

9



4



6

0

8

3

7

5

1

2

Ανακαλύπτοντας την προπαίδια με τις  
αρχές της διαφοροποιημένης μάθησης

## Επαναληπτικές Δραστηριότητες εκμάθησης της Προπαίδειας

Ομαδοσυνεργατική μέθοδος

1) Τρίλιζα

Ώρα για παιχνίδι!

Οδηγίες:

- Τα παιδιά επιλέγουν πού θέλουν να τοποθετήσουν το σύμβολό τους (X, O).
- Προτού το γράψουν, λύνουν τους πολλαπλασιασμούς.
- Στόχος δεν είναι να ενώσουν τα τρία ίδια αποτελέσματα, αρκεί να βρίσκουν το γινόμενο και να κάνουν τρίλιζα.

Υπόδειγμα

$6 \times 4$ x	$7 \times 3$ o	$2 \times 9$ x
$3 \times 2$ o	$5 \times 8$ x	$0 \times 6$ o
$7 \times 6$ o	$10 \times 9$ o	$8 \times 7$ x

Σειρά σας τώρα!

$8 \times 3 =$	$1 \times 4 =$	$5 \times 7 =$
$6 \times 8 =$	$10 \times 7 =$	$4 \times 9 =$
$2 \times 3 =$	$6 \times 5 =$	$7 \times 0 =$

## 2) Φιδάκι

Πόσο καλοί είστε; Προσοχή μη σας φάνε τα φίδια!!

Σε όποιον αριθμό σταματάτε, σηκώνετε/κόβετε το αντίστοιχο καρτελάκι και λύνετε τους πολλαπλασιασμούς. Καλή επιτυχία!!!



21	22	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	15	14	13	12	11
1	3	5	6	7	8	9	10	10

1 $2 \times 3 =$	2 $4 \times 0 =$	3 $10 \times 6 =$	4 $2 \times 3 =$
5 $3 \times 9 =$	6 $1 \times 1 =$	7 $5 \times 6 =$	8 $8 \times 9 =$
9 $7 \times 10 =$	10 $2 \times 8 =$	11 $6 \times 7 =$	12 $0 \times 3 =$
13 $6 \times 4 =$	14 $3 \times 2 =$	15 $8 \times 8 =$	16 $5 \times 9 =$
17 $0 \times 7 =$	18 $7 \times 7 =$	19 $9 \times 4 =$	20 $6 \times 6 =$

21  
 $2 \times 7 =$

22  
 $10 \times 10 =$

23  
 $3 \times 3 =$

24  
 $6 \times 9 =$

25  
 $9 \times 9 =$

26  
 $2 \times 2 =$

27  
 $5 \times 5 =$

28  
 $4 \times 8 =$

29  
 $4 \times 4 =$

30  
 $3 \times 6 =$

### 3) «Το πολύχρωμο ταμπλό»

Οδηγίες:

α) Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες.

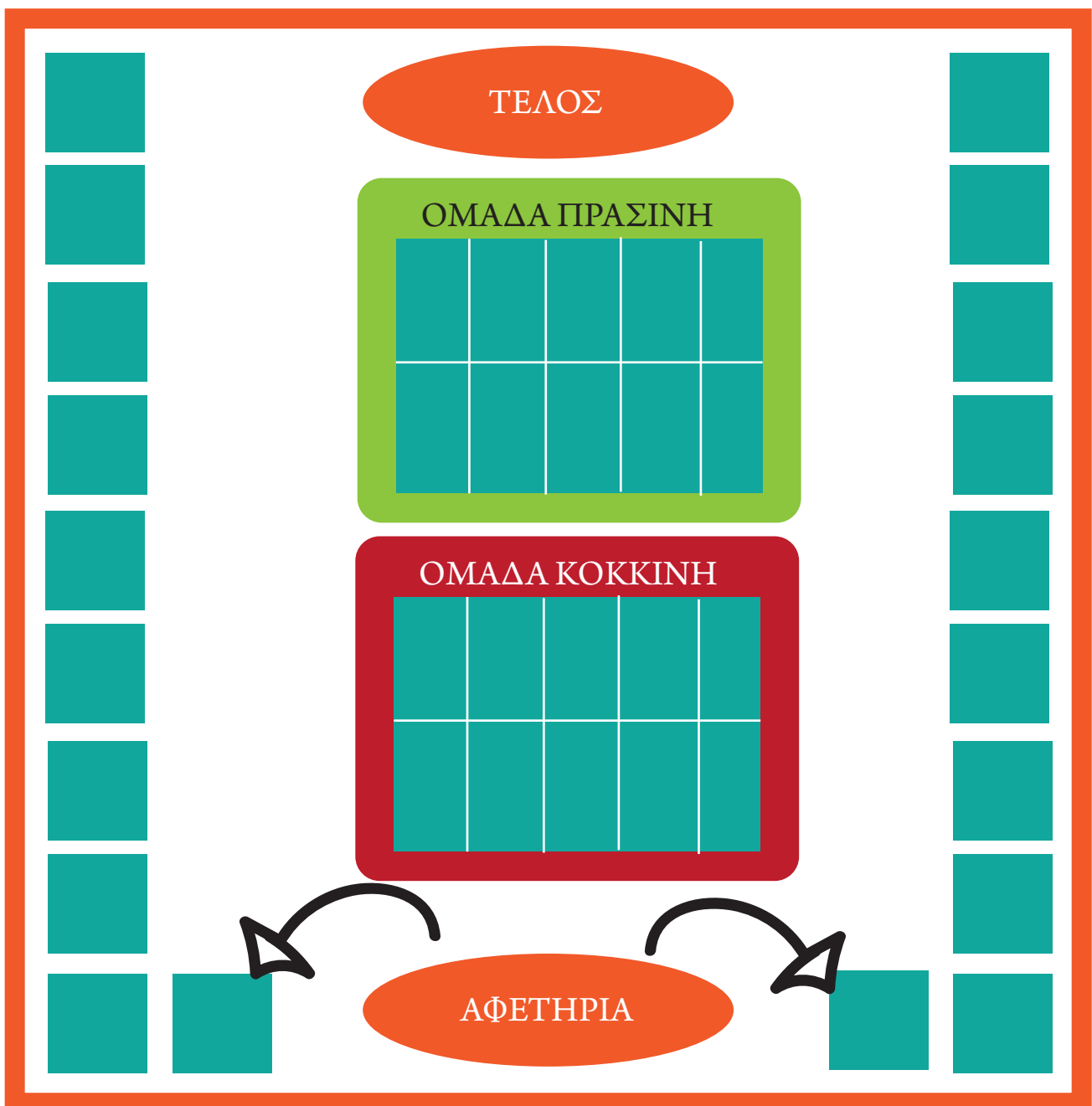
β) Οι δύο ομάδες αντιμετωπίζουν η μία την άλλη ξεκινώντας από την ίδια αφετηρία, ακολουθώντας όμως διαφορετικές κατευθύνσεις.

γ) Οι ομάδες ρίχνουν το ζάρι για να καθοριστεί ποια θα παίξει πρώτη. Στη συνέχεια, προχωρούν ταυτόχρονα ανά ένα κουτάκι λύνοντας τον πολλαπλασιασμό. Αφού εκτελέσουν την πράξη, κολλάνε το σωστό αποτέλεσμα στο πλαίσιο και προχωρούν στο επόμενο. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα ολοκληρώσει πρώτη τη διαδρομή.

Διευκρινίσεις:

α) Αν μία ομάδα απαντήσει λάθος, δεν προχωράει και μένει στο ίδιο πλαίσιο μέχρι να απαντήσει σωστά.

β) Οι παίκτες κάθε ομάδας παίζουν όλοι από μία φορά τουλάχιστον.



#### 4) «Η τρελή σβούρα των γινομένων»

Οδηγίες:

α) Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες.

β) Κάθε ομάδα προμηθεύεται από μία σβούρα και καρτέλες πολλαπλασιασμών.

γ) Το παιδί που παίζει γυρίζει τη σβούρα πάνω στην οποία είναι κολλημένο ένα βελάκι.

Γύρω από τη σβούρα είναι σκορπισμένες οι καρτέλες των πολλαπλασιασμών. Όταν η σβούρα σταματήσει και δείξει με το βελάκι της ένα καρτελάκι πολλαπλασιασμού, το παιδί θα πρέπει να τον λύσει.

Διευκρινίσεις:

α) Για να κατασκευάσουμε τη σβούρα, χρειαζόμαστε μία απλή σβούρα κι ένα πλαστικοποιημένο βελάκι το οποίο τοποθετείται στην κορυφή της σβούρας, κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να είναι παράλληλο προς το έδαφος.

β) Χρειαζόμαστε τόσες σβούρες όσες είναι και οι ομάδες της τάξης μας.

