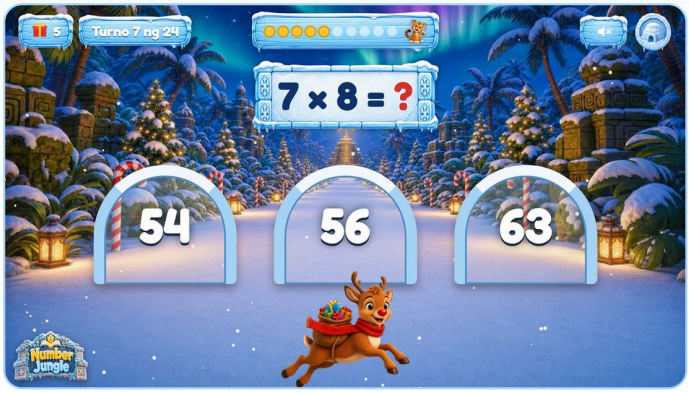
Karera ng Pasko

Math game para sa buong klase sa interactive whiteboard · Gabay para sa guro

Isang reindeer ang naghahatid ng mga regalo sa Pasko at nililigtas ang mga hayop ng Gubat ng mga Numero sa daan. Tumutulong ang klase: may lalabas na tanong, sabay-sabay na nagkukuwenta ang lahat sa isip, at isang bata ang pipindot sa board sa gate na may tamang sagot. Pinapraktis ang naituro na sa klase. 5 hanggang 15 minuto, walang paghahanda.



Simula: pumili ng paksa at haba



Pumipindot ang bata sa gate

Paano magsimula

1. I-unzip ang ZIP file (right-click → "Extract all").
2. I-double-click ang HTML file. Bubukas ito sa browser (Edge, Chrome, Firefox o Safari) at gumagana kahit walang internet, walang account at walang installation.
3. Pumili ng paksa at haba, pindutin ang "Full screen" (o F11) at "Tara na!".

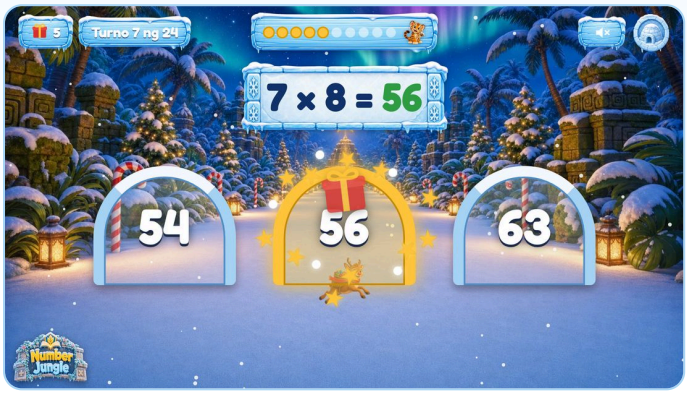
Ang mga setting

- **Pagdaragdag at pagbabawas:** hanggang 10, hanggang 20 (may at walang regrouping) o hanggang 100 (sampuan, dalawang digit ± isang digit, dalawang digit ± sampuan). Laging halo.
- **Multiplication table:** pumili ng isa o higit pang table mula 2 hanggang 10; "lahat" at "2, 5, 10" bilang shortcut. Sa iisang table, lumalabas din ang 1 × n at 10 × n.
- **Haba:** "magligtas ng 1 hayop" (10 tamang sagot, mga 5 minuto), "magligtas ng 3 hayop" (mga 15 minuto) o "bawat isa minsan": itakda ang bilang ng bata gamit ang – at +, bawat bata ay may eksaktong isang turno.
- **Mabilisang round:** 10 segundo bawat tanong, para sa mga klaseng sigurado na. Kung wala ito, walang oras.
- **Tunog:** mahinang tunog sa tamang sagot; patay ang tunog sa simula.
- **Mga button sa ibaba:** para sa board na mataas ang pagkakasabit: lumalabas din ang mga sagot bilang malalaking button sa ibaba, para maabot ng maliliit na bata.

Gubat ng mga Numero · number-jungle.com · Sebastian Illing · Libre para sa klase at sa bahay · CC BY-NC 4.0 · Font: Fredoka (SIL Open Font License)

Paano tumatakbo ang isang round

- Tama: tumatalon ang reindeer sa gate at lumilipad ang isang regalo sa counter.
- Mali: saglit na umiilaw ang tamang gate, saka lalabas ang susunod na tanong. Babalik ang namaling tanong pagkalipas ng dalawa hanggang apat na tanong. Walang tunog ng mali, walang bawas na puntos, at turno na ng susunod na bata.
- Bawat 10 tamang sagot ay nakapagliligtas ng isang hayop: munting tigre, unggoy, munting elepante, palaka, loro, toucan, pagong, axolotl. Itinutuloy ng "Ulitin" sa susunod na hayop.
- Gamit ang keyboard: 1, 2, 3 (o ←, ↓, →) para pumili ng gate, Esc para bumalik sa simula.



Tama: dumaan sa gate!



Nailigtas ang isang hayop

Mga ideya para sa klase

- Lahat ay nagpapakita: bago pumindot ang bata sa board, ipinapakita ng lahat gamit ang 1, 2 o 3 daliri kung aling gate ang pipiliin nila. Sa ganitong paraan, talagang nagkukuwenta ang buong klase.
- Katulong: puwedeng humingi ng hint sa kaklase ang bata sa board.
- Bilang routine: isang maikling round na may 1 hayop tuwing umaga sa Disyembre, halimbawa gamit ang multiplication table ng linggo.
- Dalawang panig: salitan ang panig ng bintana at panig ng pinto sa pagpapadala ng bata sa board; sa lahat ang mga nailigtas na hayop.
- Sa katapusan ng aralin: "bawat isa minsan" bilang sabay-sabay na pagtatapos bago ang bakasyon.

Mabuting malaman

- Isang HTML file: gumagana nang offline sa interactive whiteboard, projector na may laptop, o tablet. Gamit ang daliri, pen o mouse.
- Walang data, walang cookies, walang ads, walang koneksyon sa internet. Walang nase-save pagkasara.
- Kung hindi naka-full screen ang laro, pindutin ang F11. Sa 4:3 na board, may madilim na guhit sa itaas at nasa ibaba ang laro.

Laruin pa sa bahay

Sa dulo ng isang round, nagpapakita ang laro ng QR code papunta sa Gubat ng mga Numero, ang math game na may reindeer at mga hayop na ito: libre, walang ads, walang bayad sa loob ng app, para sa Android, iPhone at iPad. Magandang ilagay sa sulat sa mga magulang bago ang bakasyon.

Gubat ng mga Numero · number-jungle.com · Sebastian Illing · Libre para sa klase at sa bahay · CC BY-NC 4.0 · Font: Fredoka (SIL Open Font License)