

PROMPT TẠO TRÒ CHƠI LIVEWORKSHEETS

CHIẾC CẦU VỀ 10 – THỬ THÁCH TÁCH SỐ

Hãy thiết kế một trò chơi bài tập tương tác trên **Liveworksheets** dành cho học sinh **lớp 2**, dùng để củng cố bài **Cộng một số qua 10**.

I. Ý TƯỞNG CỐT LÕI

Tên trò chơi:

CHIẾC CẦU VỀ 10

Thông điệp:

Muốn qua cầu, hãy tách số hạng thứ hai để số hạng thứ nhất tạo thành 10!

Học sinh không chỉ tìm kết quả phép cộng.

Nhiệm vụ duy nhất của học sinh trong trò chơi là:

Nhìn phép tính → xác định số cần thêm vào số hạng thứ nhất để được 10 → tách số hạng thứ hai thành số đó và phần còn lại.

Ví dụ:

$$7 + 5$$

Học sinh phải tìm:

$$7 + 3 = 10$$

nên:

$$5 = 3 + 2$$

Vì vậy cách tách đúng là:

$$7 + 3 + 2$$

II. YÊU CẦU GIAO DIỆN

Thiết kế trò chơi theo tỉ lệ:

16:9 – 1920 × 1080

Tối ưu để **chiếu toàn màn hình trên TV trong lớp học.**

Yêu cầu:

- Không có thanh cuộn.
- Không thiết kế theo giao diện điện thoại.
- Các phép tính phải cực lớn, rõ ràng.
- Nút trả lời lớn, dễ bấm.
- Màu sắc tươi sáng, vui nhộn.
- Phong cách hoạt hình 2D đáng yêu, phù hợp học sinh lớp 2.
- Bố cục thoáng, không quá nhiều chữ.
- Các thành phần quan trọng phải nằm ở vùng trung tâm màn hình.
- Không để nội dung quan trọng sát mép màn hình.

III. BỐ CỤC CHÍNH

Ở giữa màn hình là:



CHIẾC CẦU SỐ 10

Bên trái:



BỜ XUẤT PHÁT

Bên phải:



BỜ ĐÍCH

Ở giữa cầu đặt số:

10

Trên cầu có thể thể hiện:

Số thứ nhất → 10 → phần còn lại

Ví dụ với:

$$7 + 5$$

Hiển thị trực quan:

$$7 \rightarrow 10 \rightarrow 2$$

và số 5 được tách thành:

$$3 + 2$$

Nhân vật học sinh sẽ **cộng số hạng thứ hai qua cầu**.

IV. MÀN HÌNH MỞ ĐẦU

Hiển thị lớn:

 **THỬ THÁCH**

“CHIẾC CẦU VỀ 10” 

Lời dẫn:

“Muốn sang được bờ bên kia, em phải giúp phép tính vượt qua chiếc cầu số 10.

Hãy tách số hạng thứ hai để số hạng thứ nhất vừa đủ tạo thành 10!”

Ví dụ minh họa:

$$7 + 5$$

$$5 = 3 + 2$$

$$\rightarrow 7 + 3 + 2$$

Nút:

 **BẮT ĐẦU**

V. LUẬT CHƠI

Hiện thị thật ngắn gọn:

LUẬT QUA CẦU

Bước 1: Nhìn phép tính.

Bước 2: Tìm xem số thứ nhất cần thêm bao nhiêu để được 10.

Bước 3: Tách số thứ hai thành số vừa tìm được và phần còn lại.

Bước 4: Chọn cách tách đúng.

Ví dụ:

$$7 + 5$$

→ 7 cần 3 để được 10.

→ 5 tách thành 3 + 2.

→ Chọn:

$$7 + 3 + 2$$

VI. 10 THỬ THÁCH

Tất cả 10 câu đều phải có **cùng một cấu trúc**.

Không hỏi kết quả phép cộng.

Không hỏi “= bao nhiêu?”.

Chỉ hỏi:

“Số hạng thứ hai sẽ tách thành gì để số hạng thứ nhất tạo thành 10?”

CÂU 1 – KHỞI ĐỘNG

$$7 + 5$$

5 sẽ tách thành:

A. $3 + 2$

B. $4 + 1$

C. $2 + 3$

Đáp án ưu tiên:

$$7 + 3 + 2$$

Lưu ý: chỉ chấp nhận cách trình bày trong đó 3 được đưa vào trước để tạo 10.

Khi đúng:

$$7 + 3 = 10$$

$$\rightarrow 10 + 2$$

 ĐÃ QUA CẦU!

CÂU 2

$$8 + 5$$

5 sẽ tách thành:

A. $2 + 3$

B. $3 + 2$

C. $1 + 4$

Đáp án:

$$8 + 2 + 3$$

Hiện thị:

$$8 + 2 = 10$$

$$\rightarrow 10 + 3$$

 QUA CẦU!

CÂU 3

$$9 + 4$$

4 sẽ tách thành:

A. $1 + 3$

B. $2 + 2$

C. $3 + 1$

Đáp án:

$$9 + 1 + 3$$

Hiện thị:

$$9 + 1 = 10$$

$$\rightarrow 10 + 3$$

CÂU 4

$$6 + 7$$

7 sẽ tách thành:

A. $4 + 3$

B. $3 + 4$

C. $5 + 2$

Đáp án:

$6 + 4 + 3$

Hiển thị:

$6 + 4 = 10$

$\rightarrow 10 + 3$

 CÂU 5

$8 + 7$

7 sẽ tách thành:

A. $2 + 5$

B. $3 + 4$

C. $1 + 6$

Đáp án:

$8 + 2 + 5$

Hiển thị:

$8 + 2 = 10$

$\rightarrow 10 + 5$

 CÂU 6

$7 + 6$

6 sẽ tách thành:

A. $3 + 3$

B. $2 + 4$

C. $4 + 2$

Đáp án:

$$7 + 3 + 3$$

Hiện thị:

$$7 + 3 = 10$$

$$\rightarrow 10 + 3$$

CÂU 7

$$9 + 8$$

8 sẽ tách thành:

A. $1 + 7$

B. $2 + 6$

C. $3 + 5$

Đáp án:

$$9 + 1 + 7$$

Hiện thị:

$$9 + 1 = 10$$

$$\rightarrow 10 + 7$$

CÂU 8

$$8 + 9$$

9 sẽ tách thành:

A. $2 + 7$

B. $3 + 6$

C. $1 + 8$

Đáp án:

$$8 + 2 + 7$$

Hiển thị:

$$8 + 2 = 10$$

$$\rightarrow 10 + 7$$

CÂU 9

$$6 + 8$$

8 sẽ tách thành:

A. $4 + 4$

B. $3 + 5$

C. $5 + 3$

Đáp án:

$$6 + 4 + 4$$

Hiển thị:

$$6 + 4 = 10$$

$$\rightarrow 10 + 4$$

CÂU 10 – CẦU VÀNG

Tạo câu cuối đặc biệt.

Cây cầu chuyển sang hình ảnh:



$$9 + 7$$

7 sẽ tách thành:

A. $1 + 6$

B. $2 + 5$

C. $3 + 4$

Đáp án:

$$9 + 1 + 6$$

Hiện thị:

$$9 + 1 = 10$$

$$\rightarrow 10 + 6$$

Nhân vật củng cố phép tính bước qua toàn bộ cây cầu.

Pháo hoa xuất hiện.

Âm thanh chiến thắng.

Hiện thị:



VII. CÁCH THIẾT KẾ MỖI CÂU

Mỗi câu phải có bố cục thống nhất:

① PHÉP TÍNH

Hiển thị cực lớn:

$$7 + 5$$

② CÂU HỎI

Số 5 sẽ tách thành gì để 7 tạo thành 10?

③ 3 PHƯƠNG ÁN

Ví dụ:

$$\text{■ } 7 + 3 + 2$$

$$\text{■ } 7 + 4 + 1$$

$$\text{■ } 7 + 2 + 3$$

④ HỌC SINH CHỌN

Nếu đúng:

☀ CHÍNH XÁC!

⑤ HIỂN THỊ CÁCH QUA CẦU

$$7 + 3 = 10$$

$$5 = 3 + 2$$

$$7 + 5 = 7 + 3 + 2$$

Sau đó nhân vật công phép tính đi qua cầu.

VIII. QUY TẮC ĐÁP ÁN RẤT QUAN TRỌNG

AI phải hiểu rõ:

Không phải cứ tách số hạng thứ hai thành hai số bất kỳ là đúng.

Ví dụ:

$$7 + 5$$

Không chấp nhận:

$$7 + 2 + 3$$

dù $2 + 3$ vẫn bằng 5.

Cách cần chọn là:

$$7 + 3 + 2$$

vì 3 phải được đưa vào trước để 7 tạo thành 10.

Tương tự:

$$8 + 7$$

Phải chọn:

$$8 + 2 + 5$$

vì:

$$8 + 2 = 10$$

Không chọn $8 + 3 + 4$.

IX. PHẢN HỒI

Khi đúng:

Hiện thị:

CHÍNH XÁC!

"Em đã tìm đúng số cần thêm để tạo thành 10!"

Sau đó cho nhân vật vượt cầu.

Khi sai:

Hiện thị nhẹ nhàng:

HÃY SUY NGHĨ LẠI!

Gợi ý:

"Số thứ nhất cần thêm bao nhiêu để được 10?"

Ví dụ:

7 cần thêm mấy để được 10?

→ 3

Sau đó cho học sinh thử lại.

X. HỆ THỐNG ĐIỂM

Mỗi câu đúng:

 **+10 điểm**

10 câu tối đa:

 **100 ĐIỂM**

Hiện thị góc trên:

 **CÂU: 3/10**

 **ĐIỂM: 30**

Có thanh tiến trình:

XI. HIỆU ỨNG VƯỢT CẦU

Sau khi học sinh chọn đúng:

1. Đáp án đúng phát sáng.
2. Nhân vật xuất hiện ở bờ bên trái.
3. Nhân vật công phép tính.
4. Nhân vật di chuyển đến cây cầu.
5. Dừng tại số **10**.
6. Hiển thị:

$$7 + 3 = 10$$

1. Nhân vật tiếp tục đi sang bờ bên kia.
2. Hiển thị:

$$10 + 2$$

1. Xuất hiện ★.
2. Cộng điểm.

Nếu Liveworksheets không hỗ trợ hoạt ảnh di chuyển thực tế, hãy tạo **3 trạng thái hình ảnh liên tiếp** để mô phỏng quá trình:

BỜ TRÁI → GIỮA CẦU SỐ 10 → BỜ PHẢI

XII. MÀN HÌNH KẾT THÚC

Sau câu 10:



🏆 CHÚC MỪNG! 🏆

EM ĐÃ CHINH PHỤC

“CHIẾC CẦU VỀ 10”

Hiển thị:

★ 100 ĐIỂM

🌟 10/10 CÂU ĐÚNG

Thông điệp cuối:

“Muốn cộng qua 10, hãy nhớ: TÁCH SỐ – TẠO 10 – CỘNG PHẦN CÒN LẠI!”

Nút:

 CHƠI LẠI

XIII. YÊU CẦU CUỐI CÙNG

Đây phải là một trò chơi củng cố Toán lớp 2, không phải một phiếu bài tập thông thường.

Trọng tâm duy nhất:

TÁCH SỐ HẠNG THỨ HAI ĐỂ TẠO 10

Luôn giúp học sinh hình thành quy trình:

SỐ THỨ NHẤT

↓

CẦN THÊM BAO NHIÊU ĐỂ ĐƯỢC 10?

↓

TÁCH SỐ THỨ HAI

↓

TẠO 10

↓

CỘNG PHẦN CÒN LẠI

↓