

# 2<sup>ο</sup> Πρότυπο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Ιωαννίνων Τάξη Γ'

## Επιτραπέζιο Παιχνίδι: Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής



Σχ. Έτος 2014-2015

Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός Πληροφορικής: *Νικολού Αγγελική*  
Δασκάλα Τάξης: *Ελευθεριάδου Λασκαρίνα*

# Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής

Σοφία και Μαριάννα (pc01)

7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9		29	28	27	26	25
10		30				24
11		31		35 ΤΕΛΟΣ		23
		32	33	34		22
13						21
14	15	16	17	18	19	20

Πέρασες  
Με κόκκινο φανάρι

Πέρασες  
Με κίτρινο  
τρέχοντας

## Οδηγίες

- ★ Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλίγκαρου».
- ★ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ★ Όποτε φτιάχνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μία κάρτα.
- ★ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε :αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- ★ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλίγκαρου».



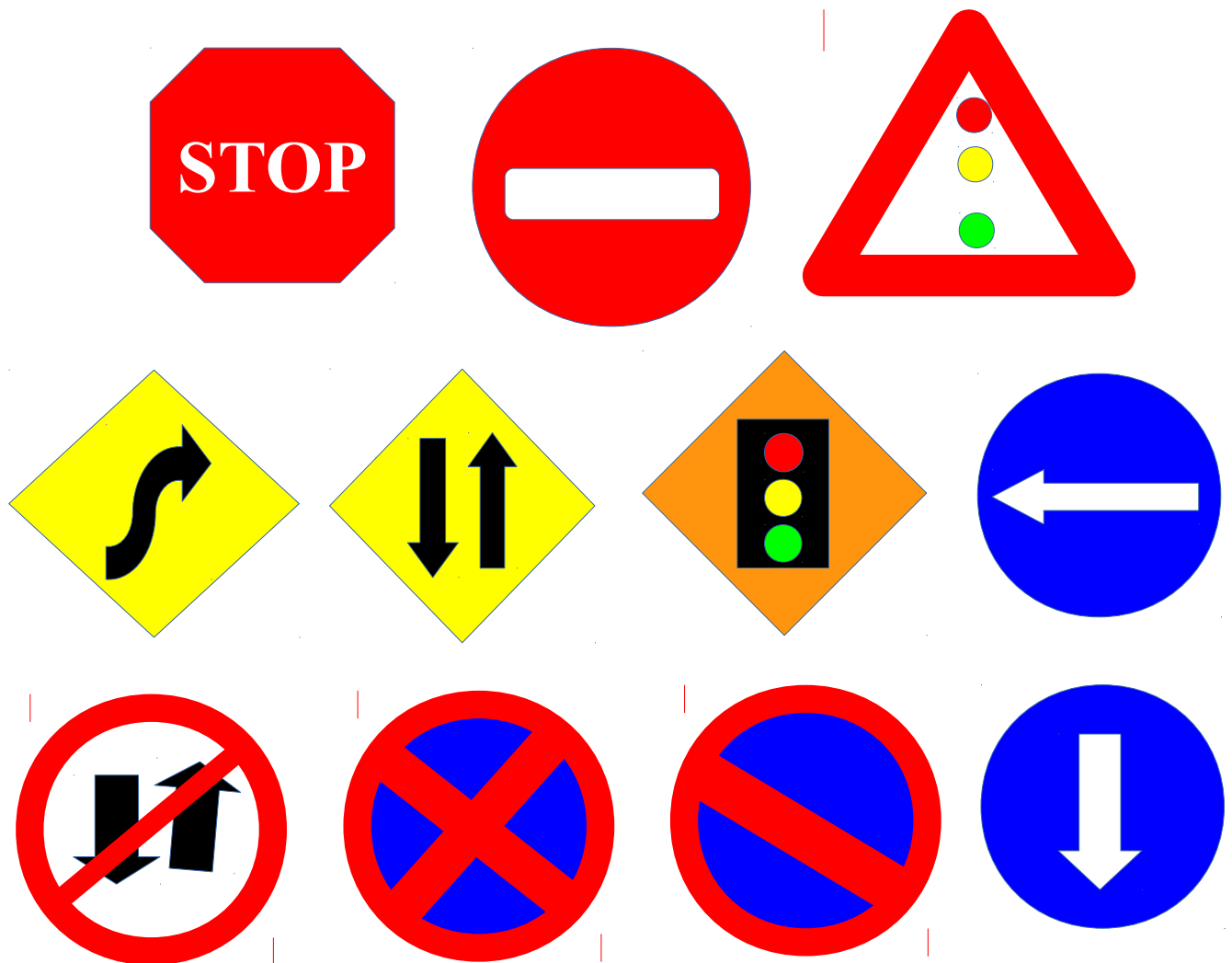
## Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής Γιάννης και Σοφοκλής (pc02)

7	6	5	4	3	2	1 <i>ΑΡΧΗ</i>
8						
9		29	28	27	26	25
10		30				24
11		31		35 <i>ΤΕΛΟΣ</i>		23
12		32	33	34		22
13						21
14	15	16	17	18	19	20



## ΟΔΗΓΙΕΣ

- Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλιγκάρου».
- Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- Όποτε φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μια κάρτα.
- Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτος στο κέντρο του «σαλιγκάρι».



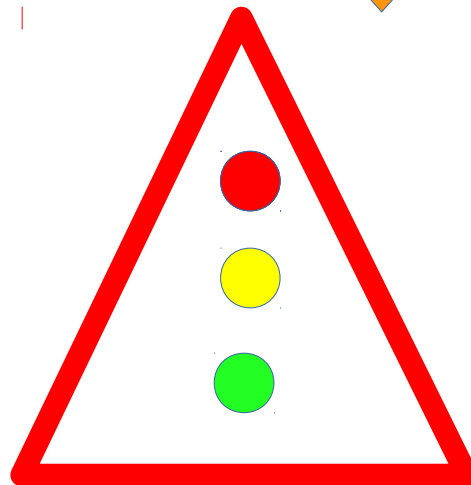
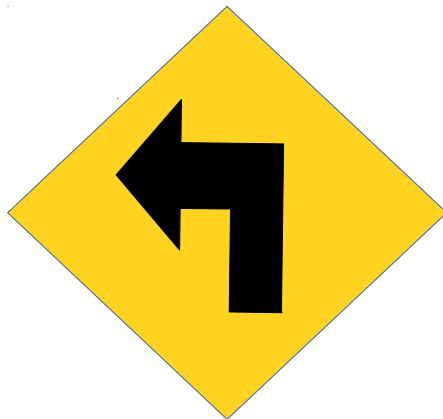
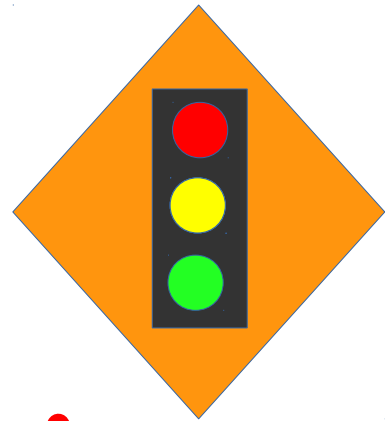
## Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής Νίκος και Λευτέρης (pc03)

7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9		29	28	27	26	25
10		30				24
11		31		35 ΤΕΛΟΣ		23
12		32	33	34		22
13						21
14	15	16	17	18	19	20



## ΟΔΗΓΙΕΣ

- ★ Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλίγκαρου».
- ★ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ★ Όταν φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μία κάρτα.
- ★ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- ★ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλιγκαριού».



## Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής

### Αφροδίτη και Αναστασία (pc04)

7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9		29	28	27	26	25
10		30				24
11		31		35 ΤΕΛΟΣ		23
12		32	33	34		22
13						21
14	15	16	17	18	19	20

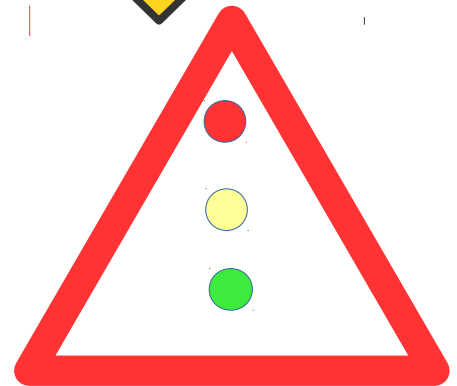
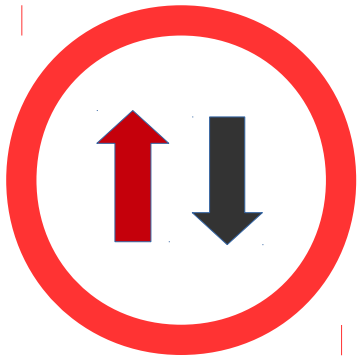
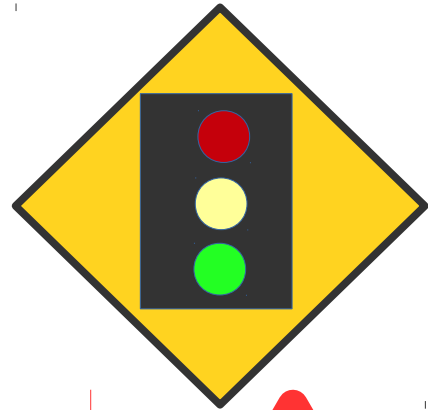
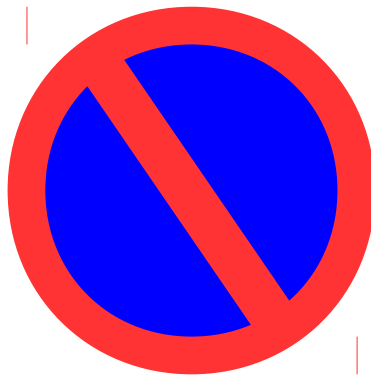
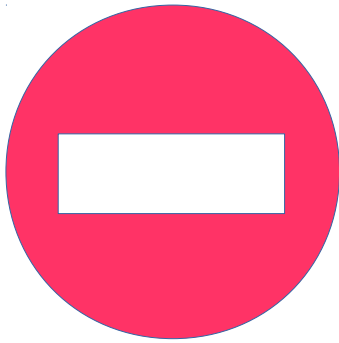
Διαμαρτυρήθηκες  
στον οδηγό  
που πάρκαρε στο  
Πεζοδρόμιο.

Παίζεις κυνηγητό  
στο πεζοδρόμιο.



## ΟΔΗΓΙΕΣ

- ★ Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλιγκαριού».
- ★ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ★ Όποτε φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μια κάρτα.
- ★ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- ★ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλιγκαριού».



## Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής

### Θοδωής (pc05)

7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9		29	28	27	26	25
10		30				24
11		31		35 ΤΕΛΟΣ		23
12		32	33	34		22
13						21
14	15	16	17	18	19	20





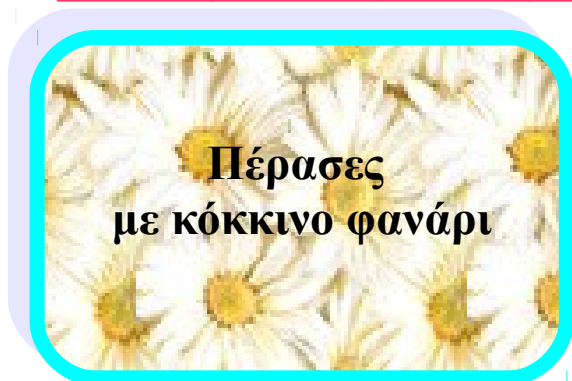
- Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλίγκαρου».
- Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα δείχνει το ζάρι.
- Όταν φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μία κάρτα.
- Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλίγκαρου».



# Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής

## Άννα και Έρρικα (pc06)

7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9		29	28	27	26	25
10		30				24
11		31		35 ΤΕΛΟΣ		23
12		32	33	34		22
13						21
14	15	16	17	18	19	20



## Οδηγίες

- ★ Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλίγκαρου».
- ★ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ★ Όταν φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μια κάρτα.
- ★ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό προχωράμε ένα τετράγωνο μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- ★ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο



## Το σαλιγκάρι της κυκλοφορικής Αγωγής

**Παναγιώτης & Σταύρος (pc07)**

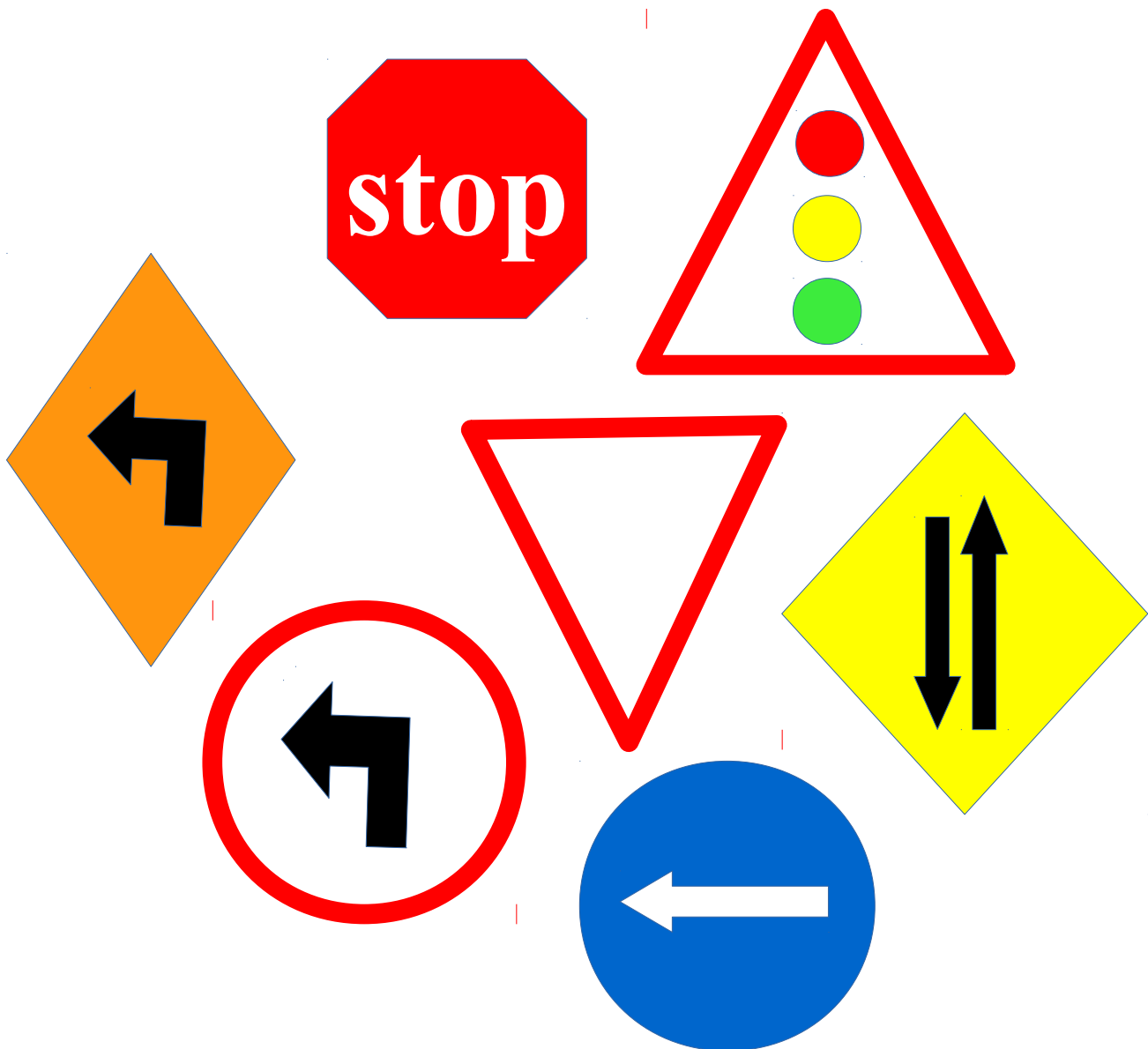
7	6	5	4	3	2	1 αρχή	
8							
9							
		29	28	27	26	25	
10						24	
11							
		31	35 ΤΕΛΟΣ			23	
12							
		32	33	34	22		
13							21
14	15	16	17	18	19	20	

Κάθισες  
στο κάθισμα  
του συνοδηγού

Φοράς κράνος  
όταν οδηγείς  
το ποδήλατο σου

## Οδηγίες

- ★ Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλιγκαριού».
- ★ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ★ Όταν φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μία κάρτα.
- ★ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- ★ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλιγκαριού».



## Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής

### Σοφία (pc08)

7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9	29		28	27	26	25
10	30				24	
11	31		35 ΤΕΛΟΣ		23	
12	32		33	34	22	
13						21
14	15	16	17	18	19	20

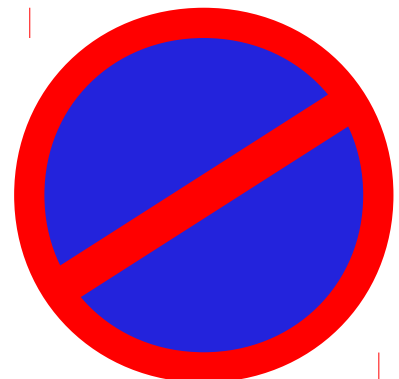
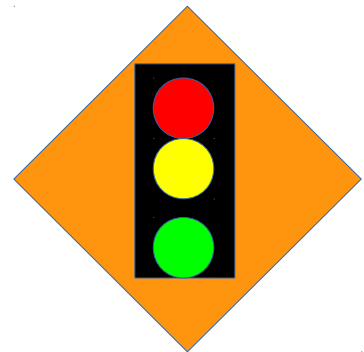
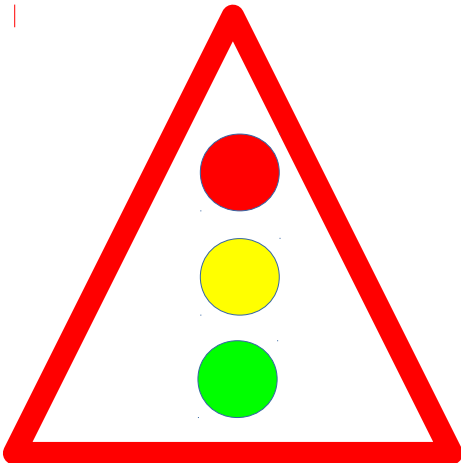
Κοίταξες δεξιά και  
αριστερά πριν  
Διασχίσεις τον δρόμο

Ο δρόμος είναι  
άδειος ,το φανάρι  
κόκκινος κι εσύ  
περιμένεις



## Οδηγίες

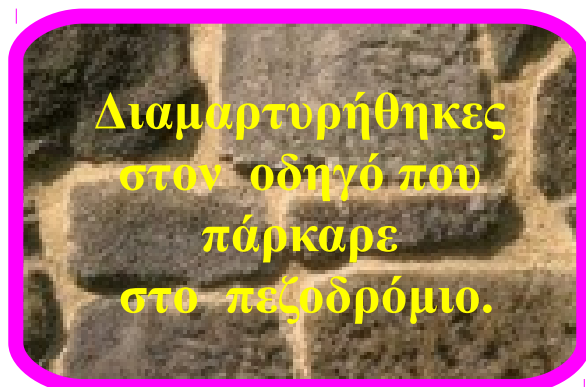
- Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλιγκάρου».
- Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα όσα δείχνει το ζάρι.
- Όποτε φτάνουμε σε χρωματιστό τετράγωνο ,τραβάμε μια κάρτα.
- Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε : αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό προχωράμε 2 τετραγωνάκια μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλιγκαριού».



## Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής

Όλγα Μ. και Ναταλία Γ. (pe09)

7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9	29		28	27	26	25
10	30					24
11	31		35 ΤΕΛΟΣ		23	
12	32		33	34	22	
13						
14	15	16	17	18	19	20



## Οδηγίες

- ★ Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλιγκαριού»
- ★ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ★ Οποτε φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μία κάρτα.
- ★ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- ★ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλιγκαριού»



## Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής αγωγής

### Μιχαηλάγγελος και Δημήτρης (pe10)

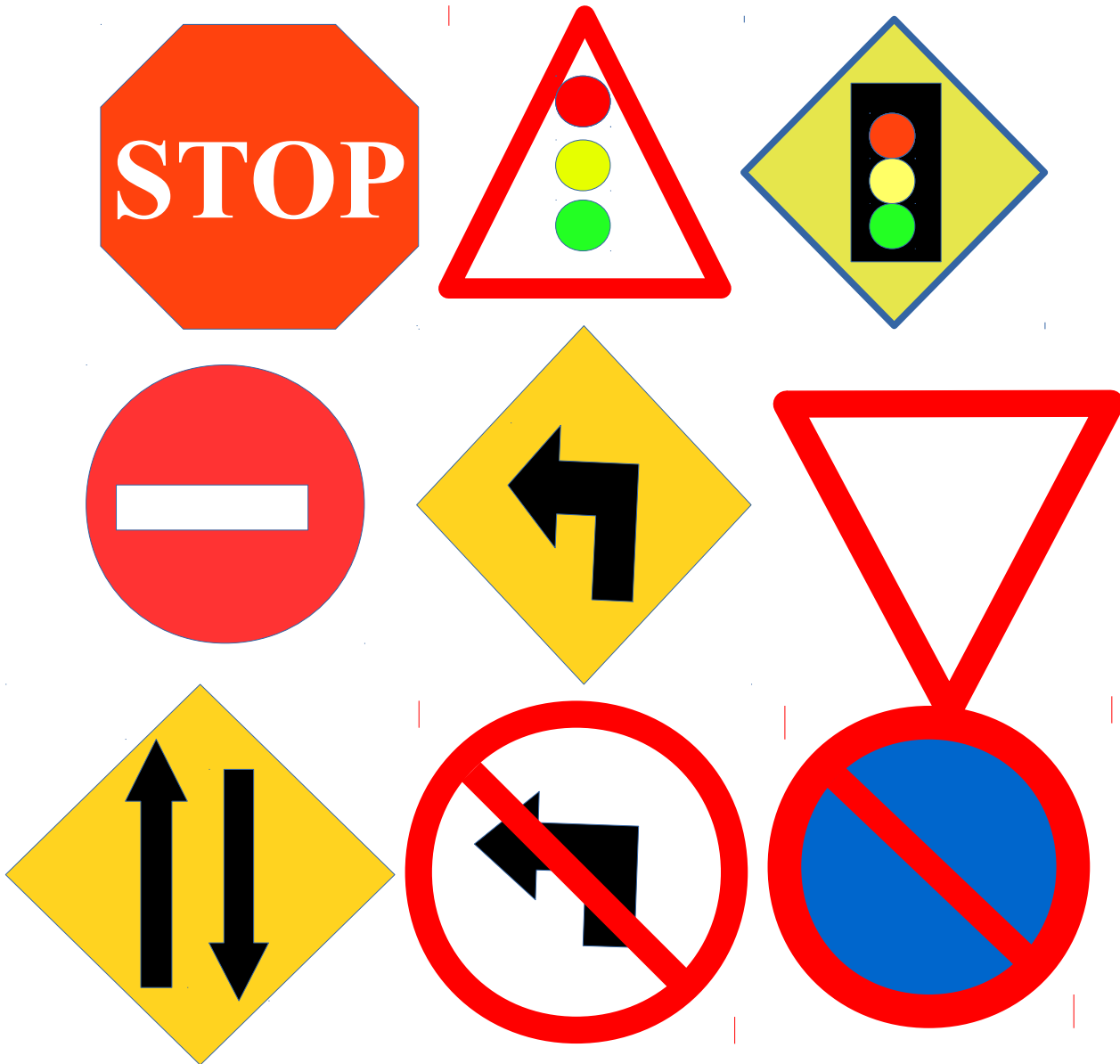
7	6	5	4	3	2	1 αρχή
8						
9		29	28	27	26	2 ,5
10		30				24
11		31		35 τέλος		23
12		32	33	34		22
13						21
14	15	16	17	18	19	

Με το πατίνι σου σταματάς στις  
διασταυρώσεις

Κάθισες στο αυτοκίνητο  
χωρίς να βάλεις τη ζώνη σου

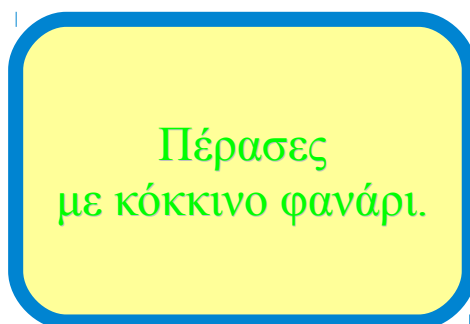
## ΟΔΗΓΙΕΣ

- ★ Τοποθετούμε το πόνι μας στην αρχή του «σαλιγκαριού»
- ★ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ★ Όταν φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μια κάρτα.
- ★ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- ★ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλιγκαριού»



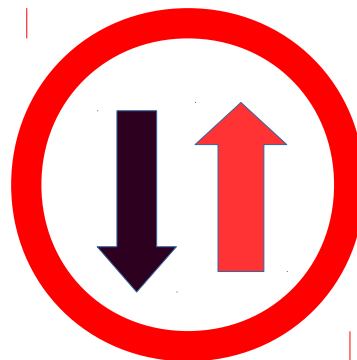
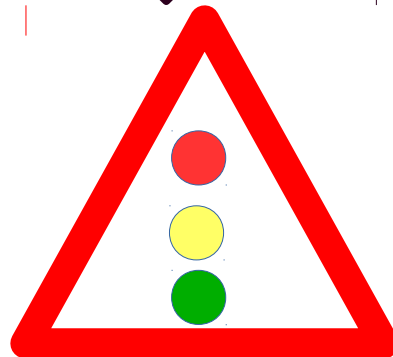
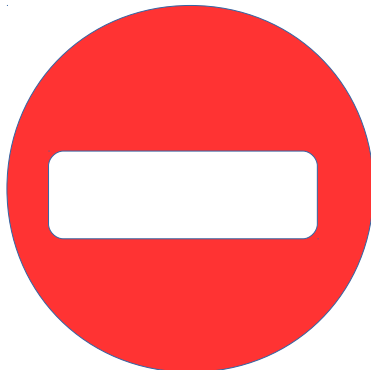
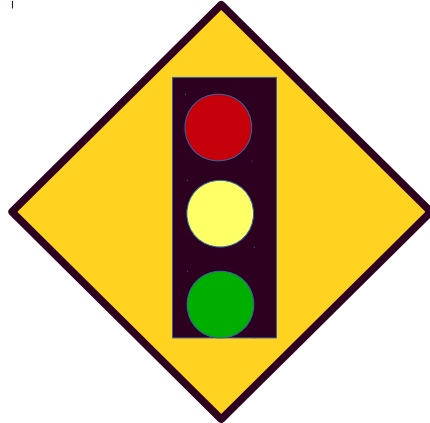
## Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής Λουίζα και Σμαράγδα (pc11)

7	6	5	4	3	2	1 Αρχή
8						
9		29	28	27	26	25
10		30				24
11		31		35 Τέλος		23
12		32	33	34		22
13						21
14	15	16	17	18	19	20



## ΟΔΗΓΙΕΣ

- Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλιγκαριού»
- Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- Όταν φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μία κάρτα.
- Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του



## Το σαλιγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής

Γιώργος και Άγγελος (pc12)

7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9						25
10						24
11						23
12						22
13						21
14	15	16	17	18	19	20

29	28	27	26
30			
31	35 ΤΕΛΟΣ		
32	33	34	

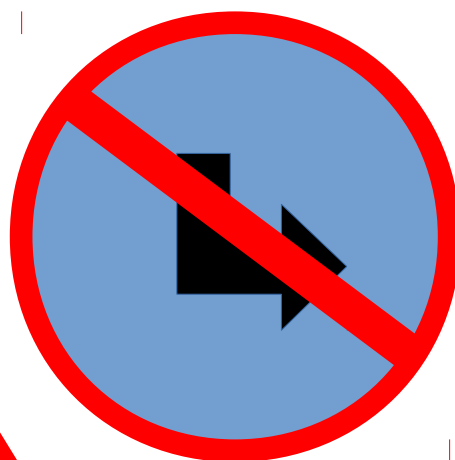
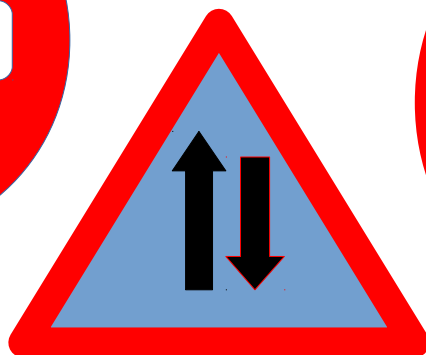
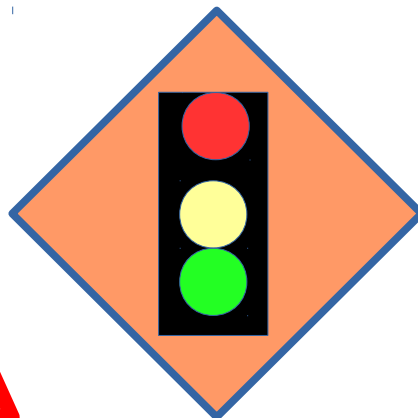
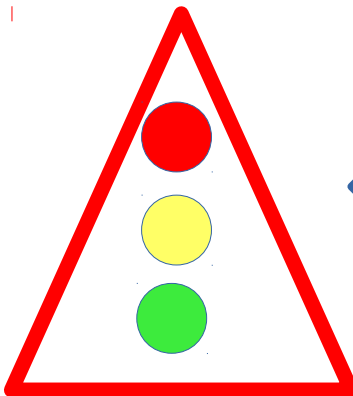
**Καθισες στο κάθισμα του  
Συνοδηγού.**

Φοράς κράνος όταν  
οδηγείς το  
ποδήλατο σου



## Οδηγίες

- ➔ Τοποθετούμε το πόνι μας στην αρχή του «σαλιγκαριού».
- ➔ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ➔ Όταν φτανουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μία κάρτα.
- ➔ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα μπροστά. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- ➔ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλιγκαριού».



## Το σαλιγκάρι της κυκλοφοριακής αγωγής Πολύμερος και Γιώργος Π. (pc13)

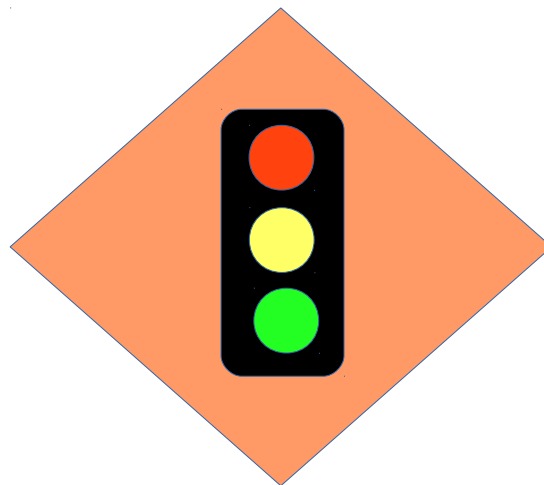
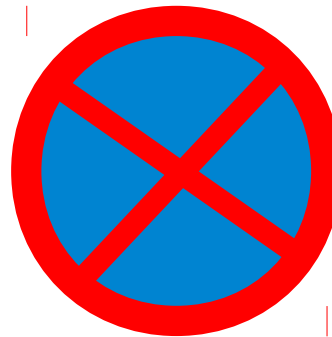
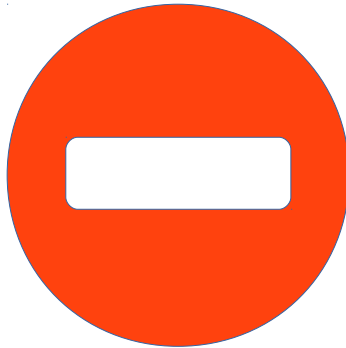
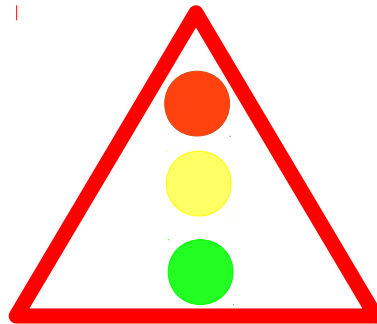
7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9	29		28	27	26	25
10	30				24	
11	31		35 τελος		23	
12	32		33	34	22	
13						21
14	15	16	17	18	19	20

**Κοίταξες δεξιά και  
αριστερά πριν  
διασχίσεις τον δρόμο**

**Ο δρόμος είναι  
άδειος, το φανάρι  
κόκκινο κι εσύ  
περιμένεις**

## Οδηγίες

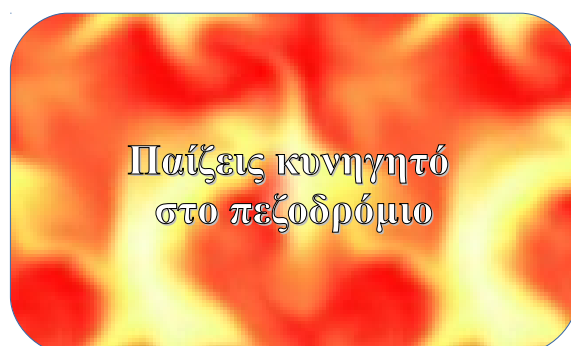
- Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλιγκαριού».
- Ρίχνουμε το ζάρι και τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- Όποτε φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάει μια κάρτα.
- Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δύο τετράγωνα. Αν είναι λάθος, πάμε δύο τετράγωνα πίσω.
- Ο νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι ο πρώτος που θα φτάσει στο κέντρο του «σαλιγκαριού».



## Το σαλγκάρι της Κυκλοφοριακής Αγωγής

Γιώργος Α. (pc14)

7	6	5	4	3	2	1 ΑΡΧΗ
8						
9		29	28	27	26	25
10		30				24
11		31		35 ΤΕΛΟΣ		23
12		32	33	34		22
13						21
14	15	16	17	18	19	20



## Οδηγίες

- ★ Τοποθετούμε το πιόνι μας στην αρχή του «σαλιγκαριού».
- ★ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ★ Όποτε φτάνουμε σε χρωματισμένο τετράγωνο, τραβάμε μία κάρτα.
- ★ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε: αν αυτό που λέει η κάρτα είναι σωστό, προχωράμε δυο τετράγωνα. Αν είναι λάθος, δυο πίσω.
- ★ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του «σαλιγκαριού».

