

# Μαθηματικό παιχνίδι - Μονάδες μήκους

## ΥΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1 πίνακας παιχνιδιού 37 κάρτες 4 πιόνια RE-Wood® 1 ζάρι  
1 σετ οδηγιών

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Επανάληψη και ενοποίηση γνωστών μονάδων μήκους (mm, cm, dm, m)
- Σχεσιακή σύνδεση κατάλληλων μονάδων μήκους με καθημερινά αντικείμενα
- Παιχνιδιάρικη μετατροπή και σχεσιακή εφαρμογή μονάδων μήκους στο σύστημα αξίας 10 θέσεων
- Βιωματική μάθηση μέσω του παιχνιδιού

## Στόχος του παιχνιδιού:

Νικητής βγαίνει αυτός που θα καταφέρει να απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις και να μαζέψει 4 κάρτες ίδιου χρώματος ή να έχει όλες τις μονάδες μέτρησης.

## Κανόνες Παιχνιδιού

- Ο νεότερος σε ηλικία παίκτης ξεκινάει, ρίχνει τα ζάρια και προχωράει με την φορά των βελών, όπως φαίνονται στο επιτραπέζιο ξεκινώντας από την αφετηρία(σημαία), μέγιστος αριθμός παικτών 4.
- Χωρίζουμε τις κάρτες ανά χρώμα και σε 9 κατηγορίες ανάλογα την μονάδα που φαίνεται πάνω δεξιά στην κάθε κάρτα.
- Ανάλογα το κουτάκι που πέφτει τραβάει μια κάρτα αντίστοιχης μονάδας.

Παράδειγμα: Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι και τυχαίνει 3. Κινείται μπροστά προς το κίτρινο τετράγωνο με μονάδα μέτρησης το m. Τώρα επιλέγει μία κίτρινη κάρτα που αποτυπώνει ένα m στη πάνω δεξιά γωνία της.

- Αν απαντήσει σωστά (η σωστή απάντηση βρίσκεται στο πίσω μέρος της κάρτας)κρατάει την κάρτα και βάζει το πιόνι του στο κουτάκι της μονάδας της απάντησης του.

Παράδειγμα: Πόσα cm είναι το 1m; Σωστή απάντηση: 100cm. Το πιόνι που βρίσκεται στο τετράγωνο με μονάδα μέτρησης m και χρώμα κίτρινο (Μονάδες), πρέπει να μετακινηθεί στη μονάδα μέτρησης cm με χρώμα μπλε (Εκατοντάδες).

Χιλιάδες	Εκατοντάδες	Δεκάδες	Μονάδες
			1
	1	0	0

5. Αν δεν απαντήσει σωστά ξαναβάζει την κάρτα στην στοίβα της και μένει στην θέση του.
6. Οι παίκτες εναλλάσσονται στο παιχνίδι σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού.
7. Αν ο επόμενος παίκτης πέσει σε κουτάκι που είναι ήδη άλλος παίκτης, έχει το δικαίωμα να βάλει τον προηγούμενο παίκτη στην αφητηρία.

Τώρα έχει 2 τρόπους να συνεχίσει:

Ή παίρνει την κάρτα του προηγούμενου παίκτη χωρίς να χρειάζεται να απαντήσει σωστά. Σε αυτήν την περίπτωση παραμένει σε αυτό το τετράγωνο, δεν προχωράει. Ή παίρνει μια νέα κάρτα (όπως περιγράφεται στο μέρος 3) και αναλόγως αν απαντήσει σωστά προχωράει. Ο παίκτης που ξανά πήγε στη σημαία δεν χάνει την σειρά του, συνεχίζει να παίζει κανονικά. Και το παιχνίδι συνεχίζεται.

8. Όταν ένας παίχτης πέσει πάνω σε ένα τετράγωνο ρίχνοντας το ζάρι που δεν έχει κάρτα αντιστοιχίας, χάνει τη σειρά του για τον επόμενο γύρω.
9. Όταν ένας παίχτης κινηθεί πάνω σε τετράγωνο που είναι ήδη κάποιος παίχτης, απαντώντας σωστά μία ερώτηση, τότε δε συμβαίνει τίποτα.

**Νικητής:** βγαίνει αυτός που θα καταφέρει να απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις και να μαζέψει 4 κάρτες ίδιου χρώματος ή να έχει όλες τις μονάδες μέτρησης. Ο πρώτος νικητής, πρέπει να τοποθετήσει τις κάρτες του κάτω ταξινομημένες, έτσι ώστε να θυμίζει στους υπόλοιπους παίκτες πως να συνεχίζουν.

**Διάρκεια Παιχνιδιού:** Περίπου 30λεπτά

*Καλή Διασκέδαση!*

---