



محتویات

- صفحه پلاستیکی بازی
- ۷۲ عدد پولک‌های دوکارتی
- ۶ عدد کارت بازی دوطرفه
- قانون بازی



۱

هدف بازی

پیدا کردن درست و سریع تصاویر روی پولک‌های بیرون آمده از خشاب دوکارتی و قراردادن آن بر روی کارت‌های بازی.

هدف در هر دور از بازی، چیدن درست و سریع پولک‌های دوکارتی بر روی کارت‌های بازی است. هر بازیکنی که بتواند، سریع‌تر کارت خود را تکمیل کند برنده آن دور از بازی خواهد بود.

آماده شویم...

ابتدا کارت‌های بازی رو خوب بُر بزنید. به هر بازیکن یک کارت بدهید.

نکته: کارتها به صورت دو رو است. در طرف سبز کارت، قرار است اعداد انگلیسی و شمارش اعداد به صورت صحیح را یاد بگیریم، به همین جهت در قسمت سبز رنگ کارت، تصاویر همراه با کلمه‌ای که نشانگر تعداد اشکال در آن تصویر هست را نشان می‌دهد. اما در طرف قرمز کارت، قرار است عملیات جمع را تمرین کنیم، به همین جهت معادلات کوچکی همراه با تصویر در آن قرار دارد.



کارت‌های آموزش اعداد
کارت‌های آموزش جمع اعداد

۲

کاور خشاب دوکارتی را برداشته و سپس با پولک‌های زرد دوکارتی، خشاب صفحه بازی رو پُر کنید.



نکته: یادتان باشد پولک‌های دوکارتی را به نحوی داخل خشاب قرار دهید که اعداد به سمت بالا باشند. (همانند شکل روبرو)

با پُر شدن خشاب صفحه دوکارتی، کاور آن را گذاشته و به بازیکن بزرگتر به عنوان هدایت کننده بازی در دور اول بازی، صفحه بازی را بدهید.

یادتان باشد صفحه بازی باید به گونه‌ای باشد که همه بازیکنان قسمتی که از آن پولک خارج می‌شود را به راحتی ببینند.

اکنون همه چیز آماده است تا یک بازی آموزشی و هیجان‌انگیز آغاز شود.

بریم سراغ بازی:

هدایت کننده بازی، اهرم صفحه بازی دوکارتی را جلو و عقب می‌کند. با این کار دو عدد پولک به صورت اتفاقی از خشاب ستون خارج می‌شود. حالا چشمان تیزبین، و ذهن‌های فعال باید ببیند که آیا عدد خارج شده را در صفحه کارت خود دارند یا خیر.

۳

دیگر اعضای خانواده دوکارتی:

دوکارتی انگلیسی

مهارت‌های آموزشی بازی:

افزایش دامنه لغات
آموزش حدود ۳۰۰ کلمه ۳ حرفی انگلیسی به همراه معنای آنها
آشنایی با املای کلمات ساده انگلیسی
مهارت ساخت کلمات
کمک به انجام فعالیت‌های گروهی
تفریح و داشتن اوقات خوش



دوکارتی سرگرمی

مهارت‌های آموزشی بازی:

افزایش قدرت تشخیص کلمات و تصاویر
آموزش املای صحیح کلمات
افزایش قدرت تطبیق در تصاویر
تقویت حافظه و افزایش تمرکز



۷

مهارت‌های آموزشی بازی:

کودکان از ۳ سالگی مهارت‌های همچون یادگیری شمارش اعداد و ردیف کردن اعداد را آغاز می‌کنند. به همین جهت نیاز دارند تا اعداد را شناسایی کنند و با آن‌ها آشنا گردند.

کودکان با شناخت اعداد، مهارت‌های همچون طبقه‌بندی و شمارش را فرا می‌گیرند. برای این زمان از آموزش، استفاده از طرف سبز رنگ کارت‌های بازی توصیه می‌شود.

بعد از آموزش اعداد و تسلط نسبی کودک می‌توانید از طرف قرمز رنگ آن به جهت آموزش جمع استفاده کنید. بازی دوکارتی ریاضی می‌تواند اولین پله آموزشی باشد که کودک در درس ریاضی با آن طی می‌کند. زیرا در آینده می‌تواند مفاهیم پیچیده‌ای همچون تخمین زدن، ترکیب کردن مقادیر و همچنین ضرب اعداد را نیز آموزش ببیند.

۶

یادتان باشد اگر تعداد اخطارتان از عدد ۲ بیشتر شود، به ازای خطای انجام داده، همان تعداد از پولک‌های بدست آمده را به گرداننده بازی به عنوان جریمه برگردانید.

به عنوان مثال در صورتی که خطای سوم صورت بگیرد، ۳ پولک به گرداننده بازی باید بدهید.

پایان هر دور از بازی:



این روند آن قدر ادامه پیدا می‌کند که یک بازیکن بتواند کارت خود را از تصاویر پولک‌ها تکمیل کند. برنده بازی در دور بعد بازی، گرداننده بازی خواهد بود. پس از پایان هر دور، کارت‌های بازی را جمع کرده، بُر بزنید و هر بازیکن باید در دور بعد یک کارت را دوباره انتخاب کنند.

پایان بازی:

زمانی بازی تمام می‌شود که یک بازیکن بیشترین تعداد دور‌های قرار داد شده را برنده شده باشد.

۵

ریاضی



بای جذاب جهت آموزش ریاضی برای کودکان
آشنایی با عملیات ساده جمع



در صورتی که عدد بر روی کارت باشد و درست اعلام شود، هدایت کننده بازی، آن کارت را به نفر برنده می‌دهد، نفر برنده آن را بر روی کارت خودش قرار می‌دهد.

نکته: در روزهای ابتدایی بازی می‌توانید به صورت فارسی این بازی رو انجام دهید، اما بعدها می‌توانید به راحتی اعداد انگلیسی را با فرزندان تمرین کنید.

نکته: در صورتی که عدد مشترک بر روی کارت‌ها باشد و آن عدد بر روی پولک ظاهر گردد، نفری برنده خواهد بود که سریع‌تر و درست آن عدد را اعلام کند.

در صورتی که هیچ یک از اعداد ظاهر شده، بر روی کارت‌ها نباشد، گرداننده بازی باید آن کارت‌ها را دوباره از شیاره که بر روی ستون قرار دارد به داخل خشاب بفرستد.

نکته: در صورتی که یک بازیکن به اشتباه، عدد آن کارت را صدا بزند، از گرداننده بازی اخطار دریافت خواهد کرد. در صورتی که این اشتباه دوبار تکرار شود باید یکی از پولک‌های که بدست آورده است را به گرداننده به عنوان جریمه برگرداند و گرداننده بازی آن کارت را به داخل خشاب از طریق شیار ستون برگرداند.

۴