

درجه	(گروه سن 6-7)
<p>منابع مورد نیاز</p>	<p>دسته کارت های شماره دار "<" کارتها (تعداد 1 بر یک شاگرد) شمارش (برای هر شاگرد، 1 برای هر شاگرد در بازی؛ مانند، 25 در صورتیکه در بازی تعداد 5 شاگرد بازی میکنند</p>
<p>متبادل برای منابع</p>	<p>برای دسته کارتهای شماره دار، تمام کارتهای توس و چهره دار را از مجموعه دسته کارتها حذف نمائید. در ضمن، شما میتوانید با در نظر داشت سفارش های ذیل برای خودتان ترتیب نمائید:</p> <p>یک قطعه کارت یا ورق را بگیریید و آنرا به اندازه کف دست تان به شکل مستطیل قطع نمائید.</p> <p>1. بالای یک طرف کارت، شماره 2 را بنویسید، و 2 قلب را توسط پنسل سرخ یا رنگ دیگر رسم نمائید.</p> <p>2. هر بار شماره را که شما تحریر کردید به همان اندازه قلب ها را رسم میکنید (بالای کارت دارای شماره 3 تعداد 3 قلب رسم میگردد و غیره) و همین طریقه را برای شماره های 2 الی 10 تکرار نمائید،</p> <p>3. زمانیکه مجموعه 2 الی 10 تکمیل گردید، برای مجموعه الماس این کار را تکرار نمائید (از پنسل سرخ یا عین رنگ پنسل که برای مجموعه قلب ها استفاده گردیده، استفاده نمائید)، پشه (استفاده از پنسل سرب) و قره (استفاده از پنسل سرب)</p> <p>4. زمانیکه اینرا تکمیل نمودید، شما در مجموع چهار سیت از 2 الی 10 (36 کارت در مجموع) کارتها دارید که هر یک از مجموعه آن دارای سمبول مختلف می باشد. مجموعه الماس و قلب ها باید در یک رنگ و قره و پشه باید دگه رنگ داشته باشند.</p> <p>5. بمنظور کسب اطمینان از ترتیب کارتها به گونه درست، به بخش تصاویر مراجعه نمائید.</p> <p>اگر شما کارتهای خود را میسازید، شما میتوانید غیر از شماره های 2 الی 10، شماره های دیگری را استفاده نمائید. ما استفاده از شماره های 1 الی 40 را توصیه میدهیم.</p> <p>برای ساختن ">" کارتها</p> <p>1. یک قطعه کارت یا ورق را بگیریید و آنرا به اندازه کف دست تان به شکل مستطیل قطع نمائید.</p> <p>2. بالای هر کارت سمبول ">" را رسم نمائید.</p> <p>جای شمارنده، شما میتوانید از سنگها، سکه و یا اشیای دیگر را برای دنبال کردن پیروزی ها در جریان بازی استفاده نمائید.</p>



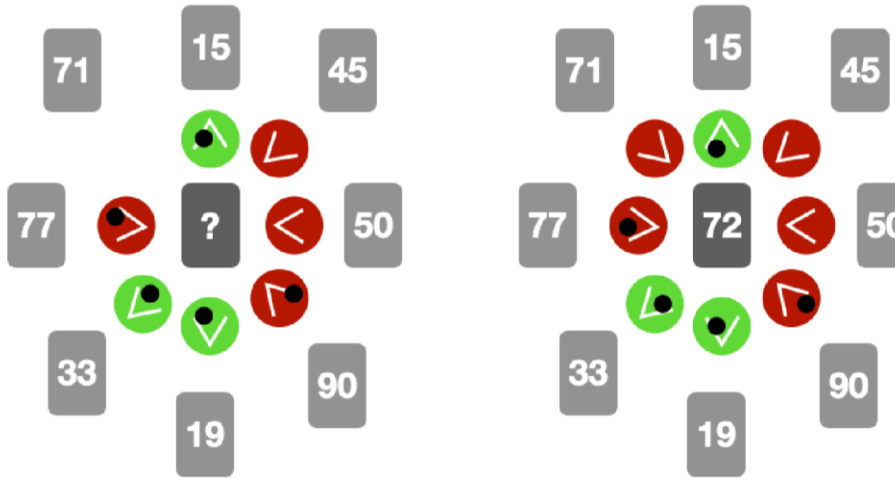
شماره ها و عملکرد ها	لایه پوشیده شده
تنظیم شماره ها از 0 الی 100 به ترتیب صعودی و نزولی	مهارت های هدف گرفته شده
طراح بازی تخته، گوردون هامیلتن	الهام گرفته شده از
وقت آمادگی 10 دقیقه وقت بازی 20 دقیقه	وقت مورد نیاز
دانستن شماره 1 الی 40 دانستن اصطلاحات دو عددی، بیشتر از (>)، مساوی به (=)، و کمتر از (<)	آموزش سابقه مورد نیاز
نظارت پایین	پشتیبانی مورد نیاز

قوانین بازی:

هدف شاگرد ای که دارای شماره های بیشتر (مانند تعداد بزرگ از حدس های درست) در اخیر بازی باشد برنده هست.	قوانین
شاگرد میتواند کارتهای خویش را ببیند ولی کارتهای شاگردهای دیگر را دیده نمیتواند	



<p>مرحله 1: شاگردا در یک دائره ميشينند</p> <p>مرحله 2: استاد بر هر شاگرد ">" کارت ميدهد</p> <p>مرحله 3: استاد به طرف بالاي کارت موجود در دسته ميشيند و کارت را روي به پائين در بين شاگردا مگذارد تا هيچ يکي از شاگردا آنرا ديده نتواند. استاد بايد شماره کارت را به ياد داشته باشد. استاد ميتواند يك شماره مخفي را در ورق بنويسد تا با اونها به ياد داشتن کمک کند.</p> <p>مرحله 4: از دسته باقيمانده، استاد به هر شاگرد يك کارت روي به پائين تقسيم ميکند.</p> <p>مرحله 5: استاد يك شاگرد را براي آغاز بازي انتخاب مي کند.</p> <p>مرحله 6: اين شاگرد يا طرف آشکار کارت ">" خويش را به طرف کارت مخفي در بين و يا دورتر از کارت در بين اشاره ميکند. اگر دهن کارت اونها ">" به طرف کارت مخفي موجود در بين اشاره ميکند، هدف شاگرد اين است که اونها فکر ميکنند کارت مخفي "کلانتر" از کارت اونها است. در غير از آن، هدف شاگرد اين است که اونها فکر ميکنند کارت مخفي کمتر از کارت اونها است. براي مشاهده مثال اين به بخش تصاوير مراجعه نمايند.</p> <p>مرحله 7: اگر حدس شاگرد درست باشد، استاد شمارنده را بالاي ">" کارت شاگرد ميماند. در غيز آن، نوبت شاگرد ديگر براي حدس زدن ميشود.</p> <p>مرحله 8: مراحل 6 و 7 را به نحو ساعت ادامه دهيد تا به هر شاگرد نوبت برسد.</p>	مراحل
<p>مرحله 9: بعد از آنکه به هر شاگرد نوبت رسيد، کارت مخفي ظاهر مي گردد. شاگردهايکه درست حدس زدند، شمارنده را که استاد بالاي کارت ">" اونها مانده بود، با خود نگاه ميکنند.</p> <p>مرحله 10: استاد شاگرد جديد را براي آغاز بازي انتخاب مي کند. تا کارها آسان گردد، استاد ميتواند آن شاگرد را که در مرحله قبلي آخر رفته بود، براي آغاز بازي انتخاب مي نمايد.</p> <p>مرحله 11: بازي زماني ختم ميگردد که تمام شاگردان فرصت آغاز بازي را دريافت کرده باشند. شاگرد ايکه داراي بزرگترين تعداد شمارنده باشد در نهايت برنده مي باشد.</p>	
	عکس ها و يا تصاوير



{ تصویر چپ } از بازیکن شماره 15 آغاز و به نحوه ساعت ادامه دارد، تعداد 5 شاگرد درست حدس کردند و علامت را دریافت کردند. بازیکن شماره 71 باید انتخاب کند که آیا کارت ایشان بزرگتر یا خردتر از کارت گذاشته شده در بین است یا خیر. { تصویر راست } متأسفانه ایشان نادرست حدس کردند.

• هیچ راه وجود ندارد تا شاگردها درک کنند که آیا اونها درست اند، ولی اونها میتوانند حدس قریحته را بر اساس کارت که بر اونها داده شده انجام دهند. بطور مثال، اگر بر شاگرد کارت شماره 1 داده شده، امکان دارد که کارت مخفی بیشتر از کارت ایشان می باشد.

اغتناء

- فقط اعداد خورد استفاده نمائید
- برای شاگردها اجازه بدهید تا شماره های کارتهای شاگردهای دیگر را ببینند (کارت مخفی گذاشته شده در بین تابحال رو به پائین میباشد)
- برای بازی آسانتر، به شاگردها اجازه دهید تا کارت مخفی را قبل از انجام دادن حدس ببینند. در این نوع بازی، شاگردها میتوانند حدس درست را بکنند. این کار شاگردها را قادر به تمرکز بالای ریاضی میسازند.

ساده سازی