

10 nAonad a mhalartú ar 1 Deich



Gné den Mhata	Uimhreas – ionadluach, suimiú <i>Naisc Thraschuraclaim – Teanga agus Litearthacht, An Domhan Thart Orainn</i>
Próisis	Cinntí a Dhéanamh agus Monatóireacht a Dhéanamh Orthu <ul style="list-style-type: none">• réimse cur chuige a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna Déanamh Cumarsáide go Matamaiticiúil <ul style="list-style-type: none">• teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre• obair s'acu a léiriú ar dhóigh shoiléir eagraithe, ag úsáid siombailí mar is cuí
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, cnaipe daite, díisle, sop, dhá chineál pasta, m.sh. farfalle agus penne, maidí líreacáin, bandaí leaisteacha, Deicheanna agus Aonaid Bonn 10, boinn phlaisteacha 1p agus 10p, díisle





Cur Síos ar an Ghníomhaíocht

1 Gníomhaíocht 1

Imir an cluiche Banker ina dtugtar ábhair phraiticiúla do dhaltaí, m.sh. 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 leis 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 ar an dóigh 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 uimhir thargaide amháin a bhaint amach, caitheann siad an díslé 12 uair. Is é an dalta leis an scór is airde i ndiaidh 12 chaitheamh an buaiteoir. I ndiaidh gach caithimh 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 cheart). Suimíonn siad a scóir go meabhrach i ndiaidh gach seala lena 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, thiocfadh leo 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 n-uimhir thargaide nó socraíonn siad ar a líon caithimh féin.





Ceisteanna Samplacha

Ceisteanna Druidte	Ceisteanna Oscailte
<ul style="list-style-type: none">• Cén uimhir a chaith tú?• Cén scór a bhí agat i ndiaidh 3 chaitheamh?• Cá mhéad níos mó atá de dhíth ort leis an uimhir thargaide a bhaint amach?• Cén uimhir a mhalartaítear?	<ul style="list-style-type: none">• Déan cur síos ar do chóras malartaithe féin.• Cad chuige ar roghnaigh tú an córas seo?• An dtig leat smaoineamh ar dhóigheanna malartaithe eile?• Cad iad na buntáistí a bhaineann le malartú?• Cá háit a bhfuil malartú le feiceáil sa domhan thart orainn?

Difreáil

Socraigh uimhreacha targaide 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

