

به نام خدای مهربان

پیوست‌ها

بسته هندسه

فعالیت ۱۴ - راهنمای بازی کدام یک سر می خورد؟

برای این بازی، تعدادی شیء سه بُعدی و یک جعبه در اختیار شما قرار دارد. شکل آن‌ها را در زیر می بینید:

معلم عزیز، اشیا را روی میزی بچینید و عکس بگیرید و عکس آن‌ها را اینجا قرار دهید.

برای شروع بازی، ابتدا نوبت هریک از اعضای گروه را تعیین کنید:

نام نفر اول: امتیازات نفر اول:

نام نفر دوم: امتیازات نفر دوم:

نام نفر سوم: امتیازات نفر سوم:

سپس در نوبت هر بازیکن، با چشم‌بند چشم او را ببندید. مطمئن شوید که چیزی نمی بیند.

بازیکنان دیگر یکی از اشیاء را انتخاب کرده و داخل جعبه می اندازند و جعبه را به آرامی تکان می دهند. بازیکنی که چشمش

بسته است باید خوب گوش کند و اگر می تواند، نام شیء داخل جعبه را بگوید یا تصویرش را نشان دهد.

هر پاسخ درست، یک امتیاز دارد. امتیازها را با چوب خط نمایش دهید. بازیکنی برنده است که بیشترین امتیاز را داشته

باشد.

بازی ۵۰-دوز چهارتایی

همراه این برگه، یک صفحه‌ی بازی، یک جدول عملیات، شش تا کارت و یک چرخنده و ۲۴ مهره وجود دارد.

روش بازی:

۱. با هر روشی که دوست دارید، نوبت بازیکنان را تعیین کنید:

نام بازیکن اول: / نام بازیکن دوم: / نام بازیکن سوم:

۲. کارت‌ها را حسابی قاطی کنید و به پشت روی میز بگذارید.

۳. هر بازیکن در نوبت خود، ابتدا یک کارت برمی‌دارد و سپس چرخنده را می‌گرداند. حرف روی کارت و عدد چرخنده، آدرس خانه‌ای روی جدول عملیات است. بازیکن باید آن خانه را پیدا کند و عملیات آن را به درستی انجام دهد و حاصل عبارت را به دست بیاورد. سپس در صفحه‌ی بازی، خانه با همان آدرس را پیدا کند. اگر عدد داخل آن خانه، با حاصلی که به دست آورده بود برابر بود، یکی از مهره‌های خود را روی آن خانه قرار دهد. اگر پاسخ بازیکن نادرست بود، نوبت را از دست می‌دهد و هیچ مهره‌ای نمی‌گذارد.

۴. اگر یک بازیکن به خانه‌ای رسید که قبلاً مهره‌ای در آن بود، می‌تواند آن مهره را در یکی از خانه‌هایی که مهره‌ای ندارد قرار دهد چه مهره‌ی خودش باشد چه مهره‌ی بازیکن دیگر.

۵. بازیکنی برنده است که زودتر، چهار مهره‌اش در چهار خانه‌ی پشت سر هم یک سطر یا یک ستون قرار بگیرند.

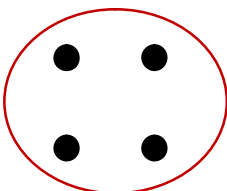
بازی ۵۱-طراحی من، طراحی ما

قوانین و روش بازی:

۱. این یک بازی ۵ نفری است. در هر گروه ۵ نفری، یک نفر به عنوان داور انتخاب می‌شود. به داور، برگه داوری و یک ماژیک آبی و یک ماژیک قرمز داده می‌شود. به هر بازیکن نیز یک کارت و یک ماژیک آبی و یک ماژیک قرمز داده می‌شود. روی هر کارت، یک جدول ۶ در ۶ مختصات است.
۲. نوبت بازیکن‌ها را به روشی عادلانه تعیین کنید:
- نام داور: / نام بازیکن ۱: / نام بازیکن ۲: / نام بازیکن ۳: / نام بازیکن ۴:
۳. ابتدا هر بازیکن باید روی صفحه کارتش، با ماژیک آبی، سه طرح سه خانه‌ای مجزا که در هر طرح، سه تا خانه‌اش از ضلع یا رأس به هم متصل باشند، رسم کند.
۴. داور نیز با ماژیک آبی، طرح‌های هر بازیکن را در یکی از جدول‌های روی برگه داوری ترسیم می‌کند و نام بازیکن را زیر آن می‌نویسد.
۵. سپس بازیکن‌ها به نوبت بازی می‌کنند. هر بازیکن باید چرخنده را بچرخاند و تاس را بیندازد. عدد روی چرخنده، مختصه‌ی افقی و عدد روی تاس، مختصه‌ی عمودی را مشخص می‌کند. اگر خانه‌ای که عددهای چرخنده و تاس آدرس می‌دهند، یکی از خانه‌های طرح‌های آن بازیکن بود، بازیکن با ماژیک قرمز آن خانه را پر می‌کند. وگرنه نوبت بازیکن بعدی است.
۶. داور باید درستی کار هر بازیکن را بررسی کند و روی برگه خود نیز خانه‌ها را با ماژیک قرمز پر کند. اگر بازیکنی در تشخیص خانه‌ها اشتباه کند، امتیاز منفی می‌گیرد. هر بار تشخیص نادرست، ۱ امتیاز منفی دارد.
۷. بازیکنی که زودتر سه خانه از یکی از چهار طرحش قرمز شود، ۲۵ امتیاز می‌گیرد. اگر دو بازیکن هم‌زمان طرح-هایشان تکمیل شود، هریک ۱۰ امتیاز می‌گیرند. اگر سه بازیکن هم‌زمان بازی را تمام کنند، هریک ۷ امتیاز و در صورتی که هر چهار بازیکن باهم طرح‌هایشان کامل شود، هریک ۵ امتیاز می‌گیرند.
۸. داور، برآیند امتیازات مثبت و منفی همه‌ی بازیکنان را حساب کرده و بازیکن برنده را که بیشترین امتیاز را داشته است، اعلام می‌کند.

فعالیت ۵۳- روش بازی «بزن به هدف»

- هر بازیکن یک صفحه و یک ماژیک دارد. ابتدا سه تا از بازیکنان را به عنوان پرتاب کننده به هدف، تعیین کنید.



بازیکن چهارم، در صفحه هدف خوب، یک دایره دور چهار تا از

نقاط دلخواه صفحه (که باهم تشکیل یک مربع می دهند) می کشد.

این نقاط، هدف های بازیکنان پرتاب کننده هستند.

- بازیکنان پرتاب کننده در نوبت خود باید مختصات این نقاط را حدس بزنند. مثلاً بازیکن اول می گوید: ۶ و ۵؛ یعنی

نقطه ای که در ستون ۶ و ردیف ۵ هست. (۵،۶). اگر این نقطه، جزو هدف باشد، آن را روی صفحه خود رنگ می-

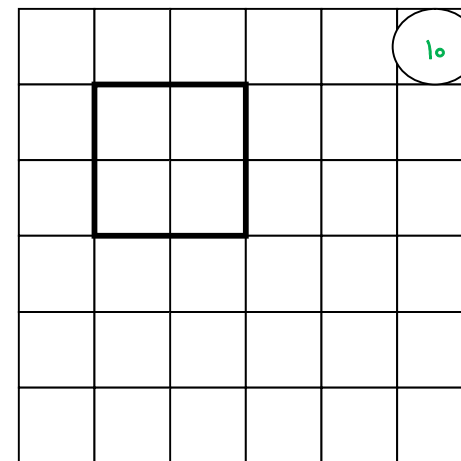
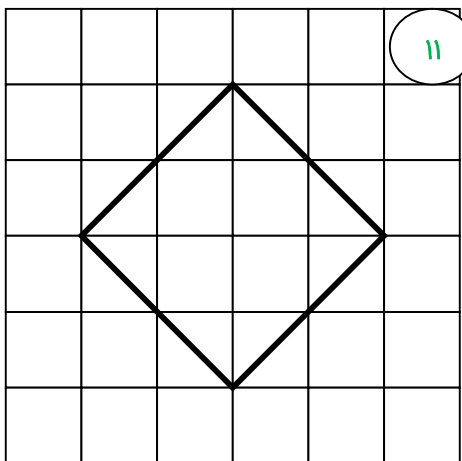
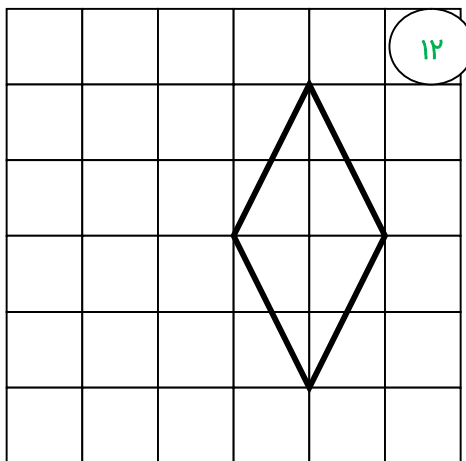
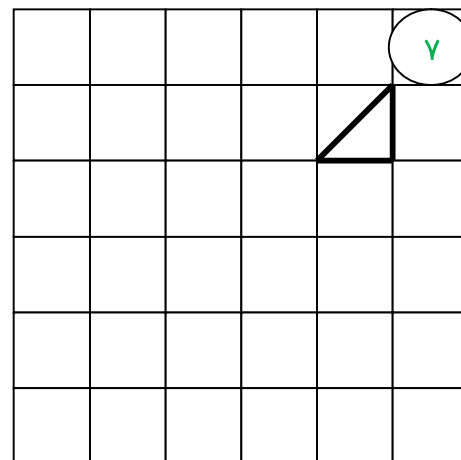
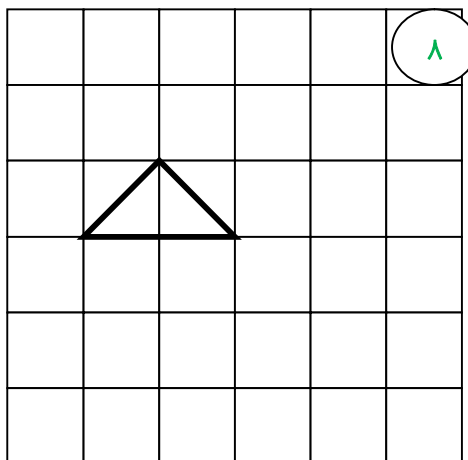
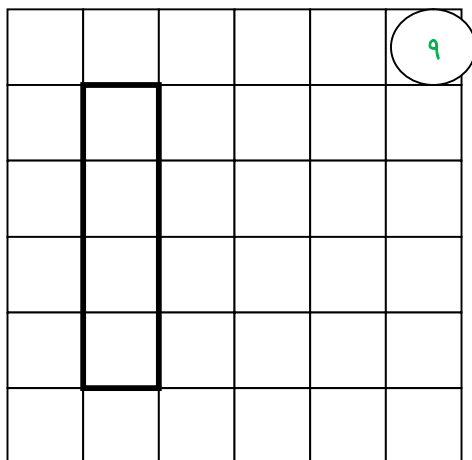
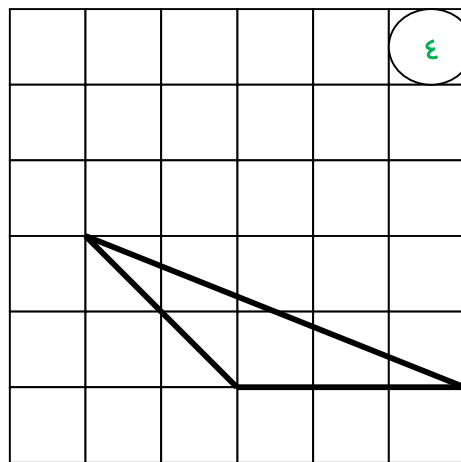
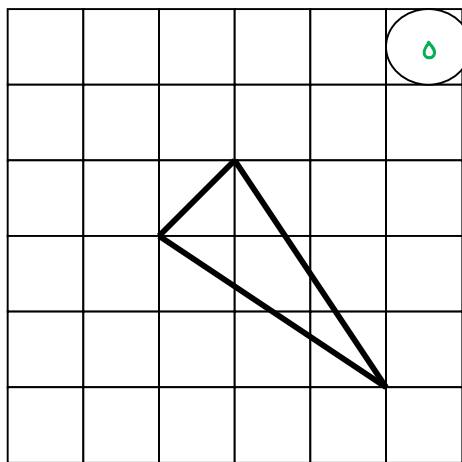
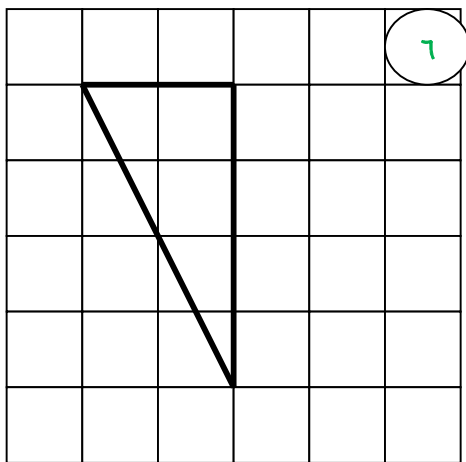
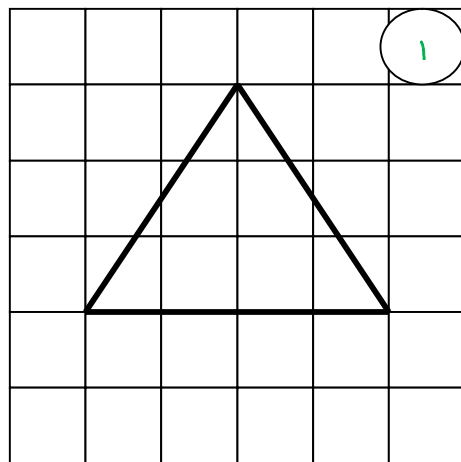
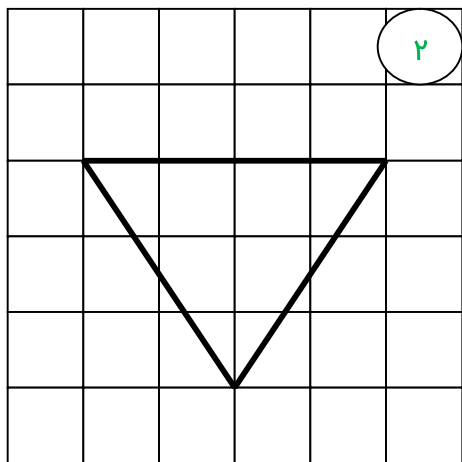
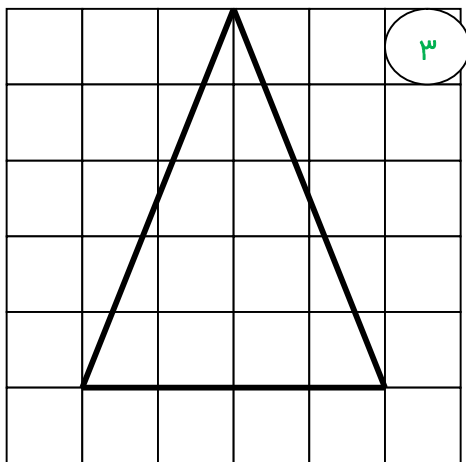
کند.

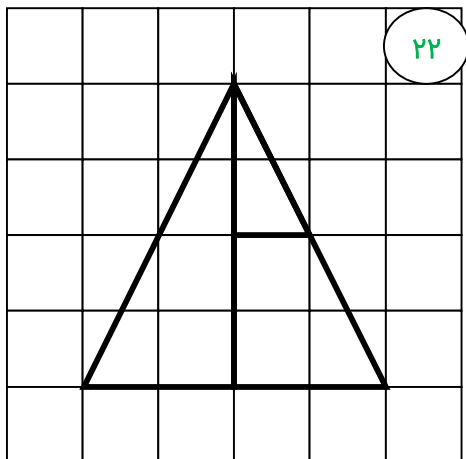
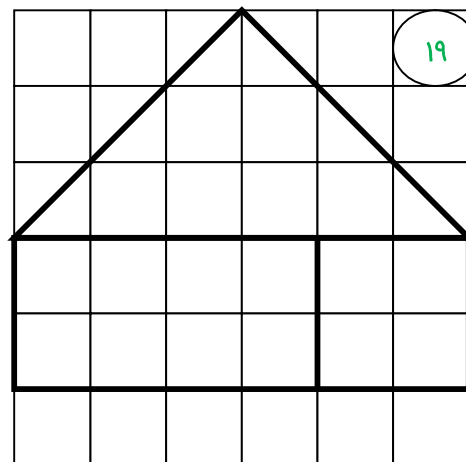
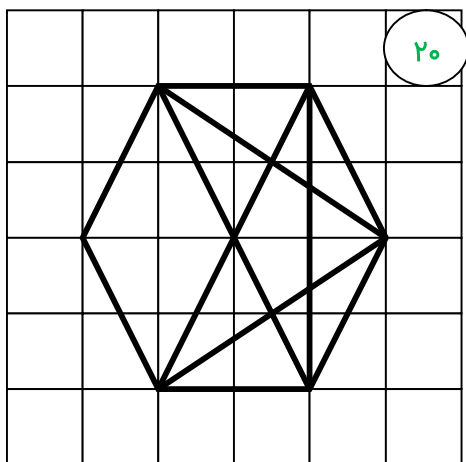
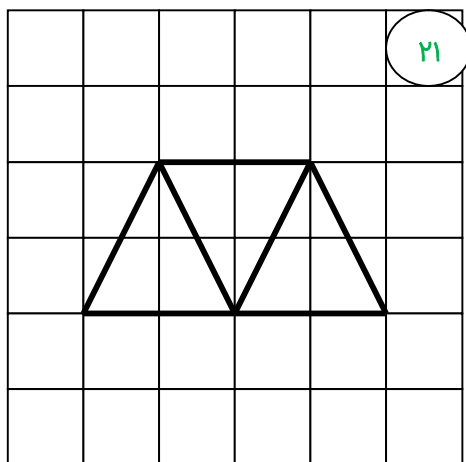
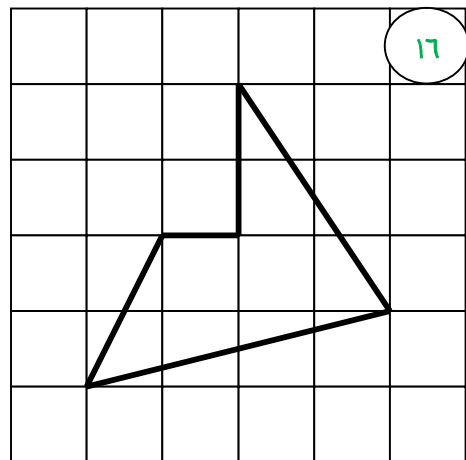
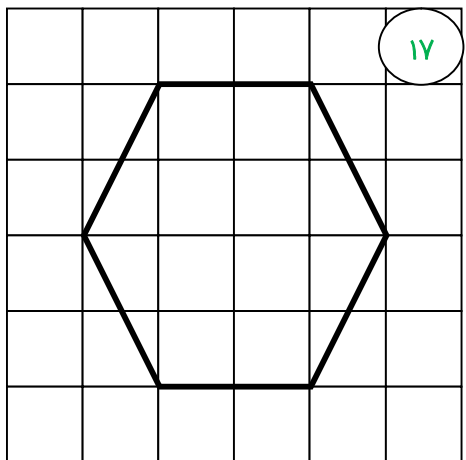
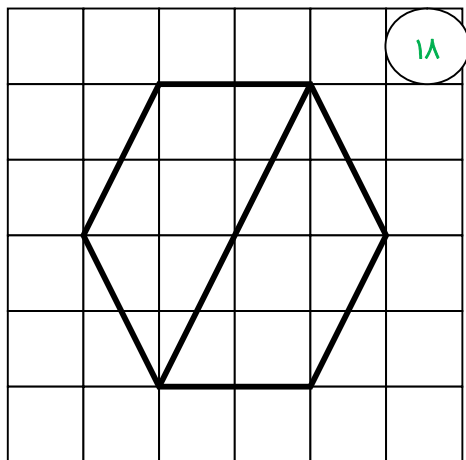
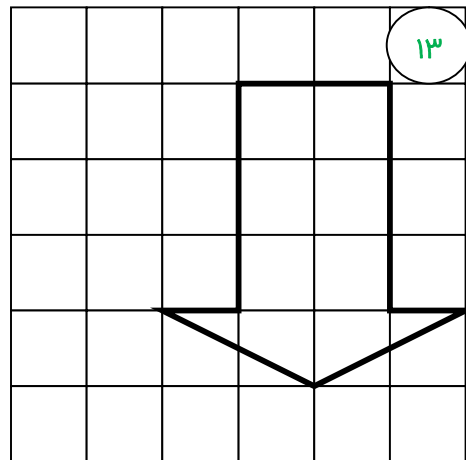
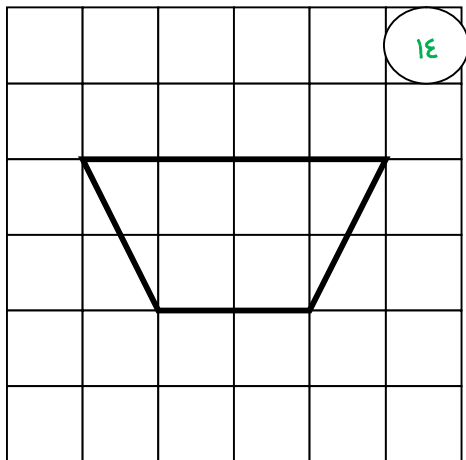
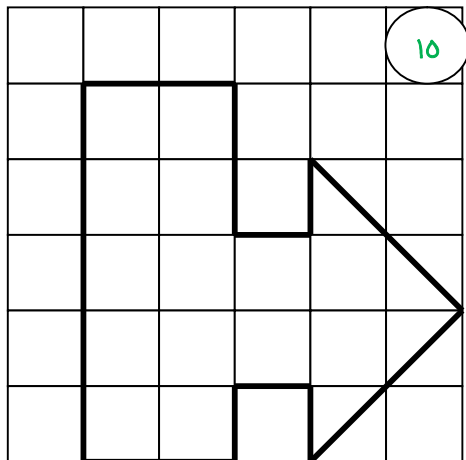
- بازیکنان به ترتیب نوبتشان با حدس زدن مختصات یکی از این چهار نقطه، به هدف پرتاب می کنند.

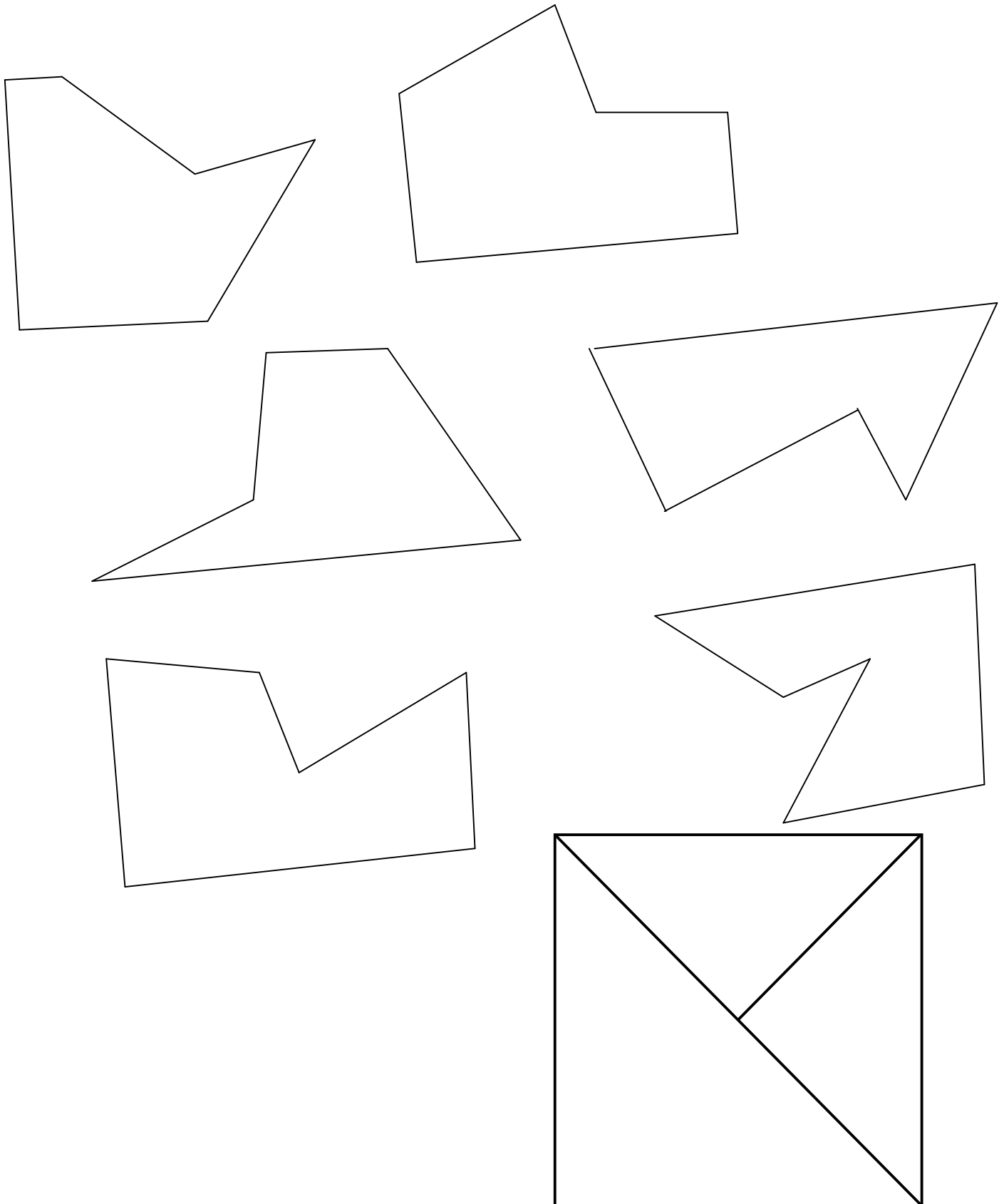
- بازیکنی برنده است که در نوبت خود، آخرین نقطه هدف را به درستی حدس بزند و چهار نقطه را کامل کند.

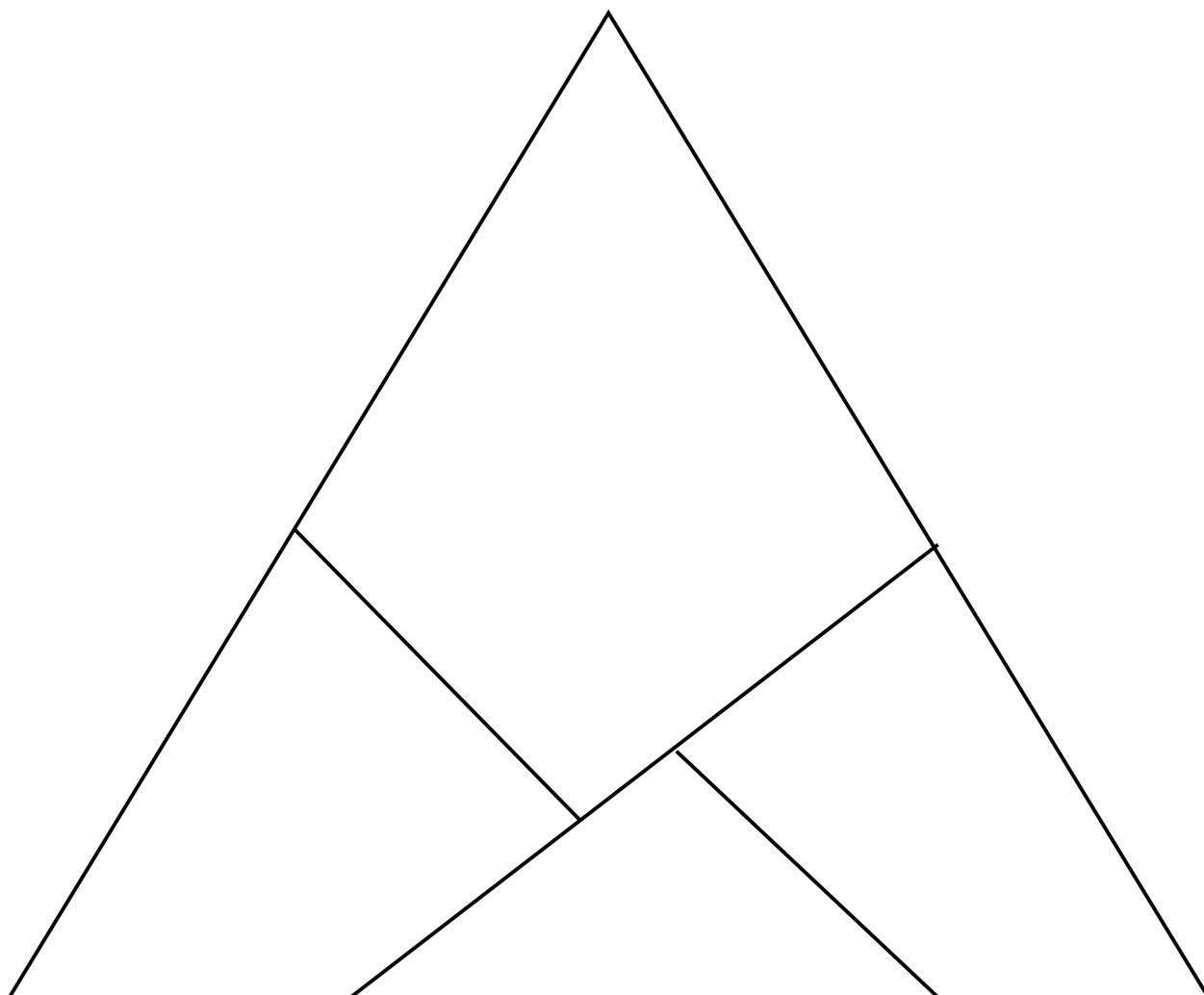
فعالیت ۵۳- روش «مسابقه‌ی ۱۲ و ۱۲»

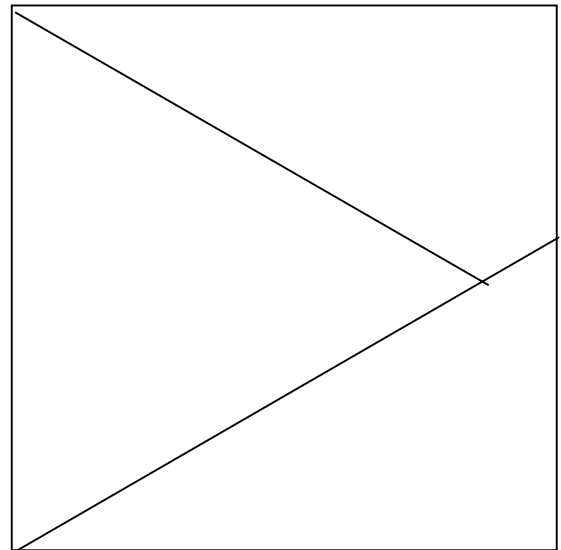
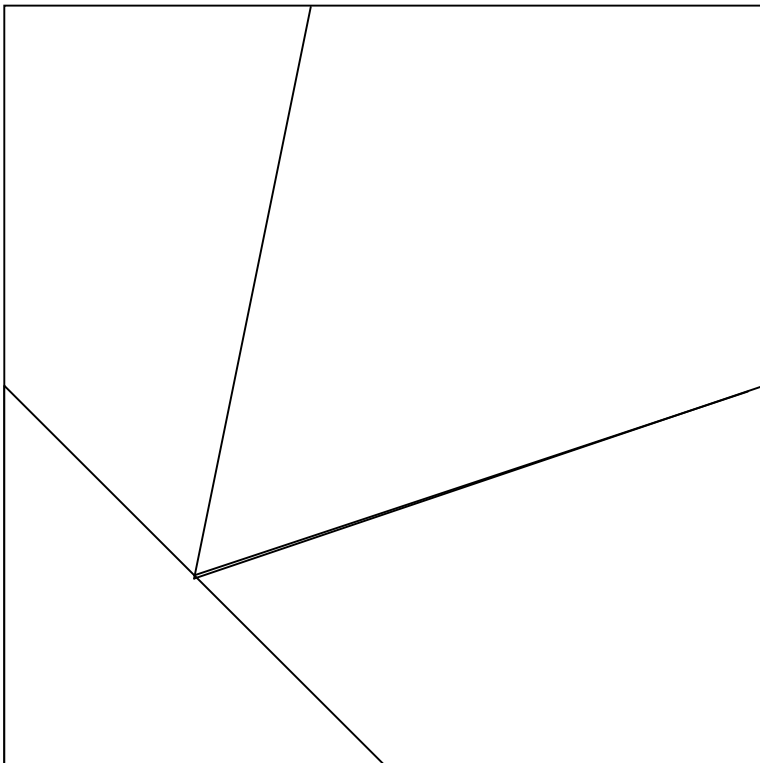
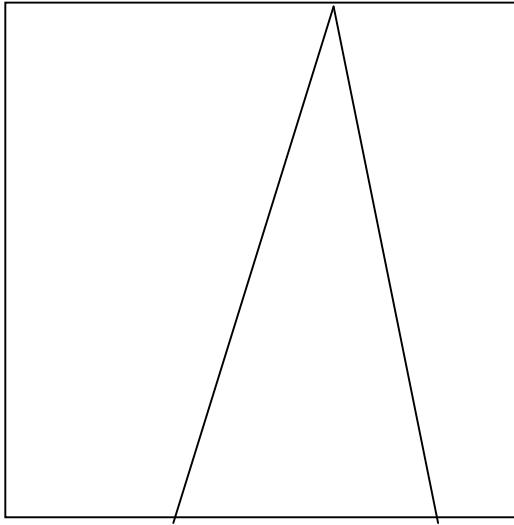
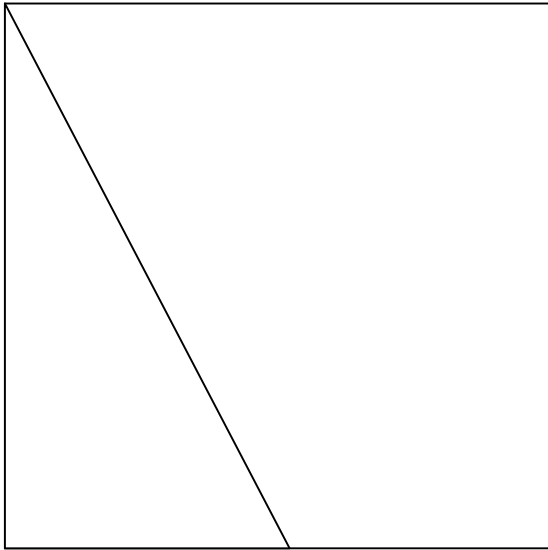
- ابتدا با روشی منصفانه، نوبت هر بازیکن را تعیین کنید. صفحه بازی و تاس را روی میز قرار دهید. بازی از نقطه (۰،۰) شروع می‌شود.
- هر بازیکن در نوبت خو تاس را دوبار می‌اندازد. اولین عدد اندازه حرکت افقی به راست و عدد دوم، اندازه حرکت عمودی به بالا را تعیین می‌کند. اگر بازیکنی در نوبت خود نتواند به اندازه عددهای تاس، افقی یا عمودی حرکت کند و از صفحه خارج شود، در آن نوبت آن حرکت را از دست می‌دهد.
- اگر بازیکنی به منطقه هاشور خورده برسد، فقط یک بار تاس می‌اندازد و پیش از پرتاب تاس، می‌تواند انتخاب کند که آن را افقی حرکت کند یا عمودی.
- بازیکنی برنده است که زودتر به نقطه (۱۲،۱۲) برسد.

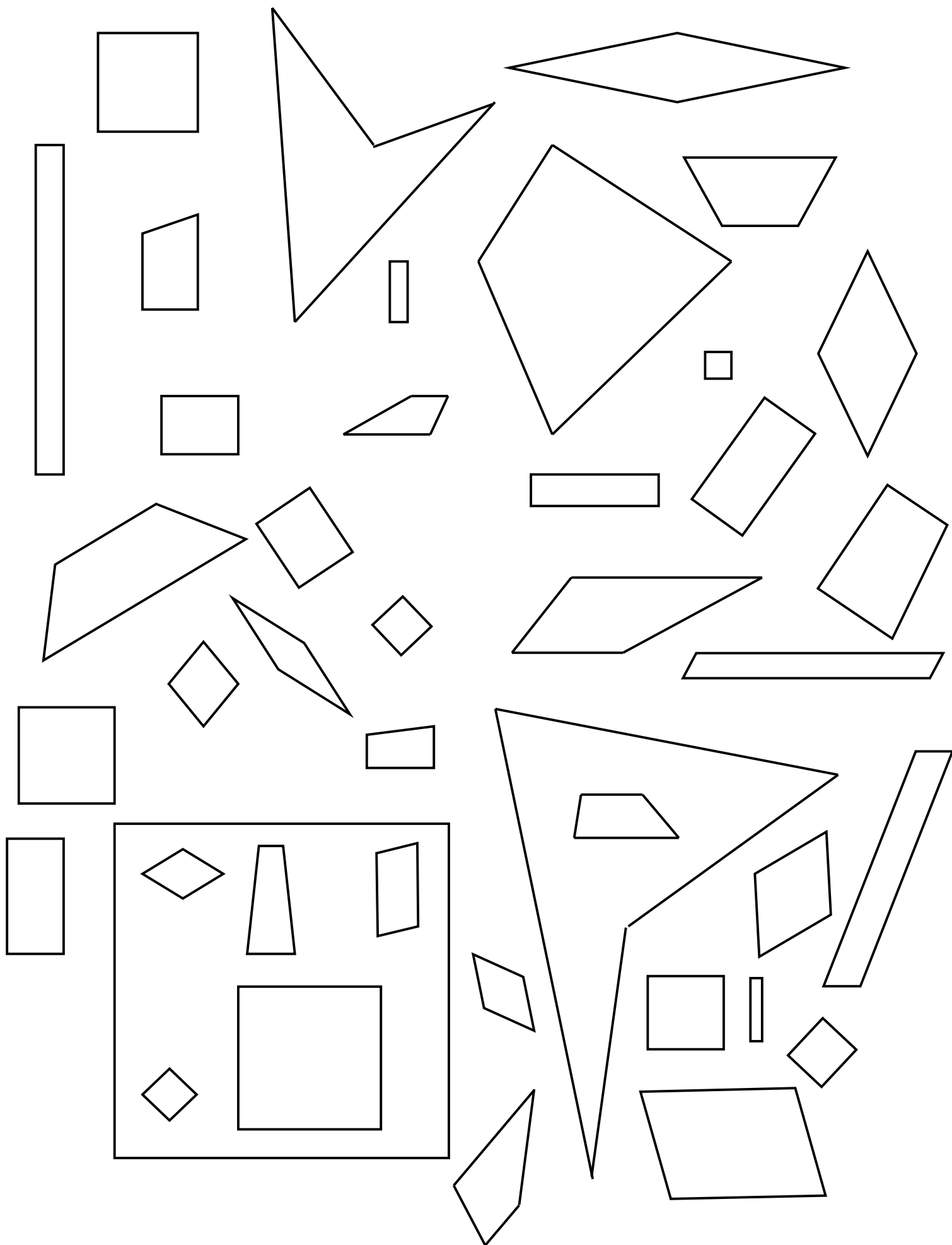


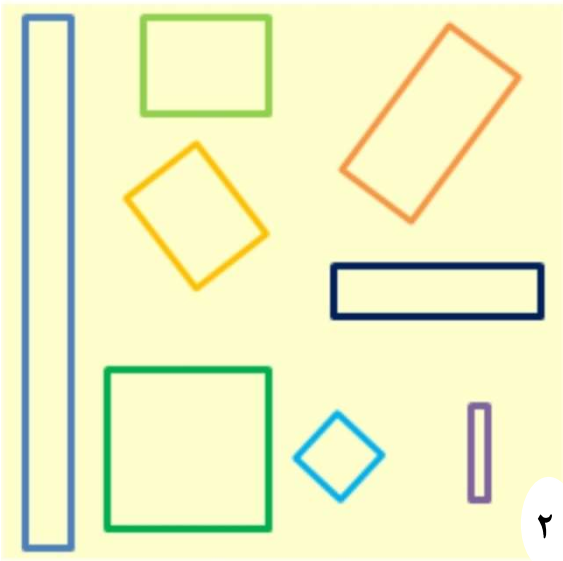




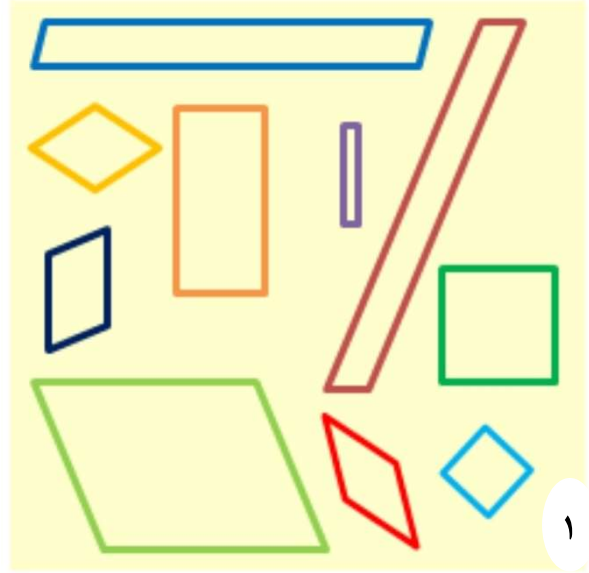




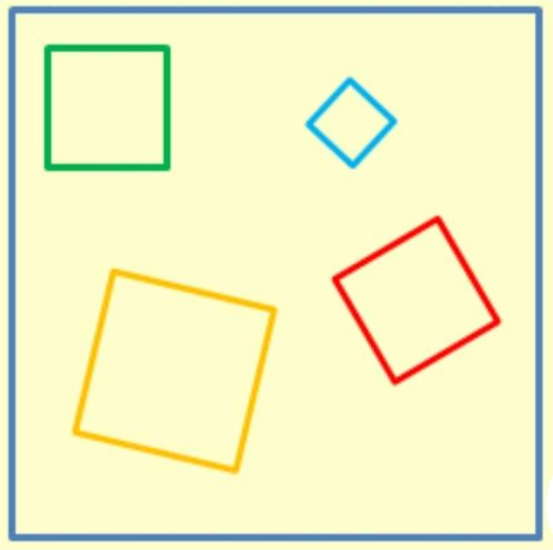




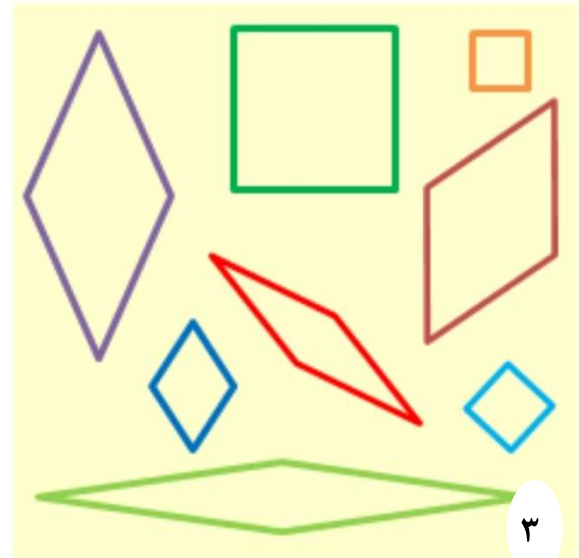
۲



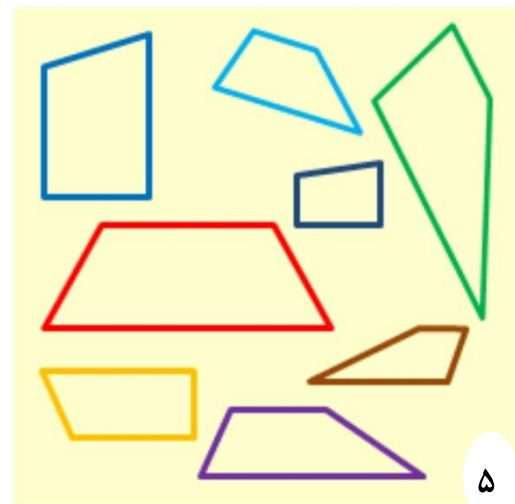
۱



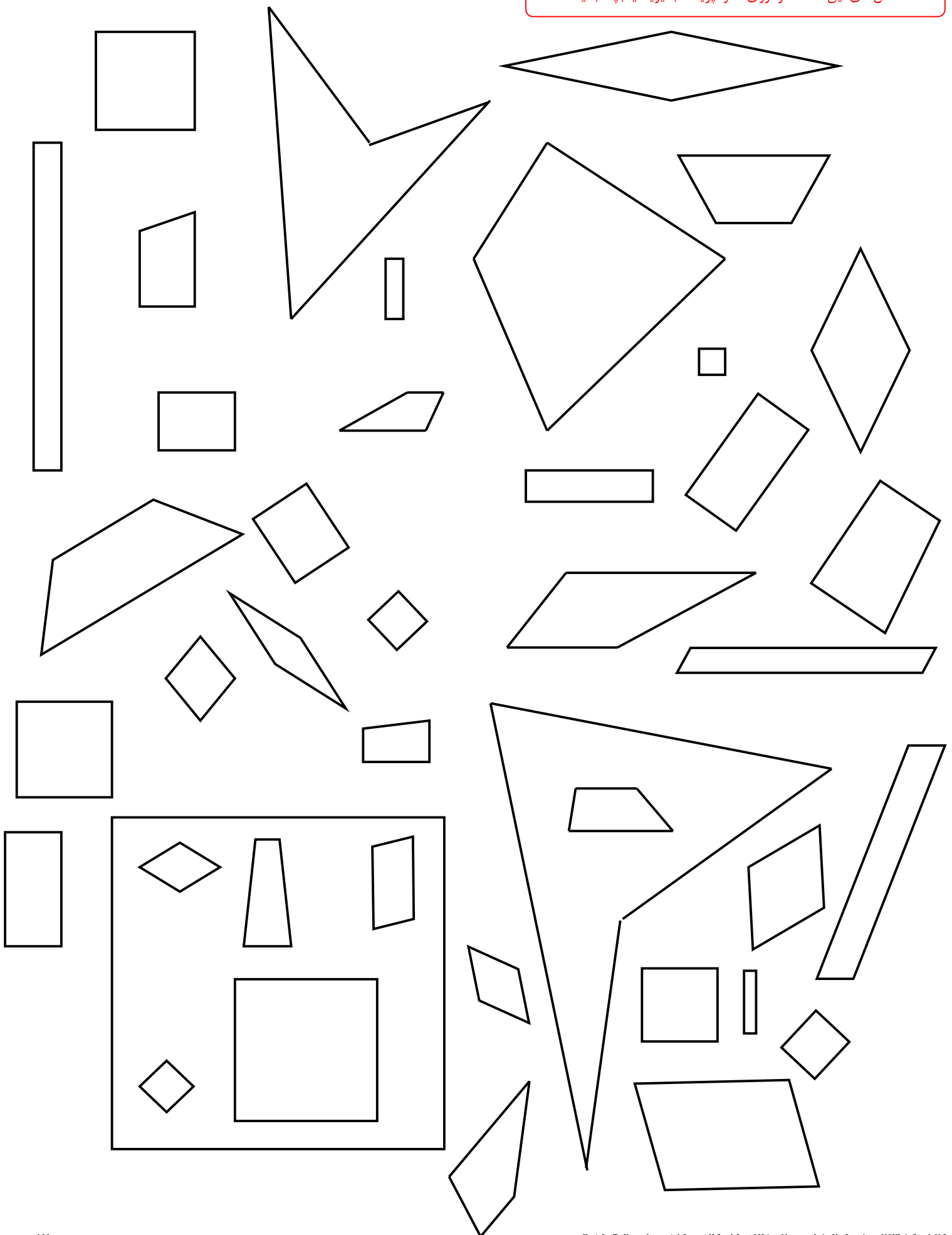
۴



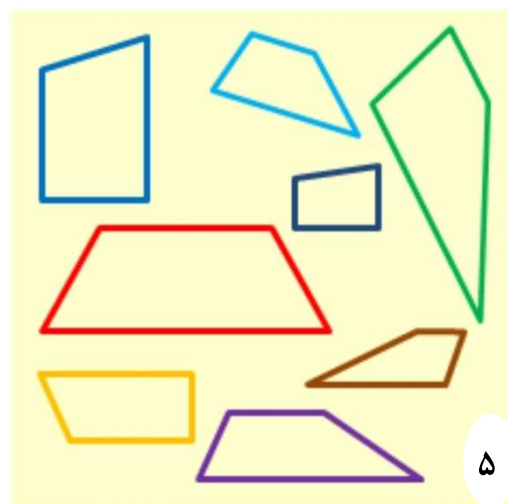
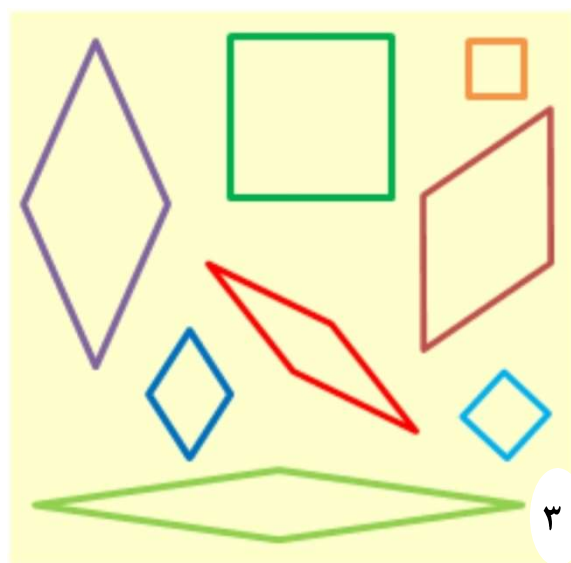
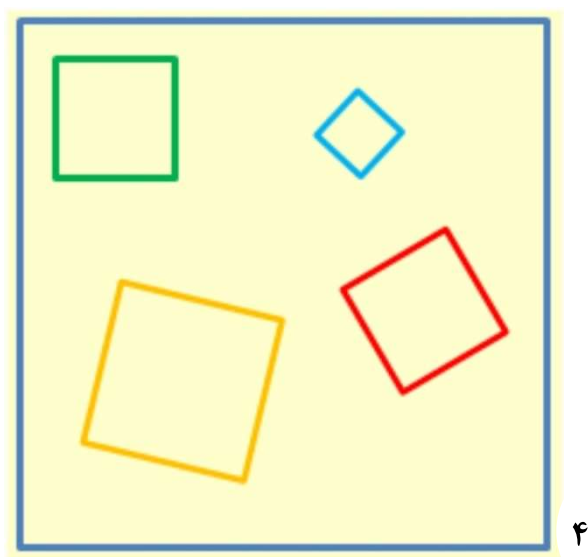
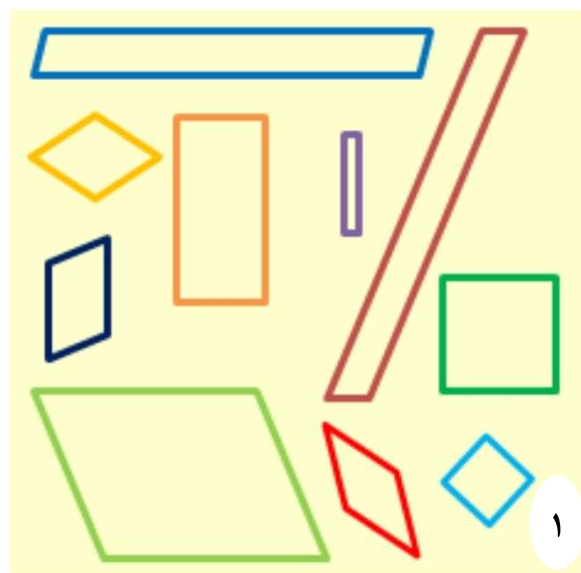
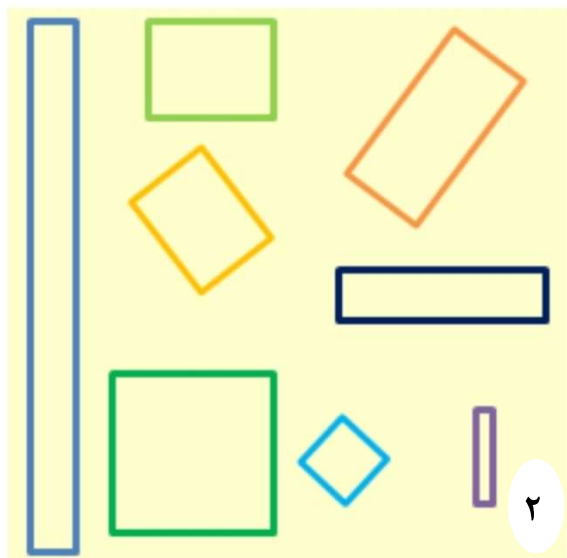
۳



۵



کارت‌های این صفحه را روی مقوا پرینت بگیرید یا بچسبانید.



فعالیت ۳۴ – کارت تصاویر

