



# Kabanata 3 — Mabibilang ko sa 10!

**Pangangailangan:** *Kakayahang bilangin sa 10 at magkaroon ng isang kahulugan ng mga damit. Maaaring idagdag ng bata ang mga numero mula 0 hanggang 5 gamit ang mga manipulative, lalo na ang mga daliri. Maaaring idagdag o mabawas ng bata ang 1 at 2 sa anumang solong-digit na numero. Ang bata ay mayroon ding kaalaman tungkol, at maaaring mangatwiran sa, mga katangian ng mga bagay tulad ng kulay, hugis, at pagkakayari.*

## — SAAN KA NAMAN —

Maaari nang magbilang ng pataas at pababa ang iyong anak sa pagitan ng 0 at 10 at maunawaan kung ano ang ibig sabihin ng lahat ng mga damit na iyon. Nagsisimula ang mga kasanayan sa pagdaragdag at pagbabawas. Ang isang mahalagang pundasyon para sa mga kasanayang iyon ay ang kumpiyansa sa pagdaragdag at pagbabawas ng 1 at 2 (at marahil 3) sa iba pang maliliit na numero. Naiintindihan din ng iyong anak ang kaunting dami, at maaaring mangatwiran sa mga damit na iyon upang magdagdag at magbawas para sa maliliit na numero.

Bilang karagdagan sa kahanga-hangang bagay na iyon, ang iyong anak ay maaaring mangangatwiran nang mas mahusay ngayon! Nauunawaan nila na ang mga bagay at numero ay may mga pag-aari, at maaari silang mangatwiran at magsisimula ng paglutas ng problema. Ang iyong anak ay isang buong miyembro na ngayon sa mga laro sa pamilya ng matematika at mga puzzle at tuklasin ang mundo ng matematika sa paligid nila.

## — BAGONG IDEYA SA KABANATA ITO —

- **Nagbilang Na** — Ito ay tumutukoy sa pagbilang ng paitaas simula sa anumang numero, sa halip na laging nagsisimula sa 1. Ito ay kapaki-pakinabang para sa karagdagan at para sa paghahanap ng mga pagkakaiba.
- **Pagbilang Down** — Tumutukoy ito sa pagbilang pababa simula sa anumang numero. Ito ay kapaki-pakinabang para sa pagbabawas, pati na rin para sa pagbuo ng isang kahulugan para sa mga relasyon sa pagitan ng mga numero.
- **Mga Bond ng Bilang** — Ang mga bilang na bono para sa isang numero ay lahat ng mga pares ng mga numero na nagdaragdag ng hanggang sa bilang na iyon.
- **Sampung Mga Frame** — Kinakatawan nito ang isang numero mula 0 hanggang 10 bilang naaangkop na bilang ng mga tuldok sa loob ng 2 hanggang 5 na parihabang grid. Para sa mga bilang na mas malaki sa 4, ang mas mataas na pangkat ng 5 mga parisukat ay laging puno.
- **Pinalawak na Form** — Ito ay tumutukoy sa pagsusulat ng isang multi-digit na numero na hinati sa kontribusyon ng bawat isa sa mga digit. Halimbawa:  $25 = 20 + 5$  at  $317 = 300 + 10 + 7$ . Mga
- **Pamilya ng Katotohanan** — Tumutukoy ito sa isang pangkat ng magkakaugnay na mga katotohanan sa matematika. Halimbawa, ang  $2 + 5 = 7$  ay nasa parehong pamilya bilang  $7 - 2 = 5$  at  $7 - 5 = 2$ .
- **Pagdaragdag ng kambal at malapit sa kambal** — Ang pagdaragdag ng kambal ay pagdaragdag ng isang bilang sa sarili nito, tulad ng  $4 + 4$ . Isang malapit ang kambal ay malayo sa isang kambal, tulad ng  $4 + 5$ . Ang
- **pagdoble, pag-multiply ng dalawa, at paghati, dalawang pantay na bahagi, paghahati sa dalawa** — Karaniwang nasisiyahan ang mga bata sa pagdaragdag ng kambal. Na may dumating na ideya ng pagdodoble at pag-multiply ng 2. Nauugnay din sa na ang paghati, hatiin ang isang bagay sa dalawang pantay na bahagi, at paghahati ng dalawa.
- **Even at Odd na numero** — Kahit na ang mga numero ay maaaring hatiin sa dalawang pantay na bahagi. Ang mga kakaibang numero ay may natitirang isa kapag nahati sa dalawang magkatugma na bahagi. Kahit na ang mga numero ay ang mga resulta ng pagdaragdag ng kambal.
- **Laktawan ang pagbilang ng 2's** — Nangangahulugan ito ng pagbilang ng pataas o pagbaba ng 2's - tulad ng, 0, 2, 4, 6, 8 o 13, 11, 9, 7, 5.

## — Legal na Bagay —

Dapat magkaroon ng pagkakataon ang bawat pamilya na matuto at magkasamang mag-enjoy sa matematika. Sa layuning iyon, ang Early Family Math ay isang koleksyon ng mga materyales na malayang maaaring i-edit, salin, kopyahin, at ipamahagi ng mga pamilya at tagapagturo, nang hindi humihingi ng pahintulot, para sa mga hindi pang-komersyal na gamit lamang.

# Katunayan ng Mga Pamilyang

**Kinakailangan:** Ang ilang ginhawa ay nagdadagdag at nagbabawas ng maliit na mga solong-digit na numero

## — CHOPSTICKS LARO NG KAMAY —

### LARO

Lahat ng mga manlalaro ay nagsisimula sa isang daliri na nakataas sa bawat kamay. Sa isang pagliko, ang isang manlalaro ay may pagpipilian ng alinman sa "pag-atake" o "paghahati."

Upang mag-atake, ang isang manlalaro ay kukuha ng isang live na kamay at inaatake ang isang live na kamay ng isang kalaban. Ang resulta ay ang kamay ng kalaban ay may kabuuan ng dalawang kamay at ang kamay ng umatake na manlalaro ay hindi nagbago. Kung ang isang kamay ay nagtapos sa eksaktong limang daliri, patay na ito. Kung ang kamay ay mayroong higit sa limang mga daliri, ang bilang nito ay maaaring mabawasan ng lima (sa isang hanay ng mga patakaran) o patay na (isang kahaliling hanay ng mga patakaran).

Upang hatiin, pinagsama ng manlalaro ang kanilang mga kamay at ibinahagi muli ang mga daliri sa pagitan ng dalawang kamay. Ang isang pighati ay hindi maaaring baliktarin ang bilang ng daliri.

Ang isang manlalaro ay nanalo kapag ang parehong mga kamay ng lahat ay patay na. Sa isang pagkakaiba-iba, ang unang manlalaro na mayroong dalawang patay na kamay ay nanalo.

## — PAGBABAGO NG MISTERYO —

### GAWAIN

Ibilang sa iyong anak ang kaunting bilang ng mga bagay. Habang tinatanaw nila ang layo, palitan ang bilang ng mga bagay. Kapag tumingin sila sa likod, tanungin kung anong pagbabago ang iyong ginawa. Maaari nilang subukan ang kanilang teorya sa pamamagitan ng muling paggawa ng kung ano sa tingin nila ang nangyari.

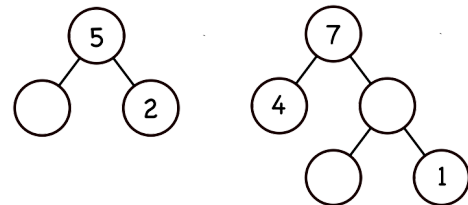
Kapag naging madali ito, maaari mo silang gawing mas malikhain sa kanilang mga sagot. Halimbawa, kung ang 4 ay naging 6, ang sagot ay maaaring na iyong doblehin ang 4 at pagkatapos ay kinuha ang 2.

## — MGA KABUUAN NG HUGIS —

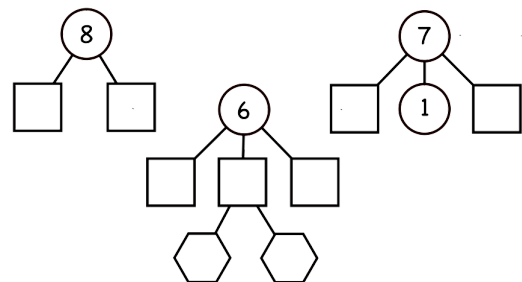
### PALAISIPAN

Ang mga may bilang na bilog ay konektado sa isang paitaas na paraan, at ang bawat bilog ay ang kabuuan ng lahat ng mga bilog nang direkta sa ibaba at konektado dito.

Ang pinakamadaling mga puzzle ay pinunan ang karamihan sa mga bilog. Para sa mga mas matandang bata, may mga pagkakaiba-iba na nagsasangkot ng mas malaking bilang at mas matalinong solusyon.



Ang isang pagpipilian ay ang paggamit ng mga hugis na hindi paikot. Habang ang halaga sa isang bilog ay maaaring doblehin ang halaga sa ilang iba pang bilog o hugis, ang halaga sa isang hindi bilog na hugis ay dapat na tumugma sa halaga sa lahat ng iba pang mga lugar na may parehong hugis. Halimbawa, ang lahat ng mga parisukat ay may parehong halaga. Gumamit ng pagtutugma upang magsanay sa pagdaragdag ng kambal, malapit sa kambal, at paghahati.



Gawin ang mga puzzle na ito sa pamamagitan ng pagsisimula sa isang diagram na kumpletong nakunan at pagkatapos ay alisin ang ilang mga numero. Kung ang palaisipan ay may ilang paulit-ulit na mga numero, gumamit ng isang parisukat o iba pang hugis sa halip na isang bilog para sa paulit-ulit na numero.

# Pagdaragdag at Pagbabawas ng 10

Pangangailangan: Nagbibilang ng aliw sa 10, ilang aliw na nabibilang sa 20

## — NAGPAPAKILALA 10'S —

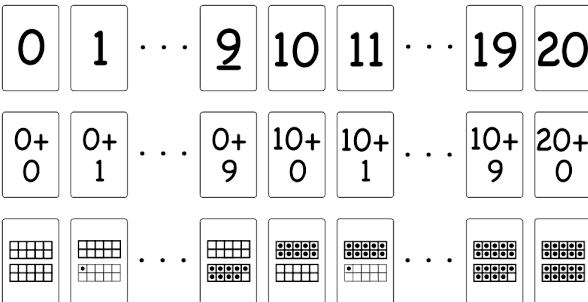
Maligayang pagdating sa mundo na lampas sa 10 daliri! May mga magagandang bagay upang matuklasan dito. Ang susunod na pangkat ng mga numero mula 10 hanggang 20 may 10 higit sa mga numero na alam na ng iyong anak. Ngunit, bago ito maging madali, kailangang lupigin ng iyong anak ang mga nakakatuwang pangalan na ginagamit natin para sa labing-isa, labing dalawa, at labing tatlo.

Ang mga susunod na laro ay dinisenyo upang bigyang-diin ang papel na ginagampanan ng 10 sa pagkonekta ng mga pares ng mga numero tulad ng 6 at 16. Ang mga larong ito ay binibigyang diin din ang ideya na ang 16 ay dapat na naisip bilang 10 plus 6. Ang pananaw na ito ng nabubulok na mga numero gamit ang halaga ng lugar ay magiging higit na mahalaga habang ang iyong anak ay bibilangin sa 100 sa susunod na kabanata.

## — PAGGAWA NG BILANG NG KARD 1 HANGGANG 20 —

GAWAIN

Kung wala ka na sa kanila, lumikha ng ilang mga pinalawak na deck ng pagbibilang ng mga kard mula 0 hanggang 20. Ang isang deck ay magiging normal na numero, ang isang deck ay magkakaroon ng mga numero sa pinalawak na form mula 0 hanggang 20 bilang  $0 + (0 \text{ hanggang } 9)$ ,  $10 + (0 \text{ hanggang } 9)$ , at  $20 + 0$ , at isang deck ang gagamit ng sampung mga frame.



## — BINGO MAY 10 —

LARO

Magbigay ng isang random na koleksyon ng 16 Number Card mula 0 hanggang 20 na may pinalawak na form sa isang 4 by 4 bingo board para sa bawat bata. Pagkatapos, paghaluin ang isang koleksyon ng mga pagbibilang ng card mula 0 hanggang 20. Pumili ng isang card nang paisa-isa mula sa tumpok na ito hanggang sa makakuha ng unang magkakasunod na apat na bata at sumisigaw ng bingo!

Ang isang mahalagang pagkakaiba-iba ng larong ito ay upang makagawa ng isang bersyon na "Sampu-Reversed" na gumagamit ng mga kard na may mga bilang. Kapag napili ang isang kard, kung ito ay 1 hanggang 10, pagkatapos ang 10 ay idinagdag upang makita ang katumbas na halaga, at kung ito ay 11 hanggang 20, pagkatapos ang 10 ay ibabawas para sa katumbas na halaga.

## — HAMON NG MEMORY — 10'S —

LARO

Ang bersyon na ito ng laro ng Memory Challenge ay gumagamit ng isang deck ng Number Card mula 0 hanggang 20 na may panuntunang magkatugma ang dalawang numero kung 10 ang pagitan nila. Kung mayroon ka ring mga card mula 0 hanggang 20 na gumagamit ng pinalawak na form o sampung mga frame, dapat mo ring gamitin ang mga iyon. Makipag-ugnay sa isang 3 sa 4 na grid ng mga kard sa mesa, lahat ay nakaharap.

Nagpalit-palitan ang mga manlalaro ng pag-flip ng dalawang baraha sa harapan. Kung ang dalawang kard ay sampung hiwalay, panatilihin ng manlalaro ang mga kard, pinalitan ang dalawang kard mula sa draw pile, at nagpapatuloy sa kanilang pagliko. Kung ang mga kard ay hindi tumutugma, ibabalik ng player ang mga card sa likod at tapusin ang kanilang turn.

Nagtatapos ang laro kapag kinuha ang huling pares ng mga kard. Ang manlalaro na may pinakamaraming mga kard ay nanalo.

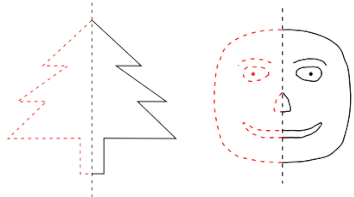
# Mga Hugis na

**Pangangailangan:** Ang pagbibilang sa ginhawa sa 10, ang ilang ginhawa ay binibilang sa 20

## — GEOMETRIC ART —

Aktibidad

Narito ang ilang mga konsepto ng geometriko na maaaring paglaruan ng iyong anak. Ang una ay ang ideya ng pagkakatulad. Dalawang hugis ang *magkatulad* kung mayroon silang magkatulad na hugis maliban sa isa na mas maliit o mas malaki kaysa sa iba. Hamunin ang iyong anak na pumili ng litrato at iguhit ito nang dalawang beses kasing malaki o dalawang beses na mas maliit.

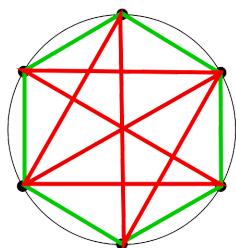


Ang isa pang konsepto ng geometriko upang mapaglaruan ay ang mirror symmetry. Makikita ito ng iyong anak sa pamamagitan ng pagkuha ng salamin na may isang patag na gilid at ilagay ito sa gilid nito sa isang guhit o larawan at nakikita kung ano ang hitsura ng imahe ng salamin. Kapag ang iyong anak ay may ideya, bigyan ang iyong anak ng kalahati ng isang larawan at hamunin sila na iguhit ang imahe ng salamin.

## — SIM TRIANGLE —

LARO

Ang dalawang manlalaro ay may magkakaibang mga kulay na marker. Ibigay ang anim (gumamit ng higit pa para sa isang mas mahirap na laro) mga tuldok nang pantay sa paligid ng isang bilog.



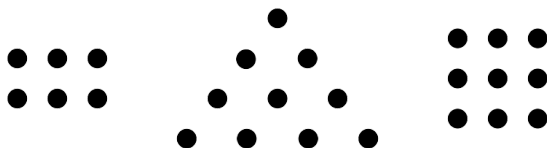
Nagpalit-palitan ang mga manlalaro ng pagguhit ng mga linya sa pagitan ng mga tuldok gamit ang kanilang kulay. Ang natalo ay ang unang manlalaro

na pinilit na lumikha ng isang tatsulok na lahat ng mga tagiliran ay may kulay ng manlalaro at ang mga sulok ay nasa bilog. Sa nakalarawan na laro, susunod ang berde at dapat talunin.

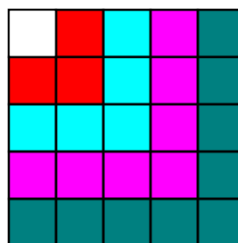
## — NUMERONG HUGIS —

GAWAIN

Gamit ang isang maliit, tulad ng mga piraso ng pagkain, hamunin ang iyong anak na gumawa ng mga hugis na may isang ibinigay na bilang ng mga piraso. Ang mga hugis na ito ay maaaring mga parihaba, tatsulok, parisukat, o anumang nakakatuwa.



Imbestigahan kung aling mga numero ang pantay at kakaiba sa pamamagitan ng paggamit ng mga hugis ng numero. Para sa anumang numero, hilingin sa iyong anak na ilagay ang mga piraso sa dalawang hilera na mayroong parehong numero sa kanila. Ito ay isang bagay na gagawin mo kung pinaghati-hatiin mo ang pagkain nang pantay-pantay sa inyong dalawa. Para sa aling mga numero ito gumagana nang pantay-pantay?



Kapag alam ng iyong anak kung ano ang isang kakaibang numero, siyasatin ang pagdaragdag ng mga unang kakaibang numero tulad ng ipinapakita sa diagram na ito.

Kamangha-mangha, ang kabuuan ng mga unang kakaibang numero ay palaging isang parisukat na numero.

Maaaring mapansin ng iyong anak na para sa ilang mga numero, tulad ng 12, mayroong iba't ibang mga hugis ng mga parihaba na maaaring gawin, at na para sa iba pang mga numero, tulad ng 7, mga flat na parihaba lamang ang maaaring gawin. Kung nais mo, maaari mong sabihin sa iyong anak na ang mga bilang tulad ng 5 at 7 ay tinatawag na prime number dahil walang paraan upang paganahin ang mga ito sa normal na mga parihaba.

# Mga kahit at odds

**Prerequisite:** Ang pagbibilang sa ginhawa sa 10, ang ilang mga aliw sa pagbibilang sa 20, madaling idagdag at ibawas ang 1 at 2

## — PAGDAMI NG 2 —

Unti-unti, ipakilala ang pagpaparami sa iyong anak sa pamamagitan ng isang maliit na pagbabago sa wika - simulang tukuyin ang pagdoble ng isang numero bilang pagkuha ng "dalawa rito" o bilang "pag-multiply nito ng 2."

## — NIM — DOBLENG LIMIT —

LARO

Magtakda ng isang panimulang kabuuan, sabihin 20. Hayaan ang iyong anak na pumili kung nauna o pangalawa. Sa panahon ng unang pagliko, pipiliin ng isang manlalaro na ibawas ang 1 o 2 mula sa kasalukuyang kabuuan. Matapos ang unang pagliko, ang isang manlalaro ay maaaring bawasan ang anumang numero mula 1 hanggang sa dalawang beses ang bilang na ginamit sa huling pagliko. Ang unang taong umabot sa 0 panalo (isang alternatibong panuntunan ay natalo sila). Kapag natututo ang mga bata na i-play ito nang hindi nagsusulat ng kahit ano, ito ay isang masayang laro sa paglalakbay.

## — CONSING MGA KABIT AT ODDS —

LARO

Gumamit ng isang maliit na koleksyon ng mga Number Card na kinasasangkutan ng ilang maliit na dami. Magsimula sa mga kumbinasyon ng tatlong mga card at gumana ang iyong paraan hanggang sa maraming mga card.

Ipagpalagay na ang mga numero ay 1, 2, at 3. Ang tanong ay: Kung random mong pumili ng dalawang kard at idagdag ang mga ito, mas malamang na makakuha ka ng pantay o kakaibang numero? Bilangin kung gaano karaming mga paraan mayroong pagkuha ng isang kakaibang numero kumpara sa pantay na numero. Halimbawa, sa kaso ng paggamit ng 1, 2, at 3, mayroong isang paraan upang makakuha ng pantay na numero (1 + 3) at dalawang paraan upang makakuha ng isang kakatwang numero (1 + 2, 2 + 3). Kaya ang kakaibang bilang ng mga bilang ay mas malamang.

Upang makagawa ng isang laro nito, hayaan ang isang manlalaro na maging Even at ang iba pang manlalaro ay Odd. Tingnan kung sino ang may pinakamaraming tagumpay pagkatapos tumakbo ang isang dosenang pagsubok.

## — SKIP COUNTING NG 2's —

GAWAIN

Bilang karagdagan sa pagiging mahusay na kasanayan, laktawan ang pagbibilang ay isang mas mabilis na paraan upang mabilang ang isang koleksyon ng mga bagay, tulad ng mga daliri ng paa, kaysa isa-isa itong binibilang.

Bilangin ng 2 habang pinipilit ang iyong anak sa pag-indayog. Magsimula sa pamamagitan ng paghalili sa iyong anak - sasabihin mo na 1, sinabi ng iyong anak na 2, sasabihin mo na 3, sinasabi ng iyong anak na 4, at iba pa. Matapos maitaguyod ang pattern, ang isa sa iyo ay maaaring sabihin ang kanilang bahagi nang hindi sinasabi ng ibang tao ang anuman.

Habang naglalakbay, maghanap ng isang bagay na kasiya-siya upang laktawan bilang tulad ng mga dilaw na kotse. Laktawan ang bilangin o pababa ng 2 na magtatapos ng 20. Sa una, gawin ito simula sa 0 o 20, ngunit sa paglaon, magsimula sa anumang numero.

## — HALVES AND HALF NOTS —

LARO

Sumasang-ayon ang dalawang manlalaro sa isang target na numero, sinasabi na 20, itinakda ang kanilang kabuuang pagpapatakbo sa 0, at piliin kung sino ang mauuna. Ang isang pagliko ay magsisimula sa pamamagitan ng pagbuo ng isang numero gamit ang isang die o ang kabuuan ng dalawang dice. Kung ang numero ay kakaiba, dapat i-double ito ng manlalaro. Kung ang numero ay pantay, ang manlalaro ay maaaring tumagal ng kalahati nito ng maraming beses hangga't nais hangga't pantay ang mga bilang na kalahati. Dagdag pa ng manlalaro na ang pangwakas na resulta sa tumatakbo na kabuuan hangga't hindi nito inilalagay ang kabuuan sa target - kung hindi magamit ang pangwakas na resulta, ang pagliko ay laktawan. Ang manlalaro na nagdadala ng kabuuang eksakto sa target na numero ay nanalo.

Mayroong ilang mga pagkakaiba-iba. Maaari mong payagan ang manlalaro na huwag baguhin ang paunang numero. Maaari mong payagan ang paghahati nang hindi bababa sa isang beses. Panghuli, maaari mong magsanay sa pagbabawas sa pamamagitan ng pagsisimula sa target na numero at ibawas ang iyong daan pababa sa 0.

# Mag aBono sa Numero

**Kinakailangan sa Mga:** Ang ilang ginhawa ay nagdadagdag at nagbabawas ng maliliit na mga solong-digit na numero

## — SUM GROUPS —

### PALAISIPAN

Gumamit ng isang grid ng mga numero na may target na kabuuan. Humanap ng mga pangkat ng dalawa o tatlong mga numero na magdagdag ng hanggang sa target. Ang mga miyembro ng isang pangkat ay dapat magbahagi ng panig. Gumamit ng mga token, tulad ng iba't ibang uri ng mga item sa pagkain, upang makilala ang bawat pangkat sa loob ng palaisipan. Kapag kumpleto, ang buong palaisipan ay binubuo ng mga kilalang pangkat.

	1	2	2
6	5	3	4
	1	3	3

	0	8	3	2
8	2	4	4	3
	6	5	5	7
	1	2	3	1

Lumikha ng mga puzzle na ito sa pamamagitan ng pagsisimula sa isang walang laman na grid at pagtatrabaho sa paligid ng grid gamit ang mga pares at triple na nagdaragdag sa target na kabuuan. Mas masaya kung ang palaisipan ay may isang solusyon lamang, ngunit huwag mag-alala tungkol dito.

## — GO FISH WITH SUMS —

### LARO

Paggamit ng isang target na kabuuan na komportable ang iyong anak, alisin ang mga card sa 0 sa itaas ng target na iyon mula sa deck ng Number Card. Kung mayroong higit sa dalawang mga manlalaro at malimit mong pinaghihigpitan ang mga numero, maaaring kailanganin mong gumamit ng maraming mga deck.

Nagsisimula ang paglalaro sa pamamagitan ng pagharap ng 5 card sa bawat manlalaro. Ilagay ang natitirang mga card sa isang karaniwang draw pile. Nagpapalit-palit ang mga manlalaro ng "pangingisda" para sa mga kard na ang bilang ay susumahin sa target na kabuuan gamit ang mga kard na mayroon na sila.

Halimbawa, ang isang manlalaro ay maaaring tanungin ang isang manlalaro, "Mayroon ka bang 4's?" Kung ang manlalaro na iyon ay mayroong ilang 4, sila ay ibibigay at ang orihinal na manlalaro ay makakakuha ng isa

pang pagliko. Gayunpaman, kung ang manlalaro na iyon ay walang anumang 4's, pagkatapos ay sinabi ng manlalaro na "Go Fish!" at ang isang kard ay iginuhit mula sa draw pile. Kung ang mga iginuhit na kard ay tumutugma sa isang kard na mayroon sila, ang manlalaro ay maaaring magkaroon ng isa pang pagliko; kung hindi man, ang pagliko ay tapos na at ang pagpapatuloy ay nagpapatuloy sa kaliwa.

Kapag ang isang manlalaro ay mayroong isang pares ng mga kard na kabuuan sa kabuuan, inilalagay ng manlalaro ang pares na iyon sa mesa sa harap nila. Tapos na ang laro kung lahat ng mga kard ay magkapares. Ang manlalaro na may pinakamaraming pares ay nanalo.

Upang lumikha ng ilang pagkakaiba-iba, payagan ang mga manlalaro na gumamit ng higit sa dalawang mga card upang lumikha ng isang pangkat ng mga kard na sim sa target na kabuuan. Ang isa pang posibilidad ay sabihin na ang dalawang kard ay tumutunog kapag ang kanilang pagkakaiba ay isang tinukoy na pagkakaiba sa target.

## — SINO ANG BILANG AKO —

### GAWAIN

Depende sa kung gaano karaming mga bata ang naglalaro, mayroong dalawang paraan upang laruin ito.

Matanda na may dalawang anak: Ang bawat bata ay gumuhit ng isang kard at inilalagay ito sa kanilang noo na nakaharap nang hindi nakikita ito. Inihayag mo ang kabuuan ng mga kard at hinamon ang mga bata na alamin ang kanilang sariling kard sa pamamagitan ng pagtingin sa kard ng iba pang bata.

Matanda na may isang anak: Lumikha ng maraming mga pares ng mga card nang maaga kung saan ang bawat pares ng mga kard ay may parehong kabuuang kilala sa lahat. Ang mga hindi nagamit na kard ay inilipat sa gilid. Pumili ng isang random na pares ng mga kard, ilagay ang mga kard sa iyong noo, at alamin ang bawat kard sa pamamagitan ng pagtingin sa kard ng ibang tao.

# Mag-order sa Pangangailangan sa Bahay

: Maaaring bilangin pataas at pababa mula 0 hanggang 20

## — BUMABABA —

LARO

Gumamit ng isang deck (dalawa kung maraming mga manlalaro) ng mga kard na mula 0 hanggang 20. Ang bawat manlalaro ay bibigyan ng apat na kard na nakaharap sa pagkakasunud-sunod ng pagbibigay sa kanila, at ang natitirang mga kard ay bumubuo ng isang pileng draw.

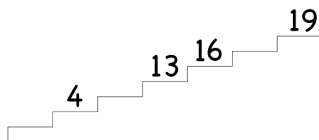
Maaari mong i-play na ang isang manlalaro ay dapat pumili ng isa sa kanilang mga mayroon nang mga card nang maaga o, ang mas kaibig-ibig na bersyon, na ang card ay maaaring makapili pagkatapos makita ang bagong card. Alinmang paraan, ang isa sa kanilang mga kard ay pinalitan ng tuktok na kard ng tumpok at ang pinalitan na kard ay inilalagay sa ilalim ng draw pile.

Ang unang manlalaro na nakuha ang kanilang mga kard sa pagkakasunud-sunod na nanalo. Gawing mas madali ito sa pamamagitan ng pagpapahintulot sa mga duplicate na card. Gawin itong mas mahirap sa pamamagitan ng paggamit ng higit pang mga kard sa isang kamay.

## — PUMUNTA NG IBA PA —

LARO

Ang bawat manlalaro ay gumuhit ng isang hagdanan na may kahit saan mula 4 hanggang 10 mga hakbang (higit pang mga hakbang para sa mas matandang mga manlalaro).

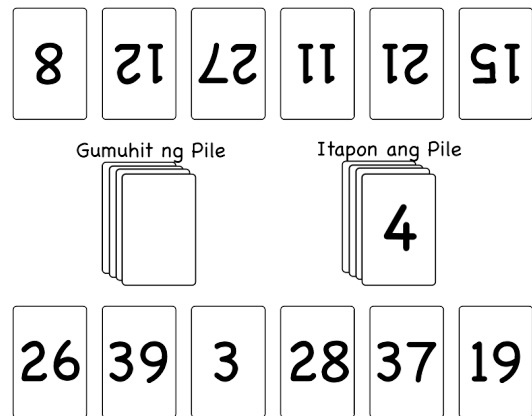


Lumikha ng isang numero gamit ang mga Number Card na may bilang mula 0 hanggang 9. Ang unang pagpipilian ay mula sa mga kard na 0 hanggang 1, at ito ang sampung digit. Pagkatapos pumili ng isang digit mula sa lahat ng mga card. Ang dalawang digit na magkasama ang bumubuo sa numero. Kung maaari, dapat ilagay ng manlalaro ang numerong ito sa kanilang mga hakbang. Ang unang manlalaro na napunan ang kanilang mga hakbang sa pagtaas ng pagkakasunud-sunod mula sa ibaba hanggang sa nangungunang mga panalo. Gawing mas madali ito sa pamamagitan ng pagpapahintulot sa mga kalapit na hakbang na magkaroon ng parehong halaga.

## — PAGLIKHA NG ORDER —

LARO

Magsimula sa isang deck ng Mga Number Card na mula 0 hanggang 40 (mas mataas sa mas maraming mga manlalaro). Makipag-deal sa sampung card sa bawat manlalaro (mas kaunting mga card para sa mga mas batang manlalaro). Ang mga naka-deal na kard ay inilalagay sa harap ng bawat manlalaro sa pagkakasunud-sunod ng mga ito. Ang natitirang mga kard ay inilalagay nakaharap sa isang draw pile. Ang tuktok na card ay nakalagay nakaharap sa itaas bilang ang unang card sa isang itatapon na tumpok. Ang layunin ng laro ay upang makuha ang mga card sa pagtaas ng pagkakasunud-sunod mula kaliwa hanggang kanan.



Sa isang pagliko, ang isang manlalaro ay maaaring pumili ng alinman sa tuktok na card ng itapon na tumpok o ang draw pile - dapat gamitin ang card na ito upang mapalitan ang isa sa mga card sa harap ng manlalaro, at ang pinalitan na card ay inilalagay sa tuktok ng ang itapon na tumpok.

Maaari mong i-play na ang unang manlalaro upang makuha ang kanilang mga kard sa pagkakasunud-sunod ng mga panalo, at iyon lang ang mayroon dito. O kaya, maaari kang gumamit ng isang point system para sa bawat pag-play. Sa sistemang ito, ang nagwagi ay tumatanggap ng 15 puntos. Ang iba pang mga manlalaro ay tumatanggap ng isang puntos para sa bawat kard na mayroon sila sa pagkakasunud-sunod na nagsisimula sa kanilang pinakamababang card.



# Maliit na Pagdaragdag at Pagbabawas ng

**Pangangailangan:** Ang ilang kaginhawaan sa pagdaragdag at pagbabawas ng maliliit na mga solong-digit na numero

## — SABADO SA 10 —

### LARO

Gumamit ng isang deck ng mga kard mula 1 hanggang 10. Pumili ng isang target na kabuuan, sabihin 10. Ang bawat pag-ikot ay nagsisimula sa pamamagitan ng pagharap sa limang baraha sa mesa. Pinipili ng isang manlalaro ang tatlo sa mga kard at iikot ito. Ang dalawang kard ay pinili mula sa tatlong iyon upang magdagdag ng mas malapit sa target hangga't maaari. Ang hindi nagamit na tatlong kard ay ibinibigay sa ibang manlalaro upang pumili ng dalawang kard upang makalapit sa target. Ang manlalaro na pinakamalapit sa target mula sa magkabilang panig ay nanalo ng isang puntos.

Magamit ang isang linya ng numero na magagamit para sa mga talakayan tungkol sa kung aling manlalaro ang malapit sa target na kabuuan.

Ang isang pagkakaiba-iba ay ang paggamit ng pagbabawas sa halip, kung saan gagamitin mo ang isang mas mababang target.

## — ZOO RESCUE —

### LARO

Gumamit ng dalawang dice o dalawang hanay ng mga kard ng numero mula 1 hanggang 6. Ang bawat manlalaro ay mayroong 6 na mga token - mga token ng hayop ay perpekto para sa larong ito kung mayroon ka sa kanila. Ang bawat manlalaro ay mayroon ding isang piraso ng papel na may mga kahon na may bilang mula 0 hanggang 5. Ang bawat manlalaro ay nagpapasya kung saan ilalagay ang kanilang 6 na mga token - okay lang na maglagay ng higit sa isang token sa isang kahon.

Sa panahon ng pagliko ng isang manlalaro, ang dalawang numero ay nilikha sa pamamagitan ng paggalugad ng dice o pagpili ng dalawang kard, at ginagamit ang pagkakaiba ng mga numerong iyon. Maaaring makalaya ng isang manlalaro ang isa sa kanilang mga token kung mayroon sila sa kahon na iyon. Ang unang manlalaro na nagligtas ng lahat ng kanilang mga token ay nanalo.

Bilang kahalili, gumamit ng mga card na may bilang mula 1 hanggang 10 at magkaroon ng 10 mga kahon na may bilang mula 0 hanggang 9.

Ang isang mahalagang bahagi ng larong ito ay ang pagpili ng magandang kahon upang ilagay ang mga token upang magsimula. Sa pagsasanay, napagtanto ng iyong anak na ang ilang mga kahon ay mas malamang na mangyari kaysa sa iba.

## — KARANIWANG SUMS —

### IMBESTIGASYON

Gumawa ng isang sheet ng papel na may 12 mga hilera. Sa bawat hilera, maglagay ng 8 mga parisukat. Ang pinaka-kaliwang haligi ng mga parisukat ay may mga bilang mula 1 hanggang 12 na nakasulat sa mga parisukat. Magbigay ng 1 token sa bawat isa sa 12 mga numero. Simulang ilunsad ang isang pares ng dice. Pagkatapos ng bawat rolyo, ilipat ang token para sa kabuuan ng dice ng isang parisukat sa kanan. Ang layunin para sa bawat token ay maging una upang makarating sa kanan sa buong pahina.

Hayaan ang iyong anak na magkaroon ng ilang mga katanungan upang siyasatin. Ang ilang mga natural na katanungan ay:

- Alin ang token na mananalo at bakit?
- Aling mga token ang mahusay na gumagana at alin ang hindi maganda?
- Aling token ang pinakapangit?
- Paano magbabago ang mga nagwagi kung ang mga hilera ay binago upang magkaroon ng mas kaunting mga parisukat o higit pang mga parisukat?

Ipaliwanag sa iyong anak ang kanilang mga ideya tungkol sa mga sagot sa mga katanungang ito, at pagkatapos ay siyasatin ang kanilang mga ideya sa pamamagitan ng pagpapatakbo ng mga eksperimento.

Magdagdag ng isang mapagkumpitensyang elemento dito sa pamamagitan ng paghula kung aling token ang mananalo bago magsimula ang pag-ikot.



# Mega Sudoku Variations

**Kinakailangan sa:** Ang pagbibilang sa ginhawa sa 10, ang ilang ginhawa ay binibilang sa 20, madaling idagdag at ibawas ang 1 at 2

## — PANIMULA —

Ang lahat ng mga puzzle sa pahinang ito ay nagsisimula sa pangunahing panuntunan sa Sudoku na ang isang parisukat na grid ay puno ng mga numero upang ang bawat numero ay lilitaw ang eksaktong isang beses sa bawat hilera at haligi.

Gawin ang mga puzzle na ito sa pamamagitan ng pagsisimula sa isang kumpletong puno ng palaisipan, pag-aalis ng marami o lahat ng mga numero, at paglikha ng mga subregion at ang naaangkop na karagdagang impormasyon para sa uri ng puzzle.

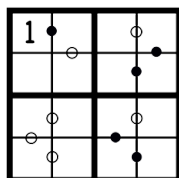
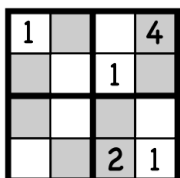
Upang makatipid ng puwang, ang mga halimbawa dito ay lahat ng 4 hanggang 4. Maaari kang gumawa ng mas malaking mga puzzle sa iyong sarili, o maaari kang maghanap ng mas malalaking mga bersyon ng mga ito sa internet.

## — KAHIT-ODD AT KROPKI SUDOKU —

### PALAISIPAN

Ang dalawang mga puzzle na ito ay may karaniwang karagdagang paghihigpit sa Sudoku na ang mga numero ay dapat mangyari nang eksakto isang beses sa bawat minarkahang subregion.

Para sa mga puzzle na Even-Odd Sudoku, ang mga parisukat para sa pantay na mga numero ay greyed in. Ginagawa nitong mas madali ang mga ito kaysa sa regular na Sudoku at pinapalakas nito ang pantay at kakaibang mga numero.

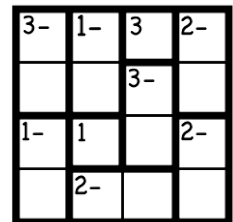
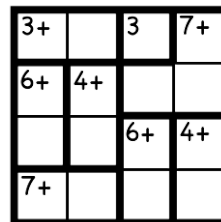


Ang Kropki Sudoku ay kapareho ng regular na Sudoku maliban sa dalawang uri ng mga tuldok na inilagay sa pagitan ng mga cell ay idinagdag. Kung ang tuldok ay guwang, kung gayon ang dalawang numero ay magkahiwalay. Kung ang tuldok ay napunan, pagkatapos ang isang numero ay kalahati ng iba pang numero.

## — SUMDOKU, DIFFDOKU, SUMDIFFDOKU —

### PALAISIPAN

Bilang karagdagan sa karaniwang mga panuntunan sa Sudoku, ang mga puzzle na ito ay pinaghiwalay sa mga subregion na may target na bilang na nakatalaga sa kanila. Hindi tulad ng karaniwang Sudoku, pinapayagan para sa isang numero na ulitin sa isang subregion hangga't hindi ito nilalabag ang panuntunan tungkol sa walang pag-uulit sa isang hilera o haligi. Kung ang isang subregion ay may isang parisukat lamang dito, pagkatapos ang target na numero ay ang halaga ng parisukat na iyon.



Sa Sumdoku, ang kabuuan ng lahat ng mga numero sa isang subregion ay ang target na numero. Sa Diffdoku, ang lahat ng mga subregion ay may isa o dalawang mga parisukat. Kung ang isang subregion ay may dalawang mga parisukat, kung gayon ang pagkakaiba ng dalawang numero ay ang target na numero.

Sa isang palaisipan na Sumdiffdoku, ang parehong karagdagan at pagbabawas ay ginagamit. Ang mga subregion ay minarkahan ng isang "+" o isang "-" upang ipahiwatig kung kukuha ng kabuuan o pagkakaiba.

Upang maiiba ang mga kalkulasyon sa matematika, gumamit ng iba't ibang mga pangkat ng mga numero sa halip na ang karaniwang 1 hanggang 4 para sa isang 4 ng 4. Halimbawa, gamitin ang mga bilang na 1, 3, 5, at 7. Kung gagawin mo ito, ilita ang mga numero sa itaas ng puzzle kaya malalaman ng anak mo kung ano ang gagamitin.

# Pangunahing Kumbinasyon

---

**Pangangailangan:** *Ang ilang ginhawa ay nagdadagdag at nagbabawas ng maliliit na mga solong-digit na numero*

---

## — SHUT THE BOX —

LARO

Ang bawat manlalaro ay nagsusulat ng mga numero mula 1 hanggang 9 sa isang piraso ng papel. Upang simulan ang isang pagliko, nahahanap ng isang manlalaro ang kabuuan ng rolyo ng dalawang dice. Gumagamit lamang ng mga numero na hindi pa na-cross out, ang player ay tumatawid ng isang pangkat ng isa o higit pang mga numero na nagdaragdag sa halagang iyon. Kung hindi ito magagawa, walang nagbabago. Ang isang manlalaro ay maaaring magpasya nang maaga na gumamit lamang ng isang mamatay. Ang unang manlalaro na nakuha ang lahat ng mga numero ay tumawid ng panalo.

Ang isang paraan upang maiba ang larong ito ay ang paggamit ng isang mas malaking hanay ng mga numero, tulad ng pagpunta sa 10 o kahit 12. Isa pang paraan ay upang bigyan ang bawat manlalaro ng isang solong pagliko - nagpatuloy ang pagliko ng mga bagong rolyo hanggang sa unang pagkakataon na ma-stuck ang manlalaro. Sa huli, ang marka ng manlalaro ay ang kabuuan ng mga bilang na hindi na-cross out. Ang manlalaro na may pinakamababang iskor ay nanalo.

## — TAMAAN ANG DAPAT TAMAAN —

LARO

Mula sa isang deck ng paglalaro ng mga kard, alisin ang mga face card at anumang mga numero na mas malaki kaysa sa komportable sa mga bata. I-shuffle ang mga card at i-turn over ang limang card na gagamitin at ang ika-anim na card na ang target. Iwanan ang natitirang mga card bilang isang draw pile upang punan ang mga card kapag natanggal sila.

Sa panahon ng isang pagliko, kung ang isang manlalaro ay maaaring gumamit ng kabuuan o pagkakaiba ng dalawa sa limang mga kard upang katumbas ng pang-anim, nakukuha ng manlalaro ang lahat ng tatlong mga kard at pinalitan sila mula sa draw pile. Kung nabigo ang manlalaro, pagkatapos ay isang bagong ikaanim na card ay nakabukas at ang pagliko ay lilipat sa susunod na manlalaro. Ang manlalaro na may pinakamaraming mga kard sa pagtatapos ng laro ay nanalo.

Mayroong maraming mga pagkakaiba-iba na maaari mong gamitin. Maaari mong payagan ang isang manlalaro na gumamit ng tatlong card, sa halip na dalawa lamang, upang magdagdag ng hanggang sa ika anim. Maaari mo ring payagan ang anumang bilang ng mga kard na gagamitin upang magdagdag ng hanggang sa ika anim. Ang isa pang pagkakaiba-iba ay upang payagan ang isang halo ng pagdaragdag at pagbabawas sa anumang bilang ng mga kard.

## — PANAHOON NG POTATO NA MAY SUMS —

LARO

Gumamit ng isang regular na deck ng paglalaro ng mga card, magkaroon ng isang target na bilang ng 5, at alisin ang lahat ng mga card sa itaas ng target, maliban sa isang card - ang mainit na patatas, na maaaring maging anupaman, tulad ng isang Joker o face card. Deal ang buong natitirang deck sa lahat ng mga manlalaro - okay lang kung ang ilang mga manlalaro ay makakakuha ng isa pang kard kaysa sa iba.

Ang lahat ng mga manlalaro ay nagsisimula sa pamamagitan ng paglilagay sa talahanayan mula sa kanilang mga kamay na 5 at anumang mga pares na nagdaragdag ng hanggang sa 5. Sa iyong pagliko, maaari kang pumili ng isang random card mula sa kamay ng anumang iba pang manlalaro (isang mas simpleng panuntunan ay palaging ito ang manlalaro sa iyong kanan ). Kung bibigyan ka ng bagong kard na ito ng isang pares ng mga kard na nagdaragdag sa target na kabuuan, ilagay ang pares sa mesa; kung hindi man, itago ang card sa iyong kamay. Maglaro pagkatapos ay lumipat sa susunod na manlalaro sa iyong kanan.

Kapag natapos ang paglalaro, natalo ang manlalaro na may hawak na mainit na patatas. Bilang kahalili, maaari mong i-play na ang unang manlalaro na naubusan ng mga kard ay nanalo.

Habang nagpapabuti ng mga kasanayan sa pagdaragdag ng iyong anak, gumamit ng mas malaking mga target na numero hanggang sa 10. Ang pagkakaiba-iba ng target na numero ay magbibigay ng pagsasanay sa iba't ibang mga bobo sa bilang.

# Hayaan Mo Akong Bilangin ang Mga Paraan na

**Kinakailangan:** Ang ilang ginhawa ay nagdadagdag at nagbabawas ng maliliit na mga solong-digit na numero

## — IBA ANG PARAAN —

### IMBESTIGASYON

Ang pagbibilang ng bilang ng mga paraan ng paggawa ng isang bagay na may kinalaman sa mga pagpipilian ay maaaring humantong sa ilang mga kagiliw-giliw na pagsisiyasat. Narito ang ilang mga posibilidad - magsaya ka sa pag-iisip ng marami pa kasama ang iyong anak.

Imbestigasyon 1: Pagguhit na may pula at asul lamang, gaano karaming mga paraan ang maaari mong iguhit ang isang halimaw na may sumbrero, mata, at kapa? Paano ito mababago kung ang sumbrero at cape lamang ang iyong kulay? Paano ito mababago kung gumamit ka ng tatlong mga kulay, o kung isang beses mo lamang ginagamit ang bawat kulay?

Pagsisiyasat 2: Mayroon kang isang hilera ng 5 magkaparehong mga candies. Gaano karaming mga paraan maaari mong kulayan ang mga ito upang mayroong 2 pula at 3 asul?

Pagsisiyasat 3: Hanapin ang lahat ng mga paraan upang makakuha ng isang kabuuan gamit ang isang maliit na hanay ng mga numero. Gawin ito ng at nang hindi isinasaalang-alang ang kaayusan. Halimbawa, kung gumagamit ka ng 1 at 2, mayroong  $1 + 1 + 1 + 1 = 2 + 1 + 1 = 2 + 2$  paraan ng pagkuha ng 4 nang hindi isinasaalang-alang ang order, at  $1 + 1 + 1 + 1 = 2 + 1 + 1 = 1 + 2 + 1 = 1 + 1 + 2 = 2 + 2$  mga paraan ng pagkuha ng 4 isinasaalang-alang ang pagkakasunud-sunod.

## — ANUMANG PARAAN —

### GAWAIN

Ang mga manlalaro ay nagkakasundo sa isang target. Ang isang kapaki-pakinabang na target ay 10, ngunit ang iba pang mga numero ay mabuti. Ang bawat manlalaro ay bibigyan ng limang baraha mula sa isang deck na walang mga face card. Ang mga manlalaro ay makakahanap ng maraming paraan hangga't maaari upang makuha ang kabuuang target na gamit ang karagdagan at / o pagbabawas sa anuman sa kanilang mga kard upang maabot ang target.

Gawin ito bilang isang pangkatang aktibidad kung saan ang buong pangkat ay binibigyan ng limang kard upang magamit upang makipagtulungan na magkaroon ng mga paraan upang makamit ang kabuuan.

## — PAANO AKO MAGAGAWA —

### GAWAIN

Ang isang tao ay nagbibigay sa ibang tao ng isang target na numero at hinamon sila na magkaroon ng iba't ibang mga paraan ng pagdaragdag at / o pagbabawas upang makuha ang numerong iyon. Kung ang target ay 3, maaari itong magsimula sa  $1 + 2$ , ngunit pagkatapos ay maging  $1 + 5 - 3$  at iba pa. Habang natututo ang iyong anak ng higit pang matematika, maaaring idagdag ang mga karagdagang kasanayan, tulad ng pagdodoble at paghahati. Halimbawa, 5 at 2 dinoble plus 1 o dalawa 10's minus three 5's.

## — BILANG SCRAMBLE —

### GAWAIN

I- roll ang limang dice upang lumikha ng mga numero upang gumana. Paikutin ang dalawa pang dice upang lumikha ng isang dalawang digit na target na numero - ang unang mamatay ay ang sampung lugar na digit at ang pangalawang mamatay ay ang isa na digit. Ang hamon ay ang paggamit ng karagdagan, pagbabawas, at pagbuo ng dalawang-digit na mga numero upang mas malapit hangga't maaari sa target na numero - ang iskor ay kung gaano sila kalapit. Maaari kang magkaroon ng isang nagwagi para sa bawat pag-ikot, o maaari kang magdagdag ng mga marka sa maraming mga pag-ikot at magkaroon ng isang pangkalahatang nagwagi na may pinakamababang iskor. Payagan ang pagpaparami sa oras na malaman ng iyong anak kung paano i-doble o triple ang mga numero.

Ipagpalagay na ang rolyo ay: 4, 4, 3, 1, 3 at 22. Ang isang manlalaro ay maaaring magdagdag at makakuha ng  $4 + 4 + 3 + 1 + 3 = 15$ . Ang isa pang manlalaro ay maaaring gumamit ng  $14 + 4 + 3 + 3 = 24$ . May isang tao kung hindi man ay maaaring magkaroon ng  $34 - 14 + 3 = 23$ .

Ipagpalagay na ang rolyo ay: 1, 2, 5, 6, 4 at 63. Ang isang manlalaro ay malapit sa  $65 - 4 + 2 + 1 = 64$ . Isa pang nakakakuha nito nang eksakto sa  $56 + 4 + 2 + 1 = 63$ . Ang isang pangatlo ay nagsasabing  $52 + 6 + 4 + 1 = 63$  ay gumagana rin. Magkaroon ng isang chart tungkol sa kung bakit ang ilang mga problema ay may maraming mga solusyon.

# Pangangailangan ng Mga Puzzle ng Solitaire

: Ang ilang ginhawa ay nagdadagdag at nagbabawas ng maliliit na mga solong-digit na numero

Habang ang mga puzzle na ito ay inilarawan bilang mga puzzle ng solitaryo, pinakamahusay na magagawa silang magkasama bilang isang pamilya.

## — PYRAMID SOLITAIRE —

PALAISIPAN

Alisin ang lahat ng mga card sa itaas ng isang target na numero, sabihin ng 10. Gumawa ng isang 21-card na piramide na may 6 na mga hilera. Ilagay ang mga kard sa mukha ng piramide sa bawat ibabang hilera na kalahating magkakapatong sa mas maliit na hilera sa itaas nito. Ang natitirang mga card ay lumilikha ng isang draw pile.

Ang isang pangkat ng isa o higit pang mga kard na summing sa target ay maaaring magamit kung ang bawat card ay hindi sakop ng lahat. Maaaring isama ng pangkat na ito ang tuktok na card ng draw pile o itapon ang pile. Itinabi ang mga kard na ito. Kung walang mga tugma, ilipat ang tuktok na draw pile card sa itapon na tumpok.

Tapos na ang laro kapag walang laman ang draw pile. Ang iyong layunin ay upang magamit ang maraming

mga card hangga't maaari mula sa pyramid.

Kung gagamit ka ng isang target na mas mababa sa 10, bawasan ang laki ng pyramid sa pamamagitan ng isang hilera o dalawa upang magkaroon ka ng sapat

na malaking draw pile. Halimbawa, para sa isang layunin ng 8 gumamit ng 15 card sa 5 mga hilera.

Sa halip na gumamit ng karagdagan, gumamit ng pagbabawas. Kung gagamitin mo ang mga kard hanggang sa sampu, ang isang mahusay na numero ng target ay 5. Para sa mga ito, alisin ang mga pares ng mga kard na ang pagkakaiba ay 5. Kapag mayroon kang isang kard na may 5, maaari mong alisin ito o ipares sa isang 10.

## — CARD DOCK ORDERING —

PALAISIPAN

Ang hamon ay mag-stack ng isang deck ng mga may bilang na card, sabihin ang 1 hanggang 5, upang mangyari ang mga sumusunod:

Ang nangungunang card ay 1. Alisin ang nangungunang card at itala ito. Ilipat ang susunod na card sa ilalim ng deck. Ang susunod na kard ay 2 at itinabi. Ilipat ang susunod na card sa ilalim ng deck. Magpatuloy hanggang sa ang lahat ng mga kard ay itabi sa pagkakasunud-sunod.

Kapag nahanap na ng iyong anak madali para sa 1 hanggang 5, hamunin ang iyong anak na gawin ito para sa mas malaking mga saklaw ng bilang.

## — PAGKAKAIBA PYRAMID —

PALAISIPAN

Ang hamon ay ilagay ang mga numero mula 1 hanggang 6 sa isang piramide na may isang kard sa tuktok na hilera, dalawang kard sa pangalawang hilera at tatlong kard sa ikatlong hilera, kung saan ang bawat numero ay ang pagkakaiba ng dalawang numero sa ibaba nito.

Hayaan ang iyong anak na maglaan ng oras at maglaro kasama nito. Malamang, sa paglalaro lamang nito, ang iyong anak ay mangyayari sa isang solusyon. Gayunpaman, kung nababalisa ang iyong anak, narito ang dalawang tip na makakatulong. Ang 6 ay dapat na nasa ilalim na hilera dahil hindi ito maaaring maging pagkakaiba ng anumang pares ng mga numero. Katulad nito, ang 5 ay dapat na nasa ilalim na hilera o sa gitnang hilera sa itaas ng 6 at ang 1.

Kung nakita ng iyong anak na madaling gawin ito, hamunin sila na alamin kung gaano karaming mga paraan ito magagawa. Talakayin kung ano ang ibig sabihin nito na magkakaiba ang dalawang solusyon - kung ang isang solusyon ay ang mirror na imahe ng isa pa, dapat ba itong isaalang-alang na iba? Ang isa pang hamon ay upang malutas ang mas mahirap na palaisipan ng paglalagay ng mga numero mula 1 hanggang 10 sa isang piramide.

# Mga Laro sa Diskarte sa

Paunang kinakailangan: Pangangatwiran at mga kasanayan sa paglutas ng problema

## — PANIMULA —

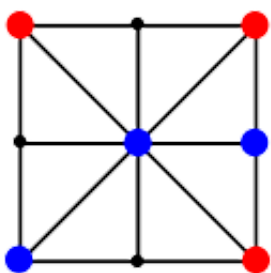
Ang paglalaro ng mga laro ng diskarte ay makakatulong sa iyong anak nang labis sa maraming pangangatwiran, pagpaplano, at mga kasanayan sa paglutas ng problema. Mayroong dose-dosenang mga naturang laro - tulad ng tic-tac-toe, 9 Men's Morris, Fox at Geese, Dara, Connect Four, Mancala, Checkers, Go, Chess - napakaraming malalaking dito.

## — TAPATAN —

LARO

Mayroong maraming mga laro na katulad sa isang ito - mga laro tulad ng Rota, 9 Holes, at 3 Men's Morris. Sa bersyon na ito, mayroong 9 na puntos na konektado sa isang grid sa pamamagitan ng 3 pahalang at 3 patayong mga linya. Ang bawat manlalaro ay mayroong tatlong magkatulad na mga token na paglalarawan. Ang layunin ng laro ay upang makuha ang iyong tatlong mga token sa isang linya.

Mayroong dalawang yugto ng paglalaro. Sa panahon ng unang yugto, ang yugto ng pagkakalagay, pumapalit ang mga manlalaro sa paglalagay ng kanilang mga



token ng paisa-isa sa mga bakanteng puntos. Matapos ilagay ang lahat ng mga token, nagsisimula ang pangalawang yugto, ang yugto ng paggalaw. Sa yugtong ito, pinapalitan ang mga manlalaro ng paglipat ng kanilang mga

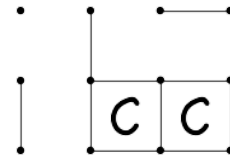
token sa walang laman na mga katabing puntos. Ang isang kahaliling panuntunan ay ang mga piraso ay maaaring ilipat sa anumang walang laman na punto, hindi lamang mga katabing puntos.

Tapos na ang laro kapag ang isang manlalaro ay nanalo o kapag ang parehong posisyon ay nangyayari nang tatlong beses, kung saan ito ay isang laro ng kurbatang.

## — DOTS AT BOXES —

LARO

Ang kasiya-siyang laro na ito ay nagsisimula sa isang hugis-parihaba na grid ng mga tuldok - sabihin 3 hanggang 4. Sa isang pagliko, gumuhit ang isang manlalaro ng isang pahalang o patayong linya na kumokonekta sa dalawang hindi magkakasamang katabing mga tuldok. Kung ang bagong linya ay nakumpleto ang isang 1 by 1 box, kumita ang manlalaro ng isang puntos at gumuhit ng isa pang linya. Kapag wala nang mga linya na maaaring iguhit, ang manlalaro na may pinakamaraming puntos na panalo. Ang isang madaling paraan upang subaybayan ang mga puntos ay upang maglagay ng paunang sa loob ng bawat nakuha na kahon.



Bagaman tradisyonal na nilalaro ito ng maliit na mga parisukat, maaari rin itong laruin ng mga tuldok sa isang pattern upang makabuo ng mga triangles o hexagon - medyo mahirap iguhit.

## — PENTE o GOMOKU —

LARO

Mayroong isang kumpol ng mga laro na nilalaro na may katulad na mga patakaran. Sa halip na gumamit ng anuman sa detalyadong mga patakaran ng opisyal, ang isang mas simpleng bersyon ay dapat na gumagana para sa mga batang manlalaro. Kahit na ang mga opisyal na laro ay nilalaro sa isang 19 ng 19 na hugis-parihaba na grid ng mga puntos, isang 13 by 13 grid na ginawa ng 13 pahalang at patayong mga linya ay dapat na gumana nang maayos.

Nagpalit-palitan ang mga manlalaro ng paglalagay ng kanilang mga token sa mga grid point - maaari mong gamitin ang mga pasas at cheerios, o anumang iba pang mga token na mayroon kang maraming. Ang unang manlalaro na nakakuha ng lima sa kanilang mga token ng sunud-sunod na panalo.