

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ

+	1	2	3
-	4	5	6
X	7	8	9
÷	Αφετηρία	=	0

- Παιχνίδι με πηδηματάκια με τα δύο πόδια ή κουτσό
- Ατομικό ή ανταγωνιστικό σε ζευγάρια ή ομάδες
- Κάθε παιδί πρέπει να δημιουργήσει όσες πιο πολλές εξισώσεις μπορεί που να έχουν ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα, π.χ. 10
- Όταν έχουμε περισσότερα από ένα παιδιά, παίζουν εναλλάξ.
- Μετά από κάθε προσπάθεια, η εξίσωση καταγράφεται και ελέγχεται.
- Ποιος θα κάνει πρώτος 10 σωστές εξισώσεις, στις οποίες να έχει χρησιμοποιήσει όλα τα σύμβολα τουλάχιστον μια φορά