



Cluichí Mata x 20

Rang 4 (aois 8/9)

Nótaí Múinteora



Coláiste Ollscoile
Naomh Muire
Béal Feirste
An tÁisaonad



Urraithe ag
Foras na Gaeilge



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
An Ghealach <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Lean na treoracha ar na clocha. - Nuair a bhaineann gach duine an deireadh amach, bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó cloch.	Díse Licín an duine Ciúbanna (clocha)	cuntais ar aghaidh cuntais chun tosaigh cuntais siar clocha carraigeacha spáslong cloch amháin

Sprioc an chluiche: Taithí a thabhairt do na páistí ar shuimiú simplí. Nuair a bhaintear deireadh an chosáin amach, ní mór dul ar ais chuig an spáslong. Iarr ar na páistí cuntas os ard agus iad ag bogadh. Thig leis na páistí eile iad a choinneáil i gceart ar an dóigh seo. Mol do na páistí ‘cloch amháin’ a rá do ‘1 chloch’.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

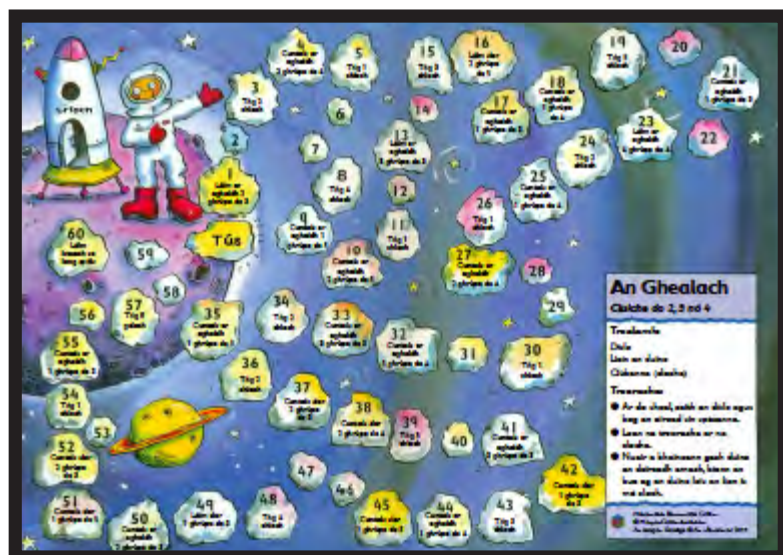
Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Cuntas siar agus chun tosaigh i dtacair de 2, 3, 4, 5.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Seachain an Dragan <i>Cluiche do 2, 3, 4</i>	- Measc na cártaí agus cuir béal fúthu iad. - Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Caithfidh tú dul chuig an lár gan cur isteach ar an dragan. - Ma stopann tú ar spás buí, tóg cárta. - Léigh amach é agus lean na treoracha. - Má stopann tú ar spás gorm, cuireann tú fearg ar an dragan. Caill an chéad seal eile. - Má thógann tú cárta ar a bhfuil pota óir, bíonn seal eile agat. - Bíonn an bua ag an chéad duine a bhaineann an pota óir amach.	Díse Licín an duine Cártaí cuntais	cuntais ar aghaidh cuntais chun tosaigh cuntais siar ré-uimhir corruimhir dónna

Sprioc an chluiche: Go n-aithneoidh na páistí ré-uimhreacha agus corruimhreacha. Iarr ar na páistí na cártaí a léamh os ard agus bheith ag cuntas os ard.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

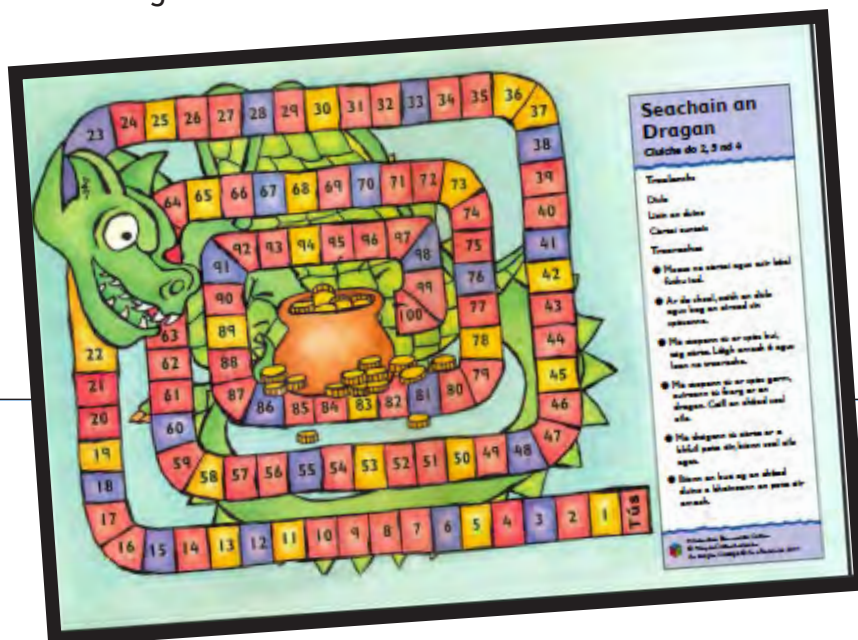
Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Tacair de 2. Ré-uimhreacha agus corruimhreacha.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Nigh na hÉadaí <i>Cluiche do bheirt</i>	An sprioc atá leis an chluiche ná na huimhreacha uilig a chur ar an líne san ord ceart uimhriúil. - Caithfidh gach imreoir deich mball éadaigh dhifriúla a roghnú. - Ar do sheal, tóg cárta treorach. Tóg ball éadaigh ó do thacar, a fhreagraíonn don chárta treorach. - Roghnaigh áit ar an líne éadaí le go mbeidh tú ábalta na héadaí ar fad a chur san ord ceart uimhriúil (ag obair ón chéad bhall éadaigh atá ar an líne agat). Caillfidh tú seal in amanna. - Bíonn an bua ag an chéad duine a líonann an líne éadaí.	Cártaí éadaí an duine Cárta treorach	deicheanna céadta aonaid digit(i) ord na ndigití 2 dhigit 3 dhigit

Sprioc an chluiche: Uimhreacha a chur in ord uimhriúil agus an t-ord sin, ón cheann is lú go dtí an ceann is mó, a thuiscint. Tá uimhir dhá dhigit nó trí dhigit ar gach ball éadaigh. Lig do na páistí na baill éadaigh a roghnú iad féin le go mbeidh réimse d'uimhreacha acu. Cuirtear ball éadaigh ar an líne ag an tús, leagann seo síos tús leis an ord uimhriúil. Iarr ar na páistí ord na n-uimhreacha a phlé agus a mhíniú an dóigh a bhfuil uimhir níos mó/níos lú ná uimhir eile. Mínigh go mbeidh siad ceangailte leis an chéad uimhir a chuireann siad síos agus machnamh ceart a dhéanamh air roimh ré. Má chuirtear cárta san áit chontráilte maidir le hord uimhriúil ag tús an chluiche, ní bheidh siad ábalta an cluiche a bhaint.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Fíricí uimhris, níos lú ná.., níos mó ná , uimhreacha 3 dhigit, corruimhreacha, ré-uimhreacha, iolraithe de... .



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Scátáil <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Amharc ar an uimhir ar ar stop tú. - Abair an 10 is cóngaraí don uimhir sin. - Má tá an ceart agat, tóg ciúb. - Má tá tú contráilte, bog siar go dtí an uimhir ónar tháinig tú agus fan leis an chéad seal eile. - Bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó ciúbanna nuair a bhaineann gach duine an deireadh amach.	Díse Licín an duine Cearnóg chéid Ciúbanna	deich céad slánú suas/síos cóngarach is cóngaraí cúrsa céad dara tríú

Sprioc an chluiche: Taithí a thabhairt ar uimhreacha a shlánú go dtí an 10 is cóngaraí, go háirithe le huimhreacha a chríochnaíonn ar 5.

Téann na páistí thart ar an chúrsa 1/2/3 huaire (socráigh roimh ré). Caithfidh siad gach uimhir a stopann siad uirthi a shlánú suas nó síos go dtí an 10 is cóngaraí. Má stopann siad ar uimhir a chríochnaíonn ar 5, abair leo í a shlánú suas. Abair leo an uimhir a roghnaíonn siad a rá os ard. Is féidir an cluiche a athrú – larr ar na páistí dul thart dhá uair/trí huaire. Ar an dara/tríú cúrsa, abair leo 100 a chur leis an uimhir ar a stopann siad agus an freagra a shlánú go dtí an 100 is cóngaraí.

Curacclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

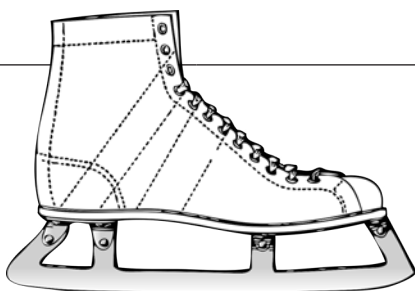
A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

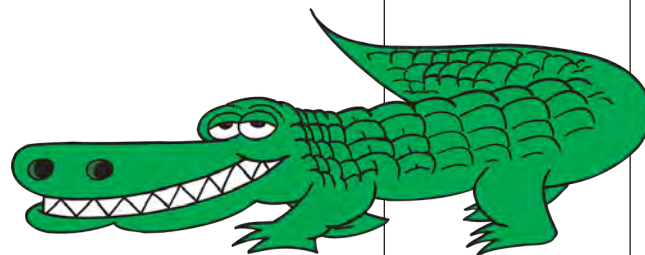
Uimhreas

An 10/100 is cóngaraí.

Tosú a dhéanamh garmheastachán go dtí an 10 nó an 100 is cóngaraí.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Clúdaigh an Crogall Cluiche do 2, 3 nó 4	- Ar do sheal, rothlaigh dhá rothlóir, ceann bán agus ceann scáthaithe. - Aimsigh an difear idir an dá uimhir. - Clúdaigh an freagra le ciúb. - Lean ort ag imirt go dtí go mbíonn na huimhreacha ar fad clúdaithe. - Má tá an uimhir atá agat clúdaithe cheana féin, caill seal. - Bíonn an bua ag an imreoir leis an líon is mó ciúbanna ar an chlár ag an deireadh.	4 rothlóir Ciúbanna daite, dath difriúil do gach imreoir	difear dealaigh slánú suas/síos 10 is cóngaraí



Sprioc an chluiche: Cleachtadh a thabhairt sa mhata mheabhrach leis an difear a aimsiú idir dhá uimhir. Déan cinnte de go dtuigeann gach duine ‘an difear’ idir dhá uimhir. Cuidigh leis na páistí uimhreacha a shlánú go dtí an 10 is cóngaraí mar straitéis le cuidiú leo. Caithfidh na páistí an freagra a fháil chomh gasta agus is féidir. Má bhíonn siad contráilte, caithfidh siad an ciúb a bhaint. Is féidir am a leagan síos don chluiche má théann sé ar aghaidh rófhada. Moltar fáiscín páipéir a úsáid leis na rothlóirí le go mbeidh na huimhreacha sa treo ceart.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

An difear idir dhá uimhir dhédhigiteacha.

Airí cómhalartacha suimithe agus an gaol idir suimiú agus dealú a thuiscint.

An 10/100 is cóngaraí.

Tosú a dhéanamh garmheastachán go dtí an 10 nó an 100 is cóngaraí.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Taisce <i>Cluiche do bheirt</i>	- Ar do sheal, rothlaigh an rothlóir. - Clúdaigh corruimhir nó ré-uimhir le ciúb, de réir mar atá léirithe ar an rothlóir. - Aimsigh uimhir eile a dhéanann 100 nuair a chuirtear le do chéad uimhir í. Cuir ciúb uirthi. Seiceáil do fhreagra. - Má tá an ceart agat, fág do chiúbanna ar an chlár. Má tá tú contráilte, tóg an dá chiúb arís. - Bíodh ciúb amháin ar uimhir amháin. Níl cead agat uimhir a úsáid faoi dhó. - Lean ort ag imirt go dtí go mbíonn gach uimhir clúdaithe. - Bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó ciúbanna ar an chlár.	Rothlóir Ciúbanna daite an duine – dath difriúil do gach imreoir	taisce corruimhir ré-uimhir suimigh dealaigh faoi dhó

Sprioc an chluiche: Taithí a thabhairt do pháistí ar iolraithe de 5 suas le 100 a bheith ar eolas de ghlanmheabhair. Is iolraithe de 5 iad na huimhreacha ar fad ar an chluiche agus beidh na páistí ag cleachtadh péirí d'iolraithe de 5 a chur le chéile le 100 a dhéanamh. Má fhaigheann páiste corruimhir ar an rothlóir, caithfidh sé/sí corruimhir eile a fháil le cur léi le 100 a dhéanamh. Mura bhfuil uimhreacha fágtha a dhéanann an tsuim chuí, cailltear seal. Cuidigh leis na páistí straitéisí a úsáid leis na freagraí a fháil, m.sh. Tosú le huimhir níos mó, nó cuntas ón chéad uimhir i ndeicheanna agus coigeartú a dhéanamh. Cuir ceisteanna 'Cad é a chaithfidh tú cur leis le 100 a dhéanamh?' 'Cad é suim an dá uimhir sin?' 'Cá mhéad níos mó atá de dhíth le 100 a dhéanamh?' 'Cad é an difear idir 100 agus an uimhir atá agat?'

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

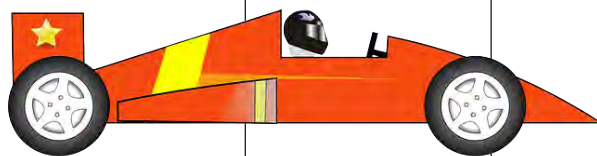
Ré-uimhreacha agus corruimhreacha.

An 10/100 is cóngaraí.

Tosú a dhéanamh garmheastachán go dtí an 10 nó an 100 is cóngaraí.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Rás go dtí an deireadh Cluiche do 2, 3 nó 4	- Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar spás dearg, déan an uimhir a dhúbailt agus bog go dtí an freagra. - Má stopann tú ar spás gorm, aimsigh leath den uimhir agus bog siar go dtí an freagra. - Bíonn an bua ag an chéad duine a bhaineann an deireadh amach.	Díse Licín an duine	dúbailt leath leath de 10 roinn 10 ina dhá leath roinnt



Sprioc an chluiche: Taithí a fháil ar an nasc idir iolrú agus roinnt. Cuidigh leis na páistí straitéisí a úsáid agus iad ag roinnt i leatha agus ag dúbailt. Pléigh an ceangal atá idir an dá rud. Cad é mar a thig leo rudaí atá ar eolas a úsáid le cuidiú leo? An gcuideoidh 10 agus 10 leat 20 agus 20 a dhéanamh? Pléigh an dóigh a bhfuil cuid mhór dúbailt-chártaí ag tús an chluiche agus leath-chártaí ag deireadh an chluiche. Cad chuige sin?

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chúí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

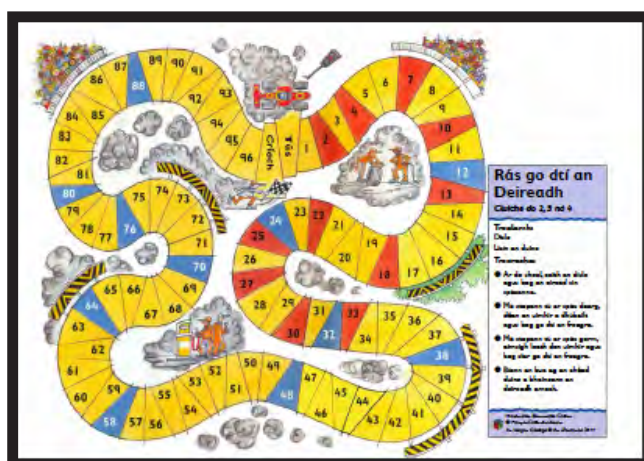
Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Uimhreacha a roinnt ina dhá leath agus a dhúbailt.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Caith an Tuáille <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, caith an díse agus aimsigh iolraí amháin den uimhir sin ar an tuáille. Clúdaigh le ciúb é. - Má tá an uimhir a chlúdaigh tú ar chearnóg dhearg, bíodh seal eile agat. - Leantar den imirt go dtí go mbíonn a oiread uimhreacha agus is féidir clúdaithe. - Bíonn an bua ag an imreoir leis an líon is mó ciúbanna ar an chlár ag an deireadh.	Díse ar a bhfuil 2, 5, 10, 2, 5, 10 Ciúbanna daite, dath difriúil do gach duine	iolraí iolraithe an iolra de 5 é?

Sprioc an chluiche: Cleachtadh ar fhíricí iolraithe de 2, 5 agus 10. Ní iolraithe de 2, 5 ná 10 na huimhreacha ar fad ar an chluiche, mar sin, ní chlúdófar iad uilig. Cuidigh leis na páistí seo a phlé. (Thiocfadh leat na huimhreacha seo a chlúdach do pháistí a bhfuil deacracht acu le coincheap an chluiche).

Dá mhéad a imrítear an cluiche, is amhlaidh is gasta a bheas na páistí leis na freagraí.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt.

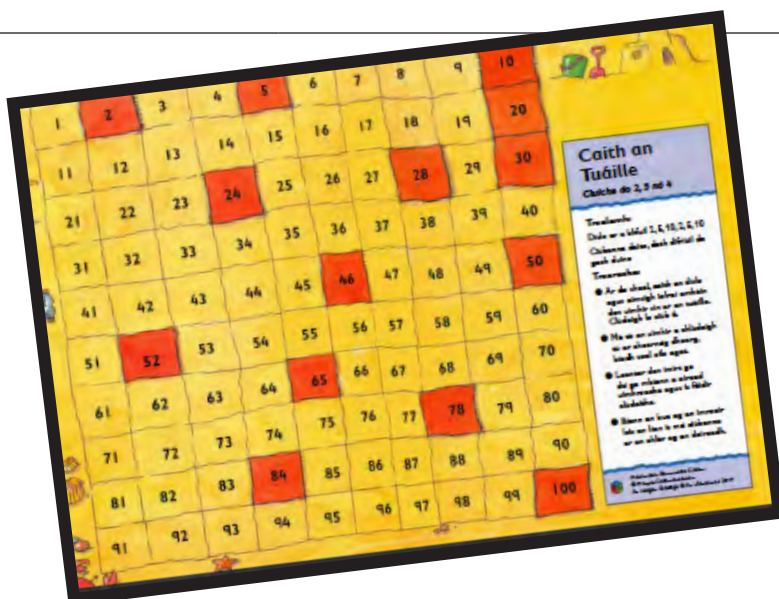
A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Iolraithe de 2, 5, 10 suas go 100.

Bheith eolach ar thromlach na bhfíricí iolraithe suas go dtí 10x10.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Triantáin <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, rothlaigh an rothlóir. - Aimsigh triantán den dath céanna ar an chlár. - Scríobh nó abair ceithre fhíric a cheanglaíonn na huimhreacha. - Má tá ceithre fhíric agat, cuir ciúb ar an triantán. - Mura dtig leat ceithre fhíric a rá, caill seal. - Ní thig ach ciúb amháin a bheith ar gach triantán. - Lean ort ag imirt go dtí go mbeidh ciúb ar gach triantán. - Bíonn an bua ag an imreoir leis an líon is mó ciúbanna ar an chlár.	Rothlóir Licíní daite, dath difriúil do gach duine Clár bán/ leathanach an duine	fíric(i) suimigh dealaigh roinnt iolraigh iolraithe de cad é an difear fíricí uimhris

Sprioc an chluiche: Beidh páistí ag aimsiú naisc idir uimhreacha ar a rogha dóigh. Beidh saoirse acu na huimhreacha a cheangal ar bhealach furasta nó ar bhealach casta. Tá réimse d'fhéidearthachtaí ann. Oibreoidh siad amach naisc idir suimiú agus dealú agus iolrú agus roinnt agus patrúin sna huimhreacha. Daingneofar fíricí uimhris atá ar eolas chomh maith.

Curacclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

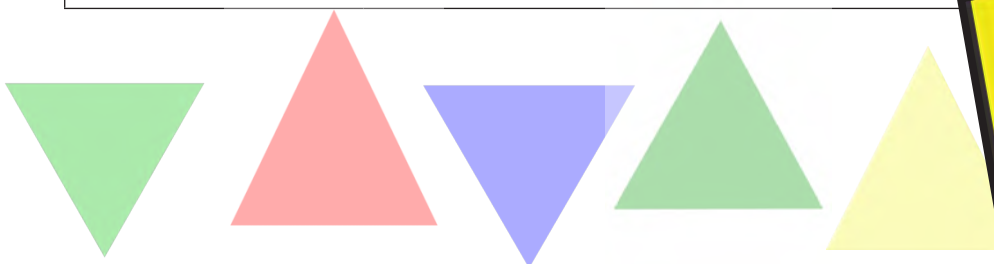
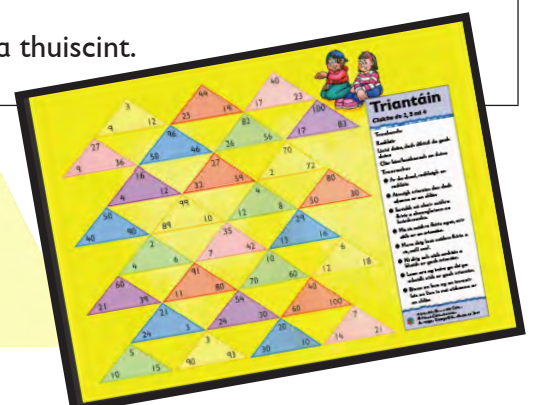
Bheith eolach ar fhíricí uimhris a cheanglaíonn uimhreacha.

Bheith eolach ar fhíricí suimithe agus dealaithe agus tromlach na bhfíricí iolraithe suas go dtí 10 x 10.

Straitéisí a fhorbairt sa suimiú agus dealú meabhrach suas go dtí suimiú dhá uimhir dhéhdhigiteacha taobh istigh de 100.

Patrúin i dtáblaí uimhreacha a fhiosrú.

Airí cómhálartacha suimithe agus an gaol idir suimiú agus dealú a thuiscint.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Suas an Sliabh <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Cuir do licín ar dhuine ag bun an tsléibhe. - Ar do sheal, caith an díslé. - Bog chuig an chéad spás ar a bhfuil uimhir ar iolraí í den uimhir ar an díslé. Caithfidh an spás bheith i dteagmháil leis an spás ar a bhfuil tú. - Ar do sheal, lean ort ag bogadh go barr an tsléibhe. - Bíonn an bua ag an chéad imreoir le 100 a bhaint amach.	Díslé 2, 2, 5, 5, 10, 10 Licín an duine	Iolraí iolraithe áireamh heicseagán sleasa

Sprioc an chluiche: Iolraithe de na huimhreacha 1 go 6 a chleachtadh agus a dhaingniú. Cuidigh leis na páistí straitéisí a úsáid leis na hiolraí a aimsiú. m.sh. Iolraithe de 2 a úsáid le hiolraithe de 1, 3 nó 4 a fháil agus iolraithe de 5 a úsáid le hiolraithe de 3 nó 4 a fháil. Pléigh an nasc idir iolraithe de 2 agus 4 agus iolraithe de 3 agus 6. Dá mhíne a imrítear an cluiche, is gasta a bheas na freagraí ag na páistí.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Iolraithe.

Bheith eolach ar fhíricí suimithe agus dealaithe agus tromlach na bhfíricí iolraithe suas go dtí 10 x 10

Patrúin i dtáblaí uimhreach a fhiosrú.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Tóg an Droichead <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, caith na díslí. Bain úsáid as suimiú, dealú, iolrú nó roinnt le ceann de na huimhreacha ar an droichead a dhéanamh. - Clúdaigh an uimhir le ciúb. - Mura dtig leat sin a dhéanamh, caill seal. - Lean ort ag imirt go dtí go mbíonn na huimhreacha ar fad clúdaithe. - Bíonn an bua ag an imreoir leis an líon is mó ciúbanna ar an droichead ag an deireadh.	Dhá dhísle Ciúbanna daite - dath difriúil do gach duine	suimigh dealaigh iolrú roinnt líon is mó abairt uimhreach

Sprioc an chluiche: Cleachtadh a fháil ar mhodhanna éagsúla le háirimh a dhéanamh. Thig le páistí a rogha a dhéanamh idir suimiú, dealú, iolrú nó roinnt lena suimeanna féin a dhéanamh. Beidh cuidiú de dhíth ag an tús maidir leis an rogha. Cuir ceisteanna, ‘Má dhéanann tú an rogha contráilte, an dtig leat é a cheartú?’ ‘Cad é mar a dhéanfaidh tú an freagra?’ ‘An dtig leat abairt uimhreach a dhéanamh le cuidiú leat?’

Dá mhinice a imrítear an cluiche, is gasta a bheas na páistí ag roghnú agus ag déanamh na suimeanna. Is féidir an cluichí a shíneadh agus trí dhísle a úsáid.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

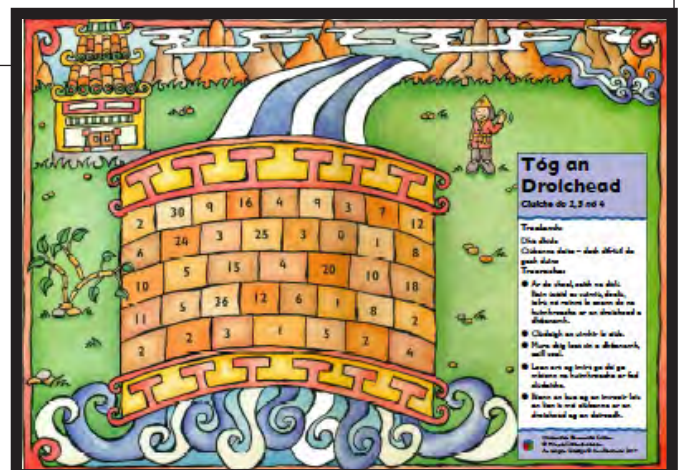
A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

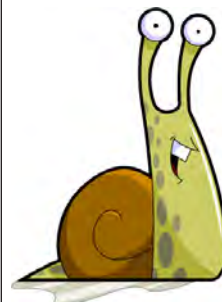
Uimhreas

Déan áireamh trí shuimiú, dealú, iolrú nó roinnt.

Bheith eolach ar fhíricí suimithe agus dealaithe agus tromlach na bhfíricí iolraithe suas go dtí 10 x 10.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Seilidí <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, caith an díse. - Bog an oiread sin spásanna. - Socraigh an iolraí de 2, 5, nó 10 an uimhir ar stop tú uirthi. - Tóg ciúb den dath ceart; iolraí de 2 – dearg iolraí de 5 – glas iolraí de 10 – buí - Má tá uimhir agat ar iolraí í de níos mó ná ceann amháin, m.sh. 10 (iolraí de 2, 5, 10), tóg níos mó ná ciúb amháin. - Lean ort ag imirt go dtí go mbaineann gach imreoir an deireadh amach. - Bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó ciúbanna nuair a bhaineann gach duine an deireadh amach. 	Díse Licín an duine Ciúbanna dearga, glasa, buí	iolraí iolraithe iolraí de 2



Sprioc an chluiche: Páistí a ullmhú do na táblaí 2, 5 agus 10. Caithfidh na páistí a oibriú amach cé acu iolraí de 2, 5 nó 10 gach uimhir a stopann siad uirthi, nó má tá níos mó ná iolraí amháin ann. Sa chás sin, tógfaidh siad an líon sin ciúbanna ar na dathanna a léiríonn cé acu iolraí atá ann. Cuidigh leo patrúin a fheiceáil sna huimhreacha leis seo a oibriú amach. m.sh. Is iolraí de 2 gach ré-uimhir. Críochnaíonn iolraithe de 5 le 0 nó 5. larr ar na páistí gach ciúb a thógann siad a mhíniú. Má stopann siad ar uimhir nach iolraí de 2, 5, 10 í, cailtear seal.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Iolraithe de 2, 5, 10.

Patrúin i dtáblaí uimhreacha a fhiosrú.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Spórt agus Spraioi Cluiche do 2, 3 nó 4	- Measc na cártaí agus cuir ar na spásanna ar an chluiche iad. - Cuireann gach imreoir a licín ar spás bán, do rogha féin. - Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna, i do rogha treo. - Nuair a thagann tú chuig spás oráiste ag rás éigin, tóg cárta digite agus cuir ar do leathanach taifid é. - Beidh do leathanach taifid lán má thugann tú cuairt ar naoi rás. - Suimigh na huimhreacha atá agat. Bíonn an bua ag an duine a bhfuil an uimhir is mó aige/aici.	Díse Licín an duine Cártaí digite do gach rás Leathanach taifid an duine + Cártaí digiteacha Leathanach taifid	digit(i) digiteach uimhir dhá dhigit uimhir trí dhigit ionadluach céadta deicheanna aonaid Cad é an luach atá ag an digit sin?

Sprioc an chluiche: Taithí a thabhairt do pháistí ar uimhreacha a scoilteadh. Caithfidh na páistí uimhreacha a dhéanamh leis na digití, agus na huimhreacha sin bheith chomh mór agus is féidir leis an chluiche a bhaint. Cuir 5 cárta digite randamacha ag gach rás, béal fúthu. Nuair a chuireann páistí cárta ar an Leathanach Taifid, ní thig leo an cárta sin a bhogadh arís. Cuidigh leis na páistí cinneadh a dhéanamh trí cheisteanna a chur ‘Cad dó a seasann 2 san uimhir 125?’ ‘An fearr an digit 9 a chur sna haonaid, sna deicheanna nó sna céadta más mian leat uimhir níos mó?’ (Bain úsáid as ‘digit’ seachas ‘uimhir’).

Is féidir an cluiche a athrú agus an uimhir is lú a bheith mar sprioc.

Curacclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

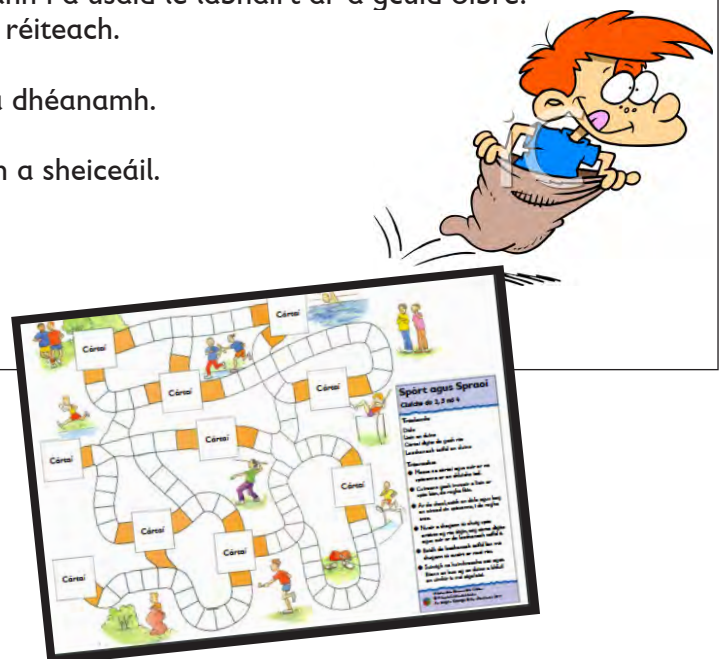
Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Ionadluach, céadta, deicheanna agus aonaid.

A thuiscint go léiríonn áit na digite a luach.

Bheith eolach ar fhíricí suimithe agus dealaithe.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Tine! <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Cuir do licín ar cheann de na hinnill dóiteáin. - Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar spás dearg, caill seal. - Má stopann tú ar spás glas, bíodh seal eile agat. - Má stopann tú ar iolraí de 2, tóg ciúb dearg. - Má stopann tú ar iolraí de 3, tóg ciúb gorm. - Má stopann tú ar iolraí de 5, tóg ciúb buí. - Bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó ciúbanna nuair a bhaineann gach duine 100 amach.	Díse Licín an duine Ciúbanna dearga, gorma agus buí	iolraithe fíricí iolraithe

Sprioc an chluiche: Taithí a fháil ar iolraithe de 2, 3 agus 5. Tógtar ciúbanna de dhathanna éagsúla ag brath ar na fíricí iolraithe. Má tá níos mó ná fíric iolraithe amháin ann, tóg an líon agus an dath ceart ciúbanna. Má stopann tú ar chearnóg dhearg agus is iolra de 5 í, déan an dá rud. Abair leis na páistí na ciúbanna a thógann siad a mhíniú.

Is féidir an cuntas ag an deireadh a athrú má sheasann gach ciúb dearg do 2, gach ciúb gorm do 3 agus gach ciúb buí do 5. Bíonn an bua ag an duine is mó pointí ag an deireadh.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Iolraithe de 2, 3, 5.

Bheith eolach ar thromlach na bhfíricí iolraithe suas go dtí 10x10.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Rás Trastíre <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar bhacainn bhuí, tóg uimhreachárta. - Abair áireamh suimithe agus áireamh dealaithe a thugann an freagra atá ar do chárta. - Má tá an ceart agat, thig leat bogadh ar an chéad seal eile. - Má tá freagra amháin ceart, coinnigh an cárta agus socraigh an freagra eile don chéad seal eile. Ná caith an díse. - Má tá an dá fhreagra contráilte, cuir ar ais an cárta chuig bun an charnáin agus roghnaigh ceann eile ar an chéad seal eile. Ná caith an díse. - Bíonn an bua ag an chéad duine a bhaineann an deireadh amach.	Díse Licín an duine Uimhreachártaí	suimiú dealú dhá dhigit trí dhigit áireamh suimithe áireamh dealaithe an difear idir dhá uimhir

Sprioc an chluiche: An tuiscint ar shuimiú agus dealú a dhaingniú. Caithfidh gach páiste áirimh shuimithe agus dealaithe a thugann an uimhir atá ar an chárta a chumadh. Thig le páistí na háirimh seo a dhéanamh chomh simplí nó chomh casta agus is mian leo. Beidh trealamh cuntais de dhíth ar chuid de na páistí. Iarr ar na páistí na háirimh a phlé agus a gcuid straitéisí a mhíniú. D'fhéadfaí duine a cheapadh mar réiteoir agus/nó áireamhán a úsáid lena chinntiú go bhfuil na freagraí i gceart.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Suimiú agus dealú ó mheabhair, áirimh le cumadh le freagra tugtha a fháil. Uimhreacha dhá dhigit agus trí dhigit mar fhreagra.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Dearcáin don Iora <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, rothlaigh an rothlóir. - Bog an oiread sin spásanna sa chrann. - Má stopann tú ar chearnóg bhuí, iolraigh an uimhir a fuair tú faoi 2. - Tóg cárta dearcán ar a bhfuil an freagra. - Má stopann tú ar chearnóg ghorm, iolraigh an uimhir a fuair tú faoi 10. - Tóg cárta dearcán ar a bhfuil an freagra. - Má stopann tú ar chearnóg dhearg, caill seal. - Nuair atá gach imreoir ar ais ag an tús, déan cuntas ar na cártaí. - Bíonn an bua ag an imreoir leis an líon is mó cártaí dearcán.	Rothlóir Licín do gach imreoir Cártaí Dearcán 	dearcán/ dearcáin iolraigh líon is mó

Sprioc an chluiche: Uimhreacha a iolrú faoi 2 agus faoi 10 a chleachtadh agus a dhaingniú. Tuigfidh na páistí fosta gurb ionann uimhir a iolrú faoi 2 agus í a dhúbailt. Cuidigh leo leis na straitéisí a bhaineann le hiolrú faoi 2 agus faoi 10. Cuir ceistanna, ‘An bhfeiceann tú patrún nuair a iolraíonn tú uimhir faoi 10?’ ‘Cad é a tharlaíonn nuair a iolraíonn tú uimhir faoi 2?’ Cuirtear na cártaí béal in airde le go mbíonn siad le feiceáil.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

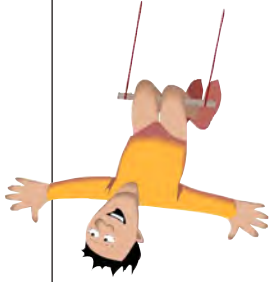
Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Uimhreas

Iolrú faoi 2 agus 10

Bheith eolach ar thromlach na bhfíricí iolraithe suas go dtí 10x10.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Timpeall agus Timpeall Cluiche do 2, 3 nó 4	- Cuir na licíní ag an tús. - Cuir na cártaí tréithe sa lár. - Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar spás ar a bhfuil 'tóg...' scríofa, tóg an méid sin den chárta chuí. - Nuair atá go leor sleasa agus reann agat le cruth a dhéanamh, cuir tic leis an chruth sin ar an scórchlár. - Cuir na cártaí a d'úsáid tú ar leataobh. - Lean ort ag dul timpeall go dtí go mbeidh páirteanna do chruthanna ar fad bailithe agat. - Bíonn an bua ag an chéad duine a chuireann tic le gach cruth ar a scórchlár.	Díse Licín an duine Scórchlár an duine Cártaí tréithe	scórchlár cruth(anna) tréithe cruth déthoiseach rinn/reanna slios/sleasa peinteagán heicseagán 

Sprioc an chluiche: Cruthanna 2T a aithint agus an t-eolas sin a chlárú ar scórchlár. Rachaidh paistí thart ar an chluiche a oiread uaireanta agus is gá le tréithe na gcruthanna a bhailiú. Gach uair a dhéantar cruth iomlán, tógtar cárta leis an chruth sin agus déantar cur síos air. m.sh. Bheadh ceithre shlios agus trí rinn de dhíth le triantán a dhéanamh.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt.

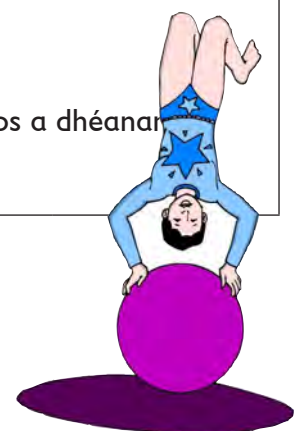
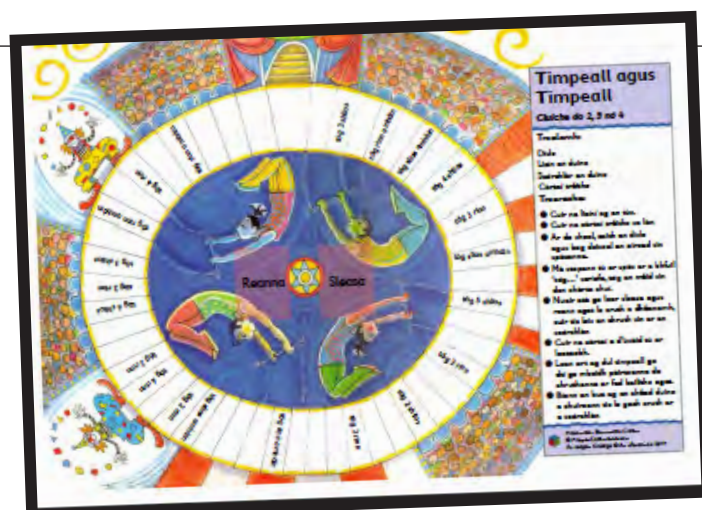
A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Cruth agus Spás

Tréithe na gcruthanna – coirnél, reanna, línte atá ag peinteagáin, heicseagáin, srl.

Cruthanna 2T a shórtáil ar dhóigheanna éagsúla. Cruthanna a ainmniú agus cur síos a dhéanamh orthu.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Sa Spás <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar chearnóg ar a bhfuil rud, abair leis na himreoirí eile cé acu atá líne shiméadrachta aige nó nach bhfuil. - Má tá an ceart agat, cuir ciúb ar an rud. - Lean ort ag imirt go dtí go mbaineann na himreoirí ar fad an deireadh amach. - Tóg túr leis na ciúbanna atá agat ar an chlár. - Bíonn an bua ag an duine a bhfuil an túr is airde aige/aici.	Díse Licín an duine Ciúbanna an duine, dath difriúil do gach duine	líne shiméadrachta línte siméadrachta níos airde is airde

Sprioc an chluiche: Cruthanna siméadrachta a aithint. Má stoptar ar chearnóg a bhfuil rud air, ní mór a rá cé acu atá líne shiméadrachta ann nó nach bhfuil. Beidh plé ann maidir leis an cheist seo. Beidh ar pháistí cás a dhéanamh in amanna maidir leis na línte siméadrachta a bheith ann nó as. Leanann an cluiche ó chlé go deas agus ansin ó dheas go clé mar a léiríonn na saigheada ag an tús.

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

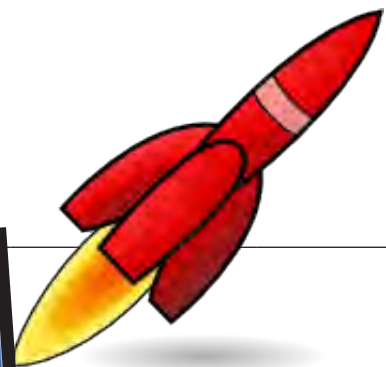
Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Cruth agus Spás

Línte siméadrachta, siméadracht fhrithchaiteach a aithint.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Oileán na Taisce Cluiche do 2, 3 nó 4	- Socraigh tréimhse ama don chluiche. - Cuir na licíní ar 'Tús'. - Ar do sheal, rothlaigh an dá rothlóir. - Bog sa treo sin agus an líon sin spásanna leis an chearnóg chuí a aimsiú. - Má tá taisce ar do chearnóg, cuir ciúb uirthi. - Mura bhfuil taisce ann, bíonn seal ag an chéad imreoir eile. - Mura dtig leat an treo a leanúint, caill seal. - Lean ort ag imirt go dtí go mbeidh ciúb ar gach taisce. - Bíonn an bua ag an imreoir leis an líon is mó ciúbanna nuair a bhíonn an t-am istigh.	Licín an duine Ciúbanna daite an duine - dath difriúil do gach duine Dhá rothlóir + 2 Rothlóir	Tuaisceart Deisceart Oirthear Iarthar treo/treonna

Sprioc an chluiche: Taithí a thabhairt do na páistí ar rudaí a aimsiú ar ghréasán simplí, ag úsáid na dtreoracha *Tuaisceart*, *Deisceart*, *Oirthear* agus *Iarthar*. Oibreoidh siad an treo agus líon na spásanna amach leis an dá rothlóir. Caithfidh na páistí bheith ábalta an treoir iomlán a chomhlíonadh le bogadh (má thagann siad chuig imeall an ghréasáin agus ní thig leo an treo a chomhlíonadh, cailtear seal). Sa phlé, cuidigh leis na páistí na treonna a úsáid i gceart, ag dul *Ó Thuaidh* (ag dul chuig an *Tuaisceart*), ag dul *Ó Dheas* (ag dul chuig an *Deisceart*), ag dul *Soir* (ag dul chuig an *Oirthear*), ag dul *Siar* (ag dul chuig an *Iarthar*).

Curaclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Treonna agus airde an chompáis

T, D, O, I.

Réamhfhocail a úsáid le suíomh a lua.

Ceithre hairde an chompáis a bheith ar eolas.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Long ag dul faoi <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i>	- Cuireann gach duine 5 chiúb ar an chlár, i gcearnóga difriúla. - Ar do sheal, rothlaigh an dá rothlóir. - Aimsigh an chearnóg sin ar an chluiche. - Má tá long duine eile ar an chearnóg sin, glac í. - Má tá do long féin ar an chearnóg sin, fág í agus caill seal. - Bíonn an bua ag an chéad imreoir le 5 long a fháil.	Ciúbanna daite (longa) - dathanna difriúla do gach duine Dhá rothlóir Peann luaidhe	treo/treonna long

Sprioc an chluiche: Suíomh ruda a aimsiú ar ghréasán simplí agus an teanga chuí mhatamaiticiúil a úsáid. Is féidir na ciúbanna a chur ar do rogha áit ar an chlár ag an tús. Caithfidh imreoirí longa a bhaint óna chéile trí bogadh chuig an chearnóg chéanna. Is é 5 long an sprioc leis an chluiche a bhaint.

Curacclam/Scileanna

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid le labhairt ar a gcuid oibre.

Réimse de chuir chuige a fhorbairt le fadhbanna a réiteach.

Ábhair agus matamaitic chuí a roghnú don tasc.

Patrúin agus gaolta simplí a aithint agus tuartha a dhéanamh.

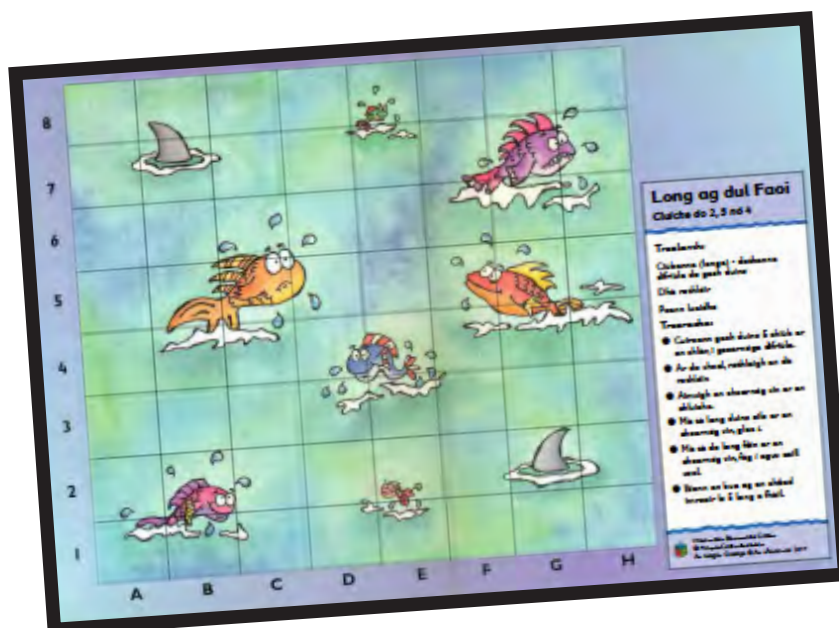
A modh oibre a mhíniú.

Bheith eolach ar dhóigheanna lena gcuid oibre féin a sheiceáil.

Treonna

Comhordanáidí a úsáid.

Réamhfhocail a úsáid le suíomh a lua.



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.



