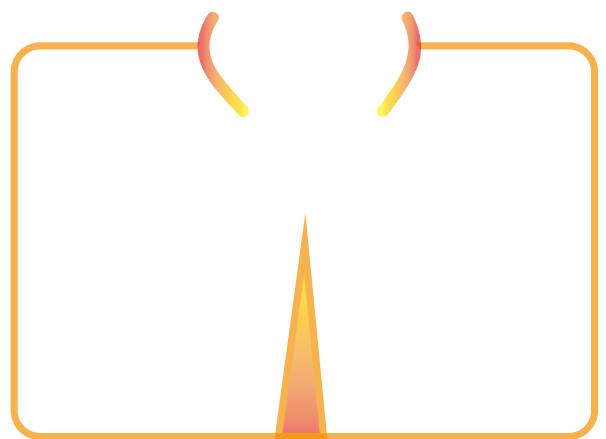
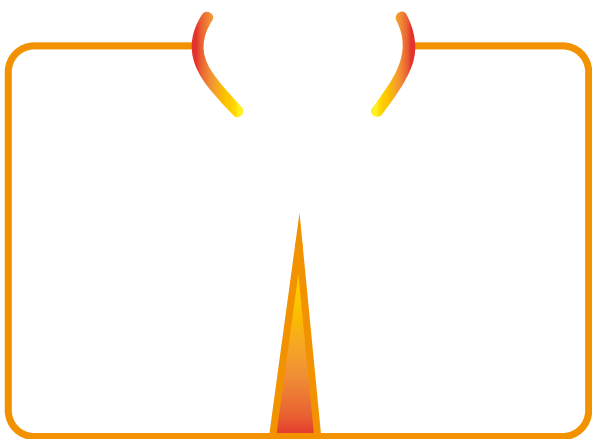
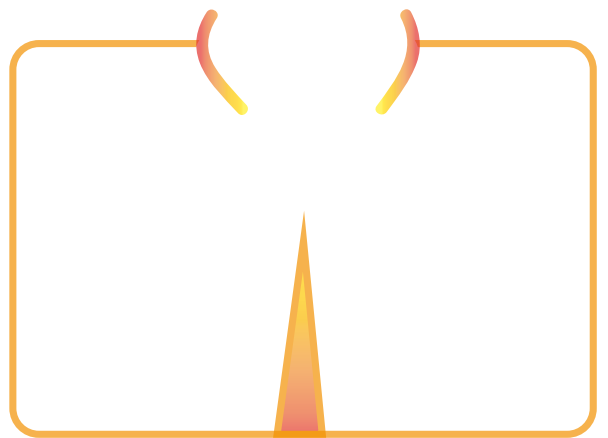
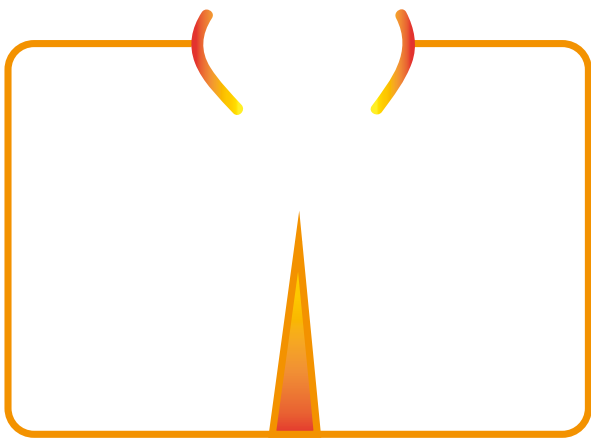
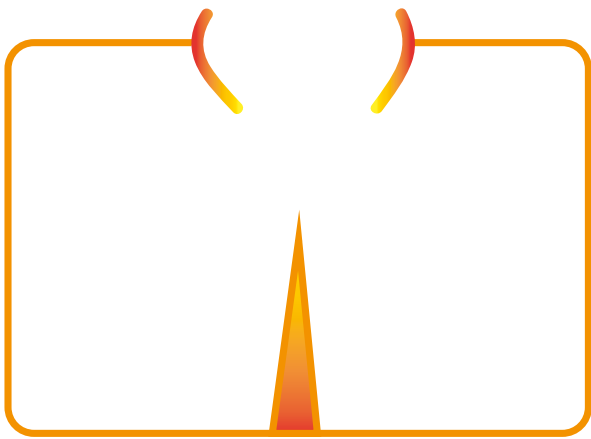
Οι μαθησιακές δραστηριότητες στοχεύουν στη διερεύνηση των δυνατοτήτων προσθετικής ανάλυσης ποσοτήτων 2 – 10 αντικειμένων με τυχαίο διαμερισμό σε δύο μέρη και στη διερεύνηση των αριθμητικών σχέσεων που προκύπτουν, είτε ως “συμπλήρωμα” είτε ως “διαφορά”. Οι δραστηριότητες με τη μηχανή τυχαίας μοιρασιάς οργανώνονται σε τρία επίπεδα και σύμφωνα με τη διαδικασία μάθησης από το συγκεκριμένο και χειροπιαστό στην αφηρημένη μαθηματική σκέψη, με τη διαμεσολάβηση της γλώσσας και των συμβολικών αναπαράστασεων.

- Α΄ επίπεδο: διερευνητικές δραστηριότητες διαμερισμού 2-10 μικροαντικειμένων με την πραγματική μηχανή τυχαίας μοιρασιάς.
- Β΄ επίπεδο: εξάσκηση με το λογισμικό της μηχανής τυχαίας μοιρασιάς.
- Γ΄ επίπεδο: ασκήσεις διαμερισμού με τη μηχανή μοιρασιάς στη φωτοτυπία.

Παράδειγμα παιχνιδιού με δυο παίχτες. Κλείνουμε τη μηχανή και ρίχνουμε με τη σειρά 5 μπίλιες (ή άλλα μικροαντικείμενα όπως, χάντρες ή φασόλια). Πιθανολογούμε και προβλέπουμε το αποτέλεσμα της μοιρασιάς. Ανοίγουμε να δούμε ποιος έκανε σωστή πρόβλεψη, ανάμεσα στις πιθανότητες $0+5$, $1+4$, $2+3$, $3+2$, $4+1$, $5+0$.



18 Μηχανή τυχαίας μοιρασιάς



19 Πόσα έχω κρυμμένα; (α')

Επίπεδο
Α' Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Ανάλυση αριθμών έως το 10.
- Στρατηγικές νοερών υπολογισμών.
- Πιθανότητες.

(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.11 και 15, Αλ.Π.1.1, Π.Π.1.1)

Υλικά - Μέσα

- 5 όμοια μικροαντικείμενα που να χωράνε σε σφιγμένη παλάμη ενός παιδιού, π.χ. μπίλιες, φασόλια, κοφτά μακαρόνια κ.ά.

Διδακτική προσέγγιση

Το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες. Ο πρώτος παίχτης δείχνει πρώτα πόσα αντικείμενα κρατάει στα χέρια, π.χ., 5 φασόλια και ύστερα, αφού βάλει τα χέρια στην πλάτη του, τα μοιράζει, π.χ. 3 στο αριστερό και 2 στο δεξί χέρι. Στη συνέχεια, προβάλλει τα δυο χέρια μπροστά με κλειστές τις χούφτες και ανοίγει μόνο τη μία, π.χ την αριστερή με τα 3 φασόλια. Ρωτάει τον άλλο παίχτη, πόσα φασόλια έχει κρυμμένα στην άλλη χούφτα του. Ο άλλος παίχτης, βλέποντας τα 3 φασόλια, πρέπει να υπολογίσει πόσα κρύβονται στο άλλο χέρι. δηλ. να βρει το συμπλήρωμα $3 + \dots = 5$. Αφού πει το αποτέλεσμα, στο οποίο κατέληξε, οι δύο παίκτες ελέγχουν από κοινού την ορθότητα της απάντησης.

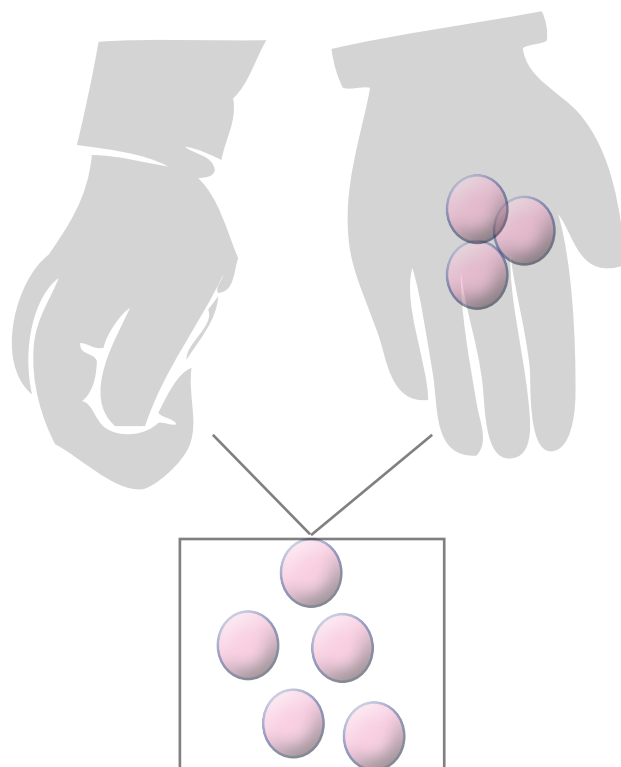
Οι παίκτες αλλάζουν ρόλο, κατόπιν διαπροσωπικής συμφωνίας, δηλ. όταν κερδίζει κάποιος ή με προσυμφωνημένη περιοδικότητα.

Για κάθε παιχνίδι καταγράφουν το αποτέλεσμα, αν είναι σωστό ή λάθος, χρωματίζοντας ή σημειώνοντας με X στην αντίστοιχη στήλη.

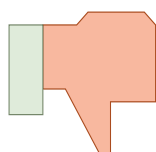
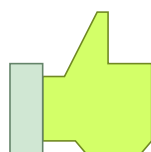
Προεκτάσεις

Το παιχνίδι αυτό μπορεί να γίνει και με μεγαλύτερους αριθμούς για προφορική - νοερή εξάσκηση των μαθητών/τριών στην προσθαφαίρεση αριθμών.

19 Πόσα έχω κρυμμένα; (α')



ΜΕΤΡΑΜΕ ΜΕ Χ ΣΩΣΤΕΣ ΚΑΙ ΛΑΘΟΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ



21 Ζευγαράκια αριθμών

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Ανάλυση αριθμών έως το 10.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.8)

Υλικά - μέσα

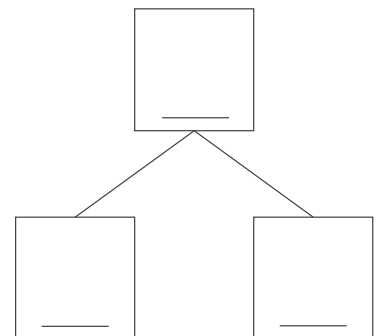
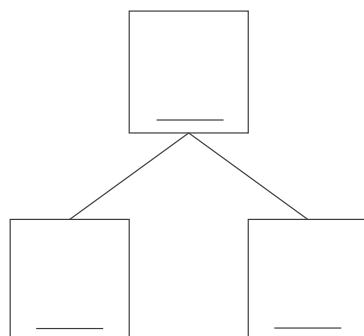
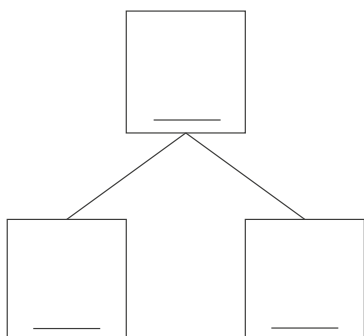
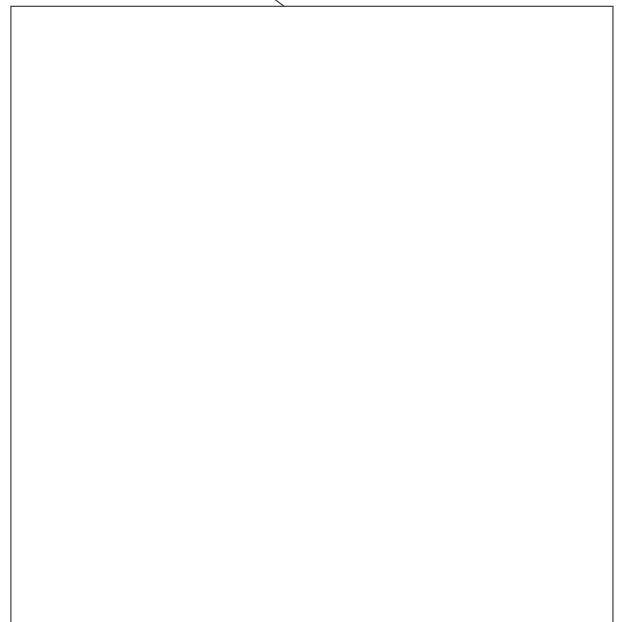
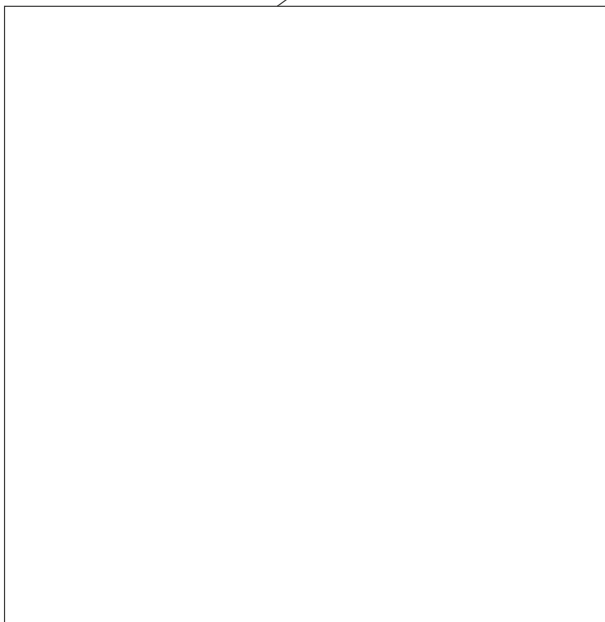
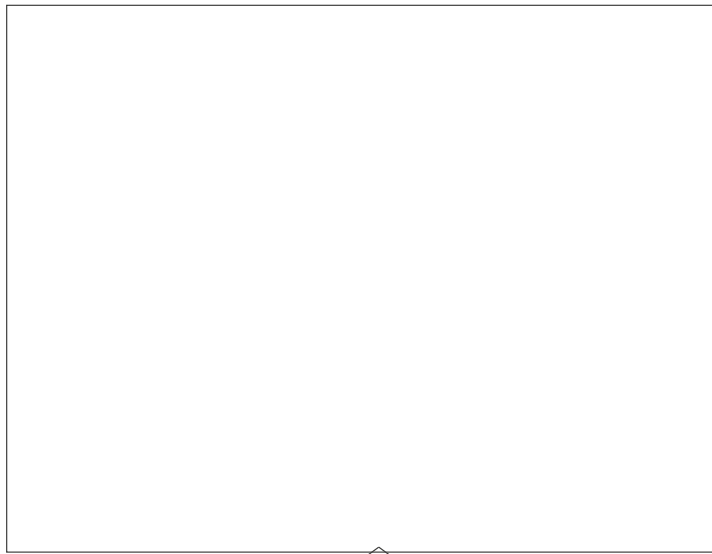
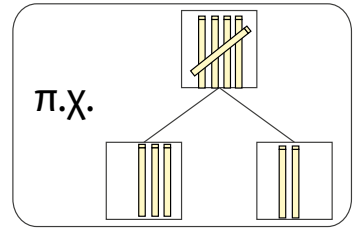
- Ραβδάκια ή άλλα μικροαντικείμενα.
- Φωτοτυπία του φύλλου εργασίας.

Διδακτική προσέγγιση

- Η δραστηριότητα γίνεται σε ομάδες δύο παιδιών και η κάθε ομάδα χρειάζεται μία φωτοτυπία της διπλανής σελίδας και μερικά μικροαντικείμενα π.χ. ραβδάκια.
- Ανακοινώνουμε τον αριθμό που θέλουμε να αναλύσουμε, π.χ. το 5 και καλούμε τις ομάδες να τοποθετήσουν 5 μικροαντικείμενα π.χ. 5 ραβδάκια στο πλαίσιο του αριθμού που πρόκειται να αναλύσουμε.
- Ο πρώτος παίχτης επιλέγει και τοποθετεί μέχρι 5 ραβδάκια στο πλαίσιο του πρώτου προσθετέου, π.χ. τοποθετεί 3 ραβδάκια.
- Ο δεύτερος παίχτης καλείται να βρει το συμπλήρωμα του 3 μέχρι το 5 και πρέπει να απαντήσει, τοποθετώντας 2 ραβδάκια στο δεύτερο κενό πλαίσιο.
- Σε περίπτωση που απαντήσει λάθος, οι ρόλοι αλλάζουν.

Το παιχνίδι αποσκοπεί στην εξάσκηση των μαθητών/τριών στην αυτοματοποίηση των συνδυασμών που μπορούν να προκύψουν με την ανάλυση ενός αριθμού σε άθροισμα δύο προσθετέων.

21 Ζευγάρια αριθμών



26 Συγκρίσεις ποσοτήτων με = και ≠

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Ισότητες / ανισότητες
 - Τα σύμβολα = και ≠.
- (ΠΜΑ: Αλ.Σχ.1.2 και 3)

Υλικά - Μέσα

- Φωτοτυπίες του φύλλου εργασίας.
- Μικροαντικείμενα, όπως φασόλια, μάρκες, μολύβια κ.ά.
- Τα σύμβολα = και ≠. σε καρτέλες.

Διδακτική προσέγγιση

Η δραστηριότητα αποβλέπει στην εξοικείωση των μαθητών/τριών με τη χρήση των συμβόλων = και ≠. Το παιχνίδι μπορεί να γίνει με όλη την τάξη.

Καλούμε τους μαθητές/τριες να τοποθετήσουν στο πρώτο κενό πλαίσιο μία ποσότητα μικροαντικειμένων, π.χ. 4 φασόλια και στο δεύτερο πλαίσιο μία δεύτερη ποσότητα π.χ. 5 φασόλια. Ενθαρρύνουμε τους μαθητές/τριες να συγκρίνουν τις ποσότητες και να γράψουν ελαφρά με το μολύβι τους το σύμβολο της ισότητας (=) ή του διαφόρου (≠), έτσι ώστε να μπορούν να το σβήσουν.

Συνεχίζουμε με παρόμοιες δραστηριότητες μέχρι που να διαπιστώσουμε ότι οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν ορθά τα σύμβολα = και ≠.

26 Συγκρίσεις ποσοτήτων με = και \neq

Βάλε στα δύο πλαίσια μικροαντικείμενα και σύγκρινε τις ποσότητες με = ή \neq .



Ζωγράφισε στα πλαίσια μικροαντικείμενα και σύγκρινε τις ποσότητες με = ή \neq .

 = \neq = \neq