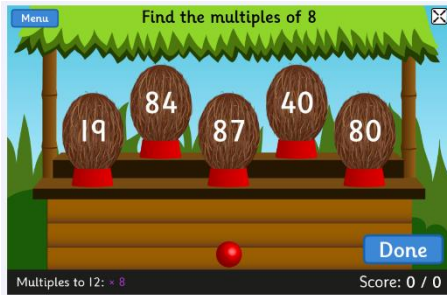


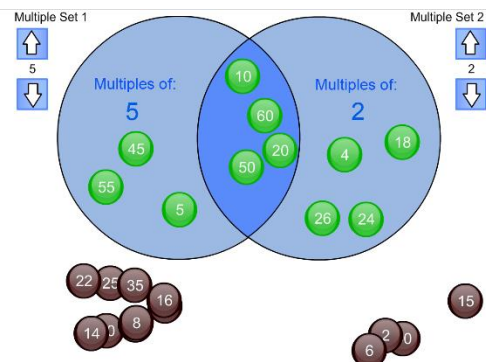
## Διαδραστικά παιχνίδια για Παράγοντες -Πολλαπλάσια

- <https://www.topmarks.co.uk/times-tables/coconut-multiples>



Στοχεύω και ρίχνω κάτω τις καρύδες με τα **πολλαπλάσια**.

- <https://www.teacherled.com/resources/vennmultiples/vennmultipleload.swf>



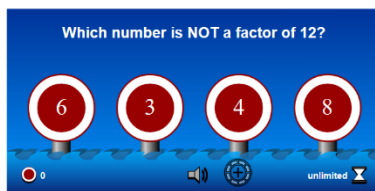
Βρίσκω τα **πολλαπλάσια** και τα κοινά πολλαπλάσια δύο αριθμών και τα τοποθετώ στο βέννιο διάγραμμα.

- <https://www.mathplayground.com/multiples.html>



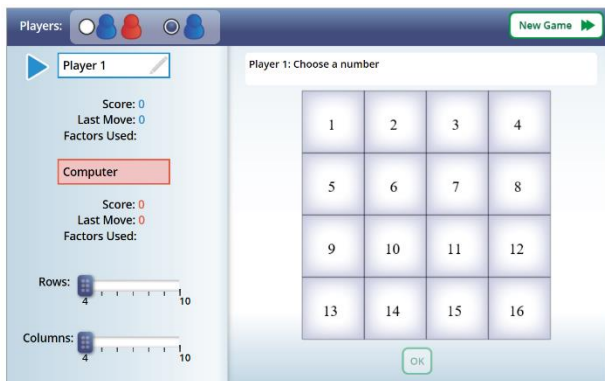
Βοήθησε το φιλικό φαντασματάκι να μαζέψει όσες περισσότερες κολοκύθες με τα **πολλαπλάσια** του επιλεγμένου αριθμού κάθε φορά, αποφεύγοντας αυτές που δεν είναι πολλαπλάσια.

- [https://www.helpingwithmath.com/resources/games/target\\_factors01/not\\_factor.html](https://www.helpingwithmath.com/resources/games/target_factors01/not_factor.html)



Επίλεξε κάθε φορά τον αριθμό που **ΔΕΝ** είναι **παράγοντας** (διαιρέτης)... Προσεκτικά όμως: για κάθε λανθασμένη απάντηση χάνεις ένα βαθμό.

- <https://www.nctm.org/Classroom-Resources/Illuminations/Interactives/Factor-Game/>



Το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες (υπάρχει δυνατότητα ο ένας ο παίκτης να είναι ο υπολογιστής). Ο παίκτης 1 επιλέγει από τον πίνακα έναν αριθμό, π.χ. το 12 και παίρνει 12 βαθμούς. Ο παίκτης 2 πρέπει να επιλέξει όλους τους **παράγοντες** του 12 (1,2,3,4,6,) και το άθροισμά τους αποτελεί τους βαθμούς που θα πάρει (1+2+3+4+6=16 βαθμούς). Στη συνέχεια, οι παίκτες ανταλλάζουν ρόλους και

επαναλαμβάνουν την πιο πάνω διαδικασία. Αν ένας παίκτης επιλέξει έναν αριθμό για τον οποίο έχουν ήδη χρωματιστεί οι παράγοντές του, τότε ο παίκτης χάνει τη σειρά του και δεν παίρνει βαθμούς. Το παιχνίδι τελειώνει όταν δεν υπάρχουν αριθμοί με παράγοντες που να μην έχουν χρωματιστεί. Νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς.

- [https://www.mathplayground.com/factor\\_pair\\_up.html](https://www.mathplayground.com/factor_pair_up.html)



Ο 1<sup>ος</sup> παίκτης επιλέγει έναν **παράγοντα** μετακινώντας το βελάκι πάνω ή κάτω. Ακολούθως επιλέγει και ο 2<sup>ος</sup> παίκτης έναν παράγοντα. Οι δύο παράγοντες πολλαπλασιάζονται για να δώσουν ένα γινόμενο. Το γινόμενο παίρνει το χρώμα του 2<sup>ου</sup> παίκτη. Ο στόχος είναι να πετύχεις 3 (για τον πίνακα 5X5) ή 4 (για τον πίνακα 6X6) τετράγωνα στη σειρά με το δικό σου χρώμα.

- <http://www.mathgametime.com/games/drag-race-division>



Αγώνας ταχύτητας για εξάσκηση στη **διαίρεση**. Διάβασε τη διαίρεση και με το ποντίκι του υπολογιστή σου επέλεξε τη σωστή απάντηση. Κάθε σωστή απάντηση δίνει μεγαλύτερη ώθηση στο αυτοκίνητό σου. Νικητής αυτός που θα τερματίσει πρώτος.