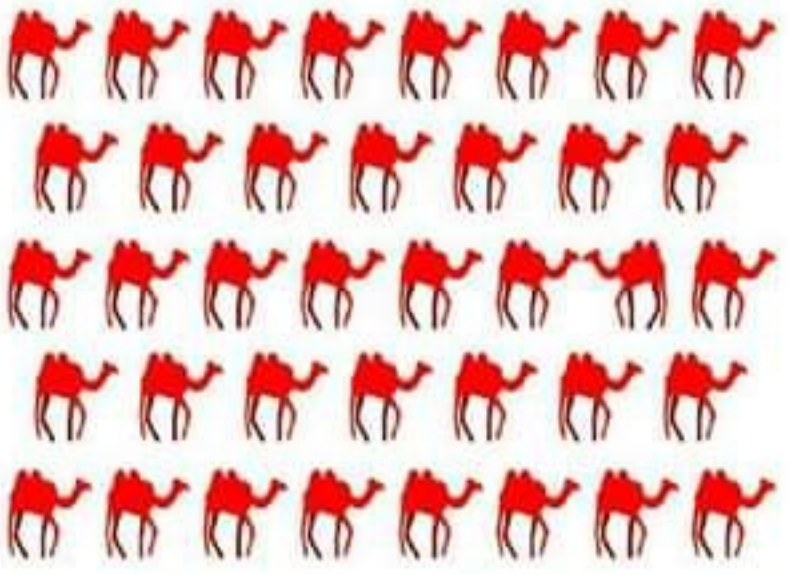
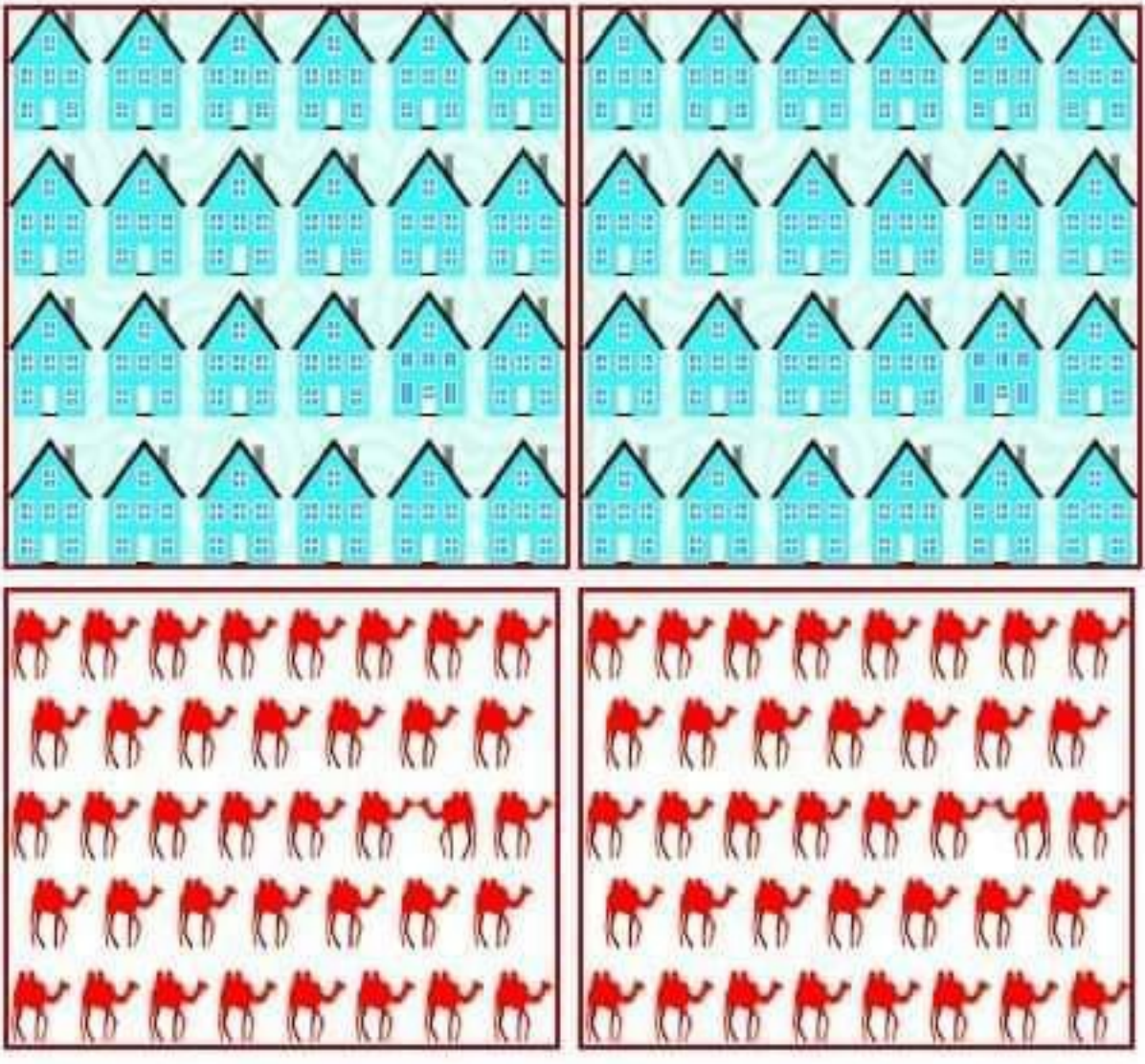
السنة الثانية	بن عبد القادر عبد الصمد	الألعاب الرياضياتية	الشكل الدخيل	الحصة	4

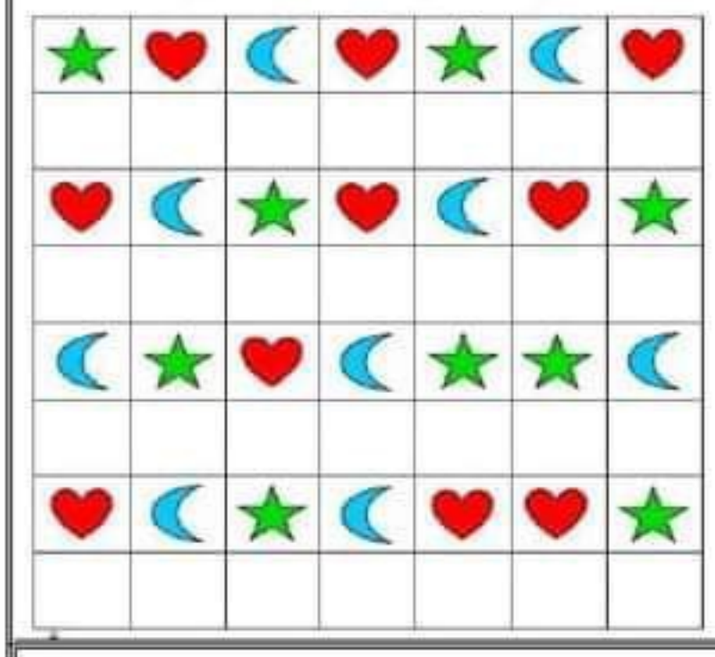
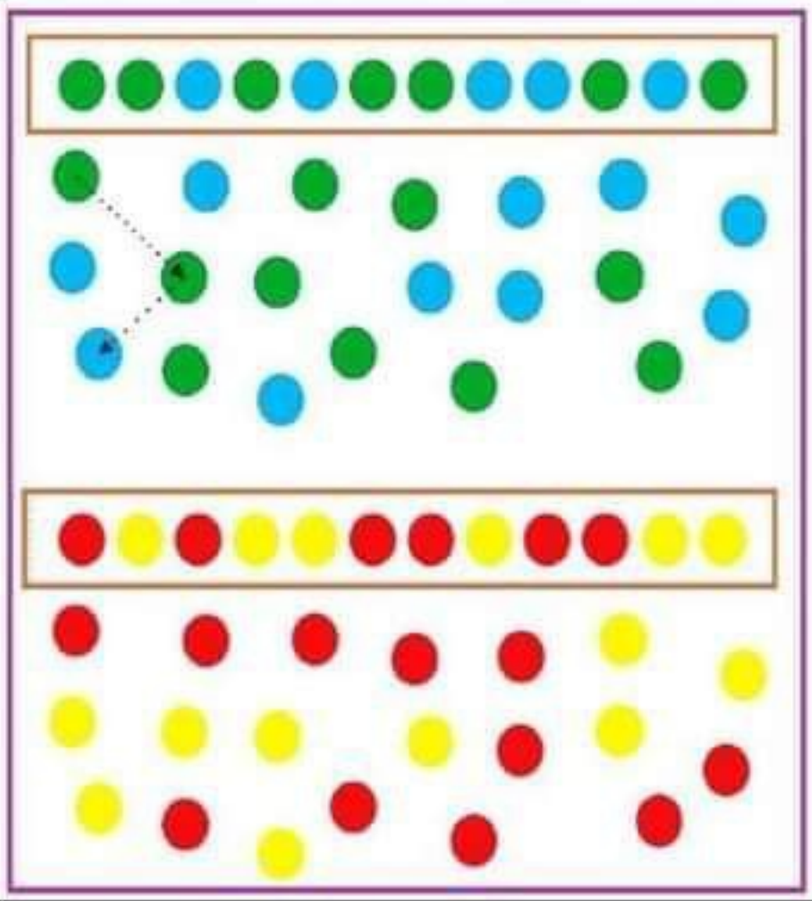
الهدف التعلمي : . تنمية مهارات التمييز واللاملاحظة والتفكير المنطقي لدى اللاعبين	طريقة اللعب :فردي

المراحل	الوضعية التعليمية التعلمية
قواعد اللعبة	- احترام الزمن المخصص لكل فترة - يترك للتلاميذ وقت لانجاز المطلوب منهم
خطوات اللعبة	1- يقدم المعلم البطاقة للمتعلمين : ✓ يطلب المعلم ملاحظة شكل المنازل ✓ التركيز على شكل المنزل الباب النوافذ واللون ✓ التمعن في الصورة واكتشاف الشكل المختلف
التعليمة	2- اليك مجموعة من المنازل - دقق النظر في الصورة التي أمامك واكتشف المنزل الدخيل الذي لا ينتمي لباقي المنازل
العرض والمناقشة	3- يقوم المعلم بالمرورين الصفوف لمتابعة مدى تطبيق التعليمة . مع الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الاجرائية للعبة - بعد الانتهاء من العمل تعرض الاعمال للمناقشة للتوصل الى النتيجة النهائية مع استنتاج تقنيات ايجاد المنزل الدخيل
التوسع في المفهوم	4- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه اكثر صعوبة ✓ يوزع المعلم على المتعلمين بطاقة جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الاصلية بسهولة بنموذج اخر ✓ يطلب المعلم ملاحظة الحيوان . ما اسمه أين يعيش ✓ يطلب المعلم من المتعلمين البحث عن الجمل المختلف عن بقية الجمال ✓ عرض الاعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين مع التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	- - توفر تجربة تعلمية وممتعة للتفكير المنطقي - تطور قدرة الطفل على قوة الملاحظة والتركيز - التركيزعلى التخمينات الاولية التي يقدمها التلاميذ وتثمينها - البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الادراك والسرعة

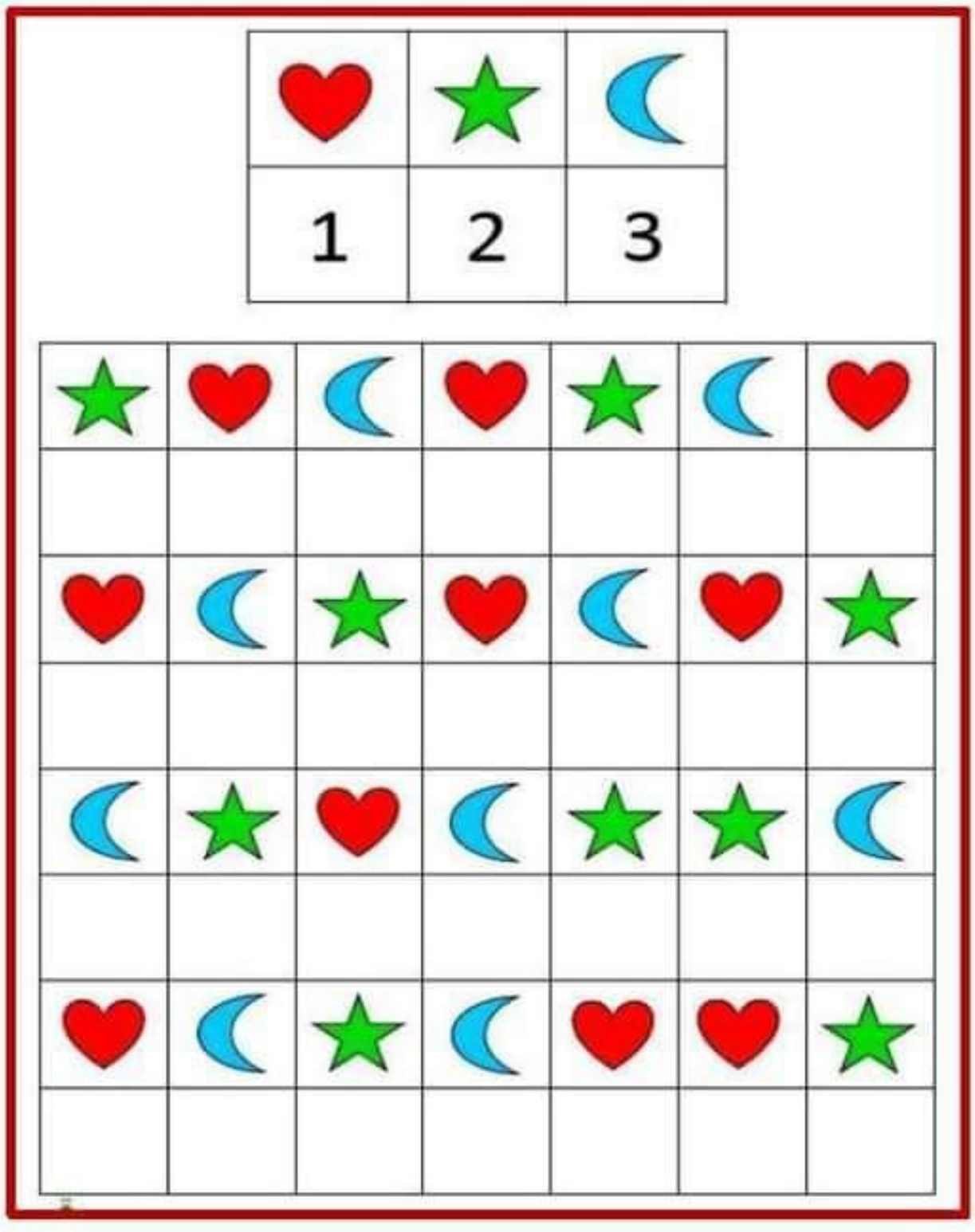
اللعبة رقم 01 : لعبة الدخيل	السنة الثانية

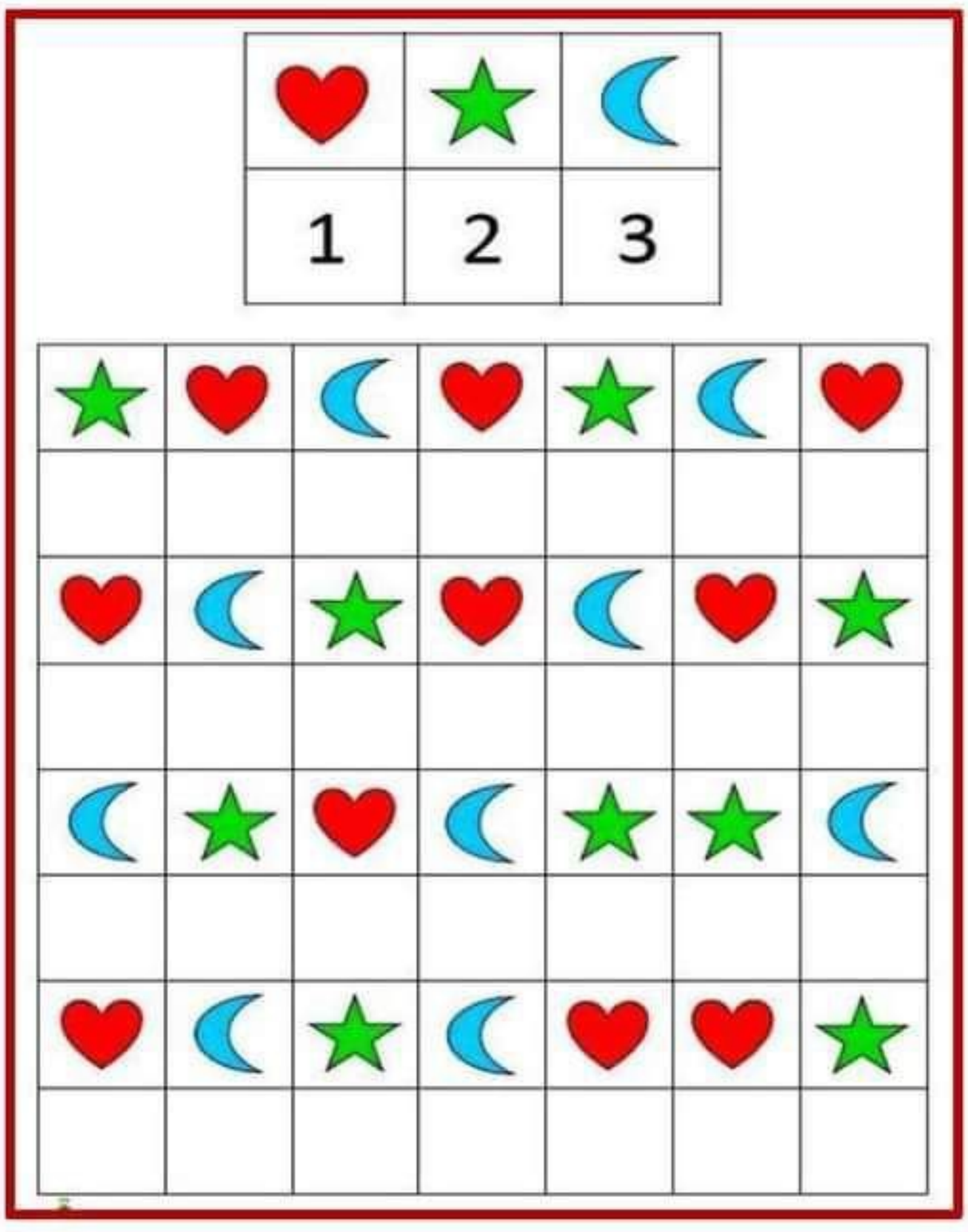


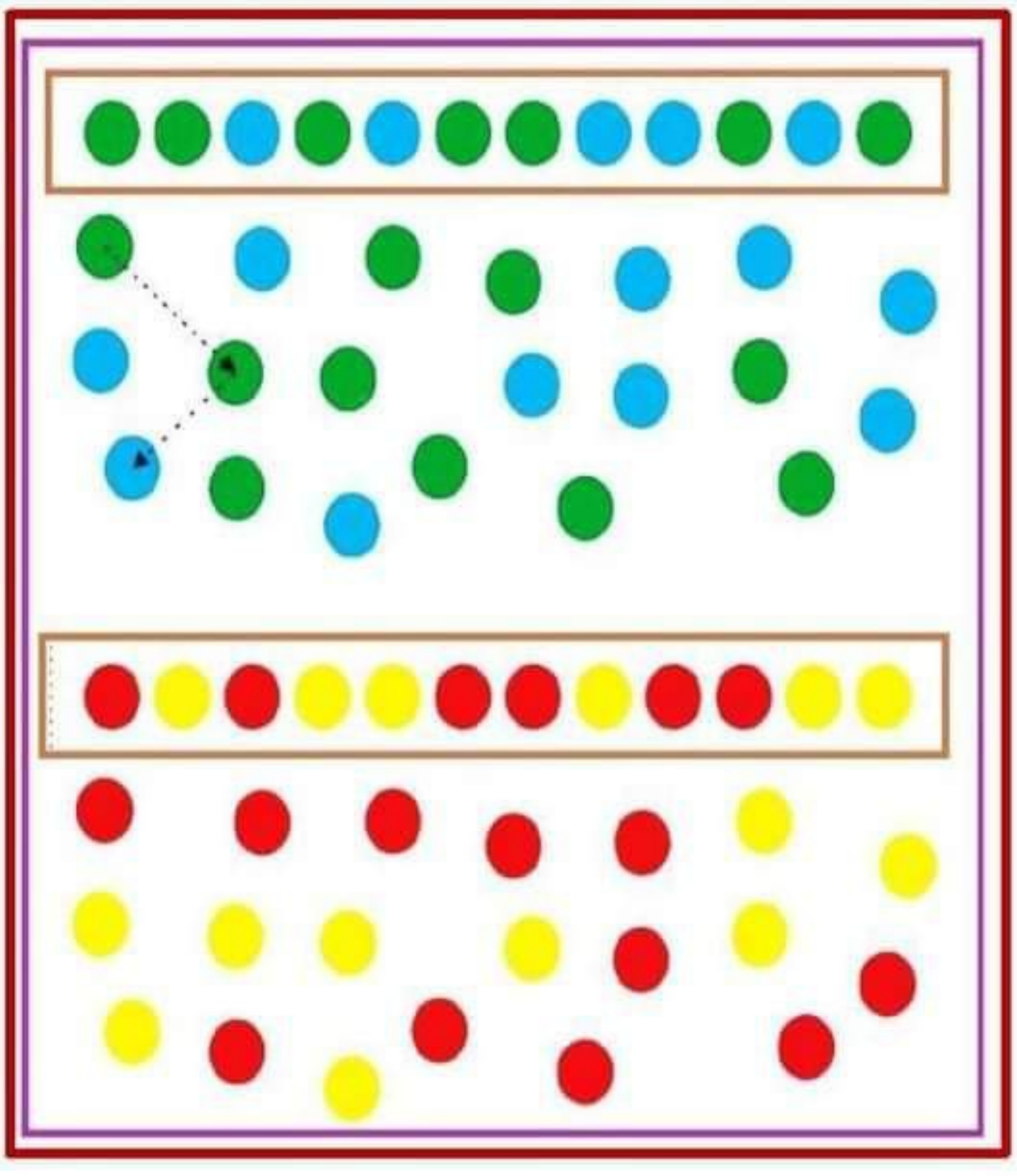
السنة الثانية	بن عبد القادر عبد الصمد	الألعاب الرياضياتية	مهمة التشفير	الحصة	2
الهدف التعلمي : تحديد مشكلات الترميز والتشفير وحلها عن طريق تطوير مهارات الملاحظة والتحليل والتركيب				طريقة اللعب :فردي	

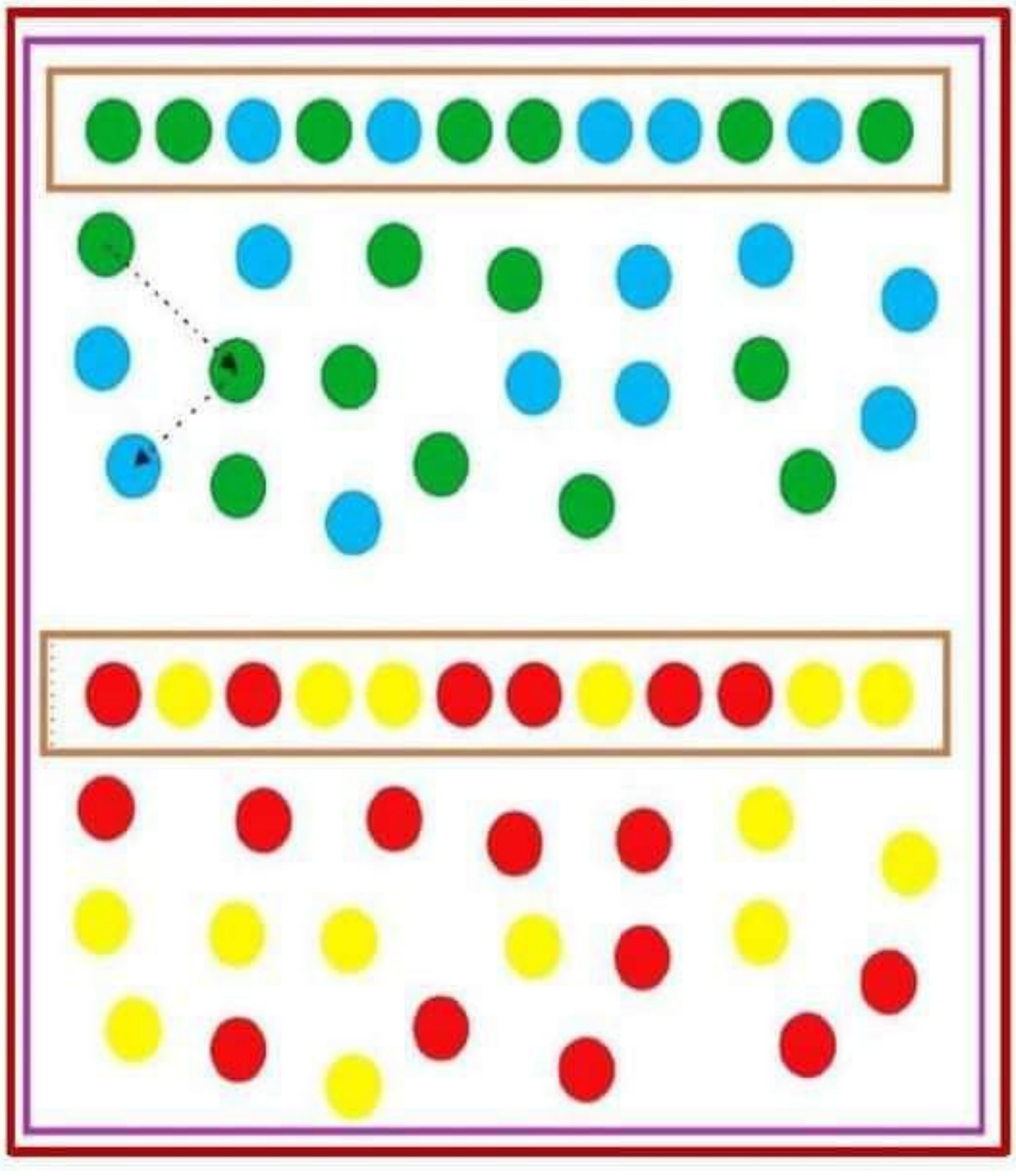
المراحل	الوضعية التعليمية التعلمية
قواعد اللعبة	-تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة – يتم بناء اللعبة بمر افقة المعلم - اقصاء اللاعب الذي يظهر نتيجته
خطوات اللعبة	1- يقدم المعلم البطاقة للمتعلمين : ✓ يسال المعلم في كل مرة ماهي الاشكال الموجودة في البطاقة ✓ اذكر لون كل شكل ✓ يطلب المعلم من المتعلمين الى التفكير بشكل دقيق لتحديد وكتابة الرقم المناسب لكل شكل 
التعليمة	2- اليك الرسومات التالية تمعن فيها ثم اكتب الرقم المناسب اسفل كل شكل
العرض والمناقشة	3- يقوم المعلم بالمرورين الصفوف لمتابعة مدى تطبيق التعليمة . مع الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الاجر ائية للعبة - بعد الانتهاء من العمل تعرض الاعمال للمناقشة للتوصل الى كتابة الرقم المناسب أسف كل شكل
التوسع في المفهوم	4- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه اكثر صعوبة ✓ يوزع المعلم على المتعلمين بطاقة جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الاصلية بسهولة بنموذج اخر ✓ يطلب المعلم من المتعلمين ان يصل بين الالوان حسب تسلسل الالوان الموجود في الاعلى ✓ عرض الاعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين مع التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	- -- تطور قدرة الطفل على قوة الملاحظة والتركيز - تعرف اللاعبين بمفهوم التشفير وفك الشفرات بطريقة بسيطة - التركيز على التخمينات الاولية التي يقدمها التلاميذ وتثمينها - البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الادراك والسرعة

اللعبة رقم 02 : لعبة مهمة التشفير	السنة الثانية

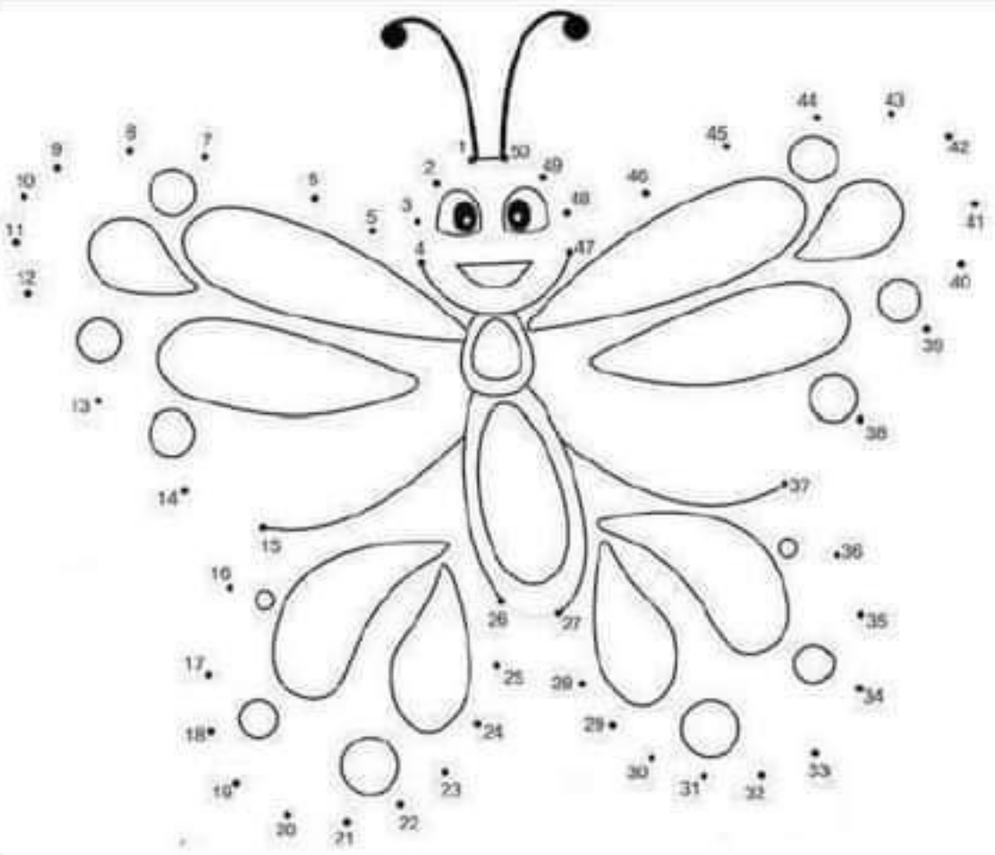
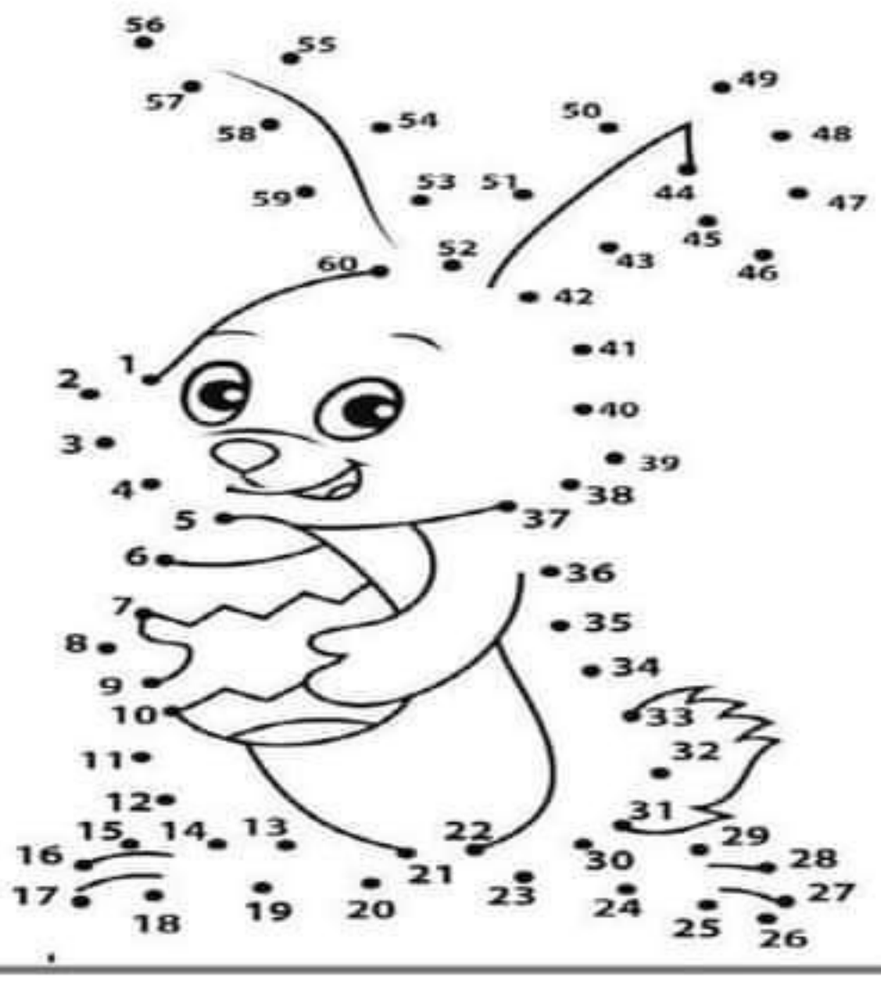




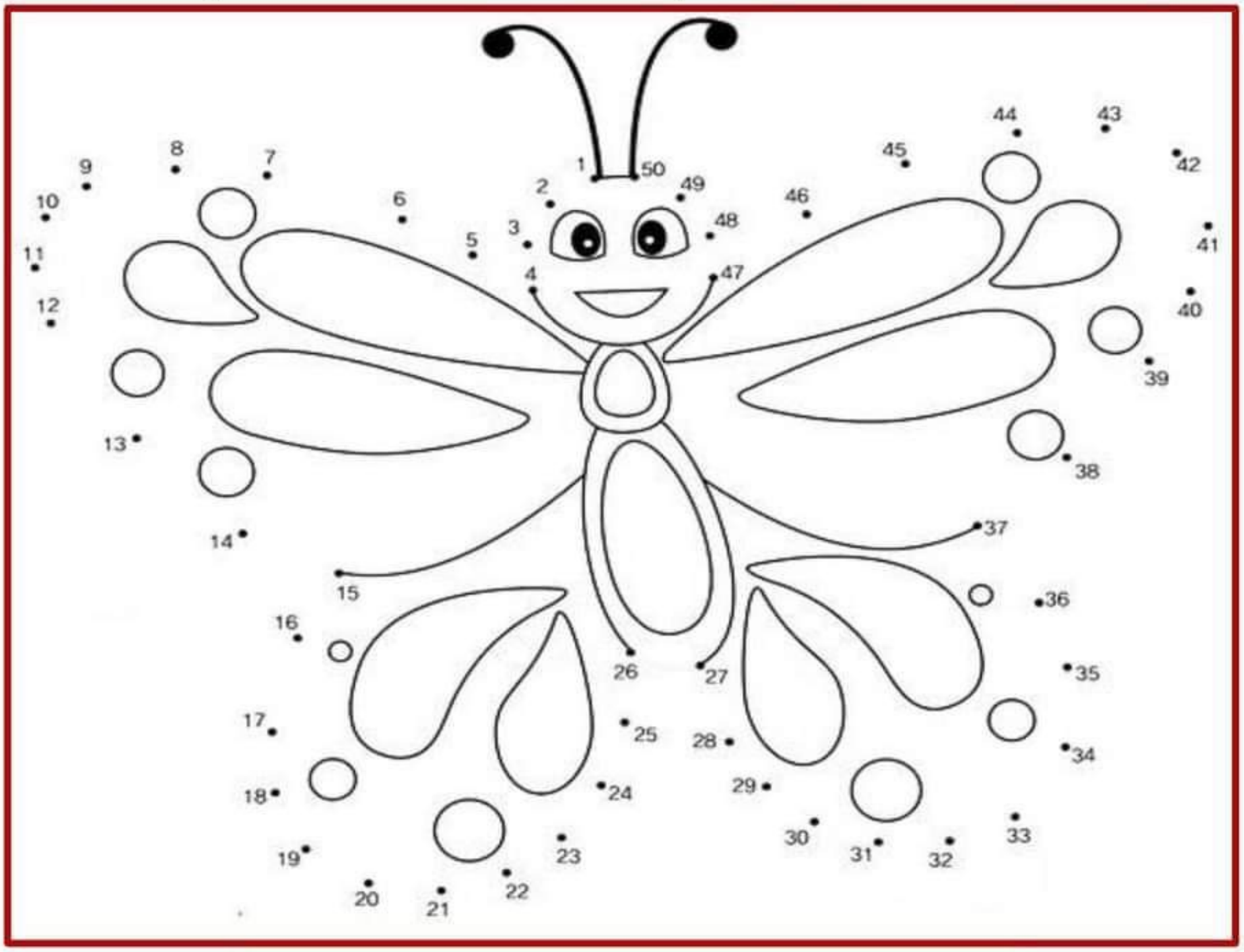


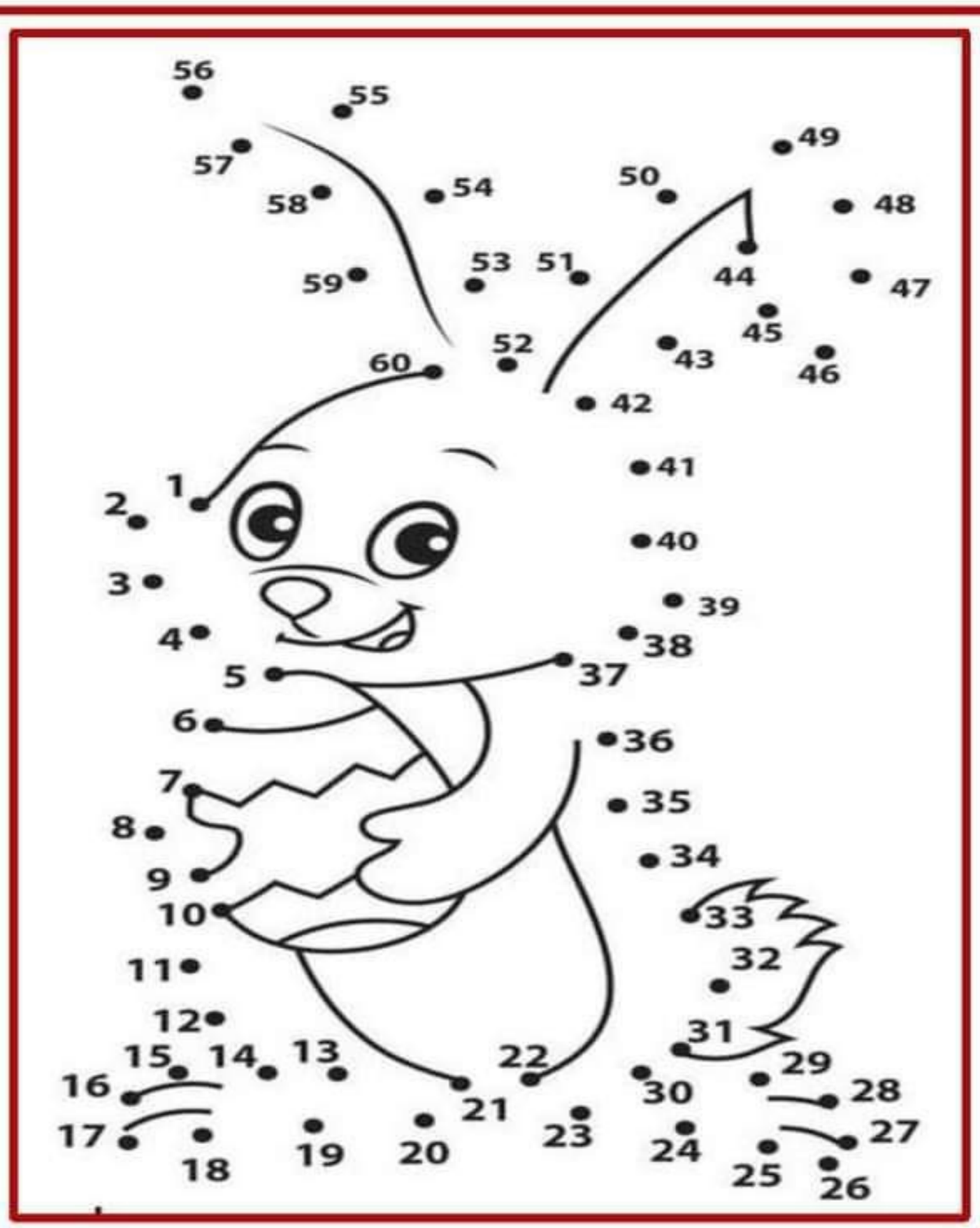


السنة الثانية	الالعاب الرياضياتية	بن عبد القادر عبد الصمد	الربط التسلسلي للأرقام	الحصة	3
الهدف التعلمي : .تنمية المهارات الحركية الدقيقة والتدريب على قوة الملاحظة والتفكير السليم - تعزيز فهم العلاقة بين الارقام وترتيبها والتطوير الحسي الحركي				طريقة اللعب :فردي	

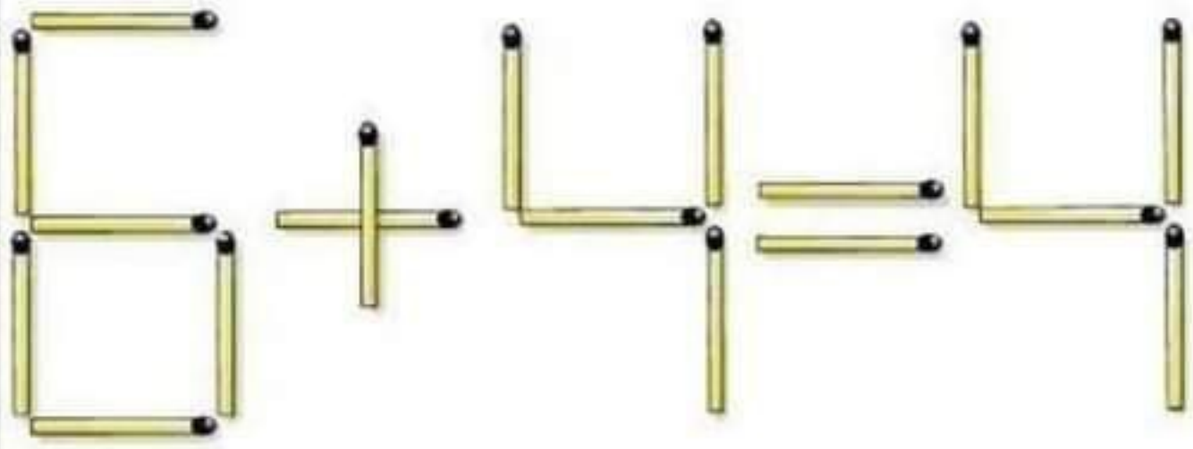
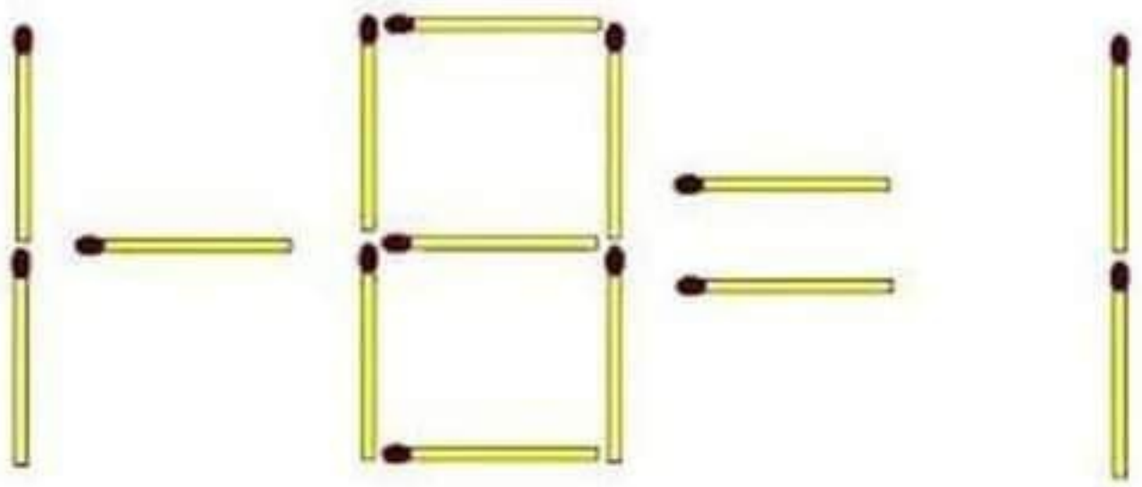
المراحل	الوضعية التعليمية التعلمية
قواعد اللعبة	- احترام الزمن المخصص لكل فترة وتحديده - استخدام قلم الرصاص - ابدأ من النقطة 1 - توصيل النقاط بالترتيب التصاعدي الى اخر نقطة - احترام تقنيات التلوين
خطوات اللعبة	2- يقدم المعلم البطاقة للمتعلمين : ✓ ابدأ بتحديد النقطة رقم 1 على الورقة ✓ استخدم قلمك لتوصيل النقطة رقم 1 بالنقطة رقم 2 ✓ واصل التوصيل بين النقاط بالترتيب ✓ لون الصورة المتحصل عليها ✓ يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم 
التعليمة	3- لديك هنا صورة مرقمة - ابدأ من النقطة 1 وتابع توصيل النقاط بالترتيب التصاعدي حتى تنهي كل النقاط ستظهر لك صورة مميزة
العرض والمناقشة	4- يقوم المعلم بالمرورين الصفوف لمتابعة مدى تطبيق التعليمة ، مع الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الاجرائية للعبة - بعد الانتهاء من العمل تعرض الاعمال للمناقشة للتوصل صورة من خلال الربط بين الارقام
التوسع في المفهوم	5- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه اكثر صعوبة ✓ يوزع المعلم على المتعلمين بطاقة جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الاصلية بسهولة بنموذج اخر ✓ ابدأ من النقطة 1 وتابع توصيل النقاط بالترتيب التصاعدي حتى تنهي كل النقاط ستظهر لك صورة مميزة ✓ عرض الاعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين مع التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	- تطور قدرة الطفل على قوة الملاحظة والتركيز - -تعد اللعبة ممتعة ومشوقة لاطفال هذه المرحلة - تنمي القدرات العقلية للطفل وتعززها - التركيزعلى التخمينات ال اولية التي يقدمها التلاميذ وتثمينها

اللعبة رقم 3 : الربط التسلسلي للأرقام	بن عبد القادر عبد الصمد	السنة الثانية





السنة الثانية	الالعاب الرياضياتية	بن عبد القادر عبد الصمد	أعواد الثقاب	الحصة	04
الهدف التعلمي : .تنمية الذكاء ومهارات التفكير الابداعي من خلال التدريب على التركيز وسرعة الحل				طريقة اللعب :فردي	

المراحل	الوضعية التعليمية التعلمية
قواعد اللعبة	- احترام الزمن المخصص لكل لذلك - تحريك عود ثقاب واحدأو اثنين أو اضافة عود واحد - يجب ان تكون النتيجة النهائية صحيحة
خطوات اللعبة	✓ يقدم المعلم الخشيبات او اعواد الثقاب للمتعلمين ✓ يكتب المعلم العملية على السبورة ويطلب منهم تشكيلها بالخشيبات ✓ يتعرف على نوع العملية الحسابية ✓ التركيزعلى الارقام والعلامة 
التعليمة	2- حدد العود الذي يمكن تحريكه لتصحيح العملية - قم بتحريك عود ثقاب واحد فقط بحيث تصبح العملية صحيحة
العرض والمناقشة	3- يقوم المعلم بالمرورين الصفوف لمتابعة مدى تطبيق التعليمة . مع الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الاجرائية للعبة بعد الانتهاء من العمل تعرض الاعمال للمناقشة للتوصل الى النتيجة النهائية 8-4 =4
التوسع في المفهوم	4- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه اكثرصعوبة ✓ يوزع المعلم على المتعلمين بطاقة جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الاصلية بسهولة بنموذج اخر ✓ قم بتحريك عود ثقاب واحد فقط بحيث تصبح العملية صحيحة 1+0=1 ✓ عرض الاعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين مع التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	- التركيزعلى التخمينات الاولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها - توفرتحديا فكريا وتمارين للعقل - تعزيز القدرة على حل المشكلات - تعلم مفاهيم جديدة في الرياضيات وتطبيقها بطريقة ممتعة وتفاعلية - تعزيز التفكير المكاني والبصري - تشجع روح التنافس بطريقة صحيحة

بن عبد القادر عبد الصمد	اللعبة رقم 4 : أعواد الثقاب	السنة الاولى