



Cluichí Mata x 10

Rang 1 (aois 5/6)

Nótaí Múinteora



Coláiste Ollscoile
Naomh Muire
Béal Feirste
An tÁisaonad



Urraithe ag
Foras na Gaeilge



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Léim, Frog, Léim <i>Cluiche do bheirt</i>	- Roghnaigh dath na nduilleog a léimfidh tú orthu (glas éadrom nó glas trom). - Cuir do fhrog ar charraig. - Ar do sheal, caith an díslé. - Léigh an díslé agus léim an oiread sin duilleog. - Lean ort go dtí an taobh eile den loch.	Díslé Frog an duine	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) bog chun tosaigh díslé duilleog(a) carraig glas éadrom glas dorcha

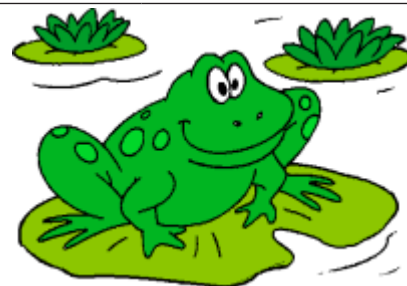
Sprioc an chluiche:

An taobh eile den loch a bhaint amach trí dhuilleoga a leanúint ceann ar cheann. Bíonn an bua ag an chéad duine a bhaineann an taobh eile amach. Roghnaíonn an páiste an túsphointe, ón bhun go dtí an barr nó ó chlé go deas, ag leanúint na nduilleog, glas éadrom nó glas trom. Bíonn duilleoga nach leo sa bhealach agus is féidir léim tharstu sin.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas

Uimhreacha 1-6 a aithint agus bogadh an líon sin spásanna.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Clúdaigh na Cístí <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, caith an díslé. Tóg an oiread sin ciúbanna. - Dúbail an uimhir ar an díslé. Bain úsáid as na ciúbanna le cuidiú leat. - Aimsigh ciste ag bun an chluiche a bhfuil an uimhir chéanna air. - Cuir licín ar an chiste atá mar an gcéanna leis. - Bíonn an cluiche thart nuair a bhíonn gach ciste clúdaithe.	Díslé Licíní daite, dath difriúil ag gach duine Ciúbanna	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) licíní díslé dúbail an uimhir (2 agus 2, 5 agus 5)

Sprioc an chluiche:

Na cístí a chlúdach le licíní. Caitear díslé 1-6, ansin, déantar an uimhir sin a dhúbailt. Caithfidh an páiste an uimhir sin a aithint agus an ciste céanna a léiriú trí licín a chur air. Ní gá go mbeidh buaiteoir ann ach go mbeidh na cístí clúdaithe.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas

Uimhreacha 1 go 12 a aithint. Cuntas go 12.

Uimhreacha suas le 12 a dhúbailt.

Pictiúr agus uimhreacha a mheaitseáil go 12.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Picnic do na Béir <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Cuntais na béir atá agat. - Cuir na béir ar na cúisíní. - Ar do sheal, caith an díisle. - Bain ar shiúl an oiread sin béar. - Cuntais na béir atá fágtha agat. Abair amach an tsuim. - Bíonn an bua ag an chéad imreoir a bhaineann ar shiúl gach béar. - Leanann na daoine eile orthu ag imirt go dtí go mbíonn gach béar ar shiúl.	Dísle 1, 1, 2, 2, 3, 3 6 bhéar an duine 	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) díisle bain ar shiúl cá mhéad atá fágtha? cé a bhain? is mise an buaiteoir tháinig mise sa dara/ tríú/ ceathrú háit

Spríoc an chluiche:

Gach béar nó licín a bheith bainte den chluiche trí áirimh dealaithe a dhéanamh. Ní mór an ceangal a aithint idir an uimhir atá léirithe ar an díisle agus an líon céanna béar/licíní. Is féidir leanúint leis an chluiche go mbeidh buaiteoir, dara háit, tríú háit agus ceathrú háit ann agus na horduimhreacha a phlé.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas

Cuntas go 6. Áirimh shimplí a bhaineann le suimiú agus dealú go 6. An gaol idir suimiú agus dealú a aithint.

Orduimhreacha a fhiosrú.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Ag na Siopaí <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Roghnaigh cearnóg mhór dhaite i lár an chláir. - Tosaigh sa charchlós. - Ar do sheal, caith an díse. - Bog an oiread sin spásanna. - Amharc ar an phictiúr atá ar do spás, tóg cárta leis an phictiúr chéanna air. - Má tá an pictiúr sin tógtha ag duine eile, caill seal. - Cuir an cárta ar do chearnóg mhór dhaite. - Nuair atá gach duine ar ais sa charchlós, cuntais líon na rudaí atá ar gach cárta ag gach imreoir. - Bíonn an bua ag an duine is mó rud.	Díse Licín daite an duine Cártaí	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) cearnóg mhór dhaite carrchlós bog chun tosaigh meacain dhearga piorraí cáis oinniúin leitís cartáin bhainne uibheacha

Spríoc an chluiche:

Na cártaí a bhailiú. Tacair de rudaí ar na cártaí a chuntas. Bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó rudaí ar na cártaí. Is gá na tacair ar fad a chuntas le chéile ag an deireadh. Is féidir na cártaí a chuntas leis an chluiche a dhéanamh níos fusa.

Curacclam/Scileanna

Uimhreas

Cuntas go 6. Réimse rudaí a chuntas. A thuiscint gurb í an uimhir dheireanach sa chuntas a thugann méid an tacair. An tuiscint ar fhíricí uimhris níos mó ná 10 a shíneadh.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Sa Ghairdín <i>Cluiche do bheirt</i>	- Roghnaigh d'fhoireann: Féileacáin nó Bóiní Dé. - Ar do sheal, caith an díse. - Tóg an oiread sin licíní. - Cuir na licíní ar d'fheithid leis na spotaí a dhéanamh suas, an líon céanna ar an dá thaobh. - Bíonn an bua ag an chéad duine a chuireann na spotaí atá ar iarraidh isteach. Is dúbailtí iad!	Díse 1, 1, 2, 2, 3, 3 Licíní	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) eiteoga patrún dúbailtí mar an gcéanna féileacáin bóiní Dé

Sprioc an chluiche:

Dúbailtí a dhéanamh de na patrúin spotaí le go mbeidh an líon céanna spotaí ar an dá thaobh de gach féileacán agus gach bóiní Dé. Is féidir na licíní a chur i do rogha áit.

Tá sé ghrúpa de dhúbailtí ag gach imreoir. Tá sé bhóiní Dé ann agus sé phéire d'eiteoga. Déantar dúbailt de na heiteoga ar bharr agus ceann eile de na heiteoga ag bun gach féileacáin.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas

Uimhreacha 1 go 5 a aithint agus cuntas go 10. 2 thacar a mheaitseáil agus 2 thacar a chur le chéile. Dúbailtí a dhéanamh.

Uimhreacha 1 go 5 a aithint agus an líon sin licíní a thógáil.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Rás sa Spás <i>Cluiche do bheirt</i>	- Roghnaigh roicéad an duine. - Cuir do licín ar do roicéad. - Ar do sheal, caith an díslé. - Bog an oiread sin spásanna chun tosaigh. - Abair le cara gach rud atá ar eolas agat faoin chruth ar a bhfuil tú. - Tóg cruth atá mar an gcéanna. - Nuair a bhaineann tú an réalta amach, tóg réalta. - Ansin, gabh ar ais chuig an Domhan agus lean ort ag imirt. - Bíonn an bua ag an chéad duine le 2 réalta a fháil.	Díslé Licín an duine Cártaí crutha	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) ciorcal/ciorcail triantán/triantáin cearnóg/cearnóga dronuilleog/ dronuilleoga slios/sleasa cá mhéad slíos? tá trí shlios ann cuartha díreach

Sprioc an chluiche:

Bogadh ar na spásanna, cur síos a dhéanamh ar na cruthanna ar a stopann tú agus a oiread réaltaí a bhailiú agus a thig leat. Tréithe na gcruthanna a phlé ó bhéal agus comparáid a dhéanamh le cruthanna eile.

Cuir na réaltaí sa lár ag tús an chluiche.

Curaclam/Scileanna

Cruth agus Spás

Patrúin agus Gaolta

Na cruthanna a aithint; ciorcail, triantáin, cearnóga agus dronuilleoga. Tréithe na gcruthanna sin a aithint agus a aithris. Cruthanna a mheaitseáil.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Humptaí Dumptaí <i>Cluiche do bheirt</i>	- Cuireann an chéad imreoir bríce ar an bhalla ina rogha áit. - Ar do sheal, tóg cárta. Léigh an treoir agus cuir bríce eile san áit sin, má thig leat. Mura dtig, caill seal. - Cuir an cárta sin ag bun an charnáin. - Bíonn an bua ag an duine nach mbíonn brící fágtha aige/aici.	8 mbríce an duine cártaí	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) faoi os cionn ag an bhun ag an bharr in aice le taobh le sa lár idir thíos thuas ar chlé ar dheis

Sprioc an chluiche:

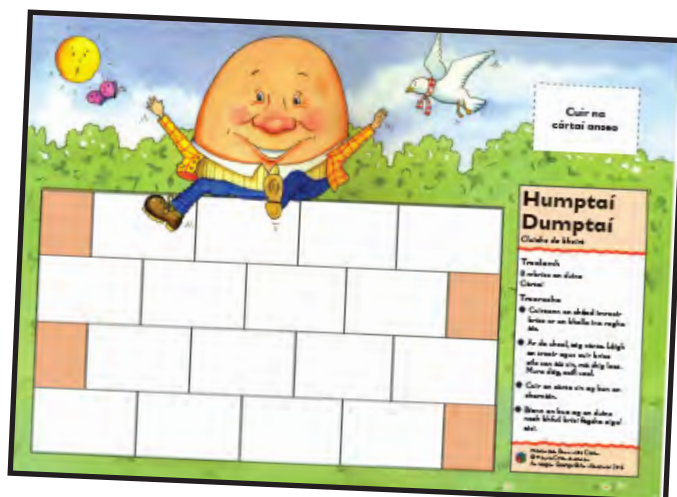
Balla a thógáil le brící a bhfuil treoracha orthu. Ní mór na brící a chur ar an bhalla de réir an tsuímh atá léirithe orthu. Bíonn na páistí ag léamh na bhfocal seo le tacaíocht, á dtuiscint agus an tuiscint sin a léiriú trí iad a chur san áit chuí.

Is féidir cur leis an chluiche nó an cluiche a dhéanamh níos fusa trí do chártaí féin a dhéanamh le foclóir eile.

Curaclam/Scileanna

Cruth agus Spás

Gluaiseacht a fhiosrú trí spás. Stór d'fhocail a fhorbairt a chuidíonn le páistí ionad a thuiscint agus a úsáid. Treoracha a leanúint/a thabhairt maidir le rudaí a chur in áit.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Nathair na gCruthanna <i>Cluiche do bheirt</i>	- Roghnaigh do nathair. - Ar do sheal, tóg cárta. - Lean do phatrún. - Má thig leat an cruth ar an chárta a chur ar do nathair, cuir síos é. - Má thógann tú cárta bán, caill seal. - Imir go dtí go mbeidh gach cuid den nathair clúdaithe.	Cártaí crutha	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) ciorcal/ciorcail triantán/triantáin cearnóg/cearnóga dronuilleog/ dronuilleoga cá mhéad slios? tá trí shlios ann cuartha díreach

Sprioc an chluiche:

Cruthanna a aithint agus a ainmniú ar an nathair. Ansin, na cruthanna sin a mheaitseáil leis na cruthanna ar na cártaí. Ba chóir go n-aithneodh na páistí an seicheamh atá i gceist ar an chluiche agus go mbeadh siad in ann cur síos a dhéanamh air.

Cuirtear na cártaí béal fúthu ar an chluiche. Má thógann tú cruth nach bhfuil agat, caill seal. Bíonn an bua ag an chéad duine a chlúdaíonn an nathair.

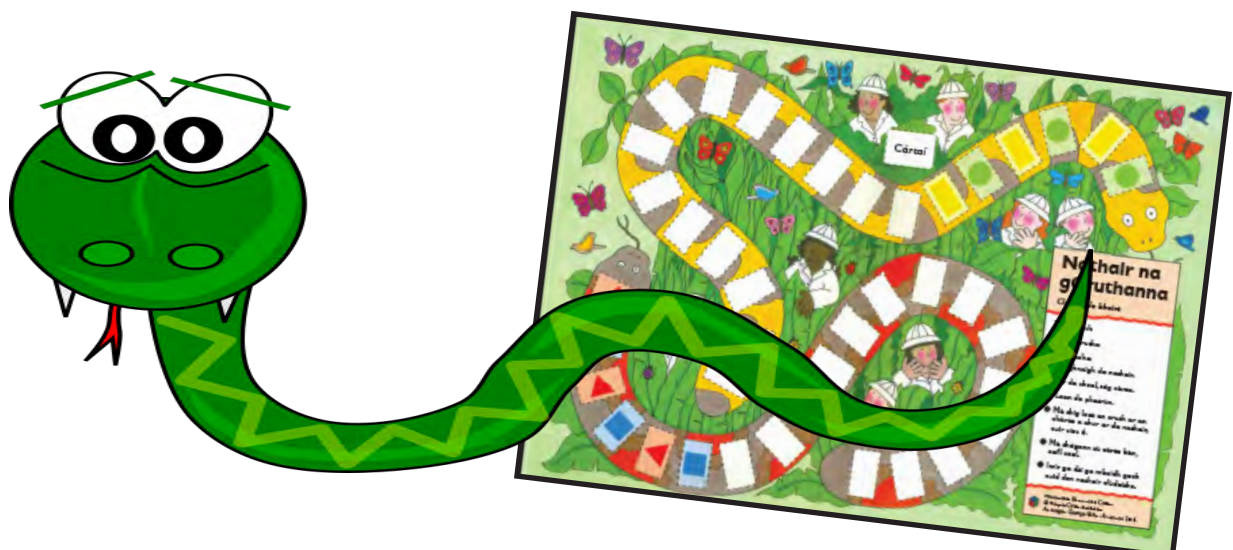
Ní gá na cártaí bána a úsáid, nó is féidir cuid acu a úsáid.

Curaclam/Scileanna

Cruth agus Spás

Patrúin agus Gaolta

Na cruthanna; ciorcail, cearnóga, triantáin agus dronuilleoga a aithint agus a ainmniú. Seicheamh le cruthanna a aithint agus a leanúint.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
An Tornapa Ollmhór <i>Cluiche do bheirt</i>	- Ar do sheal, rothlaigh an rothlóir. - Meaitseáil an pictiúr atá léirithe le pictiúr ar do chlár. - Má fhaigheann tú aghaidh bhrónach, caill seal. - Clúdaigh an pictiúr ar do chlár le licín nó ciúb. - Bíonn an bua ag an chéad duine a chlúdaíonn gach pictiúr.	Rothlóir 8 licín nó 8 gciúb	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) fear bean buachaill/gasúr cailín/girseach madadh cat luchóg tornapa cá mhéad cos? cá mhéad lapa? an bhfuil eireaball air? an bhfuil gruaig/ fionnadh air?

Sprioc an chluiche:

Na carachtair uilig ar an chlár a chlúdach trí iad a mheaitseáil leis na carachtair ar an rothlóir. Is féidir tréithe gach carachtair a phlé le linn do na páistí bheith ag imirt, rudaí atá mar an gcéanna agus difriúil faoi gach carachtar.

Curaclam/Scileanna

Patrúin agus Gaolta

Rudaí a mheaitseáil. Tréithe 'mar an gcéanna agus difriúil' a phlé.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Seán agus an Gas Pónaire <i>Cluiche do bheirt</i>	- An chéad imreoir, sin Seán. An dara himreoir, sin an fathach. - Tosaíonn Seán ag an chaisleán, tosaíonn an fathach ag an teach. - Ar do sheal, caith an díse. - Tugann Seán na cártaí ceann ar cheann chuig an teach, tugann an fathach iad chuig an chaisleán. - Nuair a bhaineann Seán an teach amach, tógann sé cárta ón fhathach, nuair a bhaineann an fathach an caisleán amach tógann sé cárta ó Sheán. - Má stopann beirt ar an duilleog chéanna, téann siad beirt ar ais chuig an tús. - Nuair a chailleann imreoir amháin a chuid cártaí ar fad, bíonn an bua ag an imreoir eile.	Dísle 3 cárta an duine	(an) seal s'agamsa mo shealsa do sheal(sa) cearc gé cláirseach mála óir fathach caisleán chun tosaigh siar suas/thuas síos/thíos anuas aníos

Sprioc an chluiche:

Ba mhaith le Seán an chearc, an chláirseach agus an mála óir a thabhairt chun tí, ba mhaith leis an fathach iad a thabhairt chuig an chaisleán. Bíonn Seán ag leanúint na nduilleog ó 1-20. Bíonn an fathach ag dul ó 20-1, mar sin, rud beag níos dúshlánaí. Bíonn an bheirt ag dul i dtreonna éagsúla. Bíonn gé, cláirseach agus ór an duine ag an dá imreoir ag tús an chluiche.

Curaclam/Scileanna

Uimhreas

Cuntas ar aghaidh agus siar in aonta, ó thúsphointí difriúla.



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.