

# ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

## ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ

### Με τον Σπορίκο και τον Φουντούκο

[Τίτλος: Δραστηριότητες μαθηματικών Α΄ Δημοτικού- Φύλλα εργασίας

Δημιουργία: Οδυσσέας Παπαθανασίου

Έκδοση: v1.0

Ημερομ.: 10.2.2024]

## ΕΝΟΤΗΤΑ 3Η

Ένδειξη κωδικού δραστηριότητας - Τίτλος	Π.Μ.Α. Προγρ. Σπουδών (2024)
<u>Δ24</u> Οι αριθμοί 1- 6 στο ζάρι.	Αρ.Φ.1.6, Αλ.Σρ.1.1
<u>Δ25</u> Ζαριές.	Σ.Δ.1.1-4, Π.Π.1.1 και Αρ.Φ.1.11
<u>Δ27</u> - Ποια εικόνα έχετε;	Αρ.Φ.1.1 και 2
<u>Δ28</u> Τρεις και τίποτα!	Αρ.Φ.1.10, Π.Π.1.1
<u>Δ14</u> Οι αριθμοί με επιφάνειες. 1-10.	Αρ.Φ.1.4 και 8

## 24 Οι αριθμοί 1-6 στο ζάρι

Επίπεδο  
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Αναπαραστάσεις αριθμών 1 - 6.
- Αντιστοίχιση κουκκίδων ζαριού και αριθμών.

(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.6, Αλ.Σρ.1.1)

Υλικά - Μέσα

- Ψαλίδι και κόλλα.
- Φύλλα εργασίας.

### Διδακτική προσέγγιση

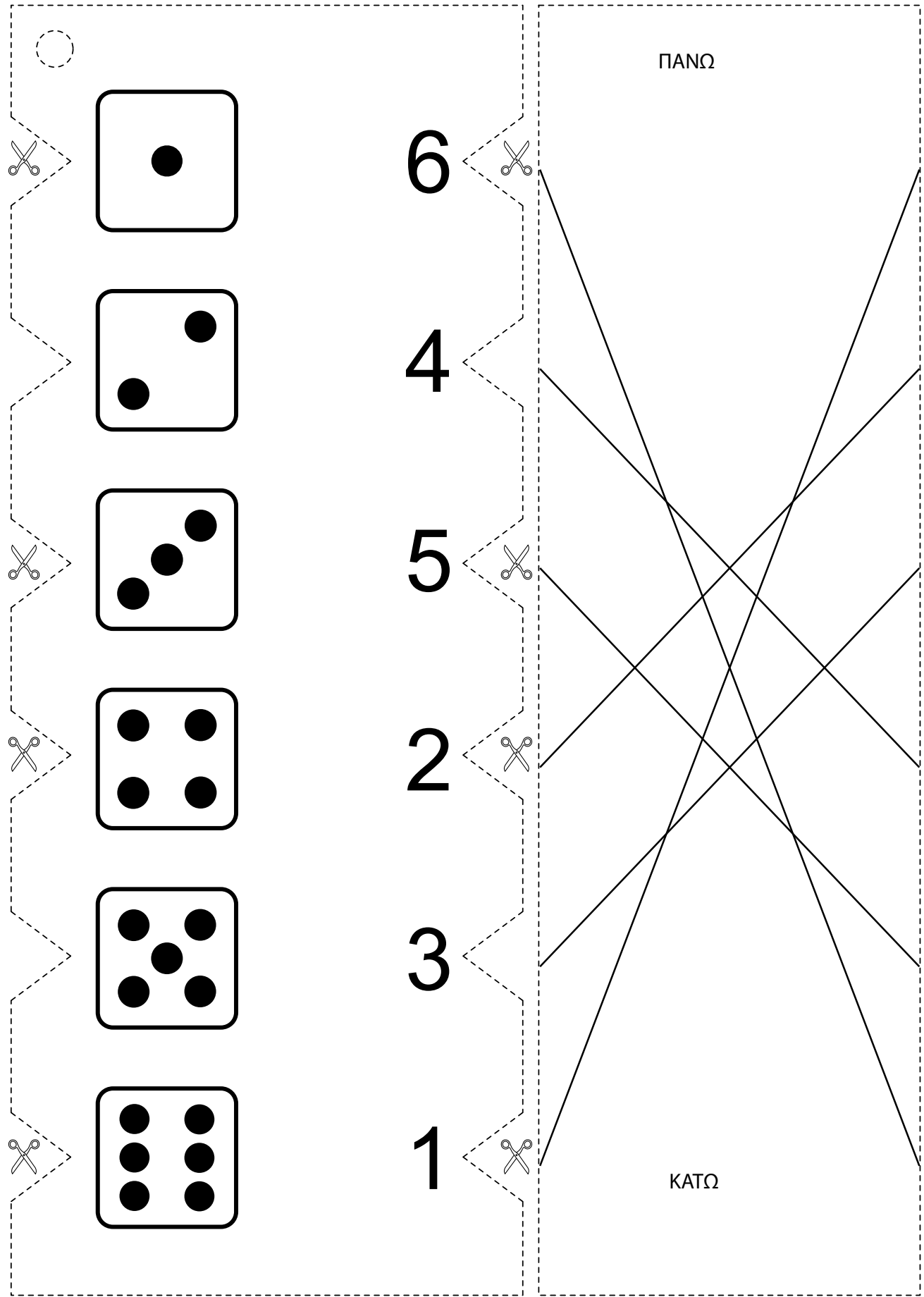
#### Κατασκευή παιχνιδιού

- Οι μαθητές/τριες/τριες ψαλιδίζουν τα δύο σχέδια της φωτοτυπίας που θα τους δοθεί, το σχέδιο με τα ζάρια και τους αριθμούς και το σχέδιο με τα βέλη.
- 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 ζάρια και τους αριθμούς.
- Διπλώνουν κάθετα το χαρτί με τρόπο που οι αριθμοί και τα ζάρια να είναι εξωτερικά και οι ψαλιδισμένες γωνίες να συμπίπτουν με τις απέναντι.

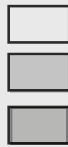
*Αντιστοιχίες κουκκίδων και αριθμών.* Οι μαθητές/τριες/τριες επιλέγουν μία ομάδα κουκκίδων και “μαντεύουν” με ποιον αριθμό αντιστοιχούν, με μια ματιά, χωρίς καταμέτρηση. Στη συνέχεια κρατάνε με τον αντίχειρα του ενός χεριού το σημείο που βρίσκονται οι κουκκίδες αυτές και ακολουθώντας τη γραμμή αντιστοίχισης στην πλάτη του χαρτιού, οδηγούνται στην αποκάλυψη της αντιστοιχίας κουκκίδων - αριθμητικών συμβόλων.

## 24 Οι αριθμοί 1-6 στο ζάρι (α')

Κόψε τα δύο σχέδια, κόλλησε το σχέδιο με τα βέλη πίσω από τα ζάρια και μετά ψαλίδισε τις γωνίες.



Επίπεδο  
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Πείραμα τύχης.
- Συμπλήρωση δεδομένων σε σημειόγραμμα.
- Ανάλυση και σύνθεση του αρ.6.  
(ΠΜΑ: Σ.Δ.1.1-4, Π.Π.1.1 και Αρ.Φ.1.11)

Υλικά - μέσα

- Εξάπλευρα ζάρια.
- Φύλλα εργασίας.

### Διδακτική προσέγγιση

#### Ζαριές (α΄)

Η δραστηριότητα μπορεί να γίνει εξατομικευμένα ή σε ομάδες μέχρι και 5 παιχτών. Για κάθε ριξιά, χρωματίζουμε ένα τετραγωνάκι στη στήλη του αντίστοιχου αριθμού, ή βάζουμε ένα Χ. Όταν συμπληρωθεί μία στήλη του σημειογράμματος, το παιχνίδι σταματάει. Οι παίχτες καταμετρούν και συγκρίνουν τα αποτελέσματα των υπόλοιπων παιχτών για να κατατάξουν τους νικητές στη σειρά τους. Το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί, μέχρι που να συμπληρωθούν όλες οι στήλες και να προκύψει κάποια σειρά τερματισμού.

#### Ζαριές (β΄)

Για κάθε ριξιά, χρωματίζουμε τόσα τετραγωνάκια όσα δείχνει το ζάρι και συγκρίνουμε με εκείνα που μένουν αχρωμάτιστα. Μπορούμε, επίσης, να χρωματίσουμε τα υπόλοιπα τετράγωνα με διαφορετικό χρώμα για να τονίσουμε τον συνδυασμό του αθροίσματος.

#### Ζαριές (γ΄) Αριθμοί φίλοι του 6

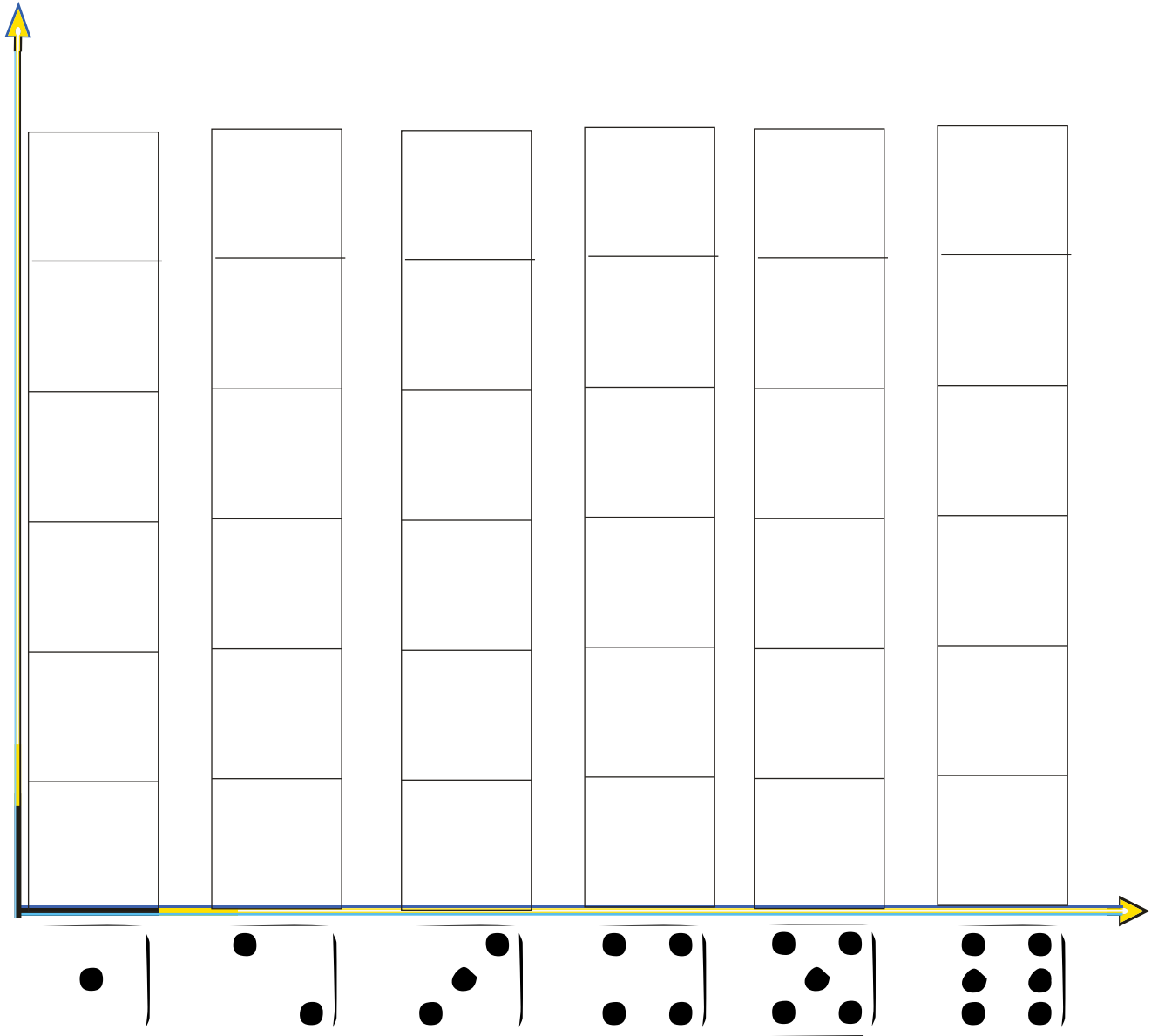
Το παιχνίδι παίζεται με δύο ή τρεις παίχτες κι ένα ζάρι. Ο πρώτος παίχτης ρίχνει το ζάρι και αφού δει τον αριθμό που θα τύχει, τον χρωματίζει πάνω στη σειρά στο ίδιο χρώμα μαζί με τον αριθμό που το άθροισμά τους κάνει έξι. Π.χ., αν φέρει το 1 θα χρωματίσει το 1 και το 5 με το ίδιο χρώμα, το 4 με το 2 και το 0 με το 6. Στην περίπτωση του 3, θα βάλει διχρωμία. Ο πρώτος παίχτης ολοκληρώνει, όταν συμπληρώσει την πρώτη σειρά της φωτοτυπίας και οι υπόλοιποι ελέγχουν, αν χρωμάτισε σωστά. Ακολουθούν οι άλλοι παίχτες με τον ίδιο τρόπο με τη σειρά τους. Με πολλά ζάρια. Ρίχνουμε ταυτόχρονα 16 - 20 ζάρια και βρίσκουμε πόσα ζευγάρια του αριθμού έξι σχηματίζονται. Το εξάρι εκλαμβάνεται ως ζευγάρι με το μηδέν.

## 25 Ζαριές (α')

Ρίξτε ένα ζάρι και δείτε τον αριθμό στην πάνω πλευρά του. Χρωματίστε ένα τετράγωνο στη στήλη του γραφήματος που δείχνει τον αριθμό αυτόν ή βάλτε ένα Χ.

Συνεχίστε με τον ίδιο τρόπο.

Κερδίζει ο αριθμός, η στήλη του οποίου θα συμπληρωθεί πρώτη.



Μετρήστε και συγκρίνετε, πόσες φορές έτυχε ο κάθε αριθμός.  
- Ποιος αριθμός ήρθε πρώτος; Δεύτερος;.... Έκτος;

## 25 Ζαριές (β')



Ρίξε το ζάρι και χρωμάτισε για κάθε κουκκίδα ένα τετραγωνάκι.  
Πόσα μένουν αχρωμάτιστα μέχρι το έξι;

1	








## 25 Ζαριές (γ') - Αριθμοί φίλοι του 6



Ρίξε μια ζαριά και χρωμάτισε με το ίδιο χρώμα τον δεύτερο αριθμό που μαζί κάνουν ζευγάρι του έξι.

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

## 27 Ποια εικόνα έχετε;

Επίπεδο  
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Αναπαραστάσεις αριθμ. ποσοτήτων και καταμέτρηση (1-6).
- Συνδυαστική σκέψη.  
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.1 και 2)

Υλικά - Μέσα

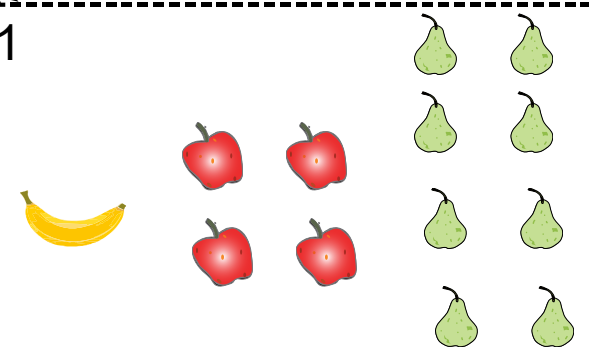
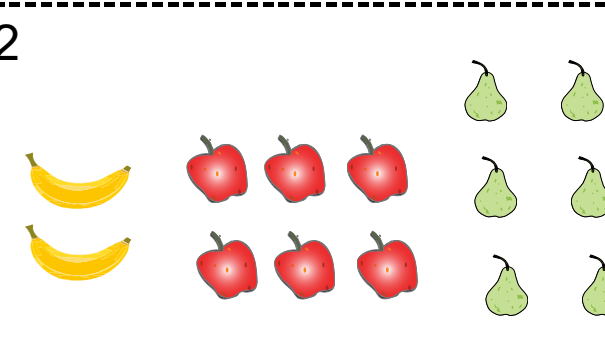
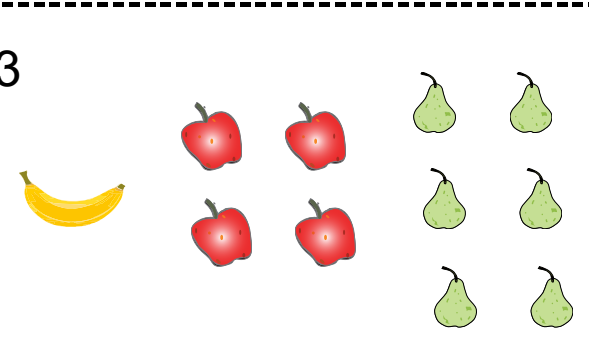
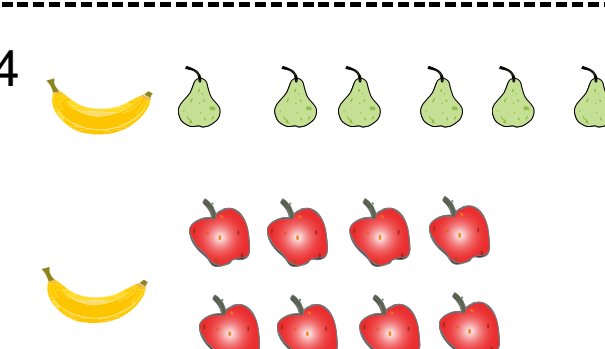
- Μία φωτοτυπία του φύλλου εργασίας για κάθε ομάδα των 4 μαθητών/τριών.

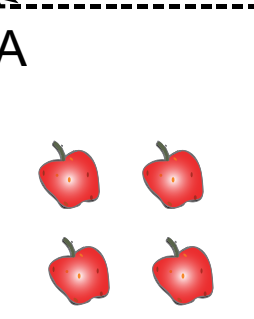

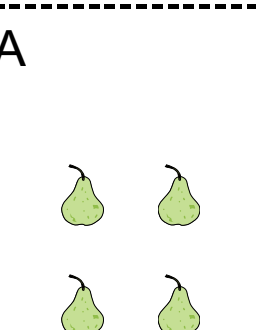

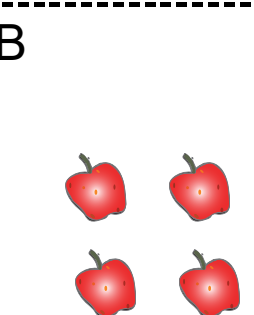
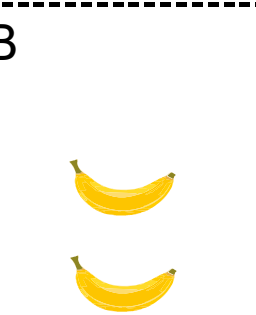

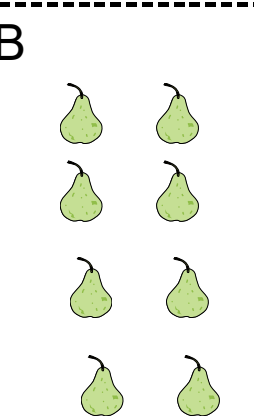
### Διδακτική προσέγγιση

- Ποια εικόνα έχετε; (Περιγραφή παιχνιδιού)

1. Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ομάδες των τεσσάρων παιχτών και κάθε ομάδα παίρνει μία φωτοτυπία του φύλλου εργασίας.
  2. Οι παίχτες μιας ομάδας ψαλιδίζουν τις εικόνες της φωτοτυπίας τους και τοποθετούν μπροστά τους ανοιχτές τις εικόνες- κάρτες των απαντήσεων του παιχνιδιού ( 1, 2, 3 και 4). Στη συνέχεια μοιράζονται από μία κάρτα, Α και Β, με τυχαίο και αβλεπή τρόπο.
  3. Οι παίχτες αρχίζουν το παιχνίδι με μία από τις δύο ομάδες καρτών που κρατάνε στα χέρια τους, π.χ. την Α. Οι εικόνες των τεσσάρων καρτών Α συνθέτουν μία και μόνο εικόνα από τις κάρτες 1, 2, 3 ή 4.
  4. Καθένας κρατάει την κάρτα του, έτσι ώστε να μην φαίνεται από τους άλλους και την περιγράφει με τη σειρά του για τους άλλους, όσες φορές χρειάζεται.
  5. Οι παίχτες της ομάδας προσπαθούν, από τις περιγραφές των τεσσάρων καρτών Α, να βρουν ποια κάρτα από τις 1, 2, 3 ή 4 συνθέτουν οι 4 κάρτες Α που κρατάνε όλοι μαζί στα χέρια τους. Για τον σκοπό αυτό, πρέπει να ακούν προσεκτικά τις περιγραφές των συμπαιχτών τους και συγχρόνως να κάνουν νοερά τους υπολογισμούς τους.
  6. Όταν οι παίχτες της ομάδας συναποφασίσουν ποια εικόνα ταιριάζει, ανοίγουν τις κάρτες τους και ελέγχουν, αν έχουν απαντήσει σωστά.
- Το παιχνίδι συνεχίζεται με τις κάρτες Β και με την ίδια διαδικασία, όπως με τις κάρτες Α.

27 - Ποια εικόνα έχετε;

1 	2 
3 	4 

A 	A 	A 	A 
B 	B 	B 	B 

Επίπεδο  
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Καταστάσεις προσθαφαίρεσης 0 -10 με νοερούς υπολογισμούς.
- Πιθανότητες  
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.10, Π.Π.1.1)

Υλικά - Μέσα

- Χάντρες (φασόλια, μπίλιες, ή άλλα μικροαντικείμενα).

### Διδακτική προσέγγιση

Στην πιο απλή εκδοχή το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες.

1. Οι δύο παίκτες κρατούν από 3 μικροαντικείμενα ο καθένας, π.χ. από τρεις χάντρες. Σκοπός των παιχτών είναι να ξεφορτωθούν τις τρεις (3) χάντρες που κρατάει στα χέρια του ο καθένας.

2. Αρχίζουν το παιχνίδι, μοιράζοντας τις χάντρες τους στα δύο χέρια, κρυφά, στην πλάτη τους και με όποιον τρόπο θέλουν. Με το σύνθημα έναρξης τείνουν και οι δύο ταυτόχρονα το ένα χέρι μπροστά, με κλειστή την παλάμη και λένε “Μία, δυο, τρεις ή και τίποτα (μηδέν)”.

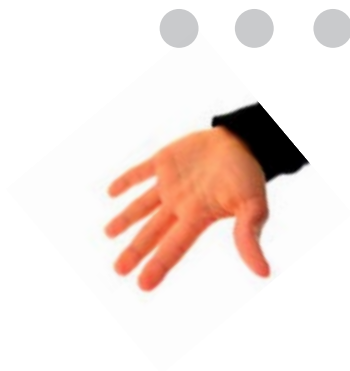
3. Στη συνέχεια, με κλειστές τις παλάμες, οι παίκτες με τη σειρά τους μαντεύουν πόσες χάντρες έχουν στα τεντωμένα χέρια τους και οι δυο μαζί. Κάθε φορά αλλάζουν τη σειρά με την οποία θα μαντέψουν, γιατί ο δεύτερος στη σειρά από τη στιγμή που έχει ακούσει τι μάντεψε ο πρώτος παίχτης, διευκολύνεται να βρει τον σωστό αριθμό. Δεν μπορεί όμως να πει τον ίδιο αριθμό που είπε ο πρώτος παίχτης.

4. Κερδίζει ο παίχτης που πετυχαίνει τον σωστό αριθμό - (το άθροισμα των χαντρών που έχουν τα δύο χέρια). Ο νικητής αφήνει στην άκρη μία από τις χάντρες του. Αν δεν πετύχει το σωστό αριθμό κανένας, τότε επαναλαμβάνεται η κίνηση απ’ την αρχή.

5. Οι χάντρες που βγήκαν από το παιχνίδι πρέπει να είναι σε ορατό μέρος, για να μπορούν οι παίκτες να υπολογίσουν πιο σωστά στις επόμενες κινήσεις. Ύστερα από λίγα παιχνίδια, τα παιδιά ανακαλύπτουν τρόπους να υπολογίζουν σωστά τις χάντρες με λογική σκέψη, παρά να λένε αριθμούς στην τύχη.

6. Το παιχνίδι γίνεται πιο απλό με δύο χάντρες ή και πιο πολύπλοκο με περισσότερες χάντρες και περισσότερους παίκτες.

## 28 Τρεις και τίποτα



## 14 Οι αριθμοί με επιφάνειες τετραγωνιδίων 1-10

Επίπεδο  
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Αναπαραστάσεις αριθμών (1-10).
- Ανάλυση αριθμών 1-10.  
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.4 και 8)

Υλικά - Μέσα

- Σκληρό χαρτόνι Α4.
- Ψαλίδι.
- Κόλλα.
- Φύλλα εργασίας.
- Ένα φακελάκι.

### Διδακτική προσέγγιση

Οι μαθητές/τριες κολλάνε τη φωτοτυπία της διπλανής σελίδας στο πίσω μέρος ενός χαρτονιού Α4 και ύστερα, ψαλιδίζουν τα σύνολα επιφανειών της φωτοτυπίας (1-10).

Οι επιφάνειες είναι κατάλληλες για την ανάλυση και σύνθεση των αριθμών 1-10 και οι σχετικές ασκήσεις μπορούν να γίνουν εξατομικευμένα, σε ομάδες και σε ολόκληρη την τάξη με τις οδηγίες του/της εκπ/κού.

Τα χαρτονάκια με τα σύνολα επιφανειών καλό είναι να φυλάγονται σε ειδικό φακελάκι.

*Παράδειγμα.* Με ποιες επιφάνειες αριθμών μπορούμε να καλύψουμε ακριβώς την επιφάνεια με τον αριθμό 10; (8+2, 7+3 κ.ά.)

### Προεκτάσεις

Η συχνή χρήση των καρτελών στην ανάλυση και στη σύνθεση των αριθμών 1-10, συγχρόνως, αναπτύσσει στους μαθητές/τριες την ικανότητα δόμησης και μέτρησης των επιφανειών.

14 Οι αριθμοί με επιφάνειες τετραγωνιδίων 1-10

