

با ضرب برگردان

معرفی بازی کارت ضرب

پولک یعقوبی
کارشناس بازی‌های آموزشی

اگر نمی‌دانید چه کار کنید، بازی کنید. اگر می‌خواهید بزرگ شوید، بازی کنید. اگر می‌خواهید سهمی از موفقیت داشته باشید، بازی کنید.

بازی‌های آموزشی

هدف از بازی‌های آموزشی، آشنا کردن افراد با یادگیری خلاقانه، ایجاد انگیزه و شوق یادگیری، بهره‌مندی از روش‌های غیر مستقیم در یادگیری، برنامه‌ریزی و اجرای برنامه‌های متنوع در کلاس درس و در خانواده است.

به خاطر سپاری آسان

معمولاً به خاطر سپاری ضرب برای دانش‌آموزان دشوار و زمان‌بر است و بازی می‌تواند زمینه‌ی مناسبی برای تکرارهای دوست‌داشتنی جدول ضرب و هیجان یادگیری آن را فراهم آورد. بازی «کارت ضرب» به این نیاز مریبان، آموزگاران و کارشناسان آموزشی پاسخ می‌دهد.

ویژگی‌ها

- تمرین و به یاد سپاری ضرب در قالب بازی گروهی است.
 - از دو حواس پنجگانه (دیداری، شنیداری) برای به یاد سپاری مؤثرتر استفاده شده است.
- کارت ضرب در قالب کارت‌هایی با رنگ‌های مختلف به تفکیک هر گروه از اعداد طراحی شده است. به این ترتیب که برای مثال ضرب در پایه‌ی پنج به رنگ صورتی و ضرب در پایه‌ی شش به رنگ بنفش مشخص شده است.

روش بازی

به طور مختصر روش بازی به این ترتیب است که کارت‌ها از طرفی که عدد روی آن درج شده، چیده می‌شود. نقطه‌ی شروع بازی از کارت‌تی است که علامت فلش دارد. با برگرداندن کارت یک عبارت ضرب نمایان می‌شود، جواب حاصل ضرب توسط نفر اول در کارت‌های چیده شده انتخاب می‌شود و نفر دوم با برگرداندن همان کارت، با ضرب جدید رو به رو می‌شود که باید پاسخ آن را در کارت‌های چیده شده پیدا کند.

