

## «ارزش مکانی لوبیایی ۲»

تنظیم کننده: هوشمند حسن نیا

منبع: تألیفی

### اهداف فعالیت:

- تجربه‌ی ارزش مکانی
- آزمون و خطا

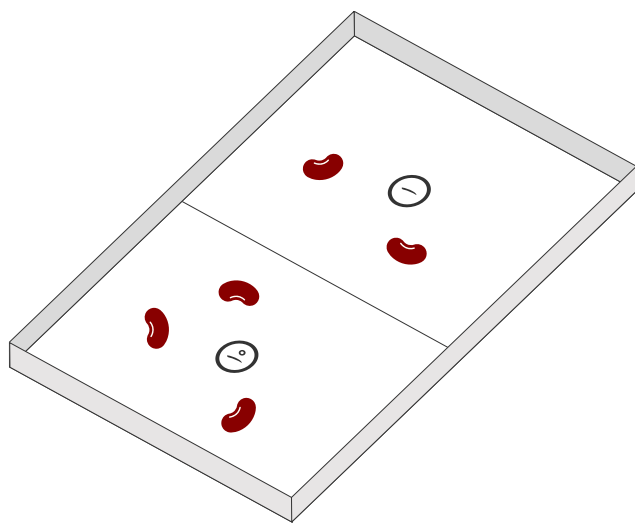
### تعداد شرکت کنندگان:

- ترجیحاً گروه‌های ۲ نفره

### وسایل لازم:

- صفحه‌ی بازی
- تعدادی لوبیا یا مهره
- تعدادی تاس

### شرح فعالیت:



**گام اول:** نخستین گام این فعالیت بسیار ساده است. هر کس در نوبت خود چند لوبیا را در مشتش می‌گیرد و از بالا روی صفحه‌ی بازی می‌ریزد. لوبیایها به طور اتفاقی روی صفحه پخش می‌شوند و با توجه به این که هر کدام روی کدام خانه قرار می‌گیرند، امتیازی برابر با عددِ هر خانه به بازیکن تعلق می‌گیرد. مثلاً در تصویر نمونه‌ی روبه‌رو، بازیکنی که نوبتش بوده، ۳۲ امتیاز گرفته است. تعداد لوبیایهای بازی را شما با توجه به توانایی کلاس، از بین اعداد ۴ تا ۹ مشخص می‌کنید.

سپس نوبت نفر بعد می‌شود و بازی ادامه پیدا می‌کند. این فعالیت برای کلاس اولی‌ها مناسب است؛ بنابراین احتمالاً نمی‌توان به ثبت امتیازها و محاسبه‌ی مجموع آن‌ها پرداخت چون این کار در کلاس

اول دشوار است. اما به تشخیص معلم، اگر بچه‌های کلاس از پس این کار برمی‌آیند، بی‌شک ثبت امتیازها و محاسبه‌ی مجموع امتیازها در انتهای کار، به آموزندگی این فعالیت چیزی می‌افزاید.

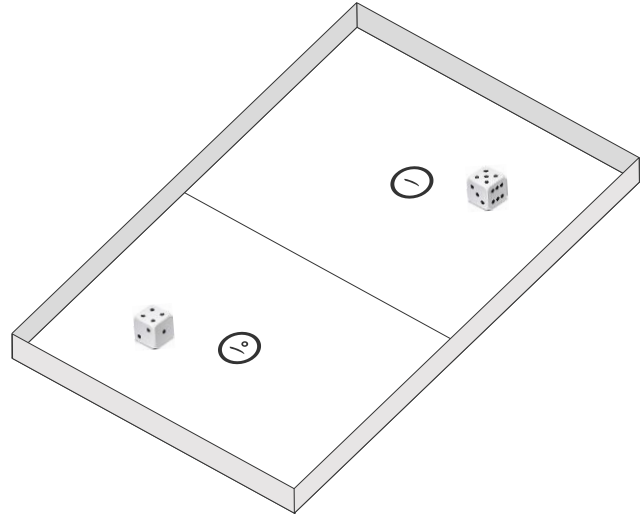
**گام دوم:** بعد از این که دانش‌آموزان به قدر کافی در گام اول تجربه کردند، این بار کار را برعکس انجام دهید. مثلاً بگویید که «نوبت

این بازی را انجام داد و ۲۴ امتیاز گرفت. اگر گفتم لوبیایهای او کجا قرار گرفته بود؟». به بچه‌ها فرصت دهید که فکر کنند و روی صفحه‌هایشان لوبیایها را طوری بچینند که مثل نوید، ۲۴ امتیاز را نشان دهد. این کار را با عددهای مختلف تکرار کنید.

# MATH THINK

## گام سوم: این بار، کاری مشابه با گام اول انجام می‌شود با این

تفاوت که به جای چند لوبیا، از دو تا تاس استفاده می‌شود. هر بازیکن دو تاس را در مشتش می‌گیرد و روی صفحه می‌ریزد. اما این بار هر تاس مثل یک مهره نیست. بلکه اگر مثلاً تاس عدد ۲ را نشان بدهد، مشابه این است که ۴ تا لوبیا در آن خانه قرار گرفته. به عنوان نمونه در تصویر سمت راست، کسی که نوبتش بوده، ۴۵ امتیاز می‌گیرد. دقت کنید که در گام سوم جالب نیست که هر دو تاس در یک خانه قرار بگیرد؛ چرا که ممکن است حالت‌های سختی برای کودک کلاس اول پیش بیاید (مثلاً حالتی که ۵ و ۵ در خانه ده تایی‌ها قرار بگیرد، بسیار برای کلاس اولی‌ها دشوار است). بنابراین



در گام سوم این شرط را هم به بازی اضافه کنید که اگر هر دو تاس در یک خانه قرار گرفت، بازیکن باید دوباره تاس بریزد.

### چند نکته:

- آموزندگی این بازی فقط در تمرین جمع اعداد نیست بلکه می‌تواند به عنوان گام‌هایی برای تجربه‌ی ارزش مکانی مفید باشد. توجه کنید که در این بازی، لزومی ندارد ارزش هر لوبیا با لوبیاهای دیگر برابر باشد بلکه ارزش هر لوبیا وابسته به جایی است که در آن قرار گرفته است؛ مثلاً لوبیایی که در خانه‌ی ۱۰ قرار می‌گیرد ارزشی معادل ۱۰ امتیاز دارد اما اگر همین لوبیا در خانه‌ی ۱ قرار می‌گرفت، ارزشش به اندازه‌ی ۱ امتیاز می‌بود.
- در گام دوم فراموش نکنید که ممکن است کودک در اولین، دومین یا سومین تلاشش موفق نشود. این موضوع نه تنها اشکالی ندارد، بلکه بستر مناسبی برای تجربه‌ی مواجهه با «خطا» و «آزمودن» حالت دیگری از مسئله است.

### تصویرها و ابزارهای ساختنی:

مربع‌های چهارگوشه‌ی شکل را ببرید تا بتوانید لبه‌های صفحه‌ی بازی را تا کنید و دیوار کوتاهی دور تا دور صفحه درست کنید. این دیوار کمک می‌کند که لوبیاها و تاس‌ها دائماً بیرون پرت نشوند.

