



MATHS

**"Μάθετε να
προσθέτετε, να
αφαιρείτε και
να μεταφέρετε"**

Ref. 30677



Μάθετε να προσθέτετε, να αφαιρείτε και να μεταφέρετε

Ref. 30677



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 8 πίνακες, πολλαπλών χρήσεων σε κάθε πλευρά, για να εξασκηθείτε όσες φορές χρειάζεται. Περιλαμβάνουν μια σειρά αριθμών για εύκολο υπολογισμό.
 - o 4 πίνακες πρόσθεσης:
 - Μπροστά: Μάθετε πρόσθεση.
 - Πίσω: Ποσά για εξάσκηση του διπλασιασμού από το 1 μέχρι το 10 και οι αριθμητικοί δεσμοί μέχρι το 10.
 - o 4 πίνακες αφαίρεσης, με δυο μεθόδους για την εκμάθηση της αφαίρεσης:
 - Μπροστά: Μάθετε αφαίρεση με αντιστάθμιση.
 - Πίσω: Μάθετε αφαίρεση με ανασυγκρότηση.
- 8 μη ανεξίτηλοι μαρκαδόροι
- 20 στρογγυλές μπλε κάρτες, που αντιπροσωπεύουν 1 δέκατο
- 9 κάρτες-βραβεία με απεικόνιση ενός βατράχου

Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο από χοντρό, πολύ ανθεκτικό χαρτόνι, υψηλής ποιότητας.

Το υλικό είναι φιλικό για το περιβάλλον, προέρχεται από βιώσιμα δάση αποτελείται από υψηλό ποσοστό ανακυκλωθέντος υλικού και είναι 100% ανακυκλώσιμο.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ

Παιδιά ηλικίας 6 έως 10 ετών

Το παιχνίδι επιτρέπει στα παιδιά να εξασκηθούν στην πρόσθεση και την αφαίρεση με μεταφορά, χρησιμοποιώντας μια απλή μέθοδο για την κατανόηση του βήματος μεταξύ μονάδων και δεκάδων.

Για την αφαίρεση, υπάρχουν δυο μέθοδοι με μεταφορά: αφαίρεση με αντιστάθμιση και αφαίρεση με ανασυγκρότηση. Αυτό σημαίνει ότι μπορούν να εξασκηθούν στη μέθοδο που μαθαίνουν στην τάξη.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΚΟΠΟΙ

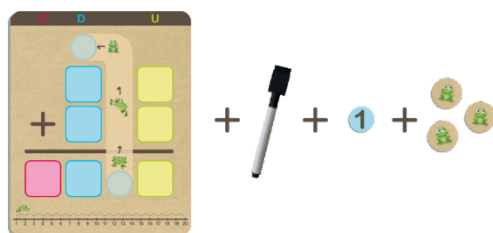
- Μάθετε πρόσθεση και αφαίρεση με μεταφορά με έναν οπτικό και πρακτικό τρόπο.
- Δουλέψτε στις σχέσεις των αριθμών μέχρι το 10.
- Βελτιώστε την νοητική ταχύτητα και τα διανοητικά μαθηματικά.
- Αναπτύξτε την προσοχή και την παρατηρητικότητα.
- Βοηθήστε στην δημιουργία μιας βάσης για την εργασία με την μέθοδο ABN.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

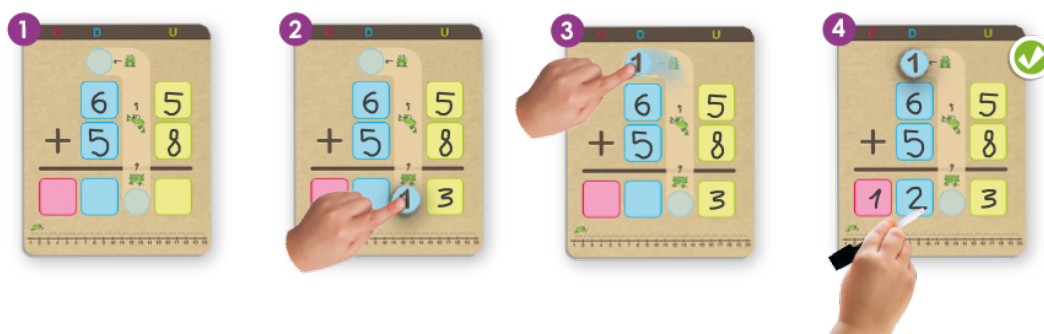
Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μάθετε πρόσθεση και αφαίρεση με μεταφορά. Επομένως, αν και οι πίνακες επιτρέπουν στα παιδιά να εξασκηθούν στην πρόσθεση και την αφαίρεση χωρίς μεταφορά, η εξήγηση του τρόπου που παίζεται το παιχνίδι πάντα ξεκινάει με λειτουργίες μεταφοράς.

ΜΑΘΕΤΕ ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΜΕ ΜΕΤΑΦΟΡΑ

Υλικό για ένα άτομο: Πίνακας πρόσθεσης, μη ανεξίτηλος μαρκαδόρος, στρογγυλή μπλε κάρτα με 1 δέκα και κάρτες-βραβεία.



ΒΗΜΑΤΑ:



1. Γράψτε το ποσό που πρέπει να προστεθεί στα κουτιά. Οι μονάδες στα κουτιά στις μονάδες της στήλης "U", και τα δέκατα και η στήλη δεκάδων "T".
2. Αθροίστε τις μονάδες. Στο αποτέλεσμα, γράψτε μόνο τη μονάδα και για να παρουσιάσετε τη δεκάδα, χρησιμοποιήστε τη στρογγυλή κάρτα 1, που αντιστοιχεί στο δέκα και τοποθετήστε την στον στρογγυλό χώρο του αποτελέσματος, δίπλα

στη γραμμένη μονάδα.

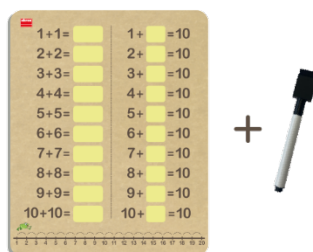
3. Στη συνέχεια μετακινήστε τη στρογγυλή κάρτα με 1 δέκα στο επάνω μέρος και τοποθετήστε την στη στήλη των δεκάδων.
4. Τέλος, οι δεκάδες έχουν προστεθεί και το αποτέλεσμα είναι γραμμένο.
5. Στο τέλος της πρόσθεσης, ο παίκτης παίρνει μια κάρτα-βραβείο με το βάτραχο. Σκοπός είναι να γίνει πρακτική εξάσκηση της πρόσθεσης πολλές φορές και να κερδίσουν πολλές κάρτες-βραβεία.

Στο βήμα 2 και στο βήμα 4, η γραμμή αριθμών στη βάση του πίνακα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για βοήθεια στον υπολογισμό.

Προκειμένου να διατηρηθεί το υλικό σε καλή κατάσταση, σβήνετε πάντα τους πίνακες μετά το τέλος του παιχνιδιού.

ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΜΕ ΔΙΠΛΑ ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΑΡΙΘΜΩΝ ΜΕΧΡΙ ΤΟ 10

Υλικό για ένα άτομο: Πίνακας με λειτουργίες και μη ανεξίτηλος μαρκαδόρος.

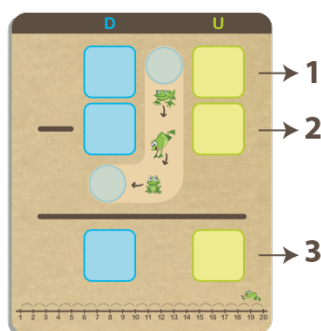


Η γραμμή αριθμών στη βάση του πίνακα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για βοήθεια στον υπολογισμό.

Προκειμένου να διατηρηθεί το υλικό σε καλή κατάσταση, σβήνετε πάντα τους πίνακες μετά το τέλος του παιχνιδιού.

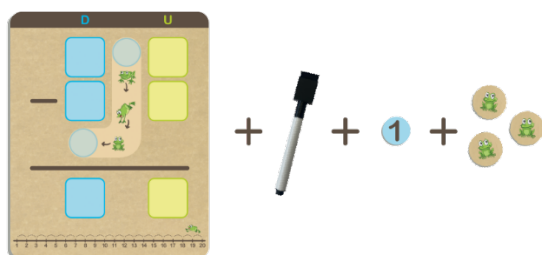
ΜΑΘΕΤΕ ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΜΕ ΜΕΤΑΦΟΡΑ

ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΜΕ ΑΝΤΙΣΤΑΘΜΙΣΗ

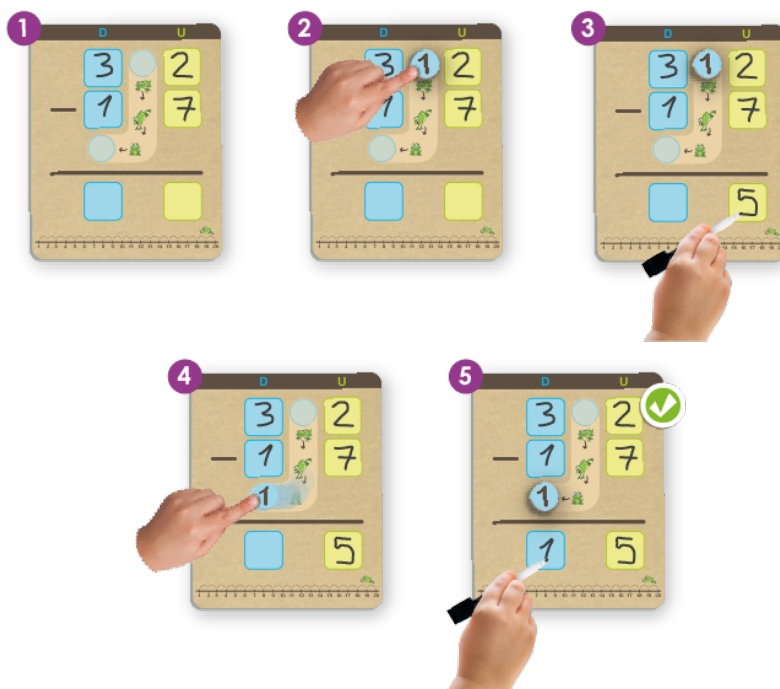


1. Μειωτέος
2. Αφαιρετέος
3. Διαφορά

Υλικό για ένα άτομο: Πίνακας αφαίρεσης με αντιστάθμιση, μη ανεξίτηλος μαρκαδόρος, στρογγυλή μπλε κάρτα με 1 δέκα και κάρτες-βραβεία.



ΒΗΜΑΤΑ:



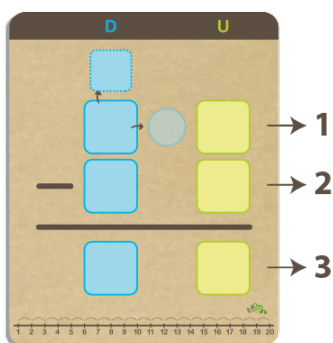
1. Γράψτε την αφαίρεση που πρέπει να γίνει στα κουτιά. Τοποθετήστε τον αφαιρετέο κάτω από τον μειωτέο έτσι ώστε οι μονάδες να είναι στην ίδια στήλη "U", και οι δεκάδες να είναι στη στήλη των δεκάδων "D".
2. Αφαιρέστε τις μονάδες. Καθώς η μονάδα του αφαιρετέου είναι μεγαλύτερη από του μειωτέου, πάρτε την στρογγυλή κάρτα 1, που αντιστοιχεί σε μια δεκάδα, και τοποθετήστε την πάνω από τον μειωτέο για να αφαιρέσετε τις μονάδες.
3. Στη συνέχεια αφαιρέστε τις μονάδες και γράψτε το αποτέλεσμα της διαφοράς στη στήλη των μονάδων.
4. Μετακινήστε τη στρογγυλή κάρτα με τη δεκάδα στο τέλος της στήλης με τις δεκάδες.
5. Τέλος, αφαιρέστε τις δεκάδες και γράψτε στη συνέχεια τη διαφορά στο αποτέλεσμα.

6. Όταν ο παίκτης ολοκληρώσει την αφαίρεση, παίρνει μια κάρτα-βραβείο με το βάτραχο. Σκοπός είναι να γίνει η αφαίρεση πολλές φορές και να κερδίσουν πολλές κάρτες-βραβεία.

Στο βήμα 3 και στο βήμα 5, η γραμμή αριθμών στη βάση του πίνακα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για βοήθεια στον υπολογισμό.

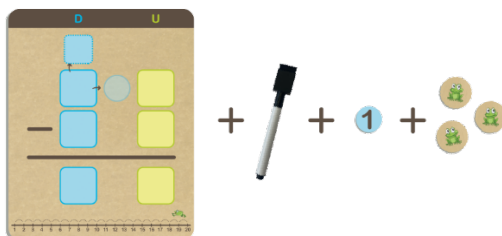
Προκειμένου να διατηρηθεί το υλικό σε καλή κατάσταση, σβήνετε πάντα τους πίνακες μετά το τέλος του παιχνιδιού.

ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΣΥΓΚΡΟΤΗΣΗ

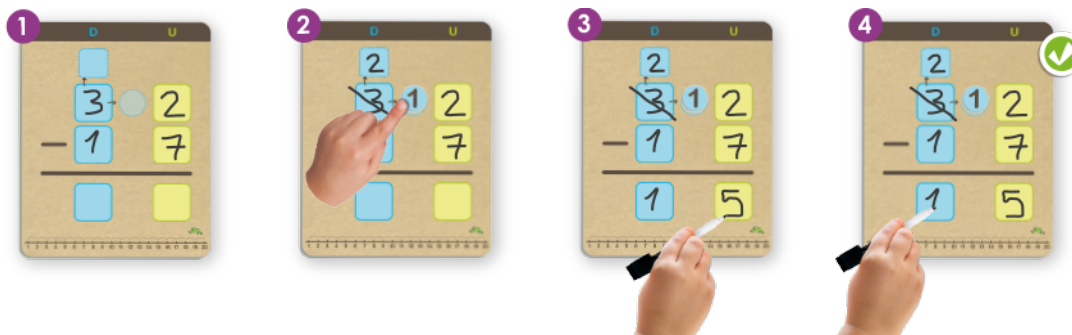


1. Μειωτέος
2. Αφαιρετέος
3. Διαφορά

Υλικό για ένα άτομο: Πίνακας αφαίρεσης με ανασυγκρότηση, μη ανεξίτηλος μαρκαδόρος, στρογγυλή μπλε κάρτα με 1 δέκατο και κάρτες-βραβεία.



ΒΗΜΑΤΑ:



1. Γράψτε την αφαίρεση που πρέπει να γίνει στα κουτιά. Τοποθετήστε τον αφαιρετέο κάτω από τον μειωτέο έτσι ώστε οι μονάδες να είναι στην ίδια στήλη "U", και οι

δεκάδες να είναι στη στήλη των δεκάδων "Τ".

2. Αφαιρέστε τις μονάδες. Καθώς η αφαιρετέα μονάδα είναι μεγαλύτερη από την μειωτέα μονάδα, διαγράψτε το δέκα από τον μειωτέο και μετακινήστε ένα δέκα στις μονάδες: πάρτε τη στρογγυλή κάρτα 1, που αντιστοιχεί σε μια δεκάδα, και τοποθετήστε την στον στρογγυλό χώρο του μειωτέου, δίπλα στη μονάδα του μειωτέου. Γράψτε τις δεκάδες που υπολείπονται στον μειωτέο πάνω από τον αριθμό του διαγραμμένου δέκα.
3. Στη συνέχεια αφαιρέστε τις μονάδες και γράψτε το αποτέλεσμα της διαφοράς στη στήλη των μονάδων.
4. Τέλος, αφαιρέστε τις δεκάδες και γράψτε το αποτέλεσμα της διαφοράς στη στήλη των δεκάδων.
5. Όταν ο παίκτης ολοκληρώσει την αφαίρεση, παίρνει μια κάρτα-βραβείο με το βάτραχο. Σκοπός είναι να γίνει η αφαίρεση πολλές φορές και να κερδίσουν πολλές κάρτες-βραβεία.

Στο βήμα 3 και στο βήμα 4, η γραμμή αριθμών στη βάση του πίνακα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για βοήθεια στον υπολογισμό.

Προκειμένου να διατηρηθεί το υλικό σε καλή κατάσταση, σβήνετε πάντα τους πίνακες μετά το τέλος του παιχνιδιού.

