

Όρα για παιχνίδια!



Ο Βασίλης και οι συμμαθητές του εξασκήθηκαν στα κλάσματα, τρώγοντας πίτσα! Ας εξασκηθούμε, λοιπόν, κι εμείς στα κλάσματα με τα παρακάτω παιχνίδια, κι όποιος κερδίσει... θα φάει μια νόστιμη πίτσα!

Θα χρειαστούμε:

- 2 ζάρια,
- το ταμπλό που υπάρχει στο **παράρτημα** (τελευταίες σελίδες),
- τις κάρτες από τις **ΚΑΡΤΕΛΕΣ 1, 2 και 3** του **παραρτήματος**,
- τα σύμβολα ανισότητας ($>$, $<$) που μπορούμε να κόψουμε από την **ΚΑΡΤΕΛΑ 4** του **παραρτήματος**,
- τον πίνακα για τους πόντους από την **ΚΑΡΤΕΛΑ 4** του **παραρτήματος**.

Αριθμός παικτών: 2

Το παιχνίδι παίζεται με δύο τρόπους...

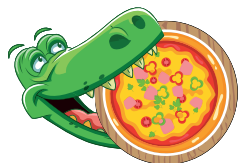
1ος Τρόπος Παιχνιδιού

Προετοιμασία

- Κόβουμε τις κάρτες με τα κλάσματα (κλασματικές μονάδες, δηλαδή κλάσματα με αριθμητή το 1) της **ΚΑΡΤΕΛΑΣ 1**, τις κάρτες με τις πίτσες της **ΚΑΡΤΕΛΑΣ 3** και τα σύμβολα ανισότητας της **ΚΑΡΤΕΛΑΣ 4**.
- Τοποθετούμε όλες τις κάρτες με τυχαία σειρά σε μια επιφάνεια, για παράδειγμα σε ένα τραπέζι.

Το παιχνίδι αρχίζει!

1. Κάθε παίκτης ρίχνει από ένα ζάρι και όποιος πετύχει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος.
2. • Ο πρώτος παίκτης ρίχνει και τα δύο ζάρια και προσθέτει τους αριθμούς που δείχνουν. Το άθροισμά τους είναι ο παρονομαστής της κλασματικής μονάδας που πρέπει να βρει (π.χ. $4 + 1 = 5 \rightarrow \frac{1}{5}$).
 - Παίρνει την κάρτα με τη σωστή κλασματική μονάδα και την τοποθετεί στο κέντρο του τραπεζιού.
 - Μετά, βρίσκει την κάρτα με την πίτσα στην οποία αντιστοιχεί αυτή κλασματική μονάδα και την τοποθετεί κάτω από την κάρτα με την κλασματική μονάδα.
3. Ρίχνει τα ζάρια και ο δεύτερος παίκτης και κάνει την ίδια διαδικασία.
4. Οι παίκτες τοποθετούν το σωστό σύμβολο ανισότητας ανάμεσα στις πίτσες.
5. Κερδίζει 10 πόντους όποιος έχει το μεγαλύτερο κομμάτι πίτσας.
6. Αν κάποιος από τους παίκτες δεν βρει τη σωστή κάρτα με την πίτσα, χάνει 10 πόντους.
7. Βάζουμε ξανά στη θέση τους τις κάρτες με τα κλάσματα και τις πίτσες και συνεχίζουμε το παιχνίδι.
8. Μπορούμε να σημειώνουμε τους πόντους κάθε παίκτη στον πίνακα της **ΚΑΡΤΕΛΑΣ 4**.
9. Νικητής είναι αυτός που θα συγκεντρώσει πρώτος 50 πόντους!



Παράδειγμα

Ο πρώτος παίκτης ρίχνει τα ζάρια  και προσθέτει $4 + 2 = 6$.

Επιλέγει την κάρτα με την κλασματική μονάδα $\frac{1}{6}$ και ψάχνει να βρει την κάρτα

με τη σωστή πίτσα , την οποία τοποθετεί κάτω από την κάρτα $\frac{1}{6}$.

Ρίχνει τα ζάρια και ο δεύτερος παίκτης  και κάνει την ίδια διαδικασία

$(4 + 1 = 5 \rightarrow \frac{1}{5})$ .

Συγκρίνουν τα κομμάτια της πίτσας και τοποθετούν ανάμεσά τους το σωστό σύμβολο της ανισότητας.



$$\frac{1}{6}$$

μικρότερο από...



$$\frac{1}{5}$$

Κερδίζει 10 πόντους ο παίκτης με το $\frac{1}{5}$ της πίτσας.



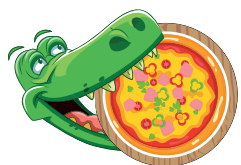
2ος Τρόπος Παιχνιδιού

Προετοιμασία

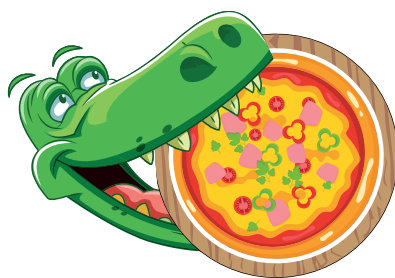
- Κόβουμε τις κάρτες της **ΚΑΡΤΕΛΑΣ 2** και τις τοποθετούμε ανάποδα πάνω στο τραπέζι (ή γενικά στην επιφάνεια στην οποία παίζουμε). Φροντίζουμε να τις έχουμε χωρίσει σε τρεις ομάδες, ανάλογα με το χρώμα τους.
- Τοποθετούμε τις κάρτες με τις πίτσες με τυχαία σειρά πάνω στο τραπέζι έτσι, ώστε να φαίνονται τα κομμάτια στα οποία έχει χωριστεί η κάθε πίτσα.
- Τοποθετούμε στο κέντρο του τραπεζιού το **TΑΜΠΛΟ** που βρίσκουμε στο παράρτημα.
- Αν δεν θέλουμε να κατασκευάσουμε το ταμπλό με τον δείκτη που περιστρέφεται, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα οποιοδήποτε ζάρι και να ορίσουμε ότι οι αριθμοί 1 και 2 θα αντιστοιχούν στο κίτρινο χρώμα, οι αριθμοί 3 και 4 θα αντιστοιχούν στο κόκκινο χρώμα και οι αριθμοί 5 και 6 θα αντιστοιχούν στο πράσινο χρώμα.

Το παιχνίδι αρχίζει!

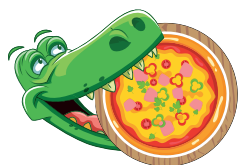
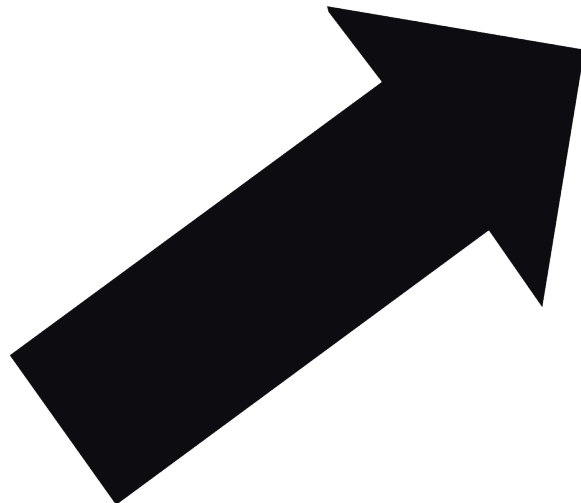
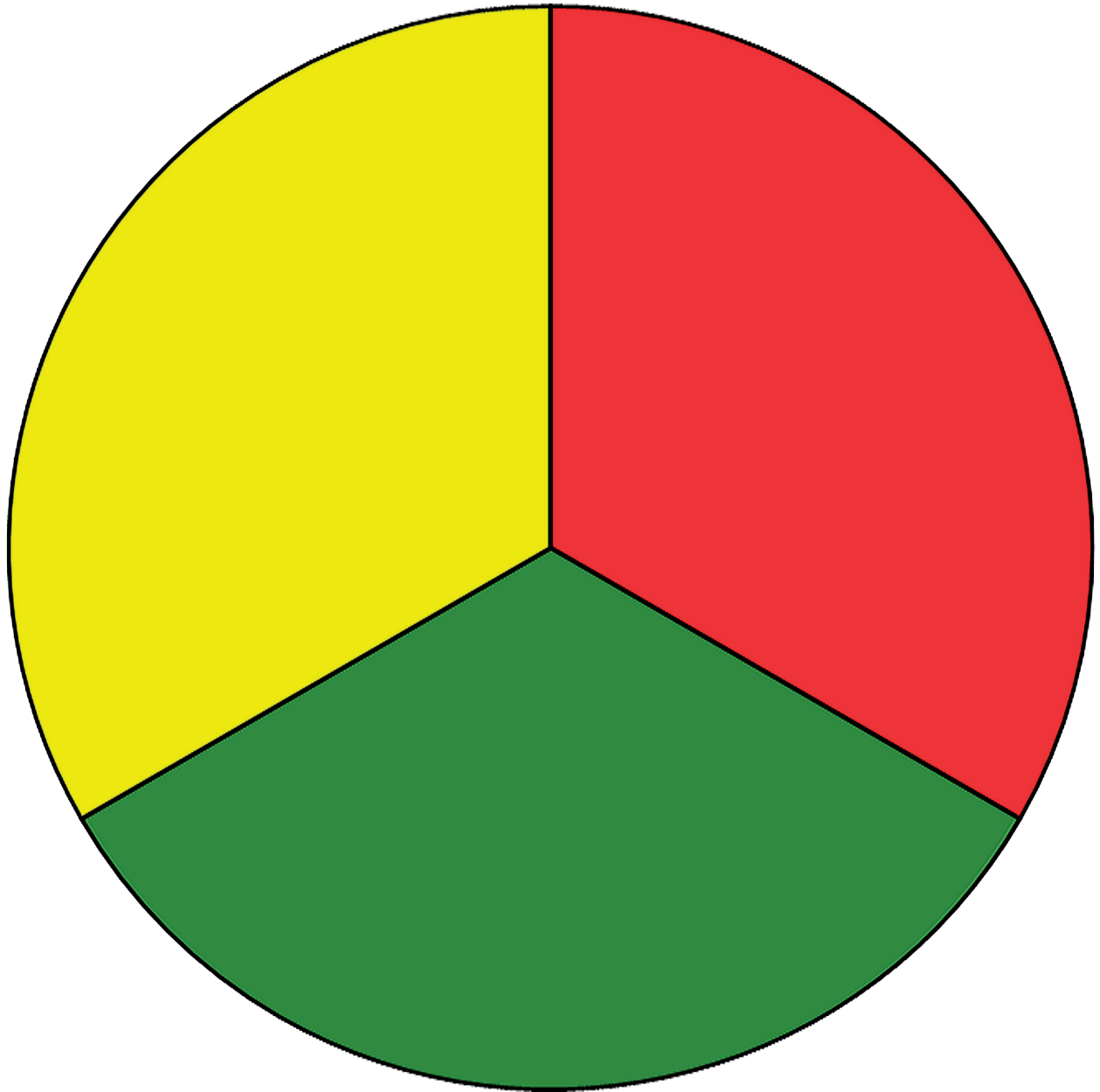
1. Κάθε παίκτης ρίχνει από ένα ζάρι και όποιος πετύχει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος.
2. Ο πρώτος παίκτης γυρίζει τον δείκτη του ταμπλό και παίρνει μια κάρτα από το χρώμα που του δείχνει. Διαβάζει δυνατά την εντολή που γράφει η κάρτα.
3. Ο δεύτερος παίκτης προσπαθεί να βρει την κάρτα με την πίτσα που αντιστοιχεί στην εντολή που άκουσε. Μετά, αν θέλει, βρίσκει και την κάρτα με την κλασματική μονάδα.
4. Αν κάποιος τραβήξει την κάρτα «Δεν έχει πίτσα!», χάνει τη σειρά του.
5. Αν κάποιος τραβήξει την κάρτα «Δώσε μια πίτσα», πρέπει να δώσει μια κάρτα με πίτσα από αυτές που έχει στον άλλο παίκτη.
6. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να τελειώσουν όλες οι χρωματιστές κάρτες.
7. Νικητής είναι όποιος συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες με πίτσες.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ



ΤΑΜΠΛΟ



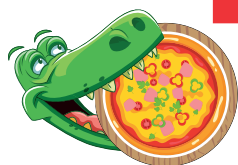
ΚΑΡΤΕΛΑ 1

$\frac{1}{1}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{3}$
$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{6}$
$\frac{1}{7}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{9}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{11}$	$\frac{1}{12}$

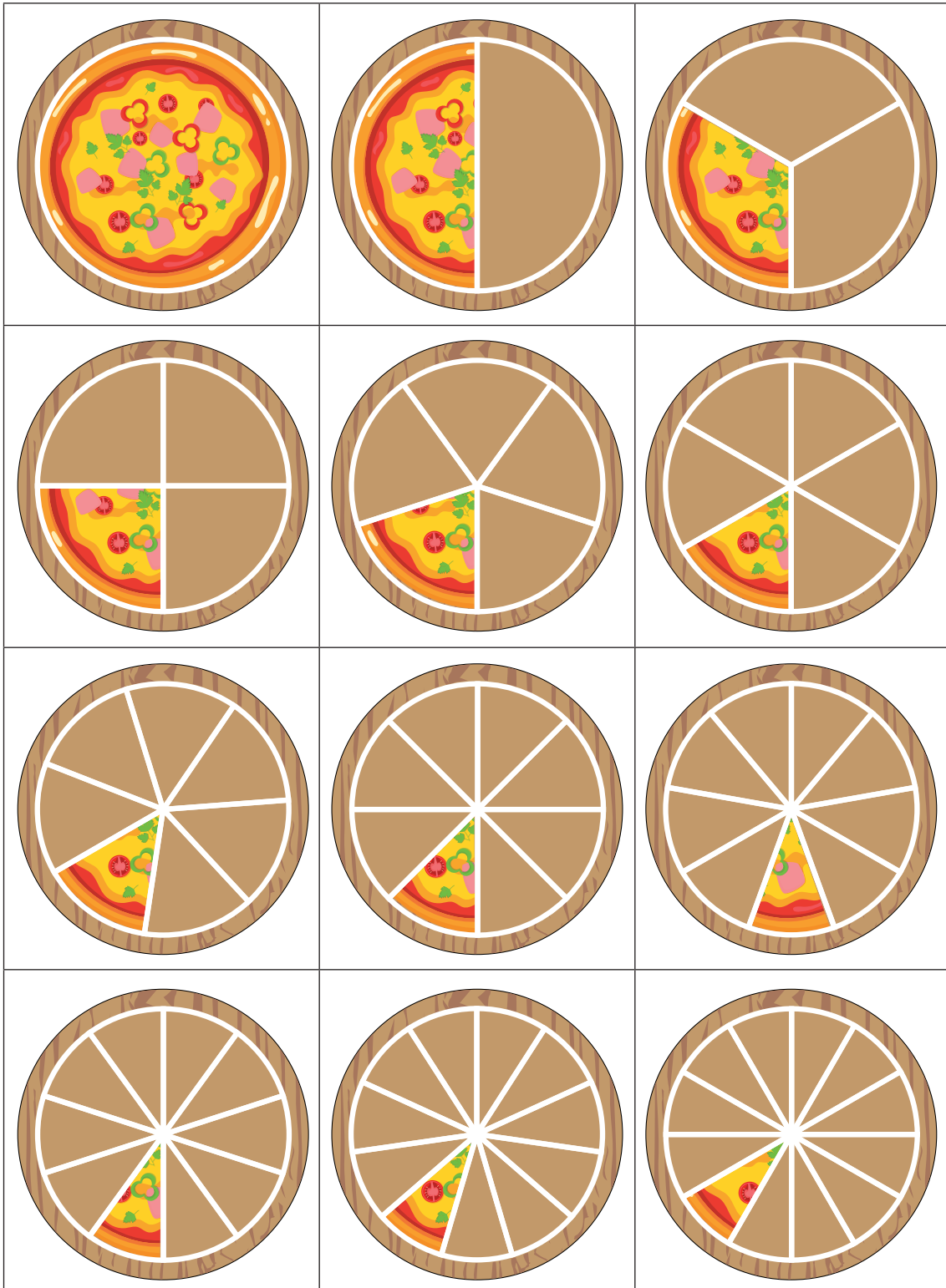


ΚΑΡΤΕΛΑ 2

Δεν έχει πίτσα!	Φάε ένα από τα δύο κομμάτια.	Φάε ένα από τα τρία κομμάτια.
Φάε ένα από τα τέσσερα κομμάτια.	Φάε μια ολόκληρη πίτσα! Καλή όρεξη!	Φάε ένα από τα πέντε κομμάτια.
Φάε ένα από τα έξι κομμάτια.	Φάε ένα από τα επτά κομμάτια.	Φάε ένα από τα οκτώ κομμάτια.
Φάε ένα από τα δέκα κομμάτια.	Δώσε μια πίτσα.	Φάε ένα από τα έντεκα κομμάτια.
Φάε ένα από τα εννιά κομμάτια.	Δεν έχει πίτσα!	Δώσε μια πίτσα.
Δώσε μια πίτσα.	Φάε ένα από τα δώδεκα κομμάτια.	Δεν έχει πίτσα!



КАРТЕЛА 3



ΚΑΡΤΕΛΑ 4

Σύμβολα ανισότητας

 μεγαλύτερο από...	 μικρότερο από...
--	--

Πίνακας καταγραφής γόντων

	ΠΑΙΚΤΗΣ/ΠΑΙΚΤΡΙΑ 1	ΠΑΙΚΤΗΣ/ΠΑΙΚΤΡΙΑ 2
Σύνολο:		

