

Chinese:

Count Me In 4, 5, 6

算我在內 4 5 6

歡迎來到算我在內 4, 5, 6

丹地市議會和克萊德斯代爾銀行聯合提供書籍和遊戲袋去為小學生發展數學思維和概念。

算我在內 - 4 包括讓學生去探索數值高達 2 英鎊的錢幣。

書籍：寵物大賣 (THE GREAT PET SALE)

5p 寵物遊戲

- 寵物名字搭配。
- 有多少個賣價為 5p 的寵物。
- 用不同的方法組成 5p。
- 在每個錢袋內放置 5p。
- 用掉所有的 5p。
- 如果每只動物賣價 5p，那麼要買企鵝、鸚鵡、鴨嘴獸和鵜鶘共需多少錢？

9p 對子

- 寵物名字搭配。
- 將考拉和食蟻獸擺在板子上。

Chinese:

Count Me In 4, 5, 6

- 用錢幣卡片去找出有多少方法去組成 9p。

我們要花費多少錢？

- 看了書以後，將寵物排成一行，從價錢最便宜的開始排到最貴的。
- 運用硬幣扇去展示每只寵物多少錢。

金錢牌戲

- 找一個人一起玩這個遊戲。
- 每次卡片相配時，大聲叫喊 SNAP (配成對子了)。

算我在內 4 5 6

歡迎來到算我在內 4, 5, 6

丹地市議會和克萊德斯代爾銀行聯合提供書籍和遊戲袋去為小學生發展數學思維和概念。

算我在內 - 5

書籍：可怖亨利快速致富(Horrid HENRY GETS RICH QUICK)

讀了/聽了故事之後，學生們就可以想象故事的角色，以及他們如何跟這個袋子裏的活動相關。遊戲包括-簡單的分數/除法，衡量長度和時間，使用數值高達 20

英鎊的錢幣和口算技巧。

可怖亨利的薄煎餅

- 擺出 4 個盤子。
- 數一數做好了多少個薄煎餅。
- 用分數卡去算出每個家庭得到幾個薄煎餅。
- 注意到亨利的盤子有什麼？
- 注意到皮特的盤子有什麼？

分數牌戲

- 找一個人一起玩這個遊戲。
- 每次卡片相配時，大聲叫喊 SNAP (配成對子了)。

雞蛋和匙羹賽跑

- 將 6 張長度卡片分成 2 堆 – 釐米和米/釐米
- 現在將卡片放在戰斧小姐的成績結果桌上。確保將卡片放在正確的欄內。
- 你需要一個捲尺，雞蛋和匙羹賽跑的起跑綫和 7 個名字標記。你要度量學生們在雞蛋掉下前跑過的距離。
- 找一個大的空地，設立起跑綫。
- 完美皮特的雞蛋先掉。把他的記號放在地上從起跑綫開始的 1 米 24 釐

米處。

- 現在用同樣方法記錄其他學生。
- 看看誰跑得最遠？

快速致富

- 將河馬存錢罐放在一堆，河馬側身放置。
- 倒空錢包，擺出紙幣和硬幣。
- 倒空第一個河馬錢罐，看看存了多少錢。
- 選擇硬幣和紙幣去組成這個數目。
- 用同樣方法去做所有的錢罐，一次一個。
- 誰存的錢最多？
- 誰存的錢最少？
- 按循序將河馬錢罐排列，從最多錢數到最少錢數。
- 按循序將河馬錢罐排列，從最少錢數到最多錢數。
- 要存夠 20 英鎊，每個學生需要再存多少錢？

排隊見聖誕老人

- 將 8 個數碼時間卡片放在一堆，時間名字朝上。
- 翻轉第一張卡片。將數碼時鐘顯示與時間卡片同樣的時間。
- 現在，用同樣的方法依次用數碼時鐘顯示所有的卡片。

Chinese:

Count Me In 4, 5, 6

- 將聖誕老人放在**右邊**。你現在要用數碼時間卡來排看聖誕老人的隊。
- 安排聖誕老人的排隊，按第一個看到聖誕老人的孩子到最後一個。**卡片顯示的應該是 24 小時的時間格式。**
- 誰先看到聖誕老人。
- 誰排在隊的最末？

算我在內 4 5 6

歡迎來到算我在內 4, 5, 6

丹地市議會和克萊德斯代爾銀行聯合提供書籍和遊戲袋去為小學生發展數學思維和概念。

算我在內 - 6

書籍：

危險地帶 - 不要加入古代奧林匹克運動會！

古希臘揭示 奇妙的透明紙

活動跟古希臘有關。很多著名的數學家是從這個文明產生的。他們的發現跟今天在學校裏傳授的數學技巧有關。算我在內 6 的活動重點在-10 的乘法、使用計算器、7, 8 和 9 的乘法、使用跑錶以及用時間軸計算。

特洛伊木馬骰子遊戲

計算 2 個古希臘戰士的積分，用以下方程式。方程式 = a) 加在骰子上的數字。

b) 用 10 乘以答案。

- 選擇你的戰士。
- 選手 1- 擲骰子。如果你得到雙點，再擲一次。
- 用方程式算出索拉克斯的積分。
- 選手 2- 擲骰子。如果你得到雙點，再擲一次。
- 用方程式算出亞里斯多斯的積分。
- 在另一張紙上寫上亞里斯多斯的積分
- 勝者為首先超過 200 的戰士。
- 你可以用口算加積分或計算器紀錄總數。

忒休斯和牛頭怪

用除法在 200 內找出 7，8 和 9 的倍數。

- 你的任務是幫助忒休斯找到一條道路通過 3 個迷宮，避開牛頭怪的魔掌。你可以橫走、豎走和走對角綫。你一次只能走一個方格。
- 從數字 7 迷宮的倍數開始。第一個數字是 35。
- 用其他可以被 7 除盡的數字，走一條通過迷宮的道路。

- 繼續用你的技巧引導忒休斯通過數字 8 和 9 迷宮。

奧林匹克運動會

- 在資訊牌上找到男子 800 米的項目。從他們的完成時間上看出誰是第一，第二，第三等等。在腳板上插上正確的旗子。
- 現在練習使用跑錶，確保知道如何使用它。看看這 8 個運動員的完成時間。用跑錶正確地顯示他們的時間。
- 想一想有什麼活動你和你的朋友可以用跑錶來比賽。互相測量。

古希臘時間軸

- 按最早到最晚排列 12 個時間吸鐵石。
- 找到黃顏色的歷史事實卡片。把它放在一邊。你需要它來計算。
- 將資訊卡片分成兩堆 – 早的時期和晚的時期。
- 找一個地方去擺出所有的圖片吸鐵石。
- 先使用早時期的資訊卡片。
- 一個一個地閱讀資訊卡，決定每個圖片與哪個時間搭配。
- 現在運用晚時期資訊卡片。
- 閱讀卡片，然後決定在什麼地方擺放圖片去形成你的時間軸。