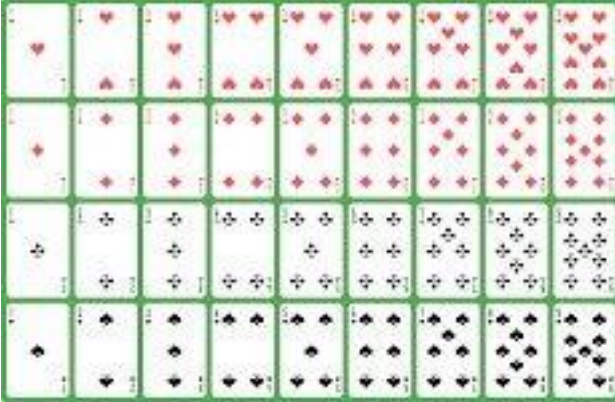


|                           |   |
|---------------------------|---|
| سویه                      | ۱ (رده سنی ۶ - ۷)   |
| منابع مورد نیاز           | نقطه خطوط موازی با اعداد صدها، ده ها و یک ها<br>صفحه قطعه بازی<br>کاغذ<br>پنسل  |
| گزینه های بدیل برای منابع | با تعقیب مراحل زیر یک شبکه ارزش مکانی ایجاد کنید:<br>۱. روی یک تکه کاغذ سه ستون با فاصله زیاد رسم کنید.<br>۲. ستون سمت چپ را "صدها" و به تعقیب آن "ده ها" و بعد از آن "یک ها" را در سمت راست، علامت نمایید.<br>یک صفحه کارت های بازی بسازید، توصیه می شود که اطفال این کار را انجام دهند تا با تعقیب کردن مراحل زیر، اعداد نویسی را تمرین کنند:<br>۱. یک تکه کارت یا کاغذ بردارید و یک مستطیل به اندازه کف دست خود قطع نمایید.<br>۲. در یک طرف کارت، عدد ۲ را بنویسید و ۲ قلب رسم نمایید.<br>۳. این کار را در اعداد ۱۰-۱ تکرار کنید، هر بار همان تعداد قلب را با عددی که نوشتید رسم کنید (کارت شماره ۳ دارای ۳ قلب کشیده شده است و غیره)<br>۴. وقتی در یک ست ۱۰-۱ کامل باشد، این کار را برای ست ۳ تایی دیگر تکرار کنید اشکال به بطور مثال مربع، مستطیل، دایره، مخروط، الماس، چوب و بیل و غیره.<br>۵. برای هر یک از شکل ها، در ۳ کارت چهره بسازید، که کارت های جک (غلام، ملکه و شاه هستند) این کارت ها را میتوان جایگزین هر ۳ کارت کرد).<br>هنگامیکه این کار را انجام دادید، باید ۴ ست ۱۰-۲ و A-J (در مجموع ۵۲ کارت) داشته باشید که هر مجموعه نماد متفاوتی دارد. |
| موضوعات ریاضیکی تحت پوشش  | اعداد و عملیه ها  |
| مهارت های مورد هدف        | قیمت گذاری نمایید   |
| گرفته شده از              | <a href="#">آموزش فضای سوم</a>  |
| زمان مورد نیاز            | ۱۰ دقیقه تا بازی (در صورتیکه منابع موجود باشد).<br>۱۲ دقیقه تا آمادگی (در صورتیکه فقط قیمت موازی نیاز دارد تکمیل شود).<br>۳۰ دقیقه تا آمادگی (در صورتیکه کارت ها و قیمت موازی را نیاز داشته باشیم بسازیم).  |
| آموزش مورد نیاز قبلی      | اعداد از ۱ تا ۲۰  |
| حمایت مورد نیاز           | حمایت کم  |

قوانین بازی:

|        |  |
|--------|--|
| هدف    | بازیکنی که بلندترین امتیاز را کسب کند در آخر برنده اعلان می شود. برای گرفتن یک امتیاز، بازیکن باید بزرگترین عدد را در آخر هر ست تنظیم نماید. |
| قوانین | وقتی یک کارت در ستون قرار گرفت، بازیکن حق ندارد آن را بعدا در ستون بعدی حرکت بدهد.   |

| <p>هر بازیکن باید بلندترین کارت را در صفحه کارت ها به طرف وسط کش کند.</p> <p>مراحل: مطمئن شوید که هر بازیکن (۲-۴ بازیکن) یک قیمت تعیین کرده باشند.</p> <p>مرحله ۱: بازیکنان یک کارت را در نوبت خود کش می کنند.</p> <p>مرحله ۲: وقتی یک بازیکن یک کارت را کش می نماید، آنها یک ستون خالی را انتخاب می کنند تا آن را در جمع نمرات خود بگذارند. هدف آنها ساختن بزرگترین عدد است.</p> <p>به طور مثال، برای اولین نوبت، بازیکن شماره ۱ ممکن است یک عدد ۵ بکشد و آن را در ستون ده ها قرار دهد. در نوبت بعدی، بازیکن شماره ۱ ممکن است یک عدد ۲ بکشد و آن را در قطار یک ها قرار دهد. در نوبت سوم، بازیکن شماره ۱ ممکن است ۷ را بکشد و باید آن را در مکان صدها قرار دهد. پس از آن بازیکن شماره ۱ برای این دور از بازی عدد ۷۵۲ را می ساخت. اگر این بیشترین تعداد ساخته شده باشد، بازیکن ۱ برنده می شود.</p> <p>مرحله ۳: بازیکنی که بیشترین تعداد را در پایان دور اول داشته باشد یک امتیاز می گیرد. تعداد دورهای بازی شده ۱ روند بیشتر از تعداد بازیکنان است. به طور مثال، اگر ۳ بازیکن وجود داشته باشد، تعداد دورهای بازی شده ۴ است.</p> <p>برای اینکه این بازی خوب نتیجه بدهد، معلم باید یک صفحه فقط با اعداد ۰-۹ بسازد.</p> | <p>مراحل</p> |       |      |  |  |  |                           |
|---|--------------|-------|------|--|--|--|---------------------------|
| <p>رده بندی اعداد را تنظیم نمایید:</p> <table border="1" data-bbox="248 1133 1118 1749"> <thead> <tr> <th data-bbox="248 1133 555 1189">صدها</th> <th data-bbox="555 1133 831 1189">ده ها</th> <th data-bbox="831 1133 1118 1189">واحد</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="248 1189 555 1749"></td> <td data-bbox="555 1189 831 1749"></td> <td data-bbox="831 1189 1118 1749"></td> </tr> </tbody> </table> <p>جدول بازی کارت ها</p>   | صدها         | ده ها | واحد |  |  |  | <p>تصاویر ویا تشریحات</p> |
| صدها  | ده ها        | واحد  |      |  |  |  |                           |
|   |              |       |      |  |  |  |                           |

|  |                            |
|--|----------------------------|
|   |                            |
| <p>این بازی به هدف بدست آوردن کوچکترین عدد انجام می شود. بنابراین، بازیکن با کوچکترین عدد در آخر یک ست، یک امتیاز بدست می آورد.</p>  | <p><b>تغییرات بازی</b></p> |
| <p>برای تغییر دادن اهداف، در بازی تغییرات بیاورید:</p> <p>بزرگترین عدد را تفریق نمایید،<br/>بعدها آن کوچکترین عدد را و بعدا<br/>دومین بزرگترین عدد را تفریق نمایید ... و غیره</p>  | <p><b>غنامندی</b></p>      |
| <p>۱. به جای گذاشتن سه ستون قیمت عدد، بازی را میتوان تنها با ۱۰ ثانیه و ۱ ثانیه بازی کرد.</p> <p>هنگامیکه یک بازیکن یک کارت را در یک ستون قرار می دهد، در نوبت بعدی خود، اجازه دارد ترتیب یک جوره کارت را تغییر دهد.</p> | <p><b>ساده سازی</b></p>    |