29/04/2020

ΓΛΩΣΣΑ ΕΝΟΤΗΤΑ 11

Παιδιά, συνεχίζουμε με το μάθημα της Γλώσσας! Να σας ενημερώσω ότι το επόμενο μάθημα «Επιτραπέζια παιχνίδια» στη σελίδα 75 , καθώς και οι σελίδες 76 και 77 είναι εκτός ύλης. Επομένως, πηγαίνουμε στο 3ο μάθημα της ενότητας αυτής «Ηλεκτρονικά παιχνίδια».

Αυτό που πρέπει να κάνουμε είναι το εξής:

1. Το κείμενο της σελίδας 78 καθώς και οι ασκήσεις 1, 2 και 3 της σελίδας 79 είναι κι αυτά εκτός ύλης.
2. Ωστόσο από τη σελίδα 79 πρέπει να διαβάσετε το πινακάκι με την ¨μελισσούλα¨( Ορθογραφία ρημάτων) καθώς και τα πινακάκια σελίδα 80 και 81 με τους κανόνες για τις καταλήξεις –είτε, -είται, - ήστε και –είστε . Αφού τα μελετήσετε καλά , θα κάνετε τις ασκήσεις 4 (σελίδα 80) και 5 (σελίδα 81).
3. Για να δούμε τα καταλάβατε; Κάντε λίγη ακόμα εξάσκηση πατώντας στους παρακάτω συνδέσμους. Ο πρώτος σύνδεσμος έχει ξανά τη θεωρία!

Θεωρία : <http://sofixanthi.blogspot.com/2019/03/blog-post_6.html>

Εξάσκηση: <http://inschool.gr/G5/LANG/RHMATA-140412a-HSTE-EISTE-LEARN-G5-LANG-MYmatchB-1404121958-tzortzisk/index.html>

<http://inschool.gr/G5/LANG/RHMATA-140411-2b-EITE-EITAI-LEARN-G5-LANG-HPwrite-1404112232-tzortzisk/index.html>

<http://inschool.gr/G5/LANG/RHMATA-140411-2c-EITE-EITAI-LEARN-G5-LANG-MYmatchB-1404112332-tzortzisk/index.html>

1. Τελειώσαμε με το βιβλίο και πηγαίνουμε στο Τετράδιο Εργασιών σελίδα 15. Διαβάζουμε το εισαγωγικό και πηγαίνουμε στη σελίδα 16 όπου κάνουμε την άσκηση 1, αφού διαβάσουμε τις οδηγίες για το κουτσό. Στην άσκηση αυτή το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να υπογραμμίσετε τα ρήματα του κειμένου στις οδηγίες 1-13.
2. Στην άσκηση 2 ( σελίδα 17) θα ξαναγράψετε τους κανόνες 1-7 από το προηγούμενο κείμενο με το κουτσό σαν να δίνετε οδηγίες για το παιχνίδι. ( Βλέπετε το παράδειγμα του βιβλίου, θα γράψετε τις οδηγίες σε Υποτακτική Αορίστου).
3. Άσκηση 3 , εύκολη!! Συλλαβισμός! Θυμηθείτε τους κανόνες!

Κανόνες: <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E104/579/3759,16494/>

Πάμε για παιχνίδι κάνοντας ταυτόχρονα εξάσκηση στον συλλαβισμό!

<http://inschool.gr/G5/LANG/SYLLAVISMOS-140413a-2SYMF-PRAC-G5-LANG-MYchooseMonk-1404131017-tzortzisk/index.html>

(Μην ξεχάσετε σε αυτό το παιχνίδι να ξεκινήσετε από κάτω προς τα πάνω! Η μαϊμού θέλουμε να μετακινηθεί για να πιάσε τη μπανάνα!)

<http://inschool.gr/G5/LANG/SYLLAVISMOS-140413b-3SYMF-PRAC-G5-LANG-MYchooseMonk-1404131037-tzortzisk/index.html>

1. Τώρα μένει να κάνουμε την άσκηση 4 στη σελίδα 18 για να θυμηθούμε την Προστακτική Αορίστου (Συνοπτική Προστακτική).
2. Τελειώνουμε με την άσκηση 7 στη σελίδα 22. Το κείμενο στο οποίο αναφέρεται αυτή η άσκηση , βρίσκεται στην προηγούμενη σελίδα (σελ. 21). Αυτό που έχετε να κάνετε , είναι να πάρετε τα μαυρισμένα ρήματα του κειμένου της σελίδας 21 και να τα μεταφέρετε στις υπόλοιπες εγκλίσεις μέσα στο πινακάκι!
3. Κι επειδή το μάθημα αυτό αναφέρεται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ήρθε η ώρα να περιγράψετε κι εσείς το αγαπημένο σας ηλεκτρονικό παχνίδι!!

Στο τετράδιο εργασιών γράφουμε ημερομηνία, τίτλο ¨Το αγαπημένο μου ηλεκτρονικό παιχνίδι¨ και μέσα σε 10 με 15 σειρές περιγράψτε το αγαπημένο σας ηλεκτρονικό παιχνίδι! ( Πώς λέγεται, τι ήρωες έχει, πώς παίζεται!)

Όλες αυτές τα εργασίες μπορείτε να τις ολοκληρώσετε μέχρι την Κυριακή! Επομένως μην αγχωθείτε, αν σας φάνηκαν πολλές!!

Καλή μελέτη!

