

4 단계 - 난 20까지 셀 수 있어요!

전제 조건: 그 양을 이해하며 쉽게 20까지 셀 수 있습니다. 작은 숫자를 쉽게 더하고 빼며 합집합과 숫자가족을 이해합니다.

넌 어디에 있었니

아이는 지금까지 왔습니다! 아이들은 0에서 20 사이에서 숫자를 세고 그 양이 무슨 뜻인지 이해할 수 있습니다. 아이는 쉽게 “숫자세기” 또는 “거꾸로 세기”를 할 수 있습니다. 또한 자릿값과 그것이 어떻게 확장된 형식과 관련이 있는지 이해하기 시작합니다.

계산능력도 쑥쑥 늘었습니다! 작은 숫자의 덧셈과 뺄셈을 넘어 합집합과 숫자가족의 관계에 대한 감각을 가지고 있습니다. 1이나 2를 빼고, 쌍을 더하고, 쌍에 가까운 숫자는 모두 학습의 기초가 될 준비가 되어 있습니다. 아이는 또한 곱셈과 나눗셈을 배우기 위한 2로 건너뛰기, 두 배, 반 나누기, 그리고 짝수와 홀수를 이해하기 시작합니다.

이 단계에서의 새로운 아이디어

- **100까지 세기** - 아이가 100까지 세는 것을 듣는 것은 재미있지만, 이 연습을 기초로 삼으세요 - 자리수와 거꾸로 세는 것에 많은 도움이 될 것입니다.
- **확장된 형식과 자리수** - 이에 대한 이전의 연습이 여기서 강화됩니다. 10자리와 한자리수를 이해하고 확장된 형식 (예: $37 = 30 + 7$)을 사용하는 것은 숫자를 이해하는데 아주 중요합니다.
- **모든 한자리 숫자의 덧셈과 뺄셈** - 이것은 손가락을 이용한 조작으로 처음 이루어졌습니다. 그런 다음, 숫자 관계를 사용하여 암산으로 암산으로 확장됩니다.
- **덧셈과 뺄셈에 대한 보상** - 덧셈과 뺄셈 문제를 조정하는 것은 암산에 도움이 되고 숫자의 구조를 가르쳐 줍니다.
- **건너뛰기** - 한자리 숫자로 위아래 건너뛰기를 하는 것은 머리속으로 하는 덧셈과 뺄셈 그리고 곱셈과 나눗셈을 도와줍니다.
- **곱셈 시작하기** - 아이는 이미 2로 곱하는 방법을 알고 있습니다. 이것은 부분적으로는 건너뛰기를 사용하여 모든 한자리 숫자에 적용됩니다.
- **게임, 퍼즐, 추리력과 조사** - 게임과 퍼즐은 아이의 자라는 정교함과 능력을 따라가기 위해 더 어려워질 것입니다. 이러한 활동을 재미있고 즐겁게 할 수 있도록 합니다 - 즐거움은 아이의 장기적인 수학적 성공에서 가장 중요한 것입니다. 아이가 특별한 수학적 패턴을 발견하거나 경험할 때의 즐거움은 불씨를 터뜨립니다.

법적인 사항

모든 가족들은 함께 수학을 배우고 즐길 수 있는 기회를 가져야 합니다. 가족과 하는 놀이 수학은 가족과 교육자에게 허가 없이 비상업적 용도로만 편집, 번역, 복사 및 배포할 수 있도록 이러한 자료들을 제공합니다. 삽화는 크리스 라이트가 그렸습니다.

© Copyright Early Family Math 2024 v.2.0 Creative Commons: Attribution-NonCommercial 4.0 International License

손가락 수학 - 한 자릿수 덧셈

전제 조건: 조작을 통해 작은 한 자리 숫자를 더하고 빼는 것의 편안함

소개

이러한 교육 활동은 아이가 이해하고 간단한 덧셈과 뺄셈을 할 수 있는 간단하고 믿을 수 있는 방법을 제공합니다.

손가락 덧셈과 배상



11과 18사이의 합계에 대한 배상을 사용하면 더 쉽게 할 수 있습니다.

손가락 주기: $7 + 8$ 을 더한다고 가정합니다. 한 사람은 7개의 손가락을 내놓고 다른 한 사람은 8개의 손가락을 올립니다. 그런 다음, 한 사람은 다른 사람의 손이 10개를 만들기 위해 필요한 만큼의 손가락을 줍니다. 예를 들어, $7 + 8$ 은 $5 + 10$ (2를 주기) 또는 $10 + 5$ (3을 주기)로 바뀔 수 있습니다.

마술: 한 사람의 손이 상대방의 손을 부딪치며 손가락이 “마술처럼” 옮겨가는 것을 드라마틱하게 보여주세요.

쉬운 손가락 덧셈 방법



숫자세기: 덧셈을 더 쉽게 하려면 “숫자세기”라는 아이디어를 사용하세요. 숫자세기는 0에서 시작하여 계산하는 대신 숫자 중 1에서 시작하여 덧셈을 하며 두 개의 숫자를 세는 것입니다.

8		예를 들어 $8 + 3$ 을 더하는 것을 사용해 봐요. ‘숫자세기’를 시작점으로 하며 더 큰 숫자를 선택하여 더하면 더 쉽습니다.
9		아이가 주먹을 쥐고 ‘8’이라고 말하게 하세요. 그런 다음, 아이가 ‘9, 10, 11.’를 셀 때, 각각 손가락을 하나씩 더 들어 올리세요. 손가락 3개를 올리면, 3을 더하며 숫자 세기가 멈춥니다. 그 시점에서 당신은 8에서 3을 더해서 11이 됩니다.
10		연습과 추가 숫자 관계 아이디어를 통해 이러한 수학현상은 아이에게 자동으로 적용됩니다. 하지만, 암기하는 것을 서두르지 말고 수량과 숫자사이의 관계에 대한 더 많은 경험이 있을 때까지 기다릴 수 있습니다.
11		

손가락 수학 - 한 자릿수 뺄셈

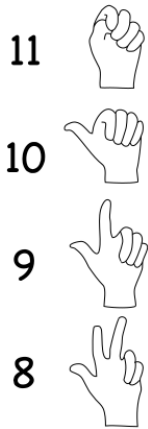
전제 조건: 조작을 통해 작은 한 자리 숫자를 더하고 빼는 것의 편안함

쉬운 손가락 뺄셈 방법



두 가지 방법: 뺄셈은 ‘가져가기’ 또는 ‘차이’로 생각할 수 있습니다. 두 모델 모두 뺄셈을 완전히 이해하는데 필수적입니다. 아이가 이 손가락 뺄셈 방법을 사용하여 뺄셈을 생각하는 두 가지 방법을 모두 연습하도록 하세요.

우리는 11 - 3을 예로 사용하겠습니다.



가져가기 방법: 주먹을 쥐고 시작하고 “11”이라고 말합니다. 그런 다음, 매번 한 손가락을 더 들어, “10, 9, 8.”을 세어보세요. 손가락을 들고 셀 때마다, 원래 숫자에서 하나를 가져갑니다.

아이가 손가락 3개를 올리는 것을 보면, 세는 것이 멈춥니다. 그들은 이제 11개의 앞에서 3을 가져가면 8이 남는 것을 보게 됩니다.



...



다른 방법: 이것은 우리가 쉬운 손가락 덧셈 방법을 위해 했던 것처럼 세는 것입니다. 우리가 하고 있는 것은 11을 얻기 위해 3에 어떤 숫자를 더해야 하는지 알아내는 것입니다.

아이가 주먹을 쥐고 “3”이라고 말하게 하세요. 그런 다음, 매번 손가락을 하나 더 들어 올리고, “4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.”을 세어 보세요. 아이가 11이라고 말할 때, 8개의 손가락이 들려 있습니다. 그것은 3과 11의 차이가 8이라는 것을 보여줍니다!

한 자릿수 덧셈

전제 조건: 조작을 통해 작은 한 자리 숫자를 더하고 빼는 것의 편안함

돼지



게임

게임 방법: 자신의 차례동안, 원하는 만큼 주사위를 굴리세요. 굴린 것이 1이 아닐 때, 그것을 당신 차례의 합계에 더합니다. 만약에 1이라면, 그 차례에 모든 것을 잃고 자신의 차례는 끝이 납니다. 플레이어는 1을 굴리기 전에 멈추도록 선택할 수 있으며, 지금까지의 차례의 점수를 유지하고, 플레이어의 실행 합계에 더할 수 있습니다.

이기는 방법: 예를 들어 30이라는 목표 숫자에 먼저 도달하는 사람이 이깁니다.

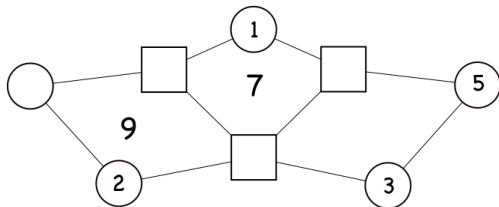
변형

두 개의 주사위 변형에는 다음과 같은 규칙이 있습니다: 어떤 주사위도 1을 보여주지 않으면, 합계는 차례의 실행 합계에 더해집니다. 주사위 중 정확히 하나가 1을 보여주면, 실행 합계에 더 이상 더해지지 않고 차례가 끝납니다. 두 개의 1이 나오면, 차례의 합계는 0이 되고 차례가 끝이 납니다.

둘러싸인 합



퍼즐



설정: 이 퍼즐들은 선으로 연결된 모양을 가지고 있습니다. 가령 9 또는 7이 있는 곳과 같은 각 둘러싸인 구역은 그것을 둘러싸고 있는 모양의 합인 숫자를 가지고 있습니다.

원은 어떤 값이 있을 수 있지만, 원이 아닌 것은 같은 모형의 다른 모양과 같은 값을 가져야 합니다.

도전: 모형과 구역안에 있는 누락된 숫자를 채우세요.

만드는 방법: 원과 정사각형의 도형을 만들어 이 퍼즐을 만드세요. 다음으로, 모든 수치를 숫자로 채우고 경계 지역을 둘러싸고 있는 수치의 합으로 채우세요. 마지막으로, 숫자 중 일부를 제거하세요.

합집합과 숫자가족

전제 조건: 조작을 통해 작은 한 자리 숫자를 더하고 빼는 것의 편안함

전쟁 - 덧셈과 뺄셈.....



설정: 앞면 카드를 제거한 뒤 섞인 카드 한 벌을 균등하게 나눕니다. 원하면, 도미노를 대신 사용합니다.

게임 방법: 두 플레이어 모두 제일 위의 2장의 카드를 뒤집고 그것을 더합니다. 더 큰 합계를 가진 사람이 네 장의 카드를 모두 얻습니다. 합계가 같으면 다음 두 쌍의 카드가 추가되고 이긴 사람이 8장의 카드를 모두 얻습니다. 카드 한 벌을 한 번 돌거나 여러 번 돌아갑니다.

이기는 방법: 가장 많은 카드를 가진 사람이 이깁니다.

변형

다양성을 위해, 두 카드의 차이를 이용하여 해보세요. 아니면, 카드 3장을 추가할 수도 있습니다. 또 다른 방법은, 한 사람을 홀수로 정하고 다른 사람을 짝수로 정하는 것입니다. 여기서는, 각 플레이어는 카드를 뒤집고 각 플레이어는 카드를 뒤집고 짝수와 홀수의 합계에 따라 누가 카드를 받는지 결정합니다.

진 러미 목표.....



설정: 목표 합계 (예: 10)에 동의합니다. 앞면 카드를 제거하고 7장의 카드를 각자에게 분배합니다. 남은 카드는 뽑기 더미가 되고 맨 위 카드는 뒤집어서 폐기 더미를 시작합니다. 목표는 더해서 목표에 다달하는 분리된 그룹의 한 장 또는 두 장의 카드로 나누어질 수 있는 7장의 카드를 가지는 것입니다.

게임 방법: 차례동안, 플레이어는 폐기 더미 중 맨 위에 있는 카드를 고르던지 뽑기 더미에 맨 위에 있는 보이지 않는 카드를 고르는 선택을 가집니다. 그 플레이어는 그리고나서 카드 한 장을 버립니다.

이기는 방법: 플레이어가 손 전체를 성공적으로 채우면 플레이어는 “진!”이라고 말하며 손을 내려놓습니다.

변형

덧셈 대신 카드 쌍으로 차이를 계산하는 방법을 사용할 수 있습니다. 그 경우, 각 플레이어에게 짝수의 카드를 나눠줍니다.

암산 – 한 자리수 덧셈

전제 조건: 조작을 통해 작은 한 자리 숫자를 더하고 빼는 능력

소개.....

이러한 교육 활동은 기본적인 덧셈과 뺄셈을 배우는 기술을 제공합니다.

플레시 카드.....

플레시 카드를 사용하여 수학 현상을 쉽게 연습할 수 있다는 점이 매력적입니다. 그러나, 그것은 선의의 도우미에 의해 종종 남용되고 수학을 싫어하게 만들 수 있습니다. 너무 지나치게 열정적인 연습으로 인해 발생하는 심리적 손상이외에도 플레시 카드를 사용하는 것은 숫자 사이의 중요한 관계를 배우는 것을 놓칩니다. 작은 수학 사실에 집중하여 연습하되, 연습을 제한하고 느슨하게 유지하세요.

이 페이지와 다음장은 아이가 더 흥미로울 수 있는 구조적 통찰력을 실천하는 방법이 있고 수학 사실이 자동으로 나타날 때까지만 사용해야 합니다.

덧셈 기술 복습.....

이 페이지의 활동을 하려면 아이가 암산으로 다음을 어떻게 해야 하는지 알아야 합니다:

- 0, 1, 2의 덧셈과 뺄셈 (그리고 가능하면 3)
- 쌍과 쌍에 가까운 숫자의 덧셈
- 10의 합집합을 알기
- 10을 한 자리수와 더하기

아이가 이러한 기술 중 하나라도 약한 경우, 지금은 해당 기술을 좀 더 연습할 때입니다.

덧셈 배상.....

배상은 암산을 더 쉽게 만드는 강력한 도구입니다. 두 개의 숫자를 더할 때, 한 숫자의 일부를 다른 숫자로 이동하여 동일한 합계를 얻을 수 있습니다. 8 또는 9를 더하는 것은 배상을 이용하면 쉽습니다. 예를 들어, 6에서 9로 1을 이동하여 $6 + 9$ 를 더합니다. 마찬가지로, $4 + 8$ 은 $2 + 10$ 이 됩니다.

쌍과 쌍에 가까운 배상을 사용하여 나머지 수학 현상을 더 쉽게 만드세요. $3 + 5$, $3 + 6$, $4 + 7$, 과 $5 + 7$. 예를 들어, 배상을 이용하면, $5 + 7$ 은 $6 + 6$ 과 같습니다.

여러가지 방법: 일부 수학 현상은 여러가지 방법으로 할 수 있습니다. 아이에게 문제를 해결하는 한가지 이상의 방법을 찾아보라고 도전시켜 보세요. 예를 들어, $5 + 7$ 는 $6 + 6$ 이 될 수 있지만 또한, $2 + 10$ 이 될 수도 있습니다. 이런 종류의 수학 놀이는 지속적인 통찰력으로 이어질 것입니다.

암산 - 한 자리수 뺄셈

전제 조건: 조작을 통해 작은 한 자리 숫자를 더하고 빼는 능력

뺄셈 기술 복습

이러한 뺄셈 활동을 시작하기 전에 아이에게 약한 다음과 같은 기술을 연습하세요:

- 0, 1, 2의 덧셈과 뺄셈 (그리고 가능하면 3)
- 1 또는 2 사이로 빼기
- 10의 합집합과 그것이 어떻게 10에서의 뺄셈을 쉽게 하는지 알기
- 11에서 19의 숫자에서 10을 빼기

10을 중간 정류장으로 사용하기

13 - 8과 같이 10보다 큰 숫자에 대한 문제의 경우, 두 가지 차이점으로 나눕니다. 두 숫자 사이를 이동할 때 10을 중간에 멈추세요. 13과 8에서의 거리는 13에서 10의 거리에서 10에서 8의 거리를 더한 값입니다. 이를 사용하면 $13 - 8 = (13 - 10) + (10 - 8) = 3 + 2 = 5$ 이 됩니다.

이것은 이러한 뺄셈을 두 개의 다루기 쉬운 부분으로 나누어 정신적인 부담을 상당히 단순화 시킵니다. 10에서 20사이에서 10을 빼는 것은 매우 간단합니다. 10에서 숫자를 빼는 방법을 배우는 것은 10의 합집합을 배우는 문제입니다.

뺄셈 배상

뺄셈에 대한 배상은 양쪽 숫자에 동일한 양을 더하거나 빼는 것을 의미합니다. 같은 것을 더하거나 빼면 두 숫자의 거리나 차이가 유지됩니다.

문제를 $15 - 10$ 으로 바꾸려면 두 숫자에 2를 더하여 $13 - 8$ 에 대한 배상을 사용하세요. 이 조그만 수정을 사용하면 문제가 얼마나 쉬어지는지 확인해 보세요!

한 자릿수 문제도 이 방법으로 풀 수 있습니다. 예를 들어, $7 - 3$ 의 각 숫자에 3을 더해서 $10 - 6$ 으로 만들면 4가 됩니다.

한 자릿수 덧셈

전제 조건: 조작을 통해 작은 한 자리 숫자를 더하고 빼는 것의 편안함

넘어가지 마세요



설정: 주사위 5개와 네 번의 굴리기.

게임 방법: 첫 번째 굴릴 때는, 주사위를 0에서 5까지 저장하도록 선택합니다. 주사위가 저장 되면 바꿀 수 없습니다. 마찬가지로 2번째와 3번째를 굴릴 때 나머지 주사위도 마찬가지로입니다. 마지막 굴리면 모든 주사위가 저장됩니다. 20점 이거나 그 이하의 점수, 그리고 20점을 초과하는 점수는 플레이어에게 0을 줍니다.

이기는 방법: 한 번 이상의 라운드를 할 수 있습니다. 총점이 가장 높은 사람이 이깁니다.

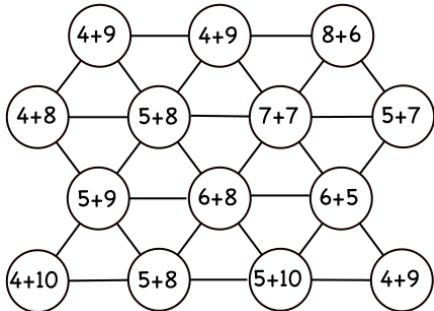
변형

목표 점수 20, 주사위의 수, 그리고 몇 번을 굴리는지는 어리거나 나이가 든 아이들에게 맞게 모두 바뀔 수 있습니다. 예를 들어, 12의 목표와 3개의 주사위로 할 수 있습니다.

섬 건너뛰기 - 배상



이 퍼즐은 배상을 사용하여 더 쉬운 덧셈 문제를 만드는 방법을 보여줍니다.



도전: 같은 답을 가진 모든 섬을 연결하는 길을 찾으세요. 두 개의 섬은 문제의 숫자가 1만큼 다른 경우에만 연결할 수 있습니다 - 한 숫자는 1만큼 증가하고 다른 숫자는 감소합니다.

예를 들어, ' $5+8$ '은 ' $6+7$ '과 연결됩니다. 오직 일부 섬들만이 길에 있을 것입니다. 예를 들어, 길은 왼쪽 아래에서 시작하여 오른쪽 상단에서 끝납니다.

만드는 방법: 몇 개의 연결이 있는 약 10개의 빈 원형으로 시작하여 이 퍼즐을 만드세요. 섬의 한 쪽 가장 자리에서 다른 쪽 가장자리까지의 길을 확인하세요. 그 길에 따라, 숫자가 서로 1이 다른 문제를 그 길에 따라 넣으세요. 인근에 있는 섬에는 다른 답이 나오는 작은 변화가 있는 문제를 넣으세요.

덧셈과 뺄셈 게임

전제 조건: 조작을 통해 작은 한 자리 숫자를 더하고 빼는 능력

부분 전체 삼각형 게임

설정: 숫자 카드 1에서 13까지 사용하세요. 각 플레이어는 6장의 카드를 앞면으로 받고 시작합니다. 카드 한 장을 뒤집은 뽑기 더미로 폐기 더미를 시작합니다.

게임 방법: 차례 동안, 플레이어는 상단 폐기 카드나 상단 뽑기 더미 카드를 가집니다. 선택된 카드는 이미 가지고 있는 카드를 대체하고, 교체된 카드는 폐기합니다.

이기는 방법: 각 카드가 아래 두 카드의 합인 6장의 피라미드를 만든 첫 번째 사람이 이깁니다.

변형

어리거나 나이가 든 플레이어의 기술에 맞추기 위해 더 작거나 더 큰 범위의 카드를 사용합니다.

표적에 대한 카드 게임

설정: 4x5 격자에서 1에서 5까지 모든 카드 놀이를 배치하는 것으로 시작하세요. 실행 합계를 0에서 시작하고 목표 숫자 (예: 25)를 선택하세요.

게임 방법: 플레이어는 번갈아 가며 하나의 숫자를 넘겨서 실행 합계에 더하고 목표 숫자를 넘지 않는 숫자를 선택한 마지막 사람이 이깁니다.

변형

1에서 5를 연습하고 싶은 다섯 개의 숫자로 바꾸세요. 뺄셈을 연습하려면, 목표 숫자에서 시작하고, 선택한 숫자를 빼고, 0이하로 내려가지 마세요.

내 집에서 나가 - 덧셈과 뺄셈 게임

설정: 1 (에이스)에서 10까지의 숫자가 있는 카드 한 벌을 사용하세요. 공유된 종이에 20개의 상자나 0에서 19까지 숫자가 매겨진 간단한 집을 그리세요. 각 플레이어는 다른 플레이어의 7개의 토큰과 구별되는 7개의 토큰을 가지고 있습니다.

게임 방법: 차례 동안, 플레이어는 두 개의 무작위 카드를 선택하고, 상대의 토큰이 세 개 미만인 집에 토큰을 넣기 위해, 더하기, 빼기, 곱하기를 선택할 수 있습니다. 집에 상대의 토큰 중 하나 또는 두 개가 있으면, 그 토큰은 상대에게 돌려주고 플레이어는 “내 집에서 나가”라고 말합니다.

이기는 방법: 모든 토큰을 집에 넣은 첫 번째 사람이 이깁니다.

덧셈과 뺄셈 게임

전제 조건: 조작을 통해 작은 한 자리 숫자를 더하고 빼는 능력

콤보 도미노



게임

설정: 1에서 6 또는 1에서 9로 가는 도미노 세트를 사용하세요. 각 플레이어는 다른 플레이어가 보지 못하게 5개의 무작위 도미노를 시작합니다.

게임 방법: 시작하려면, 무작위 도미노가 가운데에 뒤집어 놓입니다. 그 후, 플레이어는 가운데에 있는 최고의 도미노와 일치해야 합니다. 매칭은 상단 도미노의 두 숫자를 더하기, 빼기, 심지어 곱하기와 결합할 수 있다는 것을 의미하며, 도미노 중 하나는 두 숫자에 작용하는 일부, 아마도 다른 작업과 동일한 결과를 만들 수 있습니다.

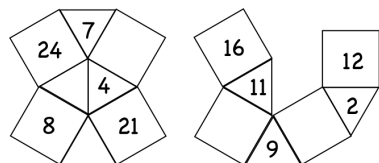
예를 들어, [1,5]가 위에 있다면, $1+5 = 2+4$ 이기 때문에 [2,4]와 일치하고, $5-1 = 2 \times 2$ 이기 때문에 [2,2]와도 일치합니다. 일치하는 도미노는 이전 상단 위에 배치합니다. 만약 매치를 할 수 없다면, 당신은 더미에서 새로운 도미노를 가져와야 합니다.

이기는 방법: 모든 도미노를 제거한 첫 번째 플레이어가 이깁니다.

뺄셈 삼각형과 덧셈 삼각형



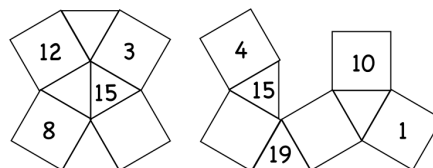
퍼즐



뺄셈 삼각형: 이 퍼즐에는 면을 공유하는 삼각형과 사각형이 있습니다. 삼각형은 항상 측면에 정확히 두 개의 사각형이 있습니다 - 나머지 면에는 삼각형이 있거나 비어 있습니다. 삼각형의 숫자는 인접한 두 사각형의 차이입니다.

덧셈 삼각형: 이 퍼즐들은 뺄셈 대신 덧셈을 사용합니다. 삼각형의 값은 두 개 또는 세 개의 정사각형 이웃의 합입니다.

도전: 각 유형의 퍼즐이 작동하도록 누락된 숫자를 채우세요.



만드는 방법: 고리 없이 퍼즐을 만드는 것은 쉽습니다. 사각형과 삼각형을 번갈아 가며 그리세요. 그런 다음, 한 쪽 끝에서 시작하여 맨 끝까지 가는 숫자를 넣으세요. 끝나면, 숫자 중 일부를 제거하세요. 고리로 이 퍼즐을 만드는 방법에 대한 아이디어는 보너스 자료를 보세요.

건너뛰어 세기

전제 조건: 한 자리 숫자를 더하고 빼는 편안함, 자리수의 시작

건너뛰어 세기



활동

아이는 이미 0에서 20사이의 2, 5, 10단위를 건너뛰기 세기를 연습했습니다. 어떤 숫자이든, 어떤 숫자로 시작하든, 어느 방향으로든 건너뛰어 세는 연습을 시작하세요.

위 **그리고 아래로** 건너뛰어 세면 모든 산술 연산과 자리수 (5 또는 10단위로 건너뛰어 셀때)에 도움이 됩니다. 건너뛰어 세기의 까다로운 부분은 10자리가 바뀔 때이므로, 그것에 집중하세요. 이것은 당신이 여행중이거나 한가한 시간이 있을 때 할 수 있는 편리한 활동입니다..

목표를 위한 짧은 단계



게임

게임 방법: 1에서 9까지 두 장의 카드를 사용하여 2자리 시작 숫자를 만드세요 - 첫 번째 카드는 10자리를 주고 다른 카드는 1자리를 줍니다. 그 숫자부터 시작하여, 각각 1 또는 10인 5개의 점프를 사용하세요. 목표는 가능한 한 50에 가까워지는 것이고, 점수는 50의 차이입니다. 몇 라운드 후 가장 낮은 총 점수가 이깁니다.

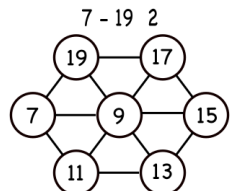
100 차트: 어린 아이들은 100개의 차트를 참조함으로써 이익을 얻습니다. 그 차트를 사용하면 10까지 올라가거나 내려갈 때 자리수를 강조할 것입니다.

변형: 1, 2 또는 10의 단계 또는 1, 2, 5 또는 10의 단계를 허용하여 이 게임을 변경할 수 있습니다. 또한, 때때로 50 이외의 목표 숫자를 사용하세요.

섬 뛰기 - 건너뛰어 세기

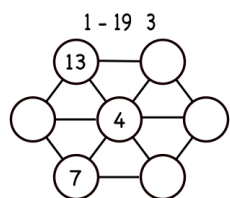


퍼즐



섬 (원)은 다리 (선)로 연결되어 있으며, 건너뛰어 세기로 연결됩니다. 몇몇 섬에는 숫자가 있고, 다른 섬들은 공백으로 시작합니다. 퍼즐 위에는 시작 숫자, 끝 숫자, 건너뛰기 금액이 있습니다.

도전: 누락된 숫자를 채우고 길을 찾으세요.



당신은 또한 계단 퍼즐을 만들기 위해 바닥에 숫자와 빈칸을 놓을 수 있습니다.

건너뛰어 세기 활동과 마찬가지로, 건너뛰기 양의 배수인 숫자뿐만 아니라 다양한 숫자로 시작하여 앞으로 또는 뒤로 가는 것을 연습할 수 있는 퍼즐을 만드세요.

만드는 방법: 섬을 먼저 만들고, 건너뛰어 세기의 숫자를 채우고, 섬을 맞는 순서로 연결한 다음, 퍼즐을 만드는 데 도움이 되는 추가 연결을 더하여 퍼즐을 만드세요. 아이에게 주는 경우에는, 알아낼 수 있도록 충분한 숫자를 남겨둔 몇 가지 숫자만을 제거하세요.

합계 놀이

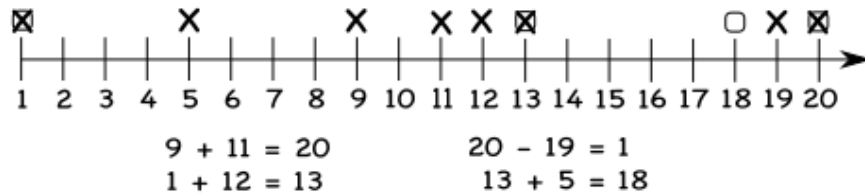
전제 조건: 한자리 수를 더하고 뺄 수 있는 편안함

까기



설정: 1에서 어떤 숫자로 (예: 20) 가는 숫자 줄로 시작하세요.

게임 방법: 차례 동안, 두 개의 숫자와 결과를 선택하고, 그 중 어느 것도 지워지지 않고, 그 숫자를 포함하는 덧셈 또는 뺄셈 방정식을 적으세요. 방정식의 두 숫자는 지워지고, 결과는 동그라미로 쳐집니다. 다음 플레이어는 그 결과를 두 숫자 중 하나로 사용해야 합니다.



이기는 방법: 만약 경쟁하는 놀이라면, 이기는 사람은 합법적인 움직임을 가진 마지막 사람입니다. 그것은 또한 손대지 않은 숫자가 얼마나 적은지 보기 위해 협력적으로 할 수 있습니다.

고치기



표적 = 8

6	3	5	2
2	1	4	5
3	4	1	3
6	4	2	5

이것은 목표 합계로 완전히 채워진 4x4 숫자 격자로 시작됩니다. 대체 경우는 각 행과 열에 대해 개별 대상 합계를 사용합니다.

도전: 모든 행과 열의 나머지 숫자의 합이 목표가 되도록 제거할 항목을 찾으세요.

만드는 방법: 목표 합계에 합한 숫자의 쌍이나 세 배의 숫자를 넣어 이 퍼즐을 만드세요. 그런 다음, 남은 공간을 미끼 숫자로 채우세요.

확장된 형식과 자리수

전제 조건: 한 자리 숫자를 더하고 빼는 편안함, 자리수의 시작

접는 확장된 형식



활동

이것은 10단위와 1단위로 두 자리 숫자가 어떻게 형성되는지 확인할 수 있는 물리적인 방법을 줍니다.



숫자카드 4장이 나란히 딱 맞는 종이를 준비합니다. 종이에 다음을 표시합니다: 빈칸 - “0” - “+” - 빈칸. “+” 기호 양쪽에 세로로 접힌 부분이 있습니다. 종이 클립 두 개의 빈칸에 숫자를 넣습니다. 2와 3을 사용할 경우 접으면 23처럼 보이지만 펼치면 $20 + 3$ 이 됩니다.

난 숫자를 생각하고 있어요.....



활동

한 플레이어는 0에서 99사이의 숫자를 생각합니다. 다른 플레이어는 10단위와 1단위에 대한 질문을 함으로써 숫자를 알아냅니다.

숫자가 23이라고 가정해 봅시다. 플레이어는 10단위가 1단위보다 크거나 같은지 물어 볼 수 있습니다 - 이것은 23이 아닙니다. 플레이어는 두자리 숫자의 합이 8보다 작은지 물을 수 있습니다 - 이것은 23입니다. 그러면 플레이어는 10단위의 두 배가 1단위보다 큰지 물을 수 있습니다 - 그렇습니다. 이 때 숫자는 23또는 34여야 합니다. 숫자의 합이 6보다 작은지 묻는 것으로 끝을 맺을 수 있습니다.

질문의 유형은 플레이어가 동의하는 모든 것이 될 수 있지만, 10단위와 1단위의 숫자를 포함하는 것이 가장 좋습니다.

한자리수와 십자리수로 섬 뛰기



퍼즐

몇 개의 숫자가 채워진 직사각형 격자가 주어집니다. 남은 숫자를 채워넣어서 같은 면을 공유하는 두 숫자의 차이가 한 곳에서 차이가 나고 그 곳의 차이는 1입니다 (0에서 9사이를 포함). 어떤 숫자도 두 번 이상 사용할 수 없습니다. 100차트를 사용하면 초보 해결사에게 도움을 줄 것입니다.

57	67	66	56
----	----	----	----

5	4	94	95
---	---	----	----

33	23	13
32	22	12

만드는 방법: 빈 격자를 가져와 숫자를 반복하지 않고 숫자를 채웁니다. 다음, 숫자 중 일부를 제거합니다. 이 예에서 빨간색 숫자는 누락된 숫자입니다.

합계 놀이

전제 조건: 한자리 숫자를 더하고 빼는 편안함

수학 틱택토



설정: 틱-택-토 판과 1에서 9까지의 숫자가 적힌 토큰을 사용하세요. 한 플레이어는 홀수이고 상대방은 짝수를 가집니다.

게임 방법: 플레이어는 차례로 토큰을 배치하고 홀수 플레이어가 먼저 갑니다. 첫 번째 합계가 15인 연속 3개를 완료한 사람이 이깁니다. 한 가지 변형은 계속해서 모든 것을 채우고, 모든 정사각형을 채우고, 어떤 플레이어가 가장 많은 15점을 얻는 것입니다.

관련된 게임은 공격수와 수비수가 있는 것입니다. 공격자가 먼저 가고 (첫 번째 움직임은 가운데에 있는 5가 있을 수 없습니다) 15를 얻으려고 시도하고 수비수는 공격자를 막으려고 노력합니다.

기억력 도전 복습



설정: 카드 격자를 뒤집어 놓습니다. 4x4 격자가 좋은 크기입니다.

게임 방법: 플레이어는 교대로 두 장의 카드를 뒤집습니다. 카드가 '일치'하면 플레이어가 카드를 가지고 빈 공간에 카드 두 장을 더 넣고 플레이어는 또 다른 카드를 가집니다. 카드가 일치하지 않으면, 카드는 다시 뒤집어 플레이어의 차례가 끝납니다.

이기는 방법: 게임이 끝나면 가장 많은 카드를 가진 사람이 이깁니다.

변형

카드를 일치시키는 방법에 대한 아이디어는 다음과 같습니다:

- 목표 합계를 사용합니다. 두 카드의 합이 목표이면 두 카드가 일치합니다.
- 목표 차이를 사용합니다. 두 카드의 차이가 목표이면 두 카드가 일치합니다.
- 덧셈이나 뺄셈 문제가 있는 카드에 답이 있는 카드를 사용하세요 - 카드는 문제가 답과 일치하면 카드가 일치합니다.
- 확장된 형식을 사용합니다. 0에서 99까지 20개의 숫자를 선택합니다. 그 숫자를 종이에 적으세요. 또한 종이에 각 숫자의 확장된 형식을 적습니다. 예를 들어, 53은 $50 + 3$, 30은 $30 + 0$, 그리고 7은 $0 + 7$ 을 만듭니다. 20장의 카드 두 벌을 섞습니다. 일반 숫자가 확장된 형식과 짝이 되면 두 장의 카드가 일치합니다.

두자리 숫자를 비교하기

전제 조건: 한 자리 숫자를 더하고 빼는 편안함, 자리수의 시작

가장 가까운 것 가지기.....



설정: 종이에 숫자 5, 10, 25, 그리고 50을 수직으로 씁니다. 5의 양 면에 하나의 빈 칸을 두고 다른 숫자의 양 면에는 두 개의 빈 칸을 두세요. 한 플레이어는 왼쪽의 빈 칸을 채우고 다른 플레이어는 다른 쪽을 채웁니다. 또한 플레이어는 숫자가 무시 될 때 사용할 수 있는 한 개의 추가 빈 칸을 가집니다.

게임 방법: 0에서 9까지의 숫자 카드 한 벌로 시작합니다. 무작위로 카드를 선택하고 사용한 후에는 다시 제자리에 둡니다. 두 플레이어 모두 해당 숫자를 아직 채워지지 않은 빈 칸 어딘가에 사용해야 합니다. 모든 빈 칸이 채워지면 플레이어의 값은 각각의 목표 숫자와 비교됩니다. 각 목표에 가장 가까운 플레이어가 점수를 얻고 두 플레이어가 똑같이 가까우면 두 사람 모두 점수를 가집니다.

이기는 방법: 가장 많은 점수를 가진 사람이 이깁니다.

변형

다른 목표 숫자 세트를 사용하여 이 게임을 다양하게 합니다. 각 플레이어의 모든 목표 숫자가 아닌 것을 합산하여 게임의 점수를 주는 게임을 선택할 수 있습니다. 이를 위해서는 플레이어는 점수가 가장 작은 사람이 이깁니다.

전쟁 - 두 자릿수 비교.....



설정: 앞면 카드와 10자리의 카드를 제거한 카드 한 벌을 섞은 후 두 플레이어 사이에 균등하게 나눕니다.

게임 방법: 각 플레이어는 두 장의 카드를 뒤집어 두 자리 숫자를 만들도록 나란히 놓습니다. 더 큰 숫자를 가진 플레이어가 4장 카드를 모두 가져갑니다. 동점이면 각 플레이어는 카드 2장을 더 뒤집어서 이긴 사람이 카드 8장을 모두 가져가는 방식입니다.

이기는 방법: 카드가 한 번 이상 돌고 난 후 가장 많은 카드를 가진 사람이 이깁니다.

두 자리수의 비교

전제 조건: 한 자리 숫자를 더하고 빼는 편안함, 자리수의 시작

수학 블랙잭



설정: 전통적으로 목표 숫자는 21이지만 나이가 어린 경우 더 작은 숫자를 (예: 12) 사용합니다. 아이에 맞게 카드 놀이의 내용을 조정하세요. 예를 들어, 매우 어린 아이는 네 가지 모양의 카드 1에서 4까지 일 수 있습니다.

게임 방법: 각 플레이어에게 두 장의 카드가 주어집니다. 하나는 앞면이 보이고 다른 하나는 뒷면이 보입니다 (받는 플레이어는 뒷면이 아래로 향한 카드를 볼 수 있는 유일한 사람입니다). 차례 동안, 플레이어는 상대방이 멈출때 까지 카드 한 장을 더 요구할 수 있는 선택이 있습니다. 모든 플레이어가 차례가 끝나면 각각 카드의 합을 비교합니다.

이기는 방법: 합이 넘지 않고 목표에 가장 가까운 사람이 이깁니다.

빈 칸 채우기 - 비교



설정: 1에서 9까지의 숫자가 적힌 카드 한 벌을 섞습니다.

게임 방법: 각 플레이어에게 두 장의 카드를 뒤집어서 나눠줍니다. 그런 다음, 각 플레이어는 카드를 한 장씩 뒤집습니다. 그리고 그 카드가 10단위일지 1단위일지 결정합니다. 결정한 후, 각 플레이어의 남은 카드를 뒤집어 남은 자리를 채우는 데 사용합니다.

이기는 방법: 더 큰 숫자를 가진 사람이 이깁니다.

변형

- 더 작은 숫자가 이기는 게임을 합니다.
- 카드를 뒤집을 때 카드를 보여주든지 아니면 모든 결정이 내려지고 최종 숫자가 나올 때까지 기다리는 것이 더 극적인지 결정합니다.
- 각 플레이어에게 세 장의 카드를 나눠주고 플레이어가 어느 카드를 따로 보관할지 선택하게 합니다.
- 약간의 덧셈을 연습하고 더 까다로운 결정을 내리려면 세 장의 카드를 받고 하나씩 뒤집어서 두 자리수와 한 자리수를 만듭니다. 목표는 두 숫자의 가장 큰 합을 만드는 것입니다.

덧셈을 위한 추가 게임

전제 조건: 한 자리 숫자를 더하고 빼는 편안함

O와 X의 표적



설정: 그림 카드가 제거된 카드 한 벌을 사용하세요. 1에서 20까지의 무작위로 생성된 숫자로 틱택토 판을 채우세요. 곱셈을 포함하려면 더 넓은 범위를 사용하세요.

게임 방법: 각 플레이어에게 6장의 카드를 나눠주고 동시에 뒤집으세요. 첫 번째 플레이의 경우, 그것은 두 플레이어 사이의 경주입니다. 사각형 중 하나와 일치하도록 두 개 이상의 카드를 합친 첫 번째 플레이어는 거기에 X를 넣고 사용한 카드를 대체합니다. 그 후, 플레이어는 번갈아 가며 일치할 수 있는 값을 선택한 사각형에 X 또는 O를 넣습니다 - 시합에 사용된 카드는 뽑기 더미에서 새로운 카드로 대체됩니다. 시합이 이루어지지 않으면, 차례를 잃고 새로운 카드로 대체할 두 장의 카드를 선택할 수 있습니다.

이기는 방법: 3번 연속으로 얻은 첫 번째 사람이 이깁니다.

터미네이터 2



설정: 세 개의 주사위와 1에서 15까지 숫자가 매겨진 다섯 개의 정사각형 세 줄의 판을 사용합니다.

게임 방법: 플레이어는 주사위를 굴리고 덧셈과 뺄셈을 사용하여 세 개의 숫자를 결합하여 판의 숫자 중 하나와 일치시킵니다. 일치하는 숫자는 지워지고 자신의 것이 됩니다. 플레이어가 일치하는 것을 찾을 수 없다면, 다른 플레이어는 숫자를 사용하고 결과를 가질 수 있는 기회를 얻습니다 - 어쨌든, 다른 플레이어는 다음 차례를 얻습니다.

이기는 방법: 고정된 차례 후에 가져간 숫자가 가장 많은 사람이 이깁니다.

변형

더 작은 보기는 1에서 10까지의 숫자가 있는 두 개의 주사위를 사용할 것이고, 더 큰 보기는 4개의 주사위와 1에서 20까지의 숫자를 사용할 것입니다.

모형 퍼즐 혼자하는 게임

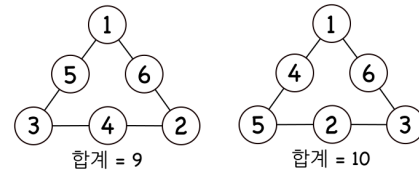
전제 조건: 한 자리 숫자를 더하는 편안함

마법 삼각형



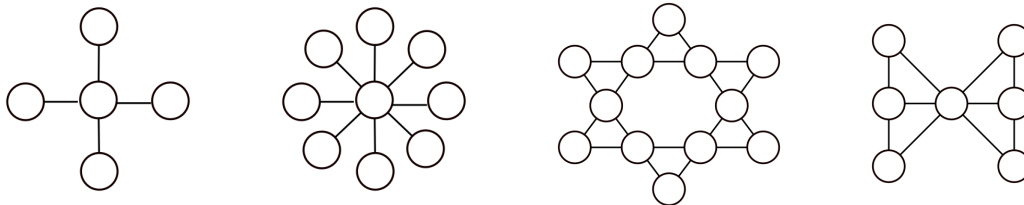
도전: 한 면에 세 개의 원이 있는 여섯 개 원의 삼각형에 숫자 1에서 6을 넣어 각 면이 같은 합계가 되게 합니다.

실제로 두 가지 도전이 있습니다 - 어떤 합계가 효과가 있고 그 합계를 얻는 방법을 찾는 것입니다. 아이가 어떤 합계가 효과가 있는지 혼자 놀며 알아갈 수 있지만, 아이가 찾는 것을 힘들어 하면 합계는 9, 10, 11, 12입니다.



만약 아이가 이 퍼즐을 좋아한다면, 이것은 더 큰 삼각형에서도 할 수 있습니다. 측면에 네 개의 원이 있는 아홉 개의 원이 있는 삼각형의 경우, 가능한 합계는 17, 19, 20, 21, 23입니다.

마법 도안



도전: 연결된 원의 모든 직선이 같은 합계를 가지도록 원에 숫자를 넣으세요.

왼쪽에서 오른쪽으로, 위의 도형은 퍼즐 (2), (4), (8), 그리고 (9)를 위한 것입니다. 답은 4단계 보너스 자료 파일에 있습니다.

- 1에서 4까지의 숫자 - 공통점이 없는 원은 '+' 모양.
- 1에서 5까지의 숫자 - 가운데에 공통점이 있는 원은 '+' 모양.
- 1에서 7까지의 숫자 - 3개의 원이 있는 '별' 모양; 가운데에 공통점이 있는 원.
- 1에서 9까지의 숫자 - 3개의 원이 있는 '별' 모양; 가운데에 공통점이 있는 원.
- 1에서 5까지의 숫자 - 모서리에 한 개의 공통점이 있는 원은 'L' 모양.
- 1에서 8까지의 숫자 - 공통점이 없는 원은 '+' 기호.
- 1에서 9까지의 숫자 - 가운데에 공통점이 있는 한 개의 원은 '+' 기호.
- 1에서 12까지의 숫자 - 네 개의 원에 여섯 개 방향의 선이 있는 것은 '별' 모양.
- 1에서 7까지의 숫자 - 'H' 모양 - 왼쪽에 수직으로 3개, 중앙에 1개, 오른쪽에 수직으로 3개. 세 개의 가능한 다섯 개의 선이 연결되어 있습니다. 힌트: 합계는 12입니다.

10단위의 추가 암산

전제 조건: 한자리 수의 덧셈과 뺄셈의 편안함, 합집합

10단위 잡기.....



10까지 더하는 숫자를 그룹화하여 긴 덧셈 문제를 더 간단한 문제로 바꾸세요. $3 + 8 + 9 + 4 + 7 + 6 + 2$ 를 왼쪽에서 오른쪽으로 더하는 대신, 조건을 재정렬하여 10의 합집합을 함께 넣으세요. 여기의 예는 $(3 + 7) + (8 + 2) + (4 + 6) + 9$, 즉 $10 + 10 + 10 + 9 = 39$ 가 됩니다.

이것이 쉬워지면, $4 + 8 + 9 + 5 + 3$ 과 같은 더 까다로운 문제를 포함하세요. $(8 + 9 + 3) + 4 + 5 = 20 + 9 = 29$ 로 재배열될 수 있습니다. 아이와 함께 표현을 단순화해 보세요.

덮기.....



설정: 이 활동은 2단계와 3단계의 ‘모양 합계’에서의 ‘무엇이 없나요?’의 접근 방식을 결합합니다. 작은 물건들을 모아서 세고, 평평한 곳위에 펼치세요. 종이, 천 또는 그릇을 사용하여 하나 이상의 물체 그룹을 덮으세요. 같은 크기의 그룹을 덮을 때 같은 색의 종이를 사용하세요.

도전: 덮힌 각 그룹에 얼마나 많은 물건이 있는지 알아보세요.

네 단계

- 볼 수 있는 숫자를 세고 합계와 비교해 보세요.
- 그것을 해결할 한 가지 방법을 찾으세요.
- 그것을 해결할 다른 방법을 찾으세요.
- 답을 확인하세요.



보기: 위의 그림과 같이, 18개의 물건이 있고 그 중 14개를 빨간 종이 두 장으로 덮었다고 가정해 봅시다. 아이는 숫자 18을 보고 4개의 덮여 있지 않은 4개의 물건을 보게 됩니다. 아이는 $18 - 4$ 를 빼고 14개의 물건이 덮여 있는 것을 알고 있습니다. 같은 색이 사용되기 때문에, 덮인 물건은 같아야 하므로, 각각은 14의 절반인 7이어야 합니다.

여기서 가장 좋고 중요한 ‘단계’가 시작됩니다. 덮인 그룹이 7개의 물건을 가지고 있다는 것을 발견하는 다른 방법은 무엇인가요? 아이는 2로 셀 수 있고 4에서 18로 셀 때 7개의 2가 있다는 것을 알 수 있습니다. 아이는 18개를 각각 9개의 반으로 나누고 4를 각각 2개의 반으로 나누면 9개의 각 그룹은 덮인 그룹과 2개로 구성되어 있으므로, 덮인 그룹을 각각 7개인 것을 알 수 있습니다.

모든 흥미로운 수학 관계를 사용하는 방법을 계속 탐구하고 생각하세요!

추가 암산 – 곱셈

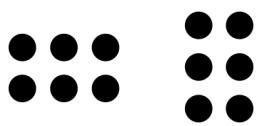
전제 조건: 한 자리 수의 덧셈과 뺄셈의 편안함, 합집합, 건너뛰어 세기, 두 배

곱셈의 소개.....

아이는 이미 숫자를 두 배로 늘려 2를 곱하는 방법을 알고 있습니다. 이것은 아이가 곱셈에 대해 더 많이 배우는 흥미진진한 시간입니다. 이 페이지가 끝날 때까지, 아이는 편하게 숫자를 5까지 곱할 수 있을 것입니다!

$3 \times 4 = 4 \times 3$

당신의 아이는 덧셈에 너무 익숙해서 $2 + 3$ 이 $3 + 2$ 와 같다는 것을 아는 것은 놀라운 일이 아닙니다. 분명하지는 않지만, 곱셈도 마찬가지입니다.



이 그림은 두 개의 세 줄과 세 개의 두 줄이 같다는 것을 보여줍니다 – 당신은 단지 당신의 관점을 바꾸고 있습니다!

어떤 순서로 두 숫자를 곱하든 상관없습니다 – 어느 쪽이든 같은 답을 얻을 수 있습니다!

이 멋진 관찰은 당신의 아이가 곱셈의 절반 정도만 숙달하면 된다는 의미입니다 – 일단 아이가 3×4 를 알게 되면, 그들은 또한 4×3 을 알게 됩니다.

건너뛰어 세기는 곱셈이다.....

아이가 했던 모든 건너뛰어 세기 연습은 덧셈과 뺄셈을 훨씬 더 잘하기 위한 결실을 맺었습니다. 그것은 또한 곱셈을 시작하는 데 큰 도움이 될 것입니다. 5로 건너뛰어 세기를 하면 특히 빠르게 배울 수 있습니다.

건너뛰어 세기는 결과를 찾는 가장 빠른 방법은 아니지만, 신뢰할 수 있습니다. 7×3 을 찾으려면 3을 7번 건너뛰어 세거나 7을 3번 건너뛰어 셀 수 있습니다.

아이는 결국 이 사실을 외울 것이지만, 지금은 건너뛰어 세기가 편리합니다.

3과 4로 곱하기.....

덧셈을 잘하는 사람의 경우, 3과 4를 곱하는 것은 빠르고 쉬울 수 있습니다.

숫자에 3을 곱하는 것은 숫자를 두 배로 더하는 것입니다. 그래서, 3×6 은 6을 두 배하는 것보다 6이 더 많은 $6 + 6 = 12$ 입니다.

숫자를 네 배하는 것은 숫자를 두 번 두 배하는 것입니다. 그래서 4×7 은 $2 \times (2 \times 7)$ 이 되고 그것은 $14 + 14 = 28$ 이 됩니다.

덧셈과 뺄셈

전제 조건: 한 자리수의 덧셈과 뺄셈을 하는 편안함

합계 정사각형 퍼즐

설정: 각 행과 열에 대한 목표 합계가 있는 3x3 정사각형 격자로 시작하세요. 1에서 9까지의 숫자 중 일부는 이미 격자에 배치되어 있습니다.

도전: 행과 열의 합계가 목표 값이 될 수 있도록 나머지 숫자를 격자에 넣으세요.

만드는 방법: 이 퍼즐 중 하나를 만들려면, 3x3 격자에 1에서 9까지의 숫자가 있는 종이 조각을 넣는 것으로 시작하세요.

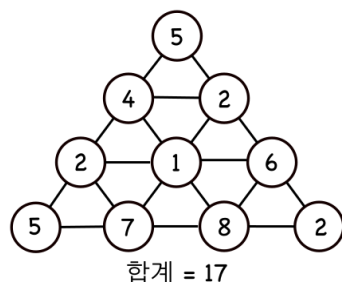
6			14
		4	14
	1		17
15	12	18	

각 행과 열에 대해, 오른쪽이나 아래에 합계를 쓰세요. 그런 다음, 격자에서 일부 숫자를 제거하세요. 마지막으로, 당신이 제거한 숫자가 있는 종이 조각을 아이에게 건네주고 “이것은 어디에 있었나요?”라고 물어보세요.

변형

합계를 더 작게 유지하는 한 가지 변형은 대신 0에서 8까지의 숫자를 사용하는 것입니다. 더 어려운 변형은 3x4 격자에서 숫자 1에서 12까지 같은 것을 하는 것입니다.

덧셈 피라미드 퍼즐



설정: 4줄에 배치된 10개 숫자의 피라미드는 목표 숫자와 함께 주어집니다.

도전: 숫자의 합이 목표 숫자가 될 수 있도록 각 줄에서 하나의 숫자를 사용하여 피라미드를 통과하는 길을 찾으세요. 길의 숫자는 서로 연결되어야 합니다.

보기: 이 퍼즐의 답은 5 -> 4 -> 1 -> 7입니다.

만드는 방법: 길을 만들고 싶은 숫자를 채워서 이 퍼즐 중 하나를 만들고, 그 숫자의 합을 기록하세요. 그런 다음 피라미드에 남은 미끼 숫자를 채우세요.

덧셈과 뺄셈

전제 조건: 한 자리수의 덧셈과 뺄셈을 하는 편안함

합계 차이



게임 방법: 한 사람은 두 개의 숫자, 하나의 합계, 그리고 다른 하나는 차이라고 말하고, 다른 사람은 합계와 차이가 있는 원래의 두 숫자를 찾는 도전을 합니다. 예를 들면, 한 사람은 합계가 12이고 차이가 6이라고 말하면, 다른 사람은 원래 숫자가 3과 9라고 말합니다.

역할 바꾸기: 이러한 질문을 만드는 것은 정말 쉽기 때문에 이것은 아이가 질문자가 되도록 하는 것에 좋은 활동입니다. 모든 합계와 차이에 대한 모든 조합이 합리적인 답을 만들지는 않을 것입니다. 그러나 두 개의 숫자로 시작한 다음 그것의 합계와 차이를 말하면 답을 보장합니다.

독약 숫자



설정: 그림 카드를 제거합니다 (원하는 경우 쿼를 0으로 사용할 수 있습니다). 시작하기 전에 라운드에 “독약” 숫자 세트에 동의합니다. 독약 숫자는 아이가 연습하기를 원하거나 더 익숙해지기를 원하는 숫자의 세트가 될 수 있습니다. 몇 가지 예는 다음과 같습니다:

- 짝수 (2, 4, 6, 8, 10, 12)
- 홀수 (1, 3, 5, 7, 9, 11)
- 제곱수 (1, 4, 9, 16, 25)
- 소수 (2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19)
- 숫자의 배수, 가령 3의 배수

게임 방법: 각 플레이어에게 3장의 카드를 나누어 줍니다. 첫 번째 플레이어는 독약 숫자가 아닌 숫자를 버리고 뽑기 더미에서 교체합니다. 다음 플레이어는 처음 두 숫자카드의 합이 독약 숫자가 되지 않게 숫자를 버리고 뽑기 더미에서 교체합니다. 다음 플레이어는 다음 세 장의 카드의 합이 독약 숫자가 않게 플레이하고 같은 식으로 돌아갑니다.

이기는 방법: 합법적인 카드를 버릴 수 없는 첫 번째 사람이 지고 탈락합니다.

변형

이 게임은 두 명 이상의 사람도 동일하게 잘 됩니다.

같이 세어봐요

전제 조건: 한 자리수의 덧셈과 뺄셈을 하는 편안함

소개.....

아이가 이러한 조사를 가지고 놀고 생각하게 하세요. 서두르지 마세요. 중요한 것은 놀면서 아름다운 패턴을 발견하는 것입니다. 이러한 활동에는 좀 더 깊은 수학이 있지만 이러한 아이디어는 아이가 더 클 때까지 기다릴 수 있습니다.

꽃잎.....



조사

질문: 어느 특이한 정원에는 두 종류의 꽃이 피었습니다. 하나는 꽃잎이 4장이고, 다른 종류의 꽃잎은 7장이 있습니다. 한 어린이에게 꽃 몇 개를 따도록 부탁했고 꽃잎의 모두 13장이 되었습니다. 할 수 있을까요? 꽃잎 15장은 어떤가요? 몇 장의 꽃잎이 가능한가요? 가능한 숫자의 경우, 여러 가지 방법이 있을 수 있을까요? 예를 들어, 꽃잎 32장은 7의 네 개, 한 개의 4, 그리고 또 4의 여덟개입니다.

변형: 숫자를 다양하게 바꾸면 여러가지 예를 들어 볼 수 있습니다. 일부 쌍의 경우 숫자가 많으면 모든 꽃잎 수를 가질 수 있는 지점이 오고 다른 쌍의 경우에는 그런 지점이 없습니다. 4와 7의 경우, 18부터 모든 숫자가 가능합니다. 3과 6의 경우, 모든 숫자가 발생한 이후에는 지점이 없습니다.

올라가는 계단 - 몇 가지 방법이 있나요?.....



조사

질문: 아이가 때로는 한 번에 두 계단씩 밟고, 다른 때는 한 번에 한 계단씩 밟는 것을 좋아한다고 가정해 보세요. 아이가 몇 계단 더 올라가면, 몇 가지 방법으로 올라갈 수 있을까요?

예를 들어, 0계단에는 한 가지 방법만 있습니다 - 거기에 서 있는 것입니다. 1계단은 한 가지 방법이 있습니다. 2계단은 두 계단을 한 번에 가는 경우 또는 한 계단씩 두 번 가는 두 가지 방법이 있습니다.

많은 예를 신중하게 생각한 다음 결과표로 만드세요. 정보가 많을 때는, 표를 만드는 것은 종종 도움이 됩니다. 표의 시작은 다음과 같습니다:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	5	8	13	21	34	55	89

이 숫자들을 본 후, 아이는 각 숫자의 쌍의 합은 다음 숫자로 더해지는 것을 알아차릴 것입니다. 왜 이런 일이 일어날까요? 이 숫자를 피보나치 숫자라고 합니다.

같이 세어봐요

전제 조건: 한 자리수의 덧셈과 뺄셈을 하는 편안함

저울대.....



저울대는 두 물체의 무게가 같은지를 알려주는 장치입니다. 저울은 보통 물체의 무게를 측정하는 데 사용하는 분동 세트와 함께 제공됩니다. 여기에는 사용이 허용된 가중치를 제한하면 당신이 할 수 있는 몇 가지 흥미로운 조사가 있습니다.

질문 1: 가중치가 4단위와 7단위만 있다면, 당신이 꽃잎 조사에서 발견한 것과 정확히 똑같은 무게추를 달 수 있습니다.

질문 2: 무게추가 저울의 양쪽에 있다면 어떤 물건의 무게를 정확히 잴 수 있나요?

질문 3: 무게추를 4와 7 대신에 3과 8을 사용하면 두 개의 질문은 어떻게 바뀌나요? 또는 4와 6 또는 8과 12를 사용할 수 있나요?



질문 4: 각 무게추를 1, 2, 4, 8, 그리고 16의 두 배로 진행한다면 어떻게 되나요? 무게가 13인 물체의 무게를 재는 방법은 몇 가지입니까? 양쪽에 무게추를 허용하면 상황이 바뀌나요? 당신이 할 수 있는 가장 큰 무게는 얼마인가요? 이 상황은 이진수 체계와 관련이 있습니다.

질문 5: 단일 무게추를 1, 3, 9, 그리고 27의 세 배로 진행한다면 어떻게 되나요? 양쪽에 무게추를 허용한다면 어떤 무게를 달 수 있을까요?

질문 6: 무게추가 피보나치 숫자이면 어떻게 되나요? 무게를 측정하는 한 가지 이상의 방법이 있나요? 각 무게를 얻는 유일한 방법이 있는 피보나치 무게추에 대한 제한 사항을 찾아보세요.