

مسابقه ارزش مکان

مرحله	2 گروه افراد از 8 الی 10 ساله
منابع ضروری	کارت های یادداشت اعداد یک رقمی
گزینه های متناوب برای منابع	دانش آموزان باید کارت های یادداشتی را با اعداد تک رقمی بسازند. 1- 10 ورق را به طول انگشت تان و عرض 4 انگشت برش دهید. 2- روی هر کارت یک عدد از 0 تا 9 بنویسید. 3- یک مجموعه از 0-9 کارت برای هر بازیکن تهیه کنید
رشته پوشیده شده است	شماره و عملیات
مهارت های هدفمند	ارزش مکانی
الهام گرفته از	یاد گیری فضایی سوم
زمان مورد نیاز	10 دقیقه تا بازی شود 10 دقیقه برای ساختن کارت ها
آموزش قبلی مورد نیاز	اعداد 1 تا 1000 تشخیص اعداد ارزش مکانی تا 3 رقم
حمایت مورد نیاز	پیشتابانی متوسط

قوانین بازی:

هدف	بازیکنان در داخل گروها باید تعداد خود را سریعتر از تیم دیگر نشان دهند. گروهی که در پایان بازی بیشترین امتیاز را کسب کند برنده است
مقررات	هنگامی که یک بازیکن تصمیم گرفت که یک ارزش مکانی خاص باشد، تا پایان بازی مجاز به تعویض نیست برای کسب یک امتیاز، گروه باید اولین باشد که به ترتیب خود را مرتب می کند و اولین کسی است که می گوید "تمام شد". برای گروه مجاز نیست که بین خود بحث کند که ترتیب یا اعداد باید چه باشد
مراحل	مرحله 1: مطمئن شوید که هر بازیکن (6 بازیکن) مجموعه ای از کارت های یادداشت از 0-9 دارد مرحله 2: گروه بازیکنان در گروه های 3 نفره گروه بندی می شوند. هر بازیکن تصمیم می گیرد که ارزش مکانی آنها چیست. به عنوان مثال، بازیکن 1 صد، بازیکن 2 ده و بازیکن 3 یک است مرحله 3: فرد بالغ یک عدد بین 100-400 را صدا می کند. به عنوان مثال، "375". مرحله 4: گروه ها سپس خود را با هر بازیکن ترتیب می دهند تا بفهمند کدام کارت شماره را باید بالا نگه دارند و به ترتیب بایستند. به عنوان مثال، بازیکن 1 باید "3"، بازیکن 2 "7" و بازیکن 3 "5" را نگه دارد و به ترتیب بایستند. مرحله 5: اولین گروهی که این کار را به درستی انجام دهد یک امتیاز می گیرد مرحله 6: این روند 4 بار تکرار می شود و بازیکنان سپس ارزش مکانی را که هستند تغییر می دهند مرحله 7: بازی حداقل برای دو ر قبل از تعیین برنده انجام می شود.
تغییرات بازی	1. این بازی را می توان با محدود کردن کارت های یادداشت در دست هر بازیکن انجام داد. به عنوان مثال، قبل از شروع بازی، هر بازیکن باید فقط 5 کارت را به انتخاب خود نگه دارد. سپس بزرگسال سوالاتی مانند "بزرگترین عددی را که می توانید با 2 در ستون ده ها بسازید" مطرح می کند. سپس امتیاز به بیشترین تعداد اختصاص داده می شود.

THE PLACE VALUE RACE

2. تعداد مقادیر مکانی را می توان تا 1000 عدد افزایش داد (4 عدد در یک گروه) را در خود جای دهد.	
این بازی را می توان برای هدف قرار دادن مهارت های ضرب بازی کرد. به جای سوالات ارزش مکانی، بزرگسال می تواند از گروه ها بخواهد: ● بزرگترین مضرب 2 را بسازند	غنی سازی
1. به جای سه ستون ارزش مکانی، بازی را می توان تنها با 10 ها و 1 ها بازی کرد. 2. بازیکنان اجازه دارند هنگام تصمیم گیری در مورد اینکه هر بازیکن چه عددی باید باشد، در میان گروه خود بحث کنند.	ساده سازی