

28 Τρεις και τίποτα!

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 όποιο 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 τετωμένα 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 παίκτης, διευκολύνεται να βρει τον σωστό αριθμό. Δεν μπορεί όμως να πει τον ίδιο αριθμό που είπε ο πρώτος παίκτης.

4. Κερδίζει ο παίκτης 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

