

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 5Η

Ένδειξη δραστηριότητας - Τίτλος	Π.Μ.Α. Προγρ. Σπουδών (2024)
Δ39 Κρίκοι.	Αρ.Φ.1.10
Δ36 Βρες τη θέση σου στην αριθμοσειρά.	Αρ.Φ.1.10
Δ38 Τι κάναμε στο σακουλάκι;	Αρ.Φ.1.15
Δ40 Άλματα στην αριθμοσειρά.	Αρ.Φ.1.9 και 10
Δ37 Έξυπνα τετράγωνα!	Αρ.Φ.1.11
Δ42 Ώρες αιχμής.	ΑΓ.Θ.1.1

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Προσθαφαίρεση αριθμών (1-10).
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.10)

Υλικά - Μέσα

Φωτοτυπίες του φύλλου εργασίας (εντός αίθουσας) ή

Κρίκοι και πασσαλάκια (εκτός αίθουσας).

Διδακτική προσέγγιση

Περιγραφή του παιχνιδιού για ανοιχτό χώρο.

Στο παιχνίδι συμμετέχουν τρεις ομάδες με τουλάχιστον ένα μέλος η κάθε ομάδα.

1. Τοποθετούμε τρεις στόχους όσες και οι ομάδες και εφοδιάζουμε την κάθε ομάδα με τον ίδιο αριθμό κρίκων, ας πούμε 5 κρίκους. Οι παίχτες των ομάδων στέκονται στη σειρά, πίσω από τη γραμμή εκτέλεσης, την οποία χαράσσουμε σε απόσταση περίπου τριών μέτρων από τους στόχους.
2. Οι παίχτες μιας ομάδας με τη σειρά τους ρίχνουν τους κρίκους προς τον στόχο. Για παράδειγμα, όπως δείχνει η εικόνα του 1ου παιχνιδιού, η κάθε ομάδα έριξε δύο φορές τους 5 κρίκους και από αυτούς μερικοί πέτυχαν το στόχο (Α΄ ομάδα : 1+2, β΄ ομάδα: 3+1 και γ΄ ομάδα: 3+2).
3. Οι παίχτες επαληθεύουν από κοινού τα αποτελέσματα και τα καταγράφουν για να ανακηρύξουν τους νικητές.

Περιγραφή της δραστηριότητας μέσα στην τάξη.

Σε περίπτωση που η δραστηριότητα γίνει μέσα στην τάξη, τότε χρησιμοποιούμε τις φωτοτυπίες και καλούμε τους μαθητές/τριες να βρουν πρώτα, ποια από τις τρεις ομάδες κέρδισε στο καθένα από τα τρία πρώτα παιχνίδια. Επισημαίνουμε ότι στο 4ο και στο 5ο παιχνίδι, δεν φαίνεται ο πραγματικός αριθμός των κρίκων που πέτυχαν τον στόχο. Ο πραγματικός αριθμός είναι αυτά που φαίνονται συν ή μείον αυτά που γράφει δίπλα ο αριθμός, π.χ. στο 4ο παιχνίδι η β΄ ομάδα έχει 2 κρίκους που φαίνονται +1 = 3 κρίκοι στο στόχο.

Προεκτάσεις

Το παιχνίδι μπορεί να γίνει και με μεγαλύτερους αριθμούς κρίκων.

Ενδεχόμενες λύσεις

1ο παιχνίδι: Α=1+2, Β=3+1, Γ=3+2.

2ο παιχνίδι: Α=1+4, Β=1+0, Γ=2+3.

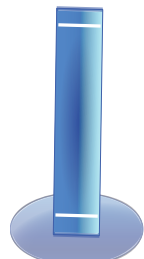
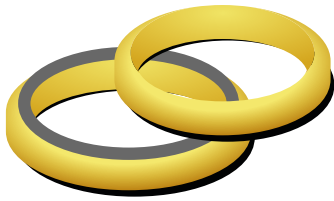
3ο παιχνίδι: Α=2+2, Β=3+3, Γ=3+0.

4ο παιχνίδι: Α=2, Β=2+1, Γ=2-1.

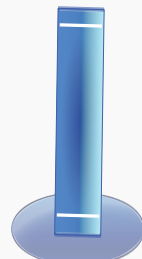
5ο παιχνίδι: Α=3-1 Β=3, Γ=3+1.

39 Κρίκοι

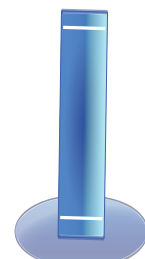
Βρες και κύκλωσε τον νικητή κάθε παιχνιδιού.



ΟΜΑΔΑ Α΄



ΟΜΑΔΑ Β΄



ΟΜΑΔΑ Γ΄

1ο ΠΑΙΧΝΙΔΙ



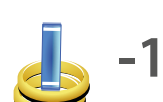
2ο ΠΑΙΧΝΙΔΙ



3ο ΠΑΙΧΝΙΔΙ



4ο ΠΑΙΧΝΙΔΙ



5ο ΠΑΙΧΝΙΔΙ



36 Βρες τη θέση σου στην αριθμοσειρά

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Συν (+) και μείον (-) στην αριθμοσειρά.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.10)

Υλικά - Μέσα

- Φωτοτυπίες του φύλλου εργασίας.
- Ψαλίδι.

Διδακτική προσέγγιση

Για το παιχνίδι αυτό προτείνονται 4 παίχτες, αλλά μπορεί να παιχτεί και με διαφορετικό αριθμό παιχτών.

1. Οι μαθητές/τριες ψαλιδίζουν τη φωτοτυπία, έτσι ώστε ο καθένας να κρατάει από ένα τυχαίο απόκομμα με οδηγίες.
2. Βάζουν στη μέση την αριθμοσειρά και αφού ορίσουν ως αφετηρία π.χ. το 5, ο καθένας χωριστά ενεργεί σύμφωνα με τις οδηγίες που κρατάει στο απόκομμά του, αφού υπολογίσει τα συν και τα μείον που αναγράφονται σε αυτό.
3. Στο τέλος, αφού ανακοινώσουν με τη σειρά τους τη θέση που καταλήγουν, συγκρίνουν τις κινήσεις τους, βρίσκουν ποιος έφτασε στον μεγαλύτερο και τον μικρότερο αριθμό και ελέγχουν από κοινού την ορθότητα των απαντήσεών τους.

Ενδεχόμενες λύσεις

1ο παιχνίδι: 6, 7, 4 και 3.

2ο παιχνίδι: 7, 8, 3 και 2.



10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

 1ο παιχνίδι

+1 (συν ένα)	+2 (συν δύο)
-1 (μείον ένα)	-2 (μείον 2)

 2ο παιχνίδι

+2 (συν δύο)	+3 (συν τρία)
-2 (μείον δύο)	-3 (μείον τρία)

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Στρατηγικές:νοερών υπολογισμών: το συμπλήρωμα ή η διαφορά. (ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.15)

Υλικά - Μέσα

- Ένα αδιαφανές σακουλάκι με μερικές μπίλιες, φασόλια ή παρόμοια μικροαντικείμενα.
- Φωτοτυπίες του φύλλου εργασίας.

Διδακτική προσέγγιση

Το παιχνίδι παίζεται σε ομάδες παιδιών ή ενώπιον όλης της τάξης.

1. Κρατάμε στο ένα χέρι μας μία αδιαφανή μικρή σακούλα με μερικές μπίλιες μέσα (ή άλλα παρόμοια μικροαντικείμενα) και δείχνουμε ανοιχτή την παλάμη του άλλου χεριού μας, στην οποία έχουμε για παράδειγμα δύο μπίλιες.

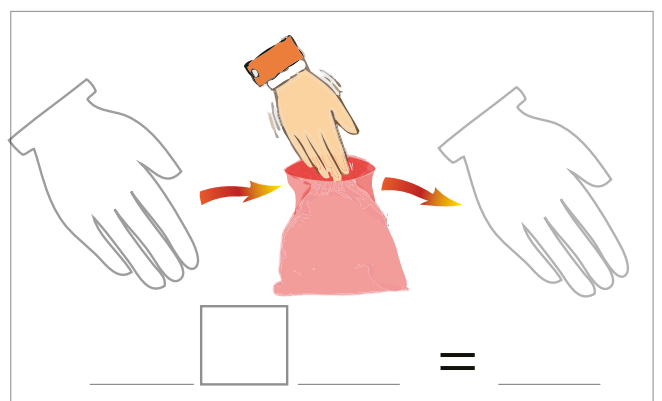
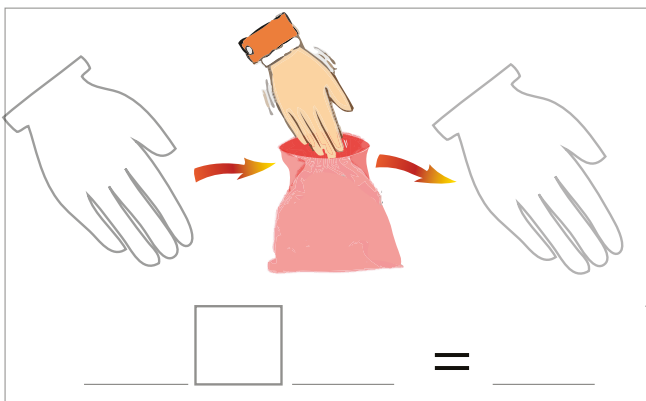
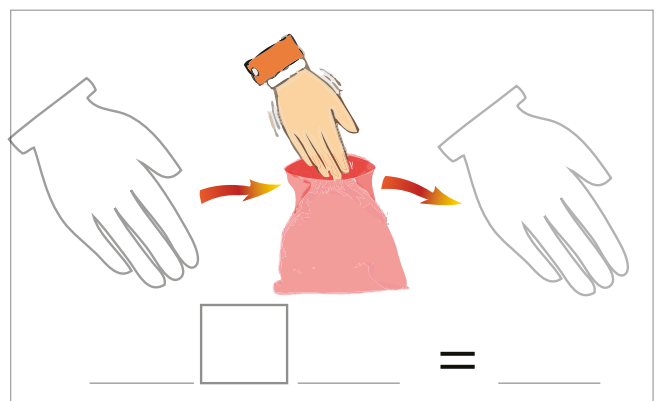
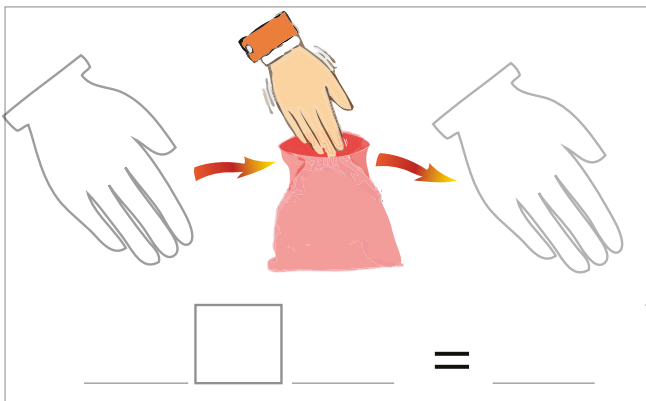
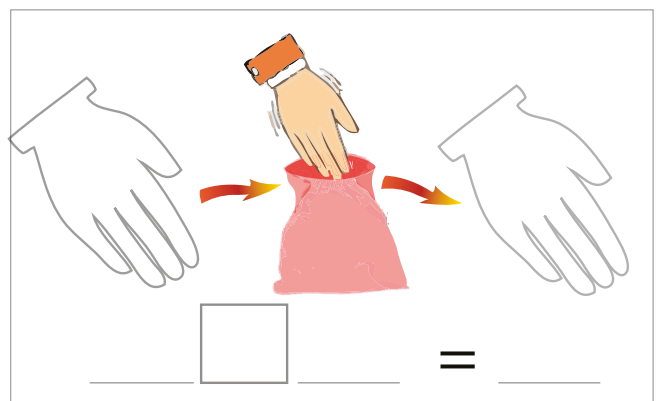
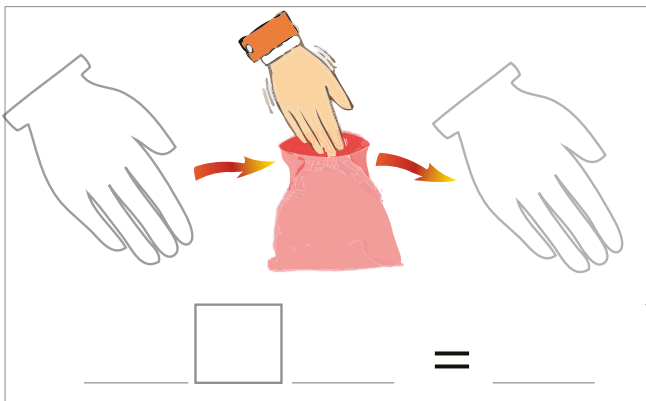
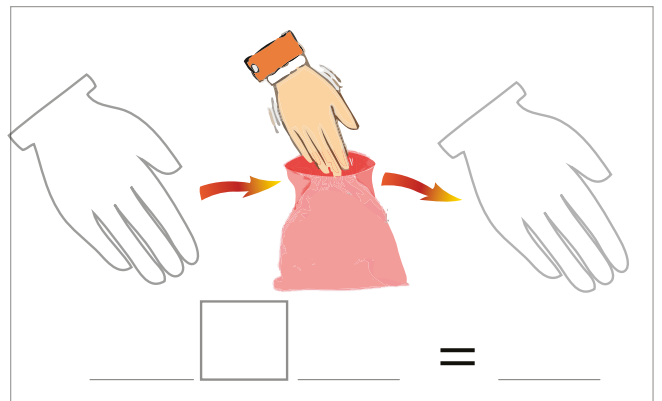
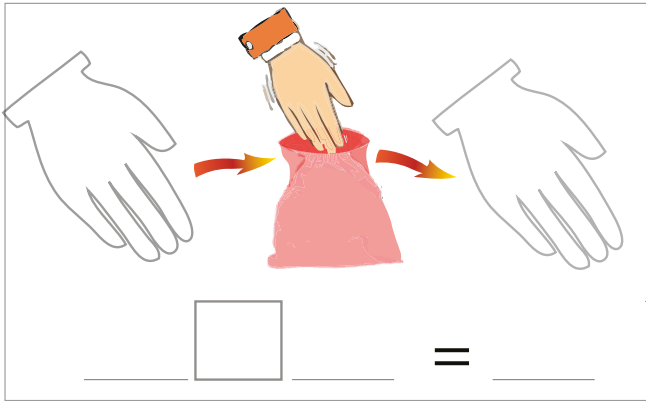
2. Ρωτάμε πόσες μπίλιες έχουμε, και αφού βεβαιωθούμε ότι όλοι μαθητές/τριες επιβεβαίωσαν τον ακριβή αριθμό, π.χ. 2 μπίλιες, βάζουμε το χέρι στο σακουλάκι και παίρνουμε ή αφήνουμε μπίλιες, π.χ. παίρνουμε άλλες δύο μπίλιες.

3. Δείχνουμε με ανοιχτή την παλάμη τις μπίλιες που έχουμε τώρα στο χέρι μας και ζητούμε από τους μαθητές/τριες να μας πούνε, "τι ακριβώς κάναμε στη σακούλα". Στο παράδειγμά μας, η σωστή απάντηση θα είναι "Πήραμε άλλες δύο μπίλιες (+2)".

4. Προτρέπουμε τους μαθητές/τριες να χρησιμοποιούν μαθηματικούς όρους για να εκφράζουν την αύξηση (συν) ή τη μείωση (μείον) του αριθμού. Οι νοερές πράξεις που εκτελούν είναι του τύπου π.χ. $2 + \dots = 4$ ή $4 - \dots = 2$.

Οι εικόνες της φωτοτυπίας μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές/τριες, για να κάνουν δικές τους αναπαραστάσεις και να καταγράψουν την πράξη της αφαίρεσης ή της πρόσθεσης κάτω από κάθε εικόνα.

38 Τι έγινε στο σακουλάκι;



40 Άλματα στην αριθμοσειρά

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Υλικά - Μέσα

- Φύλλα εργασίας.

Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Κίνηση στην αριθμοσειρά και πράξεις προσθαφίρεσης.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.9 και 10)

Διδακτική προσέγγιση

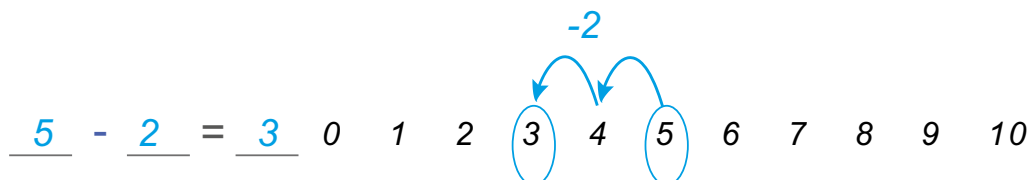
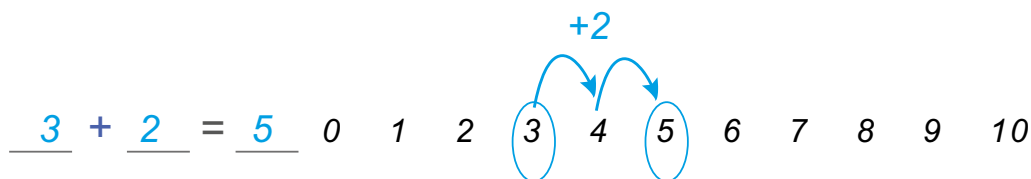
Η δραστηριότητα αποσκοπεί στην εξοικείωση των μαθητών/τριών με την αριθμοσειρά και την προετοιμασία τους για την αριθμογραμμή καθώς και την εξάσκηση τους στην προσθαφίρεση.

Για απλές κινήσεις μπρος - πίσω στην αριθμοσειρά, οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν ένα μικραντικείμενο για πiónι, το οποίο τοποθετούν ανάλογα με τις οδηγίες μας.

Για πράξεις προσθαφίρεσης, αναπαράγουμε ένα φωτοαντίγραφο της αντίστοιχης σελίδας κι αφού συμπληρώσουμε τις ασκήσεις με αριθμούς στη μορφή που εξυπηρετεί τους διδακτικούς μας στόχους, την αναπαράγουμε εκ νέου στον αριθμό των μαθητών/τριών που έχουμε.

Οι μαθητές/τριες εκτελούν πρώτα την πράξη πάνω στην αριθμοσειρά και στη συνέχεια τη διατυπώνουν συμβολικά με τυπικές μαθηματικές πράξεις.

Παραδείγματα ασκήσεων



40 Άλματα στην αριθμοσειρά 0 - 10



37 Έξυπνα τετράγωνα!

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Προσθετικές καταστάσεις με συνδυαστική σκέψη.
- Χωρικές σχέσεις.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.11)

Υλικά - Μέσα

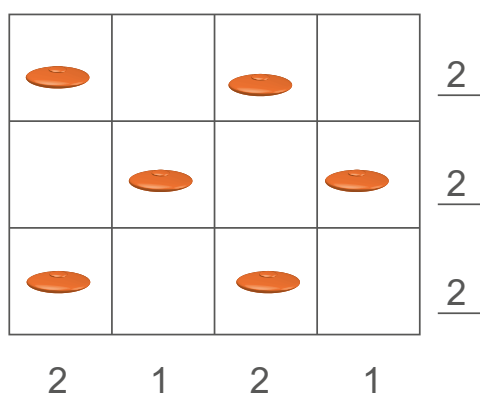
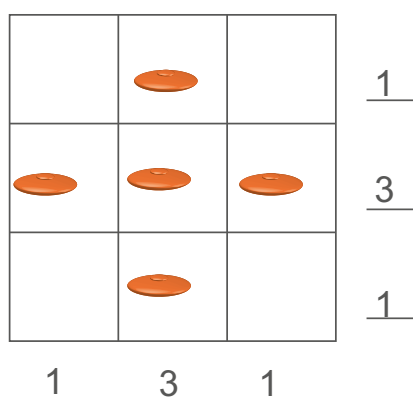
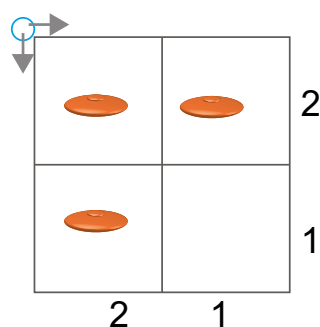
- Φωτοτυπίες. 5- 6 μάρκες ή άλλα μικροαντικείμενα.

Διδακτική προσέγγιση

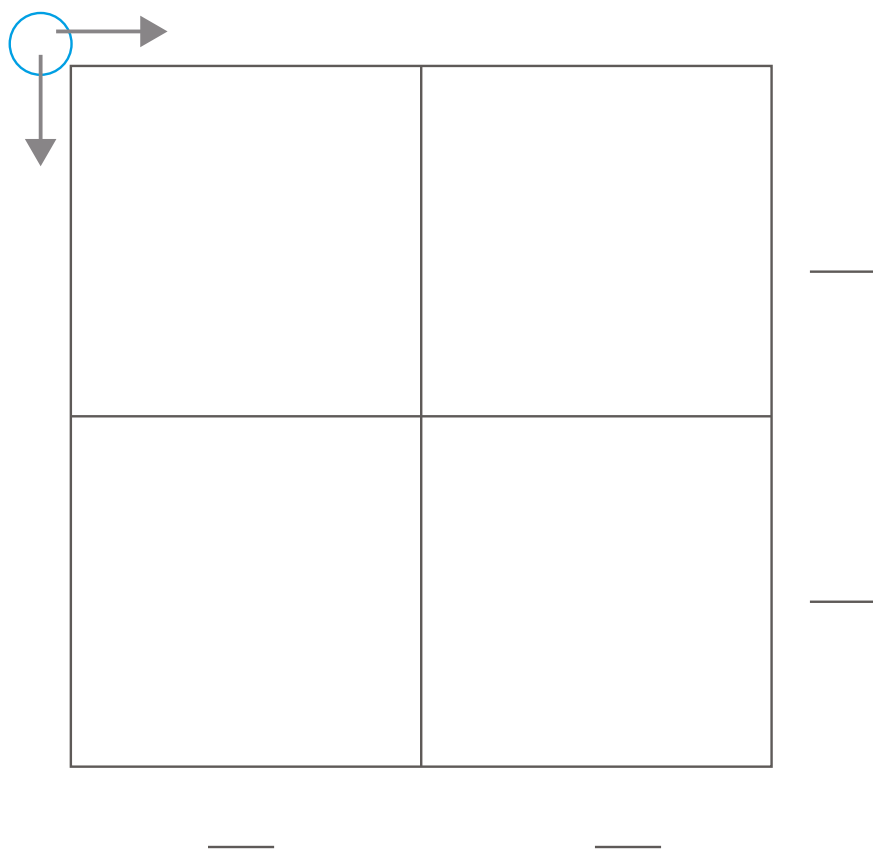
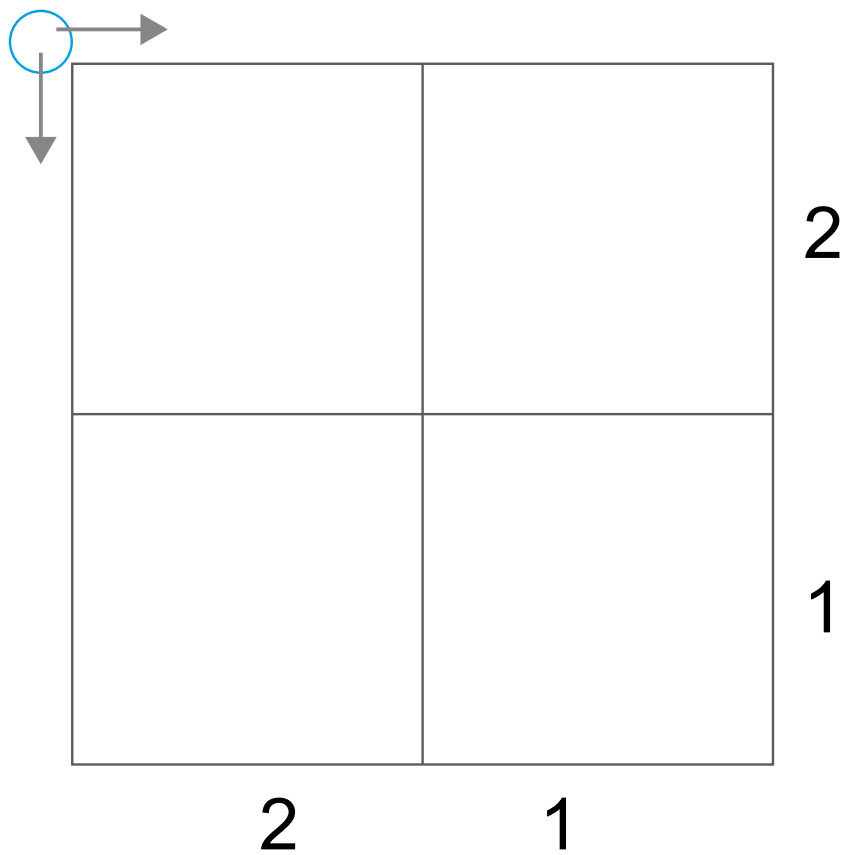
Στόχοι. Με τα έξυπνα τετράγωνα οι μαθητές/τριες α) εξασκούνται σε αριθμητικές πράξεις με συνδυαστική σκέψη και β) εξοικειώνονται με την κάθετη και οριζόντια κίνηση σε δισδιάστατες επίπεδες επιφάνειες και πίνακες και γ) αναπτύσσουν τη χωρική τους αντίληψη.

Περιγραφή δραστηριότητας. Οι μαθητές/τριες τοποθετούν στα τετράγωνα μάρκες ή άλλου είδους μικροαντικείμενα με τρόπο, ώστε να συμφωνούν με μια συγκεκριμένη δομή που προαποφασίζεται. Δοκιμάζουν πρώτα με απλούς συνδυασμούς σε έξυπνα τετράγωνα των 4 θέσεων (4 τετραγωνιδίων) και με 3 μάρκες μέχρι που να κατανοήσουν το παιχνίδι.

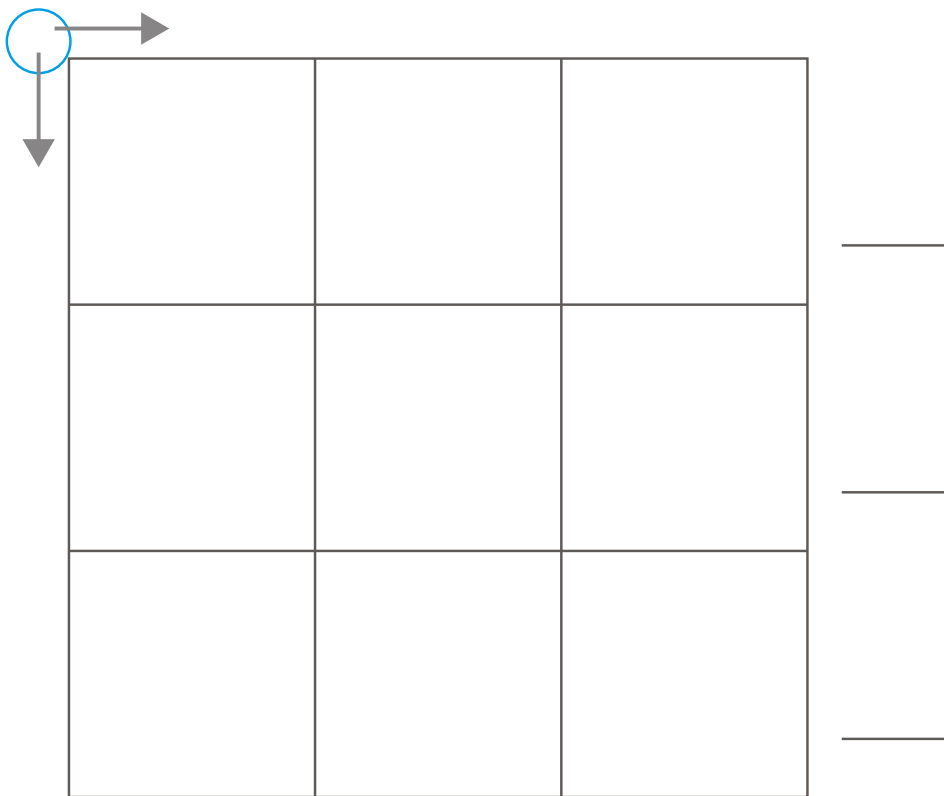
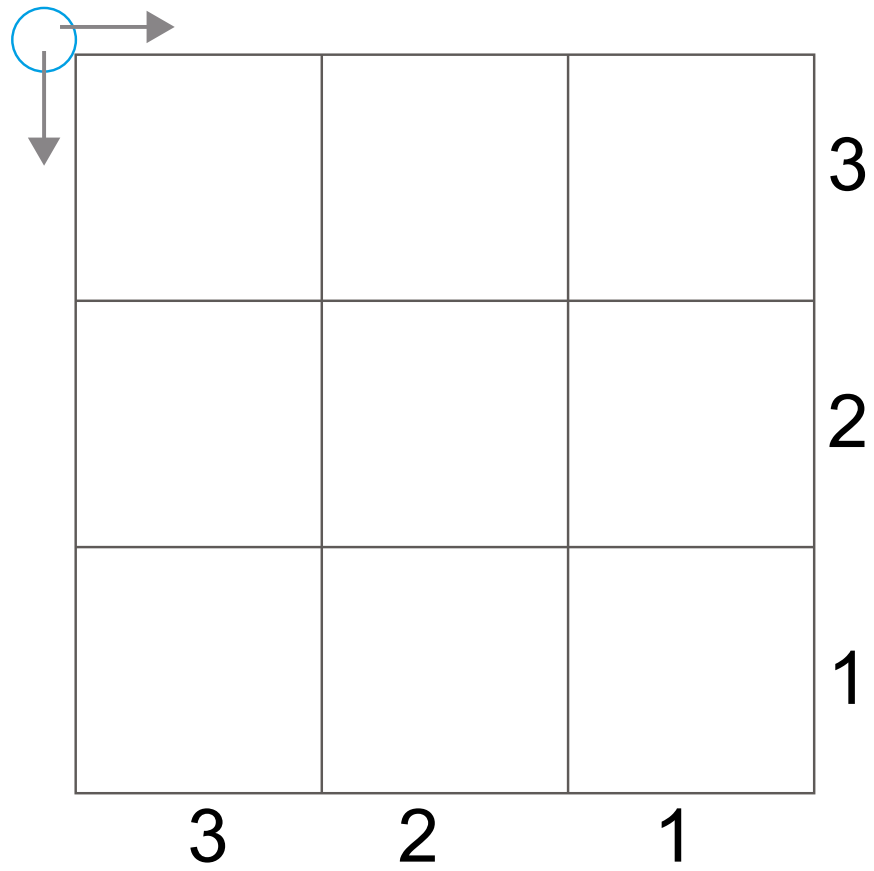
Παραδείγματα επιλογών



37α Έξυπνα τετράγωνα!

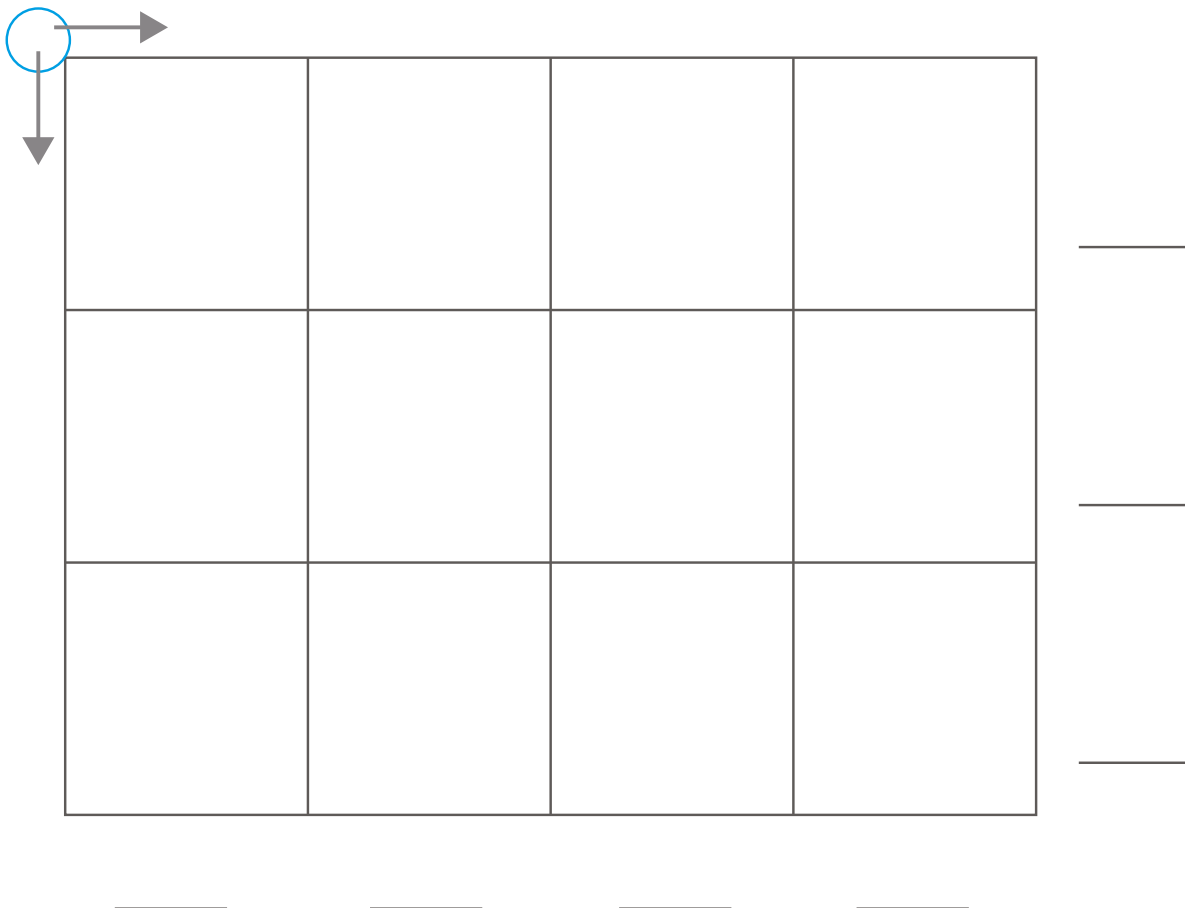
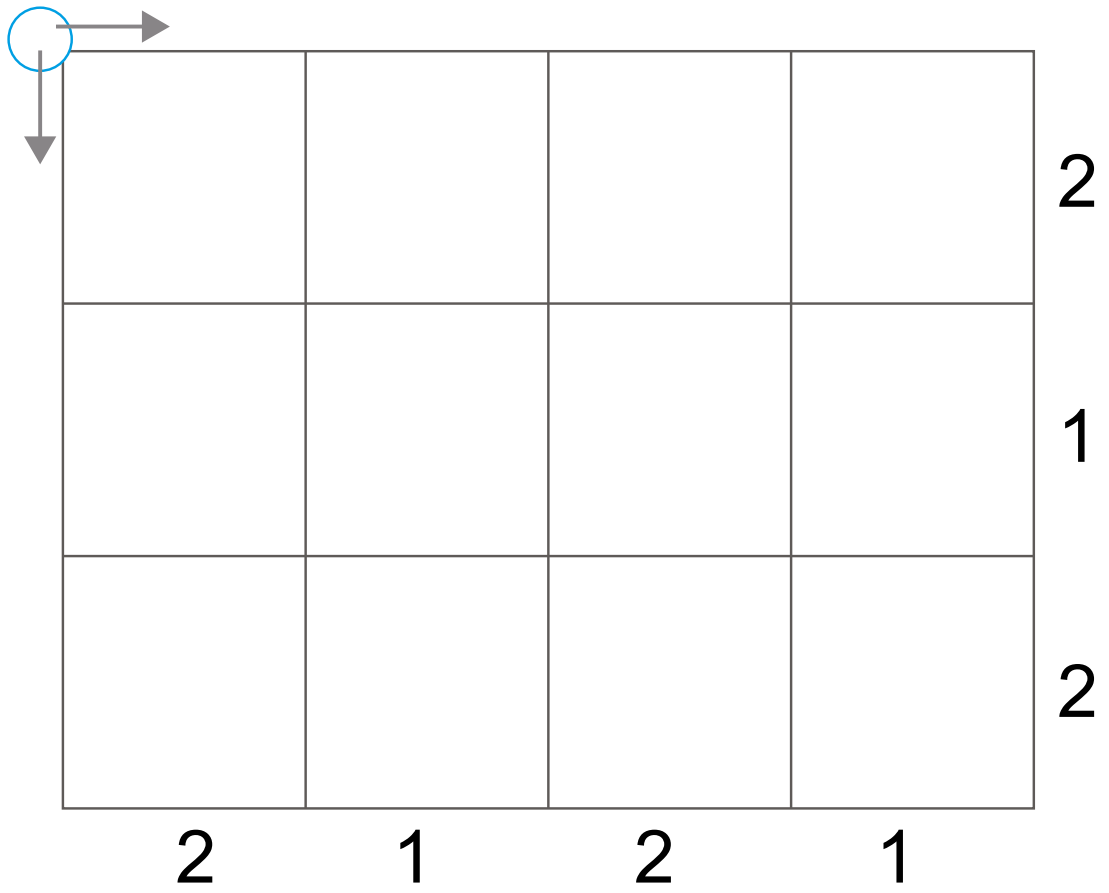


37β' Έξυπνα τετράγωνα!



— — —

37γ' Έξυπνα τετράγωνα!



42 Ωρες αιχμής

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Θέσεις στο επίπεδο, Χωρικός συλλογισμός
(ΠΜΑ: ΑΓ.Θ.1.1)

Υλικά - Μέσα

- Φωτοτυπίες του φύλλου εργασίας.

Διδακτική προσέγγιση

Ωρες αιχμής

Πρόκειται για γνωστό παιχνίδι στο διαδίκτυο, κατάλληλο για άσκηση προσανατολισμού και λογικών συνειρμών. Ο στόχος του παίχτη είναι να βγάλει ένα αυτοκίνητο από τον χώρο στάθμευσης, όπου περικλείεται από άλλα αυτοκίνητα. Για να ανοίξει ο δρόμος στην έξοδο, πρέπει να μετακινηθούν ορισμένα αυτοκίνητα με συγκεκριμένο τρόπο και σειρά. Τα αυτοκίνητα, όμως, επιτρέπεται να κινηθούν μόνο μπροστά και πίσω, πάνω στο τετραγωνισμένο δάπεδο του χώρου.

Το συγκεκριμένο ερώτημα, στις δύο εικόνες της διπλανής σελίδας είναι: *“Πώς θα βγει το αυτοκίνητο Α΄ από τον χώρο στάθμευσης;”*

Προεκτάσεις

Μπορούμε να παίξουμε το παιχνίδι στο διαδίκτυο αν το αναζητήσουμε με τη φράση *rush hour*.

Ενδεχόμενες λύσεις

A. Δύο τετράγωνα πίσω το Γ και το Δ και ένα μπροστά το Β αυτοκίνητο.

B. Δύο θέσεις μπροστά το αυτοκίνητο στη δεξιά μπροστινή γωνία και μία θέση πίσω το Β αυτοκίνητο.

42 Ωρες αιχμής

