

Activité: Le tableau 7x Coin Solitaire - un jeu pour 1 joueur

Points d'enseignement :

- Le tableau 7×.
- En utilisant le modèle de comptage de l'étape de tables de multiplication. Pas de comptage en 7s.
- La propriété commutative de la multiplication.
- Produits assortis aux questions de multiplication, sans l'aide de «division» du mot.
- Pratique pour calculer les dures tableaux faits à partir des faits connus de clés.

Note au enseignants/parents :

- **Assurez-vous que l'enfant sait que les principaux faits de n'importe quelle table sont les $2 \times 5 \times$ et pas de $10 \times$ (non nécessairement dans cet ordre) et peut vous dire avec confiance les faits marquants de ce tableau.**
- Lors de la préparation pour le jeu, c'est à dire l'étiquetage des pièces de monnaie, d'encourager l'enfant à l'étape compter (en 7s, pas 1s) de 1×7 . Cependant, tout en jouant le jeu ne permet pas à l'enfant de réciter toute la table dès le début, ni de compter dans ceux.
- L'exercice de la pratique d'avant-match est de s'assurer que l'enfant sait comment tirer tout le faits nécessaires auprès des principaux faits en moins d'étapes de raisonnement que possible. Par exemple, pour trouver la réponse à 7×7 du fait touche 5×7 , il est préférable d'ajouter les deux groupes supplémentaires de 7 comme un bloc, ce qui conduit au calcul $35 + 14$, plutôt que le compte de pas de deux étapes séparées avancer de $5 \times 7 = 35$.
- Pendant le jeu, qui est essentiellement un exercice de division, le processus décrit dans la pratique d'avant-match doit être inversée. La première étape est de trouver où un produit se situe par rapport à les principaux faits avant de calculer combien d'étapes il est loin de la réalité clé le plus proche.
- Le jeu devrait être joué plus d'une fois et à plus d'une occasion. A chaque fois, les pièces doivent être étiquetés de nouveau par l'enfant.

Equipement Nécessaire:

10 petites pièces de monnaie. Autour étiquettes autocollantes de taille pour s'adapter sur les pièces de monnaie. En outre, une filière de 1-10 ou un autre moyen de générer des numéros de 1 à 10 dans un ordre aléatoire, pour la pratique d'avant-match.

Pratiquez: $5x$ est la moitié de $10x$

2x et 4x (et 8x si vous voulez) se trouvent par doublant et redoublant

9x est un moins de 10x

3x et 6x son un plus d'un fait principaux (2 et 5)

7x et 8x son 2 et 3 de plus qu'in fait principaux (5)

Utiliser un 1-10 dé pour vous aider à trouver toute les étapes de set tableaux de multiplications en order mélanger.

Préparation de jeu:

Attacher les collants sur un côté de les 10 petits sous. Ecrire les multiples de 7x tables (c'est à dire, les réponses de la tables à jouer) sur les collants, une réponse à chaque sous. Tourner les sous et mélanger les.

Règles: Prenner un sous, placer-le sur la bonne question. Quand il y a seulement 2 sous qui vous reste, glissez un sous dessous la page de jeu et soupçonner la réponse sur le sous.

7x				7x
$7 \times 1 =$ $1 \times 7 =$	$7 \times 2 =$ $2 \times 7 =$	$7 \times 3 =$ $3 \times 7 =$	$7 \times 4 =$ $4 \times 7 =$	$7 \times 5 =$ $5 \times 7 =$
$7 \times 6 =$ $6 \times 7 =$	$7 \times 7 =$	$7 \times 8 =$ $8 \times 7 =$	$7 \times 9 =$ $9 \times 7 =$	$7 \times 10 =$ $10 \times 7 =$
				cachez le sous finale ci-dessous

(Bird, 2011, p.154-155)