

سطح	۳ (گروه سنی ۱۱ تا ۱۴ سال)
منابع مورد نیاز	کارتهای یادداشت با اعداد تک رقمی
گزینه جایگزین برای منابع	دانش آموزان باید کارت های یادداشت را با اعداد تک رقمی بسازند: 1. ۱۰ کاغذ را به طول انگشت و به عرض ۴ انگشت ببرند. 2. روی هر کارت یک عدد از ۰ تا ۹ بنویسند. 3. برای هر بازیکن یک مجموعه ۹-۰ کارت درست کنند.
رشته پوشیده شده	شماره و عملیات
مهارت های هدفمند	ارزش مکانی و فاکتور سازی اولیه
الهام گرفته	سومین آموزش فضایی
زمان مورد نیاز	۱۰ دقیقه برای بازی ۱۰ دقیقه برای آماده شدن
یادگیری قبلی لازم است	اعداد از ۱ تا به ۴۰۰۰
پشتیبانی مورد نیاز	پشتیبانی متوسط

قوانین بازی:

هدف	خود را به عنوان سریع ترین گروه ترتیب دهید. گروهی که در پایان بازی بیشترین امتیاز را کسب کند برنده است.
قوانین	هنگامی که یک بازیکن تصمیم گرفت که یک ارزش مکانی خاص باشد، تا پایان بازی مجاز به تعویض آن نیست. برای کسب یک امتیاز، گروه باید اولین اشخاص باشند که به ترتیب خود را مرتب کنند و اولین کسانی باشند که بگویند "تمام شد". برای گروه مجاز نیست بین خود بحث کنند که ترتیب یا اعداد باید چه باشد.
مراحل	مرحله ۱: مطمئن شوید که هر بازیکن (۸ بازیکن) مجموعه ای از کارت های یادداشت از ۰ تا ۱۰ دارند. مرحله ۲: بازیکنان در گروه های ۴ نفره گروه بندی می شوند. هر بازیکن تصمیم می گیرد که ارزش مکانی آنها چقدر یا چیست. به عنوان مثال، بازیکن ۱ صدها، بازیکن ۲ ده ها، بازیکن ۳ یک ها و بازیکن ۴ هزار ها است. مرحله ۳: فرد بالغ یک عدد بین ۱۰۰۰-۴۰۰۰ را صدا می زند. برای مثال، "۴۶۵". مرحله ۴: گروه ها سپس خود را با هر بازیکن ترتیب میدهند تا بفهمند که کدام کارت یادداشت را باید در دست بگیرند و به ترتیب بایستند. برای مثال، بازیکن ۱ باید "۴"، بازیکن ۲ "۶"، بازیکن ۳ "۷" و بازیکن ۴ "۵" را نگه داشته و به ترتیب بایستند. مرحله ۵: اولین گروهی که تعداد خود را به درستی فاکتور می کنند و حداقل ۳ فاکتور اول را ارائه می دهند، یک امتیاز می گیرند. مرحله ۶: اولین گروهی که این کار را به درستی انجام دهد یک امتیاز دریافت می کند.

<p>مرحله ۷: این فرآیند ۴ بار تکرار می شود و بازیکنان سپس ارزش مکانی را که در آن هستند تغییر می دهند.</p>	
<p>1. این بازی را می توان با محدود کردن کارت های یادداشت در دست هر بازیکن بازی کرد. به عنوان مثال، قبل از شروع بازی، هر بازیکن باید فقط ۵ کارت را به انتخاب خود نگه دارد. سپس بزرگسال سؤالاتی مانند "بزرگترین عدد را با ۲ در ستون ده ها بسازید" می پرسند. 2. تعداد مقادیر مکانی را می توان تا عدد ۱۰۰۰۰ افزایش داد (۵ عدد در یک گروه) یا یک رقم اعشار (۵ عدد در یک گروه) را در خود جای دهد. به عنوان مثال، به ترتیب ۴۰۵۰۶ یا ۴۵۶۷/۸</p>	<p>تغییرات بازی</p>
<p>بازیکنان می توانند در عوض سعی کنند ریشه عدد را پیدا کنند و آن را به شکل ساده شده یا اعشاری بیان کنند.</p>	<p>غنی سازی</p>
<p>بازیکنان می توانند با دادن ۲ فاکتور اصلی فاکتور سازی کنند.</p>	<p>ساده سازی</p>