

Covoras pentru invatarea sutelor – LER1100

Covorasil pentru invatarea sutelor este o metoda practica grozava care ii va ajuta pe elevii tai sa se miste si sa danseze pe ritmuri matematice! Acest covoras prezinta o multitudine de concepte matematice, inclusiv: adunare, scadere, logica numerelor, probleme de matematica si multe altele. Pune in practica activitati si jocuri impreuna cu intreaga clasa sau in grupuri mici.

Continut: covoras din vinil, 54 de cadrane, 2 cuburi gonflabile cu numere, ghid de activitati.

Atentie: Covorasul poate deveni alunecos daca se uda. Pentru a evita alunecarea este recomandat sa purtati incaltaminte.

Idei rapide si distractive

Gaseste repede Spune un numar si vezi cat de repede pot sa-l gaseasca elevii pe covorasul pentru invatarea sutelor. Pentru o provocarea in plus, ofera un indiciu pentru un numar secret si vezi cat de repede pot elevii sa gaseasca acel numar. De exemplu, "acest numar este cu 4 mai mult decat 78".

Adunari cu model

Indeamna elevii sa gaseasca modele de numere pe covorasul pentru invatarea sutelor. Poti ghida elevii sa descopere modele pentru adunare si scadere. De exemplu, indeamna elevii sa calculeze $4+8=?$ Atunci, gaseste $14+8$, $24+8$, $34+8$ si asa mai departe. Asigura-te ca elevii se concentreaza pe tiparul respectiv. Provoaca elevii sa calculeze probleme cu scaderi si sa gaseasca modele.

Cat mai este pana la 100?

Pune un cadran in jurul oricarui numar de pe covorasul pentru invatarea sutelor. Provoaca elevii sa descopere de cate cadrane mai este nevoie pentru a face 100.

Jocuri distractive

Rock & Roll pana la 100

Numar de jucatori: 2 jucatori sau 2 echipe

Componentele jocului: covorasul de joc, 1 cadran verde, 1 cadran portocaliu, 1 cub gonflabil cu numere

Fiecare jucator (sau echipa) alege un cadran de o anumita culoare pentru a se putea identifica in joc. Fiecare jucator pune un un cadran pe cifra 1. Primul jucator rostogoleste cubul cu numere si se muta atatea spatii cat indica zarul pe covorasul pentru invatarea sutelor. Primul jucator trebuie sa spuna cu voce tare adunarea care tocmai s-a realizat. De exemplu, daca numarul a fost 5, jucatorul ar trebui sa spuna, "1 +5=6." Jucatorul urmator rostogoleste cubul si realizeaza acelasi proces ca primul jucator. Primul jucator (sau echipa) care ajunge la 100 castiga. Jucatorii (sau echipele) trebuie sa aterizeze pe 100 ca sa castige.

Rock & Roll pana la 0

Urmeaza acelasi principiu de joc ca la Rock & Roll pana la 100. Pentru a incepe acest joc, toti jucatorii trebuie sa puna cedrane colorate pe cifra 100. Jucatorii rostogolesc pe rand cubul si fac scaderi de fiecare data. Primul jucator (sau echipa) care ajunge la 1 castiga. Jucatorii (sau echipele) trebuie sa aterizeze pe 1 ca sa castige.

Coduri secrete

Ofera-i fiecarui jucator un cadran. Apoi, scrie un cod secret pe tabla care sa corespunda cu miscari pe anumite directii care vor fi facute pe covoras. Provoaca elevii sa determine numarul la care ajung daca urmaresc codul secret format din sageti directionale. Indeamna elevii sa raspunda prin pozitionarea unui cadran pe numarul care cred ei ca va rezolva codul. Lucreaza cu elevii sa verifci faptul ca s-a aflat codul secret. Schimba jocul prin pozitionarea cadranelor in jurul a 2 numere diferite, cum ar fi 15 si 42. Indeamna elevii sa deseneze sagetile si sa creeze un cod care sa arate drumul de la un numar la urmatorul. Pentru o provocare in plus, creeaza coduri care sa implice pasi numerici cum ar fi +2 sau -3.

Numaram pe sarite

Ofera cate un cadran fiecarui elev. Pune mai multe cadrane in jurul unor numere care urmeza un anumit tipar de numaratoare pe sarite. De exemplu, pune cadrane in jurul cifrelor 3, 6, 9, 12 si 15 pentru a incepe calculul pe sarite din 3 in 3. Indeamna fiecare elev sa puna cate un indicator pe urmatorul numar care continua acest model de numaratoare pe sarite. Creeaza si mai mult modele de numaratori pe sarite. De exemplu, incepe prin a pun un cadran in jurul cifrei 5. Apoi, pune un indicator pe 9, 13, 17 si 21. Mareste dificultatea si mai mult prin crearea unui model de numaratoare pe sarite in mijlocul covorasului. De exemplu,

incepe cu numarul 56 si pune cadrane pe 58, 60, 62 si 64. Provoaca elevii sa puna cadrane pentru a continua modelul in ambele directii – dupa 64 si dupa 56.

Marcheaza!

Numar de jucatori : 2 jucatori sau 2 echipe

Componentele jocului: covorasul de joc, cadrane verzi, cedrane portocalii, cub gonflabil cu numere

Pune covorasul pe podea unde il pot vedea toti jucatorii. Imparte clasa, sau grupa, in 2 echipe. Toti jucatorii din echipa 1 vor folosi cadranul colorat verde si toti jucatorii echipei numarul 2 vor folosi cadranul colorat portocaliu. Prima echipa incepe prin a-si desemna un jucator care sa puna un cadran pe orice numar de pe covoras. A 2a echipa va face apoi la fel. Urmatorul jucator din echipa 1 trebuie sa adune sau sa scada cele 2 numere marcate si sa puna un indicator in dreptul raspunsului. Urmatorul jucator din echipa a2a alege oricare 2 numere care sunt “incercuite” si aduna sau scade acele numere pentru a “forma” un nou numar. Jocul continua cu urmatorul jucator al fiecarei echipe care va alege 2 numere pentru a le aduna sau scadea. Daca un raspuns este incorect, jucatorul trebuie sa retraga cadranul si jocul avanseaza pentru cealalta echipa. Oricare dintre echipe care va incercui corect ultimul numar posibil de pe covor va castiga jocul.

Descopera factori si multipli

Numar de jucatori: 2 jucatori sau 2 echipe

Componentele jocului: covorasul de joc, cadrane pentru joc, 2 cuburi gonflabile cu numere

Indeamna primul jucator sa rostogoleasca cuburile, sa adune cele 2 numere rezultate si sa puna un cadran pe suma rezultata. Pune de-o parte cuburile. Urmatorul jucator trebuie sa puna cadranul pe un factor sau multiplu al acelu numar. De exemplu: Primul jucator obtine un 4 si un 2 si pune un cadranul pe 6 ($4+2=6$). Urmatorul jucator poate pune un cadran fie pe un factor al lui 6 (numerele 1, 2 sau 3) sau multiplu de 6 (numerele 12, 18, 24, 30, etc.). Indeamna elevii sa faca cu randul cu scopul de a “incercui” fie un factor, fie un multiplu al numarului anterior. Jucatorul (echipa) care lasa pe urmatorul jucator fara miscari castiga jocul.

Strategii de interventie:

De stiut inainte – Inainte de a incepe un joc, fa o mica activitate de “incalzire” care sa le permita elevilor sa analizeze numerele, numaratoarea si modele de numere de pe covorasul pentru invatarea sutelor. Fa-ti incalzirea cu una dintre ideile rapide si distractive listate pe pagina anterioara.

Numaratoarea pe sarite – Consolideaza cunostintele despre modelele de numere si numaratoarea pe sarite prin aplauze, pocnirea degetelor sau numaratul cu voce tare.

Procesare vizuala – Aminteste-le elevilor cum sa gandeasca vizual in timp ce lucreaza pe covorasul sutelor. Subliniaza faptul ca in momentul in care te muti un patrat la dreapta mai aduni cu 1, daca te muti un patrat la stanga atunci scazi 1, daca te muti un patrat in sus de la un numar scazi 10, si daca te muti in jos un patrat de la un numar aduni 10.

Abilitati de adunare si scadere – Aadauga numere pe covorasul sutelor folosind strategia “Numara inainte”, scaderea folosind strategia “Numara inapoi”.

Rezolvarea problemei – Permite elevilor sa foloseasca creion si hartie pentru a-i ajuta sa rezolve probleme de matematica. Incurajeaza elevii sa foloseasca numere, simboluri sau sa poze care sa ilustreze strategiile lor de rezolvare a problemei.