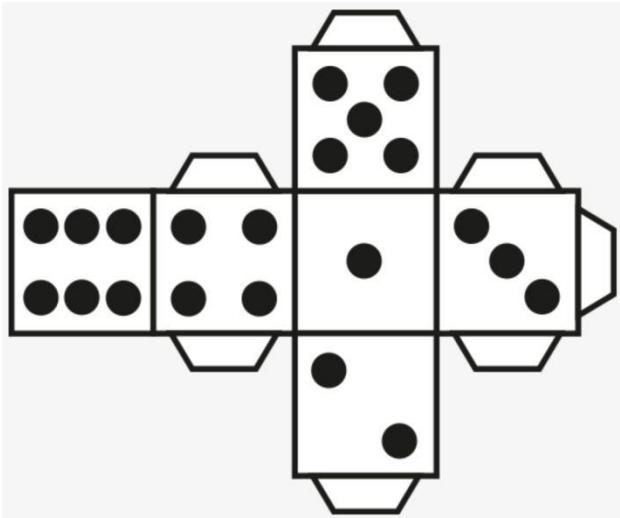


شاگردان را رها (آزاد) کنید!

سویه	۲ (رده سنی ۹-۱۱)
منابع مورد نیاز	به شاگردان اجازه بدهید گیم بالای تخته را بازی کنند ۴ دانه لدو (دایس) ۶ وسایل حساب برای هر بازیکن (هر بازیکن به شمارنده های منحصر به فردی نیاز دارد، بطور مثال بازیکن ۱ دارای چوب و بازیکن ۲ دارای سنگ)
گزینه های بدیل برای منابع	شاگردان می توانند بازی را از طریق زیر بسازند: ۱. رسم ۱۲ مربع جدا شده (۱۱-۰) را در یک ورق کاغذ بکشید. ۲. شماره گذاری هر مربع از ۰ تا ۱۱ شاگردان می توانند دو ست دانه های لدو (در ۲ رنگ جداگانه) بسازند: ۱. کشیدن ۴ مربع یک اندازه به صورت افقی ۲. درسم ۲ مربع در بالا و پایین مربع ۲ روی خط افقی در مرحله ۱ بکشید ۳. لبه های بیرونی شکل را قطع کرده و قات نمایید برای قات کردن لبه ها بخاطر تشکیل یک مکعب (به تصاویر زیر مراجعه کنید) ۴. برای چسباندن لبه ها به یکدیگر از چسب استفاده کنید ۵. همانطور که در بخش تصاویر نشان داده شده است، در هر چهره، نقاطی را برای نشان دادن اعداد ۱-۶ بکشید ۶. از خودکار آبی برای ۲ مکعب و از خودکار سرخ برای ۲ مکعب دیگر (یا هر دو رنگ) استفاده کنید.
موضوعات ریاضی تخت پوشش	اعداد و عملیه ها
مهارت های مورد هدف	عملیه های تفریق و جمع را تمرین نمایید
گرفته شده از	Mathwire
زمان مورد نیاز	۱۵ دقیقه برای بازی ۲۰ - ۳۰ دقیقه برای ترسیم شبکه و ساختن دانه های مکعبی
آموزش قبلی مورد نیاز	داشتن علم در مورد عملیه های جمع و تفریق را تا ۱۰۰ داشتن علم اعداد از ۰ تا ۲۴
کمک مورد نیاز	کمک کم

قوانین بازی:

هدف	در نخست شاگردان خود را اجازه بدهید با انداختن دانه های مکعبی و تفریق ساختن انداد بازی را شروع کنند. در صورتیکه شماره همان دانه مکعبی شاگرد شما مطابق با جواب تفریق باشد، شما می توانید شاگرد خود را رها کنید.
قواعد	وقتی دانه ها انداخته شد، شاگردان حق ندارند دوباره آنها را پرتاب نمایند. قبل از آغاز بازی، ۶ دانه کعبی در بکس ها داده شود. برای انجام این فعالیت، بازیکنان دانه های خود را می گیرند و آن را در تخته بازی مربع شکل قرار میدهند. بازیکنان میتوانند شاگردان خود را در یک چوکات مشخص قرار بدهند، در غرفه های انفرادی ویا یک غرفه ترکیبی

<p>مراحل</p>	<p>مرحله ۱: هنگامیکه بازیکنان دانه های خود را گذاشتند، بازیکن ۱ ۴ بار دانه را می اندازد</p> <p>مرحله ۲: مجموع دانه های سرخ از مجموع دانه های آبی حذف می شود. اگر بازیکن ۱ در مرحله ۲ ۳-۸ رول انجام بدهد و شاگرد خود را در غرفه ۵ قرار داده باشد، می توانند شاگرد خود را آزاد کنند (اگر بیش از یک شاگرد در یک غرفه وجود داشته باشد، در هر زمان تنها ۱ شاگرد آزاد می شود).</p> <p>مرحله ۳: بازیکن ۲ در مرحله بعدی قرار می گیرد و این روند (نوبت) تکرار می شود تا زمانیکه نفر اول همه شاگردان خود را آزاد کند.</p>												
<p>تصاویر و توضیحات</p>	<p>شکل شبکه یک دانه (دایس):</p>  <p>مثال بازی قالینچه ای شاگرد:</p> <table border="1" data-bbox="472 1272 1402 1547"> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> </tr> </table>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	1	2	3	4	5								
6	7	8	9	10	11								
<p>تغییرات در بازی</p>	<p>۱. این بازی را می توان با دانه های مکعبی بیشتری انجام داد.</p> <p>۲. این بازی را میتوان با ۲ جوهره دانه مکعبی با شماره های متفاوت انجام داد، دانه اول دانه سرخ (یکی از ۶-۱ و دیگری از ۱۲-۷) و جوهره دوم دانه آبی که به همین ترتیب شماره گذاری شده اند.</p>												
<p>غنایمندی</p>	<p>۱. این بازی را میتوان برای استفاده از ضرب به جای تفریق انجام داد. به طور مثال، ۲ دانه ۴ و ۵، شاگرد از غرفه ۲۰ آزاد می شود.</p>												
<p>ساده سازی</p>	<p>۱. غرفه های شمارشگر به ۴ عدد کاهش پیدا می کند</p>												