مذكرات الأستاذ

الألعاب الرياضياتية

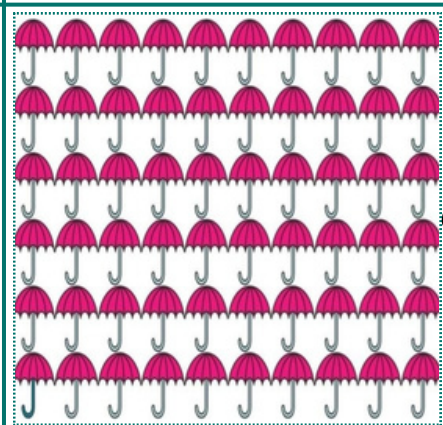
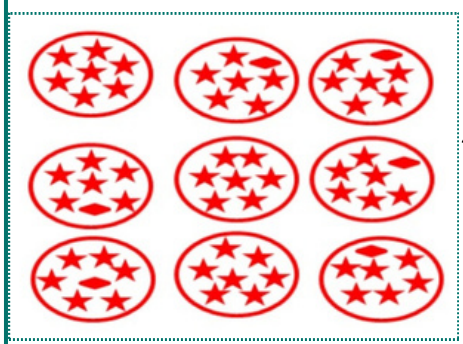
فن إعداد الأستاذ

عمراني علي

السنة 2 ابتدائي

2024 / 2025

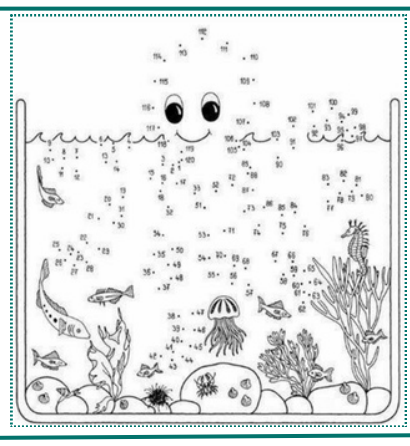
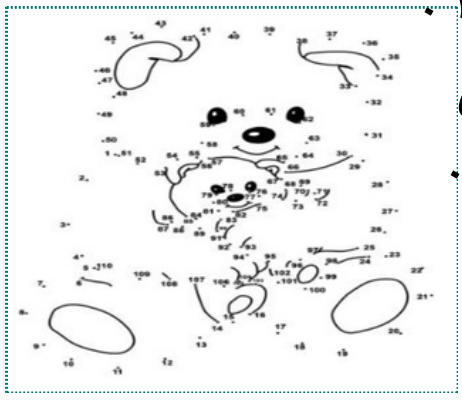
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	إيجاد الدخيل	الحصّة : 1	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات التمييز والملاحظة والتفكير المنطقي لدى اللاعبين .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ تتطلب اللعبة من اللاعبين تحليل الأنماط واستخدام المنطق لتحديد العنصر الذي لا ينتمي إلى المجموعة أو للذي يخالف القاعدة. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب هذه اللعبة تحفيز اللاعبين على استخدام الملاحظة والتركيز ، حيث يحتاجون إلى البحث عن الفروق الدقيقة بين الأشكال المتطابقة وتحديد الشكل الذي يختلف عن بقية الأشكال الأخرى . 	يفهم المطلوب و يتتبّع خطوات الإنجاز
التعليمة	● إليك الشكل المقابل لاحظ عناصره جيدا ، واستخرج العنصر الدخيل المختلف عن العناصر الأخرى .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها ، بشرح خصوصية العنصر الدخيل و وجه الاختلاف.	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تعزز اللعبة القدرة على التمييز بين الأشكال وتنمية مهارات الملاحظة و التفكير المنطقي ، و توفر تجربة تعلمية وممتعة للتفكيالمنطق وحل المشكلات .	يستنتج

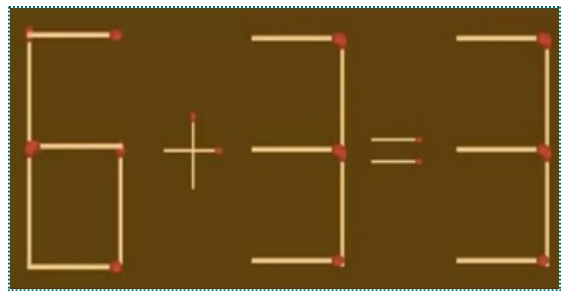
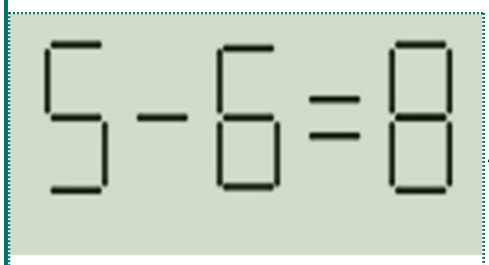
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	مهمة التشفير	الحصّة : 2	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تحديد مشكلات الترميز والتشفير وحلها عن طريق تطوير مهارات الملاحظة و التحليل و التركيب .				

المراحل	الوضعيّة التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط. ـ إقصاء اللاعب الذي يظهر نتيجته . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ بطاقة الأشكال بالألوان. ـ القطن الملون ، أو قريصات ملونة وخشيبات .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● يتم توزيع بطاقة الأشكال الملونة على كل لاعب. ● الحديث عن الأشكال المعروضة والألوان (مع ترك فرصة للأطفال للتعبير عن الألوان التي يحبونها مع ربطهامع أي شيء في الحياة اليومية مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللون). ● الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقة بالتعليمة المرتبطة باللعبة. ● شرح التعليمة من قبل المعلم حيث: ـ يجب على اللاعب اختيار الرمز المناسب الموجود تحت كل شكل في البطاقة العلوية ووضعه في الشكل المناسب له في البطاقة السفلية بناء على مطابقة النمط اللوني. ● يجب أن يتوافق الرمز مع الشكل المختار ومع نمط الألوان والترتيب المحدد	يفهم المطلوب و يتبّع خطوات الإنجاز
التعليمة	● لاحظ البطاقة العلوية والرموز التي وضعت تحت كل شكل من أشكالها اختر منها الرقم المناسب لملء فراغات البطاقة السفلية .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصل إليها . التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها . ● البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة. ● تتويج الفائز بتاج المشفر الصغير .	يناقش
التوسّع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . / ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■لعبة المشفر الصغير وسيلة ممتعة وشيقة، تعرف اللاعبين على مفهوم التشفير يفك الشفرات بطريقة بسيطة. ■ تنمي اللعبة الصبر و المثابرة عند اللاعبين و تساعدهم على عمل تذكر الأنماط والقواعد. .	يستنتج

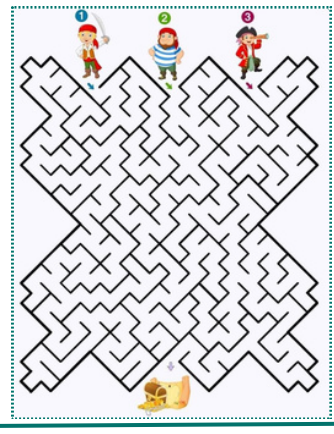
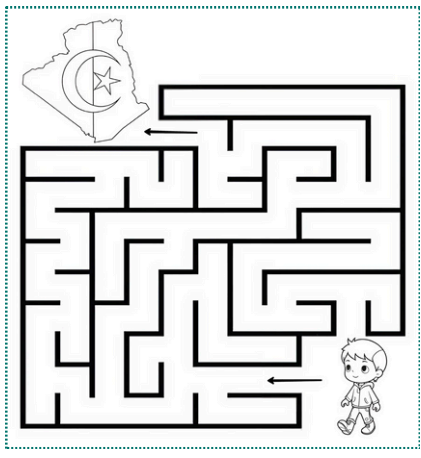
الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى : الربط التسلسلي للأرقام	الحصّة : 3	السنة الثانية ابتدائي	
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025	
الهدف التّعلّمي : تنمية المهارات الحركية الدقيقة والتدريب على قوة الملاحظة والتفكير السليم .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ الربط بين الأعداد تصاعديا . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التركيز و الانتباه أثناء تتبع الأرقام وربطها بشكل صحيح . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● إليك صورة غير واضحة الملامح قم بوصل الأرقام بشكل تسلسلي ثم لون الحيز لتكتشف الصورة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ لعبة الربط بين الأعداد بالترتيب التصاعدي لتشكيل الرسم ثم تلوينه تجمع بين التعليم والتسلية ، مما جعلها أداة تعليمية فعالة وممتعة لتطوير مجموعة واسعة من المهارات لدى اللاعبين .	يستنتج

الميدان : الأعـداد و الحسـاب	المحـتـوى : أعـواد الثـقـاب	الحصّة : 4	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية الذكاء ومهارات التفكير الإبداعي من خلال التدريب على التركيز و سرعة الحل .			

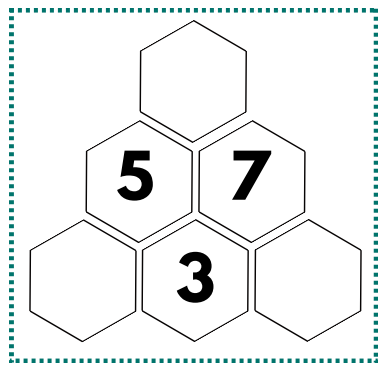
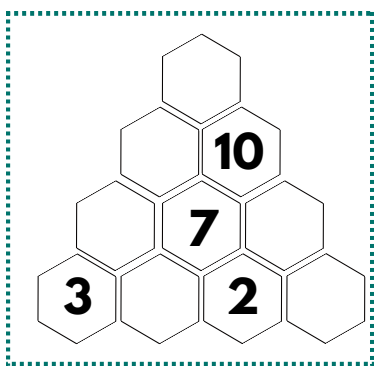
المراحل	الوضعيـة التّعليميّـة التّعلّـميّة	التّقـويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ تحريك عود ثقاب واحد أو اثنين أو إضافة عود واحد . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ عيدان ثقاب .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب اللعبة تركيزا عاليا للعثور على العود الصحيح لتحريكه دون التسبب بخطأ في العملية الحسابية. ● يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييمية	● أمامك مساواة غير صحيحة ، اجعلها صحيحة بإضافة عود ثقاب واحد.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .  اجعل المساواة صحيحة بتحريك: - مرة عود واحد - مرة أخرى عُودين	ينجز باتباع نفس الخطوات
الحوصلة	■ 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 للمناسب لتحريكه معرفة مكانه وتأثيره على الأرقام والعلامات الحسابية الأخرى، مما يعزز التفكير المكاني والبصري .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى : مسابقة في المتاهة	الحصّة : 5	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : جماعي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تحسين المهارات الحركية الجسمية و المهارات الحركية البصرية .			

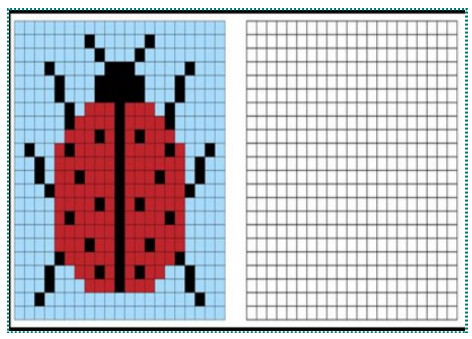
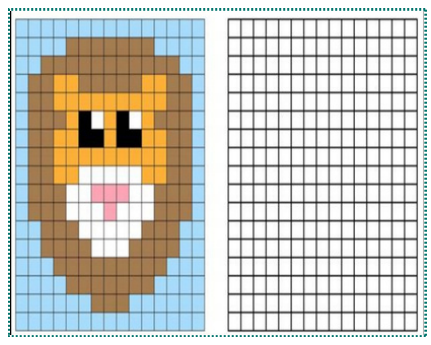
المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ لعبة التنافس في متاهات للوصول الأول . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل ـ ميقاتي ـ السبور ة ـ جدول التقييم الجولات .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يتطلب السباق داخل المتاهة مستوى عال من التركيز و الانتباه لتجنب الأخطاء والوصول إلى هدف 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)	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● يتطلب من اللاعبين الثلاث أن يختار كل واحد منهم المسلك السهل للوصول إلى الكنز في أقل وقت ممكن.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
الحوصلة	■ لعبة التنافس في المتاهات ، تجمع بين التعليم و الترفيه ، مما يجعلها وسيلة فعالة لتعزيز مجموعة متنوعة من المهارات الهامة كالمهارات البصرية والذهنية ، بالإضافة إلى تثمين العمل الجماعي وتعزيز روح التنافس والدعم الحركي و التدقيق ما يؤدي إلى رفع من مستوى الثقة و توفير تجربة لعب ممتعة ومثيرة .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى : هرم الأعداد	الحصّة : 6	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فردي	الزّمن : 30 د	مدرسة فلاق محمد

الهدف التّعلّمي : تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد .

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ـ تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد ، مما يساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● للوصول إلى قمة الهرم ، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ يطلب من المتعلمين القيام بعمليات الجمع للوصول إلى قمة الهرم . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ لعبة هرم الأعداد تعتبر وسيلة فعالة وممتعة لتعزيز مجموعة واسعة من المهارات الحسابية والمنطقية والاجتماعية ، مما يجعلها أداة تعليمية قيمة لتطوير قرات اللاعبين بطرق مبتكرة وجذابة كما أنها تساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد .	يستنتج

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	اللغز	الحصّة : 7	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب :	فردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تطوير مهارات التنظيم والتصنيف، التحليل والفهم واستخدام معاني الرموزوتطبيقها في السياق المناسب .				

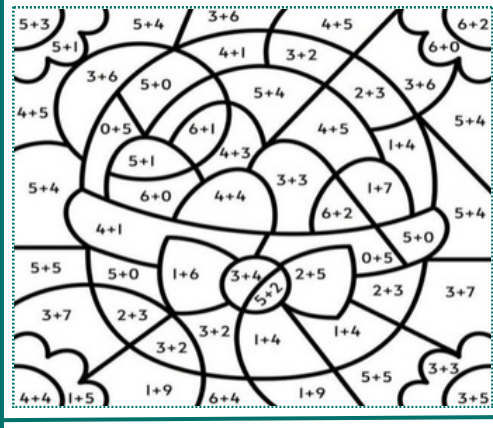
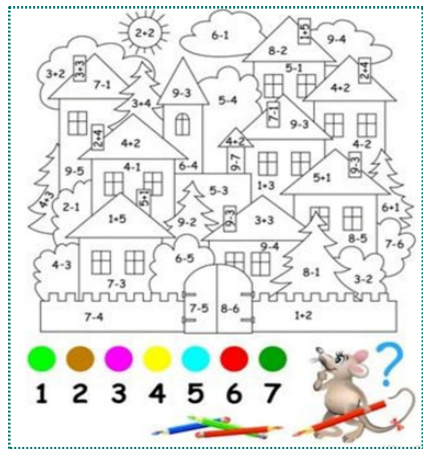
المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلّم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تحديد موقع كل مربع باستخدام التماثل المحوري . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب اللعبة القيام بتركيب الوحدات للحصول على تمثيل الصورة . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● للحصول على الصورة الكاملة ، قم بجمع والوحدات ووضعها في مكانها المناسب .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■فن التركيب اللوني جزء من الفن الرقمي يتم فيه انشاء الصورة عن طريق مجموعة من المربعات الملونة ، و هذه المربعات هي أساس الصور الرقمية والتي يمكن رؤيتها بدقة منخفضة للغاية .	يستنتج

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	لعبة الفروق	الحصّة : 8	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على الانتباه و التركيز و التعرف على التفاصيل .				

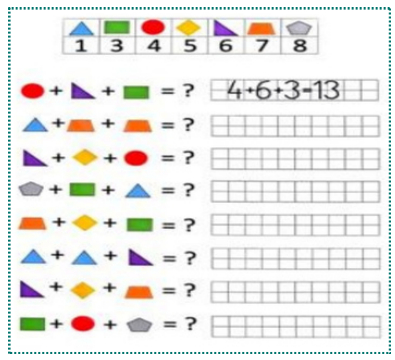
المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يتوجب على اللاعب التركيز في الصورتين و التعرف عل التفاصيل . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة . ● التركيز و الانتباه لمعرفة الخطأ في الصورة . ● يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● ابحث عن الاختلافات الموجودة بين الصورتين المتطابقتين .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تكمن فائدة لعبة الفروق في الترفيه و التسلية ، وأيضا لها فوائد تدريبية فلعبة الاختلافات بين الصور ستزيد من قدرة اللاعبين على الانتباه و التركيز ووالتعرف على التفاصيل. .	يستنتج

مدرسة فلاق محمد

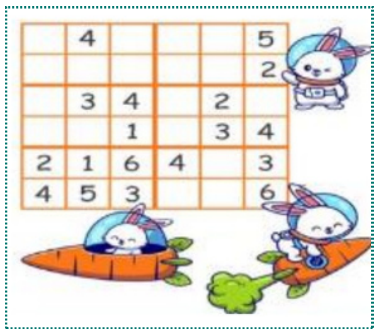
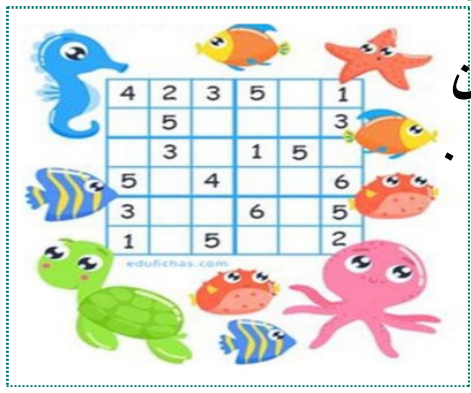
الميدان : الأعـداد و الـحـسـاب		المـحـتـوى :	أحـسـب و ألـوّن	الحصّة : 9	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط :	ألـعـاب رياضـيـاتـيـة	طريقة اللعب :	فـــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تطوير المهارات الحسية و الذهنية و الإدراك البصري .					

المراحل	الوضعيـة التّعليميّـة التّعلّـميّـة	التّقـويـم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ التلوين المرتبط بنتائج العمليات الحسابية . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة عمل لكل فرد ـ أقلام ملونة .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على إنجاز عمليات حسابية ثم التلوين حسب المفتاح المقدم لهم . ـ يترك للاعلين وقت للتفكير في المطلوب منهم . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييم	● للحصول على صورة جميلة ، قم بحساب نتيجة العمليات الحسابية حسابا ذهنيا بسرعة ود قة ثم لوّنها حسب المفتاح المرفق بالصورة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ يساعد التلوين عل تعزيز الفهم من خلال تحويل المفاهيم المجردة إلى صور مرئية ، مما يساعد اللاعب على ما يلي : ـ تذكر المعلومات واستيعابها . ـ يعزز التلوين القدرة عل التنسيق بين اليد والعين وتحسين المهارات الحركية الدقيقة إضافة إلى تطوير الإدراك البصري . ـ تثمين كل الأعمال المقدمة وتشجيع اللاعبين على إنجازاتهم .	يستنتج

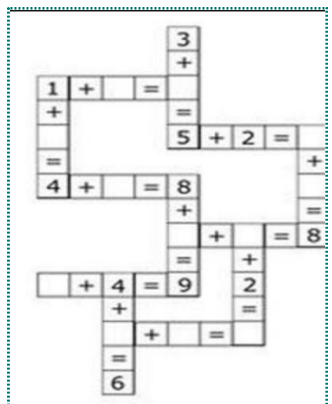
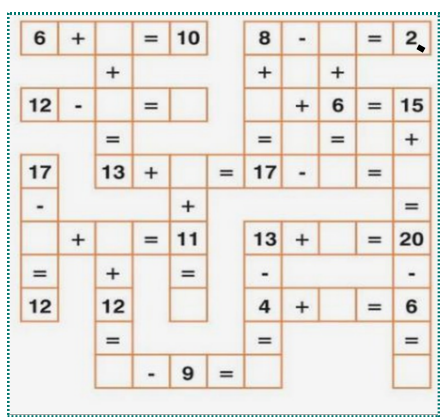
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	فك التشفير للحساب	الحصّة : 10	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات و فك الشفرة لضمان خصوصية المعلومات وحماية البيانات.				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يقوم بعمليات جمع من خلال فك التشفير إذ كل لون أو شكل يتناسب مع رقم معين . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ أوراق عمل فردية لكل لاعب .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على فك التشفير ، (تشفـ ي عبارات أو أسئلة حسابية) بواسطة تقنيات التشفير المعينة مما يتطلب من اللاعبين فك الشفرة للوصول الى الإجابة الصحيحة . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● بالتركيز على الرقم المرفق باللون والشكل ، قم بفك الشفرة للوصول إلى الإجابة الصحيحة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ استخدام النماذج الرياضية والقواعد المنطقية لفك التشفير بشكل صحيح في تحليل البيانات والمعلومات . ■ تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع إنجازات اللاعبين .	يستنتج

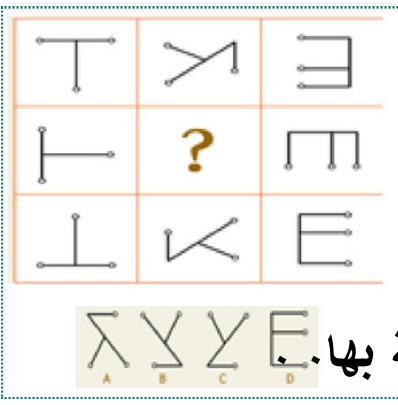
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	لعبة سودوكو	الحصّة : 11	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب :	فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على التركيز وتعزيز مهارات التفكير الرياضي والمنطقي .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة . ـ الاحتفاظ بالنتيجة في حال معرفتها . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ مرصوفة فردية لكل لاعب . ـ استخدام الأرقام من 1 إلى 6 .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها عمل وضع أرقام في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار ه ويرافقهم المعلم على المنهج نفسه بمرصوفة مرسومة على السبورة. ـ يترك وقت للاعبين وقت للتفكير المطلوب منهم. ـ الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييم	● يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في ف المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التثبيت	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها. ■ تثمين كل المقترحات المقدمة .	يستنتج

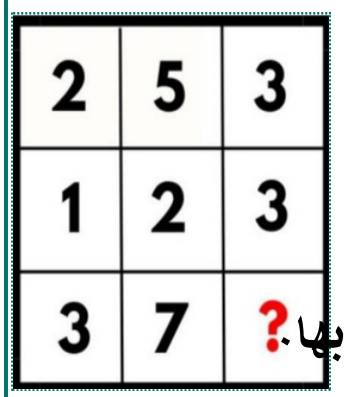
الميدان : الأعـداد و الـحـسـاب	المـحـتـوى :	الأرقام المتقاطعة	الحصّة : 12	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : التدريب على سرعة معالجة البيانات .				

المراحل	الوضعيـة التّعليميّـة التّعلّـميّة	التّقـويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ تحتاج اللعبة إلى تذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة مما يحسن الذاكرة العاملة لدى اللاعب. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقا في ملاحظة التفاصيل لحل الألغاز المرتبطة بالأرقام . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● إليك جدول يحمل أرقام متقاطعة حاول حل الألغاز العددية وتذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
الحوصلة	■ تعد لعبة الأرقام المتقاطعة وسيلة فعالة لتطوير المهارات الرياضية والمنطقية لدى اللاعبين ،مما يجعلها أداة تعليمية وترفيهية مفيدة في ف آن واحد كما توفر تحديا فكريا وتمارين للعقل ، تطلب حلول العمل بالتحليل الرياضي والمنطق للوصول إلى الإجابة الصحيحة وتعزيز القدرة على حل المشكلات بالإضافة إلى تعلم مفاهيم جديدة فيالرياضيات وتطبيقها بطريقة ممتعة وتفاعلية.	يستنتج

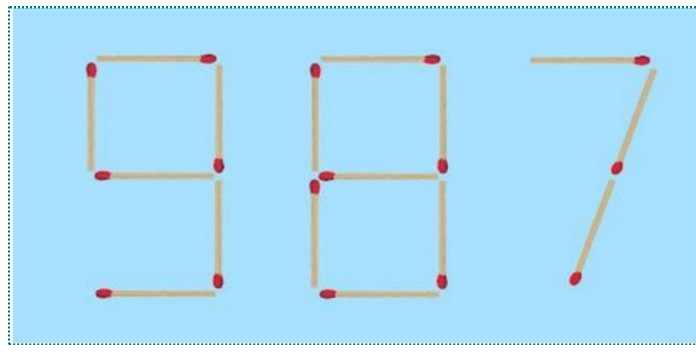
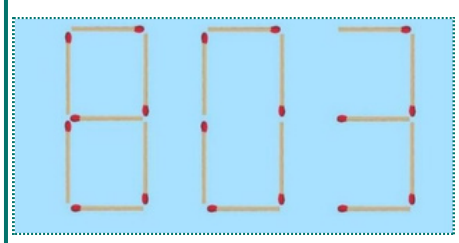
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى : البحث عن الشكل الصحيح	الحصّة : 13	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تعزيز القدرة على تمييز مختلف الأنماط والأشكال لتنمية المهارات البصرية.			

المراحل	الوضعيّة التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة . ـ اختيار الشكل الصحيح من بين الاختيارات المقترحة . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم . ● المواد اللازمة : ـ عيدان الثقاب + أشكال هندسية .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على وضع الأنماط والأشكال المختلفة في مكانها المناسب . ـ يترك للاعبين الوقت للتفكير المطلوب منهم. ـ الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييم	● أمامك أشكال مختلفة اختر الشكل المناسب وضعه في مكانه المناسب .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ هذه اللعبة ليست فقط ممتعة، بل هي أيضا أداة تعليمية فعالة تساعد في تطوير مجموعة متنوعة من المهارات الأساسية التي يمكن أن تفيد اللاعبين في تعليمهم و في حياتهم اليومية . ■ تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع المتعلمين على كل إنجازاتهم .	يستنتج

الميدان : الأعـداد و الحسـاب	المحـتـوى : العـدد النـاقـص	الحصّة : 14	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعـاب رياضـيـاتيـة	طريقة اللعب : فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات الحساب الرياضي وحل المشكلات .			

المراحل	الوضعيـة التّعليميّـة التّعلّـميّة	التّقـويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ إيجاد العدد الناقص في الجدول . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل ـ ميقاتي ـ السبور ة ـ جدول التقييم الجولات .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على إجراء العمليات الحسابية المختلفة) مثل : الجمع، الطرح (الكتشاف العدد الناقص). ـ يترك للاعبين الوقت للتفكير في المطلوب منهم. ـ الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.  	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييم	● أمامك جدول كل خاناته مكتوب عليها أرقاما إلا خانة واحدة. حاول إيجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المختفي .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ اللعبة تتضمن إيجاد العدد الناقص في الجدول تهدف في المقام الأول إلى تنمية مهارات الحساب الرياضي وتعزيز التفكيرالمنطقي ، عندما يتعين على اللاعب إيجاد العدد الناقص في الجدول ، يجب عليه استخدام المهارات الحسابية لملء الفراغات بالأرقام الصحيحة . يمكن أن تكون هذه الألعاب تحديا ممتعا لتحسين مهارات الجمع والطرح، بالإضافة إلى تحفيز اللاعبين على التفكير الإبداعي لإيجاد الحلول الصحيحة بأسرع وقت ممكن. .	يستنتج

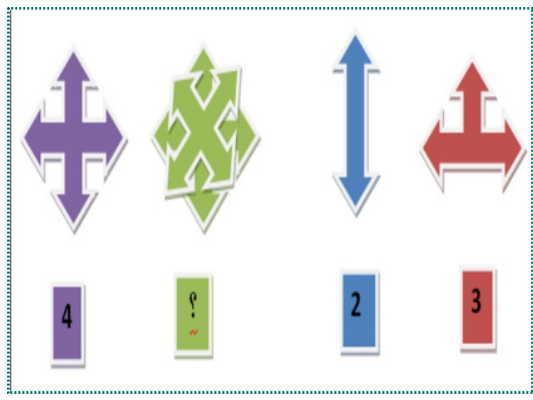
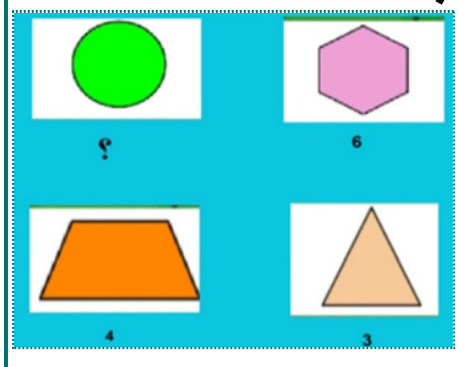
الميدان : الأعـداد و الحسـاب	المـحـتـوى :	لعبة الاستبدال	الحصّة : 15	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعـاب رياضـيـاتـيـة	طريقة اللعب : فـــــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنشيط العقل وتوظيف مهارة التبديل .				

المراحل	الوضعيـة التّعليميّـة التّعلّـميّة	التّقـويـم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ تحريك عود ثقاب واحد فقط ، لا يمكن إضافة أعواد جديدة ، فقط تحريك الموجودة ، و يجب أن تكون النتيجة النهائية صحيحة. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ملصقة على السبورة ورقة العمل كما في الصورة المرفقة. ساعة ـأعواد ثقاب .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التعرف عل أكبر وأصغر عدد ممكن. ـ حدد العود الذي يمكن تحريكه. ـ قم بتحريك عود واحد فقط بحيث تصبح العملية صحيحة 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييم	● إليك عدد مشكل من أعواد الثقاب المطلوب منك: ـ تشكيل أصغر عدد يمكن أن تتحصل عليه بتحريك عود ثقاب واحد ؟ ـ تشكيل أكبر عدد يمكن أن تتحصل عليه إذا قمت بتحريك عود ثقاب واحد ؟ .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر .  ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها. ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة والتفكير .	يستنتج

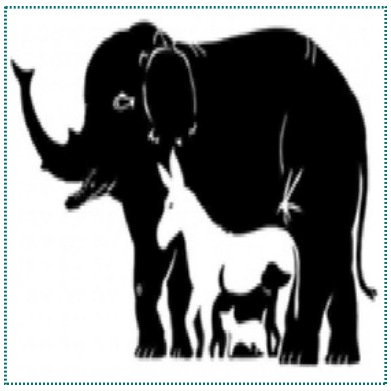
الميدان : الأعـداد و الحسـاب	المحـتـوى : لعبة سودوكو	الحصّة : 16	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعـاب رياضـيـاتـيـة	طريقة اللعب : فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة عل التركيز وتعزيز المهارات العقلية والمعرفية .			

المراحل	الوضعيـة التّعليميّـة التّعلّـميّة	التّقـويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ الاحتفاظ بالنتيجة في حالة معرفتها . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ مرصوفة فردية لكل لاعب . ـ أرقام من 1 إلى 9 .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على وضع أرقام في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار يرافقهم المعلم على المنهج نفسه بمرصوفة مرسومة عل السبورة. ـ يترك وقت للتفكير في المطلوب منهم . ـ الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها. ـ تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع اللاعبين على إنجازاتهم.	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● إليك مجموعة من المرصوفات بها أرقام ناقصة ، المطلوب منك إيجاد هذه الأرقام الناقصة ووضعها في المكان المناسب لها أفقيا أو عموديا دون تكرار كتابة الرقم.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تساعد اللعبة على التفكير و الاستنتاج وحل المشكلات ، كما تعمل على تحسين التذكر و الذاكرة العاملة خاصة .	يستنتج

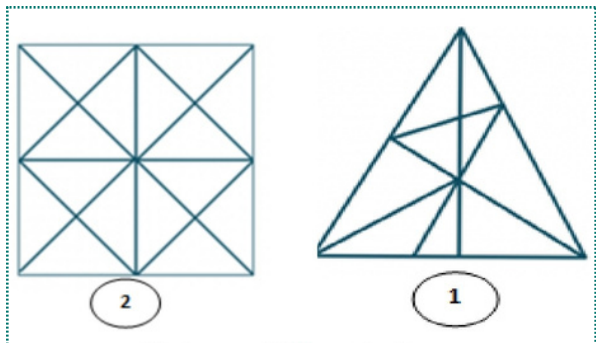
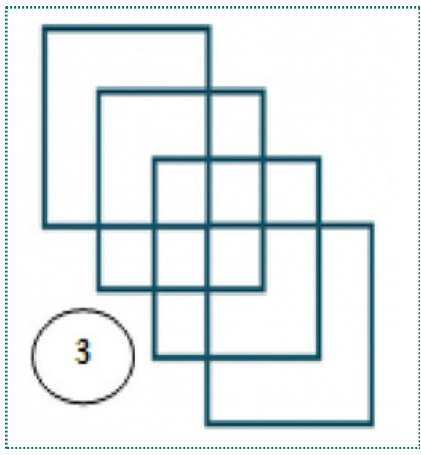
الميدان : الفضاء و الهندسة		المحتوى : تطابق الشكل مع العدد	الحصّة : 17	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط :	ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تعزيز مهارة التركيز ودقة الملاحظة بالربط بين العدد و المعدود .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ التمعن في تطابق الأشكال مع الأرقام . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ أورق عمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● ملاحظة الأشكال و إدراك العلاقة بين الشكل والعدد . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● بمقارنة الأشكال والأعداد المرفقة لها في الصورة ، جد العدد الصحيح الذي يجب أن يحل مكان علامة الاستفهام .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين عل الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل ، حيث تعتمد على قوة الانتباه و إدراك العلاقة بين ما هو موجود وما يطلب منه. .	يستنتج

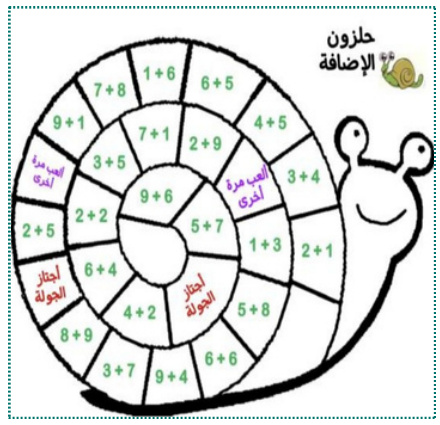
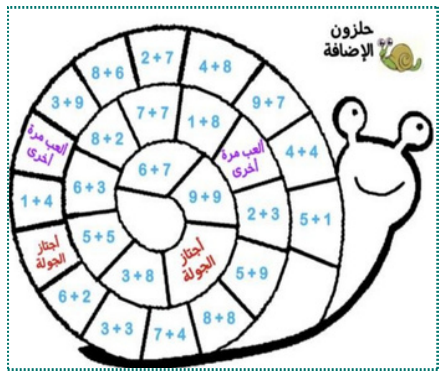
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	أكتشف عدد الوجوه في الصورة	الحصّة : 18	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تحسين مهارات الملاحظة و التحليل البصري .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يتوجب على اللاعب التدقيق في الصورة وتحليل كل عناصرها . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل ـ ميقاتي ـ السبور ة ـ جدول التقييم الجولات .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تحسين مهارات التحليل البصري من خلال محاولة التعرف على الأنماط والأشكال المختلفة داخل الصورة. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● باستعمال الملاحظة الدقيقة اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصورة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ اللعبة تضيف عنصرا من المرح و الإثارة ، 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 الصورة. .	يستنتج

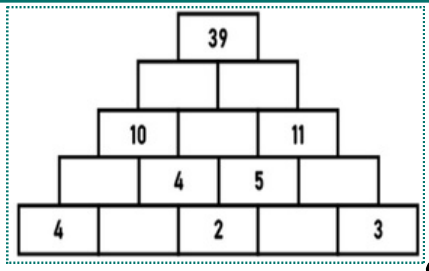
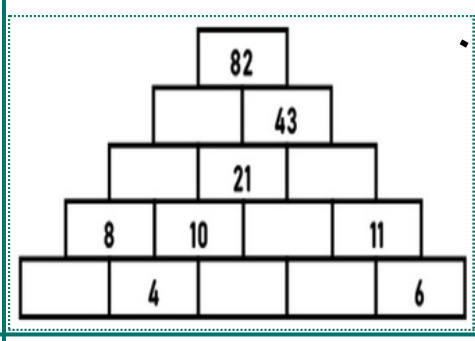
الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى : الأشكال المتداخلة	الحصّة : 19	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على استنتاج الأنماط المختلفة داخل الشكل.			

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يتوجب على اللاعب التدقيق في الصورة وتحليله . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ أورق عمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب اللعبة من اللاعبين تحليل الشكل بشكل دقيق والتفكير بطريقة منهجية لتحديد جميع الأشكال المحتملة . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.  جد عدد المثلثات في كل من الشكلين 1 و 2	يفهم المطلوب و يتبّع خطوات الإنجاز
التّعليمة	● لاحظ الأشكال المعروضة واكتشف عدد الأشكال الهندسية المطلوبة في كل مرة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسّع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .  	ينجز باتباع نفس الخطوات
التّقييم	■ تسهم اللعبة ف 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 .	يستنتج

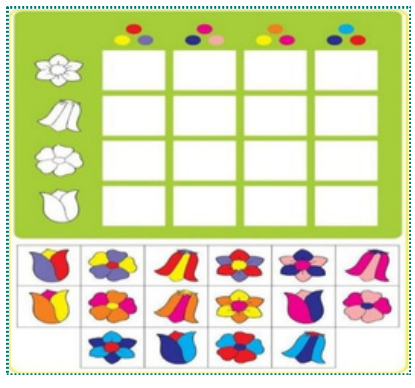
الميدان : الأعـداد و الـحـسـاب	المـحـتـوى :	لـعـبـة الـنـرد	الحصّة : 20	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألـعـاب رياضـيـاتـيـة	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات التفكير والتنسيق بين حركة اليدو ية و الإدراك البصري .				

المراحل	الوضعيـة التّعليميّـة التّعلّـميّة	التّقـويـم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ التنقل حسب خطوات العدد الممثل في اليد . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : رسم ساحة أو رسم قسم أو حتى مضمار كرتوني نرد كبير أو صغير حسب اختيار المكان .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يرمي اللاعب 1 اليد فينتقل بخطوات تقدر حسب العدد المتحصل عليه من اليد وخطواته يجتازها بتطبيق ما يوجد في النرد ، قراءة جمل أوكلمات / حساب ذهن /عصف برصي. في حين سقط النرد في خانة التحدي (قول/ حديث/حكمة/ مقولة / عملية ذهنية/ نكتة /أنشودة /قفز على الحبل / دورة حول الفناء) ينجزه ليواصل اللعبة ونفس الشيء مع منافسه إلى أن ينهي المضمار .. 	يفهم المطلوب و يتبّع خطوات الإنجاز
التعليمة	● أمامك كل حلقات المضمار بدوراته المختلفة ، فما عليك إلا أن تجتاز المضمار الأخير بنجاح .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تكمن فائدة اللعبة في أنها لعبة تفاعلية مسلية تنمي مهارات الذكاء والتفاعل عند اللاعبين . ـ تجمع بين التسلية والمرح في آن واحد . ـ تساعد اللاعبين على تعلم الجمع بطريقة ابتكارية .	يستنتج

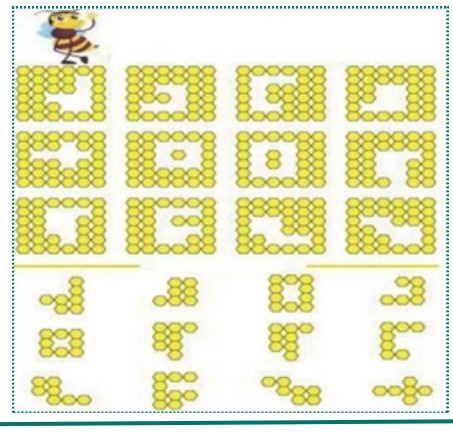
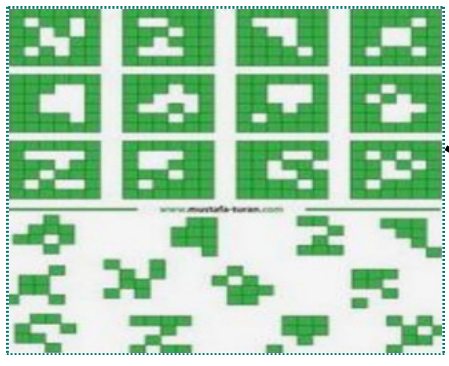
الميدان : الأعـداد و الـحـسـاب		المـحـتـوى : هـرم الأعـداد	الحصّة : 21	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط :	ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـالقيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
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 ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● إليك ورقة العمل بها هرم الأعداد رتبها بشكل صحيح في الهرم مراعيا العلاقات بين الأرقام في الترتيب أثناء اللعب.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
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 بي الأعداد .	يستنتج

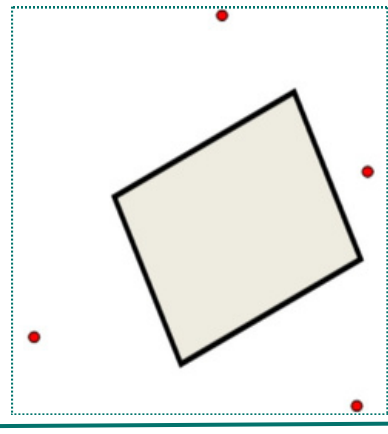
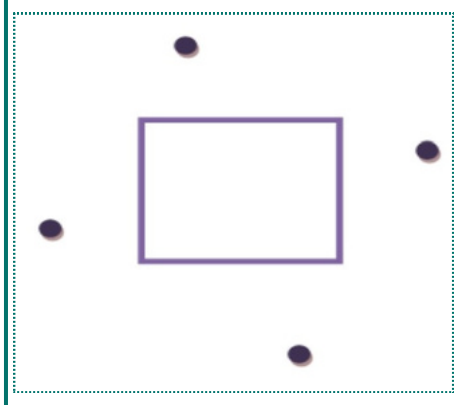
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى : التمييز و التصنيف	الحصّة : 22	السنة الثانية ابتدائي	
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : ثنائي	الزّمن : 30 د	2024/2025	
الهدف التّعلّمي : تطوير القدرة عل التميز البصري وتصنيف الأشياء ومقارنتها حسب الشكل و اللون .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ تتطلب اللعبة تحليل الأنماط من أشكال وألوان لوضع كل عنصر في مكانه. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لكل شكل . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● إليك صورة بها قلوب مختلفة الأشكال و الألوان ، صنفها في الخانات المناسبة لها حسب اللون و الشكل في وقت وجيز .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تعتبر مهارة التصنيف إحدى المكونات الأساسية للتفكير المنطقي من خلالها يتعلم اللاعبون تجميع الأشياء باستخدام عدد من أنواع الأشياء المألوفة ، كالشكل اللون، الحجم، النمط، الملمس والوظيفة و الترابط .	يستنتج

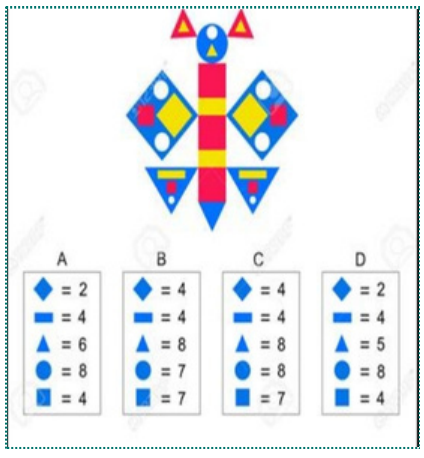
الميدان : الفضاء و الهندسة		المحتوى :	العثور على القطعة الناقصة	الحصّة : 23	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط :	ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب :	فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية المهارات البصرية و الإدراكية.					

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض. ـ يحتاج اللاعب إلى تحليل الأشكال والصور المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ أشكال مجزأة .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يتم توزيع بطاقات الأشكال . ـ يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقا في ملاحظة التفاصيل الصغيرة في الأشكال و الصور ، مما يعزز مهارة الملاحظة و الانتباه .. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييم	● إليك مجموعة أجزاء صغيرة من كل شكل كبير ، أكمل الأشكال الكبيرة بما يناسبها من الأشكال الصغيرة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تعد هذه اللعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه ، حيث تجمع بين التسلية و التعليم ، مما يجعلها فعالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين.	يستنتج

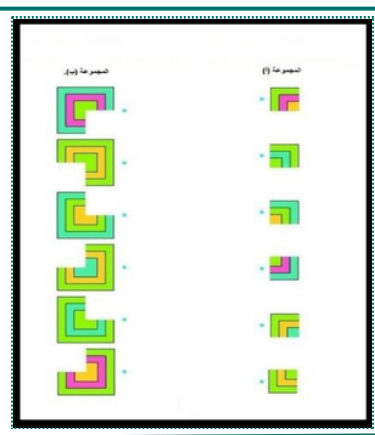
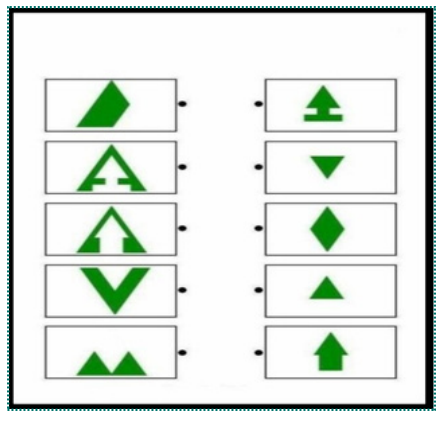
الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	لعبة الربط و توصيل النقاط	الحصّة : 24	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات التفكير الإبداعي و المهارات البصرية و المكانية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يحتاج اللاعب إلى التفكير ي بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لرسم المستقيمات ولربط كل النقاط ببعضها البعض . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● إليك الشكل 1 الحظ موقع النقاط الأربعة جيدا المعينة في الشكل صلها ببعضها البعض لتحصل على مربع آخر دون المساس بالمربع الأول .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
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 .	يستنتج

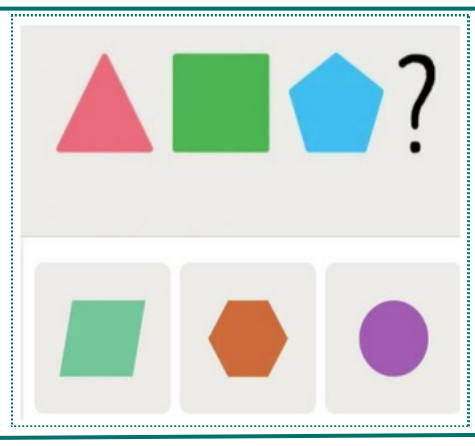
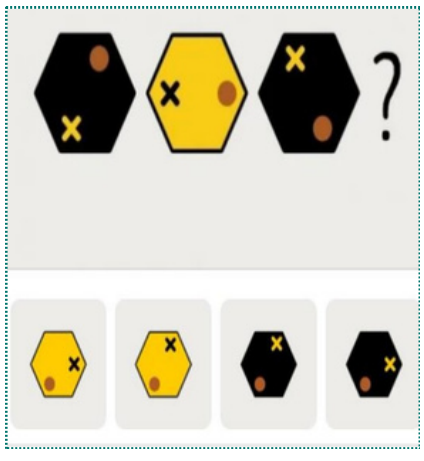
الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	تحدي التحفة	الحصّة : 25	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يمحي العدد مرة واحدة فقط . ـ يستطيع الشطب للتأكد من العدد . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ملصقة عمل السبورة ورقة العمل كما في الصورة المرفقة . / ـ ساعة .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التعرف على نوع الزهر ولونها هل تعرفون أزهارا أخرى ؟ ف أي فصل تكون ؟ ما هي أكبر مناسبة تهدون فيها الأزهار ؟ . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● لاحظ الشكل واختر الجواب الصحيح .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها . ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الحسابية .	يستنتج

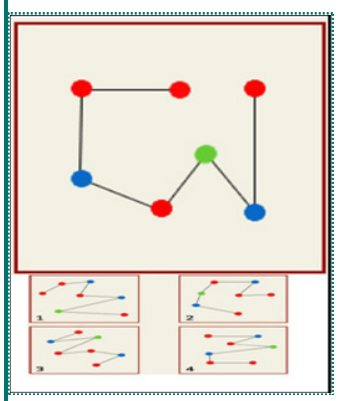
الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	التصنيف	الحصّة : 26	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية .				

المراحل	الوضعيّة التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض. ـ يحتاج اللاعب إلى تحليل الأشكال والصور المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ أشكال مجزأة. .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يتم توزيع بطاقات الأشكال. ● يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقا في ملاحظة التفاصيل الصغيرة في الأشكال والصور مما يعزز مهارة الملاحظة والانتباه . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● بالتركيز على نمط الأشكال والصور ، ضع القطع في مكانها الصحيح .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسّع في المفهوم	ـ يساعد اختيار الأشكال المناسبة في تعزيز التفكير البصري و الإبداع لدى اللاعب. . ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
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.	يستنتج

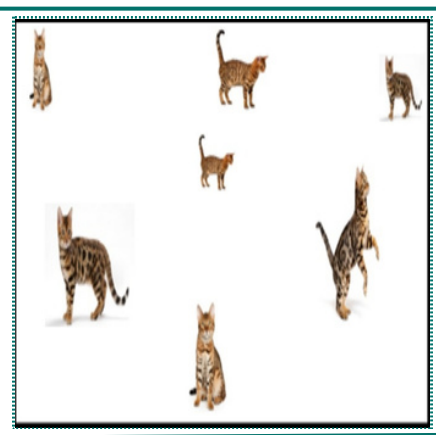
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى : اختيار الجواب الصحيح	الحصّة : 27	السنة الثانية ابتدائي	
النّشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025	
الهدف التّعلّمي : تعزيز الفهم و التفكير الإبداعي .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يتوجب على اللاعب اختيار الإجابة الصحيحة من بين الخيارات . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ أوراق عمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التركيز و الانتباه اختيار الجواب الصحيح من بين الاختيارات العديدة . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييم	● إليك الرسومات على ورقة العمل ، تمعن فيها بالملاحظة الدقيقة واختر المناسبة منها .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التثبيت	■ تعتبر هذه اللعبة وسيلة فعالة لتعزيز الفهم و التفكير الإبداعي .	يستنتج

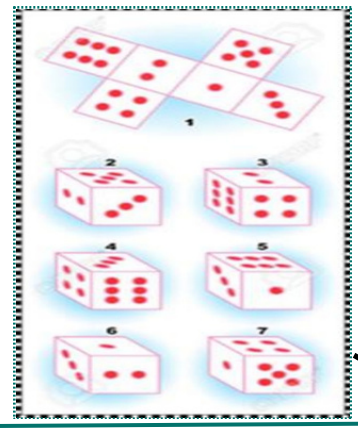
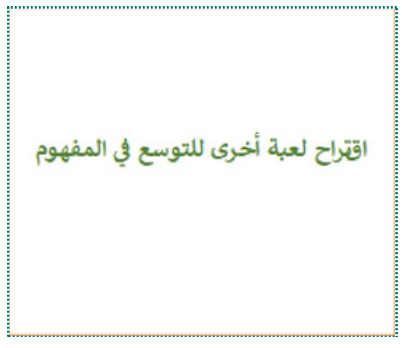
الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى : تتبع النمط	الحصّة : 28	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات التفكير المنطقي والتحليلي لدى اللاعبين عن طريق التعرفعلى الأنماط و الأشكال المناسبة .			

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يمكن للاعب الاستعانة بأدوات مساعدة أو سؤال اللاعب الآخر إذاكان يلعب في مجموعة. ـ عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل منجزة على السبورة./ ـ بطاقات متعددة الأجوبة لاختيار الشكل المناسب .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● توزيع الوسائل ـ تحديد التعليمة . ● الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقةبالتعليمة المرتبطة باللعبة. ● شرح التعليمة من قبل المعلم حيث ينظر اللاعب إلى البطاقات المقدمة ويحاول فهم النمط الظاهر . ● يستخدم اللاعب بطاقات الأجوبة لإيجاد النمط الصحيح. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● باعتماد دقة الملاحظة ، أي من الخيارات التي نقدمها لك هي الأكثر ارتباطا بالشكل الأول .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . ألق نظرة فاحصة على هذا الشكل، الذي تم تغيير وضعه في الأسفل. وحدد أي هذه الأشكال المكررة غير صحيح؟	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها . ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة في التوصل إلى الحل.	يستنتج

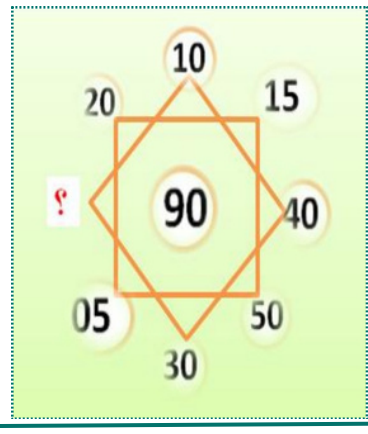
الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى : لعبة الخطوط	الحصّة : 29	السنة الثانية ابتدائي	
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي	الزّمن : 30 د	2024/2025	
الهدف التّعلّمي : تطوير الذاكرة البصرية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ رسم 3 خطوط فقط / ـ وضع كل قط في خط واحد . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل كما في الصورة المرفقة . / ـ ساعة – قلم – ممحاة ـ مبراة .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يلاحظ القطط . ● يجد العلاقة بين القطط والخطوط . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييم	● باستعمال قلم الرصاص أرسم ثلاثة خطوط مستقيمة لعزل كل قط لوحده .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التثبيت	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها . ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة في التوصل إلى الحل.	يستنتج

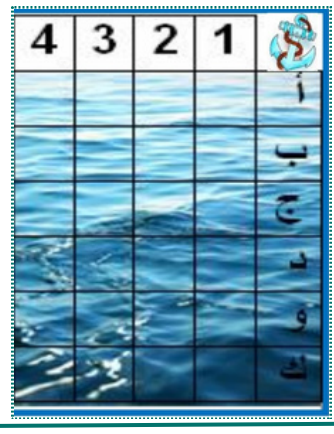
الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	لعبة التطابق	الحصّة : 30	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية .				

المراحل	الوضعيّة التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ اختيار المكعب المناسب من بين الاختيارات المقدمة (من 2 إلى 7) والذي يمثل المكعب 1 بعد تركيبه . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ أشكال هندسية غير مركبة. / ـ سبورة أو عاكس ضوئي .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يتم تقديم الأشكال للتلاميذ. ● منح الوقت اللازم للتالميذ للتفكير المطلوب منهم. ● الاستماع إلى تفسيراتهم المتعلقة بطريقة التركيب . ● تحفيز كل إجابات اللاعبين بتثمين جهودهم المبذولة . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● لديك مكعبات من 2 إلى 7 ، المطلوب إيجاد المكعب الذي يطابق الشكل 1 بعد تركيبه.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تعمل اللعبة على التفكير العميق والسلس من أجل العثور على الخيارات المناسبة والمنطقية.	يستنتج

الميدان : الأعـداد و الـحـسـاب	المـحـتـوى :	العدد الـنـاقـص	الحصّة : 31	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألـعـاب رياضـيـاتـيـة	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تطوير مهارة الملاحظة والحس المنطقي .				

المراحل	الوضعيـة التّعليميّـة التّعلّـميّة	التّقـويـم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ التمعن في الأعداد واكتشاف العلاقة بينها . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التمعن في الأعداد وإدراك العلاقة بينها واكتشاف الرقم المناسب . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● بالتركيز الجيد في العدد الصحيح الذي يجب أن يحل الأعداد اكتشف مكان علامة الاستفهام .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينته العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه و التركيز والتعرف على التفاصيل، وتحديد العدد الناقص واستخدامه بشكل مناسب في السياق الذي يتعلق به ، حيث تعتمد على قوة الانتباه وإدراك العلاقة بين ما موجود و ما يطلب منه .	يستنتج

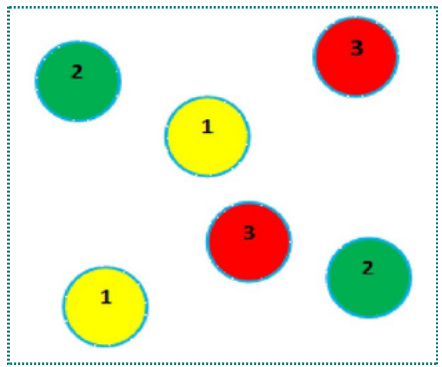
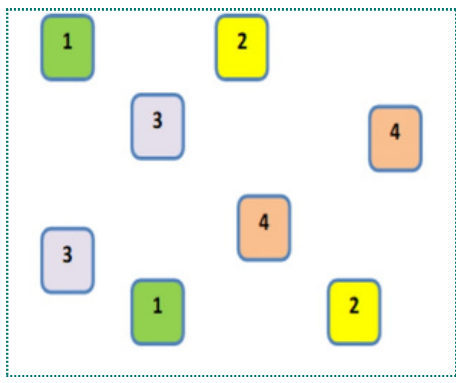
الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى : لعبة القراصنة	الحصّة : 32	السنة الثانية ابتدائي	
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : ثنائي أو جماعي	الزّمن : 30 د	2024/2025	
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على حل مشكلات .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ الأول الذي يفجر بواخر منافسه يفوز . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ مرصوفة و باخرة لكل لاعب إضافة إلى لوحة .	يتعرّف على قواعد اللعبة
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 ، إن أصابه يقول صاحب الباخرة: فجر ويكون الفوز للخصم .وإذا لم يصب فسيقول بعيد أو قريب حسب وضعية باخرته. تسجل النتائج عل لوحة التقييم. ● يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.  لوحة التقييم الجولات | اللاعب 01 (اسم التلميذ) | اللاعب 02 (اسم التلميذ) | اللاعب 03 (اسم التلميذ) الجولة الاولى الجولة الثانية الجولة الثالثة المجموع الفائز(ة)	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التقييم	● أنت قرصان باخرة، خمن مكان وجود باخرة خصمك لتفجيها دون أن يصيبك ضرر .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينته العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	ينجز باتباع نفس الخطوات
التثبيت	■ تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز مع نشر أجواء المرح والتحدي والتفكير كما تساعد على تنمية التفاعل الجماعي	يستنتج

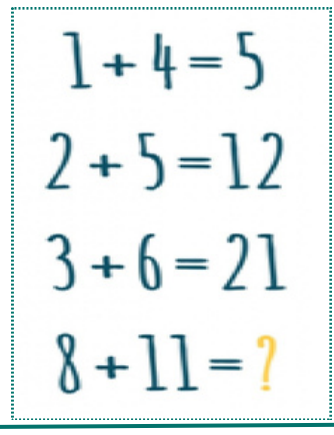
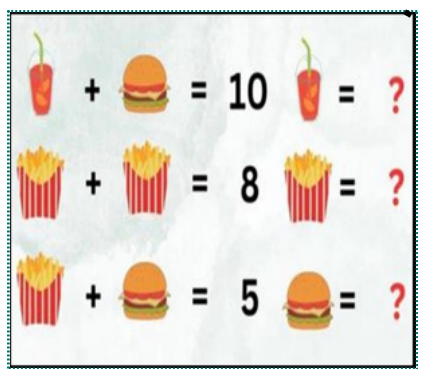
الميدان : تنظيم معطيات		المحتوى :	الحل في صورة	الحصّة : 33	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط :	ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على الانتباه و التركيز .					

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يتوجب على اللاعب التركيز في الصور ة والتعرف على التفاصيل. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التركيز و الانتباه لمعرفة العدد المناسب و وضعه. ● يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● بالتركيز و الانتباه ضع العدد المناسب في مكان توقف السيارة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينته العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات ، مع استنتاج مبدأ و أساس اللعبة . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تعمل اللعبة على تحسين مهارات الملاحظة ، التركيز و سرعة البديهة من خلال التحدي المتمثل في إيجاد الدخيل في فترة زمنية قصيرة .	يستنتج

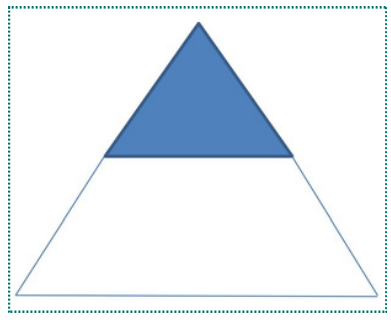
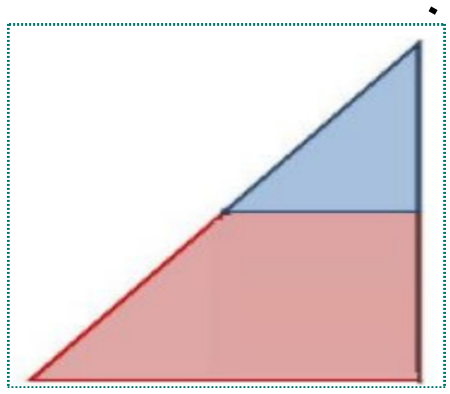
الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	لعبة الربط و التوصيل	الحصّة : 34	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية المهارات البصرية و المكانية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ تتطلب اللعبة التحليل . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
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 . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● إليك مجموعة أرقام محاطة بدوائر مختلفة الألوان ، لاحظها بدقة وصل دوائر الأرقام بخطوط ، بحيث لا تتقاطع في أي نقطة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر. ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات مع تفسير منطقي للمبدأ و الأساس . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ تساعد اللعبة على تعزيز القدرات العقلية مثل التفكير و الإبداع . ■حل المشكلات وتعزيز المهارات الحسابية بالإضافة إلى توفير تحد ممتع للعقل وتحفيز اللاعبين على الاستمتاع بالتعلم .	يستنتج

الميدان : الأعـداد و الـحـسـاب	المـحـتـوى :	الحساب المنطقي	الحصّة : 35	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط : ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني عن طريق دقة التركيز و الملاحظة.				

المراحل	الوضعيـة التّعليميّـة التّعلّـميّة	التّقـويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ يقص من يظهر نتيجته. ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ورقة العمل كما في الصورة المرفقة . / ـ ساعة .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التعرف على نوع العملية الحسابية جمع . ● إيجاد العلاقة بين الأعداد والنتائج المقابلة لها من خلال إيجاد العلاقة بين الأرقام ، نضع العدد المناسب مكان علامة الاستفهام . 	يفهم المطلوب و يتّبع خطوات الإنجاز
التعليمة	● إليك بطاقة العمليات الحسابية ، لاحظها جيدا واستنتج العدد الذي يحل محل علامة الاستفهام الموجودة في البطاقة.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها . ● يثني على الأعمال و تشجيعهم .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التقييم	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها . ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة		المحتوى :	مثلث الميراث أو حقل الفواكه	الحصّة : 36	السنة الثانية ابتدائي
النّشاط :	ألعاب رياضياتية	طريقة اللعب : فـــــــردي		الزّمن : 30 د	2024/2025
الهدف التّعلّمي : تطوير مهارات حل المشكلات والتفكير النقدي باستخدام المثلث وتقسيمه لأجزاء متساوية. .					

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	ـ يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . ـ تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. ـ رسم في جزء الأبناء 3 خطوط لإيجاد 3 أجزاء متساوية . ـ يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : ـ ملصقة على السبورة /- ورقة العمل كما في الصورة المرفقة . / ـ ساعة .	يتعرّف على قواعد اللعبة
خطوات اللعبة	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التعرف على أنو اع الأشكال الهندسية الموجودة (مثلث، رباعي) ـ تحديد لون المثلث والإجابة عن الأسئلة التالية: ـ بماذا يذكرك هذا اللون في الطبيعة؟ (البحر ، السماء الصافية...الخ) ـ هل تحبون السفر عبر البحر أ م تفضلون التحليق فيوالسماء ؟ ـ بماذا يذكرك البحر في فصل الصيف؟ (السباحة) ـ هل تحبون هذه الرياضة أم تختارون رياضات أخرى؟ اذكروها./-ما هي الألوان الأخرى التي تحبونها ؟ ـ هذا الشكل المتكون من المثلث و الرباعي هو عبارة عن حقل فيه أشجار بها فواكه لذيذة ، أراد الأب أن يقسمه بينه و بين أبنائه ، فأ خذ الجزء المضلل أي المثلث الأزرق ، و طلب من أبنائه الثلاثة قسمة الباقي بالعدل بوضع خطوط عبارة عن سياج ، حتى تفصل الأجزاء الثلاثة المتحصل عليها، والتي يجب أن تكون متساوية. 	يفهم المطلوب و يتبّع خطوات الإنجاز
التعليمية	● لاحظ الشكل الذي أمامك وساعد الأبناء الثلاثة في رسم خطوط لوضع السياج ،ط يحصل كل واحد منهم عل جزء يشبه جزء أبيهم لشكل..	ينجز
العرض و المناقشة	● ينته العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
التوسع في المفهوم	ـ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . ـ يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . ـ ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . ـ عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها . 	ينجز باتباع نفس الخطوات
التثبيت	■ تعزيز اللعبة باستخدام أمثلة ملموسة من الحياة اليومية. ■ دعم التفكيفكيفية تقسيم الشكل إلى أجزاء متساوية.	يستنتج

السنة 2
ابتدائي

مذكرات الأستاذ

للألعاب الرياضية

2024 / 2025

من إعداد الأستاذ
عمراني علي