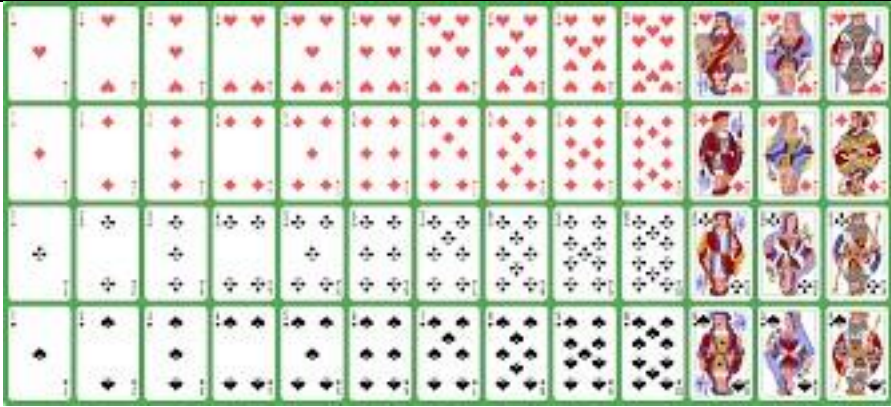


سطح ۳	(گروه سنی ۱۱ تا ۱۴ سال)
منابع مورد نیاز	شبکه ارزش مکانی با ده هزار، هزار ها، صدها، ده ها و یک ها - عرشه کارت های بازی - کاغذ - مداد
گزینه جایگزین برای منابع	با دنبال کردن مراحل زیر یک شبکه ارزش مکانی ایجاد کنید: 1. بر روی یک تکه کاغذ پنج ستون با فاصله زیاد بکشید. 2. ستون سمت چپ را "ده هزار" و به دنبال آن "هزار ها" "صدها"، "ده ها" و سپس "یک ها" را در سمت راست علامت بزنید. بازیکنان میتوانند از کارتهای که در خانه دارند استفاده کنند یا با دنبال کردن مراحل زیر یک دسته از کارتهای بازی بسازند: 1. یک تکه کارت یا کاغذ بردارید و یک مستطیل به اندازه کف دست خود ببرید. 2. در یک طرف کارت، عدد "۲" را بنویسید و ۲ قلب بکشید. 3. این کار را برای اعداد ۲ تا ۱۰ تکرار کنید، هر بار همان تعداد قلب را به اندازه عددی که نوشته اید بکشید (کارت شماره ۳ دارای ۳ قلب کشیده شده است و غیره). 4. وقتی یک ست ۲-۱۰ کامل شد، این کار را برای مجموعه ای از الماس، چماق و بیل تکرار کنید. 5. سپس چهار مجموعه (A، Q، K، J) را رسم کنید. هنگامی که این کار را انجام دادید، باید ۴ ست ۲-۱۰ و ۴ ست A-J (در مجموع ۵۲ کارت) داشته باشید که هر مجموعه نماد متفاوتی دارد.
رشته پوشیده شده	شماره و عملیات
مهارت های هدفمند	ارزش مکانی
الهام گرفته	سومین آموزش فضایی
زمان مورد نیاز	۱۰ دقیقه (اگر منابع از قبل موجود باشد). ۱۲ دقیقه (اگر فقط نیاز به ایجاد شبکه ارزش مکانی باشد). ۳۰ دقیقه (اگر کارت ها و شبکه ارزش مکانی هر دو نیاز به ساخت داشته باشند).
آموخته های قبلی لازم است.	اعداد از ۱-۹۹،۹۹۹
پشتیبانی مورد نیاز	پشتیبانی کم

قوانین بازی:

هدف	برای بردن یک امتیاز، بازیکن باید در پایان هر ست بیشترین تعداد امتیاز را داشته باشد. و بازیکنی که در پایان بازی بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده می شود.
قوانین	هنگامی که یک کارت در یک ستون قرار می گیرد، بازیکن اجازه ندارد بعداً آن را به ستون دیگری منتقل کند. بازیکنان نمیتوانند از کارت های چهره، آس یا جوکر استفاده کنند. هر بازیکن باید کارت بالایی را از عرشه در وسط بکشد.

<p>مرحله ۱: اطمینان حاصل کنید که هر بازیکن (۲-۴ بازیکن) دارای یک شبکه ارزش مکانی است.</p> <p>مرحله ۲: کل دسته کارت ها را با هم مخلوط کنید و آن را به صورت رو به پایین در وسط گروه قرار دهید.</p> <p>مرحله ۳: بازیکن اول کارت بالایی را از روی انبوه می کشد و آن را در شبکه ارزش مکانی خودش (در هر ستون دلخواه) قرار می دهد. اگر کارت کشیده شده یک کارت چهره، آس یا جوکر باشد، بازیکن نمیتواند از آن استفاده کند و باید منتظر بماند تا نوبت دوباره قرعه کشی او برسد.</p> <p>مرحله ۴: بازیکن سمت چپ بازیکن ۱، کارت بعدی را انتخاب کرده و آن را در شبکه خود قرار می دهد.</p> <p>مرحله ۵: ست ۱ برای ۳ دور ادامه می یابد (تا زمانی که همه بازیکنان شبکه خود را پر کنند).</p> <p>مرحله ۶: بازیکنان عددی را که با استفاده از کارت ها تشکیل داده اند را می نویسند. بازیکنی که در پایان ست اول بیشترین تعداد را داشته باشد، یک امتیاز می گیرد. تعداد ست های انجام شده یک بیشتر از تعداد بازیکنان است. به عنوان مثال، اگر ۳ بازیکن باشد، تعداد ست های بازی شده ۴ است.</p> <p>مرحله ۷: پس از تکمیل تمام ست ها، بازی به پایان می رسد.</p> <p>مرحله ۸: بازیکنان سپس عدد نهایی خود را به صورت کسر اعشاری بیان می کنند. مخرج به اندازه عدد باید صفر داشته باشد. به عنوان مثال، اگر بازیکنی عدد ۴۳۲۲۹ را به دست آورد، باید آن را به صورت <math>10000/43229</math> بیان کند.</p> <p>مرحله ۹: بازیکنان گروه های ۲ تایی را تشکیل می دهند و کسر های اعشاری را بر هر مرحله دیگر تقسیم می کنند.</p> <p>۱۰: گروهی که در پایان بیشترین تعداد را به دست آورد برنده می شود.</p>	<p>مراحل</p>															
<p>شبکه ارزش مکانی:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="background-color: #FFD700;">U</td> <td style="background-color: #FF8C00;">T</td> <td style="background-color: #90EE90;">H</td> <td style="background-color: #4682B4;">TH</td> <td style="background-color: #FF69B4;">TTH</td> </tr> <tr> <td>۱۰<sup>۰</sup></td> <td>۱۰<sup>۱</sup></td> <td>صد ها</td> <td>هزار</td> <td>ده هزار</td> </tr> <tr> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> </tr> </table>	U	T	H	TH	TTH	۱۰ <sup>۰</sup>	۱۰ <sup>۱</sup>	صد ها	هزار	ده هزار						<p>تصاویر</p>
U	T	H	TH	TTH												
۱۰ <sup>۰</sup>	۱۰ <sup>۱</sup>	صد ها	هزار	ده هزار												
	<p>دسته کارت های بازی</p>															
<p>1. این بازی را می توان با هدف به دست آوردن کوچکترین تعداد انجام داد. بنابراین، بازیکنی که در پایان یک ست کوچکترین عدد را داشته باشد، یک امتیاز می گیرد.</p> <p>2. این بازی را می توان با افزایش تعداد مقادیر مکانی به صد هزار انجام داد.</p>	<p>تنوع بازی</p>															
<p>1. به جای چهار ستون ارزش مکانی، بازی را می توان تنها با صد ها، ده ها و یک ها بازی کرد.</p>	<p>ساده سازی</p>															

<p>2. هنگامی که بازیکنی یک کارت را در یک ستون قرار می دهد، در نوبت بعدی، به آن اجازه داده می شود ترتیب یک جفت کارت را تغییر دهد.</p>	
--	--