

DIDUNAS  
Digital Identification and Support of  
Under-Achieving Students

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΟΝΕΩΝ ΜΕ  
ΠΑΙΔΙΑ

**Erasmus+**  
Enriching lives, opening minds.



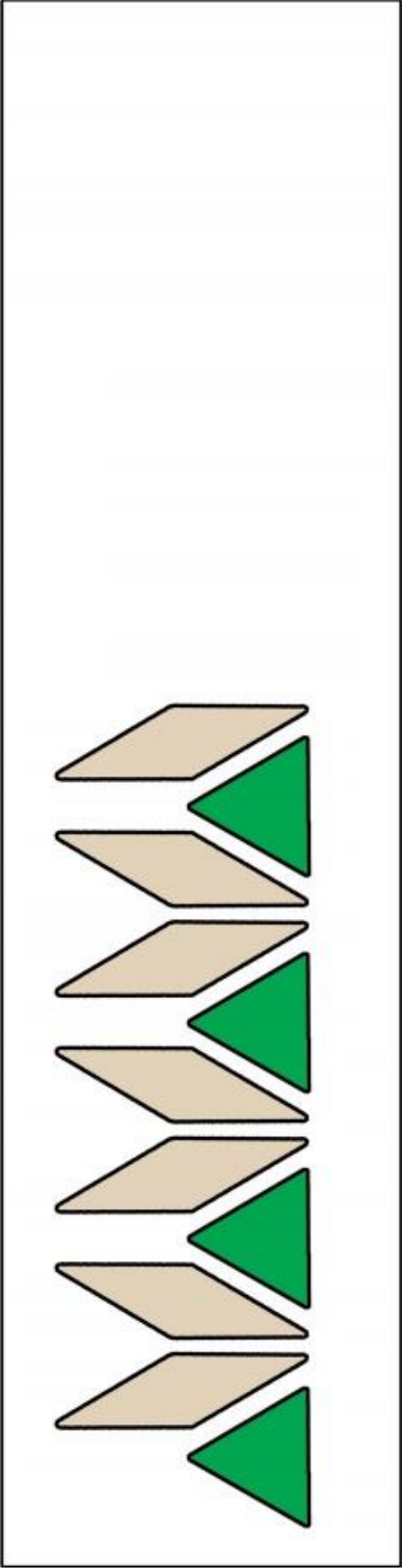
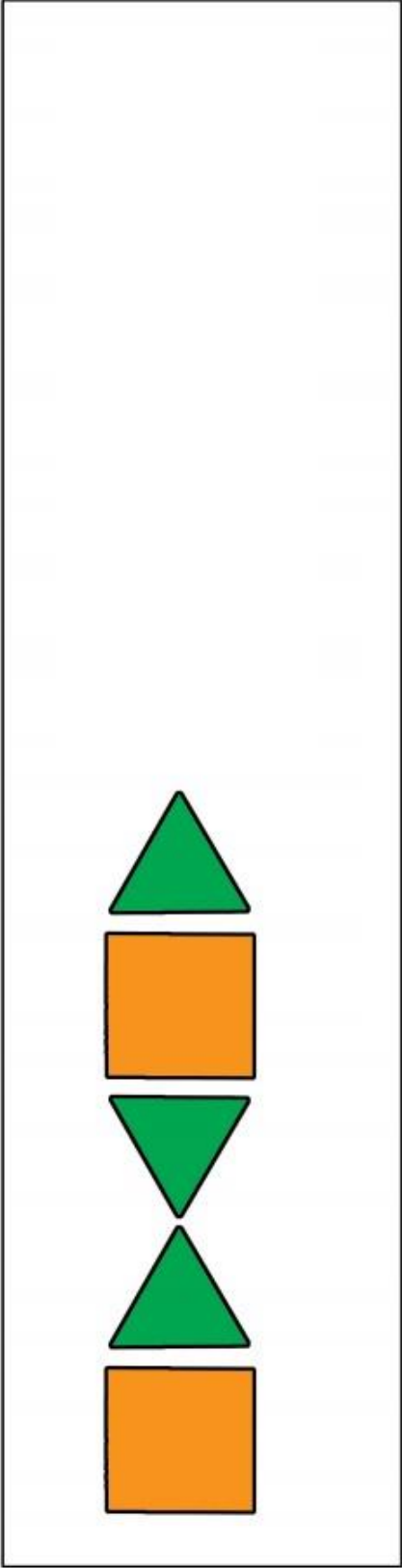
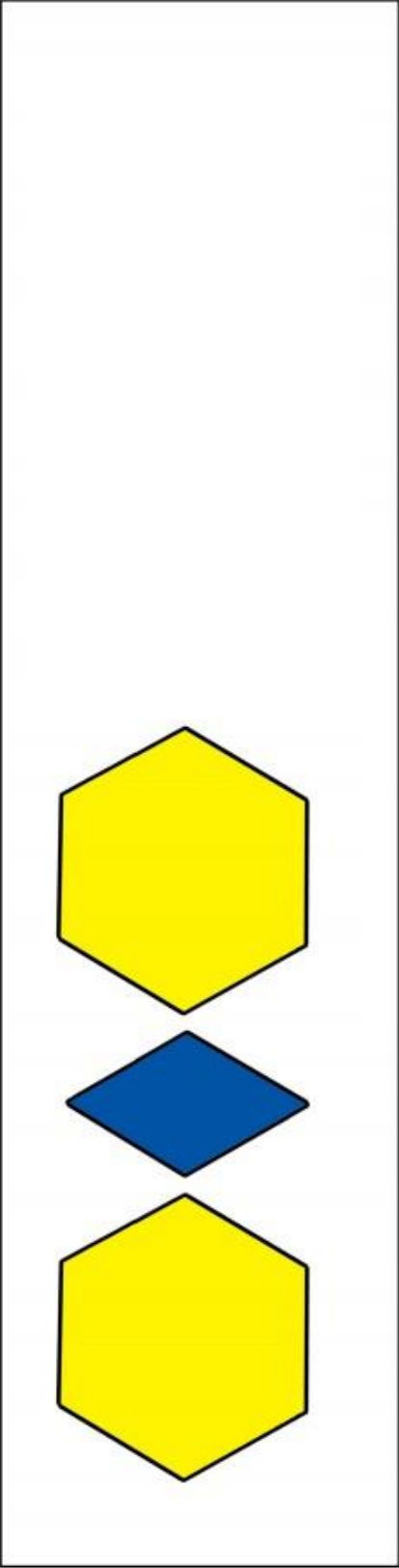
Co-funded by the  
European Union

## **A. Δραστηριότητα - Επέκταση μοτίβου**

*Υλικά: Σχήματα μοτίβου, Καρτέλα με μοτίβα*

### **ΟΔΗΓΙΕΣ**

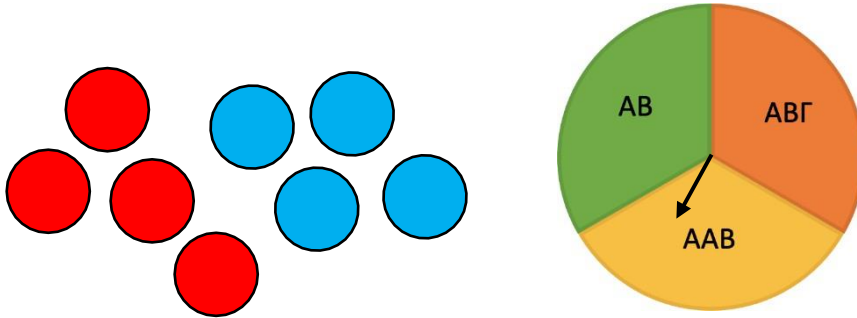
Να βρεις στα πιο κάτω μοτίβα τον κανόνα. Να χρησιμοποιήσεις σχήματαμοτίβου, για να συνεχίσεις κάθε μοτίβο.



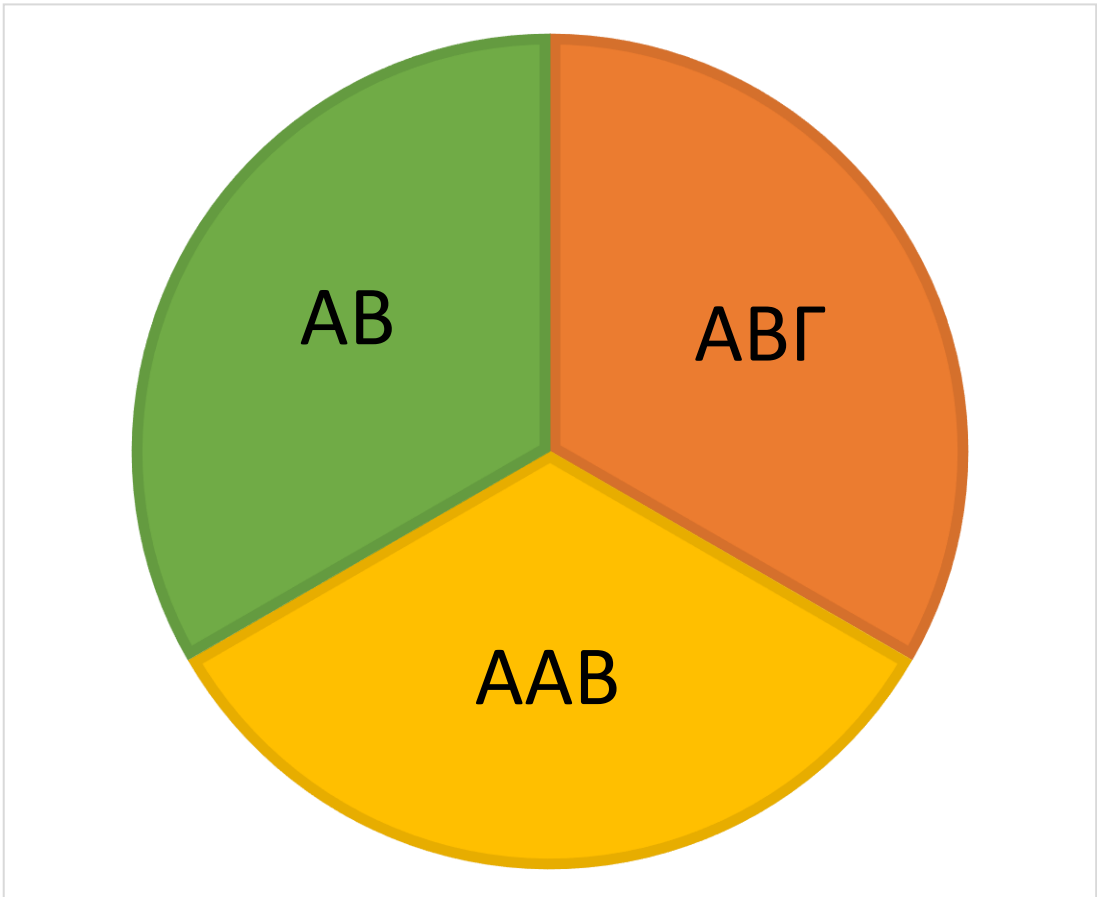
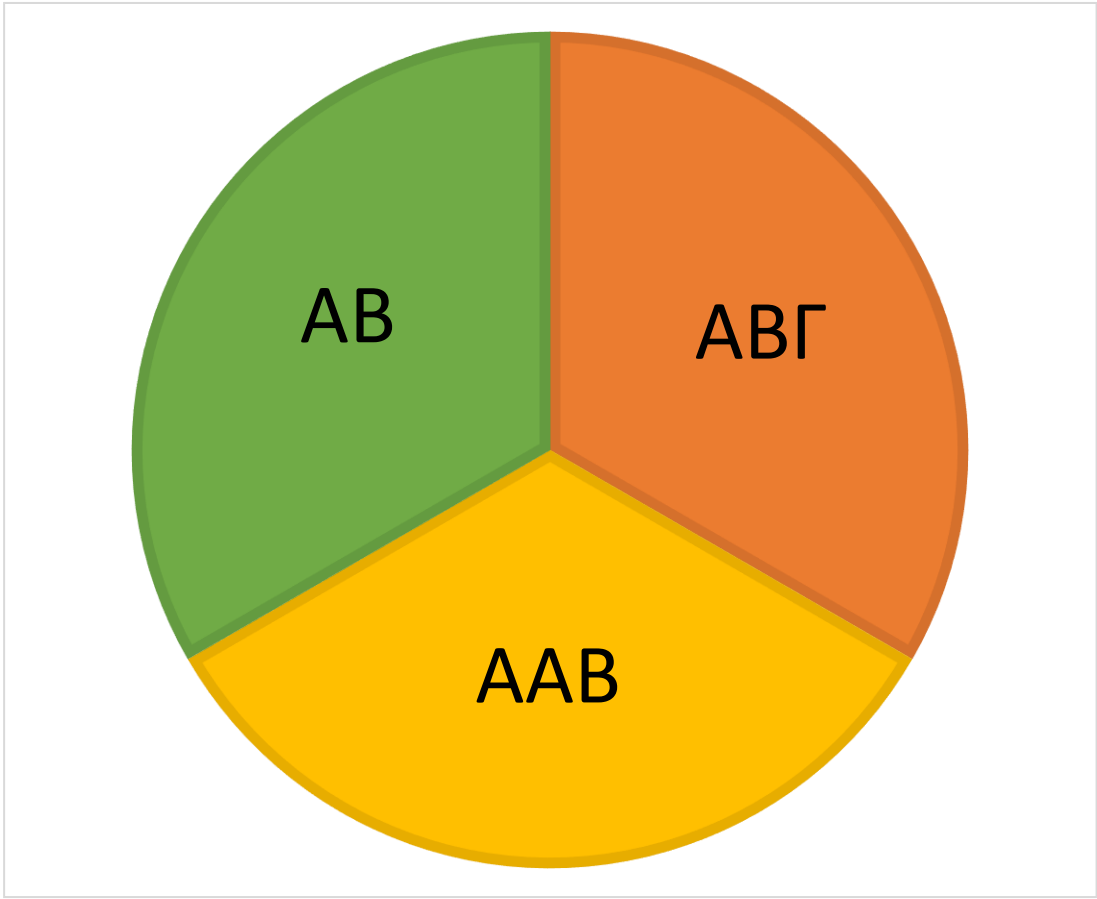
## Β. Παιχνίδι - Μετάφραση μοτίβου

Υλικά: Τροχός τύχης με κανόνες μοτίβου, σετ τάπες 2 χρωμάτων, 1 καρτέλα με μοτίβα

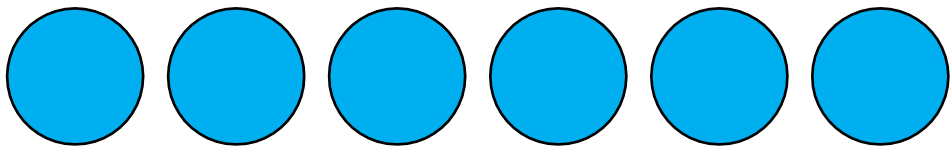
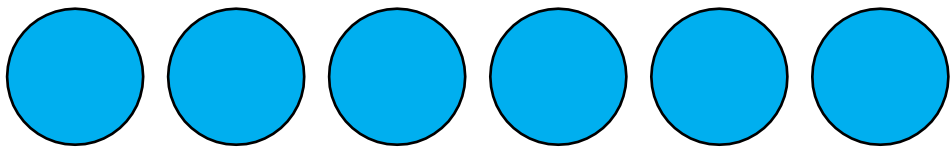
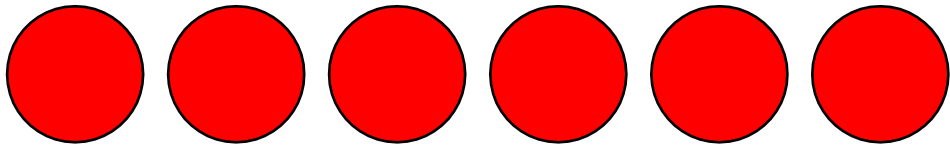
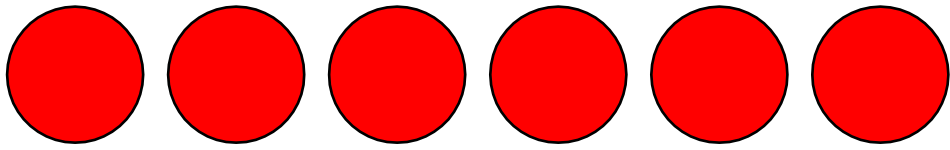
### ΟΔΗΓΙΕΣ

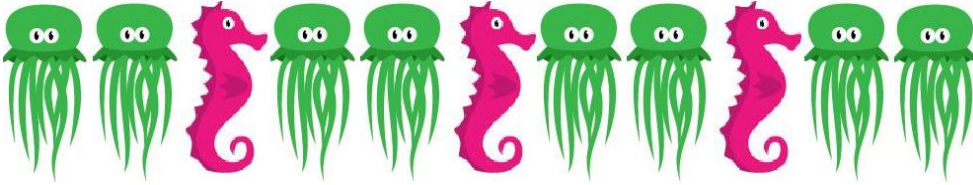
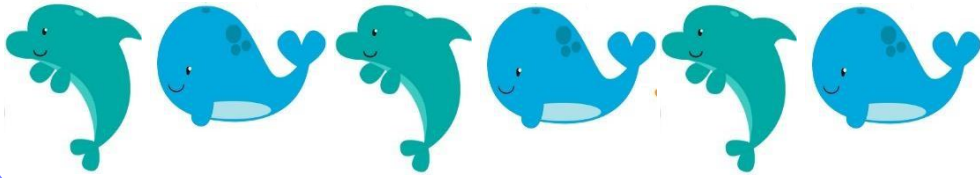


1. Στο παιχνίδι παίζουν 2 παίκτες.
2. Ο κάθε παίκτης παίρνει τάπες διαφορετικού χρώματος.
3. Ο παίκτης 1 γυρίζει τον τροχό. Η ένδειξη του δείχνει τον κανόνα ενός μοτίβου. Βρίσκει στην καρτέλα ένα μοτίβο που ακολουθεί τον κανόνα που δείχνει ο τροχός και τοποθετεί σε αυτό μια τάπα.
4. Ο παίκτης 2 επαναλαμβάνει την πιο πάνω διαδικασία.
5. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να τοποθετηθούν τάπες σε όλα τα μοτίβα.
6. Νικητής είναι ο παίκτης που τοποθέτησε τις περισσότερες τάπες.



Τάπες





## Παιχνίδι ρόλων - Στο κατάστημα παιχνιδιών

Υλικά: Καρτέλα με τιμοκατάλογο παιχνιδιών, φύλλο εργασίας με ερωτήσεις, χαρτονομίσματα και κέρματα του ευρώ

### ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Το ένα μέλος του ζευγαριού είναι ο καταστηματοάρχης και το άλλο μέλος ο πελάτης.
2. Ο πελάτης έχει στο πορτοφόλι του €10. Επιλέγει ένα από τα παιχνίδια του καταστήματος και χρησιμοποιεί τα χρήματά του, για να πληρώσει.
3. Ο καταστηματοάρχης δίνει ρέστα, ανάλογα με το κόστος του παιχνιδιού.
4. Τα δύο μέλη του ζευγαριού συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας, με βάση την συναλλαγή που έγινε.
5. Γίνεται ανταλλαγή των ρόλων καταστηματοάρχη-πελάτη και επαναλαμβάνεται η πιο πάνω διαδικασία.
6. Όταν ολοκληρωθούν και οι δύο αγορές, το ζευγάρι προχωρεί στο επιπρόσθετο πρόβλημα.



# ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



### ΑΓΟΡΑ 1

(α) Πόσα κοστίζει το παιχνίδι που επέλεξε ο πελάτης;

(β) Πόσα ρέστα θα δώσει ο καταστηματάρχης;

### ΑΓΟΡΑ 2

(α) Πόσα κοστίζει το παιχνίδι που επέλεξε ο πελάτης;

(β) Πόσα ρέστα θα δώσει ο καταστηματάρχης;

### ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ

Η Χαρά έχει €10. Θέλεις να αγοράσει έναν χαρταετό και μία μπάλα.



(α) Πόσα κοστίζουν μαζί τα παιχνίδια που επέλεξε η Χαρά;

(β) Πόσα χρήματα θα της μείνουν;

## **A. Ντόμινο**


Υλικά: Καρτέλες ντόμινο


### **ΟΔΗΓΙΕΣ**


Να τοποθετήσετε τις κάρτες του ντόμινο σε σειρά, ώστε οι αναπαραστάσεις που βρίσκονται η μία δίπλα από την άλλη να δείχνουν τον ίδιο αριθμό.


	4 4
--	--------


	7 ,
---	--------

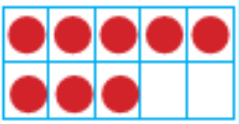
	9
---	---

3	
---	---

2	
---	---

	10
---	----

	8
---	---

	1
--	---

## **B. Τρίλιζα - Παιχνίδι με 2 παίκτες**

Υλικά: 2 πίνακες με αριθμούς (μία για κάθε παίκτη), 1 σετ κάρτες με αναπαραστάσεις αριθμών, μολύβια

### **ΟΔΗΓΙΕΣ**

1. Κάθε παίκτης παίρνει από έναν πίνακα με αριθμούς.
2. Οι κάρτες με τις αναπαραστάσεις των αριθμών τοποθετούνται αναποδογυρισμένες.
3. Ο παίκτης 1 τραβά μια κάρτα. Διαβάζει τον αριθμό που παρουσιάζει η κάρτα, τον εντοπίζει στον πίνακά του και τον διαγράφει.
4. Ο παίκτης 2 επαναλαμβάνει την πιο πάνω διαδικασία.
5. Η διαδικασία συνεχίζεται. Νικητής είναι ο παίκτης που θα βρει τρεις αριθμούς συνεχόμενους, οριζόντια, κατακόρυφα ή διαγώνια.

## Παίκτης 1

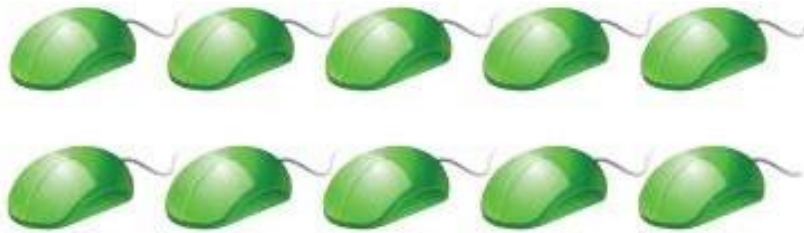
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

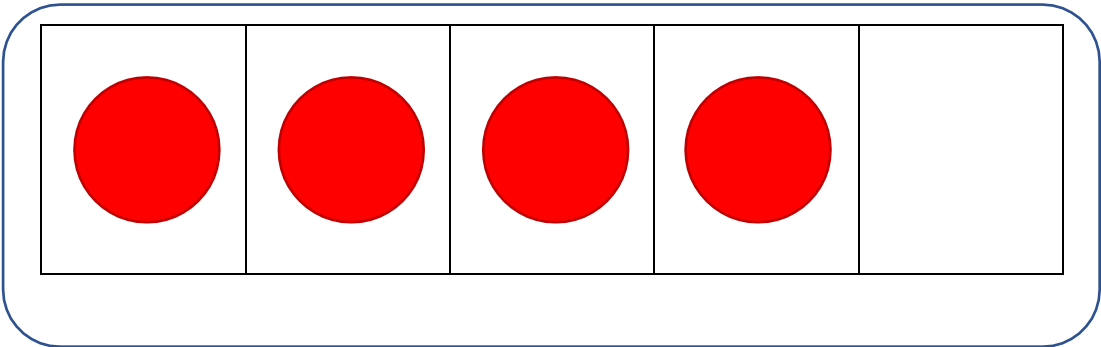
## Παίκτης 2

<b>7</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>



ΟΚΤΩ

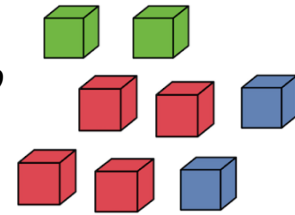






## Α. Δραστηριότητα - Κατασκευή και ερμηνεία γραφικής παράστασης

Υλικά: 4 πράσινοι, 4 μπλε και 4 κόκκινοι κύβοι, καρτέλα με γραφική παράσταση και παιχνίδια, φύλλο εργασίας 1



### ΟΔΗΓΙΕΣ

Ο Χάρης θέλει να κατασκευάσει μία γραφική παράσταση, για να δείξει πόσα παιχνίδια από το κάθε είδος έχει (καπέλα, αυτοκινητάκια, σκυλάκια).



Να βοηθήσεις τον Χάρη, ακολουθώντας τις πιο κάτω οδηγίες.

1. Να τοποθετήσεις ένα κύβο διαφορετικού χρώματος σε κάθε διαφορετικό είδος παιχνιδιού.
2. Να μετακινήσεις τους κύβους στη γραφική παράσταση.
3. Να απαντήσεις τις ερωτήσεις στο φύλλο εργασίας.



## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

1. Να γράψεις πόσα είναι όλα:

- τα σκυλάκια

- τα καπέλα

- τα αυτοκινητάκια

2. Πόσα περισσότερα είναι τα αυτοκινητάκια από τα καπέλα;

3. Πόσα είναι όλα μαζί τα παιχνίδια του Χάρη;

## **B. Δραστηριότητα -Ερμηνεία γραφικής παράστασης**

*Υλικά: Καρτέλα με γραφική παράσταση, φύλλο εργασίας 2*

### **ΟΔΗΓΙΕΣ**

Τα παιδιά μιας τάξης έκαναν μια γραφική παράσταση, για να δείξουν ποιο είναι το αγαπημένο τους άθλημα.

Να μελετήσεις τη γραφική παράσταση και να απαντήσεις τις ερωτήσεις στο φύλλο εργασίας 2.

ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΑΘΛΗΜΑ ΤΩΝ  
ΠΑΙΔΙΩΝ

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

1. Να γράψεις πόσα παιδιά προτιμούν:

- την πετόσφαιρα

- την καλαθόσφαιρα

- το ποδόσφαιρο

- την αντισφαίριση

2. Πόσα περισσότερα είναι τα παιδιά που προτιμούν το βόλεϊ από το

μπάσκετ;