



Kabanata 4 — Mabibilang ko sa 20!

Pangangailangan: *Maaaring bilangin sa 20 komportable at magkaroon ng isang mahusay na kahulugan ng mga damit. Komportable din ang pagdaragdag at pagbabawas ng maliliit na numero at nauunawaan ang mga koneksyon tulad ng mga bilang na bono at katotohanan na mga pamilya.*

— SAAN KA NAMAN —

Malayo na ang narating ng iyong anak! Maaari na nilang bilangin pataas at pababa sa pagitan ng 0 at 20 at maunawaan kung ano ang ibig sabihin ng lahat ng mga damit na iyon. Ang iyong anak ay komportable sa "pagbibilang sa" o "pagbibilang" na nagsisimula sa anumang numero sa pagitan ng 0 at 20. Mayroon ding namumuo na pag-unawa sa halaga ng lugar at kung paano ito nauugnay sa pinalawak na form.

Lumago din ang mga kakayahan sa pagkalkula! Higit pa sa pagdaragdag at pagbabawas ng maliliit na numero, ang iyong anak ay may pang-unawa sa mga bilang ng mga ugnayan ng mga bilang ng bono at mga katotohanan na pamilya. Ang mga ideya ng pagdaragdag at pagbabawas ng 1 o 2, pagdaragdag ng kambal, at malapit sa kambal, ay handa nang bumuo ng pundasyon para malaman ang lahat ng mga katotohanan sa pagdaragdag at pagbabawas. Ang iyong anak ay nakukuha din ng pagbibilang ng pagbibilang ng 2, pagdodoble, paghahati, at pantay at mga kakaibang numero - na lahat ay nagtatakda ng yugto para sa pag-aaral ng pagpaparami at paghahati.

— BAGONG IDEYA SA KABANATA ITO —

- **Nagbibilang sa 100** — Habang nakakatuwang pakinggan ang bilang ng iyong anak hanggang sa 100, panatilihin ang kasanayan na ito na may batayan sa pag-unawa sa mga numero - ang halaga ng lugar at pagbilang nang paatras ay makakatulong dito.
- **Pinalawak na Halaga ng Porma at Lugar** — Ang mas naunang pagsasanay na kasama nito ay lalakas dito. Ang pag-unawa sa sampu at isa, at paggamit ng pinalawak na form (tulad ng $37 = 30 + 7$), ay mahalaga sa pag-unawa ng mga numero.
- **Paghahambing ng mga dobleng digit na numero** — Gawing madali nito ang pag-unawa sa halaga ng lugar.
- **Lahat ng pagdaragdag at pagbawas ng solong-digit** — Ito ay unang ginagawa sa mga manipulative, lalo na ang mga daliri. Pagkatapos, gamit ang mga ideya na kinasasangkutan ng mga ugnayan sa pagitan ng mga numero, ito ay maaabot sa mental arithmetic.
- **Bayad para sa Pagdaragdag at Pagbabawas** — Pagsasaayos ng mga problema sa pagdaragdag at pagbabawas upang gawing madali ang mga ito upang hindi lamang makatulong sa aritmetika sa pag-iisip, nakakatulong ito na turuan ang istraktura ng mga numero.
- **Pagbibilang ng Skip** — Ang palaktaw pataas at pababa ng anumang solong-digit na numero na nagsisimula kahit saan ay mahusay na kasanayan para sa paggawa ng pagdaragdag ng kaisipan at pagbabawas, at kapaki-pakinabang para sa pag-aaral ng pagpaparami at paghahati.
- **Simula nang marami** — Alam na ng iyong anak kung paano magparami ng 2. Ito ay pahabain, sa bahagi na gumagamit ng pagbibilang ng laktaw, sa lahat ng mga solong-digit na numero.
- **Mga Laro, Puzzle, Paglutas ng Suliranin at Mga Pagsisiyasat** — Ang mga laro at palaisipan ay magiging mas mapanghamong alinsunod sa lumalaking pagiging sopistikado at kakayahan ng iyong anak. Panatilihin masaya at mapaglarong ang mga aktibidad na ito - ang kasiyahan ang pinakamahalagang bagay para sa pangmatagalang tagumpay sa matematika ng iyong anak. Papagsiklabin ng kasiyahan kapag natuklasan o nakakaranas ang iyong anak partikular na maganda o kasiya-siyang mga pattern sa matematika.

— Legal na Bagay-bagay —

Ang bawat pamilya ay dapat magkaroon ng pagkakataong matuto at masiyahan sa matematika nang magkasama. 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.

© Copyright Early Family Math - Chris Wright 2021 v. 1.1 Creative Commons: Attribution-NonCommercial 4.0 International Lisensya

Finger Math hanggang sa 20

Kinakailangan: *Kaginhawaan sa pagdaragdag at pagbabawas ng maliliit na mga solong-digit na numero na may mga manipulative*

— PANIMULA —

Ang mga gawaing ito sa pagtuturo ay nagbibigay ng mga simple, maaasahang pamamaraan upang maunawaan at maisagawa ng iyong anak ang pangunahing pagdaragdag at pagbabawas.


— FINGER ADDITION W / CompensATIOn —


Gumamit ng kabayaran para sa mga halagang nasa pagitan ng 11 at 18 upang mas madali ang mga ito. Ipagpalagay na nagdaragdag ka ng $7 + 8$. Ang isang tao ay naglalagay ng 7 daliri at ang isa ay naglalagay ng 8 daliri. Pagkatapos, ang isang tao ay nagbibigay ng maraming mga daliri kung kinakailangan upang mailagay ang 10 mga daliri sa mga kamay ng ibang tao. Sa halimbawang ito, ang $7 + 8$ ay maaaring maging $5 + 10$ (pagbibigay ng 2) o $10 + 5$ (pagbibigay ng 3).

Maging madrama at ibigay ang mga daliri sa pamamagitan ng pag-bang ng kamay ng isang tao sa kamay ng ibang tao at ilipat ang mga daliri ng "mahiwigang."

— PAGDARAGDAG NG MADALI NA PARAAN —

Gumamit ng "pagbibilang sa" upang gawing madali ang karagdagan. Ipagpalagay na nagdaragdag ka ng $8 + 3$. Para sa kadakilaan, piliin ang mas

8  malaking bilang na idinagdag upang simulan ang pagbibilang sa. Ipagawa sa iyong anak ang isang saradong kamao at sabihin ang "8." Pagkatapos, iangat ang isa pang daliri sa bawat oras na ang iyong anak ay bilang nang malakas ng "9, 10, 11." Kapag nakataas ang 3 daliri, humihinto ang pagbibilang. Sa puntong iyon, mayroon kang 8 plus 3 ay 11.

11  Sa pagsasanay at karagdagan mga ideya, kabisaduhin ng iyong anak ang mga katotohanang ito sa matematika. Gayunpaman, walang pagmamadali para sa kabisaduhin at maaari itong maghintay hanggang sa higit na karanasan sa dami at mga ugnayan sa pagitan ng mga numero ay nakuha.

— PAGBABAWAS ANG MADALING PARAAN —

Maaaring isipin ang pagbabawas bilang "alisin" o "pagkakaiba," at ang parehong mga modelo ay mahalaga sa isang kumpletong pag-unawa. Ugaliin ang iyong anak sa parehong paraan ng pag-iisip ng pagbabawas gamit ang mga pamamaraang pagbawas ng daliri.

11 

10 

9 

8 

Titingnan natin ang $11 - 3$.

Lumayo: Magsimula sa isang saradong kamao at sabihin ang "11." Pagkatapos, itataas ang isa pang daliri sa bawat oras, bilangin ang "10, 9, 8." Kapag nakita ng iyong anak na nakataas ang 3 daliri, dapat na

huminto ang pagbibilang. Sa puntong iyon mayroon kang pagkuha ng 3 ang layo mula sa 11 dahon 8.

Pagkakaiba: Gumagamit ito ng pagbibilang sa, tulad ng ginawa namin para sa Madaling Dagdag ng Daliri ng daliri. Ang ginagawa namin ay alamin kung aling numero ang kailangan nating idagdag sa 3 upang makakuha ng 11. Ipagawa sa saradong kamao ang iyong anak at sabihin ang "3." Pagkatapos, itataas ang isa pang daliri sa bawat oras, bilangin ang "4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11." Kapag sinabi ng iyong anak na 11, mayroong 8 mga daliri na nakataas - ang pagkakaiba sa pagitan ng 3 at 11 ay 8!

  3

  4

• • •

  10

  11

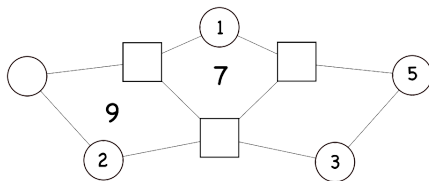
Karagdagan hanggang sa 20

Kinakailangan: Pag-alihw sa pagdaragdag at pagbabawas ng mga solong-digit na numero na may mga manipulative

— ENCLOSED SUMS —

PALAISSIPAN

Ang mga puzzle na ito ay may mga hugis na konektado sa pamamagitan ng mga linya. Ang bawat nakapaloob na rehiyon ay may isang bilang na ang kabuuan ng mga hugis na hangganan nito. Habang ang mga lupon ay maaaring may anumang halaga, ang isang hindi bilog ay dapat magkaroon ng parehong halaga sa anumang figure ng parehong hugis. Ang palaisipan ay upang malaman ang mga numero na hindi ibinigay.



Lumikha ng mga puzzle na ito sa pamamagitan ng paggawa ng isang diagram ng mga bilog at marahil ng ilang mga parisukat. Susunod, punan ang lahat ng mga numero ng mga numero at punan ang mga may hangganan na rehiyon na may kabuuan ng mga pigura na nakapalibot sa kanila. Panghuli, alisin ang ilan sa mga numero.

— PIG —

LARO

Handa na para sa ilang panganib sa kasiya-siya? Sa isang pagliko, gumulong ng mamatay nang maraming beses hangga't gusto mo. Kapag ang rolyo ay hindi 1, idadagdag mo ang rolyong iyon sa kabuuan ng iyong tira. Kung ito ay 1, mawawala sa iyo ang lahat para sa pagliko na iyon at ang turn ay natapos na. Ang isang manlalaro ay maaaring pumili upang huminto bago ilunsad ang isang 1, panatilihin ang mga puntos ng turn sa ngayon, at idagdag ang mga ito sa kabuuang pagpapatakbo ng manlalaro. Ang unang manlalaro na naabot ang target na numero, sabihin 30, nanalo.

Ang isang pagkakaiba-iba ng dalawang dice ay may mga patakarang ito: Kung ang alinman sa hindi ipinapakita ay nagpapakita ng isang 1, ang kabuuan ay idinagdag sa tumatakbo na kabuuan. Kung eksaktong isa sa mga dice ay nagpapakita ng isang 1, kung gayon wala nang idinagdag sa tumatakbo na kabuuan at nagtatapos ang pagliko. Kung ang dalawang 1 ay pinagsama, ang kabuuan ng turn ay magiging 0 at ang turn ay nagtatapos.

— HUWAG MAPABABA —

LARO

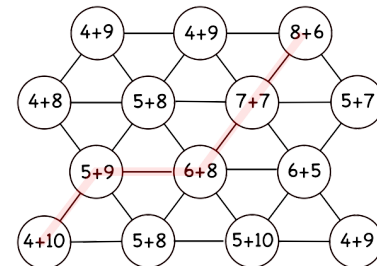
Gumamit ng 5 dice at 4 na rolyo. Sa unang rolyo, piliing makatipid mula 0 hanggang 5 ng dice. Kapag na-save ang isang die hindi na ito mababago. Katulad nito sa natitirang dice sa rolyo dalawa at tatlo. Sa huling roll, lahat ng dice ay nai-save. Ang anumang marka na mas mababa sa 0 katumbas ng 20 bilang, ang anumang iskor na higit sa 20 ay nagbibigay sa manlalaro 0.

Ang target na marka ng 20, ang bilang ng dice, at ang bilang ng mga rolyo, lahat ay maaaring magbago upang umangkop sa mas bata o mas matandang mga manlalaro. Halimbawa, maaari mo itong i-play sa isang target na 12 at 3 dice.

— PAG-ASA SA ISLA — PAGBABAYAD —

PALAISSIPAN

Ipinapakita ng mga puzzle na ito kung paano lumilikha ng mas madaling mga problema ang kabayaran. Ang hamon ay upang makahanap ng isang landas na nag-uugnay sa lahat ng mga isla na may parehong sagot. Dalawang isla ang makakonekta lamang kung magkakaisa ang mga bilang ng kanilang problema sa pamamagitan ng 1. Ilan lamang sa mga isla ang makakarating sa landas.



Gawin ang mga puzzle na ito sa pamamagitan ng pagsisimula ng halos sampung walang laman na mga bilog na may ilang mga koneksyon. Tukuyin ang isang landas mula sa isang gilid ng mga isla patungo sa iba pa. Kasama sa landas na iyon, ilagay sa mga problema na ang mga numero ay magkakaiba sa bawat isa. Sa kalapit na mga isla, maglagay ng mga problema sa maliliit na pagbabago na may iba't ibang mga sagot.

Mga Bilang ng Bono at Pamilya ng Katotohanan

Kinakailangan: Aliw sa pagdaragdag at pagbabawas ng mga solong-digit na numero na may mga manipulative

— WAR — ADDITION AND SUBTRACTION —

LARO

pantay na hinati ang isang shuffled deck ng paglalaro ng mga kard na tinanggal ang mga face card. Kung gusto mo, gumamit ng mga dominiko sa halip. Ang parehong mga manlalaro ay binabaligtad ang kanilang nangungunang dalawang kard at idinagdag ang mga ito. Ang manlalaro na may mas malaking halaga ay nanalo sa lahat ng apat na card. Kung ang mga kabuuan ay pantay, ang susunod na dalawang pares ng mga kard ay idinagdag at ang nagwawagi ay makakakuha ng lahat ng walong mga kard. I-play ito sa isang solong pagpasa sa deck o maraming pass. Alinmang paraan, ang nagwagi ay ang manlalaro na may pinakamaraming card.

Para sa pagkakaiba-iba, i-play ito gamit ang pagkakaiba ng dalawang kard. O, maaari kang magdagdag ng tatlong mga card ng paisa-isa. Ang isa pang pagpipilian ay upang itala ang isang tao na maging Odd at ang iba pang Even. Para sa mga ito, ang bawat manlalaro ay binabaligtad ang isang card at ang pantay o kakatwa ng kabuuan ay tumutukoy kung sino ang makakakuha ng mga kard.

— TARGET GIN RUMMY —

LARO

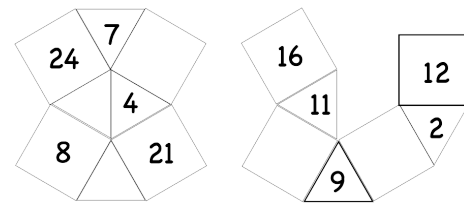
Sumasang-ayon sa isang target na kabuuan, sabihin 10. Tanggalin ang mga face card at harapin ang pitong card sa bawat manlalaro. Ang natitirang mga card ay naging isang draw pile, at ang nangungunang card nito ay na-flip upang simulan ang pagtatapon ng tumpok. Ang layunin ay upang mahawakan ang pitong mga card na pinaghiwalay sa magkakahiwalay na mga grupo ng isa o higit pang mga kard na nagdaragdag sa target. Sa panahon ng isang pagliko, ang manlalaro ay may pagpipilian ng pagpili ng pang-itaas na card ng itapon na tumpok o ang hindi nakikitang card sa tuktok ng pile ng draw. Ang player na iyon pagkatapos ay nagtatapon ng isang card. Kapag matagumpay na napunan ng isang manlalaro ang kanilang buong kamay, inilalagay ng manlalaro ang kamay at sinabing "Gin!"

Ang pagkuha ng pagkakaiba sa mga pares ng kard ay maaaring gamitin sa halip na karagdagan. Sa kasong iyon, makitungo sa pantay na bilang ng mga kard sa bawat manlalaro.

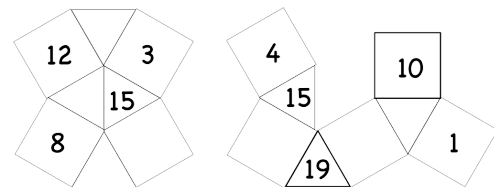
— MGA PAGKAKAIBA AT SUMTRIANGLES —

PALAISIPAN

Ang mga puzzle ng DiffTriangles ay may mga triangles at square na nagbabahagi ng panig. Ang isang tatsulok ay laging may eksaktong dalawang mga parisukat sa mga gilid nito, at ang natitirang bahagi ay may alinman sa isang tatsulok o walang laman. Ang bilang ng isang tatsulok ay ang pagkakaiba ng dalawang magkadugtong na mga parisukat. Ang hamon ay upang ibigay ang nawawalang mga numero.



Ang mga puzzle na SumTriangles ay gumagamit ng karagdagan sa lugar ng pagbabawas. Ang halaga ng isang tatsulok ay ang kabuuan ng dalawa o tatlong parisukat na kapitbahay nito.



Ang paggawa ng mga puzzle nang walang mga loop ay madali. Gumuhit ng isang alternating pagkakasunud-sunod ng mga parisukat at tatsulok, at pagkatapos ay ilagay sa mga bilang na nagsisimula sa isang dulo na nagtatrabaho hanggang sa pinakadulo. Kapag tapos ka na, alisin ang ilan sa mga numero. Tingnan ang Materyal ng Bonus para sa mga ideya kung paano gawin ang mga puzzle na ito gamit ang mga loop.

Nag-iisang Pagdaragdag at Pagbabawas ng Single-Digit

Paunang-kailangan ng: *Kakayahang gumawa ng solong-digit na karagdagan at pagbabawas gamit ang mga manipulative*

— PANIMULA —

Ang mga gawaing ito sa pagtuturo ay nagbibigay ng mga diskarte para sa pag-aaral ng pangunahing karagdagan at pagbabawas.

— FLASH CARD —

Ang kadakilaan ng pagsasanay ng mga katotohanan sa matematika gamit ang mga flash card ay nakakaakit sa kanila. Gayunpaman, sila ay madalas na inaabuso ng mga mabubuting pagtulong at maaaring mag-ambag sa pagkapoot sa matematika. Higit pa sa pinsala sa sikolohikal na nangyayari sa labis na pananabik na drill, gamit ang mga flash card ay pinalampas sa pag-aaral ng mahahalagang ugnayan sa pagitan ng mga numero. Huwag mag-atubiling gumamit ng mga flash card upang magbigay ng nakatuon na kasanayan para sa isang maliit na bilang ng mga katotohanan, ngunit mangyaring panatilihin nakakarela ang kasanayan.

Ang pahinang ito ay may mga pamamaraan na nagsasanay ng mga pananaw sa istruktura hanggang sa maging awtomatiko ang mga katotohanan.

— REVIEWING ADDITION KASANAYAN —

Upang gawin ang mga aktibidad sa pahinang ito dapat malaman ng iyong anak kung paano gawin sa isip ang mga sumusunod:

- idagdag at ibawas ang 0, 1, 2 (at marahil 3)
- gawin ang pagdaragdag ng kambal at malapit sa kambal na
- alamin ang mga bungo ng bilang para sa 10
- magdagdag ng 10 sa mga solong digit na numero .

Kung ang iyong anak ay mahina sa alinman sa mga kasanayang ito, oras na upang magsanay ng higit pa sa mga kasanayang iyon.

— KARAGDAGANG PAGBABAYAD —

Ang kabayaran ay isang malakas na pamamaraan para gawing mas madali ang mental matematika. Kapag nagdaragdag ng dalawang numero, maaari kang makakuha ng parehong halaga sa pamamagitan ng paglilipat sa bahagi ng isang numero sa isa pa. Madali ang pagdaragdag ng 8 o 9 gamit ang bayad. Halimbawa, magdagdag ng 6 + 9 sa pamamagitan ng paglilipat 1 mula sa 6 sa 9, na kung saan ay nagbibigay sa 5 + 10. Katulad nito, 4 + 8 nagiging 2 + 10.

Paggamit ng kabayaran mula sa twins at malapit twins para sa kung ano ay nananatiling: 3 + 5, 3 + 6, 4 + 7, at 5 + 7. Halimbawa, ang 5 + 7 ay kapareho ng 6 + 6.

Ang ilang mga katotohanan sa matematika ay maaaring magawa ng maraming paraan. Hamunin ang iyong anak na makahanap ng higit sa isang paraan upang makagawa ng isang problema. Halimbawa, ang 5 + 7 ay maaaring maging 6 + 6, ngunit maaari rin itong maging 2 + 10. Ang ganitong uri ng paglalaro sa matematika ay hahantong sa pangmatagalang pananaw.

— PAGSUSURI NG KASANAYAN SA SUBTRACTION —

Bago simulan ang mga aktibidad ng pagbabawas na ito, pagsasanay ng alinman sa mga sumusunod na kasanayan na mangyari na mahina para sa iyong anak:

- idagdag at ibawas ang 0, 1, 2 (at marahil 3)
- ibawas ang mga numero 1 o 2 na hiwalay na
- alamin ang mga bono ng bilang para sa 10 at kung paano ito ginagawa binabawas mula sa 10 madaling
- ibawas 10 mula sa mga numero mula 11 hanggang 19.

— 10 BILANG TAONG TIGIL —

Para sa mga problema sa mga bilang na mas malaki sa 10, tulad ng 13 - 8, putulin ang mga ito sa dalawang pagkakaiba. Ang distansya mula 13 hanggang 8 ay ang distansya mula 13 hanggang 10 kasama ang distansya mula 10 hanggang 8. Kaya, 13 - 8 ay nagiging $(13 - 10) + (10 - 8) = 3 + 2 = 5$.

— PAGBABAYAD NG SUBTRACTION —

Ang kabayaran para sa pagbabawas ay nangangahulugang pagdaragdag o pagbabawas ng parehong halaga para sa parehong mga numero upang mapanatili ang kanilang distansya. Gumamit ng kompensasyon sa 13 - 8 sa pamamagitan ng pagdaragdag ng 2 sa parehong numero upang gawing 15 - 10. Ang mga problemang solong digit ay maaari ding gawin sa ganitong paraan. Halimbawa, ang 3 ay maaaring idagdag sa parehong mga numero sa 7 - 3 upang gawin itong 10 - 6.

Mga Laro para sa Pagdaragdag at Pagbabawas ng

Pangangailangan: *Kakayahang gumawa ng solong-digit na karagdagan at pagbabawas gamit ang mga manipulative*

— KARD SA SA ISANG TARGET —

LARO

Magsimula sa pamamagitan ng paglalagay ng lahat ng mga naglalaro ng card mula 1 hanggang 5 sa isang 4 na 5 grid. Simulan ang tumatakbo na kabuuan sa 0 at pumili ng isang target na numero, sabihin na 25. Pinalitan ng mga manlalaro ang pagpili at pag-over over sa isa sa mga numero at idaragdag ang numerong iyon sa tumatakbo na kabuuan. Ang huling manlalaro na pumili ng isang numero na hindi tatakbo sa mga target na numero na panalo.

Palitan ang paggamit ng 1 hanggang 5 ng anumang hanay ng limang mga numero na nais mong idagdag ang pagsasanay. Upang magsanay ng pagbabawas, magsimula sa target na numero, ibawas ang mga napiling numero, at huwag payagan ang pagpunta sa ibaba 0.

— COMBO DOMINOES —

LARO

Gumamit ng isang hanay ng mga domino na maaaring mula 1 hanggang 6 o 1 hanggang 9. Ang bawat manlalaro ay nagsisimula sa 5 mga random na domino nang hindi pinapakita ang ibang manlalaro. Ang layunin ng laro ay ang maging unang manlalaro na natanggal ang lahat ng kanilang mga domino.

Upang magsimula, isang random na domino ay inilalagay nang harapan sa gitna. Pagkatapos nito, dapat na tumugma ang isang manlalaro sa tuktok na domino sa gitna. Ang pagtutugma ay nangangahulugang ang dalawang numero sa tuktok na domino ay maaaring isama sa anumang operasyon - magdagdag, magbawas, o kahit na magparami kung nais mo - upang makagawa ng parehong resulta tulad ng ilan, posibleng magkakaiba, ang pagpapatakbo na kumikilos sa dalawang numero ng isa sa iyong mga domino. . Halimbawa, kung ang [1,5] ay nasa itaas, pagkatapos ay tumutugma ito sa [2,4] dahil $1 + 5 = 2 + 4$, at tumutugma rin ito sa [2,2] dahil $5 - 1 = 2 \times 2$. Ang pagtutugma ng domino ay inilalagay sa tuktok ng nakaraang tuktok. Kung hindi ka makagawa ng isang

tugma, dapat kang pumili ng isang bagong domino mula sa tumpok.

— BAHAGI-BUONG TRIANGLES —

LARO

Gumamit ng mga card ng numero 1 hanggang 13. Upang magsimula, ang bawat manlalaro ay haharapin ang 6 na card nang harapan. Mayroong isang draw pile na may isang card na nakabukas upang magsimula ng isang itatapon na tumpok.

Sa panahon ng isang pagliko, kinukuha ng isang manlalaro ang tuktok na itapon ang card o ang hindi kilalang card sa tuktok ng pile ng draw. Dapat palitan ng napiling card ang isang card na mayroon na sila, at ang pinalitan na card ay itinaon. Ang layunin para sa bawat manlalaro ay lumikha ng isang 6-card pyramid kung saan ang bawat card ay ang kabuuan ng dalawa sa ibaba nito. Ang unang manlalaro na nakamit ito ay nanalo.

Mag-eksperimento sa mas maliit o mas malaking saklaw ng mga kard upang mapaunlakan ang mga kasanayan ng mas bata o mas matandang mga manlalaro.

— LUMABAS SA AKING BAHAY — ADD / SUB —

LARO

Gumamit ng isang deck ng mga kard na may mga numero mula 1 (Ace) hanggang 10. Sa isang nakabahaging piraso ng papel, gumuhit ng 20 mga kahon o simpleng mga bahay na may bilang na 0 hanggang 19. Ang bawat manlalaro ay may 7 mga token na naiiba sa 7 mga token ng ibang manlalaro.

Sa panahon ng isang pagliko, pipili ang isang manlalaro ng dalawang mga random card, at maaaring piliing idagdag, ibawas, o i-multiply ang mga ito upang mailagay ang kanilang token sa isang bahay na may mas kaunti sa tatlong mga token ng kalaban. Kung naglalaman ang bahay ng isa o dalawa sa mga token ng kalaban, ang mga token na iyon ay ibabalik sa kalaban at sinabi ng manlalaro na "Lumabas ka sa aking bahay." Ang unang manlalaro na inilagay ang lahat ng kanilang mga token sa mga bahay ay nanalo.

Laktawan ang Pagbibilang

Kinakailangan sa: *Kaginhawaan sa pagdaragdag at pagbabawas ng mga solong-digit na numero, simula ng halaga ng lugar*

— SKIP COUNTING —

GAWAIN

Ang iyong anak ay nasanay na sa pagbibilang ng paglaktaw, marahil ng 2, 5, at 10 sa pagitan ng 0 at 20. Ngayon na ang oras upang simulang magsanay ng pangkalahatang pagbibilang ng laktawan ng anumang bilang mula sa anumang numero.

Laktawan ang pagbibilang ng pataas at pababa ng mga solong-digit na numero ay tumutulong sa pagdaragdag at pagbabawas, pati na rin ang pagpaparami at paghahati. Marami itong matututunan, kaya't mangyaring asahan na magtatagal. Ang nakakalito na bahagi sa pagbibilang ng laktawan ay kapag nagbago ang sampung digit, kaya tiyaking ito iyon. Ito ay isang madaling gamiting aktibidad na dapat gawin kapag naglalakbay ka o naghihintay sa paligid ng may dagdag na oras.

Laktawan ang pagbibilang ng 10 ay nakatali sa pag-unawa na ang dalawang-digit na numero ay binubuo ng isang sampung lugar at isang lugar. Ang paglaktaw sa pagbibilang ng 10 ay magiging madali kung ang iyong anak ay maaaring tumingin sa isang 100-tsart.

— MABILIS NA MGA HAKBANG SA ISANG TARGET —

LARO

Lumikha ng isang random na 2-digit na panimulang numero gamit ang dalawang paglalaro ng mga card mula 1 hanggang 9 - bibigyan ka ng unang card ng sampung lugar at ang iba pang mga lugar. Simula sa numerong iyon, pinapayagan kang gumamit ng isang kabuuang 5 jumps bawat isa sa alinman sa pamamagitan ng 1 o 10. Ang layunin ay upang makakuha ng mas malapit sa 50 hangga't maaari, at ang iskor ay ang pagkakaiba mula sa 50. Ang pinakamababang kabuuang iskor pagkatapos ng maraming pag-ikot ay nanalo.

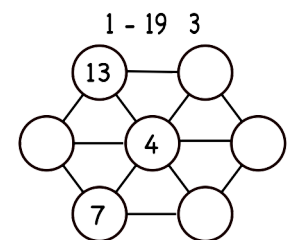
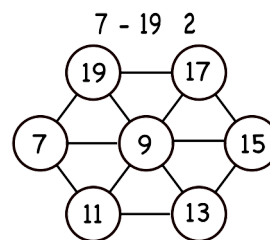
Ang mga batang manlalaro ay nakikinabang mula sa pagtukoy sa isang 100-tsart. Ang paggamit ng tsart na iyon ay nagbibigay diin din sa halaga ng lugar habang pataas o pababa ang mga ito nang 10.

Maaari mong i-iba ang larong ito sa pamamagitan ng pagpapahintulot sa mga hakbang na 1, 2 o 10, o mga hakbang ng 1, 2, 5, o 10. Gayundin, gumamit ng mga target na numero minsan sa 50 minsan.

— HOPPING SA ISLA — SKIP COUNTING —

PUZZLE

Ang mga puzzle na ito ay may mga isla (bilog) na konektado sa pamamagitan ng mga tulay (linya). Sa bersyon na ito, ang mga koneksyon ay ginawa sa pamamagitan ng pagbibilang ng bilang. Ang ilan sa mga isla ay may nakasulat na mga numero sa kanila at ang ilan ay nagsisimulang blangko. Sa itaas ng palaisipan ay ang panimulang numero, nagtatapos na numero, at ang dami ng laktawan. Ang hamon ay punan ang mga nawawalang numero at hanapin ang landas. Maaari mo ring ilagay ang mga numero at blangko sa sahig upang gumawa ng isang stepping puzzle.



Tulad ng aktibidad sa Skip Counting, lumikha ng mga puzzle upang magsanay ng pasulong o paatras na nagsisimula sa iba't ibang mga numero, hindi lamang mga numero na maramihang dami ng laktawan.

Lumikha ng mga puzzle na ito sa pamamagitan ng paggawa muna ng mga isla, pagpunan ang mga bilang ng pagbibilang ng laktawan, pagkonekta sa mga isla sa tamang pagkakasunod-sunod, at pagkatapos ay pagdaragdag ng ilang mga karagdagang kondisyon upang makatulong na makagawa ng isang palaisipan mula rito. Sa bersyon na binibigay mo sa iyong anak, alisin ang ilang mga numero na nag-iiwan ng sapat ng mga numero upang maaari pa rin itong malaman.

Gawin ang Bayad na

Paunang Kailangan: *Kaginhawaan sa pagdaragdag at pagbabawas ng mga solong-digit na numero*

— MATH TIC TAC TOE —

LARO

Gumamit ng board ng Tic-Tac-Toe at mga token na may mga numero mula 1 hanggang 9 dito. Ang isang manlalaro ay may mga kakaibang numero at ang iba pa ay pantay. Nagpalit-palitan ang mga manlalaro ng paglalagay ng isang token, na nauna ang Odd player. Ang unang manlalaro na nakumpleto ang 3 sa isang hilera na ang kabuuan ay 15 na panalo. Ang isang pagkakaiba-iba ay upang magpatuloy, punan ang lahat ng mga parisukat, at tingnan kung ilang manlalaro ang gumawa ng higit sa 15.

Ang isang kaugnay na laro ay upang magkaroon ng isang umatake at isang defender. Ang umaatake ay nauuna (ang unang paglipat ay hindi maaaring maging 5 sa gitna) at sinubukan na makakuha ng 15, at sinusubukan ng defender na pigilan ang umaatake.

— REVISITADONG HAMING MEMORYA —

LARO

Maraming mga bersyon ng larong ito. Ang ideya ay laging pareho: makitungo ang isang grid ng mga kard na nakaharap, sabihin na 4 by 4, at ang mga manlalaro ay pumalit sa pagturn over ng dalawang card. Kung tumutugma ang mga kard, pinapanatili ng manlalaro ang mga kard, dalawa pang kard ang haharapin sa walang laman na puwang, at ang manlalaro ay makakakuha ng isa pang turn. Kung ang mga kard ay hindi tumutugon, ang mga kard ay ibabalik at natatapos ang pagliko ng manlalaro. Ang manlalaro na may pinakamaraming mga kard ay nanalo.

Narito ang iba pang mga ideya para sa kung paano maaaring tumugma ang mga kard:

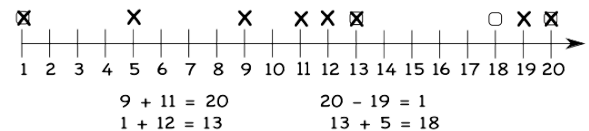
- Gumamit ng isang target na kabuuan - dalawang kard ang tumutugma kung ang kanyang kabuuan ang target.
- Gumamit ng isang pagkakaiba sa target - magkatugma ang dalawang card kung ang pagkakaiba nila ay ang target.
- Gumamit ng mga kard na may mga problema sa pagdaragdag o pagbabawas kasama ang mga kard na mayroong mga sagot - tumutugma ang mga kard kung tumutugma ang problema sa sagot.

— PAIRING Down —

LARO

Magsimula sa isang linya ng numero na mula 1 hanggang sa ilang numero, sabihin na 20. Sa isang pagliko, pumili ng dalawang numero at isang resulta, wala sa alinman ang na-cross out, at isulat ang isang karagdagan o equation ng pagbabawas na nagsasangkot sa mga numerong iyon. Ang dalawang numero sa equation ay naka-cross off, at ang resulta ay bilugan.

Dapat gamitin ng susunod na manlalaro ang resulta bilang isa sa dalawang numero. Kung nilalaro ito nang mapagkumpitensya, ang nagwawagi ay ang huling manlalaro na may ligal na paglipat. Maaari rin itong i-play nang kooperatiba upang makita kung gaano ilang mga numero ang naiwan na hindi nagalaw.



— AYUSIN —

PALAISIPAN

Nagsisimula ito sa isang 4 by 4 grid ng mga numero na may isang target na kabuuan. Ang hamon ay upang makahanap ng mga entry na aalisin upang ang kabuuan ng natitirang mga numero sa bawat hilera at haligi ay ang target. Ang isang kahaliling bersyon ay gumagamit ng mga indibidwal na target na kabuuan para sa bawat hilera at haligi.

Target = 8

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

Gawin ang mga puzzle na ito sa pamamagitan ng paglalagay sa mga pares o triple ng mga bilang na sum sa target na kabuuan. Pagkatapos ay punan ang natitirang mga puwang na may mga numero ng decoy.

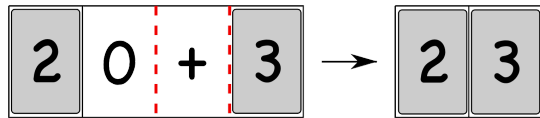
Pinalawak na Porma at Lugar ng Halaga

Pangangailangan sa: *Kaginhawaan sa pagdaragdag at pagbabawas ng mga solong-digit na numero, simula ng halaga ng lugar*

— FOLDING EXPANDED FORM —

GAWAIN

Ipinapakita ng kapaki-pakinabang na aparatong ito kung paano nabubuo ang dalawang digit na numero mula sa sampu at isa.



Kumuha ng isang piraso ng papel na eksaktong akma sa magkatabi na apat na Mga Card. Markahan ang papel ng: <space> - "0" - "+" - <space>. Dapat itong magkaroon ng mga patayong tiklop sa magkabilang panig ng tanda na "+". Mga numero ng clip ng papel sa dalawang puwang. Halimbawa, kung gumagamit ka ng 2 at 3, nakatiklop na ito ay mukhang 23, ngunit nabuksan ito ay nagiging 20 + 3.

— ISIP AKO NG ISANG BILANG —

GAWAIN

Ang isang manlalaro ay nag-iisip ng isang numero sa pagitan ng 0 at 99. Ang iba pang manlalaro ay nalalaman ang numero sa pamamagitan ng pagtatanong tungkol sa sampu at isa na mga digit.

Ipagpalagay na ang bilang ay 23. Maaaring tanungin ng manlalaro kung ang sampung digit ay mas malaki kaysa o katumbas ng mga digit - hindi ito para sa 23. Maaaring tanungin ng manlalaro kung ang kabuuan ng dalawang digit ay mas mababa sa 8 - para ito sa Maaari nang tanungin ng manlalaro kung dalawang beses ang sampung digit ay mas malaki kaysa sa isang digit - ito ay. Sa puntong ito, ang bilang ay dapat na 23 o 34. Pagtatanong kung ang kabuuan ng mga digit ay mas mababa sa 6 na natapos na ang mga bagay.

Ang mga uri ng mga katanungan ay maaaring maging anumang sinang-ayunan ng mga manlalaro, ngunit pinakamahasag na kung ang mga katanungan ay may kasamang mga isa at sampung digit.

— LARO NG MEMORY — LUMALAKING FORM —

LARO

Piliin ang 20 na numero mula 0 hanggang 99. Isulat ang mga numerong iyon sa mga piraso ng papel (kard). Para sa bawat isa sa mga numerong iyon, sumulat ng isang pinalawak na form ng numerong iyon sa isang card. Halimbawa, lumikha ng 50 + 3 para sa 53, 30 + 0 para sa 30, at 0 + 7 para sa 7. Dalhin ang dalawang deck ng 20 card at i-shuffle ang mga ito nang magkasama. Tugtugin ngayon ang laro ng Memory Challenge tulad ng dati, kung saan nagaganap ang mga tugma kapag ang isang regular na numero ay ipinares sa pinalawak na form.

— PAG-ASA NG PULONG NG ISA AT TENS —

PALAISIPAN

Ang isang hugis-parihaba na grid ng mga numero ay ibinibigay kasama ng ilang mga bilang na nakunan. Ang hamon ay punan ang natitirang mga numero upang ang anumang dalawang numero na nagbabahagi sa isang panig ay naiiba lamang sa isang solong lugar, at ang pagkakaiba ng mga dagat sa lugar na iyon ay 1 (kasama ang pagpunta sa pagitan ng 0 at 9). Walang numero ang maaaring magamit nang higit sa isang beses sa grid. Ang paggamit ng isang 100-Tsart ay maaaring maging kapaki-pakinabang para sa pagsisimula ng mga solvers.

57	67	66	56
5	4	94	95

33	23	13
32	22	12

Gawin ang puzzle na ito sa pamamagitan ng pagkuha ng isang walang laman na grid at punan ito ng mga numero, na walang nauulit na numero. Susunod, alisin ang ilan sa mga numero, tiyakin na hindi ito masyadong mahirap para sa iyong anak. Sa halimbawa, ang mga pulang numero ay ang mga nawawala.

Paghahambing ng Mga Pangalawang Numero ng

Pangangailangan: *Kaginhawaan sa pagdaragdag at pagbabawas ng mga solong-digit na numero, simula ng halaga ng lugar*

— GET CLOSEST —

LARO

Isulat ang mga numero 5, 10, 25, at 50 patayo sa isang piraso ng papel. Magbigay ng isang blangkong puwang sa bawat panig ng 5, at dalawang blanko na puwang sa bawat panig ng iba pang mga numero. Pinupunan ng isang manlalaro ang mga blanko sa kaliwang bahagi at ang isa ay pinunan ang kabilang panig. Ang bawat manlalaro ay mayroon ding isang labis na blanko upang magamit minsan na may isang numero na hindi papansinin.

Maglaro kasama ang isang deck ng Mga Number Card mula 0 hanggang 9. Random na pumili ng kard mula sa deck, at ibalik ito pagkatapos magamit. Ang parehong mga manlalaro ay dapat gamitin ang numerong iyon saanman sa mga puwang na hindi pa napunan. Kapag ang lahat ng mga puwang ay napunan, ang mga halaga ng player ay inihambing sa bawat isa sa mga target na numero. Sinumang manlalaro ang lalapit sa bawat target na numero ay nakakakuha ng isang punto, kasama ang parehong mga manlalaro na nakakakuha ng isang punto kung pareho silang malapit. Kung sino ang may pinakamaraming puntos na panalo.

liba ang larong ito sa pamamagitan ng pagkakaroon ng ibang hanay ng mga target na numero. Maaari mo ring piliing puntos ang laro sa pamamagitan ng pagbubuod ng lahat ng mga error para sa bawat manlalaro. Para sa mga ito, ang manlalaro na may mas maliit na iskor manalo.

— WAR — DOUBLE-DIGIT Comparison —

LARO

shuffle ang isang deck ng paglalaro ng cards na may mga face card at sampu na tinanggal, at hatiin ito nang pantay-pantay sa pagitan ng dalawang manlalaro. Ang bawat manlalaro ay binabaligtad ang dalawang kard at inilalagay ang mga ito sa tabi-tabi upang makabuo ng isang dalawang-digit na numero. Ang manlalaro na may mas malaking bilang ay pinapanatili ang lahat ng apat na card. Kung mayroong isang kurbatang, ang bawat manlalaro ay lumiliko sa higit pang dalawang mga kard na may nagwaging nakakuha ng lahat ng walong mga kard. Matapos ang isa o higit pa ay dumaan sa mga card, ang manlalaro na may pinakamaraming card ay nanalo.

— MATH BLACKJACK —

LARO

Ayon sa kaugalian, ang target na bilang ay 21, ngunit para sa isang bata ay gumamit ng isang mas maliit na bilang tulad ng 12. Ayusin ang mga nilalaman ng mga baraha para sa iyong anak. Halimbawa, para sa isang napakabatang bata na ito ay maaaring ang mga kard na 1 hanggang 4 sa apat na suit.

Dalawang baraha ang ibinabahagi sa bawat manlalaro - ang isa ay nakaharap at ang isa ay nakaharap (ang tumatanggap na manlalaro ay ang isa lamang na tumingin sa card ng mukha pababa). Sa isang pagliko, ang manlalaro ay may pagpipilian na humiling ng isa pang kard hanggang sa magpasya ang manlalaro na ihinto. Matapos ang bawat manlalaro ay magkaroon ng isang pagliko, inihahambing ng mga manlalaro ang kabuuan ng kanilang mga kard. Ang manlalaro na may kabuuan na pinakamalapit sa target nang hindi lumipas ang panalo.

— PUNAN ANG KUMPARA SA BLANKS —

LARO

shuffle ang isang deck ng paglalaro ng mga kard na may mga bilang 1 hanggang 9. Harapin ang dalawang kard sa bawat manlalaro na nakaharap. Pagkatapos, ang bawat manlalaro ay binabaligtad ang isang card at nagpasya kung ang card na iyon ang magiging sampu o isa na card. Matapos ang pagpapasya, ang natitirang card ng bawat manlalaro ay na-turn over at ginagamit upang mapunan ang natitirang lugar. Ang manlalaro na may mas malaking bilang ay nanalo. Maaari mo ring i-play na ang mas maliit na bilang panalo. Maaari kang magpasya kung ito ay mas dramatiko upang ipakita ang mga kard sa kanilang pag-turn over, o maghintay hanggang magawa ang lahat ng mga desisyon at mabuo ang mga huling numero.

Upang magsanay ng kaunting pagdaragdag, pati na rin ang paggawa ng mga pagpapasya sa paggalaw, gumuhit ng tatlong mga kard upang i-turn over ang bawat isa upang makabuo ng isang dalawang-digit na numero at isang solong-digit na numero. Ang layunin ay upang lumikha ng pinakamalaking kabuuan ng dalawang numero.

Marami pang Mga Laro para sa Pagdaragdag at Pagbabawas ng

Pangangailangan: *Kakayahang gumawa ng solong-digit na pagdaragdag at pagbabawas gamit ang mga manipulative*

— TARGET O'S AT X'S —

LARO

Gumamit ng isang deck na tinanggal ang mga card ng larawan. Punan ang isang tic-tac-toe board na may mga random na nabuong numero mula 1 hanggang 20. Gumamit ng isang mas malaking saklaw kung nais mong isama ang pagpaparami.

Deal 6 cards sa bawat manlalaro at pagkatapos ay i-flip ang mga ito nang sabay-sabay. Para sa unang dula, isang karera sa gitna ng dalawang manlalaro - ang unang manlalaro na pagsamahin ang dalawa o higit pa sa kanilang mga kard upang tumugma sa isa sa mga parisukat upang maglagay ng X doon at palitan ang mga kard na ginamit nila. Pagkatapos nito, pinapalitan ang mga manlalaro ng paglalagay ng X o isang O sa isang napiling parisukat na ang halaga ay maaari nilang itugma - ang mga kard na ginamit para sa tugma ay pinalitan ng pagguhit ng mga bago. Kung walang laban na magagawa, mawala sa kanila ang kanilang turn at maaaring pumili ng dalawa sa kanilang mga kard upang mapalitan ng bago. Ang unang manlalaro na nakakuha ng 3 sa isang hilera ay nanalo.

— TERMINATOR 2 —

LARO

Gumamit ng tatlong dice at isang board na may tatlong mga hilera ng limang mga parisukat na bilang mula 1 hanggang 15. Ang isang manlalaro ay pinagsama ang dice at gumagamit ng karagdagan at pagbabawas upang pagsamahin ang tatlong mga numero upang tumugma sa isa sa mga numero sa pisara. Ang katugmang numero ay na-cross at inangkin. Kung ang isang manlalaro ay hindi makahanap ng isang tugma, ang ibang manlalaro ay makakakuha ng pagkakataong gamitin ang mga numero at i-claim ang resulta - sa anumang kaganapan, ang ibang manlalaro ay makakakuha ng susunod na pagliko. Ang nagwawagi ay ang isa na may pinaka-inaangkin na mga numero pagkatapos ng isang nakapirming bilang ng mga liko.

Ang isang mas maliit na bersyon ay gagamit ng dalawang dice na may mga numero mula 1 hanggang 10, at ang isang mas malaking bersyon ay gagamit ng 4 dice at ang mga numero mula 1 hanggang 20.

— POISON NUMBERS —

LARO

Gumamit ng isang deck na tinanggal ang mga kard ng larawan - maaari kang umalis sa Queens at gamitin ang mga ito bilang 0 kung gusto mo. Bago magsimula ang paglalaro, sumang-ayon sa isang hanay ng mga numero ng "lason" para sa pag-ikot. Ang mga numero ng lason ay maaaring maging anumang hanay ng mga bilang na nais mong pagsasanay ng iyong anak. Ang ilang mga halimbawa ay:

- kahit na mga numero ng mga
- kakaibang numero ng mga
- parisukat na numero (1, 4, 9, 16) mga
- pangunahing numero (2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19) mga
- multiply ng isang numero, tulad ng 3 Ang

bawat manlalaro ay nagsisimula sa tatlong baraha. Itinapon ng unang manlalaro ang isang numero na hindi isang lason na numero at pinalitan ito mula sa draw pile. Ang susunod na manlalaro ay nagtatapon ng isang numero upang ang kabuuan ng unang dalawang numero ay hindi isang lason na numero at pinalitan ang itapon mula sa draw pile. Ang susunod na manlalaro ay nagpe-play upang ang kabuuan ng tatlong kard ay hindi isang lason na numero, at iba pa. Ang unang manlalaro na hindi matapos ang isang legal na card ay natalo. Ang larong ito ay pantay na gumagana nang mahusay sa higit sa dalawang mga manlalaro.

Puzzle ng Hugis ng Solitaire

Kinakailangan ng Mga: Aliw sa pagdaragdag ng mga nag-iisang digit na numero

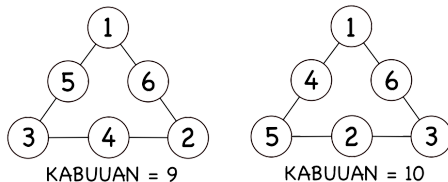
— PANIMULA —

Ito ay isang beses na hamon. Hayaan ang iyong anak na gumugol ng oras sa kanila, nakipagbuno sa kanila, at magkaroon ng kasiyahan ng pag-alam sa kanila.

— MAGIC TRIANGLES —

PALAISIPAN

Gumawa ng isang tatsulok na anim na bilog na may tatlong bilog sa isang gilid. Gamitin ang bawat isa sa mga numero mula 1 hanggang 6 ng isang beses upang ang bawat panig ng tatsulok ay may parehong kabuuan. Nagsasangkot ito ng dalawang hamon - ang alamin kung aling mga halaga ang gagana at pagkatapos ay alamin kung paano makukuha ang mga halagang iyon. Mas mahusay na hayaan ang iyong anak na maglaro dito upang malaman kung aling mga kabuuan ang posible, ngunit kung manalo ang pagkabigo, ang mga posibleng kabuuan ay 9, 10, 11, at 12.



Kung nasisiyahan ang iyong anak na malaman ito, magagawa ito para sa mas malaking triangles din. Para sa isang tatsulok na may siyam na bilog na may apat na bilog sa isang gilid, ang mga posibleng kabuuan ay 17, 19, 20, 21, at 23.

— MAGIC DESIGNS —

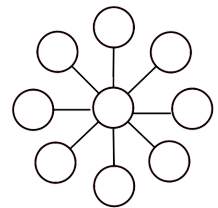
PALAISIPAN

Ito ay katulad ng mga puzzle ng Magic Triangles. Mayroon silang mga bilog na konektado sa isang pattern ng geometriko at isang nauugnay na koleksyon ng mga numero. Ang layunin ay ilagay ang mga numero sa mga bilog upang ang bawat tuwid na linya ng mga konektadong bilog ay may parehong kabuuan. Ang mga sagot ay nasa file ng Mga Mapagkukunan.

1. Ang mga bilang 1 hanggang 4 ay nasa isang plus na hugis ng pag-sign na walang mga bilog na pareho.

2. Ang mga bilang na 1 hanggang 5 ay nasa isang plus sign na may isang bilog na pareho sa gitna.

3. Ang mga bilang 1 hanggang 7, mga linya ng 3 bilog, na may isang karaniwang bilog sa gitna.



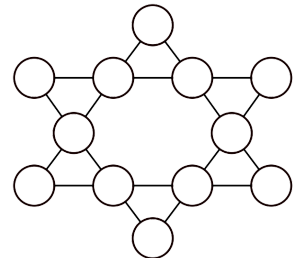
4. Ang mga bilang 1 hanggang 9, mga linya ng 3 bilog, na may isang karaniwang bilog sa gitna.

5. Ang mga bilang 1 hanggang 5 sa isang L hugis na may isang karaniwang bilog sa sulok.

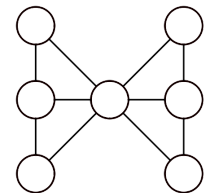
6. Ang mga bilang na 1 hanggang 8 ay nasa isang plus sign na walang mga bilog na pareho.

7. Ang mga bilang na 1 hanggang 9 ay nasa isang plus sign na may isang bilog na pareho sa gitna.

8. Ang mga bilang na 1 hanggang 12 ay nasa hugis ng bituin. Mayroon itong 6 na direksyon ng mga linya ng 4 na bilog. Pahiwatig: Ang kabuuan ay 26.



9. Ang mga bilang na 1 hanggang 7 ay nasa isang H na hugis - 3 patayo sa kaliwa, 1 sa gitna, 3 patayo sa kanan. Ang limang posibleng mga linya ng 3 ay konektado. Pahiwatig: Ang kabuuan ay 12.



Higit pang Pangangailangan sa Math sa Kaisipan

: *Kaginhawaan sa pagdaragdag at pagbabawas ng mga nag-iisang digit na numero, mga bobo sa bilang, laktawan ang pagbibilang, pagdoble*

— PANIMULA —

Ang mga gawaing ito sa pagtuturo ay nagpapakilala sa simula ng pagpaparami at ang lakas ng pagpapangkat ng 10's.

— GRABBING 10'S —

Narito ang isang nakakatawang paraan upang makagawa ng isang mahabang problema sa karagdagan sa isang mas simpleng problema. Gumamit ng isang pagdaragdag na problema na mayroong maraming mga bobo sa bilang para sa 10. Sa halip na magdagdag ng $3 + 8 + 9 + 4 + 7 + 6 + 2$ sa karaniwang paraan mula kaliwa hanggang kanan, muling ayusin ang mga term na magkakasama ang mga bungo ng bilang. Ang halimbawang ito ay magiging $(3 + 7) + (8 + 2) + (4 + 6) + 9$, na $10 + 10 + 10 + 9 = 39$ lamang.

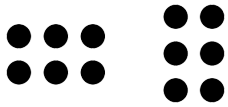
Kapag madali na ito, isama ang mga mas mahirap na problema tulad ng $4 + 8 + 9 + 5 + 3$, na maaaring muling ayusin bilang $(8 + 9 + 3) + 4 + 5 = 20 + 9 = 29$. Gawing ugali ng iyong anak na maghanap ng mga paraan upang gawing simple ang mga mahahabang expression upang gawing mas madali ang mga kalkulasyon na ito.

— PANIMULA SA PAGDAMI —

Alam na ng iyong anak kung paano magparami ng 2 sa simpleng pagdoble. Ito ay isang kapanapanabik na oras kung kailan maraming natutunan ang iyong anak tungkol sa pagpaparami.

— $3 \times 4 = 4 \times 3$ —

Sa ngayon, pamilyar na pamilyar ang iyong anak sa karagdagan na hindi nakakagulat na ang $2 + 3$ ay kapareho ng $3 + 2$. Bagaman hindi halata, pareho ang

 totoo para sa pagpaparami. Ang larawang ito ay dapat gawing madali upang makita na ang dalawang mga hilera ng tatlo ay pareho sa tatlong mga hilera ng dalawa - binabago mo lang ang iyong pananaw!

Hindi mahalaga kung aling pagkakasunud-sunod ang i-multiply mo ng dalawang numero - nakuha ka ng parehong sagot sa alinmang paraan!

Bilang karagdagan sa pagiging cool sa isang nerdy na paraan, nangangahulugan din ito na ang iyong anak ay kailangang pangasiwaan lamang ang kalahati ng maraming mga katotohanan sa pagpaparami - kapag alam ng iyong anak ang 3×4 , alam din niya ang 4×3 .

— ANG SKIP COUNTING AY MULTIPLICATION —

Ang lahat ng pagsasanay sa pagbilang ng pagbibilang na ginawa ng iyong anak ay nagbayad sa pagkuha ng mas mahusay sa karagdagan at pagbabawas. Malaking tulong din ito sa pagsisimula sa pagpaparami.

Kahit na ang pagbibilang ng laktawan ay hindi ang pinakamabilis na paraan upang makahanap ng isang resulta, maaasahan ito. Ipagpalagay na kailangan ng iyong anak na makahanap ng 7×3 . Gawin ito sa pamamagitan ng laktawan ang pagbibilang ng 3 pitong beses o laktawan ang pagbibilang ng 7 ng tatlong beses.

Sa wakas ay kabisado ng iyong anak ang mga katotohanang ito, ngunit ang pagbibitiw sa pagbibilang ay isang madaling gamiting pamamaraan sa ngayon.

— PAGDAMI NG 3 AT 4 —

Para sa isang taong mahusay sa pagdaragdag, ang pagpaparami ng 3 at 4 ay maaaring maging mabilis at madali. Ang pagpaparami ng isang numero ng 3 ay pagdaragdag ng numero upang doblehin ang numero. Kaya, ang 3×6 y 6 na higit sa doble 6, na kung saan ay $6 + 12$. Ang pagpaparami ng isang numero ng 4 ay pagdoble ng isang numero at pagdoble ulit ito. Kaya, 4×7 ay $2 \times (2 \times 7)$, na kung saan ay $14 + 14$.

— MASTERY HANGGANG SA 5 —

Sa puntong ito, dapat na komportable ang iyong anak na mabilis na gawin ang lahat ng pag-multiply ng hanggang 5 beses 5, na kung saan ay isang malaking lakad pasulong!

Pagdaragdag at Pagbabawas ng

Pangangailangan: Kaghinaan sa pagdaragdag at pagbabawas ng mga nag-iisang digit na numero

— SUM SQUARE —

PALAIIPAN

Nagsisimula ito sa isang 3 by 3 na mayroong mga target na kabuuan na ibinigay para sa bawat hilera at haligi. Ang ilan sa mga numero mula 1 hanggang 9 ay nakalagay na sa grid. Para sa mga numero na hindi pa nakalagay, ang hamon ay ilagay ang mga ito upang gawin ang mga haligi ng hilera at haligi na maging mga target na halaga.

Upang makagawa ng isa sa mga puzzle na ito, magsimula sa pamamagitan ng paglalagay ng mga piraso ng papel na may

mga numero mula 1 hanggang 9 sa isang 3 x 3 grid. Para sa bawat hilera at haligi, isulat ang kabuuan sa kanan o sa ibaba. Pagkatapos, alisin ang ilan sa mga numero mula sa grid.

Panghuli, ibigay ang

mga piraso ng papel na may mga numero na iyong naalis sa iyong anak at tanungin kung "saan ito?"

6	3	5	14
2	8	4	14
7	1	9	17
15	12	18	

Ang isang pagkakaiba-iba na nagpapanatili ng mas maliit na mga kabuuan ay upang gamitin sa halip ang mga numero mula 0 hanggang 8. Ang isang mas mahirap na pagkakaiba-iba ay gawin ang parehong bagay sa mga numero 1 hanggang 12 sa isang 3 by 4 grid.

— PAGKAKAIBA NG SUM —

GAWAIN

Ang isang tao ay nagbibigay ng dalawang numero, ang isa ay kabuuan at ang iba ay isang pagkakaiba, at hinamon ang ibang tao na hanapin ang dalawang numero na mayroong kabuuan at pagkakaiba na iyon. Halimbawa, kung ang isang tao sabi ni ang kabuuan ay 12 at ang pagkakaiba ay 6, ibang tao ang sinasabi ng mga numero ay 3 at 9.

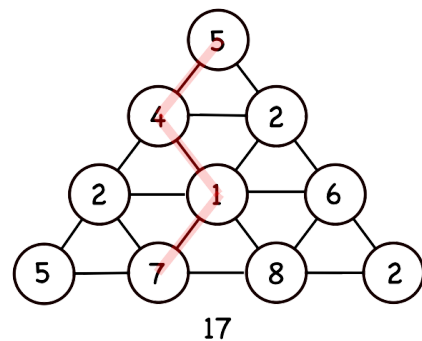
Dahil sa kung gaano kadali na upang lumikha ng mga tanong na ito, ito ay isang mahusay na aktibidad upang ipaalam sa iyong mga anak ang nagtanong. Hindi lahat ng mga kumbinasyon ng mga numero para sa kabuuan at pagkakaiba ay nakakapagdulot ng makatuwirang mga sagot. Kung magsisimula ka sa dalawang numero at pagkatapos ay sabihin ang kanyang kabuuan at pagkakaiba, ginagarantiya nito na mayroong isang sagot.

Hamunin ang isang mas matandang bata sa tanong kung bakit ang ilang mga kabuuan at pagkakaiba ay may makatuwirang mga sagot at ang iba ay hindi.

— KARAGDAGANG PYRAMID —

PALAIIPAN

Ang isang piramide ng 10 mga numero na nakalagay sa 4 na mga hilera ay ibinigay na may isang target na numero. Ang hamon ay upang makahanap ng isang landas sa pamamagitan ng pyramid gamit ang isang numero mula sa bawat hilera upang ang kabuuan ng mga numero ay ang target na numero. Ang mga numero sa landas ay dapat na kumonekta sa bawat isa.



Gumawa ng isa sa mga puzzle na ito sa pamamagitan ng pagpuno ng mga numero na nais mong mabuo ang landas, at itala ang kabuuan ng mga numerong iyon. Pagkatapos ay punan ang natitirang mga numero ng decoy sa pyramid.

Gawin Ito Bilang

Pangangailangan: *Kaginhawaan sa pagdaragdag at pagbabawas ng mga solong-numero na numero*

— PANIMULA —

Ang mga pagsisiyasat na ito ay upang mapaglaruan at isipin ng iyong anak. Mayroong mas malalim na matematika na kasangkot sa bawat isa, ngunit ang iyong anak ay masyadong bata upang magkaroon ng kinakailangang background. Sa ngayon, hayaan ang iyong anak na maglaro at mangha sa mga pattern na nagaganap.

— MGA TALULOT NG BULAKLAK —

IMBESTIGASYON

Sa isang kakaibang hardin mayroong dalawang uri ng mga bulaklak. Ang isa ay mayroong 4 na petals at ang iba pang uri ay may 7 petals. Isang bata ang hiniling na pumili ng ilang mga bulaklak upang ang kabuuang bilang ng mga talulot ay 13. Maaari bang gawin ito? Paano ang tungkol sa 15 petals? Para sa aking mga bilang ng mga petals posible? Para sa mga bilang na posible, magagawa ba ito sa higit sa isang paraan? Halimbawa, 32 petals ay apat na 7 at isang 4, at ito rin ay walong 4's.

Sa pamamagitan ng pag-iiba-iba ng mga numero, maraming mga halimbawa upang mapag laruan. Para sa ilang mga pares ng mga numero dumarating ang isang punto kung saan posible ang lahat ng mga bilang ng mga petals, at para sa iba pang mga pares ng mga numero walang ganitong punto. Para sa 4 at 7, ang bawat numero mula 18 hanggang posible. Para sa 3 at 6, walang point pagkatapos na maganap ang lahat ng mga numero.

— MGA HAKBANG SA PAG-CLIMBING — IBA ANG PARAAN —

IMBESTIGASYON

Ipagpalagay na ang iyong anak ay nais na gumawa ng mga hakbang ng paisa-isa paminsan-minsan, ngunit isa-isa nang iba pang mga oras. Kung nais ng iyong anak na umakyat ng ilang mga hakbang, isang natural na tanong ay: Gaano karaming mga paraan magagawa ito?

Halimbawa, para sa 0 mga hakbang mayroong isang paraan lamang - nakatayo ka lang doon. Para sa 1 hakbang mayroong isang paraan. Para sa dalawang mga hakbang, maaari kang gumawa ng isang dalawang hakbang o dalawang solong hakbang.

Dapat maingat na bilangin ng iyong anak ang maraming mga kaso nito at pagkatapos ay gumawa ng isang talahanayan ng mga resulta (kapag maraming impormasyon, madalas na makakatulong ang isang mesa). Ang pagsisimula ng talahanayan ay ganito ang hitsura:

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

Matapos tingnan ang mga numerong ito, maaaring mapansin ng iyong anak na ang bawat pares ng mga numero ay nagdaragdag sa susunod numero Bakit nangyari ito? Ang mga numerong ito ay tinatawag na Mga Numero ng Fibonacci.

— BALANCE SCALE —

IMBESTIGASYON

Ang isang scale ng balanse ay isang simpleng aparato para sa pagsabi kung kailan ang dalawang bagay ay may parehong timbang. Karaniwang ibinibigay ang sukat ng isang hanay ng mga timbang na ginagamit upang masukat ang bigat ng mga bagay. Mayroong ilang mga kagiliw-giliw na pagsisiyasat na magagawa mo kung pipigilan mo ang mga timbang na pinapayagan kang gamitin.

Halimbawa, kung mayroon kang mga timbang na 4 na yunit at 7 na yunit, kung gayon ang mga bagay na maaari mong timbangin ay eksaktong kapareho ng nahanap mo sa pagsisiyasat ng talulot ng bulaklak.

Ano ang mangyayari kung mayroon kang bawat timbang bawat isa sa bawat timbang sa isang pagdoble na 1, 2, 4, 8, at 16? Gaano karaming mga paraan maaari mong timbangin ang isang bagay na may bigat na 13? Ano ang pinakamalaking timbang na masusukat mo? Ang sitwasyong ito ay nauugnay sa binary number system.

Ano ang mangyayari kung ang timbang ay ang Mga Numero ng Fibonacci? Mayroon bang higit sa isang paraan upang timbangin ang ilang timbang? Humanap ng isang paghihigpit na maaaring maging sanhi ng pagkakaroon lamang ng isang paraan para sa bawat timbang.