


## ربات خیز کننده

صفری (۴ الی ۵ ساله ها)	سطح
یک دستمال برای بسته کردن چشم های بازیکنان	ابزار های مورد نیاز
هیچ	گزینه های جایگزین برای ابزار ها
هندسه و اندازه گیری ها	مبحث تحت پوشش
موقعیت های نسبی	مهارت های هدف گرفته شده
هیچ	با الهام از
هیچ	زمان آماده شدن
۲۰ دقیقه	زمان بازی کردن
آشنایی با دانش جهت های اساسی (راست-چپ) (جلو-عقب)	آموزش قبلی مورد نیاز
پشتیبانی کم	نیاز به پشتیبانی
رسیدن به هدف با بیشترین تعداد امتیازات، به عبارت دیگر: با کمترین تعداد اشتباهات.	هدف
<p>- بازیکن ۱ (ربات) که به سوی هدف حرکت می کند باید چشم هایش بسته شده، و باید دقیقاً هدایات (جهت هایی) که به او داده می شود را تعقیب کند.</p> <p>- بازیکنان دیگر باید این را یادداشت کنند که چند هدایت (جهت) صحیح یا دنبال شده است (توسط بازیکن ۱) و بر اساس آنچه در بازی توضیح داده شده است، امتیازات را اضافه کنند.</p>	قوانین
<p>- بازیکن ۲، در مکانی در فاصله ۵ قدمی از ربات (بازیکن ۱) ایستاده میشود.</p> <p>- بازیکن ۱، ربات، باید چشم هایش بسته شود - او نباید ببیند که بازیکن ۲ کجا ایستاده است.</p> <p>- بازیکن ۳، باید ربات را به طرف بازیکن دیگر هدایت کند، طوری که کمترین اشتباهات ممکن را داشته باشد.</p> <p>نمونه دستورات:</p> <p>چپ به طرف راست/چپ</p> <p>X قدم به طرف جلو برو</p> <p>X قدم به طرف عقب برو</p> <p>- به عوض هر حرکت صحیح که ربات در مقابل هدایت داده شده انجام میدهد، به وی یک امتیاز بدهید.</p> <p>برای هر دستور صحیح که بازیکن هدایت کننده می دهد، ۱ امتیاز کسب می کند. بازیکن ۲ می تواند امتیازها را به این شکل ثبت کند:</p>	مراحل بازی

هدایت کننده	ربات	
<p>- هنگامی که ربات با موفقیت به هدف میرسد، از دانش آموزان بخواهید تا امتیاز های خود را حساب کنند.</p> <p>- بازیکنان به نوبت نقش ربات و بازیکن هدایت کننده را ایفا می کنند.</p>		
		تصاویر یا اشکال
<p>- بازی را میتوان به صورت تیمی به جای انفرادی انجام داد.</p> <p>- به جای بازیکن دیگر، یک شیء را به عنوان "هدف" برای ربات قرار دهید.</p> <p>- با استفاده از بعضی اشیاء بی خطر به طور مثال (گودیگک خرسک، بالشت و غیره) در مسیر رسیدن به هدف بعضی موانع را اضافه کنید.</p>		تغییرات بازی
<p>- بازیکنان می توانند تمام مسیری که ربات باید در آن حرکت کند را با ایجاد یک نقشه طرح کنند، و بجای اینکه هرکدام یکبار هدایت دهی کنند، همگی یکجا اینکار را انجام دهند.</p>		غنی سازی
<p>- بازیکنان می توانند تعداد قدم ها یا دستورات داده شده را کاهش داده و یا مسیر را ساده تر کنند.</p> <p>- تسهیل کننده/مجری می تواند امتیازها را ثبت کند، و دانش آموزان میتوانند امتیازها را حساب کنند تا ببینند چطور باید برنده بازی شد.</p>		ساده سازی

