

Alegeri ingenioase

pentru Tabla Înmulțirii Clasa a 2-a



reduce
până la
70%
timpul
de predare
și învățare



**EXCELENȚĂ
ALEGERE**



Înmulțirea cu 1

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |

Factor **Factor** **Produs** **Factor** **Factor**

$1 \times \square = 2 = 2 \times \square$

doi elemente luate o dată un element luat de două ori

De reținut! Există și alte metode a învăța tablă

Metoda Pitagora

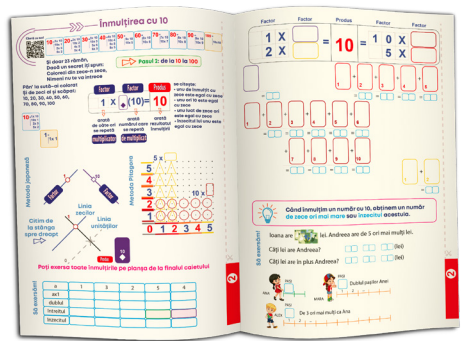
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 1 | 2 |
| 0 | 1 | 0 | 2 |
| 1 | 0 | 1 | 2 |
| 0 | 1 | 0 | 2 |

Metoda Pitagora

| | | |
|---|---|---|
| 2 | 0 | 2 |
| 0 | 1 | 0 |
| 2 | 0 | 2 |
| 0 | 1 | 0 |



Magia Înmulțirii

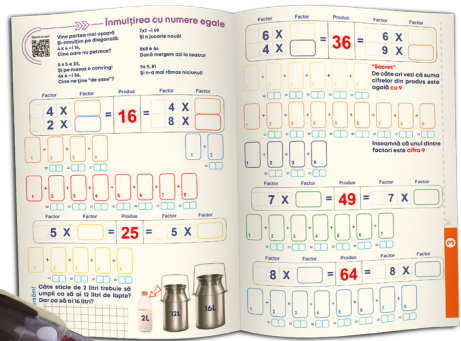
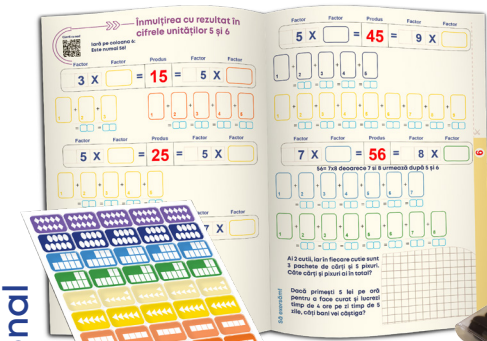


Pentru elev

Oferă o experiență unică de predare -învățare acoperind prin exemple , îndrumare, exerciții și probleme. Tabla Înmulțirii și proprietățile înmulțirii, tehnici de înmulțire rapidă și de transformare a Înmulțirii în împărțire.

» Pentru usurinta si dezvoltare cognitiva si de logica matematica, caietul exemplifica inmultirea prin toate metodele disponibile

- » Metoda Pitagora
- » Metoda Japoneza
- » Metoda Degetelor

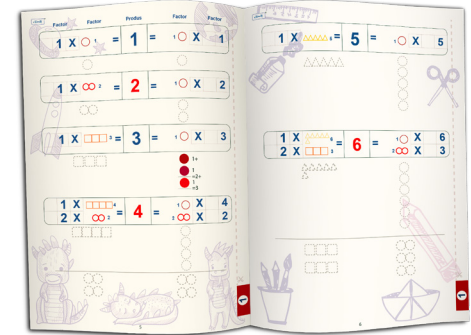


Optional

Autocolante rigleta Carioci Whiteboard



Metoda Dorcioman

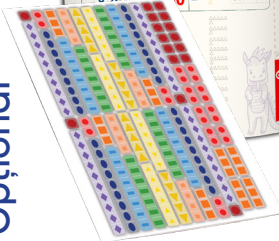


Pentru elev

Fără chin la tabla înmulțirii. Efect garantat. Cea mai rapida metodă de a învăța tabla înmulțirii... în 7 pași simpli, de câte 10-15 minute la lucru individual sau în clasă.

- » respectă programa școlară
- » învață prin joc, desen și cântec
- » cuprinde și tabla împărțirii
- » oferă strategii de învățare
- » conține instrucțiuni de folosire

Opțional
Autocolante rigleta





Caiet Complet Tabla Înmulțirii

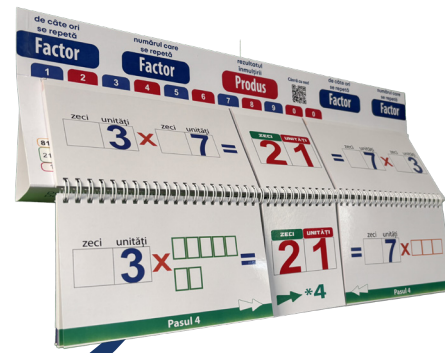
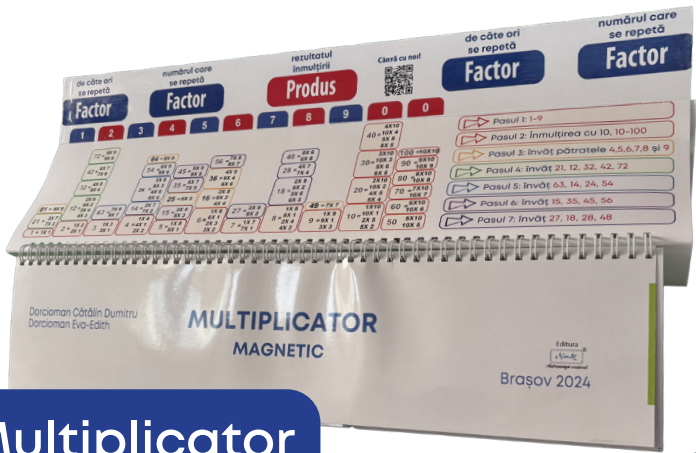


Pentru elev

Este o metodă bazată pe tabele, în care copilul desenează și completează prin adunări succesive în conformitate cu tabla înmulțirii.

- respectă programa școlară
- învață prin desen și cântec
- Cuprinde:
 - tabla împărțirii
 - metoda Pitagora
 - metoda Figurativă
 - conține instrucțiuni de folosire





Multiplicator

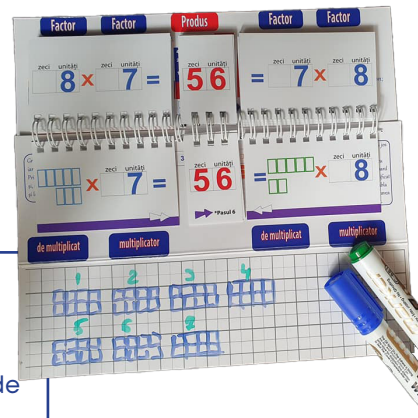
Multiplicatorul îți pune la îndemână toate elementele necesare pentru a preda/învăța înmulțirea fără a pierde piesele sau căuta soluții de adunare repetată, mai ales la înmulțirii mari. Elementele se rotesc pe spire, se gesc mereu în același loc, poate fi scris cu carioca whiteboard. Cei care au folosit alfabetarele sau matematicarele NumLit știu deja.

Principiul de Funcționare

Se poate porni de la o înmulțire și se găsește rezultatul și principiul de comutativitate. Se alege produsul și se identifică înmulțirile care îl definesc. Se exersează prin adunare repetată folosind simbolurile geometrice aferente fiecărei cifre

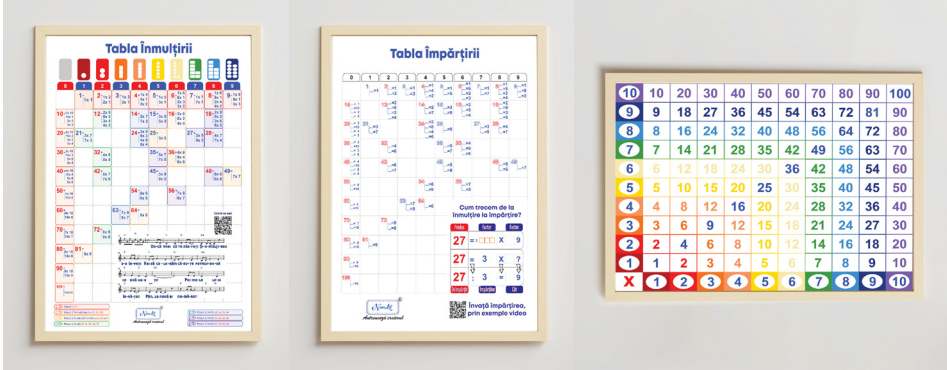
Setul conține

- 3 seturi a 42 de jetoane cu ecuațiile specifice prinse în arc metalic, care sunt astfel tipărite încât să arate formarea ecuației matematice de înmulțire.
- 1 set cu rezultatele înmulțirii -Produs
- Totul este grupat pe segmente de lucru denumite Pași, pentru ușurință în folosire
- Fiecare pas are o altă culoare pentru identificare simplă
- Fiecare pas este scris pe jetonul corespunzător





Afișe



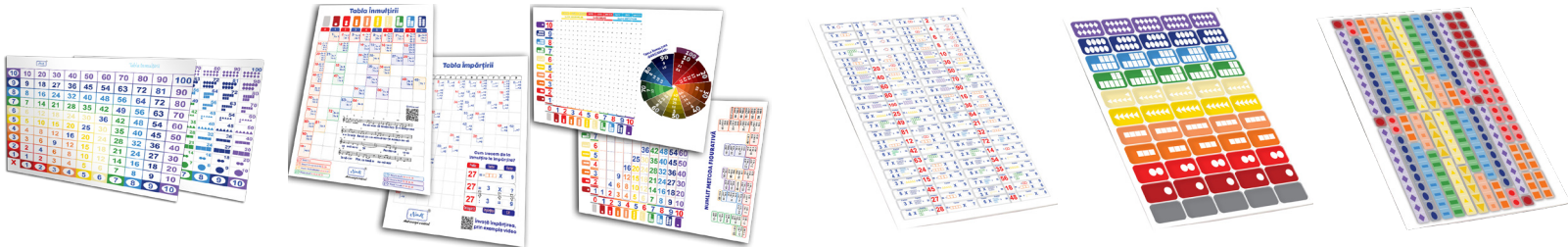
Șine pentru prindere magnetică pe tablă



Pentru profesori

Planșe elev

Autocolante



Zaruri 10 fețe

Carioci whiteboard

Pioni

Săgeți



Duelul Înmulțirii

Este un joc intuitiv pentru 2 sau mai multi parteneri / jucători copii sau adulți.
Jocul ajuta copilul să se distreze în timp ce descoperă rezultatele înmulțirii (produsul).

Jocul “Duelul Înmulțirii” se bazează pe metoda Pitagora

Cum funcționează metoda Pitagora?

Rezultatele înmulțirilor sunt grupate într-o formă grafică de tip tabel.

Jucătorul aruncă o zarurile pe plansa:

Poziționează primul zar/pion pe coloana în dreptul cifrei corespunzătoare;

Poziționează al doilea zar/pion pe linie în dreptul cifrei corespunzătoare;
deplasează zarurile/ pionii până la intersecția dintre linia și coloana identificate, aflând rezultatul înmulțirii;

Avantaje:

- Încurajează învățarea prin joc;
- Simplifică memorarea înmulțirii;
- Formează legături cognitive solide prin folosirea culorilor și prin dispunere grafică
- Ajută la identificarea diferențelor dintre rezultatele înmulțirii

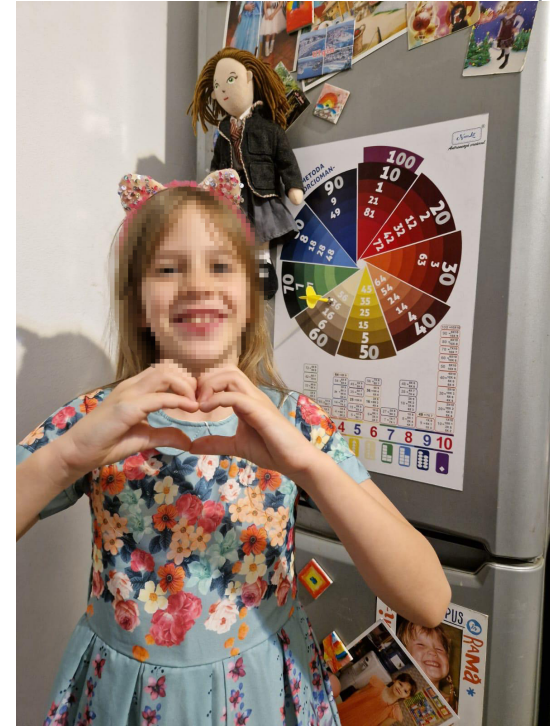


Cuprinde:

- » Plansa cu stergere uscata A4 Pitagora Figurativ
- » 2 zaruri cu zece fețe
- » 2 pionii



Înmulțirea Darts



Joc pentru elev și clasă

Cum funcționează metoda educațională NumLit-Dorcioman?

Rezultatele înmulțirilor sunt grupate într-o formă grafică de tip rozetă; Tabelul de sub rozetă organizează numerele pe coloane, fiecare terminându-se cu aceeași cifră a unităților.

Jucătorul aruncă o săgeată magnetică către rozetă și atinge un număr:

- Spune ecuația de înmulțire care formează acel rezultat;
- Dacă nu știe ecuația, o identifică în tabel de sub rozetă, după culoare sau cifra unităților.

Cuprinde:

Set elev

- » Ținta magnetică Metoda Dorcioman
- » 6 săgeți magnetice - 2 seturi a câte 3 culori

Cuprinde:

Set didactic

- » Afiș Metoda Dorcioman
- » 2 șine magnetice
- » 6 săgeți magnetice - 2 seturi a câte 3 culori



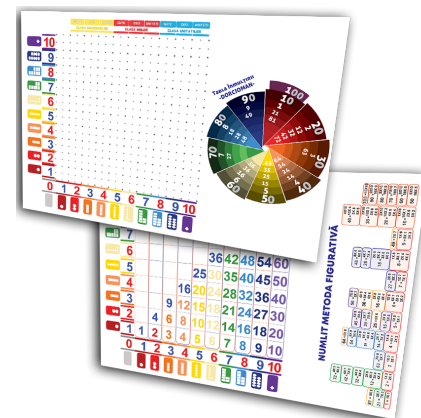
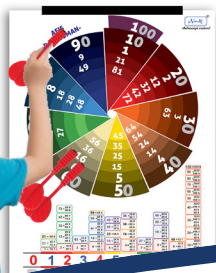
Campionii Înmulțirii

Pentru profesori

Este o metodă bazată pe tabele, în care copilul desenează și completează prin adunări succesive în conformitate cu tabla înmulțirii.

Cuprinde:

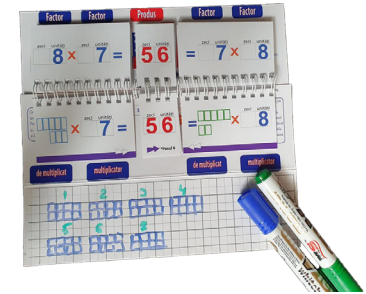
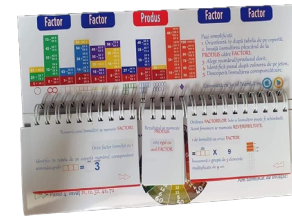
- » Tabla Înmulțirii A4 Pitagora Figurativ Numlit
- » Set de 2 zaruri cu zece fețe 1-10 1.65cm Numlit
- » Multiplicator Inmultire Numlit
- » Plansa tabla inmultirii metoda Dorcioman A3
- » Set de 4 bucati Marker Whiteboard
- » Tinta Magnetica A3
- » Set de 6 săgeți magnetice





Turbo înmulțirea

Joc pentru elev



Este o metodă bazată pe tabele, în care copilul desenează și completează prin adunări succesive în conformitate cu tabla înmulțirii.

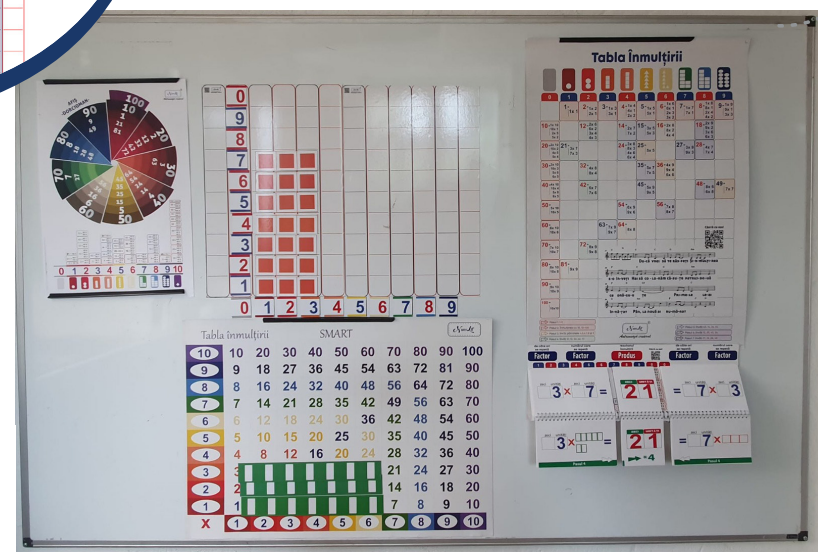
Cuprinde:

- » Tabla Înmulțirii A4 Pitagora Figurativ Numlit
- » Set de 2 zaruri cu zece fețe 1-10 1.65cm Numlit
- » Set 4 pioni Numlit
- » Multiplicator Elev





Arena Înmulțirii



Pentru profesori

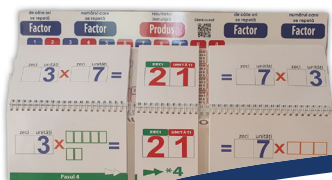
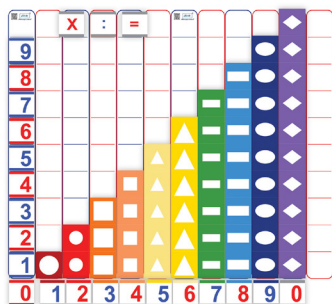
Setul ideal pentru orice profesor care dorește să predea ușor înmulțirea, prin joc, pe înțelesul oricărui elev.

Cuprinde:

- » Plansa cu stergere uscată Metoda Pitagora
- » Plansa cu stergere uscată Metoda Dorcioman
- » Plansa cu stergere uscată Metoda NumLit Inversa
- » Plansa cu stergere uscată Impartire
- » 4 sine magnetice pentru planse
- » Set Planse SM-ART magnetice cu patratice color (2 buc)
- » Set Riglete magnetice – 100 buc (10 x 1...10x 10)
- » Seturi magnetice Numere 2 x 11 buc



Kit complet Înmulțire



Pentru profesori

Setul ideal pentru orice profesor care dorește să predea ușor înmulțirea, prin joc, pe înțelesul oricărui elev.

Cuprinde:

- 4 Kituri Magnetice Înmulțire
- 10 seturi Riglete magnetice
- 2 Planse magnetice SM-ART Pătratică color
- Multiplicator de tablă magnetic





Autocolantă creion

Învățarea Tablei Înmulțirii în 7 Pași Simpli

Melodia NumLit

Se învață ușor, fără efort, în timp minim (40-80 de minute), 100% garantat, folosind:

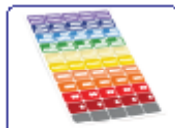


Cântă cu noi

Da-că vrei să te în-mulți-nea
s-o în-veți Hai să co - lo-năm că-su-țe par-tu-z-do-u-ă
ce o-ă-cu-u țe Pri-me-Le Le-ai
în-vă-țar Pân, la nou-ă ai nu-mă-nar

Autocolantele NumLit un set de 4/6 creioane colorate

Autocolante Rislete SMART



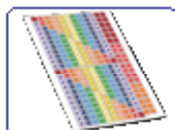
Factor Factor Produs Factor Factor

$$3 \times \square = 27 = \square \times \square$$

3 + 3 + 3 = 9

3 + 3 + 3 = 9

Autocolante Rislete



$$3 \times \square = 27 = \square \times 9$$

3 + 3 + 3 = 9

3 + 3 + 3 = 9

Să nu forțăm copilul;
Să respectăm cei 7 pași ai metodei, care durează în medie 15 minute / ședință.

De ce învăț ușor?

- Sunt doar 42 de rezultate (produse) de învățat
- Este distractivă
- Face legături cognitive (ancore de memorare) prin muzică, vers, tips-uri
- Înveți automat și împărțirea

Pașii: -

-învățarea ecuațiilor cu produs cifra
În tabelul de la pag. 3-4 observăm și discutăm:
-denumirea termenilor;
-comutativitatea și nr. de ecuații.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-----------|------------------|-------------------------|--------------------------------|------------------|--------------------------------|------------------|--------------------------------|-------------------------|
| 1- 1x1 | 2- 1x2 2x1 | 3- 1x3 2x3 3x1 | 4- 1x4 2x2 2x3 3x2 | 5- 1x5 5x1 | 6- 1x6 2x3 3x2 6x1 | 7- 1x7 7x1 | 8- 1x8 2x4 4x2 8x1 | 9- 1x9 3x3 9x1 |



Au un singur termen.
Cu să îl transform în înmulțire, prin mla x apa:

$$1 = 1$$

Factor Factor Produs

$$1 \times (1) = 1$$

arată de câte ori se repetă
de înmulțit

arată numărul de rezultate
de înmulțit

arată rezultatul înmulțirii

se află în:
- unu de înmulțit
- unu de înmulțit
- unu de înmulțit
- unu de înmulțit
- unu de înmulțit

Primele le-ai învățat
Pân' la 9 de ai colorat!
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Foarte important!

Învățarea Tablei Înmulțirii în 7 Pași Simpli

Pasul 2: Înmulțirea cu 10, 10-100

-Învățăm rezultatele care se termina in cifra 0 (zecile)
-se poate face paralelă cu rezultatele anterioare
(Pasul 1)

| | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|---------------------------|---------------------------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------|
| 10 = 1x10 10x1 20x2 30x3 | 20 = 2x10 40x2 60x3 | 30 = 3x10 60x2 90x3 | 40 = 4x10 80x2 120x3 | 50 = 5x10 100x2 150x3 | 60 = 6x10 120x2 180x3 | 70 = 7x10 140x2 210x3 | 80 = 8x10 160x2 240x3 | 90 = 9x10 180x2 270x3 | 100 = 10x10 |
|-----------------------------------|---------------------------|---------------------------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------|

10 = 1x10
10x1
20x2
30x3

1 = 1x1



arată
de câte ori
se repetă

multiplu

arată
numărul care
se repetă

de multiplu

arată
rezultatul
înmulțirii

se citește:
• unu de înmulțit cu zece este egal cu zece
• unu ori zece este egal cu zece
• unu luat de zece ori este egal cu zece
• înzeceul lui unu este egal cu zece

și doar 23 rămân,
Daodă un secret îți spun:
Cătorzi din zece-n zece,
Nimeni nu te va întrece

Pân' la sută-ai colorat
și de zece ai și scăpat:
10, 20, 30, 40, 50, 60,
70, 80, 90, 100

Pasul 3: Învăț pătratele 4,5,6,7,8 și 9

-Învățarea ecuațiilor cu factori identici (pătrate)
Ascult melodia și identific versurile care se potrivesc
cu produsul
din căsuțele prezentate în imaginea alăturată;
Se respecta regulile de la pașii anteriori;
Se folosește melodia, care cuprinde rime pentru
fiecare produs.
Recapitulări.

Vine partea mai ușoară
și-nmulțim pe diagonală:

$$4 \times 4 = 16,$$

Cine care nu petrece?

$$5 \times 5 = 25,$$

și pe mama o oarvingi

$$6 \times 6 = 36,$$

Cine ne ține "de șase"?

$7 \times 7 = 49$
și o juoarie nouă!

$$8 \times 8 = 64$$

Daodă mergem azi la teatrul

$$9 \times 9 = 81$$

și n-a mai rămas noliunul!

Învățarea Tablei Înmulțirii în 7 Pași Simpli

Metoda Inversă NumLit și Metoda Dorcioman se bazează pe o descriere vizuală (Principiul II NumLit) și se îmbină cu metoda adunării repetate (prevăzută de programa școlară). Cele 2 metode sinergice pun bazele învățării prin joc și experiment.

Se pornește de la produs către factori

Exemplu: 27 este format din 3 grupe a câte 9 elemente sau 9 grupe a câte 3 elemente.

| Factor | Factor | Produs | Factor | Factor |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| 3 | X | | = | 27 |
| | = | 9 | X | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | + | 2 | + | 3 |
| | | | | |
| = | | = | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| 1 | + | 2 | + | 3 | + | 4 | + | 5 | + | 6 | + | 7 | + | 8 | + | 9 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| = | | = | | = | | = | | = | | = | | = | | = | | = | |

Prin folosirea adunării repetate, identificăm grupele, le colorăm și, rând pe rând, notăm în paralel numărul de elemente și le adunăm până la obținerea rezultatului.

Grupele de 9 elemente sunt simbolizate prin 9 ovale bleumarin, iar grupele de 3 elemente, prin pătrate portocalii.

Pentru învățarea împărțirii folosim tabelul "Tabla Împărțirii"

Plecăm de la produs către factori schimbăm semnul egal în semnul împărțirii și semnul înmulțit îl înlocuim cu semnul egal.



Acoperind cel de-al doilea factor obținem întotdeauna o împărțire. Ne bazăm pe înmulțirea învățată pentru a afla câtul (al doilea factor).

Bazându-ne pe principiul reversibilității din înmulțire aflăm și cea de a doua ecuație. Astfel, factorul 1 devine împărțitor, iar factorul 2 devine cât. Produsul se transformă în deîmpărțit.



Învățarea Tablei Înmulțirii în 7 Pași Simpli

Pasul 4: Învăț 21, 12, 32, 42, 72

Pasul 4 - Înmulțirea cu rezultat în cifrele unităților 1 și 2
Folosim în continuare tot ce am învățat în pașii anteriori
Folositi rimele pentru predare arătând că:
-pe coloana 1 a rămas doar 21 care este 3×7 sau 7×3
-pe coloana 2 au rămas 12,32,42 și 72
(ca și în cântec)

Iată, pe coloana 1
A rămas doar 21.

Iată pe coloana 2,
12 și 32
42 și 72!

Pasul 5: Învăț 63, 14, 24, 54

Pasul 5 - Înmulțirea cu rezultat în cifrele unităților 3 și 4
Se predă identic ca și **Pasul 4**
Elevul este motivat datorită numărului de căsuțe din ce în ce mai puține.
Completăm cu discuții și recapitulări pentru o înțelegere mai amplă.

Pe coloana 3
Este numai 63!

Iată pe coloana 4:
14, 24 și 54

Pasul 6: Învăț 35, 36, 45, 54

Pasul 6 - Înmulțirea cu rezultat în cifrele unităților 5 și 6
Se predă identic ca și **Pasul 4**
Elevul este motivat datorită numărului de căsuțe din ce în ce mai puține.
Completăm cu discuții și recapitulări pentru o înțelegere mai amplă.

Iată pe coloana 6:
Este numai 56!

27, 18, 28, 48

Pasul 7 - Înmulțirea cu rezultat în cifrele unităților 7 și 8
Se predă identic ca și **Pasul 4**
Elevul este motivat datorită numărului de căsuțe din ce în ce mai puține.
Completăm cu discuții și recapitulări pentru o înțelegere mai amplă.

27 e pe 7,
Mai sunt trei și gata-i tot:
18, 28 și 48.

Aceste jocuri oferă o modalitate captivantă de a învăța Tabla Înmulțirii, încurajând:

- gândirea rapidă,
- formarea, exersarea și aplicarea cunoștințelor matematice și a deprinderilor matrice într-un mod distractiv, interactiv.

Scopul Jocurilor:

- să înveți și să exersezi tabla Înmulțirii prin joc, fără efort, folosind o planșă și săgeți.

Nivel educational Minim/ Mediu



Număr de jucători:

Orice număr par de jucători

Pregătirea jocului:

- Planșa se va introduce în fanta șinei magnetice
- Instalați planșa pe un suport ferici la înălțimea corespunzătoare pentru toți jucătorii (frigider, tablă magnetică etc).
- Fiecare jucător își alege un set de săgeți de culoare distinctă.

Tabela de scor:

O foaie împărțită în coloane: Nume jucător, Puncte Înmulțire, Puncte totale.

Cum se joacă:

1. Aruncă cu săgeata către rozetă pentru a stabili ordinea de joc. Cel care are numărul cel mai mare începe și tot așa până la numărul cel mai mic. Primul jucător stabilește Înmulțitorul, iar cel de al doilea Deînmulțitul.
2. Primul jucător aruncă o săgeată spre planșă în zona cu numere. Numărul din segmentul în care se oprește săgeata reprezintă unul dintre factorii Înmulțirii.
A. De exemplu, dacă prima săgeată atinge segmentul 3 și a doua săgeată atinge segmentul 5, cei doi factori pentru calcul vor fi 3 și 5.
3. Aruncă și al doilea jucător săgeata
4. Jucătorii trebuie să calculeze produsul celor doi factori determinați
5. De exemplu, pentru factorii 3 și 5, jucătorul va calcula $3 \times 5 = 15$.

Acordarea punctelor

- Jucătorul care spune primul rezultatul corect câștigă punctul. Dacă ambii răspund incorect, nu se acordă niciun punct și jocul este reluat de următoarea pereche.
- În caz de egalitate vor arunca din nou către planșă în zona de darta și vor trebui să decompună produsul în factori. Dacă ambii reușesc, punctul va fi câștigat de cel care a nimerit numărul cel mai mic!

JOCUL INVERS - PRODUS CĂTRE FACTORI

Cum se joacă:

Aruncă cu săgeata către zona cu numere și elemente pentru a stabili ordinea de joc. Cel care are numărul cel mai mare începe și tot așa până la numărul cel mai mic.

Primul jucător aruncă o săgeată spre planșa în zona cu rozetă. Numărul segmentului în care se oprește săgeata reprezintă produsul înmulțirii.

De exemplu, dacă prima săgeată atinge segmentul cu numărul 15 cei doi factori pentru calcul vor fi 3 și 5.

Jucătorii trebuie să identifice cei doi factori și să îi numească.

Cum se joacă:

Dacă răspunsul este corect, jucătorul câștigă punctul.

Dacă răspunsul este incorect, nu se acordă niciun punct și jocul este reluat de următorul jucător.

Rotirea jucătorilor:

Jucătorii se rotesc rând pe rând, în grupe de câte doi, pentru a arunca săgețile și a calcula produsul.

Punctajul final:

Jucătorii își notează punctele în tabela de scor:

Puncte înmulțire: Fiecare răspuns corect la întrebările de înmulțire adaugă 1 punct.

Puncte totale: Totalul punctelor acumulate.

Punctajul final:

Jucătorul care acumulează cele mai multe puncte totale după un număr prestabilit de runde este declarat câștigător.

În caz de egalitate vor arunca din nou către planșă în zona de darta și vor trebui să decompună produsul în factori. Dacă cu toții reușesc, punctul va fi câștigat de cel care a nimerit numărul cel mai mic (are motricitatea cea mai bună sau, pur și simplu)

Punctajul final:

Interactivitate:

Jocul implică aruncarea săgeților și calcularea rapidă a înmulțirilor.

Îmbunătățirea abilităților matematice:

Jucătorii exersează tabla înmulțirii într-un mod distractiv și neconvențional.

Competitivitate:

Competiția săgeților adaugă un element de adrenalină și dorință de a câștiga.

Motricitate Cognitivă:

Jocul implică aruncarea săgeților cu precizie, formează corelații mână ochi și îmbunătățirea atenției.

SUCCES!

Individual

La clasă

DUELUL ÎNMULȚIRII

Acest joc oferă o modalitate captivantă, integrată în conformitate cu cerințele programelor școlare, de a învăța Tabla Înmulțirii, încurajând:

- gândirea rapidă
- formarea, exersarea și aplicarea cunoștințelor matematice și a deprinderilor motrice, spiritul de competitivitate într-un mod distractiv, interactiv.

Scopul Jocurilor:

este de a învăța și exersa tabla înmulțirii și proprietățile acesteia prin joc, fără efort, folosind o planșă și așeți.

Nivel educational Minim/ Mediu/ Avansat,



Număr de jucători:

2-4 jucători

Materiale necesare:

Planșa de joc:

Un pătrat (matrice, planșă) cu 10x10 căuțe (metoda Pitagora - este o tehnică vizuală, tabelară, pentru a înțelege și învăța înmulțirea.

Fiecare axă a planșei este numerotată de la 1 la 10.

Fiecare căuță reprezentând un produs al două numere între 1 și 10

Pentru a afla produsul a două numere se găsește intersecția rândului și coloanei corespunzătoare acestor numere.

Fața 1

În interiorul căuțelor sunt numere reprezentând un produs al 2

factori, corespondenții de pe axa planșei

Fața 2

CAMPIONII ÎNMULȚIRII

În interiorul căuțelor sunt desenate un nr de Figuri geometrice care reprezintă unul dintre factori și produsul (ex. căuța 3x5 are trei pătrate, iar căuța 5x3 are cinci triunghiuri).

2 zaruri:

Zaruri cu 10 fețe, colorate diferit, numerotate de la 1 la 10.

Dacă nu le ai la îndemână, se pot folosi zaruri de 6 fețe, iar jucătorii pot arunca zarurile de două ori pentru a obține valori între 1 și 10.

Pioni:

Fiecare jucător își alege un pion distinctiv.

Planșe de desen:

Fiecare jucător are o planșă cu ștergere uscată și markere whiteboardcolorate pentru a desena înmulțirile.

Cartonase cu provocări:

Cartonase cu întrebări de înmulțire, întrebări despre proprietățile înmulțirii, și provocări de adunare repetată.

Cartonase cu bonificații și pedepse:

Cartonase speciale cu bonuuri și pedepse.

Tabela de scor:

O foaie împărțită în coloane: Nume jucător, Puncte înmulțire, Puncte adunare, Puncte bonus, Puncte totale.

Cum se joacă:

- Stabiliți culoarea zarului Defînmulțit și Înmulțitor .
- Coloana este asimilată factorului Defînmulțit iar linia factorului Înmulțitor.

Jucătorii aruncă pe rând cele două zaruri și își mută pionii pe baza produsului obținut.

De exemplu, dacă un jucător aruncă zarurile și obține 3 și 5, produsul este 15. Jucătorul își mută pionul pe căuța corespunzătoare produsului 3x5 pe planșă.

Dacă există produse identice (ex. 3x5 și 5x3 ambele au ca rezultat 15), pionul se poate muta pe oricare dintre cele două căuțe disponibile.

VARIANTA 1 - FOLOSIND PLANȘA DE JOC PITAGORA

Cum se joacă:

Pregătirea jocului:

Plasezi planșa de joc pe masă.

Fiecare jucător își alege un pion și îl plasează pe poziția de start (cațul atânga jos, căuța "X"). Amestecați cartonașele cu provocări / și plasați-le cu fața în jos lângă planșa de joc.

Desfășurarea jocului:

Jucătorii aruncă pe rând cele două zaruri și își pot muta pionii în căuța de rezultat.

De exemplu, dacă un jucător aruncă zarurile și obține 3 și 5, atunci produsul este 15. Jucătorul își mută pionul pe căuța core-spuzătoare produsului 3x5 respectând regula de culoare pentru factori (Deînmulțit și Înmulțitor)

Țimpul de răspuns:

Jucătorul care a dat cu zarul are întâietate 2 secunde pentru a muta pionul în căuță și primește un punct dacă mută corect. Dacă nu mută, nu știe răspunsul sau răspunde greșit, pierde un punct sau face o pedeapsă haioasă.

Ai dreptul să tragi un cartonaș pentru a obține puncte suplimentare, doar în cazul în care ai mutat corect. Poți renunța la acest drept dacă apui - NumLit

Țimpul va fi măsurat prin numărare. Dacă partenerii nu se înțeleg, va fi măsurat cu un cronometru sau cu un dispozitiv mobil.

Bonificații și pedepse:

Unele cartonașe conțin bonusuri (ex. „Câștigi 1 Punct”) sau pedepse (ex. „Stai 1 tură”).

Cartonașele Joker permit jucătorilor să scadă o provocare dificilă sau să ceară ajutorul unui alt jucător.

Punctajul:

Jucătorii își notează punctele în tabela de scor:

Puncte Înmulțire: Fiecare răspuns corect la întrebările de Înmulțire adaugă 1 punct.

Puncte bonus: Bonificațiile de pe cartonașe adaugă puncte suplimentare.

Puncte totale: Totalul punctelor acumulate.

VARIANTA 2 – AVANSAȚI , metoda didactică Folosind planșa NumLit Figurativ și Multiplicatorul

Cum se joacă:

Pregătirea jocului:

- Plasați planșa de joc pe masa cu Fața 2.
- Fiecare jucător își alege un pion și îl plasează pe poziția de start (cațul atânga joa, căuța "X").
- Pregătiți Multiplicatorul și amestecați cartonașele cu provocări și plasați-le cu fața în jos lângă planșa de joc.
- Pentru a câștiga timp folosește indicațiile geometrice de pe planșă și studiază îndrumările din Multiplicator.

Desfășurarea jocului:

Jucătorii aruncă pe rând cele două zaruri și își pot muta pionii în căuța de rezultat.
De exemplu, dacă un jucător aruncă zarurile și obține 3 și 5, atunci produsul este 15. Jucătorul își mută pionul pe căuța core-spuzătoare produsului 3×5 respectând regula de culoare pentru factori (Deînmulțit și Înmulțitor)

Țimpul de răspuns:

Jucătorul care a dat cu zarul are Țintăietate 20 secunde pentru a muta pionul în căuța de rezultat (respectă regula Deînmulțit și Înmulțitor) și primește un punct dacă mută corect.

Dechide Multiplicatorul și asamblează corect Înmulțirea indicate de zaruri (respectă regula Deînmulțit și Înmulțitor) și primește un punct dacă rezolvă corect, în Țimpul alocat. Primește un bonus de 2 puncte dacă rezolvă și comutativitatea Înmulțirii pe cealăilalt set de file ale Multiplicatorului și desenează pe planșa acestuia cum a obținut noul produs.

De exemplu, pentru 3×5 , jucătorul desenează 3 grupuri de 5 triunghiuri sau pentru 5×3 desenează 5 grupuri de 3 pătrate conform modelelor din Multiplicator.

Dacă nu mută, nu știe răspunsul sau folosește greșit Multiplicatorul, pierde un puncte aferente și face o pedepă hăioasă. Ai dreptul să tragi un cartonaș pentru a obține puncte suplimentare, doar în cazul în care ai terminat corect toate operațiile.

Poți renunța la acest drept dacă apui - NumLit. Țimpul va fi măsurat prin numărare. Dacă partenerii nu se înțeleg, va fi măsurat cu un cronometru sau cu un dispozitiv mobil.

Bonificații și pedepse:

Unele cartonașe conțin bonușuri (ex. „Câștigi 1 Punct”) sau pedepse (ex. „Stai 1 tură”). Cartonașele Joker permit jucătorilor să sară o provocare dificilă sau să ceară ajutorul unui alt jucător.

Punctajul:

Jucătorii își notează punctele în tabela de scor:
Puncte totale: Totalul punctelor acumulate.



Clasa
pregatitoare



Clasa I



Clasa a II-a



Clasele III-IV



Clasele V-XII



Copii speciali



www.numlit.eu



pentru uz individual sau de grup

Corelarea dintre cifră, culoare și forma geometrică amplifică percepția și reduce timpul de învățare cu până la 70%.