

Επίπεδο
B' Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Εξάσκηση στις προπαίδειες.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.2.18.)

Υλικά - Μέσα

- Ένα συνδετήρα, χρώματα και φωτοτυπίες της διπλανής σελίδας.
- Εναλλακτικά: Σβούρες με τους αριθμούς 1-10 και φωτοτυπίες της διπλανής σελίδας.

Διδακτική προσέγγιση

Κάμπιες

Το παιχνίδι παίζεται με 2 παιδιά.

Σε περίπτωση που διαθέτουμε πραγματικές σβούρες με αριθμούς από το 1-10, από τη φωτοτυπία της διπλανής σελίδας χρειαζόμαστε μόνο την εικονογράφηση με τις κάμπιες. Αν δεν διαθέτουμε σβούρες, χρησιμοποιούμε για σβούρα την εικόνα της φωτοτυπίας κι έναν συνδετήρα. Κάτω από τη σβούρα υπάρχουν 4 ομάδες από κάμπιες με δέκα κάμπιες η καθεμία.

Πρώτα απ' όλα αποφασίζουμε τον αριθμό, στα πολλαπλάσια του οποίου θέλουμε να εξασκηθούμε, π.χ. το 3. Συμπληρώνουμε δύο σειρές καμπιών με τα δέκα πρώτα πολλαπλάσια του 3 (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30) και αναπαράγουμε τόσα φωτοαντίγραφα, όσα είναι τα ζευγάρια των παιδιών.

Ο πρώτος παίχτης ρίχνει το συνδετήρα πάνω στην εικόνα της σβούρας (ή τη σβούρα) και σε όποιον αριθμό σταματήσει, τον πολλαπλασιάζει με το 3, π.χ., αν υποθέσουμε ότι ο συνδετήρας σταμάτησε στο 6, έχει $6 \cdot 3 = 18$. Χρωματίζει με το χρώμα της επιλογής του την κάμπια με τον αριθμό 18. Συνεχίζει ο δεύτερος παίχτης με παρόμοιο τρόπο.

Υπάρχει περίπτωση, ιδιαίτερα προς το τέλος του παιχνιδιού, κάποιος παίχτης να ρίξει το συνδετήρα (ή να σταματήσει η σβούρα) πάνω σε έναν αριθμό που χρησιμοποιήθηκε νωρίτερα. Σε αυτή την περίπτωση χάνει τη σειρά του και συνεχίζει ο άλλος παίχτης.

Κερδίζει ο παίχτης που θα συμπληρώσει πρώτος, όλα τα πολλαπλάσια του αριθμού που διάλεξαν να παίξουν, χρωματίζοντας τις κάμπιες.

Β9 Κάμπιες

