بازی دو نفره

زهره پندی

اعداد گویای تصادفی

چکیده: بازی طرح شده یک بازی دو نفره مبتنی بر جمع اعداد گویاســت. استراتژی لازم برای انجام بهترین حرکت در هر دور این بازی مستلزم استدلال است و انجام بازی به تقویت مهارت استدلال دانش‌آموزان خواهد انجامید.

وسایل لازم: صفحه‌ی بازی، دو مهره‌ی مختلف (یک مهره برای هر بازیکن)، ۴ تاس مخصوص (گسترده‌ی آن‌ها در شکل صفحه‌ی ۳۸ آمده اســت و می‌توانید با استفاده از این گسترده هر ۴ تاس را بسازید) و جدول جمع‌آوری اطلاعات برای هر بازیکن.

کلید واژه‌ها: بازی، اعداد گویا، جمع کسرها، تماس، کسرهای تماس، استدلال، حل مسئله.

جدول جمع‌آوری اطلاعات

دور	کسر اول	کسر دوم	حاصل جمع کسرها	نقطه‌ی شروع در این دور	نقطه‌ی پایان در این دور
اول				۰	
دوم					
سوم					
چهارم					
پنجم					
ششم					
هفتم					
هشتم					
نهم					
دهم					

پایان ۸	۹۵/۱۲ →	۴۷/۶ →	۳۱/۴ →	۲۳/۳ →	۹۱/۱۲ →	۱۵/۲ →	۸۹/۱۲ →	۲۲/۳ →	۲۹/۴ →	۴۳/۶ →	۸۵/۱۲ →
۷	۸۳/۱۲ →	۴۱/۶ →	۲۷/۴ →	۲۰/۳ →	۷۹/۱۲ →	۱۳/۲ →	۷۷/۱۲ →	۱۹/۳ →	۲۵/۴ →	۳۷/۶ →	۷۳/۱۲ →
۶	۷۱/۱۲ →	۳۵/۶ →	۱۳/۴ →	۱۷/۳ →	۶۷/۱۲ →	۱۱/۲ →	۶۵/۱۲ →	۱۶/۳ →	۲۱/۴ →	۳۱/۶ →	۶۱/۱۲ →
۵	۵۹/۱۲ →	۲۹/۶ →	۱۹/۴ →	۱۴/۳ →	۵۵/۱۲ →	۹/۲ →	۵۳/۱۲ →	۱۳/۳ →	۱۷/۴ →	۲۵/۶ →	۴۹/۱۲ →
۴	۴۷/۱۲ →	۲۳/۶ →	۱۵/۴ →	۱۱/۳ →	۴۳/۱۲ →	۷/۲ →	۴۱/۱۲ →	۱۰/۳ →	۱۳/۴ →	۱۹/۶ →	۳۷/۱۲ →
۳	۳۵/۱۲ →	۱۷/۶ →	۱۱/۴ →	۸/۳ →	۳۱/۱۲ →	۵/۲ →	۲۹/۱۲ →	۷/۳ →	۹/۴ →	۱۳/۶ →	۲۵/۱۲ →
۲	۲۳/۱۲ →	۱۱/۶ →	۷/۴ →	۵/۳ →	۱۹/۱۲ →	۳/۲ →	۱۷/۱۲ →	۴/۳ →	۵/۴ →	۷/۶ →	۱۳/۱۲ →
۱	۱۱/۱۲ →	۵/۶ →	۳/۴ →	۲/۳ →	۷/۱۲ →	۱/۲ →	۵/۱۲ →	۱/۳ →	۱/۴ →	۱/۶ →	شروع ۱/۱۲ →

شرح بازی

۱. بـه ترتیب بازی کنید و در نوبت خود هر چهار تاس را با هم بیندازید. با اسـتفاده از چهار عددی که روی تاس‌ها دیده می‌شـود، دو کسـر بسازید. یعنی این چهار عدد را در صورت و مخرج دو کسر قرار دهید.

۲. اگر یکی از کسرهایتان به عددی صحیح ساده شود، باید آن را منفی در نظر بگیرید، برای مثال !

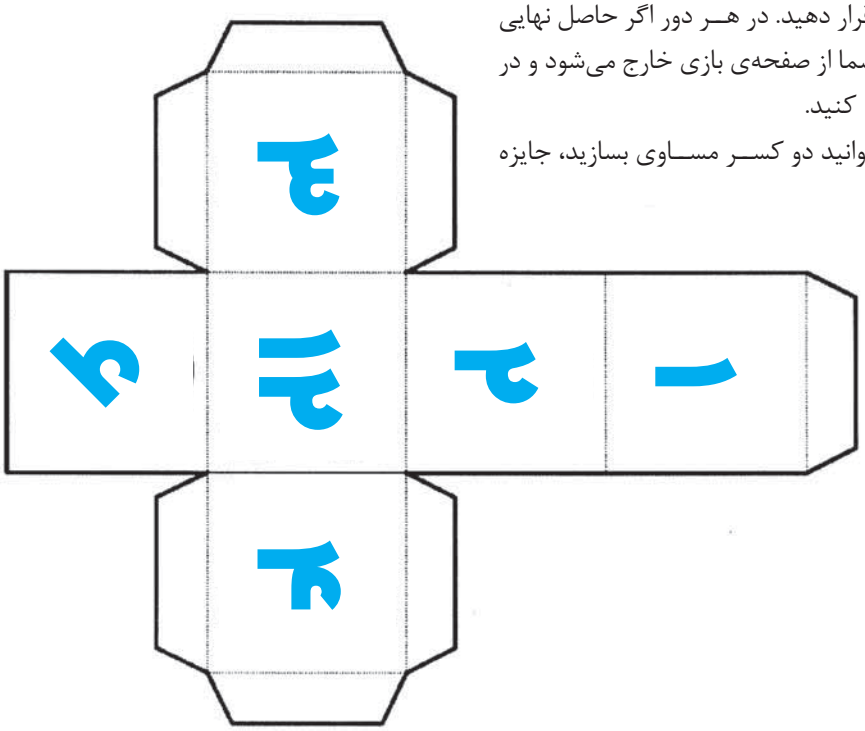
۳. در هـر دور بـازی، کسـرهایی را کـه یافته‌ایـد در جدول جمع‌آوری اطلاعات قرار دهید و آن‌ها را با هم جمع کنید.

۴. در دور اول بازی حاصل جمع به دست آمده را در صفحه‌ی بـازی پیدا کنید و مهره‌ی خودرا در آن خانه قرار دهید. در دورهای بعدی حاصل جمع به دست آمده را با عددی که در نقطه‌ی شروع آن دور در آن قـرار دادید، جمع کنید و مهره‌ی‌تان را در خانه‌ی مربوط بـه حاصل به دسـت آمده قرار دهید. در هـر دور اگر حاصل نهایی عددی منفی باشد، مهره‌ی شما از صفحه‌ی بازی خارج می‌شود و در دور بعد باید از صفحه شروع کنید.

۵. اگر در نوبت خود بتوانید دو کسـر مسـاوی بسازید، جایزه می‌گیریـد. یعنی می‌توانید بی‌درنگ دوباره تـاس بیندازید و بازی کنید.

۶. اگر هر چهار تاس شـما یک عدد را نشان دهند، بدشانسی آورده‌اید و باید در دور بعد، بازی را از صفحه شروع کنید.

۷. اگر مهره‌ی شما در یکی از خانه‌های مشخص شده (لبخند، قلب، خورشید یا مکعب) قرار بگیرد، باید آن را در خانه‌ی دیگری که با همان علامت مشـخص شده است، بگذارید! دقت کنید، زیرا این مورد گاهی به نفع شماست امّا گاهی به ضررتان تمام می‌شود!

۸. برنده‌ی بازی کسـی اسـت که زودتـر از دیگری به خانه‌ی پایان برسد یا آن را رد کند.

منبع: www.nctm.org