



Cluichí Mata x 20

Rang 5 (aois 9/10)

Nótaí Múinteora



Coláiste Ollscoile
Naomh Muire
Béal Feirste
An tÁisaonad



Foras na Gaeilge



Ainm an Chluiche	Mata	Cur Síos
Suas go dtí an Barr	Ré-uimhreacha/ corruimhreacha	Cleachtadh ar chorruihmhreacha agus ar ré-uimhreacha
Trioblóidí le Dúbailtí	Dúbailtí	Dúbailtí go 50
Dragan Daite	Suimigh/Dealaigh	Dul siar ar shuimiú agus dealú agus an téarmaíocht ar fad a bhaineann leo
Cosán casta	Slánú	Uimhreacha a shlánú go dtí an 10/100 is cóngaraí, go 1000
Biongó na dTorthaí Turas sa Dufair Ór na bhFoghlaithe Mara	Iolrú	Fíricí iolraithe suas go 10x10 Fíricí táblaí 2, 4, 8 Cleachtadh ar na táblaí go dtí tábla 10
Cuntais go Céad	Iolrú/Roinnt	Ceangal idir iolrú agus roinnt, go 100
Rith an Rás	Suimigh/Dealaigh	Péirí uimhreacha a dhéanann 100
Rás na Nathrach	Ionadluach	Ionadluach in uimhreacha 4 dhigit
Ollamh na gCodán Arracht na Seacláide	Codáin	Leath, trian, ceathrú agus a gcoibhéis Leath, trian, ceathrú, ochtú, séú agus a gcoibhéis
An Roth Mór	Codáin/ Uimhreacha deachúlacha	Coibhéis a bhaineann le huimhreacha deachúlacha agus codáin shimplí
An Pota Óir Airgead i dTaisce nó Airgead Caite	Airgead	Suimeanna airgid a roinnt Suimeanna airgid a roinnt agus ansin iad a shuimiú nó a dhealú
Seachnámha Garda agus Gadaí	Cruth agus Spás	Bogadh ar ghréasán go cothrománach agus ansin go ceartingearach Bogadh go cothrománach, go ceartingearach ag úsáid ó thuaidh, ó dheas, soir agus siar
Abhainn Fhada Imíonn an tAm	Tomhais	Ceintiméadair, méadair agus ciliméadair a shuimiú agus a dhealú
Ar an Fheirm	Láimhseáil sonraí	Eolas a shórtáil agus a chlárú ar léaráidí Carroll agus Venn

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Suas go dtí an Barr <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Ré-uimhreacha agus corruimhreacha	- Cuir do licín ar cheann de na botháin. - Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna ar an chosán go barr an tsléibhe. - Má stopann tú ar lorg coise, tóg cárta. - Má aontaíonn an uimhir ar a bhfuil tú leis an rialail ar an chárta, bog spás amháin chun tosaigh. - Mura n-aontaíonn, bog siar spás amháin. - Cuir an cárta ar ais ag bun an charnáin. - Bíonn an bua ag an chéad duine a bhaineann barr an tsléibhe amach.	Díse Licín an duine Cártaí treorach	bothán/bótháin an sliabh barr an tsléibhe lorg coise ré-uimhreacha corruimhreacha tréithe dúshlán fíric/fíricí siombailí patrún/gaol

Sprioc an chluiche:

Taithí a thabhairt do pháistí ar ré-uimhreacha agus corruimhreacha a aithint agus le cur leis an eolas atá acu ar thréithe na n-uimhreacha sin. Thig le níos mó ná imreoir amháin a bheith ar bhothán ag tús an chluiche. Má stopann imreoir ar chos eile i ndiaidh bogadh chun tosaigh nó siar, tógann sé/sí cárta eile. Mol don imreoir an rialail ar an chárta agus an uimhir atá aige/aici a mhíniú. Thig le himreoir eile dúshlán a thabhairt. Má tá an ceart ag an duine a thógann dúshlán, caillean an chéad imreoir seal agus bíonn seal sa bhreis ag an duine eile.

Is féidir cur leis an chluiche agus a mholadh do na himreoirí an turas a dhéanamh ar ais chuig an tús. D'fhéadfá cur leis na rialacha, *m.sh. má stopann tú ar spás dearg, tabhair 3 fhíric faoin uimhir sin*. Mol do na pháistí rialacha eile mar seo a mholadh.

Curacnamh:

Próisis sa Mhatamaitic

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint.

Smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú, ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

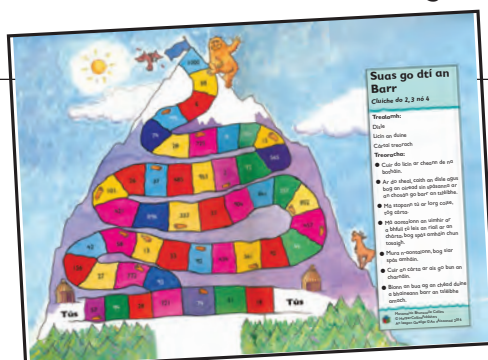
Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Uimhreas

Slánuimhreacha a chomhaireamh, a léamh, a scríobh agus a chur in ord.

Patrúin agus seichimh slánuimhreacha a fhiosrú agus a thuar.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Trioblóidí le Dúbailtí <i>Cluiche do bheirt</i> Uimhreas: Dúbailtí go 50 a chleachtadh	- Roghnaigh leathchúpla an duine. - Ar do sheal, bain cárta amach as an mhála. - Tabhair freagra ar an áireamh. - Má tá an ceart agat, clúdaigh an freagra ar an leathchúpla. - Mura dtig leat uimhir a chlúdach nó má tá tú contráilte, cuir ar ais an cárta agus fan le do chéad sheal eile. - Bíonn an bua ag an chéad duine a chlúdaíonn gach uimhir ar a leathchúpla.	25 licín an duine Uimhreacháir Mála	dúbailte dúbail dhá oiread dhá uair suimigh cuir leis faoi iolraithe ag

Sprioc an chluiche:

Cleachtadh a thabhairt ar uimhreacha go 50 a dhúbailt go gasta agus a gcuid straitéisí a phlé. Cuirtear na cártaí i mála agus tógann imreoir ceann ar a s(h)eal. Bíonn peann agus páipéar de dhíth ar chuid de na páistí lena gcuid oibríochtaí a dhéanamh, ach le cleachtadh, beidh imreoirí ábalta na fíricí a thabhairt chun cinn ó chuimhne. Pléigh straitéisí leis na himreoirí maidir leis na dúbailtí a oibriú amach go gasta. Tacóidh seo leis an mhodh smaointeoireachta agus le foclóir cuí a úsáid. Cluinfidh páistí eile na moltaí agus an foclóir in úsáid agus cuideoidh sin leo sin chomh maith. Tá foclóir cuí a bhaineann le dúbailtí in úsáid ar na cártaí. Is féidir na cártaí a thabhairt isteach sa chluiche de réir a chéile ag brath ar thaithí na n-imreoirí.

Is féidir an cluiche a athrú trí ligean do na himreoirí imirt ina bpéirí le tacú lena chéile. Thig le ceathrar imirt. Cuir teorainn ama leis an chluiche agus iarr orthu an t-am a bhualadh an chéad uair eile.

Is féidir freastal ar ábaltachtaí éagsúla trí na huimhreacha is lú a úsáid agus na huimhreacha móra a chur isteach níos moille. Sa chás seo, clúdaigh cuid de na huimhreacha ar an chlár roimh ré.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

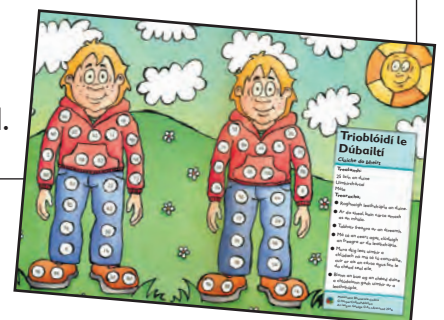
Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

Uimhreas

Slánuimhreacha a chomhaireamh, a léamh, a scríobh agus a chur in ord.

Straitéisí a fhorbairt sa suimiú agus dealú meabhrach.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Dragan Daite <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Cleachtadh ar shuimiú agus dealú	- Cuir na cártaí rialacha béal fúthu. Roghnaigh ceann amháin acu. - Ar do sheal, roghnaigh ceann de na huimhreachártaí. - Léigh amach é agus oibrigh amach an freagra ó mheabhair. - Mínigh do fhreagra. - Má tá an ceart agat, cuir licín ar do rogha spota. (Is fiú amharc ar an chárta rialacha.) - Lean ort ag imirt go dtí go mbeidh gach spota clúdaithe. - Úsáid an carta rialacha leis na pointí do dhath gach spota a shuimiú le do scór a fháil. - Bíonn an bua ag an duine leis an scór is airde.	Licín – dath difriúil do gach imreoir Uimhreachártaí 4 chárta rialacha	fíricí iolraithe cárta seans siombailí suim dhá uimhir dúbail móide lúide suimigh dealaigh an difear roinn ina dhá leath

Sprioc an chluiche:

Baineann an cluiche seo úsáid as an téarmaíocht ar fad a bhaineann le suimiú agus dealú. Ní gá an téarmaíocht ar fad a úsáid le cuid de na páistí mura bhfuil siad réidh. Is féidir cártaí a úsáid de réir ábaltacht na n-imreoirí. Tacaigh leis na páistí an téarmaíocht chuí a úsáid agus iad ag imirt. Bainfidh páistí úsáid as straitéisí éagsúla leis na freagraí a fháil. Pléigh dóigheanna éagsúla leis na freagraí a sheiceáil. Beidh peann agus páipéar nó cearnóg chéid de dhíth ar roinnt páistí le cuidiú leo leis na freagraí ó mheabhair.

Mínigh tábhacht na gcártaí rialacha do na himreoirí. Tuigfidh siad seo i ndiaidh na chéad imeartha. Is féidir teorainn ama a úsáid leis an chluiche. Is féidir na cártaí rialacha a úsáid i gcás comhscóir. D'fhéadfaí leath a mholadh do cheann de na dathanna leis an chluiche a dhéanamh níos dúshlánaí.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le tasc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

Réimse straitéisí a fhorbairt le fadhbanna a réiteach, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú, ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena feiceáil an luíonn siad le réasún.

Uimhreas

Slánuimhreacha a chomhaireamh, a léamh, a scríobh agus a chur in ord.

Straitéisí a fhorbairt sa suimiú agus dealú meabhrach.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Cosán Casta <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Uimhreacha a shlánú chuig an 10 nó an 100 is cóngaraí go 1000	- Cuir do licín ag an tús. - Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Nuair a stopann tú ar uimhir, déan í a shlánú, suas nó síos, go dtí an 10 nó 100 is cóngaraí. - Clúdaigh an uimhir sin ar do scórchlár. - Má tá an uimhir clúdaithe cheana féin, caill seal. - Bíonn an bua ag an chéad imreoir a chlúdaíonn 3 uimhir in aon sraith amháin (nó a chlúdaíonn sraith iomlán).	Díse Licíní an duine Scórchlár an duine	uimhir a shlánú slánaigh suas slánaigh síos sraith colún

Sprioc an chluiche:

Taithí phraiticiúil a thabhairt ar uimhreacha a shlánú chuig an 10 nó an 100 is cóngaraí. Thig le himreoirí dul timpeall arís is arís eile le go mbeidh rialacha an chluiche i bhfeidhm acu. Má stopann imreoir ar 5, mol dó/di slánú suas.

Thig sraith a bheith ingearach nó cothrománach. Más 3 an sprioc, ní gá go mbeadh siad in aice a chéile.

D'fhéadfá teorainn ama a chur leis an chluiche agus an bua ag an duine is mó uimhreacha clúdaithe agus an t-am istigh.

D'fhéadfá rialacha eile a dhéanamh leis na dathanna ar an chluiche, m.sh. má stopann tú ar áit ghlas, clúdaigh do rogha uimhir ar an scórchlár. D'fhéadfá a mholadh do bheirt imirt leis an aon scórchlár amháin agus sraith iomlán a líonadh nuair a chaithfidh an fhoireann eile colún amháin a líonadh. Pléigh cé acu atá sé seo cothrom nó nach bhfuil.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú/úsáid ábhar agus an mhatamaitic atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le tasc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

Réimse straitéisí a fhorbairt le fadhbanna a réiteach, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

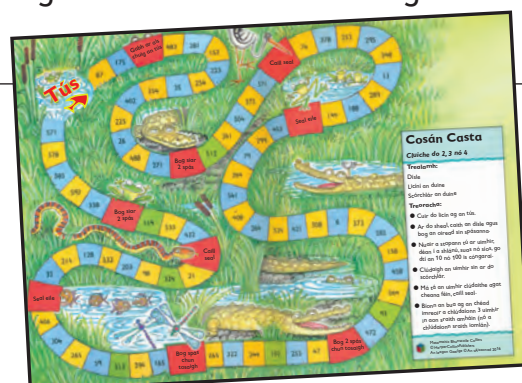
Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt agus smaointeoireacht a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena feiceáil an luíonn siad le réasún.

Uimhreas

Slánuimhreacha a chomhaireamh, a léamh, a scríobh agus a chur in ord. Patrúin agus seichimh slánuimhreacha a fhiosrú agus a thuar.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Biongó na dTorthaí <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Fíricí iolraithe suas go dtí 10x10	- Ar do sheal, rothlaigh an rothlóir. - Aimsigh iolra den uimhir sin ar an ghréasán. - Clúdaigh an uimhir sin le licín nó ciúb. - Bíonn an bua ag an chéad imreoir a chlúdaíonn 3 uimhir in aon sraith amháin, i dtreo ar bith.	Rothlóir Licíní nó ciúbanna an duine – dath difriúil do gach imreoir	iolra/iolraí gréasán sraith fíricí iolraithe

Sprioc an chluiche:

Cleachtadh a thabhairt do na páistí ar fhíricí iolraithe a thabhairt chun chuimhne. Tá an gréasán déanta sa dóigh is go mbeidh roghanna ann do na himreoirí agus iad ar lorg iolraithe. Tá uimhreacha ann ar iolraithe iad de níos mó ná aon uimhir amháin. Déanfaidh na páistí rogha maidir lena gcuid licíní. Nuair a bheas siad níos cinnte den chluiche, beidh siad ábalta straitéisí éagsúla a bheith acu. Ní gá go mbeadh na huimhreacha in aice lena chéile sa tsraith.

Is féidir an cluiche a athrú trína mholadh go gcaithfear 4 uimhir i líne a chlúdach le baint. Ní féidir uimhir a chlúdach má tá sí clúdaithe cheana féin. (Cailltear seal). Bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó licíní ar an chluiche ag an deireadh.

Curacdam:

Próisis sa Mhatamaitic

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainathint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

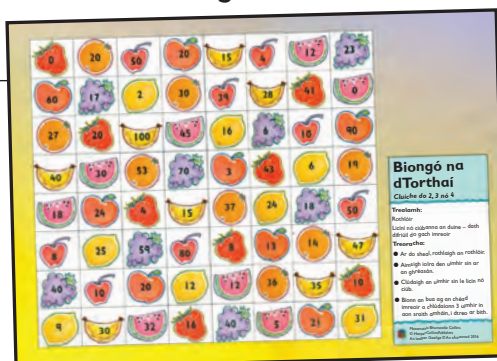
Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Uimhreas

Iolraithe agus fachtóirí a thuiscint agus a úsáid mar aon leis na téarmaí príomha, cearnach agus ciúbach.

Bheith eolach ar fhíricí iolraithe suas go dtí 10x10.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Turas sa Dufair <i>Cluiche do 2, 3, 4</i> Uimhreas: Eolas ó thábla 2 a úsáid le fíricí tábla 4 agus 8 a oibriú amach	- Cuir do licín ag an tús. - Ar do sheal, caith an díse. - Caithfidh tú 4 a fháil le tosú. - Caith an díse arís agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar laghairt, bog go dtí an damhán alla a bhfuil freagra an áirimh aige. - Má roghnaíonn tú an damhán alla mícheart, gabh ar ais chuig do laghairt. - Bíonn an bua ag an chéad duine a bhaineann an deireadh amach.	Licín an duine Díse	toradh grúpaí de saigheada leid(eanna) iolraithe faoi iolraithe de dúbail leath

Sprioc an chluiche:

Fíricí atá ar eolas a úsáid leis an cheangal idir táblaí 4 agus 8 a thuiscint. Seans go mbeadh leid de dhíth ar chuid de na himreoirí le tacú leo. Thig leo peann agus páipéar a úsáid chomh maith lena gcuid oibríochtaí a scríobh, más gá. Níl ach uimhreacha ó thábla 2 ar an chluiche. Is féidir na damháin alla a chur san áireamh leis an chluiche a dhéanamh níos faide. Is é sin ‘Má stopann tú ar laghairt nó ar dhamhán alla...’

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

Obair a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a sháru.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

Smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú, ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt agus a gcuid smaointeoireachta a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

Uimhreas

Slánuimhreacha a chomhaireamh, a léamh, a scríobh agus a chur in ord.

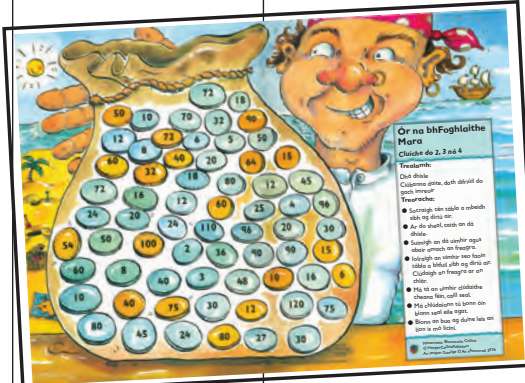
Iolraithe agus fachtóirí a thuiscint agus a úsáid mar aon leis na téarmaí príomha, cearnach agus ciúbach.

Léirthuiscint a bheith acu ar oibríochtaí inbheartaithe.

Bheith eolach ar fhíricí iolraithe suas go 10x10.

Dul i ngleic le réimse gníomhaíochtaí le tuiscint ar na ceithre oibríocht a bhaineann le huimhreacha a fhorbairt.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Ór na bhFoghlaithe Mara <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Iolrú, cleachtadh ar na táblaí go 10	- Socraigh cén tábla a mbeidh sibh ag díriú air. - Ar do sheal, caith an dá dhísle. - Iolraigh an dá uimhir nó roinn ar a chéile iad agus abair amach an freagra. - Iolraigh an freagra faoin tábla a bhfuil sibh ag díriú air. Clúdaigh an uimhir seo ar an chlár. - Má tá an uimhir clúdaithe cheana féin, caill seal. - Má chlúdaíonn tú bonn óir, bíonn seal eile agat. - Bíonn an bua ag an duine leis an líon is mó licíní.	Dhá dhísle Ciúbanna daite, dath difriúil do gach imreoir	iolraigh faoi roinn ar iolraithe de toradh torthaí
			
Sprioc an chluiche: Eolas ar na táblaí a dhaingniú. Roimh thosú, roghnaigh an tábla a mbeidh sibh ag díriú air. Is féidir ceann a roghnú a bhfuil taithí ag na himreoirí air nó ceann nua a fhoghlaim. Is féidir na táblaí 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 nó 10 a roghnú. Is féidir spriocam a thabhairt roimh thosú. Ní chlúdófar gach uimhir faoi dheireadh an chluiche, pléigh seo. Mar shampla, roghnaítear tábla 5 agus faigheann an t-imreoir 2 agus 4 leis na díslí. Thig leis an imreoir na huimhreacha sin a roinnt nó a iolrú le 2 nó 8 a fháil. Roghnaítear ceann acu, ansin iolraítear í faoi 5 (an tábla a roghnaíodh). Clúdaíonn an t-imreoir 10 nó 40 ar an chluiche. In amanna, ní bheidh an uimhir inroinnte go slán. Sa chás seo, caithfear an uimhir a iolrú.			
Próisis sa Mhatamaitic Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre. Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaitheint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas. Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú. Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú, ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí. Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir. Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu. Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú. Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.			
Uimhreas Slánuimhreacha a chomhaireamh, a léamh, a scríobh agus a chur in ord. Iolraithe agus fachtóirí a thuiscint agus a úsáid mar aon leis na téarmaí príomha, cearnach agus ciúbach. Léirthuiscint a bheith acu ar oibríochtaí inbheartaithe. Bheith eolach ar fhíricí iolraithe suas go 10x10. Dul i ngleic le réimse gníomhaíochtaí le tuiscint ar na ceithre oibríocht a bhaineann le huimhreacha a fhorbairt.			

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Cuntais go Céad <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: An ceangal idir iolrú agus roinnt agus cleachtadh a dhéanamh air sin go 100	- Ar do sheal, rothlaigh an rothlóir. - Faigh uimhir ar an chluiche ar iolra den uimhir sin í. - Abair fíricí roinnte agus iolraithe a bhaineann leis an uimhir sin leis na himreoirí eile. - Má tá an ceart agat, cuir licín ar an uimhir. - Má tá an uimhir clúdaithe, caill seal. - Bíonn an bua ag an imreoir a mbíonn 4 uimhir in aon sraith amháin, aige/aici, i dtreo ar bith.	4 licín an duine Rothlóir	dúbailte iolraithe ag iolraí toradh roinnt roinnt go cothrom roinnte ar fachtóirí fíricí roinnte is iolra de...

Sprioc an chluiche:

Cur leis an eolas atá ag na himreoirí ar iolrú agus roinnt agus an ceangal eatarthu a thuiscint. Tosóidh na himreoirí a aithint gurb é iolrú an t-inbhéarta den roinnt agus gur féidir an t-eolas sin a úsáid. Aimseoidh na himreoirí uimhir ar an chlár ar iolra í den uimhir ar an rothlóir agus ar féidir í a roinnt ar an uimhir sin. m.sh. má fhaigheann imreoir 6, is féidir 6, 12, 18, 24 srl. a roghnú. Is gá a rá an dóigh a bhfuil na huimhreacha ceangailte. Ní gá go mbeadh 4 uimhir in aice lena chéile. M.sh. is iolra de 24 é 6; 4 faoina 6 sin 24; is féidir 24 a roinnt ar 6; tá 4 ghrúpa de 6 in 24. Ba chóir go mbeadh eolas ag na himreoirí ar thablaí 2, 3, 4, 5 agus 10. Thig leo an t-eolas seo a úsáid le tablaí 6, 7, 8 agus 9 a thuiscint. Cuidigh leis na himreoirí an t-eolas seo a úsáid agus a cheangal. Cuidigh leo an teanga mhatamaiticiúil a úsáid. Leis an chluiche a athrú - beidh an bua ag an chéad imreoir a fhaigheann 4 uimhir i gcruth cearnóige.

Roimh thosú, clúdaigh na huimhreacha ar fad. Rothlóidh na himreoirí an rothlóir ar a seal agus déanfaidh siad tomhas maidir leis an áit a bhfuil an t-iolraitheoir nó an roinnteoir. Má tá an ceart acu, coinneoidh siad an licín. Bíonn an bua ag an chéad imreoir a fhaigheann 10 licín.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú, ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

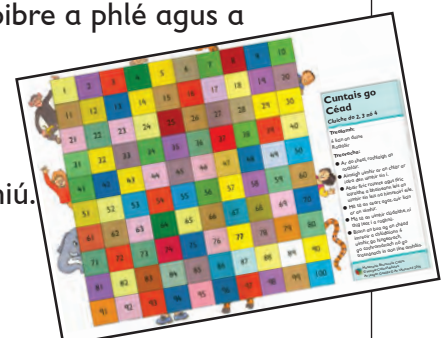
Uimhreas

Slánuimhreacha a chomhaireamh, a léamh, a scríobh agus a chur in ord.

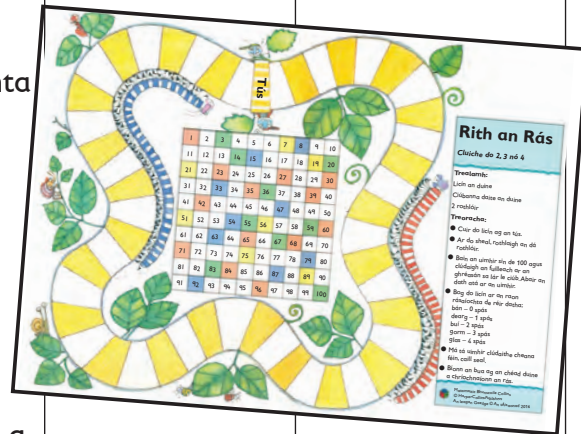
Iolraithe agus fachtóirí a thuiscint agus a úsáid mar aon leis na téarmaí príomha, cearnach agus ciúbach.

Léirithuisint a bheith acu ar oibríochtaí inbhéartaithe. Bheith eolach ar fhíricí iolraithe suas go 10x10.

Dul i ngleic le réimse gníomhaíochtaí le tuiscint ar na ceithre oibríocht a bhaineann le huimhreacha a fhorbairt.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Rith an Rás <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Straitéisí meabhracha a úsáid le péirí uimhreacha a dhéanann 100 a dhéanamh	- Cuir do licín ag an tús. - Ar do sheal, rothlaigh an dá rothlóir. - Bain an uimhir sin de 100 agus clúdaigh an fuilleach ar an ghréasán sa lár le ciúb. Abair an dath atá ar an uimhir. - Bog do licín ar an raon rásaíochta de réir datha; - bán – 0 spás - dearg – 1 spás - buí – 2 spás - gorm – 3 spás - glas – 4 spás - Má tá uimhir clúdaithe cheana féin, caill seal. - Bíonn an bua ag an chéad duine a chríochnaíonn an rás.	Trealamh: Licín an duine Ciúbanna daite an duine 2 rothlóir	fuilleach gréasán suimiú dealú déan coigeartú



Sprioc an chluiche:

Taithí a thabhairt do na páistí ar phéirí d'uimhreacha a dhéanann 100 a aimsiú go gasta. Mol straitéisí meabhracha do na páistí leis na háirimh a dhéanamh. Pléigh na straitéisí seo leis na himreoirí. Beidh páistí ann a dhéanann cuntas ar aghaidh, páistí eile a dhéanann cuntas siar agus páistí eile a dhéanann cuntas ar aghaidh nó siar i ngrúpaí de 10 agus ansin a dhéanann coigeartú.

Curaclam:

Próisis sa Mhatamaitic

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainathint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

Uimhreas

Slánuimhreacha a chomhaireamh, a léamh, a scríobh agus a chur in ord.

Tuiscint ar ionadluach a fhorbairt.

Patrúin agus seichimh slánuimhreacha a fhiosrú agus a thuar.

Straitéisí a fhorbairt sa suimiú/dealú meabhrach.

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Rás na Nathrach <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Ionadluach in uimhreacha ceithre dhigit	- Cuir do licín ar chloigeann na nathrach. - Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Nuair a stopann tú ar uimhir, scríobh an digit chéanna ar do scórleathanach, i do rogha áit. Nuair atá an digit scríofa, ní thig í a athrú! - Lean ort go dtí go mbeidh gach sraith agus gach colún líonta ar an scórleathanach. - Nuair a bhíonn siad líonta ag gach imreoir, suimigh na huimhreacha ceithre dhigit. - Bíonn an bua ag an imreoir leis an uimhir is airde.	Díse Licín an duine Scórleathanach 	digit/digití sraith colún suimigh uimhreacha ceithre dhigit uimhir a scaradh ionadluach
Sprioc an chluiche: Taithí a thabhairt ar uimhreacha a scaradh agus uimhreacha 4 dhigit a shuimiú. Bíonn na páistí ag daingniú an eolais atá acu ar ionadluach agus iad ag cur uimhreacha ar an scórleathanach. D'fhéadfá na scórleathanaigh a lannú agus scríobh orthu le marcóir soghlanta nó iad a fhótachóipeáil roimh gach cluiche. Mol do na páistí na huimhreacha a shuimiú ar bhealach a bhfuil siad compordach leis ag an deireadh. Spreag plé agus míniú maidir leis an mhodh; ar pháipéar, go meabhrach nó le straitéis eile. D'fhéadfá an cluiche a athrú trí rialacha nua a dhéanamh maidir leis na dathanna, m.sh. dearg – caill seal, gorm – dubail an uimhir ar a bhfuil tú, glas – bog 3 spás chun tosaigh. Pléigh rialacha eile. D'fhéadfá an cluiche a dhéanamh níos fóirsteánaí do pháistí eile trí imirt leis na haonaid amháin nó leis na deiceanna agus na haonaid amháin.			
Próisis sa Mhatamaitic Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth. Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas. A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach. Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú. Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú. A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile. Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú, ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí. Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir. Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu. Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt agus a smaointeoireacht a mhíniú. Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh. Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún. Uimhreas Slánuimhreacha a chomhaireamh, a léamh, a scríobh agus a chur in ord. Tuiscint ar ionadluach a fhorbairt.			

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Ollamh na gCodán <i>Cluiche de 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Codáin shimplí, leath, trian, ceathrú	- Leag amach na cártaí promhadáin béal in airde ar an tábla. - Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar spás le codán, tóg cárta ar a bhfuil an codán sin nó a chomhionann. - Mura bhfuil cárta fágtha, caill seal. - Lean ort ag imirt go dtí go mbaineann gach duine an deireadh amach. - Socraigh do chártaí le go mbeidh na codáin chéanna le chéile. - Oibrigh amach do scór; faigheann: an duine le líon is mó leath: 2 an duine le líon is mó trianta: 3 an duine le líon is mó ceathrúna: 4 - Bíonn an bua ag an duine leis an scór is airde.	Díse Licín an duine Cártaí promhadáin	promhadán cuid páirteanna cothroma codán/codáin ceann iomlán leath ceathrú(na) trian(ta) ochtú séú deichiú cad é an t-ochtú cuid de ? cad é leath ?



Sprioc an chluiche:

Tuiscint na bpáistí a dhaingniú ar na codáin. Gearr amach na cártaí agus cuir amach ar an tábla iad le go bhfeicfidh gach duine iad. Is fiú plé a dhéanamh ar na codáin ar na cártaí roimh thosú. Bogann imreoirí feadh an riain ag bailiú cártaí ar a mbealach. Cuideoidh na pictiúir ar na cártaí le páistí atá ag streachailt leis an choincheap. Ag deireadh an chluiche, oibríonn na himreoirí amach a scór. Bíonn 2 phointe ag an duine leis an líon is mó leath nó a choibhéis. Bíonn 3 phointe ag an duine leis an líon is mó trianta nó a choibhéis. Bíonn 4 phointe ag an duine leis an líon is mó ceathrúna nó a choibhéis.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach. Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú, ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

Uimhreas

Gnáthchodáin shimplí, codáin dheachúla agus céatadáin a aithint agus a úsáid agus na gaolta eatarthu a fhiosrú.

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Arracht na Seacláide <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Codáin	- Cuir na cártaí seacláide béal fúthu i gcarnán ar an tábla. - Ar do sheal, caith an díse agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar spás a bhfuil píosa seacláide air, tóg cárta ón charnán. - Cuir an codán a fuair tú ar do scórchlár san áit chuí. - Má thógann tú cárta a bhfuil arracht air, caill seal. - Bíonn an bua ag an duine leis an mhéid is mó seacláide ar an scórchlár ag an deireadh.	Díse Licín an duine, dath difriúil ag gach duine Scórchlár an duine Cártaí seacláide	cothrom le codán/codáin ceann iomlán leath ceathrú ochtú trian séú deichiú cad é an t-ochtú cuid de ? cad é leath ? Is ionann x agus y

Sprioc an chluiche:

Cleachtadh a thabhairt do na páistí ar chodáin shimplí a aithint. Gearr amach na cártaí seacláide agus tabhair amach do na himreoirí iad. Déan fótachóipeanna de na scórchláir. Sin, nó lannaigh na scórchláir agus úsáid marcóir soghlanta nó licíní. Cláraigh an codán a fuair tú trína chur ar an scórchlár.

D'fhéadfá na codáin a phlé roimh thosú (m.sh. tá leath léirithe ar dhóigheanna éagsúla). Má tá cártaí breise ann, cuir ar leataobh iad. Thiofadh le himreoir na cártaí ar fad a chailleadh, sa chás seo leanann an cluiche ar aghaidh agus an t-imreoir sin ag bogadh feadh an riain. Thig leis/léi seacláid a bhailiú go fóill. Ag deireadh an chluiche, cuireann gach imreoir licín leis na cártaí ar an scórchlár a léiriú.

D'fhéadfaí an scórchlár a dhathú de réir mar a thógtar cártaí le cluiche níos deacra a dhéanamh. Mol bealach eile leis an chluiche a athrú ag úsáid na ndathanna ar an chluiche: caill seal, bíodh seal eile agat, faigh ré-uimhir le leanúint ar aghaidh srl. Pléigh rialacha nua leis na páistí.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena feiceáil an luíonn siad le réasún.

Uimhreas

Gnáthchodáin shimplí, codáin dheachúla agus céatadáin a aithint agus a úsáid agus na gaolta eatarthu a fhiosrú.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
An Roth Mór <i>Cluiche de 2, 3 nó 4</i> Uimhreas: Coibhéis a bhaineann le huimhreacha deachúlacha agus na codáin	• Tabhair amach na cártaí, an líon céanna do gach duine. • Cuir do licín ag an tús. • Ar do sheal, caith an díse. • Bog deiseal thart ar an roth. • Má stopann tú ar spás ar a bhfuil deachúil nó codán, seiceálann gach duine an bhfuil cárta comhfhreagrach aige/aici. • An chéad duine a chuireann cárta sa lár, tá cead aige/aici é a fhágáil ann. • Bíonn an bua ag an chéad duine nach mbíonn cártaí aige nó aici.	Licín an duine, dath difriúil ag gach duine Dísle Uimhírchártaí	uimhreacha deachúlacha pointe deachúlach ionad deachúlach codán/codáin páirt chothrom ceann iomlán ceathrú deichiú

Sprioc an chluiche:

Taithí a thabhairt do na himreoirí ar an choibhéis a bhaineann le huimhreacha deachúlacha agus na codáin. Cuir ceistanna ar na himreoirí, ‘An bhfeiceann tú patrún nó rial?’ ‘Do bharúil an oibreodh sé seo le huimhreacha eile?’ ‘Cad é a d’fhoghlaim tú inniu sa chluiche seo?’ ‘Ar úsáid tú focail nua?’ ‘Cad é a chiallaíonn siad?’ Mol do na himreoirí labhairt faoin choibhéis. Tá dhá thacar de fhreagraí ar na cártaí. Beidh an imirt ag an chéad duine a scairteann amach. Má chailleann imreoirí an freagra an chéad uair, beidh siad ábalta an cárta a chur ar leataobh an chéad uair eile.

Má tá cártaí breise ann, fág ar leataobh iad.

In amanna, bíonn cártaí comhfhreagracha ag níos mó ná duine amháin.

Is féidir a rá leis na himreoirí dul thart ar an chluiche aon uair amháin agus ansin na cártaí a chuntas. Beidh an bua ag an duine leis an líon is mó/is lú. Is féidir cur leis an chluiche le foirmeacha de $\frac{3}{4}$ nó leanúint ag dul thart go dtí go mbeidh cárta caite ag duine.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceistanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

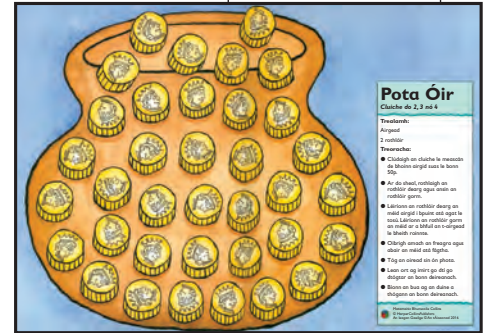
Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

Uimhreas

Gnáthchodáin shimplí, codáin dheachúla agus céatadáin a aithint agus a úsáid agus na gaolta eadartha a fhiosrú.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
An Pota Óir <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas/Airgead	- Cuir na boinn sa phota. - Ar do sheal, rothlaigh an rothlóir corcra. Seasann sin don líon euronna. - Ansin, rothlaigh an rothlóir buí. Caithfidh tú an líon euronna a roinnt ar an uimhir seo. - Scríobh an freagra. Ná bac leis na euronna iomlána, ach tóg na centanna amach as an phota. ➤ Mar shampla, más €2.50 an freagra, tóg 50c as an phota. ➤ Más €4.00 an freagra, ná tóg rud ar bith as an phota. ➤ Má fhaigheann tú freagra faoi bhun €1, tóg an méid sin centanna as an phota. - Mura dtig leat an méid cruinn centanna a thógáil as an phota, ná tóg rud ar bith. - Lean den imirt go dtí go mbeidh an pota folamh. - Bíonn an bua ag an duine a thógann an bonn deireanach.	Airgead – meascán de bhoinn suas le 50c 2 rothlóir Peann agus páipéar	roinn a roinnt roinnte ar boinn airgid fuilleach cruinn



Sprioc an chluiche:

Más féidir, bain úsáid as airgead fíor don chluiche seo. Ba chóir go mbeadh réimse de bhoinn éagsúla ann le go mbeidh taithí ag na páistí orthu. Is ionann an mhatamaitic, is cuma cé acu euro nó steirling atá i gceist. De réir mar a théann na páistí i dtaithe ar an chluiche, bainfidh siad úsáid as straitéisí éagsúla leis an bhonn dheireanach a thógáil. Roimh thosú, socraigh cé acu a chaithfidh an t-imreoir deireanach an líon cruinn airgid a thógáil nó nach gcaithfidh.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú.

A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaoineoireacht a mhíniú.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú, ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

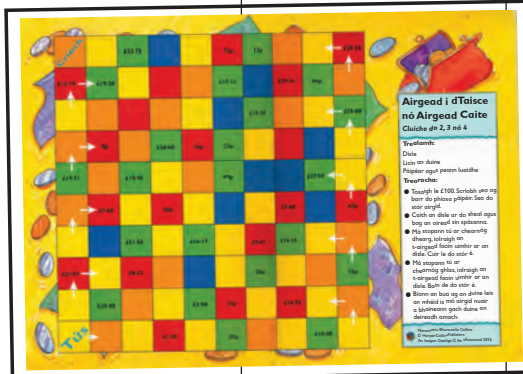
Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaoineoireacht a mhíniú.

Uimhreas, Airgead

Bheith in ann na ceithre oibríocht a úsáid le fadhbanna a bhaineann le hairgead a réiteach.

Luach airgid, dóigheanna le hairgead a choinneáil slán agus ar féidir íoc as earraí agus an gá atá le buiséadú a phlé. Bheith in ann planáil agus smaoineamh chun tosaigh maidir le hairgead a chur i dtaisce agus a chaitheamh.

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Airgead i dtaisce nó Airgead Caite <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Uimhreas/Airgead	- Tosaigh le €100. Scríobh seo ag barr do phíosa páipéir. Seo do stór airgid. - Caith an díslé ar do sheal agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar chearnóg dhearg, iolraigh an t-airgead faoin uimhir ar an díslé. Cuir le do stór é. - Má stopann tú ar chearnóg ghlas, iolraigh an t-airgead faoin uimhir ar an díslé. Bain de do stór é. - Bíonn an bua ag an duine leis an mhéid is mó airgid nuair a bhaineann gach duine an deireadh amach.	Díslé Licín an duine Cártaí 'Tá airgead agat orm'	i dtaisce caite tá airgead agat orm suimigh dealaigh an t-iomlán



Sprioc an chluiche:

Bíonn €100 ag gach imreoir ag an tús. De réir mar a imrítear an cluiche bíonn na páistí ag suimiú agus ag dealú ag brath ar na spásanna ar a stopann siad. Beidh deis ag na páistí siombailí airgid a aithint agus a chlárú. Is ionann an mhatamaitic is cuma cé acu euro nó steirling atá i gceist. Mura bhfuil airgead fágtha ag imreoir, thig leis/léi cárta 'tá airgead agat orm' a úsáid agus caithfear iad sin a dhíol ar ais a luaithe agus is féidir.

Is féidir páistí a chur a obair i mbeirteanna. Is féidir na cártaí 'tá airgead agat orm' a lannú agus marcóir soghlanta a úsáid leis an tsuim airgid a scríobh orthu.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú.

A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Uimhreas, Airgead

Bheith in ann na ceithre oibríocht a úsáid le fadhbanna a bhaineann le hairgead a réiteach.

Luach airgid, dóigheanna le hairgead a choinneáil slán agus ar féidir íoc as earraí agus an gá atá le buiséadú a phlé.

Bheith in ann planáil agus smaoineamh chun tosaigh maidir le hairgead a chur i dtaisce agus a chaitheamh.

Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Seachnámha <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Cruth agus Spás: Treoracha	- Cuir do licín ar dhoras an phubail. - Ar do sheal, rothlaigh an dá rothlóir. - Bog go cothrománach ar dtús, ar chlé nó ar dheis, agus ansin go ceartingearach, suas nó síos. - Má stopann tú ag crosbhealach ar a bhfuil spota glas, tóg cárta cnámh. - Mura dtig leat bogadh, caill seal. - Bíonn an bua ag an chéad imreoir le 5 cárta cnámh a bhailiú.	Licín an duine 2 rothlóir Cártaí cnámh	treo suíomh turas bealach suas síos ar chlé ar dheis gréasán ceartingearach cothrománach

Sprioc an chluiche:

Cuidigh leis na páistí bogadh go cothrománach ar dtús agus ansin go ceartingearach. Má tá deacrachtaí acu, mol dóibh an rothlóir cothrománach a thiontú ar dtús agus an bogadh sin a dhéanamh sula dtiontaíonn siad an rothlóir eile. Den chuid is mó, ba chóir go mbeadh imreoirí ábalta an dá rothlóir a thiontú roimh bhogadh. Thig leo bogadh suas nó síos, ar chlé nó ar dheis. Is féidir cur leis an cluiche agus dathanna na gcoirnéal a úsáid, m.sh. gorm – caill seal, dearg – caill ceann de do chnámha. Is féidir rialacha eile a chumadh. Is féidir líon na gcártaí cnámh atá le bailiú a athrú agus an cluiche a dhéanamh níos gairide nó níos faide.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

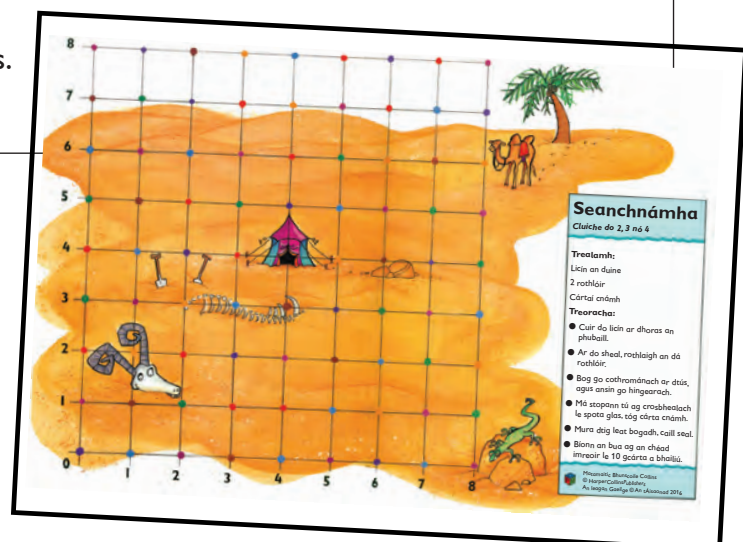
Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

Cruth agus Spás

Deiseal agus tuathal a thuiscint.

Bheith eolach ar na hocht n-airde atá ag an chompás.

Comhordanáidí a úsáid.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Garda agus Gadaí <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Cruth agus Spás: Treoracha	- Socraigh cé hiad na gardaí agus cé hiad na gadaíthe. Cuireann na gardaí a licín ar theach. Cuireann na gadaíthe a licín ar an stáisiún. - Ar do sheal, tiontaigh cárta. - Lean na treoracha chuig an chéad chrosbhealach mór eile. - Mura dtig, caill seal. - Má tá crann sa bhealach, fan san áit a bhfuil tú. - Má tá bus ann, bog agus bíodh seal eile agat. - Bíonn an bua ag an chéad ghadaí a bhaineann teach amach nó an chéad gharda a bhaineann an stáisiún amach.	Licín an duine Cártaí treorach	treo suíomh turas bealach ar chlé ar dheis gréasán ceartingearach cothrománach léarscáil compás ó thuaidh ó dheas soir siar

Sprioc an chluiche:

Mar gheall ar randamacht an chluiche seo, thiocfadh dó go mairfeadh sé 10 mbomaite nó 10 soicind. Caithfidh ar a laghad gadaí amháin agus garda amháin a bheith i ngach cluiche. Mar gheall ar a suíomh ar an chluiche, is féidir go gcaillfeadh imreoirí seal. Caithfear a mhíniú go n-úsáidtear na téarmaí cothrománach agus ceartingearach le cur síos ar shraitheanna ar ghréasán. Mol do na himreoirí na téarmaí seo a úsáid sa phlé.

Má stopann gadaí agus garda ar an chrosbhealach chéanna, caithfidh an bheirt acu dul ar ais chuig an tús. De bhrí go mbaineann an cluiche seo le treonna, b'fhearr do na himreoirí suí ag an taobh céanna den tábla.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a shárú.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

Cruth agus Spás

Bheith eolach ar na hocht n-airde atá ag an chompás.

Comhordanáidí a úsáid.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Abhainn Fhada Cluiche do 2, 3 nó 4 Tomhas: Ceintiméadair, méadair agus ciliméadair a shuimiú agus a dhealú	- Cuir na licíní ar na sléibhte. - Is é 1km an fad atá agat ag tús an chluiche. Scríobh seo ar do phíosa páipéir. - Ar do sheal, caith an díslé agus bog an oiread sin spásanna. - Má stopann tú ar spás buí, tóg cárta agus athraigh an fad ar do phíosa páipéir dá réir. - Lean na treoracha ar chlár an chluiche agus tú ag bogadh. - Nuair a thagann tú chuig dhá rogha ar an abhainn, roghnaigh do threo. - Lean ort ag imirt go dtí go gcríochnaíonn gach imreoir. - Bíonn an bua ag an duine leis an abhainn is faide.	Díslé Licín an duine Cártaí tomhais Peann luaidhe agus páipéar	is gairide is faide ceintiméadair méadair ciliméadair méadaigh laghdaigh

Sprioc an chluiche:
Caithfidh an t-imreoir faid a léamh agus aonaid faid a athrú, ceintiméadair go méadair, méadair go ciliméadair, le faid a shuimiú. Thig leo bealach a roghnú ar an abhainn agus oibreoidh siad amach cé acu an ceann is fearr. Má ghlacann siad an bealach fada, beidh níos mó deiseanna acu cártaí a bhailiú ach b'fhéidir nach gcríochnódh siad. Má roghnaíonn siad an bealach is giorra, ní bhaileoidh siad an oiread céanna cártaí ach seans go gcríochnódh siad ar dtús.

Tacaigh leis na himreoirí an téarmaíocht chuí a úsáid agus iad ag suimiú na bhfad. ‘Cé aige a bhfuil an abhainn is faide?’ ‘Cé aige a bhfuil an abhainn is giorra?’ ‘Cad é an difear idir an fad is faide agus an fad is giorra?’ ‘Cá mhéad ceintiméadar atá agat?’ ‘Cá mhéad méadar atá agat?’ ‘Cá mhéad ciliméadar atá agat?’

Próisis sa Mhatamaitic
Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth. Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí le teacht ar eolas. A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach. Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna. Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú. A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile. Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir. Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu. Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú. Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh. Torthaí a sheiceáil agus a mheas.

Tomhais
Scileanna a fhorbairt maidir le fad
Léirthuiscint a bheith acu ar smaointe tábhachtacha faoi thomhas, nádúr leanúnach tomhais agus an gá atá le cruinneas cuí san áireamh.
Tuiscint a fháil ar an ghaol idir aonaid agus ar aonaid mhéadracha a thiontú go dtí cinn eile; na ceithre oibríocht a úsáid le fadhbanna a réiteach.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Imíonn an t-am <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Tomhas:Am	• Scríobh 00.00.00 ag barr do leathanaigh. Seo d'am tosaigh. • Cuir na licíní ar na cuileoga ag an tús. Bí gasta le nach scriosfaidh na cuileoga do lón! • Ar do sheal, caith an dísle agus bog an oiread sin spásanna. • Má stopann tú ar spás a bhfuil cuileog air, tóg cárta ama. Cuir sin le d'am tosaigh. • Lean na treoracha ar na spásanna eile. Athraigh d'am dá réir, más gá. • Nuair a bhaineann gach duine an deireadh amach, bíonn an bua ag an duine leis an am is lú.	Dísle Licín an duine Cártaí ama Peann agus Páipéar	soicindí bomaití nóiméid uaireanta

Sprioc an chluiche:

Is cluiche randamach é seo, mar sin, tógfar amanna éagsúla gach uair a imrítear é agus beidh amanna éagsúla ag na himreoirí le cur le chéile gach uair. Bíonn ar imreoirí aonaid ama a chur le chéile agus aonaid ama a athrú lena dhéanamh, aonaid bheaga a athrú go haonaid mhóra. Is féidir 60 soicind a athrú go bomaite nó 60 bomaite a athrú go huair leis an am a chuntas.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a sháru.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú, ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

Tomhais

Amanna ar an chlog analógach agus ar thaispeáint dhigiteach a aithint agus an gaol idir cloig 12 agus 24 uair a thuiscint: cláir ama a úsáid.



Cluiche	Treoracha	Trealamh	Foclóir
Ar an Fheirm <i>Cluiche do 2, 3 nó 4</i> Láimhseáil sonraí	- Ar do sheal, tóg cárta agus cuir ar do ghraf é san áit chuí. - Déan seo go dtí go mbíonn gach cárta tógtha agus curtha ar na graif. - Ar do sheal, rothlaigh an rothlóir. - Má tá an t-ainmhí sin agat ar do ghraf, tóg é agus cuir ar an chluiche é san áit chuí. - Mura bhfuil an t-ainmhí agat, caill seal. - Bíonn an bua ag an chéad duine nach mbíonn ainmhithe ar bith fágtha ar an ghraf aige/aici.	Rothlóir Graf Cártaí feirme	déan cuntas sórtáil dáta graf picteagram léirigh grúpa tacar léaráid Carroll léaráid Venn

Sprioc an chluiche:

Tugann an cluiche seo deis do pháistí rudaí a eagrú agus a léiriú ar léaráidí Carroll agus Venn. Déan cinnte de go dtuigeann na himreoirí na critéir atá i gceist leis na hainmhithe a roghnú don dá léaráid. Mínigh, cé go mbíonn lachain ag dul faoin uisce in amanna, nach dtig leo fanacht beo faoin uisce. Thig le héisc agus le froganna fanacht beo faoin uisce. Caithfidh na páistí a gcuid eolais ar ainmhithe a úsáid leis an tsórtáil a dhéanamh. Nuair a chuireann imreoir cárta ar an chluiche, thig le himreoirí eile é/í a cheistiú. Caithfidh an t-imreoir a rogha a mhíniú. Ach, má tá sé/sí contráilte cailltear seal.

Próisis sa Mhatamaitic

Freagracht mhéadaitheach a ghlacadh i roghnú agus in úsáid ábhar agus na matamaitice atá de dhíth ina gcuid oibre.

Eolas atá de dhíth le haghaidh taisc a shainaithint agus a aimsiú, ag moladh foinsí cuí le teacht ar an eolas.

A gcuid oibre a phleanáil agus a eagrú, ag foghlaim an dóigh le bheith ag oibriú go córasach.

Réimse straitéisí a fhorbairt le haghaidh réiteach fadhbanna, ag lorg dóigheanna le deacrachtaí a sháru.

Teanga mhatamaiticiúil a thuiscint agus bheith in ann í a úsáid lena gcuid oibre a phlé agus a smaointeoireacht a mhíniú.

A gcuid smaointe agus modhanna oibre a chur i gcomparáid le daoine eile.

Suímh mhatamaiticiúla a léirmhíniú ag úsáid siombailí agus léaráidí cuí.

Eolas agus torthaí a chur i láthair go soiléir.

Patrúin agus gaolta ginearálta a aithint agus tuartha a dhéanamh fúthu.

Ceisteanna oscailte a chur agus a fhreagairt lena smaointeoireacht a mhíniú.

Ráitis ghinearálta a thuiscint agus a dhéanamh.

Torthaí a sheiceáil agus a mheas lena fheiceáil an luíonn siad le réasún.

Láimhseáil Sonraí

Sonraí a bhailiú, a rangú, a thaifeadadh agus a chur i láthair ó réimse de shuíomhanna suntasacha ag úsáid graf, táblaí, léaráidí agus bogearraí.

A gcuid oibre a mhíniú ó bhéal agus/nó trí scríbhneoireacht agus tátal a bhaint as sonraí.

Réimse leathan táblaí, liostaí, graf agus léaráidí a léirmhíniú.



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.



