

بازی های که در آن توپ شامل است

صفری (رده سنی ۴ - ۵)	سویه
یک توپ	منابع مورد نیاز
هر شی سبک که بجای توپ استفاده کنید	گزینه های بدیل برای منابع
اعداد و عملیه ها	موضوعات ریاضیکی تحت پوشش
شمارش اعداد از ۱ تا ۲۰ و ضرب زبانی	مهارت های مورد هدف گرفته شده از:
آموزش فضای سوم - دیوید لییغتون	زمان مورد نیاز
تنظیم سازی زمان ۱۰ بار کمتر از ۳۰ دقیقه وقت بدهید	آموزش مورد نیاز قبلی
دانش اعداد ۱ تا ۲۰ جمع تا عدد ۲۰	کمک مورد نیاز
نظارت متوسط	

قوانین بازی:

نخستین جوهره باشید و به عدد ۲۰ برسید	هدف
۲ الی ۳ جوهره باید موجود باشد	قوانین
مرحله اول: به شکل جوهره ای توپ را باندازید و بگیرید. مرحله دوم: هر بار که توپ میگیرید یک موفقیت حساب می شود، از ضرب زبانی استفاده کنید. به طور مثال، اگر یک آدم کلان بگوید ضرب زبانی یک دو ۲ را در ۲ ثانیه انجام دهید، بازیکن اول می گوید ۲، بازیکن بعدی می گوید ۴. نفر بعدی که بعد از ۴ توپ را می گیرد، می گوید ۶، و غیره. برای شروع از عدد ۱، ۲ یا ۳ استفاده کنید. مرحله سوم: اگر توپ به زمین افتاد، بعداً آنها باید از اول بازی را شروع کنند. مرحله چهارم: هرکسی که به نمبر ۳۰ اول رسید برنده اعلان می شود. آنها میتوانند یک روند دیگر از ۵ ثانیه تا ۳۰ ثانیه حساب کنند و عین مراحل را تکرار کنند.	مراحل
موجود نیست	تصاویر ویا بخش های تشریحی
- یک محدودیت زمانی تعیین نمایید تا مشاهده کنید که کدام جوهره میتواند بلندترین نمره که انتخاب شده است کسب نماید. - عدد مشخص شده میتواند بالاتر از عدد ۳۰ باشد	تفاوت های بازی
از شاگردان بخواهید که از یک عدد مشخص شروع کنند و مکرراً از ۲۰ یا ۳۰ مثال شروع کنند و هر بار از ۲ عدد کم کنند. اولین تیمی که به ۰ یا تا حد امکان نزدیک به ۰ می رسد، بدون اینکه کمتر شود، برنده می شود.	غنامندی
عدد مشخص شده میتواند بجای ۲۰ عدد ۱۰ باشد شاگردان همچنان میتوانند از عدد ۱ تا ۳۰ بجای ضرب زبانی حساب کنند.	ساده سازی