

10 nAonad a mhalartú ar 1 Deich



Gné den Mhata	Uimhreas – ionadluach, suimiú <i>Comhtháthú – Teanga, OSIE</i>
Scileanna Forbartha	Cur i bhfeidhm agus réiteach fadhbanna matamaiticiúla - ábhair agus próisis oiriúnacha a roghnú le haghaidh tascanna agus feidhmeanna matamaiticiúla Cumarsáid agus cur in iúl – gníomhaíochtaí matamaiticiúla a phlé agus a mhíniú Réasúnaíocht – rudaí a rangú in aicmí loighciúla
Teanga agus Téarmaíocht	uimhreacha go 99, díisle, caitheamh, malartaigh, colún na ndeicheanna, colún na n-aonad, ionadchoinneálaí
Áiseanna	réimse d'ábhair phraiticiúla, díisle, cóipeanna lannaithe den áis, licín daite, díisle, sop, dhá chineál pasta, m.sh. farfalle agus penne, maidí líreacáin, bandaí leaisteacha, Deicheanna agus Aonaid Bonn 10, boinn phlaisteacha 1c agus 10c, díisle





Cur Síos ar an nGníomhaíocht

1 Gníomhaíocht 1

Imir an cluiche Banker ina dtugtar ábhair phraiticiúla do dhaltaí, mar shampla Cuisenaire nó soip agus díslé 1-6. I mbeirteanna, caitheann na daltaí an díslé ar a seal agus bailíonn siad an líon ceart d'ábhair phraiticiúla chun an uimhir atá ar taispeáint a léiriú. Gach uair a bhaineann siad deich gciúb bheaga amach, caithfidh siad an malartú a dhéanamh trí ionadú ar dheich amháin. Leanann siad sa tslí seo go dtí go mbainfidh dalta amháin sprioc ar leith amach, mar shampla 30. Is féidir córais mhalartaithe dhifriúla a fhiosrú sa ghníomhaíocht seo, mar shampla grúpaí de 3 nó 5.

2 Gníomhaíocht 2

I mbeirteanna imríonn na daltaí an cluiche Banker arís, ach an uair seo, in áit sprioc uimhir amháin a bhaint amach, caitheann siad an díslé 12 uair. Is é an dalta leis an scór is airde tar éis 12 chaitheamh an buaiteoir. I ndiaidh gach caitimh den díslé, déanann na daltaí a scór a thaifeadadh ag úsáid na nodaireachta matamaiticiúla cirte – deiceanna agus aonaid (cinnte a dhéanamh go bhfuil gach uimhir sa cholún ceart). Suimíonn siad a scóir go meabhrach tar éis gach seala chun a n-iomláin a ríomh.

3 Gníomhaíocht 3

Cuir réimse d'ábhair phraiticiúla ar fáil, cosúil le pasta, maidí líreacáin, boinn, Bataí Cuisenaire, Ábhair Bhonn 10 srl. Spreag daltaí lena gcórais mhalartaithe a mholadh. Mar shampla, d'fhéadfaidís luachanna difriúla a thabhairt do dhathanna na mbloc – is fiú cúig chiúb bhána é ciúb dearg amháin. I mbeirteanna, imríonn siad an cluiche Banker ag úsáid a gcórais féin lena sprioc uimhir nó socraíonn siad ar a líon caitimh féin.





Ceisteanna Samplacha

Ceisteanna Dúnta	Ceisteanna Oscailte
<ul style="list-style-type: none">• Cén uimhir a chaith tú?• Cén scór a bhí agat tar éis 3 chaitheamh?• Cé mhéad níos mó atá ag teastáil uait chun an sprioc uimhir a bhaint amach?• Cén uimhir a mhalartaítear?	<ul style="list-style-type: none">• Déan cur síos ar do chóras malartaithe féin.• Cén fáth ar roghnaigh tú an córas seo?• An féidir leat smaoineamh ar bhealaí malartaithe eile?• Cad iad na buntáistí a bhaineann le malartú?• Cén áit a bhfuil malartú le feiceáil sa domhan thart orainn?

Difreáil

Socraigh sprioc uimhreacha agus líon caitheamh de réir thuiscint na ndaltaí. Maidir le daltaí a bhfuil riachtanais fhoghlama bhreise acu, socraigh am (m.sh., ord na sealáochta) agus rannpháirtíocht de réir mar is cuí.



10 nAonad a mhalartú ar 1 Deich



Deiceanna	Aonaid

