

ትምህርታዊ እንቅስቃሴዎች

የምስጢር ቁጥር

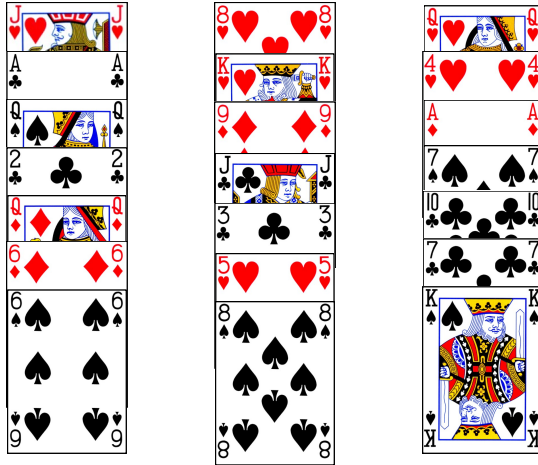
ይህ ብልሃት በተመልካች የተመረጠ የመጫወቻ ካርድ በቀላሉ እንዲያገኙ ያስችልዎታል።

ቁሳቁስ፡- ከካርዶች 21 ካርዶች ማንኛውም።

□ የፊት አፕ ካርዶችን ከመርከቧ ጋር ለተመልካቹ ያቅርቡ እና እንዲያው በሚሰጥር እንዲመርጡ ይጠይቋቸው።

□ እንዲ ይህን ካርድ በኋላ ካርዶችን ቀለቅሉባቸው፣ ከዚያም በሶስት ዓምዶች ዘርጋቸው፣ ፊት ለፊት ተያይዟቸው

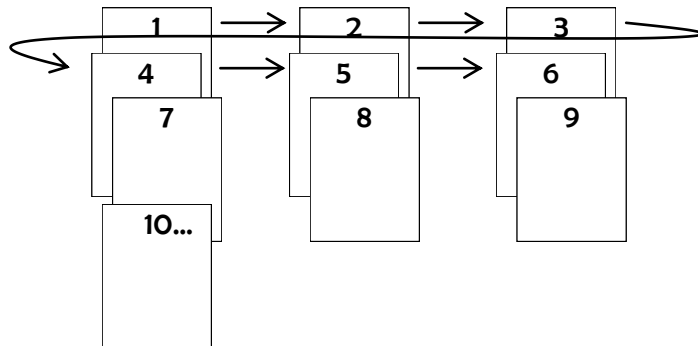
ቁጥራቸው እንዲታይ ያድርጉ.



□ የመረጠው ካርድ በየትኛው ዓምድ ውስጥ እንደሚገኝ እንዲነግርዎት ይጠይቁት። ከሶስት ዓምዶች ጋር ሶስት ክምር ይፍጠሩ እና

ያሳያችሁን እምድ በሌሎቹ ሁለት ጥቅሎች መካከል እንደታሰቀምጡ እድርጋቸው።

□ ሶስት ዓምዶችን 7 የፊት አፕ ካርዶችን እንደገና ይፍጠሩ፣ በሚከተለው መልኩ መደርደርዎን ያረጋግጡ።



□ ካርዱ በየትኛው ዓምድ እንዳለ እንዲነግርዎት በደጋሚ ይጠይቁት። የካርዶቹን ክምር እንደገና ያስቀምጡ

ይህ እምድ በሁለቱ መካከል። እንደበፊት ለመጨረሻ ጊዜ ሶስት ዓምዶችን ይፍጠሩ እና ይቆላሉ

እንደገና "ጥሩ" ባትረውን በሁለቱ መካከል በማስቀመጥ ከጥያቄ በኋላ.

□ የተመረጠው ካርድ በትክክል በአስራ እንደኛው ቦታ (በመርከቧ መሃል) ላይ ይገኛል. ጠረጴዛው ላይ ስታስቀምጠው እይ.

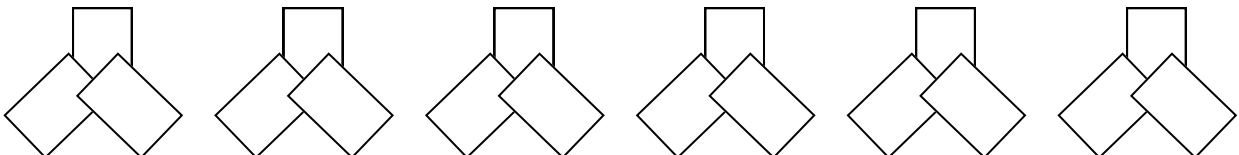
□ የተለያዩ ካርዶችን ፊት ለፊት አስቀምጣቸው። የሶስት ካርዶች ቡድን ይፍጠሩ. አስራ እንደኛውን ካርድ በጥንቃቄ ምልክት ያድርጉበት.

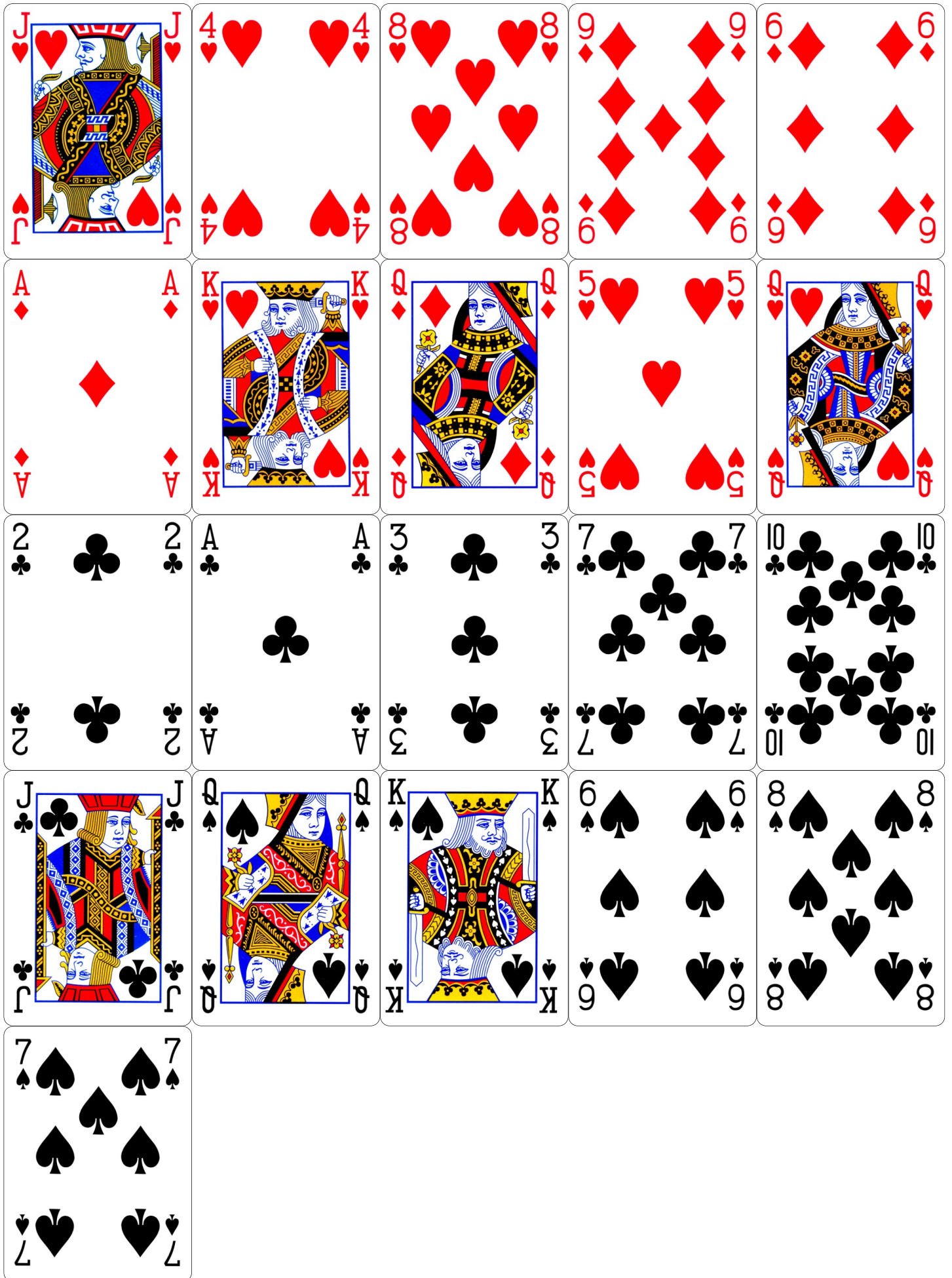
ተመልካቹ ከመረጡት ቡድን ውስጥ እንዲያው በሚሰጥር ይጠይቁ። ከዚያም ሌላ ወዘተ. እሱ እስካልሆነ ድረስ

የተመረጠውን ካርድ ይይዛል, ፓኬጁን ውድቅ ያደርጋል. እሱ "ጥሩ" የመርከቧን ካሳየዎት, ሌሎች ሁሉንም ካርዶች ከሌሎች ውድቅ ያድርጉ

ቡድኖች. ከዚያም ሌሎችን ሁለት ካርዶች ከ "ጥሩ ቡድን" ያዙሩ, በእያንዳንዱ ጊዜ ይገለጹ: "ያ እይለም".

"አስራ እንደኛውን ካርድ" በማዞር ተራዎን ያጠናቅቁ እና: "... ይህ ስለሆነ!"





© Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) እጭር ፊልም "Bunny Magic" ላይ በመመስረት የቀረበው እንቅስቃሴ.

ዲዛይነተር: ፊልም ሞትስ. Bunny Magic © ፊልም ሞትስ CC0 የእንቅስቃሴ ካርድ ጨዋታ