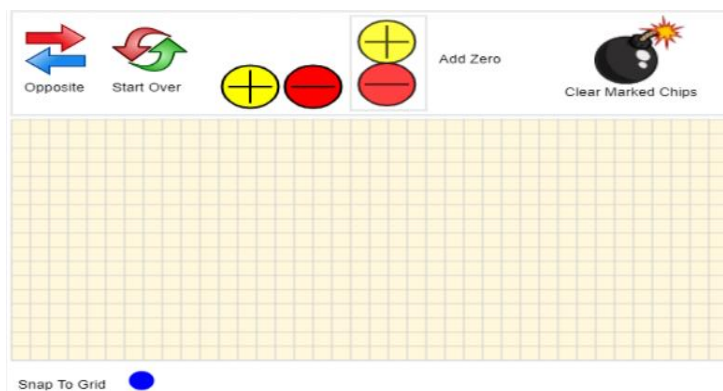


Φύλλο Εργασίας 2

Θετικοί και αρνητικοί αριθμοί

1. **Επιλέξτε** τη φράση [Ακέρατοι αριθμοί](#) και θα μεταφερθείτε στο παρακάτω περιβάλλον.



2. **Σύρετε** με το ποντίκι σας μια κίτρινη μάρκα στο περιβάλλον της εφαρμογής.

Ωραία!!!

Κάθε κίτρινη μάρκα αναπαριστά τον αριθμό +1 ή 1.

- 3) Τώρα **συζητήστε** και **σύρετε** στο περιβάλλον τις κατάλληλες κίτρινες μάρκες για να αναπαραστήσετε τον αριθμό +3 ή 3.

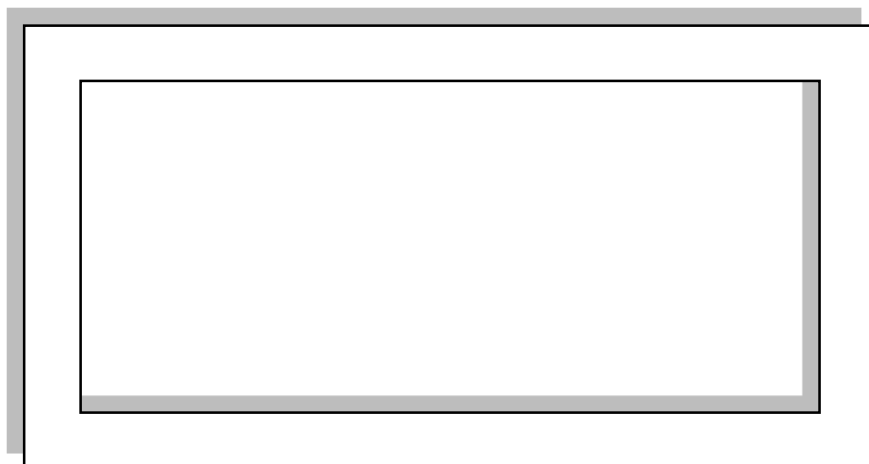
- 4) **Σύρετε** με το ποντίκι σας μια κόκκινη μάρκα στο περιβάλλον της εφαρμογής.

Ωραία!!!

Κάθε κόκκινη μάρκα αναπαριστά τον αριθμό -1.

- 5) **Συζητήστε** και **σύρετε** στο περιβάλλον τις κατάλληλες κόκκινες μάρκες για να αναπαραστήσετε τον αριθμό -4.

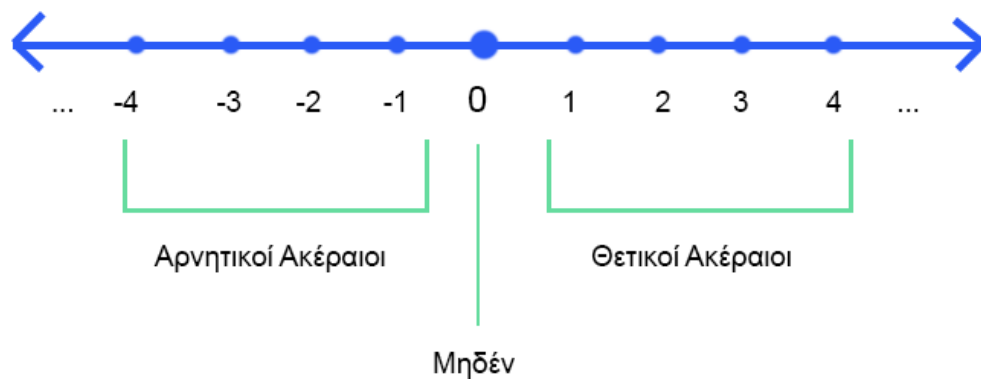
6) **Ζωγραφίστε** παρακάτω τη διάταξη που δημιουργήσατε.



7) Με τη βοήθεια του ποντικιού **τοποθετήστε** μια κόκκινη μάρκα πάνω σε μια κίτρινη.

8) **Παρατηρήστε** τι συνέβη και **συμπληρώστε** την παρακάτω φράση:

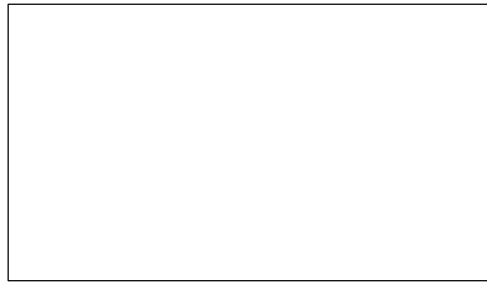
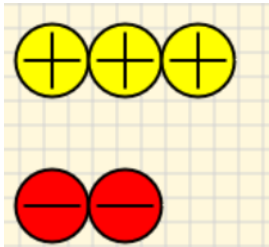
Μια μάρκα και μια
αλληλοεξουδετερώνονται και δε μένει τίποτα δηλαδή δίνουν τον αριθμό





9) Αφού **καθαρίσετε** το ψηφιακό περιβάλλον με την εντολή **Start Over** , να σχηματίσετε τις παρακάτω διατάξεις. Στη συνέχεια **βρείτε** τα ζεύγη που δίνουν τον αριθμό μηδέν (δηλαδή αλληλοεξουδετερώνονται) και **γράψτε** σε κάθε περίπτωση τον αριθμό που σχηματίζουν οι μάρκες που απέμειναν.

1^η περίπτωση:



2^η περίπτωση:

