

**Στα κεφάλαια αυτά έμαθα:**

- ✓ να επεκτείνω την αριθμογραμμή και να τοποθετώ σε αυτήν τους αρνητικούς αριθμούς,
- ✓ να συγκρίνω και να διατάσσω ακέραιους αριθμούς,
- ✓ να αναγνωρίζω, να περιγράφω και να επεκτείνω αριθμητικά και γεωμετρικά μοτίβα,
- ✓ να διερευνώ και να συμπληρώνω ανισότητες και ισότητες με τον κατάλληλο αριθμό.

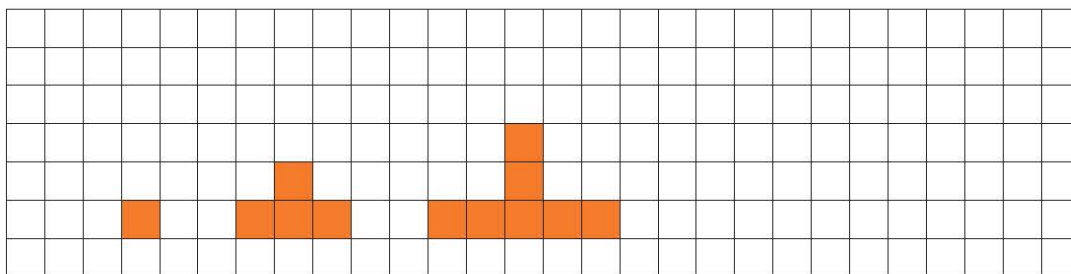
**1η Άσκηση**

Συμπληρώνουμε τους αριθμούς που λείπουν στα παρακάτω αριθμητικά μοτίβα.

α.	0,001	0,01		1	10		1.000
β.	5.000	500	50		0,5		0,005
γ.	18	26	34		50		66

**2η Άσκηση**

Στο παρακάτω μοτίβο ανακαλύπτουμε τον κανόνα και σχεδιάζουμε το επόμενο σχήμα.



**3η Άσκηση**

Ποιος αριθμός αντιστοιχεί σε κάθε σχήμα, ώστε να ισχύουν οι παρακάτω ισότητες;





$5 + \diamond = 30 + 8$	$3 \times \triangle = 24 - 9$	$2 \times \circ = 10 + 6$	$21 : \square = 30 - 23$
$\diamond =$	$\triangle =$	$\circ =$	$\square =$

1ο Πρόβλημα



Κατά την επίσκεψή τους σε ένα θέατρο τα παιδιά μετρούσαν το πλήθος των θέσεων του θεάτρου. Παρατήρησαν ότι η πρώτη από τη σκηνή σειρά είχε 30 θέσεις, η δεύτερη σειρά είχε δύο θέσεις περισσότερες από την πρώτη, η τρίτη σειρά 2 θέσεις περισσότερες από τη δεύτερη κ.ο.κ. Όλες οι σειρές ήταν 10. Πόσες θέσεις είχε το θέατρο;

2ο Πρόβλημα

Αντικείμενα	Πόντοι
	+5
	+10
	-10
	-5

Στον διπλανό πίνακα παρουσιάζονται οι πόντοι τους οποίους κερδίζει ή χάνει ο ήρωας σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, όταν αγγίζει καθένα από τα αντικείμενα. Στην πρώτη πίστα του παιχνιδιού ο ήρωάς μας ξεκινά με 0 πόντους. Στο τέλος της πρώτης πίστας έχει συγκεντρώσει 2 κέρματα, 1 κλειδί και έχει αγγίξει δύο φορές νερό και μία φορά φράχτη.

Πόσους πόντους έχει ο ήρωάς μας στο τέλος της πρώτης πίστας;

Υπολογίζουμε με τη βοήθεια της αριθμογραμμής:

