

## Մեր այլ խաղերը



Սեղանի թիմային ինտելեկտուալ խաղ. Եւրթունը՝ անհրաժեշտ է մեկ թույլեմ որքան հնարավոր է շատ քառ բացատրել թիմակիցներին՝ այլ կերպ: Կարելի է օգտագործել հումանիզներ, հակահիշներ, հուշումներ և այլն:



Սեղանի թիմային ինտելեկտուալ Չի՛կ խաղ: Անհրաժեշտ է զգել զանո, մեկ թույլեմ կատարել արագադրանքը և միավորներ հավաքել: Մասնակիցներին ընծերվում է բացատրելու 5 տարբեր միջոց, ինչ և ինչպես՝ որոշում է ՉԱՆ-ը:



Սեղանի թիմային ինտելեկտուալ խաղ երեխաների և պատանիների համար. տուփը պարունակում է 200 երկկողմանի ջարտ՝ նկարներով (4-8 տարեկանների համար) և բարերով (8-14 տարեկանների համար):



40 կտոր՝ արանձնացվող տարերով: Հավաքված գորգի մակերես՝ 136685 սմ: Հեշտությամբ միանում են՝ ստեղծելով գունեղ, ուսուցողական և անվտանգ խաղա-գորգ: Պատրաստված է EVA հումքով, որը չի պարունակում թիսֆենոլ Ա (BPA):



57 պատկեր՝ հայկական շնչով: 57 ջարտ. յուրաքանչյուրի վրա՝ 8 պատկեր: Ցանկացած երկու ջարտ ունեն միայն մեկ ընդհանուր պատկեր: Առաջադրանքը՝ արագից գտնել համընկնող պատկերը:



Փակցրեք, լրասակարեք, հուշագրեք Հավաքածուն ներստում է 12 շրջանածն, պիտակ՝ 1-ից 11 ամիսները և առաջին տարեդարձը: Հեշտությամբ փակցվում են և պրկվում՝ արանց հա-գուտը վնասելու: Անվտանգ են և ջրակայուն:

[www.aylkerp.am](http://www.aylkerp.am)

## Օգտակար մանրամասներ

Անկախ այն բանից, թե ով է **ՀԱՐԹՈՐ թիվ** ստացել և կույտն իրեն վերցրել, ջարտերը բացելու հերթականությունը չենք խախտում:



Լրացուցիչ 1 միավոր պարզևող օժանդակ ջարտը համարժեք է 1 կույտի, այդ ջարտը բացողն այն վեցնում է և դնում իր կույտերի կողքին:



Սեղանին բացված ջարտերը կրկին փակել նշանակող օժանդակ ջարտը բացելու դեպքում այդ ջարտը մի կողմ է դրվում:

Հնարավորինս ուշադիր խաղացեք, սխալվելու դեպքում միավոր եք կորցնում:

\*Եթե խաղացողները տարիքով փոքր են, **ՀԱՐԹՈՐ թիվ** սահմանեք 10-ը՝ արանց զան զգելու:

## ԿԱՆՈՆՆԵՐԻ ԳՐԹՈՒՅԿ

17

15

10

# Թիվ Թվոյ

20

11

13

Մասնակիցների թիվը  2-5

Տարիքը՝  6+

## Տուպի մեջ՝

- 72 շրջանաձև քարտ՝ 1-ից 9 թվերով,
- 5 օժանդակ քարտ՝ դրական ու բացասական նշանակությամբ.



Լրացուցիչ 1 միավոր եք ստանում:



Բոլոր բացված քարտերը կրկին շրջում եք:

- 1 գառ, որի վրա 6 տարբեր թվեր են՝ 10, 11, 13, 15, 17, 20: Յուրաքանչյուր խաղի սկզբում գառի միջոցով որոշվում է, թե որն է ՀԱՂԹՈՂ թիվը\*:



**Աճիրաժեշտ հմտություններ**  
Ուշադրություն և արագություն:

**Աճիրաժեշտ ունակություններ**  
Ճանաչել 1-ից 9 թվերը և կարողանալ մտույի գումարել:

## Ինչպես խաղալ

Դատարկում ենք տուպի բոլոր քարտերը հարթ մակերեսով որևէ տեղ (այսուհետ՝ խաղատեղան) և շրջում բոլոր քարտերը՝ թվերով կողմը դեպի ներքև:

Խաղի զարդ հանձնում ենք ամենափոքր մասնակցին: Վերջինս նետում է այն, և թիվը, որը ցույց կտա գառը, համարվում է այդ խաղի ՀԱՂԹՈՂ թիվը:

Մասնակիցները հերթով շրջում են մեկական քարտ՝ բացելով թվերը: Սկսում ենք ամենափոքր մասնակցից և շարժվում ժամսլացի ուղղությամբ: Բացելուն զուգահեռ փորձում ենք 2 և ավելի քարտերի վրա գրված թվերի գումարով ստանալ այն թիվը, որը ցույց է տալիս գառը:

*Օրինակ՝ եթե գառը ցույց է տալիս 17, գումարելիները կարող են լինել 9+8, կամ՝ 5+5+7 և այլն:*

$$5 + 7 + 5 = 17$$

Ում հաջողվում է բացված քարտերի թվերով առաջինը ստանալ գառով կանխորոշված թիվը, բացականչում է այն: Այդ պահից սկսած մյուս մասնակիցները սպասում են, մինչև բացականչողը մատնանջի այն գումարելիները, որոնցով ստացել է ՀԱՂԹՈՂ թիվը: Մատնանջելուց հետո վերցնում է այդ քարտերը և որպես մեկ կույտ դնում իր մոտ:



Յուրաքանչյուր այդպիսի կույտ 1 միավոր է:

Եթե բացականչողը չի կարողանում մատնանջել գումարելիները, ապա կորցնում է 1 միավոր, այսինքն՝ 1 կույտ, և այդ քարտերը հեռացվում են խաղից: Եթե դեռ կույտ չունի, ապա իր առաջին իսկ վաստակած կույտը հեռացնում է խաղից, և միավոր չի գրանցվում:

Եթե մի քանի մասնակից միաժամանակ են բարձրաձայնում ՀԱՂԹՈՂ թիվը, միավոր է ստանում այն մասնակիցը, որն առաջինն է կարողանում մատնանջել իր գումարելիներն ու ճիշտ գումարը. *օրինակ՝ 4+6+7=17:*

Եթե մի քանի մասնակցի միաժամանակ է հաջողվում դա անել, տվյալ քարտերը հեռացվում են խաղից, և ոչ մեկը միավոր չի ստանում:

Խաղն ավարտվում է, երբ բոլոր քարտերը բացվում են, և այլևս գառով կանխորոշված ՀԱՂԹՈՂ թիվ հնարավոր չէ ստանալ:



Հաղթում է ամենաշատ ՀԱՂԹՈՂ կույտեր հավաքած մասնակիցը: