

مسابقه ۱۰۱ !

سویه	۲ (رده سنی ۸ - ۱۰)
منابع مورد نیاز	قلم و پنسل کاغذ دانه کعبی (یکی به هر گروه)
گزینه های بدیل برای منابع	با استفاده از این رهنمایی ها و مثال ها در بخش تصاویر/توضیحات می توان یک دانه بازی لگو را ساخت : ۱. چهار مربع یک اندازه به صورت افقی ترسیم نمایید. ۲. دو مربع در بالا و پایین مربع دوم بالای خط افقی در مرحله ۱ رسم نمایید. ۳. لبه بیرونی شکل را قطع کنید و لبه های آن را قات نمایید تا به یک شکل مکعب تبدیل شود. ۴. برای چسباندن لبه ها به یکدیگر از چسب لبه ها استفاده کنید. ۵. به هر صورت بالای آن به شکل نقطه نقطه بکشید تا اعداد ۶-۱ را نشان دهند. از مثال در بخش تصاویر/ توضیحات استفاده کنید تا مشخص شود هر عدد کجا باید نوشته شود.
موضوعات ریاضی تحت پوشش	اعداد و عملیه ها
مهارت های مورد هدف	مفهوم جدول سیستم اعداد را در اعداد سه و چهار رقمی شناسایی نمایید
گرفته شده از	Prodigy , Board Game Designer - Gordon Hamilton
زمان مورد نیاز	زمان تنظیم شده ۲۰ دقیقه زمان بازی ۱۰ دقیقه
آموزش مورد نیاز قبلی	ضرب در ۱۰
کمک مورد نیاز	نظارت پایین

قوانین بازی

هدف	تیمی که به ۱۰۰۱ قبل از به اتمام رسیدن بازی برنده اعلان میشود.
-----	---

<p>مراحل</p>	<p>مرحله ۱: معلم شاگردان را به دو دسته تقسیم می کند.</p> <p>مرحله ۲: معلم به هر جوره یک ورق میدهد و یک صفر در بالا می نویسد. معلم همچنان به هر جوره یک دانه مکعبی میدهد.</p> <p>مرحله ۳: شاگردان به نوبت دانه مکعبی خود را می اندازند. بعد از هر انداختن، شاگردان به صورت جوره تصمیم می گیرند که آیا آن نوبت را به مجموع نمرات خود اضافه کنند یا نمره نوبت خود را در ۱۰ ضرب کنند و حاصلضرب را به مجموع خود اضافه کنند.</p> <p>مرحله ۴: اگر یک جوره شاگردان از ۱۰۱ بالاتر برود، آنها در آن روند از بازی بیرون هستند.</p> <p>مرحله ۵: بعد از ۱۰ بار انداختن، جوره که نزدیکترین عدد به ۱۰۱ را داشته باشد بدون اینکه خارج شود، برنده اعلان میشود.</p>
<p>تصاویر و توضیحات</p>	
<p>غنامندی</p>	<ul style="list-style-type: none"> • از شاگردان بخواهید دانه مکعبی را دقیقاً ۲۰ بار باندازند. • در دانه های لُو اعداد بزرگتر ایجاد کنید و عدد مورد نظر را عددی بزرگتر از ۱۰۱ قرار دهید. • از شاگردان بخواهید که با عدد ۱ شروع کنند. هر بار که صفحه بازی خود را می چرخانند، یا مجموع نمرات خود را با عددی که چرخانده اند ضرب می کنند یا تعداد خود را با ۱۰ برابر عددی که چرخانده اند ضرب می نمایند.
<p>ساده سازی</p>	<ul style="list-style-type: none"> • عدد مورد هدف را کوچکتر از ۱۰۱ ایجاد کنید. • به جای شماره گذاری استاندارد یا معیاری با اعداد ۱، ۱، ۲، ۲، ۳ و ۳ دانه تشکیل دهید.