

## خیز زدن برای اعداد اولیه

سطح	۲ (گروه سنی ۹-۱۰)
وسایل مورد نیاز	کارت های یادداشت همراه با شماره بر آن کاغذ برای ورق امتیازها
گزینه های جاگزین برای وسایل	شاگردان میتوانند ۳۰ کارت با اندازه کف دست خود بسازند و اعداد زیر را بر آن لیست کنند: ۱. ۱۵ اعداد اولیه: (را از ۲، ۳، ۵، ۷، ۱۱، ۱۳، ۱۷، ۱۹، ۲۳، ۲۹، ۳۱، ۳۷، ۴۱، ۴۳، ۴۷ انتخاب کنید) ۲. ۱۵ اعداد مرکب: (هر عدد از ۲-۵۰ به شمول اعداد بالا)
مبحث تحت پوشش	اعداد و عملیه ها
مهارت های هدف گرفته شده	تشخیص اعداد اولیه
با الهام از	STUDY.COM
زمان لازم	۱۵ دقیقه برای بازی ۱۰ دقیقه برای ساختن کارت ها
آموزش قبلی مورد نیاز	گفتن اعداد اولیه تا ۱۰۰
نیاز به پشتیبانی	متوسط

### قوانین بازی:

هدف	تیمی که بیشترین امتیاز را در پایان بازی داشته باشد، برنده می شود
قوانین	<p>خیز بزنیید و سپس بنشینید اگر عددی صدا زده شده یک عدد اولیه باشد.</p> <p>اگر عددی که صدا زده می شود عدد مرکب باشد (نه اولیه) ایستاده بمانید. از دانش آموزان ایستاده، از یک نفر خواسته شود که مضرب های عدد اولیه را لیست کند.</p> <p>اگر یک بار بازیکن تصمیم به نشستن بگیرد، نمی تواند نظر خود را تغییر دهد.</p> <p>بازیکنان یک تیم نمی توانند در مورد اینکه ایا باید بنشینند یا ایستاده بمانند صحبت کنند.</p> <p>هنگامی که یک بازیکن انتخاب می شود تا مضرب های اعداد اولیه را بگوید، اگر پاسخ را نداند، بعد از آن هیچ امتیازی به تیم داده نمی شود. بعد از آن با وجود این که شاگردی از تیم مذکور مضرب ها را هم بگوید اما امتیازی برای آن داده نخواهد شد.</p> <p>امتیازات: 1 امتیاز برای هر اقدام صحیح در تیم. به عنوان مثال، اگر عدد اولیه باشد و دو سوم دانش آموزان نشسته باشند، تیم 2 امتیاز می گیرد. اگر مضرب های درست را هم بگویند، 1 امتیاز اضافی</p>

مراحل	<p>مرحله 1: دانش آموزان خود را به دو یا چند گروه تقسیم می کنند</p> <p>مرحله 2: کارت های یادداشت در وسط تیم ها قرار داده میشوند</p> <p>مرحله 3: بازیکن 1 از گروه (اف) یک کارت را از قطار می گیرد و آن را به گروه (ب) می خواند. به عنوان مثال، "27"</p> <p>مرحله 4: کسانی که در گروه (ب) هستند یا هر یکی از آنها که شخصا فکر می کنند که جواب درست است. پاسخ صحیح در اینجا این است که ایستاده باشید (زیرا 27 عدد مرکب است). برای هر دانش آموز ایستاده در گروه (ب)، 1 امتیاز به گروه (ب) داده می شود و این امتیاز توسط گروه (ب) در ورق امتیاز دهی ثبت میشود.</p> <p>مرحله 5: بازیکن 1 از گروه (الف) یک بازیکن ایستاده را از گروه (ب) انتخاب می کند تا مضرب های 27 (3x3x3) را لیست کند. اگر مضرب ها درست گفته شود یک امتیاز برای گروه (ب) داده میشود</p> <p>مرحله 6: سپس؛ بازیکن 1 از گروه (ب) یک کارت را برای خواندن به گروه (الف) انتخاب می کند و مراحل تکرار می شود</p> <p>مرحله 7: بازی زمانی به پایان می رسد که تمام دانش آموزان حداقل یک بار یک کارت را خوانده باشند. تیمی که بیشترین امتیاز را در پایان داشته باشد، برنده می شود.</p>
تغییرات از بازی	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. دانش آموزان در هر گروه در حالی که در یک نیم دایره ایستاده اند، از یکدیگر دور می شوند. این اجازه می دهد تا یک تصمیم مستقل تر توسط هر بازیکن گرفته شود.</li> <li>2. دامنه اعداد می تواند به 1-100 به جای 1-50 افزایش یابد</li> <li>3. امتیازات برای هر عمل اشتباه در تیم و مضرب های اشتباه کم میشوند .</li> </ol>
غنی سازی	<p>دانش آموزان همچنین می توانند تعداد اعداد اولیه موجود در دامنه/محدوده را بشمارند و سپس به نتیجه گیری برسند و سعی کنند پیش بینی کنند که عدد اولیه بعدی کجا خواهد بود.</p>
ساده سازی	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. گروه یک تصمیم جمعی در مورد عملی که باید انجام دهد، می گیرد.</li> <li>2. اعداد استفاده شده از 1-20 به جای 1-50 است</li> </ol>