

دور جهان در 10 روز (سطح 1)

شاگردان دانش عمومی شانرا بکار برده و بازی تخته خویش را طرح می نمایند.	شرح
شما به چه اندازه میتوانید در جهان از حریفان خویش تیز بدوید؟	سوال پیشتاز
3.5 ساعت برای طرح ریزی و 30 دقیقه برای بازی و تجدید نظر	وقت مجموعی مورد نیاز
مواد مراجعه (گوگل، اطلس، دانش والدین)، کاغذ، پنسل، مقوا، قیچی و رنگها مقدم:	وسایل لازمی
1. مفهوم عددی تخته 2. شناسایی موضوعات انتخاب شده و سوالات 3. طرح چرخ و شکلها	نتایج آموزشی
1. براعظم ها 2. شکل های دویعدی 3. بازی های تخته 4. ابتکار 5. جغرافیه 6. تفکر تنقیدی	موضوعات/ مفاهیم زیر بحث
هیچ	آموزش سابقه مورد نیاز

روز 1

امروز شما ساختن یک بازی تخته علم اساسی و چرخ دور خوردگی را یاد خواهید گرفت.

مدت پیشنهاد شده فعالیت و شرح

15 دقیقه بازی تخته پسندیده خویش را بازگو نمائید و اینکه چی چیزی مرتبط به آنرا میپسندید بحث نمائید. اهداف و قوانین بازی را بنویسید. این یک فرصت برای طرح بازی خویش تان می باشد.

15 دقیقه فهمیدن اساس و مراحل ایجاد بازی قسمیکه در ذیل ذکر گردیده است:

اساس بازی این است که از اثر فاجعه محیطی، بازی کنان باید کشور خویش را ترک کرده و در سرتاسر جهان سفر نمایند و هر چه زودتر بتوانند پس برگردند.

مراحل برای ایجاد یک بازی باید دنبال گردند شامل اند بر:

یک چرخ را بسازید تا کتگوری را که اونها در مورد آن سوال میکنند مشخص سازد.

تخته را بسازید که نقشه جهان یا کشور شما باشد.

برای هر کتگوری کارتهای سوال بسازید.

برای هر بازی کننده تندیس طرح نمائید.

در مورد اسم فکر نمائید و قوانین بازی را بنویسید.

20 دقیقه چرخ دورخوردگی برای بازی را طرح نمائید.



از یک وسیله کروی برای رسم کردن دایره کلان استفاده نمائید

بعداً دایره را چهار حصه کنید

به هر قسمت دایره رنگهای مختلف انتخاب نمائید (زرد، سبز، سرخ و آبی) و کتگوری (که در روز بعدی مشخص میگردد).

نکته: لطفاً در ذیل منحبث مراجعه ببینید و شاگردان اینرا میتوانند بفهمند که دایره را منحبث یک پیزا یا کیک تصور کنند و شما پیزا را به چهار حصه قطع نموده اید.

اکنون تیر دور خوردگی را ایجاد کنید- که میتواند گیره کاغذ باشد و در سنجاق کاغذ داخل شده باشد و او در مرکز دایره که در ذیل می باشد، داخل گردیده باشد.

از سوی دیگر، باز تیر را بالای مقوا یا کاغذ ضخیم قطع نموده و بعداً در مرکز دایره با استفاده از گیره کاغذ باز شده یا سنجاق کاغذ داخل نمائید.

روز 2

امروز شما بمنظور طرح بازی تخته تان از مهارتهای فنی خویش استفاده خواهید کرد و سوالهای دانش عمومی برای بازی را انتخاب می نمائید.

فعالیت و شرح

مدت پیشنهاد شده

بر اساس علم قبلی آنها، 4 کتگوری سوالها را انتخاب نمائید.

10 دقیقه

مثالهای آن عبارت اند از: حیوانات، کشورها، ریاضی، کلمات قافیه، سیاره ها، زبانها و غیره.

نکته: شاگردان میتوانند با چیزایکه آشنایی دارند، علاقه دارند تا بیشتر در باره آن بیاموزند، و در مورد آن به آسانی معلومات دریافت کرده میتوانند، کتگوری ها را انتخاب نمایند.

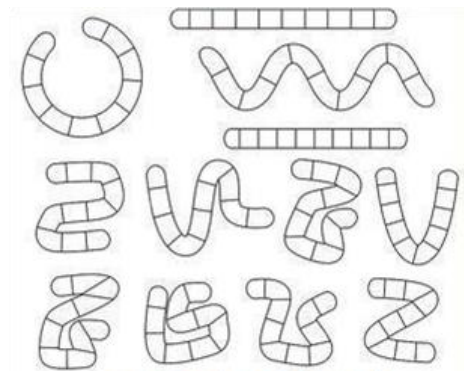
چرخ دورخودگی تانرا با کتگوری های مرتبط برجسپ نمائید. مانند: رنگ زرد حیوانات اند، سرخ نامهای کشور اند، آبی کلمات قافیه آند و سبز ریاضی است.

5 دقیقه

یک تخته دارای چوکات را طرح نمائید که به هر شکل در 10 چاک تقسیم شده باشد

30 دقیقه

نکته: در مورد یک شکل یا حرف فکر کنید که اونها میخواهند تخته را دیزاین نمایند. مانند Z,U,W و غیره



تخته را در یک کاغذ رسم نمائید و بعداً یک جوان آنرا به شکل مطلوب قطع می نمائید. تخته باید دارای 10 فاصله بوده که از 1 الی 10 برچسب شده باشد. فاصله اول نقطه آغاز و نقطه آخر عبارت از ختم می باشد.

15 دقیقه

فاصله 1 را بنام شروع و فاصله 10 را بنام ختم برچسب نمائید.
بعداً فاصله های باقیمانده را از 2 الی 9 برچسب نمائید.
نکته: فاصله های را که اونها انتخاب مینمائید، نشانی کنید.
برای بازی تخته خویش یک نام انتخاب نمائید و بالای تخته آنرا بنویسید.

روز 3

امروز شما برای بازی تخته تان سوالهای مختلف علوم اجتماعی را دریافت خواهد کردید.

فعالیت و شرح

مدت پیشنهاد شده

12 کارتهای سوال و جواب طرح نمائید، تعداد 3 برای هر یک از 4 کتگوری که سوال در یک طرف و جواب آن به طرف دیگر باشد.

30 دقیقه

هر کتگوری 3 سوال و جواب دارد بناءً تعداد 3 کارت ($12=4*3$)

3 کارت کتگوری را در رنگ هر کتگوری رنگ نمائید مانند؛ رنگ زرد برای کارتهای حیوانات، سرخ برای کارتهای کشور ها و غیره.

در یک طرف کارت از والدین بخواهید که سوال شماره 1 (یا 2 و 3 مطابق به هر کارت که اونها دارند) را بنویسند. شاگردان جوان میتوانند فقط Q1, Q2, Q3 را در قسمت بالا بنویسند.

برای هر کتگوری 3 سوال انتخاب نمائید. بطور مثال:

کتگوری کشور: کدام کشور زیاد مردم دارد یا بزرگترین نفوس دارد؟ در براعظم کدام کشور بزرگترین است؟ کدام کشور دارای درجه حرارت پائین است؟ چند کشور در دنیا وجود دارد؟ کتگوری جغرافیه: در براعظم بلندترین کوه کدام است؟ مهمترین دریا کدام است؟ بزرگترین دشت کدام است؟ حیوانات عام کدام اند؟

کتگوری طرز زندگی: کدام زبان است که در براعظم توسط بیشترین مردم گفته میشود؟ 3 غذاهای عام کدام اند؟ کدام اجزاء در غذا عام است؟ مردم از کدام ادیان پیروی مینمائند؟

کتگوری ساعتی: تمدن های باستانی کدام اند؟ و غیره

با حمایت والدین و استادان، برای سوالهایی که در ضمیمه 1 ذکر گردیده جواب بدهید. برای جوابها، از هر مراجعه که در خانه موجود باشد و یا معلومات اعضای خانواده، استفاده نمائید.

والدین میتوانند سوالها و جوابها را در ورق ذیل برای شما بنویسند:

کتگوری	سوال #	سوال	جواب
	1		

4

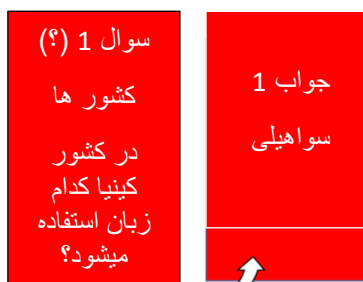
EAA به منظور بهبود از بازخورد در باره پروژه های خویش استقبال مینمائید، لطفاً از این لنک استفاده کنید:

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

		2	Green
		3	
		1	Yellow
		2	
		3	
		1	Brown
		2	
		3	
		1	Blue
		2	
		3	

با کمک یک جوان، یک سوال را در هر کارت مطابق کتگوری بنویسید.

به روی دیگر ای کارت، با کمک یک جوان، جواب آن سوال را رسم کنید و یا بنویسید.



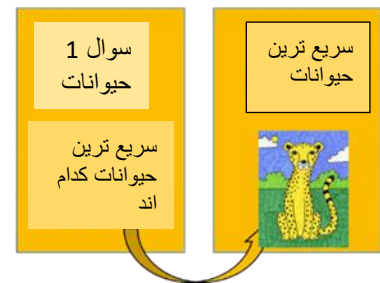
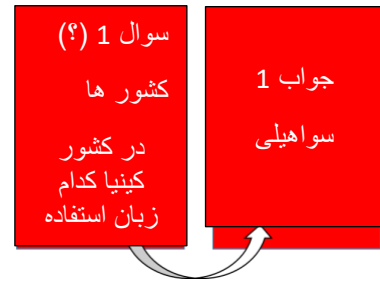
نکته: شما میتوانید کارتها را به هر تصویر یا تمثیل مرتبط بر اساس هر کتگوری طرح نمائید.



در باره تعداد 3 سوال برای هر کتگوری فکر کنید. مثالهای آن عبارت اند از:

30 دقیقه

کنتگوری حیوانات (زرد) دارای 3 سوال در باره حیوانات بوده که شامل آن:
 سوال 1: سریعترین حیوان کدام است؟ (یوزپلنگ) سوال 2: کلان ترین ماهی کدام است؟ (نهنگ)
 سوال 3: کدام حیوانات به استادگی خواب می کند؟ (زرافه)
 کنتگوری کشور (سرخ) دارای 3 سوال در باره کشورها بوده: سوال 1: کدام کشور دارای بزرگترین نفوس یا
 یا تعداد مردم می باشد؟ (چین) سوال 2: در کینیا کدام زبان گفته می شود؟ (سواهیلی) سوال 3: نام یک غذا
 بگوئید که در ایتالیا استفاده می شود؟ (پیزا)
 کنتگوری قافیه (آبی) دارای 3 سوال در باره کلمات می باشد: سوال 1: کلمات همقافیه لغات (Shake)
 را ارایه نمائید (Make, Bake, Rake, Take, Fake, etc). سوال 2: کدام این لغاتها همقافیه نمی باشند:
 (Hot) Sun, Hot, Run and Fun?
 سوال 3: چند لغات گفته میتوانید که به حروف "at" ختم گردیده باشد؟ (Mat, Bat, Hat, Rat, Cat, Fat,
 etc).
 کنتگوری ریاضی (سبز) دارای 3 سوال پیرامون ریاضی می باشد. سوال 1: برای ما دو گزینه ساختن عدد
 8 ارایه بدارید؟ (4+4, 6+2, 1+7, 2*4, 16/2, etc) سوال 2: اعداد گمشده را بنویسید: 11
 ،16،14،13 (اعداد فاقد 12 و 15 می باشد). سوال 3: اعداد را بر اساس نزولی یا از بزرگ تا کوچک تنظیم
 نمائید. (93,8,14,39,36 (93,39,36,14,8)
 با کمک یک جوان بالای هر کارت بادر نظر داشت کنتگوری یک سوال بنویسید.
 بالای طرف مخالف کارت، با کمک یک جوان رسم یا تحریر نمائید
 نکته: کارتها را به یکی از تصویر یا تمثیل مرتبط بر اساس جواب آن سوال طرح نمائید.



روز 4

امروز شما ایجاد طرح بازی تخته و ترتیب ورق بازخورد را ختم می‌نمائید
مدت پیشنهاد شده فعالیت و شرح

30 دقیقه

برای 2 بازیکنان 2 تمثال بازی که میتواند وسایط مختلف (راکت، کشتی، زیردریایی، موتر، و غیره) و یا رسامی کاریکاتور مشابه به اعضای خانواده (پدر، مادر، برادر من و غیره) باشد، طرح نمائید. از یک کوچک تخته کارت برای استادگی تمثال‌ها استفاده نمائید. پیشنهاد: از بازیچه‌ها و اشیاء موجود در خانه بچیتمثال کار



15 دقیقه

با والدین تان یکجا برای تحریر صفحه قوانین کار کنید. مراحل ذیل را دریافت کنید:

صفحه قوانین

هدف: اولتر رسیدن به خط پایان

ترتیب: تخته را باز نمائید، کارت هر کتگوری را طوری بمانید که صفحه سوالات آشکار باشد، یک تمثال را انتخاب نمائید و چرخ را بالای سطح هموار مانده بازی را آغاز نمائید.

مراحل: تمام بازیکنان چرخه را دور داده و مطابق رنگ که اونها دریافت مینمایند، باید یک کارت سوال را کشیده آنرا جواب دهند. اونها بعداً جواب خویش را دیده میتوانند و اگر جواب اونها درست بوده در آن حال اونها میتوانند یک حصه بالا به طرف خط پایان بلند بروند.

اگر جواب اونها نادرست بوده، اونها حرکت نمیکند.

اگر اونها تمام سوالها را در یک رنگ مشخص جواب دادند بازیکنان چرخ را ادامه میدهند.

15 دقیقه

با والدین برای تحریر صفحه قوانین کار کنید، در کدام حالت کودک مراحل ذیل را عملی مینماید.

تمام بازیکنان چرخه را دور داده و مطابق رنگ که اونها دریافت مینمایند، باید یک کارت سوال را کشیده و یک سوال را جواب میدهند. اونها بعداً میتوانند یک حصه بالا به طرف خط پایان بلند بروند.

اگر اونها کدام رنگ را دریافت نمودند و تمام سوالها را در یک رنگ مخصوص جواب دادند، بازیکنان چرخ را ادامه می‌دهند.

15 دقیقه یک صفحه بازخورد بازی را برای بازیکنان طرح نمایند. (ای میتواند از 1 الی 3 سوال بوده که عبارت اند از: بازی جالب بود؟ آیا قوانین قابل فهم بودند؟ آیا سوالها خوب بودند؟)

جواب ها بوده میتواند: مورد علاقمندی قرار نگرفت ☹، خوش آمد ☺، مورد علاقمندی قرار گرفت والدین سوالها را نوشته میتوانند و شاگردان شکلها را رسم کرده میتوانند.

روز 5

امروز شما تمام مهارتهای خلاق و دانش عمومی را که در فصل های قبلی برای بازی کردن بازی تخته استفاده می کردیده، استفاده خواهید کرد.

فعالیت و شرح

مدت پیشنهاد شده

30 دقیقه خانواده سرگرمی را یکجای بازی میکنند

10 دقیقه نظریات را جمع آوری کرده بالای پیشرفت بازی تفکر نمایند

معیارهای ارزیابی

کیفیت سوالها

فهمیدن شرایط

بازی جذاب و برای بازی کردن جالب می باشد

فعالیت های اضافه اغتناء

بعد از دریافت تجربه کافی در بازی، شاگردان میتوانند سوالها و کتگوری های بیشتر را اضافه نمایند.

اونها میتوانند " کارتهای مشکل" را اضافه نمایند اگر اونها این سوالهای بسیار مشکل را پاسخ دادند اونها به اندازه دو درجه در تخته پیش رفته میتوانند

تغییرات برای ساده سازی

شاگردان میتوانند کتگوری سوالها را حذف نمایند و به اندازه 10 الی 12 کارتهای سوال و جواب داشته باشند. چرخ میتواند اعداد را داشته باشد و در صورتیکه اونها بتوانند کدام کارت سوالها را جواب بدهند، میتوانند به آن عدد بالا بروند.