



قَدْر واضرب - 5 في سطر

تنفيذ تمارين ضرب بأعداد كبيرة بواسطة التقدير والحاسبة

هدف اللعبة: إيجاد حاصل ضرب لأعداد كبيرة بواسطة التقدير والحاسبة

عدد اللاعبين: 2 - 4

المواد: جدول لعب (مرفق)، حاسبة، أقراص بألوان مختلفة (لون لكل لاعب)

قوانين اللعبة:

1. يختار كل لاعب، بدوره، تربيعاً من جدول اللعب.
2. يُظهر (يكتب) العدد المسجّل في التربيعية على شاشة الحاسبة، يضغط على إشارة عملية الضرب ويختار عدد آخر من عنده ويظهره على الشاشة، والذي حسب تقديره يعطي نتيجة مناسبة لمجال الأعداد المسجّل في نفس التربيعية.

مثال:

26

300-320

26	x	عدد يختاره اللاعب لكي يحصل على نتيجة بين 320 و 300	=	النتيجة التي حصل عليها في الحاسبة
----	---	--	---	-----------------------------------

3. يفحص اللاعب إذا كانت النتيجة التي حصل عليها في الحاسبة، مناسبة لمجال الأعداد المسجّل في التربيعية.
4. إذا كانت النتيجة مناسبة لمجال الأعداد، يضع اللاعب قرصاً من أقراصه في هذه التربيعية. إذا أخطأ، والنتيجة التي حصل عليها لا تقع في مجال الأعداد، يخسر اللاعب دوره.
5. اللاعب التالي يجري نفس المراحل والعمليات.
6. الغالب: من ينجح أن يغطي 5 تربيعات متجاورة في سطر أو عمود أو قطر.

المصدر: تامي جيرون

قَدْر وَاضْرِبْ

27	54	83	17	102
200 - 220	320 - 340	240 - 260	130 - 150	500 - 520
11	56	135	24	62
215 - 225	160 - 180	400 - 420	280 - 300	300 - 320
90	44	102	46	95
1400 - 1500	780 - 800	1320 - 1350	410 - 520	560 - 580
53	12	25	74	81
150 - 170	180 - 210	400 - 430	350 - 380	1450 - 1470
37	112	71	65	83
140 - 160	440 - 480	1000 - 1200	300 - 330	570 - 590