

Δευτέρα, 8 Απριλίου 2024

Γλώσσα:

ασκ. 2, σελ. 84 ΒΜ (η περίληψη να γραφτεί στο τετρ. ελλην.)

Την Πέμπτη, 11 Απριλίου Επαναληπτικό Διαγώνισμα στην Ενότητα 11

Ύλη:

- ρήματα σε -τε και -ται
- ρήματα σε -είτε και -είται
- ρήματα σε -είστε, -ήστε και -ίστε
- παρομοίωση και μεταφορά (θα γίνει αύριο)
- εγκλιτικές αντικαταστάσεις
- επίθετα σε -ος, -ος, -ο και -ων, -ούσα, -ον

Φυσικά:

ΦΕ02

ασκ.1 και 2, σελ. 132 ΤΕ



ΦΕ2: ΔΙΑΦΑΝΗ, ΗΜΙΔΙΑΦΑΝΗ ΚΑΙ ΑΔΙΑΦΑΝΗ ΣΩΜΑΤΑ

Παρατήρησε το ασθενοφόρο στις φωτογραφίες. Γιατί τα τζάμια στο μπροστινό και στο πίσω μέρος του είναι διαφορετικά;



Πείραμα

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14



Όργανα - Υλικά
χαρτόνι
ψαλίδι
ταινία
άχρωμη ζελατίνα
λευκό χαρτί
ρυζόχαρτο
χρωματιστή ζελατίνα
αλουμινόφυλλο
μαύρο χαρτόνι
λευκό χαρτόνι
χαρτοπετσέτα
φακός
χοντρό βιβλίο

Σε ένα χαρτόνι άνοιξε ένα «παραθυράκι», όπως βλέπεις στην επάνω εικόνα. Στερέωσε με ταινία στο «παραθυράκι» καθένα από τα υλικά που είναι σημειωμένα στον πίνακα της επόμενης σελίδας. Σε έναν χώρο όσο γίνεται λιγότερο φωτεινό, τοποθέτησε έναν φακό πάνω σε ένα χοντρό βιβλίο, όπως βλέπεις στην κάτω εικόνα. Κράτησε το χαρτόνι με τα διάφορα υλικά ανάμεσα στον αναμμένο φακό και στο πρόσωπό σου. Συμπλήρωσε τον πίνακα σύμφωνα με την παρατήρησή σου.



Παρατήρηση

ΥΛΙΚΟ	ΠΟΣΟ ΦΩΣ ΠΕΡΝΑ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΚΑΘΕ ΥΛΙΚΟ;		
	ΠΟΛΥ	ΛΙΓΟ	ΚΑΘΟΛΟΥ
άχρωμη ζελατίνα	X		
λευκό χαρτί		X	
ρυζόχαρτο		X	
χρωματιστή ζελατίνα		X	
αλουμινόφυλλο			X
μαύρο χαρτόνι			X
λευκό χαρτόνι			X
χαρτοπετσέτα		X	



Συμπέρασμα



Τα σώματα χαρακτηρίζονται διαφανή, ημιδιαφανή ή αδιαφανή ανάλογα με το πόσο φως περνά μέσα από αυτά.

Συμπλήρωσε το συμπέρασμα χρησιμοποιώντας τις λέξεις: •φως •σώματα •διαφανή •ημιδιαφανή •αδιαφανή



ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

1. Μπορείς να εξηγήσεις γιατί στο μπροστινό και στο πίσω μέρος των ασθενοφόρων τοποθετούνται διαφορετικά τζάμια;



2. Τι τζάμια χρησιμοποιούμε στις ντουσιέρες;





παιχνίδια παιχνίδια παιχνίδια



1. Βρείτε στο κείμενο και υπογραμμίστε τις φράσεις που μας δίνουν τις ακόλουθες πληροφορίες:

- Πού μπορεί να παιχτεί αυτό το ποδοσφαιράκι;
- Τι μπορεί να γίνει όταν ένα παιχνίδι λήξει ισόπαλο;



2. Στο κείμενο υπάρχουν πολλές αγγλικές λέξεις που χρησιμοποιούμε στο ποδόσφαιρο. Πώς τις αναγνωρίζουμε;

Μπορείτε να τις βρείτε και να τις αντικαταστήσετε με την ελληνική λέξη, αν υπάρχει;
Π.χ. γκολ = τέρμα.



Ορθογραφία ρημάτων

Το / ισ / της συλλαβής πριν από την κατάληξη

Τα ρήματα της α' συζυγίας (όσα δεν τονίζονται στο -ω) κρατάνε στον αόριστο την ίδια ορθογραφία με αυτήν του ενεστώτα.

π.χ. αρχίζω / άρχισα κλείνω / έκλεισα αθροίζω / άθροισα

Τα ρήματα της β' συζυγίας (όσα τονίζονται στο -ω) γράφονται στον αόριστο σε -πισα (εξαιρούνται τα μεθώ - μέθυσα και μπνώ - μήνυσα)

Βοηθώ > Βοήθπισα κατακτώ > κατάκτηπισα



3. Μπορείτε να εξηγήσετε την ορθογραφία των μαυρισμένων γραμμάτων από τις λέξεις του κειμένου;

οδηγήσουμε	προέρχεται από τον αόριστο <u>οδήγησα</u> του ρήματος <u>οδηγώ</u>
ρυθμίσουμε	Προέρχεται από τον Αόριστο <u>ρύθμισα</u> του ρήματος <u>ρυθμίζω</u>
καλλιεργήσετε	Προέρχεται από τον Αόριστο <u>καλλιέργησα</u> του ρήματος <u>καλλιεργώ</u>
υπολογιστής	Προέρχεται από τον Αόριστο <u>υπολόγισα</u> του ρήματος <u>υπολογίζω</u>
κατακτήσουμε	Προέρχεται από τον Αόριστο <u>κατέκτησα</u> του ρήματος <u>κατακτώ</u>



11



Η ορθογραφία των καταλήξεων **-είτε, -είται και -ήστε, -είστε** των ρημάτων μπερδεύει πολλούς, μικρούς και μεγάλους. Ας ξεκαθαρίσουμε τι συμβαίνει:

-είτε Αυτή την κατάληξη τη συναντάμε στο β' πληθυντικό του ενεστώτα της ενεργητικής φωνής στην οριστική (και στην εξακολουθητική υποτακτική και προστακτική) και στο β' πληθυντικό του συνοπτικού μέλλοντα και της συνοπτικής προστακτικής και υποτακτικής, στην παθητική φωνή:

(ποιοι; εσείς)

Εγώ κινώ

Εμείς κινούμε

Εσύ κινείς

Εσείς κινείτε

κινήσου

κινήθειτε

αυτός κινεί

αυτοί κινούν(ε)

Π.χ.

Εσείς **κινείτε** τα αυτοκινητάκια σας με λάθος τρόπο.

Κινήθειτε έξυπνα για να κερδίσετε τον αντίπαλό σας.

-είται Αυτή την κατάληξη τη συναντάμε στο γ' ενικό της οριστικής ενεστώτα της παθητικής φωνής:

(ποιος; αυτός, -ή, -ό)

Εγώ κινούμαι

Εμείς κινούμαστε

Εσύ κινείσαι

Εσείς κινείστε

αυτός κινείται

αυτοί κινούνται

Π.χ.

Το αυτοκινητάκι **κινείται** αντικανονικά.

Η ομάδα μας **αδικείται** από το αποτέλεσμα.

Ο κύριος Ιωάννου **παρακαλείται** να επικοινωνήσει με τις πληροφορίες.



4. Στις παρακάτω προτάσεις έχουν γίνει κάποια λαθάκια. Βρείτε τα και διορθώστε τα:

Δε ^{ζε} **ταί** πώς παρουσιάζε ^{ται} **τε** το παιχνίδι σε μια ειδική ιστοσελίδα που ασχολεί ^{ται} **τε** αποκλειστικά με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αν αγνοε ^{ται} **ται** τον χειρισμό του παιχνιδιού, ^{ται} **ται** ζητείστε από έναν φίλο σας να σας τον εξηγήσει.

→ Προστακτική

- ηςτε

- ειςτε



παιχνίδια παιχνίδια παιχνίδια



-ήστε / -είστε

	Ενεστώτας	Αόριστος	Συνοπτική προστακτική Β΄ πληθυντικό
Β΄ συζυγία	οδηγώ	οδήγησα	οδηγήστε

Τα ρήματα της Β΄ συζυγίας που έχουν κατάληξη -ούμαι στο Β΄ πληθυντικό της οριστικής ΕΝΕΣΤΩΤΑ της παθητικής φωνής έχουν κατάληξη -είστε:

Εγώ ικανοποιούμαι	Εμείς ικανοποιούμαστε
Εσύ ικανοποιείσαι	Εσείς ικανοποιείστε
Αυτός ικανοποιείται	Αυτοί ικανοποιούνται

Έτσι:

Εσείς **ικανοποιείστε** με αυτά που σας δίνουν;
Οι εργαζόμενοι φώναξαν: «**Ικανοποιήστε** τα αιτήματά μας».



5. Συμπληρώστε τα κενά με η, με ι ή με ει:

Ασχολ εί στε πολύ με λεπτομέρειες που σας καθυστερούν πολύ και δε συνεννο εί στε εύκολα με τον συμπαίκτη σας. Αγνο ή στε τα εμπόδια που βρίσκονται μπροστά σας ή μετακιν ή στε τα. Έτσι όπως κιν εί στε δε θα νικήσετε ποτέ, γι' αυτό παραμερ ί στε τις διαφωνίες σας και συνεργαστ εί τε μεταξύ σας. Με αυτό τον τρόπο, ακόμα και αν δε νικ ή σετε, θα αισθανθείτε ικανοποι η μένοι.



11



Πνευματικά παιχνίδια



1 Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν μακρινό τόπο –εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει– ζούσαν δύο ξακουστοί βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος. Οι πολίτες τους, η Βόρεια και η Νότια, καμάρωναν η μια απέναντι στην άλλη. Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις ένωνε, έτσι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τη λίμνη την ονόμασαν «Ειρηνική». Άντρες και γυναίκες συναντιόντουσαν εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις όχθες της.

Δύο αγαπημένες πολιτείες

2 Ο Ένας και ο Άλλος είχαν πολύ μεγάλη φιλία, τέτοια που μόνο στα παραμύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο: ήταν, λέει, υπηρέτης του Άλλου. Το άλλο πρωί ξύπνησε όλο νεύρα. Ήξερε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γείτονές του έπρεπε να τιμωρηθούν. Έτσι, κήρυξε αμέσως πόλεμο στη γειτονική πολιτεία. Οι μάχες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Η κήρυξη του πολέμου

3 Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. Τα παιδιά συναντήθηκαν στις όχθες της Ειρηνικής για να σκεφτούν τι θα μπορούσαν να κάνουν στην παρούσα κατάσταση. Καθισμένοι στα χόρτα, η Φωτεινή, ο Στράτος, η Βασιλική, ο Φάνης, η Ιομήνη κι ο Πέτρος συζητούσαν.

- Μα πού ακούστηκε πόλεμος για το τίποτα! Λέει ο Στράτος. Νομίζουν ότι βρήκαν ένα παιχνίδι για να περνάει η ώρα...
- Αν πράγματι θέλουν παιχνίδι, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ιομήνη.
- Κι όταν το ετοιμάσουμε, θα το παρουσιάσουμε και στον Έναν και στον Άλλο και θα τους πούμε: «Πάρτε και παίξτε μ’ αυτό και ξεχάστε τον πόλεμο!».

Το παιχνίδι

4 Έψαξαν στις κασέλες και στα υπόγεια και το άλλο πρωί συναντήθηκαν πάλι. Έφεραν έναν χάρτη, κοπίδια, μολυβένια ανθρωπάκια, βότανα για να φτιάξουν τα χρώματα, μια ξύλινη τετράγωνη τάβλα, ηπλό και υφάσματα, ψαλίδια, νήματα και, τέλος, η Ιομήνη έφερε μια παλιά ζυγαριά της γιαγιάς της.

Τα υλικά του παιχνιδιού

5 Στην αρχή χάραξαν τους δρόμους για να περπατάνε οι φιγούρες και μετά έφτιαξαν χρώμα λευκό και μαύρο για να τις βάψουν. Στρώθηκαν στη δουλειά. Έφτιαξαν τις φιγούρες που θα έπαιζαν στο παι-

Η κατασκευή του παιχνιδιού



παιχνίδια παιχνίδια παιχνίδια



χνίδι, έτσι που να θυμίζουν τις πολιτείες τους. Μια πολιτεία λευκή και μια μαύρη, και η μια στεκόταν απέναντι από την άλλη. Οι πολιτείες είχαν πύργους. Σκέφτηκαν ότι πόλη δίκως άλογα είναι σαν άμαξα δίκως ρόδες, και τα έπλασαν κι αυτά. Δίπλα τους έβαλαν τους αξιωματικούς. Έντυσαν, ακόμα, έναν βασιλιά και μια βασίλισσα για κάθε πολιτεία και μπροστά απ' όλους έβαλαν να στέκονται μικρά στρατιωτάκια. Με τη ζυγαριά θα υπολόγιζαν την αξία κάθε φιγούρας.

– **Ενδιαφέρον** είναι το παιχνίδι μας, κι όταν ορίσουμε και τους κανόνες...

– Τι εννοείς μ' αυτό; ρώτησαν τα παιδιά.

6 Άρχισαν να μιλάνε όλοι μαζί για τους κανόνες, κι ακόμα θα μιλούσαν, αν δεν έλεγε ο Φάνης την ιδέα του: Αφού όσα φτιάξανε υπήρχαν στην πραγματικότητα μέσα στις πολιτείες τους, ας πήγαιναν από κοντά να τα παρατηρήσουν. Έτσι κι έγινε. Κάθε παιδί θα παρατηρούσε πώς συμπεριφερόταν κάθε φιγούρα στην πραγματικότητα.

Παρατηρώντας
τις φιγούρες

7 Την άλλη μέρα το απόγευμα συναντήθηκαν πάλι, και ο καθένας ανέφερε τις κινήσεις που παρατήρησε. Μετά από πολλή συζήτηση αποφάσισαν για τις κινήσεις που κάθε φιγούρα επιτρέπεται να κάνει στο παιχνίδι.

Η δημιουργία
των κανόνων

8 Ξαφνικά ακούστηκε η δυνατή φωνή του τελάλη, που τους ζητούσε, μόλις πέσει ο ήλιος, να συγκεντρωθούν όλοι στην Ειρηνική για να συζητήσουν για τον πόλεμο. Από τη συγκέντρωση δεν έλειπε κανείς. Ο Ένας και ο Άλλος ήταν σοβαροί και μουτρωμένοι. Στην πραγματικότητα δε θέλανε να γίνει πόλεμος, αλλά ποιος θα έκανε πίσω με τέτοιες ετοιμασίες; Τότε ο Στράτος, αφού κοίταξε καλά γύρω του, τους είπε:

Η παρουσίαση
του παιχνιδιού

– Εμείς τα παιδιά δε θέλουμε τον πόλεμο. Αποφασίσαμε να αναλάβουμε **ενεργό** δράση. Φτιάξαμε, λοιπόν, ένα παιχνίδι που θα σας κάνει να τον ξεχάσετε. Άρχισε να τους εξηγεί το παιχνίδι τους με καμάρι.

9 Όταν τελείωσε, όλοι ενθουσιάστηκαν. Ο Ένας και ο Άλλος χαμογέλασαν επιτέλους και αγκαλιασμένοι πήγαν παράμερα να παίξουν μια παρτίδα. Μόνο μια στιγμή σήκωσαν το κεφάλι τους και ρώτησαν τον Στράτο:

Η δοκιμή του
παιχνιδιού

– Δε μας είπες, μικρέ, το όνομα του παιχνιδιού.

10 Τα παιδιά κοιτάχτηκαν. Είχαν ξεχάσει να του βρούνε όνομα. Εγώ όμως το γνωρίζω, κι αν ήμουνα εκεί, θα τους το ψιθύριζα:

Το όνομα του
παιχνιδιού

«Το όνομά του είναι ΣΚΑΚΙ».

Κώστας Γιουβαντσιούδης – Ειρήνη Μουσιάδου,
Μια φορά κι έναν καιρό ήταν το σκάκι, εκδ. Γιουβαντσιούδη, Θεσ/νίκη, 2000 (διασκευή)



11



1. Γράψτε στο τετράδιό σας σε τρεις ξεχωριστές στήλες τις φράσεις που δείχνουν τον χώρο όπου γίνονται αυτά που λέει η ιστορία, τα πρόσωπα της ιστορίας και τις φιγούρες του παιχνιδιού.



2. Γράψτε στο τετράδιό σας την περίληψη του κειμένου. Ακολουθήστε τα βήματα που σας δίνονται.

1. Χωρίστε σε παραγράφους το κείμενο και βάλτε μπροστά από αυτές αριθμούς.

2. Υπογραμμίστε τις λέξεις-κλειδιά σε κάθε παράγραφο.

3. Γράψτε δίπλα σε κάθε παράγραφο έναν τίτλο γι' αυτή.

4. Με βοήθ τις λέξεις-κλειδιά και τους τίτλους, γράψτε την περίληψη του κειμένου.