

เกมบิงโกการคูณทศนิยม

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการคูณทศนิยม

ระดับชั้น

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวนผู้เล่น

6 คน หรือเป็นกลุ่ม 6 กลุ่ม

อุปกรณ์

- ลูกเต๋าที่มีหน้า 0.1 0.2 0.3 0.4 0.5 0.6 จำนวน 2 ลูก
- เบี้ยสำหรับวางบนบัตรคำตอบ กลุ่มละ 9 อัน
- บัตรคำตอบซึ่งแสดงผลคูณของทศนิยมจากหน้าของลูกเต๋า 2 ลูก

0.25	0.10	0.05
0.16	0.20	0.36
0.08	0.30	0.09

0.18	0.24	0.03
0.15	0.02	0.09
0.01	0.08	0.25

0.04	0.12	0.15
0.05	0.06	0.08
0.18	0.10	0.02

0.02	0.18	0.03
0.01	0.12	0.05
0.36	0.06	0.24

0.36	0.10	0.01
0.02	0.16	0.09
0.08	0.30	0.15

0.05	0.06	0.24
0.09	0.20	0.04
0.30	0.12	0.03

วิธีเล่น

- แจกบัตรคำตอบคนละ 1 แผ่นหรือ กลุ่มละ 1 แผ่น เบี้ยกลุ่มละ 9 อัน
- จัดลำดับของผู้เล่นโดยผลัดกันทอดลูกเต๋า 1 ลูก ผู้ที่ได้แต้มมากกว่าจะได้เล่นก่อนผู้ที่มีแต้มน้อยกว่า
- ผู้เล่นทอดลูกเต๋า 2 ลูก พร้อมกัน แล้วนำทศนิยมบนหน้าลูกเต๋าทิ้งสองมาคูณกันได้ผลลัพธ์เท่าใด วางเบี้ยบนคำตอบของบัตรคำตอบ แล้วให้ผู้เล่นคนหรือกลุ่มถัดไปเล่นต่อ ถ้าผลคูณที่ได้ไม่มีบนบัตรคำตอบ ก็ให้ผู้เล่นคนหรือกลุ่มถัดไปเล่นต่อ ผลัดกันเล่นจนกว่าจะมีผู้ชนะ ผู้ชนะ คือ ผู้ที่วางเบี้ยบนบัตรคำตอบ ได้ครบ 3 ช่อง ในแนวนอน หรือแนวตั้ง หรือแนวทแยงมุมแบบใดแบบหนึ่ง โดยคำตอบที่ได้ต้องอยู่ในแนวเดียวกัน

