



Γ' ΤΑΞΗ

Αγωγή Καταναλωτή/Καταναλώτριας

Βιβλίο Μαθητή/τριας

A1



Co-funded by the
European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project Number: 2022-1-CY01-KA220-HED-000088107

**Κωδικός
F.I.S.2.**

**Σταθμός
Εκπ/κού**

Γράφω τα ονόματα των παιδιών, που αγόρασαν  τα αντικείμενα της κάρτας τον τελευταίο μήνα.



Να γράψω 3 παιδιά για κάθε αντικείμενο.

I write down the names of the children who bought the items on the card in the last month.

I need 3 children for every item.



BINGO



Αγόρασαν κινητό. 	Αγόρασαν σάντουιτς. 	Αγόρασαν νερό. 
Αγόρασαν μια μπανάνα. 	Αγόρασαν μπλούζα. 	Αγόρασαν παντελόνι. 
Αγόρασαν ψωμί και γάλα. 	Αγόρασαν φαγητό από το foody. 	Αγόρασαν ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. 
Αγόρασαν έναν υπολογιστή. 	Αγόρασαν ένα παγωτό. 	Αγόρασαν γυαλιά. 



Κωδικός
F.I.S.6.

Σταθμός
τεχνολογίας

Παίζω το παιχνίδι: <https://elearning.remacproject.eu/?p=1170>
I play the game.



**Κωδικός
F.I.S.10.**

**Σταθμός
συνεργασίας**

1. Βρίσκω τις λέξεις.
I find the words.

Προϊόντα και αγορές

Βρες τις κρυμμένες λέξεις



I X G A Ω E Σ H T S I Γ O L O P Y I M E
Π A S E N B N P M Y P L R F E Θ H A M M
P A I O R A Ω Δ Y P B Ψ E F E E O A P P
S L I Θ O Z N E H Ω L P N P X P T O F X
H Z Θ X A K E A Y O H O X O Z G H R D T
B P N P N F P P M Θ Z Y D M Ψ N S L Y
B Ψ O K N I A K G M E E S Z Ζ K I X E Ζ
Ξ Γ X Σ K B Δ S O Y P E R M A R K E T S
A H Φ Σ P Z T I G B N F I Z E S A Z P I
Σ Γ T Γ Y N Δ I A D I K T Y O L Δ K H E
Λ O X Y X X Λ B K A P G B N E B E L Δ S
A S B O M M P E D I E K N A A Φ E T P T
N Z M Δ B O N E R T A R G G H K I E E I
O E Φ I P X E R Q I Ψ F H O T Y Θ K R Y
A Y N Δ O E N M E Δ F Z F R G R Y O Θ O
I P Y Y Y Λ Δ Y H K K I O A E E G S B T
I A P G K I N O L E T N A P A A Ψ Θ X N
S Y S A P Θ M E Ψ I I F N Y G K L K X A
S A P A O E Ψ R Y K A T A S T H M A O S
Θ T I Δ N I K R A O E I Z S H T S Y G B

ΣΟΥΠΕΡΜΑΡΚΕΤ	ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΨΩΜΙ	ΓΑΛΑ	ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ
ΜΠΛΟΥΖΑ	ΝΕΡΟ	ΣΑΝΤΟΥΙΤΣ
ΑΓΟΡΑΖΩ	ΑΓΟΡΑ	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	ΜΠΑΝΑΝΑ	ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
ΚΙΝΗΤΟ		

2. Γράφω τις λέξεις με πεζά γράμματα, βάζοντας το άρθρο, π.χ. τη λέξη «ΜΠΑΝΑΝΑ», τη γράφω: η μπανάνα.

I write the words with small letters, using the article.

3. Αν μπορώ γράφω τις λέξεις και στην πρώτη μου γλώσσα ή τις ψάχνω χρησιμοποιώντας google translate.

I write these words in my first language, otherwise, I use Google Translate.



**Κωδικός
F.IS.14.**

**Σταθμός
Τεχνολογίας**

Παίζω το παιχνίδι: <https://elearning.remacproject.eu/?p=1184>

I play the game.



- Κάνουμε 3 ομάδες.



Split into three groups.

- Διαλέγουμε μια ιστορία*.

Choose a story.

- Διαβάζω την ιστορία.



Read the story.

- Σκέφτομαι πώς μπορώ να βοηθήσω το παιδί της ιστορίας.

Think about how you can help the child in the story.



- Παίζω την ιστορία με τα άλλα παιδιά.



Act it out for the rest of the kids.

Ιστορία 1*

Ο Κώστας είναι 8 χρονών. Σήμερα αγόρασε νερό από το κυλικείο του σχολείου. Ο τιμοκατάλογος** έγραφε 35 σεντς. Όταν πλήρωσε του είπαν ότι στοιχίζει 50 σεντς. Τι να κάνει;

****Τιμοκατάλογος**



<https://www.pexels.com/photo/close-up-photo-of-pink-colored-menu-8425208/>

Κυρία/Κύριε η τιμή που γράφει είναι διαφορετική. Θα πρέπει να

(ο τιμοκατάλογος, το αλλάξετε)

Iστορία 2*

Η Ελένη αγόρασε γαλατάκι από κυλικείο του σχολείου. Όταν ήπιε λίγο ένιωσε ότι η γεύση του δεν ήταν καλή. Κοίταξε την ημερομηνία λήξης και είχε περάσει. Τι να κάνει;

Κυρία/Κύριε το γαλατάκι είναι Θα πρέπει να μου
.....
(να μου δώσετε άλλο!, χαλασμένο)

Iστορία 3*

Η Νουρ αγόρασε ένα παιχνίδι με τη μαμά της. Όταν πήγε στο σπίτι και το άνοιξε ήταν σπασμένο. Τι να κάνει;

Κυρία/ Κύριε το παιχνίδι είναι Θα πρέπει να μου
.....
(δώσετε άλλο, σπασμένο)

Contributors:

Despo Kyrpianou

Katerina Michael