

## Μαθηματικά Β'

### Εφαρμογίδια- Παιχνίδια για εξάσκηση στα Μαθηματικά

#### 1. Παιχνίδι για πρόσθεση- Μέχρι το 12

<https://www.arcademics.com/games/jet-ski>

Για παιδιά που χρειάζονται επανάληψη σε απλές μονοψήφιες προσθέσεις με αποτέλεσμα μέχρι το 12



#### 2. Παιχνίδι για πρόσθεση

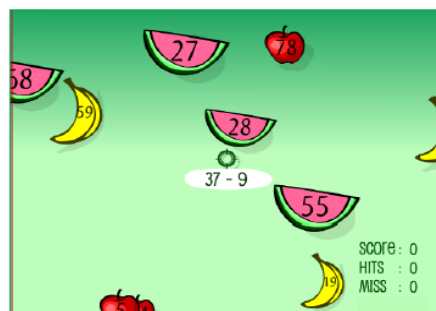
[http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fruitshoot/fruitshoot\\_addition.htm](http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fruitshoot/fruitshoot_addition.htm)

Τα παιδιά εξασκούνται σε προσθέσεις αριθμών σε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας.

Για παράδειγμα:

Επίπεδο 5: Πρόσθεση διψήφιου αριθμού με μονοψήφιο χωρίς υπερπήδηση δεκάδας

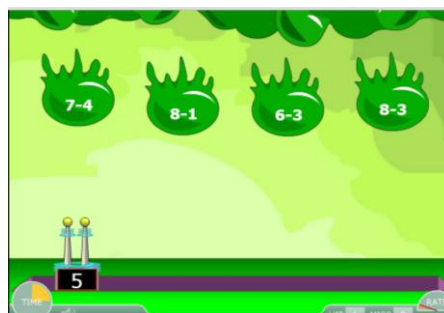
Επίπεδο 6: Πρόσθεση διψήφιων αριθμών χωρίς υπερπήδηση δεκάδας



#### 3. Παιχνίδι για αφαίρεση (Μέχρι το 12)

<https://www.arcademics.com/games/mission>

Για παιδιά που χρειάζονται επανάληψη σε απλές αφαιρέσεις με αποτέλεσμα μέχρι το 12



#### 4. Παιχνίδι για αφαίρεση

[http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fruitshoot/fruitshoot\\_subtraction.htm](http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fruitshoot/fruitshoot_subtraction.htm)

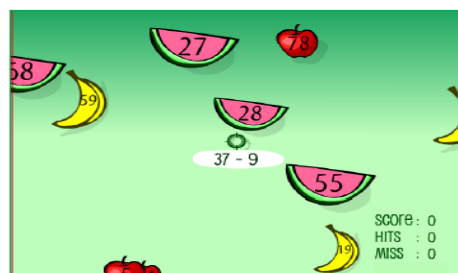
Τα παιδιά εξασκούνται σε αφαιρέσεις αριθμών σε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας.

Για παράδειγμα:

Επίπεδο 4: Αφαίρεση μονοψήφιου από διψήφιο αριθμό χωρίς χάλασμα δεκάδας

Επίπεδο 5: Αφαίρεση μονοψήφιου από διψήφιο αριθμό με χάλασμα δεκάδας

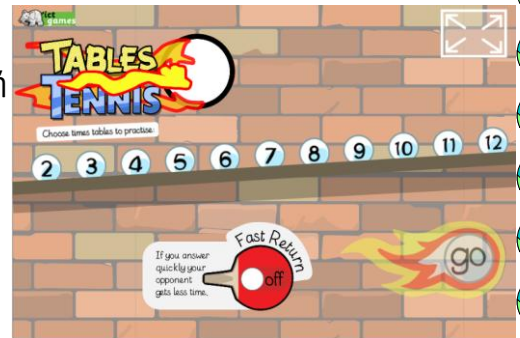
Επίπεδο 6: Αφαίρεση διψήφιου από διψήφιο αριθμό χωρίς χάλασμα δεκάδας



## 5. Παιχνίδι για πίνακες πολλαπλασιασμού

<https://www.ictgames.com/tablesTennis/mobile/index.html>

Τα παιδιά επιλέγουν με ποιον πίνακα πολλαπλασιασμού θέλουν να ασχοληθούν. Στη συνέχεια, επιλέγουν τη σωστή απάντηση για να πάει η μπαλίτσα του πινγκ πονγκ απέναντι.



## 6. Παιχνίδι για διαίρεση

<https://www.ictgames.com/mobilePage/doggyDivision/index.html>

Τα παιδιά μοιράζουν στα σκυλάκια τα κόκαλα, με βάση τη μαθηματική πρόταση που τους δίνεται.



## 7. Παιχνίδι για συμμετρία

<https://www.topmarks.co.uk/symmetry/symmetry-matching>

Τα παιδιά επιλέγουν το συμμετρικό του σχήματος ή του σχεδίου που δίνεται.

