

السنة الأولى

النشاط : الألعاب الرياضياتية

اللعبة : رقم 13

الموضوع : المタهه

الهدف التعلمى : تطوير الذاكرة البصرية و مهارات حل المشكلات و اتخاذ القرار .

المراحل	الوضعيات التعليمية والنشاط المقترن
قواعد اللعبة	<p>احترام الزمن المخصص للعبة .</p> <p>يسمح باستعمال الممحاة لمرة واحدة فقط .</p> <p>تلوين المسار بعد تعينه بقلم الرصاص .</p>
خطوات اللعبة	<p>- توزيع بطاقة على كل لاعب :</p> <p>- لاحظ جيداً المタهه ماذا يوجد فيها .</p> <p>- ساعد القردة للوصول إلى النخلة دون أن يقطع مسارها شيء .</p> <p>دعوة التلاميذ إلى التفكير في المطلوب منهم .</p>
التعلمية	<p>تحتاج القردة للوصول إلى النخلة ساعدتها على ذلك دون أن يقطع مسارها شيء .</p>
التوسيع في المفهوم	<p>- يتم تكيف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة .</p> <p>- توزيع ورقة عمل جديدة .</p> <p>- لاحظ جيداً المタهه ماذا يوجد فيها .</p> <p>- ساعد ربان السفينة للوصول إلى السفينة .</p> <p>عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين .</p> <p>التصحيح الجماعي ثم الفردي .</p>
التقييم	<p>تشجع المتأهله للمتعلمين على التفكير بطرق غير تقليدية .</p> <p>تساعد على التفكير بشكل منطقي و استراتيجي .</p> <p>يعزز التحكم الحركي الدقيق و مهارات حل المشكلات .</p>







