
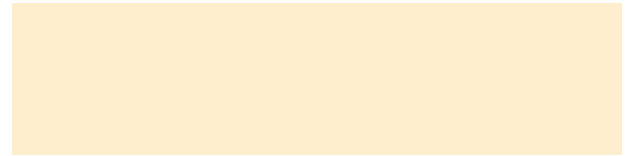
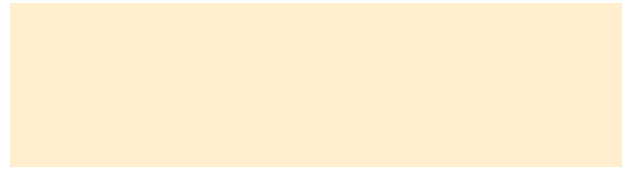
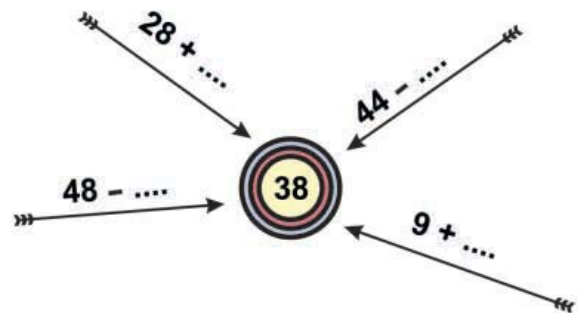
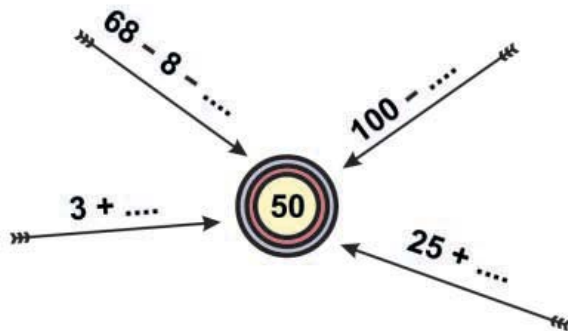


α. Βρίσκω το λάθος και το διορθώνω.

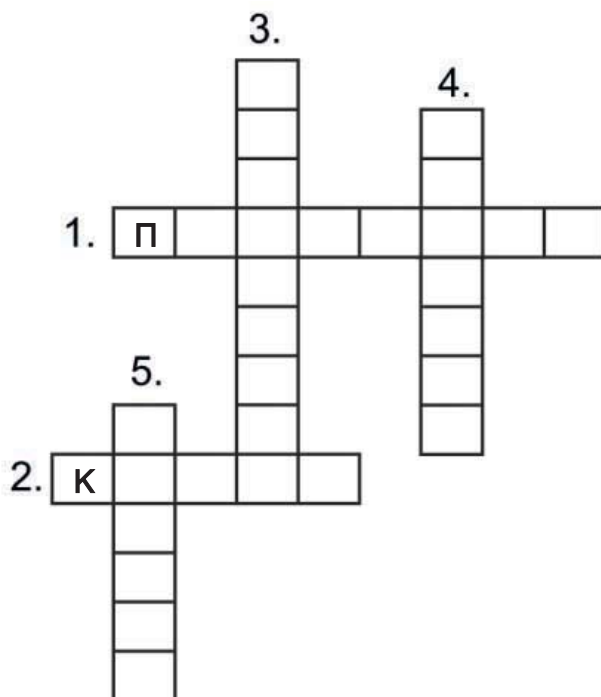
- Τα  και  είναι διπλάσια από το 1 € και 1 λ.
- Το διπλάσιο του 36 είναι το 68.





β. Συμπληρώνω τους αριθμούς που λείπουν.






γ. Συμπληρώνω το σταυρόλεξο.




Οριζόντια

-  είναι το όνομά της.
-  είναι το όνομά του.

Κάθετα

-  είναι το όνομά του.
-  είναι το όνομά του.
-  είναι το όνομά του.

δ.  Φτιάχνουμε με τα κομμάτια του τάγκραμ ένα ορθογώνιο, ένα πλάγιο παραλληλόγραμμο και όποιο άλλο σχήμα θέλουμε από τις φιγούρες του Παραρτήματος.





ΕΝΟΤΗΤΑ 2

ε. Φτιάχνω ένα τετράγωνο ΑΒΓΔ. Ο διπλανός μου φτιάχνει ένα μεγαλύτερο ΚΛΜΝ.

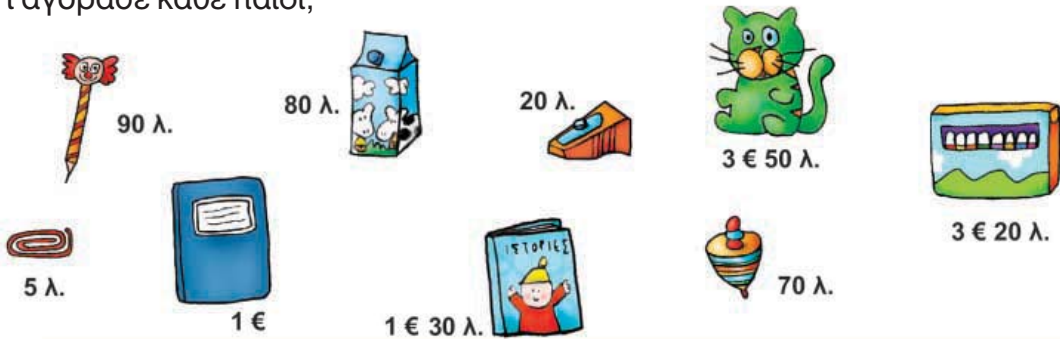


Βρίσκω το μήκος που έχει γύρω γύρω (περίμετρος) κάθε τετράγωνο.

Η περίμετρος του ΑΒΓΔ είναι:

Η περίμετρος του ΚΛΜΝ είναι:

στ. Τι αγόρασε κάθε παιδί;



	Έδωσε:	Πήρε ρέστα:	Αγόρασε:
		
		
		



Παιχνίδι στα 20

Σκοπός: Στρατηγικές επίλυσης προβλήματος - νοερόι υπολογισμοί έως το 20.

Υλικό: Παράρτημα Βιβλίου Μαθητή, ένα ζάρι.

Πώς παίζεται: 2 παίκτες (ή 2 ομάδες παιδιών). Ξεκινάει ο παίκτης που θα φέρει το μεγαλύτερο αριθμό.

Κανόνες: Κάθε παίκτης μπορεί να προχωρήσει 1 ή 2 βήματα. Κερδίζει όποιος φτάσει πρώτος στο 20.

Παίζεται τουλάχιστον 4 φορές ώστε οι παίκτες να αναρωτηθούν με ποιον τρόπο μπορείς να κερδίζεις πάντα.



Ζάρια και αριθμοί

Σκοπός: Σχηματισμός διψήφιων και τριψήφιων αριθμών – νοερόι υπολογισμοί.

Υλικό: 4 ή 6 ζάρια διαφορετικού χρώματος (π.χ., 2 άσπρα, 2 μπλε, 2 κόκκινα).

Πώς παίζεται: 2 παίκτες ή 2 ομάδες, πρόχειρο σημειωματάριο, μολύβι.

Κανόνες: Κάθε παιδί ρίχνει μια ζαριά (με δύο διαφορετικού χρώματος ζάρια αν θέλουμε να φτιάξουμε διψήφιους, και τρία διαφορετικού χρώματος αν θέλουμε να φτιάξουμε τριψήφιους). Αποφασίζουμε τι δείχνουν «τα ματάκια» κάθε ζαριού, π.χ., το κόκκινο ζάρι δείχνει μονάδες, το μπλε δεκάδες και το άσπρο εκατοντάδες. Αν φτιάχνουμε διψήφιους, χρησιμοποιούμε, λόγου χάρη, ένα κόκκινο και ένα μπλε. Κάθε παίκτης ρίχνει μια ζαριά. «Διαβάζει» τις κουκκίδες κάθε ζαριού και καταγράφει τον αριθμό που έφτιαξε (π.χ., αν το μπλε ζάρι δείχνει 4 και το κόκκινο 3, τότε ο αριθμός είναι 43).

Στη συνέχεια παίζει ο άλλος παίκτης ή ομάδα. Μετά από 10 ριχιές κάθε παίκτης αθροίζει τους αριθμούς του. Κερδίζει όποιος έχει φτιάξει το μεγαλύτερο άθροισμα.

Κερδίζει όποιος χάνει

Σκοπός: Κατασκευή τριγώνων ή τετράγωνων αριθμών, νοεροί υπολογισμοί.

Υλικό: Καπάκια, κοχύλια, βότσαλα, 1 ζάρι.

Πώς παίζεται: 2 παίκτες ή 2 ομάδες παίζουν εναλλάξ.

Κάθε παίκτης έχει τον ίδιο αριθμό από το εποπτικό υλικό (καπάκια, βότσαλα) και φτιάχνει από ένα τετράγωνο ή τρίγωνο ως εξής:

- τρίγωνο: 1η σειρά 4 καπάκια, δεύτερη σειρά 3 καπάκια, τρίτη σειρά 2 καπάκια, τέταρτη σειρά 1 καπάκι (σύνολο 10).
- τετράγωνο: Με 4 σειρές από 4 καπάκια.
- ορθογώνιο παραλληλόγραμμο: Με 5 σειρές από 2 κοχύλια.

Κανόνες: Ο παίκτης που παίζει πρώτος δίνει στο συμπαίκτη του τόσα αντικείμενα από το σχήμα του όσα λέει το ζάρι. Κερδίζει όποιος παίκτης δώσει πρώτος στο συμπαίκτη του όλο το εποπτικό υλικό του.



Πού είναι οι αριθμοί;

Σκοπός: Αναγνώριση αριθμών στην αριθμογραμμή - προσανατολισμός.

Υλικό: Μεζούρα και 10 μανταλάκια ή συνδετήρες για κάθε παίκτη ή ομάδα, μια κλεψύδρα, πίνακας και κιμωλίες/σημειωματάριο.

Πώς παίζεται: Παίζεται από 2 παίκτες τουλάχιστον. Κάθε παίκτης έχει γράψει το όνομά του στον πίνακα. Όταν ένας παίκτης κερδίζει βαθμό, ο δάσκαλος/γονιός βάζει στο όνομα του παιδιού τον αριθμό 1.

Κανόνες: Ο δάσκαλος/γονιός φωνάζει έναν αριθμό από το 0-100 και γυρνάει την κλεψύδρα. Κάθε παίκτης βάζει το συνδετήρα ή το μανταλάκι πάνω στον ίδιο αριθμό (που άκουσε) και ο οποίος υπάρχει στη μεζούρα του, πριν τελειώσει ο χρόνος (πριν αδειάσει η άμμος στην κλεψύδρα). Αν τα καταφέρει, παίρνει 1 βαθμό. Αν όχι, δεν παίρνει βαθμό. Ο δάσκαλος/γονιός, μόλις τελειώσει ο χρόνος, λέει έναν άλλο αριθμό από το 0-100. Κάθε παίκτης επαναλαμβάνει τη διαδικασία. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο δάσκαλος έχει πει 10 αριθμούς. Κερδίζει όποιος πάρει τους περισσότερους βαθμούς.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΗ Β΄ ΤΑΞΗ (ΣΧΕΤΙΚΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ, ΘΕΜΑ, ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ)

1, 18 Η σχολική μου τσάντα

Συζήτηση για τους κανόνες της τάξης και το καθημερινό πρόγραμμα στο σπίτι, ζωγραφίζουν την οικογένειά τους, σχετικά μαθήματα στη Μελέτη Περιβάλλοντος για την οικογένεια και την κοινότητα όπου ζουν, γράφουν τους κανόνες που ισχύουν στο σπίτι τους, τις συνέπειες αν δεν τους εφαρμόζουν, και αντίστοιχα συζητούν για τη χρησιμότητα των κανόνων της τάξης.

- Μαθηματικά.
- Θεατρικό παιχνίδι.
- Γλώσσα.
- Λογοτεχνία: *Η πρώτη μέρα στο σχολείο*, εκδ. Σύγχρονοι Ορίζοντες, *Τιμπιλί*, εκδ. Πατάκη, *Οικογένεια Τιρμπουσόν*, εκδ. Ζεβρόδειλος, *Οι ιστορίες μιας αυτόματης γιαγιάς*, εκδ. Πατάκη.
- Μελέτη Περιβάλλοντος.

8, 14, 16 Η συμμετρία στη ζωή μας

Αναγνώριση σε καθημερινά αντικείμενα, έργα τέχνης, στη φύση, κατασκευές με χαρτί ή άλλα καθημερινά αντικείμενα, σελιδοδείκτης, αποκριάτικη μάσκα, κάρτες, στολίδια.

- Μαθηματικά.
- Αισθητική Αγωγή.

11, 40 Η ιστορία των ελληνικών κερμάτων από τα παλιά χρόνια ως σήμερα

Εκπαιδευτική επίσκεψη σε μουσείο, πληροφορίες από το διαδίκτυο, μαθήματα σχετικά με τις ανάγκες των ανθρώπων και με το εμπόριο.

- Μαθηματικά.
- Αισθητική αγωγή.
- Λογοτεχνία (Μυθολογία).
- Μελέτη Περιβάλλοντος.

13, 15, 46, 38, 44, 50 Κατασκευές με καθημερινά υλικά

Αγωγή καταναλωτή

Μόλυνση του περιβάλλοντος/Ανακύκλωση

Πληροφορίες για οικολογικές οργανώσεις στην Ελλάδα και στο εξωτερικό, εθνικοί δρυμοί, δάση, σπάνια ζώα και φυτά, το περιβάλλον της πόλης, προβλήματα, ζωγραφική, έρευνα Κατασκευή ερωτηματολογίου σχετικά με τις καταναλωτικές συνήθειες και τις συνέπειες στο περιβάλλον.

Πώς γίνεται το τυρί, το χαρτί κτλ. Μαθήματα σχετικά στη Μελέτη Περιβάλλοντος, συζήτηση για το Ινστιτούτο Καταναλωτή (ΙΝ.ΚΑ.). Διαβάζουν ετικέτες προϊόντων (ημερομηνία παραγωγής και λήξης). Συζητούν για τις συσκευασίες (μόλυνση περιβάλλοντος). Κάνουν έρευνα για τα αγαπημένα τους προϊόντα. Κάνουν κολάζ με συσκευασίες προϊόντων. Γράφουν για το αγαπημένο τους προϊόν.

- Μαθηματικά.
- Μελέτη Περιβάλλοντος.
- Λογοτεχνία: *Η λίμνη με τις χάρτινες βαρκούλες*, εκδ. Ζεβρόδειλος.
Ουδέν πρόβλημα, εκδ. Ζεβρόδειλος.
- Αισθητική Αγωγή.
- Γλώσσα.

8, 14, 16, 31 Τα μοτίβα στη ζωή μας και στη λαϊκή μας παράδοση

Κολάζ από εικόνες ή ζωγραφιές των παιδιών, έκθεση με δημιουργίες των παιδιών: σελιδοδείκτες, κάρτες, πιάτα, εξώφυλλα σε λογοτεχνικά βιβλία, μάσκες, καπέλα κτλ.

- Μαθηματικά.
- Αισθητική αγωγή.
- Μελέτη Περιβάλλοντος.

4, 17, 32, 33, 38, 39, 42, 50 Μετράμε τον χρόνο

Βρίσκουμε πώς οι άνθρωποι μετρούσαν το χρόνο από τις παλαιότερες εποχές ως σήμερα. Κατασκευή ημερολογίου. Φυτεύουν όσπρια και κρατάνε ημερολόγιο ανάπτυξης των φυτών. Κατασκευή ρολογιού.

Οι ασχολίες των ανθρώπων κάθε εποχή και οι αλλαγές στη φύση: εποχιακά επαγγέλματα ή εργασίες.

- Μαθηματικά.
- Λογοτεχνία.
- Μελέτη Περιβάλλοντος.
- Αισθητική Αγωγή.
- Θεατρικό Παιχνίδι.
- Γλώσσα.
- Λογοτεχνία: *Οι 4 εποχές της Ανδρουτσοπούλου*, εκδ. Πατάκη.