Cluichí Mata x 10
Rang 2 (aois 6/7)
Nótaí Múinteora

Coláiste Ollscoile Naomh Muire Béal Feirste
An tÁisaonad

Urraithe ag
Foras na Gaeilge

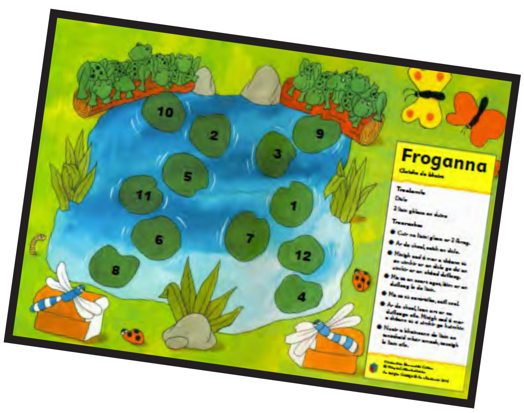
Matamaitic Bhunscoile Collins

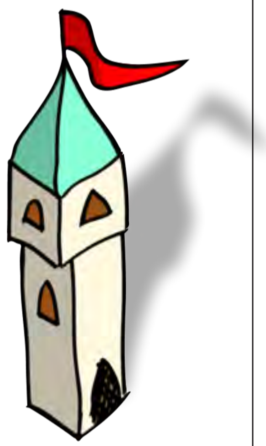
Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Froganna *Cluiche do bheirt*	• Cuir na licíní glasa ar 3 fhrog. • Ar do sheal, caith an dísle. • Mínigh cad é mar a théann tú ón uimhir atá ar an dísle go dtí an uimhir atá ar an chéad duilleog. • Má tá an ceart agat, léim ar an duilleog le do licín. • Má tá tú contráilte, caill seal. • Ar do sheal, lean ort ar na duilleoga eile. Mínigh cad é mar a théann tú ó uimhir go huimhir. • Nuair a bhaineann do licín an tsnáthaid mhór amach, tosaigh le licín eile.	Dísle 3 licín ghlasa an duine	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) suimigh ag suimiú dealaigh ag dealú cuir le chéile bain ar shiúl duilleog(a) snáthaid mhór

Sprioc an chluiche:
Na froganna a thabhairt trasna an locha chuig an tsnáthaid mhór. Caithfidh na páistí áirimh a chumadh le bogadh chun tosaigh. Tá saoirse acu na suimeanna a dhéanamh chomh simplí nó chomh casta agus is mian leo. Spreagfaidh sé seo páistí leis an ghaol idir uimhreacha a fhiosrú.
Bíonn an bua ag an chéad duine a thugann gach licín trasna an locha.
Is féidir an cluiche a athrú/shíneadh trí uimhreacha eile a chur ar na duilleoga.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas
Patrúin agus Gaolta
Uimhreacha a aithint suas go 21. Suimiú agus dealú a dhéanamh suas go 16/21. Abairtí uimhreacha go 21 a chumadh.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Rapunzel *Cluiche do bheirt*	• Socraigh cé hé/hí an prionsa agus cé hé/hí an chailleach. • Scríobh uimhir ó 6 go dtí 12 ar an bhratach le marcóir soghlanta. • An sprioc atá ann ná suimeanna a dhéanamh le ciúbanna leis an uimhir sin a dhéanamh. • Ar do sheal, caith an dísle agus tóg an oiread sin ciúbanna. • Déan túr leis an mhéid cheart ciúbanna ar gach taobh den tsiombail suimithe le do shuim a dhéanamh. • Lean ort ag caitheamh an dísle agus ag bailiú ciúbanna leis na suimeanna uilig a dhéanamh. • Bíonn an bua ag an chéad duine le gach suim a dhéanamh.	Dísle Ciúbanna do gach imreoir 	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) suimigh ag suimiú dealaigh ag dealú cuir le chéile bain ar shiúil

Sprioc an chluiche:
An uimhir ar an bhratach a léiriú ar dhóigheanna éagsúla trí áirimh shuimithe a dhéanamh. Beidh sé soiléir ag na páistí gur féidir an uimhir sin a dhéanamh ar dhóigheanna éagsúla. Athróidh an cluiche gach uair a chuirtear uimhir eile ar an bhratach. Is féidir an uimhir ar an bhratach a dhéanamh níos airde leis na páistí a shíneadh.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas
Bealaí difriúla a fhiosrú le tacair a dhéanamh d'uimhreacha.
An tuiscint ar uimhreas le huimhreacha níos mó ná 10 a shíneadh.
Teanga agus siombailí cuí matamaitice a úsáid.
Suimiú agus dealú go 12.

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Ag an Gheata *Cluiche do bheirt*	• Ar do sheal, rothlaigh an rothlóir. • Cuntais na cosa ar an ainmhí ar stop an rothlóir air. • Tóg an oiread sin licíní agus cuir ar an ainmhí iad. • Cá mhéad licín a bhí agat agus cá mhéad a bhain tú ar shiúl? • Abair an difear idir an dá uimhir sin. • Má stopann an rothlóir ag an chuiteog, caill seal. • Bíonn an bua ag an duine a chlúdaíonn gach ainmhí.	Rothlóir 20 licín an duine	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) beach(a) damhán alla gréasán damháin alla ceathairchosach cuiteog(a)

Sprioc an chluiche:
Líon cos a chuntas agus a léiriú trí líon ceart licíní a mheaitseáil leo. Tacar cos a cheangal le tacar licíní ina bhfuil an líon céanna rudaí. Ceangail leis An Domhan Thart Orainn agus grúpaí ainmhithe a bhfuil líon áirithe cos acu.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas
Cuntas go 10/15.
Dealú faoi bhun 15.
Patrúin agus Gaolta
Coincheap an tsuimithe a thuiscint trí thacair de rudaí a chomhcheangal.
Tacair a chur i gcomparáid trí rudaí a mheaitseáil.

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Hansel agus Gretel *Cluiche do 2, 3 nó 4*	• Cuir do licín ar an fheirm. • Ar do sheal, caith an dísle agus bog do licín ar an chosán. • Má stopann tú ar spás ar a bhfuil milseáin, tóg cárta milseán. • Caithfidh gach imreoir tomhas a dhéanamh cá mhéad milseán atá ar an chárta. Scríobh é. • Coinníonn an duine leis an tomhas is cóngaraí an cárta. • Má stopann tú ag an teach sinséir, cailleann tú seal. • Nuair atá gach duine ar ais ag an fheirm, bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó cártaí.	Dísle Licín an duine Cártaí milseán	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) teach sinséir cad é do bharúil? cad é a shíleann tú? cóngarach níos cóngaraí an uimhir is cóngaraí

Sprioc an chluiche:
Cártaí a bhailiú agus tú ag bogadh thart ar an chlár leis an fheirm a bhaint amach. Caithfidh gach imreoir meastachán a dhéanamh agus a scríobh, le nach mbeidh sé/sí in ann a (h)intinn a athrú. Mínigh uimhreacha cóngaracha agus an uimhir is cóngaraí mar choincheap. Má roghnaíonn beirt an uimhir chéanna, d'fhéadfá a rá nach rachaidh an cárta chuig ceachtar acu.

Curaclam/Scileanna

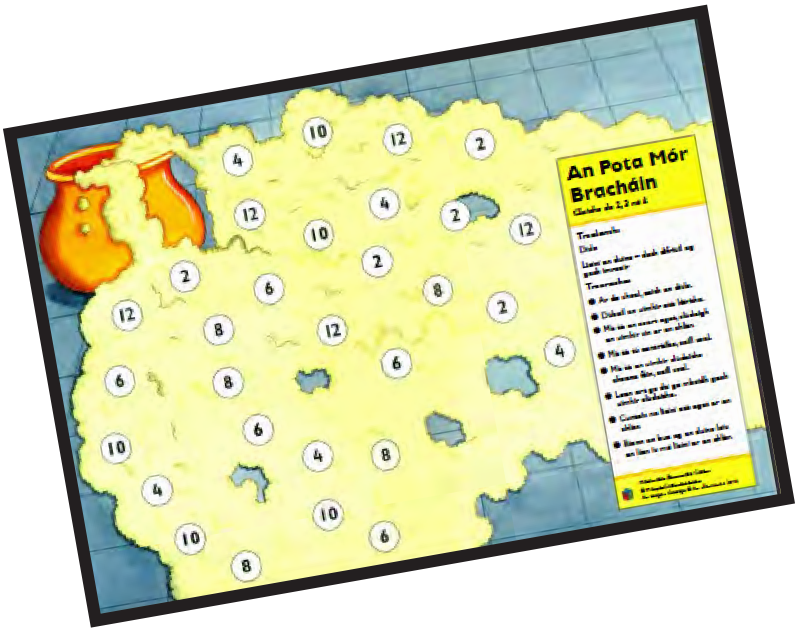
Uimhreas
Cuntas go 6, bogadh an líon sin spásanna.
Meastachán ciallmhar a dhéanamh go 25.
An uimhir is cóngaraí a phlé.

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
An Pota Mór Brocháin *Cluiche do 2, 3 nó 4*	• Ar do sheal, caith an dísle. • Dúbail an uimhir atá léirithe. • Má tá an ceart agat, clúdaigh an uimhir sin ar an chlár. • Má tá tú contráilte, caill seal. • Má tá an uimhir clúdaithe cheana féin, caill seal. • Lean ort go dtí go mbeidh gach uimhir clúdaithe. • Cuntais na licíní atá agat ar an chlár. • Bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó licíní ar an chlár.	Dísle Licíní an duine – dath difriúil ag gach imreoir	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) dúbail a dhúbailt dúbailtí brachán/leite

Sprioc an chluiche:
Uimhreacha 1 go 6 a dhúbailt agus an uimhir nua sin a chlúdach ar an chlár. Cuideoidh an cluiche seo leis na páistí uimhreacha a dhúbailt go gasta agus ó mheabhair agus an uimhir nua sin a aithint.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas
Uimhreacha 1 go 6 a dhúbailt agus an uimhir sin a aithint.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Ag an Aonach *Cluiche do bheirt*	• Roghnaigh an carrchlós nó an stáisiún bus mar áit tosaigh. • Ar do sheal, caith an dísle agus bog an oiread sin spásanna thart ar an aonach i dtreo ar bith. • Má stopann tú ar chearnóg dhearg, tiontaigh cárta. • Lean na treoracha. • Cuir an cárta ar ais ag bun an charnáin. • Mura bhfuil airgead fágtha agat, gabh ar ais chuig an áit ar thosaigh tú. • Bíonn an bua ag an duine leis an mhéid is mó airgid ag an deireadh.	Dísle Boinn airgid (an méid céanna do gach duine) Licín an duine Cártaí treorach	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) glasra(í) ceannaigh tabhair ar ais cosnaíonn sé 2p an ceann briseadh ar dhíol tú?

Sprioc an chluiche:
A oiread airgid agus is féidir a choinneáil ach tá rudaí le ceannach de réir na dtreoracha ar na cártaí. Bíodh na cártaí béal fúthu sa lár. Bíonn suimeanna airgid le déanamh leis na rudaí a cheannach trí shuimiú agus dealú.
Ceap an tríú duine mar réiteoir le bheith i mbun an airgid. Bíonn an t-airgead lárnach ag an réiteoir.
Thig le himreoir tosú ag an stáisiún bus nó ag an charrchlós.
Moltar 30p an duine a thabhairt amach, meascán de bhoinn ina measc.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas
Airgead a Thuiscint
Eolas ar na boinn airgid. Uimhreacha go 12 a shuimiú agus a dhealú i gcomhthéacs íocaíochtaí.

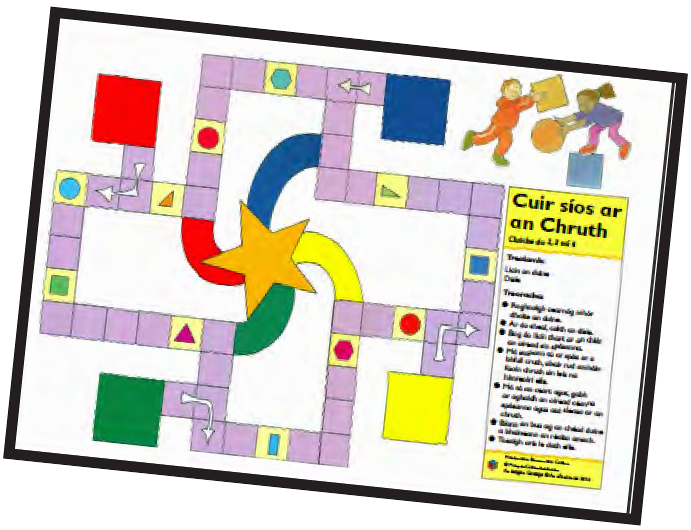
Tá leagan euro de na cártaí ar líne ag www.aisaonad.org/mata

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Cuir Síos ar an Chruth *Cluiche do 2, 3 nó 4*	• Roghnaigh cearnóg mhór dhaite an duine. • Ar do sheal, caith an dísle. • Bog do licín thart ar an chlár an oiread sin spásanna. • Má stopann tú ar spás ar a bhfuil cruth, abair rud amháin faoin chruth sin leis na himreoirí eile. • Má tá an ceart agat, gabh ar aghaidh an oiread céanna spásanna agus atá sleasa ar an chruth. • Bíonn an bua ag an chéad duine a bhaineann an réalta amach. • Tosaigh arís le dath eile.	Licín an duine Dísle	(an) seal s'agamsa mo sheal(sa) do sheal(sa) saighead(a) ciorcal cearnóg dronuilleog triantán heicseagán mar an gcéanna difriúil

Sprioc an chluiche:
An réalta sa lár a bhaint amach, ag tosú ar chearnóg dhaite agus ag leanúint na saighead chuig an réalta. Ní mór cur síos a dhéanamh ar chruth má stoptar air. Caithfidh an páiste an téarmaíocht chuí a úsáid sa chur síos. Is féidir tosú arís agus taifead a choinneáil de na buaiteoirí. Mol cearnóg dhaite nua gach uair le taithí a thabhairt ar na cruthanna éagsúla.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas
Cruth agus Spás
Uimhir a aithint agus bogadh an líon sin spásanna.
Cruthanna 2T a aithint agus a ainmniú; ciorcail, dronuilleoga, triantáin, cearnóga, heicseagáin.
Airíonna cruthanna a fhiosrú agus labhairt fúthu.
Foclóir cuí a úsáid sa chur síos.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Sa Bhaile don Tae *Cluiche do 2, 3 nó 4*	• Cuir do licín ag an tús. • Ar do sheal, caith na díslí. • Léireoidh dísle amháin an treo. Léireoidh an dísle eile an oiread spásanna. • Má tá ceann de na díslí glan, caill seal. • Sula mbogann tú, abair an treo a rachaidh tú leis na himreoirí eile. • Mura dtig leat dul sa treo a léiríonn an dísle, caill seal. • Bíonn an bua ag an chéad duine a bhaineann an deireadh amach.	Dísle Dísle glan; *scríobh suas, síos, siar, chun tosaigh air agus fág 2 aghaidh glan* Licín an duine	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) cén treo a rachaidh tú? siar chun tosaigh léarscáil

Sprioc an chluiche:
Na treoracha ar na díslí a leanúint maidir le treo agus líon spásanna. An ceangal a dhéanamh idir an treo ar an dísle agus an bealach cuí le bogadh. Tá cead ag beirt bheith ar aon chearnóg. Is féidir na pictiúir ar an chlár a phlé má stoptar orthu. D'fhéadfaí a iarraidh ar an imreoir scéal beag a chumadh i gcomhthéacs an turais. m.sh. Léim cat amach orm agus stad mé tamall le súgradh leis.

Curaclam/Scileanna

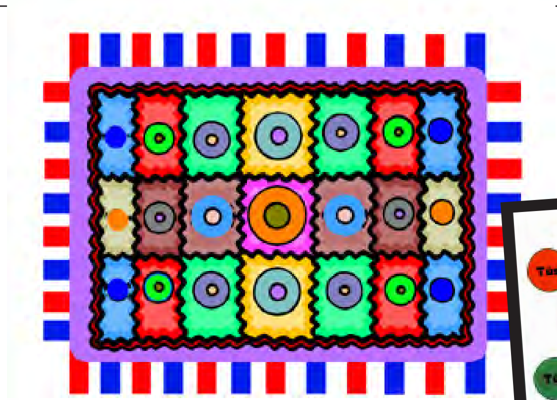
Uimhreas
Cruth agus Spás
Uimhreacha go dtí 6 a aithint agus cuntas go 6.
Treoir a bhaineann le gluaiseachtaí simplí a leanúint; suas/síos, siar/chun tosaigh

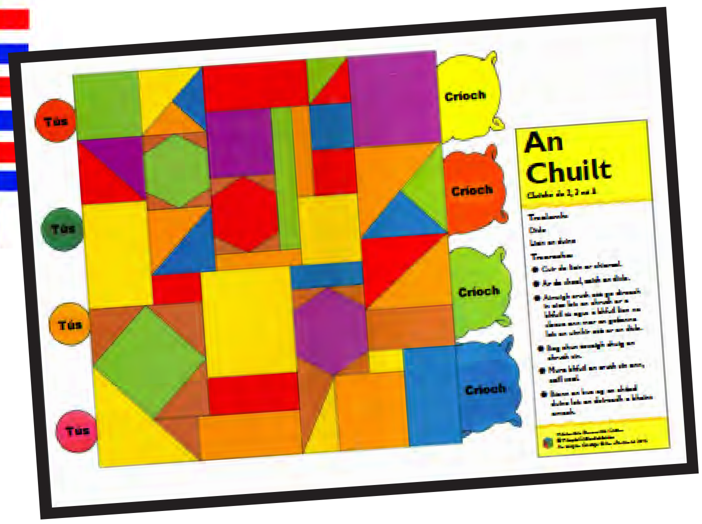
Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
An Chuilt *Cluiche do 2, 3 nó 4*	• Cuir do licín ar chiorcal. • Ar do sheal, caith an dísle. • Aimsigh cruth atá go díreach in aice leis an chruth ar a bhfuil tú agus a bhfuil líon na sleasa ann mar an gcéanna leis an uimhir atá ar an dísle. • Bog chun tosaigh chuig an chruth sin. • Mura bhfuil an cruth sin ann, caill seal. • Bíonn an bua ag an chéad duine leis an deireadh a bhaint amach.	Dísle Licín an duine	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) ciorcal cearnóg triantán dronuilleog heicseagán slios/sleasa

Sprioc an chluiche:
Uimhir ar an dísle a cheangal le líon na sleasa atá ar chruth. Caithfidh an t-imreoir bogadh ó chlé go deas ar an chlár leis an deireadh a bhaint amach. Bíonn sé/sí ag cuntas líon na sleasa ar na cruthanna le bogadh agus ag déanamh cur síos ar thréithe na gcruthanna sin ó bhéal. Ní mór fanacht leis an líon ceart sleasa a fháil ar an dísle le tosú.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas
Cruth agus Spás
Uimhreacha ar na díslí agus líon na sleasa a aithint. Cruthanna 2T a aithint agus a ainmniú; cearnóga, ciorcail, triantáin, dronuilleoga, heicseagáin.





Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Bliain níos Sine *Cluiche do 2, 3 nó 4*	• Cuir do licín ar an chlár ar mhí do bhreithlae. • Ar do sheal, caith an dísle. • Bog thart ar an chlár, agus lean na treoracha ar do bhealach. • Bíonn an bua ag an chéad imreoir ar ais chuig an áit ar thosaigh sé/sí. 	Dísle Licín 	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) mí bliain séasúr earrach samhradh geimhreadh fómhar Eanáir Feabhra Márta Aibreán Bealtaine Meitheamh Iúil Lúnasa Meán Fómhair Deireadh Fómhair Samhain Nollaig

Sprioc an chluiche:
Bogadh ar na spásanna, ag leanúint treorach maidir le dul chun tosaigh nó dul siar spásanna.
Tá na séasúir agus míonna na bliana leagtha amach mar ábhar pléite. Tosóidh na páistí ar mhí a mbreithlae agus cuirfidh siad eolas ar na míonna eile.

Curaclam/Scileanna

Tomhais
Cruth agus Spás
Labhairt faoi amanna suntasacha. Patrúin ama a fhiosrú, míonna na bliana agus na séasúir.
Treoracha simplí a leanúint; siar agus chun tosaigh.

Eolas faoin phacáiste seo:

Baineann an tacar seo cluichí le pacáiste níos mó de chluichí tábla matamaitice.
Cuimsíonn an pacáiste seo 5 leibhéal éagsúla, mar atá:

Cluichí Dearga: *dírithe ar Rang 1/aois 5/6* **X 10**
Cluichí Buí: *dírithe ar Rang 2/aois 6/7* **X 10**
Cluichí Glasa: *dírithe ar Rang 3/aois 7/8* **X 10**
Cluichí Gorma: *dírithe ar Rang 4/aois 8/9* **X 20**
Cluichí Muirghorma: *dírithe ar Rang 5/aois 9/10* **X 20**

Gabhann áiseanna breise (cártaí, rothlóirí srl.) le cuid mhaith de na cluichí seo. Mholfadh muid duit na leathanaigh seo a fhótachóipeáil agus an bunleathanach a choinneáil sábháilte. Cuirfear na háiseanna seo ar fáil lena n-íoslódáil ó www.aisaonad.org.