



<b>Gné den Mhata</b>	Uimhreas – oibríochtaí, suimiú, dealú, iolrú, roinnt, patrúin agus gaolta <i>Naisc Thrachuraclaim – Teanga agus Litearthacht, An Domhan Thart Orainn</i>
<b>Próisis</b>	<b>Cinntí a Dhéanamh agus Monatóireacht a Dhéanamh Orthu</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú</li></ul> <b>Déanamh Cumarsáide go Matamaiticiúil</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• smaointe agus modhanna oibre s'acu a chur i gcomparáid le daoine eile</li></ul> <b>Réasúnú Matamaiticiúil</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• torthaí a sheiceáil agus a mheas le feiceáil an luíonn siad le réasún</li></ul>
<b>Teanga agus Téarmaíocht</b>	uimhreacha a fhad le 60, dúbail, tribil, teascóg, súil sprice, iolraí, suimiú, dealú, iolrú, roinnt, iomlán, fágtha, difríocht
<b>Áiseanna</b>	Clár Dairteanna Mol Mata, clár dairteanna sábhailte le haghaidh an tseomra ranga, breacpháipéar le haghaidh clár scórála, áireamháin





## Cur Síos ar an Ghníomhaíocht

Is cluiche dairteanna simplí é seo, imrítear é le gnáthchlár dairteanna lipéadaithe 1-20 faoi choinne beirt imreoirí ar a mhéad. Is féidir an cluiche a imirt ar feadh thréimhse ama ar leith nó ar feadh líon iomlán babhtaí, ag brath ar chás an tseomra ranga. Rialacha an chluiche ná:

1. Babhtaí arís agus arís eile ina gcaitheann gach imreoir trí dhairt sa bhabhta.
2. I mbabhta 1, caitheann an chéad imreoir trí dhairt agus ríomhann sé an scór.
3. Ní mór don dara himreoir an scór a bhí ag an chéad imreoir a mheaitseáil, ach caithfidh sé teaghlaim dhifriúil uimhreacha a úsáid lena dhéanamh. Mar shampla, má bhuaileann Imreoir 1 seasca le trí dhairt, d'fhéadfadh Imreoir 2 10 faoi thrí agus dhá chúig déag a bhualadh lena scóráil. Déanann na daltaí taifead ar gach dairt a caitheann siad.
4. Má mheaitseálann Imreoir 2 an sprioc baineann sé an babhta. Muna meaitseálann sé, baineann Imreoir 1.
5. Ag tús na chéad bhabhta, imríonn Imreoir 2 ar dtús agus socraíonn sé an sprioc a bheidh ar Imreoir 1 a bhaint amach.
6. Imrítear an cluiche go dtí go mbuaileann ceachtar imreoir líon babhtaí ar leith nó go dtí go mbaintear sprioc ama amach. Ag an pointe seo, is é an t-imreoir leis na pointí is mó an buaiteoir.





## Ceisteanna Samplacha

Ceisteanna Druidte	Ceisteanna Oscailte
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cad é a thugann 20, 10 faoi dhó agus tribil 5?</li><li>• Cén scór atá de dhíth orm le 40 a thabhairt go 60?</li><li>• Má bhíonn caitheamh amháin fágtha agam, cén dóigh ar féidir liom 45 a bhaint amach?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cén dóigh ar féidir liom 45 a bhaint amach le trí chaitheamh?</li><li>• Cad é a dhéanaim muna n-éiríonn liom an scór a ba mhaith liom bhaint amach le mo chéad chaitheamh/ le mo dhara caitheamh is araile?</li><li>• An bhfuil tacar eile de scóir a thiocthadh liom baint amach le mo sprioc a fháil?</li></ul>

## Difreáil

Lig do na daltaí áireamhán a úsáid leis na scóir a ríomh le linn an chluiche má tá siad de dhíth orthu. Cuir Dúbailtí, Tribilí, súil sprice taobh istigh agus taobh amuigh san áireamh nó fág ar lár iad leis na spriocanna a shimpliú. Maidir le daltaí a bhfuil riachtanais fhoghlama bhreise acu, socraigh am (m.sh., ord na sealáochta) agus rannpháirtíocht de réir mar is cuí. Lig do dhalta bheith ina réiteoir le cruinneas na ríomhanna a sheiceáil más gá.

