

## بزرگترین عدد

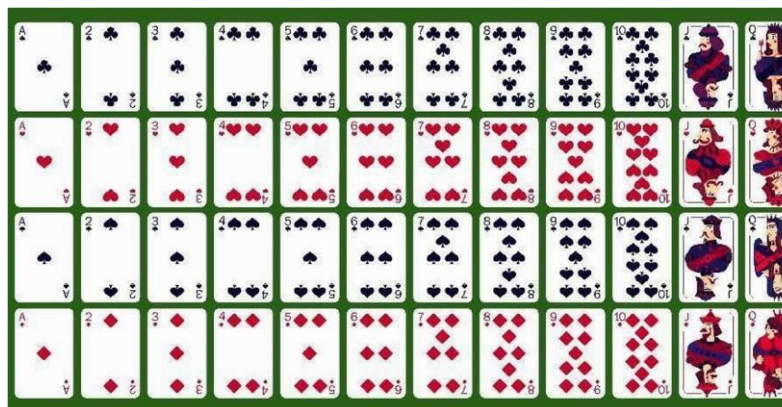
سطح	0 (گروه سنی ۴ الی ۵ سال)
ابزارهای مورد نیاز	چارت ارزش مکانی (رسم شده بر روی یک تکه کاغذ)، یک دسته قطه (پر).
گزینه های جایگزین برای ابزارها	برای ساختن یک دسته قطه (پر)، بزرگسالان می توانند: - با استفاده از خط کش کارت های مستطیل شکلی به اندازه کف دست خود را رسامی کنند. - ۵۲ عدد از این کارت ها را برش کنند. - از عکس نمونه که در بخش تصاویر آمده استفاده نموده و همان شماره ها، شاه ها، مادک ها و غلام ها را کاپی کنند. باید ۴ کارت از هر کدام از اینها وجود داشته باشد.
مبحث تحت پوشش	اعداد و عملیه های حساب
مهارت های هدف گرفته شده	طبقه بندی اعداد/ارزش مکانی اعداد
با الهام از	یادگیری فضای سوم – اما جانسون
تمام زمان مورد ضرورت	۳۰ دقیقه
زمان آماده شدن	۱۵ دقیقه برای ساختن کارت ها
زمان بازی	۱۵ دقیقه برای بازی
آموزش قبلی مورد نیاز	آشنایی با اعداد از ۱ الی ۲۰ آشنایی با طبقه بندی اعداد
نیاز به پشتیبانی	نیاز به نظارت متوسط

### قوانین بازی:

هدف	داشتن بالاترین مجموعه در میان بازیکنان.
قوانین	هر بازیکن باید فقط یک پر را در هر دور بازی کند و مقدار عددی آنرا بر روی ورقه کاغذ خود ثبت کند.

<p>مرحله ۱: هر بازیکن ابتدا باید یک چارت طبقه بندی اعداد را با تعداد معلومی از ستون ها رسم کند، به عنوان مثال: یک ده ها، ده ها.</p> <p>مرحله ۲: از دسته پر های ۲ تا ۹، طوس ها و پرهای تصویردار (شاه، مادکه و غلام) استفاده کنید. اعداد ۲ تا ۹ هر کدام ارزش رقم عددی خود را دارند، طوس ها ۱ امتیاز و پرهای تصویری ۰ امتیاز دارند.</p> <p>مرحله ۳: به نوبت یک پر را از دسته بردارید، و هر بازیکن تصمیم می‌گیرد که عدد خود را در کدام ستون ثبت خواهد کرد. به عنوان مثال، اگر بازیکن پر ۶ را بازی کند، می‌تواند این عدد را در ستون یک‌ها یا ده‌ها ثبت کند.</p> <p>به عنوان مثال، اگر بازیکن پر ۶ را انتخاب کند، می‌تواند رقم آن را در ستون یک ها یا ده ها بنویسد. بیابید فرض کنیم که "۶" در ستون یک ها نوشته شده است.</p> <p>سپس آنها یک پر دیگر را انتخاب نموده و آن را در یک ستون دیگر طبقه بندی اعداد (مثلاً ده ها) مینویسند. به عنوان مثال، اگر پر دوم عدد ۳ باشد، بازیکن آن را در ستون ده ها مینویسد، چرا که ستون یک ها از قبل عدد ۶ را دارد.</p>	<p>مراحل بازی</p>				
<p>به همین ترتیب، بازیکن دو پر دیگر را یکی پس از دیگری برداشته و شماره آن ها را در چارت طبقه بندی اعداد ثبت می‌کند.</p> <p>پس از اینکه هر بازیکن ۵ بار به عین طریق بازی را انجام داد و ۵ عدد را ثبت نمود، بازیکنان این را معلوم <math>n</math> میکنند که چه کسی بزرگترین عدد را نزد خود دارد. این بازیکن برنده بازی است!</p> <p>بنابراین، اگر بازیکن عدد ۶ را در ستون یک‌ها ثبت کرده باشد و اگر وی پری با عدد ۳ را بردارد، نمی‌تواند از آن استفاده کند، زیرا مجاز به قرار دادن هر عددی در ستون ده‌ها نیست و فقط می‌تواند ۰ یا ۱ را در آن قرار دهد ( <math>s</math> طوس ها ۱ امتیاز و کارت‌های تصویری ۰ امتیاز دارند). بنابراین عدد نهایی بازیکن همچنان ۶ خواهد بود، زیرا برای هر عددی که ۱ است، صفر امتیاز را دریافت می‌کند.</p> <p>مرحله ۴: این کار را تا زمانی که هر بازیکن ۵ بار بازی را انجام داده باشد ادامه دهید.</p> <p>مرحله ۵: کسی که در پایان بازی بیشترین عدد (از ۰ الی ۲۰) را ثبت کرده است برنده می‌باشد. <math>t</math></p>					
<p>مثالی از چارت طبقه بندی اعداد</p> <table border="1" data-bbox="553 1541 1336 1686"> <thead> <tr> <th>یک ها</th> <th>ده ها</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	یک ها	ده ها			<p>تصاویر یا اشکال</p>
یک ها	ده ها				

پر ها



بازی را با هدفی متفاوت انجام دهید. کسی که در پایان بازی کمترین عدد ممکن (از ۰ الی ۲۰) را ثبت کرده است برنده می‌باشد.

تغییرات  
بازی

● دانش‌آموزان می‌توانند برای هر عددی که در جریان بازی تشکیل می‌دهند، اسم آن عدد را نوشته و ثبت کنند.  
● آنها می‌توانند این اعداد را به صورت تصویری نمایش دهند.  
به عنوان مثال، عدد ۲۵ می‌تواند به صورت ۲ بکس بزرگ ده ها و ۵ بکس کوچک یک ها نمایش داده شود. (یک تصویر نمونه را نشان بدهید)

غنی  
سازی

● دانش‌آموزان می‌توانند تمام اعداد را از بزرگ به کوچک یا از کوچک به بزرگ ترتیب کنند.

شما فقط می‌توانید پرهای شماره دار از ۱ الی ۲۰ را داشته باشید و از دانش‌آموزان بخواهید شماره ها را یادداشت کنند.

ساده  
سازی

آنها به سادگی می‌توانند بزرگترین/کوچکترین اعداد را در گروه شناسایی کنند.