

بازی 😊 های

# بازیهای

# دقتی و سرعتی

# جدول ضرب ×

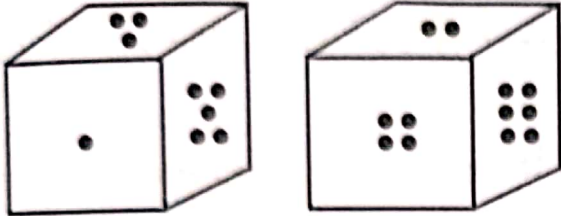
تهیه و تنظیم: مریم بهجتی

قابل استفاده در کلاس و منزل

## ضرب تاس‌های کوچولو

فضا: داخل کلاس یا منزل

وسایل لازم: دو عدد تاس برای هر ۲ نفر یا ۳ نفر، برگه امتیاز، مداد



شرح بازی:

بچه‌ها به صورت گروه‌های ۲ نفره یا ۳ نفره کنار هم می‌نشینند. هر بازیکن باید به نوبت دو تاس را هم‌زمان بیندازد و اعداد و یا تعداد نقطه‌های هر دو تاس را در هم ضرب کند و حاصل را بگوید. اگر درست گفت، یک علامت (+) می‌گیرد و اگر غلط گفت نوبت خود را باید به دوستانش بدهد. این عمل را در زمانی محدود، مثلاً ۱۰ الی ۱۵ دقیقه انجام می‌دهند. بعد از زمان ذکر شده، کسی که بیش‌ترین (+) را دارد برنده است.

نکته:

چون تاس‌های آماده در بازار تا ۶ نقطه بیش‌تر ندارند، بهتر است در مراحل بعد تاسی را بسازیم که تعداد نقطه‌ها و اعداد بر روی آن بیش‌تر باشد. این تاس را می‌توانیم با مقوا یا برش زدن روی یک پاک‌کن سخت به شکل مکعب و نقطه‌گذاری به وسیله‌ی خودکار بر روی آن درست کنیم و اعداد ۳ تا ۸ یا ۴ تا ۹ را بر روی آن‌ها بنویسیم.

## حواستو جمع کن!

فضا: در کلاس یا منزل

وسیله:-----

شرح بازی:

در این بازی نفر اول یک رقم به دلخواه از ۱ تا ۱۰ می گوید، نفر دوم هم هر رقمی را که دوست دارد از ۱ تا ۱۰ می گوید، نفر سوم بلافاصله باید عددهای قبلی دوستان خود را در هم ضرب کند و پاسخ را بگوید. دوباره نفر چهارم یک رقم از ۱ تا ۱۰، نفر پنجم هم همین طور، نفر ششم باید حاصل ضرب اعداد نفر پنجم و ششم را بگوید و بازی به این شکل بین بچه ها ادامه پیدا می کند.

به مثال توجه کنید:

نفر اول: ۴

نفر دوم: ۵

نفر سوم: ۲۰

نفر چهارم: ۳

نفر پنجم: ۸

نفر ششم: ۲۴

و ...

نکته:

۱- دانش آموزی که پاسخ را نادرست گفت بازنده است و از دور بازی خارج می شود.

۲- این بازی تا زمانی ادامه دارد که فقط ۳ نفر نهایی باقی بمانند.

## دو مینوی مفهوم ضرب

فضا: کلاس یا در منزل

وسایل: برای هر گروه، دو عدد کارت مقوایی به ابعاد (۲۱×۲۱) سانتی متری که جمله‌های ضرب در خانه‌های آن نوشته می‌شود. (شکل شماره ۱)

۴۹ کارت کوچک به ابعاد (۳×۳) سانتی متری که بر روی آن‌ها حاصل ضرب‌های موردنظر نوشته می‌شود. (شکل شماره ۲)

تعداد بازیکنان: ۲ نفر در هر گروه

شرح بازی:

بعد از تدریس هر عبارت از ضرب، می‌توانیم این بازی را انجام دهیم. به هر یک از گروه‌ها، ۱ عدد کارت مقوایی بزرگ شبیه شکل شماره ۱ و ۴۹ کارت کوچک شبیه شکل شماره ۲ می‌دهیم.

کارت‌های کوچک را می‌توانیم در ۲ مدل تهیه کنیم، مانند کارت‌های شکل شماره ۲ و ۳. از بچه‌های هر گروه می‌خواهیم در زمان مشخص، مثلاً ۲ دقیقه:

کارت‌های کوچک شکل شماره ۲ و ۳ را روی جمله‌های ضرب آن‌ها، روی کارت مقوایی

بزرگ قرار دهند؛ مثلاً آن‌ها باید کارت کوچک ۱۵ و کارت کوچک را



روی جمله‌ی مربوط به آن بر روی کارت مقوایی بزرگ یعنی ۳×۵ بگذارند. البته این کار را با یک سری کارت کوچک نیز می‌توانیم انجام دهیم. هر گروهی که زودتر و سریع‌تر کار را به اتمام رساند، امتیاز می‌گیرد.

نکته:

• می‌توانیم کارت‌های کوچک را با تعلق‌های شفاف درست کنیم و با مائیک مخصوص سی‌دی بر روی آن‌ها بنویسیم.

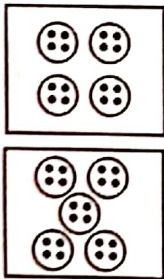
• تهیه کارت را به عهدهی خود بچه‌ها بگذارید تا احساس مسئولیت بیشتری را در حفظ کارت‌ها از خود نشان دهند.

• تعداد و ابعاد تمام کارت‌ها پیشنهادی است.

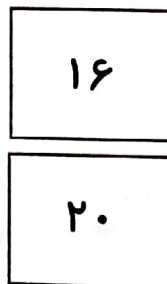
• کارت مقوایی بزرگ این بازی، مربوط به ضرب ۴ و ۵ و ۶ است می‌توانید این فعالیت را برای سایر ضرب‌ها طراحی کنید.

۳×۵	۴×۴	۱×۶	۹×۵	۲×۶	۲×۵	۴×۴
۷×۶	۵×۶	۱۰×۴	۶×۶	۸×۵	۵×۵	۸×۶
۳×۴	۵×۵	۲×۵	۳×۴	۵×۴	۳×۴	۷×۶
۷×۶	۷×۴	۱۰×۵	۴×۵	۹×۶	۳×۶	۱۰×۶
۷×۵	۲×۶	۶×۴	۷×۶	۱×۴	۴×۴	۱۰×۵
۱×۵	۲×۴	۱۰×۴	۹×۴	۹×۶	۸×۴	۴×۶
۱۰×۶	۸×۶	۶×۵	۳×۶	۳×۶	۹×۶	۸×۵

شکل شماره‌ی (۱)



شکل شماره‌ی (۳)



شکل شماره‌ی (۲)

## ضرب انگشتی ساده

فضا: در کلاس یا منزل

وسایل: —

شرح بازی:

آموزگار بچه‌ها را به گروه‌های ۲ نفره تقسیم می‌کند. آن‌ها باید هر دو دست خود را پشت‌شان پنهان کنند و در هر نوبت بازی دست‌های خود را جلو بیاورند و بازیکن مقابل باید تعداد انگشتان هر دو دست را در هم ضرب کند و حاصل را بگوید و پس از گفتن حاصل ضرب درست، خودش این عمل را انجام دهد. برای هر پاسخ درست، یک علامت (+) گذاشته می‌شود.

اگر بازیکنی پاسخ درست را نگفت نوبت خود را از دست می‌دهد. می‌توانیم برای این بازی زمان ۱۰ دقیقه را تعیین کنیم.

به مثال توجه کنید:

بازیکن ۱: دو دست خود را در حالی که تعداد انگشتان دست راست او، عدد ۴ و تعداد انگشتان دست چپ او، عدد ۳ را نشان می‌دهد، جلو می‌آورد.

بازیکن ۲: پس از دیدن تعداد انگشتان در هر دو دست، آن‌ها را در هم ضرب می‌کند و

پاسخ را می‌گوید: ۱۲

نکته: تعداد ضرب‌های نمایش داده شده در این بازی محدود است.



## گوشی بده و بگو

فضا: درون کلاس یا منزل

وسیله: تگه‌ای چوب باریک یا یک مداد که بتوان با آن روی میز ضربه زد.

شرح بازی:

آموزگار با انتهای یک مداد، ضربه‌های منظمی روی میز می‌زند. این ضربه‌ها باید طوری روی میز زده شوند که مفهوم یک جمله‌ی ضرب را داشته باشند و دانش‌آموزان پس از شنیدن آن‌ها، به ضرب موردنظر پی ببرند و جمله‌ی ضرب و حاصل آن را بیان کنند.

به مثال توجه کنید:

آموزگار: جمله‌ی ضرب سه، دو تا را مدّ نظر دارد. او با انتهای یک مداد، سه بار (به طور منظم) و در هر بار ۲ ضربه به میز می‌زند.

دانش‌آموزان با دقت گوش می‌دهند و باید با توجه به تعداد ضربه‌ها و تعداد هر ضربه در هر نوبت به سه، دو تا ← شش تا اشاره کنند.

نکته:

۱- سعی کنید این بازی را برای ضرب‌های اولیه‌ی جدول ضرب مثل ضرب ۲ و ۳ انجام دهید.

## امتیاز کی بیش تر؟!

فضا: کلاس یا داخل منزل

بازیکنان: دو نفر در هر گروه

وسایل: دو عدد لوییا، یک صفحہی بازی مانند شکل زیر برای ہر دو نفر

۹	۱	۸
۳	۴	۷
۲	۵	۶

شرح بازی:

آموزگار از بچہہا می خواهد روی یک کاغذ، یک صفحہی بازی مانند شکل بالا رسم کنند. سپس از آنہا می خواهد (مانند بازی ۸ بار بازی کن) دو عدد لوییا را ہم زمان با ہم روی صفحہ بیندازند و عددہایی را کہ لوییاہا نشان می دهند در ہم ضرب کنند و حاصل را بگویند. اگر ہر بازیکن حاصل ضرب خود را درست بیان کرد، یک علامت (+) برای خودش در صفحہی علامت بگذارد و اگر پاسخ نادرست داد، یک علامت (-) بگذارد و نوبت خود را بہ دوستش بدهد و این کار را تا ۱۰ بار انجام دهند؛ برنندہی بازی کسی است کہ بیش ترین (+) را داشته باشد.

صفحہی

علامت نفر دوم

صفحہی

علامت نفر اول



## ۸ بار بازی کن

فضا: کلاس یا داخل منزل

وسایل: دو عدد لوبیا برای هر دانش آموز

شرح بازی:

از بچه‌ها می‌خواهیم روی یک کاغذ،

یک صفحه‌ی بازی، مانند شکل روبه‌رو

بکشند؛ سپس دو عدد لوبیا را هم‌زمان

با هم روی صفحه بیندازند و عددهایی

را که لوبیاها نشان می‌دهند در هم ضرب کنند و این عمل را ۸ بار انجام دهند و در هر

نوبت، اعداد خود را روی صفحه‌هایی مانند نمونه بنویسند.

۹	۱	۸
۳	۴	۷
۲	۵	۶

بار چهارم

$$\begin{array}{r} \bigcirc \\ \times \bigcirc \\ \hline \bigcirc \end{array}$$

بار سوم

$$\begin{array}{r} \bigcirc \\ \times \bigcirc \\ \hline \bigcirc \end{array}$$

بار دوم

$$\begin{array}{r} \bigcirc \\ \times \bigcirc \\ \hline \bigcirc \end{array}$$

بار اول

$$\begin{array}{r} \bigcirc \\ \times \bigcirc \\ \hline \bigcirc \end{array}$$

بار هشتم

$$\begin{array}{r} \bigcirc \\ \times \bigcirc \\ \hline \bigcirc \end{array}$$

بار هفتم

$$\begin{array}{r} \bigcirc \\ \times \bigcirc \\ \hline \bigcirc \end{array}$$

بار ششم

$$\begin{array}{r} \bigcirc \\ \times \bigcirc \\ \hline \bigcirc \end{array}$$

بار پنجم

$$\begin{array}{r} \bigcirc \\ \times \bigcirc \\ \hline \bigcirc \end{array}$$

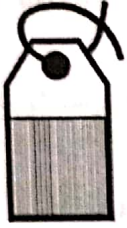
در آخر از بچه‌ها می‌پرسیم: بزرگ‌ترین حاصل ضرب چه عددی است؟

بزرگ‌ترین حاصل ضربی که ممکن است در این بازی به دست بیاوری چه عددی است؟

• برنده‌ی بازی کسی است که در هر ۸ بار بازی، پاسخ‌های درست را نوشته باشد.

## ضرب آبکی

فضا: حیاطِ مدرسه



وسایل: قوطی‌های خالی مثل مایع ظرف‌شویی یا شامپو، آب

شرح بازی:

از بچه‌ها می‌خواهیم در محوطه‌ی حیاط پخش شوند و به محض شنیدن هر جمله‌ی ضرب توسط آموزگار، حاصل مربوط به آن را با قوطی‌های پر از آب خود روی حیاطِ مدرسه بنویسند و یا آموزگار جمله‌ی ضرب را بگوید و بچه‌ها مفهوم آن را با آب نشان دهند و یا آموزگار مسئله‌ای را (درباره‌ی ضرب) مطرح کند و بچه‌ها با آب جواب آن را بنویسند.

به مثال توجه کنید:

آموزگار:  $3 \times 5$

بچه‌ها با قوطی‌های پر از آب خود روی حیاطِ مدرسه می‌نویسند: ۱۵



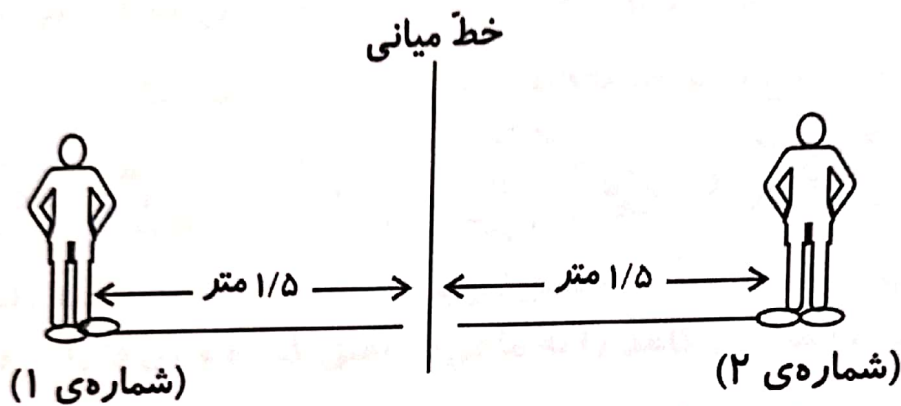
## گردو، شکستم

فضا: حیاطِ مدرسه، داخل کلاس یا در منزل

وسایل: یک قطعه گچ

شرح بازی:

بچه‌ها را به حیاطِ مدرسه برده و آن‌ها را به گروه‌های ۲ نفره تقسیم می‌کنیم. از هر گروه می‌خواهیم که با گچ، یک خطِ میانی بین خود بکشند و هر کدام به فاصله‌ی  $1/5$  متر از خطِ میانی فاصله گرفته و روبه‌روی هم بایستند. (مانند شکل)



بعد از تدریس هر یک از عبارتهای ضرب می‌توانیم از بچه‌ها بخواهیم به این شکل، روبه‌روی هم قرار بگیرند و بازی را به این شکل شروع کنند. ابتدا اولین بازیکن، یکی از جمله‌های ضرب را می‌گوید و نفر دوم با پاسخ صحیحی که می‌دهد، حق دارد به اندازه‌ی طول یک کفش خود جلو بیاید و اگر نادرست گفت، به همان اندازه عقب‌نشینی کند. به مثال توجه کنید:

شماره‌ی (۱): پنج، شش تا

شماره‌ی (۲): ۳۰ تا (سپس به اندازه‌ی طول یک کفش خود جلو می‌آید).

شماره‌ی (۲): هشت، شش تا

شماره‌ی (۱): ۴۸ تا (مانند شماره‌ی ۲، به اندازه‌ی طول یک کفش خود جلو می‌آید).

شماره‌ی (۱): نه، شش تا

شماره‌ی (۲): . . . .

نکته:

۱- این بازی تا زمانی ادامه دارد که یکی از آنها زودتر به خطّ میانی برسد.

۲- برنده‌های هر گروه می‌توانند با برنده‌های گروه‌های دیگر، با همین روش به رقابت بپردازند.

۳- به جای خطّ میانی (در منزل یا در کلاس) می‌توانیم یک شیء قرار دهیم.

۴- فاصله‌ی بازیکنان پیشنهادی است.



(۱) (۲) (۳) (۴) (۵) (۶) (۷) (۸) (۹) (۱۰) (۱۱) (۱۲) (۱۳) (۱۴) (۱۵) (۱۶) (۱۷) (۱۸) (۱۹) (۲۰)

این بازی را می‌توان با وسایل مختلف انجام داد. مثلاً می‌تواند با یک خطّ میانی یا یک شیء کوچک در وسط انجام داد. همچنین می‌تواند با یک خطّ میانی و یک شیء کوچک در وسط انجام داد. همچنین می‌تواند با یک خطّ میانی و یک شیء کوچک در وسط انجام داد.

- ۱- خطّ میانی (۱)
- ۲- خطّ میانی (۲)
- ۳- خطّ میانی (۳)
- ۴- خطّ میانی (۴)
- ۵- خطّ میانی (۵)
- ۶- خطّ میانی (۶)
- ۷- خطّ میانی (۷)
- ۸- خطّ میانی (۸)
- ۹- خطّ میانی (۹)
- ۱۰- خطّ میانی (۱۰)
- ۱۱- خطّ میانی (۱۱)
- ۱۲- خطّ میانی (۱۲)
- ۱۳- خطّ میانی (۱۳)
- ۱۴- خطّ میانی (۱۴)
- ۱۵- خطّ میانی (۱۵)
- ۱۶- خطّ میانی (۱۶)
- ۱۷- خطّ میانی (۱۷)
- ۱۸- خطّ میانی (۱۸)
- ۱۹- خطّ میانی (۱۹)
- ۲۰- خطّ میانی (۲۰)