2.13 යුගල ගැලපීම් කුට්ටම

හැඳින්වීම :-

8.9cm x 5.8cm x 0.3mm විශාලත්වය ඇති ආස්තරනය කරන ලද කාඩ් පත් 52කින් සමන්විතය. යුගල ගැලපීම (ජෝඩු බැලීම) කාඩ් ක්‍රීඩා අතර ඉතා පහසු ජනප්‍රිය ක්‍රීඩාවකි.මෙම ක්‍රීඩාවේ නීති රීති ඇසුරින් ගණිතය ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ක්‍රියාවලිය සඳහා පහත සඳහන් කරුණු යොදා ගනිමින් මෙම ක්‍රීඩාව සකස් කොට ඇත.

i. ත්‍රිකෝණවල ගුණ හා සම්බන්ධ කොට ත්‍රිකෝණ අංගසාම්‍ය
ii. වීජීය ප්‍රකාශන හා දර්ශක පිළිබඳ මූලික අවබෝධය

භාවිත කළ හැකි අවස්ථා :-

දර්ශක හා විජීය ප්‍රකාශන සඳහා ඊට සමාන ප්‍රකාශන පිළිබඳ අවබෝධය.

ගුරුඋපදෙස්:-

i. වීජීය ප්‍රකාශන සුළු කිරීම
ii. ත්‍රිකෝණ අංගසාම්‍ය අවස්ථා

සිසු උපදෙස් :-

1. ක්‍රීඩකයන් සිවු දෙනෙකු සහභාගිවීම වඩා සුදුසු වේ. එක් ක්‍රීඩකයකු කුට්ටම හොඳින් ම අනා කොල අත බෙදෙන දෙසට විරුද්ධව සිටින පලමු තැනැත්තා ලවා කොල කුට්ටම කප්පවා ගෙන කොල 4 බැගින් වට 2ක් සියල්ලන්ටම බෙදන්න. වට දෙකක් බෙදීමෙන් අනතුරුව ඉතිරි කාඩ්පත් යටිකුරු ගොඩක් ලෙස පිටිය මැදින් තබන්න.
2. එක් එක් ක්‍රීඩකයා අත ඇති කාඩ්පත් වලින් වටිනාකම සමානවන පරිදි යුගල් කිරීම අරඹන්න.
3. කුමන අවස්ථාවකවත් කාඩ්පත් 8ට වැඩියෙන් කිසිම ක්‍රීඩකයෙකු සතු නොවිය යුතුය. මුලින් ම යුගල් 4 සාදන ක්‍රීඩකයා ජය ගනී. ක්‍රීඩා වටය ද නවතී.

4. අතේ තිබෙන කාඩ්වලින් යුගල් කිරීම අවසන් වූ පසු යුගල් නොකළ කාඩ්පත් පිටියේ ඇති කාඩ්පත් සමග හුවමාරු කර ගැනීමේ අවස්ථාව උදා වේ. එය සිදු කරන පිළිවෙළ මෙසේ ය.

i. පළමුව කාඩ්පත් ලැබූ ක්‍රීඩකයා එය ආරම්භ කළ යුතු ය.පළමුව තමුන්ට අනවශ්‍ය කාඩ්පතක් පිටියට හෙළිය යුතුය. එය උඩුකුරු ගොඩක් නිර්මාණයවන පරිදි යටිකුරු ගොඩ ආසන්නයෙන් ම විය යුතුය.

ii. දැන් ඔහු සතුව ඇත්තේ කාඩ්පත් 7කි. පිටියේ ඇති යටිකුරු ගොඩේ ඉහළින් ම ඇති කාඩ්පත ගෙන කාඩ් 8 සම්පූර්ණ කර ගැනීමත් ඒ සමග යුගල් කළ හැකි කාඩ්පතක් තමන් සතුව තිබේ දැයි විමසීමක් කළ යුතුය.

iii. දෙවැනි ක්‍රීඩකයාට ගතහැකි කාඩ්පත් 2ක් තිබේ. ඉන් එකක් වනුයේ උඩුකුරු ගොඩක් සෑදීම සඳහා දැමූ කාඩ්පත යි. එය අවශ්‍ය ද නැති ද යන්න විනිශ්චයක සිට අනවශ්‍ය නම් පෙර ක්‍රීඩකයා කළ අයුරින් ක්‍රියා කරන්න. තමන් හෙළන කාඩ්පත උඩුකුරු ගොඩ පෝෂණයවන පරිදි ඒ මත යොදන්න.

iv. පිටිය තුළ උඩුකුරු ගොඩක් වර්ධනයවන අතර යටිකුරු ගොඩ හීන වීමක් සිදුවේ. යටිකුරු ගොඩ අවසන් වූ සැණින් උඩුකුරු ගොඩ පෙරළා යටිකුරු ගොඩක් බවට පත්කළ යුතු ය.

v. පළමුව ජෝඩු 4ක් සාදන ක්‍රීඩකයා ජය ගනී.