

## آخرین کارت باقی مانده

1 (6-7 سال)	درجه
طباشیر 50 کارت نوت ها با اعداد	تدارکات لازمی
اگر طباشیر نباشد، قلم و کاغذ را استفاده نمایید. بالغان و یا بازیکنان میتوانند تا کارت نوت ها با اعداد را ایجاد کنند با: 1. بریدن ورق های کاغذ با طول انگشت ها و عرض 4 انگشت ایشان. 2. نوشتن تمام شماره ها در کارت بین 1-50 (یک شماره روی یک کارت)	متبادل برای منابع
اعداد و عملیات	لایه پوشیده شده
حساب را صرف نظر شوید (2, 5, 10) اعداد طاق و جفت بزرگ و کوچک از ارزش مکانی مرتب سازی در دسته های مختلف	مهارت های هدف گرفته شده
EAA	ایجاد شده توسط
15 دقیقه 20 دقیقه (برای ساختن کارت های اعداد)	وقت مورد نیاز
کمی آشنایی با: حساب 2,3 و 5 را صرف نظر شوید شمار کردن 1-100 اعداد طاق و جفت ارزش مکانی	آموزش سابقه مورد نیاز
پشتیبانی میانه	پشتیبانی مورد نیاز

### قوانین بازی:

بازی کننده با کارت های بیشتر برنده میشود.	هدف
---	-----

<p><b>قوانین</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. این بازی 5 بازیکن را جابجا کرده میتواند.</li> <li>2. یک دفعه کارت ها پخش گردد، قابل تعویذ نمیشوند.</li> <li>3. یک نفر که بازیکن نباشد، باید قوانین را تعیین کند و آن را در هر دوره بحیث سخنگو شریک سازید.</li> <li>4. کارت های که یک دفعه استفاده گردند و از بین برده شدند، نمیتوان که آن را پس بگیرد.</li> </ol> <p>چهار قوانین متفاوت وجود دارند، یک برای هر دوره (گزینه ها توسط سخنگوی انتخاب شده میتواند):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- قانون 1 : تمام اعداد یکی از این میباشد----- (گزینه ها: جفت و یا طاق)</li> <li>- قانون 2 : عد در سلسله صرف نظر از حساب یکی از این ها میباشد----- (گزینه ها: 2 و یا 5 و یا 10 )</li> <li>- قانون 3 : تمام اعداد با----- (گزینه ها: یک عدد بین 5-1 ) در خانه ای 10 ها.</li> <li>- قانون 4 : تمام اعداد بزرگتر و یا کوچکتر از ----- (گزینه ها: یک عدد بین 50-1 )</li> </ul>
<p><b>مراحل</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. کارت ها مساویانه در بین بازیکنان تقسیم میشوند مثلاً: اگر 5 بازیکن باشند، به هر یک 10 کارت داده میشود.</li> <li>2. سخنگوی، یک بالغ و یا خوردهسال است که در بازی اشتراک نمیکند، قانون را برای هر دوره صدا میزند و بازیکنان باید کارت ها را پس کرده همان قانون را تطبیق نمایند.</li> </ol> <p>مثلاً اگر بازیکن شماره کارتهای 12,13,7,26,23,37,46,15,21,5 را دارد:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- در دوره 1، سخنگوی قانون اول را میگوید، یعنی تمام اعداد جفت. بازیکن اول تمام اعداد جفت یعنی 26,46 و 12 را پس میکند.</li> <li>- در دوره 2، سخنگوی قانونو دوم را میگوید، یعنی حساب صرف نظر 5، بناءً بازیکن اول تمام اعداد را که شمار صرف نظر 5 باشد را پس میکند مثلاً 5 و 15.</li> <li>- در دوره 3، سخنگوی قانونو سوم را میگوید، یعنی تمام اعداد با 2 در خانه ده ها بناءً بازیکن اول 21 و 23 را پس میکند.</li> <li>- در دوره 4، سخنگوی قانونو چهارم را میگوید، یعنی تمام اعدادی که از 22 بزرگتر اند بناءً بازیکن اول 37 را پس میکند.</li> </ul> <p>بازیکن اول با دو کارت میماند، که مصادف به 7 و 13 میباشد.</p>
<p><b>تغییرات در بازی</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. قوانین بازی را به قوانین متفاوت تغییر دهید مثلاً بزرگتر، کمتر و یا مساوی و غیره...</li> </ol>
<p><b>اغتناء</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. این بازی را میتوان بحیث یک بازی ای ترتیب دهنده (بدون کارت های اعداد) با استفاده از اشیاء که در خانه و مکتب موجود باشند، انجام شود. مثلاً پینسل ها، چوب ها و لوازم اشپزخانه و کتگوری ها مثل «سرخ» و «استوانه ای»</li> </ol>

<p>1. کارت های کم ساخته شده و استفاده شده میتواند. مثلاً: اعداد از 1-20 استفاده شده میتواند.</p> <p>2. دوره های کمتر بازی شده میتواند مثلاً به تنهایی یک قانون بر دوره و غیره...</p>	<p>ساده سازی</p>
--	------------------