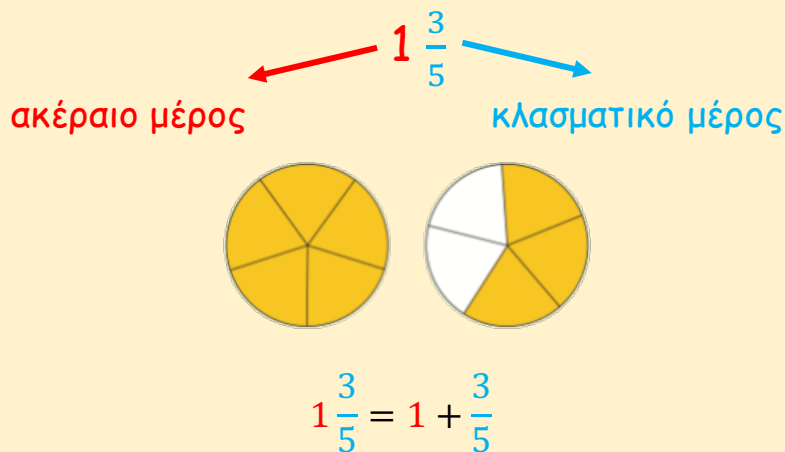


1. ΜΙΚΤΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ ΚΑΙ ΚΑΤΑΧΡΗΣΤΙΚΑ ΚΛΑΣΜΑΤΑ

- Μικτός ονομάζεται ο αριθμός που έχει ακέραιο μέρος και κλασματικό μέρος και αναπαριστά το άθροισμα των δύο.
- Ένας μικτός αριθμός είναι πάντα μεγαλύτερος από την ακέραια μονάδα.

Παράδειγμα:



- Καταχρηστικό κλάσμα ονομάζεται το κλάσμα του οποίου ο αριθμητής είναι μεγαλύτερος από τον παρονομαστή του.
- Ένα καταχρηστικό κλάσμα είναι πάντα μεγαλύτερο από την ακέραια μονάδα.

Παράδειγμα:

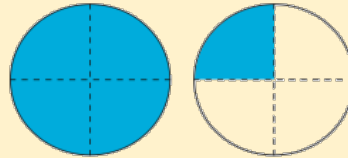
$$\frac{8}{5} \begin{array}{l} \xrightarrow{\text{αριθμητής}} \\ \xrightarrow{\text{παρονομαστής}} \end{array}$$

$$\frac{8}{5} > 1, \text{ αφού } \frac{8}{5} = \frac{5}{5} + \frac{3}{5} = 1 + \frac{3}{5}$$

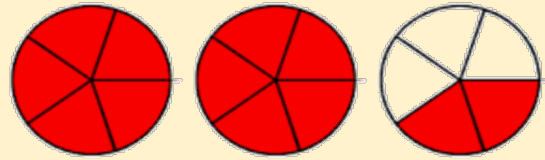
- Οι μικτοί αριθμοί γράφονται και ως καταχρηστικά κλάσματα και το αντίστροφο.

Παραδείγματα:

$$\frac{5}{4} = \frac{4}{4} + \frac{1}{4} = 1\frac{1}{4}$$



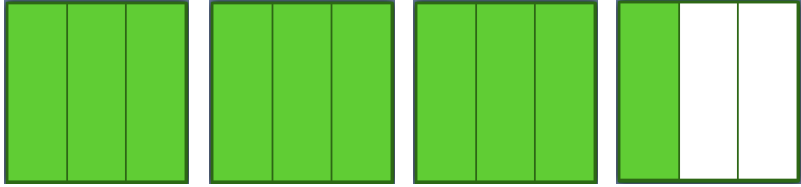
$$2\frac{2}{5} = \frac{5}{5} + \frac{5}{5} + \frac{2}{5} = \frac{12}{5}$$



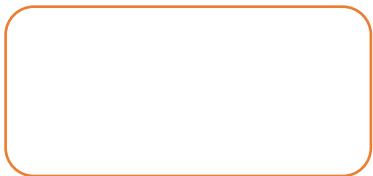
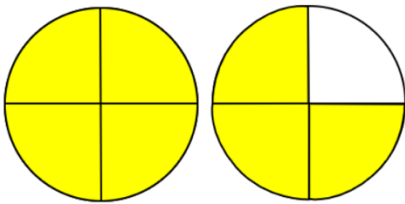
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

1. Να γράψεις τον αριθμό που αναπαριστά κάθε εικόνα ως μικτό αριθμό και ως καταχρηστικό κλάσμα, όπως στο παράδειγμα.

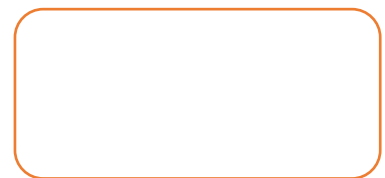
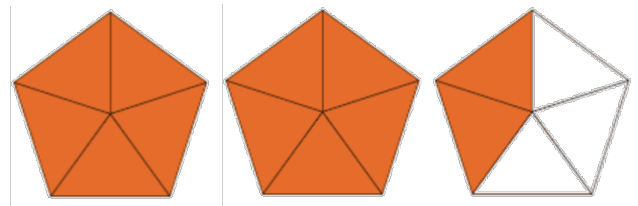
Παράδειγμα:


$$3\frac{1}{3} = \frac{10}{3}$$

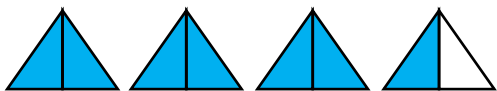
(α)



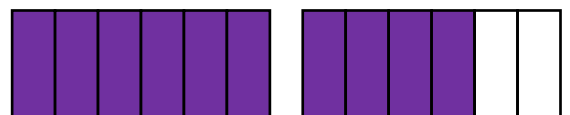
(β)



(γ)



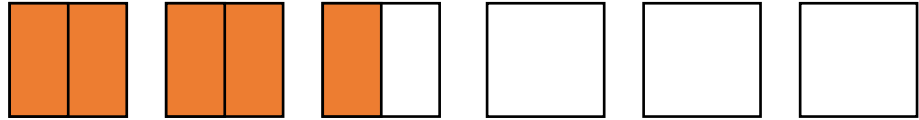
(δ)



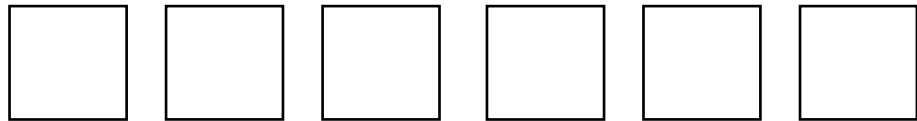
2. Να αναπαραστήσεις τους αριθμούς, αν $\square = 1$, όπως στο παράδειγμα.

Παράδειγμα:

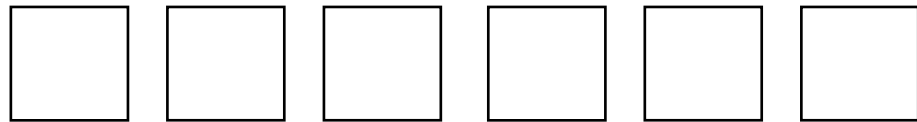
$$2\frac{1}{2}$$



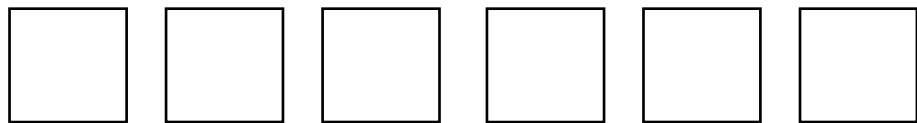
(α) $4\frac{1}{2}$



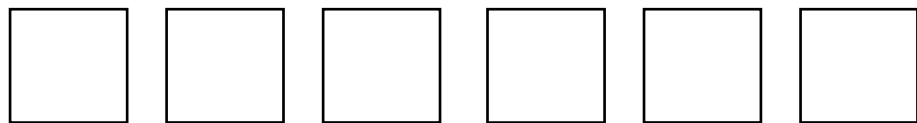
(β) $3\frac{1}{4}$



(γ) $\frac{7}{2}$



(δ) $\frac{14}{4}$

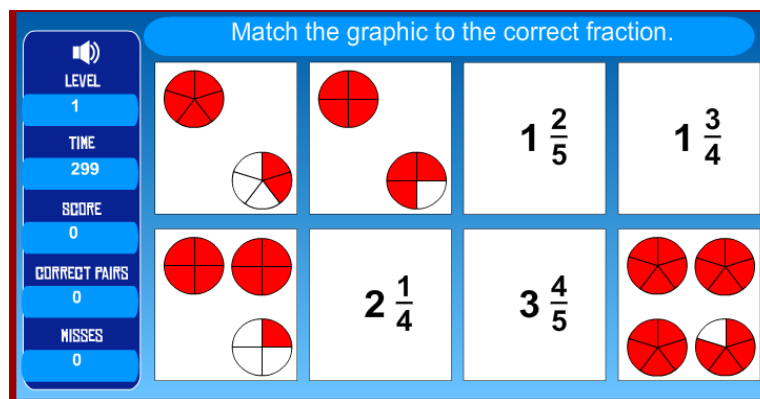


ΕΦΑΡΜΟΓΙΔΙΑ ΓΙΑ ΜΙΚΤΟΥΣ ΑΡΙΘΜΟΥΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΧΡΗΣΤΙΚΑ ΚΛΑΣΜΑΤΑ

(α)

http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fractions/memory_fractions3.htm

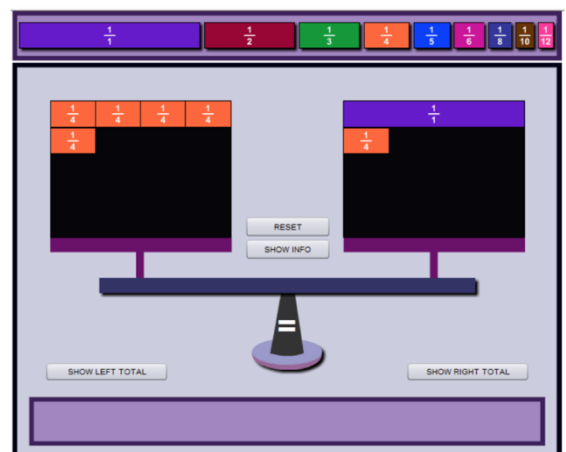
- Να αντιστοιχίσεις τη σχηματική αναπαράσταση με το σύμβολο του μικτού αριθμού που ταιριάζει.



- Οι λανθασμένες απαντήσεις επισημαίνονται και μπορείς να ξαναδοκιμάσεις.
- Πατώντας στο πάνω μέρος της οθόνης, μπορείς να προχωρήσεις επίπεδο.

(β) https://www.mathplayground.com/Scale_Fractions.html

- Να τοποθετήσεις ράβδους κλασμάτων ώστε η ζυγαριά να ισορροπεί, αναπαριστώντας στη μια πλευρά έναν μικτό αριθμό και στην άλλη πλευρά το αντίστοιχο καταχρηστικό κλάσμα.
- Να γράψεις πιο κάτω τους μικτούς αριθμούς και τα καταχρηστικά κλάσματα που κατασκεύασες.



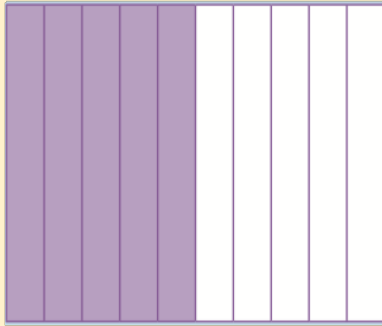
2. ΔΕΚΑΔΙΚΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ

ΕΧΟΥΜΕ ΜΑΘΕΙ...

Τα κλάσματα γράφονται και ως δεκαδικοί αριθμοί.

Παραδείγματα:

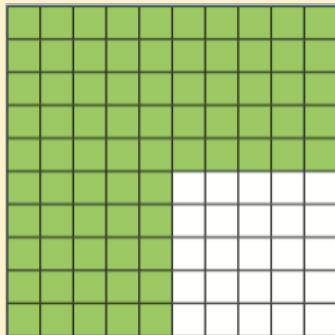
(α)



$$\frac{5}{10} = 0,5$$

πέντε δέκατα

(β)



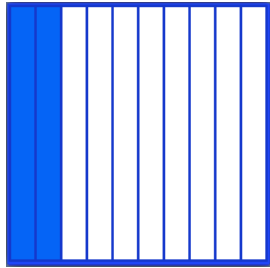
$$\frac{75}{100} = 0,75$$

εβδομήντα πέντε εκατοστά

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

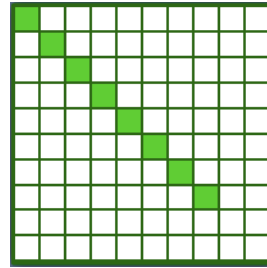
1. Να σκιάσεις και να συμπληρώσεις όπως στα παραδείγματα.

Παραδείγματα:



$$\frac{2}{10} = \boxed{0,2}$$

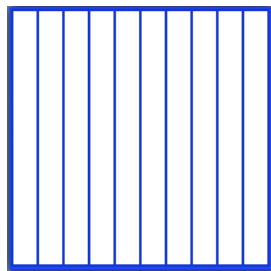
δύο δέκατα



$$\frac{8}{100} = \boxed{0,08}$$

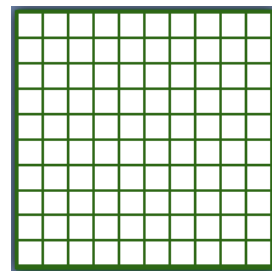
οκτώ εκατοστά

(α)



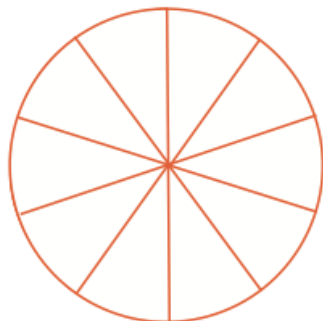
$$\frac{3}{10} = \boxed{}$$

(β)



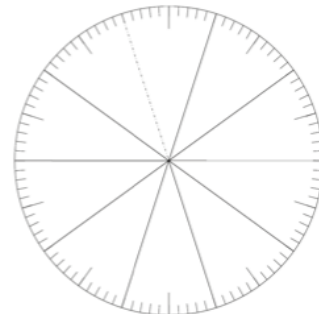
$$\frac{13}{100} = \boxed{}$$

(γ)



$$\frac{8}{10} = \boxed{}$$


(δ)



$$\frac{25}{100} = \boxed{}$$

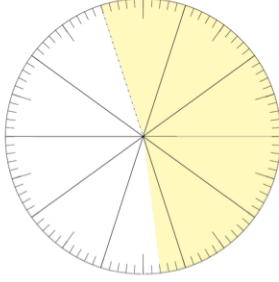
2. Να συμπληρώσεις, όπως στα παραδείγματα.

Παραδείγματα:



$$\frac{8}{10} = 0,8$$

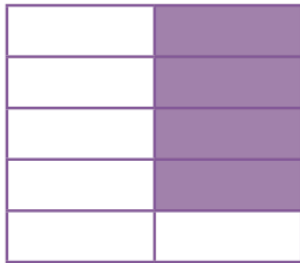
οκτώ δέκατα



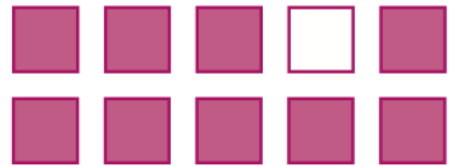
$$\frac{53}{100} = 0,53$$

πενήντα τρία εκατοστά

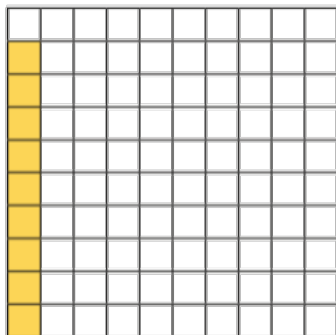
(α)



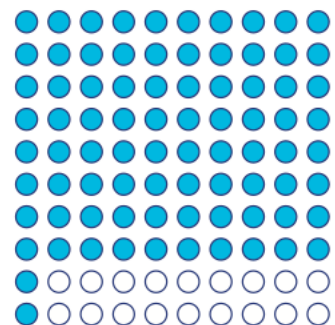
(β)



(γ)



(δ)



3. Να συμπληρώσεις τον πίνακα, όπως στο παράδειγμα.

Όνομασία	Δεκαδικός αριθμός	Κλάσμα
επτά δέκατα	0,7	$\frac{7}{10}$
δύο δέκατα		
	0,1	
		$\frac{3}{10}$
ογδόντα πέντε εκατοστά		
	0,67	
		$\frac{9}{100}$

ΕΦΑΡΜΟΓΙΔΙΑ ΓΙΑ ΔΕΚΑΔΙΚΟΥΣ ΑΡΙΘΜΟΥΣ

(α) Δέκατα:

<http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/decimals/DecimalModels10.htm>

(β) Εκατοστά:

<http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/decimals/DecimalModels.htm>

- Να αντιστοιχίσεις τη σχηματική αναπαράσταση με τον δεκαδικό αριθμό που ταιριάζει.
- Οι λανθασμένες απαντήσεις επισημαίνονται και μπορείς να ξαναδοκιμάσεις.
- Πατώντας στο πάνω μέρος της οθόνης, μπορείς να προχωρήσεις επίπεδο.

The screenshot shows a game interface with a purple background. On the left, there is a sidebar with a speaker icon, 'LEVEL 1', 'SCORE 100', 'CORRECT PAIRS 1', and 'MISSES 0'. The main area has a title 'Match the decimal model to the decimal.' and a 2x2 grid of options. The top-left option shows a bar model with 10 equal vertical bars, 2 of which are shaded blue. The top-right option is the decimal '0.1'. The bottom-left option is the decimal '0.2'. The bottom-right option shows a bar model with 10 equal vertical bars, 4 of which are shaded blue. The decimal '0.4' is also present in the bottom-left position.

The screenshot shows a game interface with a purple background. On the left, there is a sidebar with a speaker icon, 'LEVEL 1', 'SCORE 0', 'CORRECT PAIRS 0', and 'MISSES 0'. The main area has a title 'Match the decimal model to the decimal.' and a 2x2 grid of options. The top-left option shows a 10x10 grid with 3 small squares shaded blue. The top-right option is the decimal '0.03'. The bottom-left option is the decimal '0.06'. The bottom-right option shows a 10x10 grid with 6 small squares shaded blue. The decimal '0.08' is also present in the bottom-left position.

(γ) <https://www.splashlearn.com/decimal-games>

Να επιλέξεις τον δεκαδικό αριθμό που παρουσιάζεται ή να τον αναπαραστήσεις, σκιάζοντας κατάλληλα το πλέγμα.

Φιλικό προς
οθόνες αφής

Tenths

Which decimal number is shown by the model?

15

0.1 0.2 0.02 0.01

Preview


Shade the model to show 0.60

DONE

3. ΔΕΚΑΔΙΚΟΙ ΚΑΙ ΜΙΚΤΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ

Οι μικτοί αριθμοί γράφονται και ως δεκαδικοί αριθμοί.

Παραδείγματα:

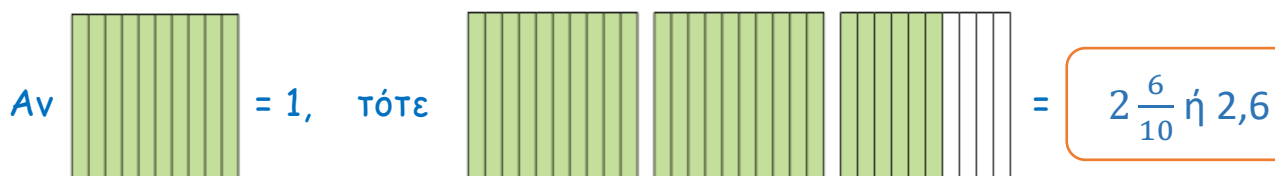
Μικτός αριθμός $2\frac{4}{10}$	Δεκαδικός αριθμός 2,4							
Λεκτική μορφή Δύο και τέσσερα δέκατα	Αναλυτική μορφή $2 + 0,4$	<table border="1" data-bbox="954 831 1347 987"> <tr> <th>Μονάδες</th> <th>,</th> <th>Δέκατα</th> </tr> <tr> <td>2</td> <td>,</td> <td>4</td> </tr> </table>	Μονάδες	,	Δέκατα	2	,	4
Μονάδες	,	Δέκατα						
2	,	4						

Μικτός αριθμός $1\frac{74}{100}$	Δεκαδικός αριθμός 1,74									
Λεκτική μορφή Ένα και εβδομήντα τέσσερα εκατοστά	Αναλυτική μορφή $1 + 0,7 + 0,04$	<table border="1" data-bbox="821 1397 1380 1568"> <tr> <th>Μονάδες</th> <th>,</th> <th>Δέκατα</th> <th>Εκατοστά</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>,</td> <td>7</td> <td>4</td> </tr> </table>	Μονάδες	,	Δέκατα	Εκατοστά	1	,	7	4
Μονάδες	,	Δέκατα	Εκατοστά							
1	,	7	4							

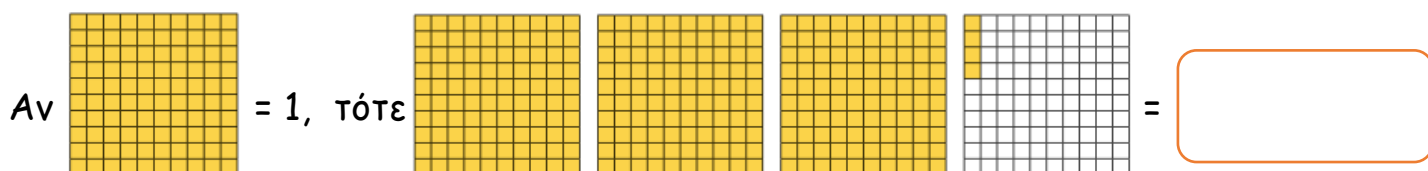
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

1. Να γράψεις τον αριθμό που αναπαριστά κάθε εικόνα με τη μορφή μικτού αριθμού και δεκαδικού αριθμού, όπως στο παράδειγμα.

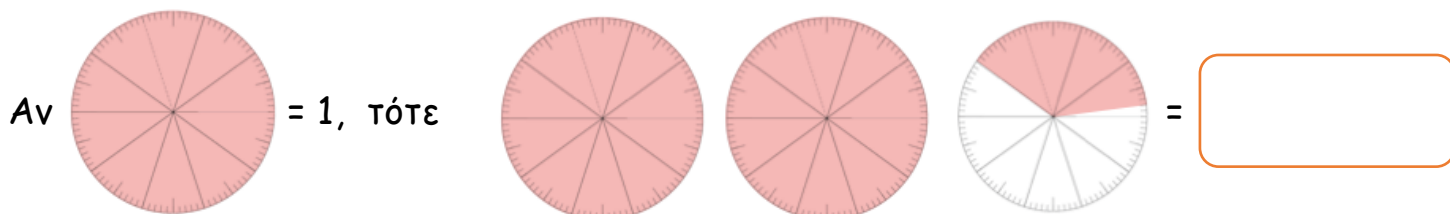
Παράδειγμα:



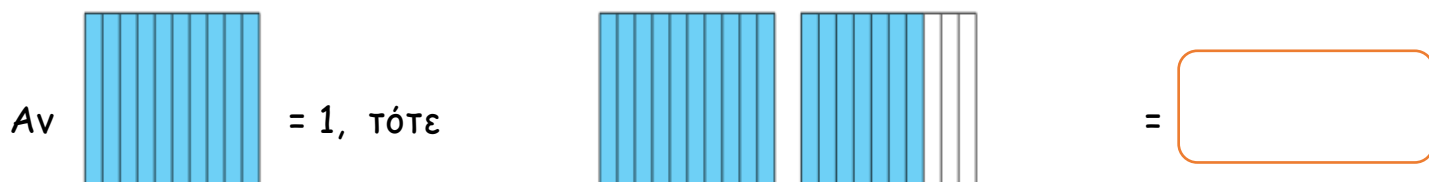
(α)



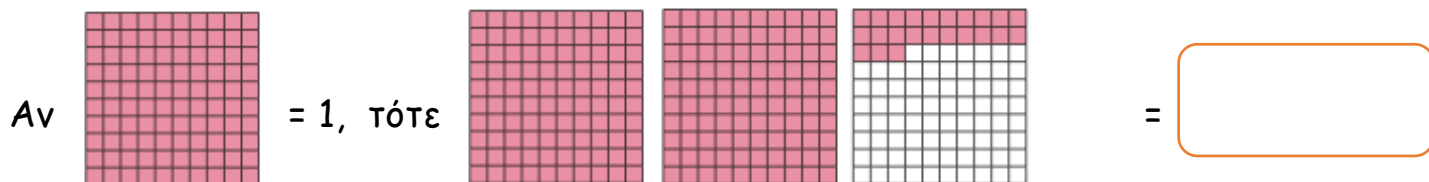
(β)



(γ)



(δ)



2. Να αντιστοιχίσεις.

2,70	Δύο και δεκαεπτά εκατοστά	$2\frac{17}{100}$
2,7	Δύο και επτά εκατοστά	27
2,17	Δύο και επτά δέκατα	$2\frac{7}{10}$
2,07	Είκοσι επτά	$2\frac{70}{100}$
27	Δύο και εβδομήντα εκατοστά	$2\frac{7}{100}$

3. Να συμπληρώσεις με τα σύμβολα $<$, $>$, και $=$, όπως στο παράδειγμα.

Παράδειγμα:

$1\frac{1}{10} = 1,1$ $1,3 = 1\frac{3}{10}$

$1\frac{1}{10} < 1,3$

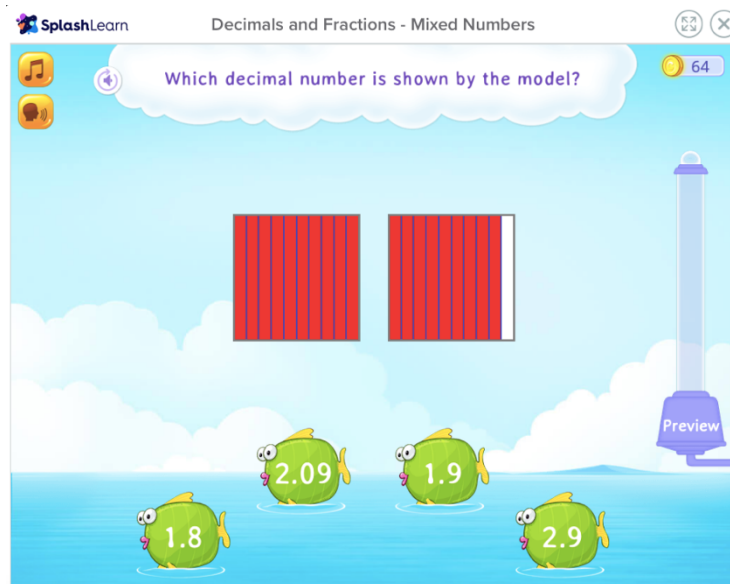
(α) $\frac{70}{100}$ 0,55 (β) 2,7 $2\frac{7}{10}$ (γ) $5\frac{25}{100}$ 5,35

(δ) $\frac{9}{10}$ 0,6 (ε) 4,09 $4\frac{8}{100}$ (στ) $3\frac{2}{10}$ 4,2

ΕΦΑΡΜΟΓΙΔΙΑ ΓΙΑ ΜΙΚΤΟΥΣ ΑΡΙΘΜΟΥΣ ΚΑΙ ΔΕΚΑΔΙΚΟΥΣ ΑΡΙΘΜΟΥΣ

(a) <https://www.splashlearn.com/decimal-games-for-4th-graders>

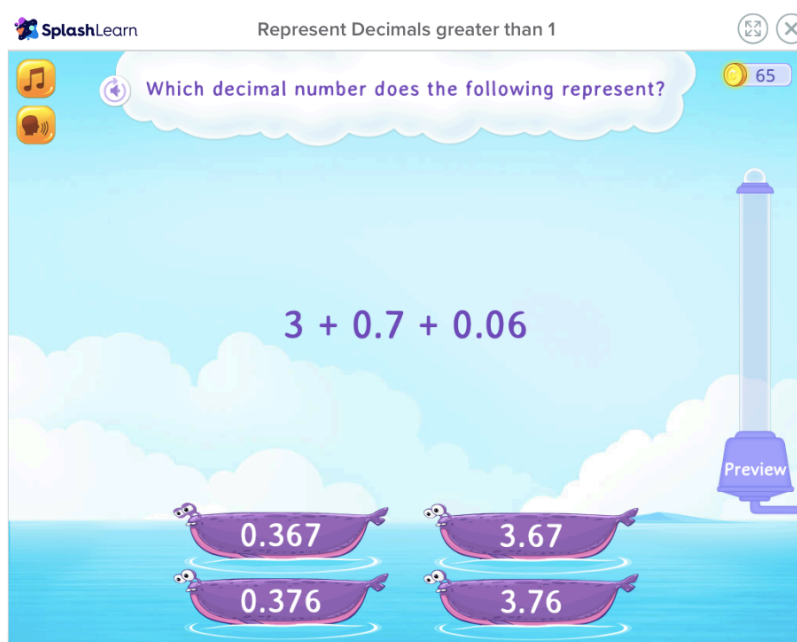
- Επιλέγουμε τον δεκαδικό αριθμό που παρουσιάζει η αναπαράσταση.



Φιλικό προς
οθόνες αφής

(a) <https://www.splashlearn.com/decimal-games-for-4th-graders>

- Να επιλέξεις τον δεκαδικό αριθμό που παρουσιάζεται σε λεκτική μορφή.

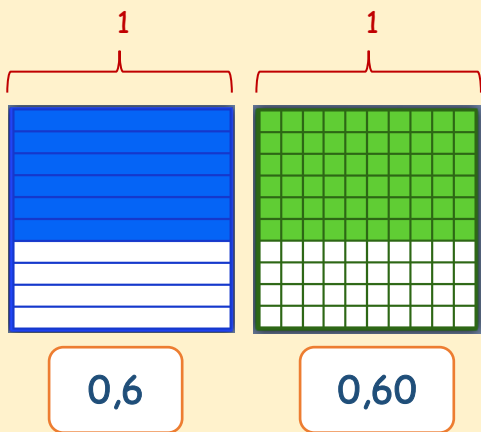


4. ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΔΕΚΑΔΙΚΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ

Σύγκριση δεκαδικών αριθμών

Παραδείγματα:

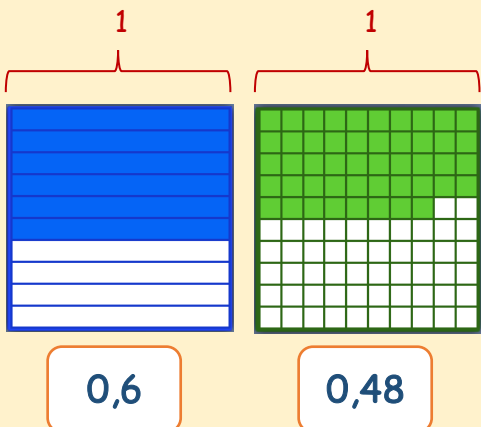
- Να συγκρίνεις τους δεκαδικούς αριθμούς 0,6 και 0,60.



Μονάδες	,	Δέκατα	Εκατοστά
0	,	6	0
0	,	6	0

$$0,6 = 0,60$$

- Να συγκρίνεις τους δεκαδικούς αριθμούς 0,6 και 0,48.

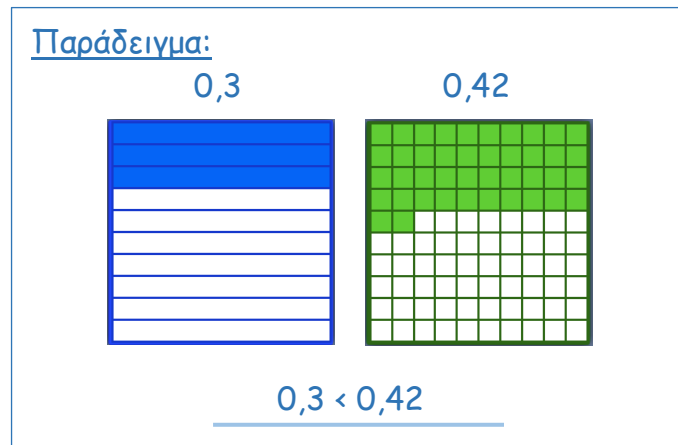


Μονάδες	,	Δέκατα	Εκατοστά
0	,	6	0
0	,	4	8

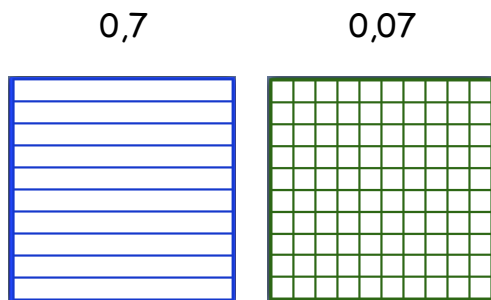
$$0,6 > 0,48$$

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

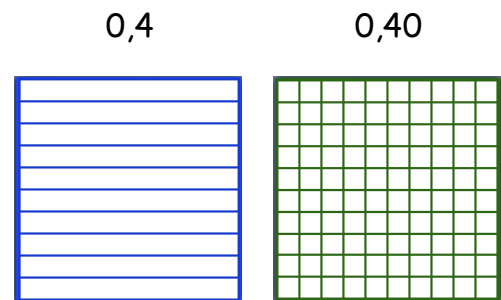
1. Να αναπαραστήσεις και να συγκρίνεις τους δεκαδικούς αριθμούς, όπως στο παράδειγμα.



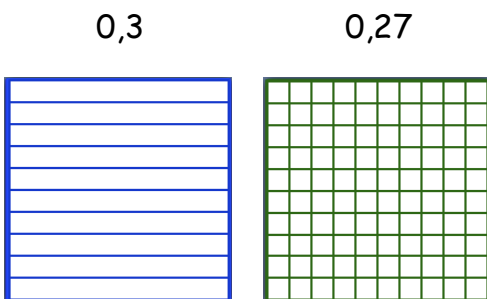
(α)



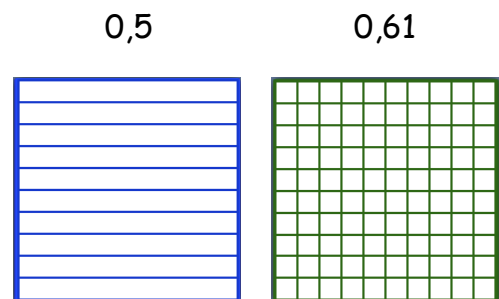
(β)



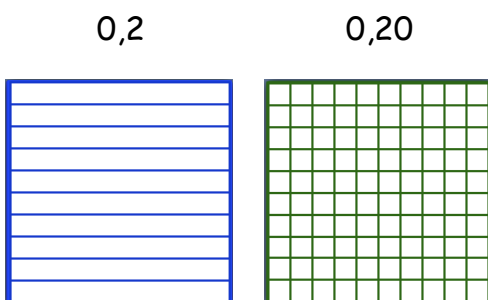
(γ)



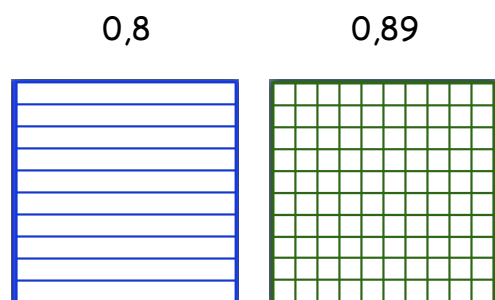
(δ)



(ε)

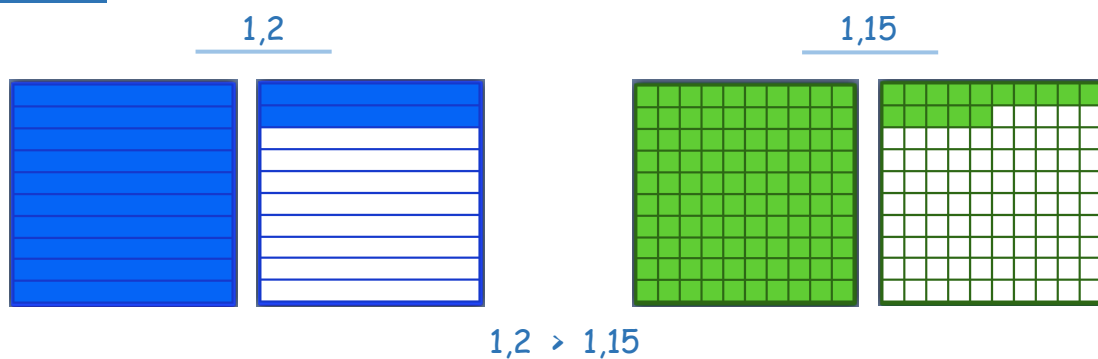


(στ)

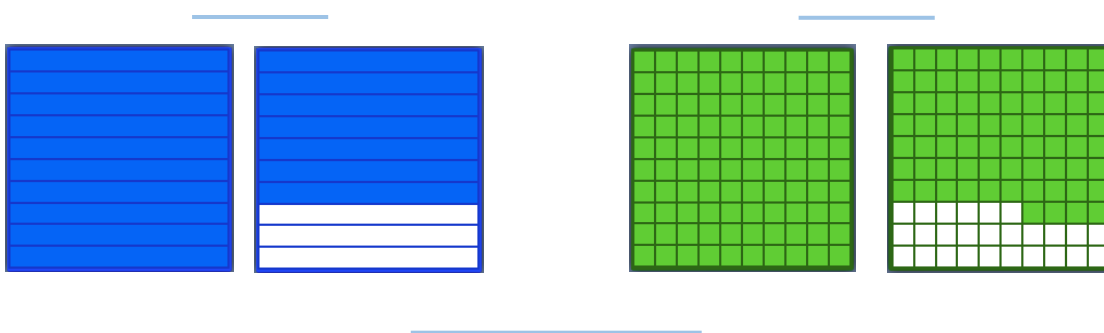


2. Να συγκρίνεις τους δεκαδικούς αριθμούς, χρησιμοποιώντας τα σύμβολα $>$, $<$, $=$, όπως στο παράδειγμα.

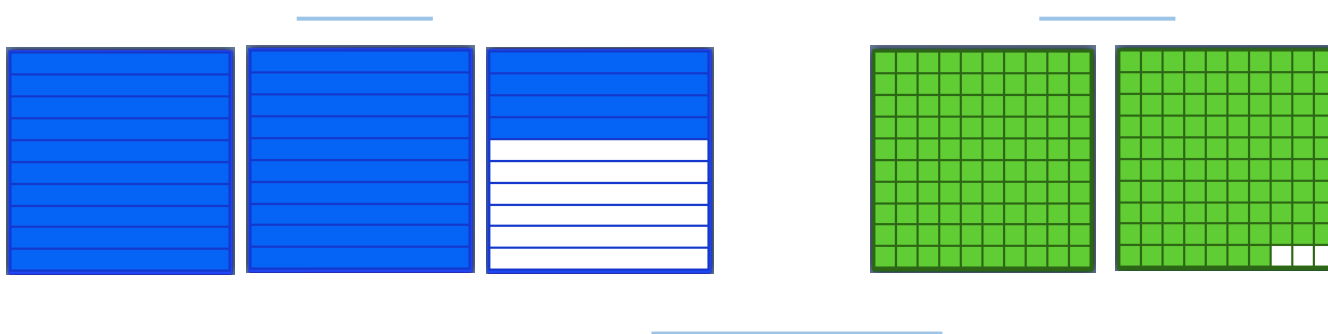
Παράδειγμα:



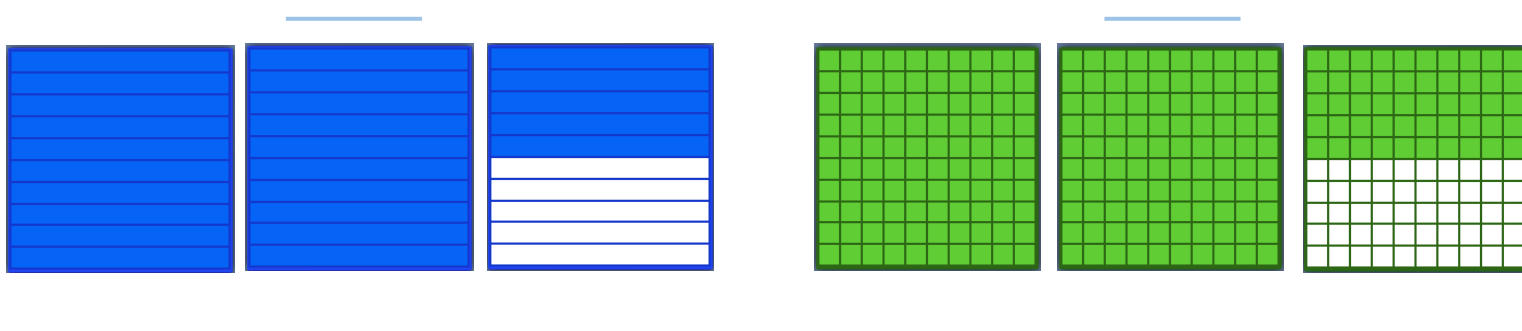
(α)



(β)



(γ)

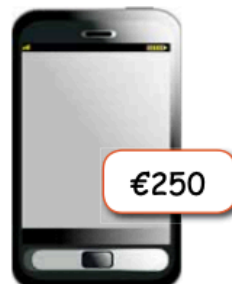


3. Να γράψεις τα πιο κάτω μήκη με τη σειρά, αρχίζοντας από το μικρότερο.

ΜΟΝΟΠΑΤΙΑ ΤΗΣ ΦΥΣΗΣ

	Όνομασία	Επαρχία	Μήκος (km)
A	Χρυσόβρυση	Λεμεσός	1,5
B	Αγία Ειρήνη - Λημέρια	Λευκωσία	5
Γ	Φαράγγι του Άβακα	Πάφος	1,2
Δ	Καληδόνια	Λεμεσός	3
Ε	Κυπαρίσσια	Λεμεσός	3,7
ΣΤ	Τροοδίτισσα-Φοινί	Λεμεσός	4,5
Z	Θαλασσινές σπηλιές	Αμμόχωστος	4

4. Να γράψεις τις πιο κάτω τιμές με τη σειρά, αρχίζοντας από τη μικρότερη.



5. Ο πιο κάτω πίνακας παρουσιάζει τις επιδόσεις των παιδιών στο άλμα εις μήκος σε μια αθλητική ημερίδα του σχολείου.

	1° άλμα	2° άλμα	3° άλμα	4° άλμα
Κώστας	2,27 m	2,38 m	2,34 m	2,92 m
Ειρήνη	2,75 m	2,79 m	2,81 m	3,09 m
Μαίρη	1,88 m	2,09 m	2,23 m	2,19 m
Στέφανος	1,89 m	2,01 m	2,10 m	2,09 m

(α) Ποιο παιδί είχε τη χαμηλότερη επίδοση στο 1° άλμα;

(β) Σε ποιο άλμα είχε ψηλότερη επίδοση ο Στέφανος;

(γ) Ποιου παιδιού η επίδοση βελτιωνόταν σε κάθε επόμενο άλμα;

(δ) Ποιο παιδί είχε την ψηλότερη επίδοση στο 4° άλμα;

6. Να συμπληρώσεις, χρησιμοποιώντας τα σύμβολα $<$, $>$, ή $=$.

(α) $0,9 \text{ ___ } 0,7$

(β) $0,6 \text{ ___ } 0,3$

(γ) $0,8 \text{ ___ } 0,1$

(δ) $0,92 \text{ ___ } 0,84$

(ε) $0,73 \text{ ___ } 0,37$

(στ) $1,15 \text{ ___ } 1,55$

(ζ) $0,9 \text{ ___ } 0,90$

(η) $1,45 \text{ ___ } 2,45$

(θ) $4,6 \text{ ___ } 4,65$

(ι) $5,4 \text{ ___ } 5,04$

(κ) $0,8 \text{ ___ } 0,08$

(λ) $13,5 \text{ ___ } 3,75$

(μ) $3,4 \text{ ___ } 3,26$

(ν) $2,1 \text{ ___ } 2 \frac{2}{10}$

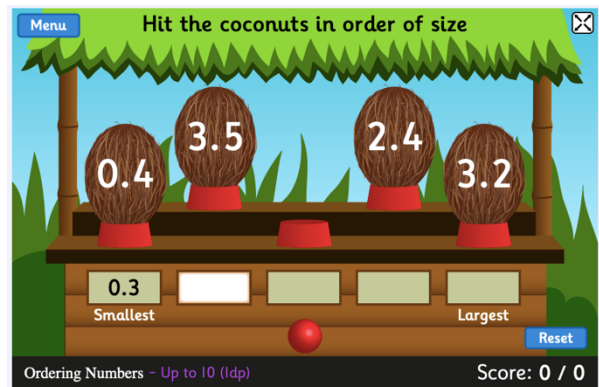
(ξ) $1 \frac{8}{10} \text{ ___ } 1,80$

ΕΦΑΡΜΟΓΙΔΙΑ ΓΙΑ ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΚΑΙ ΣΕΙΡΟΘΕΤΗΣΗ ΔΕΚΑΔΙΚΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ

(α) <https://www.topmarks.co.uk/ordering-and-sequencing/coconut-ordering>

- Από την αρχική σελίδα, επιλέγουμε μία από τις επιλογές σε κύκλο (Αριθμοί μέχρι το 10 με 1 δεκαδικό ψηφίο, 2 δεκαδικά ψηφία, 1 και 2 δεκαδικά ψηφία)

Φιλικό προς
οθόνες αφής

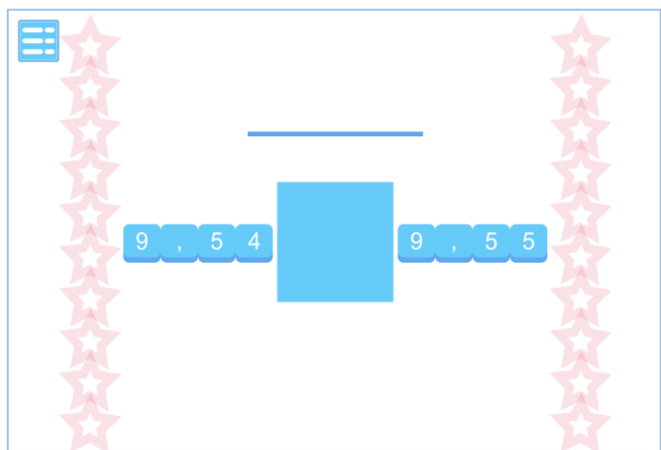
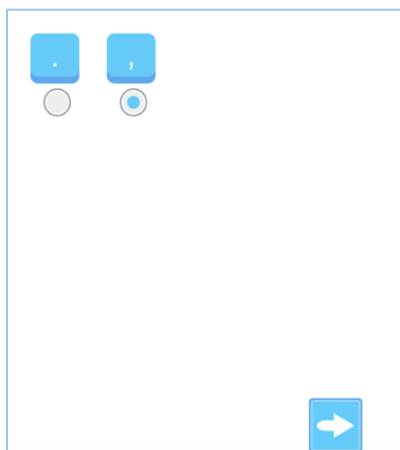


- Χτυπούμε την καρύδα, αρχίζοντας από αυτή με τον μικρότερο αριθμό. Έτσι, οι αριθμοί μας θα τοποθετηθούν με τη σειρά, αρχίζοντας από τον μικρότερο.

(γ) <https://www.teacherled.com/iresources/decimals/comparedecimals/>

- Από την αρχική οθόνη επιλέγουμε το κόμμα ως υποδιαστολή.
- Συγκρίνουμε τους δεκαδικούς αριθμούς, σχηματίζοντας το κατάλληλο σύμβολο κάθε φορά ($>$, $<$ ή $=$).

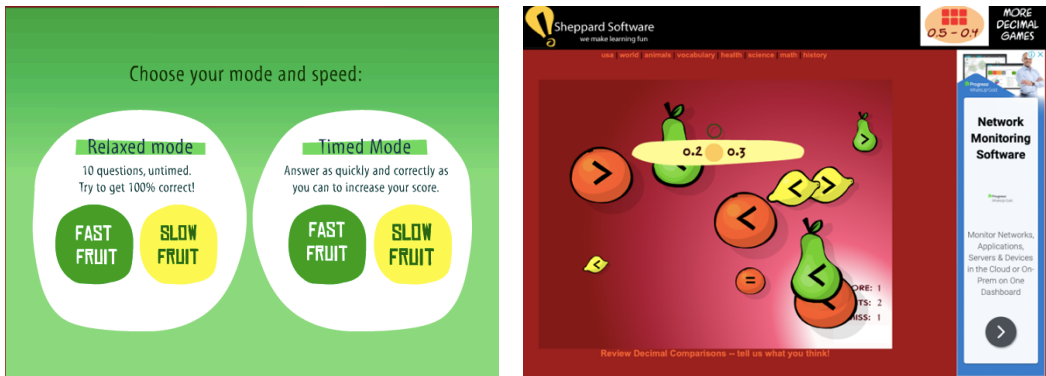
Φιλικό προς
οθόνες αφής



(δ)

<http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/decimals/CompareDecimals.htm>

- Υπάρχουν 3 επίπεδα δυσκολίας. Αρχίζουμε από το Επίπεδο 1. Μπορούμε να παίξουμε το παιχνίδι χωρίς χρόνο ή με χρόνο, επιλέγοντας αντίστοιχα "Relaxed mode" "Timed mode". Επίσης, ρυθμίζουμε την ταχύτητα του παιχνιδιού, επιλέγοντας "Fast fruit" (ψηλή) ή "Slow fruit" (χαμηλή).
- Μεταφέρουμε το ζευγάρι δεκαδικών αριθμών που παρουσιάζεται πάνω στο φρούτο που γράφει το σύμβολο που τους ταιριάζει (<, >, =) και κτυπάμε το φρούτο.



(ε)

https://www.abcya.com/games/comparing_number_values

- Από την αρχική οθόνη επιλέγουμε "Decimals" (δεκαδικοί).
- Συγκρίνουμε τους αριθμούς, μεταφέροντας το κατάλληλο σύμβολο στη θέση του ερωτηματικού.

Φιλικό προς
οθόνες αφής



(στ) <http://www.decimalsquares.com>

- Σκιάζουμε σε κάθε πλαίσιο τους πιο κάτω δεκαδικούς αριθμούς και συμπληρώνουμε, χρησιμοποιώντας τα σύμβολα <, >, =.
- Επιλέγουμε "tenths" για τα δέκατα και "hundreths" για τα εκατοστά.

0,34.....0,5

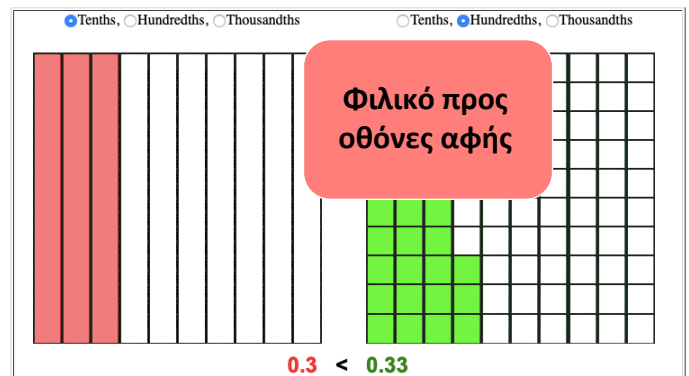
0,5....0,36

0,6....0,06

0,9....0,11

0,20,20

0,79 0,8

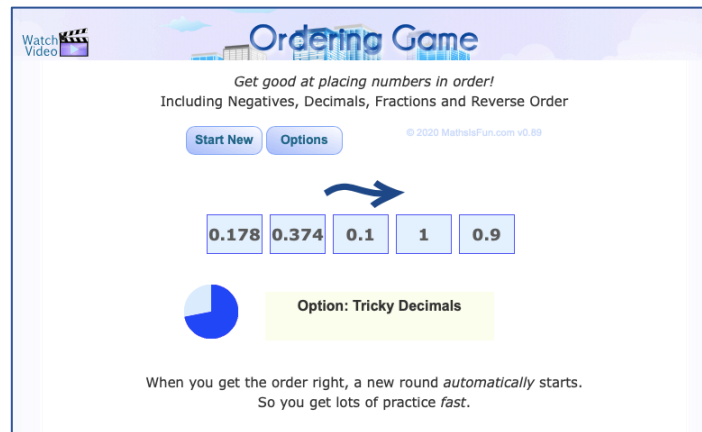


Φιλικό προς
οθόνες αφής

(ζ) <https://www.mathsisfun.com/numbers/ordering-game.php?m=Dec-Tricky>

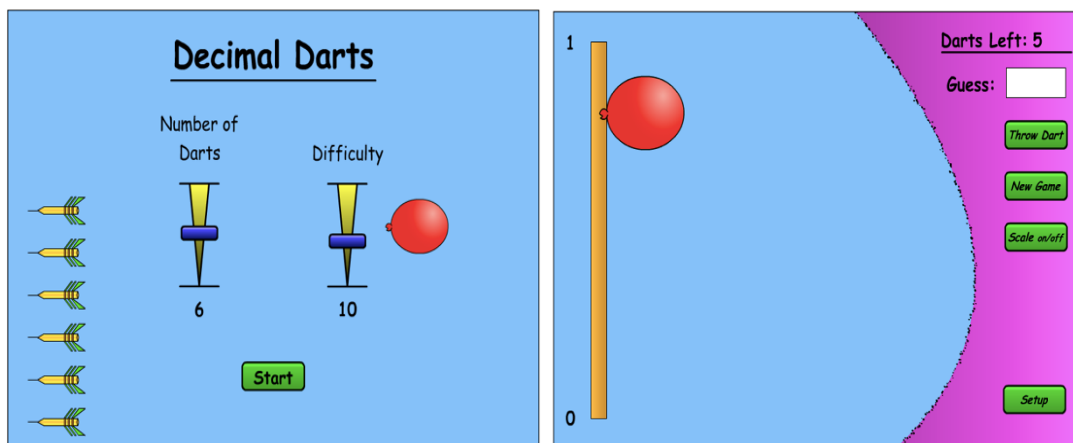
- Αλλάζουμε τη θέση των καρτών, ώστε οι δεκαδικοί αριθμοί να είναι τοποθετημένοι από τον μικρότερο προς τον μεγαλύτερο.
- Όταν τοποθετήσεις στην ορθή σειρά τις κάρτες, αρχίζει ένας καινούριος γύρος παιχνιδιού.

Φιλικό προς
οθόνες αφής



(η) <http://www.ciese.org/math/activities/decimaldarts/DecimalDarts.html>

- Από την αρχική οθόνη, ρυθμίζουμε τον αριθμό των προσπαθειών που μπορούμε να έχουμε (Number of Darts) και το επίπεδο δυσκολίας (Difficulty).
- Εκτιμούμε ποιος δεκαδικός αριθμός βρίσκεται στη θέση του μπαλονιού. Τον γράφουμε στο άδειο κουτί και πατούμε "Throw Dart". Τότε, ένα βελάκι κατευθύνεται προς το μπαλόνι. Αν ήταν ορθή η εκτίμησή μας, το βελάκι θα σπάσει το μπαλόνι. Αν όχι, τότε μπορούμε να ξαναδοκιμάσουμε.
- Πατούμε "New Game", για να αρχίσουμε καινούριο παιχνίδι.



Σημείωση: Σε αυτό το παιχνίδι γράφουμε την υποδιαστολή με τελεία.

5. ΠΡΟΣΘΕΣΗ & ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΔΕΚΑΔΙΚΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ

Μια στρατηγική για τον υπολογισμό του αθροίσματος και της διαφοράς δεκαδικών αριθμών είναι ο κατακόρυφος αλγόριθμος.

Παραδείγματα:

Πρόσθεση

$$\begin{array}{r} 6,25 \\ + 2,8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6,25 \\ + 2,80 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6,25 \\ + 2,80 \\ \hline 9,05 \end{array}$$

Αφαίρεση

$$\begin{array}{r} 6,25 \\ - 2,8 \\ \hline \end{array}$$

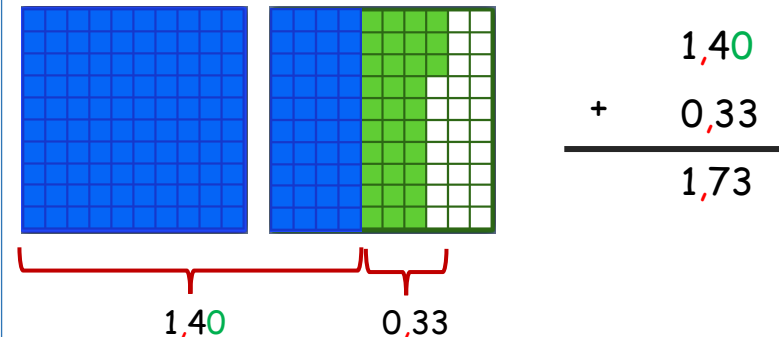
$$\begin{array}{r} 6,25 \\ - 2,80 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6,25 \\ - 2,80 \\ \hline 3,45 \end{array}$$

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

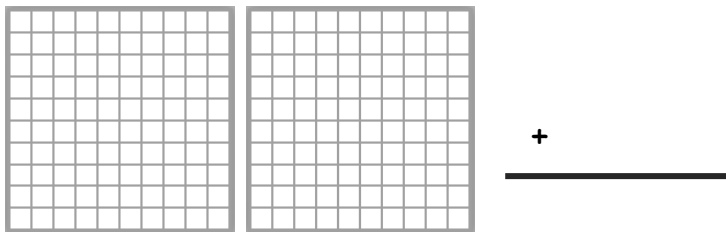
1. Να αναπαραστήσεις και να υπολογίσεις κατακόρυφα το άθροισμα, όπως στο παράδειγμα.

Παράδειγμα:

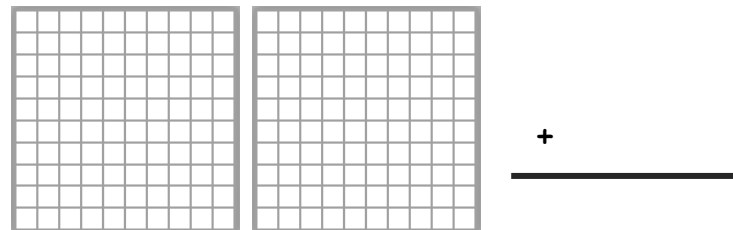
$$1,4 + 0,33 = v$$


$$\begin{array}{r} 1,40 \\ + 0,33 \\ \hline 1,73 \end{array}$$

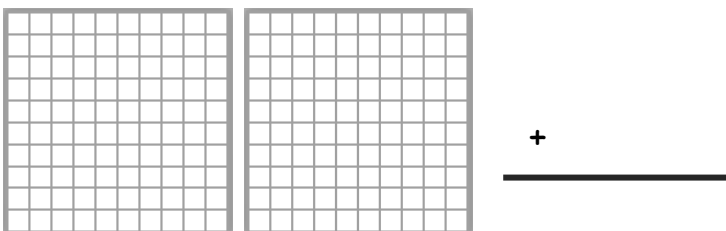
(α) $1,22 + 0,5 = v$



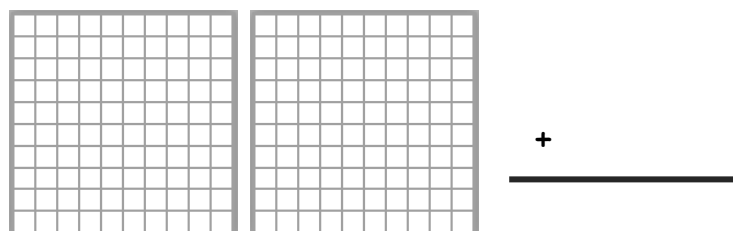
(β) $0,7 + 1,15 = v$



(γ) $1,06 + 0,05 = v$

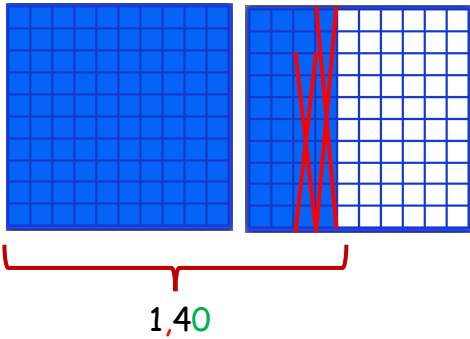


(δ) $0,73 + 1,2 = v$



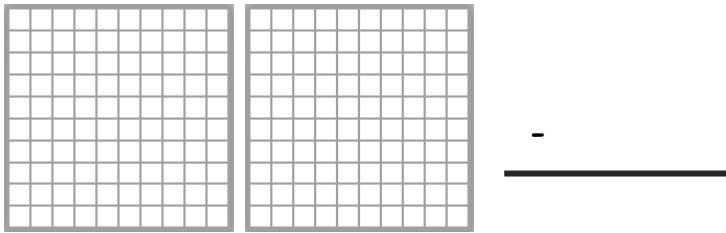
2. Να αναπαραστήσεις και να υπολογίσεις κατακόρυφα τη διαφορά, όπως στο παράδειγμα.

Παράδειγμα:

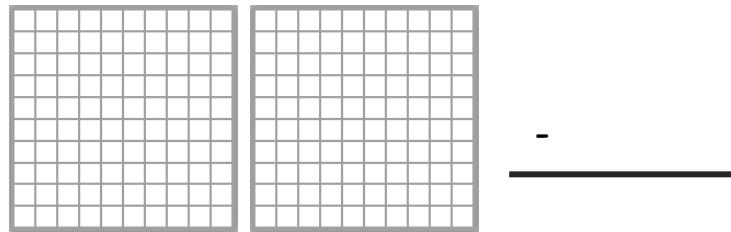
$$1,4 - 0,18 = v$$


$$\begin{array}{r} 1,40 \\ - 0,18 \\ \hline 1,22 \end{array}$$

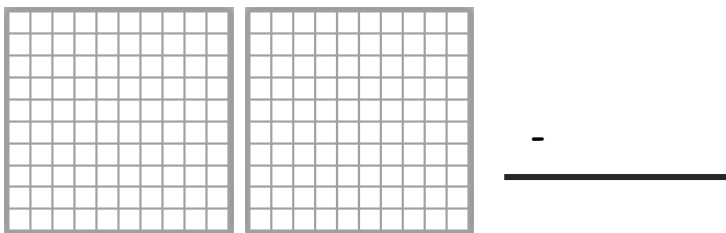
(α) $1,35 - 0,4 = v$



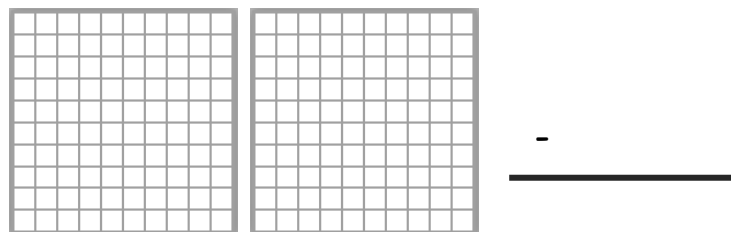
(β) $0,88 - 0,3 = v$



(γ) $1,48 - 1,1 = v$



(δ) $1,5 - 0,29 = v$



3. Να υπολογίσεις το αποτέλεσμα, χρησιμοποιώντας τον κατακόρυφο αλγόριθμο.

$$(α) 5,36 + 0,73 = \boxed{}$$

$$(β) 29,09 + 3,9 = \boxed{}$$

$$(γ) 18,3 + 5,27 = \boxed{}$$

$$(δ) 15,07 - 4,9 = \boxed{}$$

$$(ε) 5,8 - 0,95 = \boxed{}$$

$$(στ) 23,89 + 16,5 = \boxed{}$$

$$(ζ) 19,4 + 5,3 = \boxed{}$$

$$(η) 85,3 - 52,03 = \boxed{}$$

$$(θ) 40 - 16,75 = \boxed{}$$

$$(ι) 15,89 + 50 = \boxed{}$$

4. Να υπολογίσεις το συνολικό ποσό που θα εξοικονομήσει ο Ζαχαρίας, αν αγοράσει τα δύο πιο κάτω είδη στην τιμή της έκπτωσης.

Πριν €28,99
Τώρα €19,57



Πριν €42,24
Τώρα €35,89

5. Ο πιο κάτω πίνακας παρουσιάζει τα ταχυδρομικά τέλη για την αποστολή επιστολών και μικροδεμάτων στην Ευρώπη.

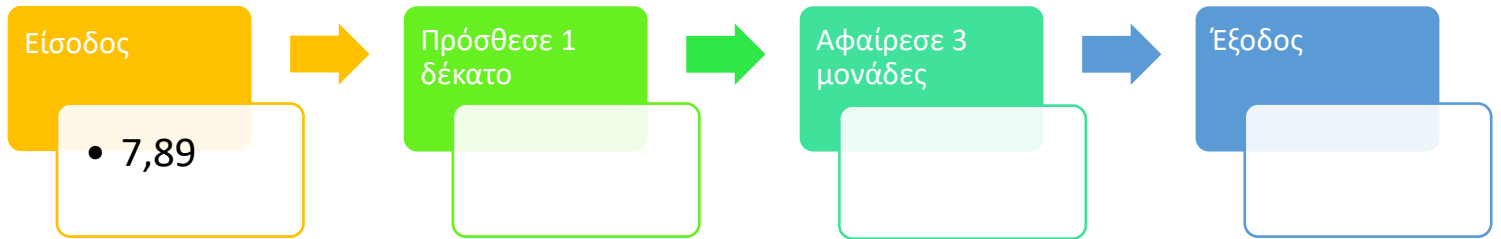
Επιστολές και Μικροδέματα για το εξωτερικό									
Μάζα μέχρι	20 g	50 g	100 g	150 g	200 g	250 g	350 g	500 g	1000 g
Ευρώπη	€0,51	€0,85	€1,71	€2,56	€3,42	€4,27	€5,13	€6,83	€13,87

(α) Ο Χρίστος θα στείλει ένα δέμα στη Γαλλία. Το δέμα ζυγίζει 275 g. Πόσα ρέστα θα πάρει, αν πληρώσει με ένα χαρτονόμισμα των €20;

(β) Η κυρία Δανάη έστειλε ένα δέμα στην αδερφή της που κατοικεί στην Αγγλία. Έδωσε €50 και πήρε ρέστα €43,17. Πόσα γραμμάρια μπορεί να ζύγιζε το δέμα;

6. Να συμπληρώσεις τον αριθμό στην έξοδο ή την είσοδο.

(α)



(β)



(γ)



7. Να συμπληρώσεις τα μοτίβα.

1,3	1,7		2,5			3,7	
-----	-----	--	-----	--	--	-----	--

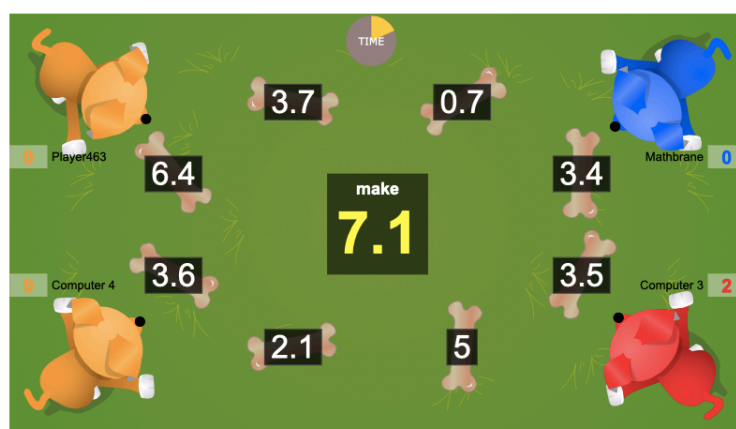
	2.8			1,9		1,3	1
--	-----	--	--	-----	--	-----	---

ΕΦΑΡΜΟΓΙΔΙΑ ΓΙΑ ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΚΑΙ ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΔΕΚΑΔΙΚΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ

(α) http://www.mathplayground.com/ASB_Hungry_Puppies_Decimals.html

- Στην αρχική οθόνη μπορούμε να γράψουμε το όνομά μας.
- Στο παιχνίδι που ακολουθεί, επιλέγουμε όσο πιο γρήγορα μπορούμε δύο κόκαλα που έχουν άθροισμα τον αριθμό που παρουσιάζεται στο κέντρο.

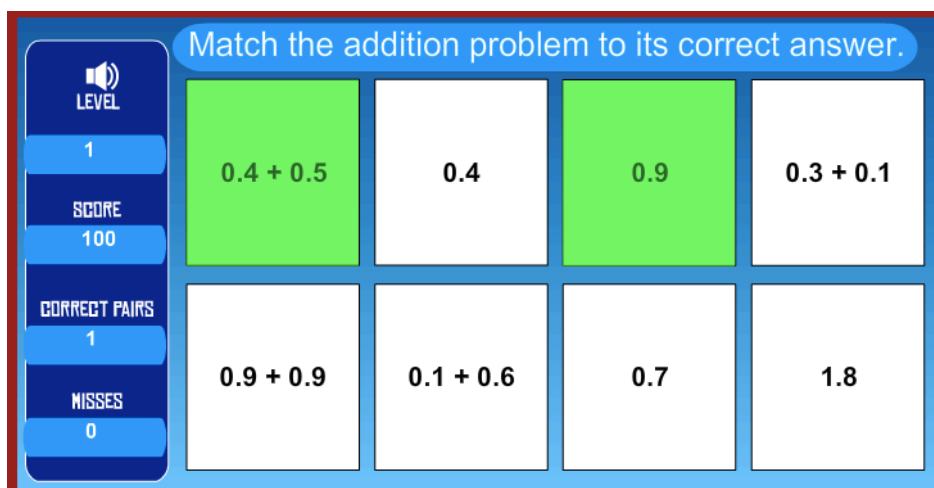
Φιλικό προς
οθόνες αφής



(β)

<http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/decimals/matchingDecimalsAdd.htm>

- Από την αρχική οθόνη, μπορούμε να επιλέξουμε αν θέλουμε να εργαστούμε χωρίς χρόνο ή με χρόνο (αντίστοιχα "Relaxed mode" και "Timed mode").
- Επιλέγουμε μια κάρτα με μαθηματική πρόταση πρόσθεσης και την αντίστοιχη κάρτα στην οποία αναγράφεται το άθροισμα.



β)

<http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/decimals/matchingDecimalsMinus.htm>

- Από την αρχική οθόνη, μπορούμε να επιλέξουμε αν θέλουμε να εργαστούμε χωρίς χρόνο ή με χρόνο (αντίστοιχα "Relaxed mode" και "Timed mode").
- Επιλέγουμε μια κάρτα με μαθηματική πρόταση αφαίρεσης και την αντίστοιχη κάρτα στην οποία αναγράφεται η διαφορά.

Match the subtraction problem to its correct answer.

1.1 - 0.8	1.4 - 0.7	0.1	0.3
0.7	1.3 - 0.7	0.6	0.7 - 0.6

(δ) <http://www.hbschool.com/activity/elab2004/gr4/14.html>

- Πατούμε "New problem", για να εμφανιστεί ένα μαγικό τετράγωνο.
- Συμπληρώνουμε τον αριθμό που λείπει, ώστε οι αριθμοί στις σειρές, τις στήλες και τις διαγώνιους του τετραγώνου να έχουν το ίδιο άθροισμα.

Type the number that belongs in the empty cell. Press Enter.

<input type="text"/>	0.17	0.05
0.03	0.12	0.21
0.19	0.07	0.1

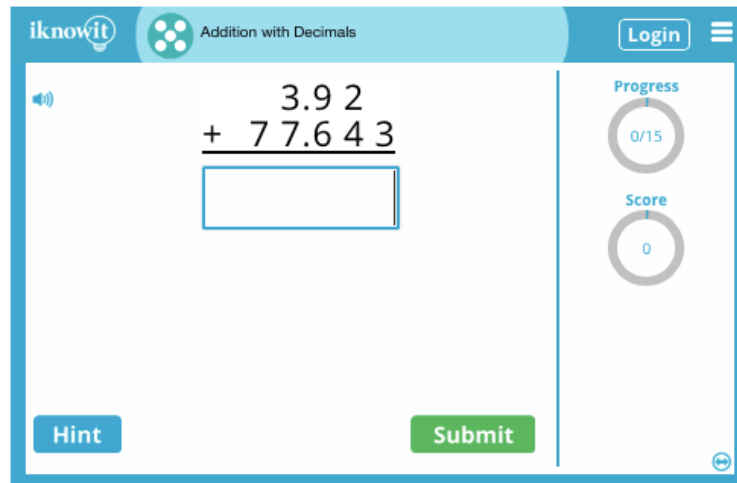
Reminder: In a Magic Square, the numbers across each row, down each column, and along each diagonal all add up to the same sum.

New Problem

(ε) <https://www.iknowit.com/lessons/e-addition-3-digits-and-decimals.html>

- Γράφουμε το άθροισμα στο κουτί και στη συνέχεια "Submit" (Υποβολή).
- Για βοήθεια, πατούμε το "Hint".

Φιλικό προς
οθόνες αφής



(στ) <http://www.math-play.com/subtracting-decimals-basketball-game/subtracting-decimals-basketball-game.html>

- Υπολογίζουμε τη διαφορά και επιλέγουμε την ορθή απάντηση.
- Αν απαντήσουμε ορθά, τότε έχουμε την ευκαιρία να παίξουμε σε ένα παιχνίδι καλαθόσφαιρας και να βάλουμε καλάθι, χτυπώντας την μπάλα.
- Στο παιχνίδι μπορεί να παίξει 1 παίκτης ή 2 παίκτες (ο ένας εκπροσωπεί την μπλε ομάδα και ο άλλος την κόκκινη).

Φιλικό προς
οθόνες αφής

