

قیمت گذاری اعداد (بازی اسکویجر هنت یا شکاری)

سویه	۱ (رده سنی ۶ تا ۷ ساله)
منابع مورد نیاز	۲ - ۴ روزنامه ویا مجله که در آن اعداد چاپ شده باشد را به هر بازیکن مانند سوالات بازی با اعداد (اسکویجر هنت) پنسل به هر بازیکن یک جوهره قیچی بدهید (اختیاری)
گزینه های بدیل برای منابع	برای تهیه ورق سوال بازی اسکویجر هنت مراحل زیر را تعقیب کنید و به ادامه مطلب مراجعه کنید بخش تصاویر: ۱. دو ستون رسم نمایید؛ در ستون اول سوالات و ستون دوم برای چسباندن اعداد قطع شده است. ستون دوم را به اندازه کافی بزرگ و بلند کنید تا شاگردان بتوانند اعداد مجلات/روزنامه ها را بچسبانند ۲. در ستون اول بخش های زیر را لیست نمایید: ستون ۱: ۰ در خانه یک ها قرار می گیرد ستون ۲: عدد ۲ در خانه ده ها قرار می گیرد ستون ۳: عدد ۴ در خانه صدها قرار می گیرد ستون ۴: عدد ۵ در خانه ده ها قرار می گیرد ستون ۵: عدد ۲ در خانه صدها قرار می گیرد
موضوعات ریاضیکی تحت پوشش	اعداد و عملیه ها
مهارت های مورد هدف	قیمت تعیین کنید و حساب نمایید
گرفته شده از	ما استادان هستیم
زمان مورد نیاز	وقت تنظیم شده ۱۵ دقیقه (اگر ورق امتحان نیاز به ترتیب داشته باشد) وقت بازی ۲۰ دقیقه
آموزش مورد نیاز قبلی	اعداد از ۱ تا ۲۰۰ و ۶۰۰ قیمت هر بخش ده ها و صدها را به یاد داشته باشید
حمایت ضروری	حمایت متوسط

قوانین بازی:

هدف	هر بازیکنی که بتواند بازی اسکویجر هنت خود را به سرعت انجام بدهد، برنده بازی اعلان می شود.
قوانین	وقتی یک بازیکن ۲ تا ۴ صفحه مجله ویا روزنامه را انتخاب کرد، آنها اجازه ندارند آنها را به صفحه های دیگر تبدیل کنند.
مراحل	مرحله ۱: دسته ورق های مجله ویا روزنامه ها را در وسط گروپ قرار بدهید. مرحله ۲: بازیکنان (۴ تا ۵ بازیکن) بطور عاجل ورق های خود را از دسته ورق ها برمیدارند. نظریه اینکه چه تعداد ورق موجود است، هر بازیکن میتواند بین ۲ تا ۴ ورق دریافت کند. مرحله ۳: بازی اسکویجر هنت شروع می شود و بازیکنان برای دریافت تمام اعداد که برای آنها تعیین شده است رقابت می نمایند. نمبر مناسب گرفته ویا برداشته شده و در ستون مشخص آن گذاشته می شود.

<p>مرحله ۴: بازیکنی که این بازی را اول تکمیل بسازد، برنده اعلان می شود.</p>	
<p>مثال ورق سوالات بازی اسکوینجر هنت:</p> 	<p>تصاویر ویا تشریحات</p>
<p>اگر روزنامه یا مجلات در دسترس نباشد، میتوان از بازیکنان درخواست کرد که در اطراف منطقه اعداد را تعقیب کنند. به بطور مثال، شماره آدرس بالای دروازه ها، اعداد بالای لوحه ها و اعلانات، اگر یک قطار از چهار درخت وجود داشته باشد، میتوانند "۴" بنویسند، و غیره</p> <p>آگاهی موجود در صفحه را میتوان تغییر داد تا نزدیک به ۵۰۰ جواب دریافت شود</p>	<p>تغییرات در بازی</p>
<p>موجود نیست</p>	<p>غنامندی</p>
<p>۱. بجای گنجاندن خانه صدها، قیمت اعداد میتواند در خانه یک ها و ده ها قرار بگیرد و آگاهی ها میتوانند برای منعکس سازی این تغییر نمایند. ۲. بازیکنان اجازه دارند ورق های مجلات ویا روزنامه های خود را درصورتیکه در آنها اعداد موجود نباشد تبدیل نمایند.</p>	<p>ساده سازی</p>