



محتویات:

۲۱ عدد کارت معادله
۲۱ عدد کارت جواب
قانون بازی

هدف بازی:

تقویت جدول ضرب و مفهوم آن

۱

آشنا شویم....

اختلال یادگیری ریاضی، که گاهی اوقات به نام "دیسکالکولیا" شناخته می‌شود، یک ناتوانی خاص در یادگیری است که در آن فرد با درک مفاهیم، انجام محاسبات و استفاده صحیح از اعداد مشکل دارد.

این اختلال مرتبط با مغز است که یادگیری حساب و کتاب ساده را سخت می‌کند. شیوع اختلال ریاضیات در کودکان بیشتر از کلاس سوم ابتدایی آغاز می‌گردد. اغلب دانش‌آموزان در موضوعاتی که مربوط به ریاضیات است، مانند حفظ کردن جدول ضرب، شمارش اعداد به ترتیب و حفظ کردن قواعد ریاضی مثل نحوه محاسبه محیط و مساحت دچار مشکل هستند.

یکی از راه‌های برطرف کردن این اختلال، بهره‌گیری از وسایل کمک آموزشی است. در آموزش مفاهیم با وسایل کمک آموزشی، با بهره‌گیری از حواس مختلف بویژه حس بینایی در فرآیند آموزش، اثربخشی و پایداری بیشتری را نسبت به آموزش سنتی، مبتنی بر آموزش یکطرفه معلم، شاهد هستیم.

۲



بریم سراغ بازی:

بزرگترین نفر از لحاظ سن آغاز کننده بازی است. او دو کارت از ستون کارت بازی را انتخاب می‌کند و به پشت در کنار ستون کارت‌ها قرار می‌دهد. حالا کوچکترین نفر یکی از کارت‌هایی که توسط بزرگترین نفر کشیده شده است را رو می‌کند. یادتان باشد با رو شدن کارت فقط ۳۰ ثانیه وقت دارید تمامی معادله یا جواب کارت رو شده را ببینید.

حالا پس از پایان زمان، دوباره آن کارت را برگردانید. حالا با برگرداندن کارت دوم که در کنار ستون کارت‌ها هست، باید جواب و یا معادله مشترک را بلند بگویید.



۵

بازی اول: جفتی

هدف بازی

سریع دیدن، سریع به خاطر سپردن و سریع گفتن جواب. هدف در این شیوه از بازی، پیدا کردن جواب و یا معادله‌ای مشترک و جمع کردن کارت‌های بیشتر است.

آماده شویم:

برای اینکه این بازی را انجام دهید، نیاز هست سطح دشواری بازی را تعیین کنید. با تعیین سطح دشواری بازی، یک دسته از کارت‌ها را باید انتخاب کنید.

سطح ابتدایی: بازی با کارت جواب.
سطح متوسط: بازی با کارت جواب و معادله.
سطح دشوار: بازی با کارت معادله.

با تعیین کردن سطح بازی، شما یک دسته از کارت‌ها را انتخاب می‌کنید و به خوبی بر می‌زنید و در مرکز میز بازی به گونه‌ای که دست همه به ستون کارت مدنظر برسد، قرار می‌دهید.

۴

بازی سوم: دو در یک

هدف بازی

سریع دیدن، سریع تشخیص دادن و تشخیص درست عامل مشترک بین کارت خودمان و ستون کارت‌ها.

آماده شویم:

ابتدا کارت‌های معادله و جواب را جداگانه بر بزنید. به هر بازیکن یک کارت را به عنوان غنیمت بدهید. فقط یادتان باشد که کارت‌ها باید به پشت در مقابل بازیکنان قرار گیرد. حال کارت‌های مانده از هر دسته را با هم به خوبی بر بزنید و در وسط میز به گونه‌ای که دست همه بازیکنان به ستون کارت برسد به پشت قرار دهید.

۱۰

نکته: وقتی یک کارت بر روی کارت دیگری قرار می‌گیرد، الباقی بازیکنان باید دنبال عامل مشترک با کارت رویی باشند.

نکته: در صورتی که اشتباه کارت را بگذارید، و مشخص شود که شما تقلب کرده‌اید آن دسته کارت (ستونی که به اشتباه کارت خود را بر روی آن گذاشته‌اید) به شما منتقل می‌شود.

پایان هر دور از بازی

هر نفری که بتواند در سریع‌ترین زمان دست خود را خالی کند نفر اول است و برنده بازی است. یادتان باشد، در صورتی که نفر اول مشخص شد، بازی متوقف نمی‌شود تا نقرات بعد و دوشل نهایی (رقابت بین دو نفر نهایی) مشخص کننده آخرین نفر باشد.

۹

نکته: حواستان را جمع کنید، کارت معادله شما باید بر روی کارت جواب قرار بگیرد. پس برای کارت‌های جواب به دنبال معادله مناسب باشید و بالعکس. با پیدا کردن یک جواب درست برای کارت معادله خود

و یا معادله درست برای کارت جواب، سریع آن را اعلام کنید و کارت خود را بر روی کارت آن شخص بگذارید. یادتان باشد در این نبرد نفسگیر منتظر اجازه و توبت نباشید. فقط سریع دستانتان را از کارت خالی کنید.

در این بازی سه نفره کارت A را باید بر روی کارت B قرار دهد.

۸

با پیدا کردن جواب و یا معادله و گفتن آن، کارت رو شده را به عنوان جایزه بر می‌دارید و بر روی کارت جواب و یا معادله قرار می‌دهید.

نکته: وقتی شما کارت معادله را ببرید و بر روی کارت جواب قرار دهید، حالا دو ستون کارت معادله خواهید داشت و باید منتظر باشید و شش دانگ حواس را جمع کنید تا با رو شدن کارت جواب از ستون کارت‌ها، آن را سریع بردارید.

پایان هر دور از بازی

هر بازیکنی که بیشترین تعداد کارت معادله را جمع کند، برنده کارت معادله و هر کس که بیشترین تعداد کارت جواب را جمع کند، سلطان جواب‌های جدول ضرب خواهد بود و اگر در مجموع بیشترین کارت را جمع کند، برنده برندگان خواهد بود.

۱۱

بازی چهارم: دوشل

هدف بازی

تشخیص سریع جواب کارت معادله رو شده.

آماده شویم:

در این روش یک نفر قاضی می‌شود. قاضی هر دو دسته کارت را بر می‌زند و به پشت در مقابل خود قرار می‌دهد. بازیکنان در مقابل وی می‌نشینند. حال همه چیز آماده و مهیا آغاز بازی است.

بریم سراغ بازی:

قاضی از هر دو ستون یک کارت رو می‌کند. یک کارت جواب و یک کارت معادله. شخص مقابل کمتر از ۵ ثانیه وقت دارد تا جواب مشترک را بیابد.

۱۳

مجموعه بازی ضربدر یکی از آن وسایل کمک آموزشی هست که می‌تواند به فرآیند یادگیری و همچنین برطرف کردن این اختلال به ویژه حفظ کردن جدول ضرب کمک کند. این بازی یکی از ابزار ارزشمند است که دانش‌آموزان می‌توانند هم در کلاس درس همراه با معلمین، مربیان و همچنین در منزل همراه با والدین بازی کنند. آموزش همراه با بازی یکی از ماندگارترین راه‌های آموزشی است.

این بازی کاردتی دارای ۲۱ کارت معادله و ۲۱ کارت جواب است. یادتان باشد همیشه بین یک کارت معادله و دسته کارت جواب از بازی یک جواب مشترک وجود دارد. هدف از این بازی، یادگیری مفهومی ضرب هست اما در قالب یک بازی رقابتی و پرهیجان. تیم تحقیق و توسعه بازیته، به دلیل درک بهتر جدول ضرب در حین بازی، این بازی را در دو سری به نام‌های **ضربدر ۱** و **ضربدر ۲** ارائه کرده است. در بازی **ضربدر ۱** شما ضرب اعداد ۲ تا ۵ را بازی می‌کنید و در بسته **ضربدر ۲** ضرب اعداد ۶ تا ۹ را تمرین خواهید کرد.

۱۲

آماده شویم:

ابتدا هر دو دسته از کارت‌ها رو به خوبی بر بزنید. به هر بازیکن ۴ کارت معادله و ۴ کارت جواب بدهید. فقط یادتان باشد، در حین تقسیم کارت‌ها، کسی روی کارت‌ها را نبیند. کارت‌های اضافی را از بازی خارج کنید. حالا همه چیز آماده یک نبرد خونین است.

بریم سراغ بازی:

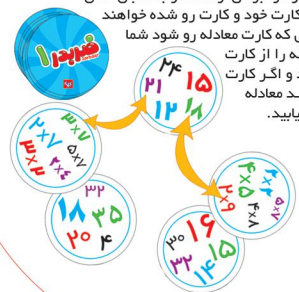
در این بازی باید از دست کارت‌های خود خلاص شوید. برای کارت‌های جواب باید دنبال معادله مناسب در ستون کارت‌های دیگر بازیکنان باشید و یا برای کارت‌های معادله به دنبال کارت جواب باشید.



۷

بریم سراغ بازی:

بزرگترین بازیکن اولین کارت از ستون کارت‌ها را بر می‌گرداند. حالا با گفتن کلمه شروع همه بازیکنان کارت‌های خود را بر می‌گردانند و به دنبال عامل مشترک بین کارت خود و کارت رو شده خواهند بود. در صورتی که کارت معادله رو شود شما باید جواب معادله را از کارت جواب خود بیابید و اگر کارت جواب رو شود باید معادله مناسب با آن را بیابید.



۱۱

دیگر اعضای خانواده ضربدر بازیته



۱۵



در غیر این‌صورت قاضی کارت را به عنوان غنیمت بر می‌دارد. اگر درست گفته باشد کارت به عنوان جایزه به بازیکن می‌رسد. یادتان باشد تعداد دورهای بازی به تعداد نقرات است. زیرا هر نفر باید یکبار قاضی شود.

نکته: قاضی در دور اول بزرگترین نفر خواهد بود.

پایان هر دور از بازی

هر بازیکنی که بیشترین کارت را جمع کند برنده بازی خواهد بود.

۱۴