WS10.04 Úsáid a bhaint as cur chuige Fiosrúcháin chun Teagaisc

Cluiche Cóir –Gníomhaíocht Scoláirí 1

Bíonn rolladh dísle shingil i dtreis i gcluiche aonach siamsaíochta darb ainm ***Uimhreacha in Airde!*** Seo iad na rialacha:

Buann tú an líon €uro a léiríonn an uimhir atá in airde ar an dísle

€4 d'uimhir 4

€6 d'uimhir 6…

Oibrigh i bpéirí agus bain úsáid as dísle nó as feidhm shlánuimhreach randamaí ar do áireamhán chun uimhreacha ó 1 go 6 a ghiniúint.

Imir an cluiche 20 uair agus taifead do thorthaí sa tábla thíos:

Cluiche	Méid Buaite	Cluiche	Méid Buaite
1		11	
2		12	
3		13	
4		14	
5		15	
6		16	
7		17	
8		18	
9		19	
10		20	

1. Cén méid airgid a bhuaigh tú?

2. Oibrigh amach an meánmhéid buaite in aghaidh an chluiche ach an cluiche a bheith imeartha agat 20 uair.

3. Nuair atá luach agat do mheán an ranga, líon isteach an tábla thíos:

An Meánmhéid buaite agatsa	
An Meánmhéid buaite ag an Rang	

4. An bhfuil do mheánsa difriúil le meán an ranga?

Cén míniú a d'fhéadfadh a bheith ar seo?

5. I gcomhthéacs an chluiche, cad dó a seasann meán an ranga, dar leat?

6. An íocfá €2 chun an cluiche seo a imirt? Tabhair cúis le do fhreagra.

7. Dá mbeadh an cluiche ***Uimhreacha in Airde!*** á stiúradh agat ag an aonach siamhsaíochta, cé mhéid airgid a lorgófa ó dhaoine chun é a imirt? Mínigh do fhreagra.

8. Cén praghas a bheadh cóir, dar leat, ar an gcluiche seo a imirt? Cén fáth?