الجمهورية الجزائرية الديمقراطيّة الشعبية

وزارة التربية الوطنية

المديرية العامة للتعليم

مديرية التعليم الابتدائي

دليل الألعاب الرياضياتيّة في الطور الأول من التعليم الابتدائي

السّنة الدراسيّة : 2025/2024

الفهـرس

	العنوان	الصفحة
	مقدّمة	4
1	سياق إدراج الألعاب الرياضياتيّة في الطور الأول من التعليم الابتدائي	7
2	التوظيف البيداغوجي للألعاب الرياضياتيّة	7
3	المقاربة الديداكتيكية للتوظيف البيداغوجي للألعاب الرياضياتيّة	8
4	الهندسة الديداكتيكيّة للألعاب الرياضياتيّة	8
5	نموذج لبطاقة فنّية للعبة	9
6	الألعاب الرياضياتية للسّنة الأولى ابتدائي	11
7	حلول الألعاب الرياضياتيّة للسّنة الأولى ابتدائي	48
8	الألعاب الرياضياتيّة للسّنة الثانية ابتدائي	59
9	حلول الألعاب الرياضياتية للسّنة الثانية ابتدائي	96
10	المراجع	106

مقدّمة:

تؤدي الرياضيات دورًا حيويًا وأساسياً في حياتنا اليومية، فهي ليست مجرد مجموعة من الأرقام والمعادلات، بل هي لغة تمكّننا من فهم العالم من حولنا وإدارته بفعالية، فهي جزء من يومياتنا قبل أن تكون مجالا أكاديميا أو مهنيّا.

تُعدّ الرياضيات أساسيّة للتحصيل العلمي والتكنولوجي وإدارة الاقتصاد والأعمال، فهي تسهم في تطوير نماذج إنتاجيّة وتصميم أدوات تسيير مشكلات تقنية معقّدة في كلّ المجالات.

كما أنها تؤدي دورًا محوريًا في اتخاذ القرارات اليوميّة للأفراد؛ ففهم تطبيقاتها يعزز القدرة على التفاعل مع العالم بذكاء وفعالية، مما يجعلها أداة لا غِنى عنها لتحقيق النجاح والتقدّم في مختلف المجالات الحياتية.

غير أنّ تعلّمها في المدارس يطرح كثيرا من الصعوبات الديداكتيكية والبيداغوجية، زيادة على التحدّيات الذهنية لدى المتعلمين التي تعيق تقدمهم المعرفي وتؤثّر على ثقتهم بأنفسهم ومن بينها:

- **تحدي القراءة والفهم:** تعتبر قراءة وفهم المسائل الرياضية تحديًا شائعًا بين المتعلمين، حيث يتطلب هذا النوع من التمارين مهارات تحليلية ولغوية متقدمة، فغالبا ما يواجه المتعلم صعوبة في فهم النصوص وتحويل ألفاظها إلى معادلات رياضياتية، وفهم العلاقات بين العناصر المختلفة في المشكلة.

لذا، من المهم تعزيز هذه المهارات من خلال تعليم تدريجي وممتع، وتعتبر القصص المُصوّرة والألعاب التعليمية أدوات أكثر فاعليّة في جعل المسائل الرياضياتية جذابة وسهلة للفهم. كما يلعب الدعم المستمر من المعلمين دورًا كبيرًا في بناء الثقة وتعزيز القدرات التحليلية لدى المتعلمين ومساعدتهم على تجاوز هذا التحدي بنجاح.

- **إدراك المفاهيم:** يتطلب تعلّم الرياضيات استيعابا عميقًا للمفاهيم الأساسية وليس مجرد حفظ القواعد والإجراءات، فغالبا ما يواجه المتعلمون صعوبة في تصور الأفكار المجردة مثل الأعداد، العمليات الحسابية، والهندسة، وهو ما يستلزم اتباع نهج يعتمد على التطبيقات اليومية باستخدام الأدوات التعليمية التفاعلية مثل المكعبات، الألعاب، والتطبيقات الرقمية التي تجعل المفاهيم الرياضياتيّة ملموسة وأكثر وضوحًا ، بالإضافة إلى تشجيع الأطفال على الاستكشاف والتساؤل، كونهما أساس بناء قاعدة قويّة من الفهم الرياضي لدى المتعلّمين، ما يسهم في إنماء مهارات إدراك المفاهيم الرياضياتيّة بشكل منطقي ومستدام.

- **فهم الحيز المكاني:** يتطلب هذا التحدي القدرة على تصور وتفسير الأشكال والعلاقات المكانية، للتموقع في الفضاء وللتغلب على هذا التحدي ينبغي استخدام وسائل تعليمية ملموسة وتفاعلية تعزّز إدراك المتعلمين للحيز المكاني.

ويعتبر الرّسم والتمثيل أدوات فعّالة مساعدة على ترجمة الأفكار المجرّدة إلى مفاهيم بصريّة ملموسة، كما أنّهما يلعبان دورًا حيويًا في تنمية مهارات الإدراك المكاني ما يمكّن المتعلمين من فهم أعمق وأكثر دقة للحيز المكاني.

- **إدراك الحيّز الزماني:** يُعد إدراك الحيز الزماني في الرياضيات تحديًا معقدًا على المتعلمين، حيث يتطلب القدرة على فهم وتفسير الزمن وتكميمه بشكل رياضياتي إذ يجد الأطفال بشكل عام صعوبة في استيعاب المفاهيم المرتبطة بالزّمن مثل تسلسل الأحداث، تقدير المدد، والمَعْلمة في الزمن، خاصّة في السنوات الأولى من التعليم.

ولإدراك هذه المفاهيم، يحتاج الأطفال إلى الربط بينها وبين الأنشطة اليومية وما تتضمنه من أحداث متعاقبة أو متتالية وأنشطة متزامنة تُدعم مفهوم التسلسل الزمني لديه ويسهم بشكل كبير في تعزيز إدراك المتعلمين للحيز الزماني بمرور الوقت.

- **الإحاطة بالمشكلات الرياضياتيّة**: يواجه الكثير من المتعلمين صعوبة في تحليل المشكلات الرياضياتية وفهم الخطوات المنطقية اللازمة للوصول إلى حلّها، وهو ما يفرض التدريب المستمر للمتعلمين على حلّ المشكلات بشكل منهجي؛ من خلال تحليل المشكلة إلى أجزاء أصغر، واستخدام الرّسم البياني أو التمثيلات المختلفة لتوضيح الأفكار وتذليل صعوبات الفهم.

كما يمكن أن تكون الألعاب والأنشطة العمليّة التي تتضمن حلّ الألغاز والتحديات الرياضياتيّة وسيلة للإحاطة بالمشكلات الرياضياتية لارتباطها بالتفكير النّقدي، ما يعزّز ثقة الأطفال بأنفسهم وأدائهم التعليمي.

- **ضعف الذاكرة العاملة**: تتطلب المهام الرياضياتيّة القدرة على الاحتفاظ بالمعلومات ومعالجتها في آن واحد؛ فالمتعلمون الذين يعانون من ضعف الذاكرة العاملة يواجهون صعوبة في متابعة الخطوات المتعددة لحل المشكلات الرياضياتيّة، وتذكر التعليمات المرتبطة بها.

واستخدام أساليب تعليمية خاصّة، كتقسيم المشكلات الرياضياتيّة إلى مهمات جزئيّة قابلة للتنفيذ، وتوظيف دعائم بصرية وألعاب تعليمية، وكذا الصبر والتدريب المستمرين، يُمكّن المتعلمين من تعزيز ذاكرتهم العاملة وتحسين قدرتهم على التعامل مع المهام الرياضياتية بفعالية.

- **قلق الرياضيات**: يؤدي الخوف أو التوتر المرتبط بدراسة الرياضيات الشائع بين الأطفال إلى ضعف الأداء المعرفي وفقدان الثقة بالنفس؛ فغالبا ما يشعر المتعلمون الذين يعانون من قلق الرياضيات بالإحباط عند مواجهتهم تحديات رياضياتية، فكثيرا ما يكون هذا القلق ناتجا عن "العدوى الوجدانيّة (Emotional Contagion) "وهو يشير إلى الظاهرة التي يحدث فيها انتقال المشاعر أو حالات القلق أو الخوف من شخص إلى آخر عن طريق التفاعل الاجتماعي.

لمساعدة المتعلمين على التغلب على هذا القلق، يتوجب خلق بيئة تعليمية داعمة ومحفزة بالاعتماد على الألعاب التفاعلية والأنشطة العملية التي تجعل تعلم الرياضيات أكثر متعة وأقل تهديدًا.

كما يلعب التعزيز وتثمين المجهود - مهما كان صغيرا- دورا مهمّا في تعلم التعامل مع قلق الرياضيات بشكل أفضل.

يعرض دليل الألعاب الرياضياتية مجموعة متنوعة من الألعاب والأنشطة والألغاز الرياضياتية وحلولها؛ أُخذ في تنظيمها التطور الادراكي لدى المتعلمين والتعلّمات المقدّمة خلال تنفيذ المخطط السنوي للتعلّمات، يتشكّل من:

- ألعاب البناء بالأرقام
- ألعاب تكوين الأشكال الهندسية
- ألعاب الرّمي؛ النرد والبطاقات
- ألعاب الألغاز والمشكلات الرياضية
- ألعاب تحفيز الذاكرة
- ألعاب المتاهات
- .....

وتعمل هذه الألعاب على جعل تعلم الرياضيات أكثر متعة وفعالية، وتشجع المتعلمين على استكشاف المفاهيم بشكل مبتكر ومحفّز، واختلاف مستويات تحدياتها يساعد على تلبية حاجات واهتمامات الفئات المختلفة من الأطفال.

يعتبر هذا الدليل أداة تعليميّة فعّالة تتيح للأطفال فرصة التعامل مع المفاهيم الرياضياتيّة بشكل ممتع، عملي ومباشر وملموس، مما يعزّز استيعابها دون قلق أو ضغط.

لا تقتصر الألعاب المقترحة فقط على المهارات العقلية فحسب، بل تشمل المهارات الحركية والاجتماعيّة التفاعليّة، ما يساعد الأطفال على التعاون، التواصل، والاندماج...

كما تبقى المجال مفتوحا أمام الأساتذة لاقتراح ألعاب من مصادر أخرى أو من إنتاجهم تتلاءم وطبيعة المفهوم الرياضي المقدّم.

نأمل أن يكون هذا الدليل دعامة تعليميّة توفّر أنشطة وألعاب تفاعليّة تعزّز إدراك المفاهيم الرياضياتيّة وتدعم تنويع التعلّم وتطور المهارات العقليّة والحركيّة والاجتماعيّة وتسهم في زيادة دافعيّة المتعلمين وتحفيزهم على الاقبال على تعلّم الرياضيات، مما يخلق تجربة تعليمية شاملة وممتعة تحضرهم لمستقبل أكاديمي ناجح.

فريق الاعداد

سياق إدراج الألعاب الرياضياتيّة في الطور الأول من التعليم الابتدائي:

يأتي إدراج الألعاب الرياضياتيّة في الطور الأوّل من التعليم الابتدائي في سياق تعزيز التعلّم الفعّال والممتع للمتعلّمين في هذه المرحلة الحسّاسة من حياتهم المدرسيّة. فالألعاب الرياضياتيّة أداة تعليميّة ناجعة تساعد على تجاوز صعوبات تعلّم الرياضيات في هذه المرحلة، فتتيح للمتعلّمين فرصة بناء المفاهيم الرياضياتيّة بيُسر، وتطور مهارات حلّ المشكلات. كما أنّها وسيلة لتحقيق الاندماج وتعزيز التعاون والعمل الجماعي بين المتعلّمين في جو من المتعة والسّعادة.

إدراج الألعاب الرياضياتية في الطور الأول من التعليم الابتدائي يؤثر إيجابا على موقف المتعلّمين حيال الرياضيات، ويساعدهم على تعزيز ثقتهم في قدراتهم الرياضياتيّة ما يشجعهم على متابعة تعلم الرياضيات بثقة وحماس في المراحل التعليمية اللاحقة.

الزمن البيداغوجي للألعاب الرياضياتيّة وأهميّته:

في سياق إعادة النظر في هيكلة المواد في الطور الأوّل من التعليم الابتدائي، وفي إطار تمكين الأطفال من عيش طفولتهم، خصّص للألعاب الرياضياتيّة زمن بيداغوجي قدره ثلاثون دقيقة (30د) أسبوعيا يدرج ضمن جدول استعمال الزّمن.

وتكمن أهمية هذا الزمن البيداغوجي في كونه فضاءً تربويًّا يساعد على تطوير مهارات التفكير الإبداعي لدى المتعلّمين ويشجعهم على المشاركة الفعّالة والتفاعل مع مختلف المواد بطريقة مندمجة، مما يزيد من حماس الأطفال ورغبتهم في المشاركة وتحقيق النجاح.

التوظيف البيداغوجي للألعاب الرياضياتية:

التوظيف البيداغوجي للألعاب الرياضياتية هو هندسة تدمج فيها الألعاب الرياضياتيّة في سياق التعلّم، وتعمل على تحويل بناء المفاهيم الرياضياتية إلى تجربة ممتعة ومُشوّقة تزيد من دافعيّة التعلّم لدى المتعلّمين وفق التوظيفات الآتية:

لتحفيز التعلم: تعرض اللّعبة في بداية التعلّم بغرض تعزيز دافعيّة المتعلّمين وتحفيزهم على المشاركة الفعالة في أنشطة التعلّم لتملّك الموارد المعرفية والعرضيّة المرتبطة بحل اللعبة أو اللغز.

لتعزيز الفهم: تعرض اللّعبة أو اللّغز بعد تقديم مجموعة من الموارد المعرفية والعرضيّة وتكون وظيفتها في هذه الحالة لتعزيز التعلّم.

لتنمية التفكير الابداعي: تعرض اللعبة أو اللّغز في نهاية التعلّم، ويستلزم حلّها تفكيرا معمّقا مرتبطا بالتعلّمات المكتسبة.

وفي كلّ الحالات، يُسهم استخدام الألعاب الرياضياتيّة مهما كان زمن توظيفها في تحقيق توازن مثالي بين التعلم والمرح، مما يخلق بيئة تعليمية إيجابية وممتعة.

المقاربة الديداكتيكية للتوظيف البيداغوجي للألعاب الرياضياتية:

إنّ إدراج الألعاب الرياضياتيّة في الممارسة التربوية يستوجب تبني مقاربة بيداغوجية ديناميّة، تعزّز إدراك المفاهيم الرياضياتية وتنمّي المهارات الأساسيّة وتحقّق وعيا رياضياتيّا لدى المتعلّمين بأهميّة هذه المادّة في الحياة، ولن يتأتى ذلك إلاّ من خلال:

- **دمج الألعاب في سياق التعلّم** :يجب أن تكون اللعبة أو اللغز جزء من مسار التعلّم، حيث يمكن استخدامها كحافز للتعلّم أو معزز له أو منمي لاستعماله.
- **دلالية الألعاب:** انطلاقا من التوظيفات المحدّدة للّعبة وجب أن تكون متناسبة مع مدركات المتعلّمين ومستهدفة لمفاهيم واضحة المعالم.
- **توافق بيئة اللعب**: تلعب بيئة اللعب دورا مهمّا في تحقيق مسعى إدراج اللعبة، وهو ما يفرض تحضير بيئة تتيح للأطفال اللعب والتفاعل بشكل مريح وآمن.
- **الاشراف والمتابعة عن قرب**: تفترض كلّ لعبة أو لغز تقديم سياق اللعبة أو اللغز دون التلميح لعناصر الحل بأي شكل من الأشكال، على أن يدعم ويوجه المتعلّمون في مسارهم نحو الحل والثناء على كل تقدّم أحرزوه.
- **مراعاة الفروق الفردية**: يعتبر مراعاة الفروق الفردية عند تقديم الألعاب الرياضياتية للأطفال شرطا أساسيا للتوظيف البيداغوجي السليم للألعاب، لضمان تحقيق أقصى استفادة منها.
- **الانضباط للقواعد**: لكلّ لعبة قواعد تضبطها وجب تقديمها قبل الشروع فيها، تُلزم كل مخالف أداء خدمة مدرسيّة (أداء أنشودة، جمع النفايات، سقي أزهار القسم ...).
- **المتابعة والتقييم:** يبقى التقييم الحلقة الأكثر أهميّة فهي تسمح للمعلّم من تحديد الحاجات الخاصّة بدّعم النشاطات المستقبلية الواجب التركيز عليها لتحسسين التعلّم.

الهندسة الديداكتيكية للألعاب الرياضياتيّة

صمّمت الألعاب الرياضياتيّة وفق هندسة ديداكتيكية تعتمد طرائق تفاعليّة محفّزة، تساعد على تعزيز إدراك المتعلّمين للمفاهيم الرياضياتيّة بيُسر، وفق الهندسة الآتيّة:

تحديد الهدف: يبدأ التصميم بتحديد الهدف المرغوب تحقيقه من خلال اللعبة الرياضياتية

ضبط قواعد اللعب: تستلزم كلّ لعبه مجموعة من ضوابط الأدائيّة منها:

- شكل اللعب (فردي، ثنائي، جماعي)
- شروط الإنجاز (بناء اللعبة وقت الإنجاز...)
- مكان اللعب (القسم، الساحة الملعب..).

تحديد الأدوات والوسائل:

تحديد الأدوات الوسائل المرتبطة باللّعبة

تدقيق خطوات اللعب:

لكل لعبة إطار يحدد طريقة إنجازها ما يساعد الأطفال على تخطي الصعوبات الممكنة، والتي تنتهي بعرض الأعمال ومناقشتها ومنه توسيع المفهوم المستهدف من اللعبة.

المتابعة والتقييم: تخضع كل لعبة لعملية المتابعة والتقييم وتشمل النواحي الآتية:

- تحقيق الهدف؛
- درجة جاذبية اللعبة؛
- اكتشاف مواهب المتعلمين؛
- اكتشاف نقائص المتعلمين وتداركها.

نموذج لبطاقة فنيّة للعبة

اسم اللعبة: أعيش معك
هدف اللّعبة: البحث عن الأشكال الهندسية في بيئتي
طريقة اللعب: جماعية
قواعد اللعبة:

- تنجز اللعبة في القسم وساحة المدرسة
- يجب أن يحترم الأطفال بعضهم البعض خلال البحث والعرض.
- يشجع التعاون بين الأطفال لمساعدة بعضهم البعض في العثور على الأشكال الصحيحة.
- يجب أن يكون الرسم واضحًا ويعبر عن الشكل الهندسي بدقة.
- احترام التعليميات

الأدوات والوسائل:

- بطاقات تحتوي على أشكال هندسية مختلفة (مثل المربّع، المثلّث، الدّائرة، والمستطيل).
- بطاقات تحتوي على صور لأشياء حقيقية تحتوي على هذه الأشكال (باب مستطيل، نافذة مربّعة، قبة دائرية...).
- لوحة بيضاء أو سبورة وقلم تحديد.
- أقلام التلوين وأوراق بيضاء.

خطوات اللعب:

- اجمع الأطفال في دائرة وأعرض عليهم بطاقات الأشكال الهندسية.
- وزع بطاقات الأشكال الهندسية على الأطفال بحيث يحصل كل طفل على بطاقة شكل هندسي واحد.

التعليمية: جد الأشياء التي تحتوي على الشكل الهندسي الموجود في بطاقتك.

- عندما يجد الأطفال الأشياء التي تحتوي على الشكل المطلوب، يجب عليهم رسم هذه الأشياء على ورقة بيضاء باستخدام الألوان.
- بعد أن ينتهي الجميع من الرسم، يجتمع الأطفال مرة أخرى في دائرة ويعرضون رسوماتهم على الآخرين، موضحين تطابق الرسم مع الشكل الهندسي في بطاقتهم.

العرض والمناقشة: يمكن للمعلم استخدام اللوحة البيضاء أو السبورة لشرح خصائص الأشكال الهندسية ومناقشة كيف يمكن العثور على هذه الأشكال في البيئة اليومية.

- **التوسع في المفهوم:** يمكن إضافة أشكال هندسية أكثر تعقيدًا مثل الأشكال الثلاثية الأبعاد (المكعب، الأسطوانة) وزيادة عدد الأشياء التي يجب على الأطفال العثور عليها.

تقييم أداء المتعلّمين:

- يقيّم المتعلّمون بناءً على قدراتهم بالعثور على الأشكال الهندسية وتقديم تفسيرات منطقية لرسمهم.

- يمكن للمعلم استخدام اللعبة لتحديد مستوى فهم الأطفال للأشكال الهندسية وقدرتهم على التفكير النقدي.

مشمولات دّليل الألعاب الرياضياتيّة:

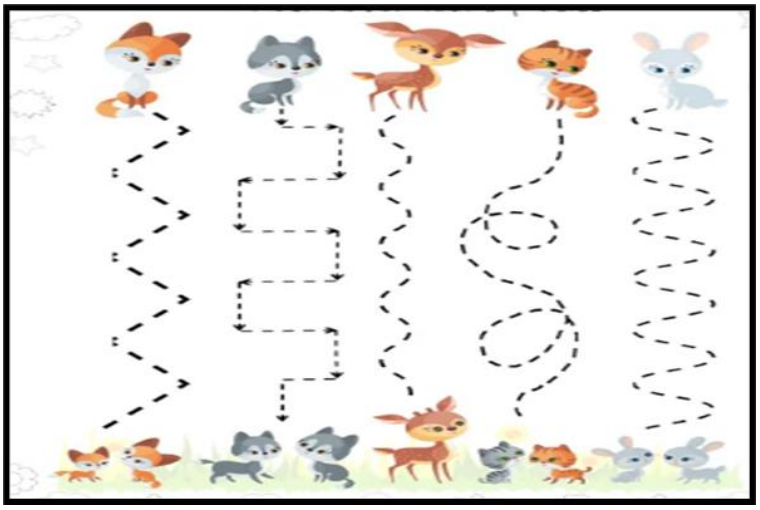
اشتمل دليل الألعاب الرياضياتية لتلاميذ السنتين الأولى الثانية من التعليم الابتدائي على:

عدد الألعاب في السّنة الأولى 35 والحلول المرتبطة بها

عدد الألعاب في السّنة الثانية 36 والحلول المرتبطة بها

الألعاب الرياضياتية
للسّنة الأولى ابتدائي

اللّعبة: 01



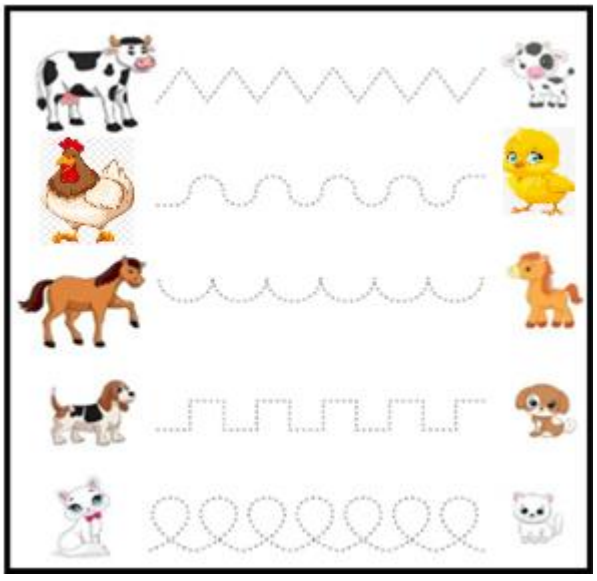
اسم اللّعبة: اتباع المسار
الهدف: التّحكم في استعمال القلم في مسارات مختلفة
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللعبة:
-تحديد مدّة زمنية لإنجاز اللعبة
يسمح باستعمال الممحاة لمرة واحدة فقط.
- تلوين المسار بلون من اختيار الطفل بعد تعيينه بقلم الرصاص.

المواد اللاّزمة:
- بطاقة فرديّة لكل طفل
- قلم رصاص، ممحاة، مبراة
- مؤقت

خطوات اللّعبة:

- يتم تقديم البطاقة للأطفال ومطالبتهم بالحديث عن كل جزئية مرتبطة بمكوناتها (تسمية الحيوانات الموجودة، المطالبة بتسمية صغيرها والذّكر منها، ماذا تأكل هذه الحيوانات، أين تعيش؟ .... هل هي حيوانات أليفة أو متوحشة؟ ذكر الحيوانات الأليفة الموجودة في المنازل، أسماؤها، ما هو الحيوان الذي تحبونه كثيرا ولماذا؟ ولماذا تبحث هذه الحيوانات عن صغارها؟ (ذكر أنواع هذه الخطوط، ماهي الأشكال القريبة من هذه الخطوط مثلا مربّع، مثلث، دائرة....)
- مطالبة اللاعبين بكتابة الخطوط في الفضاء.
- يترك وقت للاعبين للتفكير في المطلوب منهم.

التعليمة:
اليك بطاقة جميلة تحدد مسار كلّ حيوان وصغيره، ساعد الأمهات في إيجاد صغارها بتتبع الخطوط في الاتجاه الصحيح وبحركات دقيقة دون رفع القلم.

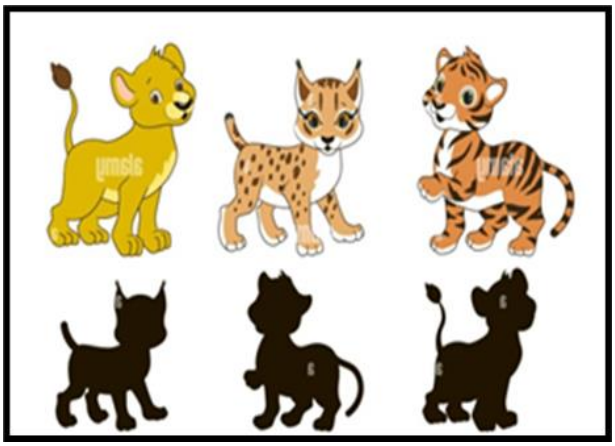


العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالمرور على الصفوف لمتابعة مدى تطبيق التعليمة، مع ضرورة الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الإجرائية للعبة

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.
التّقييم:
تساعد اللعبة على تحديد قوة وضعف الأنامل من جهة، ومستوى التحكم في استعمال القلم.

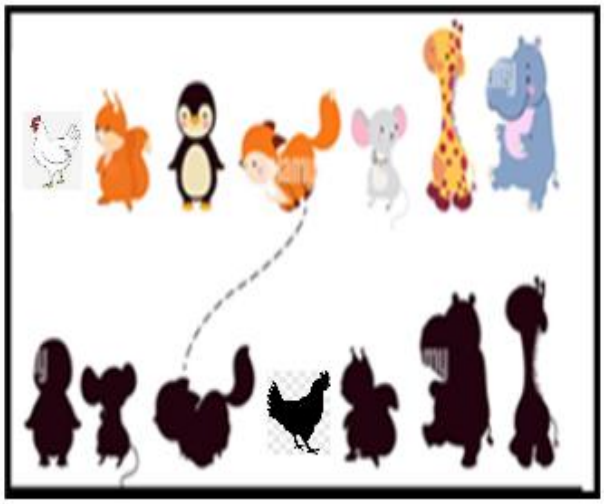
اللّعبة: 02

اسم اللعبة: الظّل المطابق



الهدف: تنمية وتطوير الإدراك البصري من خلال مطابقة الصّور.
طريقة اللعب: فردي.
قواعد اللّعبة:
- تحديد مدّة زمنيّة لإنجاز اللّعبة
- تتطلب اللّعبة فهم العلاقات بين الحيوانات وظلّها
- يترك للاعبين وقتا للإنجاز العمل المطلوب.

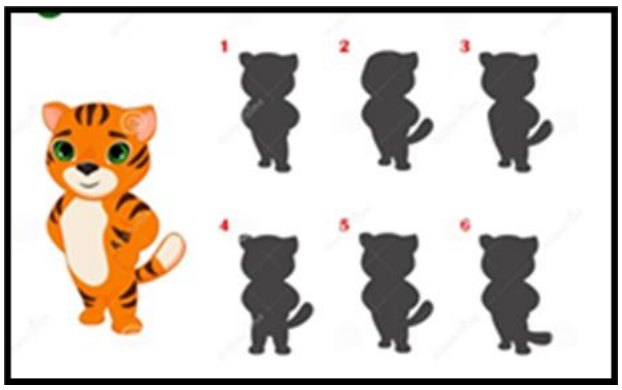
المواد اللازمة:
- ورقة عمل.



خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في السّاحة.
- يحتاج اللاعبون إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد ظل كل عنصر من عناصر الصّورة الحقيقية.

التعليمة:
إليك ثلاث صور حيوانات مختلفة، أربط بين كل ظل من الظلال بصورة الحيوان التي تناسبه

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها مع استنتاج تقنيات المطابقة بين الصّورة الحقيقية وظلها.



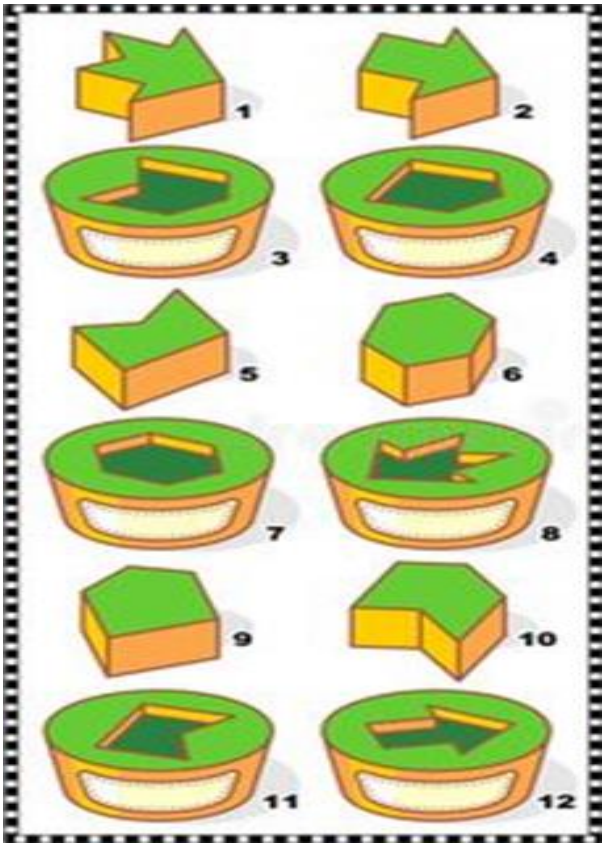
التقييم:
تكمن فائدة اللعبة في أنها تطوّر قدرة الطفل على المطابقة والتحليل كما أنها تعزز قوّة الملاحظة لديه

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التّقييم:

يرتكز التقييم على ملاحظة دقة تحديد عناصر التوافق بين الشكل وظلّه.

اللّعبة: 03



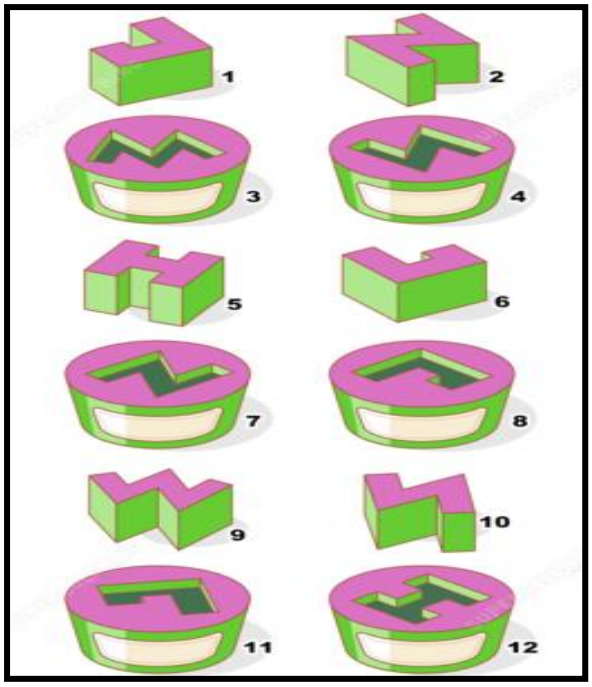
اسم اللعبة: تكملة النمط

الهدف: تعزيز القدرة على مطابقة النمط للشكل
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللعبة:
- احترام الزمن المخصص لكل فترة
- يمكن للتلميذ الاستعانة بمختلف الأدوات أو سؤال تلميذ آخر إذا كان يلعب في مجموعته.
- عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط

المواد اللازمة:
ورقة العمل منجزة على السبورة.
أوراق عمل فرديّة لكل تلميذ

خطوات اللّعبة:
- توزيع الوسائل
- تحديد التعليمة
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.

التعليمة: اليك مجموعة من الأشكال والقطع مرتبة من 1 إلى 12 اربط كل قطعة بالمجسّم الخاص بها.



العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين بتوزيع كراريس القسم أو مسح السبورة. .....

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة

التقييم:
- التركيز على التخمينات الأوّليّة التي يقدّمها اللاّعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة

اللّعبة: 04

اسم اللّعبة: الشّكل الدّخيل

الهدف: تطوير مهارات الذاكرة البصرية وزيادة التركيز.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

-احترام الوقت المخصّص لذلك.

- يسمح للاّعب بخطئ واحد.

المواد اللازّمة:

- ورقة العمل كما في الصورة المرفقة

– ساعة

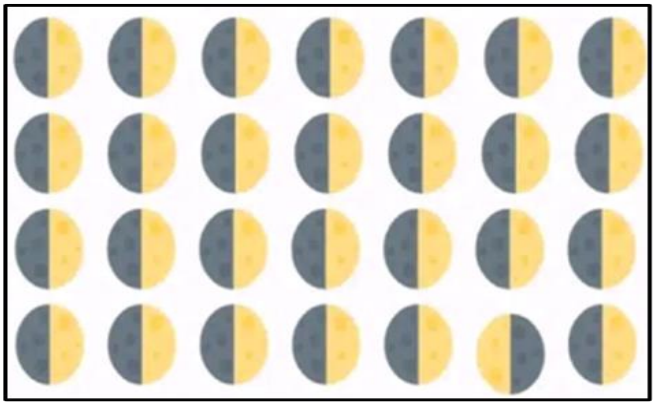
خطوات اللّعبة:

- يلاحظ ويتمعن في الصّورة

- يستنتج الشكل المختلف.

التعليمة:

دقّق النّظر في الصّورة التي أمامك، واكتشف الشّكل الدّخيل، الذي لا ينتمي لباقي الأشكال.



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين دون اهمال بقية المشاركين من اللاعبين.

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.

التّوسع في المفهوم:

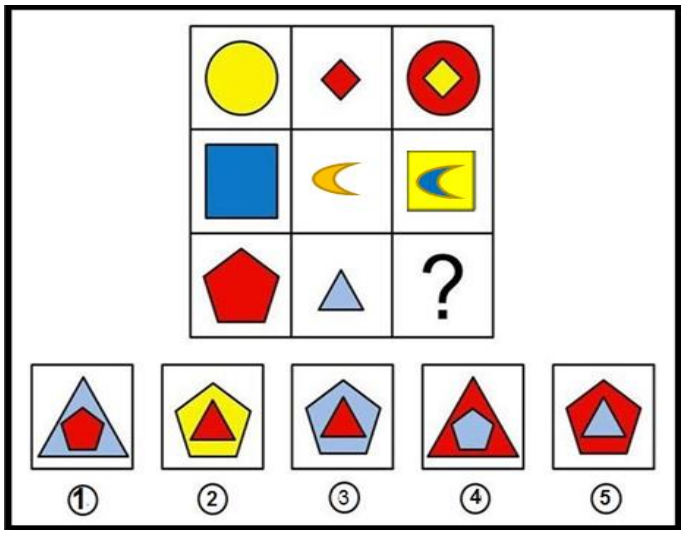
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

تساعد اللعبة على ملاحظة قوّة التركيز عند اللاعبين

اللّعبة: 05

اسم اللعبة: الجواب الصحيح.



الهدف: التدريب على دقّة الملاحظة والتركيز مع تعزيز الفهم
طريقة اللعب: فردي

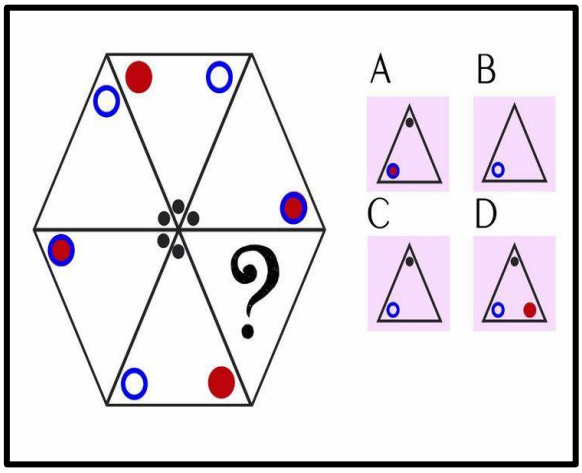
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللّعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

خطوات اللّعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
-اختيار الجواب الصحيح من بين الاختيارات المطروحة.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:
اليك الرسومات المختلفة، تمعّن في الرسومات ثمّ اختر الإجابة المناسبة

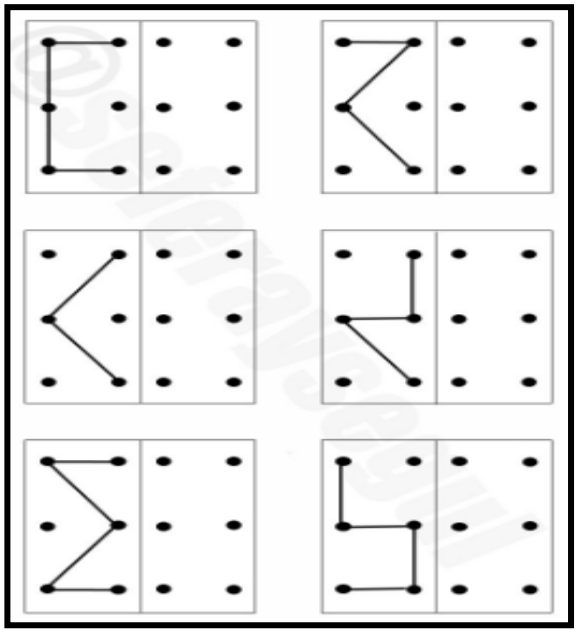
العرض:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع ذكر الخاصيّة وأساس الاختيار (الشكل واللّون).



التوسّع في المفهوم:
يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:
تساعد اللّعبة على اكتشاف قوّة اللاعبين في إيجاد العلاقات بوجود خاصيتين

اللّعبة: 06



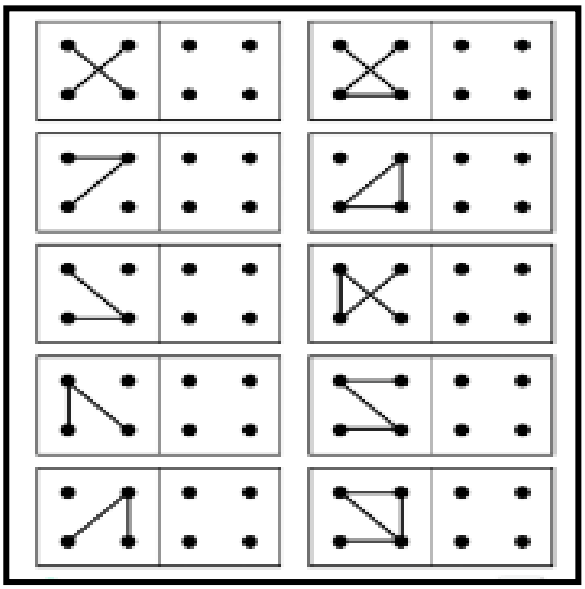
اسم اللّعبة: نسخ المرآة
الهدف: تطوير مهارات التّفكير المكاني والهندسي
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم إنتاج الأشكال نفسها من قبل الطفل بطريقة المرآة
(أي رسم نفس الشكل لكن في الاتجاه المعاكس أو الرسم بالتناظر الأفقي).
- تحدي الوقت المطلوب
- عدم المحو
-عدم رفع القلم

المواد اللازمة:
-ورقة عمل لكل طفل
- قلم رصاص – مبراة - ورق شفاف للتأكد
- ساعة رملية أو مؤقت
- مرآة للتأكد

خطوات اللّعبة:

- يتم تقديم البطاقة للاعبين ومطالبتهم بالحديث عن كل جزئية مرتبطة بمكوّناتها (ذكر أنواع الخطوط الموجودة منكسر افقي عمودي .....، المطالبة بذكر عدد النّقاط هل هو زوجي أو فردي.
- مطالبة للاعبين باختيار الأدوات الآزمة للعمل.

يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم؛



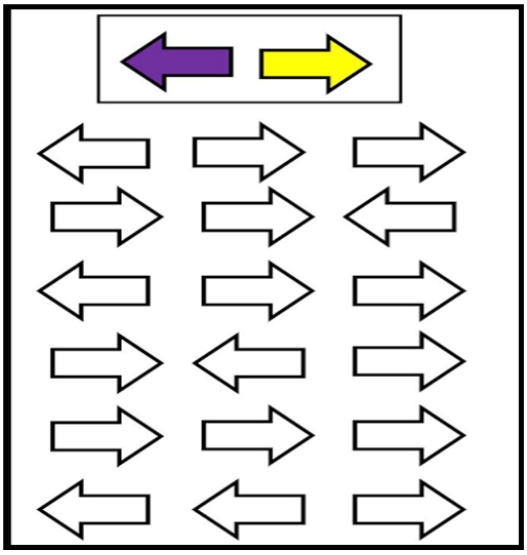
التّعليمة:
أمامك مجوعة من أنماط رسومات مختلفة الشكل على يسار البطاقات، عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية.

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالمرور على الصفوف لمتابعة مدى تطبيق التعليمة

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:
- استخدام اللّعبة لمتابعة اللاعبين الذين يملكون قدرة بصريّة وذهنيّة مختلفة عن البقيّة.
- تشجيع المتفوقين ببطاقات استحسان.

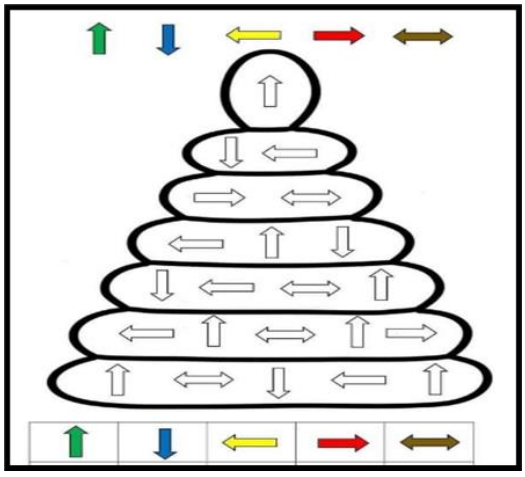
اللّعبة: 07



اسم اللعبة: سباق الأسهم
الهدف: تحسين التركيز والانتباه وتعزيز الثّقة بالنّفس
طريقة اللّعب: جماعي (6تلاميد في الفوج)
قواعد اللعبة:
- احترام الزّمن المخصّص لكل فترة وتحديده.
- كل لاعب ينجز سطر.
- عند تجاوز الوقت المحدّد لأحد اللاّعبين في اكمال سطره يستطيع أعضاء فريقه مساعدته.
- الفوج الذي يكمل الأوّل يفوز.
- عند تعادل الفريقين تعطي نقطة إضافية للفريق الذي ينجز اللّعبة قبل الوقت اللاّزم أو حساب عدد الأخطاء المرتكبة.

المواد اللازمة:
- السّبورة مُقسّمة الى 3 اقسام للاستئناس (حسب الحاجة).
- ورقة العمل منجزة على السبورة.
- أسهم ملونة مصنوعة بورق ملون أو ورق مقوّى ملون
- أقلام لباد ملونة
- يمكن تغيير الألوان حسب ما هو متاح ولا يقتصر على اللّونين الأصفر والبنفسجي.

خطوات اللّعبة:
- يتم تشكيل الأفواج وتسميتها.
- توزيع الوسائل.
- تحديد اليمين واليسار.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.
- شرح التعليمة من قبل المعلم (ة)حيث:



يبدأ اللاّعب بفحص الأسهم الموجودة في الجدول.
يقوم اللاعب بالإشارة إلى الأسهم التي تتوافق مع النّمط المحدّد بأسرع وقت ممكن.
يرسم المعلم (ة) جدول فيه أسماء الفرق والوقت الذي استغرقه الفريق لإنهاء المهمة.

التعليمة:
بمعية أفراد مجموعتك، قم بوضع الأسهم في المكان المناسب لها، بعد تحديد اتجاهها، موقعها ولونها.

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتتويج الفريق الفائز في إكمال المهمة بأسرع وقت وبأقل عدد من الأخطاء بميدالية أو كأس.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك السّريع.

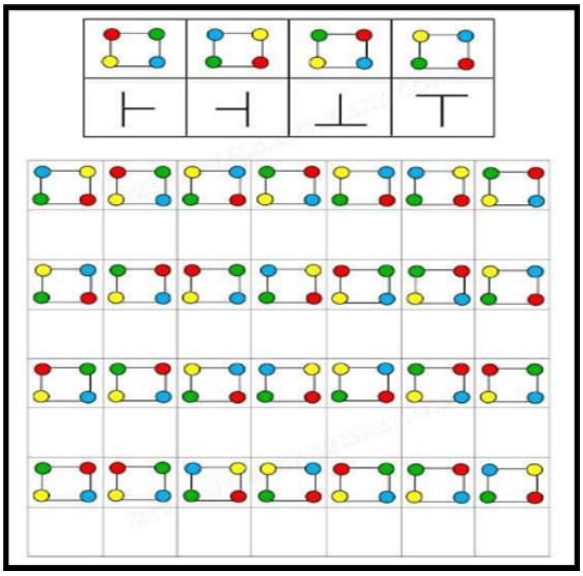
اللّعبة: 08

اسم اللعبة: المشفّر الصّغير
الهدف: تحفيز التفكير المنطقي وحلّ الألغاز البسيطة
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
- احترام الزمن المخصّص لكل فترة.
- يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط.
- اقصاء اللاعب الذي يظهر نتيجته.

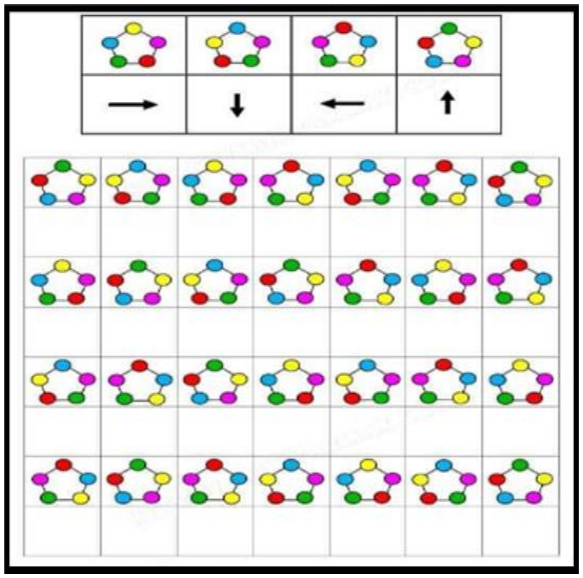
المواد اللازمة:
-بطاقة الأشكال بالألوان.
-القطن الملوّن، أو قريصات ملونة وخشيبات.

خطوات اللّعبة:
- يتمّ توزيع بطاقة الأشكال الملوّنة على كل تلميذ.
- الحديث عن الأشكال المعروضة والألوان (مع ترك فرصة للاعبين للتعبير عن الألوان التي يحبونها وربطها مع أي شيء في الحياة اليومية مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللّون).
- الاستماع إلى تخميناتهم والتّفسيرات المتعلّقة بالتّعليمة المرتبطة باللّعبة.
- شرح التعليمة من قبل المعلم (ة) حيث:

يجب على اللاّعب اختيار الرمز المناسب الموجود تحت كل شكل في البطاقة العلوية، ووضعه في الشّكل المناسب له في البطاقة السّفلية بناءً على مطابقة النّمط اللّوني.
يجب أن يتوافق الرمز مع الشّكل المختار مع نمط الألوان والترتيب المحدد.



التعليمة:
لاحظ الأشكال الأربعة (4) الملونة في البطاقة العلوية، تحت كل شكل رمز معين، باعتماد مطابقة الأنماط اللّونية في الشبكة الكبيرة مع الأنماط الموجودة في الجزء العلوي، ضع تحت كل شكل منها السهم المناسب في البطاقة السّفلية.



العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها.

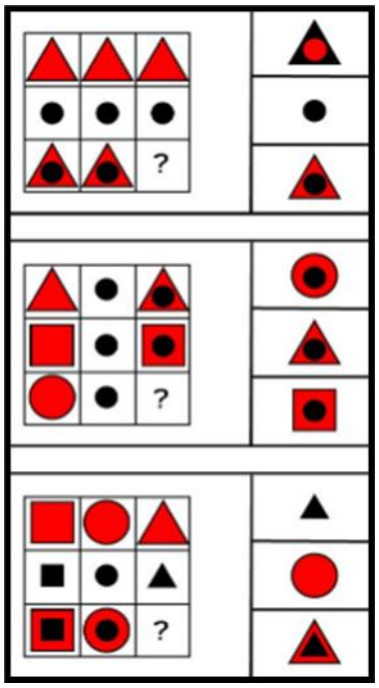
التوسع في المفهوم:
- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة
- تتويج الفائز بتاج المشفّر الصّغير.

اللّعبة: 09

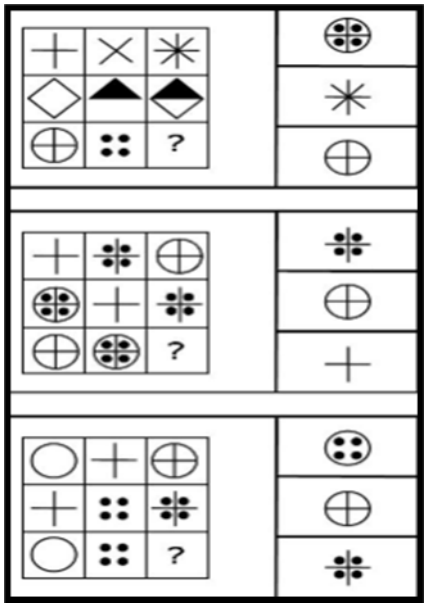
اسم اللّعبة: تكملة النّمط
الهدف: إدراك مفهوم تكرار عنصر معيّن في النّمط
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
- احترام الزّمن المخصّص لكل فترة وتحديده.
- يمكن للتلميذ الاستعانة بأدوات مساعدة أو طرح سؤال على لاعب آخر إذا كان يلعب في مجموعته.
- عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط.

المواد اللاّزمة:
- ورقة العمل منجزة على السّبورة.
- بطاقات متعددة الأجوبة لاختيار الشّكل المناسب لإكمال النّمط.



خطوات اللّعبة:
توزيع الوسائل.
تحديد التعليمة.
الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.
شرح التعليمة من قبل المعلم(ة) حيث:
ينظر اللاّعب إلى البطاقات المقدمة ويحاول فهم النّمط الظّاهر.
يستخدم اللّاعب بطاقات الأجوبة لإكمال النّمط الصّحيح.

التعليمة:
دقّق النّظر في الشّكل الذي بين يديك، ستجد ما يميّز هذه البطاقات، حاول أن تضع البطاقة المناسبة مكان علامة الاستفهام.



العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين بتوزيع كراريس القسم أو مسح السّبورة...الخ
التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة.

التقييم:
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- تشجع لعبة الأنماط على التفكير النقدي والمنطقي من خلال
- البحث عن العلاقات بين العناصر المختلفة.
- تساعد اللعبة على تطوير المهارات البصرية وعلى تمييز الأشكال والألوان والأحجام.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك السّريع.

اللعبة: 10

اسم اللّعبة: المتاهة

الهدف: تنشيط وتطوير الذاكرة البصرية القدرة على التحكم الحركي بعضلات اليدين والتركيز البصري؟

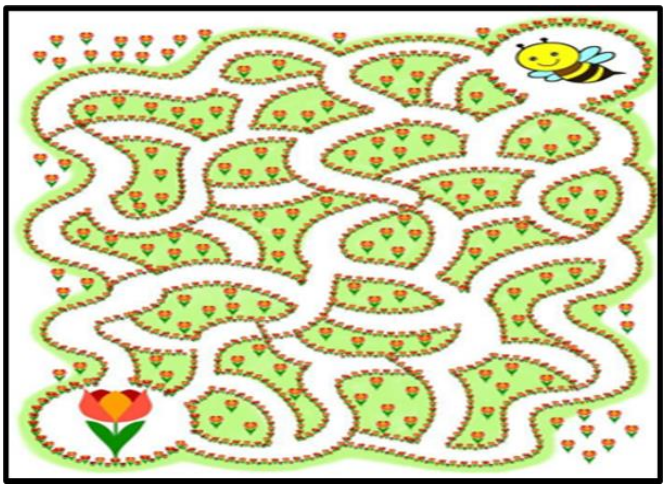
طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

- تحديد مدّة زمنية لإنجاز اللعبة.
- يسمح باستعمال الممحاة لمرة واحدة فقط.
- تلوين المسار بعد تعيينه بقلم الرصاص.

المواد اللازمة:

- بطاقة فرديّة للمتاهة لكل طفل.
- قلم رصاص، ممحاة ومبراة.



خطوات اللّعبة:

يتم تقديم المتاهة للأطفال ومطالبتهم بالحديث عن كل جزئية مرتبطة بها (حقل الأزهار، ماذا نستفيد من الأزهار، في أيّ فصل تكون هناك أزهار كثيرة ...)، (النحلة، العسل، اللسع ...) ولماذا تبحث النحلة عن الزهرة ...

يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم؛

التعليمة:

تحتاج النحلة للوصول إلى الزهرة مسارا معيّنا في هذا الحقل من الزهور ساعدها للوصول إلى الحقل دون أن يقطع مسارها أي شيء.

لاحظ الصّورة جيدا وساعد النحلة في اختيار المسار الصّحيح للوصول الى الزّهرة مرورا بالحقل، دون أن يقطع مسارها أي شيء.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها مع تحفيز المتفوقين وتثمين مجهودات كلّ اللاعبين.

التوسع في المفهوم:

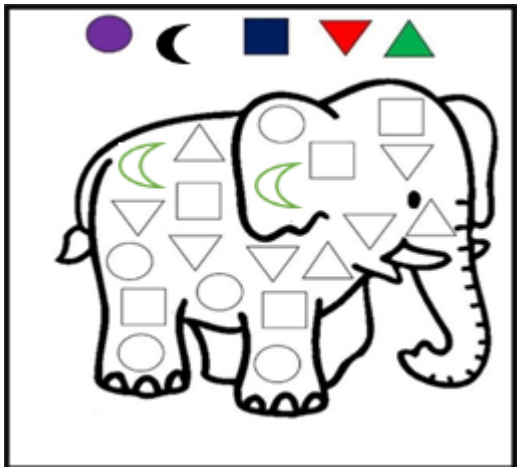
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس

التقييم:

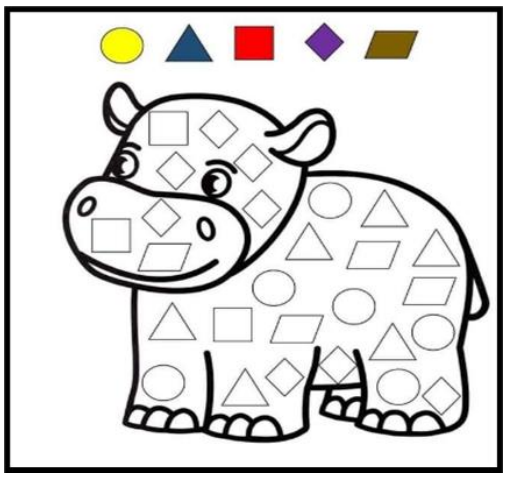
استخدام اللعبة لمتابعة منْ منَ اللاعبين تمكّن من إيجاد الطريق بسرعة ومن لون الطريق دون الخروج عن الحيز المحدد.

تعليق عمل اللاعبين الثلاثة الأوائل ممن تمكّنوا من الحل

اللّعبة:11



اسم اللّعبة: فيل السّرك
الهدف: تحسين المهارات الحركية الدّقيقة للأطفال من خلال التلوين، وتعزيز الثقة بالنّفس.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
-يجب على الطّفل تلوين كل شكل هندسي في صورة الفيل باللّون المحدّد له في الدّليل العلوي.
- يجب الالتزام بالألوان والأشكال المحدّدة وعدم التّلوين عشوائياً.
المواد اللازمة:
ورقة عليها صورة فيل بها أشكال هندسية مختلفة كما في الصّورة المرفقة.
-أقلام تلوين بألوان مختلفة (أرجواني، أسود، أزرق، أحمر، أخضر)..
-يمكن تغيير الألوان حسب الوضع
خطوات اللّعبة:
توزيع الوسائل (إعداد صورة الفيل والأقلام الملونة .
تحديد الاشكال الهندسية الموجودة بالصورة وتسميتها: مربع؛ دائرة؛ مثلّث... وتحديد الاتجاهات الأسفل الأعلى، وتسمية الألوان.
ذكر اسم الحيوان، ماذا يأكل؟ تسمية صغاره...الخ
شرح الهدف من اللّعبة وقوانينها للأطفال حيث يقومون بتلوين كل شكل هندسي على الفيل باللّون المحدّد.
ينظر اللاعبون إلى الدليل العلوي لتحديد اللّون المناسب لكل شكل.
توجيه اللاعبين لبدء تلوين الأشكال باللّون المناسب.
التعليمة"قوموا بتلوين الأشكال الهندسية الموجودة على الفيل بالألوان المحددة في الدليل العلوي".



العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتلصيق أحسن 3 رسومات ملوّنة في ركن **الفنان الصّغير** بالقسم.
مع تشجيع بقية اللاعبين بتثمين مجهوداتهم مهما كانت.
التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس
التقييم:
- التركيز على التخمينات الأوّلية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- محو الأشكال واستبدالها بالأرقام، ممّا يجعل التعلّم متعة.
- تسمية الحيوان، ومكان عيشه.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية

اللّعبة: 12

اسم اللعبة: لعبة الدّخيل

الهدف: تطوير الذاكرة البصرية والتدريب على الملاحظة الدقيقة

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

- احترام الوقت المخصّص لذلك.
- نجمع الأسهم المتشابهة عن طريق تحديد كل متسلّل في المجموعة.

المواد اللاّزمة:

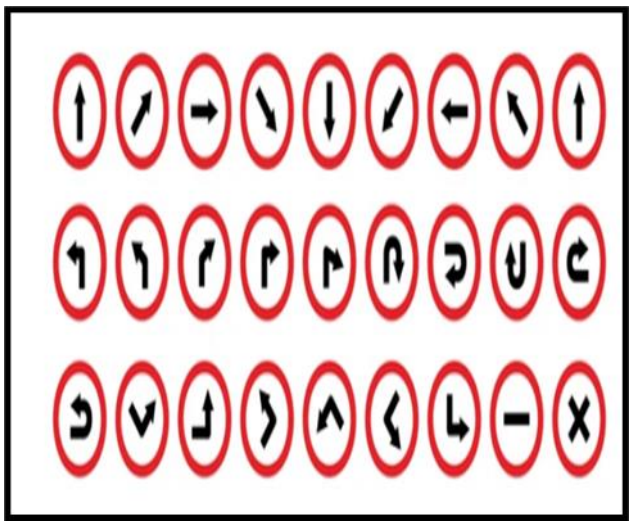
ورقة العمل كما في الصورة المرفقة - ساعة – قلم – ممحاة- مبراة

خطوات اللّعبة:

- يلاحظ اتجاهات الأسهم ثمّ يكتشف بسرعة العنصر الذي لا يتطابق من بين العديد من الخيارات
- شطب على العنصر الدّخيل.

التعليمة:

لاحظ الصّورة التي أمامك وقم بتشطيب كلّ الأسهم التي لها نفس الاتجاه.



العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين وتحفيز كل المشاركين على أعمالهم.
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

- تعزّز اللعبة تركيز اللاعبين على التفاصيل الصغيرة وملاحظة الاختلافات.
- تشجّع اللعبة اللاعبين على تحليل المعلومات واتخاذ القرارات البسيطة.

اللّعبة:13

اسم اللعبة: المتاهة.
الهدف: تطوير الذاكرة البصرية ومهارات حل المشكلات واتخاذ القرار
طريقة اللعب: فردي
قواعد اللعبة:
- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- يسمح باستعمال الممحاة لمرة واحدة فقط.
- تلوين المسار بعد تعيينه بقلم الرصاص.

المواد اللازمة:
- بطاقة فردية للمتاهة لكل طفل.
- قلم الرصاص –ممحاة – مبراة.

خطوات اللعبة:
- يتم تقديم المتاهة للأطفال ومطالبتهم بالحديث عن كل جزئية مرتبطة بها.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم

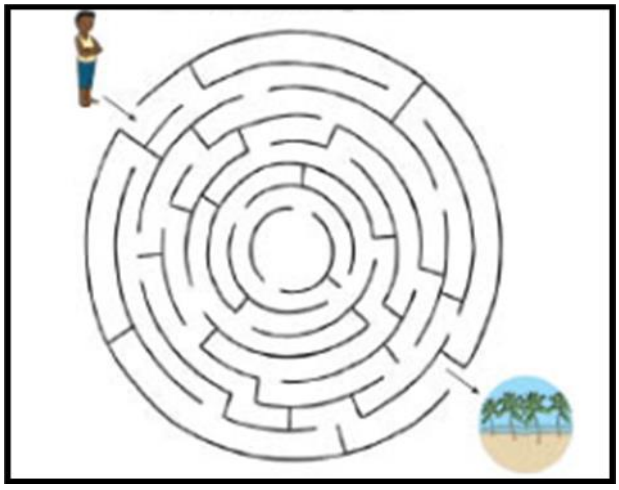
ساعد القردة للوصول إلى النخلة

التعليمة:
تحتاج القردة للوصول إلى النخلة ساعدها على ذلك دون أن يقطع مسارها أي شيء.

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتواصل إليها.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

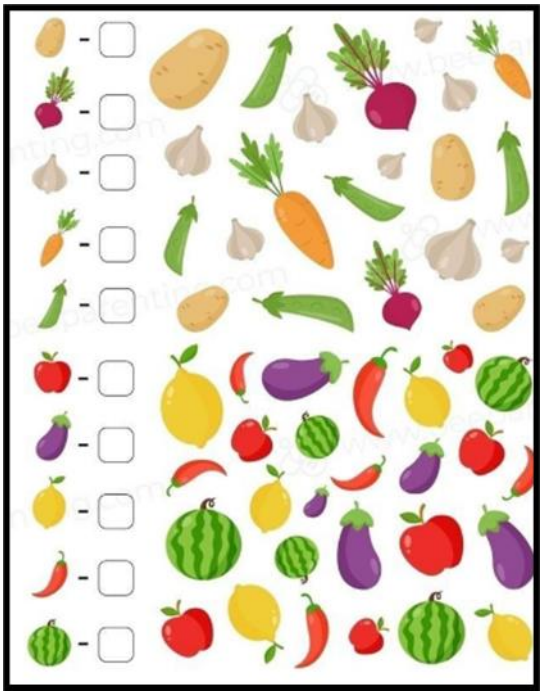
التقييم:
تشجع المتاهات المتعلمين على التفكير بطرق غير تقليدية وابتكار مسارات جديدة لحل المشكلة والتفكير بشكل منطقي واستراتيجي للعثور على الطريق الصّحيح من البداية إلى النهاية، مما يعزز التحكم الحركي الدّقيق ومهارات حلّ المشكلات.



ساعد الرجل للوصول إلى شاطئ البحر

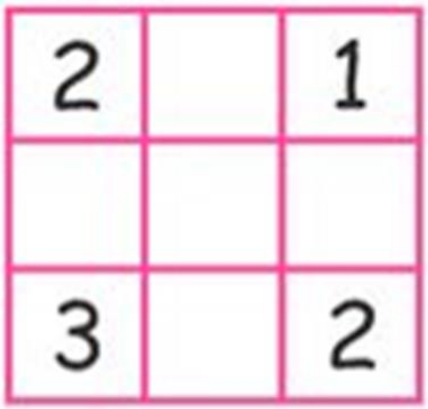
اللّعبة: 14

اسم اللّعبة: تحدي التّحفة
الهدف: تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذّهني
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
-احترام الوقت المخصّص لذلك.
- يمحو العدد مرة واحدة فقط.
- يستطيع الشّطب للتأكد من العدد.
- تشرح المعلم(ة) أساسيات اللعبة وتفاصيلها.
المواد اللاّزمة:
-ملصقة على السبّورة وورقة العمل كما في الصورة المرفقة بالإضافة إلى ساعة.
خطوات اللّعبة:
- التعرّف على نوع الأزهار ولونها
- الحديث عن أنواع أخرى من الأزهار.
- تحديد أهم الفصول الذي تكثر فيه الأزهار.
-ذكر أكبر المناسبات التي يهدي فيها الناس الأزهار لبعضهم البعض.



التّعليمة:
لاحظ الصّورة التي أمامك بدقة، ثم عدّ عدد الأشكال المبينة في الشريط الزهري العلوي.
العرض والمناقشة:
- ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين مع ضرورة الإشادة بالجهد المبذول من الاخرين.
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الحسابية.
التّوسع في المفهوم:
يتم تكيّيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس
التقييم:
- تعد اللّعبة ممتعة ومشوقة لأطفال هذه المرحلة.
- تنمي القدرات العقلية للطفل وتعززها.
- تدعم الفهم الصحيح للأرقام وتسلسلها.
- تساعد اللاعبين على بناء العلاقات بين الأعداد والأشياء.

اللّعبة: 15



اسم اللّعبة: مربع الأعداد أو المربع السّحري
الهدف: تنشيط العقل، التّخمين، وضع فرضيات، وتجريب صحة الفرضيات.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
-يكمل كتابة الأعداد من 1 إلى 3 داخل خانات المربع
- يستعمل الأعداد كلّها.
-يكتب كلّ عدد مرة واحدة فقط في كلّ سطر وفي كلّ عمود.
-تكتب الأعداد النّاقصة بلون أخضر.
-نمحي مرة واحدة فقط.

المواد اللاّزمة:

- بطاقة الأشكال والألوان.
- القلم أقلام التلوين، وممحاة.

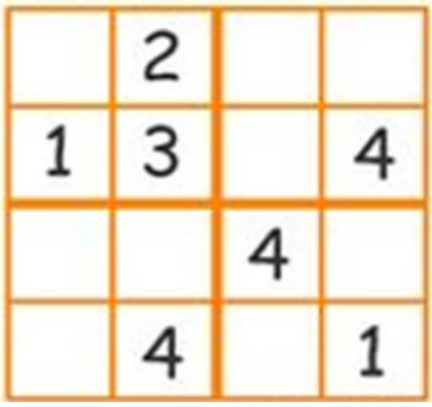
خطوات اللّعبة:

- يتم توزيع بطاقة الأرقام على كلّ لاعب.
- التأكد من وجود الوسائل عند كلّ لاعب.
- يعدّ من 1 إلى10 تصاعديا وتنازليا.
- يضع الأعداد من 1الى 4 في كلّ صف وعمود مرة واحدة على ألاّ يتكرّر.

التعليمة:
لاحظ بطاقة الأرقام التي أمامك، وأكمل كتابة الأعداد من 1 إلى 4 في خانات المربّع الفارغة من كلّ صف وعمود دون أن تكرّر الأعداد للحصول على نتيجة واحدة.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها.
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة.
- تتويج 3 الفائزين ببطاقات استحسان مع تشجيع مجهودات كل المشاركين.



التوسّع في المفهوم:
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:
- تعمل اللعبة على تنمية المهارات العقلية والتفكير المنطقي، حلّ المشكلات والتركيز.
- يمكن للعبة ان تلعب فرديا أو جماعيا ممّا يجعلها مناسبة للترفيه والتفاعل الاجتماعي.

اللّعبة: 16

اسم اللّعبة: النّرد أو الدومينو

الهدف التدريب على مهارات العدّ والملاحظة والتعرّف على الألوان وتقسيمها.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

-احترام الزمن المخصّص لكل فترة.

-يلاحظ قطع الدومينو، ويحسب مجموع النقاط. السوداء لكل قطعتين.

- يختآر اللّون المناسب لتلوين الحيّز حسب مجموع النقاط السّوداء واللّون الموافق لها حسب ما هو مبين في المربعات أعلى الشّكل.

المواد اللّازمة:

- بطاقة الأشكال

- القطن الملوّن، أو قريصات ملونة – أقلام تلوين

خطوات اللّعبة:

يتم توزيع بطاقة الأشكال على كل لاعب.

الحديث عن الأشكال المعروضة (مع ترك فرصة للأطفال للتّعبير عن الألوان التي يحبونها مع ربطها مع أي شيء

في الحياة اليومية، مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللّون.

الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.

-شرح التعليمة من قبل المعلم (ة).

-عدّ كميات التّعيين العددي للكمية.

-جمع عناصر مجموعة أو مجموعتين.

الاستعمال السّليم لتقنية التلّوين.

التّعليمة:

اليك بطاقة الأشكال المختلفة بها نقاط سوداء، احسب مجموع النقاط السّوداء لكل مجموعتين، ثم اختر اللّون المناسب لتلوين حيزيهما حسب مجموع النقاط واللّون الموجودين في المربعات أعلى الشّكل.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها.
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة.
- يتوج الثلاثة الأوائل المتفوّقون ببطاقة استحسان مع ضرورة تحفيز بقية اللاعبين.

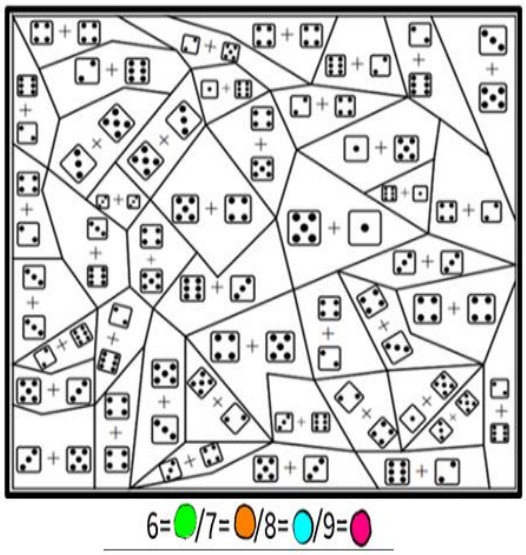
التوسّع في المفهوم:

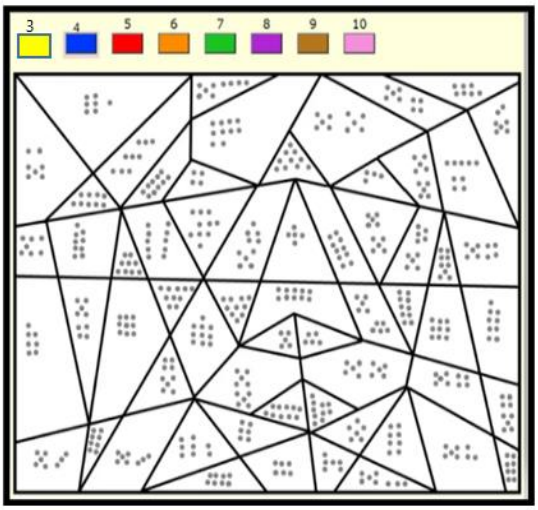
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

- تعزّز اللّعبة مهارات التخطيط الاستراتيجي ومهارات التواصل والتّعاون والتّناوب.

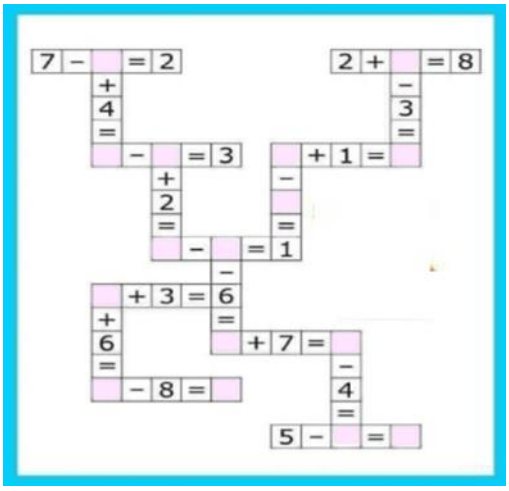
- توفّر اللّعبة خيارات متنوعة ومناسبة للأطفال بفضل تنوعها، كما يمكن أن تكون عاملا لرفع التّحدي وعنصرا للإثارة والتشويق





اللّعبة: 17

اسم اللّعبة: الأرقام المتقاطعة الرياضية
الهدف تحسين مهارات التفكير المنطقي وتنمية المهارات الذهنية.
طريقة اللّعب: فردي.

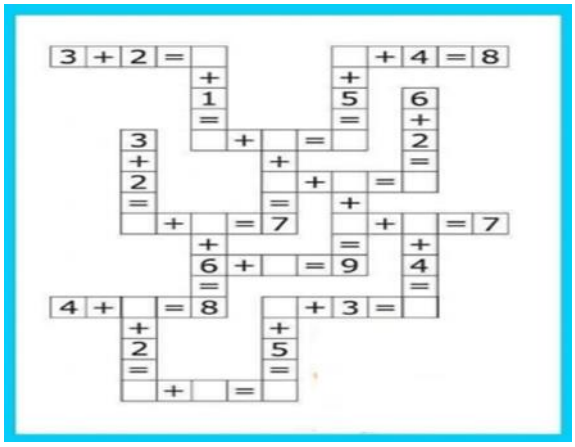


قواعد اللعبة:
- تحتاج اللعبة إلى تذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة، مما يحسن الذاكرة العاملة لدى اللاّعب.

المواد اللاّزمة:
أوراق عمل.

خطوات اللّعب:
- يتم توزيع أوراق العمل.
- يتطلب من المتعلّم أن يكون دقيقاً في ملاحظة التفاصيل لحلّ الألغاز المرتبطة بالأرقام.
- ملء المربعات الفارغة بأرقام من 1إلى 9، مع التأكد من عدم تكرار أي رقم أي نفس الصّف أو العمود.

التعليمة:
ركّز في ورقة العمل التي أمامك، بحيث تملأ المربعات الفارغة بأرقام من 1إلى 9 شريطة ألا تتكرر هذه الأرقام في نفس الصّف أو العمود.



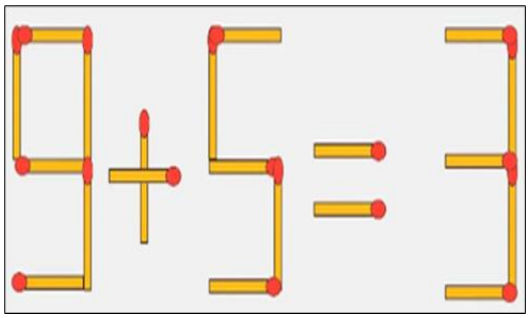
العرض والمناقشة:
- بعد نهاية العمل يعرض اللاعبون النتيجة المتوصل إليها ثم يتم مناقشتها.

التوسع في المفهوم:
- تساعد اللعبة على تحسين القدرة على الحساب وإجراء العمليات الحسابية بشكل أسرع وأكثر دقة.

التقييم:
تعد لعبة الأرقام المتقاطعة وسيلة فعالة لتطوير المهارات الرياضية والمنطقية لدى المتعلمين، مما يجعلها أداة تعليمية وترفيهية مفيدة في آن واحد. كما توفر تحديًا فكريًا وتمارين للعقل. تتطلب حلول العمل بالتحليل الرياضي والمنطق للوصول إلى الإجابة الصحيحة. وتعزيز القدرة على حل المشكلات، بالإضافة إلى تعلم مفاهيم جديدة في الرياضيات وتطبيقها بطريقة ممتعة وتفاعلية

اللّعبة :18

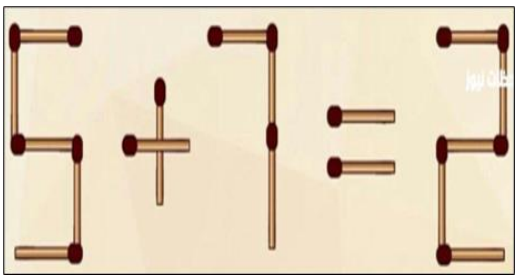
اسم اللّعبة: الحساب السّريع
الهدف: تعزيز المهارات الحسابية والحساب الذهني والقدرة على تحسين التركيز والانتباه ودعم الثقة بالنّفس
طريقة اللّعب: فردي



قواعد اللعبة:
-احترام الوقت المخصّص لذلك
-تحريك عود ثقاب واحد فقط.
-لا يمكن إضافة أعواد جديدة، فقط تحريك الموجودة.
- يجب أن تكون النتيجة النّهائية صحيحة.

المواد اللاّزمة:
- ملصقة على السّبورة، ورقة العمل كما في الصورة المرفقة.
- ساعة أعواد ثقاب.

خطوات اللّعبة:
- التعرّف على نوع العملية الحسابية (جمع، الطرح).
- التأكد من صحتها بعدّة طرق منها: العدّ بالخشيبات أو بالأيادي ...الخ
- انظر إلى المعادلة وركّز على الأرقام والعلامات.
- حدّد العود الذي يمكن تحريكه لتصحيح العملية.
- قم بتحريك عود واحد فقط بحيث تصبح العملية صحيحة.
- قم بتحريك أحد أعواد الثقاب لتصحيح العملية: (9+5= 3).



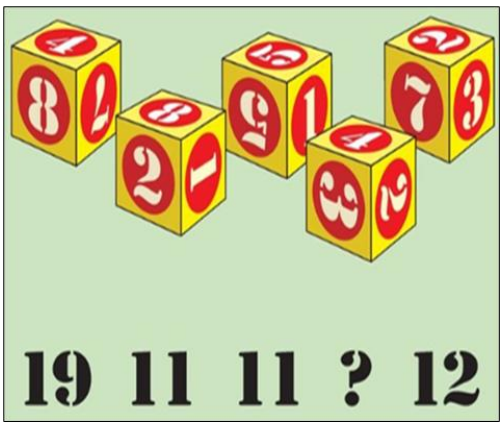
التعليمة:
اليك أعواد الثقاب في شكل عملية حسابية، ساعد الطّباخ في إشعال الفرن بتحريك عود ثقاب واحد لتصحيح العملية.

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين مع تثمين مجهودات الاخرين بالتحفيز والتشجيع مهما كانت نواتج أعمالهم.

التوسّع في المفهوم:
يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة وأكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البداهة.
- تساعد اللعبة على ربط المفاهيم الرياضية بأحداث من الواقع والحياة.
- تشجّع روح التنافس بطريقة صحيحة.

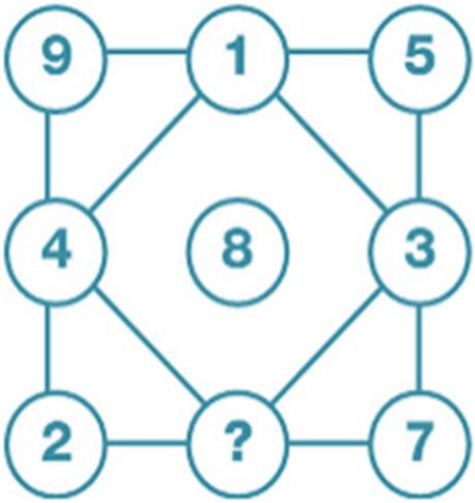
اللّعبة: 19



اسم اللّعبة: النّرد أو العدد الناقص
الهدف: تطوير مهارات الحساب البسيط، التّفكير المنطقي والتّعرف على الأرقام.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
- احترام الوقت المخصّص لذلك.
-يقصى اللاعب الذي يظهر نتيجته.

المواد اللاّزمة:
- ورقة العمل كما في الصّورة المرفقة. ساعة- النردات.

خطوات اللّعبة:
- التّعرف على نوع العملية الحسابية
  جمع تعداد عدد النردات 5 وعدد النتائج 5
- ايجاد العلاقة بين الأعداد والنتائج المقابلة لها.
- من خلال ايجاد العلاقة بين الأرقام و النّردات، نضع العدد المناسب مكان علامة الاستفهام.



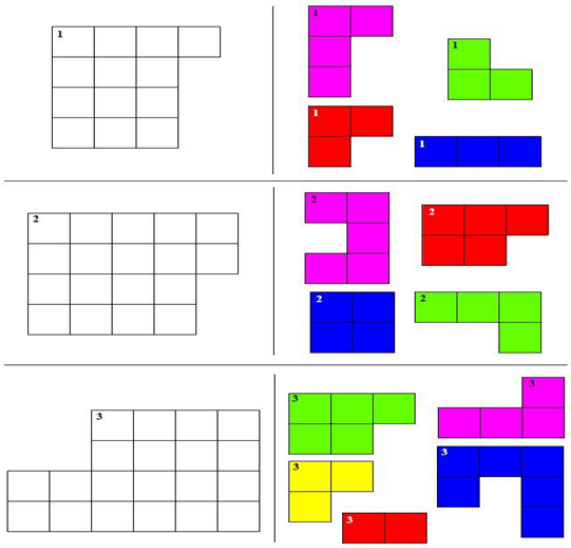
التعليمة: لاحظ الأرقام الموجودة أسفل البطاقة واكتشف العلاقة بينها وبين أرقام النردات، ثم ضع الرقم المناسب مكان علامة الاستفهام.

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين، مع تثمين مجهودات كل اللاعبين دون استثناء.

التّوسع في المفهوم:
يتم تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البداهة.
- تعزز اللّعبة فهم المفاهيم الأساسية للجمع أو الطّرح.
- تدعم اللعبة مهارة اتخاذ القرارات البسيطة أثناء اللعب.
- تشجع اللاعبين على التفكير في حلّ المسائل الرياضية البسيطة.

اللّعبة: 20



اسم اللّعبة: لعبة القطع المتبادلة
الهدف تنمية المهارات الحركية الدّقيقة، والتفكير المنطقي
و التعرّف على الأشكال و الألوان.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
- احترام الوقت المخصّص لذلك.
- وضع القطع في مكانها.
- يسمح بخطأ واحد فقط.

المواد اللاّزمة:
-ورقة العمل كما وردت في الصّورة المرفقة.
ساعة – القطع الصّغيرة الملوّنة.

خطوات اللّعبة:
- يلاحظ اللاعب المرصوفة ويحاول تقسيمها إلى الأجزاء اللّونية.
- يشرح المعلم(ة) كيفية تنفيذ اللعبة خطوة بخطوة بحيث يختار القطع حسب الأرقام والألوان ويضعها في المرصوفة.

التّعليمة:
اليك مجموعة من القطع المربّعة، الصّغيرة والمختلفة الألوان اختر منها ما يناسب، وضعه في المرصوفة لتحصل على شكل مركّب وجميل.

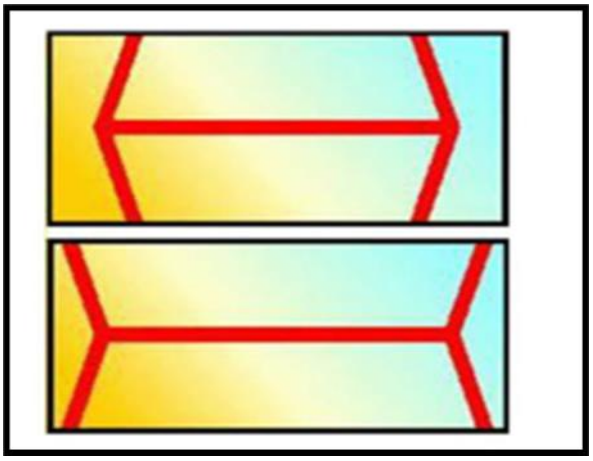
العرض والمناقشة:
- ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين من اللاعبين المشاركين مع ضرورة تحفيز البقية وتشجيعهم أيّا كان أداؤهم.
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.

التوسّع في المفهوم:
- يتم تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر
- صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

التقييم:
- تعزز اللعبة المهارات الملاحظة والتركيز.
- تساعد اللعبة على جذب انتباه اللاعبين بالألوان وصور شيقة
- على القطع والمرصوفة.
- تعمل اللعبة على التنوع في الأشكال.

اللّعبة: 21



اسم اللّعبة: لعبة الخدع البصرية

الهدف:

التّدريب على ملاحظة التّفاصيل والتّركيز على عناصر الصّورة المختلفة وتحسين الذاكرة البصرية.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

احترام الوقت المخصّص لذلك.

مقارنة الأشكال بالعين المجردة.

تستعمل المسطرة والمدور فقط للتأكد.

المواد اللاّزمة:

ملصقة على السّبورة.

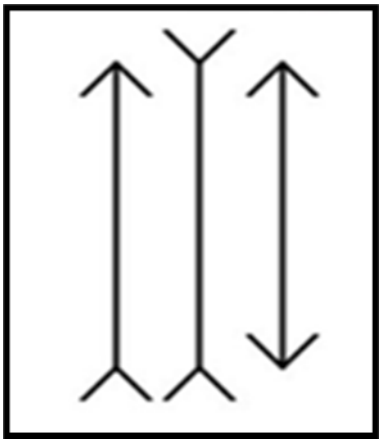
ورقة العمل كما في الصورة المرفقة.

ساعة، مسطرة ومدور.

خطوات اللّعبة:

- التّعرف على نوع الأشكال الهندسية.
- ذكر واختيار أيّ الشّكلين أطول من الاخر.
- التأكد من الإجابة الصحيحة باستخدام المسطرة والمدور.

التّعليمة: انظر بدّقة إلى الشّكلين على الصّورة التي أمامك، واكتشف ما إذا كانت القطعتين (1) و (2) لهما نفس الّطول، أم أنّ إحداهما أطول من الأخرى.



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين مع الزامية تحفيز وتشجيع كلّ اللاعبين المشاركين.

التّركيز على التّخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملاحظة القوية والنّظر الثاقب. وتقديم الدّعم المعنوي للمخفقين وتقبّل الإجابات مهما كانت.

التّوسع في المفهوم:

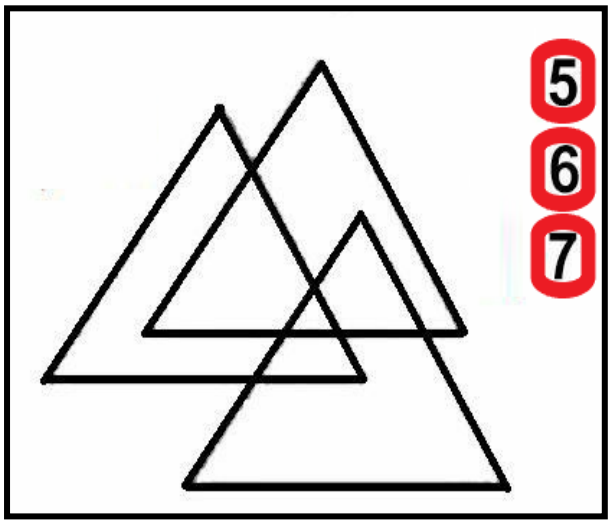
يتم تكيّيف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

تعزز اللّعبة لدى اللاعبين القدرة على تحليل المعلومات المرئية.

تساعد اللاعبين على تخيل أشكال وألوان جديدة، وتكوين أفكار مبتكرة

اللّعبة: 22



اسم اللّعبة: لعبة العدّ الذّهني

الهدف: تطوير التّفكير الرياضي وتنمية مهارات العدّ، وتعزيز فهم الأعداد.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعب

- احترام الوقت المخصّص لذلك.
- إعادة العدّ مرة واحدة فقط.

المواد اللاّزمة:

- ملصقة على السّبورة.
- ورقة العمل كما وردت في الصّورة المرفقة.
- ساعة – قلم- ألوان ومقص.

خطوات اللّعبة:

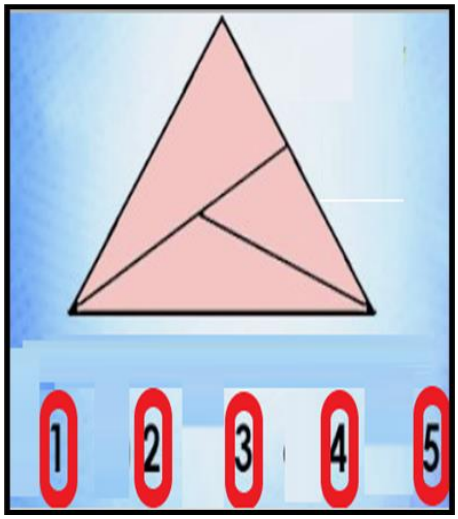
التعرّف على نوع الأشكال الهندسية.

إيجاد عدد أضلاع لكّل شكل من الأشكال.

ذكر ما إذا كانت كل الأشكال الهندسية متساوية أم لا.

التّعليمة:

دقّق النّظر في الشّكل الذي أمامك واكتشف عدد المثلثات فيه



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين، مع تشجيع كلّ إجابات المتعلمين.

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة والملاحظة الفذة.

مهما كانت مع مناقشة مبدأ وأساس اللّعبة.

التوسع في المفهوم:

يتم تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

تعزز اللعبة فهم اللاعبين للقيمة العددية.

تزيد من مرونة التفكير العددي بالزّيادة والنّقصان

اللّعبة: 23

اسم اللّعبة: السّيارة الملوّنة

الهدف: تنمية المهارات الحركية الدّقيقة والمهارات البصرية من خلال التلوين، الجمع والطّرح البسيط، حلّ المشكلات، ترتيب ومقارنة الأرقام.

طريقة اللّعب: فردي أو جماعي

قواعد اللّعبة: -حلّ العمليات الحسابية البسيطة (جمع وطرح) الموجودة في كل جزء من أجزاء الصّورة.

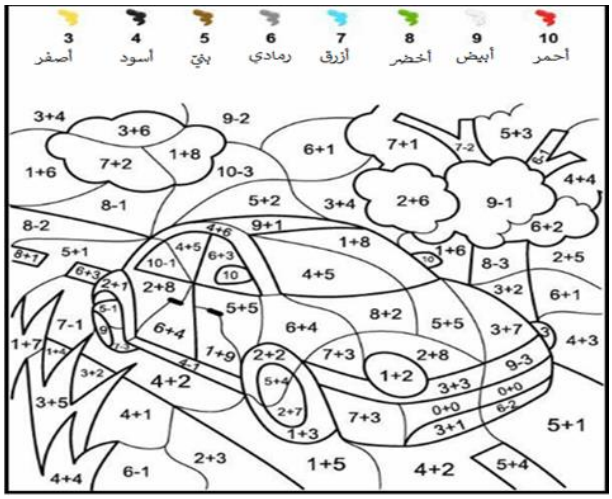
- مطابقة النّاتج مع اللّون المقابل له في المفتاح اللّوني
- تلوين كل جزء باللّون المناسب بناءً على الناتج.
- يجب الالتزام بالألوان والأشكال المحدّدة وعدم التلوين عشوائياً.

المواد اللاّزمة:

- ورقة العمل كما في الصورة المرفقة
- أقلام تلوين بألوان مختلفة (أزرق، بني، أخضر، أحمر، أصفر- أبيض- أسود - رمادي)
- قصاصات ملونة مقطعة- غراء.

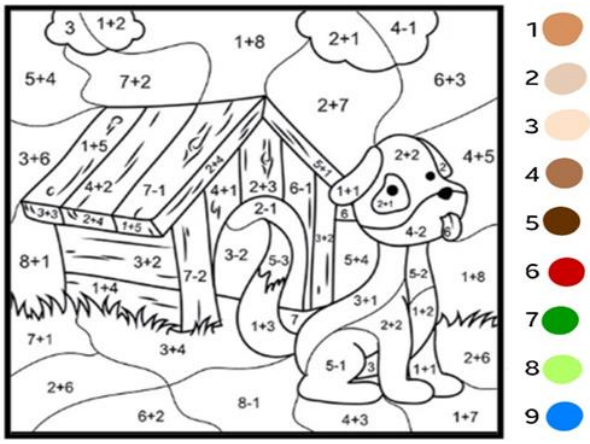
توزيع الصّورة المقصودة للرّسم وتحضير الوسائل.

- إلقاء نظرة على الصورة وتحديد الأجزاء المختلفة التي تحتوي على عمليات حسابية عدد الأجزاء -ذكر نوع العمليات الحسابية الموجودة).
- مناقشة الدّليل اللّوني تسمية الألوان –
- حل كل عملية حسابية وكتابة الناتج بجانبها إذا لزم الأمر ثمّ مطابقة النّاتج مع اللّون في المفتاح اللّوني وتلوين الجزء المناسب



التّعليمة:

حل كلّ عملية ثم لون ذلك الجزء باللون المناسب حسب المفتاح اللوني الرقمي الموجود في أعلى الصّورة. واستمتع بتلوين الصّورة .



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتلصيق أحسن 3 رسومات ملونة في ركن الفنان الصغير بالقسم، مع تشجيع بقية للأطفال على محاولتهم

التّوسع في المفهوم:

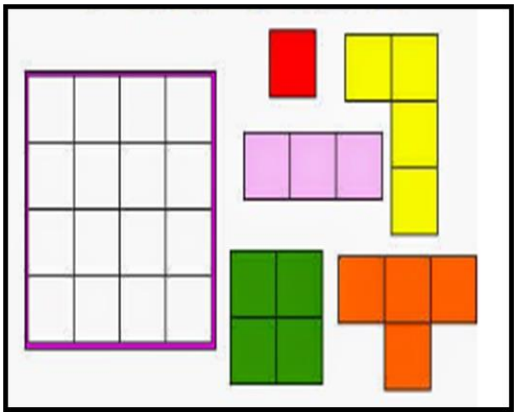
يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية

اللّعبة :24

اسم اللّعبة: لعبة تشكيل المربّع



الهدف: تطوير المهارات الحركية الدّقيقة وتنمية مهارات التركيز والانتباه.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة: المألوفة

- احترام الزّمن المخصّص لكل فترة.
- يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط.
-اقصاء اللاعب الذي يظهر نتيجته.
-التّحكم في قص شكل هندسي وفق أبعاده.
- يمكن استعمال خواص الأشكال الهندسية.

المواد اللاّزمة:

- بطاقة الأشكال بالألوان.

مقص – أقلام التّلوين

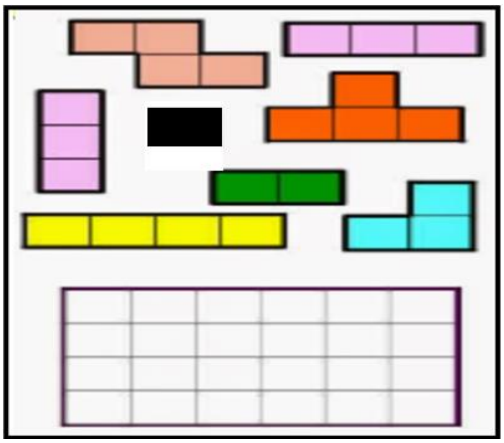
خطوات اللّعبة:

يتم توزيع بطاقة الأشكال على كل لاعب.

الحديث عن الأشكال المعروضة.

الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.

شرح التعليمة من قبل المعلم (ة).



التّعليمة:

خذ الأشكال الخمس الملونة التي أمامك، قم بقصها والصاقها على ورقة العمل لتشكل بها مربعا.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها.

تحفيز كل اللاعبين وتشجيعهم على أدائهم لإنجاز المهمة.

التوّسع في المفهوم:

يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التّقييم:

- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة.
- تساعد اللّعبة على التعرف على الأشكال الهندسية المختلفة.
-تدفع اللّعبة الطفل إلى التّفكير في الطّرق المختلفة لتجميع القطع لتكوين مربع.

اللّعبة: 25

اسم اللّعبة: الاختلاف بين الصّور

الهدف:

تنمية مهارات الملاحظة والتركيز على التفاصيل الصغيرة مع تحسين الذّاكرة.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

احترام الزمن المخصّص لكل فترة.

يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط.

اقصاء الّلاعب الذي يظهر نتيجته.

التّحكم في قص شكل هندسي وفق أبعاده.

يمكن استعمال خواص الأشكال الهندسية.

المواد اللاّزمة:

- بطاقة الأشكال بالألوان. - مقص – ألوان مختلفة.

خطوات اللّعبة:

- يتم توزيع بطاقة الأشكال على كل لاعب.
- الحديث عن الأشكال المعروضة.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.
- شرح التعليمة من قبل المعلم (ة).

التّعليمة:

لاحظ جيّدا الشّكل الذي أمامك، واكتشف أوجه الاختلاف الموجودة بين الصورتين المتقابلتين.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها.
- تشجيع إجابات اللاعبين وقبولها مهما كانت، مع فسح المجال للحديث عن تخميناتهم.
- تتويج الثلاث تلاميذ الفائزين

التّوسع في المفهوم:

يتم تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة.
- تعزز اللعبة مهارات المقارنة للأشياء.
-لعبة الاختلاف بين الصّور أداة تعليمية ممتعة وفعالة تسهم في تطوير المهارات المعرفية والاجتماعية.

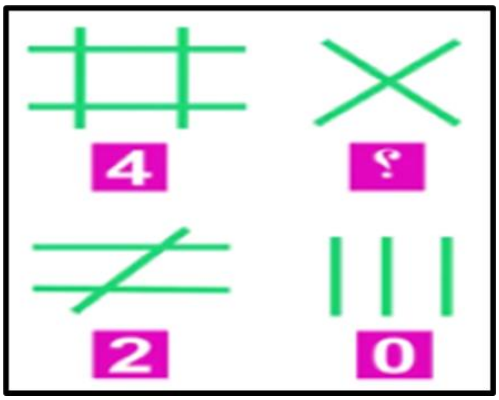
اللّعبة: 26

اسم اللّعبة: العدد المختفي
الهدف: تحديد العلاقة بين العدد والشّكل
القدرة على تحديد خاصية التصنيف بين العدد والشّكل.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:

- يتم بناء اللّعبة بمرافقة المعلّم (ة)؛
- احترام الزّمن المخصّص لكل فترة؛
- الاحتفاظ بالنتيجة في حالة معرفتها.

المواد اللاّزمة:

- أعواد، خشيبات أو لفائف من الورق أو أعواد صغيرة لأشجار ..... الخ
- أرقام من 0 إلى 9

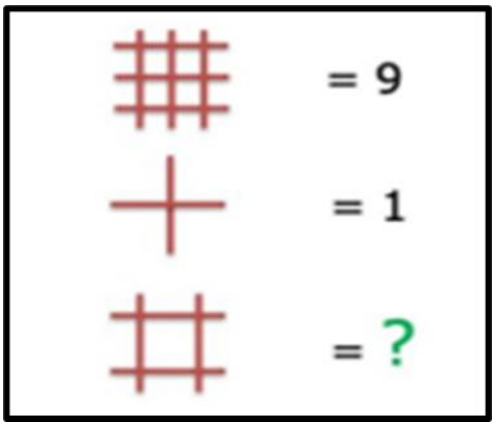


خطوات اللّعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة (ويفضل أن تكون بأعواد طبيعية من ساحة المدرسة)
- يتم بناء الشّكل المطلوب من طرف اللاعبين بواسطة خشيبات أو أعواد كبريت أو لفائف من الورق، ويرافقهم المعلّم (ة) على المنهج نفسه بأعواد كبيرة أو بالرسم على السّبورة؛
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم؛
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقيّة المرتبطة بها؛
- وضع الأرقام تحت الأشكال من طرف اللاعبين؛

التّعليمة:

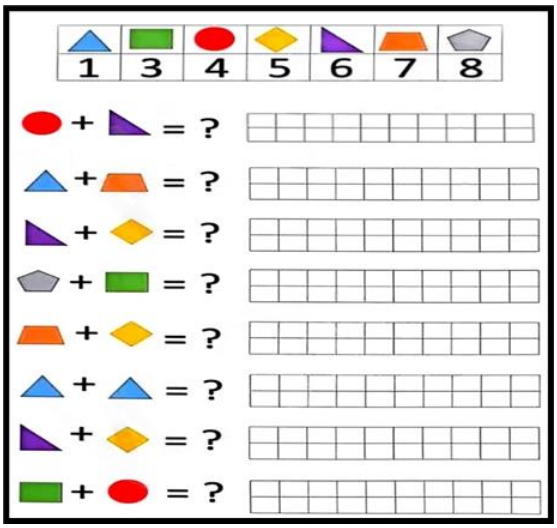
- اليك صورة بها أربعة أشكال، وضع تحت كلّ شكل رقم إلاّ شكل واحد، أوجد علاقة الأشكال بالأرقام الموجودة تحتها، ثمّ أ اكتب الرّقم النّاقص مكان علامة الاستفهام.



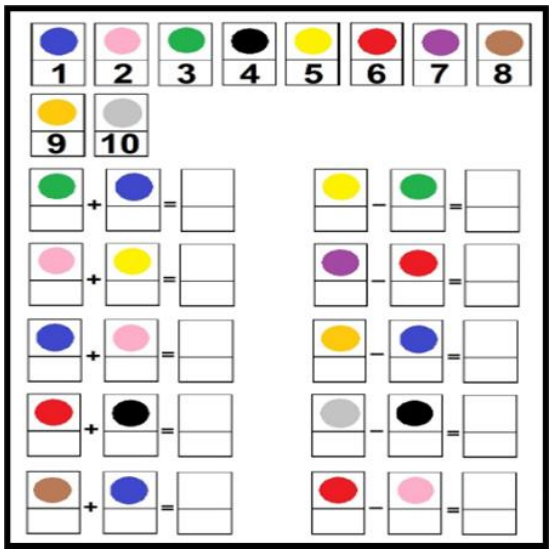
العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها مع ضرورة الوقوف على مبدأ وأساس اللّعبة.
التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.
التقييم:
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
-استخدام اللّعبة لمتابعة اللاعبين الذين يتمكنون من إيجاد الحل في أسرع وقت ممكن.
- تثمين كل المقترحات المقدّمة وتشجيع اللاعبين على كل منجز.
- تعليق عمل اللاعبين الثّلاثة الأوائل ممن تمكّنوا من إيجاد الحلّ في وقت سريع ووجيز، مع تثمين مجهودات اللاعبين الباقين مهما كانت

اللّعبة: 27

اسم اللّعبة: ألغاز الأشكال أو الأشكال الغامضة



الهدف:
تنمية التفكير الرياضي والذكاء البصري مع التركيز على تحديد العلاقة بين الرّقم والشّكل.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
-احترام الوقت المخصّص لذلك.
- يسمح باستعمال الممحاة مرة واحدة.
- تشرح المعلم(ة) أصول اللّعبة للأطفال.
المواد اللّازمة:
-ملصقة على السّبورة وورقة العمل كما في الصّورة المرفقة، بالإضافة إلى ساعة.
خطوات اللّعبة:
-التّعرف على نوع الشّكل الهندسي.
– استنتاج عدد أضلاعه، لونه...الخ.
- يعد من 1الى10.
- يضع مكان الشّكل الهندسي الرّقم المناسب له، حسب المثال باعتماد النّموذج الموجود في الأعلى
التعليمة:
اليك ورقة العمل بين يديك، تمعّن فيها وركّز في النموذج والمثال المعطى لك أعلى المرصوفة، جد النتيجة مع بقية الأشكال.

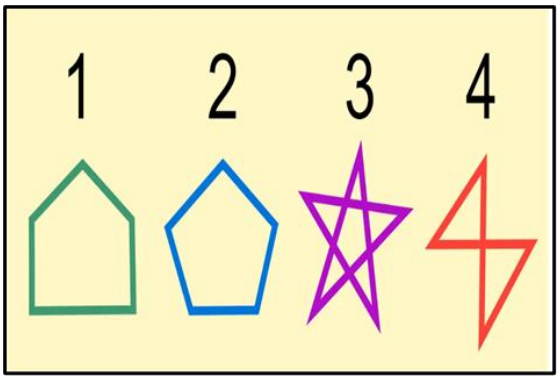


العرض والمناقشة:
- ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس
التقييم:
- تعمل اللعبة على دعم الذاكرة وتحسينها لما تتطلبه من تذكر الأشكال والعلاقات بينها.
- تزيد اللّعبة من تركيز وانتباه اللاعبين للتفاصيل

اللّعبة: 28

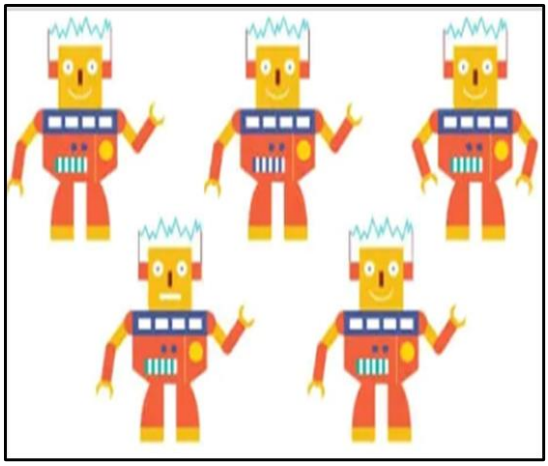
اسم اللّعبة: الشّكل المختلف



الهدف:
التدريب على الانتباه، التركيز وتنشيط الذاكرة البصرية
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللعبة:
تقدّم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض
ثمّ رسم الأشكال نفسها من قبل المعلّم (ة) على السّبورة أو ساحة المدرسة.
المواد اللازمة:

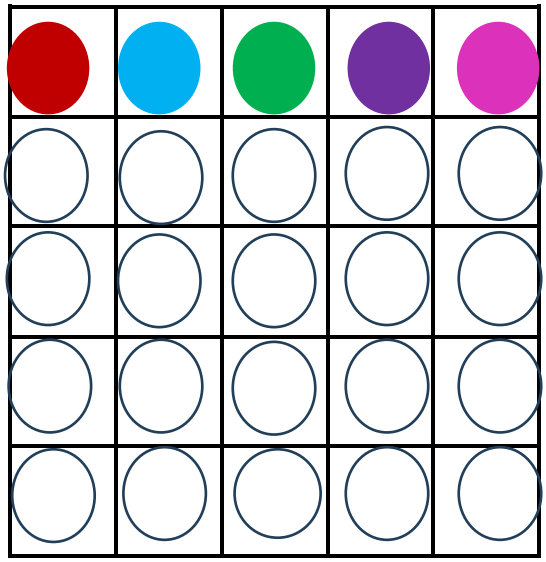
- الأشكال الهندسية - سبورة

خطوات اللّعبة:
- يتم تقديم الأشكال الهندسية للاعبين
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم؛
الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقيّة المرتبطة بها؛



التعليمة:
اليك الأشكال الأربعة في الصّورة أمامك، دقّق النظر فيها واكتشف الشّكل المختلف بينها، مع شرح سبب الاختلاف.
العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها، مع تثمين كل المجهودات المبذولة وتقبل كل الإجابات.
التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حلّ اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.
التقييم:
استخدام اللّعبة لمتابعة اللاعبين الّذين يملكون قدرة بصرية وذهنية مختلفة عن البقيّة.

اللّعبة: 29



اسم اللّعبة: سودوكو الألوان

الهدف: تنمية مهارات حل المشكلات بتطوير التّفكير الاستنتاجي والتّفكير المنطقي وتحسين الذاكرة والانتباه.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

- احترام الزمن المخصّص لكل فترة.
- ملء جميع الدوائر باللّون المناسب.
- اتباع نفس التسلسل اللّوني الموجود في المثال.
- لا يمكنك تكرار اللّون نفسه في الصّف أو العمود.
- يمكن تغيير الألوان حسب الحاجة والرغبة.

المواد اللاّزمة:

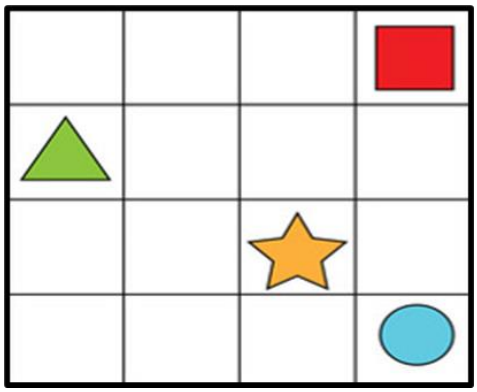
-ورقة العمل -القطن الملوّن، أو قريصات ملوّنة – أقلام التّلوين.
-أوراق الرّسم الملوّنة الثابتة- الغراء – المقص.

خطوات اللّعبة:

- يتم توزيع بطاقة الأشكال الملوّنة على كل لاعب.
- يسمي الألوان الموجودة على ورقة العمل.
- الحديث عن نوع الشّكل والألوان (مع ترك فرصة للأطفال للتعبير عن الألوان التي يحبونها مع ربطها مع أي شيء في الحياة اليومية مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللّون.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.
- شرح التعليمة من قبل المعلم (ة) حيث: هناك خمسة ألوان وخمس مناطق (أفقيا وعموديا)، يجب تلوين الدّوائر حسب الخمسة ألوان المختلفة، بحيث يظهر كل لون مرة واحدة فقط في كل صف (أفقيا وعموديا) أي:

- يجب على اللاّعب اختيار اللّون المناسب ووضعه في الدائرة الخاصة به، مع احترام التسلسل اللّوني الموجود في النموذج اللوني أعلى المرصوفة أفقيا.

يجب ألاّ يتكرر اللّون مرتين في نفس العمود والصّف معا، مع احترام الترتيب اللّوني المحدّد.



التّعليمة:

لاحظ ورقة العمل التي أمامك، ثمّ اختر اللّون المناسب من الألوان الخمسة ولوّن بقية الدّوائر كما ورد عندك في النموذج، بشرط أن تحترم التّسلسل اللّوني.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها.
التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة

التوسّع في المفهوم:

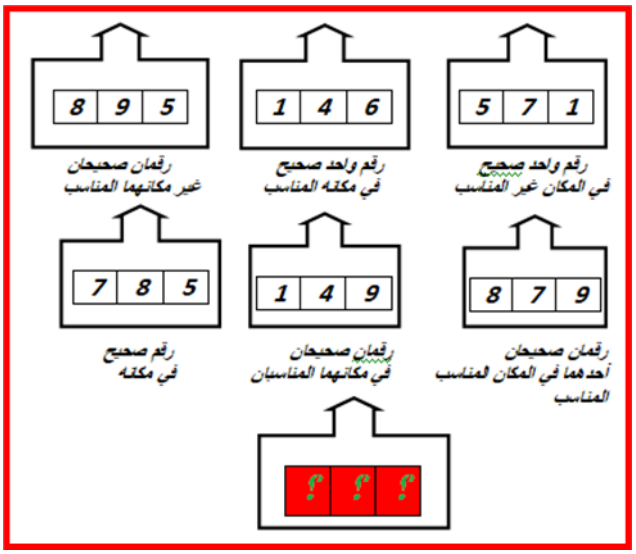
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر

التقييم:

- تساعد اللاعبين على تذكر الألوان ومواقعها على اللّوحة.
- تعد اللّعبة أداة تعليمية ممتعة وفعالة لتعريف اللاعبين مفهوم الألوان والأشكال.

اللّعبة: 30

اسم اللّعبة: لعبة الرّقم السّري أو مفتاح الباب



الهدف:

- التحكم في حّل المشكلات وفهمها
- وضع فرضيات والتأكد من صحتها.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

-احترام الزمن المخصّص لكل فترة.

- تقبل فرضيتين لكل باب أي محاولتين.

-يجب الاستعانة بالمفاتيح 6.

المواد اللاّزمة:

- بطاقة الأشكال -اللّوحة أو قصاصة بها 3 مربعات فارغة لكتابة النّتائج.

خطوات اللّعبة:

-لفتح قفل باب تحتاج إلى رقم سري مكوّن من:

ثلاثة أرقام موجودة ضمن الأعداد المكتوبة تحت كل قفل في الأسفل. نستعين بالمفاتيح الأخرى وتعليماتها.

التعليمة:

دقق النّظر في اللّوحة التي أمامك ثمّ اقرأ ما كتب تحت كلّ قفل، واستنتج الأرقام السّرية لفتح القفل.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها.
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة.
- *تتويج* الفائزين الأوائل الثلاث، مع تشجيع بقية اللاعبين المشاركين في اللّعبة.

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

التوسّع في المفهوم:

يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعّبة الأصلية بسهولة والعكس.

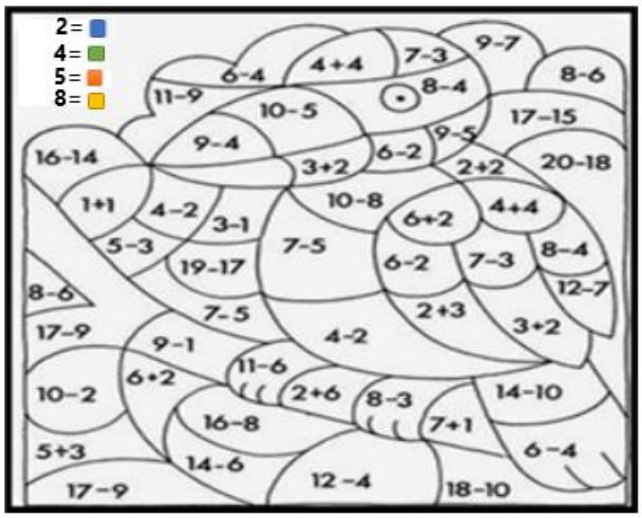
التقييم:

- لعبة مميزة وممتعة، فيها الكثير من التحدّي.
- تستهدف تنمية مهارات التفكير المنطقي.

-تساعد على تحسين الذاكرة والقدرة على ربط الأفكار وتكوين الاستنتاجات...الخ

اللّعبة: 31

اسم اللّعبة: لعبة ألوّن وأكتشف



الهدف: تطوير المهارات الحسيّة والحركية الدّقيق وتنمية الخيال والابداع

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

-احترام الوقت المخصّص لذلك.

-مطابقة النتيجة باللّون المناسب في النموذج اللّوني الرقمي

- احترام تقنيات التّلوين.

المواد اللاّزمة:

-ورقة العمل كما في الصورة المرفقة.

-أقلام تلوين بألوان مختلفة (أزرق، أخضر، أحمر...).

-قصاصات ملوّنة مقطعة، غراء.

خطوات اللّعبة:

-توزيع الصّورة المقصودة للرسم وتحضير الوسائل وقراءة الأعداد الأصغر من 100.

- تعيين ضمن مجال معين من الأعداد.

- إلقاء نظرة على الصّورة وتحديد الأجزاء المختلفة، الّتي تحتوي على عمليات حسابية (عدد الأجزاء -ذكر نوع العمليات الحسابية الموجودة.

– مناقشة الدّليل اللّوني وتسمية الألوان وعلاقتها بالألوان الأخرى...الخ

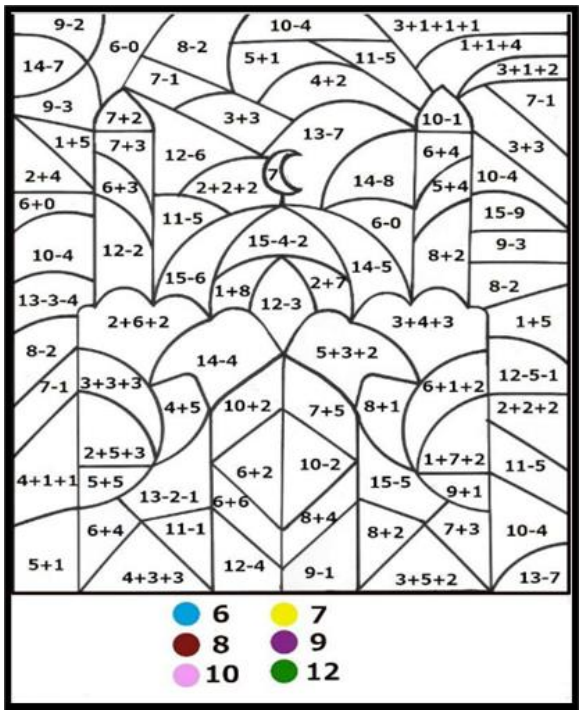
- حل كل عملية حسابية وكتابة الناتج بجانبها إذا لزم الأمر.

- مطابقة النّاتج مع اللّون في المفتاح اللّوني.

- تلوين الجزء باللّون المناسب.

- تكرار العملية حتى تكتمل الصورة وتصبح ملونة بشكل كامل.

- توجيه اللاعبين لبدء تلوين الأشكال باللّون المناسب.



التعليمة: اليك صورة لمجموعة من الأرقام والعمليات، قم بتلوين كلّ مساحة باللّون المناسب حسب النتيجة المستخلصة والمبينة في المفتاح بأعلى الصّورة.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتلصيق أحسن **3** رسومات ملوّنة في ركن الفنان الصّغير بالقسم ولا نهمل الإشادة بكلّ مجهودات بقية اللاعبين.

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية.

التوسّع في المفهوم:

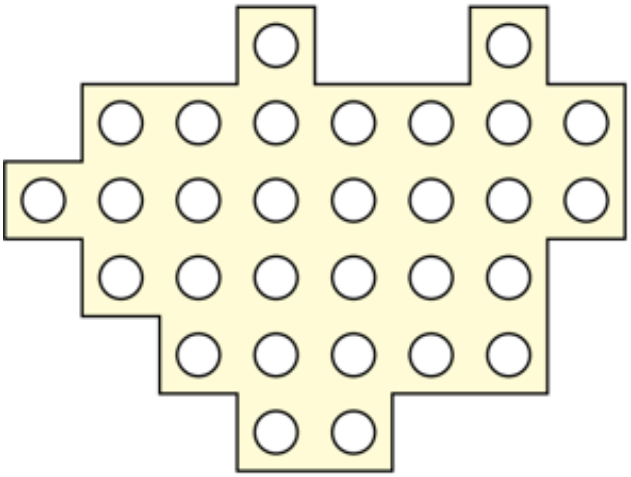
يتمّ تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

تعزز لدى اللاعبين التركيز والانتباه لتلوين الأشكال والأماكن الصّحيحة.

تساعد الطفل على تطوير المهارات المعرفية وتنمي المهارات التواصلية من خلال تبادل الأفكار والألوان، كما تساعد على تحسين مهارات التعاون والمشاركة.

اللّعبة: 32



اسم اللّعبة: لعبة قطعة الجبن العملاقة

الهدف: تدريب اللاعبين على التّفكير للوصول إلى الهدف.
طريقة اللّعب: فردي أو جماعي
قواعد اللّعبة:

- يمثل الشّكل التّالي قطعة جبن عملاقة مكونة من خمس قطع.
- في كل قطعة ستة ثغور.
-تشكل قطعة الجبن العملاقة برسم حدود كل قطعة.
- يسمح للاّعب بمحاولة خطأ واحدة فقط.

المواد اللاّزمة:

- بطاقة الأشكال.
-قلم، مسطرة وأقلام التّلوين.

خطوات اللّعبة:

- يتم توزيع بطاقة الأشكال على كل لاعب.
- تحديد عدد الثغور التي تحتويها القطعة.
- استنتاج عدد القطع.
- ارسم الحدود بالقلم والمسطرة أو لون كل قطعة بلون مغاير.

التّعليمة: اليك قطعة الجبن العملاقة، قم برسم حدودها باستخدام قلم الرّصاص، ثم قسمها إلى 5 قطع بحيث تحتوي كل قطعة على 6 ثغور وتلوينها بألوان مختلفة.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة.

تتويج الفائز الأول بتاج مع تشجيع وتحفيز كل اللاعبين.

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

التّوسع في المفهوم:

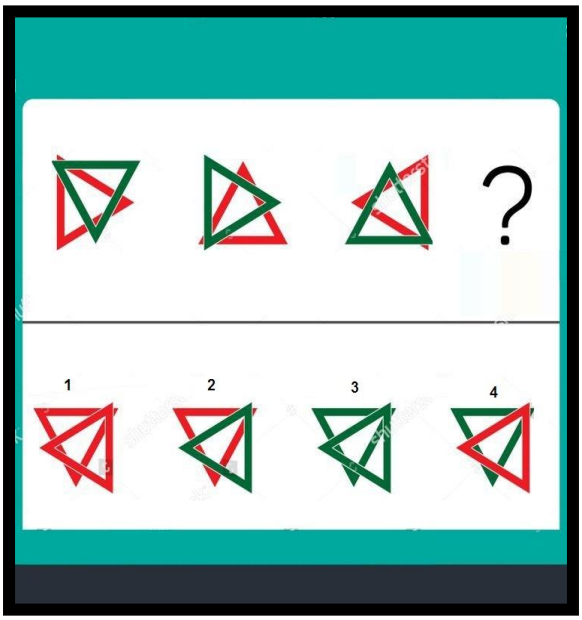
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

-تساعد اللّعبة اللاعبين على فهم المفاهيم الرياضية من خلال التعامل مع الأشكال والأحجام.
- تشجع اللعبة على التعاون والعمل الجماعي بين اللاعبين إذا لُعبت جماعة.

اللعبة 33

اسم اللعبة: لعبة اختيار الجواب الصحيح.



الهدف: تعزيز الفهم والتفكير الابداعي

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم.
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- يتوجب على اللاعب اختيار الإجابة الصحيحة من بين الخيارات.

المواد اللازمة:

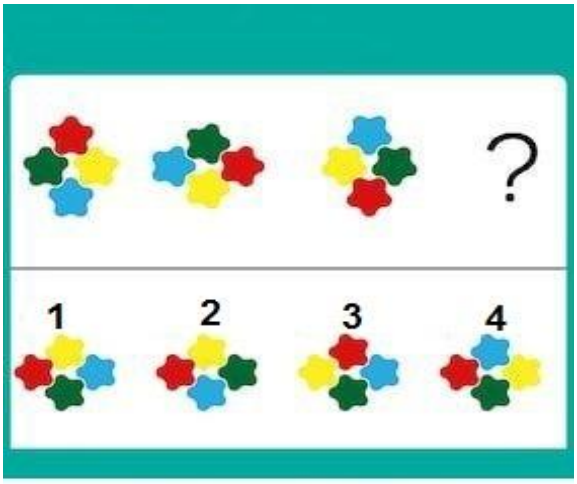
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التركيز والانتباه اختيار الجواب الصحيح من بين الاختيارات العديدة.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

لاحظ رسومات الأشكال المرقمة من 1 إلى 4 أسفل ورقة العمل، ثمّ اختر الشكل المناسب منها وضعه مكان علامة الاستفهام.



العرض: ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتواصل إليها.

التوسع في المفهوم:

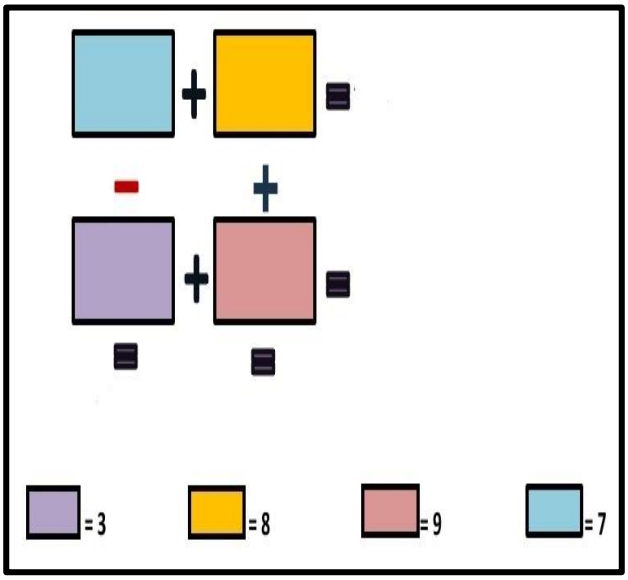
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

تعتبر هذه اللعبة وسيلة فعالة لتنمية المهارات العقلية والمعرفية وتعزيز الفهم والتفكير الإبداعي.

اللّعبة: 34

اسم اللّعبة: لعبة الأرقام المتقاطعة



الهدف: تعزيز مهارة العدّ، تنمية مهارات الاستدلال المنطقي

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

- احترام الوقت المخصّص لذلك.
- يقصى من يظهر نتيجته.

المواد اللاّزمة:

- ورقة العمل كما في الصّورة المرفقة.
- ساعة- خشيبات قريصات.

خطوات اللّعبة:

- التعرّف على نوع العملية الحسابية-
إيجاد العلاقة بين الأعداد والنتائج المقابلة لها.

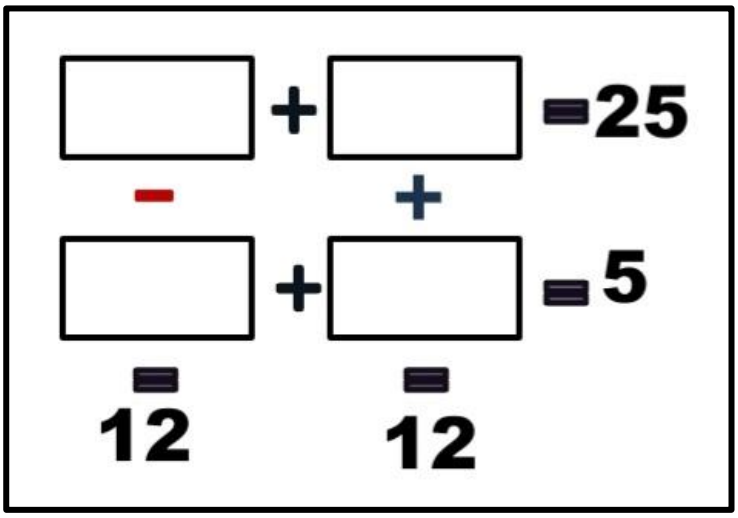
التعليمة: اليك أرقام أسفل الصّورة ممثلة ببطاقات ملوّنة، ضع العدد المناسب داخل كل بطاقة في العمليات وحساب الناتج.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين، والعمل على تحفيز كلّ المشاركين، بدّعم كل مجهوداتهم المبذولة.

التّوسع في المفهوم:

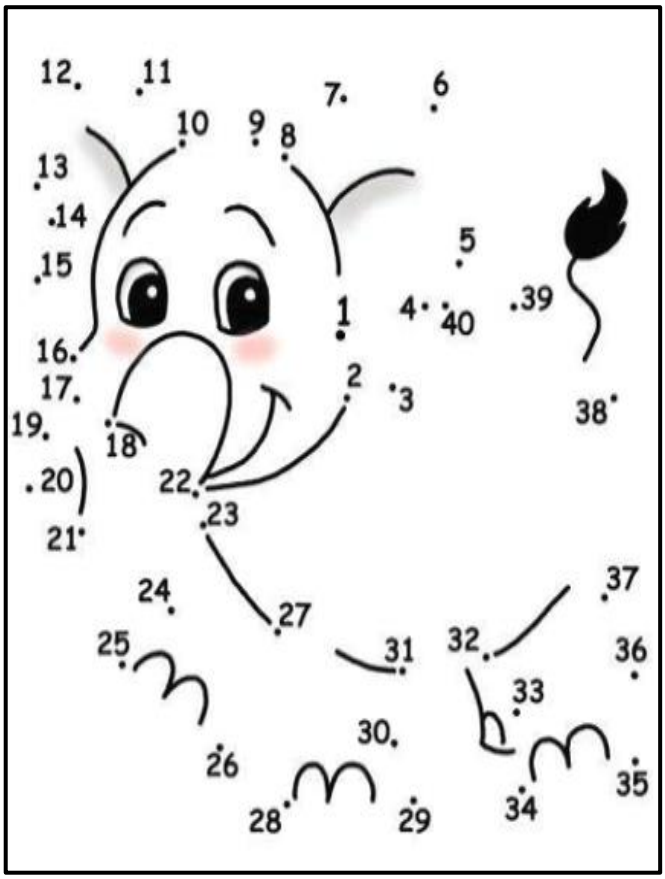
- يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.



التقييم:

- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الرياضية.
- تعزز اللعبة مهارات الحركات الدقيقة في استخدام القلم لملء المربعات.
- تجمع اللّعبة بين المتعة والتّحدّي.
- تساعد اللاعبين على تحليل المعلومات وتطبيق قواعد محددة للوصول للحل الصّحيح.

اللّعبة: 35



اسم اللّعبة: توصيل النّقاط

الهدف: تطوير المهارات الحسابية والمنطقية، تعزيز فهم العلاقة بين الأرقام وترتيبها والتطوير الحسي الحركي.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

-استخدم قلم رصاص أو قلم تلوين.

-ابدأ من النقطة رقم 1

-قم بتوصيل النّقاط بالترتيب التصاعدي (1، 2، 3، إلخ) حتى تصل إلى النقطة الأخيرة.

-يركز اللاّعب على ترتيب النّقاط وتوصيلها بدقة للوصول إلى الصّورة النهائية.

-يمكن استخدام ألوان مختلفة بعد اكتمال توصيل النّقاط لتلوين الصّورة النّاتجة إذا رغب اللاّعب في ذلك.

المواد اللاّزمة:

.ورقة العمل كما في الصّورة المرفقة.

-أقلام تلوين بألوان مختلفة (أزرق، بني، أخضر، أحمر، أصفر- أبيض- أسود – رمادي...)

-قصاصات ملونة مقطعة- غراء.

خطوات اللّعبة:

.توزيع الصّورة المقصودة للرّسم وتحضير الوسائل.

.ابدأ بتحديد النّقطة رقم 1 على الورقة.

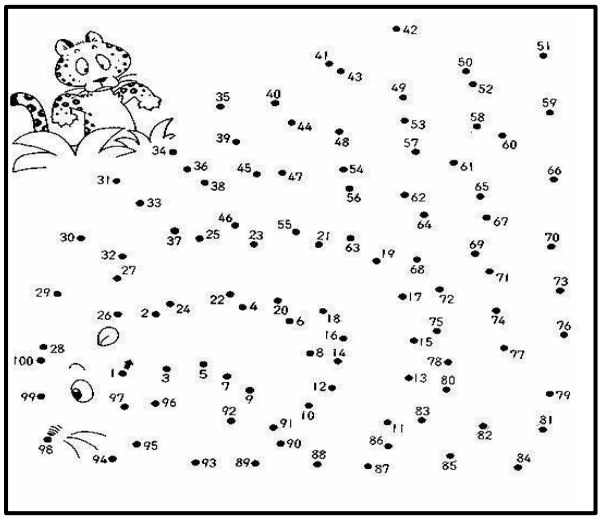
.استخدم قلمك لتوصيل النقطة رقم 1 بالنقطة رقم 2

.واصل التوصيل بين النّقاط بالتّرتيب حتى تنهي توصيل النّقاط جميعا.

-عندما تنهي من توصيل جميع النّقاط، ستظهر صورة واضحة وجميلة.

التعليمة: لديك هنا صورة مرقمة، ابدأ من النّقطة رقم 1 وتابع توصيل النّقاط بالتّرتيب التّصاعدي حتى تنهي كلّ النّقاط ستظهر لك صورة مبهرة.

العرض والمناقشة:



- ينتهي العمل بتلصيق أحسن 3 رسومات ملوّنة في ركن الفنان الصّغير بالقسم، ولا ننسى دعم أعمال كل المشاركين
- وتحفيزهم على المواصلة وعدم الاستسلام.
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية.

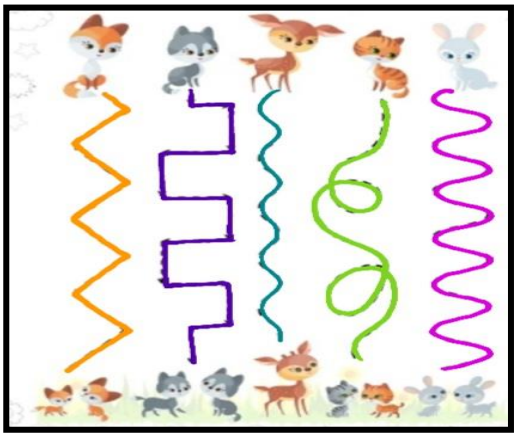
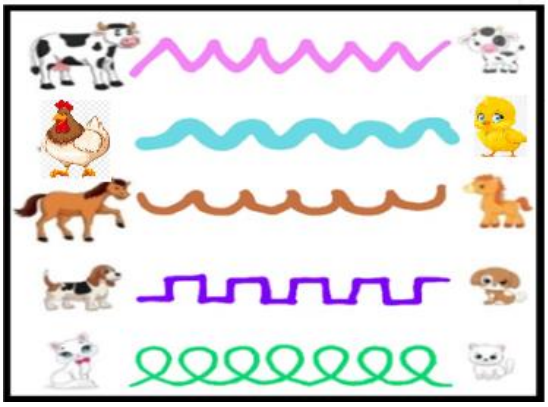
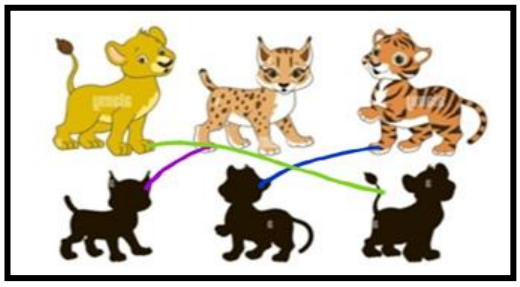
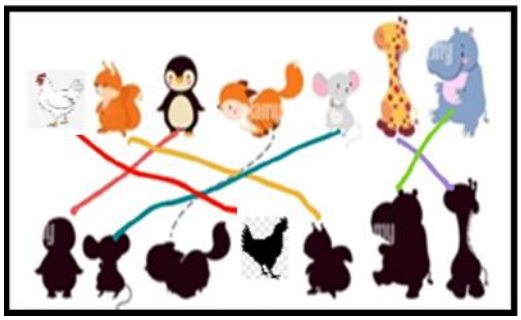
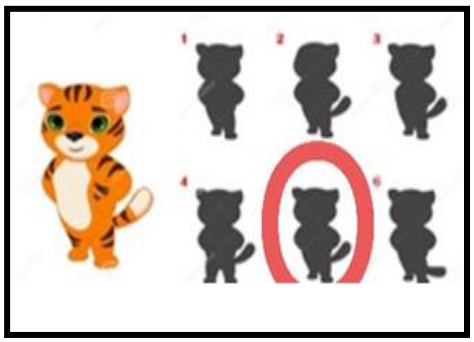
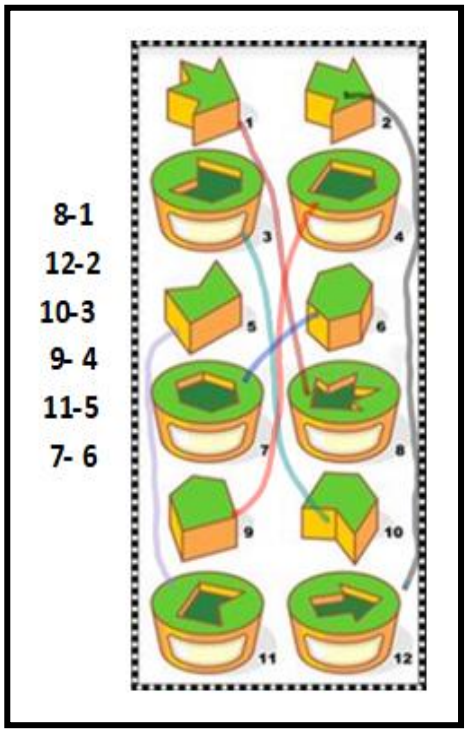
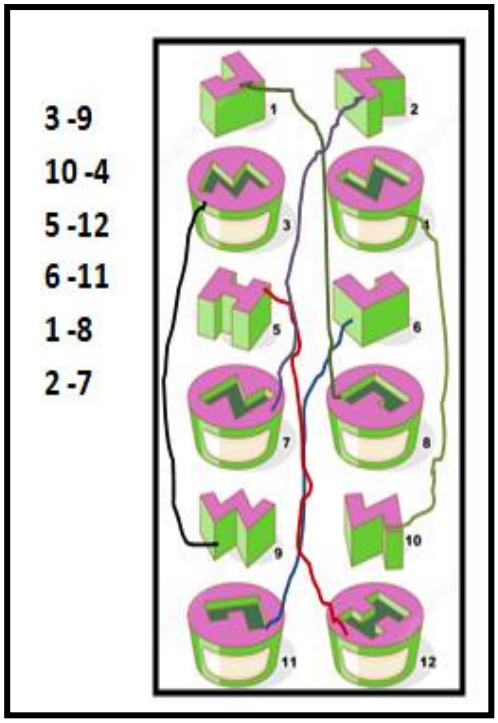
التّوسع في المفهوم:

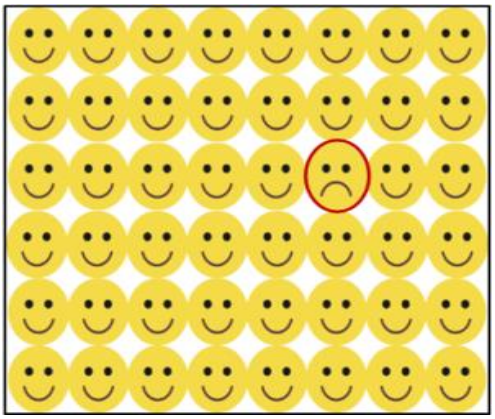
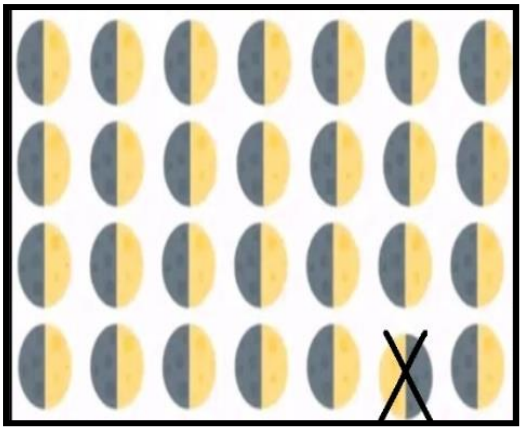
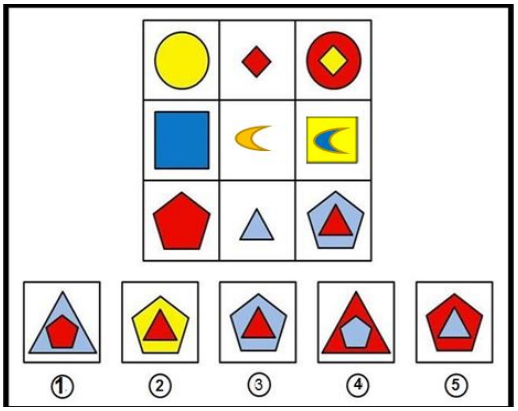
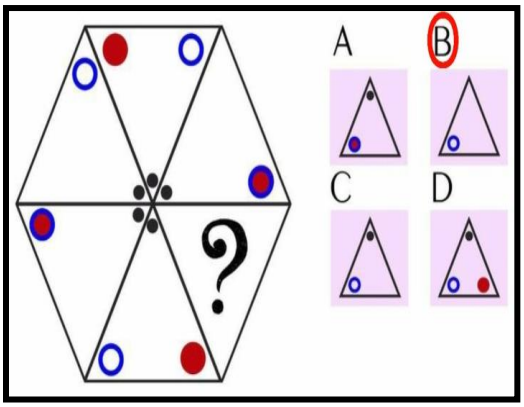
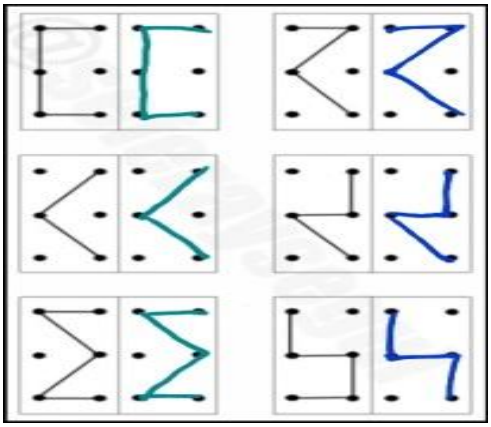
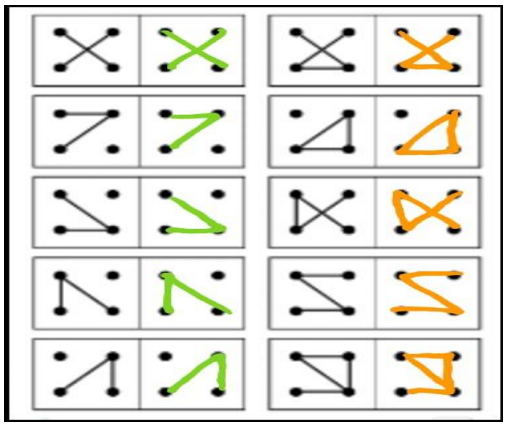
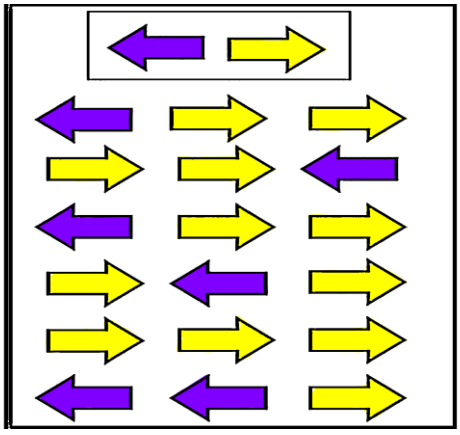
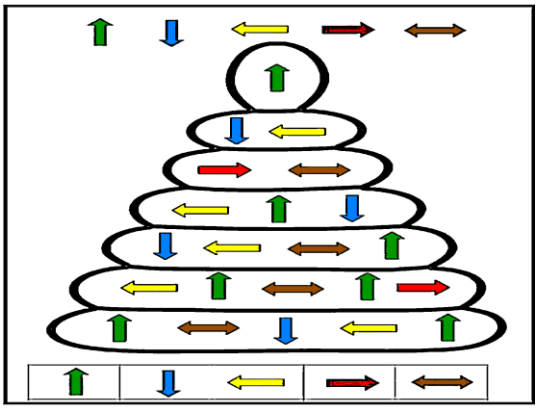
- يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

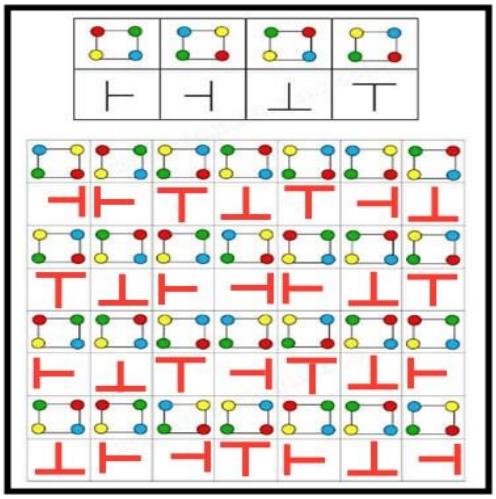
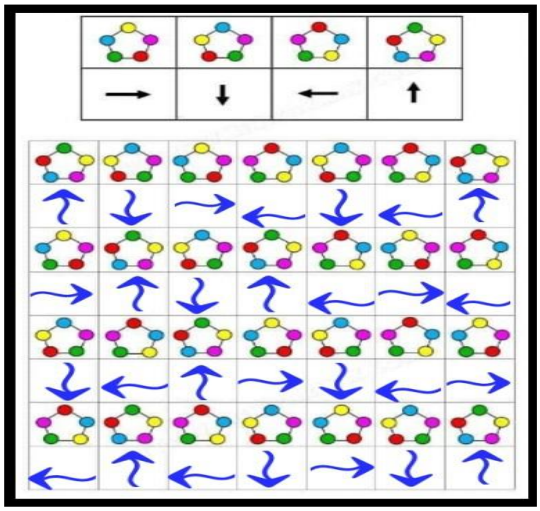
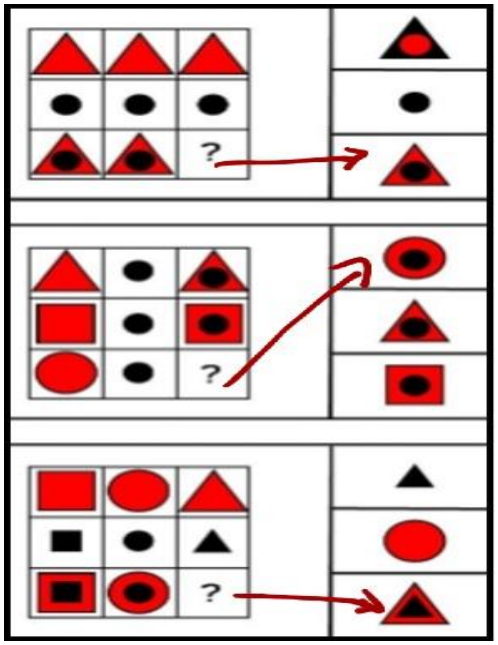
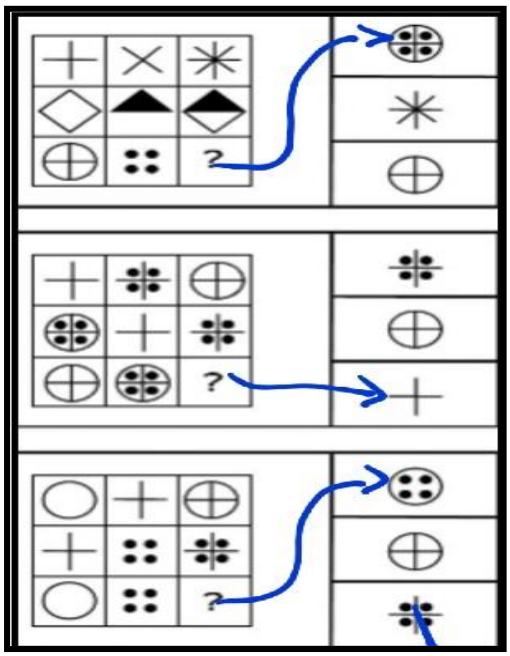
التقييم:

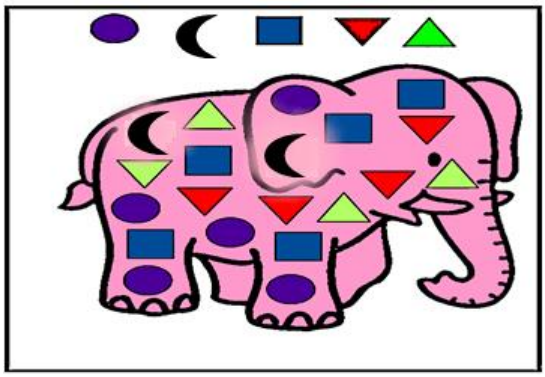
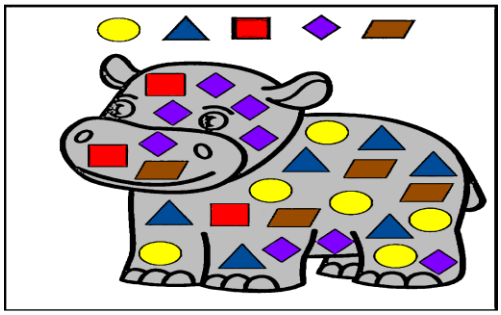
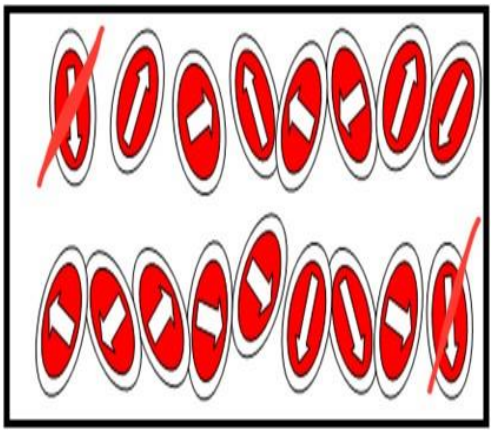
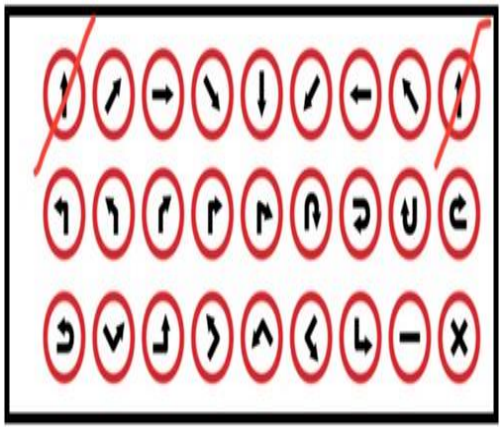
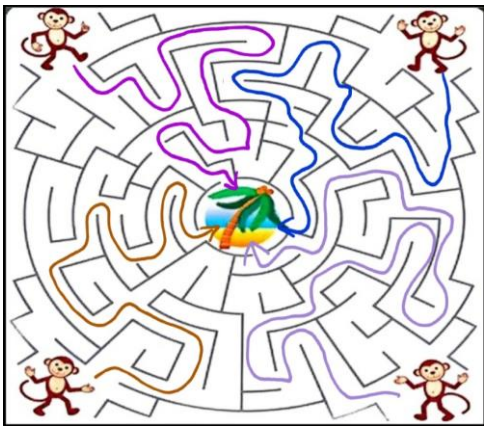
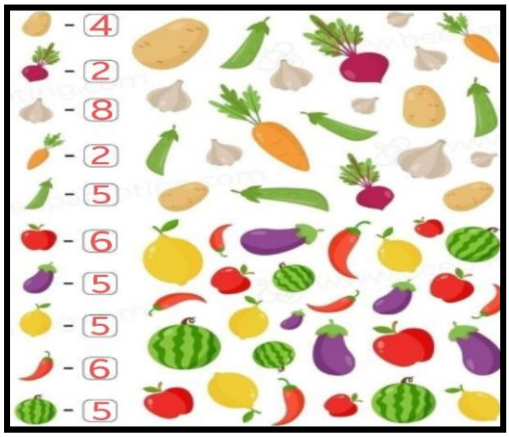
- تساعد اللّعبة على تحسين التركيز والانتباه.
- تدعم اللّعبة الخيال والابداع.

حلول الألعاب الرياضية للسّنة الأولى ابتدائي

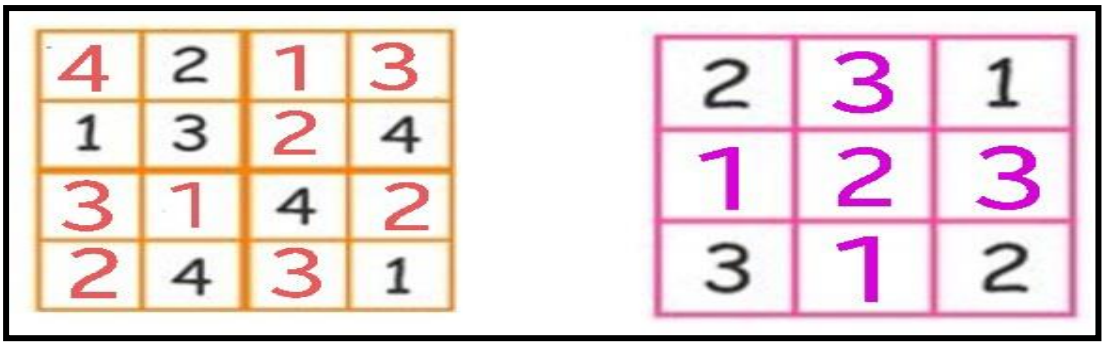
اللعبة 01		
اللعبة 02	 	
اللعبة 03	 8-1 12-2 10-3 9- 4 11-5 7- 6	 3 -9 10 -4 5 -12 6 -11 1 -8 2 -7

اللعبة 04		
اللعبة 05		
اللعبة 06		
اللعبة 07		

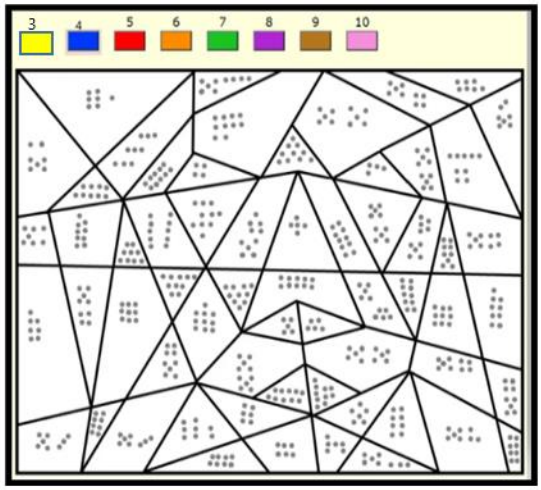
اللعبة 08		
اللعبة 09		
اللعبة 10		

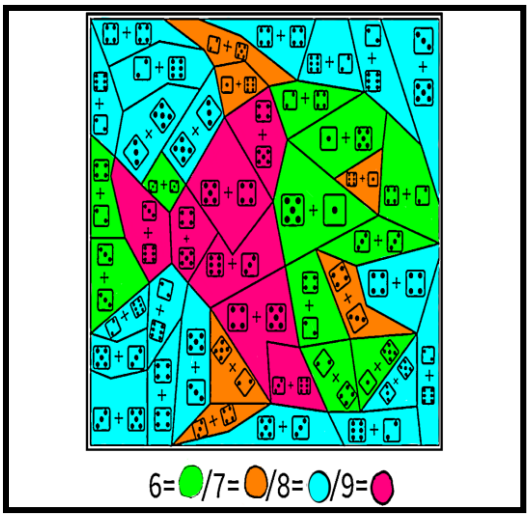
اللعبة 11		
اللعبة 12		
اللعبة 13		
اللعبة 14		

اللعبة 15

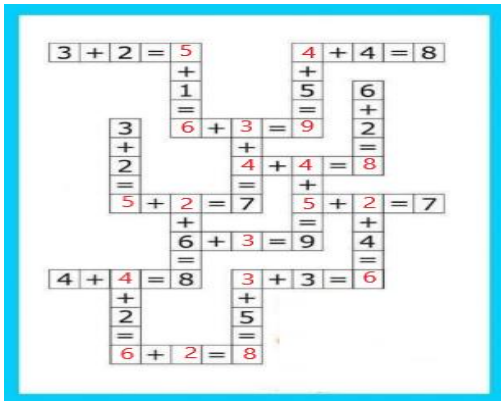


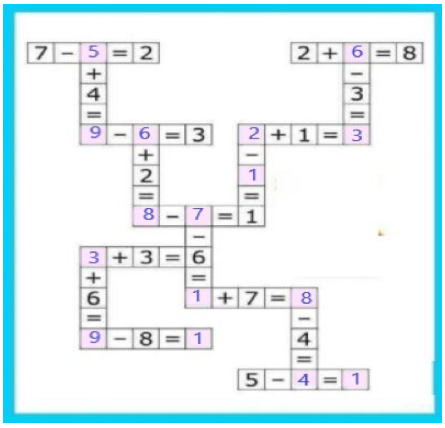
اللعبة 16



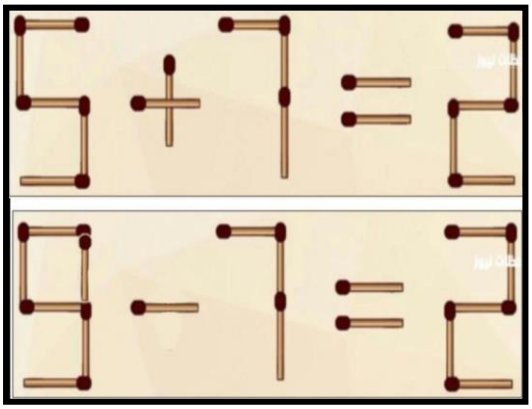


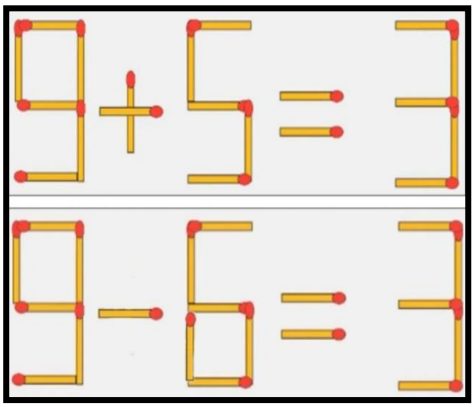
اللعبة 17

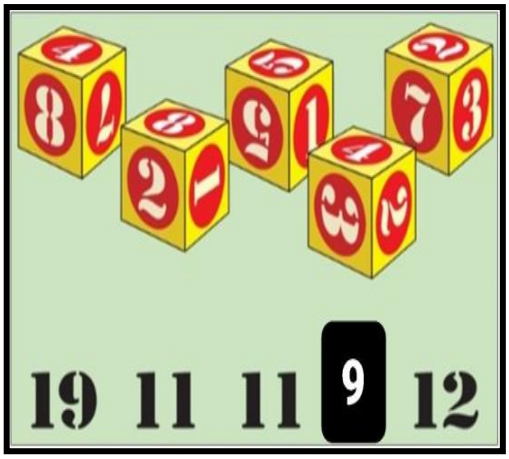
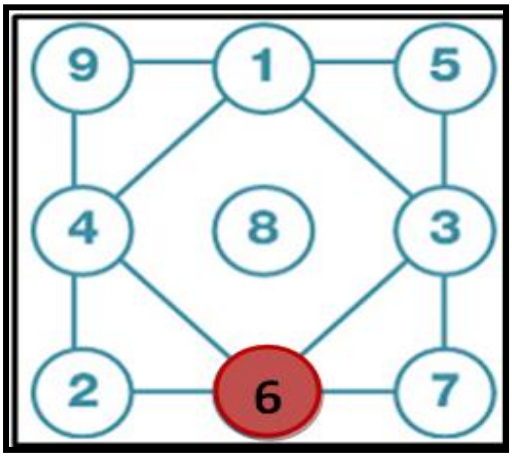
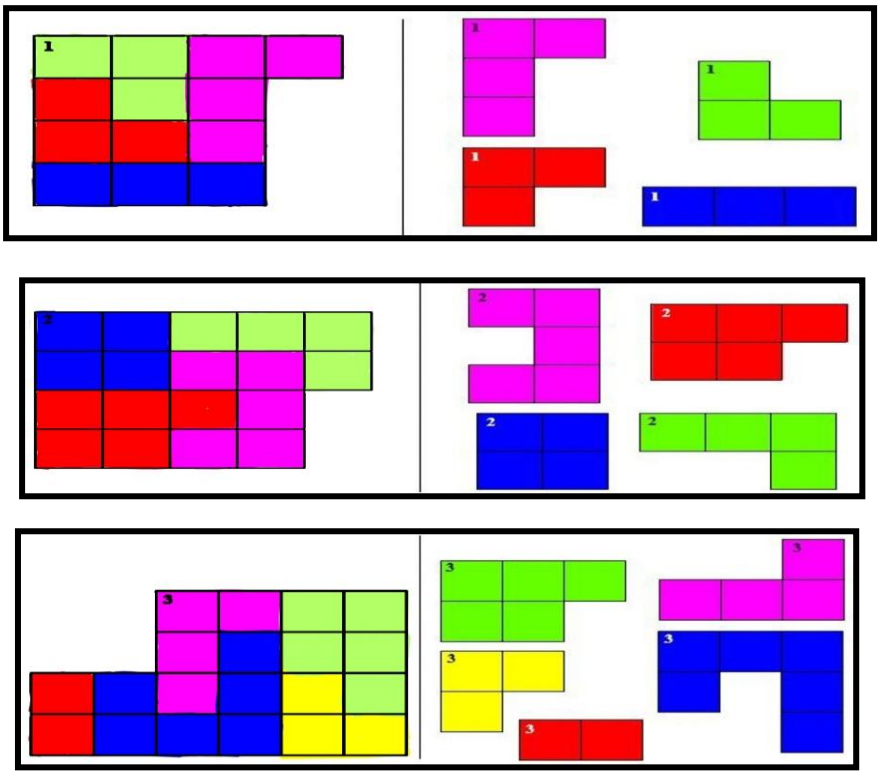
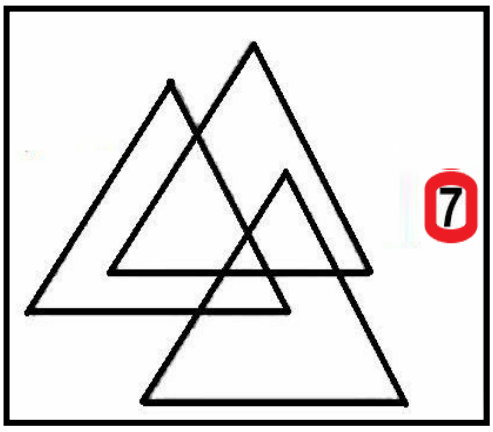
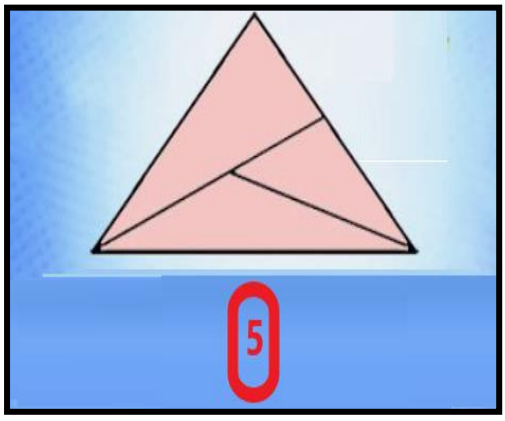


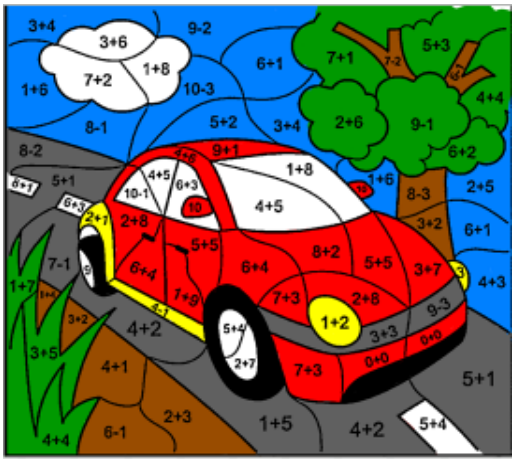
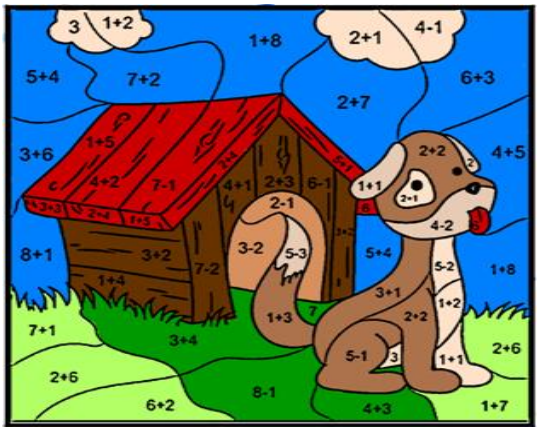
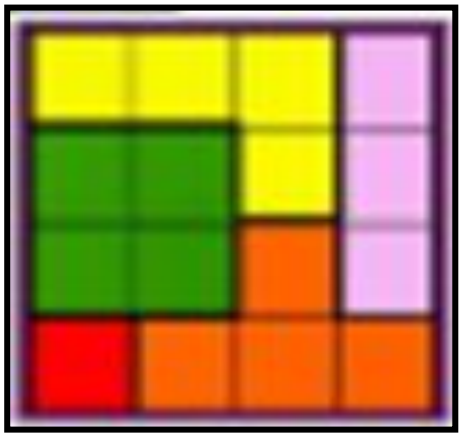
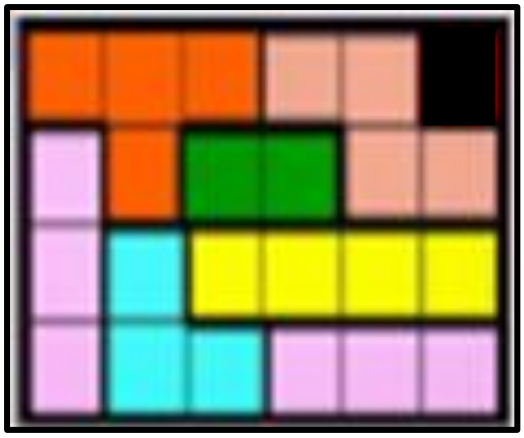
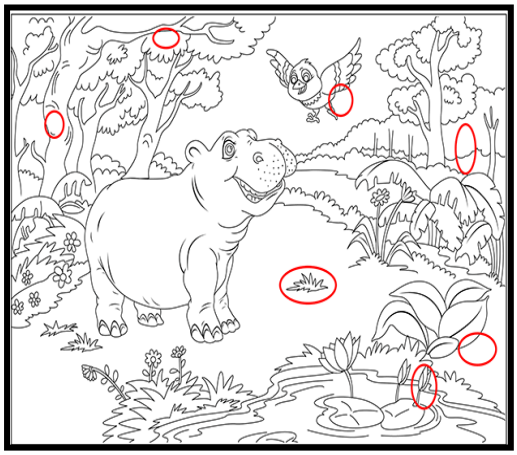
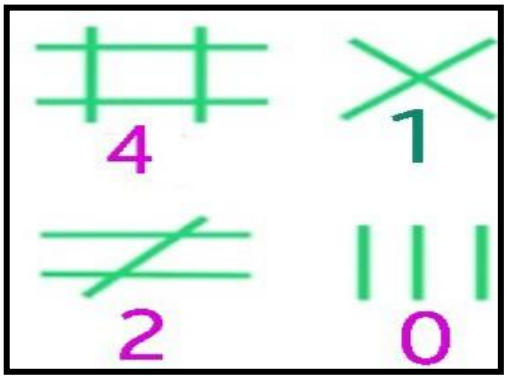
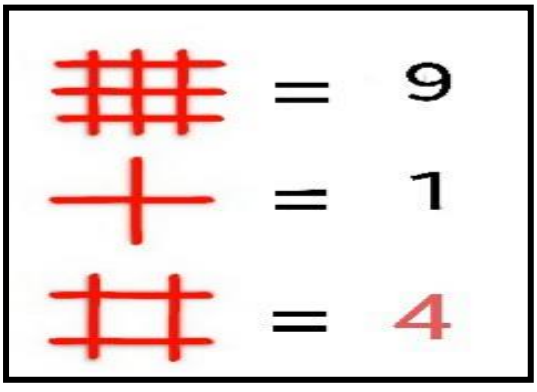


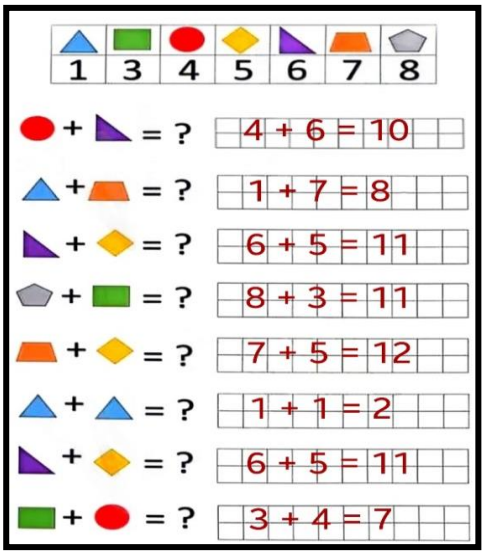
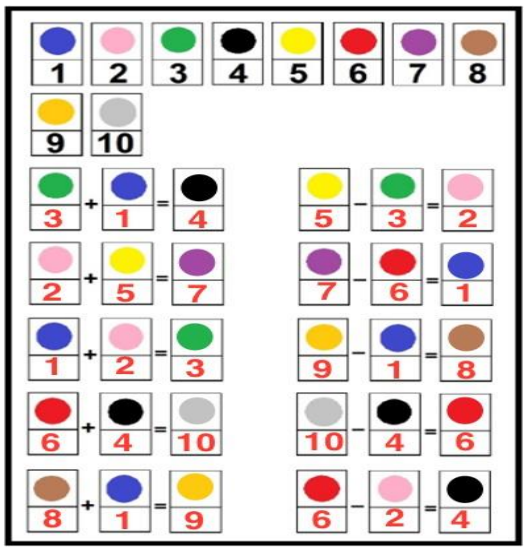
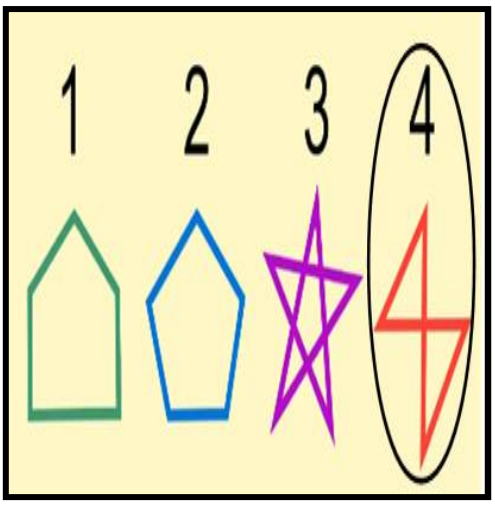
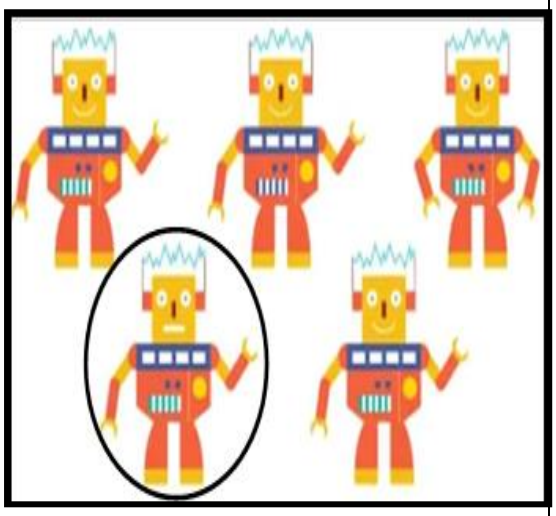
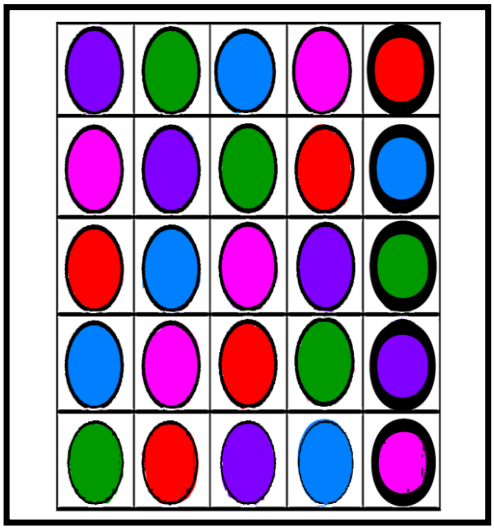
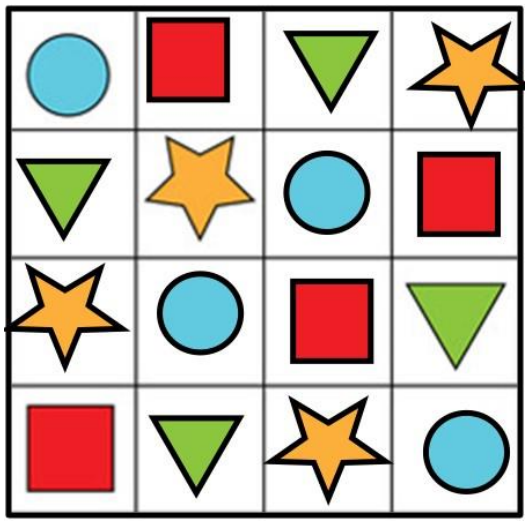
اللعبة 18

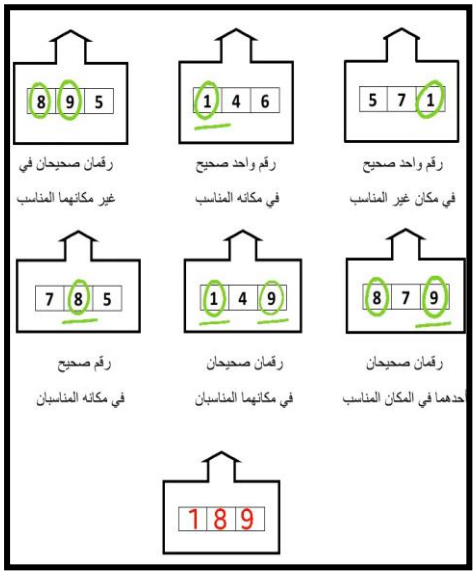
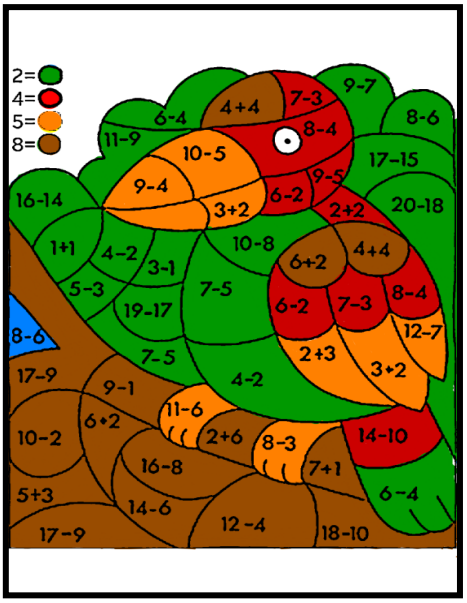
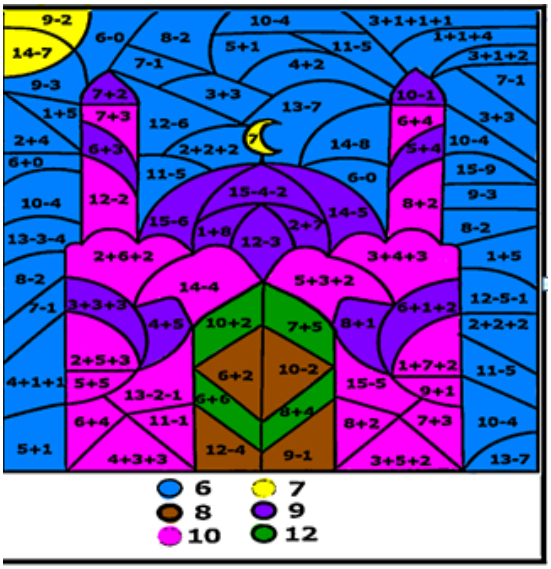
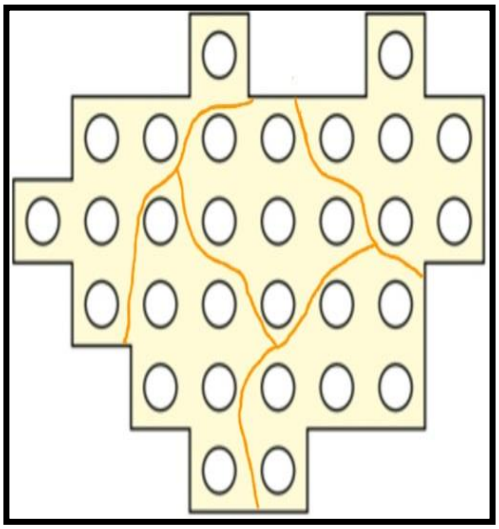


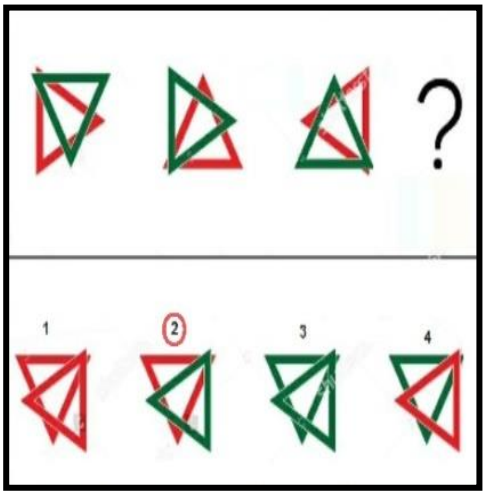
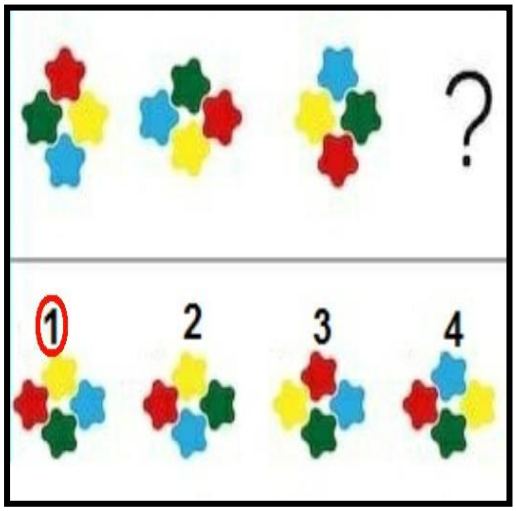
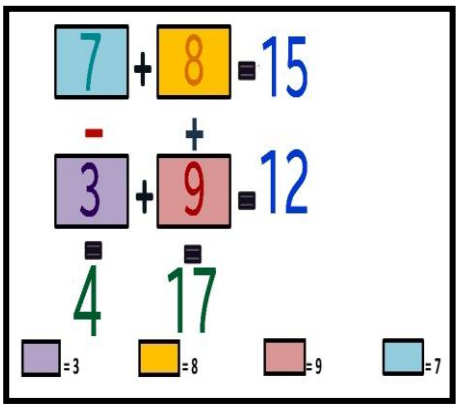
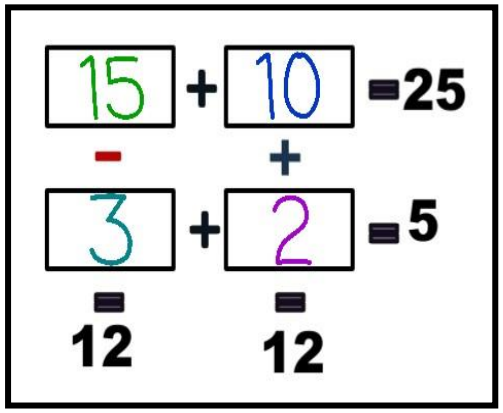


اللعبة 19		
اللعبة 20		
اللعبة 21	أطوال متساوية	أطوال متساوية
اللعبة 22		

اللعبة 23		
اللعبة 24		
اللعبة 25		
اللعبة 26		

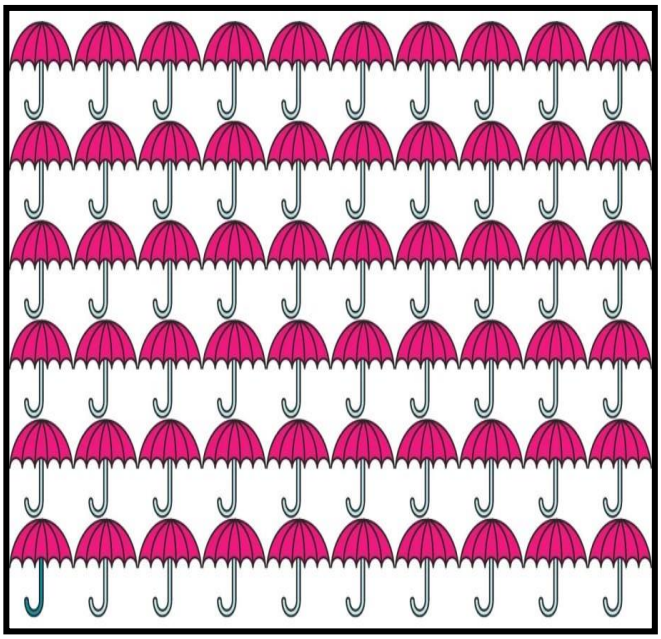
اللعبة27		
اللعبة 28		
اللعبة 29		

اللعبة 30		/
اللعبة 31		
اللعبة 32		/

اللعبة 33		
اللعبة 34		
اللعبة 35	∠	∠

الألعاب الرياضياتية
للسّنة الثانية ابتدائي

اللّعبة :01



اسم اللعبة: إيجاد الدّخيل

الهدف: تنمية مهارات التميز والملاحظة والتفكير المنطقي لدى اللاعبين.

طريقة اللعب: فردى.

قواعد اللّعبة:

- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللّعبة.
- تتطلب اللّعبة من اللاعبين تحليل الأنماط واستخدام المنطق لتحديد العنصر الذي لا ينتمي إلى المجموعة أو الذي يخالف القاعدة.
- يترك للتلاميذ وقت لإنجاز المطلوب منهم.

المواد اللازمة:

- ورقة العمل.

خطوات اللّعبة:

- تلعب في القسم أو في السّاحة.
- تتطلب هذه اللعبة تحفيز اللاعبين على استخدام الملاحظة والتركيز، حيث يحتاجون إلى البحث عن الفروق الدّقيقة بين الأشكال المتطابقة وتحديد الشّكل الذي يختلف عن بقية الأشكال الأخرى.

التعليمة:

اليك الشكل المقابل لاحظ عناصره جيّدا، واستخرج العنصر الدخيل المختلف عن العناصر الأخرى.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها بشرح خصوصية العنصر الدّخيل ووجه الاختلاف.

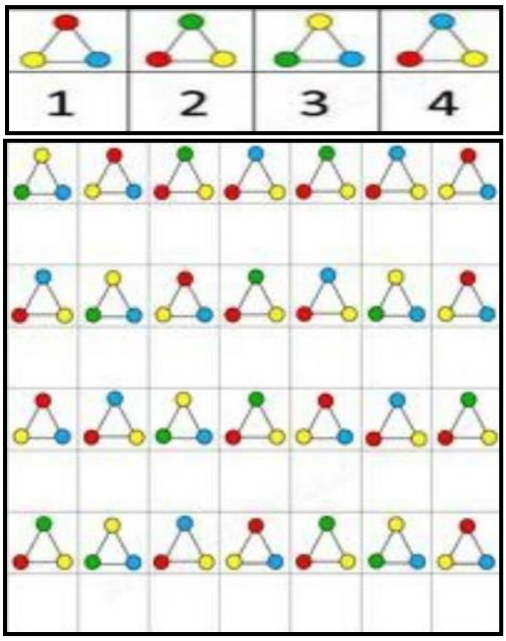
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا

التقييم:

تعزز اللعبة القدرة على التميز بين الأشكال وتنمية مهارات الملاحظة والتفكير المنطقي، وتوفر تجربة تعلمية وممتعة للتفكير المنطقي وحلّ المشكلات.

اللّعبة: 02

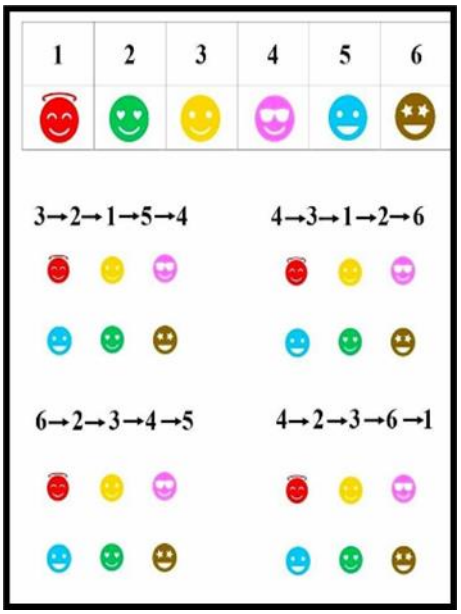


اسم اللّعبة: مهمة التشفير أو البرمجي الصّغير
الهدف: تحديد مشكلات الترميز والتشفير وحلّها عن طريق تطوير مهارات الملاحظة والتحليل والتركيب.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
-احترام الزمن المخصّص لكل فترة.
- يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط.
-اقصاء اللاّعب الذي يظهر نتيجته.
المواد اللاّزمة:
-بطاقة الأشكال بالألوان.
-القطن الملوّن، أو قريصات ملونة وخشيبات.

خطوات اللّعبة:

- يتم توزيع بطاقة الأشكال الملوّنة على كل لاعب.

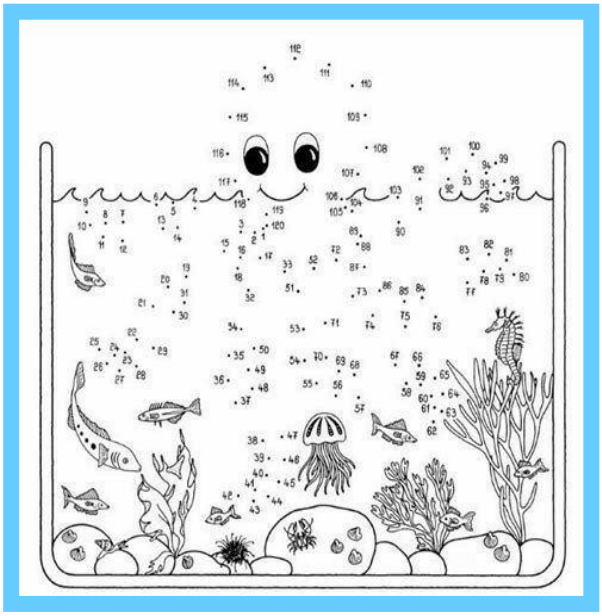
الحديث عن الأشكال المعروضة والألوان (مع ترك فرصة للأطفال للتّعبير عن الألوان التي يحبونها مع ربطها مع أي شيء في الحياة اليومية مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللّون).
الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتّعليمة المرتبطة باللّعبة.
شرح التعليمة من قبل المعلم(ة) حيث:
- يجب على اللاّعب اختيار الرمز المناسب الموجود تحت كل شكل في البطاقة العلوية ووضعه في الشّكل المناسب له في البطاقة السّفلية بناءً على مطابقة النّمط اللّوني.
يجب أن يتوافق الرمز مع الشّكل المختار ومع نمط الألوان والترتيب المحدّد.



التعليمة:
لاحظ البطاقة العلوية والرموز التي وضعت تحت كل شكل من أشكالها اختر منها الرقم المناسب لملأ فراغات البطاقة السفلية.
العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها.
التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها
البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة.
تتويج الفائز بتاج المشفّر الصّغير.
التوسّع في المفهوم:
يتم تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.
التقييم:

- لعبة المشفّر الصّغير وسيلة ممتعة وشيّقة، تعرف اللاعبين بمفهوم التشفير وفك الشفرات بطريقة بسيطة.
- تنمي اللّعبة الصّبر والمثابرة عند اللاعبين تساعدهم على تذكر الأنماط والقواعد.

اللّعبة :03



اسم اللعبة: الربط التسلسلي للأرقام

الهدف: تنمية المهارات الحركية الدقيقة والتدريب على قوة الملاحظة والتفكير السليم.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- الربط بين الأعداد تصاعديا.

المواد اللازمة:

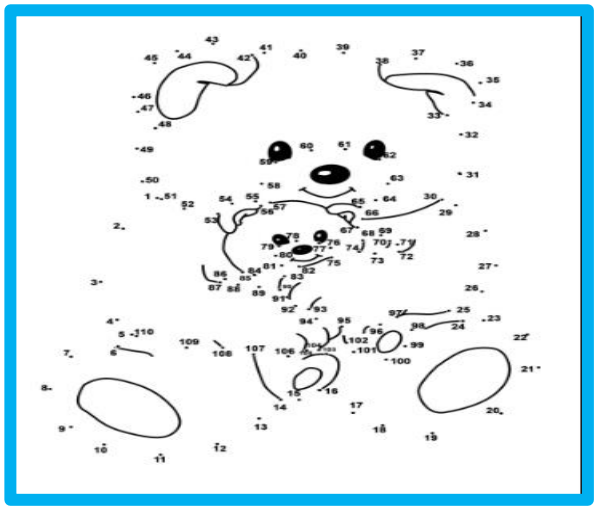
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التركيز والانتباه أثناء تتبع الأرقام وربطها بشكل صحيح.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

اليك صورة غير واضحة الملامح قم بوصل الأرقام بشكل تسلسلي ثم لون الحيز لتكتشف الصورة.



العرض: ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التوسع في المفهوم:

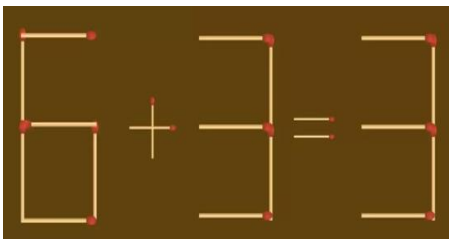
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

لعبة الربط بين الأعداد بالترتيب التصاعدي لتشكيل الرسم ثم تلوينه تجمع بين التعلّم والتسلية، مما يجعلها أداة تعليمية فعّالة وممتعة لتطوير مجموعة واسعة من المهارات لدى اللاعبين.

اللّعبة :04

اسم اللعبة: لعبة أعواد الثقاب



الهدف: تنمية الذكاء ومهارات التفكير الابداعي من خلال التدريب على التركيز وسرعة الحل.
طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللّعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- تحريك عود ثقاب واحد أو اثنين أو إضافة عود واحد

المواد اللازمة:
- عيدان ثقاب.

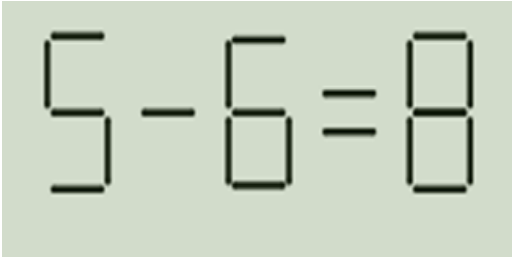
خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة تركيزًا عاليًا للعثور على العود الصحيح لتحريكه دون التسبّب في خطأ في العملية الحسابية.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:
أمامك مساواة غير صحيحة، اجعلها صحيحة بإضافة عود ثقاب واحد

العرض:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتواصل إليها.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

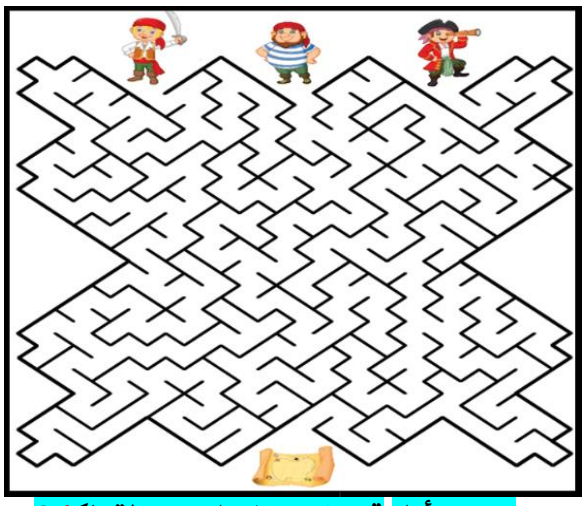
التقييم:
لعبة تحريك عود الثقاب للحصول على عملية صحيحة تعتبر أداة تعليمية ممتعة وفعالة لتطوير مجموعة واسعة من المهارات العقلية والحسابية، وتنمية المهارات المكانية والبصرية كما يتطلب تحديد العود المناسب لتحريكه معرفة مكانه وتأثيره على الأرقام والعلامات الحسابية الأخرى، مما يعزز التفكير المكاني والبصري.



اجعل المساواة صحيحة بتحريك:
- مرة عود واحد
- مرة أخرى عُودين

اللّعبة: 05

اسم اللعبة: مسابقة في متاهة.



من هو أول قرصان يصل إلى خريطة الكنز؟

الهدف: تحسين المهارات الحركية الجسمية والمهارات الحركية البصرية.

طريقة اللعب: جماعي (3) تلاميذ

قواعد اللعبة:

- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- لعبة التنافس في متاهات للوصول الأول.

المواد اللازمة:

- ورقة العمل - ميقاتي - السبورة.
- جدول التقييم الجولات.

خطوات اللعبة:

- يتطلب السباق داخل المتاهة مستوى عالٍ من التركيز والانتباه لتجنب الأخطاء والوصول إلى الهدف بسرعة.
- اتباع مسلك سهل وتمثيله بسهم للوصول إلى الكنز الأول.

لوحة التقييم			
الجولات	اللاعب 01 (اسم التلميذ)	اللاعب 02 (اسم التلميذ)	اللاعب 03 (اسم التلميذ)
الجولة الاولى			
الجولة الثانية			
الجولة الثالثة			
المجموع			
الفائز(ة)			

التعليمة:

يتطلب من اللاعبين الثّلاث أن يختار كل واحد منهم المسلك السّهل للوصول إلى الكنز في أقل وقت ممكن.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بعرض النتيجة المتوصل إليها في جدول التقييمات.

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

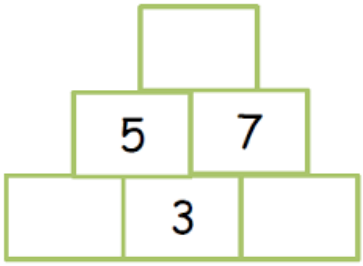
التقييم:

لعبة التنافس في المتاهات، تجمع بين التعليم والترفيه، مما يجعلها وسيلة فعالة لتعزيز مجموعة متنوعة من المهارات الهامة كالمهارات البصرية والذهنية، بالإضافة إلى تثمين العمل الجماعي وتعزيز روح التنافس والدعم الحركي الدقيق ما يؤدي الى الرفع من مستوى الثقة وتوفير تجربة لعب ممتعة ومثيرة.

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

اللّعبة: 06

اسم اللعبة: هرم الأعداد



الهدف: تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

طريقة اللعب: فردى.

قواعد اللعبة:

- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

المواد اللازمة:

- ورقة العمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد، مما يساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

التعليمة:

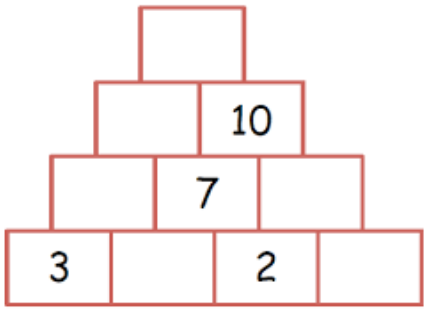
للوصول الى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا

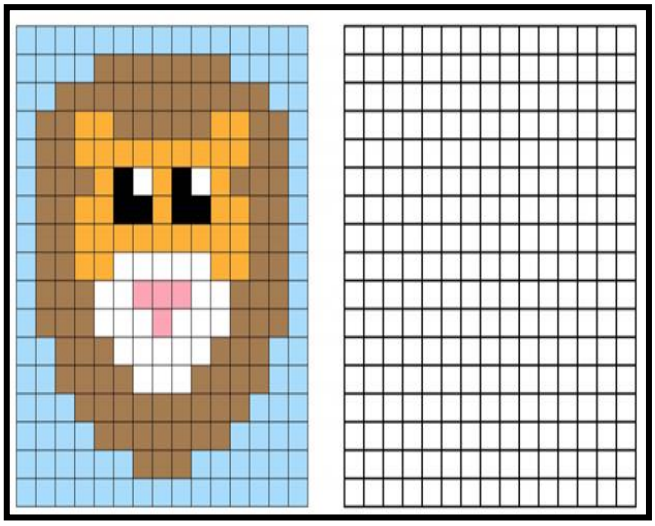


التقييم:

لعبة هرم الأعداد تعتبر وسيلة فعّالة وممتعة لتعزيز مجموعة واسعة من المهارات الحسابية والمنطقية والاجتماعية، مما يجعلها أداة تعليمية قيّمة لتطوير قدرات اللاعبين بطرق مبتكرة وجذابة كما أنها تساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

اللّعبة :07

اسم اللعبة: اللغز



الهدف: تطوير مهارات التنظيم والتصنيف، التحليل والفهم واستخدام معاني الرموز وتطبيقها في السياق المناسب.

طريقة اللعب: فردى.

قواعد اللعبة:

- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- . تحديد موقع كل مربع باستخدام التماثل المحوري.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

المواد اللازمة:

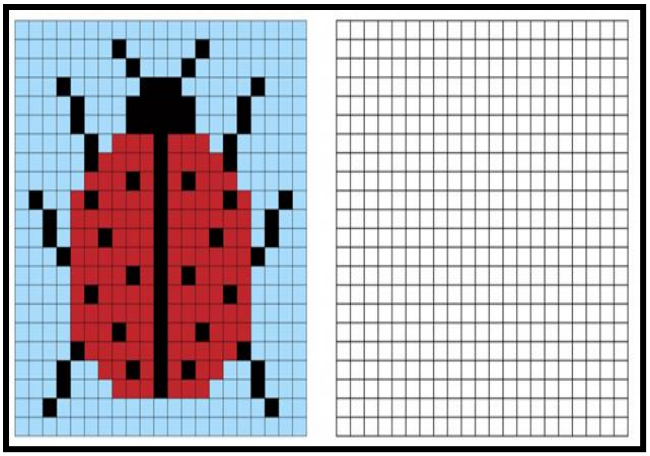
- ورقة العمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة القيام بتركيب الوحدات للحصول على تمثيل الصورة

التعليمة:

للحصول على الصورة الكاملة، قم بجمع والوحدات ووضعها في مكانها المناسب.



العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

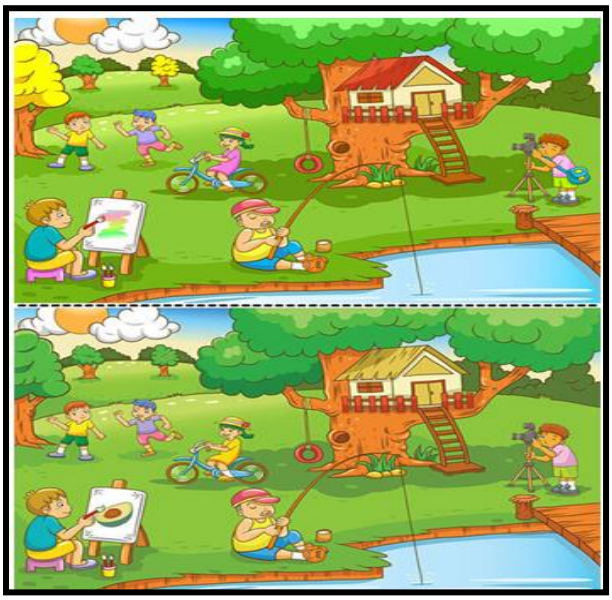
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

فن التركيب اللوني جزء من الفن الرقمي يتم فيه انشاء الصّورة عن طريق مجموعة من المربعات الملوّنة، وهذه المربعات هي أساس الصوّر الرقمية والتي يمكن رؤيتها بدقة منخفضة للغاية.

اللّعبة :08



اسم اللعبة: لعبة الفروق.

الهدف: تنمية القدرة على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- يتوجب على اللاعب التركيز في الصورتين والتعرف على التفاصيل.

المواد اللازمة:

- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التركيز والانتباه لمعرفة الخطأ في الصورة.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

ابحث عن الاختلافات الموجودة بين الصورتين المتطابقتين

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

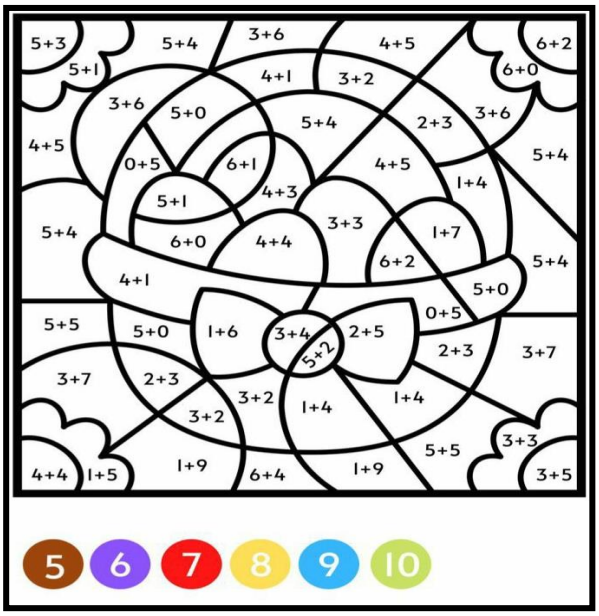
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

تكمن فائدة لعبة الفروق في الترفيه والتسلية، وأيضا لها فوائد تدريبية، فلعبة الاختلافات بين الصوّر ستزيد من قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل.

اللّعبة: 09



اسم اللّعبة: أحسب وألوّن

الهدف: تطوير المهارات الحسّية والذهنية والادراك البصري

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

- يتم بناء اللّعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- التلوين المرتبط بنتائج العمليات الحسابية.

المواد اللازمة:

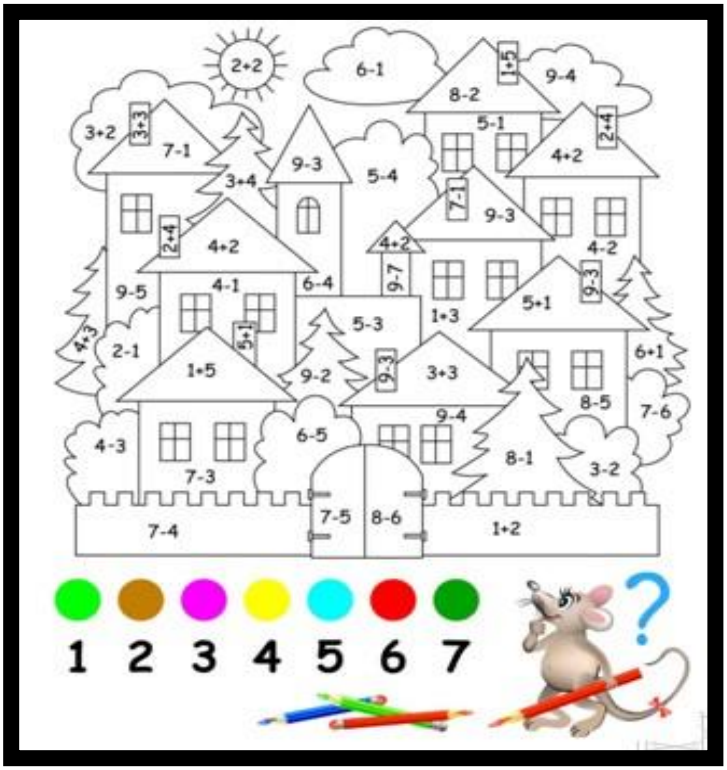
- أوراق عمل فردية لكل لاعب.
- أقلام ملونة.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على انجاز عمليات حسابية ثم التلوين حسب المفتاح المقدم لهم.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم

التعليمة:

للحصول على صورة جميلة، قم بحساب نتيجة العمليات الحسابية حسابا ذهنيا بسرعة ودقة ثمّ لوّنها حسب المفتاح المرفق بالصورة.



العرض:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التوسع في المفهوم:

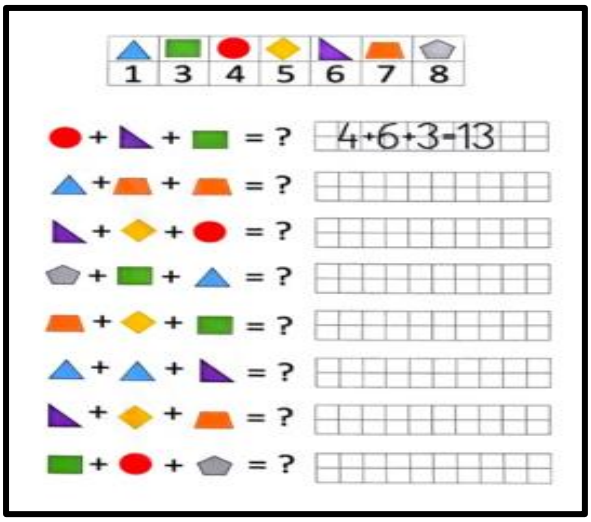
يتم تكييف اللّعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة، مع مراعاة القدرات الاستيعابية لكل مستوى من مستويات الصعوبة بالتدرّج.

التقييم:

-يساعد التلوين على تعزيز الفهم من خلال تحويل المفاهيم المجردة إلى صور مرئية، مما يساعد اللاعب على ما يلي:

- تذكر المعلومات واستيعابها.
- يعزز التلوين القدرة على التنسيق بين اليد والعين وتحسين المهارات الحركية الدقيقة، بالإضافة إلى تطوير الإدراك البصري.
- تثمين كل الأعمال المقدمة وتشجيع اللاعبين على انجازاتهم.

اللّعبة: 10



اسم اللّعبة: فك التشفير للحساب

الهدف:
تنمية مهارات وفك الشفرة لضمان خصوصية المعلومات وحماية البيانات.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- يقوم بعمليات جمع من خلال فك التشفير إذ كل لون أو شكل يتناسب مع رقم معين. (يستأنس بالمثال)

المواد اللاّزمة: أوراق عمل فردية لكل لاعب.

خطوات اللّعبة:
- تقوم فكرتها على فك التشفير (تشفير عبارات أو أسئلة حسابية) بواسطة تقنيات التشفير المعينة، مما يتطلب من اللاعبين فك الشفرة للوصول إلى الإجابة الصحيحة.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم. والاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.

التعليمة: بالتركيز على الرقم المرفق باللون والشكل، قم بفك الشفرة للوصول إلى الإجابة الصحيحة.

العرض:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة.
التقييم:
- استخدام النماذج الرياضية والقواعد المنطقية لفك التشفير بشكل صحيح في تحليل البيانات والمعلومات
- تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع انجازات اللاعبين.

اللّعبة: 11

اسم اللّعبة: لغز سودوكو

الهدف: تنمية القدرة على التركيز وتعزيز مهارات التفكير الرياضي والمنطقي.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللّعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- الاحتفاظ بالنتيجة في حالة معرفتها.

المواد اللازمة:

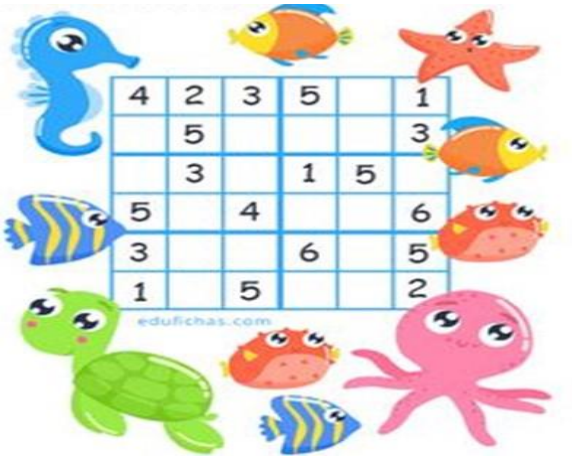
- مرصوفة فردية لكل لاعب.
- استخدام الأرقام من 1 إلى 6

خطوات اللّعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على وضع أرقام في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكراره ويرافقهم المعلم(ة) على المنهج نفسه بمرصوفة مرسومة على السّبورة.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.

التعليمة:

- يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار.



العرض:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

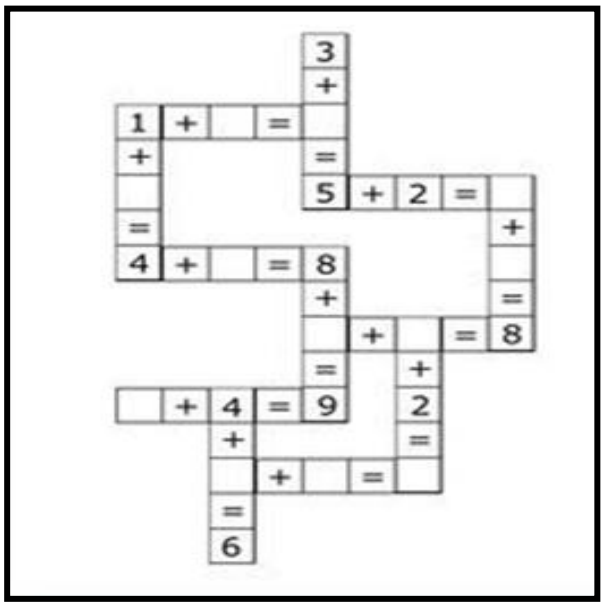
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة.

التقييم:

- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها.
- تثمين كل المقترحات المقدمة

اللّعبة: 12



اسم اللعبة: الأرقام المتقاطعة

الهدف: التدريب على سرعة المعالجة البيانات

طريقة اللّعب: فردي.

قواعد اللعبة:

- تحتاج اللّعبة إلى تذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة، مما يحسن الذاكرة العاملة لدى اللاعب.

المواد اللازمة:

أوراق عمل.

خطوات اللّعب:

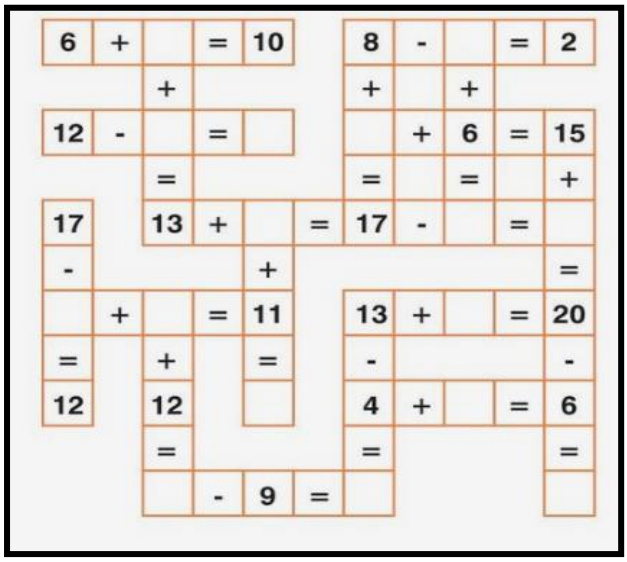
- يتم توزيع أوراق العمل.
- يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقاً في ملاحظة التفاصيل لحل الألغاز المرتبطة بالأرقام.

التعليمة:

- اليك جدول يحمل أرقام متقاطعة حاول حلّ الألغاز العددية وتذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة.

العرض والمناقشة:

- بعد نهاية العمل يعرض اللاعبون النتيجة المتوصل إليها ثم يتم مناقشتها.



التوسع في المفهوم:

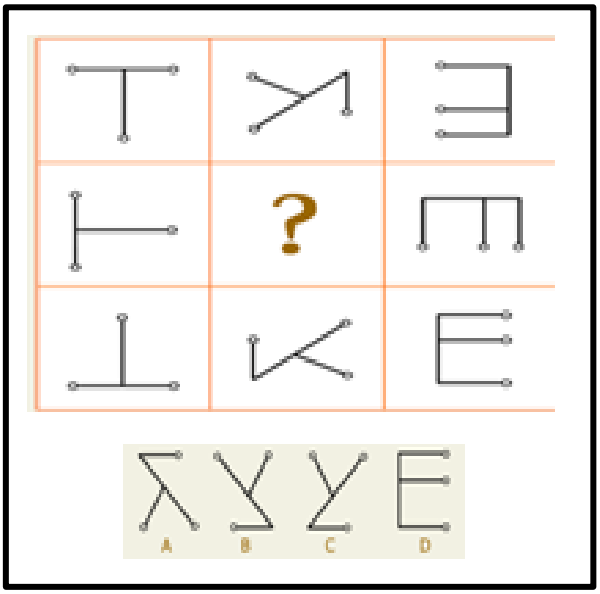
- تساعد اللعبة على تحسين القدرة على الحساب وإجراء العمليات الحسابية بشكل أسرع وأكثر دقة.

التقييم:

تعد لعبة الأرقام المتقاطعة وسيلة فعالة لتطوير المهارات الرياضية والمنطقية لدى اللاعبين، مما يجعلها أداة تعليمية وترفيهية مفيدة في آن واحد. كما توفر تحديًا فكريًا وتمارين للعقل. تتطلب حلول العمل بالتحليل الرياضي والمنطق للوصول إلى الإجابة الصحيحة. وتعزيز القدرة على حل المشكلات، بالإضافة إلى تعلم مفاهيم جديدة في الرياضيات وتطبيقها بطريقة ممتعة وتفاعلية.

اللّعبة: 13

اسم اللعبة: البحث عن الشّكل الصّحيح.



الهدف: تعزيز القدرة على تمييز مختلف الأنماط والأشكال لتنمية المهارات البصرية.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- اختيار الشكل الصحيح من بين الاختيارات المقترحة.

المواد اللازمة:

- أوراق عمل
- عيدان الثقاب + اشكال هندسية

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على وضع الأنماط والأشكال المختلفة في مكانها المناسب.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.

التعليمة: أمامك أشكال مختلفة اختر الشكل المناسب وضعه في مكانه المناسب.

العرض:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع ذكر خاصية الاختيار وشرحها.

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة.

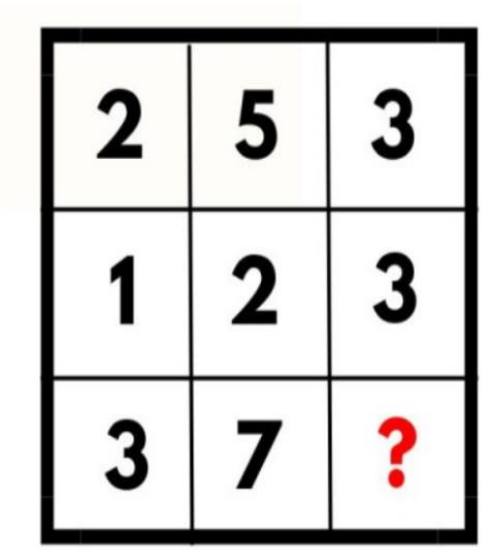
اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

التقييم:

-. هذه اللعبة ليست فقط ممتعة، بل هي أيضًا أداة تعليمية فعالة تساعد في تطوير مجموعة متنوعة من المهارات الأساسية التي يمكن أن تفيد اللاعبين في تعليمهم وحياتهم اليومية.

- تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع التلاميذ على كل انجازاتهم.

اللّعبة: 14



اسم اللعبة: العدد الناقص.

الهدف: تنمية مهارات الحساب الرياضي **وحل المشكلات**
طريقة اللعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- إيجاد العدد الناقص في الجدول.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على إجراء العمليات الحسابية المختلفة (مثل الجمع، الطرح) لاكتشاف العدد الناقص.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.

التعليمة:
أمامك جدول كل خاناته مكتوب عليها أرقاما إلاّ خانة واحدة. حاول ايجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المختفي

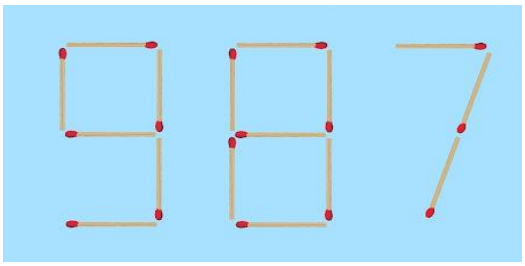
العرض: ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:
اللعبة تتضمن إيجاد العدد الناقص في الجدول تهدف في المقام الأول إلى تنمية مهارات الحساب الرياضي وتعزيز التفكير المنطقي. عندما يتعين على اللاعب إيجاد العدد الناقص في الجدول، يجب عليه استخدام المهارات الحسابية لملء الفراغات بالأرقام الصحيحة. يمكن أن تكون هذه الألعاب تحديًا ممتعًا لتحسين مهارات الجمع والطرح، بالإضافة إلى تحفيز اللاعبين على التفكير الإبداعي لإيجاد الحلول الصحيحة بأسرع وقت ممكن.

اللّعبة 15

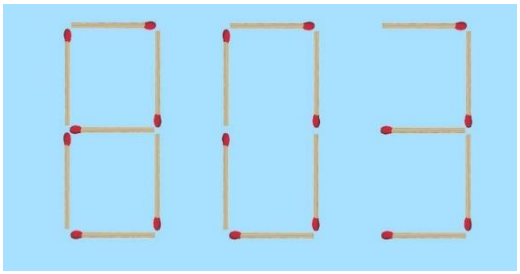
اسم اللعبة: لعبة الاستبدال



الهدف: تنشيط العقل وتوظيف مهارة التبديل
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللعبة:
احترام الوقت المخصص لذلك
تحريك عود ثقاب واحد فقط.
لا يمكن إضافة أعواد جديدة، فقط تحريك الموجودة.
يجب أن تكون النتيجة النهائية صحيحة.
المواد اللازمة:
ملصقة على السبورة ورقة العمل كما في الصورة المرفقة.
ساعة -أعواد ثقاب
خطوات اللّعبة
- التعرف على أكبر وأصغر عدد ممكن.
- حدّد العود الذي يمكن تحريكه.
- قم بتحريك عود واحد فقط بحيث تصبح العملية صحيحة.

التعليمة:
اليك عدد مشكّل من أعواد الثقاب المطلوب منك:
- تشكيل أصغر عدد يمكن ان تتحصل عليه بتحريك عود ثقاب واحد؟
- تشكيل أكبر عدد يمكن أن تتحصل عليه إذا قمت بتحريك عود ثقاب واحد؟

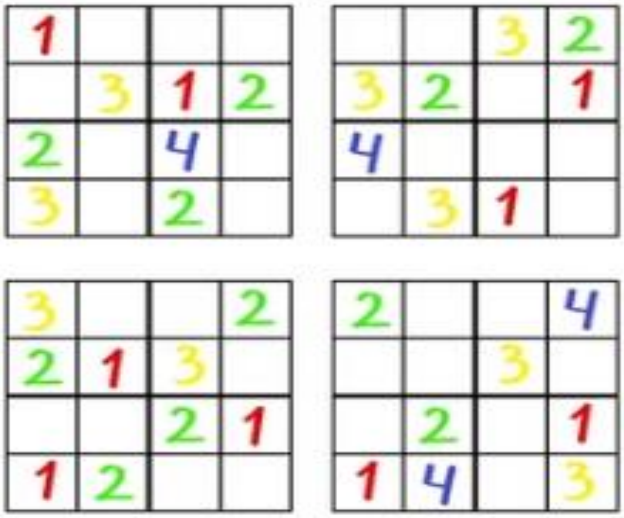
العرض والمناقشة:



ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين مع تحفيز كل اللاعبين على الجهد المبذول وليس التركيز على النتيجة الصحيحة.
التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس
التقييم:
التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة والتفكير.

اللّعبة: 16

اسم اللعبة: لغز سوكودو



الهدف: تنمية القدرة على التركيز وتعزيز المهارات العقلية والمعرفية.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم.
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- الاحتفاظ بالنتيجة في حالة معرفتها.

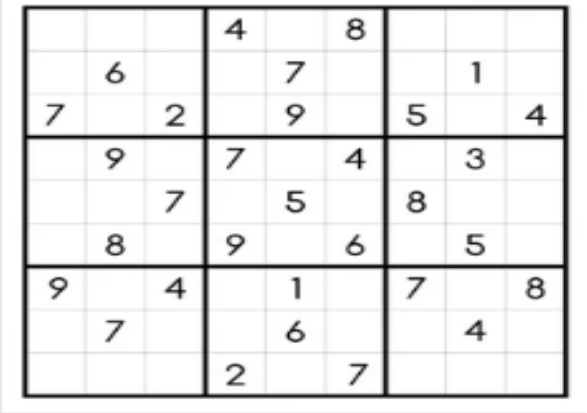
المواد اللازمة:

- مرصوفة فردية لكل لاعب.
- أرقام من 1 إلى 9

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على وضع أرقام في المكان المناسب أفقيا او عموديا دون تكرار يرافقهم المعلم (ة) على المنهج نفسه بمرصوفة مرسومة على السّبورة.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.
- تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع اللاعبين على انجازاتهم.

التعليمة: اليك مجموعة من المرصوفات بها أرقام ناقصة، المطلوب منك إيجاد هذه الأرقام الناقصة ووضعها في المكان المناسب لها أفقيا أو عموديا دون تكرار كتابة الرقم.



العرض: ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التوسع في المفهوم:

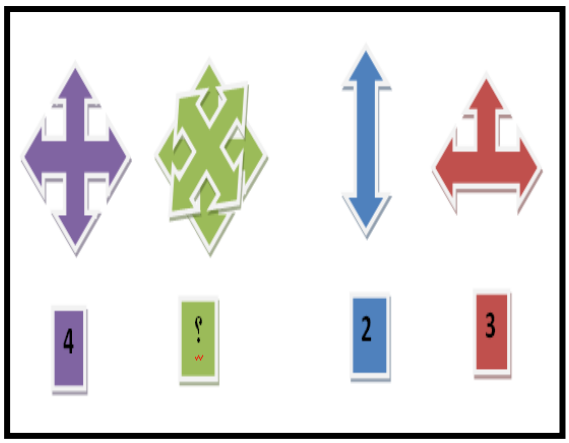
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة.

التقييم:

تساعد اللعبة على التفكير الاستنتاجي وحلّ المشكلات، كما تعمل على تحسين التذكر والذاكرة العاملة خاصّة.

اللّعبة: 17

اسم اللعبة: تطابق الشّكل مع العدد.



الهدف: تعزيز مهارة التركيز ودقة الملاحظة بالربط بين العدد والمعدود.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصّص للعبة.
- التمعن في تطابق الأشكال مع الأرقام.

المواد اللازمة:

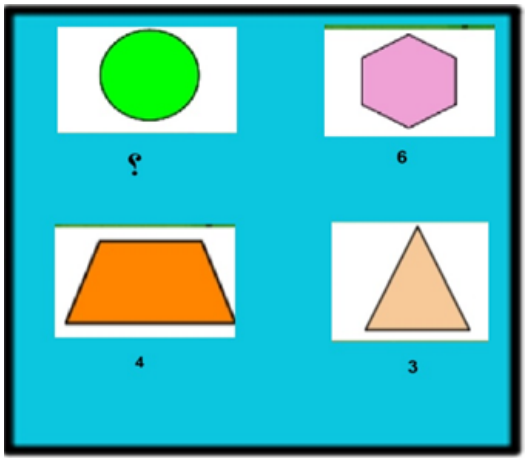
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- ملاحظة الأشكال وإدراك العلاقة بين الشكل والعدد.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

بمقارنة الأشكال والأعداد المرفقة لها في الصّورة، جد العدد الصّحيح الذي يجب أن يحلّ مكان علامة الاستفهام.



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتواصل إليها مع استنتاج الخاصية وأساس اللعبة.

التوسع في المفهوم:

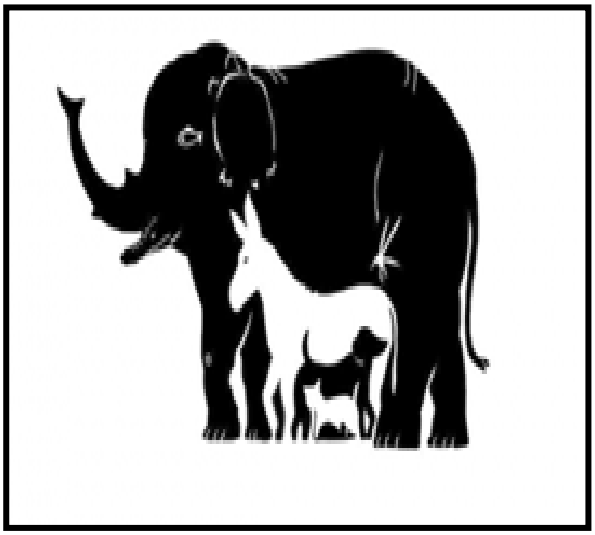
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل، حيث تعتمد على قوة الانتباه وإدراك العلاقة بين ما هو موجود وما يطلب منه.

اللّعبة: 18

اسم اللعبة: اكتشف عدد الوجوه في الصورة.



الهدف: تحسين مهارات الملاحظة والتحليل البصري.
طريقة اللعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- يتوجب على اللاّعب التدقيق في الصّورة وتحليل كل عناصرها.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تحسين مهارات التحليل البصري من خلال محاولة التعرف على الأنماط والأشكال المختلفة داخل الصورة.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

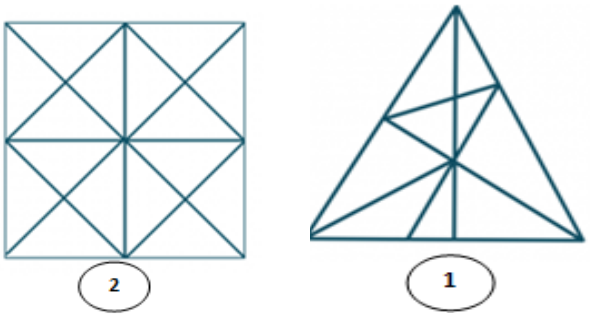
التعليمة:
باستعمال الملاحظة الدقيقة اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصّورة.

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل اليها.

التقييم:
اللّعبة تضيف عنصرًا من المرح والإثارة، مما يجعل عملية التعلم ممتعة وجذابة.
كما تسهم في دمج التعليم بالترفيه لتطوير مجموعة واسعة من المهارات الذهنية والاجتماعية لدى اللاعبين كما تعلمهم كيفية استخدام حاسة البصر بشكل أكثر فعالية لتمييز العناصر المختلفة في الصّورة.

اللّعبة: 19

اسم اللعبة: الأشكال المتداخلة



جد عدد المثلثات في كل من الشكلين 1 و 2

الهدف: تنمية القدرة على استنتاج الأنماط المختلفة داخل الشكل

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللّعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصّص للعبة.
- يتوجب على اللّاعب التدقيق في الصورة وتحليلها.

المواد اللازمة:

- أوراق عمل

خطوات اللعبة:

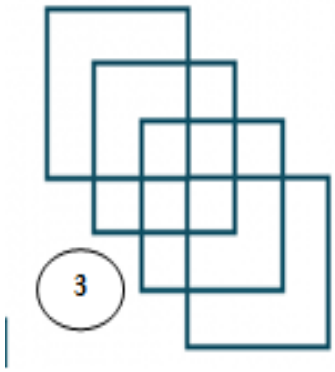
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة من اللاعبين تحليل الشكل بشكل دقيق والتفكير بطريقة منهجية لتحديد جميع الأشكال المحتملة.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

لاحظ الاشكال المعروضة واكتشف عدد الأشكال الهندسية المطلوبة في كل مرة.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل اليها.



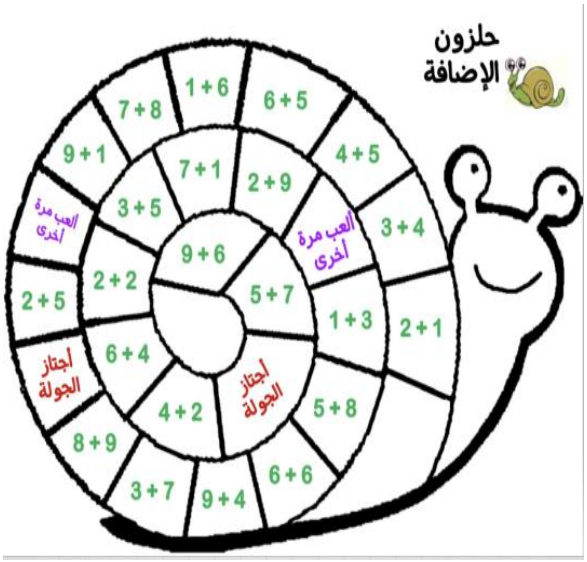
ابحث على عدد المستطيلات في هذا الشّكل.

التقييم:

تسهم اللعبة في تطوير مجموعة واسعة من المهارات الذهنية والبصرية والهندسية، مع إضافة عنصر المتعة والإثارة إلى عملية التعلم ورؤية الشكل من زوايا جديدة، مما يحفز الإبداع والابتكار.

اللعبة: 20

اسم اللعبة: **لعبة النرد.**



الهدف: تنمية مهارات التفكير والتنسيق بين حركة اليدوية والادراك البصري

طريقة اللعب: ثنائي.

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصّص للعبة.
- التنقل حسب خطوات العدد الممثل في النرد.

المواد اللازمة:

- رسم ساحة أو رسم قسم أو حتى مضمار كرتوني نرد كبير أو صغير حسب اختيار المكان.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- يرمي اللاّعب 1 النرد فينتقل بخطوات تقدر حسب العدد المتحصل عليه من النرد وخطواته يجتازها بتطبيق ما يوجد في النرد قراءة جمل أو كلمات / حساب ذهني / عصف بصري.....

في حين سقط النرد في خانة التّحدي (قول/ حديث/ حكمة/ مقولة /عملية ذهنية/ نكتة /أنشودة /قفز على الحبل / دورة حول الفناء.....) ينجزه ليواصل اللّعبة ونفس الشيء مع منافسه إلى أن ينهي المضمار.

التعليمة:

أمامك كل حلقات المضمار بدوراته المختلفة، فما عليك إلاّ أن تجتاز المضمار الأخير بنجاح.

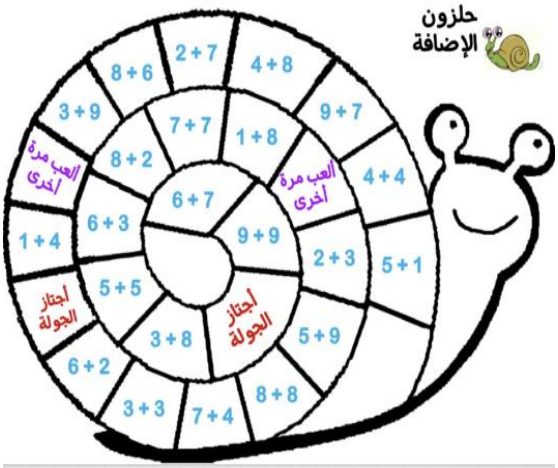
العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التقييم:

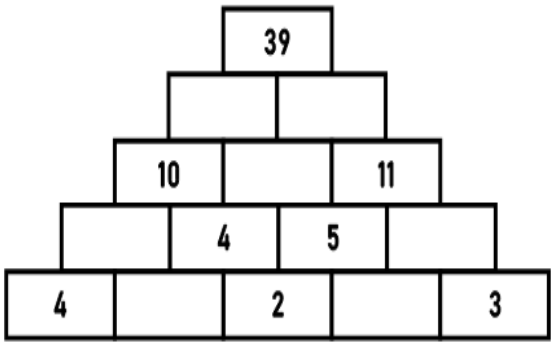
تكمن فائدة اللعبة في أنها لعبة تفاعلية مسلية تنمي مهارات الذكاء والتفاعل عند اللاعبين. فهي لعبة رائعة تجمع بين التسلية والمرح في آن واحد.

تساعد اللاعبين على تعلّم الجمع بطريقة ابتكارية.



اللّعبة: 21

اسم اللعبة: هرم الأعداد



الهدف: تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

طريقة اللعب: فردى.

قواعد اللعبة:

- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

المواد اللازمة:

- ورقة العمل.

خطوات اللعبة:

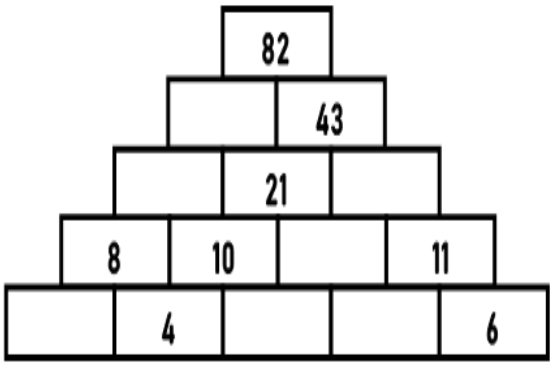
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد، مما يساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

التعليمة:

اليك ورقة العمل بها هرم للأعداد رتّبها بشكل صحيح في الهرم مراعيا العلاقات بين الأرقام في الترتيب أثناء اللّعب.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع التأكيد على التفسير والتبرير المنطقي.



التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا

التقييم:

لعبة هرم الأعداد تعتبر وسيلة فعالة وممتعة لتعزيز مجموعة واسعة من المهارات الحسابية والمنطقية ، مما يجعلها أداة تعليمية قيمة لتطوير قدرات اللاعبين بطرائق مبتكرة وجذابة كما أنها تساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

اللّعبة :22

اسم اللعبة: التمييز والتصنيف.

الهدف: تطوير القدرة على التمييز البصري وتصنيف الأشياء ومقارنتها حسب الشكل و اللون.

طريقة اللّعب: ثنائي.

قواعد اللّعبة:

-- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.

- تتطلب اللّعبة تحليل الأنماط من أشكال وألوان لوضع كل عنصر في مكانه.

- يترك للّاعبين وقت للإنجاز العمل المطلوب.

المواد اللازمة:

- ورقة عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في السّاحة.

- يحتاج اللاّعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لكل شكل.

التعليمة:

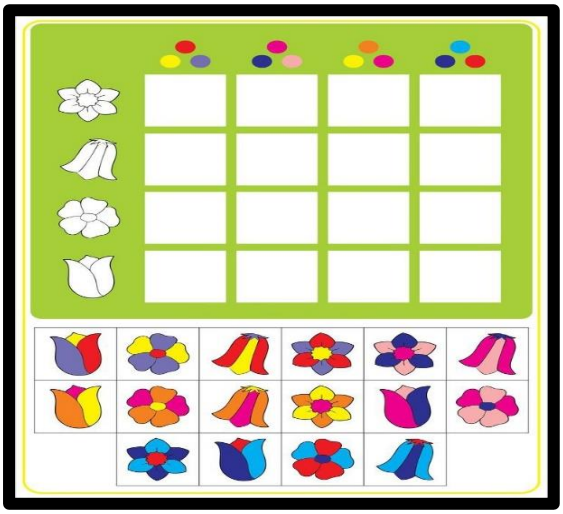
اليك صورة بها قلوب مختلفة الأشكال والألوان، صنّفها في الخانات المناسبة لها حسب اللّون و الشّكل في وقت وجيز.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها مع الوقوف على أساس ومبدأ التصنيف الخاصّة باللّعبة.

التقييم:

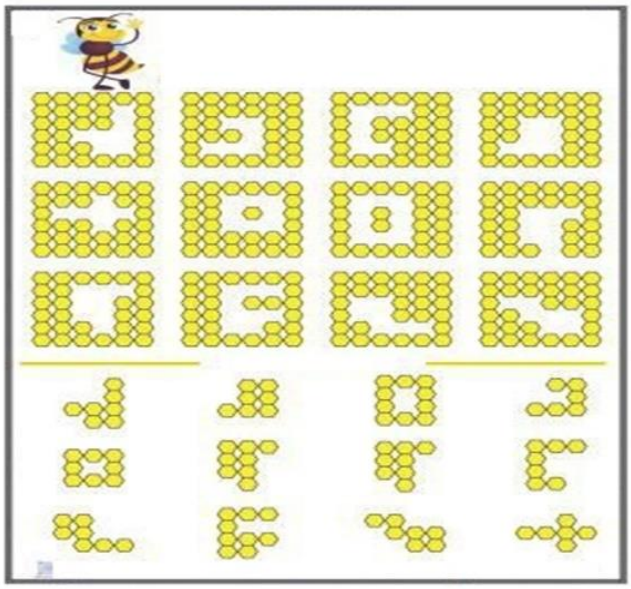
تعتبر مهارة التصنيف احدى مكونات الأساسية للتفكير المنطقي من خلالها يتعلم اللاعبين تجميع الأشياء باستخدام عدد من أنواع الأشياء المألوفة، كالشكل، اللّون، الحجم، النمط، الملمس والوظيفة والترابط..



ضع الأزهار في مكانها المناسب حسب الألوان والأشكال.

اللّعبة :23

اسم اللعبة: العثور على القطعة الناقصة

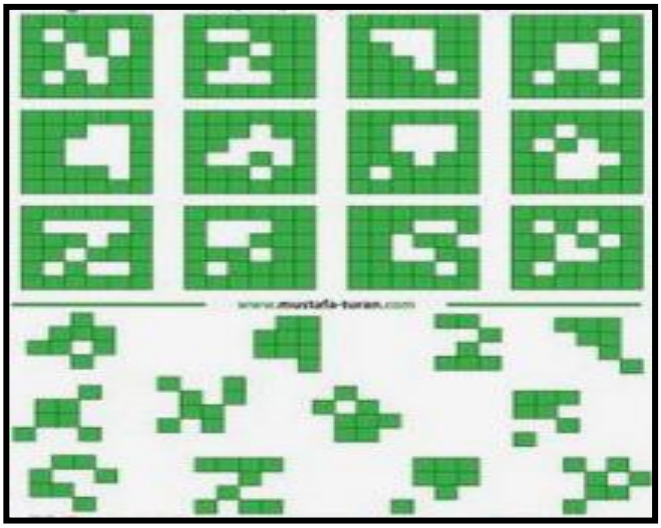


الهدف: تنمية المهارات البصرية والإدراكية
طريقة اللعب: فردي.
قواعد اللعبة:
- تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض.
- يحتاج اللاعب(ة) إلى تحليل الأشكال والصوّر المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل.

المواد اللازمة:
أشكال مجزأة.

خطوات اللعب:
- يتم توزيع بطاقات الأشكال.
- يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقاً في ملاحظة التفاصيل الصغيرة في الأشكال والصور، مما يعزز مهارة الملاحظة والانتباه.

التعليمة:
اليك مجموعة أجزاء صغيرة من كل شكل كبير، أكمل الأشكال الكبيرة بما يناسبها من الأشكال الصغيرة.

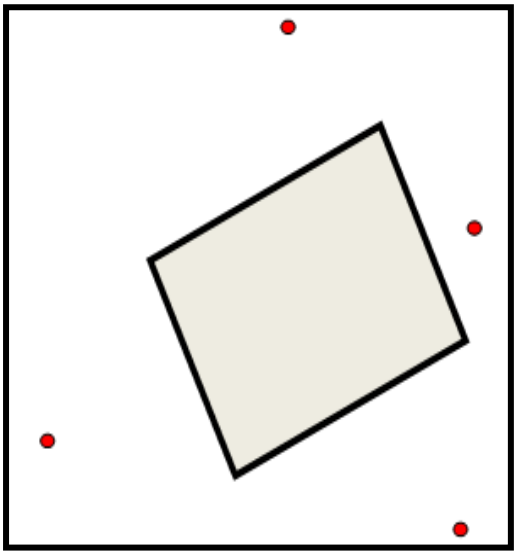


العرض والمناقشة:
- بعد نهاية العمل يعرض اللاعبون النتيجة المتوصّل إليها ثم يتم مناقشتها مع شرح وتفسير قاعدة الاختيار وأسسها.

التوسع في المفهوم:
- يساعد اختيار الأشكال المناسبة في تعزيز التفكير البصري والإبداعي لدى اللاعب.

التقييم:
- تعدّ هذه اللّعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه ، حيث تجمع بين التسلية والتّعليم، ممآ يجعلها فعّالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين.

اللّعبة: 24



اسم اللّعبة: لعبة الرّبط وتوصيل النقاط.

الهدف: تنمية مهارات التفكير الابداعي والمهارات البصرية والمكانية.

طريقة اللعب: فردي.

قواعد اللعبة:

-- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة

- يترك للاّعب وقتا للإنجاز العمل المطلوب

المواد اللازمة:

- ورقة عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.

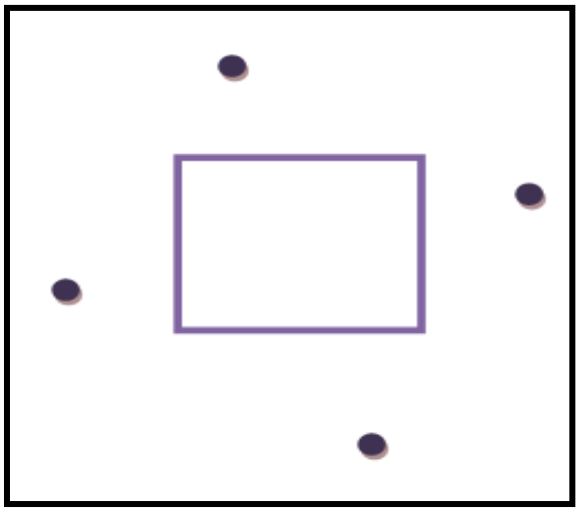
- يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لرسم المستقيمات ولربط كل النقاط ببعضها البعض.

التعليمة:

اليك الشّكل (1) لاحظ موقع النقاط الأربعة جيّدا المعينة في الشّكل، صلها ببعضها البعض لتحصل على مربّع اخر دون المساس بالمربّع الأوّل.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها مع ضرورة التذكير بأساس وخاصية اللعبة.

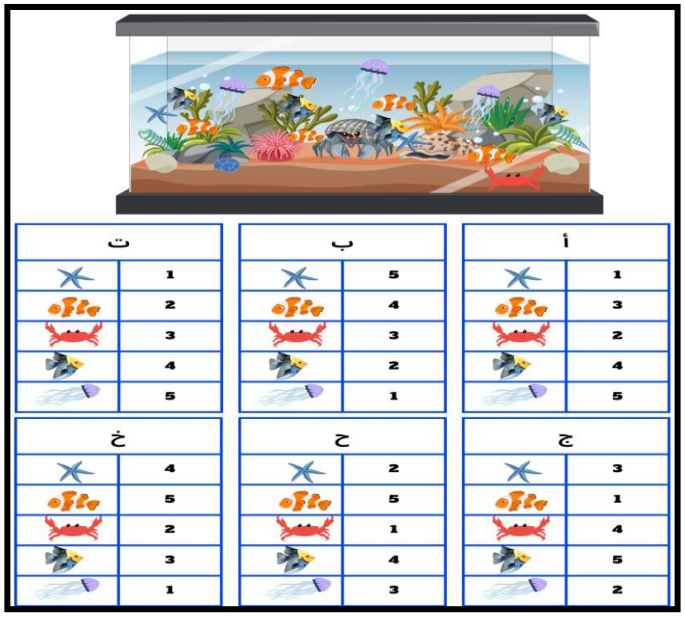


التقييم:

تساعد اللعبة على استخدام الخيال والأفكار الجديدة، وذلك باعتماد التحديات والتفكير بالعكس وايجاد الحلول المبتكرة، شريطة أن تبسط المشكلات التي تعرض على اللاعبين، حتى يتمكنوا من فهم الجوانب الأساسية للمشكلة وتحديد المفاهيم الرئيسة لها.

اللعبة: 25

اسم اللعبة: تحدي التحفة



الهدف: تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

-احترام الوقت المخصص لفترة اللعبة.

-يمحي العدد مرة واحدة فقط.

يستطيع الشطب للتأكد من العدد.

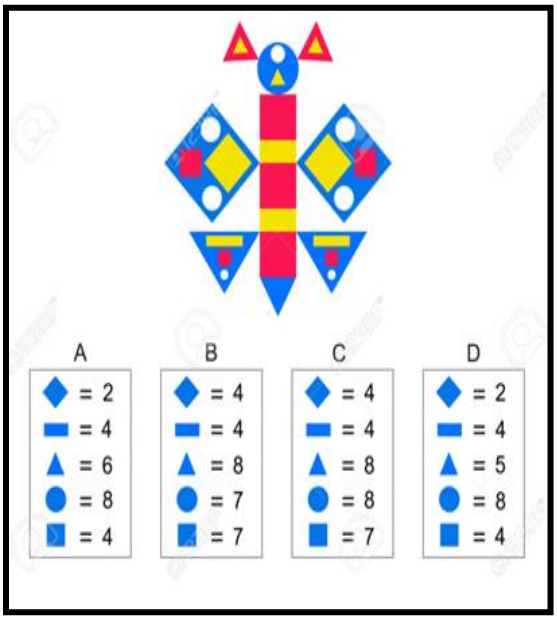
المواد اللازمة:

ملصقة على السّبورة ورقة العمل كما في الصورة المرفقة ساعة.

خطوات اللّعبة:

التعرف على نوع الزهر ولونها هل تعرفون ازهار اخرى؟ في أي فصل تكون؟ ما هي أكبر مناسبة تهدون فيها الازهار؟

التعليمة لاحظ الشكل واختر الجواب الصحيح.



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين

التوسع في المفهوم:

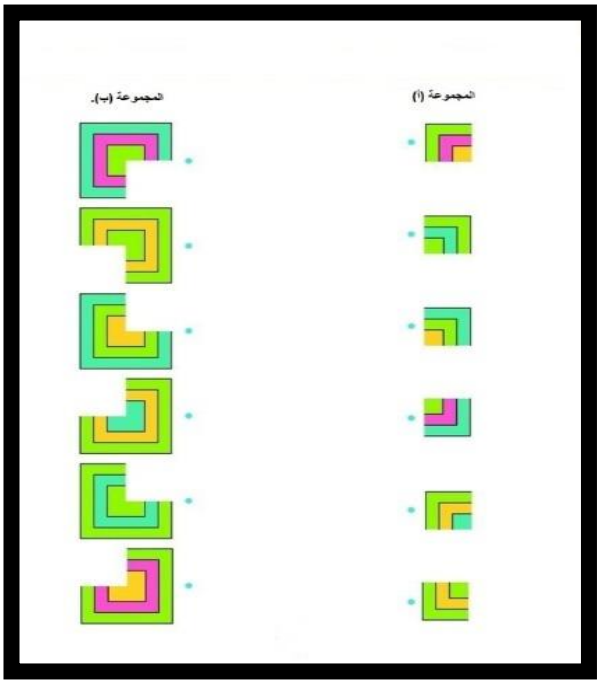
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس

التقييم:

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الحسابية

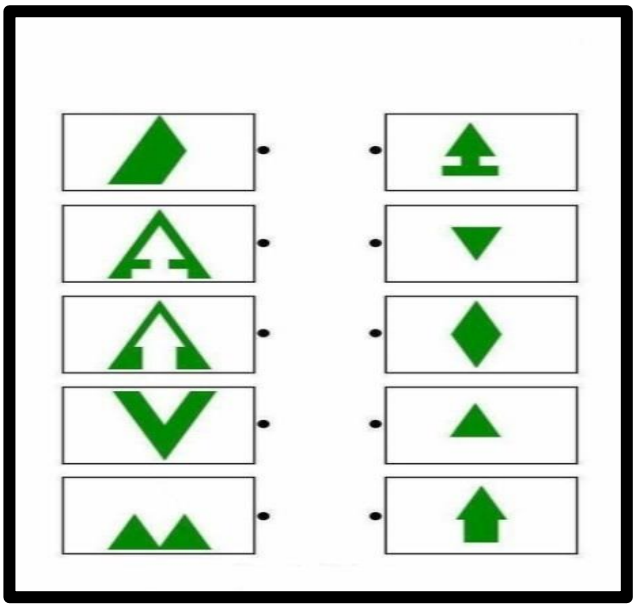
اللعبة: 26



اسم اللعبة: التصنيف

الهدف:
استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية.
طريقة اللعب: فردي.
قواعد اللعبة:
- تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض.
- يحتاج اللاعب إلى تحليل الأشكال والصور المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل.
المواد اللازمة:
أشكال مجزأة.
خطوات اللعب:
- يتم توزيع بطاقات الأشكال.
- يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقاً في ملاحظة التفاصيل الصغيرة؛ في الأشكال والصور، مما يعزز مهارة الملاحظة والانتباه.

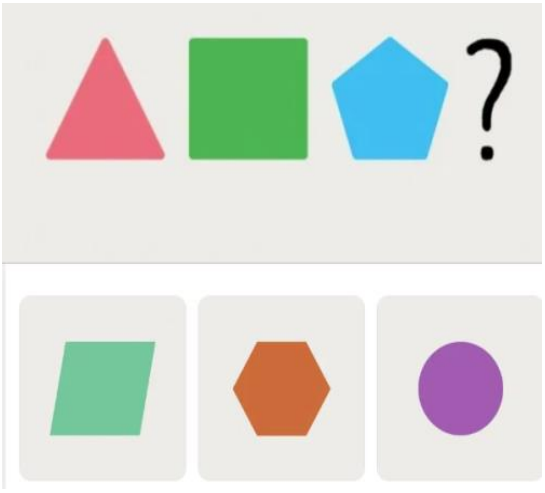
التعليمة:
بالتركيز على نمط الأشكال والصور. ضع القطع في مكانها الصحيح.



العرض والمناقشة:
- بعد نهاية العمل يعرض اللاعبون النتيجة المتواصل إليها ثم يتم مناقشتها.
التوسع في المفهوم:
- يساعد اختيار الأشكال المناسبة في تعزيز التفكير البصري والإبداعي لدى اللاعب.
التقييم:
- تعد هذه اللعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه ، حيث تجمع بين التسلية والتعليم، مما يجعلها فعالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين

اللعبة 27

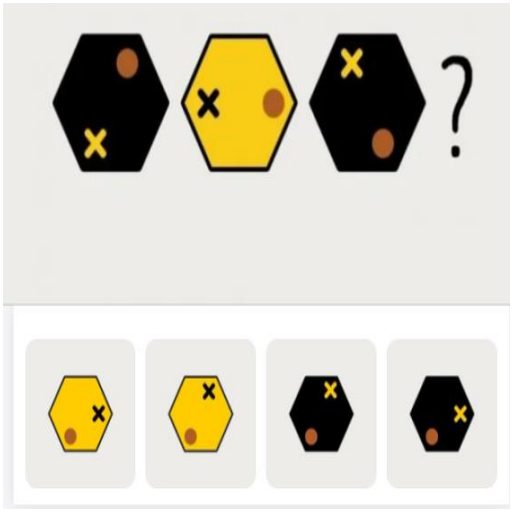
اسم اللعبة: اختيار الجواب الصحيح.



الهدف: تعزيز الفهم والتفكير الإبداعي.
طريقة اللعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم.
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- يتوجب على اللاعب اختيار الإجابة الصحيحة من بين الخيارات.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التركيز والانتباه اختيار الجواب الصحيح من بين الاختيارات العديدة.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.



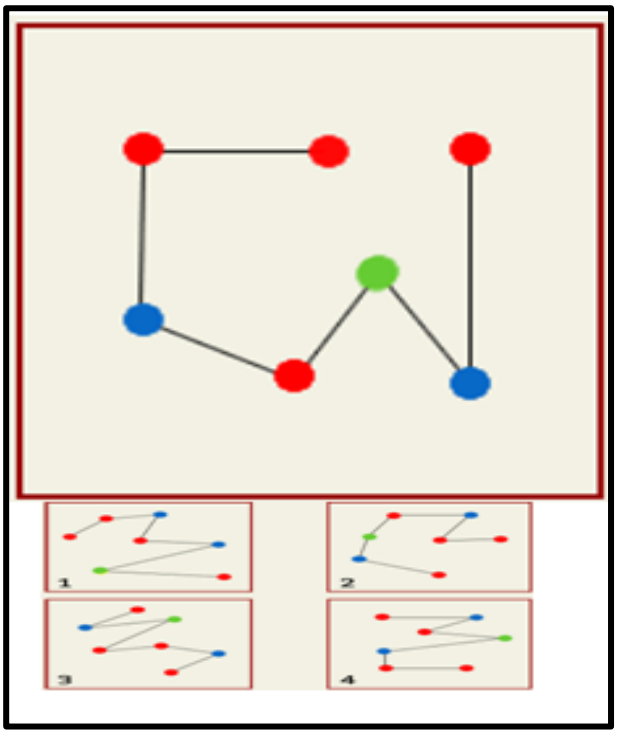
التعليمة:
اليك الرسومات على ورقة العمل، تمعن فيها بالملاحظة الدقيقة واختر المناسبة منها.

العرض:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:
تعتبر هذه اللعبة وسيلة فعالة لتعزيز الفهم والتفكير الإبداعي

اللعبة 28



اسم اللعبة: تتبع النمط

الهدف: تنمية مهارات التفكير المنطقي والتحليلي لدى اللاعبين عن طريق التعرف على الأنماط والأشكال المناسبة.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

- احترام الزمن المخصص لكل فترة وتحديده.
- يمكن للاعب الاستعانة بأدوات مساعدة أو سؤال اللاعب الآخر إذا كان يلعب في مجموعة.
- عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط

المواد اللازمة:

ورقة العمل منجزة على السبورة.

بطاقات متعددة الأجوبة لاختيار الشكل المناسب

خطوات اللّعبة:

- توزيع الوسائل
- تحديد التعليمة
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.
- شرح التعليمة من قبل المعلم حيث ينظر اللاعب إلى البطاقات المقدمة ويحاول فهم النمط الظاهر
- يستخدم اللاعب بطاقات الأجوبة لإيجاد النمط الصحيح.

التعليمة: باعتماد دقة الملاحظة، أي من الخيارات التي نقدمها لك هي الأكثر ارتباطًا بالشكل الأول.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين بتوزيع كراريس القسم او مسح السبورة...

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن الاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة

التقييم:

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة في التوصل الى الحل.

ألق نظرة فاحصة على هذا الشكل، الذي تم تغيير وضعه في الأسفل. وحدد أي هذه الأشكال المكررة غير صحيح؟

اللعبة 29

اسم اللعبة: لعبة الخطوط

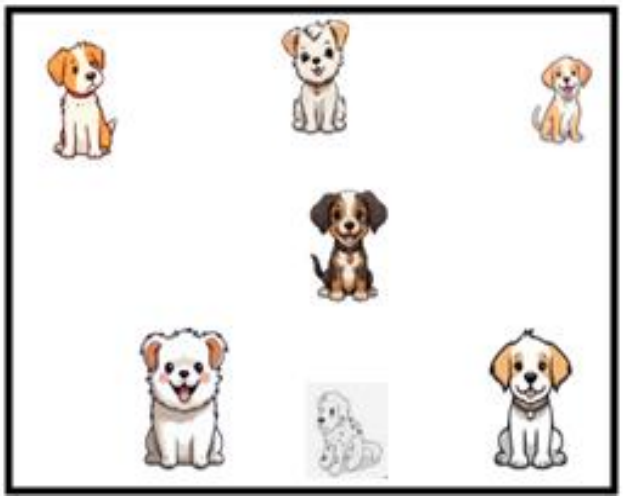
الهدف: تطوير الذاكرة البصرية
طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:
- احترام الوقت المخصص لذلك
- رسم 3خطوط فقط
- وضع كل قط في خط واحد

المواد اللازمة:
.ورقة العمل كما في الصورة المرفقة
ساعة – قلم – ممحاة- مبراة

خطوات اللّعبة:
يلاحظ القطط
يجد العلاقة بين القطط والخطوط

التعليمة : باستعمال قلم الرصاص أرسم ثلاثة خطوط مستقيمة لعزل كل قط لوحده.

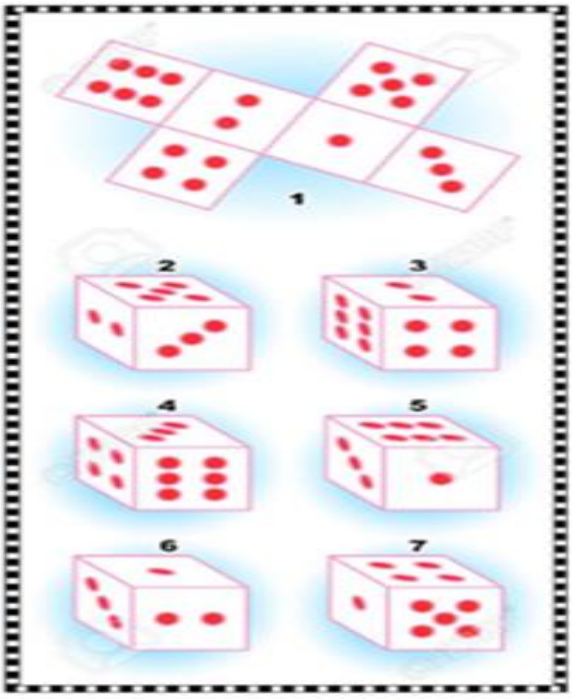


العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس

التقييم:
التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

اللّعبة: 30



اسم اللعبة: لعبة التطابق

الهدف: **تنمية** التّفكير النّقدي وتطوير الذّاكرة البصرية**.**
طريقة اللعب: فردي.
قواعد اللعبة:
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- اختيار المكعب المناسب من بين الاختيارات المقدمة (من 2 إلى 7) والذي يمثل المكعب 1 بعد تركيبه.

المواد اللازمة:
- أشكال هندسية غير مركبة.
- سبورة أو عاكس ضوئي.

خطوات اللعبة:
- يتم تقديم الأشكال للتلاميذ.
- منح الوقت اللازم للتلاميذ للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تفسيراتهم المتعلقة بطريقة التركيب.
- تحفيز كل اجابات اللاعبين بتثمين جهدهم المبذول.

التعليمة:
لديك مكعبات من 2 إلى 7. المطلوب إيجاد المكعب الذي يطابق الشّكل (1) بعد تركيبه**.**

العرض والمناقشة:
عرض عمل اللاعبين ومناقشة نتائج عملهم والاستماع الى تفاسيرهم وتبريراتهم وتقبلها.

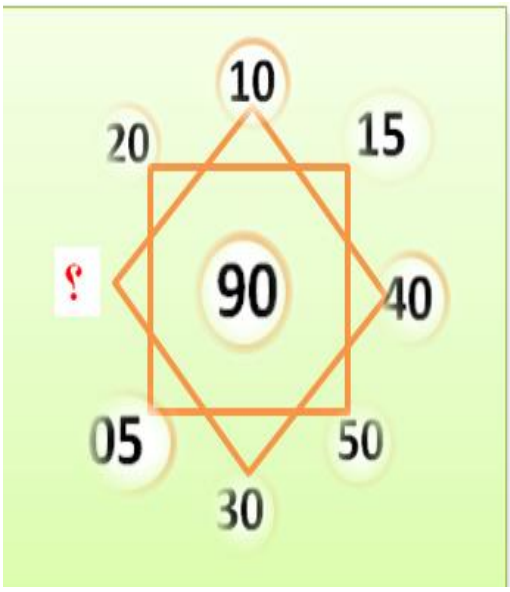
التوسع في المفهوم:
- عرض نماذج متشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة.

التقييم:
تعمل اللّعبة على تعزيز التّفكير العميق والسّلس من أجل العثور على الخيارات المناسبة والمنطقية**.**

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

اللّعبة: 31

اسم اللعبة: العدد **الناقص.**



الهدف: تطوير مهارة الملاحظة والحس المنطقي
طريقة اللعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- التمعن في الأعداد واكتشاف العلاقة بينها.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التمعن في الأعداد وإدراك العلاقة بينها واكتشاف الرقم المناسب.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

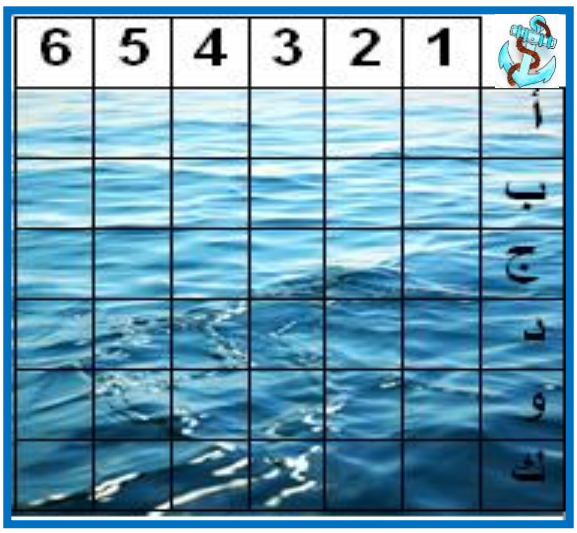
التعليمة:
بالتركيز الجيد في الأعداد اكتشف العدد الصحيح الذي يجب أن يحلّ مكان علامة الاستفهام.

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع استنتاج الخاصية وأساس اللّعبة.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:
تكمن فائدة اللّعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل، وتحديد العدد الناقص واستخدامه بشكل مناسب في السياق الذي يتعلّق به، حيث تعتمد على قوة الانتباه وإدراك العلاقة بين ما هو موجود وما يطلب منه.

اللّعبة: 32



اسم اللعبة: لعبة القراصنة.

الهدف:
تنمية القدرة على حل المشكلات
طريقة اللعب: ثنائي أو جماعي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- الاول الذي يفجر بواخر منافسه يفوز.

المواد اللازمة:
- مرصوفة وباخرة لكل لاعب إضافة إلى لوحة.

خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- كل لاعب يضع باخرته في خانات التقاء السطر مع العمود .يحاول كل لاعب تخمين مكان وجود باخرة خصمه. ان أصابه يقول صاحب الباخرة: فجّر ويكون الفوز للخصم. وإذا لم يصب فسيقول بعيد أو قريب حسب وضعية باخرته.
تسجل النتائج على لوحة التقييم.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

لوحة التقييم		
الجولات	**اللاعب 01 (اسم التلميذ)**	**اللاعب 02 (اسم التلميذ)**
الجولة الاولى		
الجولة الثانية		
الجولة الثالثة		
المجموع		
الفائز(ة)		

التعليمة:
أنت قرصان باخرة، خمن مكان وجود باخرة خصمه لتفجيرها دون أن يصيبك ضرر.

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التقييم:
تكمن فائدة اللّعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز مع نشر أجواء المرح والتحدي والتفكير.
كما تساعد على تنمية التفاعل الجماعي

اللّعبة: 33

اسم اللعبة: الحل في الصورة

الهدف: تنمية القدرة على الانتباه والتركيز.
طريقة اللعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصّص للعبة.
- يتوجب على اللاّعب التركيز في الصّورة والتعرّف على التفاصيل.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التركيز والانتباه لمعرفة العدد المناسب وضعه.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:
بالتركيز والانتباه ضع العدد المناسب في مكان توقف السيارة.

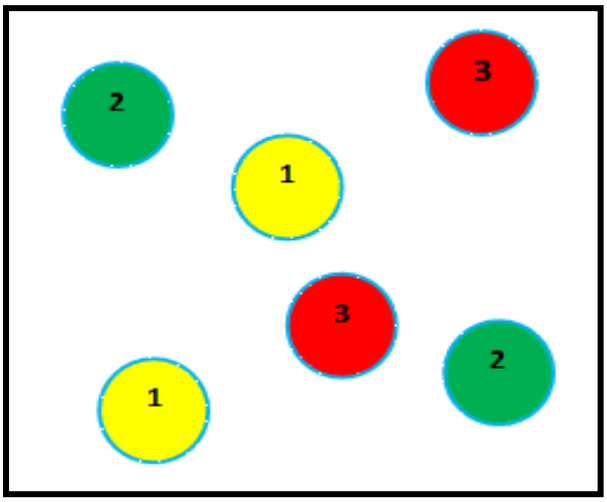
العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع استنتاج مبدأ وأساس اللعبة.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:
تعمل اللّعبة على تحسين مهارات الملاحظة، التركيز، وسرعة البديهة من خلال التحدي المتمثل في إيجاد الدخيل في فترة زمنية قصيرة.

اللّعبة: 34

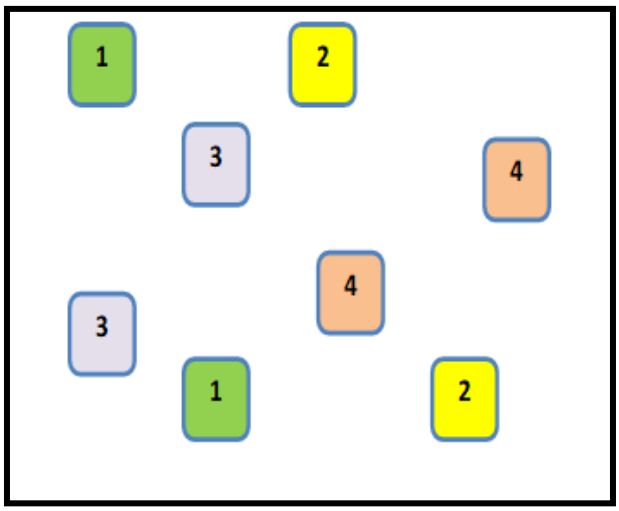
اسم اللعبة: لعبة الرّبط والتّوصيل.



الهدف: تنمية المهارات البصرية والمكانية.
طريقة اللعب: فردي.
قواعد اللّعبة:
-- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- تتطلب اللعبة تحليل.
- يترك للاعب وقت لإنجاز العمل المطلوب
المواد اللازمة:
- ورقة عمل.
خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لرسم خطوط مستقيمة وربط كل الأرقام الموجودة في الدوائر ببعضها البعض.

التعليمة:
إليك مجموعة أرقام محاطة بدوائر مختلفة الألوان، لاحظها بدقّة وصل دوائر الأرقام بخطوط، بحيث لا تتقاطع في أيّ نقطة.

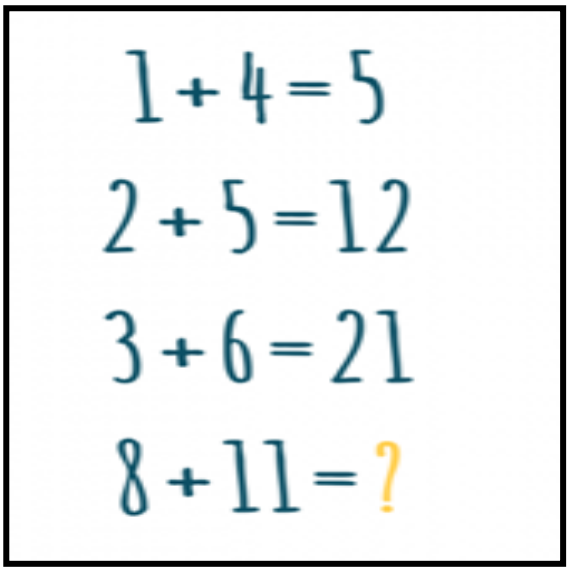
العرض والمناقشة:



ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها مع تفسير منطقي للمبدأ والأساس

التقييم:
تساعد اللّعبة على تعزيز القدرات العقلية مثل التفكير الإبداعي، حل المشكلات وتعزيز المهارات الحسابية بالإضافة إلى توفير تحدّ ممتع للعقل وتحفيز اللاعبين على الاستمتاع بالتعلّم.

اللّعبة :35



اسم اللعبة: الحساب المنطقي

الهدف: تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني عن طريق دقة التركيز والملاحظة.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

احترام الوقت المخصص لذلك

-يقصى من يظهر نتيجته.

المواد اللازمة:

ورقة العمل كما في الصورة المرفقة.

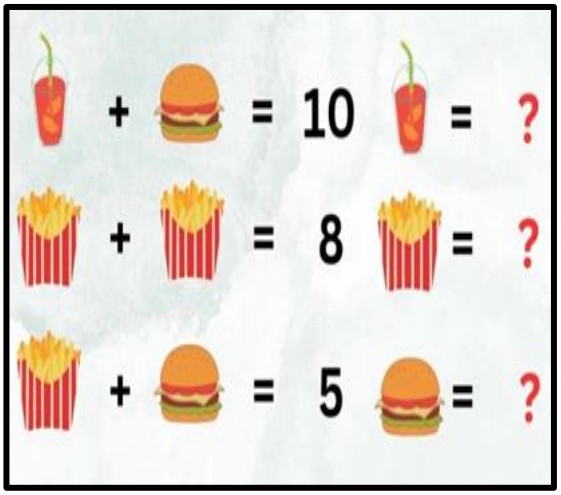
ساعة-

خطوات اللّعبة:

. التعرّف على نوع العملية الحسابية جمع

- إيجاد العلاقة بين الأعداد والنتائج المقابلة لها، من خلال ايجاد العلاقة بين الأرقام نضع العدد المناسب مكان علامة الاستفهام.

التعليمة: اليك بطاقة العمليات الحسابية، لاحظها جيدا واستنتج العدد الذي يحل محل علامة الاستفهام الموجودة في البطاقة.



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين

التوسع في المفهوم:

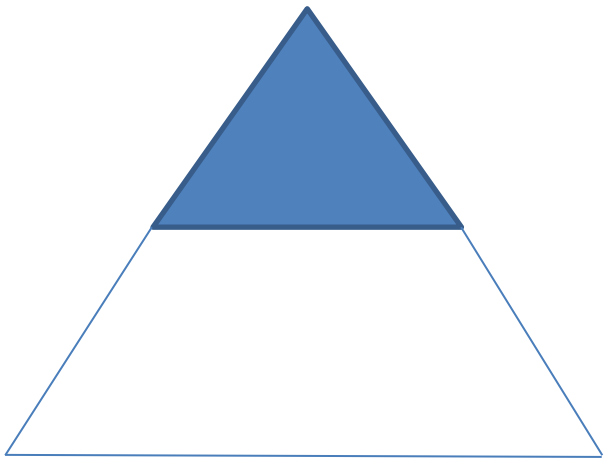
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن التلاميذ من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.

اللّعبة: 36



اسم اللّعبة: مثلث الميراث أو حقل الفواكه أو القسمة العادلة.

الهدف: تطوير مهارات حل المشكلات والتفكير النقدي باستخدام المثلث وتقسيمه لأجزاء متساوية.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

-احترام الوقت المخصّص لذلك.

-رسم في جزء الأبناء 3 خطوط لإيجاد 3 أجزاء متساوية.

المواد اللاّزمة:

-ملصقة على السّبورة.

-ورقة العمل كما وردت في الصّورة المرفقة وساعة

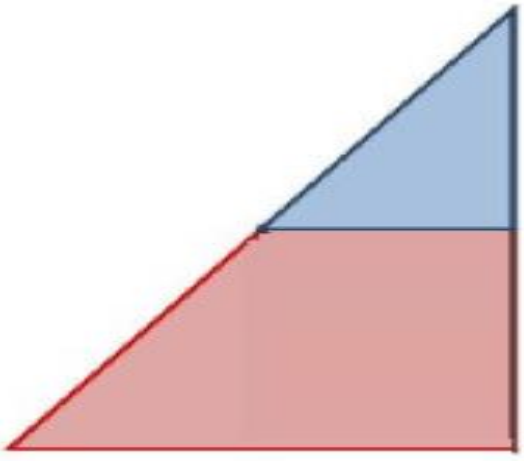
خطوات اللّعبة:

- التعرّف على أنواع الأشكال الهندسية الموجودة (مثلّث، رباعي)
- تحديد لون المثلث والإجابة عن الأسئلة التالية:
- بماذا يذكرك هذا اللّون في الطبيعة؟ (البحر، السماء الصافية...الخ).
- هل تحبون السّفر عبر البحر أم تفضلون التحليق في السماء؟
- بماذا يذكرك البحر في فصل الصّيف؟ (السباحة ...)
- هل تحبون هذه الرّياضة أم تختارون رياضات أخرى؟ اذكروها.
- ماهي هي الألوان الأخرى التي تحبونها؟
- هذا الشّكل المتكوّن من المثلّث الأزرق والرّباعي عبارة عن حقل فيه أشجار بها فواكه لذيذة، أراد أب أن يقسمه بالتّساوي بينه وبين أبنائه، فأخذ الجزء المضلّل، أي المثلث الأزرق، وطلب من أبنائه الثلاثة قسمة الباقي بالعدل، بوضع خطوط عبارة عن سياج، حتّى تفصل الأجزاء الثلاثة المتحصل عليها، والتي يجب أن تكون متساوية.

التّعليمة:

لاحظ الشّكل الذي أمامك وساعد الأبناء الثّلاثة في رسم خطوط لوضع السّياج، حتّى يحصل كل واحد منهم على جزء يشبه جزء أبيهم في الشّكل.

العرض والمناقشة:



- ينتهي العمل بتشجيع متفوقين ومناقشة أسس اللّعبة وكيفية الوصول الى حلّ المشكلة مع ضرورة تقبل كل الإجابات الأخرى مهما كانت.
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة

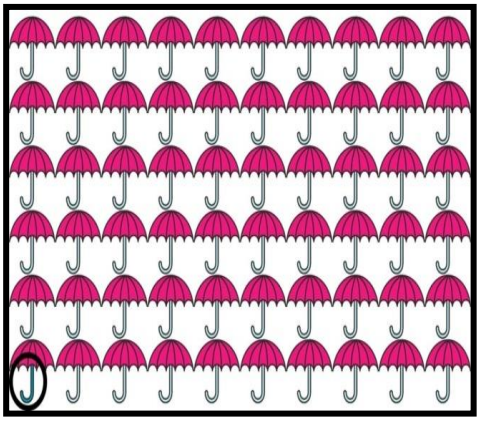
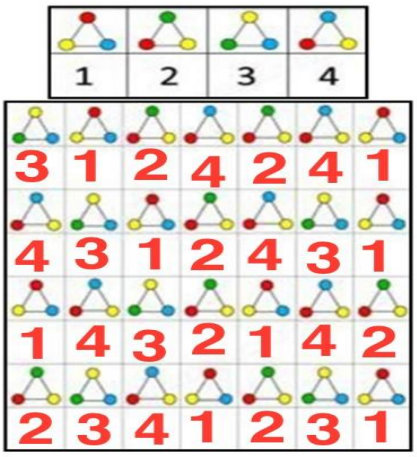
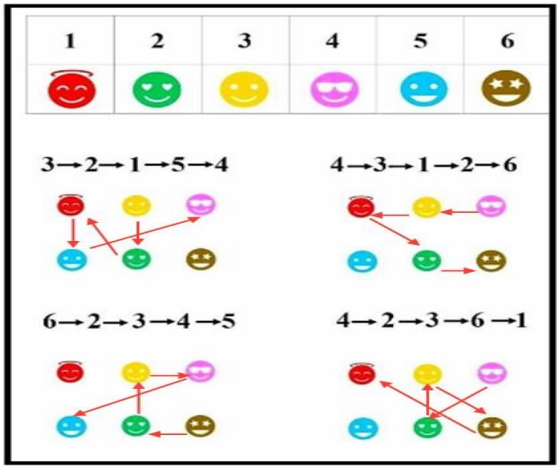
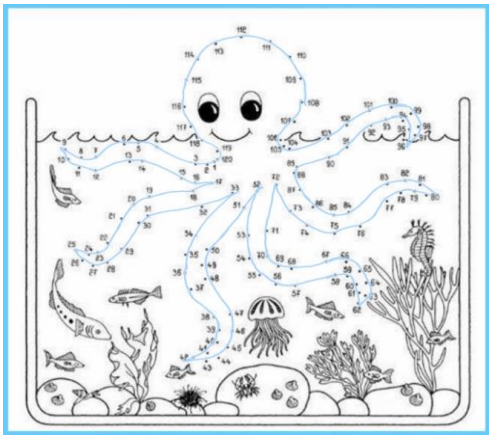
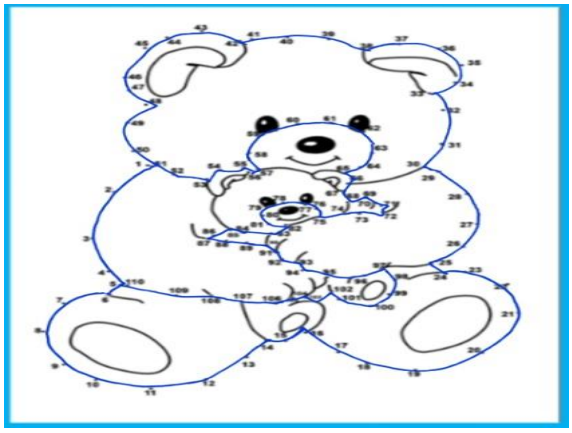
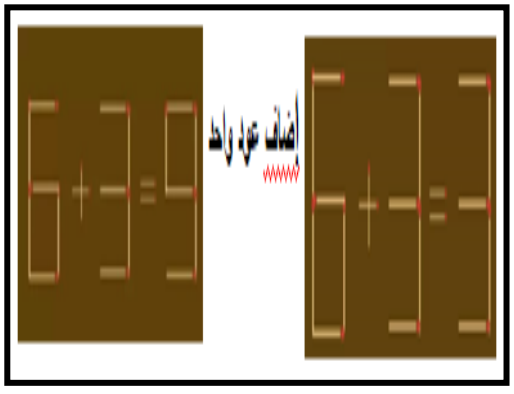
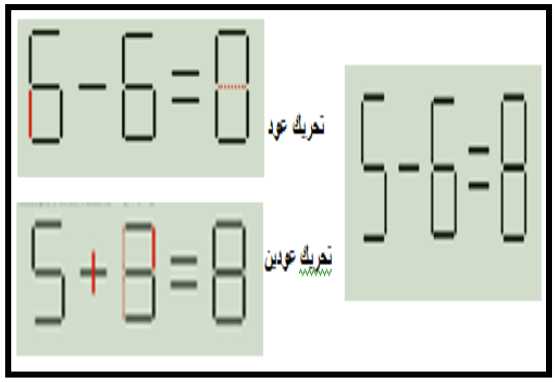
التّوسع في المفهوم:

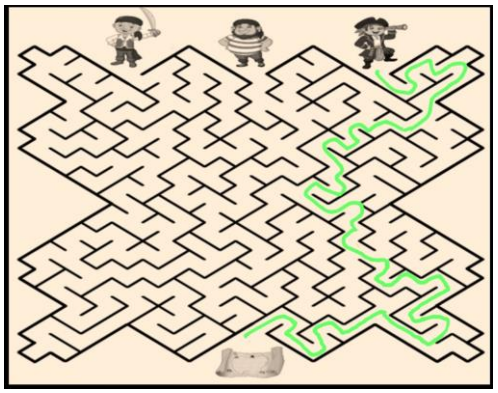
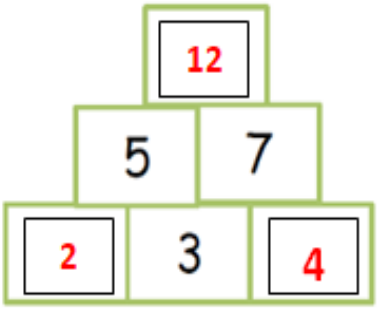
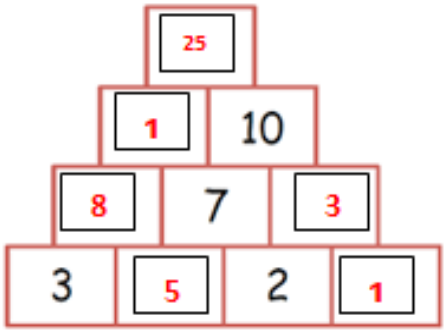
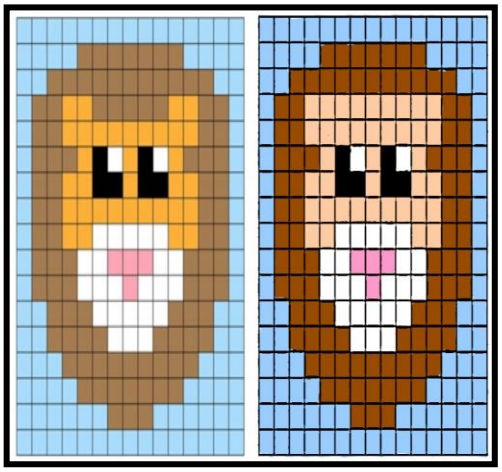
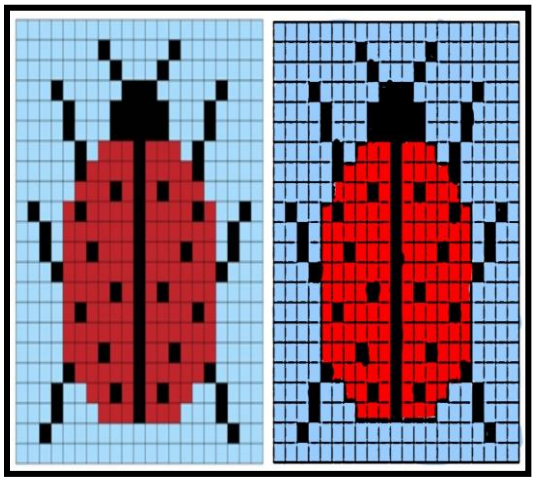
- يتم تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.

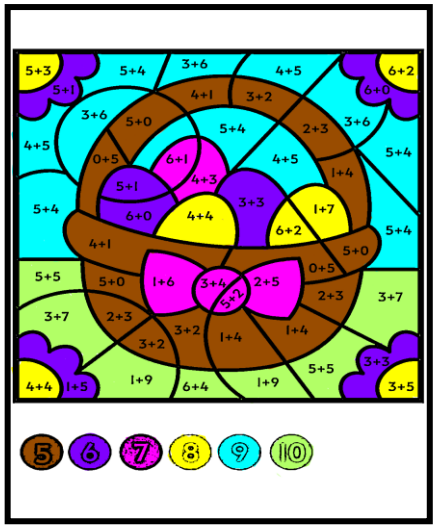
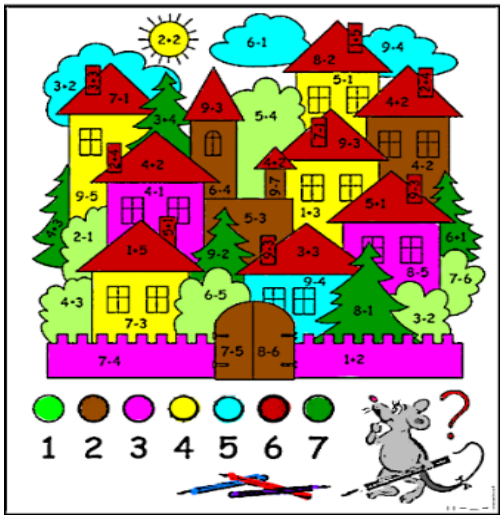
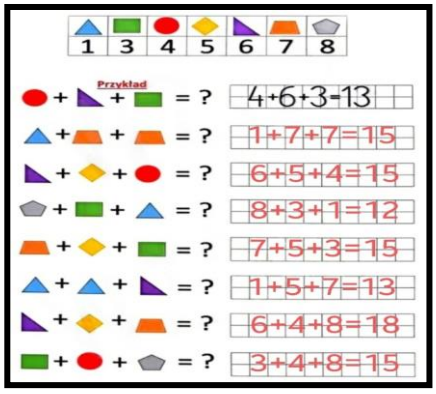
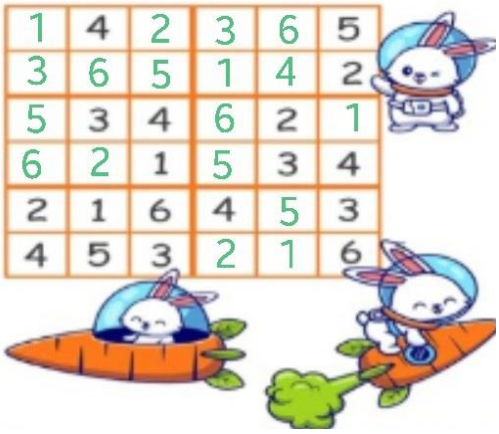
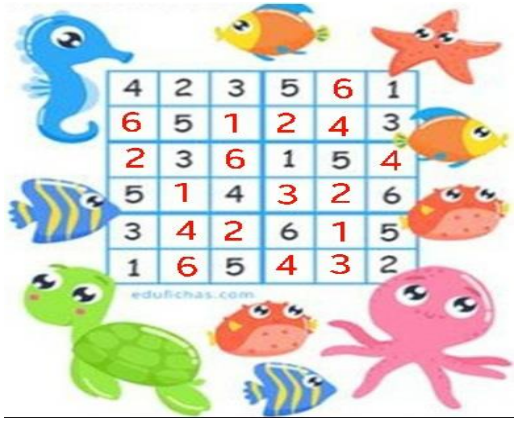
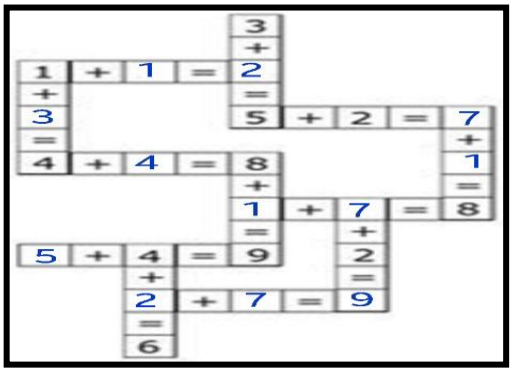
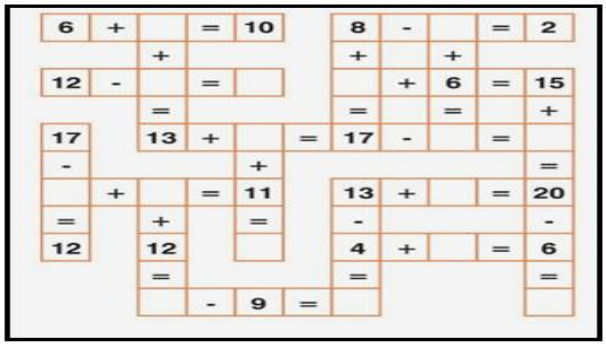
التقييم:

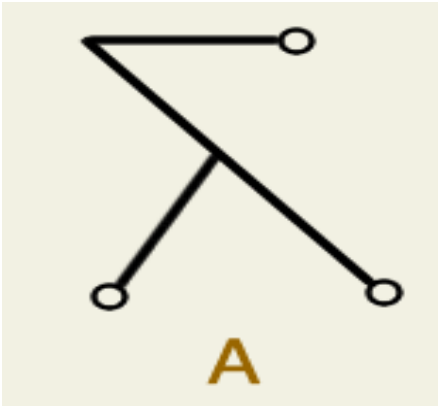
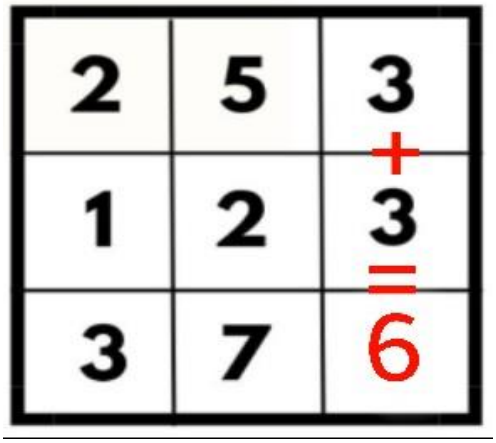
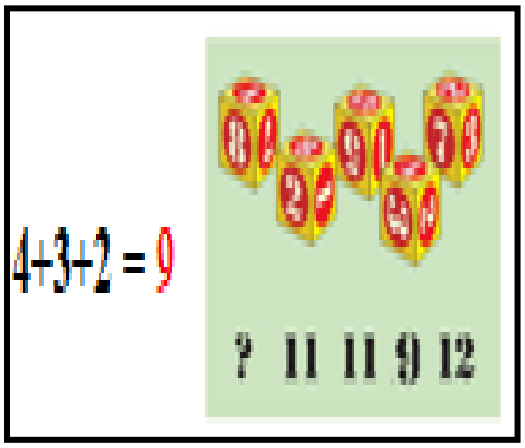
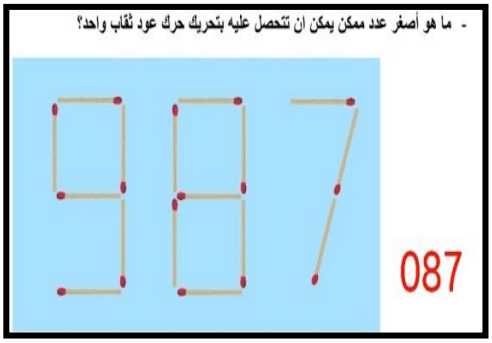
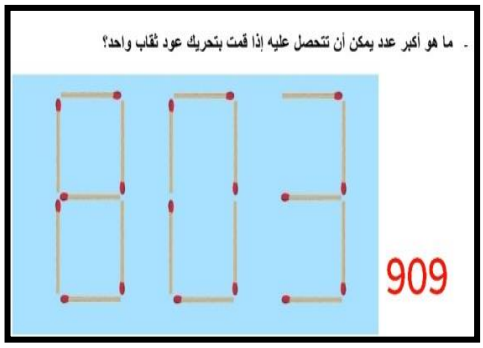
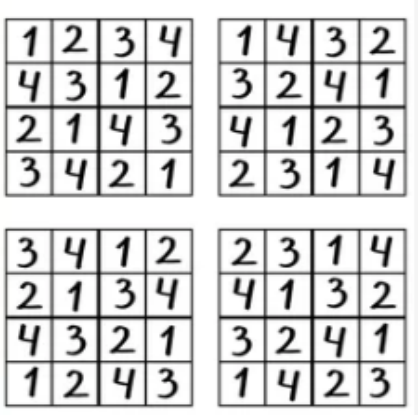
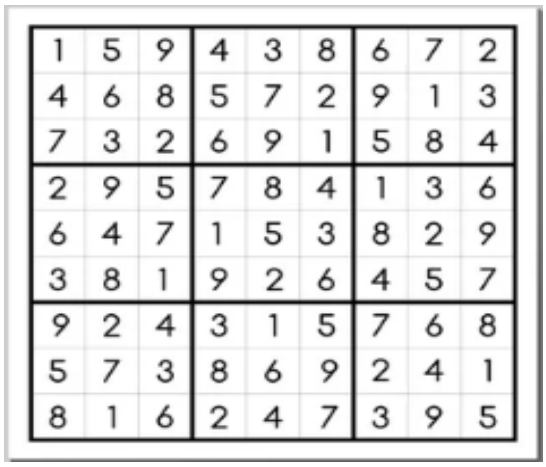
- تعزيز اللعبة باستخدام أمثلة ملموسة من الحياة اليومية.
- دعم التفكير في كيفية تقسيم الشّكل إلى أجزاء متساوية.

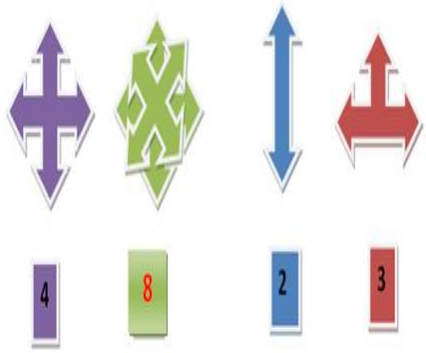
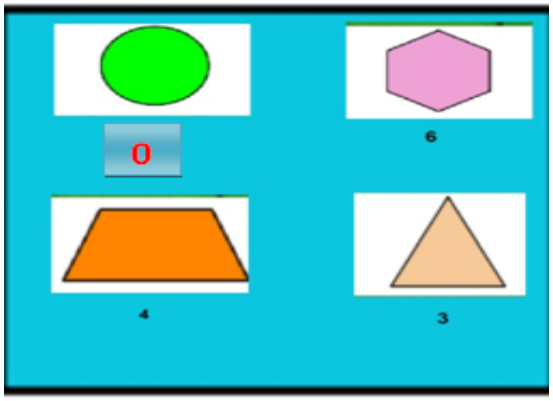
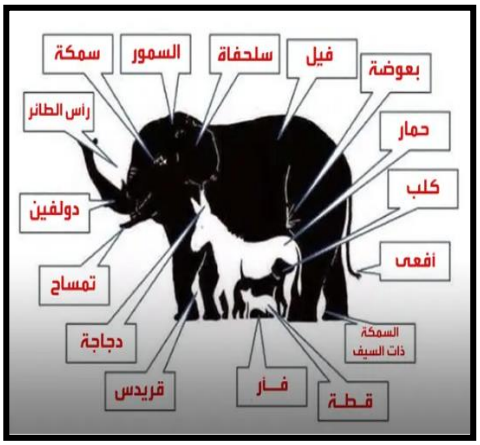
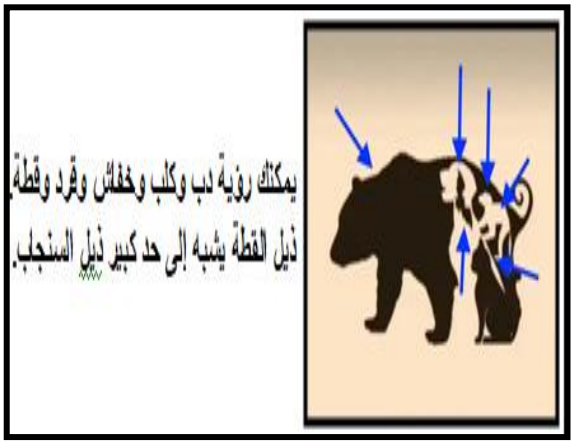
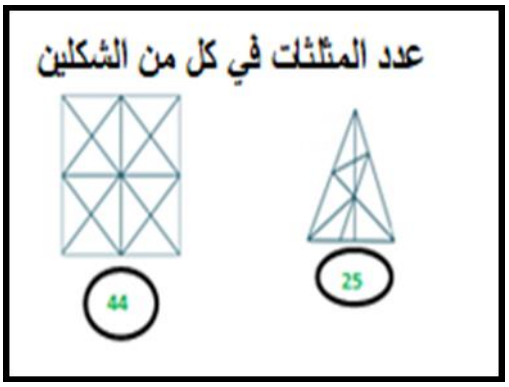
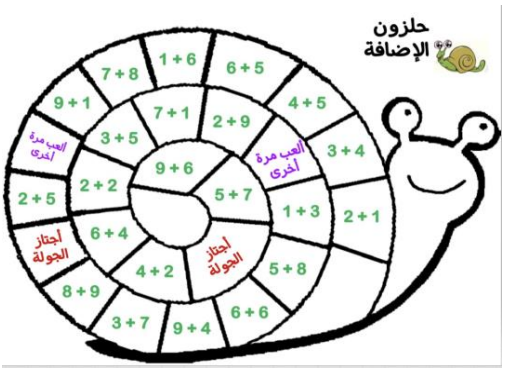
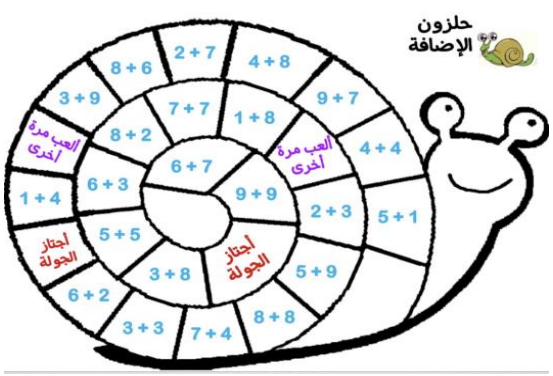
حلول الألعاب الرياضياتية
للسّنة الثانية ابتدائي

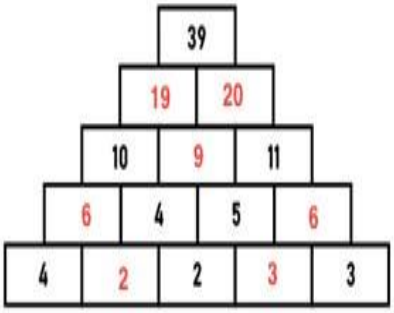
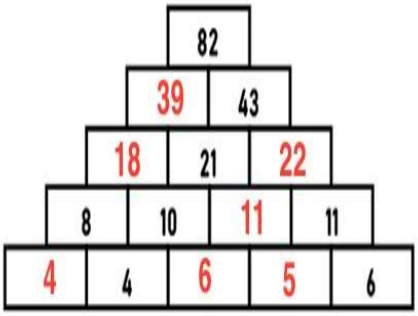
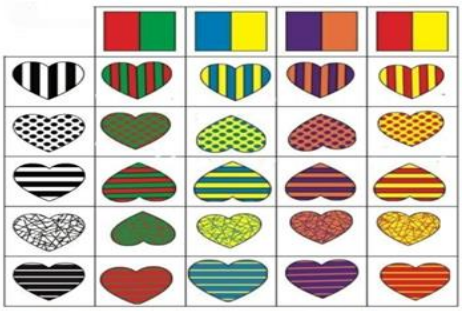
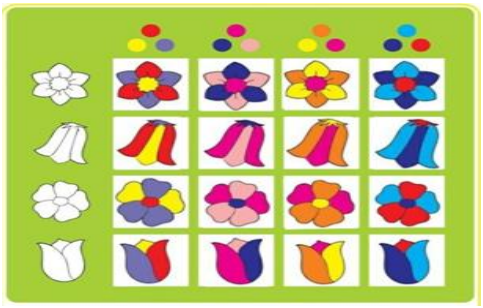
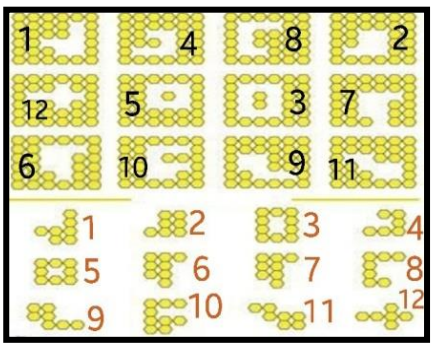
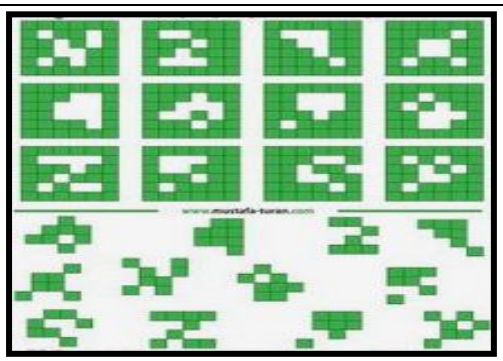
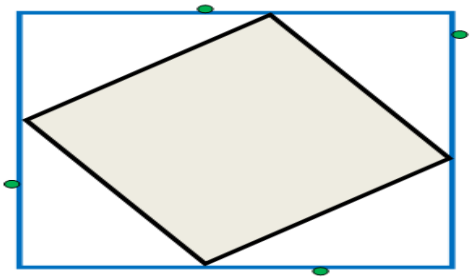
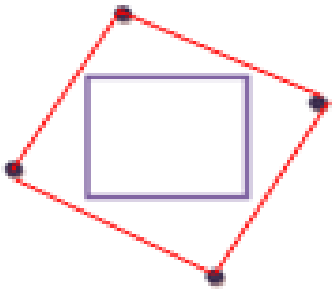
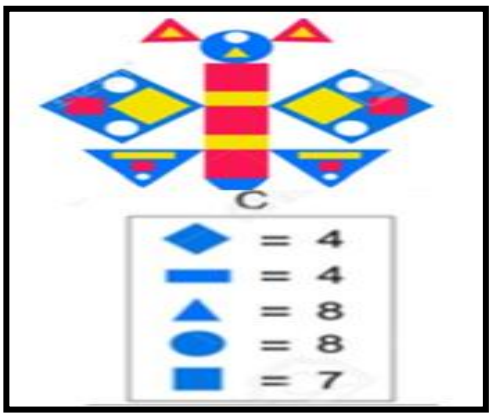
اللعبة 01		
اللعبة 02		
اللعبة 03		
اللعبة 04		

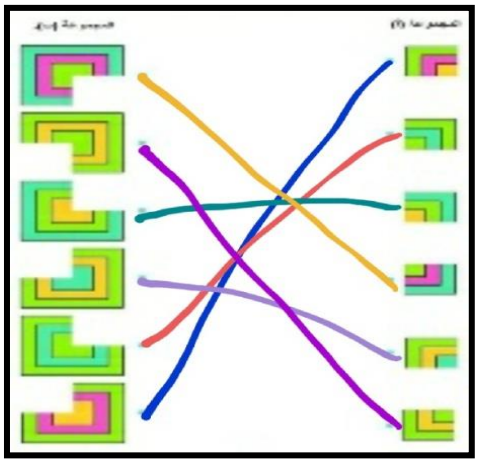
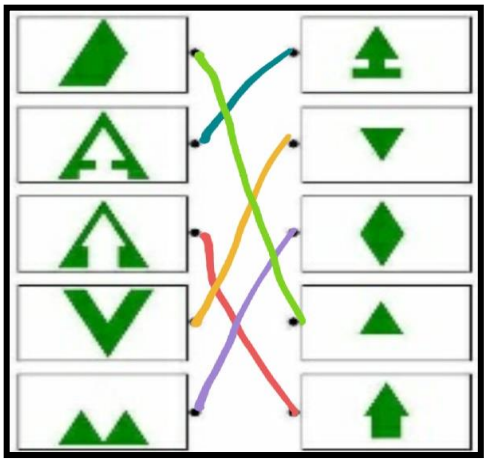
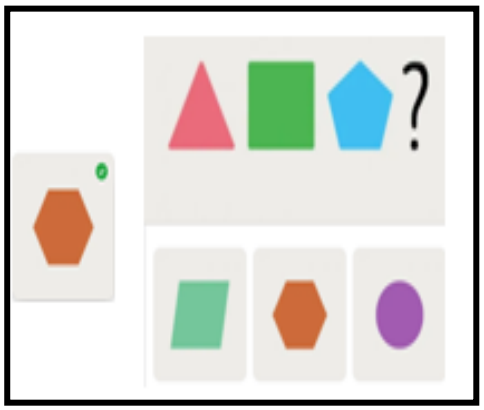
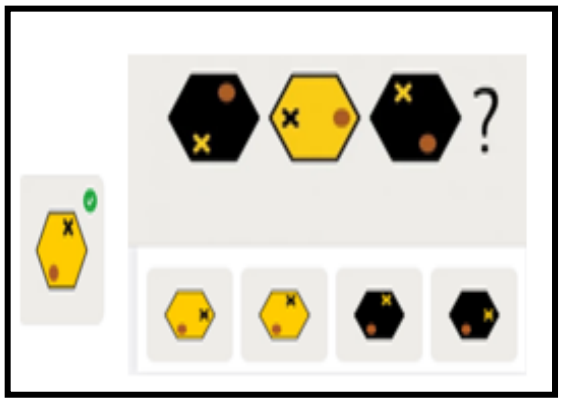
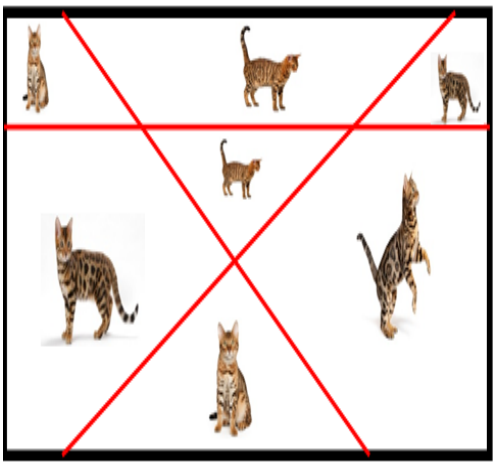
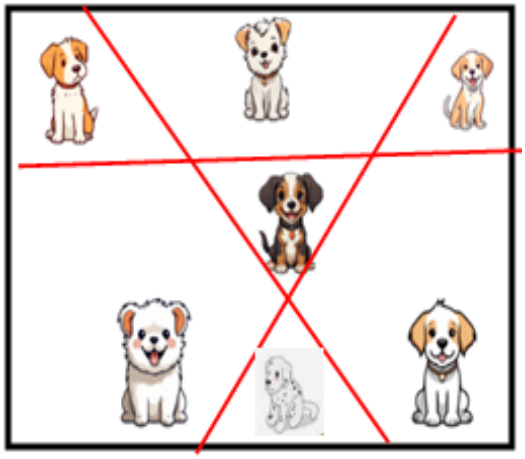
اللعبة 05		/
اللعبة 06		
اللعبة 07		
اللعبة 08		

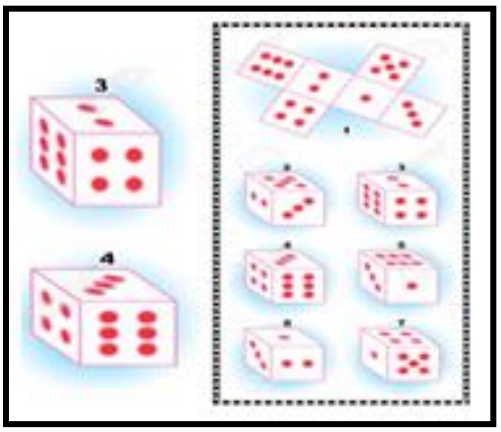
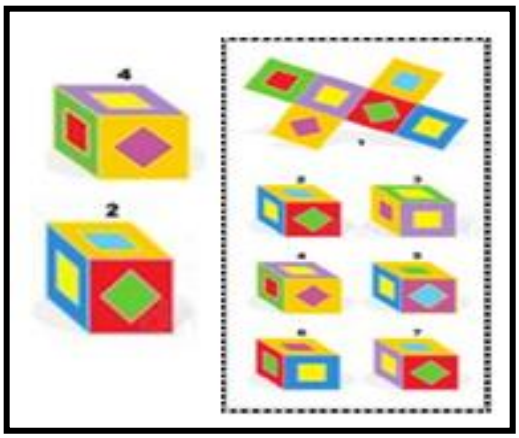
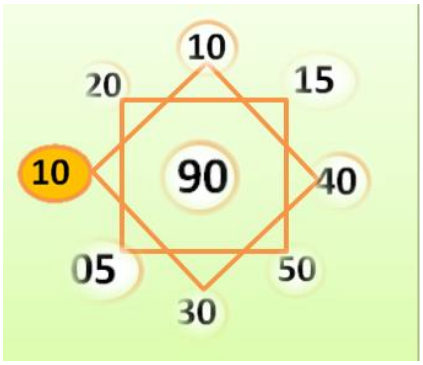
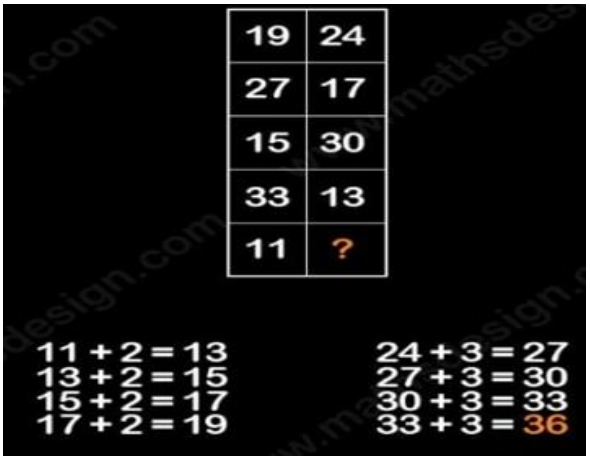
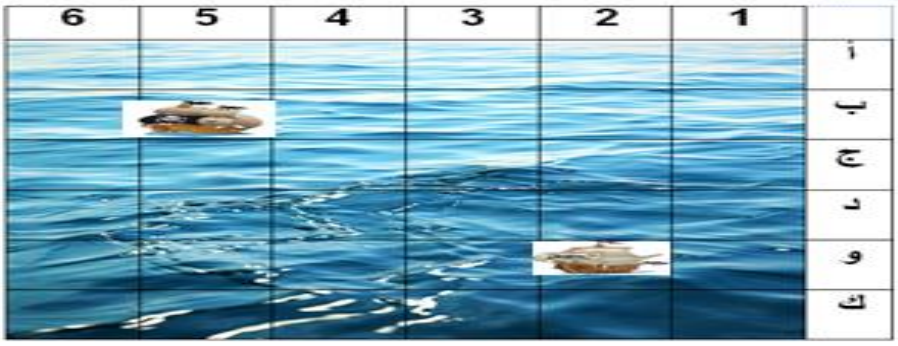
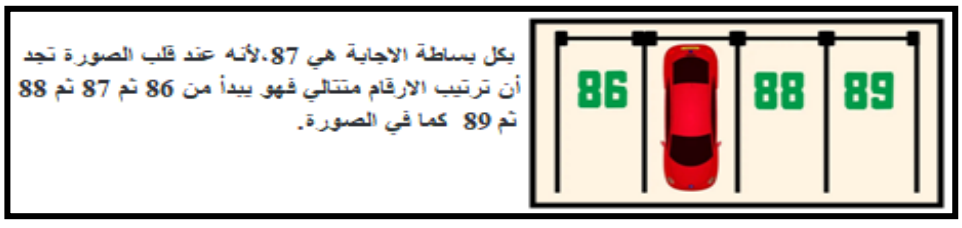
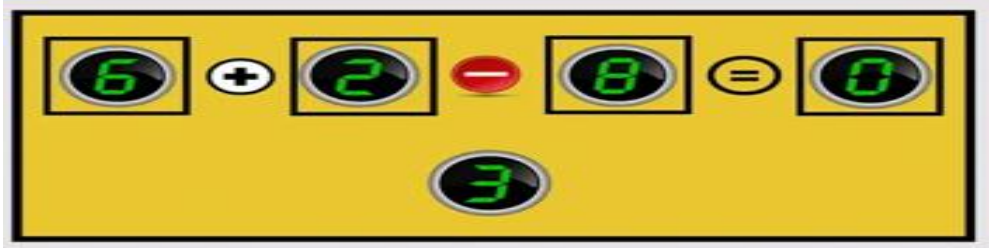
اللعبة 09		
اللعبة 10		
اللعبة 11		
اللعبة 12		

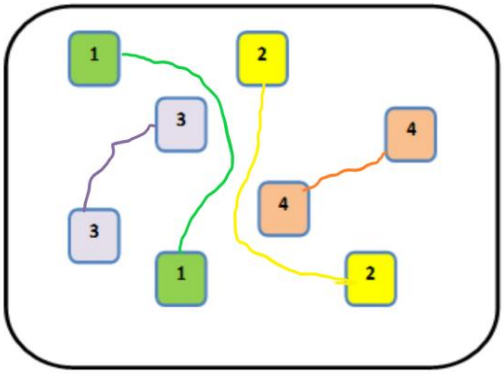
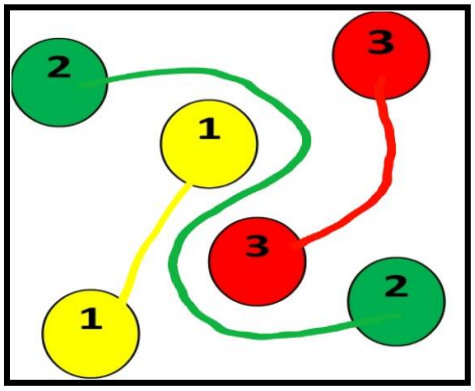
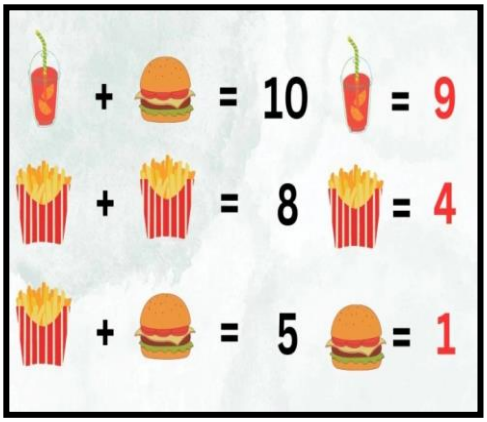
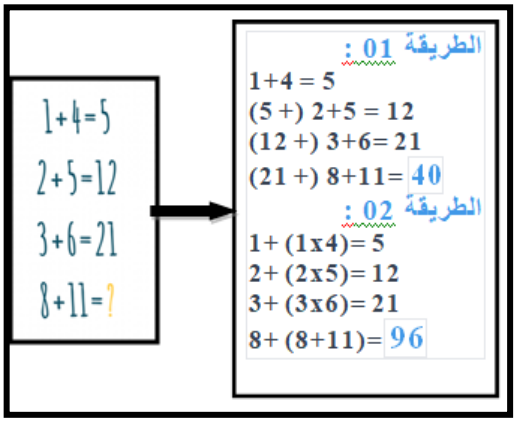
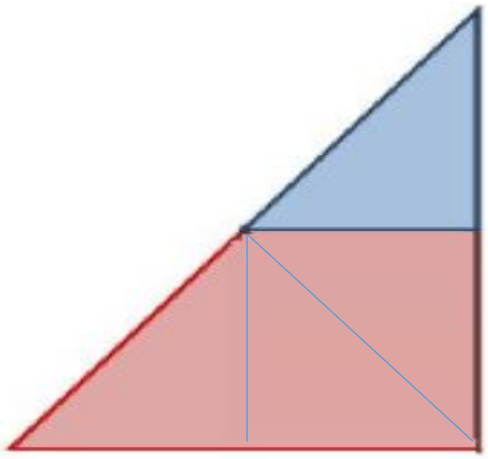
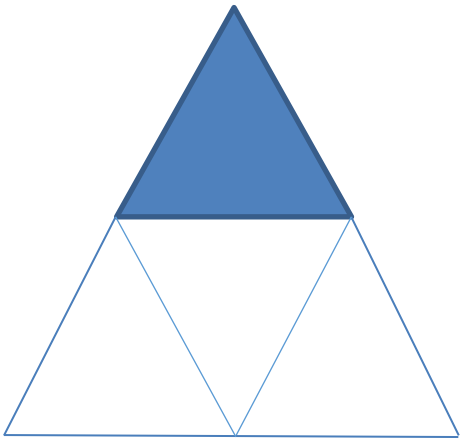
اللعبة 13		L
اللعبة 14		
اللعبة 15		
اللعبة 16		

اللعبة 17		
اللعبة 18		
اللعبة 19		
اللعبة 20		

اللعبة 21		
اللعبة 22		
اللعبة 23		
اللعبة 24		
اللعبة 25		

اللعبة 26		
اللعبة 27		
اللعبة 28	تشكل الدوائر سلسلة من سبع دوائر: الأحمر،الأحمر، الأزرق ،الأحمر، الأخضر، الأزرق، الأحمر. 2	 الشكل ج لا يحتوي على المربع الأحمر
اللعبة 29		

اللعبة 30		
اللعبة 31		
اللعبة 32		
اللعبة 33		

		**اللعبة 34**
		**اللعبة 35**
		**اللعبة 36**

المراجع المكتوبة

- AUTRICE: Caroline Charbonneau ;''Lamanipulation en mathématique au cœur des apprentissages '; Activités et conseils pour un enseignement plus concret ; de 6 à 8 ans (152 pages • ISBN 978-2-7650-6176-2).
- AUTRICE:Marian Small ;ADAPTATION: Vicky Richard ''Grandes idées pour l'enseignement des mathématiques'' Pour acquérir des bases solides afin de mieux accompagner les élèves ; 5 à 9 ans: 200 pages • ISBN 978-2-7650-5671-3
- AUTEURS : Thomas Rajotte et Sabrina Héroux, avec la collaboration d'Émilie Boivin PRÉFACE : Krasimira Marinova '' Le jeu en classe de mathématiques Engager activement les élèves et favoriser leur apprentissage ''– 6 à 12 ans 240 pages • ISBN 978-2-7650-7708-4
- ans AUTEUR: Peter Sullivan ADAPTATION: Nathalie Bisaillon ;''75 défis de raisonnement mathématique Pour libérer le potentiel de tous les élèves''– 6 à 12 ; 240 pages • ISBN 978-2-7650-7723-7 •

المراجع الإلكترونية

- Super Coloring : https://www.supercoloring.com/ dot-to-dots/dragon-head
- shutterstock: https://www.shutterstock.com/fr/
- Number coloring: https://wonder-day.com/fr/coloriages-couleur-parnumero/
- Pinterest: https://pin.it
- Maître lucas: https://maitrelucas.fr/
- Freepik: https://fr.freepik.com/
- EducaPlay: https://fr.educaplay.com/
- iStock: https://www.istockphoto.com/
- Dreamtime: https://www.dreamstime.com/
- JACKFORGE: https://jackforge.com/
- Meilleures Devinettes: https://www.meilleuresdevinettes.com/
- Grande Bibliothèque en RDF gratuits ; 150 JEUX POUR MUSCLER VOS NEURONES : Www.grandebiblio.com

- ألغاز أرقام قابلة للطباعة للأطفال_ موقع ألماني /"Zahlenrätsel für Kinder zum Ausdrucken"//

https://www.raetseldino.de/zahlenraetsel.html

- ألغاز ترفيهية رياضية للأطفال _ موقع كوري // **"어린이를 위한 스포츠 엔터테인먼트 퍼즐"**

https://kr.freepik.com/premium-vector/mathematical-count-game- kids-can-you-solve-this-children-funny-riddle-entertainment-find-right- answer-mathematics-vector-activity-page-game-matching-task-with-bear-hedgehog-fox_33635984.htm

- **ألعاب الرياضيات للأطفال بعمر 7 سنوات _ موقع إيطالي // "Matematica Giochi per bambini di 7 anni"**

https://wordwall.net/it-it/community/matematica/giochi-per-bambini- di-7-anni

- **ألعاب رياضية - موقع روسي // "Спортивные игры для детей"**

https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/matematicheskie-igry