**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ**

* Παίζω και μαθαίνω **Πρόσθεση** μέχρι το 10…

<https://www.slideshare.net/epapadi/httpblogsschgrgoma-httpblogsschgrepapadi-133395540>

* Παίζω και μαθαίνω **Αφαίρεση** μέχρι το 10…

<https://www.slideshare.net/epapadi/httpblogsschgrgoma-httpblogsschgrepapadi-135258631>

# Εφαρμογίδια για το διαμερισμό των αριθμών 3-10

<http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=WaystoMake>

* Οι μαθητές επιλέγουν τον αριθμό που θα διαμοιραστεί. Οι μαθητές πρέπει να κατανείμουν τα αρκουδάκια στα δύο σπίτια.

# Μαθηματικός ζυγός

<http://nrich.maths.org/4725>

* Οι μαθητές τοποθετούν ράβδους στα δύο σκέλη του μαθηματικού ζυγού, ώστε ο ζυγός να ισορροπεί.

<http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html>

* Οι μαθητές επιλέγουν 4 αριθμούς για να κατασκευάσουν δύο μαθηματικές προτάσεις έτσι ώστε να ισορροπήσει η ζυγαριά. Πατώντας στα κόκκινα κουμπιά μπορούν να αλλάξουν τις πράξεις των αριθμών. Πατώντας στα λουλούδια μπορούν να κρύψουν αριθμούς.

<http://illuminations.nctm.org/Activity.aspx?id=3530>

* Οι μαθητές επιλέγοντας τα πλήκτρα της υπολογιστικής μηχανής κατασκευάζουν μαθηματικές προτάσεις πρόσθεσης και αφαίρεσης που να έχουν το ίδιο αποτέλεσμα.

# Αριθμητική Γραμμή

<http://www.explorelearning.com/index.cfm?method=cResource.dspView&ResourceID=1022>

* Πατώντας στα εικονίδια «Add» και «Subtract» ο βάτραχος κινείται στην αριθμητική γραμμή με στόχο να πιάσει τις μύγες. Με το «Jump size» καθορίζεται το μέγεθος του βήματος που θα κάνει ο βάτραχος. Πατώντας στο εικονίδιο «Add fly» εμφανίζονται μύγες στην αριθμητική γραμμή.