FLASH CARDS

MULTIPLICATIONS

Actividades que se pueden realizar

Activities you can do

Jeux à faire avec

Attività che possono essere svolte

Atividades que podem ser realizadas

cayro

Actividades que se pueden realizar con las FLASH CARDS MULTIPLICATIONS

Actividad 1

Colocamos las tarjetas de una misma tabla por orden ascendente: 1x0, 1x1…1x10 situando la cara de las operaciones hacia arriba. Leeremos en voz alta la operación, responderemos, giraremos la carta y comprobaremos la respuesta. Colocaremos las tarjetas que hayamos respondido correctamente en un montón y las incorrectas en otro. Cuando ya no queden tarjetas sobre la mesa, recuperaremos el mazo de respuestas incorrectas y las colocaremos de nuevo sobre la mesa con la cara de las operaciones hacia arriba y repetiremos los mismos pasos hasta que no queden respuestas incorrectas.

Este ejercicio podemos hacerlo con todas las tablas, pero también con una sola o varias, en orden o desordenadas. Podemos adaptarlo tanto como necesitemos.

Actividad 2

Para esta actividad necesitaremos una persona que sea quien dirija la partida. Esta persona será quien destapará las operaciones dejando sobre la mesa la tarjeta con la parte de la operación a la vista.

En cada turno la persona encargada de las tarjetas sacará una de ellas y el resto de participantes deberán de decir en voz alta el resultado correcto. Quien primero lo haga, gana la tarjeta.

Este ejercicio podemos hacerlo con todas las tablas, pero también con una sola o varias. Podemos adaptarlo tanto como necesitemos. Incluso que la persona encargada de sacar las tarjetas vaya cambiando cada ciertas tarjetas o rondas.

Actividad 3

Se reparte todas las tarjetas entre los jugadores y todos a la vez colocan delante de sí mismo una de las tarjetas con la parte de la operación hacia arriba.

La participante que primero señale la tarjeta que dé como resultado el número mayor, ganará dicha tarjeta y el resto pasarán a formar parte del mazo de descartes.

Repetiremos esta acción hasta que nos quedemos sin tarjetas y entonces se barajaran las que forman el mazo de descartes y se vuelven a repartir entre todos.

La partida acaba cuando no haya tarjetas suficientes para todas las personas que participan.

En ese momento se realizará el recuento y ganará quien más tarjetas haya logrado.

Este ejercicio podemos hacerlo con todas las tablas, pero también con una sola o varias. Podemos adaptarlo tanto como necesitemos.

Activities you can do with the MULTIPLICATIONS FLASH CARDS

Activity 1

Place the cards of one same board in ascending order: 1x0, 1x1…1x10 putting the actions side face-up. Read out the action, reply, turn the card and check the answer. Place the cards that have been correctly answered in one stack and the incorrect ones in another. When there are no more cards on the table, recover the deck of incorrect answers and place them back on the table with the actions side face-up, and

repeat the same steps until there are no incorrect answers left.

You can do this exercise with all the boards, but also with just one or several, in order or randomly. You can adapt it as much as you need to.

Activity 2

For this activity you'll need someone to be in charge if the game. This person will uncover the actions, leaving on the table the card with the action part visible.

In each turn, the person in charge of the cards will take out one of them and the other players must say the correct result out loud. The first one to say it wins the card.

You can do this exercise with all the boards, but also with just one or several. You can adapt it as much as you need to. Even if the person in charge of taking out the cards changes every few cards or rounds.

Activity 3

All the cards are dealt out to the players and all of them at the same time place one of the cards in front of them with the action part face-up.

The player who first shows the card with the highest number will win that card and the other cards will go into the discard stack.

Repeat this action until there are no cards left, and then shuffle the discarded ones and deal them out again to everyone.

The game ends when there are not enough cards for all the players taking part.

The count is then made and the person who has gained the most cards will be the winner.

You can do this exercise with all the boards, but also with just one or several. You can adapt it as much as you need to.

Jeux à faire avec les FLASH CARDS MULTIPLICATIONS

Jeu 1

Placez les cartes de la même table par ordre croissant : 1x0, 1x1, 1x10, face « opération » visible. Lisez à voix haute l'opération, répondez-y et retournez la carte afin de vérifier le résultat.

Vous placerez les cartes auxquelles vous avez correctement répondu sur un tas et celles auxquelles vous n'avez pas correctement répondu sur un autre. Lorsqu'il n'y a plus de carte sur la table, prenez le tas des cartes des opérations que vous n'avez pas su résoudre, puis placez-les de nouveau sur la table, la face « opération » visible et recommencez les mêmes étapes jusqu'à trouver toutes les bonnes réponses. Il est possible de réaliser cet exercice avec toutes les tables, mais également avec une seule ou plusieurs, dans l'ordre ou dans le désordre. Il peut être adapté selon nos besoins.

Jeu 2

Pour ce jeu, il faudra désigner une personne qui sera chargée de diriger la partie. Cette dernière devra faire apparaître les opérations sur la table en laissant la face « opération » visible.

À chaque tour, la personne qui s'occupe des cartes tirera l'une d'entre elles et les participants devront dire à voix haute la bonne réponse. Le premier à l'avoir donnée gagnera la carte.

Il est possible de réaliser cet exercice avec toutes les tables, mais également avec une seule ou plusieurs. Il peut être adapté selon nos besoins. Vous pouvez même désigner une autre personne pour diriger la partie à tout moment.

Jeu 3

Toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs et ces derniers placent en même temps devant eux l'une des cartes, avec la face « opération » visible.

La personne qui montrera la carte dont le résultat est le plus élevé remportera la carte. Les autres seront placées sur la pile de défausse.

Il faudra répéter cette action jusqu'à ce qu'il ne reste plus assez de cartes pour tous les joueurs. Les cartes de la pile de défausse seront alors mélangées et redistribuées entre tous les joueurs.

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus suffisamment de cartes pour tous les joueurs.

Il ne reste plus qu'à faire les comptes : la personne qui a récolté le plus de cartes remporte le jeu.

Il est possible de réaliser cet exercice avec toutes les tables, mais également avec une seule ou plusieurs. Il peut être adapté selon nos besoins.

Attività che possono essere svolte con le FLASH CARDS MULTIPLICATIONS

Attività 1

Posizioniamo le tessere di una stessa tabellina in ordine ascendente: 1x0, 1x1… 1x10 rivolgendo verso l'alto la faccia con le operazioni. Leggiamo ad alta voce le operazioni, rispondiamo e giriamo le carte per controllare la risposta. Raccogliamo le tessere corrispondenti alle risposte corrette e sbagliate in due mazzi separati. Una volta terminate le tessere sul tavolo, posizioniamo le tessere relative alle risposte errate nuovamente sulla superficie di gioco, con la faccia delle operazioni rivolta verso l'alto, in modo da poter ripetere gli stessi passaggi fino ad eliminare tutte le risposte errate.

È possibile svolgere questo esercizio con tutte le tabelline, una alla volta o mischiandole in ordine sequenziale o sparso. Possiamo adattare il gioco secondo necessità.

Attività 2

Per questa attività necessiteremo di una persona che si occupi di dirigere la partita. Questa persona scoprirà le operazioni lasciando sul tavolo la carta con la faccia dell'operazione in vista.

Durante ciascun turno, la persona incaricata delle carte ne estrae una e il resto dei partecipanti dovranno concordare a voce alta il risultato. Il primo a raggiungere il risultato corretto vince la carta.

È possibile svolgere questo esercizio con tutte le tabelline, una alla volta o mischiandole. Possiamo adattare il gioco secondo necessità. Possiamo inoltre decidere che la persona incaricata di estrarre le carte cambi a ogni turno o ogni tante carte.

Attività 3

Si ripartono tutte le carte tra i giocatori. Tutti i giocatori collocano davanti a sé una delle carte con l'operazione rivolta verso l'alto.

Il partecipante per primo segnala la carta che produce come risultato il numero maggiore vincerà la carta corrispondente, mentre le altre carte si ripongono in un mazzo degli scarti.

Ripetiamo questo passaggio fino a che non abbiamo esaurito tutte le carte. A questo punto, mischiamo il mazzo degli scarti e lo distribuiamo ancora tra i giocatori.

La partita continua finché non vi sono carte sufficienti per tutte le persone in gioco.

A questo punto si contano le carte vinte da ciascuno e vince il giocatore che ne avrà vinte di più.

È possibile svolgere questo esercizio con tutte le tabelline, una alla volta o mischiandole. Possiamo adattare il gioco secondo necessità.

Atividades que podem ser realizadas com os cartões FLASH CARDS MULTIPLICATIONS

Atividade 1

Colocamos os cartões da mesma tabela por ordem ascendente: 1x0, 1x1…1x10 colocando o lado das operações virado para cima. Lemos a operação em voz alta, respondemos, viramos a carta e verificamos a resposta. Colocamos os cartões cuja resposta esteja correta num monte e os cartões de resposta incorreta noutro. Quando já não restarem cartões na mesa, recuperamos o monte de respostas

incorretas e colocamo-las de novo sobre a mesa, com o lado das operações virado para cima e repetimos os mesmos passos, até não restarem respostas incorretas.

Podemos fazer este exercício com todas as tabelas, mas também com uma única tabela ou várias, por ordem ou desordenadas. Podemos adaptar o jogo conforme necessário.

Atividade 2

Para esta atividade precisamos de uma pessoa para conduzir a partida. Esta pessoa destapará as operações, deixando sobre a mesa o cartão com a parte da operação à vista.

Em cada vez, a pessoa encarregue dos cartões retira um deles e os restantes participantes devem dizer em voz alta o resultado correto. Quem o fizer primeiro, ganha o cartão.

Podemos fazer este exercício com todas as tabelas, mas também com uma única tabela ou várias. Podemos adaptar o jogo conforme necessário. A pessoa encarregue de retirar os cartões também pode ir realizando mudanças para determinados cartões ou rondas.

Atividade 3

Repartem-se todos os cartões pelos jogadores e todos, de cada vez, colocam diante de si um dos cartões com a parte da operação virada para cima.

O participante que sinalizar primeiro o cartão que tem como resultado o número maior ganhará este cartão e os restantes cartões passarão a fazer parte do monte de cartões descartados.

Repetimos esta ação até ficarmos sem cartões e aí baralham-se os cartões que compõem o monte de cartões descartados, voltando a

ser repartidos entre todos.

A partida acaba quando não existirem cartões suficientes para todas as pessoas que participam.

Nesse momento será realizada a contagem e ganhará quem tiver obtido mais cartões.

Podemos fazer este exercício com todas as tabelas, mas também com uma única tabela ou várias. Podemos adaptar o jogo conforme necessário.

Activiteiten die kunnen worden gedaan met FLASH CARDS MULTIPLICATIONS

Activiteit 1

We leggen de kaarten met dezelfde tafel in oplopende volgorde: 1x0, 1x1...1x10 met de rekensom naar boven. We lezen de rekensom voor, geven antwoord, we draaien de kaart om en we controleren het antwoord. We leggen de kaarten die we goed hebben beantwoord op een stapel en de foute antwoorden op een andere stapel. Als er geen kaarten meer op tafel liggen, pakken we de stapel foute antwoorden op en leggen ze terug op de tafel met de rekensom naar boven en herhalen de stappen, totdat er geen foute antwoorden meer zijn.

We kunnen deze oefening doen met alle tafels, maar ook met een of enkele, in oplopende volgorde of door elkaar. We kunnen de activiteit zoveel aanpassen als nodig is.

Activiteit 2

Voor deze activiteit hebben we een persoon nodig die het spel leidt. Deze persoon is degene die de rekensom zal onthullen en de kaart met de kant van de rekensom zichtbaar op tafel zal laten liggen.

In elke beurt trekt de persoon die verantwoordelijk is voor de kaarten er eentje en de rest van de deelnemers moet het juiste resultaat hardop zeggen. Wie dat als eerste doet, wint de kaart.

We kunnen deze oefening met alle tafels doen, maar ook met één of enkele. We kunnen het zoveel aanpassen als nodig is. Ook kan de persoon die verantwoordelijk is voor het omdraaien van de kaarten per ronde veranderen.

Activiteit 3

Alle kaarten worden onder de spelers verdeeld en deze leggen tegelijkertijd een van de kaarten voor zich neer met de rekensom naar boven.

De deelnemer die als eerste de kaart aanwijst met het hoogste eindresultaat wint de kaart en de rest komt op de aflegstapel.

We herhalen dit totdat we geen kaarten meer hebben en dan zullen de kaarten die de aflegstapel vormen worden geschud en opnieuw onder iedereen worden verdeeld.

Het spel eindigt wanneer er niet genoeg kaarten zijn voor alle deelnemers.

Op dat moment wordt de telling gedaan en wie de meeste kaarten heeft behaald, wint.

We kunnen deze oefening met alle tafels doen, maar ook met één of enkele. We kunnen het zoveel aanpassen als nodig is.

Hemos intentado redactar unas instrucciones de juego que atiendan la diversidad de genero a través de una comunicación inclusiva. Para ello hemos usado la mayoría de las veces palabras con género neutro y cuando no hemos sabido como hacer hemos usado uno de los dos géneros indistintamente.

We've tried to draft playing instructions that take into account gender diversity through inclusive communication. To that end, most times we've used words with neutral gender, and when we haven't been able to, we've used one of the two genders interchangeably.

Nous avons tenté de rédiger des règles de jeu en tenant compte de la diversité des genres au moyen d'une communication inclusive. C'est la raison pour laquelle nous avons majoritairement employé des termes neutres et les deux genres indistinctement lorsque nous ne savions que faire.

Ci siamo impegnati a redigere delle istruzioni di gioco che rispettino la diversità di genere utilizzando una comunicazione inclusiva. A tal fine abbiamo utilizzato per la maggior parte termini di genere neutro e, ove difficoltoso, abbiamo scelto uno dei due generi in maniera indistinta.

Tentámos redigir instruções de jogo que atendessem à diversidade de género através de uma comunicação inclusiva. Para isso, usámos na maioria das vezes palavras com género neutro e, quando não pudemos fazer de outra forma, usámos um dos dois géneros indistintamente.

We hebben geprobeerd spelinstructies te schrijven die door middel van inclusieve communicatie rekening houden met genderdiversiteit. Hiervoor hebben we zoveel mogelijk neutrale woorden gebruikt en, als dat niet mogelijk is, een van de twee geslachten.

cayro

JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es

5510/0722