

A29 - Ποιος θα τερματίσει πρώτος;

Επίπεδο
Β' Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Καταμέτρηση και αρίθμηση.
 - Πρόσθεση και αφαίρεση αριθμών 1-100.
 - Μονοί και ζυγοί αριθμοί.
- (ΠΜΑ: Αρ.Φ.2.11)

Υλικά - Μέσα

- Ζάρια, φύλλα εργασίας
κι ένα πιονάκι.

Διδακτική προσέγγιση

- ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕΙ ΠΡΩΤΟΣ;

✓ A29 (α') Παιχνίδι πρόσθεσης (1 - 100)

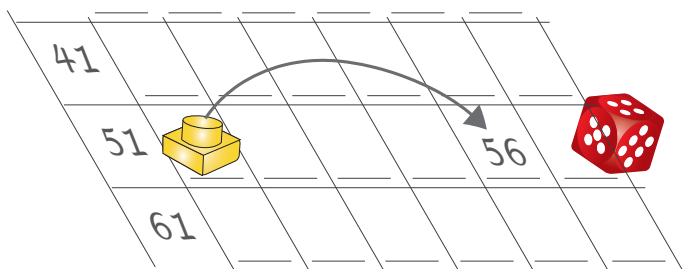
✓ A29 (β') Παιχνίδι αφαίρεσης (1 - 100)

✓ A 29 (γ') Παιχνίδι μονών και ζυγών αριθμών

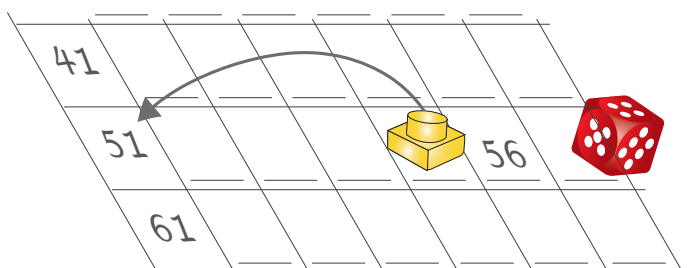
Οι κανόνες των παιχνιδιών περιγράφονται στη σελίδα φωτοτυπίας.

Παραδείγματα

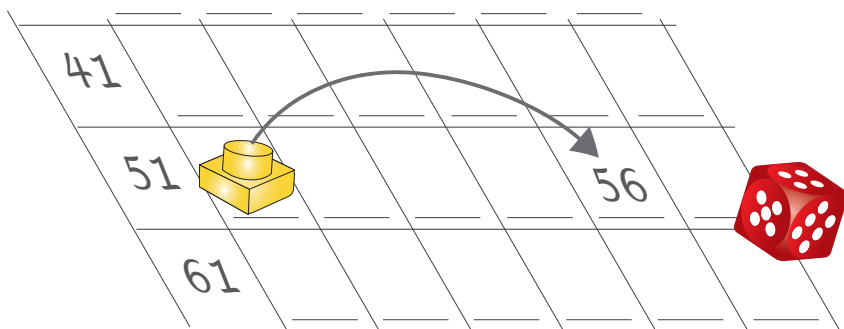
Παράδειγμα πρόσθεσης



Παράδειγμα αφαίρεσης



A29 (α') - Ποιος θα τερματίσει πρώτος; (Πρόσθεση)

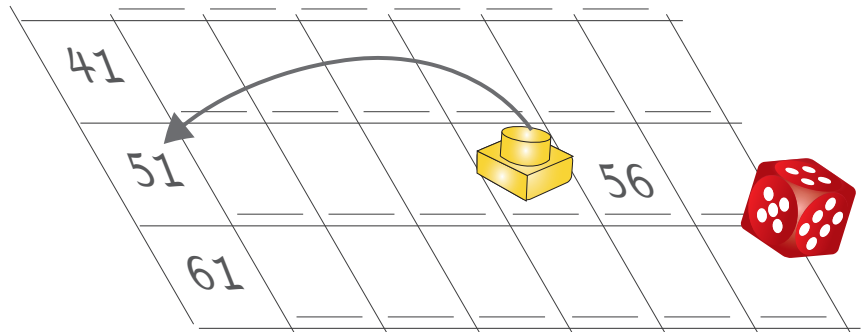


ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Βάλτε ένα πιόνι στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ.
- Ρίξτε με τη σειρά σας μια ζαριά.
- Μετακινήστε το πιόνι όσες θέσεις δείχνει η ζαριά.
- Γράψτε τον αριθμό στο τετραγωνάκι που σταματήσατε.
- Αυτός που θα φτάσει πρώτος στο ΤΕΡΜΑ, κερδίζει.

→										
ΑΦΕΤΗΡΙΑ	1	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	10
	11	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	20
	21	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	30
	31	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	40
	41	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	50
	51	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	60
	61	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	70
	71	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	80
	81	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	90
	91	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	100

A29 (β') - Ποιος θα τερματίσει πρώτος; (Αφαίρεση)



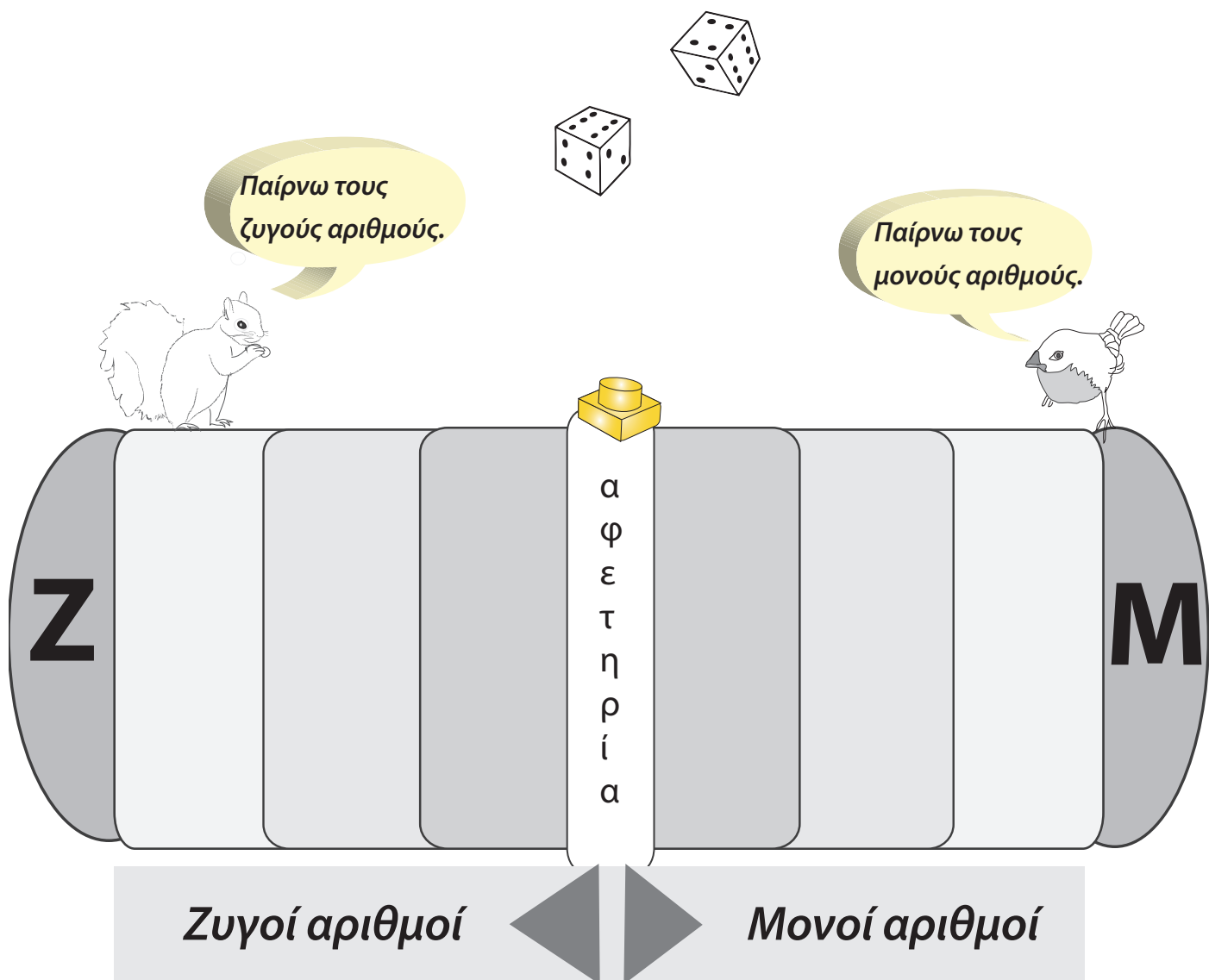
ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Βάλτε ένα πιόνι στην ΑΦΕΤΗΡΙΑ.
- Ρίξτε με τη σειρά σας μια ζαριά.
- Μετακινήστε το πιόνι όσες θέσεις δείχνει η ζαριά.
- Γράψτε τον αριθμό στο τετραγωνάκι που σταματήσατε.
- Αυτός που θα φτάσει πρώτος στο ΤΕΡΜΑ, κερδίζει.

ΤΕΡΜΑ	1	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	10
	11	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	20
	21	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	30
	31	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	40
	41	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	50
	51	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	60
	61	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	70
	71	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	80
	81	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	90
	91	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	100

ΑΦΕΤΗΡΙΑ

A29 (γ') - Ποιος θα τερματίσει πρώτος; (Μονοί και ζυγοί αριθμοί.)



ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δύο παίκτες: ένας παίρνει τους ζυγούς και ο άλλους του μονούς αριθμούς.

- Τοποθετήστε ένα πiónι στην αφετηρία.
- Ρίξτε με τη σειρά σας τα δύο ζάρια και προσθέστε τους αριθμούς που φέρατε.
- Είναι το άθροισμα ζυγός αριθμός; Μετακινήστε το πiónι από την αφετηρία προς τα αριστερά (Ζ).
- Είναι το άθροισμα μονός αριθμός; Μετακινήστε το πiónι από την αφετηρία προς τα δεξιά (Μ).
- Κερδίζει αυτός στον οποίο θα καταλήξει το πiónι (Μ ή Ζ).