

ضرب در جزبازی

سویه	۲ (رده سنی ۸ تا ۱۰ سال)
منابع ضروری	تباشیر سنگ (لشپ) ویا سنگ کوچک
موضوعات ریاضیکی تحت پوشش	اعداد و عملیه ها
مهارت های مورد نظر	ضرب
گرفته شده از	آموزش فضای سوم Third Space Learning
زمان مورد نیاز	۱۵ دقیقه برای بازی ۵ دقیقه برای آمادگی
آموزش قبلی مورد نیاز	ضرایب ۲، ۳، ۴، ۵ و ۱۰
کمک مورد نیاز	کمک متوسط

قواعد بازی:

هدف	بازیکن که در پایان بازی بیشترین امتیاز را کسب می کند، برنده میشود.
قواعد	هر بازیکن فقط یک فرصت برای پرتاب سنگ (لشپ) دارد. تعداد امتیازات که یک بازیکن کسب می کند، ارتباط میگیرد به پاسخ به جواب جدر مربع بنابراین، اگر پاسخ آنها ۱۶ باشد و آنها با موفقیت جزبازی را تکمیل کنند، ۱۶ امتیاز بدست می آورند. اگر بازیکن با سنگ (لشپ) پاهای خود را روی خانه قرار دهد، آنها امتیاز را نمی گیرند. اگر بازیکن هنگام برداشتن سنگ (لشپ) تعادل را از دست بدهد، آنها امتیاز را دریافت نمی کنند. اگر حاصل ضرب اشتباه خوانده شود، بازیکن امتیاز بدست نمی آورد.
مراحل	مرحله ۱: استاد ۱۰ دایره مربع جزبازی در پیاده رو با استفاده از تباشیر رسم می نماید (تصویر مربوطه را در پایین ببینید). مرحله ۲: بازیکنان (۳ تا ۴ بازیکن) منظم ایستاد می شوند و استاد ضرایب را برای روند اول اعلان می کند. بطور مثال: ضرب زبانی ۲. مرحله ۳: بازیکن اول بعدا سنگ (لشپ) را در یک مربع پرتاب می کند و جواب «نمبر مربع ضرب ۲» را بلند میخواند. بطور مثال، سنگ (لشپ) به خانه ۷ میرود بنابراین آنها جواب «۷ X ۲» را بلند میخوانند. مرحله ۴: در صورتیکه بازیکن درست جواب بدهد، بعدا با یک پا در یک مربع به خیز زدن خود ادامه میدهد و با دو پا در دو مربع. بازیکن اجازه ندارد در مربع (خانه) که لشپ است برود.

<p>مرحله ۵: در مسیر برگشت، بازیکن حق ندارد در مربع که سنگ (لشپ) موجود است، برود اما آنها مجبور هستند که سنگ (لشپ) را بگیرند و دوباره به آغاز بیاورند.</p> <p>مرحله ۶: بازیکن اول لشپ را به بازیکن دوم میدهد. در صورتیکه تمام مراحل را موفقانه سپری کرده باشد، بازیکن اول ۱۴ امتیاز بدست میآورد.</p> <p>مرحله ۷: وقتی تمام بازیکنان سه نوبت بازی را انجام دادند، بازی خاتمه پیدا می کند. بازیکنی که بلندترین امتیاز را کسب کرد برنده شناخته می شود.</p>	
<p>خانه های مربع شکل جزبازی:</p> 	<p>تصاویر ویا توضیحات</p>
<p>۱. این بازی را می توان دوباره با مضرب های مختلف ۳، ۴، ۵، و ۱۰ انجام داد.</p> <p>۲. بازیکنان باید قبل از پرتاب سنگ (لشپ)، نام عدد را بخوانند. مثلاً، بازیکن ۲ می گوید "۲ x ۸" می شود. بنابراین آنها باید سنگ (لشپ) خود را در خانه مربع ۲ پرتاب کنند. در صورتیکه در خانه مربع ۸ قرار نگیرد، امتیاز را دریافت نمی کند و نوبت آنها از دست می رود.</p>	<p>تغییرات در بازی</p>
<p>از عملیه های مختلف مانند تقسیم استفاده کنید.</p>	<p>عناامندی</p>
<p>۱. به جای ضرب از عملیه جمع و تفریق استفاده نمایید.</p> <p>۲. اگر جواب اشتباه داده شود، بازیکنان اجازه دارند یک بار دیگر تلاش کنند</p>	<p>ساده سازی</p>