

Aguisín D

Codáin a Chomhaireamh

Rang a hAon	$\frac{1}{2}$
Rang a Dó	$\frac{1}{4}$
Rang a Trí	$\frac{1}{8}$ $\frac{1}{10}$
Rang a Ceathair	$\frac{1}{3}$ $\frac{1}{5}$ $\frac{1}{6}$ $\frac{1}{9}$ $\frac{1}{12}$

Ba chóir go mbainfeadh na nithe seo a leanas le gníomhaíochtaí comhairimh:

- Luas beo bríomhar
- Rannpháirtíocht dhíograiseach
- Dhá ghníomhaíocht ghearr fhocasaithe nó trí cinn (spreagfaidh an éagsúlacht suim na ndaltaí)
- Aclaíocht
- Freagra grúpa
- Freagra aonair

Tá go leor bealaí ann chun codáin a chomhaireamh, lena n-áirítear:

Bataí Comhairimh

- Comhaireamh i gcodáin dhifriúla, mar shampla, $\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{8}$
- Tosaigh ag pointí difriúla, comhair ar aghaidh agus ar gcúl
- Bíodh uimhnreacha measctha agus leaschodáin san áireamh, mar shampla:
 - tosaigh ag aon trian, ansin comhair ar aghaidh i méideanna dhá thrian
 - tosaigh ag $1 \frac{1}{2}$ agus comhair ar aghaidh i méideanna $\frac{1}{2}$
- Tá $1 \frac{1}{2}$ méadar de thrilseán de dhíth orm ach is $\frac{1}{10}$ atá marcáilte ar an tslat mhéadair. Comhair ar an tslat mhéadair.
- Cuir 0 ar cheann amháin na slaite agus chuir 10 ar an gceann eile. Iarr ar na daltaí meastacháin a dhéanamh agus cúis a thabhairt le suíomh $2\frac{1}{2}$, $6\frac{1}{2}$, 8, etc.

Satail agus Tapáil

Aimsíonn na daltaí spás agus iad ag féachaint i dtreo an chláir. Comhaireann siad chun tosaigh agus iad ag satailt a gcos le gach uimhir. Stopann siad ag an uimhir chúig agus iompaíonn siad sa treo eile. Comhaireann siad siar anois agus iad ag tapáil a nguailne le gach uimhir. (Déan é sin gan sos a ghlacadh!)

Uimhirlíne Dhaonna

Tugtar cárta mór a bhfuil codán air do gach dalta. Iarrtar ar na daltaí seasamh i líne ón gcodán is lú chuig ag gcodán is mó. Pléann an múinteoir/na daltaí ord na gcodán ansin, mar shampla roimh/i ndiaidh, níos lú ná/níos mó ná/cothrom le, idir, an chéad áit/an dara háit, etc.

An Fhuaim atá ag Uimhir (Stán Comhairimh)

Taispeánann/insíonn an múinteoir do na daltaí an codán aonaid atá á chur isteach sa stán.

Comhaireann na daltaí go ciúin ina gceann féin agus an múinteoir ag cur na bpíosaí codáin isteach sa stán. Nuair a stopann an múinteoir, féadfaidh an dalta an freagra a ghlaoch amach nó suíomh an fhreagra a thaispeáint ar uimhirlíne. Déanann an múinteoir céim a haon ach ansin fiafraíonn sé/sí de na daltaí cén codán a bheadh de dhíth chun 1 aonad, 2 aonad, etc. a dhéanamh. Cé mhéad píosaí codáin atá sa stán, etc.

Mála Cuimilte

Cuir líon cothrom ciúbanna isteach i mála, 10 gcinn abair. Inis do na daltaí go dtabharfaidh tú leath na gciúbanna sa mhála dóibh. Comhair amach 5 chiúb. Fiafraigh de na daltaí cé mhéad ciúb atá fós sa mhála? Cé mhéad ciúb a bhí sa mhála ar dtús?

Seas agus Suigh

Seasann agus ansin suíonn daltaí agus an seiseamh uimhreacha cuí á rá acu, mar shampa, Seas nuair is slánaonad atá á chomhaireamh. Tosaíonn na daltaí agus iad ina suí agus iad ag comhaireamh i

gceathrúna $\frac{1}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ seasann siad agus mar sin de.

Comhair thart

Seasann na daltaí i gciorcail agus comhaireann siad thart, agus gach dalta ag rá na chéad uimhreach eile sa seicheamh. Tosaigh an comhaireamh ag $\frac{1}{2}$. An dalta a deir an uimhir 2, suíonn sé/sí. Lean ar aghaidh nó nach mbeidh ach dalta amháin ina s(h)eamh. D'fhéadfaí é sin a leasú ar go leor bealaí, lena n-áirítear:

- codáin dhifriúla a úsáid
- teaghlaigh dhifriúla de chodáin a úsáid
- seichimh níos gairide/níos faide a úsáid
- túsphointí/críochphointí difriúla a úsáid

- an cluiche a imirt droim ar ais

Cór Comhairimh

Roinn an rang ina 3 ghrúpa. Tabhair codán as an teaghlach céanna do gach dalta, mar shampla, $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$.

Bíonn ról an stiúrthóra ag an múinteoir agus baitín stiúrtha aige nó aici. Tosaíonn an múinteoir ag comhaireamh agus síneann sé/sí an baitín i dtreo grúpa amháin a leanann ar aghaidh ag comhaireamh le chéile. Ansin síneann sé/sí an baitín i dtreo grúpa eile agus leanann siadsan ar aghaidh ag comhaireamh le chéile.

Cluiche na Láimhe

Roghnaíonn an múinteoir túsphointe, mar shampla $\frac{3}{4}$. Má ardaíonn an múinteoir a lámh, ciallaíonn sé

comhaireamh ar aghaidh $\frac{1}{2}$, má íslíonn sé/sí a lámh ciallaíonn sé comhaireamh siar $\frac{1}{2}$.

Balla Codán

Balla codáin atá gearrtha ina shlisíní. Tugann an múinteoir na slisíní do na daltaí. Cuireann na daltaí an balla codán ar ais le chéile. Ina ionad sin, is féidir balla codán a bhfuil slisíní ar iarraidh air a úsáid. Líonann na daltaí na bearnaí sa bhalla codán.

Tomhais an Uimhir

Táim ag cuimhneamh ar chodán. Is codán idir 0 agus 1 é. Ansin fiafraíonn na daltaí an bhfuil se níos mó ná $\frac{1}{2}$? An bhfuil sé níos lú ná $\frac{3}{4}$? Srl.

Spríoc-chlár

Is acmhainn an-solúbtha agus an-éifeachtach é an spríoc-chlár do chleachtadh matamaitice ó bheal/i d'intinn agus is féidir é a cur ar chlár bán nó ar bhalla. Is bailiúchán uimhreacha - nó bailiúchán codán - é gach spríoc-chlár. Agus spríoc-chláir á n-úsáid, ba chóir daltaí a spreagadh chun a gcuid smaointeoireachta a roinnt agus a modhanna intinne a mhíniú. Cuidíonn sé sin le daltaí a thuiscint go bhfuil níos mó ná bealach amháin ann chun fadhb a réiteach. Is bealach iontach foghlama é míniú a thabhairt ar an gcaoi a ndearna tú rud éigin. Ar shamplaí de thascanna do chodáin le spríoc-chláir, tá:

- Roimh/i ndiaidh, mar shampla, cén céatadán a thagann 'i ndiaidh' X?
- Codáin a chur in ord ón gceann is ísle chuig an gceann is airde. An féidir, mar shampla, na codáin sa dara sraith a chur in ord?
- Meastachán, mar shampla, cén colún a bhfuil an t-iomlán is mó aige dar leat?
- Comhair ar aghaidh
- Comhair siar

- Suimigh na codáin sa chéad sraith
- Ainmnigh an dá chodán a bhfuil an t-ainmneoir céanna acu.
- Ainmnigh dhá chodán choibhéseacha
- Ainmnigh dhá/trí chodán atá coibhéseach le haon

Gníomhaíocht an rópa

Sín téad scipeála trasna an urláir. Marcáil 0 ar cheann amháin de agus marcáil 1 ar an gceann eile. Iarr ar na daltaí seasamh ar an téad nó in aice leis chun codáin áirithe a léiriú, mar shampla, $\frac{1}{2}$ d'fhad an téada nó $\frac{1}{2}$. Cuir téad amháin nó dhó eile leis ionas go sínfeadh an líne chuig $\frac{2}{3}$ le go bhféadfadh daltaí leaschodáin a léiriú.

Leatha a chur i gcomparáid:

Tabhair dhá iomlán de mhéideanna difriúla, agus iad roinnte ina leatha, do na daltaí. Fiafraigh de na daltaí cén leath ab fhearr leo a bheith acu? Pléigh an difear idir na leatha agus cén fáth a bhfuil leath amháin níos mó ná leath eile. Nach leatha iad an dá cheann acu? Cén uair a bhíonn méideanna difriúla i leatha?

An Frog agus an Dreancaid

Tá comórtas léime idir frog agus dreancaid. Tá gach léim a thug an frog $\frac{1}{3}$ cuid d'aonad. Tá gach léim a thug an dreancaid $\frac{1}{2}$ cuid d'aonad. Is é an buaiteoir an ceann acu a bhaineann ceithre aonad amach sa líon is lú léimeanna. Cé a bhuaifidh, dar leat? Cén fáth? Abair go raibh fad níos faide le léim acu?

Uimhirlíne

1. Tarraing uimhirlíne ar an urlár. Marcáil aonaid agus leatha aonaid/ceathrúna aonaid air. Tabhair ar na daltaí léim a thabhairt in aonaid, i leatha aonaid, etc. agus iad ag comhaireamh.
2. Bíonn uimhirlíne marcáilte 0-1 ag na daltaí. Scairteann an múinteoir amach na treoracha, mar shampla, cuir do licín ar chodán a thagann díreach *roimh/i ndiaidh nó ar aon uimhir níos mó ná/níos lú ná/ idir*.
3. Tá uimhirlíní glana an-úsáideach, mar shampla, i gcás suimiú agus dealú codán is féidir le daltaí na huimhreacha atá le suimiú a léiriú ar an uimhirlíne agus is féidir leis seo cuidiú leo le meastacháin a dhéanamh.