# 8 ເກມງູກັບຂັ້ນໃດ ສຳລັບຮຽນການບວກມີຈຳນວນ 2 ຕົວເລກ

1. **ຫົວຂໍ້** - ການບວກມີຈຳນວນ2ຕົວເລກ ( ປ.2 ບົດທີ 18 ເຕັກນິກການບວກ )

2. **ຈຸດປະສົງ** - ນັກຮຽນປະຖົມສາມາດໄລ່ເລກການບວກມີຈຳນວນ2ຕົວເລກໄດ້ໄວທີ່ສຸດ ໂດຍຫຼິ້ນເກມງູກັບຂັ້ນໃດໄດ້.

3. **ອຸປະກອນ** - ຕາຕະລາງຕົວເລກເກມງູກັບຂັ້ນໃດ ( ຢູ່ໜ້າຕໍ່ໄປ ) , ລູກອີ່ເຕົ໋າ ( ຢູ່ໜ້າຕໍ່ໄປ ) , ກ້ອນຫີນ ( ຄົນລະ 1 ກ້ອນ )

4. **ວິທີຫຼິ້ນ**

(1) ຈັດກຸ່ມທີ່ມີ 3 ຫຼື 4 ຄົນ.

(2) ເອົາລູກອີ່ເຕົ໋າສັ່ນ.

(3) ບວກຈຳນວນຂອງລູກອີ່ເຕົ໋າ ກັບຈຳນວນທີ່ຢູ່, ແລ້ວ ອອກໄປທາງໜ້າສຳລັບຈຳນວນໜຶ່ງຂອງຄຳຕອບ. ຕົວຢ່າງ 11 + 24 = 35 ໃຫ້ນັບເອົາ 5 ເທື່ອຈາກ 24 ໃນຕາຕະລາງ.

(4) ທຸກເທື່ອ, ໝົດທຸກຄົນຢູ່ກຸ່ມຄິດໄລ່ເລກ ໂດຍຂຽນການບວກທາງຕັ້ງໃສ່ປຶ້ມຂຽນ. ແລະ ກວດເບິ່ງ ຄຳຕອບໃຫ້ຄັກແນ່.

(5) ຄົນຜູ້ອອກໄປໄວສຸດ ເປັນຜູ້ຊະນະ!

5. **ໝາຍເຫດ**

☆ ຄູອາຈານຕອງຊ່ວຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຜູ້ຄິດໄລ່ເລກຍາກ ດ້ວຍໃຫ້ຫີນລຽນ ຢູ່ໃກ້ກັບລາວ.

☆ ເດັກນ້ອຍສາມາດເຝິກແອບຄິດໄລ່ເລກຫຼາຍຊະນິດ ແລະ ຫຼາຍເທື່ອ ໂດຍ “ເກມງູກັບຂັ້ນໃດ” ໄດ້.

☆ ກ່ອນຈາກຫຼິ້ນເກມ, ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມປຶກສາ ແລະ ຕັດສິນ ກ່ຽວກັບວິທີຊະນະ ຕົວຢ່າງ “ຖ້າສາມບ່ອນສຸດທ້າຍແລ້ວ, ເປັນຜູ້ຊະນະ.” ຫຼື “ຖ້າບໍ່ພໍດີກັບປະຕູອອກ, ຈະພັກຜ່ອນເທື່ອໜຶ່ງ.”.

# ຕາຕະລາງຕົວເລກເກມງູກັບຂັ້ນໃດ

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 27 | 16 | 15 | 26 | 37 | 48 | 19 |
| 68 | 47 | 38 | 29 | 18 | 27 | 28 |
| 49 | 36 | 27 | 36 | 45 | 36 | 37 |
| 38 | 25 | | | 96 | 45 | 46 |
| 27 | 16 | | | 27 | 36 | 35 |
| 16 | 27 | 38 | 49 | 18 | 27 | 24 |
| 25 | 36 | 47 | 38 | 29 | 18 | 11 |

ລູກອີ່ເຕົ໋າ

**<u>ວິທີຜະລິດລູກອີ່ເຕົ໋າ</u>**
ຕັດອອກຮູບນີ້ແລ້ວ, ປະກອບ ແລະ ຕິດ ດ້ວຍຢາງກາວ.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 24 | | |
| 19 | 18 | 17 | 26 |
| | 25 | | |

ເລີ້ມຕົ້ນ