

Daonáireamh 2006

Rang a 3 agus a 4

Ceacht a 4 ~ Maidir Linn

Téama

An Daonáireamh – maidir linn

Cuspóirí

Go gcuirfear ar chumas an pháiste:

- Sonraí ón daonáireamh ranga a chur le chéile
- Sonraí an tseomra ranga a léiriú agus a mhíniú ag baint úsáide as cineálacha éagsúla graf (ar/as ríomhaire)
- Cinneadh a dhéanamh maidir le cineálacha cuí graf a roghnú d'aidhm faoi leith
- Plé a dhéanamh ar chonas a d'fhéadfadh na sonraí seo a bheith úsáideach le cinneadh a dhéanamh agus saol an tseomra ranga a fheabhsú
- Aithne a chur ar fhéilire an Aibreáin
- Tuilleadh forbartha a dhéanamh ar an tuiscint go mbeidh daonáireamh ann ar an 23 Aibreán 2006

Tascanna

- Dul siar ar phríomhtheachtaireachtaí ó cheachtanna 1-3
 - Gníomhaíocht a 1: Sonraí ranga a chur le chéile
 - Gníomhaíocht a 2: Na sonraí a chur in iúl ag baint úsáide as ábhair nithiúla
 - Gníomhaíocht a 3: Graif a chruthú – blocghraif, barrachairteacha, graif bharr líne
 - Gníomhaíocht a 4 : Ag baint úsáide as TE le graif a chruthú

Obair bhreise: Ag baint úsáide as an bhféilire

Foclóir

Foclóir a d'fhoghlaim muid cheana a thabhairt isteach i bhfíor ghníomhaíocht an daonáirimh ranga.

Bailigh, ceist, eolas, foirm, iarr, Dé Domhnaigh, Aibreán, daonra, aois, seoladh, fireann, baineann, comhaireamh, tír

Dul siar ar an bhfoclóir a bhaineann le comparáidí: níos airde/níos ísle, níos mó/níos lú, is mó/is lú &rl. Staitisticí, sonraí, scór, graf, léaráid Venn, blocghraf, léaráid Chearúil

Teastaíonn

- Féilire Aibreáin 2006 M 4.1
- Ceistiúchán an Fhéilire M 4.2
- Bileog Scóir an Daonáirimh ó Cheacht a 3 M 3.5
- Patrún na nGraf don Daonáireamh Ranga M 4.3 a b c
- Anailís ar Shonraí – Modh Taistil chun na Scoile M 4.4
- Patrún do ghráf cairte breithlae M 4.5 a b c
- Graif a chruthú ag baint úsáide as TE M 4.6
- Cluichí cláir an daonáirimh bunaithe ar an bhféilire M 4.7 a b
- Tomhas an Fhéilire M 4.8 a b c

Príomhtheachtaireachtaí

- Foinse iontach eolais é daonáireamh ranga agus is féidir é a dhearadh le fíricí agus figiúirí a sholáthar (staitisticí) ar mhaithe le pleanáil sa scoil.
- Tá gach céim sa phróiseas bailiúcháin sonraí tábhachtach le go n-éireoidh leis an daonáireamh
- Is féidir sonraí a léiriú ar bhealaí éagsúla.

Measúnú

- Taispeánfaidh na páistí go bhfuil an tuiscint atá acu ar phróiseas an daonáirimh ag méadú tríd na sonraí bailithe sa daonáireamh ranga a léiriú agus a mhíniú.
- Beidh na páistí in ann éagsúlacht graf a aithint, a chruthú agus a mhíniú, mar shampla blocghraif, barrachairteacha, graif bharr líne agus píchairteacha ...
- Tosóidh na páistí ag déanamh suas a n-intinn féin maidir leis an gcineál graif le n-úsáid d'aidhm faoi leith.
- Beidh na páistí in ann foclóir an daonáirimh a úsáid le plé bríomhar a dhéanamh ar an ábhar.

Nótaí Airde don Mhúinteoir

Bí ar an airdeall do pháistí a bhfaigheann an obair seo an-simplí agus tabhair tascanna níos deacra dóibh – mar shampla dhá shraith sonraí a chur i gcomparáid, na torthaí a thomhas, suirbhé dá mbaile féin a chruthú. Má tá siad in ann ríomhairí a úsáid d'fhéadfá a thaispeáint dóibh conas is féidir scairbhileoga Excel a úsáid le sonraí a láimhseáil agus lig dóibh a bheith ag obair leo.

Comthathú agus Nascáil

Mata: Uimhir– Sórtáil, Sraitheanna a Chur le Chéile agus a Chur i gComparáid, Comhaireamh / Sonraí a Léiriú agus a Mhíniú

Ailgéabar: Teoiric Uimhreacha

Tomhais: Am – obair leis an bhféilire

Naisc Bhaile / Scoile

- Úsáid a bhaint as an RP sa bhaile le graif a chruthú le ríomhchlár scairbhileoige
- Spraoi leis an gcluiche cláir fhéilire / ceistiúchán an fhéilire – roghnaigh sraith nua rialacha / ceisteanna nua don cheistiúchán

Nótaí an Mhúinteora

Tús béil / intinne

Bain úsáid as an bhféilire mar chlár sprioc uimhreacha do mhata béil agus intinne (M 4.1)

Tabhair taithí do na páistí ar fhéilire an Aibreáin 2006 ag baint úsáide as ceisteanna ó cheistiúchán an fhéilire (M 4.2)

Plé agus Díospóireacht – Céard a d'fhoghlaim muid

Dul siar ar phríomhtheachtairachtaí ó cheachtanna roimhe seo - céard is cuimhin linn?

- Foinse fíor-thábhachtach eolais maidir lenár dtír é an daonáireamh.
- Tá na fíricí agus na figiúirí a sholáthraíonn an daonáireamh riachtanach le pleanáil don todhchaí.
- Foinse iontach eolais é daonáireamh ranga agus is féidir é a dhearadh le fíricí agus figiúirí (staitisticí) ar mhaithe le pleanáil sa scoil.
- Tá gach céim sa phróiseas bailiúcháin sonraí tábhachtach le go n-éireoidh leis an daonáireamh.
- Is féidir sonraí a léiriú i bhfoirm ghraif, léaráidí nó i bhfoirm phictiúirí chomh maith le i bhfoirm thuairisce.

Spreag na páistí leis an mbealach a cuireadh an daonáireamh ranga i bhfeidhm a phlé agus le gach céim den phróiseas bailiúcháin sonraí a mhíniú.

Babhta tobsmaointe

Céard a tharlódh do na sonraí anois? Cén chaoi gur féidir linn an oiread seo sonraí a láimhseáil – an mbeidh muid measctha suas? (ríomhairí a úsáid le go leor sonraí a láimhseáil). Cén cineál graif gur cóir dúinn a úsáid? Cén chaoi a mbeidh a fhios againn go bhfuil an t-eolas ar fad léirithe go cruinn againn?

Gníomhaíocht a 1 - Na sonraí a chur le chéile (eolas) - na páistí ina ríomhairí

- Tá bileog scóir faoi leith / ranga curtha le chéile ag na páistí ag baint úsáide as sonraí a bailíodh ó Cheacht a 3. Is féidir dul siar ar na torthaí. Beidh na sraitheanna sonraí atá bunaithe ar an eolas a sholáthar na páistí le comhaireamh / le seiceáil. Tugann sé seo deis don mhúinteoir ceisteanna atá bunaithe ar na sraitheanna sonraí a iarraidh, mar shampla, cé mhéid páistí a bhfuil súile uaithe acu? Cé mhéid acu le breithlá i mí Eanáir? Cé mhéid daoine a shiúlann chun na scoile? An dtagann níos mó páistí chun na scoile ar an mbus nó sa charr?

Gníomhaíocht a 2 - Sonraí a léiriú ag bainte úsáide as ábhair nithiúla

Sampla d'ord ceachta do shraith amháin sonraí

- Tóg ceist amháin ó Fhoirm an Daonáirimh Ranga, mar shampla - Cá bhfuil cónaí ort?
Sa bhaile mór Faoin tuath

Arís beidh díospóireacht ann maidir le teorainn an bhaile mhóir agus cá dtosaíonn an tuath agus beidh sé soiléir nach mór a bheith cruinn.

- Cén chaoi go bhféadfadh muid an t-eolas seo a léiriú. Mol ábhair nithiúla mar bhealach leis na sonraí seo a léiriú, mar shampla, ciúbanna, naisc ... Iarr ar na páistí conas is féidir idirdhealú a dhéanamh idir dhá phíosa eolais (dath).
- Dáil na ciúbanna ar na páistí, tabhair ciúb dearg dóibh siúd a bhfuil cónaí orthu sa bhaile mór agus ciúb gorm dóibh siúd a bhfuil cónaí orthu faoin tuath.
- Labhair faoi na bealaí gur féidir an t-eolas a léiriú ag baint úsáide as na ciúbanna, mar shampla blocghraf
- B'fhéidir go molfaidh na páistí blocghraf a chruthú ag baint úsáide as na ciúbanna.
- Déan túr de chiúbanna dearga leis na daoine a bhfuil cónaí orthu faoin tuath a léiriú agus túr de chiúbanna gorma leis na daoine a bhfuil cónaí orthu sa bhaile mór a léiriú. Ba cheart na túir seo a chur ar thaispeántas agus lipéidí soiléire a chur orthu ar an tábla matamaiticiúil nó ar an mbord maighnéadach.
- Is féidir leis na páistí ansin na sraitheanna sonraí a scrúdú agus ceisteanna a fhreagairt, mar shampla, cé acu túr is airde? Cé acu sraith is mó a bhfuil ciúbanna ann? An bhfuil níos mó daoine ina gcónaí sa bhaile mór ná faoin tuath? Cé mhéid níos mó? An bhfuil níos lú daoine ina gcónaí faoin tuath ná sa bhaile mór? Cé mhéid daoine a bhfuil cónaí orthu sa bhaile mór? Cé mhéid níos mó daoine a bhfuil cónaí orthu faoin tuath? Cé acu túr is ísle? Cén grúpa daoine a léiríonn na ciúbanna dearga? Cé mhéid daoine ar fad ?
- An insíonn sé seo an fíor scéal maidir lenár rang? Céard nach n-insíonn sé dúinn? (Cé mhéid buachaillí a chónaíonn faoin tuath? Cé mhéid cailíní? Cén chaoi a bhféadfadh muid a fháil amach? Cén cineál graif a bheadh in ann é seo a insint dúinn?) Labhair leis na páistí maidir le bealaí eile gur féidir an t-eolas céanna a léiriú gan ábhair nithiúla a úsáid, mar shampla, siombailí/léaráidí/cártaí ainm ar léaráid Venn nó ar léaráid Chearúil (léiriú pictiúir).
- Iarr ar na páistí an ceart dúinn na sonraí a thaispeáint ar aon bhealach eile ar bhlocghraf (lipéid amháin an duine, dathaigh isteach cearnóg amháin an duine &rl). Déan an t-eolas a theastaíonn uainn ar bhlocghraf a phlé. Cuir isteach gach eilimint ceann i ndiaidh a chéile. Cén fáth go dteastaíonn teideal ar an ngraf? (ní bheadh a fhios againn céard atá ann gan teideal). An dteastaíonn lipéidí uainn do na colúin, céard ba cheart a bheith scríofa orthu? An bhféadfadh muid boscaí de mhéid difriúil a bheith againn? Cén fáth nach bhféadfadh?
- Cruthaigh blocghraf ranga ar chairt mhór. Is féidir le gach páiste cearnóg a dhathú nó a ghreamú ar an gcairt.
- Déan an chairt a thástáil le páiste ó rang eile a thabhairt isteach leis na torthaí a 'léamh'. An féidir leo an scéal atáimid ag iarraidh a insint a léamh?
- Roghnaigh modh amháin ar mhaithe le taispeántas.

Gníomhaíocht a 3 - Na sonraí a chur in iúl i bhfoirm ghraif

- Cuimhnigh cén chaoi go bhféadfaí an chuid eile de na sonraí a léiriú. Tá patrúin do bhlocghraf, do bharrchairt agus do ghráf barra líne curtha ar fáil le tuilleadh díospóireachta a dhéanamh agus léiriú sonraí ar shraitheanna sonraí, mar shampla taisteal chun na scoile, mí bhreithlae (Féach Acmhainní).
- Roghnaigh ceann nó níos mó de na graif le comhlánú leis an rang. Is féidir na patrúin a úsáid thar roinnt seachtainí leis an rang iomlán nó d'fhéadfaí cuid de na patrúin a úsáid leis na páistí a chríochnaíonn go luath nó leo siúd a dteastaíonn cúnaimh breise uathu leis an gcoincheap seo.
- Is gné thábhachtach den phróiseas bailiúcháin sonraí é anailís ar na sonraí nuair a dhéantar sraitheanna sonraí a chur i gcomparáid lena chéile agus a phlé.
- Tá roinnt ceisteanna samplacha curtha ar fáil ar an mbileog Anailíse Sonraí don bhlocghraf 'Taisteal chun na Scoile'. D'fhéadfaí na ceisteanna seo a chur in oiriúint do shraitheanna eile

sonraí. Spreag na páistí i gcónaí lena gceisteanna féin a chruthú – céard ba mhaith leo a fháil amach? (Féach **M 4.4**)

Gníomhaíocht a 4 - Sonraí a léiriú ag baint úsáide as TE

- Labhair leis an páistí maidir leis na bealaí gur féidir sonraí a léiriú ag baint úsáide as an ríomhaire mar acmhainn, mar shampla liostaí, táblaí, graif a dhéanamh
- Labhair leis na páistí maidir le scairbhileoga a úsáid
- Tabhair taithí do na páistí ar an ríomhchlár *Microsoft Excel* agus ar an scáileán scairbhileoige
- Tóg sraith sonraí, mar shampla, Cé mhéid daoine a bhfuil ríomhaire / RP sa bhaile acu?
- Déan an toradh sonraí a bailíodh a sheiceáil, na daoine a bhfuil / nach bhfuil ríomhaire acu
- Taispeáin conas is féidir na sonraí seo a léiriú i bhfoirm ghraif ar scairbhileog. Tá na céimeanna a bhaineann leis seo leagtha síos i **M 4.6**.
- Tabhair deis do na páistí breathnú ar an ríomhchlár seo agus iarracht a dhéanamh cineálacha éagsúla graf a chruthú leis an tsraith chéanna sonraí a léiriú.
- Is féidir na graif seo a phriontáil agus a thaispeáint sa seomra ranga nó i leabhrán.
- Tá sé tábhachtach na cineálacha graf a cruthaíodh a phlé agus cinneadh a dhéanamh cé acu is cuí.
- Ba cheart béim a leagan ar anailís na sonraí seo agus conas go bhféadfaí é a úsáid ar bhealach tábhachtach.

Obair bhreise

- Obair fhéilire – béim a leagan ar dháta an Daonáirimh – an 23 Aibreán 2006, tá féilire curtha ar fáil leis an gceacht seo. Is deis í seo leis na páistí a chur ar an eolas maidir leis an bhféilire chomh maith leis an daonáireamh atá ag teacht aníos.
- Is féidir spraoi a bhaint as an bhféilire sa chluiche cláir le díse agus licíní. Tá Cluiche Cláir an Daonáirimh curtha ar fáil in éineacht leis an gceacht seo (le dhá leibhéal deacrachta).
- Is féidir spraoi a bhaint as Tomhas an Fhéilire atá curtha ar fáil le dul siar ar leagan amach an fhéilire. Tá blúiríní tógtha ó fhéilire an Aibreáin 2006 agus ní mór do na páistí na píosaí bána a líonadh isteach leis na dátaí ó mhí an Aibreáin atá in easnamh. Tá patrún bán curtha ar fáil freisin le deis a thabhairt do na páistí a dtomhas féin a chruthú!

An Rang iomlán

Ag brath ar cé acu gníomhaíocht a rinne sibh, déan an obair atá déanta a phlé.

Naisc Bhaile / Scoile

- Ag plé na sonraí atá bailithe
- Ag cruthú graf sa bhaile ag baint úsáide as patrúin agus bileoga scóir sonraí
- An RP sa bhaile a úsáid le graif a chruthú ag baint úsáide as ríomhchlár scairbhileoige
- Spraoi a bhaint as an gcluiche boird atá bunaithe ar an bhféilire / tomhas an fhéilire – sraith nua rialacha a aontú / ceisteanna nua don cheistiúchán
- Tomhas an fhéilire – an tomhas a dhéanamh nó tomhas nua a chruthú ag baint úsáide as patrún bán.

Aibreán 2006

Dé Domhnaigh	Dé Luain	Dé Máirt	Dé Céadaoin	Déardaoin	Dé hAoine	Dé Sathairn
					Tús	1
2 ★	3	4	5	6 ▲	7	8
9	10 Tús le Saoire na Cásca	11	12	13	14	15 ★
16 Domhnach Chásca	17 ★	18	19 ▲	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29 ▲
30	Críoch					

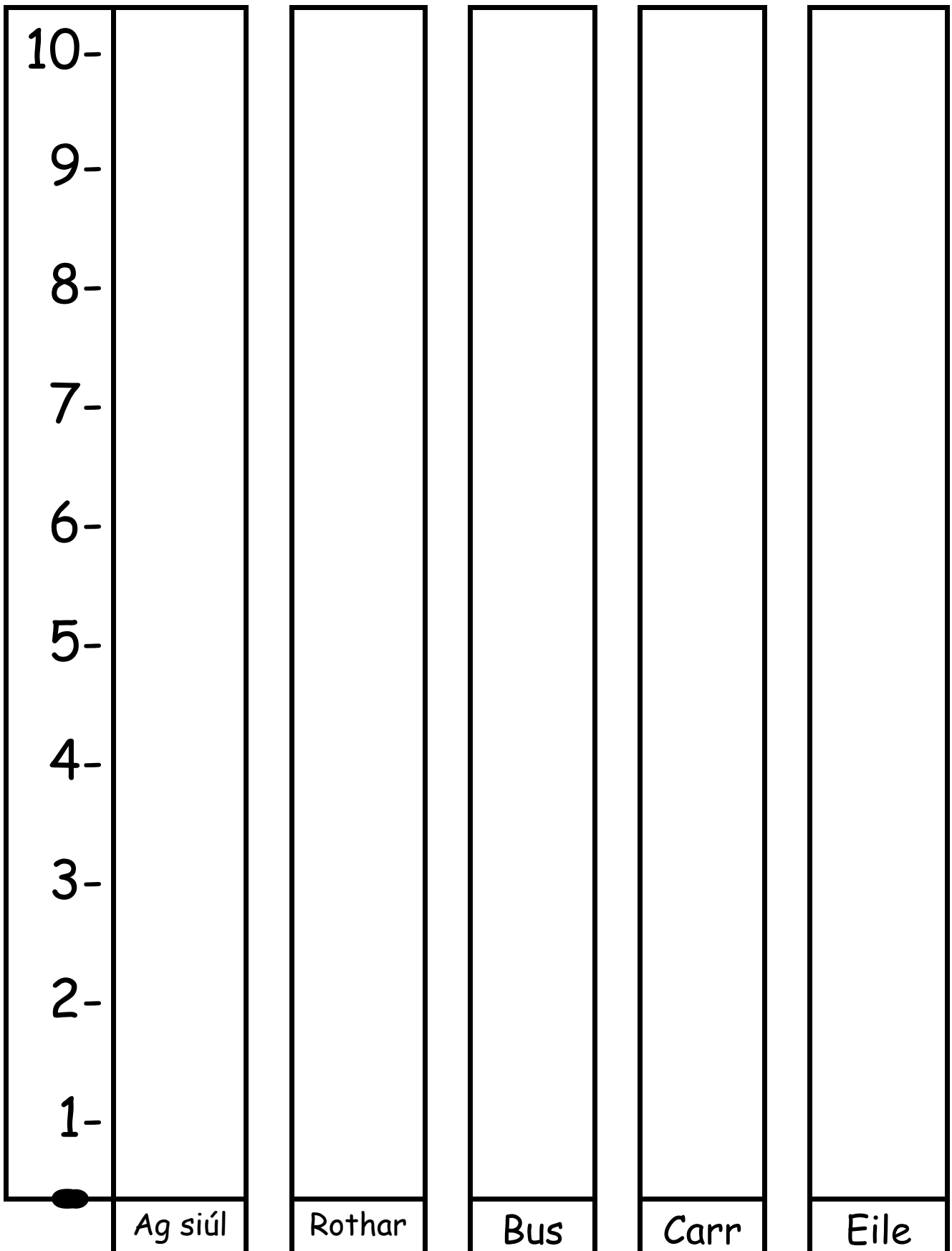
Ceistiúchán an Fhéilire

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Cé mhéad laethanta i mí an Aibreáin? • An bhfuil an uimhir seo corr nó cothrom? • Cén lá a thosaíonn / a chríochnaíonn mí an Aibreáin? • Cén séasúr a bhfuil mí an Aibreáin ann? Cé mhéid laethanta sa séasúr seo? • Cé mhéid páistí i do rang a bhfuil breithlá acu i mí an Aibreáin? • Cén dáta a thiteann Domhnach Chásca air? • Cén dáta a thosaíonn laethanta saoire na Cásca? • Cén dáta a bheidh Daonáireamh 2006 ann? • Cén lá den tseachtain a bheidh an Daonáireamh ann? • Cé mhéid laethanta atá fágtha go dtí lá an Daonáirimh? • Liostáigh na huimhreacha corra/cothroma i mí an Aibreáin | <ul style="list-style-type: none"> • An féidir leat uimhir chothrom a aimsiú ar an ró ar bhun? • Glaoigh amach méadaithe 4 • An bhfuil aon uimhir dhúbailte/faoi thrí ann? • Faigh dhá uimhir le difríocht de ocht • Faigh fachtóirí de ... • Tá Lá an Daonáirimh ann ar an 23 Aibreán - bain úsáid as uimhreacha ar an bhféilire leis an uimhir 23 a dhéanamh. • Cén dáta a thiteann Domhnach Chásca air? • Breathnaigh ar phatrúin ar an bhféilire: <ul style="list-style-type: none"> ~ Cé patrún a fheiceann tú i ngach ró? ~ Cé patrún a fheiceann tú i ngach colún ~ Breathnaigh ar phatrúin na bhfíorthrasnán ~ Tóg cearnóg uimhreacha mar shampla 1, 2, 8, 9 ~ suimigh na huimhreacha ar an bhfíorthrasnán - céard a thugann tú faoi deara? |
|--|--|

Modh taistil chun na scoile

10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					
	Ag siúl	Rothar	Bus	Carr	Eile

Modh taistil chun na scoile



Anailís ar na Sonraí Taisteal chun na Scoile

Breathnaigh ar an mblocghraf

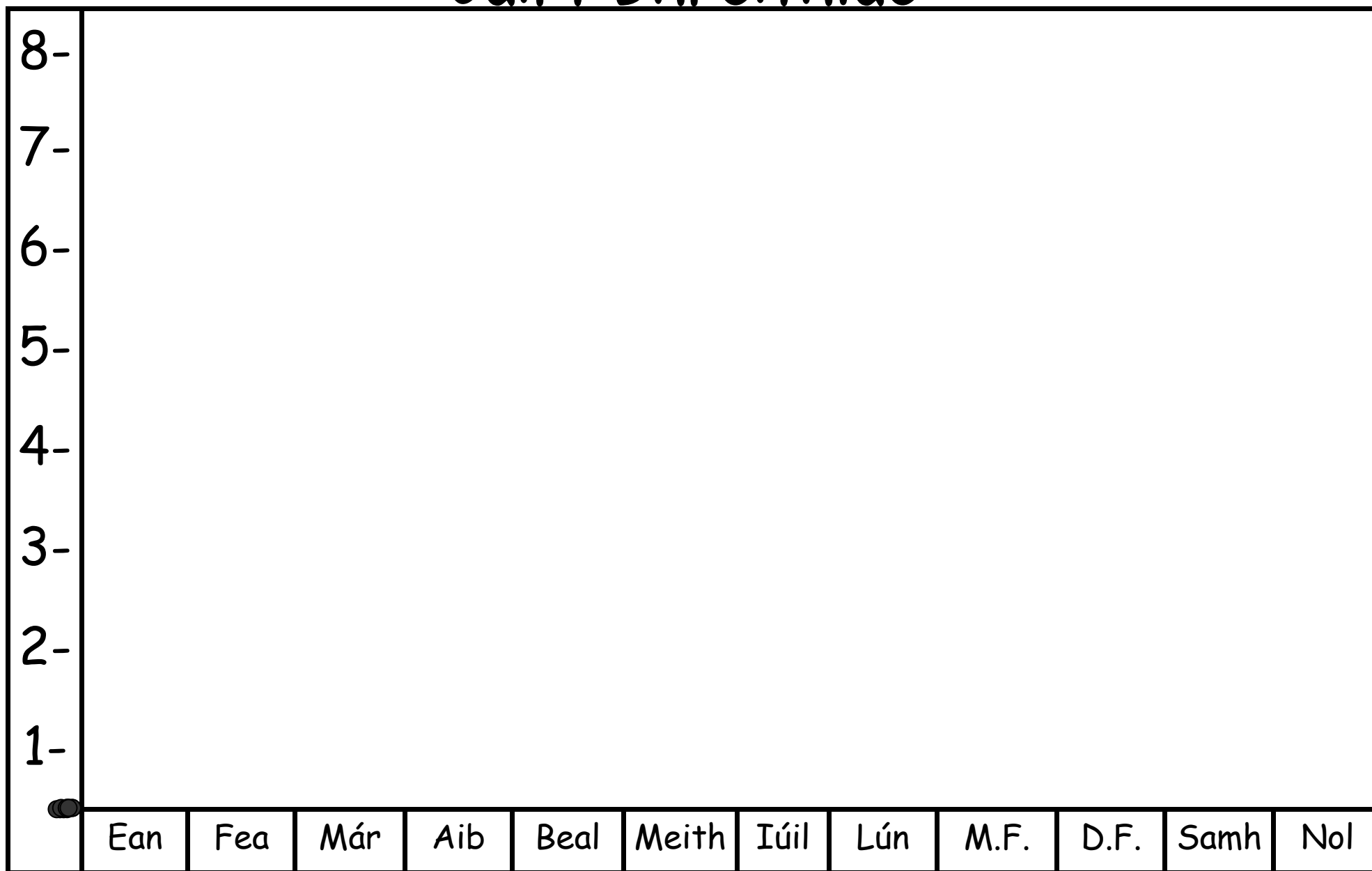
- Cé acu sraith is mó?
- Cé acu sraith is lú?
- Déan na sraitheanna a chur in ord ón gceann is lú go dtí an ceann is mó.
- Cé mhéid daoine a shiúlann chun na scoile?
- An dtagann níos mó daoine chun na scoile ar an mbus nó i gcarr?
Meas tú cén fáth?
- Céard iad na modhanna eile taistil chun na scoile atá ag daoine?
- An dtagann níos lú daoine chun na scoile ag siúl nó ar rothar?
- Cé mhéid daoine a thagann chun na scoile i bhfeithicil?
- Déan na sraitheanna a chur in ord ón gceann is mó go dtí an ceann is lú.

Smaoinigh ar roinnt ceisteanna gur féidir leatsa a chur

Cairt Bhreithlae

Ean	Fea	Már	Aib	Bea	Mei	Iúil	Lún	M. F	D. F	Sam	Nol

Cairt Bhreithlae

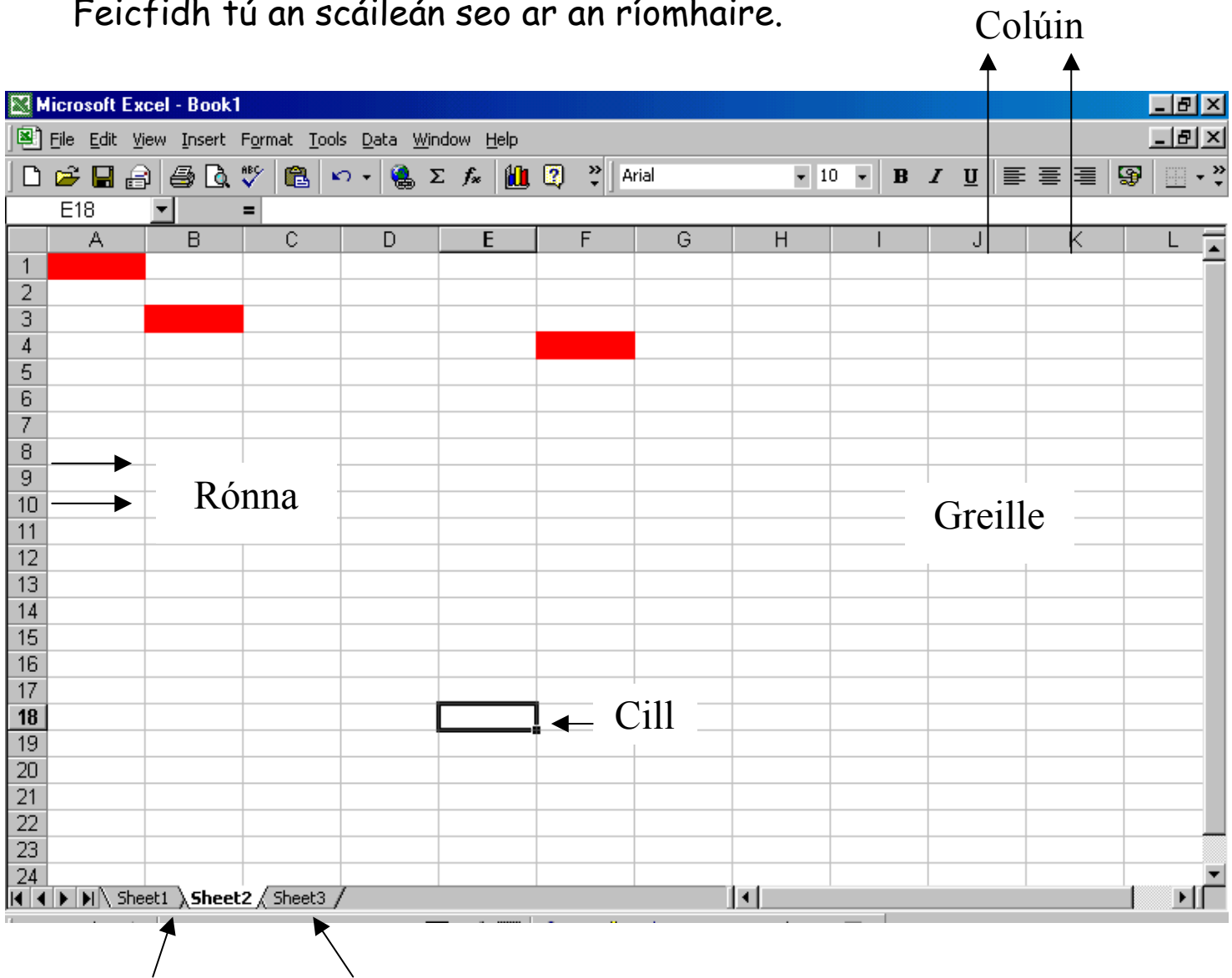


Graif a chruthú ar an Ríomhaire

Ag baint úsáide as an ríomhchlár Microsoft Excel

- Cliceáil ar an gcnaipe 'Start'
- Cliceáil ar 'Programs'
- Cliceáil ar Microsoft Excel ... fán go n-osclaíonn an clár...

Feicfidh tú an scáileán seo ar an ríomhaire.



Uimhreacha na mbileog

Tóg am leis an scáileán seo a scrúdú

- An féidir leat na rónna/colúin seo a aimsiú?
- Breathnaíonn an bhileog cosúil le tábla / greille agus tugtar cill ar gach bosca beag.

Cruthaigh graf ag baint úsáide as na sonraí a bailíodh sa Dhaonáireamh Ranga, mar shampla

An bhfuil ríomhaire agat sa bhaile?

Tá ríomhaire ag _____ daoine

Níl ríomhaire ag _____ daoine

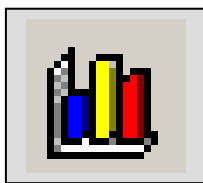
Le graf a chruthú

- Cliceáil ar Chill A1 ar an scairbhileog agus déan an focal 'Ríomhaire' a chló isteach
- Cliceáil ar Chill B1 agus déan líon na bpáistí sa rang a bhfuil ríomhaire acu a chló isteach
- Cliceáil ar Chill A2 ar an scairbhileog agus déan na focail 'Gan aon Ríomhaire' a chló isteach
- Cliceáil ar Chill B2 agus déan líon na bpáistí sa rang nach bhfuil ríomhaire acu a chló isteach

Anois agus na sonraí ar fad curtha isteach sa ríomhaire agat, tá sé in am an graf a chruthú

- Leag béim ar na sonraí gur mian leat a úsáid don ghráf.

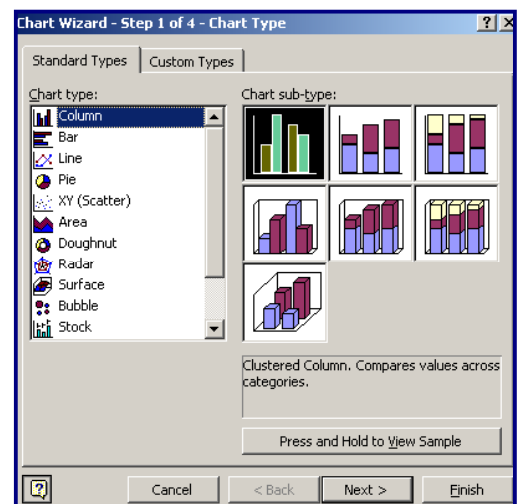
Cliceáil ar an gcnaipe 'Chart Wizard' ag barr an scáileáin.



Beidh treoir anseo duit do na céimeanna ar fad a bheidh le tógáil le graf a dhéanamh ar an ríomhaire

Céim a 1:

- Roghnaigh an cineál graif a theastaíonn uait a chruthú ar an ríomhaire mar shampla

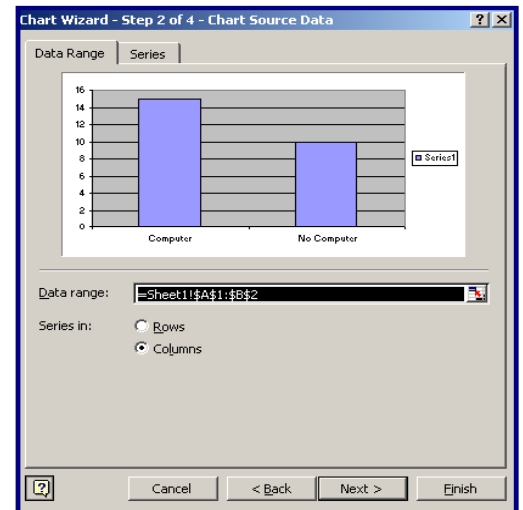


graf colúin, barrachairt, píchairt...

- Bain úsáid ag an gcnaipe '**Press and Hold to View Sample**' leis an ngraf a fheiceáil á tharraingt
- Ansin cliceáil ar '**Next**'

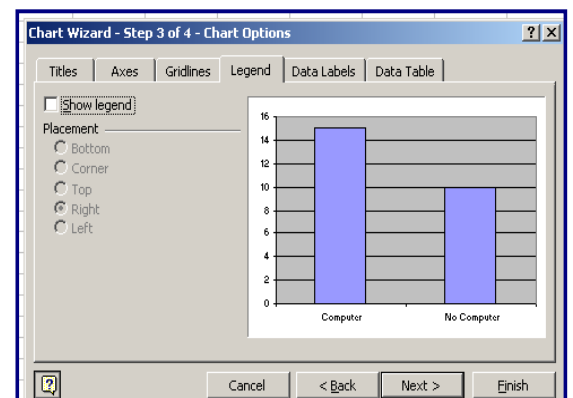
Céim a 2:

- Feicfidh tú na sonraí atá roghnaithe agat don ghráf
- Cliceáil ar '**Next**'



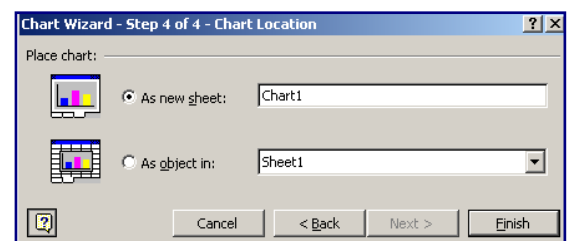
Céim a 3:

- Tugtar Roghanna Cairte anseo duit
- Cliceáil '**Titles**' más mian leat teideal a chur ar an ngraf
- Cliceáil ar '**Legend**' agus déan cinnte go bhfuil an bosca taispeáin '**Legend**' folamh
- Cliceáil ar '**Next**'



Céim a 4:

- Taispeánann an chéim seo cá mbeidh an chairt suite
- Cliceáil '**As New Sheet**'
- Cliceáil ar '**Finish**'



Cluiche Cláir an Daonáirimh

Cluiche a 1

Cluiche: beirt imreoir

Teastaíonn: Clár do Chluiche an Daonáirimh, díisle amháin sé thaobh, licíní de dhá dhath difriúil

Conas an cluiche a imirt:

1. Socraigh ar an gcéad imreoir tríd an díisle a chaitheamh. Cuirfidh an t-imreoir a chaitheann an uimhir is airde tús leis an gcluiche.
2. Mar thús, caitheann Imreoir 1 an díisle agus bogann sé/sí an líon sin spásanna, mar shampla má bhíonn sé ar an díisle - bog sé spás.
3. Má stopann imreoir ar spás le réalt air, is féidir leis an imreoir seo an díisle a chaitheamh babhta eile.
4. Má stopann imreoir ar spás le triantán air, chailleann an t-imreoir seo a chéad / a céad iarracht eile.
5. An chéad imreoir a bhaineann an líne chríche amach nó a stopann go díreach ar DHÁTA AN DAONÁIRIMH an 23ú Aibreán a bhuann an cluiche.

Dúshlán:

Spreag na páistí lena rialacha féin a chumadh do chluiche an Daonáirimh.

Cluiche Cláir an Daonáirimh

Cluiche a 2

Cluiche: beirt imreoir

Teastaíonn: Clár do chluiche an Daonáirimh, díisle amháin sé thaobh, licíní de dhá dhath

Conas an cluiche a imirt:

1. Socraigh ar an gcéad imreoir tríd an díisle a chaitheamh. Cuirfidh an t-imreoir a chaitheann an uimhir is airde tús leis an gcluiche.
2. Mar thús, caitheann Imreoir 1 an díisle agus bogann sé/sí an líon sin spásanna, mar shampla má bhíonn sé ar an díisle - bog sé spás.
3. Breathnaíonn Imreoir a 1 cé acu uimhir chorr nó chothrom atá sa spás a stopann sé/sí uirthi.
4. Caitheann Imreoir a 1 an díisle arís. Más uimhir chorr atá sa spás agus má tá uimhir chorr á thaispeáint ar an díisle, is féidir leis / léi bogadh an méid sin spásanna. Más uimhir chothrom atá sa spás agus má tá uimhir chothrom á thaispeáint ar an díisle, is féidir leis / léi bogadh an méid sin spásanna. Muna bhfuil an uimhir sa spás agus an uimhir ar an díisle ag meaitseáil, tugtar an díisle d'imreoir a 2.
5. Imríonn Imreoir a 2 ansin.
6. An chéad imreoir a bhaineann an líne chríche amach nó a stopann go díreach ar DHÁTA AN DAONÁIRIMH an 23ú Aibreán a bhuann an cluiche.

Dúshlán:

Spreag na páistí lena rialacha féin a chumadh do chluiche an Daonáirimh.

Tomhas an Fhéilire Freagra

4	5	6
	12	

6		8
13	14	15

16			19
	24	25	

2		4
9	10	11
16		18

10		12
17		19
	25	

12	13	14
19		
26	27	28

4		6
	12	
18		20

13		15
20		22
27	28	29

6	7	8
13		15
20		22

9			13	
	17		19	21
		25		29

Tomhas an Fhéilire

Tá fadhb leis an gclódóir ranga agus ní dhéanann sé ach cuid de na huimhreacha ar fhéilire an Aibreáin a phriontáil. An féidir leat cúnamh a thabhairt agus na huimhreacha atá in easnamh a chur isteach?

