

کارت های ریاضی

شرح	دانش آموزان کارت های مختلف را برای کسب حس عمیق ای اعداد از طریق بازی ها را خواهند ساخت. بزرگتر- کوچکتر، جمع - تفریق، ترادف ها و ترتیب ها
سوال پیشتاز	آیا میتوانید که بازی های کارت های خود را بسازید؟
وقت مجموعی مورد نیاز	معادل 5 ساعت در بر 5 روز
تدارکات لازمی	کاغذ، قلم، قیچی و رنگه ها
نتیجه گیری آموزش	<ul style="list-style-type: none"> حس عمیق اعداد و توانایی ای فهمیدن اعداد در ترتیب از 1-20 فهمیدن و تطبیق نمودن عملیات ساده حسابی
آموزش سابقه	نوشتن اعداد و اجراء نمودن عملیات جمع/تفریق

روز 1

امروز طرح کردن ای بازی های خودتان بشمول کارت های بازی و صفحات قوانین را شروع میکنید.

مدت زمان

فعالیت پیشنهاد شده و تشریح

30 دقیقه

- کارتهای خویش را بسازید. نخست کاغذهای مستطیلی را که به اندازه کف آنها باشد، میکشید. اگر خط کش نداشتید، میتواند از پوش قطی و یا کتاب برای اندازه گیری بر اساس اندازه انگشت اشاره ای خویش، استفاده کنید. طرف کوتاه تر میشود اندازه شصت تان باشد.
- این نوع 40 کارت را ببرید. هر کدام از کاغذ را با یکی از 4 رنگ ها رنگ کنید - کدام یک از رنگ های دلخواه تان را انتخاب کنید وی سرخ، زرد، سبز و یا آبی را استفاده کنید.
- دانش آموزان میتوانند تا حساب کنند: اگر 40 کارت و 4 رنگ داریم و کارت های مساوی در هر رنگ را می خواهیم، هر رنگ چند تا کارت خواهد داشت؟ (اشاره: $40/4=10$)

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link: 1

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

- دانش آموزان خوردتر میتوانند حساب کرد: اگر 10 کارت از رنگ زرد و کارت های مساوی را در هر رنگ داریم – در رنگ آبی چند تا کارت خواهیم داشت؟
- اعداد از 1-20 را در حروف کلان در بین هر کدام از کارت ها بنویسید. با هر عدد 2 کارت را بسازید و اطمینان حاصل کنید که دو عدد روی کارت هم رنگ نباشد مثلاً: اگر عدد 3 در کارت زرد باشد، 3 دیگر باید روی کارت آبی باشد و غیره. طرف دیگر از کارت را با لوگو، نام و یا حروف اولیه طراحی کنید.

15 دقیقه

- **بازی 1 : سنیپ**
- هدف: بردن تمام کارت ها با شناسایی سریع کارت های همتا
- قوانین: (بازیکنان مسن باید ورقه قانون خویش را بنویسند)
 - مرحله 1 : کارت ها را با هم مخلوط کرده بین بازیکنان مساویانه تقسیم نمایید
 - مرحله 2 : هر بازیکن به نوبت خود کارت را از دسته میگیرد و گونه آشکار آن را روی میز میگذارد
 - مرحله 3 : اگر دو کارت دارنده اعداد یکسان باشند، بازیکن میگوید «سنیپ» اولین کسی که سنیپ را گفت، تمام کارت های باز را در قسمت پایین میگیرد.
 - اگر دو کارت ها با رنگ یکسان باز شوند، بازیکنان میتوانند با گفتن سنیپ دو رنگ های یکسان را بگیرند.
 - اگر در طول بازی هیچ کارت های یکسان نباشند، باز متوقف میگردد و از سر شروع میشود.
 - بازیکن با کارت های بیشتر در آخر برنده بازی میشود.
- بازی را انجام دهید و امتیازات دست آورده شده را در ورقه ای امتیازات که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اول/نام آنها را دارا باشد، ثبت کنید.

15 دقیقه

- **بازی 2 : بازی حافظه**
- نخست یک بازی ای حافظه را انجام دهید – آنها در این بازی همه کارت ها را مخلوط کرده طرف شماره را رو به زمین مینمایند.
- بازیکنان مسن میتوانند حساب کنند که در چند ردیف کارت ها را میخوانند، ترتیب دهند.
 - اگر 40 کارت را در مجموع دارید و در هر ردیف 20 کارت باشند، چند ردیف را خواهید داشت؟ جواب: $40/20=2$
 - اگر 40 کارت را در مجموع دارید و در هر ردیف 10 کارت باشند، چند ردیف را خواهید داشت؟ جواب: $40/10=4$
 - اگر 40 کارت را در مجموع دارید و در هر ردیف 8 کارت باشند، چند ردیف را خواهید داشت؟ جواب: $40/8=5$
 - اگر 40 کارت را در مجموع دارید و در هر ردیف 5 کارت باشند، چند ردیف را خواهید داشت؟ جواب: $40/5=8$
 - اگر 40 کارت را در مجموع دارید و در هر ردیف 2 کارت باشند، چند ردیف را خواهید داشت؟ جواب: $40/2=20$

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link: 2

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

- برای دانش آموزان خردتر، دو ترتیب مختلف را تجربه کنید، بار اول کارت های هم ریخته را در 5 ردیف با 8 کارت در هر ردیف و دوم کارت های هم ریخته را در 5 ردیف با 8 کارت در هر ردیف ترتیب دهید.
- ورقه ای امتیازات را با دو ستون بسازید. در ستون اول حروف اولیه و یا نام مکمل خود را بنویسید و در ستون دوم حروف اولیه و یا نام مکمل ای همان شخص که در مقابل تان بازی را انجام میدهد بنویسید.
- هدف: با یادداشتن و باز کردن درست از کارت های اعداد یکسان تا حد امکان امتیاز های بیشتر به دست بیاورید.

-
- قوانین: (دانش آموزان مسن میتوانند تا ورقه ای قوانین را بسازند)
 - مرحله 1 : بازیکن 1 یک کارت را باز میکند.
 - مرحله 2 : بازیکن 2 کارت دیگر را باز میکند.
 - مرحله 3:
 - اگر 2 کارت دارای شماره یکسان باشد، آنها میتوانند تا کارت ها را از ردیف بیرون کرده در ستون خود 2 امتیاز بگیرند
 - اگر 2 کارت رنگ یکسان ولی شماره مختلف داشته باشد، آنها 1 امتیاز را در ستون خود میگیرند و میتوانند تا کارت ها را پس به ترتیب در جایش بماند.
 - اگر 2 کارت نه رنگ ای یکسان و نه عدد یکسان داشته باشد، آنها هیچ امتیاز را دریافت نمیکنند و کارت ها را به ترتیب بند میکنند.
 - مرحله 4 : بازیکن 2 کارت دیگر را باز میکند،
 - مرحله 5 : بازیکن 2 کارت دیگر را باز میکند،
 -
 - شمار امتیازات را در هر دو ستون جمع کنید و هر کسی که امتیازات بیشتر را داشتند برنده بازی میشود.

15 دقیقه

- فعالیت های عددی:
 - آیا میتوانید که 5 عمیله ای ریاضیکی را ایجاد کنید که جمع اعداد ای مختلف آنها مساوی به 30 باشد؟ مثال: $15=15=30$ و یا $10=5=15=30$ و غیره.
 - اگر سمیر در هفته گذشته 4 روز به مکتب رفت ، چند روز در خانه مانده بود؟ اشاره: 4-7
 - لینا 2 بجه نان چاشت را خورد و سپس تا 5 بجه عصر که بیرون رفت، کتاب خواند. بگوئید که لینا چند ساعت کتاب را خواند؟
 - شمار مجموعی ایام از سپتامبر تا آخر نومبر چند میباشد؟ (اشاره: در هر ماه نوامبر چند روز میباشد؟ (30) + اکتوبر (30) + نوامبر (30)
 - در ژانویه چند روز از فوریه کرده زیاد میباشد؟ (اشاره: 28-31)

روز 2

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link: 3

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

امروز دو بازی های نو را طراحی خواهید نمود تا مفکوره ای بزرگتر و کمتر اعداد را بفهمید.

مدت زمان

فعالیت پیشنهاد شده و تشریح

20 دقیقه

● بازی 3: تمساح بزرگتر

- هدف: گرفتن امتیازات بیشتر با داشتن کارت بلندتر بعد از پنج دوره (کارت با شماره بلندتر) - (نوع دیگر ای این بازی میتوان برای برنده با کارت کوچک بازی شود).
- قوانین: (بازیکنان مسن باید قوانین خود را در ورقه ای قوانین خویش بنویسند).
- مرحله 1: کارت ها را مخلوط کرده 2 کارت را فی بازیکن معامله کنید.
- مرحله 2: هر بازیکن باید کارت بلند خویش را بازی کند و شخص با کارت بلندتر برنده شد. مثلاً: بازیکن 1 دارای 3,12 و بازیکن 2 دارای 4,8 و بازیکن 3 دارای 9,20 میباشد پس بازیکن 3 با داشتن کارت 20 برنده میشود.
- اگر دو بازیکن دارای کارت های بلند یکسان باشند، هر دو ای آنها میتوانند تا کارت های بعدی ایشان را بازی کنند و هر کسی که کارت دوم ایشان بلندتر باشد برنده میشود.
- برنده ای هر دوره 2 امتیاز را بدست میآورد و برنده آخرین همان کسی میباشد که در آخر 5 دوره امتیازات بیشتر را داشته باشند.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.
- برای هر 3 کارت بازی شده در هر دوره نمرات را با استفاده از علامت «بزرگتر از» بنویسید. مثلاً: 20 بزرگتر از دوازده و 12 بزرگتر از 8.

20 دقیقه

● بازی 4: اعداد بزرگتر

- هدف: حاصل نمودن امتیازات بیشتر بعد از 5 دوره با داشتن مجموعه کلان در کارت هایشان.
- قوانین: (بازیکنان مسن باید قوانین خود را در ورقه ای قوانین خویش بنویسند).
- مرحله 1: کارت ها را مخلوط کرده 3 کارت را فی بازیکن معامله کنید.
- مرحله 2: هر بازیکن باید نمرات معامله شده با کارت هایشان را جمع کنند.
- مرحله 3: هر یک از بازیکنان نمرات مجموعی را میگویند و نمرات بلندتر برنده میشوند.
- اگر دو بازیکن شماره بلندی یکسان را داشته باشند، آنها یک و یا بیشتر کارت را از دسته خواهند گرفت و آن را با مجموعه جمع خواهند کرد و هر کسی که مجموعه ای بلندتر را داشت، برنده میشود.
- مثلاً: بازیکن 1 دارای 4,11,16 و بازیکن 2 دارای 16,9,2 - پس اگر مجموعه بازیکن 1 (31) باشد و از بازیکن 2 (27) باشد، بازیکن 1 بازی را میبرد.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link: 4

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

- برنده ای هر دوره 2 امتیاز را بدست میآورد و برنده آخرین همان کسی میباشد که در آخر 5 دوره امتیازات بیشتر را داشته باشد.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.
- 3 مجموعه را برای هر دوره 3 کارت بازی شده بنویسید.
- بازیکن 1 : $4 + 11 + 16 = 31$
- بازیکن 2 : $16 + 9 + 2 = 27$
- نهایی: 31 بزرگتر است از 27

20 دقیقه

● بازی 5 : نزدیکترین شماره

- هدف: حاصل نمودن امتیازات بیشتر بعد از 3 الی 5 دوره با داشتن نزدیکترین شماره مجموعه به کارت باز (نوع دیگر ای این بازی میتوان برای برنده با یک شماره بیشتر بازی شود).
- قوانین: (بازیکنان مسن باید قوانین خود را در ورقه ای قوانین خویش بنویسند).
- مرحله 1: کارت ها را مخلوط کرده 3 کارت را فی بازیکن معامله کنید.
- مرحله 2 : هر بازیکن باید نمرات را روی کارت های معامله شده به آنها را جمع نمایند. مثلاً: اگر بازیکن 1 با کارت هایشان حاصل کنند $4, 11, 16(4+11+16=31)$.
- مرحله 3 : یک کارت تصادفی را از دسته انتخاب نموده به گونه باز روی میز بمانید، هر بازیکن ای که شماره نزدیکتر به کارت باز را داشته باشد، بازی را میبرد.
- اگر دو بازیکن شماره بلندی یکسان را داشته باشند، آنها یک کارت بیشتر را از دسته خواهند گرفت و آن را با مجموعه جمع خواهند کرد و هر کسی که مجموعه ای بلندتر را داشت، برنده میشود.
- مثلاً: مجموعه بازیکن 1 (31) باشد و مجموعه بازیکن 2 (27) باشد- اگر کارت باز شده 17 باشد، بازیکن 2 برنده میشود.
- برنده ای هر دوره 2 امتیاز را بدست میآورد و برنده آخرین همان کسی میباشد که در آخر 5 دوره امتیازات بیشتر را داشته باشد.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.
- 4 مجموعه را برای هر دوره 3 کارت بازی شده بنویسید.
- بازیکن 1 : $31 = 16 + 11 + 4$
- بازیکن 2 : $27 = 2 + 9 + 16$
- مقایسه: $31 - 17 = 14$ و $27 - 17 = 10$
- نهایی: 14 بزرگتر از 10 میباشد بناءً 10 برنده میشود زیرا این نزدیکتر است

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link: 5

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

امروز به اکتشاف تفریق و ترادف ها ادامه خواهید داد.

فعالیات پیشنهاد شده و تشریح

مدت زمان

20 دقیقه

● بازی 6 : اعداد کوچکتر

- هدف: حاصل نمودن امتیازات بیشتر بعد از 5 دوره با داشتن مجموعه کلان در کارت هایشان.
- قوانین: (بازیکنان مسن باید قوانین خود را در ورقه ای قوانین خویش بنویسند.)
- مرحله 1: کارت ها را مخلوط کرده (برای دانش آموزان خوردتر) 2 کارت را معامله کنید و 3 (برای دانش آموزان مسن) کارت سر یک بازیکن.
- مرحله 2 : هر کدام از بازیکنان اعداد را که روی کارت های معامله شده به آنها نوشته شده بودند، تفریق خواهند نمود مثلاً: بازیکنان خوردتر کارت 1 را از کارت 2 منفی خواهد نمود و بازیکن 2 کارت 1 را از کارت 2 و کارت 3 منفی خواهد نمود.
- مرحله 3 : هر یک از بازیکنان نمرات مجموعی را میگویند و نمرات بلندتر برنده میشوند.
- اگر دو بازیکن شماره بلندی یکسان را داشته باشند، آنها یک کارت بیشتر را از دسته خواهند گرفت و آن را از مجموعه تفریق خواهند نمود و هر کسی که مجموعه ای بلندتر را داشت، برنده میشود.
- بازیکن 1 دارای 4,11,16 و بازیکن 2 دارای 16,9,2 - بناءً مجموع بازیکن 1 مساوی است به $16 - 11 - 4 = 1$ و مجموع بازیکن 2 مساوی است به $16 - 9 - 2 = 5$ بازی 2 بناءً بازیکن 2 بازی را میبرد.
- برنده ای هر دوره 2 امتیاز را بدست میآورد و برنده آخرین همان کسی میباشد که در آخر 5 دوره امتیازات بیشتر را داشته باشد.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.
- 3 عملیه ای ریاضیکی را برای هر دوره 3 کارت بازی شده بنویسید.

- بازیکن 1 : $16 - 11 - 4 = 1$

- بازیکن 2 : $16 - 9 - 2 = 5$

- نهایی: 5 بزرگتر از 1 میباشد.

20 دقیقه

● بازی 7 : نزدیک شدن

- هدف: حاصل نمودن امتیازات بیشتر بعد از 5 دوره با داشتن نزدیکترین شماره مجموعه به کارت باز (نوع دیگر ای این بازی میتوان برای برنده با یک شماره بیشتر بازی شود).
- قوانین: (بازیکنان مسن باید قوانین خود را در ورقه ای قوانین خویش بنویسند.)
 - مرحله 1: کارت ها را مخلوط کرده 3 کارت را فی بازیکن معامله کنید.
 - مرحله 2 : هر بازیکن اعداد ای را که روی کارت های معامله شده به آنها نوشته شده میباید؛ را تفریق خواهند نمود.
 - مرحله 3 : یک کارت تصادفی را از دسته گرفته باز کنید، بازیکن ای که عدد نزدیکتر به عدد باز شده را داشته باشد، برنده بازی میشود.
 - اگر دو بازیکن پاسخ های یکسان را داشته باشند، هر کدام از آنها یک کارت دیگر را از دسته گرفته تفریق میکند و هر کسی که شماره نزدیکتر داشته باشد، برنده میشود.
 - بازیکن 1 دارای 4,11,16 و بازیکن 2 دارای 16,9,2 – بناءً مجموعه بازیکن 1 مساوی است به $1 = 4 - 11 - 16$ و مجموعه بازیکن 2 مساوی است به $9 - 16 = 5 - 2$ – بناءً اگر کارت 12 باز شده باشد، بازیکن 2 بازی را میبرد.
 - برنده ای هر دوره 2 امتیاز را بدست میآورد و برنده آخرین همان کسی میباشد که در آخر 5 دوره امتیازات بیشتر را داشته باشد.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.
- 4 عملیه ای ریاضیکی را برای هر دوره 3 کارت بازی شده بنویسید.مثلاً:
 - بازیکن 1 : $1 = 4 - 11 - 16$
 - بازیکن 2 : $5 = 2 - 9 - 16$

-
- مقایسه: $11 = 12 - 1$ و $7 = 12 - 5$
 - نهایی: 11 بزرگتر از 7 است و 7 برنده است زیرا نزدیکتر میباشد.
-

20 دقیقه

● بازی 8 : سلسله

- هدف: حاصل نمودن امتیازات بیشتر بعد از 5 دوره با ساختن ترتیب اعداد.
- قوانین: (بازیکنان مسن باید قوانین خود را در ورقه ای قوانین خویش بنویسند.)
- مرحله 1: کارت ها را مخلوط کرده 3 کارت را فی بازیکن معامله کنید و باقیمانده را طور دسته ای بند نگاه کنید.
- مرحله 2 : هر یک از بازیکنان نوبت خود را خواهد داشت که در آن فرصت انتخاب نمودن کارت ها از دسته و یا از توده دور ریخته شده را خواهند داشت و آنها یک کارت را دور میندازند.
- اولین بازیکن ای که سلسله را بدست آورد، بازی را خواهد برد. مثلاً: 1,2,3 و 11,12,13
- تنوع: برای دانش آموزان مسن یک گسترش این شده میتواند که ترتیب دلخواه خویش را ایجاد کنید، مثلاً: اعداد طاق-جفت (3,11,15 یا 2,8,14)؛ سلسله جدول ای 2,3,4,5 دفعه ضرب (2,4,6 یا 4,8,12 یا 10,15,20)؛ ترتیب ای که فرق 6 در بین اعداد را داشته باشد (2,8,14) و غیره.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link: 7

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

- سلسله کامل عددی را بنویسد و/یا الگوی ای را که آنها تصمیم گرفته اند.

روز 4

امروز عملیه های ضرب و تقسیم و الگو های دلخواه خویش را کشف خواهید نمود.

مدت زمان

فعالیت پیشنهاد شده و تشریح

20 دقیقه

● بازی 9 : به سرعت ضرب کن

- هدف: حاصل نمودن امتیازات بیشتر بعد از پنج دوره با داشتن مجموعه ای بزرگتر پس از ضرب نمودن عدد.
- قوانین: (بازیکنان مسن باید قانون خود را در ورقه قانون بنویسند.)
- مرحله 1: کارت ها را از 1-10 مخلوط کرده و 2 و یا 3 کارت را فی بازیکن معامله کنید (برای دانش آموزان خوردتر تنها 2 کارت معامله کنید).
- مرحله 2 : هر بازیکن اعداد را با شماره ای کارت های معامله شده آنها ضرب میکنند.
- بازیکن به زودی عدد را به صدای بلند میگوید و بازیکن با عدد بزرگتر برنده میشود.
- اگر دو بازیکن پاسخ یکسان را داشته باشند، هر یک آنها یک کارت اضافه را از دسته میگیرد و آن را نیز ضرب میکند.

- مثال: اگر بازیکن 1 دارای 4 و 2 و بازیکن 2 دارای 2 و 6 باشد – بناء مجموعه ای بازیکن 1 مساوی با $2 \times 4 = 8$ و مجموعه ای بازیکن 2 مساوی با $6 \times 3 = 18$ میشود بناء بازیکن 2 بازی را میبرد زیرا که 18 بزرگتر از هشت میباشد.
- برنده ای هر دوره 2 امتیاز را بدست میآورد و برنده آخرین همان کسی میباشد که در آخر 5 دوره امتیازات بیشتر را داشته باشد.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.

- 3 عملیه ای ریاضیکی را برای هر دوره 3 کارت بازی شده بنویسید.

- بازیکن 1: $4 \times 2 = 8$
- بازیکن 2: $6 \times 3 = 18$
- نهایی: 18 بزرگتر از 8 میباشد.

20 دقیقه

● توسه: بازی 10 : تقسیم مکمل

- گرفتن امتیازات بیشتر در 5 دوره با دریافتن اعداد کامل تقسیم پذیر.
- قوانین: (بازیکنان مسن باید قوانین را در ورقه ای قوانین خویش بنویسند.)

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link: 8

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

- مرحله 1: کارت های اعداد را از 1-10 مخلوط کرده 1 کارت فی بازیکن را معامله کنید.
- مرحله 2: دسته ای کارت ها از اعداد 10-20 را نگه دارید و یک کارت را از این دسته باز کنید.
- مرحله 3: بازیکنان معاینه خواهند نمود که آیا این شماره از دسته قابل تقسیم میباشد یا خیر. بازیکن باید یک عدد پوره بدهد (یعنی نه اعشاری باشد/ و نه کسری) پس بازیکن 2 امتیاز را میگیرد. اگر هر دو بازیکن کارت درست داشته باشد، هر دو ای آنها 2 امتیاز میگیرند.
- اگر هیچکدام از بازیکنان این نوع کارت را داشته نباشند، بازیکنان کارت ها را دور میندازند و دوباره بازی را شروع میکنند.
- مثلاً: عدد باز شده 14 است، بازیکن 1 کارت 7 را دارد و بازیکن 2 کارت 3 پس $2 = 14 / 7$ و $4.66 = 14 / 3$ بنا بازیکن 1 دو امتیاز را میگیرد.
- برنده ای هر دوره 2 امتیاز را بدست میآورد و برنده آخرین همان کسی میباشد که در آخر 5 دوره امتیازات بیشتر را داشته باشد.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.
- 2 عملیه ای ریاضیکی را برای هر دوره 3 کارت بازی شده بنویسید.
 - بازیکن 1: $2 = 14 / 7$
 - بازیکن 2: $4.66 = 14 / 3$

20 دقیقه

• بازی 11 : الگو

- گرفتن امتیازات بیشتر بعد از پنج دوره با ساختن الگو ها با اعداد
- قوانین (دانش آموزان مسن باید قوانین را در ورقه ای قوانین خویش بنویسند)
- مرحله 1: کارت ها را مخلوط کرده 3 کارت را برای هر بازیکن معامله کنید و باقیمانده را به شکل دسته ای بند نگاه کنید.

- مرحله 2: هر یک از بازیکنان نوبت خود را خواهد داشت که در آن فرصت انتخاب نمودن کارت ها از دسته و یا از توده دور ریخته شده را خواهند داشت و آنها یک کارت را دور میندازند.
- بازیکن ای که شخص نخست با الگو باشد، برنده ای بازی میشود، طرح به انتخاب دانش آموزان میباشد مثلاً: اعداد طاق-جفت (2,8,14 یا 3,11,15)؛ سلسله جدول ای 2,3,4,5 دفعه ضرب (2,4,6 یا 4,8,12 یا 10,15,20)؛ الگوی ای که فرق 6 در بین اعداد را داشته باشد (2,8,14) و غیره.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.
- الگوی را که آنها تصمیم گرفته اند، بنویسید.

روز 5

امروز بازی ای سواد را برای توسعه ذخیره ای لغات خویش و کمک با املاي خویش؛ بازی خواهید کرد.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link: 9

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

20 دقیقه

- توسعه سواد: کارت های اضافه برای هر یک از الفباء و یا هر یک از نمودار ها بسازید. (sh, wh, th, ph) و یا برای پایان های صامت – واویل صامت (ad, an, am, at, in, en) و غیره)

20 دقیقه

- توسعه: بازی 12 : لغات های سریعتر
- هدف: حاصل نمودن امتیازات بیشتر بعد از 5 دوره توسط بازیکن ای که با کارت انتخاب شده در 30 ثانیه تعداد بیشتر از لغات را بسازد.
- قوانین: (دانش آموزان مسن باید قوانین را در ورقه ای قوانین خویش بنویسند)
- مرحله 1: دسته ای بند از کارت های توصیه شده ای الفباء، نمودار ها و پایان صوتی لغات CVC را در ضمیمه نگاه کنید.
- مرحله 2: دانش آموزان یک کارت را انتخاب خواهند نمود و 30 ثانیه خواهند داشت تا شمار بیشتر از لغات را در همان خط / نمودار/ پایان لغوی CVC نامگذاری کند. مثلاً: اگر حرف J انتخاب شده باشد، بازیکن 1 گفته میتواند مثل: Juice, Just, Jump, Jelly و غیره. اگر نمودار "Ph" توسط بازیکن 1 انتخاب شده باشد، آنها گفته میتوانند مثل: Phone, Phonics, Photo و غیره. اگر پایان لغوی CVC "an" توسط بازیکن 1 انتخاب شده باشد ، آنها گفته میتوانند مثل: Can, Man, Ran, Fan, Pan و غیره...
- مرحله 3: بازیکنان میتوانند تا یک امتیاز را برای هر لغت گفته شده حاصل کنند و در آخر بازی امتیازات را جمع نمایند و بازیکن با امتیازات بیشتر برنده خواهد شد.
- بازی را انجام دهید و نمرات را روی ورقه ای امتیازات بنویسید که یک ستون برای هر بازیکن با حروف اولیه/نام مکمل آنها را دارا میباشد.
- بازیکنان برای هر لغت 1 امتیاز بدست میآورند. دانش آموزان پس از نوبت تعداد امتیازات را روی ورقه ای امتیازات می نویسند.
- دانش آموزان مسن میتوانند تا بعد از هر نوبت لغت های گفته شده را بنویسند.

- مجموع امتیاز فی بازیکن را در آخر نوبت بازی جمع کنید و هر کسیکه نمرات بیشتر را داشت، برنده میشود.

20 دقیقه

- بازی ای خود را با استفاده از کارت های اعداد و یا حروف طراحی کنید – شانس دارید تا بازی ای خود را یک نام و یک هدف دهید و قوانین خود را بسازید. بعداً، بازی را با خانواده ای خویش انجام دهید و بازیکنان خانگی میتوانند انتخاب کنند که کدام بازی را بیشتر خوش کردند.

معیارهای ارزیابی

- شفافیت ای کارت های اعداد و الفباء ای ساخته شده
- فهم ای قوانین بازی
- قابلیت انجام دادن بازی و تطبیق نمودن ای عملیه های حافظه، بزرگتر/کمتر از، مجاورت، جمع-تفریق-ضرب-تقسیم و طرح ها

فعالیت های اضافی اغتناء

- دانش آموزان میتوانند کارت های اضافه برای تمام بازی ها معامله کنند.
- دانش آموزان میتوانند تا بازی را بیشتر با ساختن ای دسته ای کارت ها تا عدد 50 پر از چالش کنند.
- دانش آموزان میتوانند تا بازی های بیشتر را با طرح ها ایجاد کنند.

تغییرات برای ساده نمودن

- دانش آموزان میتوانند تا برای ساده نمودن بازی یک دسته کارت ها از شماره 1-10 ایجاد کنند.
- دانش آموزان نابلد با عملیات ضرب و تقسیم میتوانند تا بازی روز 4 را حذف کنند.
- دانش آموزان به تنهایی 2 کارت را برای عملیات جمع و تفریق انتخاب کرده میتوانند.

ضمیمه

کارت های بازی لسانی:

- کارت ها برای حروف الفباء: A, B, R, D, H, M, N, P, S, T, V, C, E, F, L
- کارت ها برای لغات CVCV (مثلاً: Cat) ، (مثلاً: Bag) Ag ، (مثلاً: Nap) Ap ، (مثلاً: Men) En ، (مثلاً: Et) Et ، (مثلاً: Get) It ، (مثلاً: Fit) Op ، (مثلاً: Top) On ، (مثلاً: Con) Ug ، (مثلاً: Rug) Un ، (مثلاً: Fun)

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link: 11

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

- کارت ها برای نمودار ها: Ph (مثلاً: Phone) ، Wh (مثلاً: What) ، Th (مثلاً: This) ، Sh (مثلاً: Show) ،
Ch (مثلاً: Chat)