KHỞI ĐỘNG

Luật chơi:

- HS quay 1 vòng, kim chỉ số nào thì nêu phép nhân 2 tương ứng với số đó
- Ví dụ: sau 1 vòng quay, kim chỉ số 25, HS nêu phép nhân

  5 x 5 = 25

Nếu HS quay vào ô mặt mếu, sẽ mất lượt.

Nếu HS quay vào ngôi sao may mắn sẽ được phần thưởng.

VÒNG QUAY KÌ DIỆU

BẢNG CHIA 5

5	:	5	=	1
10	:	5	=	2
15	:	5	=	3
20	:	5	=	4
25	:	5	=	5
30	:	5	=	6
35	:	5	=	7
40	:	5	=	8
45	:	5	=	9
50	:	5	=	10

THẢO LUẬN
NHÓM BÀN

BẢNG CHIA 5

: 5 =

: 5 =

: 5 =

: 5 =

: 5 =

: 5 =

: 5 =

: 5 =

: 5 =

: 5 =

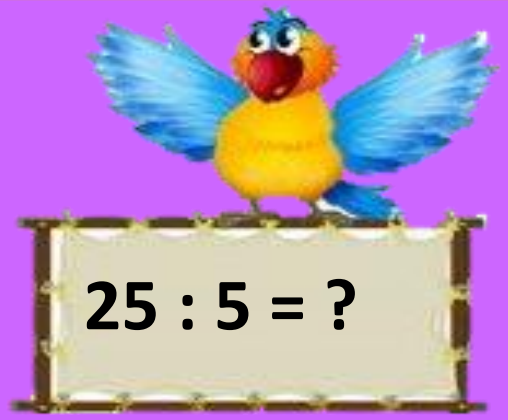
Nhím Nâu Vượt Đường

Cách chơi

- Để giúp nhím nâu vượt qua con đường đầy khó khăn trở về với ngôi nhà của mình.
- Các em sẽ trả lời đúng các câu hỏi tương ứng để vượt qua từng chướng ngại vật trên đường.
- Chúc các em loại bỏ được nhiều chướng ngại vật.

1
2
3
4

Câu Hỏi



25 : 5 = ?

A. 5

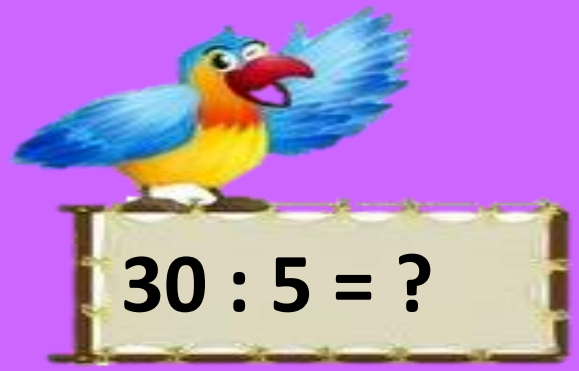
C. 6

B. 7

D. 4

QUAY LẠI

Câu Hỏi



30 : 5 = ?

A. 4

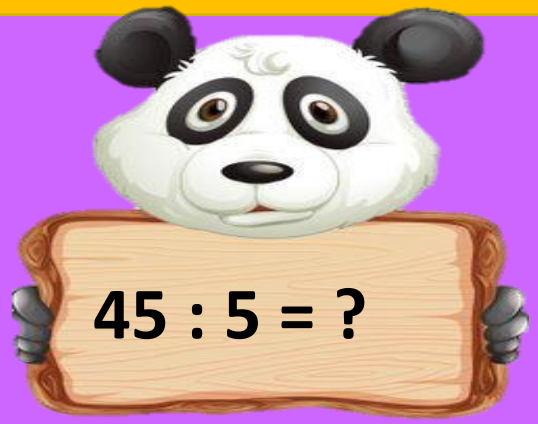
C. 5

B. 6

D. 7

QUAY LẠI

Câu Hỏi



A. 6

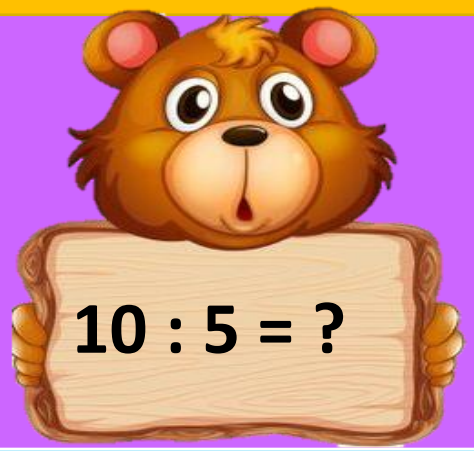
C. 9

B. 7

D. 8

QUAY LẠI

Câu Hỏi



A. 5

C. 3

B. 4

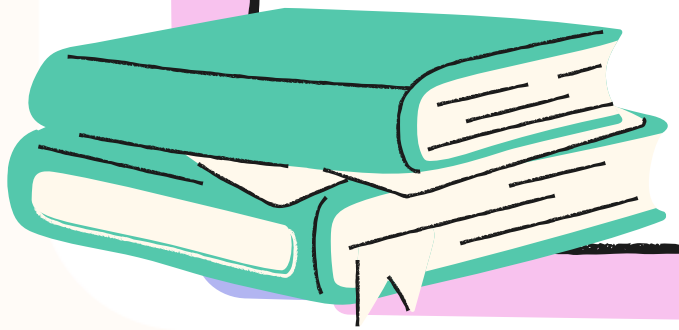
D. 2

QUAY LẠI

Để có thể làm tốt các bài tập trên em nhắn bạn điều gì?

Bài học hôm nay em biết thêm được điều gì?

DẶN DÒ



Hoc10

Cánh Diều

Hoc10 chúc các em học tốt!