



ΠΡΟΠΑΙΔΕΙΑ

Κάνε πρώτος τους σωστούς
υπολογισμούς!



Η προπαίδεια είναι μία διασκεδαστική τόμπολα με την οποία τα παιδιά μαθαίνουν να κάνουν πολλαπλασιασμούς και ταυτόχρονα να καταλαβαίνουν τη δομή του πίνακα προπαίδειας και να αναπτύσσουν τη μνήμη τους.

Προετοιμασία

Οι καρτέλες τόμπολας και οι μάρκες-σωσίβια μοιράζονται εξίσου μεταξύ των παικτών. Αυτές που περισσεύουν βγαίνουν από το παιχνίδι. Οι κάρτες πολλαπλασιασμού τοποθετούνται στους αντίστοιχους χώρους του ταμπλό: 10 ανά σειρά, με την πλευρά των πολλαπλασιασμών από κάτω, έτσι ώστε να μην φαίνονται. Τα παιδιά επίσης συναρμολογούν τον πίνακα-παζλ της προπαίδειας και τοποθετούν πάνω του, τα κίτρινα καρτελάκια, έτσι ώστε να καλύπτουν όλους τους αριθμούς στο γκρι φόντο.



X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1									
2						12	14	16	18	
3										
4										
5										
6					30					
7										
8										
9										
10										100



Τρόπος παιχνιδιού

Κάθε παίκτης, με τη σειρά του, αναποδογυρίζει μία κίτρινη κάρτα πολλαπλασιασμού, διαλέγοντας μία από τις 10 σειρές του ταμπλό και διαβάζει δυνατά τον πολλαπλασιασμό (για παράδειγμα: «Τρία επί δύο!»). Σε αυτό το σημείο, όλοι οι αντίπαλοι μπορούν να ελέγξουν αν το αποτέλεσμα αυτού του πολλαπλασιασμού υπάρχει στη δική τους καρτέλα τόμπλας. Ο πρώτος που δηλώνει ότι έχει αυτό το αποτέλεσμα (για παράδειγμα: «Έξι!») παίρνει την κίτρινη κάρτα πολλαπλασιασμού και την τοποθετεί στην καρτέλα του, στο αντίστοιχο μέρος.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΩΣΤΟΥ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΟΣ

1x1	6	
9	16	← 8x2
18	20	
5x6	48	
63	10x10	

Αν ο παίκτης κάνει λάθος, πρέπει να επιστρέψει την κίτρινη κάρτα πολλαπλασιασμού πίσω σε μία από τις δύο αντιστοιχες σειρές του ταμπλό και, επιπλέον, αναγκάζεται να επιστρέψει και άλλη μία κίτρινη κάρτα πολλαπλασιασμού που είχε κερδίσει, εκτός και αν έχει μάρκα-σωσίβιο.

Μάρκες-σωσίβια

Οι παίκτες έχουν στη διάθεσή τους 1 μάρκα-σωσίβιο για κάθε καρτέλα τόμπλας. Σε περίπτωση σφάλματος, δηλαδή αν δηλώσουν αποτέλεσμα που δεν έχει η καρτέλα του ή δεν έχουν κάνει σωστά τον υπολογισμό, μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη μάρκα σωσίβιο για να επιστρέψουν μόνο την κάρτα που έκαναν λάθος και όχι και άλλη μία, που είχαν κερδίσει προηγουμένως.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΛΑΘΟΥΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΟΣ

1x1	6
9x2	16
18	20
5x6	48
63	10x10

Επαλήθευση

Για να ελέγξετε αν ένας παίκτης έχει βρει σωστά το αποτέλεσμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον πίνακα προπαίδειας. Απομακρύνουμε το κίτρινο καρτελάκι του αντίστοιχου πολλαπλασιασμού από τον πίνακα και βλέπουμε από κάτω το αποτέλεσμα: αν, για παράδειγμα, ο πολλαπλασιασμός είναι 3×2 , αποκαλύπτεται η διασταύρωση 3 κόκκινο και 2 μπλε.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2			6							
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Βραβεία

Ο πρώτος που κερδίζει δύο πολλαπλασιασμούς οριζόντια (στην ίδια σειρά) κερδίζει το χάλκινο βραβείο των 2. Ο πρώτος που κάνει 5 πολλαπλασιασμούς κάθετα (στην ίδια στήλη) κερδίζει το αργυρό βραβείο των 5. Αυτός που θα ολοκληρώσει πρώτος όλη την καρτέλα κερδίζει το χρυσό βραβείο και είναι ο νικητής!

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΧΑΛΚΙΝΟΥ ΒΡΑΒΕΙΟΥ

3	4
5x2	4x4
24	25
32	42
63	70



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΑΡΓΥΡΟΥ ΒΡΑΒΕΙΟΥ

3x1	4
5x2	16
6x4	25
8x4	42
7x9	70



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΧΡΥΣΟΥ ΒΡΑΒΕΙΟΥ

3x1	2x2
5x2	4x4
6x4	5x5
8x4	6x7
7x9	7x10



ΕΞΤΡΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Το παιχνίδι περιέχει 4 επιπλέον κάρτες πολλαπλασιασμού, χωρίς αριθμούς, για περίπτωση απώλειας. Επίσης υπάρχουν 8 επιπλέον κίτρινα καρτελάκια.



διά βίου παιχνίδι, δια βίου μάθηση!