



MATHS

Bingo cu multiplicări

Ref. 30679



BINGO CU MULTIPLICĂRI

Ref. 30679



CONȚINUT

Setul este format din:

- 12 **planșe bingo** cu cadru roșu pentru exersarea tabelelor de la 1 la 10.



Pe verso avem:

- o 6 planșe cu cadru albastru, pentru a exersa cele mai simple tabele: 1, 2, 4, 5 și 10.



- o 6 planșe cu cadru galben, pentru exersarea celor mai dificile tabele: 3, 6, 7, 8 și 9.



- 1 **Tabelul lui Pitagora (tablă de șah)**.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

Acesta este asamblat ca un puzzle.

Este reversibil: cu rama roșie, se utilizează cu table de bingo cu ramă roșie; cu rama albastră și galbenă, se utilizează cu table de bingo albastre sau galbene.

Este rescriptibil, pentru a marca cu un cerc rezultatul înmulțirii care iese atunci când se aruncă roțile ruletei.



- 1 **stilou cu vârful de păsă șters** pentru a marca rezultatele înmulțirilor din tabelul lui Pitagora.



- 2 **rulete decagonale**, una albastră și una galbenă, pentru a exersa tabelele de la 1 la 10.



- 1 **ruletă pentagonală albastră** pentru a exersa doar tabelele de 1, 2, 4, 5 și 10.



- 1 **ruletă pentagonală galbenă** pentru a exersa doar mesele 3, 6, 7, 8 și 9.



- 120 de **cartonașe de bingo circulare** pentru a completa planșele de bingo.



- 15 **stele roșii** pentru a număra de câte ori se joacă bingo.



Materialul cardurilor este ecologic, provine din păduri durabile, este compus dintr-un procent ridicat de material reciclat și este 100% reciclabil.

Este un material gros, puternic, foarte durabil și de înaltă calitate.

VÂRSTA RECOMANDATĂ

Este recomandat copiilor cu vârste cuprinse între 7 și 12 ani, dar poate fi utilizat și de copii mai mari și/sau copii cu nevoi speciale, precum și de adulți.

Acesta este un joc distractiv de aritmetică mentală cu un sistem bingo pentru exersarea și memorarea tabelelor înmulțirii. Include tabelul lui Pitagora pentru a marca rezultatele cu un marker șters.

De asemenea, vă permite să exersați tabelele înmulțirii într-un mod progresiv. Începând cu cele mai simple tabele și lăsându-le pe cele mai dificile până la sfârșit.

OBIECTIVE DIDACTICE

- Exersați și memorați tabla înmulțirii de la 1 la 10.
- Îmbunătățirea agilității mentale și a rapidității de calcul.
- Învățați și înțelegeți relația dintre factorii înmulțirii și rezultatul sau produsul lor în tabelul pitagoreic.
- Să dezvolte spiritul de observație, atenția și concentrarea.

SISTEM DE JOC

Învârte roțile ruletei, gândește-te la rezultat și completează-ți panoul!

1. Distribuți jucătorilor plăcile de bingo și cartonașele de bingo. Dacă sunt mai mulți jucători decât table de bingo, puteți juca în perechi sau echipe.
2. Un jucător aleatoriu sau adultul sau profesorul, în calitate de moderator, se ocupă de roțile ruletei și de masa Pitagora (verificarea mesei).
3. Moderatorul aruncă roțile ruletei și strigă numerele care urmează să fie multiplicare.
4. Jucătorii cu planșe de bingo plasează cartea de bingo pe rezultatul înmulțirii corespunzătoare de pe planșa lor. Dacă nu cunosc rezultatul, pot utiliza tabelul pitagoreic pentru a-l afla.
5. Moderatorul, folosind markerul care se poate șterge, încercuiește rezultatul pe tabelul lui Pitagora (table-check).
6. Pașii de la 3 la 5 se repetă, până când un jucător face bingo. Adică, completează o tablă bingo și câștigă o stea roșie.
7. Toate tablele sunt golite, tablele sunt împărțite din nou, iar jocul continuă.
8. Jocul se încheie atunci când nu mai există stele roșii care să fie distribuite.
9. Câștigă jucătorul cu cele mai multe stele, adică jucătorul care a făcut bingo de cele mai multe ori.

Pentru buna întreținere a materialului, este necesar să ștergeți întotdeauna plăcile la sfârșit.

OPȚIUNI DE REDARE

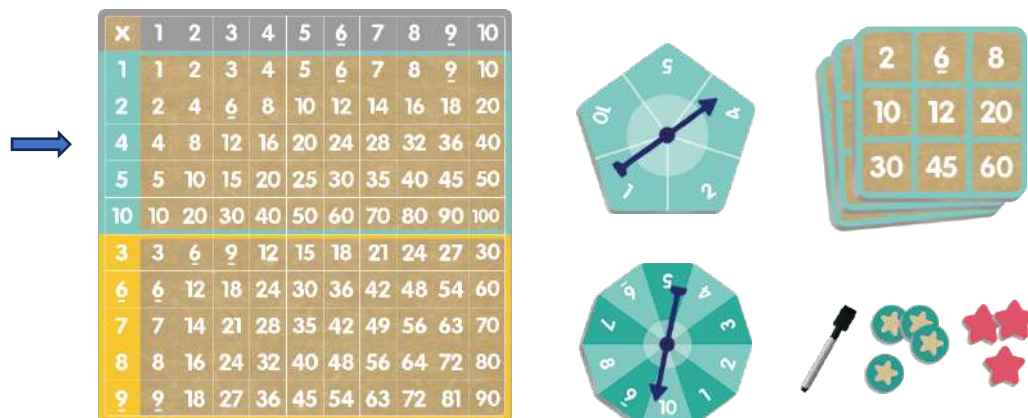
În funcție de nivelul de cunoștințe al jucătorilor, același sistem de joc poate fi utilizat progresiv.



Mai jos, indicăm materialul care trebuie utilizat în funcție de opțiunea de joc aleasă.

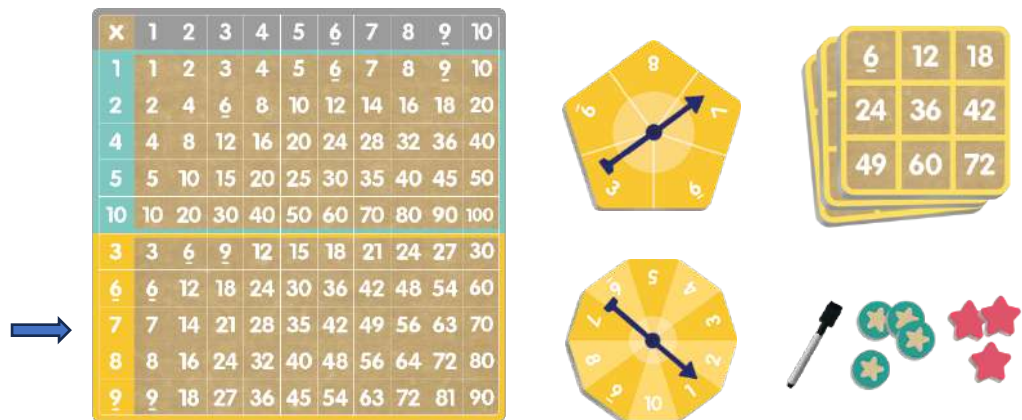
OPȚIUNEA 1

Aceasta este cea mai ușoară opțiune. Aceasta vă permite să exersați și să memorați tabelele de 1, 2, 4, 5 și 10.



OPȚIUNEA 2

Această opțiune vă permite să exersați și să memorați cele mai dificile tabele: 3, 6, 7, 8 și 9.



OPȚIUNEA 3

Exersarea și memorarea simultană a tuturor tabelelor înmulțirii.

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



Pentru buna întreținere a materialului, este necesar să ștergeți întotdeauna plăcile la sfârșit.

** Tabelul lui Pitagora (tablouri de dame) este atașat pentru a fi tipărit și distribuit participanților, după caz.*

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90