

Joc pe podea care învață matematica simplă!

Cuprins:

- Covoraș vinil 10,2 cm x 12,7 cm • 3 zaruri (două numere și o operațiune) • 28 markere

Jocul Matematică Interactivă este o activitate interesantă a covorașului care învață recunoașterea numerelor, mai mare și mai mic decât, și ecuațiile simple de adunare și scădere. La fel de important, promovează mișcarea chinestetică. Învățarea și mișcarea chinestetică vor asigura dorința copiilor de a juca iar și iar. Activitățile oferite în acest set sunt doar începutul pentru modul în care trebuie folosită acest covoraș. Posibilitățile sunt infinite!

** Se recomandă ca jucătorii să poarte șosete în picioare atunci când utilizează covorașul pentru a-i asigura longevitatea.

Săriți - toată clasa sau un grup mic

Abilități: Recunoașterea numerelor și numărtoare

Rugați cel puțin doi jucători sau întreaga clasă să se așeze în linie lungă în partea stângă a covorașului. Rugați jucătorii să înceapă de la 0 și să sară de la fiecare număr până la 12. Puteți să le acordați 10 sau 20 de secunde. Acordați fiecărui jucător șansa să sară în timp ce învață numerele. Puteți, de asemenea, să îi puneți să sară pe numerele pare sau impare.

Cunoașteți-vă numerele – grup mic

Abilități: recunoașterea numerelor

Rugați doi jucători să joace în același timp. Fiecare persoană ar trebui să ia șapte markere de aceeași culoare și un zar numerotat. În același timp, jucătorii aruncă zarurile și așază markerul pe număr cât de repede pot. Prima persoană care folosește toate markerele va câștiga. Acei jucători pot juca în continuare sau un nou jucător poate juca în locul câștigătorului.

Este o întrecere – toată clasa sau un grup mic

Abilități: Adunarea și Scăderea

Împărțiți cel puțin doi jucători sau toată clasa în două echipe. Rugați fiecare echipă să stea în capetele opuse ale covorașului, la dreapta și la stânga, în linii. Dați markerele colorate fiecărui jucător. Utilizați aceleași culori pentru aceeași echipă. Jucătorii de la începutul fiecărei linii vor concura pentru a pune markerul pe numărul corect. Dvs. sau o altă persoană desemnată va arunca zarurile. Va trebui ca acei jucători să găsească răspunsul la ecuația care a fost aruncată.

De exemplu: Dacă ați aruncat un 2, +, 3, atunci va trebui ca ei să-și dea seama cât înseamnă $2+3$.

Prima persoană care ajunge la numărul care răspunde corect la ecuație și pune markerul jos primește punctul. Înlăturați toate markererele din joc și aruncați zarurile din nou. Prima echipă care ajunge la 10 puncte câștigă. Dacă permite timpul, jucați până la 15 sau 20 de puncte.

Mai mare sau mai mic decât? – toată clasa sau un grup mic

Abilități: Mai mare sau mai mic decât

Împărțiți cel puțin doi jucători sau toată clasa în două echipe. Rugați fiecare echipă să stea în capetele opuse ale covorașului, la dreapta și la stânga, în linii. Dați markererele colorate fiecărui jucător. Utilizați aceleași culori pentru aceeași echipă. Aruncați două zaruri numerotate și strigați, ”Mai mare decât” sau ”mai puțin decât”. Rugați jucătorii să pună markererele pe numărul corect.

De exemplu: Dacă ați aruncat un 2 și un 5 și ați strigat, ”mai mare decât”, jucătorii trebuie să își pună markerul pe 5.

Prima persoană care ajunge la număr și pune markerul jos primește punctul. Înlăturați toate markererele din joc și aruncați zarurile din nou. Prima echipă care ajunge la 10 puncte câștigă. Dacă permite timpul, jucați până la 15 sau 20 de puncte.

Ghiciți câte de multe sunt – toată clasa sau un grup mic

Abilități: Pre-algebră

Împărțiți cel puțin doi jucători sau toată clasa în două echipe și rugați fiecare echipă să stea în capetele opuse ale covorașului, la dreapta și la stânga, în linii. Dați markererele colorate fiecărui jucător. Utilizați aceleași culori pentru aceeași echipă. Alegeți fie adunare sau scădere și spuneți jucătorilor cu care dintre ele vor lucra. Jucătorii de la începutul liniei vor concura pentru a pune markerul pe numărul corect. Strigați un număr de la 1-12 și aruncați un zar. Jucătorii de la începutul liniei vor trebui să-și dea seama ce alt număr împreună cu numărul pe care l-ați aruncat va egala numărul pe care l-ați spus cu voce tare.

De exemplu: Dacă jucați adunare și ați spus 10 și ați aruncat 5, atunci jucătorii vor trebui să încerce să arunce 5.

Prima persoană care ajunge la număr primește punctul. Înlăturați toate markererele din joc și aruncați zarul din nou. Prima echipă care ajunge la 10 puncte câștigă. Dacă permite timpul, jucați până la 15 sau 20 de puncte.

Un minut și numărați în continuare – toată clasa sau un grup mic

Abilități: rezolvarea problemelor de adunare și scădere

Rugați cel puțin doi jucători sau toată clasa să se așeze în linie lungă la stânga covorașului. Jucătorul din fața liniei va arunca zarurile. Atunci când ei știu răspunsul, vor trebui să calce pe număr, să selecteze persoana următoare și să se mute către capătul liniei. Persoana următoare va arunca acum zarurile. Observați prin câte ecuații pot trece jucătorii într-un minut. (Puteți juca pentru mai mult sau mai puțin de un minut). Încercați să depășiți numărul de ecuații data viitoare.

Această activitate poate fi, de asemenea, jucată cu echipe. Rugați o echipă să meargă mai întâi și să vadă dacă următoarea echipă poate trece prin mai multe ecuații.

Căutați și alte produse:

LER 0047 JOC MATEMATICĂ DISTRACTIVĂ

LER 0420 LINIA NUMĂRULUI PAS CU PAS

LER 0544 SETUL DE ACTIVITATE ARUNCĂ ȘI JOACĂ

Pentru un distribuitor în apropierea dumneavoastră, sunați la:
+40 (21) 345.45.40 (Romania) (847) 573-8400 (U.S. & Int'l)
+44 (0)1553 762276 (U.K. & Europe)

Manual tradus în limba română pentru SC Educlass SRL

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)

Vă rugăm să păstrați adresa noastră ca referință viitoare.

Fabricat în China. LRM0383-GUD

The logo for Edu Class features the words "Edu" and "Class" in a playful, rounded font. "Edu" is in blue, "Class" is in orange, and the letter "s" is in purple. The letters are slightly shadowed to give a 3D effect.

Edu Class
Educatia incepe prin joaca

Vizitați site-ul nostru pentru a scrie o revizie pentru produs sau pentru a găsi un magazin în apropiere de dvs.

Tot materialul inclus în acest manual este copyright © EDU CLASS S.R.L (toate drepturile rezervate).