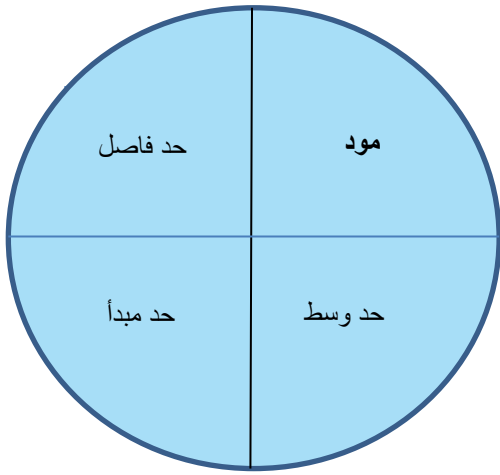


ریسنده ریسنده (درجه 3)

درجه	3 (گروه سن 12 الی 14)
منابع مورد نیاز	31 کارتهای یادداشت با داشتن اعداد (101 - 130 و یا 51 - 80 یا 151 - 180) تصمیم گیرنده چرخه ریسنده قلم ها یکی از اشیای سبک که میچرخد مانند؛ قلم، چوب، نی، وغیره
متبادل برای منابع	شاگردان میتوانند تا کارتهای یادداشت دارای شماره ها را بسازند با: 1. بریدن ای 30 حصه ورق به اندازه عرض 4 انگشت و طول 1 انگشت 2. نوشته کردن شماره ها 101-130، 51-80 یا 151-180 روی هر ورق (هر شماره 3 بار تکرار خواهد شد) شاگردان تصمیم گیرنده چرخه ریسنده را ساخته میتوانند با: 1. ترسیم ای یک چیز دایروی (کاسه) روی یک ورق 2. بریدن دایره 3. تقسیم کردن دایره بالای چهار ربع توسط پنسل 4. نوشته کردن خط مبدأ، حد فاصل، مود و حد وسط روی هر ربع
	
لایه پوشیده شده	اداره داده ها
مهارت های هدف گرفته شده	تمرین کردن، حد وسط، مود، حد فاصل و حد مبدأ
الهام گرفته از	آموزشی به گونه فریبنده
وقت مورد نیاز	15 دقیقه برای بازی 20 الی 30 دقیقه (ساختن منابع)
آموزش سابقه مورد نیاز	آموزش سنجش حد وسط، مود، حط فاصل، حد مبدأ آموزش عملیه جمع، تفریق، تقسیم و اعداد الی 3 رقم
پشتیبانی مورد نیاز	پشتیبانی متوسط

قوانین بازی:

<p>کسب کردن نمره های بلند در پایان بازی. نمره در آخر هر دوره توسط مجموعه ای محاسبات کلی مشخص میگردد. بطور مثال، اگر بازیکننده 1 جواب یک مود 4 ، جواب حد وسط 5، جواب حد مبدأ 5 گرفت، نمره مجموعی آن 14 می باشد.</p>	<p>هدف</p>
<p>1. زمانیکه 5 کارت ظاهر شوند، بازیکنان اجازه ندارند که آنها با سایر کارتهای دیگر در دسته عوض کنند. 2. استعمال ماشین حساب اجازه ندارد 3. بازیکنان محدودیت وقت برای انجام دادن سنجش ها ندارند. 4. چرخاندن چرخ در هر دوره یکبار مجاز است. 5. محاسبات نادرست باعث کاهش نمرات نمیگردد. بازیکنان 2 فرصت دارند تا جواب را بگونه درست سنجش نمایند. بازی برای 2 الی 3 بازیکن توصیه میگردد.</p>	<p>قوانین</p>
<p>1. تعداد 30 کارت مخلوط گردیده رو به پایین در پنج ستون گذاشته میشوند. (6 کارت در هر ستون میباشند). 2. بازیکن 1 کارت 1 هر ستون را آشکار میکند. (باید 5 کارت آشکار شوند). مانند 1,4,4,5 و 6. 3. چرخ در بین چرخه چرخش تصمیم گیرنده گذاشته شده و چرخ داده میشود. 4. کلمات ایکه نوک چرخش به آن اشاره مینماید محاسبه است که باید انجام داده شود. بطور مثال، اگر نوک چرخ یا قلم بالای مود توقف مینماید، بازیکن باید مود کارتهای موجود در ستون را محاسبه نماید. 5. بازیکن بعداً 1,4,4,5 و 6 را محاسبه مینماید که جواب آن باید 4 باشد. 6. بازیکن 1، 4 نمره میگیرد و این در ورق نمرات ثبت میگردد. 7. بازی الی تکمیل 6 دوره تکرار میشود. 8. بازیکن ای که تا آخر بازی بیشترین نمره را کسب نموده باشد برنده میشود.</p>	<p>مراحل</p>
<p>1. این بازی با بسیاری از شماره ها بازی شده میتواند. به گونه مثال: 1 الی 20 بعوض 1 الی 10. اما این به کارتهای بیشتر و اضافه نمودن یک ستون اضافی نیاز دارد. بطور مثال: 48 کارت در مجموع و 6 ستون 8 کارته. 2. با محاسبه نادرست، نصف نمره که برای هر دوره مختص گردیده کسر میشود.</p>	<p>تغییرات بازی</p>
<p>این بازی برای امتحان کردن عملیه ای اعداد بکار برده میشود. بطور مثال: آنها میتوانند نسخه ذیل را امتحان کنند که: 1. تصمیم گیرنده چرخه ریسنده (+, -, ×, /) دارد. 2. بعوض 5 یا 6 هر ستون 2 کارت را دارند. 3. شماره آشکار شده باید در عملیه اعدادیکه چرخه طرف آن چرخ نموده استعمال گردد. 4. ترتیب کارتها باید در عملیه برقرار نگهداشته شود. 5. بطور مثال: اگر یک بازیکن یک ستون را انتخاب مینماید که 4 و 9 را دارد، و چرخه طرف عملیه تقسیم چرخ مینماید، بازیکنان باید کارت بالا (4) را بر کارت پایین (9) تقسیم نمایند که نتیجه آن $9/4 = 0.44$ می گردد.</p>	<p>اغتناء</p>
<p>1. بعوض 5 ستون، تعداد 3 یا 4 ستون را انتخاب نمایید. برای این، سلسله شماره کارتها را میتوان بالترتیب به 6 یا 8 کاهش داده شود. 2. بازیکنان اجازه دارند تا محاسبه را برای چندین بار انجام دهند تا که جواب درست را دریافت نمایند.</p>	<p>ساده سازی</p>

