

## بزرگتر و یا کوچکتر

1 (گروپ سن 6 الی 7)	درجه
دسته کارت های شماره گذاری شده «>» کارت ها (فی 1 شاگرد) شمارنده ها (برای هر شاگرد، 1 برای هر شاگرد در بازی؛ مثلاً برای 5 شاگرد بازیکن 25)	منابع لازم
<p>برای دسته کارت ها میتوانید تا تمام کارت های روی آن و شاه های از دسته معیاری کارت های قطعه را پس کنید. بجای آن، میتوانید کارتهای خود را با تعقیب نمودن رهنمایی آتی بسازید:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. یک پارچه کارت و یا کاغذ را گرفته به اندازه کف خود به شکل مستطیل ببرید</li> <li>2. بر یک طرف کارت، شماره 2 را بنویسید و 2 قلب را با استفاده از قلم سرخ رسم کنید(و یا کدام رنگ دیگر)</li> <li>3. این کار را برای شماره ها 2-10 تکرار کنید، هر بار به اندازه شماره ای که روی کارت نوشتید، قلب ها رسم کنید. (کارت شماره 3 رسامی ای 3 قلب را دارد و غیره)</li> <li>4. وقتی یک سبت 2-10 تکمیل شد، این را برای سبت ای خشت تکرار نمایید. (رنگه ای سرخ را بکارید و یا رنگ ای که برای قلب بکار برده میشود) ، برای پشه (استفاده کردن پنسل سربی) و برای قره (استفاده کردن پنسل سربی)</li> <li>5. وقتی که این را تکمیل کردید، باید 4 سبت 2-10 (6 کارت در مجموع) و هر سبت با سمبول متفاوت را داشته باشید، سبت خشت ها و قلب ها (تپان) باید در یک رنگ باشند و قره ها و پشه در رنگ دیگر.</li> <li>6. برای اطمینان که کارت ها درست ساخته شده اند، به بخش تصویر ها مراجعه کنید.</li> </ol> <p>اگر کارت های خود را میسازید، میتوانید شماره های غیر از 2-10 استفاده کرده میتوانید. ما تجربه کردن شماره های 1-40 را توصیه میکنیم.</p> <p>برای ساختن «&gt;» کارت ها :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. یک پارچه کارت و یا کاغذ را گرفته به اندازه کف خود به شکل مستطیل ببرید</li> <li>2. روی هر کارت سمبول «&lt;&lt;» را رسم کنید</li> </ol> <p>بجای شمارنده ها، میتوانید سنگ ها، سکه ها و یا چیز های خورد را استفاده کنید که آن را میتوان در بر بازی برای دنبال نمودن موفقیت ها استفاده کرد.</p>	متبادل برای منابع
اعداد و عملیات	لایه پوشیده شده
ترتیب کردن اعداد 0-100 در ترتیب صعودی و نزولی.	مهارت های هدف گرفته شده



طراح بازی تخته، گوردون هاملتون	الهام گرفته شده از
مدت برای آماده گی 10 دقیقه مدت بازی کردن 20 دقیقه	وقت مورد نیاز
فهم اعداد 1-40 فهمیدن ای اصطلاحات دو رقمه بزرگتر از ( $>$ ) ، مساوی به ( $=$ ) و کمتر از ( $<$ ).	آموزش سابقه مورد نیاز
نظارت پایین	پشتیبانی مورد نیاز

قوانین بازی:

شاگرد با شمار بزرگتر شمارنده ها (یعنی با تعداد بزرگتر ای حدس های درست) در آخر بازی را میبرد.	هدف
شاگردان میتوانند تا کارت های خویش را ببینند ولی نباید بتوانند تا کارت ها از شاگردان دیگر را ببینند.	قوانین



	مراحل
<p>مرحله 1 : شاگردان در یک دایره بنشینند.</p> <p>مرحله 2 : استاذ به هر یک از شاگردان کارت «&gt;» می‌دهد.</p> <p>مرحله 3 : استاذ به کارت بالایی ای دسته میبندد و آن را در بین شاگردان رو به پایین میگذارد تا هیچ کدام از شاگردان آن را نبینند. استاذ نیاز دارد تا یاد داشته باشند که چه شماره روی کارت است. استاذ میتواند آن شماره مرموز را در یک پارچه کاغذ بنویسد تا در یاد داشتن همراه ایشان کمک کند.</p> <p>مرحله 4 : استاذ از دسته باقی مانده یک کارت روی پایین به هر کدام از شاگردان میرساند.</p> <p>مرحله 5 : استاذ شاگرد اول را انتخاب مینماید.</p> <p>مرحله 6 : این شاگرد یا طرف باز کارت «&gt;» را طرف کارت مرموز و یا در وسطوی یا دور از کارت در وسط نشان میدهد. اگر دهن کارت «&gt;» کارت ایشان در وسط طرف کارت مرموز باشد، شاگرد میخواهد بگوید که فکر میکند کارت مرموز از کارت آنها «بزرگتر» میباشد. اگر نه، شاگرد میخواهد بگوید که کارت مرموز از کارت آنها «کمتر» است. بخش عکس ها/ تشریحات تصویری را برای نمونه آن ببینید.</p> <p>مرحله 7 : اگر حدس شاگرد درست باشد، استاذ شمارنده را روی کارت «&gt;» شاگرد میماند، اگر نه، نوبت شاگرد دیگر میرسد تا حدس بزند.</p> <p>مراحل 8 : مرحله 6-7 را در ترتیب مخالف عقربه تا وقتی تکرار کنید که نوبت ای هر شاگرد برسد.</p>	
<p>مرحله 9 : بعد از این که نوبت هر شاگرد برسد، کارت مرموز آشکار میشود. شاگردانی که حدس درست را زدند، میتوانند شمارنده را که استاذ روی کارت «&gt;» آنها گذاشته، با خود نگاه کنند.</p> <p>مرحله 10 : استاذ شاگرد نو را انتخاب میکند تا شروع کند. برای ساده ساختن امور، استاذ میتواند تا شاگرد آخر در دوره سابق را در دوره نو اول انتخاب نماید.</p> <p>مرحله 11 : بازی وقتی تمام میشود که هر کدام از شاگردان نوبت اول شروع کردن را بدست بیاورد. شاگرد با شمار بزرگتر شمارنده ها در اخر بازی برنده میشود.</p>	
	عکس ها و یا تصاویر



[عکس به طرف چپ] از بازیکن 15 شروع شده مطابق به عقربه می‌رود، پنج شاگردان حدس ای درست را زدند و ژتون را دریافت کردند. بازیکن شماره 71 باید انتخاب کند که آیا کارت او بزرگتر از کارت مرکزی است و یا کوچکتر. [عکس راست] متأسفانه حدس درست را نزد.

هیچ امکانی وجود ندارد تا شاگردان متیقن باشند که آنها درست هستند یا نخیر، ولی می‌توانند تا حدس آموخته را بر اساس کارت شده به آنها را بزنند. مثلاً: اگر شاگرد دارنده 1 هست، امکان این هست که کارت مرموز از کارت آنها کلان خواهد بود.

اختتام

- به تنهایی اعداد کوچک را استفاده کنید.
- شاگردان را اجازه دهید تا شماره های تمام شاگردان را ببینند(کارت مرموز در میان هنوز روی پایین میماند).
- بیشتر برای بازی ساده تر، شاگردان را اجازه دهید تا کارت مرموز را نیز پیش از حدس زدن ببینند. در این بازی، شاگردان خواهند دانست تا دائم حدس درست بزنند. این به شاگردان اجازه میدهد تا تمرکز را روی ریاضیات نمایند.

ساده سازی