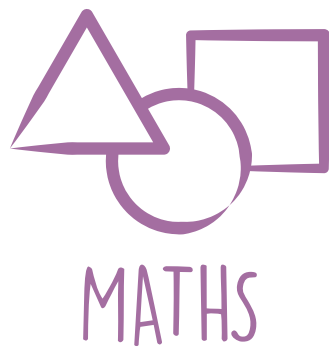




Szorzás bingó

Ref. 30679



SZORZÁS BINGÓ

Ref. 30679



TARTALOM

A készlet a következőkből áll:

- 12 **bingó tábla** piros kerettel az 1-től 10-ig terjedő táblázatok gyakorlásához.



A hátoldalon:

- o 6 tábla kék kerettel, a legegyszerűbb táblázatok gyakorlásához: 1, 2, 4, 5 és 10.



- o 6 tábla sárga kerettel, a legnehezebb táblázatok gyakorlására: 3, 6, 7, 8 és 9.



- 1 **Pitagorasz-táblázat** (kockás tábla).

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

Úgy áll össze, mint egy kirakós játék.

Megfordítható: a piros kerettel piros keretes bingótáblákhoz használható; a kék és sárga kerettel kék vagy sárga bingótáblákhoz.

Átírható, hogy körrel jelölje a ruletkerék dobásakor kijövő szorzások eredményét.



- 1 **radírozható filctoll** a szorzások eredményeinek jelöléséhez a Pitagorasz-táblázatban.



- 2 **tízszerű rulettkerék**, egy kék és egy sárga, az 1-től 10-ig terjedő táblázatok gyakorlására.



- 1 **kék ötszögletű rulett**, hogy csak az 1, 2, 4, 5 és 10-es táblákat gyakoroljuk.



- 1 **sárga ötszögletű rulett**, hogy csak a 3, 6, 7, 8 és 9-es asztalokat gyakoroljuk.



- 120 **kör alakú bingó kártya** a bingó táblák kiegészítéséhez.



- 15 **piros csillag** a bingójátékok számát számolja.



A kártyák anyaga környezetbarát, fenntartható erdőkből származik, nagy százalékban újrahasznosított anyagból áll, és 100%-ban újrahasznosítható.

Vastag, erős, nagyon tartós és kiváló minőségű anyag.

AJÁNLOTT ÉLETKOR

7 és 12 év közötti gyermekek számára ajánlott, de idősebb és/vagy speciális igényű gyermekek és felnőttek is használhatják.

Ez egy szórakoztató mentális számtani játék bingórendszerrel a szorzótáblák gyakorlására és memorizálására. Tartalmazza a Pythagoras-táblát az eredmények rádirozható filccel történő jelöléséhez.

Lehetővé teszi a szorzótáblák fokozatos gyakorlását is. A legegyszerűbb táblázatokkal kezdjük, és a nehezebbeket a végére hagyjuk.

DIDAKTIKAI CÉLOK

- Gyakorold és jegyezd meg a szorzótáblákat 1-től 10-ig.
- Javítsa a szellemi mozgékonyt és a gyors számolást.
- Ismerje meg és értse meg a szorzótényezők és az eredményük vagy szorzatuk közötti kapcsolatot a Pitagoras-táblázatban.
- A megfigyelés, a figyelem és a koncentráció fejlesztése.

JÁTÉK RENDSZER

Pörgesd meg a rulettkereket, gondolkodj az eredményen és töltsd ki a tábládat!

1. Ossza szét a bingótáblákat és a bingókártyákat a játékosok között.
Ha több játékos van, mint amennyi bingótábla, akkor párban vagy csapatban is játszhat.
2. Egy véletlenszerű játékos, vagy a felnőtt vagy a tanár, mint moderátor, gondoskodik a rulettkerékről és a Pythagoras tábláról (asztal-ellenőrzés).
3. A moderátor feldobja a rulettkereket, és kimondja a szorzandó számokat.
4. A bingótáblával rendelkező játékosok a bingókártyát a megfelelő szorzás eredményére helyezik a táblájukon. Ha nem tudják az eredményt, a Pitagoras-táblázat segítségével megtanulhatják azt.
5. A moderátor a törölhető filctollal bekarikázza az eredményt a Pitagoras-táblán (táblázat-ellenőrzés).
6. A 3-5. lépést addig ismételjük, amíg egy játékos bingót nem csinál. Vagyis kitölti a bingótáblát, és megnyeri a piros csillagot.
7. Az összes táblát kiürítik, a táblákat újra kiosztják, és a játék folytatódik.
8. A játék akkor ér véget, amikor már nincs több kiosztandó piros csillag.
9. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb csillaga van, azaz aki a legtöbbszer bingózott.

Az anyag jó karbantartása érdekében a táblákat a végén mindig le kell törölni.

JÁTÉKLEHETŐSÉGEK

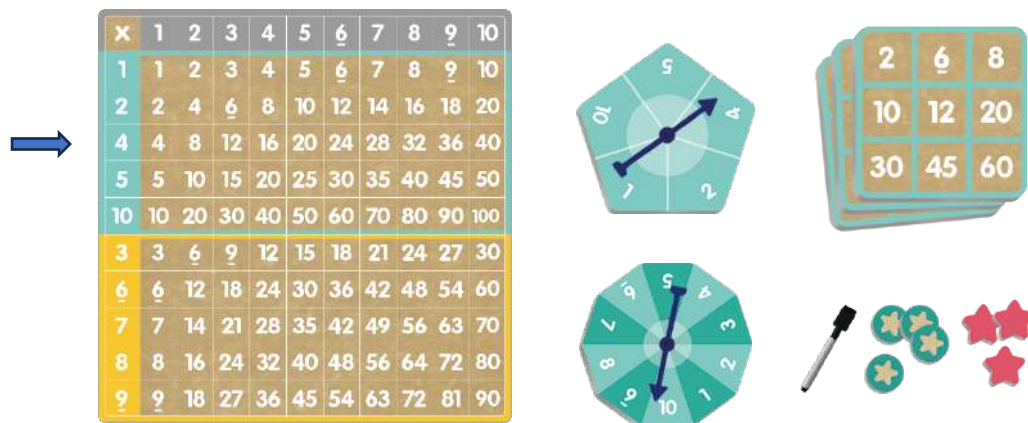
A játékosok tudásszintjétől függően ugyanazt a játékrendszert fokozatosan lehet használni.

Az alábbiakban jelezzük, hogy a választott játéklehetőségtől függően milyen anyagot kell használni.



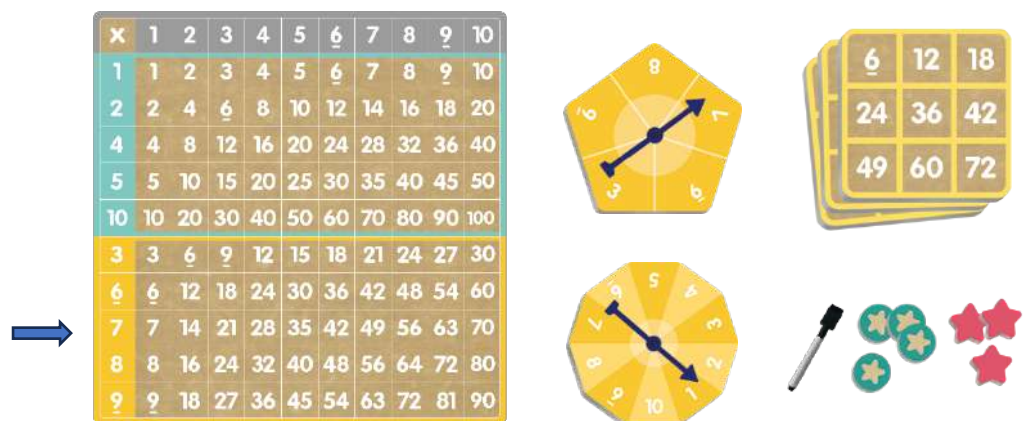
1. LEHETŐSÉG

Ez a legegyszerűbb megoldás. Lehetővé teszi az 1, 2, 4, 5 és 10-es táblázatok gyakorlását és memorizálását.



2. LEHETŐSÉG

Ez az opció lehetővé teszi a legnehezebb táblázatok gyakorlását és memorizálását: 3, 6, 7, 8 és 9.



3. LEHETŐSÉG

Az összes szorzótábla egyidejű gyakorlása és memorizálása.

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



Az anyag jó karbantartása érdekében a táblákat a végén mindig le kell törölni.

*A Pythagoras-táblázatot (kockás táblák) mellékeljük, hogy kinyomtathassa és adott esetben szétoszthassa a résztvevők között.

×	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