



Kabanata 2 — Mabibilang ko sa 5!

Pangangailangan: Ang iyong anak ay may kakayahang bilangan sa 5 komportable at may pakiramdam ng mga damit na iyon. Ang iyong anak ay mayroon ding kaunting kaalaman sa mga katangian ng mga bagay tulad ng kulay, hugis, at pagkakayari.

— SAAN KA NAMAN —

Wow! Ang iyong anak ay makakabilang na hanggang 5! Ang mga numerong ito ay hindi lamang paulit-ulit sa pagkakasunud-sunod tulad ng isang loro - kinakatawan nila ang dami na nakakaramdam ng iyong anak. Handa ka nang magtalaga ng mga pag-aari sa mga bagay na iyong inilalarawan at pinag-uusapan. Isipin kung gaano kalayo naunawaan ng iyong anak ang mundo!

Ang iyong anak ay nagiging mas pandiwang at mas may kakayahang mangatwiran at magpaliwanag. Maaari mong talakayin ang mga bagay sa matematika at pinapayagan ka nitong magsimulang maglaro at magkasama ng paggawa ng mga puzzle.

— BAGONG IDEYA SA KABANATA ITO —

Malalaman ng iyong anak ang maraming bagay sa mga darating na buwan na lampas sa pagbibilang sa 10 at mas mataas pa. Narito ang isang mabilis na listahan ng mga paksa na sasakupin sa kabanatang ito.

- Nagbibilang nang pasulong at paatras sa 10. Huwag pansinin ang paatras na pagbibilang - mahalaga ito para sa pag-unawa sa mga ugnayan sa bilang pati na rin ang isang tulong para sa pagbabawas.
- Isama ang 0 sa iyong pagbibilang minsan. Ang pagsasama ng 0 ngayon ay ginagawa itong isang pamilyar na numero at pinipigilan ito mula sa pakiramdam na exotic.
- Nangatwiran sa mga pag-aari at numero. Ang pag-unawa sa mga pag-aari at pangangatwiran sa kanila ay isang pangunahing bahagi ng pagbuo ng kakayahan sa matematika.
- Pagpapalalim ng pag-unawa sa mga hugis, lalo na ang mga bilog, tatsulok, at parisukat. Patuloy na gumamit ng mga naglalarawang pangalan ng hugis habang nakikipag-ugnay sa kanila ang iyong anak.
- Paghahambing at pag-order ng mga numero. Kung paano ang paghahambing at pakikipag-ugnay ng bawat isa sa bawat isa ay sentro sa pag-unawa sa kanila.
- Isa pa, isang mas kaunti, dalawa pa, dalawang mas kaunti. Ang mga konseptong ito ay medyo madaling kunin, at bumuo sila ng batayan para sa pagdaragdag at pagbabawas.
- Pag-aaral na gumamit ng mga manipulative, lalo na ang mga daliri, upang maunawaan ang pagdaragdag at pagbabawas.
- Pagdaragdag at pagbabawas 0.
- Pagbawas ng isang numero mula mismo.

— 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 mag-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

Nagbibilang ng hanggang sa 10

Pangangailangan: Pagbibilang hanggang 5; Mga Number Card

- BINGO NA MAY KARD -

GAME

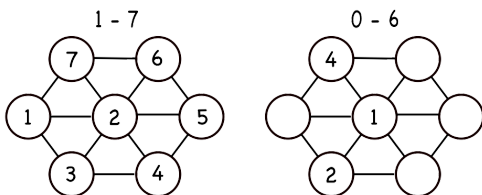
I-play ito sa Mga Numero ng Card, o kung maraming mga manlalaro, na may bilang na regular na naglalaro ng mga kard. Magreserba ng dalawang kard na halaga para sa isang draw pile, at hatiin ang natitirang mga card sa mga manlalaro. Ang bawat manlalaro ay sapalarang pipili ng 16 cards upang ilagay sa isang 4 by 4 grid na nakaharap sa harap ng mga ito.

Pagkatapos ay iginuhit ang mga card mula sa draw pile at ang numero ay tinawag. Ang bawat manlalaro ay maaaring buksan ang isang card mula sa kanilang grid na tumutugma sa iginuhit na numero. Kung ang isang manlalaro ay mayroong higit sa isang kard na tumutugma, dapat pumili ang manlalaro kung alin ang i-turn over. Ang unang manlalaro na nakakuha ng apat na baraha ay na-flip sa isang hilera ng pahalang, patayo, o pahilis na nanalo sa laro at tinawag ang "bingo!"

- HOPPING SA PULONG - PAG-ISA -

PUZZLE

Ang mga puzzle na ito ay may bilang na mga isla (bilog) na konektado sa pamamagitan ng mga tulay (linya) na iginuhit sa papel. Ang hamon ay upang makahanap ng isang landas na nag-uugnay sa mga isla sa pagkakasunud-sunod. Ang pinaka madaling bersyon ay may mga numero na mula 1 hanggang sa bilang ng mga isla.



Upang magdagdag ng hamon, iwanan ang ilan sa mga numero upang malaman ng iyong anak kung ano ang nawawala at kung saan ito kabilang. Gayundin, sa halip na magsimula sa 1, idisenyo ang mga puzzle upang magsimula sa 0 o iba pang mga numero (karaniwang mapapansin ito sa tuktok ng puzzle).

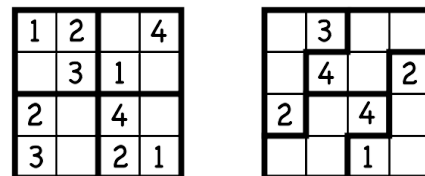
Gawin ito sa isang pisikal na palaisipan sa pamamagitan ng paglalagay ng mga piraso ng papel na may magkasunod na mga numero sa sahig sa ilang baluktot na landas. Maaaring malutas ng iyong anak ang puzzle na ito sa pamamagitan ng paglalakad sa daanan mula sa pinakamaliit hanggang sa pinakamalaking bilang. Upang magdagdag ng hamon, palitan ang ilan sa mga may bilang na piraso ng mga blangko. Gayundin, hamunin ang iyong anak na magsimula sa pinakamalaking bilang at bumaba.

- BILANG SUDOKU -

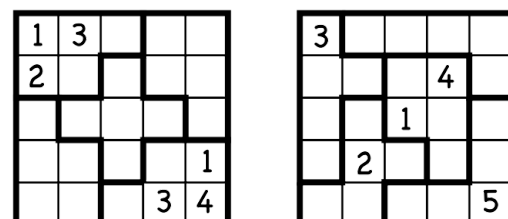
PUZZLE

Ito ay katulad ng mga Shape Sudoku puzzle, ngayon lamang ito gumagamit ng mga numero (o dami ng mga tuldok). Upang maiwasan ang burahin, gumamit ng mga bilang (o may tuldok) na mga slip ng papel upang malutas ang mga puzzle.

Para sa isang 4 na 4 na palaisipan, ang bawat hilera at haligi ay may mga numero mula 1 hanggang 4 ng isang beses. Gayundin, ang bawat minarkahang subregion ay may mga numero mula 1 hanggang 4 ng isang beses. Ayan yun! Lumikha ng mga puzzle para sa iyong anak sa pamamagitan ng pagsisimula sa isang kumpletong puzzle at pag-aalis ng ilan sa mga piraso ng papel.



Para sa pagkakaiba-iba, maaari kang gumamit ng mga irregular na laki na mga subregion. Maaari ka ring lumikha ng mga puzzle ng mas malaking sukat (ipinakita ang dalawang 5 hanggang 5 na mga puzzle).



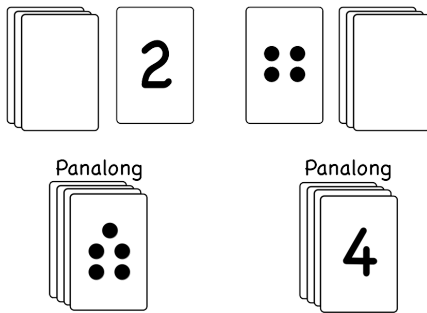
Mas Malaki at Mas Maliliit na Mga Numero na

Kinakailangan: Maaaring ihambing ang mga solong-digit na numero; Mga Numero ng Card

— WAR — SINGLE-DIGIT CompariNG —

GAME

Tanggalin ang mga kard mula sa dalawa, apat, o anim na Mga Number deck sa labas ng saklaw ng ginhawa ng iyong anak. Hati-hatiin ang mga kard sa dalawang piles na nakaharap. I-flip ang mga nangungunang card at pinapanatili ng manlalaro na may mas malaking card ang parehong mga card. Kung tumutugma ang mga kard, i-flip ang susunod na dalawang card at ang nagwagi ay makakakuha ng lahat ng apat na card. Ang manlalaro na may pinakamaraming card pagkatapos ng isa o higit pang mga tumatakbo sa lahat ng mga card ay ang nagwagi.



Upang baguhin ang mga bagay, minsan i-play na ang mas maliit sa dalawang kard ay nanalo.

— FITTING IN —

GAWAIN

Bigyan ang iyong anak ng ilang bilang ng maliliit na bagay, sabihin ang pito, at bilangin silang magkasama. Pumili ng isang target na numero, sabihin limang. Hilingin sa iyong anak na kumuha ng limang mga bagay mula sa orihinal na pangkat ng pitong mga bagay, kung posible. Tinutulungan nito ang iyong anak na malaman ang sukat ng mga bilang ng mga numero at kung gaano sila mas malaki o mas mababa kaysa sa bawat isa.

Sa una, ang target na numero ay dapat na mas mababa sa o katumbas ng kabuuang bilang. Sa paglaon, ang pagbibigay ng mga bilang na masyadong malaki ay nagbibigay ng kasanayan na may sukat na dami ng damit, pati na rin ang pagbibigay ng kasanayan sa pagsusuri ng makatwiran ang mga kahilingan.

— ISIP AKO NG ISANG BILANG —

LARO

Ito ay isang pambungad, warmup na bersyon ng isang masayang laro na muli nating bisitahin muli.

Mayroong dalawang taong kasangkot. Ang Puzzler ay nag-iisip ng isang numero at natuklasan ng Nagtatanong ang numero. Ang Puzzler ay idineklara, "Nag-iisip ako ng isang numero mula 0 hanggang 8" (o kung anong mas mataas na limitasyon ang gusto nila). Pagkatapos ay nagtanong ang Nagtatanong ng form na "Paano inihahambing ang iyong numero sa 3?" Sumasagot ng Puzzler na ang bilang ay mas maliit, katumbas ng, o mas malaki kaysa sa numerong iyon.

Narito ang isang halimbawa ng isang laro na may target na 5:

Puzzler: Iniisip ko ang isang numero mula 0 hanggang 8. Tanong: Paano inihahambing ang iyong numero sa 3?

Puzzler: Ang aking numero ay mas malaki sa 3.

Tanong: Paano inihahambing ang iyong numero sa 6?

Puzzler: Ang aking numero ay mas maliit kaysa sa 6.

Tanong: Paano inihahambing ang iyong numero sa 5?

Puzzler: Magaling! Ang aking numero ay katumbas ng 5.

Sa mas maliliit na bata, maaari mong i-play ang larong ito sa pagbibilang ng mga card mula 0 hanggang 8 (o anupaman ang mga limitasyon) na nakalagay nang maayos sa mesa. Sa ilalim ng isa sa mga kard ay nagtatago ka ng isang bituin o kung ano man ang nakakatuwa. Matapos ang bawat hula, binabaligtad ng bata (Nagtatanong) ang lahat ng mga kard na natanggal hanggang sa matuklasan ang bituin.

Para sa mas matandang mga bata na maaaring maglaro nito sa kanilang mga ulo, ito ay isang mahusay na laro upang i-play habang naglalakbay.

Maaari kang gumawa ng isang mapagkumpitensyang laro na ito sa pamamagitan ng pagtingin kung gaano karaming mga katanungan ang kinakailangan ng Nagtatanong. Idagdag ang lahat ng mga pagsubok sa maraming mga pag-ikot upang matukoy ang nagwagi.

Mga Laro Sa Dominoes

Pangangailangan: *Pagbibilang hanggang 5; Dominoes Cards o komersyal na Dominoes Set*

— NANIHIHING BONES —

LARO

Ilagay ang lahat ng mga domino, na kilala rin bilang mga buto, harapin sa pagitan ng mga manlalaro. Para sa isang pagliko, ang isang manlalaro ay gumulong ng dalawang dice. Kung ang domino na tumutugma sa dalawang dice ay magagamit, inaangkin ito ng manlalaro at ilipat ito sa kanilang sariling tambak - isang alternatibong panuntunan ay, kahit na ang isang domino ay na-claim na ng isang manlalaro, maaari itong ninakaw ng ibang manlalaro.

Para sa dalawang manlalaro, ang unang manlalaro na nag-angkin ng sampung domino ay nanalo. Para sa higit sa dalawang manlalaro, ang unang manlalaro na may anim na domino ay nanalo.

— DOMINOES —

LARO

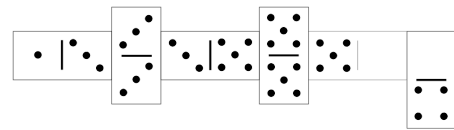
Ang laro ng mga domino ay may isang mahaba at mayamang kasaysayan na may maraming mga bersyon. Kung nakikipaglaro ka sa iba, tiyaking gumagamit ka ng parehong mga patakarán bago ka magsimula!

Nagsisimula ang laro sa pamamagitan ng paglalagay ng lahat ng mga tile (buto) sa mukha at halo-halong - tinatawag itong boneyard. Kumuha ng pitong tile bawat isa para sa dalawang manlalaro, at limang tile bawat isa para sa tatlo o apat na manlalaro.

Nagsisimula ang paglalaro sa manlalaro na may pinakamataas na dobleng paglalagay nito sa talahanayan. Kung walang may doble, ang laro ay nagsimula nang muli. Matapos ang unang pag-play na ito, ang pag-play ay pumasa sa manlalaro sa kanan.

Ang isang pagliko ay binubuo ng paglalagay ng isang tile na tumutugma sa isa sa dalawang ginagamit na mga dulo ng string ng mga domino. Kung ang inilagay na domino ay isang doble, ilagay ito nang paikot sa nakaraang domino.

Kung ang player ay walang pagtutugma na tile, ang player ay "naka-block," at mayroong dalawang posibleng mga patakaran na gagamitin. Ang isang pagpipilian ay natapos na ang turn ng manlalaro. Ang iba pang pagpipilian ay dapat panatilihin ng manlalaro ang pagguhit ng mga tile mula sa boneyard hanggang sa magkaroon ng isang tugma (pinaghihigpitan ito ng isang bersyon sa isang pagguhit man o wala ay isang tugma). Kung ang boneyard ay na-emptio bago magkaroon ng paglipat, pagkatapos ay i-play ang ipapasa sa susunod na manlalaro.



Tapos na ang laro kapag naubusan ng buto ang isang manlalaro, o kapag na-block ang lahat ng mga manlalaro. Sa puntong ito, ang nagwagi ay ang manlalaro na may pinakamababang kabuuang mga tuldok sa kanilang natitirang mga buto (na magiging 0 kung naubos nila ang lahat ng kanilang mga buto).

Ang iskor ng nagwagi ay maaaring kalkulahin sa dalawang paraan. Ang tradisyunal na paraan ay ang paggamit ng kabuuan ng mga tuldok sa mga tile ng lahat ng iba pang mga manlalaro. Sa pagmamarka na ito, ang mga pag-ikot ay nilalaro hanggang sa maabot ng manlalaro ang isang target na 50 o 100. Para sa mga maliit na natututo lamang na bilangin, ang isang mas mahusay na sistema ng pagmamarka ay hahayaan ang nagwagi na magkaroon ng marka na bilang ng lahat ng mga tile ng iba pang mga manlalaro. Bilang kahalili, maaari ka lamang magkaroon ng isang nagwagi at hindi mag-abala sa paggawa ng anumang pagmamarka.

Ang isang pagkakaiba-iba, kapaki-pakinabang sa paglaon kapag nagsimulang magdagdag ang iyong anak, ay upang baguhin ang panuntunan para sa pagtutugma. Sa pagkakaiba-iba na ito, tumutugma ang dalawang tile kung ang kanilang mga numero ay nagdaragdag ng hanggang sa anim - kung gumagamit ka ng mga domino hanggang sa isang mas malaking bilang, tulad ng siyam, mga tumutugmang numero ay magdagdag ng siyam.

Kalapit na Mga Numero ng

Pangangailangan: *Maaaring bilangin pasulong at paatras sa pagitan ng 0 at 10; Mga Card ng Numero, Linya ng numero*

— SA LOOB NG ISA O DALAWA —

LARO

Lumikha ng isang stack ng Mga Numero ng Card na may isang saklaw ng mga damit na komportable sa iyong anak. Hati-hatiin ang mga kard sa pagitan ng dalawang manlalaro at ilagay sa harapan ang mga kard. Nagpalit-palitan ang mga manlalaro ng paglalagay ng isang solong card sa stack sa gitna sa pagitan nila. Kung ang kard ay isa pa, pareho, o isang mas mababa sa nakaraang card, ang unang manlalaro na sumigaw ng relasyon ay inaangkin ang buong tumpok.

Maaari itong mapalawak upang maisama ang mga ugnayan ng dalawa higit pa o dalawang mas kaunti bilang mga pagpipilian. Ang isa pang pagkakaiba-iba ay ang paggamit ng isang target na kabuuan, sabihin ang 10 - sumigaw tuwing ang nangungunang dalawang kard ay nagdaragdag sa target.

— ESTIMATION GAME —

GAWAIN

Bumuo ng isang pakiramdam ng dami sa pamamagitan ng pagtingin sa kung sino ang maaaring gumawa ng pinakamahasag na pagtatantya para sa laki ng isang pangkat, tulad ng isang pangkat ng mga tao na nakatayo sa linya. Pilitin ang inyong sarili na gumawa ng isang mabilis na pagtatantya upang walang sinuman ang makakakuha ng kalamangan sa pamamagitan ng paggawa ng isang bahagyang bilang. Matapos ang bawat isa ay magbigay ng isang pagtatantya, bilangin ang mga bagay at gantimpalaan ang taong pinakamalapit.

- IMBISIBIL NA PAGDARAGDAG AT PAG-SUBTRACTING -

GAWAIN

Ibilang sa iyong anak ang isang maliit na bilang ng mga bagay at ilagay ito sa isang kahon. Susunod, hilingin sa iyong anak na ilagay ang parehong bilang ng mga daliri dahil may mga bagay sa kahon. Panghuli, ipakita sa iyong anak na nagdaragdag ka (o nag-aalis) ng isa o dalawang mga bagay sa kahon, at pagkatapos ay tanungin kung gaano karaming mga bagay ang nasa kahon. Kapag naging napakadali, maaari kang

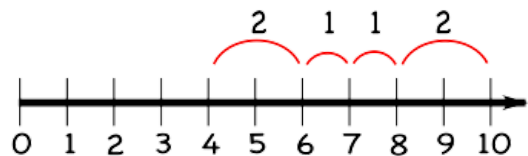
magdagdag o mag-alis ng higit sa dalawang mga object.

— NIM MAY ISA AT DALAWA —

LARO

Ang isang target na numero, sabihin nating 10, ay napili. Hayaang mamili ang iyong anak kung nauna o pangalawa. Ang kabuuan ay nagsisimula sa 0. Sa isang pagliko, pipiliin ng isang tao na magdagdag ng 1 o 2 sa kasalukuyang kabuuan. Ang unang tao na naabot ang target na panalo. Sa sandaling matuto ang mga bata na maglaro nito sa salita, ito ay isang mahusay na laro sa paglalakbay.

Para sa mas maliliit na bata, gumamit ng isang tunay na tumpok ng mga bagay upang mapag laruan sa halip na magsulat ng anumang bagay. Sa kasong ito, ang isang manlalaro ay magdagdag ng isa o dalawang mga bagay sa tambak sa kanilang pagliko hanggang sa maabot ang target na dami. Katulad nito, ang isang linya ng numero sa target na numero ay maaaring magamit at ang isang marker ay maaaring ma-advance sa linya ng isa o dalawang mga puwang sa bawat paglipat.



Ang larong ito ay maaari ding laruin nang may pagbabawas. Sa bersyon na ito, ang panimulang kabuuan ay nagsisimula sa target, na sa halimbawang ito ay 10. Sa isang ibinigay na pagpili ay pipiliin ng manlalaro kung ibawas ang 1 o 2. Ang unang taong umabot sa 0 na panalo.

Maraming mga pagkakaiba-iba sa sikat na larong ito. Maaari mong gamitin ang mas malaking mga target na numero habang nagpapaputi ng mga kasanayan ng iyong anak. Ang isang pagkakaiba-iba ay sa halip na manalo, ang player ay pinilit na hito lumampas sa target na numero na natalo. Maaari ka ring mag-eksperimento sa kung ano ang mangyayari kung papayagan mo ang isang manlalaro na magdagdag (o ibawas) 1, 2, o 3 para sa bawat pagliko.

Order at Sukat ng

Pangangailangan: *Maaaring bilangin ang pasulong at paatras sa pagitan ng 0 at 10; Mga Card ng Numero, linya ng Numero*

— ANG IN-BETWEEN GAME —

LARO

Gumamit ng isang hanay ng mga kard mula 0 hanggang 10. Gumamit ng alinman sa Mga Card ng Numero o paglalaro ng mga kard kasama si Queen bilang 0 at Ace bilang 1. Ang bawat manlalaro ay nakakuha rin ng 20 mga token.

Para sa manlalaro na ang turn naman nito, harapin ang dalawang baraha at ang isang third card ay nakaharap sa pagitan nila. Nagpasya ang manlalaro na tumaya ng 0 hanggang 3 mga token na ang pangatlong card ay nasa pagitan ng dalawang card. Kung tama ang manlalaro, nakakuha ang manlalaro ng maraming mga token mula sa iba pang manlalaro. Kung ang manlalaro ay mali, maraming mga token na iyon ang mapupunta sa ibang manlalaro.

Maaari kang maglaro ng limang pag-ikot o hanggang sa mawalan ng mga token ang isang manlalaro. Ang manlalaro na may pinakamaraming mga token sa huli ay nanalo.

— LUMABAS SA AKING BAHAY - 1 KARAGDAGANG / KURANG —

LARO

Gumamit ng isang deck ng mga kard na may mga numero mula 1 hanggang 10. Sa isang nakabahaging piraso ng papel, may mga kahon, o simpleng mga guhit ng mga bahay, na may bilang na 0 hanggang 11. Upang magbigay ng kasanayan sa pag-uunawa ng order, huwag ilagay ang mga kahon na ito sa pagkakasunud-sunod sa ang pahina. Ang bawat manlalaro ay may 7 mga token na naiiba mula sa mga token ng iba pang manlalaro - ang paggamit ng iba't ibang kulay ay isang paraan upang magawa ito.

Sa isang pagliko, ang isang manlalaro ay pumili ng isang kard at inilalagay ang kanilang token sa anumang bahay na higit sa isa o mas kaunti, hangga't wala na itong 3 o higit pang mga token ng iba pang manlalaro. Kung ang bahay ay mayroong isa o dalawa sa mga token ng kalaban, ibabalik iyon sa kalaban at sinabi ng manlalaro na "Lumabas ka sa aking bahay." Ang unang

manlalaro na naglagay ng lahat ng kanilang mga token ay nanalo.

Kung ang iyong anak ay hindi pa handa para sa mga numero, gumamit ng Mga Numero Card at kahon na may dami ng mga tuldok.

Ang isang pagpipilian sa paglalaro ay ang paggamit ng isang mas maliit o mas malaking saklaw ng Mga Number Card at kahon. Ang isa pang pagpipilian ay upang payagan ang mga paglipat sa mga bahay na 2 numero nang higit pa o mas kaunti.

— STRING NUMBER LINE —

GAWAIN

Bilang karagdagan sa paglalagay ng isang linya ng numero sa isang piraso ng papel sa isang pader, lumikha ng isang linya ng numero gamit ang isang string. Itali o i-clip ang isang seksyon ng string sa pagitan ng dalawang mga bagay. Gumamit ng mga clip ng papel upang ilakip ang mga sliding Number Card mula 0 hanggang 10 kasama ang string sa pagkakasunud-sunod.

Narito ang ilang mga bagay na magagawa mo dito. Marahil marami pang iba ang matutuklasan mo at ng iyong anak.

- Lumipat ng dalawang numero at hahanapin ng iyong anak ang pagkakamali.
- Mag-iwan ng isang numero at hahanapin sa iyong anak kung alin ang nawawala.
- Tanggalin ang iyong anak sa bawat iba pang card at laktawan ang bilang ng 2's.
- Ipares ang iyong anak sa mga kard upang makita na ang 10 ay binubuo ng limang pares.
- Pagsasanay sa pagdaragdag. Halimbawa, upang gawin ang $4 + 2$, i-slide ang unang 4 na numero at pagkatapos ay i-slide ang susunod na 2.
- Magsanay na magbawas. Upang magawa ang $6 - 2$, dumulas sa kaliwa ang unang 6 na card at pagkatapos ay i-slide ang 2 sa mga pabalik sa kanan.

Simula sa Finger Math

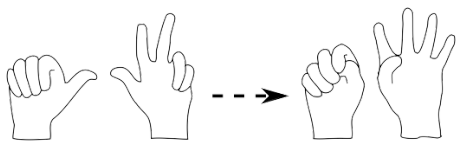
Kinakailangan: *Maaaring bilangin hanggang sa 10; Mga Numero ng Card*

— MAGIC HANDS — IDAGDAG AT IBAWAS —

GAWAIN

Ito ay isang magic trick para sa pagsasanay ng karagdagan at pagbabawas. Gawin ito ng sapat na mabagal upang ang iyong anak ay makakuha ng pagkakataong makita kung ano ang nangyayari.

Bilang karagdagan, bilangin ang bilang ng nakataas na mga daliri sa iyong kaliwang kamay, sabihin ang 3. Bilangin ang bilang ng nakataas na mga daliri sa iyong kanang kamay, sabihin 1. Siguraduhin na pumili ka ng dalawang numero na magdagdag ng hanggang 5 o mas kaunti. Ngayon, pagsamahin ang dalawang kamay at ibon - ang mga daliri sa iyong kanang kamay ay inililipat sa kaliwang kamay, kung saan mayroon na ngayong 4 na mga daliri na nakataas. Magic! Ibuod sa pagsasabing "3 daliri plus 1 pang daliri ang lumilikha ng 4 na daliri. Tada! "



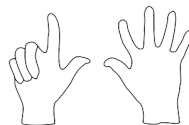
Para sa pagbabawas, itaas ang ilang mga daliri sa iyong kaliwang kamay, sabihin ang 4 sa mga ito. Abutin ang iyong kanang kamay at kunin ang ilan sa mga daliri, sabihin sa 1 sa mga ito. Presto, magkakaroon ng 3 kaliwang daliri na itinaas sa kaliwang kamay at 1 naitala sa kanang kamay. Buod na buod ang kasabihang ito na ang 4 na nag-aalis ng 1 ay nagbibigay ng tatlo, o maaari mong sabihin na binali mo ang 4 sa dalawang piraso na kung saan ay 3 at 1. Ang huling salita ay binibigyang diin ang konsepto ng mga abono sa bilang, na kung saan ay mga pares ng mga numero na nagdaragdag ng isang binigyan ng kabuuan.

Paminsan-minsan, itapon ang mga sumusunod na espesyal na kaso. Bilang karagdagan, hayaan ang isa o pareho sa mga kamay na itaas ang 0 mga daliri at huwag ipakita ang mga pagbabago kapag nagdaragdag ng 0. Para sa pagbabawas, ibawas ang lahat ng mga daliri upang walang natitira, at kung minsan ay ibawas ang wala sa mga daliri upang maipakita na walang pagbabago.

— FLASH NUMBERS —

GAWAIN

Ito ay kapaki-pakinabang para sa iyong anak na madaling makilala ang bilang ng mga bagay. Sanayin ito sa dalawang paraan. Ang isang paraan ay ang paggamit ng Mga Number Card na may sampung mga frame. Pumili ng isang card ng sapalaran at mapaglarong tingnan kung makikilala ng iyong anak ang dami. Para sa pagkakaiba-iba, i-quiz ka ng iyong anak minsan.



Ang iba pang paraan ay ang paggamit ng mga daliri. Magpakita ng ilang mga daliri sa isa o parehong kamay at kilalanin ang

iyong anak sa kabuuang bilang. Kapag ginamit ang dalawang kamay para sa mga bilang na higit sa lima, ang isa sa mga kamay ay dapat na itaas ang 5 daliri - sa ganoong paraan ay mukhang isang sampung frame.

— ANONG NAWAWALAN —

GAWAIN

Bilangin ang isang maliit na bilang ng maliliit na bagay. Itago ang ilan sa kanila habang ang iyong anak ay hindi tumitingin. Kapag lumigon ang iyong anak, tanungin kung ilan ang nakatago.

Halimbawa, ipagpalagay na mayroon kang 6 na pasas sa isang mesa. Ilingon ang iyong anak at takpan ang 2 sa kanila ng isang mangkok. Kapag ang iyong anak ay tumingin sa likod, bilangin ang 4 nakikitang mga pasas at tanungin kung ilang mga pasas ang nasa ilalim ng mangkok kung mayroong 6 sa kabuuan. Ang isang paraan para malaman ito ng iyong anak ay ang "umasa" mula 4 hanggang 6 - habang ang iyong anak ay bibilangin ng 4, 5, at 6, magsimula sa 0 mga daliri na nakataas at itaas ang isang daliri ng paisa-isa upang makarating sa 2 nakataas na mga daliri. Katulad nito, ang iyong anak ay maaaring gumawa ng halos parehong bagay sa pamamagitan ng "pagbibilang" mula 6 hanggang 4. Ang pagkakita na ang 4 plus 2 pa ay 6 ay nakatali kasama ang pagkuha ng 2 mula sa 6 upang makakuha ng 4 ay mahusay na kasanayan para sa pag-unawa sa mga tunay na pamilya.

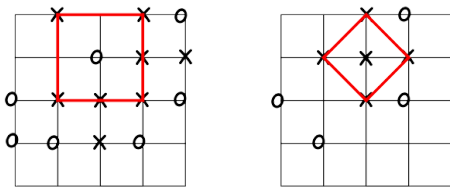
Mga Pigura

Kinakailangan: *Maaaring bilangin hanggang sa 10*

— PAGHAHANAP NG MGA SQUARES —

LARO

Lumikha ng walang laman na 5 hanggang 5 grid gamit ang limang pahalang at patayong mga linya. Nagpalit-palitan ang mga manlalaro ng paglalagay ng kanilang mga token sa mga puntos kung saan ang mga linya ay tumatawid sa grid. Ang unang manlalaro na may apat na mga token sa mga sulok ng isang parisukat ng anumang laki ng panalo.

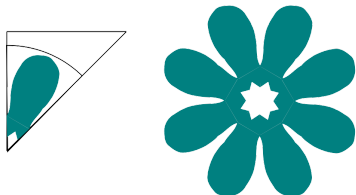


Habang nararanasan ang iyong anak dito, baguhin ang mga patakaran upang payagan ang mga parisukat na may mga dayagonal na panig.

— CUTTING SYMMETRIC SHAPES —

GAWAIN

Lumikha ng mga disenyo sa pamamagitan ng pagtitiklop ng isang piraso ng papel at pagputol ng papel habang ito ay nakatiklop. Tinawag itong Kirigami. Tiklupin ang papel nang isang beses at gupitin ito ay lumilikha ng isang disenyo na may isang gilid ang salamin na imahe ng isa pa. Eksperimento sa paggupit ng mga mukha, lampara, o mga geometric na hugis.



Kung ang iyong anak ay gumawa ng dalawang magkakabit na kulungan, ang pagputol ng papel na ito ay lumilikha ng mga disenyo na salamin ng mga imahe sa dalawang direksyon. Ginagawa nitong madali upang lumikha ng mga disenyo tulad ng mga bulaklak.

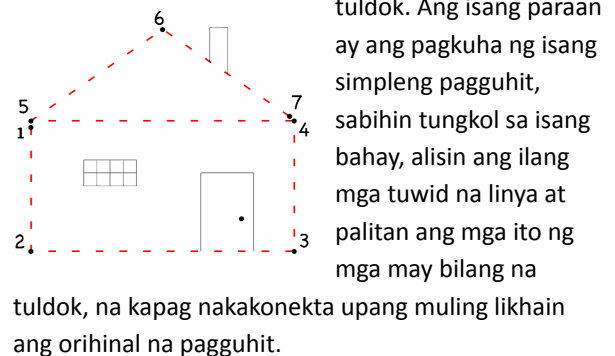
Eksperimento sa iba't ibang mga tiklop at pagbawas. Lumikha ng mga disenyo ng snowflake sa pamamagitan ng pagsisimula sa parehong dalawang kulungan tulad ng sa huling halimbawa, at pagkatapos ay gumawa ng dalawa pang mga tiklop na hinati ang nakatiklop na papel sa pangatlo.

Gumawa ng isang laro nito sa pamamagitan ng pagtatrabaho pabalik - gumuhit ng isang simetriko na hugis sa isang piraso ng papel at hamunin ang iyong anak na gupitin ang isang nakatiklop na piraso ng papel upang likhain ang hugis na iyon.

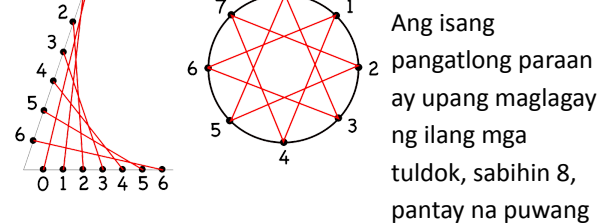
— IKONEKTA ANG MGA TULDOK —

GAWAIN

Kumpletuhin ang mga nakakatawang guhit sa pamamagitan ng pagkonekta sa mga may bilang na



String Art - Ang isa pang paraan ay ang paggawa ng mga abstract na guhit sa pamamagitan ng pagkonekta ng mga puntos na may parehong numero kasama ang magkabilang panig ng isang anggulo.



Ang isang pangatlong paraan ay upang maglagay ng ilang mga tuldok, sabihin 8, pantay na puwang sa isang bilog. Maglaro kasama ang paglikha ng iba't ibang mga pattern sa pamamagitan ng pagkonekta sa mga tuldok sa pagkakasunud-sunod, o pagkonekta sa bawat pangalawang tuldok, o bawat ikatlong tuldok.

Mga Kwentong Bilang ng Kwento

Kinakailangan; Mga kasanayang nagsisimula sa solong-digit na pagdaragdag at pagbabawas

— BIGYAN NG MGA NAKAKATUWANG PANGALAN SA MGA NUMERO —

Dahan-dahang ipakilala ang ideya ng mga variable na pangalan sa pamamagitan ng nagsisimulang gumamit ng mga hangal na pangalan para sa mga bilang sa mga aktibidad na nagsasangkot ng nawawalang mga numero.

— ISIP AKO NG ISANG BILANG — LARO

Mayroong dalawang tao - ang Puzzler, na nag-iisip ng isang numero, at ang Nagtatanong, na natuklasan ang numero. Upang magsimula, sinabi ng Puzzle na, "Ang Bowser ay isang numero mula 0 hanggang 12." Pagkatapos ay nagtanong ang Nagtatanong ng form na "Paano ihambing ang Browser sa 4?" Pagkatapos sinabi ng Puzzle na ang Bowser ay mas maliit, katumbas ng, o mas malaki sa 4.

Gawin ito sa isang laro sa pamamagitan ng pagbibilang ng mga katanungan. Pagkatapos ng alternating turn, ang manlalaro na nagtatanong ng mas maliit na bilang ng mga katanungan ay nanalo. Ang isa pang pagpipilian ay upang limitahan ang bilang ng mga katanungan na pinapayagan. Humahantong ito sa ilang mga kagiliw-giliw na katanungan tulad ng, kung ang saklaw ay mula 0 hanggang 12, laging posible na hanapin ang bilang na may tatlong mga katanungan.

Habang umuunlad ang matematika ng iyong anak, gumamit ng iba pang mga uri ng mga katanungan, tulad ng "Is Bowser even?" o "Ang Bowser ay isang pangunahing numero?"

— BAG GAME - IDAGDAG AT IBAWAS — GAWAIN

Ikaw at ang iyong anak ay nagpapanggap na mayroong isang bag na may ilang mga bagay. Ang isang tao ay lumilikha ng isang kuwento tulad ng: "Ang iyong bagay may 3 pasas at ang sa akin ay may isa pa. Ilan ang mayroon ako?" Matapos maging komportable ang iyong anak dito, hayaan ang iyong anak na magtanong ng ilang oras - madalas itong masayang-masaya para

sa kanila, lalo na kung nakagawa ka ng paminsan-minsang "pagkakamali."

Ang mga kuwentong ito ay maaaring maging mas detalyado sa karanasan. Halimbawa, ang kwento ay maaaring "Mayroon akong dalawang mas kaunting cookies kaysa sa iyo, at magkakasama mayroon kaming anim na cookies. Ilan ang cookies mo?" Ang isa pang halimbawa, "Mayroon kang dalawang beses na maraming mga candies tulad ng ginagawa ko, at sama-sama mayroon kaming siyam na piraso. Ilan ang piraso mo?"

Ang paggamit ng mga bag at piraso ng pagkain ay maaaring palitan ng ideya ng isang mangkok ng isda na may dalawa (o higit pang) mga uri ng isda, o sa anumang iba pang mga koleksyon ng imahe na naaakit sa iyong anak. Para sa isang mangkok ng isda, maaari kang lumikha ng isang kuwento tulad ng "Mayroong pitong isda sa mangkok, at may isa pang goldfish kaysa sa mga tetras. Ilan ang mga goldpis?"

Ang isa pang pagpipilian ay ang paggamit ng mga pangalan para sa mga numero at sabihin na ang Spot ay 3 higit sa T-Rex, at sama-sama silang nagdaragdag ng hanggang sa 7. Ano ang Spot at T-Rex?

— MATH STORIES — GAWAIN

Ang mga kwento ay isang nakakatawang paraan upang magdagdag ng interes sa mga kalkulasyon. Narito ang dalawang halimbawa ng mga nasabing kwento:

Mayroong apat na upuan sa isang silid. Sa una mayroong dalawang tao, ngunit pagkatapos ay tatlo pa ang sumama. Maaari bang nakaupo ang lahat? Ito ay mas kawili-wili kaysa sa simpleng pagtatanong kung ang $2 + 3$ ay mas malaki kaysa sa 4. Ang

aking dalawang kaibigan at ako ay nagkakaroon ng sorbetes. Bibigyan ko ang bawat isa sa aking mga kaibigan ng isa pang scoop kaysa sa nakuha ko. Kung mayroong sampung mga scoop ng sorbetes, ilan ang mga scoop ng sorbetes na maaaring mayroon ako?

Paghahambing ng hanggang sa 10

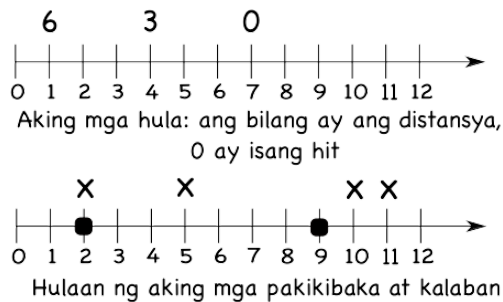
Pangangailangan: Nagbibilang ng pasulong at paatras sa pagitan ng 0 at 10

— BILANG NG BATTLESHIP NG LINE —

LARO

Ang bawat manlalaro ay mayroong dalawang linya ng numero, isa para sa kanilang mga laban sa laban at isa para sa kanilang hula. Ang mga linya ng numero na ito ay iginuhit sa papel at mula 0 hanggang 12 (o mas mataas kung ang mga bata ay nabibilang ang mas mataas). Sa labas ng paningin, sa kanilang linya ng linya ng laban, ang bawat manlalaro ay naglalagay ng mga token sa dalawang numero na magiging kanilang mga battleship.

Matapos ang pag-set up, ang mga manlalaro ay nagpapalitan sa paghula ng mga numero. Kapag nahulaan ang isang manlalaro, sinabi ng ibang manlalaro kung gaano kalapit ang hula sa pinakamalapit na target - pagkatapos ay minamarkahan ng hula ang impormasyong iyon sa



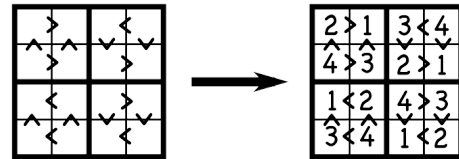
kanilang linya ng pangalawang numero. Ang unang tao na nakakuha ng lahat ng mga target na panalo.

Mayroong maraming mga pagkakaiba-iba upang gawin itong mas mahirap. Maaaring magamit ang isang mas malawak na hanay ng mga numero. Ang tugon sa isang hula ay maaaring isang saklaw ng distansya kaysa sa isang eksaktong dami - halimbawa: "ang pinakamalapit na barko ay 1 o 2 ang layo." Ang isa pang pagkakaiba-iba ay ang pagkakaroon ng mga barko na dalawa o tatlong puwang ang haba.

— SUDOKU — KUMPARA —

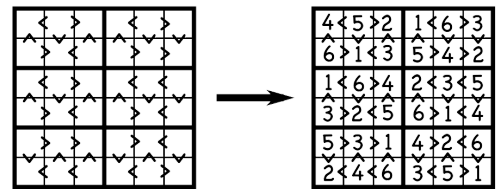
PALAISIPAN

Ang Greater Than Sudoku puzzle ay nagsisimula sa parehong mga patakaran bilang regular na Sudoku - lilitaw ang bawat numero nang eksakto isang beses sa



bawat hilera, haligi, at subregion. Bilang karagdagan, kung mayroong isang mas mababa sa o mas malaki kaysa sa simbolo sa pagitan ng dalawang mga cell, kung gayon ang mga numero sa mga cell ay dapat sumunod sa ugnayan na iyon.

Sabihin sa isang bata na hindi pa nakakakita ng isang simbolo ng paghahambing na ang mas malaking bilang ay nasa gilid na may mas malawak na bahagi ng simbolo. Sinasabi ng ilang mga tao na ang simbolo ay isang gutom na buwaya at palaging nais nitong ituro ang bibig sa direksyon ng mas malaking bilang.



Ang isang kapaki-pakinabang na diskarte ay upang muna hanapin kung nasaan ang pinakamaliit at pinakamalaking bilang. Habang gumagaling ang iyong anak, gawing mas mahirap ang mga puzzle sa pamamagitan ng pag-iwan ng higit pa sa mga simbolo ng hindi pagkakapantay-pantay.

Gawin ang mga puzzle na ito sa pamamagitan ng paggamit ng isang natapos na puzzle ng Sudoku. Ilagay sa higit sa at mas mababa sa mga palatandaan sa isang blangko na grid ng parehong geometry. Kung ang iyong anak ay makaalis, maglagay ng ilang mga numero upang matulungan ang iyong anak na makapagsimula.

Pagiging lohikal na

Pangangailangan: Nagbibilang hanggang 12; Maagang lohikal at kasanayan sa paglutas ng problema

— GAWIN AKO NG LIAR —

GAWAIN

May isang tao na gumawa ng isang pahayag at ang iba pang mga manlalaro ay pagtatangka upang ipakita na ang tao ay nagsisinungaling.

Ang isang uri ng pahayag ay ang pagsasabi ng isang bagay na laging totoo. Ang mga halimbawa nito ay: lahat ng mga trak ay may apat na gulong, lahat ng mga pariha at parisukat, lahat ng mga ibon ay maaaring lumipad, at ang buwan ay lalabas sa gabi.

Ang isa pang uri ng pahayag ay ang form na "kung __, pagkatapos __." Ang mga halimbawa nito ay: kung ngayon Lunes, kung gayon ito ay araw ng pasukan; kung hindi ako kumakain ng tatlong oras, pagkatapos ay nagugutom ako; at kung ang isang tao ay mas matangkad kaysa sa isang tao, kung gayon mas matanda sila.

— CODEBREAKER —

LARO

Ang CodeMaster ay lumilikha ng isang code, at ang iba pang manlalaro ay ang CodeBreaker. Ipagpalagay na ang code ay may tatlong posisyon bawat isa ay maaaring mula 1 hanggang 5. Ang isang halimbawa ng naturang code ay 321.

Upang masira ang code, hinulaan ng CodeBreaker ang isang code at sinabi ng CodeMaster kung gaano kalapit ang hula. Halimbawa, kung nahulaan ng CodeBreaker ang 131, kung gayon sasabihin ng CodeMaster na ang isang lugar ay eksaktong tama at ang isa pang lugar ay may tamang numero ngunit sa maling lugar.

Nagpapatuloy ang pag-play hanggang sa malaman ng CodeBreaker ang code. Ang bilang ng mga hula ay ang iskor para sa CodeBreaker. Panalo ang pinakamababang iskor.

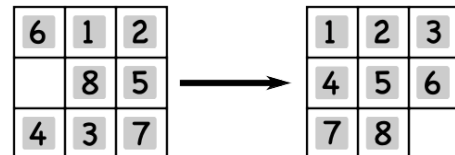
Upang magdagdag ng hamon, magkaroon ng isang maximum na bilang ng mga katanungan na pinapayagan na tanungin ng CodeBreaker. Ang iba pang mga pagkakaiba-iba ay: payagan o huwag payagan ang paulit-ulit na mga numero sa code, gumamit ng mas maikli o mas mahabang haba para sa

code, at gumamit ng mas makitid o mas malawak na hanay ng mga numero para sa bawat lugar ng code.

— 15 SLIDING PUZZLE —

PALAISIPAN

Magsimula sa isang 4 x 4 na walang laman na grid ng mga parisukat na nabuo ng 5 pahalang at patayong mga linya. Gumamit ng isang hanay ng 15 piraso ng papel na laki ng mga parisukat na parilya, at bilangin ang mga piraso ng papel mula 1 hanggang 15. Nagsisimula ang palaisipan sa pamamagitan ng paglalagay ng isang tao ng mga piraso ng papel sa grid. Ang object ng puzzle ay upang makuha ang mga piraso ng papel sa pagkakasunud-sunod na may lamang ibabang kanang sulok ng grid na walang laman. Upang makamit ito, ang isang piraso ng papel ay maaaring ilipat kung ito ay katabi ng walang laman na parisukat - kung saan maaari itong mai-slide sa puwang na iyon. Nakasalalay sa kung paano i-set up ng tao ang puzzle, maaaring malutas o hindi maaaring malutas ang puzzle.



Ang isang 4 x 4 na grid ay masyadong mahirap para sa isang nagsisimula, kaya magsimula sa isang mas maliit na bagay. Ang grid ay maaaring kasing liit ng 2 x 2 o kasing laki ng nais ng bata. Ang bilang ng mga may bilang na piraso ng papel ay palaging maging isang mas mababa sa laki ng grid. Halimbawa, sa isang grid na 2 x 3 gamitin ang mga kard mula 1 hanggang 5.

Upang likhain ang mga puzzle na ito, mayroon kang dalawang mga pagpipilian. Ang una ay upang ilagay ang mga parisukat ng sapalaran, kung saan mayroon kang isang 50/50 pagkakataon ng posisyon na malulutas. Bilang kahalili, maaari kang magsimula sa pamamagitan ng paglalagay ng mga piraso ng papel sa pangwakas na posisyon at pagkatapos ay gumawa ng isang serye ng mga ligal na paggalaw upang ilipat ang papel sa paligid. Kapag tapos ka na, garantisado ka na malulutas ang puzzle.

Math sa Finger

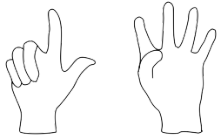
Kinakailangan sa: Nagbibilang ng pasulong at paatras mula 0 hanggang 10

— KARAGDAGANG DAGDAG SA 10 —

GAWAIN

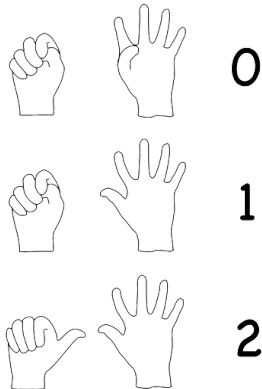
Mayroong dalawang pamamaraan para dito:

Paraan 1: Gamitin ang pamamaraang ito kung ang parehong bilang ay 5 o mas kaunti. Para sa halimbawa ng pagdaragdag ng 4 at 2, ilagay ang 4 na daliri sa isang kamay at 2 daliri sa kabilang banda. Pagkatapos, pagsamahin ang dalawang kamay - Tada! Makikita ng iyong anak na pinagsama ang 4 at 2 na naging 6.



Paraan 2: Gumamit ng "pagbibilang sa" mula sa isa sa mga numero upang maabot ang anumang kabuuan hanggang sa 10.

Upang magdagdag ng 4 at 2, ilagay ang 4 na mga daliri sa isang kamay, at bilangin nang malakas mula 0 hanggang 2. Para sa bawat sinasalitang numero pagkatapos ng 0, maglagay ng isa pang daliri. Kapag naabot ang 2, dapat mayroong 6 na mga daliri na nakataas.

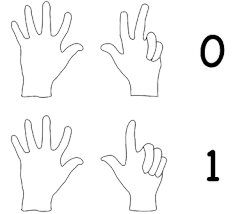


Pinapayagan ng pamamaraang ito ang pagdaragdag ng mga bilang na mas malaki kaysa sa 5. Nilalaman ng iyong anak na mas madaling mag simula sa mas malaking bilang ng mga daliri na itinaas at mabibilang sa paggamit ng mas maliit na bilang.

— SUBTRACTION NG FINGER SA 10 —

GAWAIN

Mayroong dalawang mga modelo ng pag-iisip para sa pagbabawas. Maaari itong isipin bilang "alisin" o "pagkakaiba," at ang iyong anak ay dapat maging komportable sa parehong mga modelo. Narito ang 8 - 5 na kinakalkula sa parehong paraan:



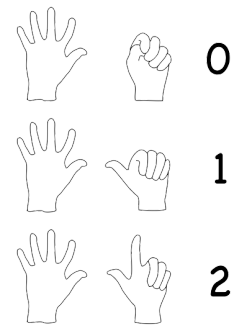
Ilayo: Isipin ang 8 - 5 bilang kung ano ang natitira pagkatapos mong magsimula sa 8 mga bagay at ilayo ang 5 sa kanila.



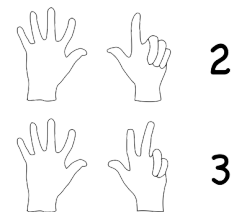
Magsimula sa itaas na 8 daliri. Susunod, bilangin nang malakas mula 0 hanggang 5, at para sa bawat numero pagkatapos ng 0 ilagay ang isang daliri pababa. Kapag naabot ang 5 sa bilang, magkakaroon ng tatlong mga daliri na natira.



Pagkakaiba: Tinitingnan ng modelong ito ang 8 - 5 bilang paghahanap ng pagkakaiba o distansya sa pagitan ng dalawang numero. Magsimula sa itaas na 5 daliri. Pagkatapos ay bilangin ang mga bagong daliri na nakataas, at kapag may 8 daliri na itinaas ang pagkakaiba ng 3 ay nabibilang.



Ang pamamaraang ito ay gumagamit ng pamamaraang pagdaragdag ng "pagbibilang sa" upang hanapin ang bilang upang idagdag sa 5 upang makakuha ng 8.



Paghaluin ang mga problema kung saan ang isang numero ay binawas mula sa sarili nito upang makakuha ng 0.