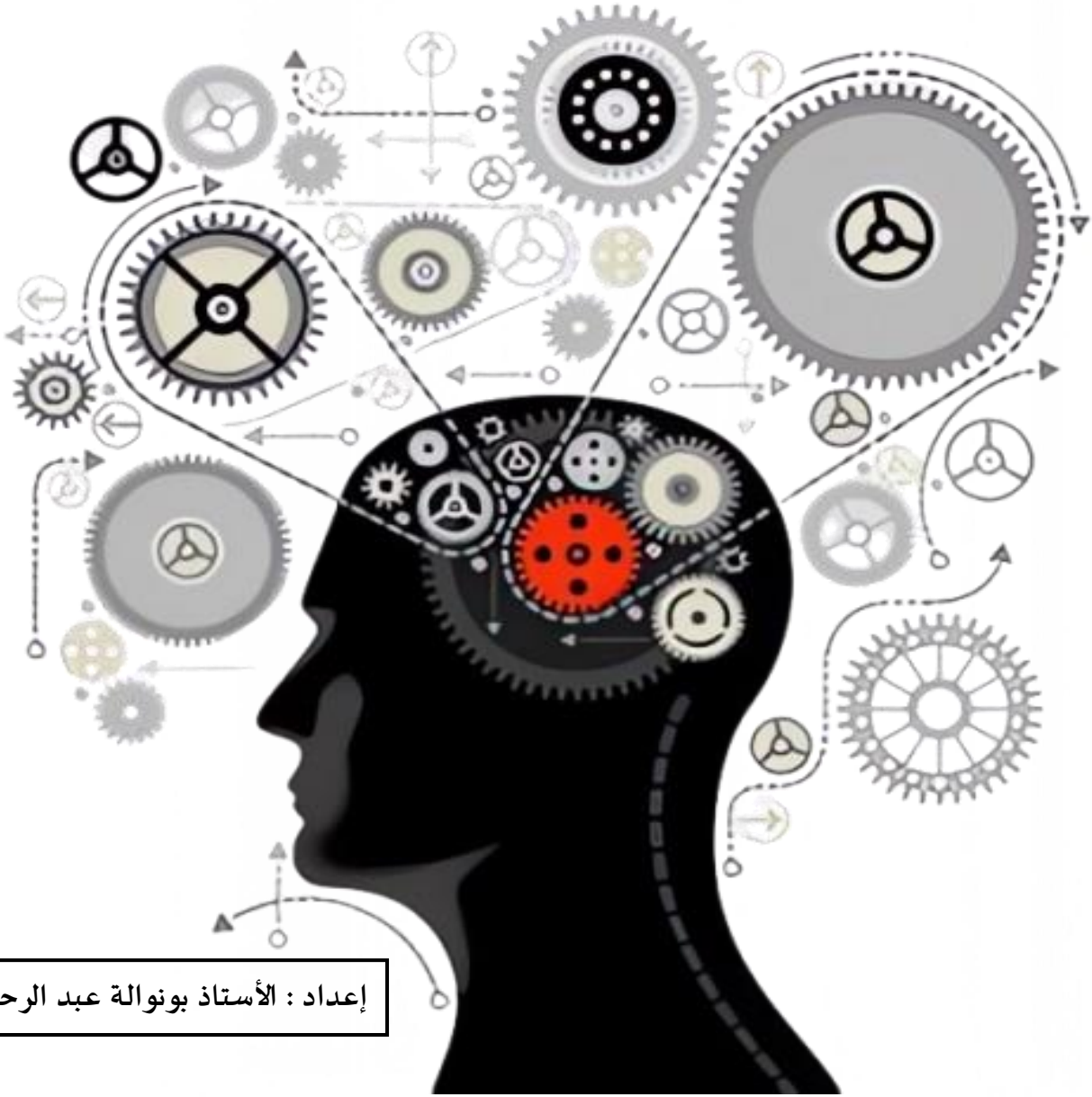
مذكرات الألعاب الرياضياتية للسنة الأولى ابتدائي

مذكرات + أوراق عمل + الحلول

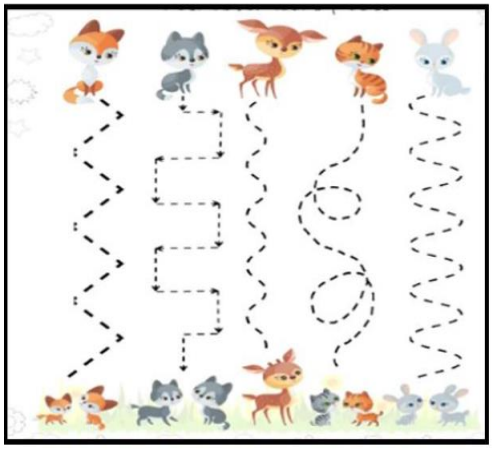
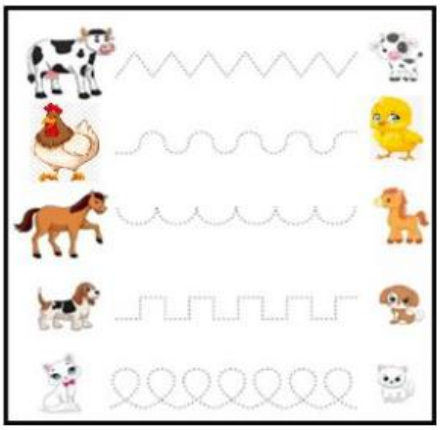


إعداد : الأستاذ بونوالة عبد الرحمان

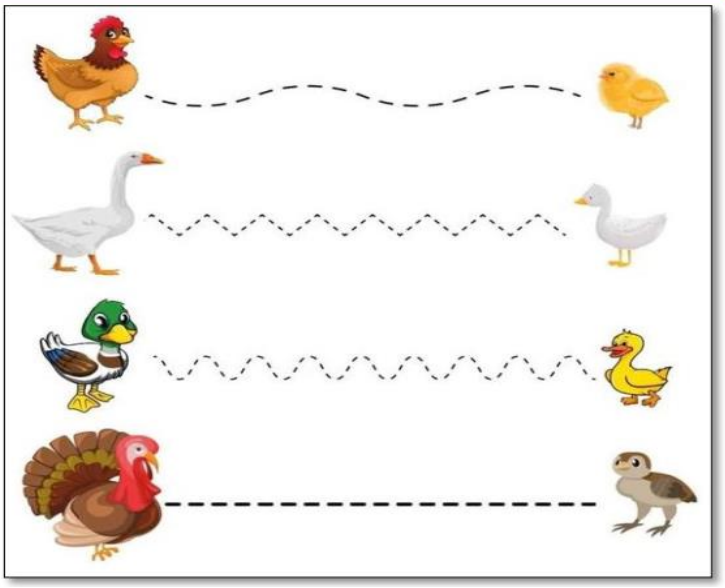
صدقة جارية

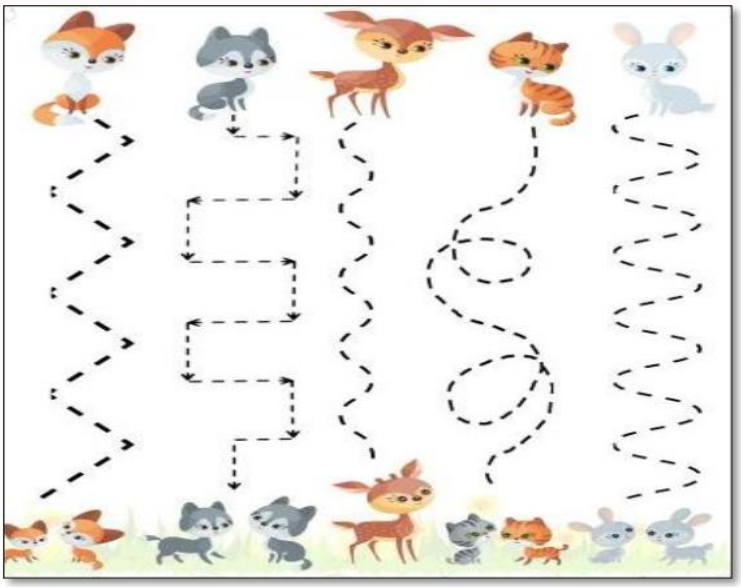
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :01
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : اتباع المسار	المدة : 30د

الهدف التعلمي: التحكم في استعمال القلم في مسارات مختلفة

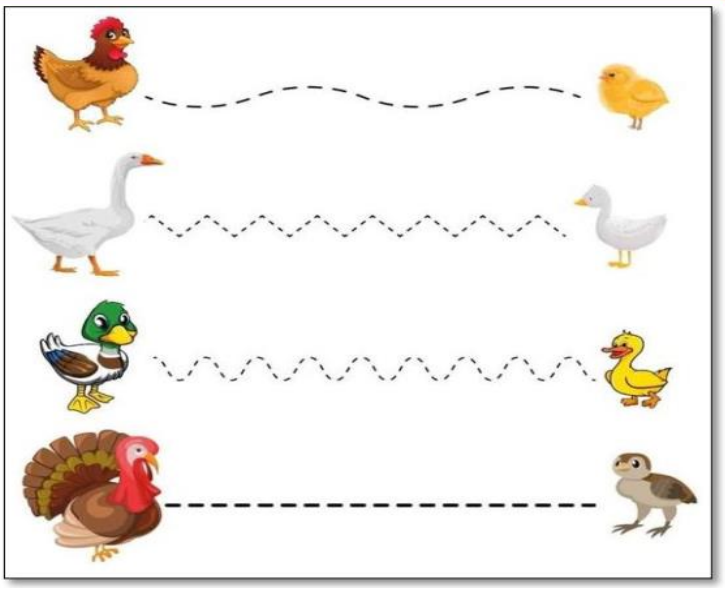
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة يسمح باستعمال الممحاة لمرة واحدة فقط. تلوين المسار بلون من اختيار الطفل بعد تعيينه بقلم الرصاص.
خطوات اللعبة	يتم تقديم البطاقة للأطفال ومطالبتهم بالحديث عن كل جزئية مرتبطة بمكوناتها تسمية الحيوانات الموجودة المطالبة بتسمية صغيرها والذكر 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 مربع مثلث دائرة..... مطالبة اللاعبين بكتابة الخطوط في الفضاء. يترك وقت للاعبين للتفكير في المطلوب منهم. 
التعليمة	إليك بطاقة جميلة تحدد مسار كل حيوان وصغيره ساعد الأمهات في إيجاد صغارها بتتبع الخطوط في الاتجاه الصحيح وبحركات دقيقة دون رفع القلم.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بالمرور على الصفوف المتابعة مدى تطبيق التعليمة، مع ضرورة الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الإجرائية للعبة
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	تساعد اللعبة على تحديد قوة وضعف الأنامل من جهة، ومستوى التحكم في استعمال القلم.

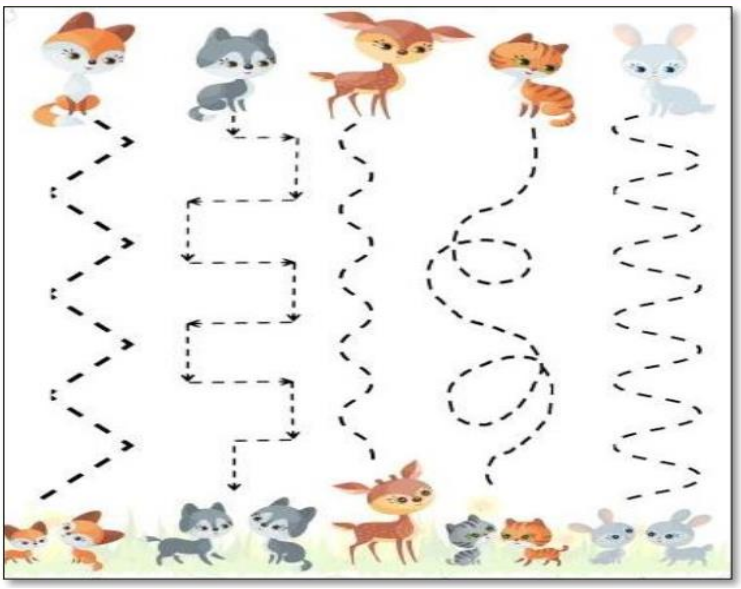
اللعبة رقم 1 : إتباع المسار / تتبع المسار دون رفع القلم



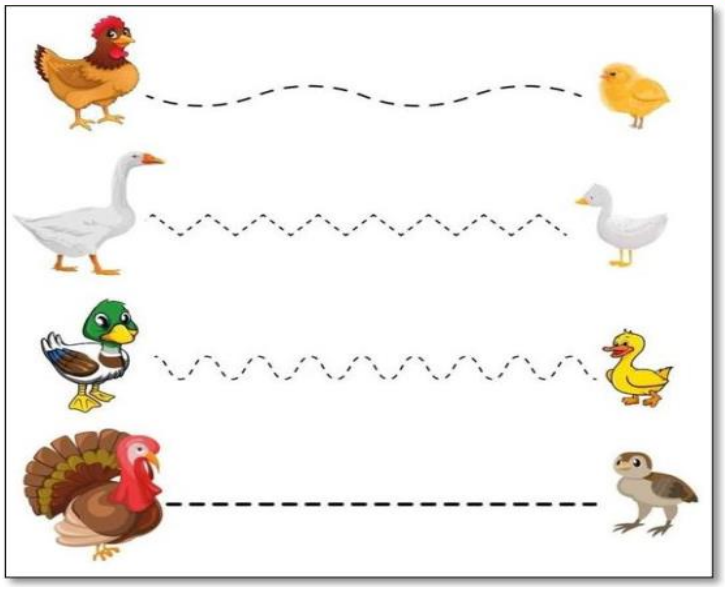


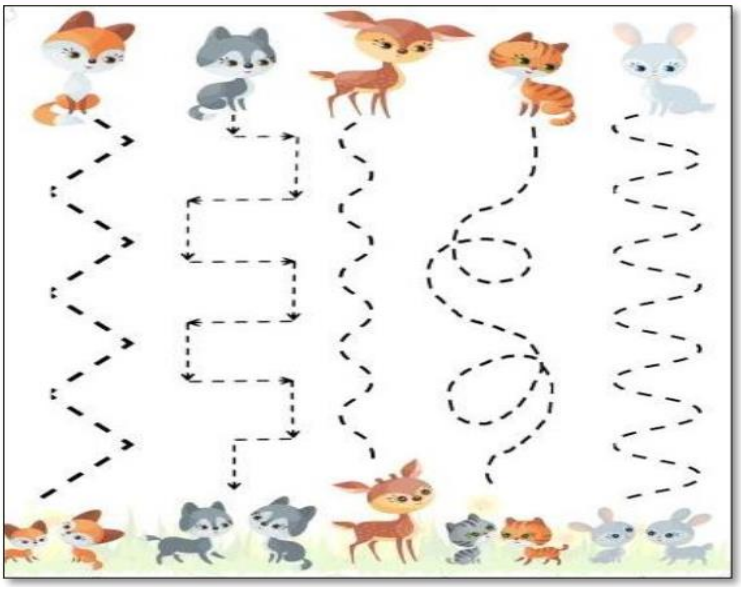
اللعبة رقم 1 : إتباع المسار / تتبع المسار دون رفع القلم





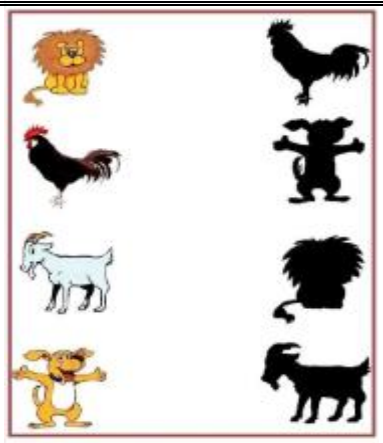
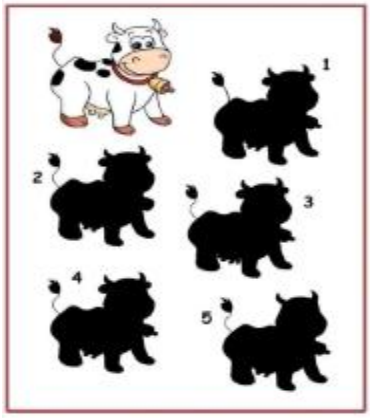
اللعبة رقم 1 : إتباع المسار / تتبع المسار دون رفع القلم

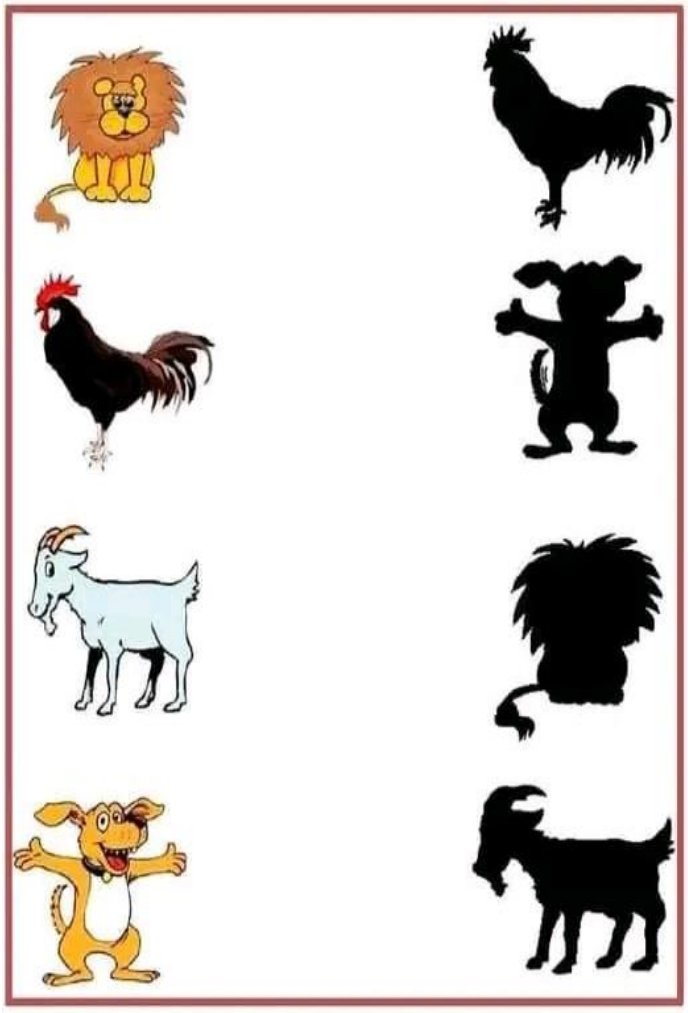


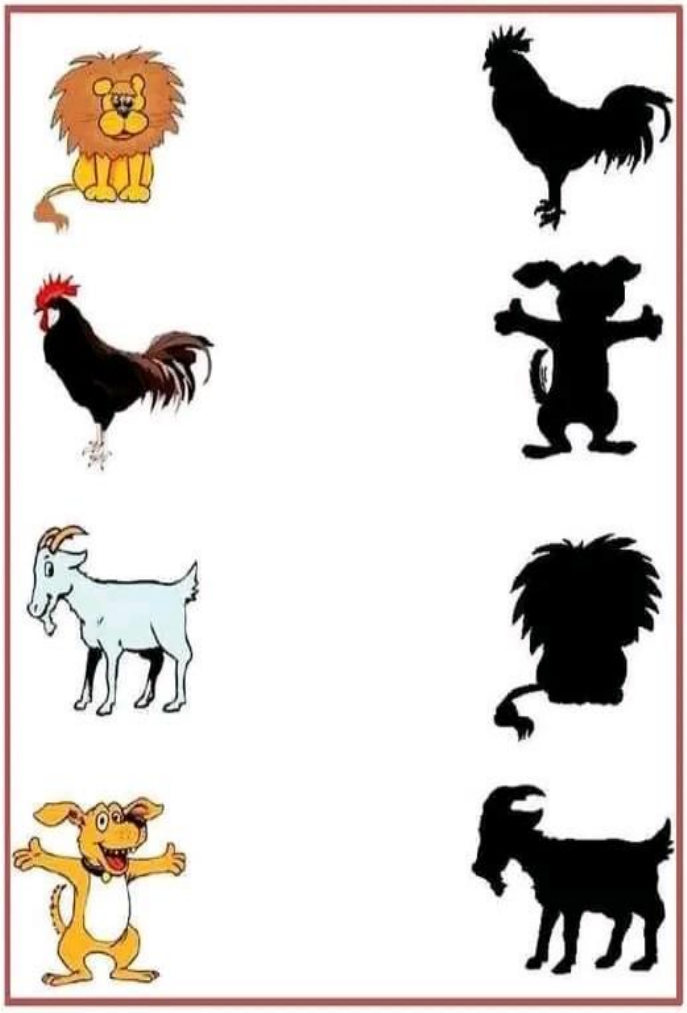


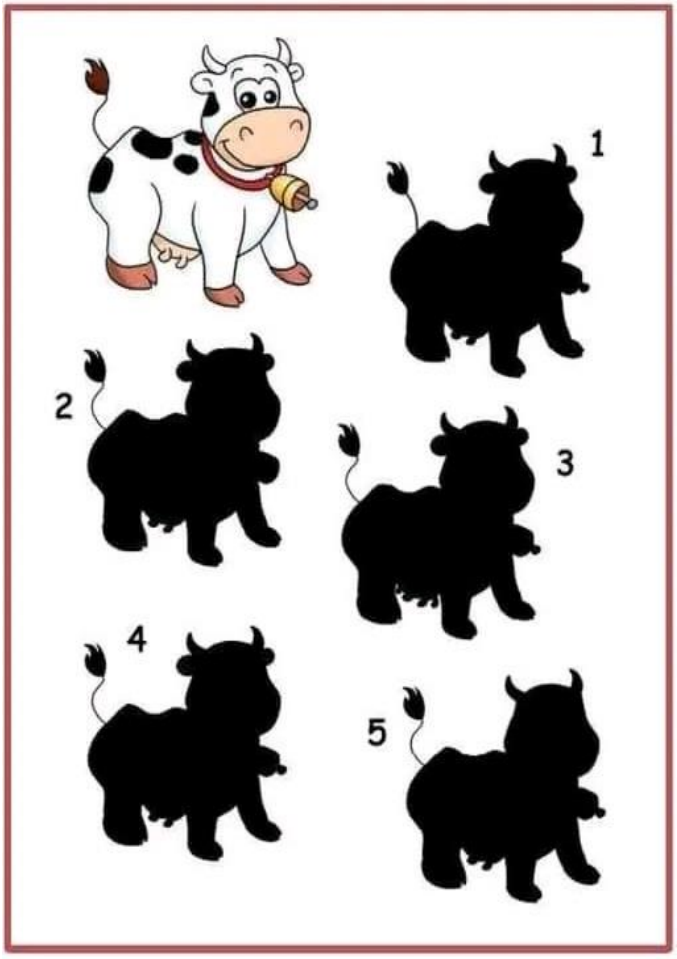
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الأستاذ : بونوالة عبد الرحمان	الأسبوع :02
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : الظل المتطابق	المدة : 30د

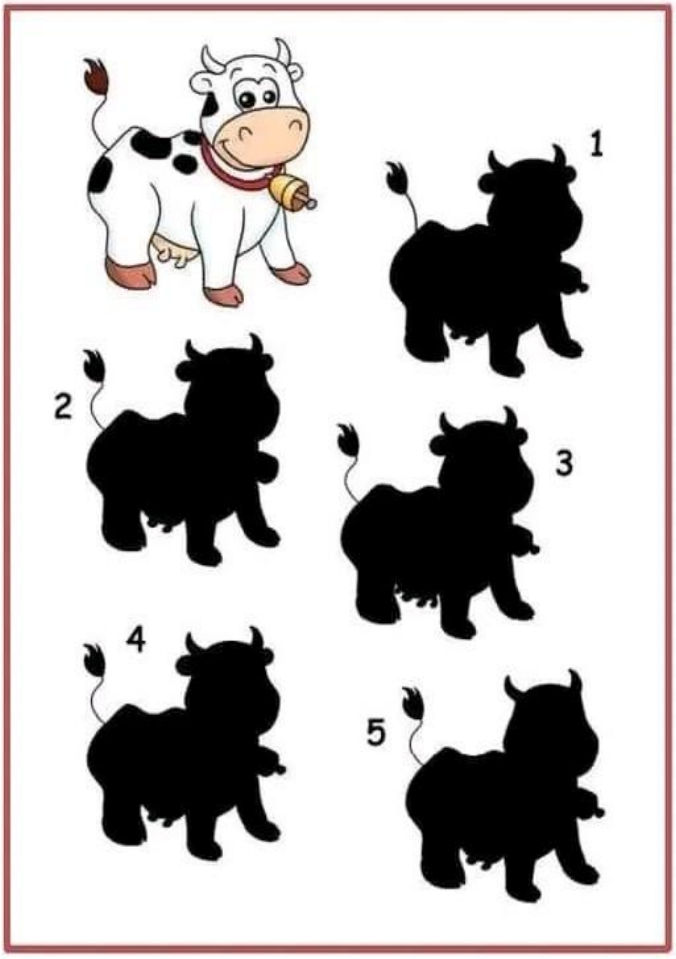
الهدف التعلمي: تنمية وتطوير الإدراك البصري من خلال مطابقة الصور

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة - تتطلب اللعبة فهم العلاقات بين الحيوانات وظلها يترك اللاعبين وقتا للإنجاز العمل المطلوب
خطوات اللعبة	-1- يقدم المعلم البطاقة للمتعلمين: بضوء هاتف النقال يعرض المعلم في كل مرة الأشياء التالية: قلم يد ممسحة كرسي ..... يسال المعلم في كل مرة ظل من هذا أو بالخروج إلى الساحة وعرض ظل مجموعة من الأشياء ويطلب المعلم من المتعلمين التفكير بشكل دقيق لتحديد ظل كل عنصر من عناصر الصورة الحقيقية 
التعليمة	-2-إليك مجموعة من الحيوانات يطلب المعلم تسمية كل حيوان مع وصفه يطلب المعلم ربط ظل كل حيوان بصورة الحيوان التي تناسبه.
العرض والمناقشة	-3-يقوم المعلم بالمرور بين الصفوف المتابعة مدى تطبيق التعليمة، مع الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الاجرائية للعبة بعد الانتهاء من العمل تعرض الأعمال للمناقشة للتوصل إلى النتيجة النهائية مع استنتاج تقنيات المطابقة بين الصورة الحقيقية وظلها
التوسع في المفهوم	-4- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة يوزع المعلم على المتعلمين بطاقة جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر التوسع في المفهوم يطلب المعلم من المتعلمين وصف البقرة بدقة يطلب المعلم من المتعلمين بان يحدد الظل المناسب للبقرة عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين مع التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-5- تطور قدرة الطفل على المطابقة والتحليل كما أنها تعزز قوة الملاحظة لديه والعكس ملاحظة دقة تحديد عناصر التوافق بين الشكل وظله



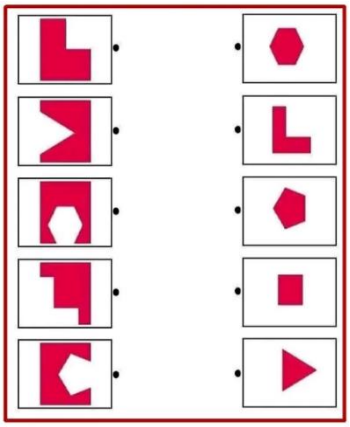
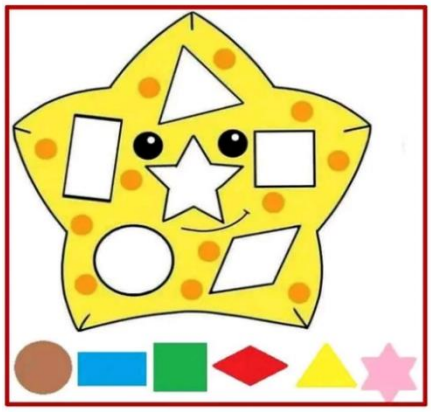



1
2
3
4
5

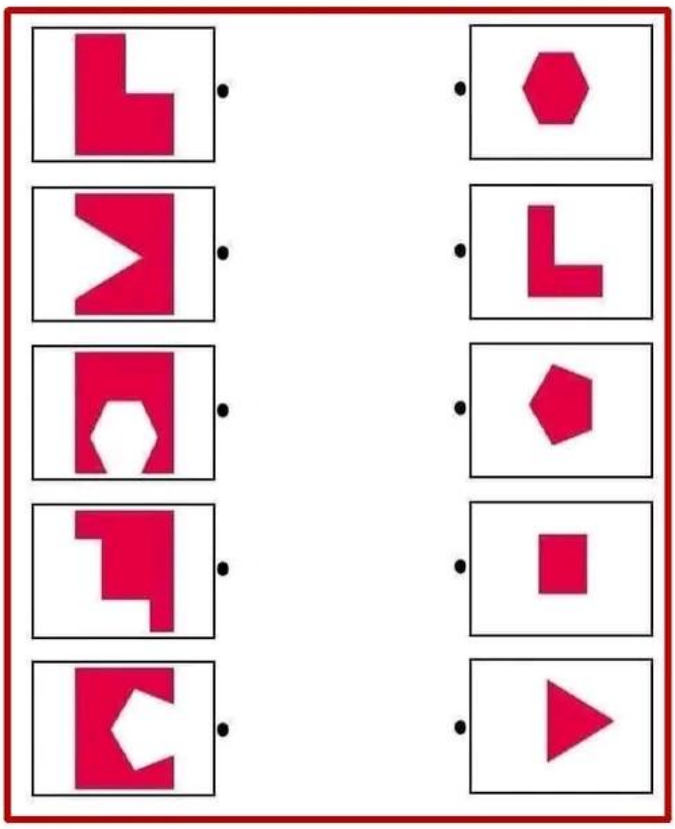

1
2
3
4
5

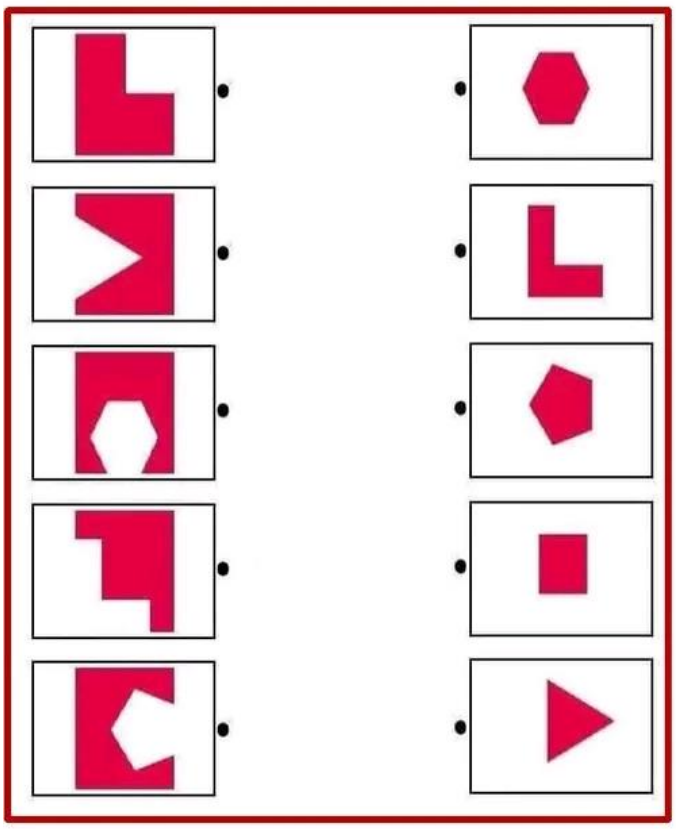
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :03
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : تكملة النمط	المدة : 30د

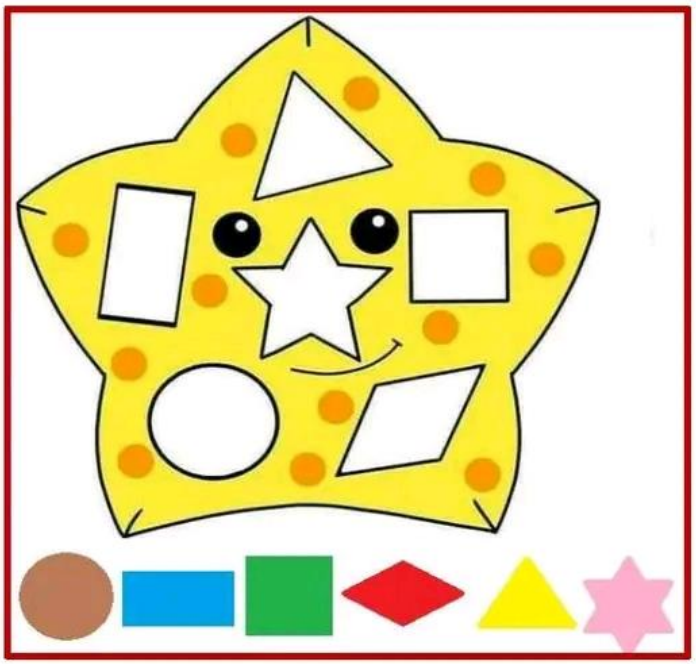
الهدف التعلمي: تعزيز القدرة على مطابقة النمط للشكل

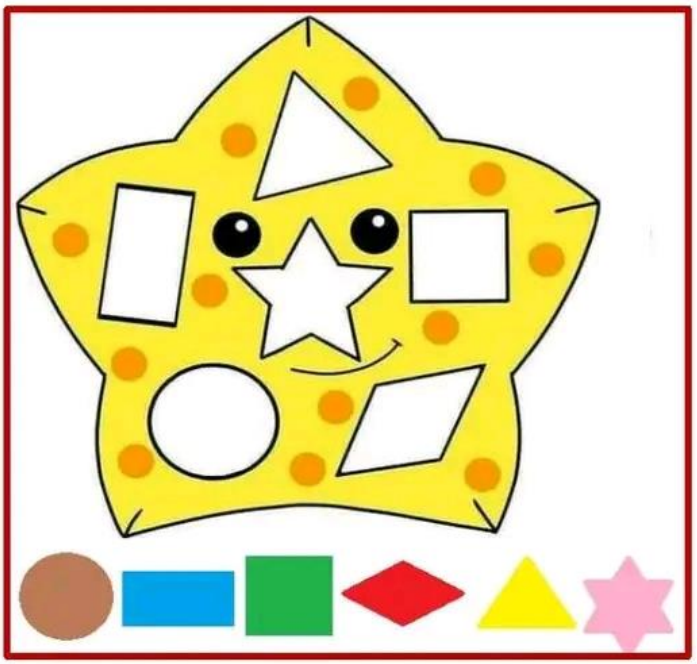
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	✓ احترام الزمن المخصص لكل فترة ✓ يمكن للتلميذ الاستعانة بمختلف الأدوات أو سؤال تلميذ أخر إذا كان يلعب في مجموعته ✓ عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط
خطوات اللعبة	-1- يقدم المعلم البطاقة للمتعلمين: أو على شكل مجسمات على ورق مقوى ➢ يطلب المعلم ملاحظة الأشكال ➢ يشرح المعلم أو يقوم بتجسيد شكل على شكل مجسم مثال مربع ويقوم بحذف جزء منه ➢ يرى المعلم جزئين أول دائري والآخر مربع ويطلب تحديد أي جزء ناقص ليكمل الشكل 
التعليمة	-2-إليك مجموعة من الأشكال والقطع مرتبة اربط أو ضع كل قطعة بالمجسم الخاص بها
العرض والمناقشة	-3-يقوم المعلم بالمرور بين الصفوف المتابعة مدى تطبيق التعليمة، مع الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الاجرائية للعبة بعد الانتهاء من العمل تعرض الأعمال للمناقشة للتوصل إلى النتيجة النهائية مع استنتاج تقنيات المطابقة بين القطعة والمجسم
التوسع في المفهوم	-4- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة ➢ يوزع المعلم على المتعلمين بطاقة جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر ➢ يطلب المعلم ذكر الأشكل مع لون كل شكل ➢ يطلب المعلم من المتعلمين تلوين الأشكال الموجودة في النجمة على حسب الأشكال الملونة ➢ عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين مع التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	-5- تطور قدرة الطفل على المطابقة والتحليل كما أنها تعزز قوة الملاحظة لديه والعكس - التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها التلاميذ وتثمينها - البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة

السنة الاولى	اللعبة رقم 03 : تكملة النمط



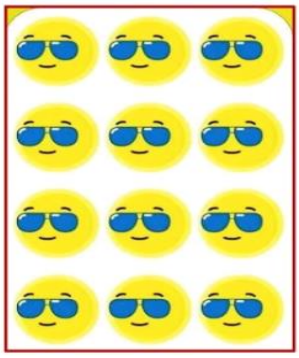
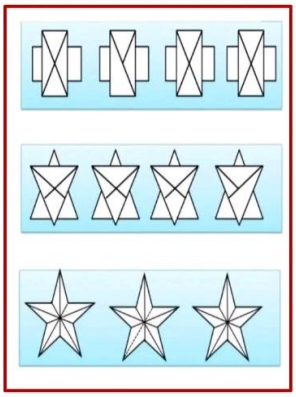




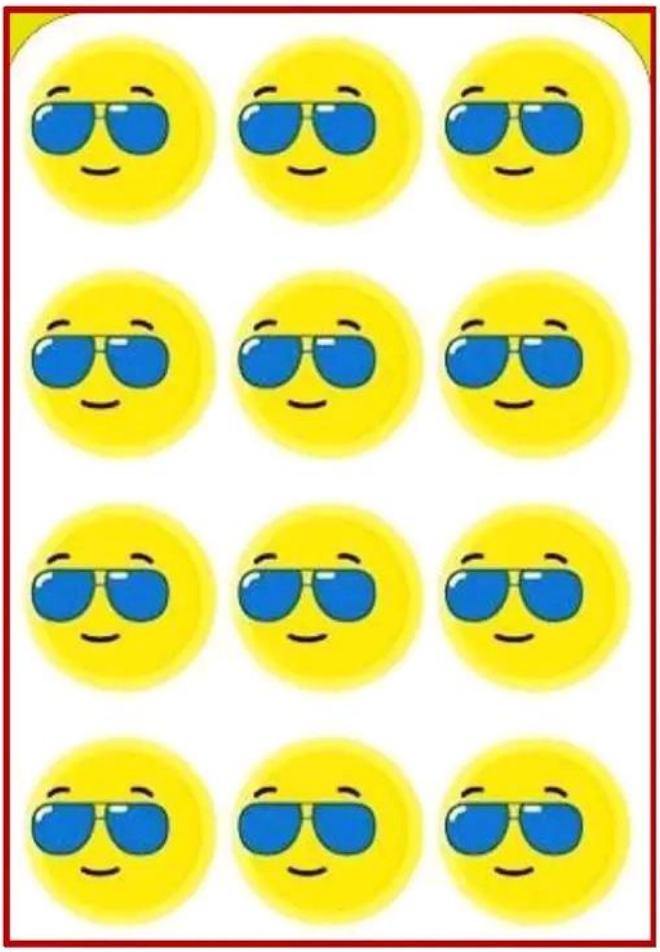


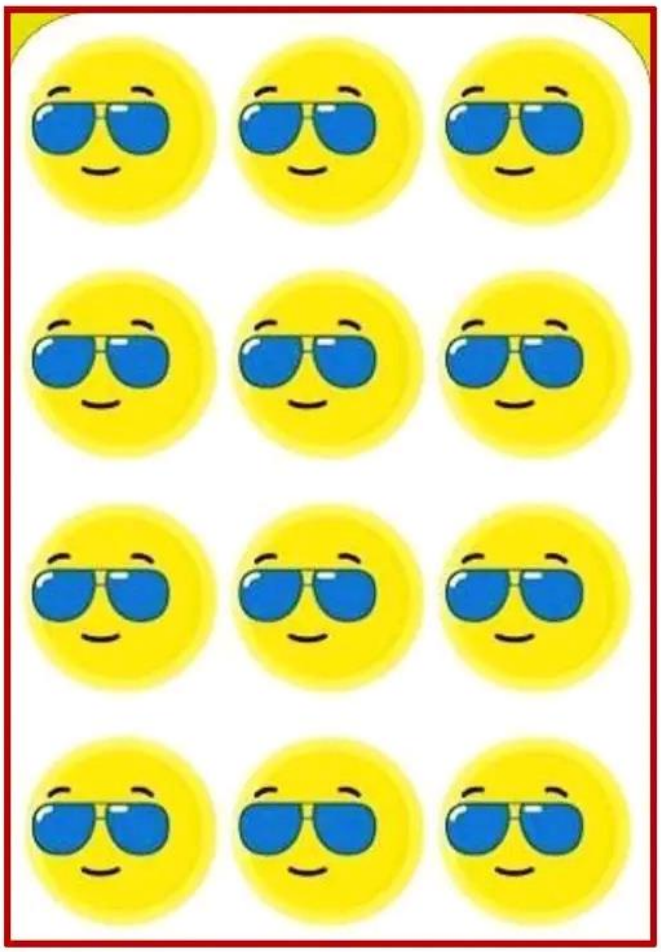
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
رقم اللعبة : 04	الأسبوع :04
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : الشكل الدخيل	المدة : 30د

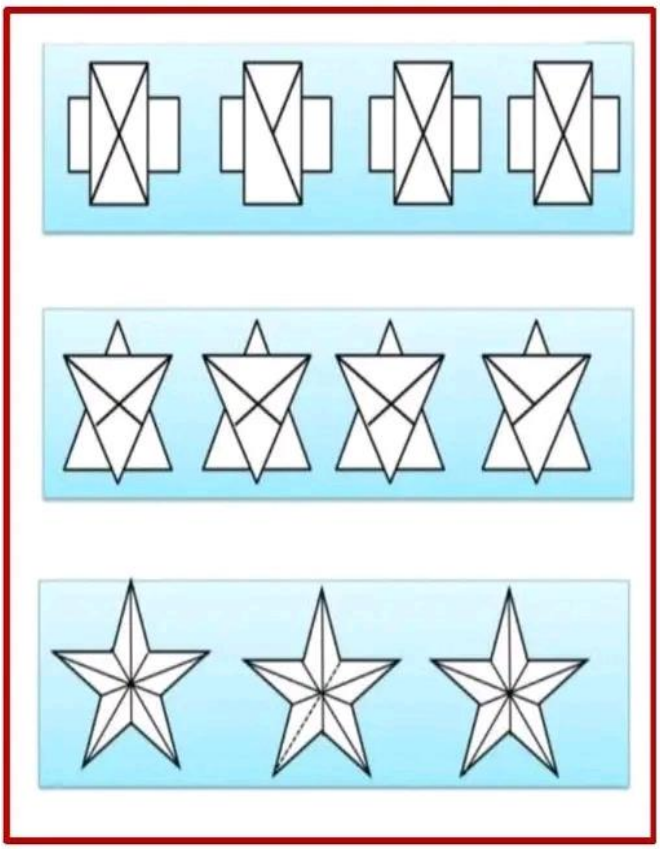
الهدف التعلمي: تطوير مهارات الذاكرة البصرية وزيادة التركيز

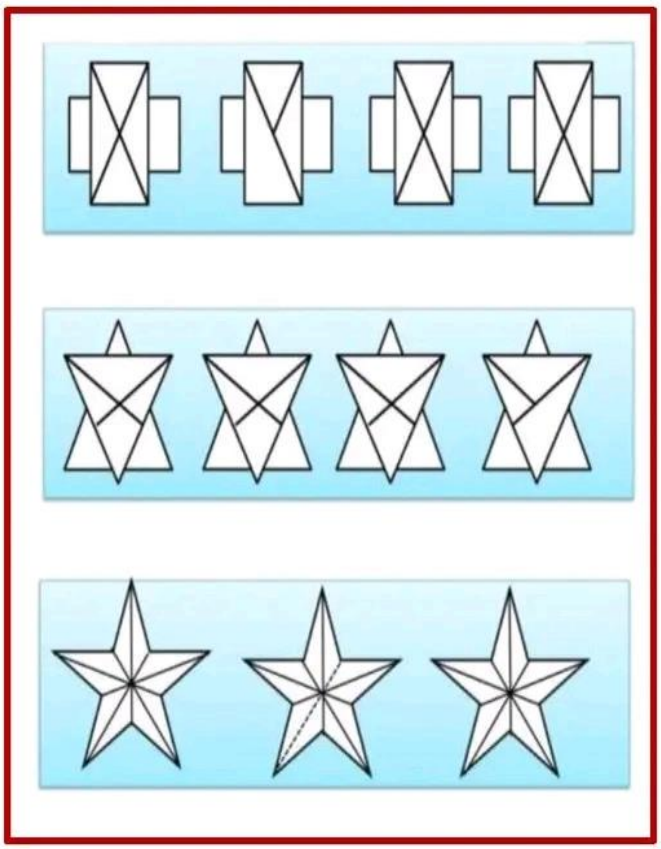
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	✓ احترام الزمن المخصص لكل فترة ✓ عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط
خطوات اللعبة	-1- يقدم المعلم البطاقة للمتعلمين : ➢ يطلب المعلم ملاحظة الأشكال وصف الايموجي ➢ التركيز على شكل الوجه والنظارات والحاجبين والفم واللون ➢ التمعن في الصورة واكتشاف الشكل المختلف 
التعليمة	-2-إليك مجموعة الايموجيات ➢ دقق النظر في الصورة التي أمامك واكتشف الشكل الدخيل الذي لا ينتمي لباقي الأشكال
العرض والمناقشة	-3- يقوم المعلم بالمرورين الصفوف المتابعة مدى تطبيق التعليمة، مع الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الاجرائية للعبة بعد الانتهاء من العمل تعرض الأعمال للمناقشة للتوصل الى النتيجة النهائية مع استنتاج تقنيات ايجاد الشكل الدخيل
التوسع في المفهوم	-4- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة ➢ يوزع المعلم على المتعلمين بطاقة جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر ➢ يطلب المعلم ملاحظة الأشكال ➢ يطلب المعلم من المتعلمين تلوين الشكل المختلف في كل صف ➢ عرض الأعمال والمقارنة فيما بين المتعلمين مع التصحيح الجماعي ثم الفردي 
التقييم	✓ تطور قدرة الطفل على قوة الملاحظة والتركيز ✓ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها التلاميذ وتثمينها ✓ البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة

اللعبة رقم 4 : الشكل الدخيل	السنة الاولى



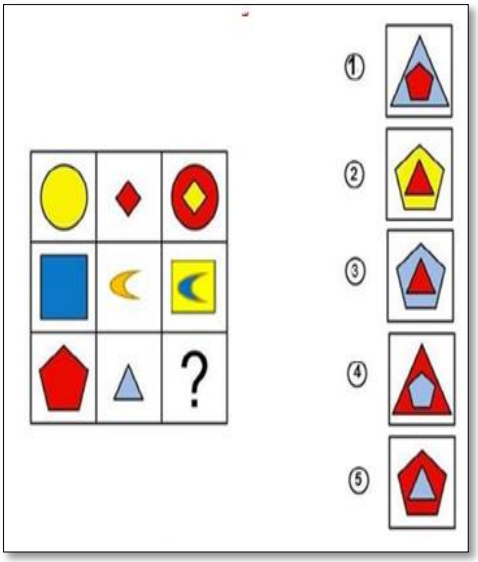
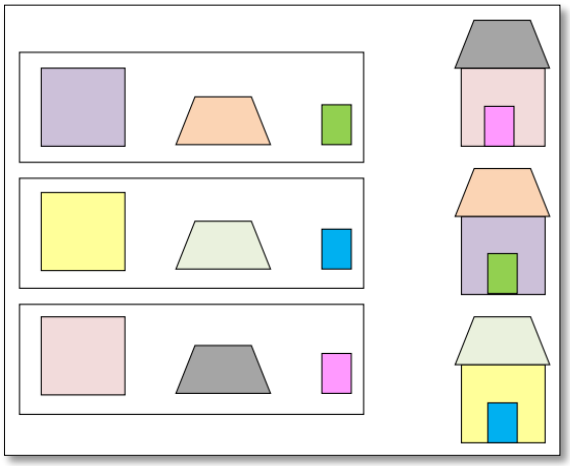




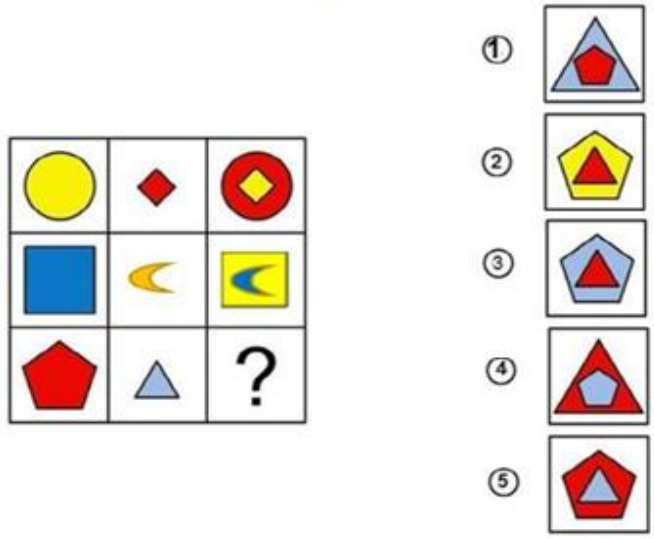


الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	**الأسبوع :**05
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : الجواب الصحيح	**المدة :** 30د

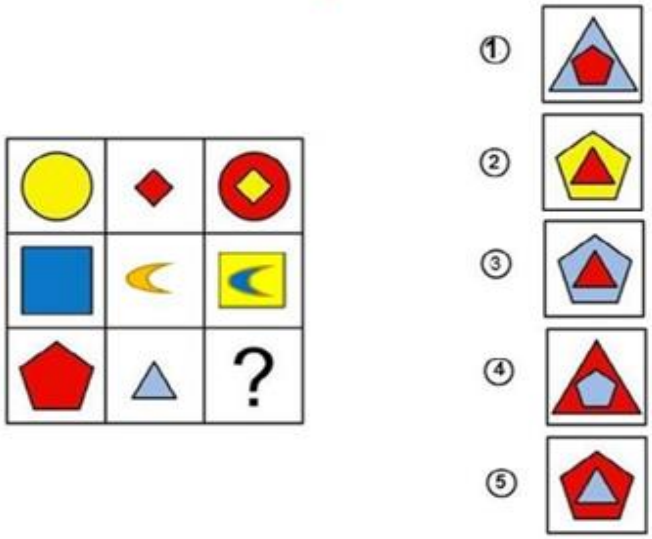
الهدف التعلمي: يتدرب على دقة الملاحظة و التركيز مع تعزيز الفهم

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	➢ احترام الزمن المخصص للعبة . ➢ يسمح للاعب عند الخطأ بمحاولة أخرى .
خطوات اللعبة	➢ -تقديم بطاقة المتاهة للمتعلمين ➢ مطالبة التلاميذ ملاحظة الأشكال والتعبير عنها ➢ التركيز على شكل الذرة ➢ التمعن في الصورة واكتشاف الشكل المختلف. 
التعليمة	➢ إليك الرسومات التالية و تمعن فيها ثم أختار الشكل المناسب .
العرض والمناقشة	➢ يقوم المعلم بالمرورين الصفوف المتابعة مدى تطبيق التعليمة، مع الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الإجرائية للعبة بعد الانتهاء من العمل تعرض الأعمال للمناقشة للتوصل إلى النتيجة النهائية مع ذكر الخاصية وأساس الاختيار
التوسع في المفهوم	➢ يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة . ➢ توزيع ورقة عمل جديدة . ➢ مطالبة التلاميذ ملاحظة الأشكال ➢ و ربط كل شكل مع ما يناسبه ➢ عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين . ➢ التصحيح الجماعي ثم الفردي . 
التقييم	➢ تنمي القدرات العقلية للمتعلم و تعزيزها ➢ البحث عن المتعلمين الذين يملكون قدرة الإدراك و سرعة الملاحظة .

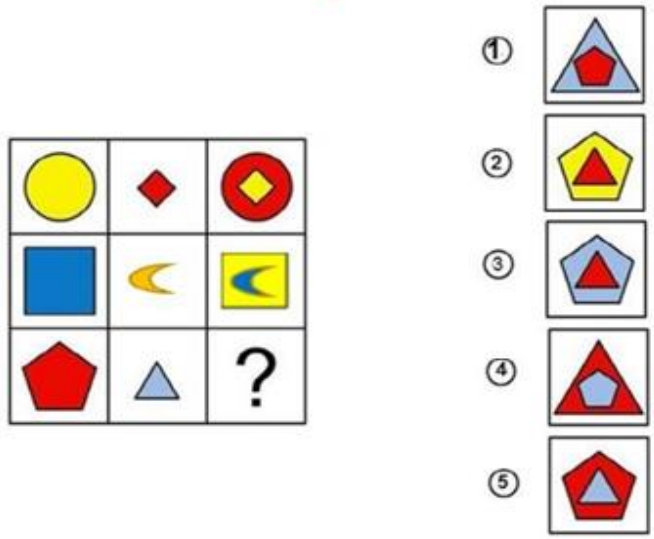
إليك الرسومات التالية و تمعن فيها ثم أختار الشكل المناسب .



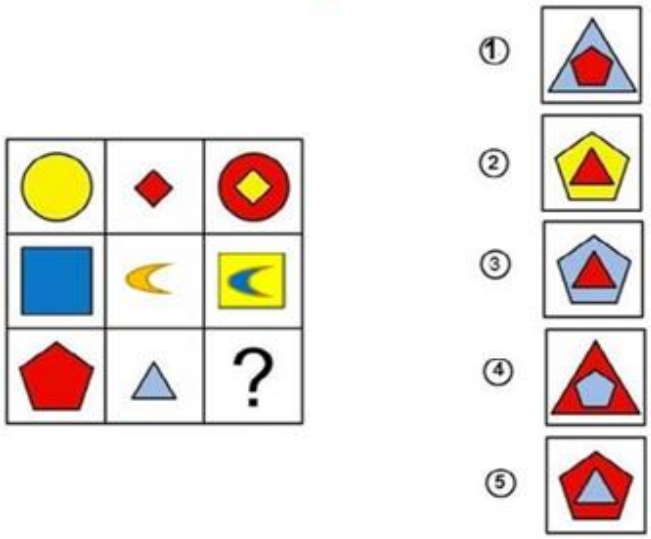
إليك الرسومات التالية و تمعن فيها ثم أختار الشكل المناسب .



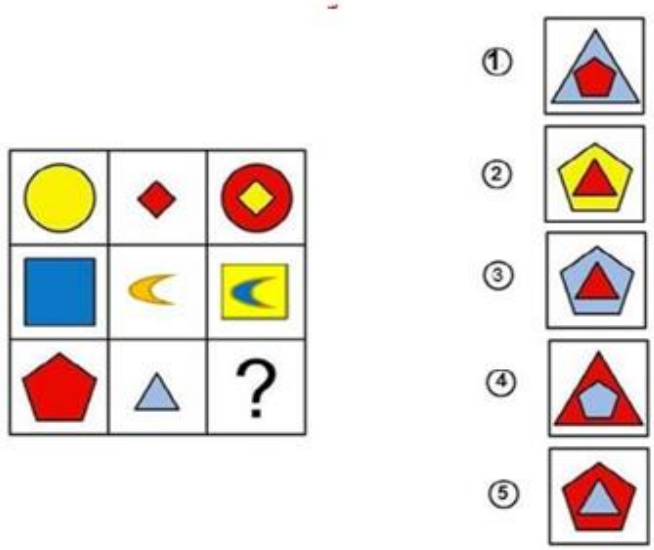
إليك الرسومات التالية و تمعن فيها ثم أختار الشكل المناسب .



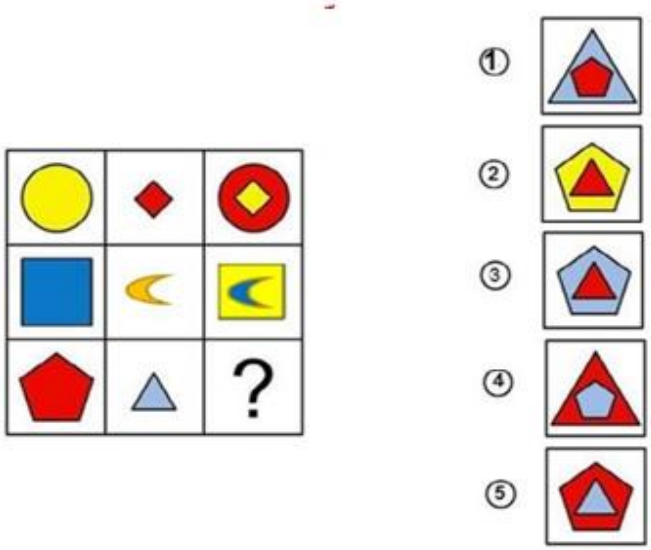
إليك الرسومات التالية و تمعن فيها ثم أختار الشكل المناسب .



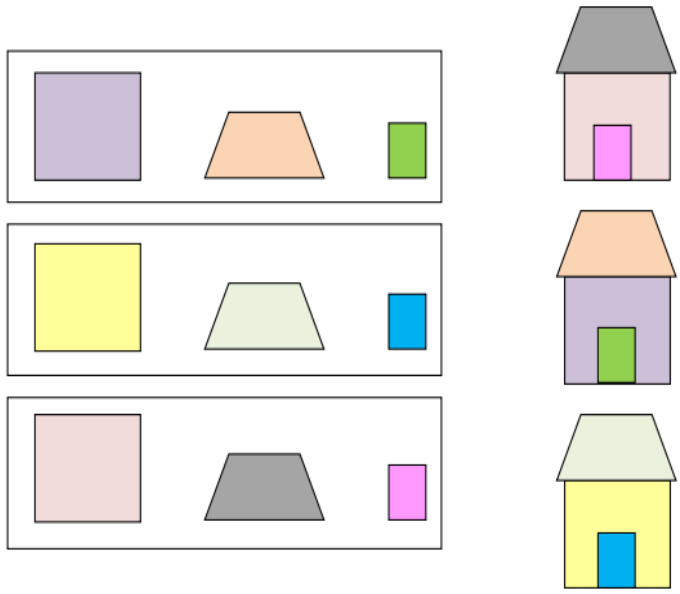
إليك الرسومات التالية و تمعن فيها ثم أختار الشكل المناسب .



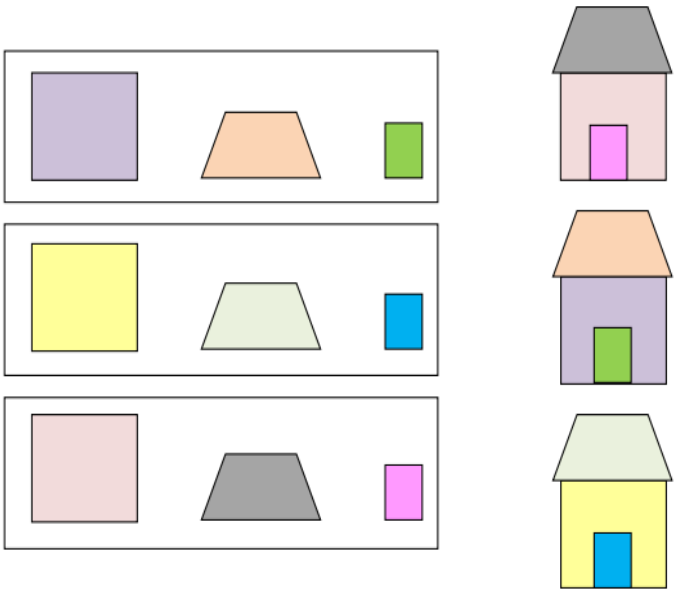
إليك الرسومات التالية و تمعن فيها ثم أختار الشكل المناسب .



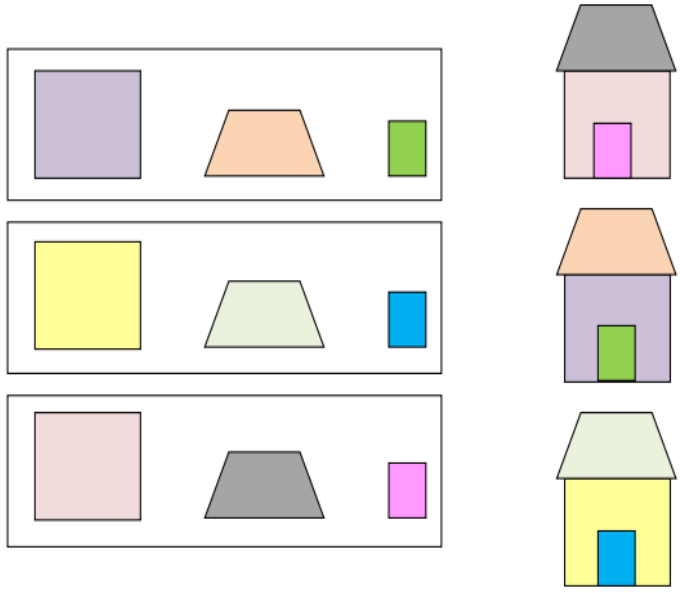
إليك الرسومات التالية اربط كل شكل مع ما يناسب .



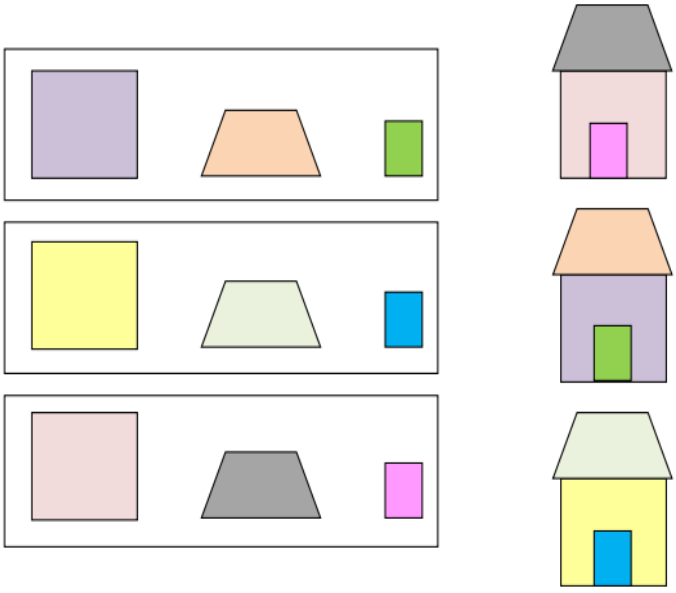
إليك الرسومات التالية اربط كل شكل مع ما يناسب .



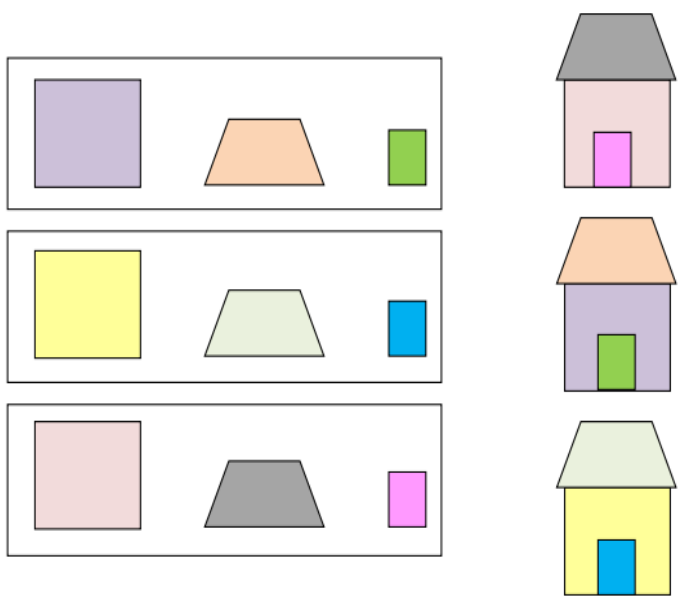
إليك الرسومات التالية اربط كل شكل مع ما يناسب .



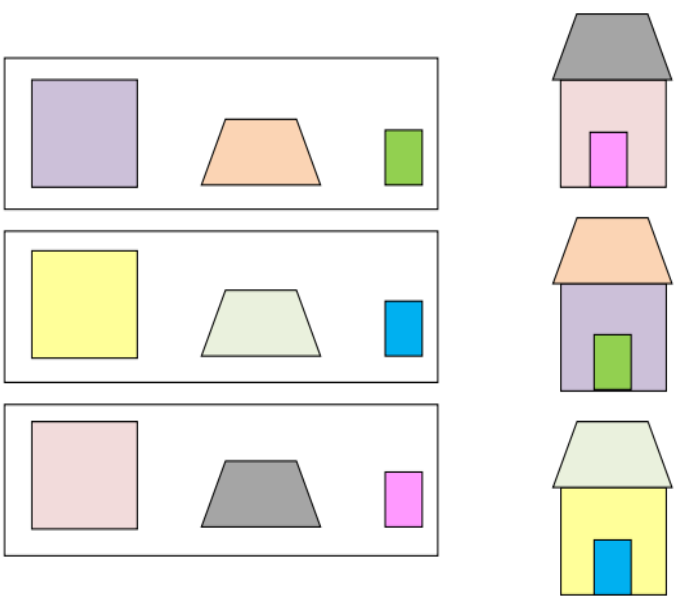
إليك الرسومات التالية اربط كل شكل مع ما يناسب .

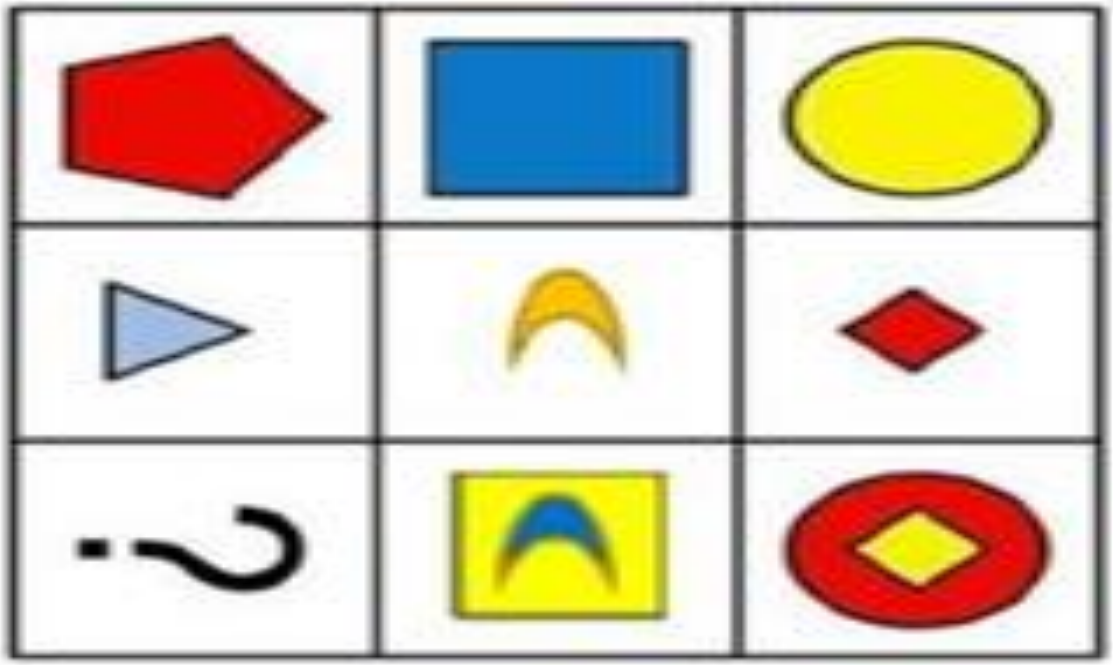


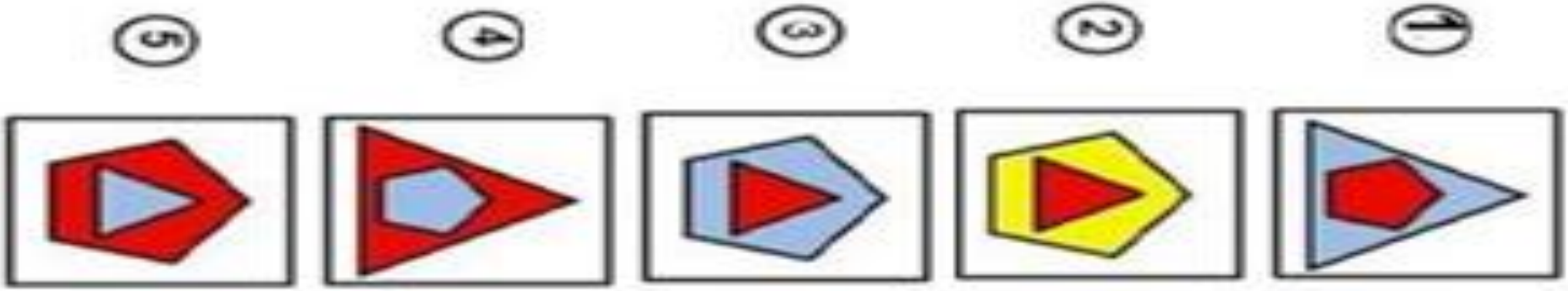
إليك الرسومات التالية اربط كل شكل مع ما يناسب .

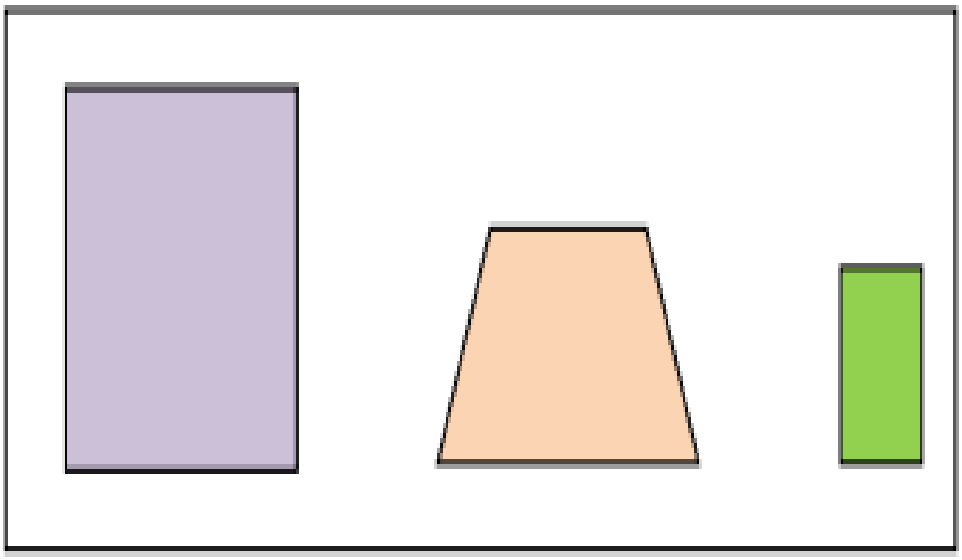


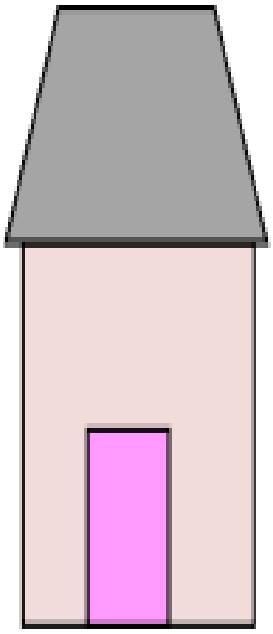
إليك الرسومات التالية اربط كل شكل مع ما يناسب .

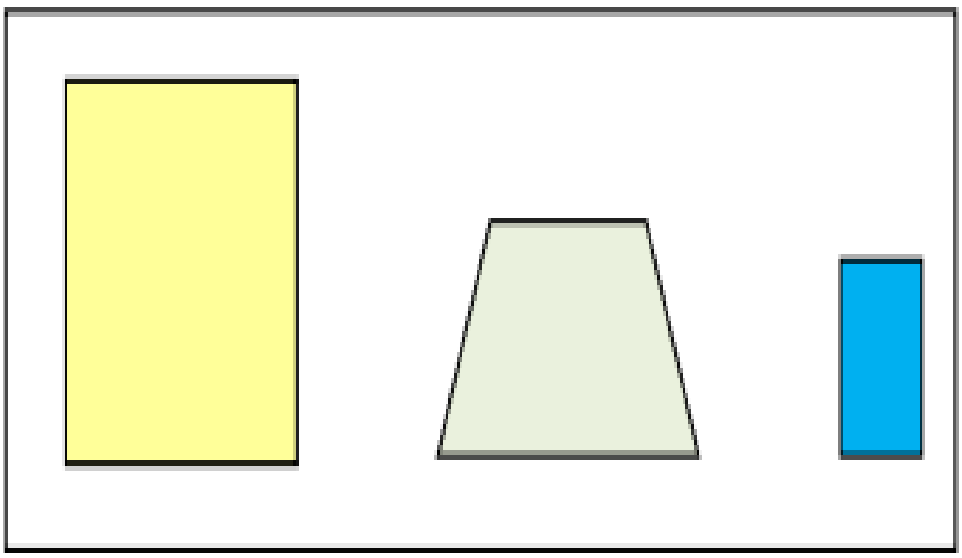


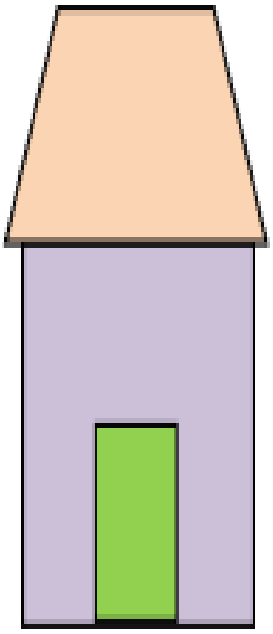


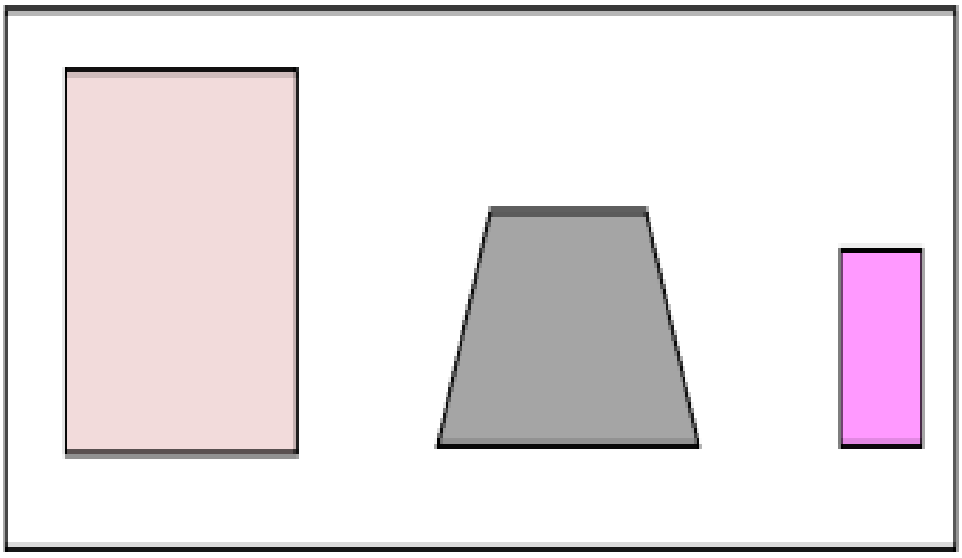

5
4
3
2
1

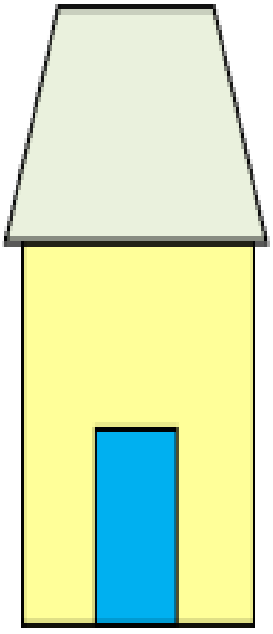






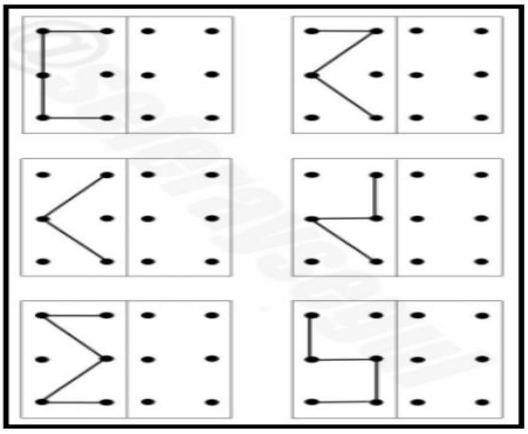
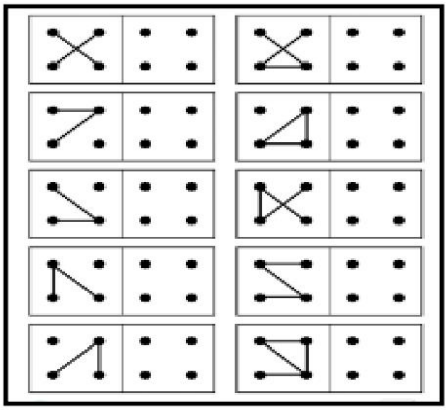




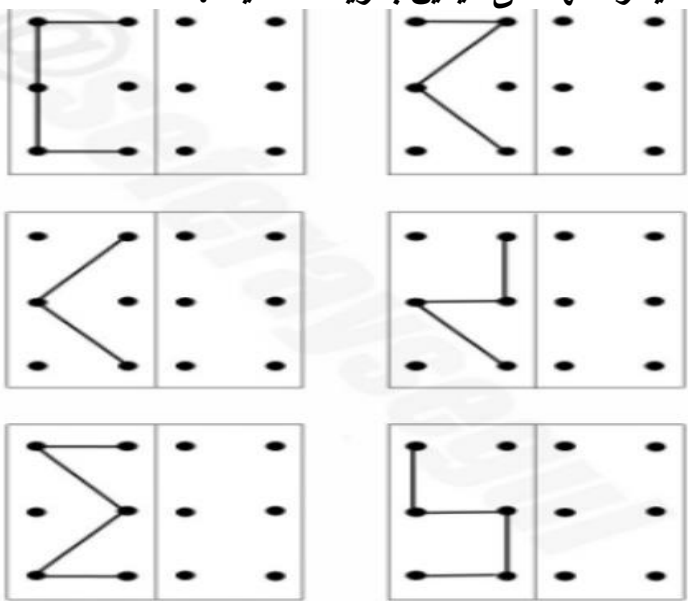


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :06
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : نسخ المرآة	المدة : 30د

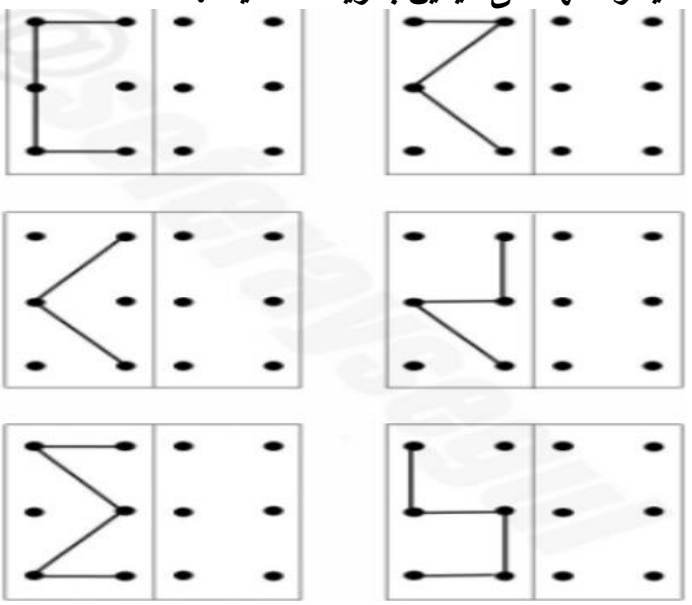
الهدف التعلمي: يطور مهارات التفكير المكاني والهندسي

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	➢ احترام الزمن المخصص للعبة . يتم إنتاج الأشكال نفسها بطريقة المرآة و عدم المحو مع عدم رفع اليد . ➢ ترك وقت لإنجاز العمل المطلوب .
خطوات اللعبة	- تقديم بطاقة المتاهة للمتعلمين - مطالبة التلاميذ ملاحظة الأشكال و عد النقاط . - دعوة التلاميذ إلى التفكير في المطلوب منهم . 
التعليمة	➢ أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .
العرض والمناقشة	➢ ينتهي العمل بالمرور على الصفوف لمتابعة مدى تطبيق التعليمة
التوسع في المفهوم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة . - توزيع ورقة عمل جديدة . - مطالبة التلاميذ ملاحظة الأشكال - عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين . - التصحيح الجماعي ثم الفردي . 
التقييم	➢ تنمي القدرات الطفل على قوة الملاحظة و التركيز ➢ البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك و سرعة الانتباه ➢ تشجيع المتفوقين ببطاقات استحسان .

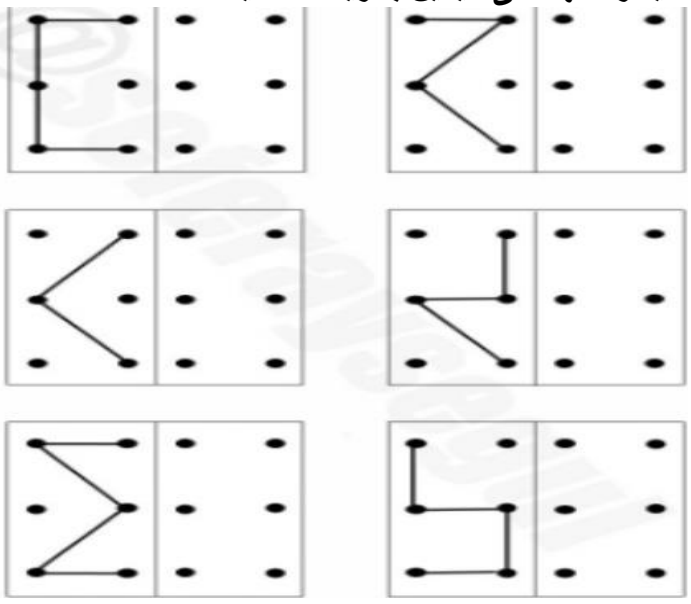
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .



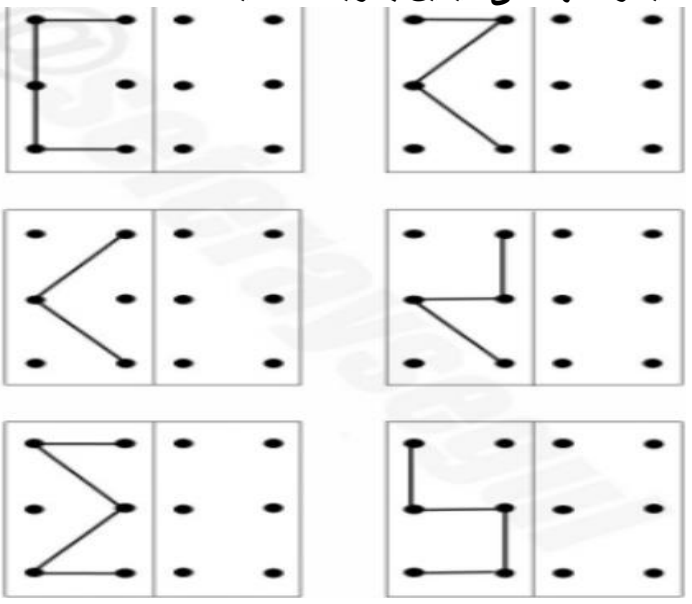
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .



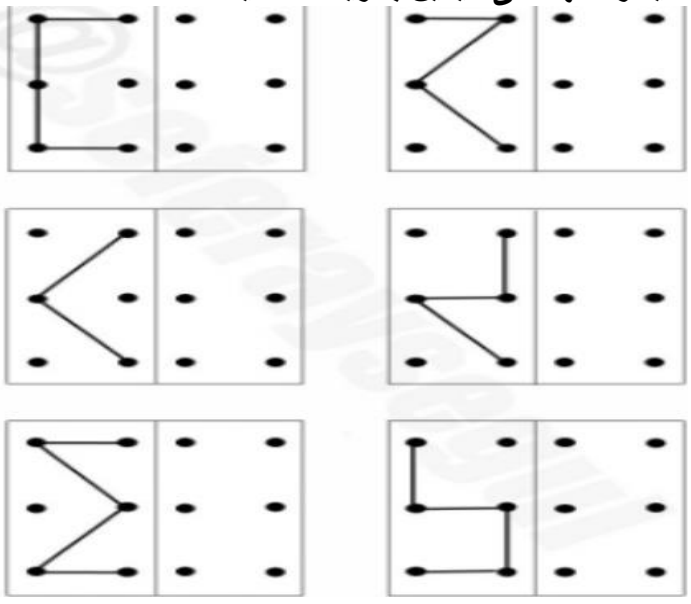
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .



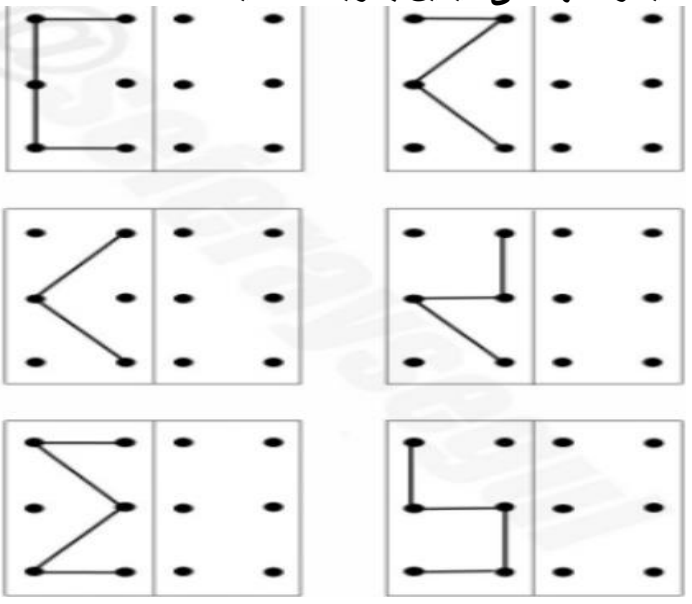
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .



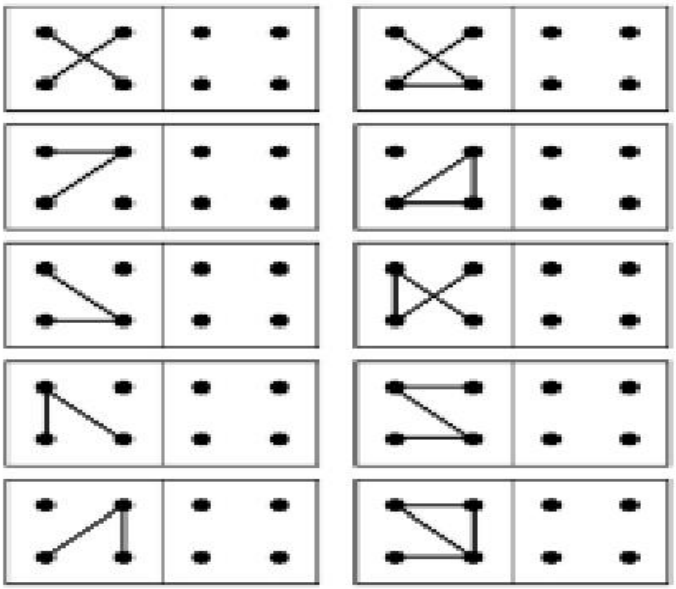
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .



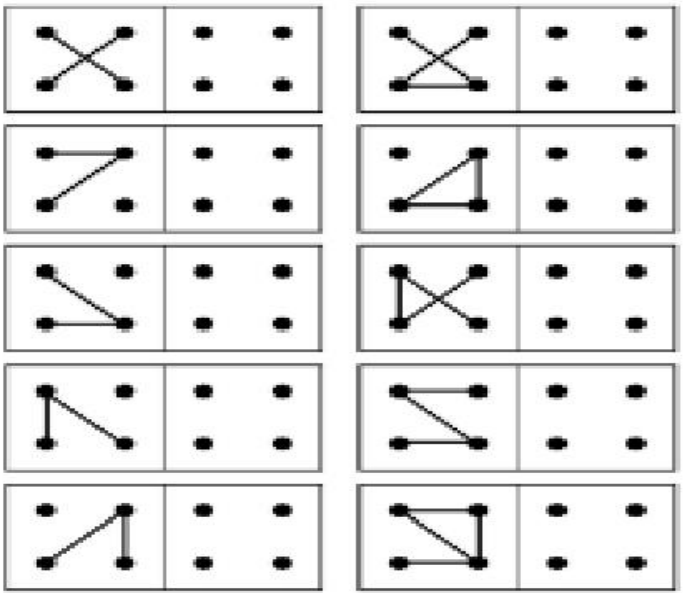
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .



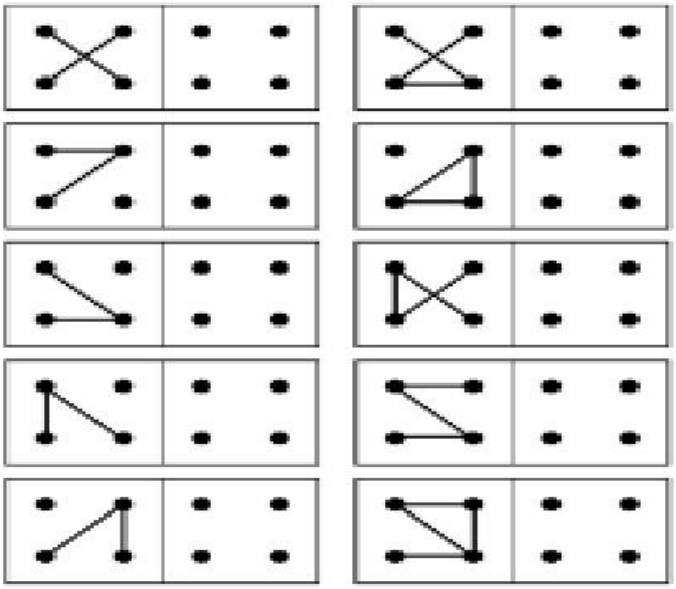
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .



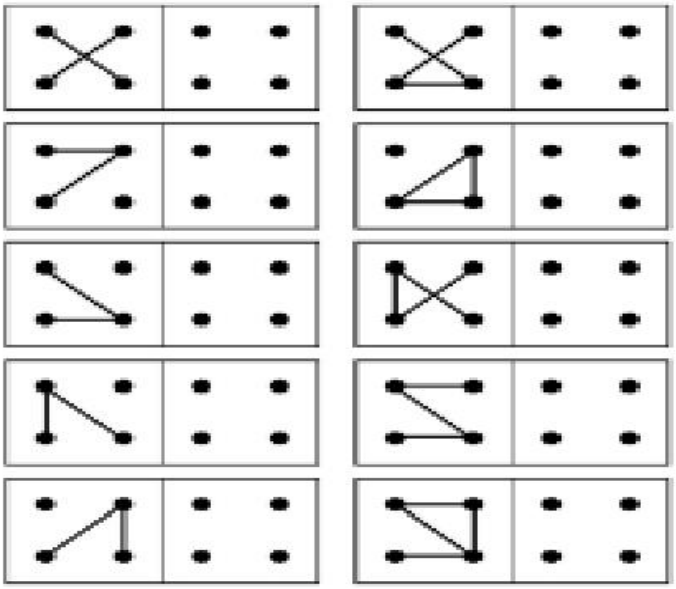
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .



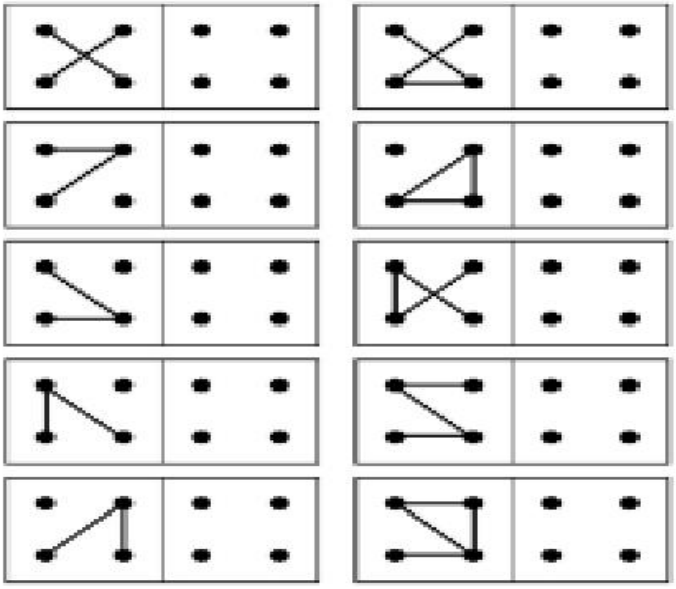
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .



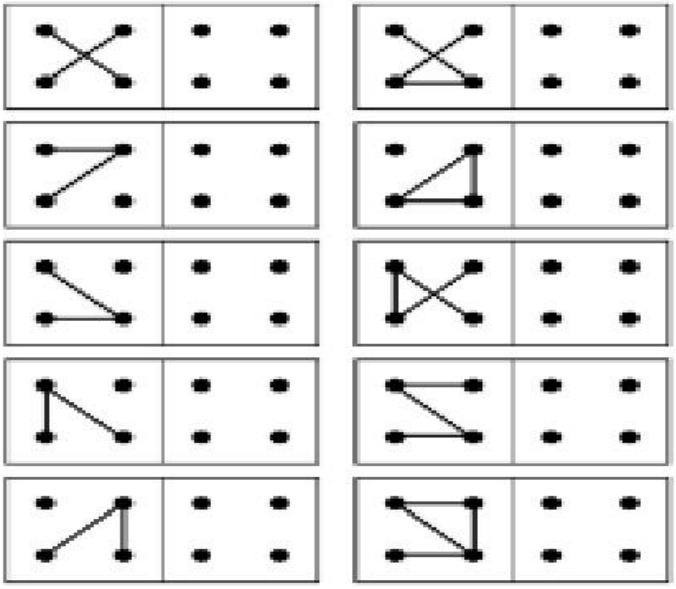
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .

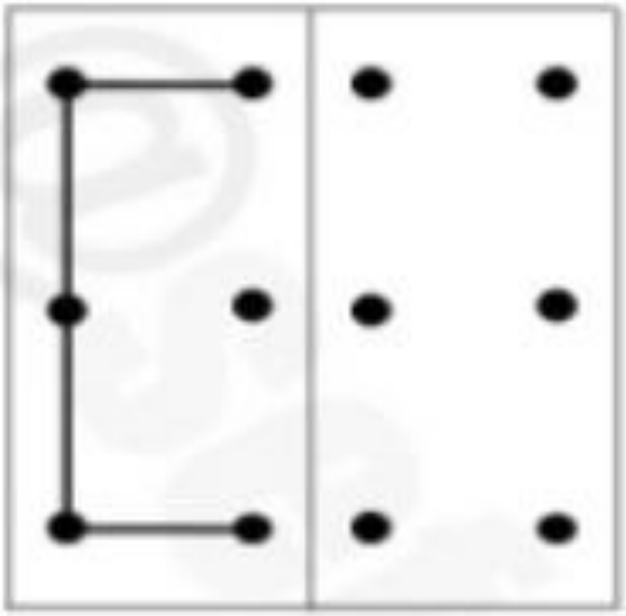


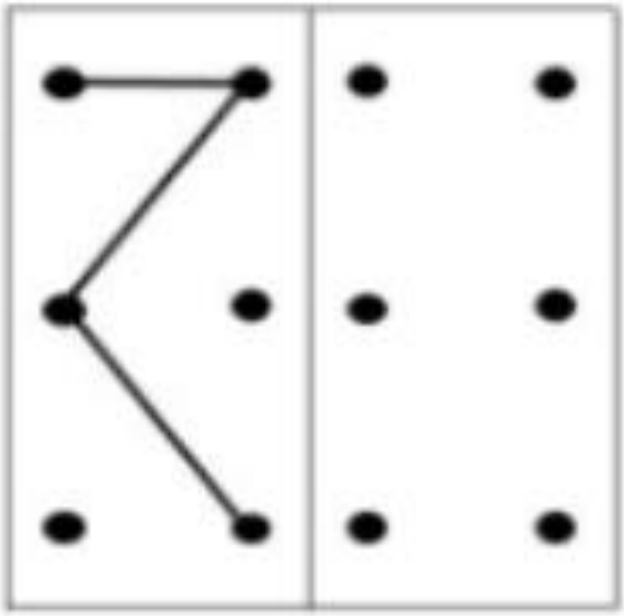
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .

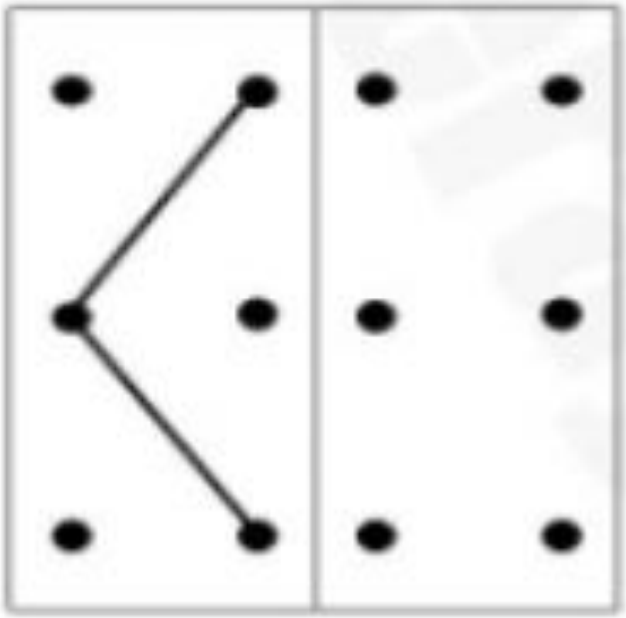


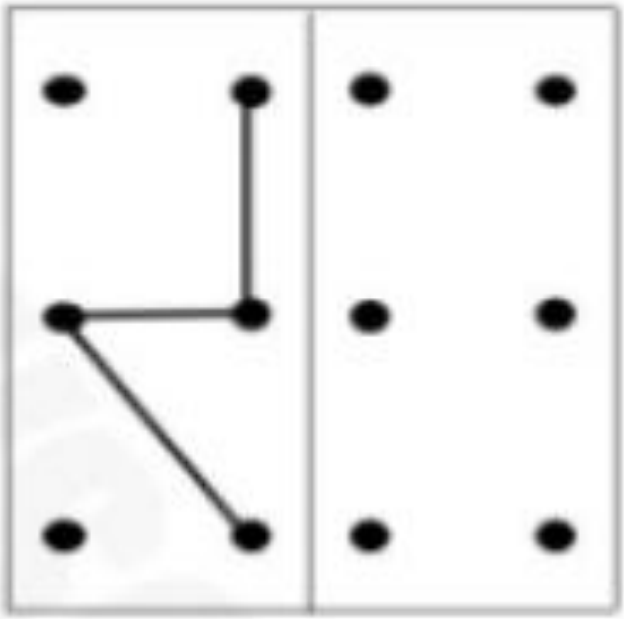
أمامك مجموعة من الأشكال على يسار البطاقة عليك أن تعيد رسمها على اليمين بطريقة عكسية .

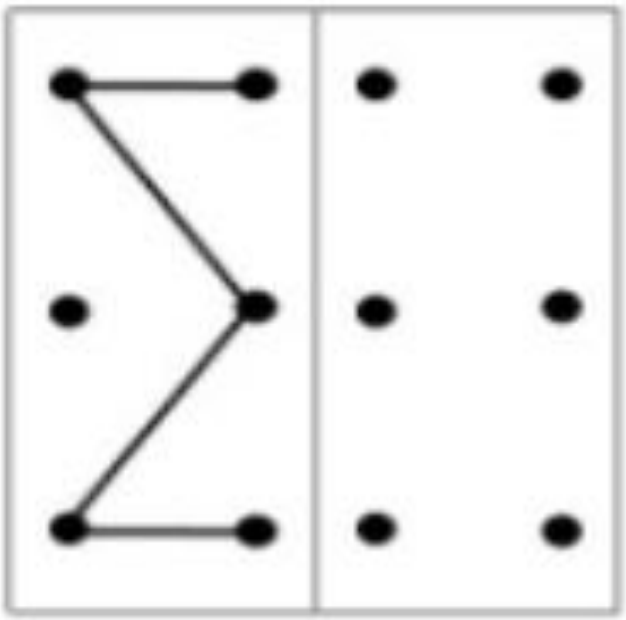


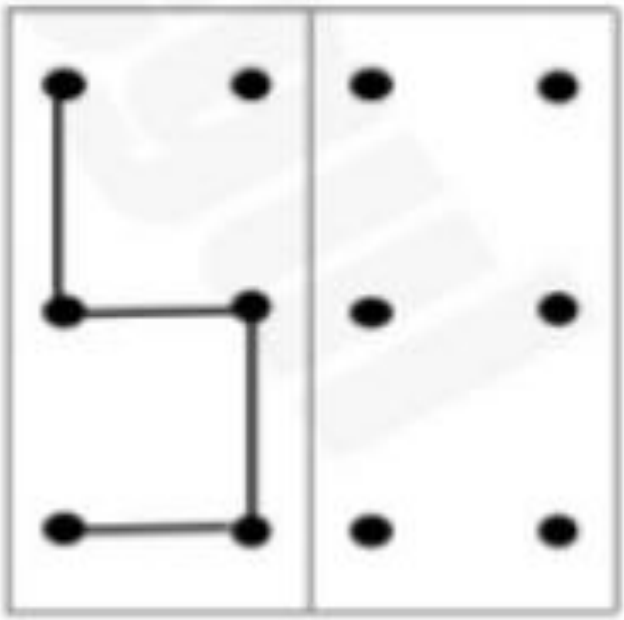


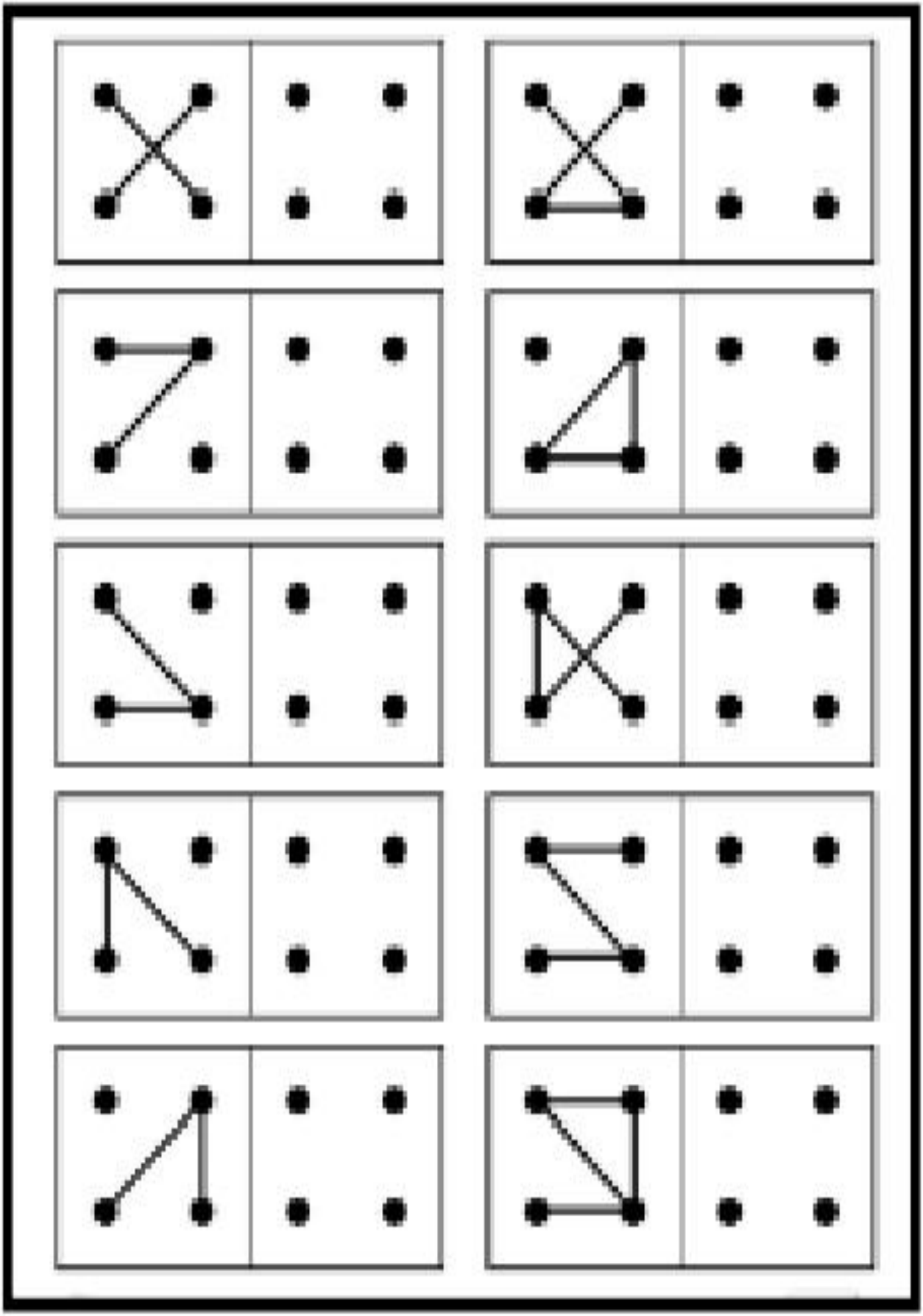






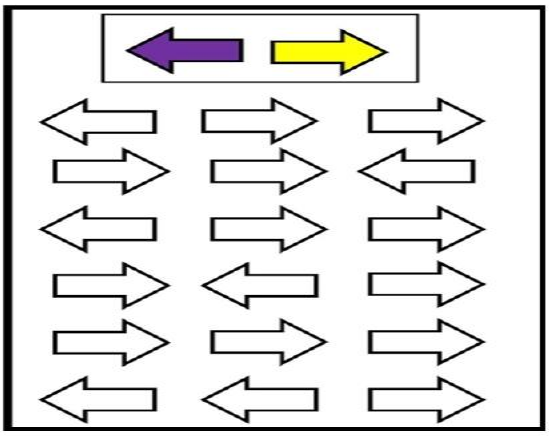
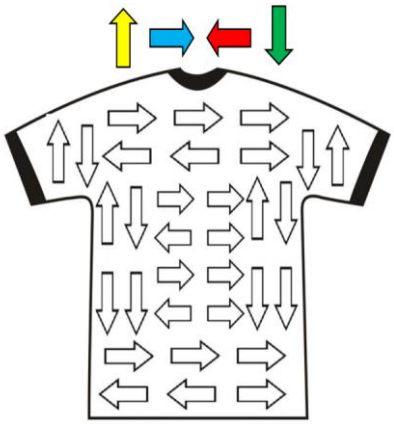




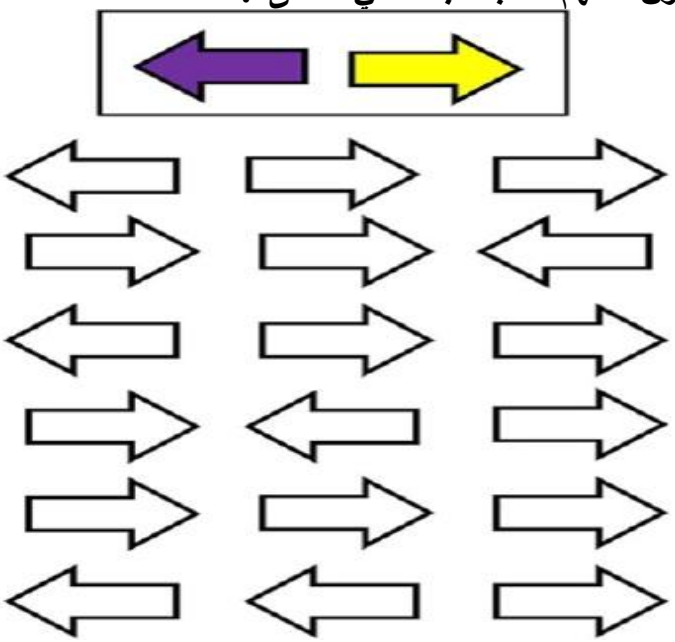


الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :07
طريقة اللعب : جماعي 6تلاميذ في الفوج	الحصة :01
المحتوى : سباق الأسهم	المدة : 30د

الهدف التعلمي: تحسين التركيز والانتباه وتعزيز الثقة بالنفس

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	• احترام الزمن المخصص للعبة . • كل لاعب ينجز سطر . • عند تجاوز الوقت المحدد لأحد اللاعبين في إكمال سطره يستطيع أعضاء فريقه مساعدته . • الفوج الذي يكمل الأول يفوز
خطوات اللعبة	- تشكيل الأفواج و توزيع الأدوار. - تقديم بطاقة للمتعلمين - مطالبة التلاميذ ملاحظة الأسهم الموجودة في الأعلى . - دعوة التلاميذ إلى التفكير في المطلوب منهم . 
التعليمة	➢ بمعية أفراد مجموعتك ، قم بوضع الأسهم في المكان المناسب لها بعد تحديد اتجاهها و تلوينها حسب الاتجاه . .
العرض والمناقشة	➢ ينتهي العمل بتتويج الفريق الفائز في إكمال المهمة بأسرع وقت وبأقل عدد من الأخطاء بميدالية أو كأس
التوسع في المفهوم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة . - توزيع ورقة عمل جديدة . - مطالبة التلاميذ ملاحظة الأسهم الموجودة في الصورة و تلوينها حسب اتجاه كل سهم - عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين . التصحيح الجماعي ثم الفردي . 
التقييم	➢ تنمي القدرات الطفل على قوة الملاحظة و التركيز ➢ البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك و سرعة الانتباه ➢ تشجيع المتفوقين ببطاقات استحسان .

لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .



لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .

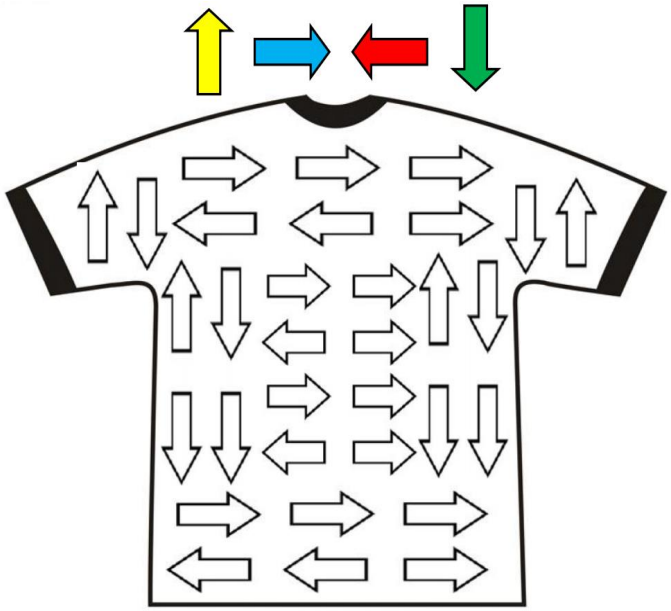
لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .

لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .

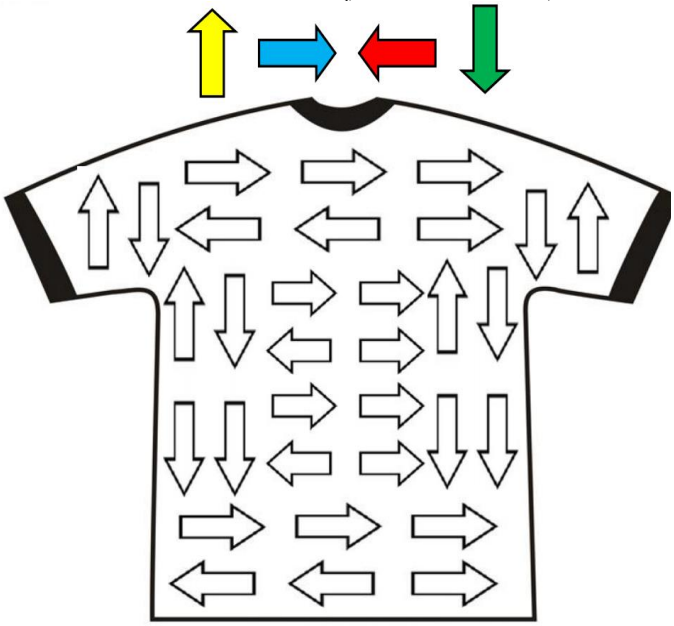
لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .

لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .

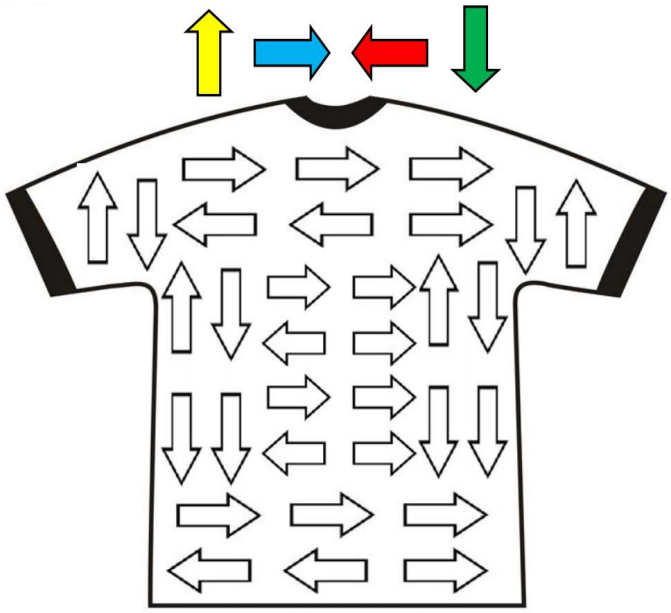
لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .



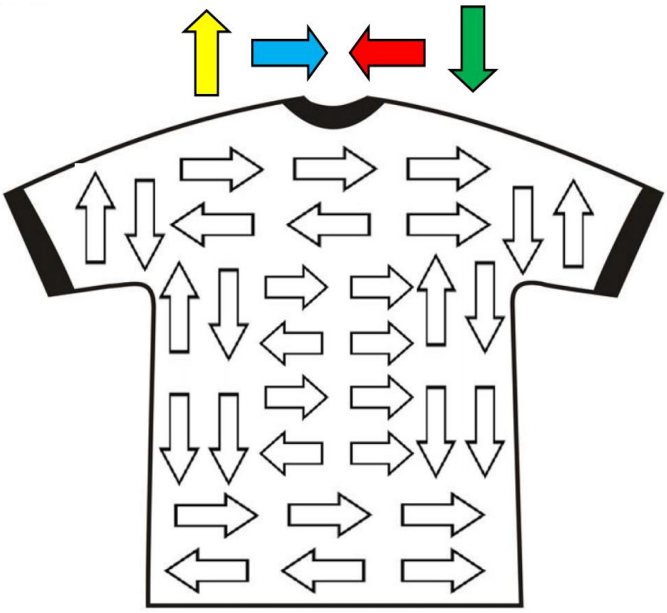
لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .



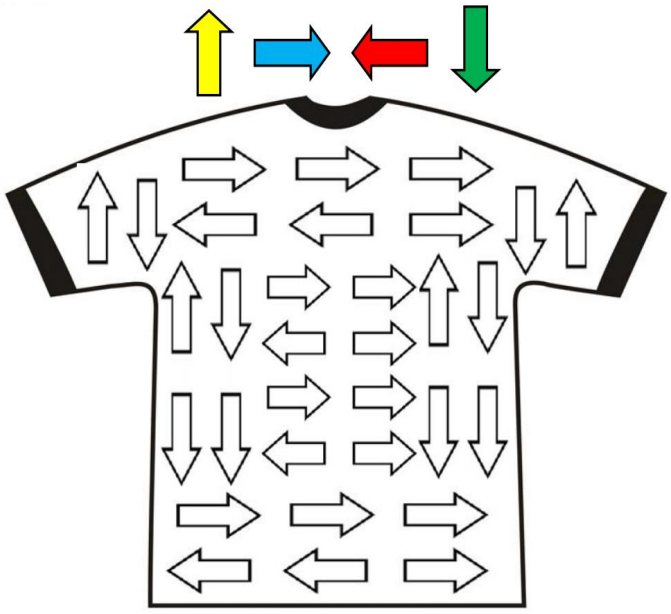
لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .



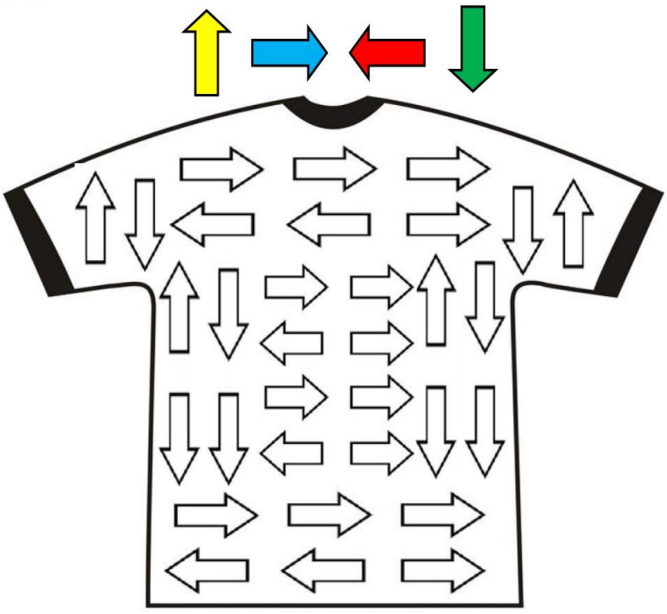
لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .

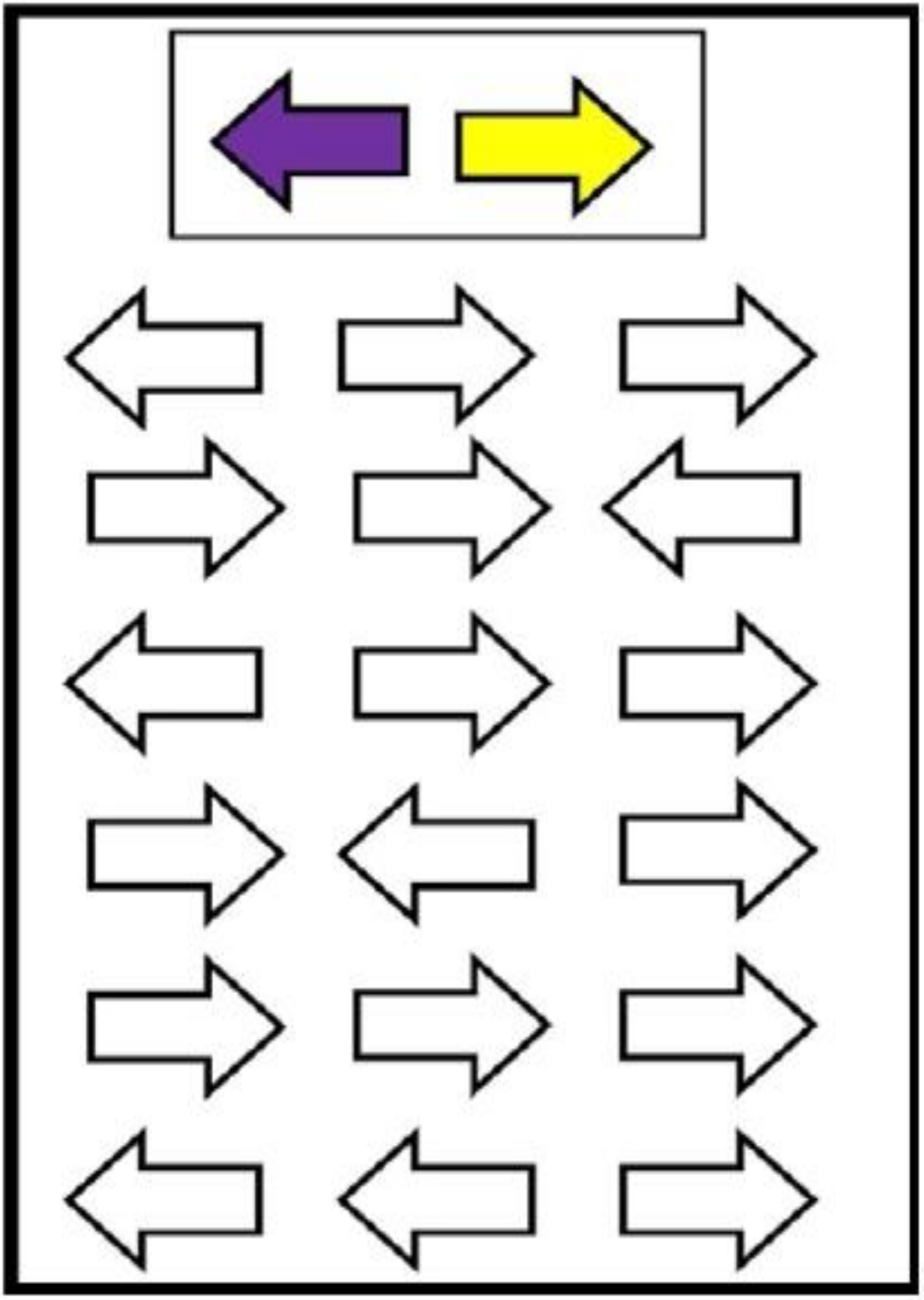


لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .



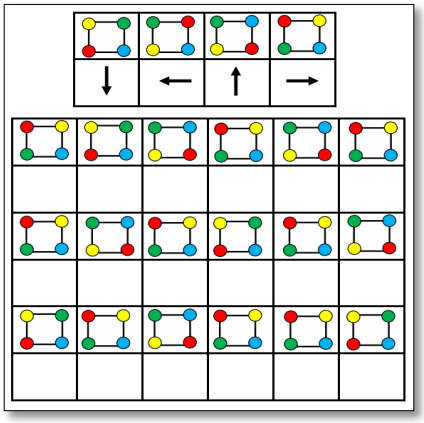
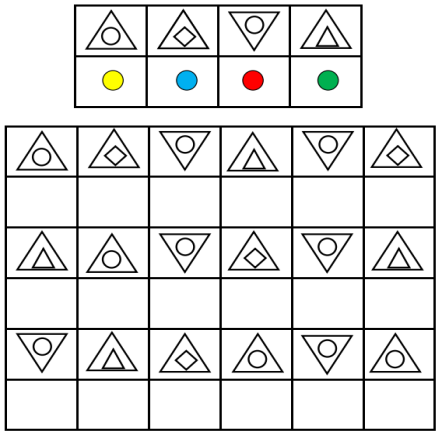
لون السهم حسب اتجاهه في الأعلى .

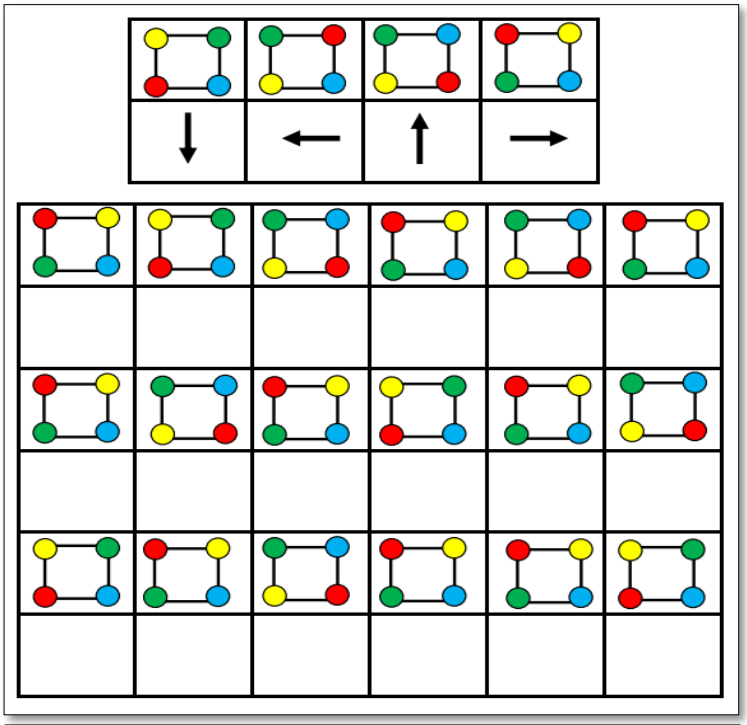


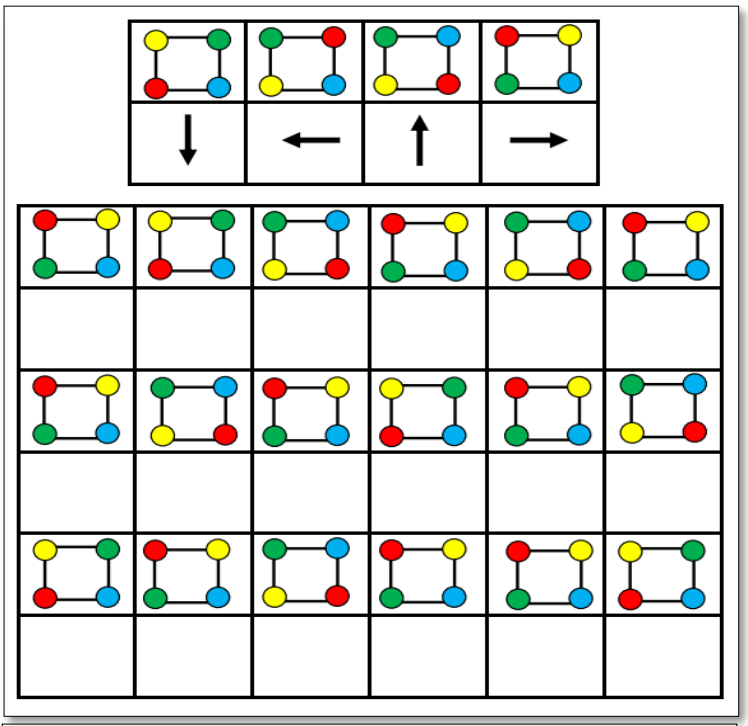


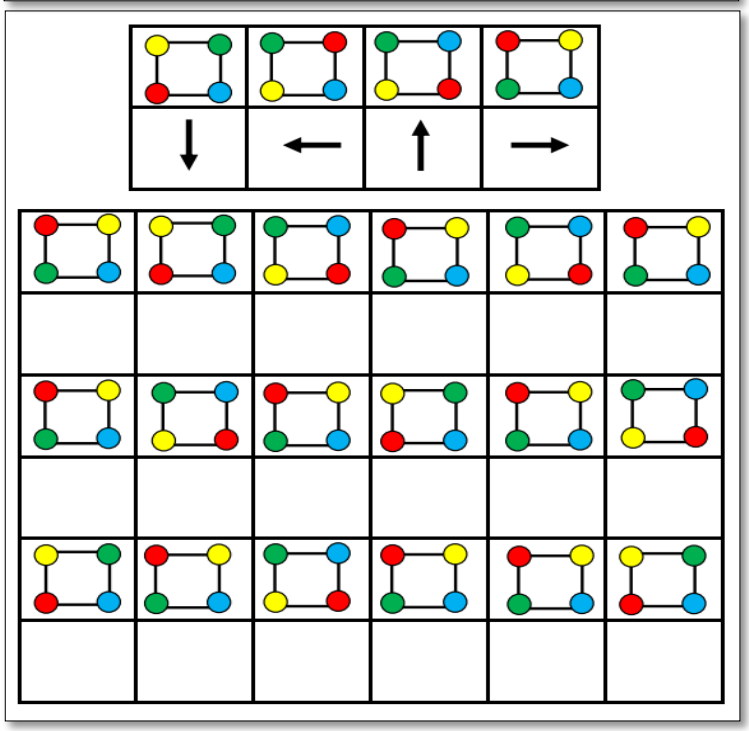
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	**الأسبوع :**08
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : المشفر الصغير	**المدة :** 30د

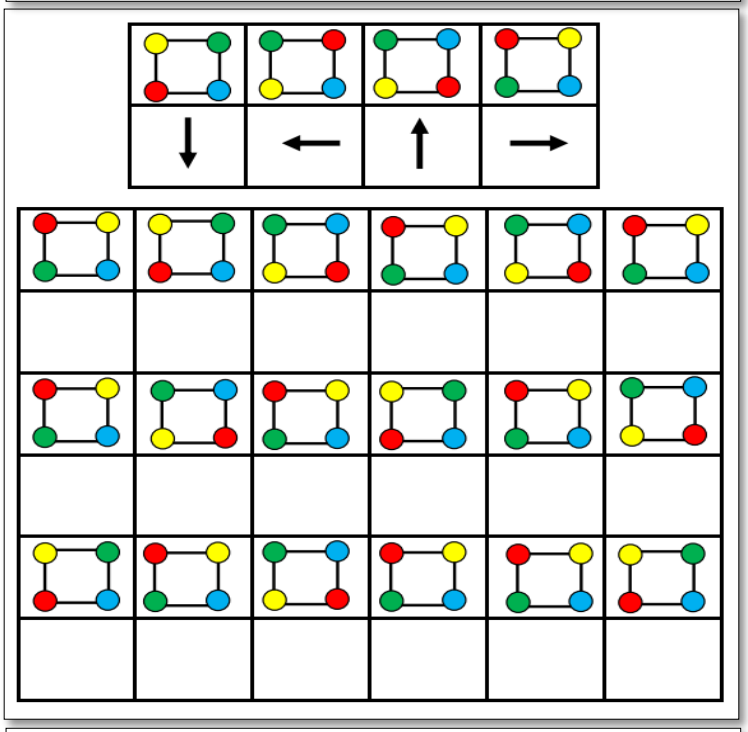
الهدف التعلمي: تحفيز التفكير المنطقي و حل الألغاز البسيطة

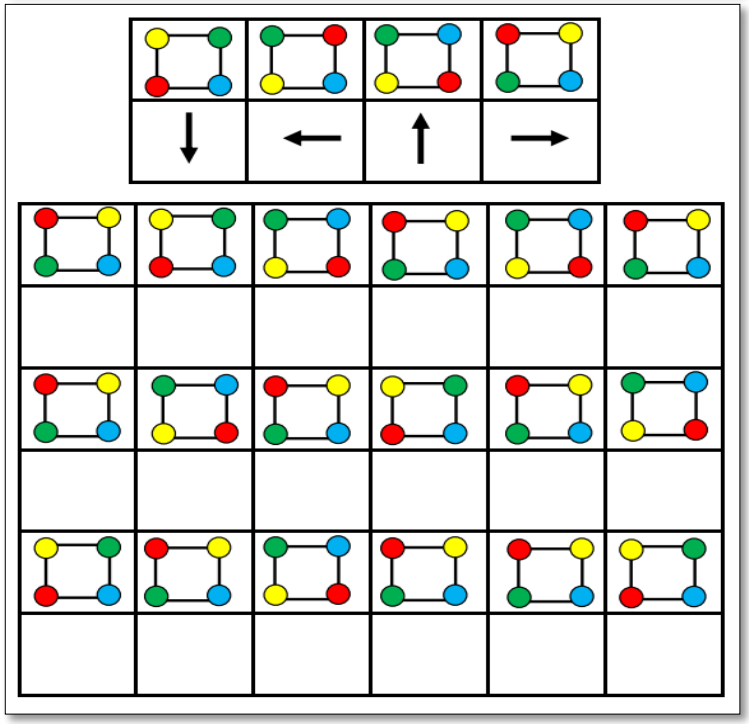
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	- احترام الزمن المخصص للعبة . - يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط . - إقصاء اللعب الذي يظهر نتيجته .
خطوات اللعبة	○ توزيع بطاقة على كل لاعب : ○ ذكر الألوان الموجودة في كل شكل مع ○ تحديد الرمز المناسب لكل شكل ➢ ملاحظة الأسهم الموجودة في الجدول ➢ دعوة التلاميذ إلى التفكير في المطلوب منهم . 
التعليمة	➢ لاحظ الأشكال الأربعة (4) الملونة في البطاقة العلوية ، تحت كل شكل رمز معين ، باعتماد مطابقة الأنماط اللونية في الشبكة الكبيرة مع الأنماط الموجودة في الجزء العلوي . ➢ ضع تحت كل شكل منها السهم المناسب في البطاقة السفلية :
العرض والمناقشة	➢ ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتحصل إليها
التوسع في المفهوم	➢ يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة . ➢ توزيع ورقة عمل جديدة . ➢ مطالبة التلاميذ ملاحظة الأشكال و التلوين حسب اللون الموجود أسفل كل شكل ➢ عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين . ➢ التصحيح الجماعي ثم الفردي . 
التقييم	➢ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها . ➢ البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة على بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة . ➢ تتويج الفائز بتاج المشفر المصغر .

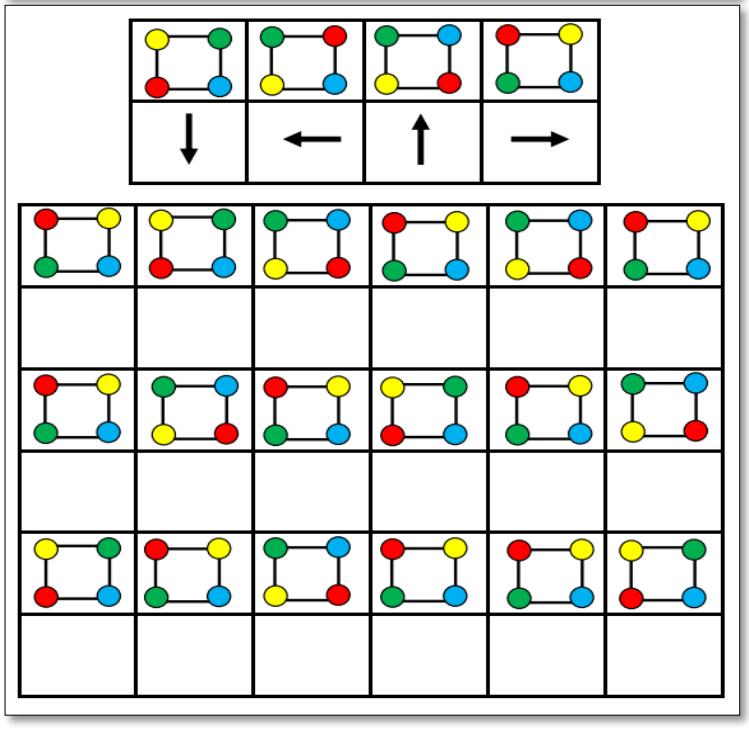


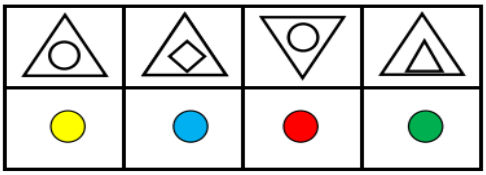


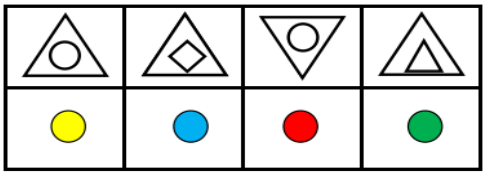


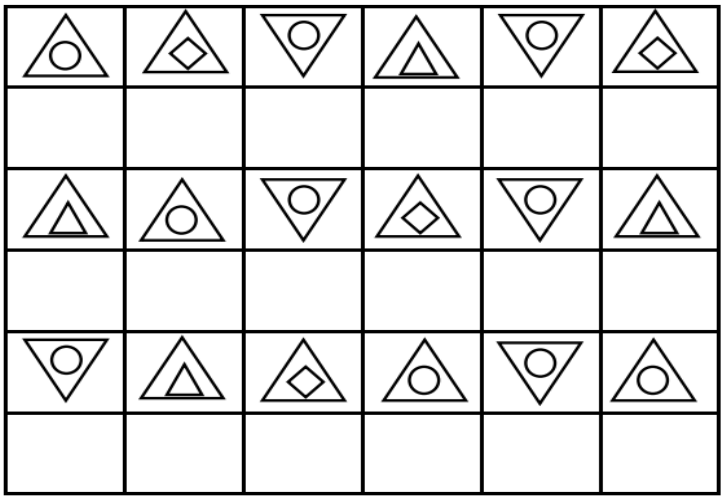


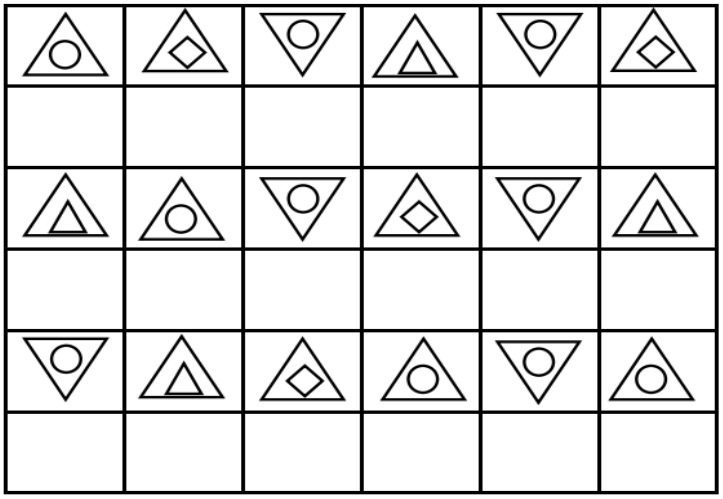


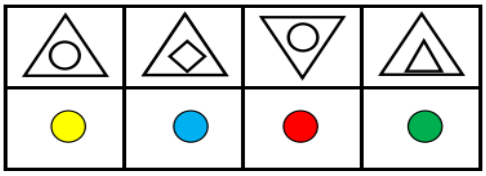


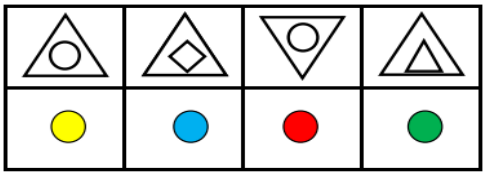


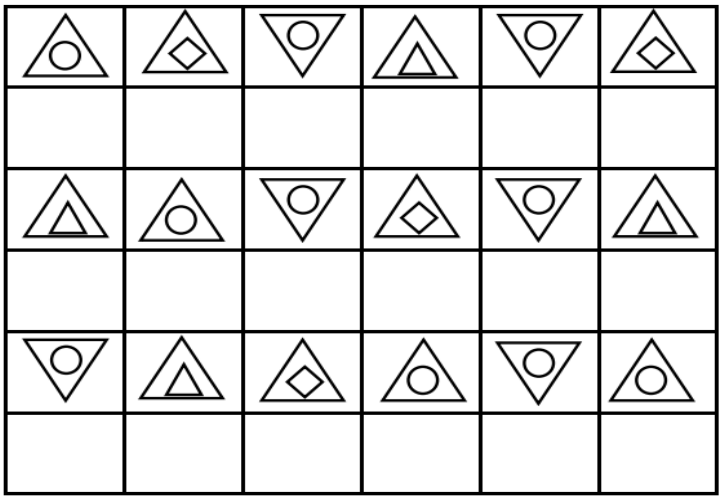


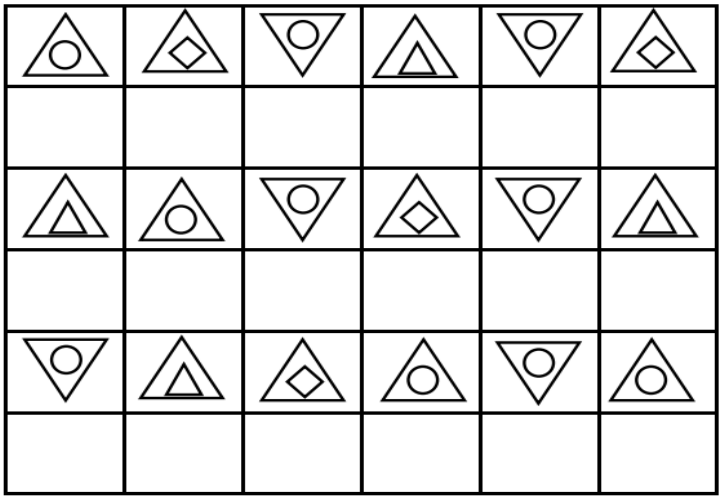


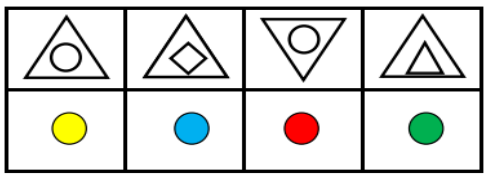


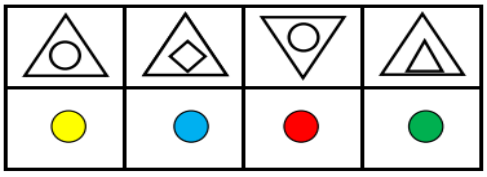


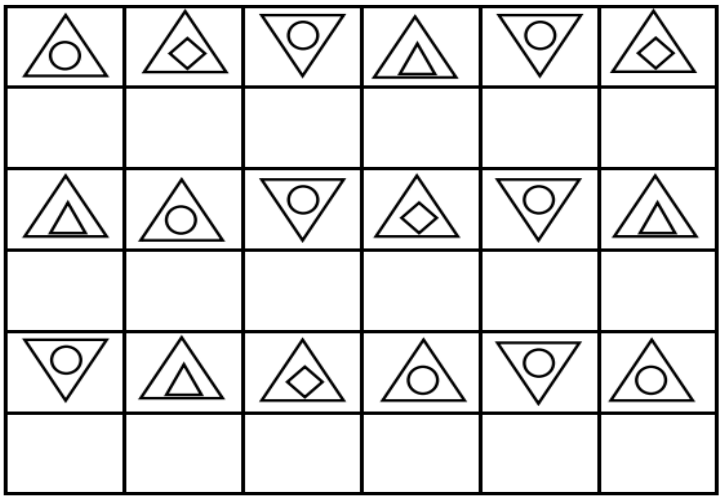


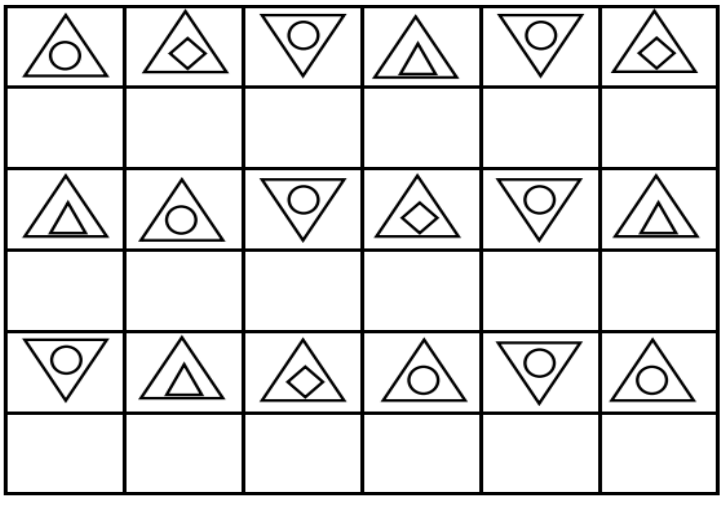


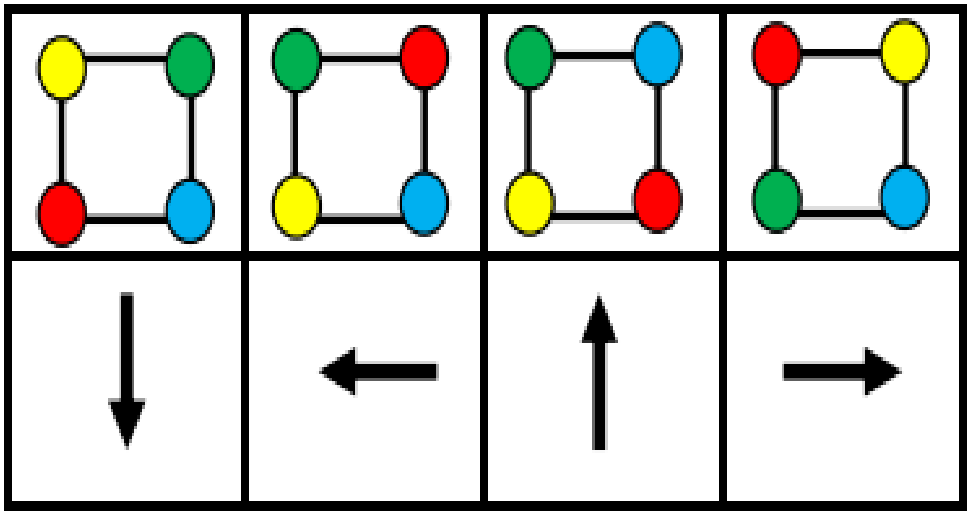


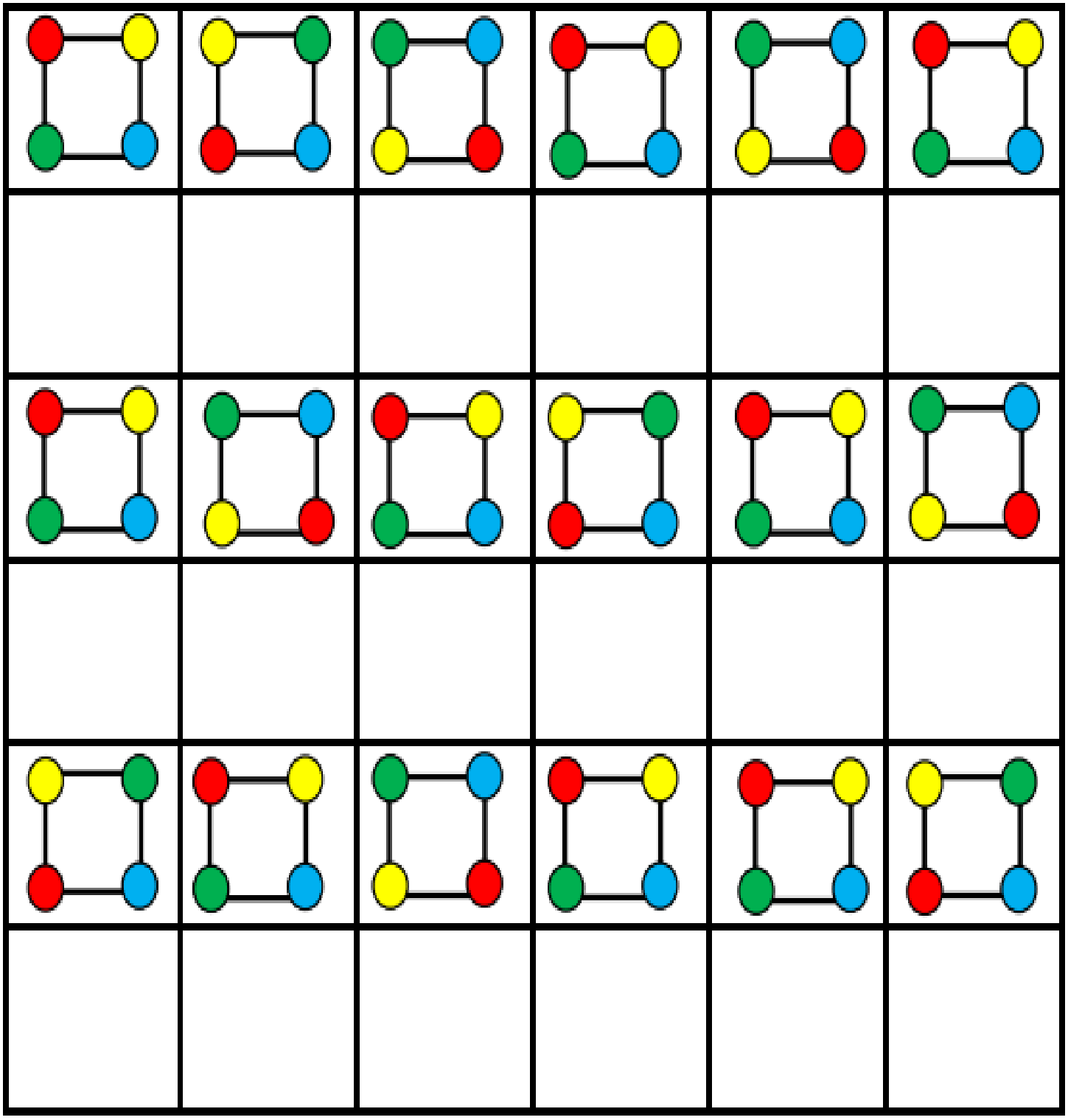


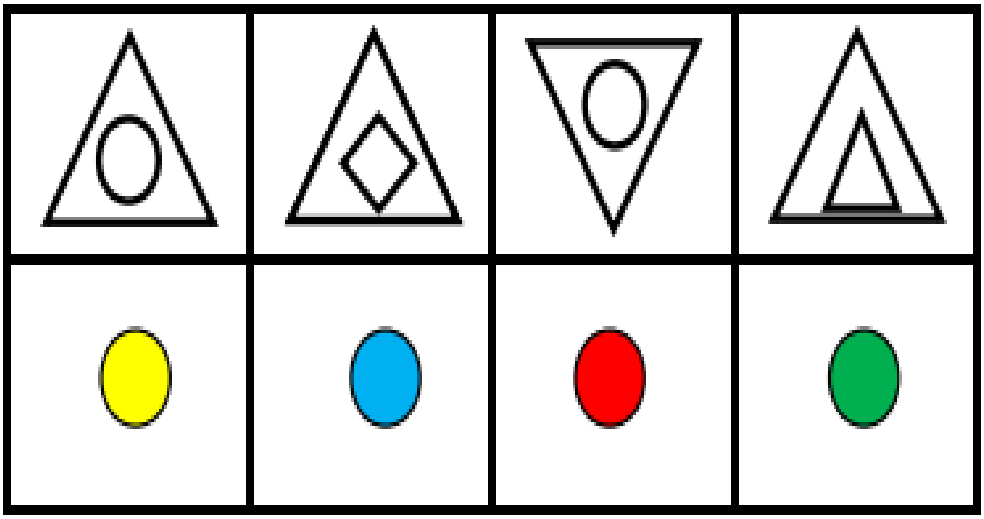


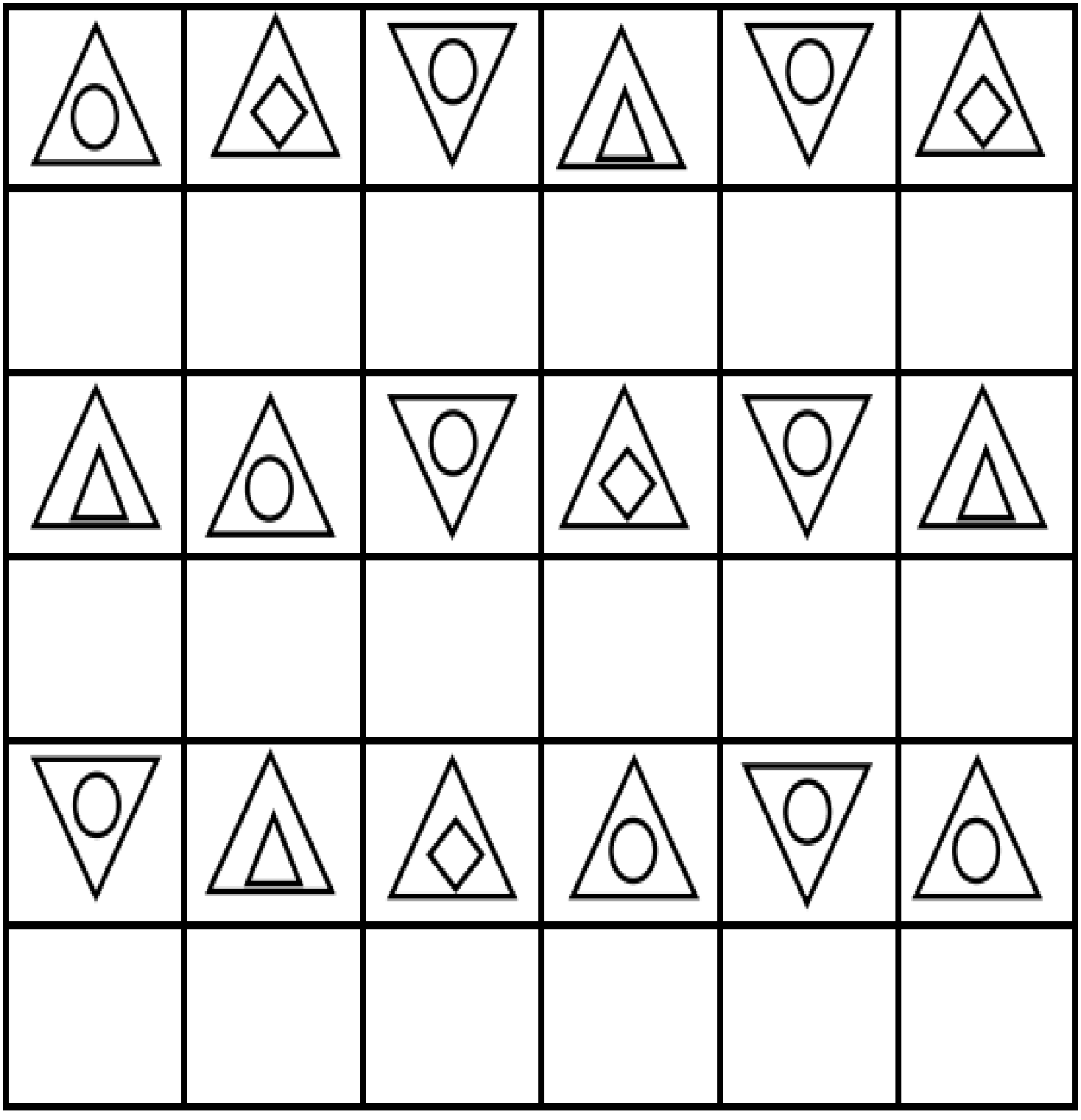






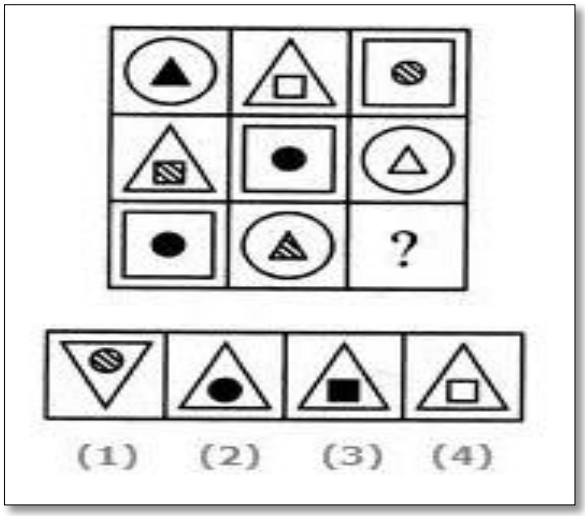
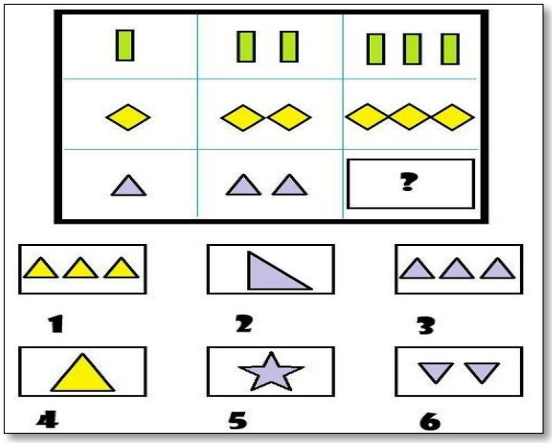


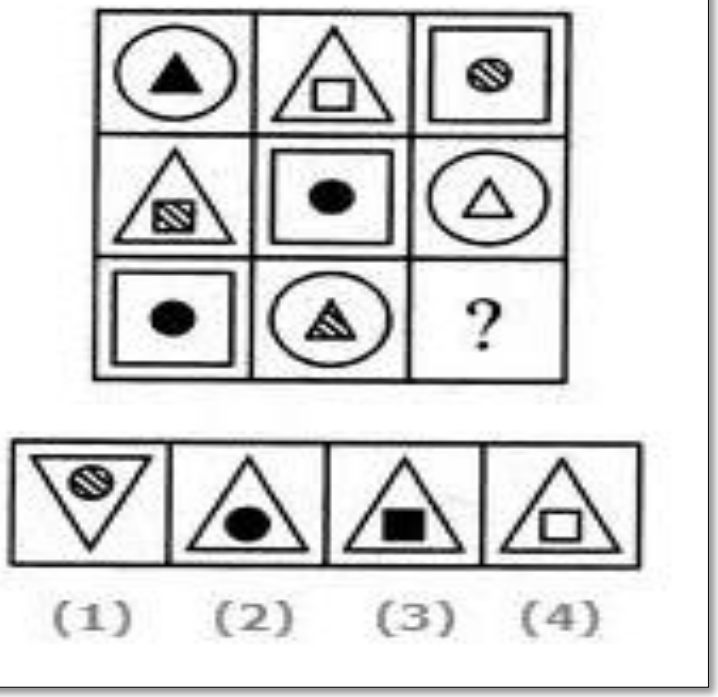


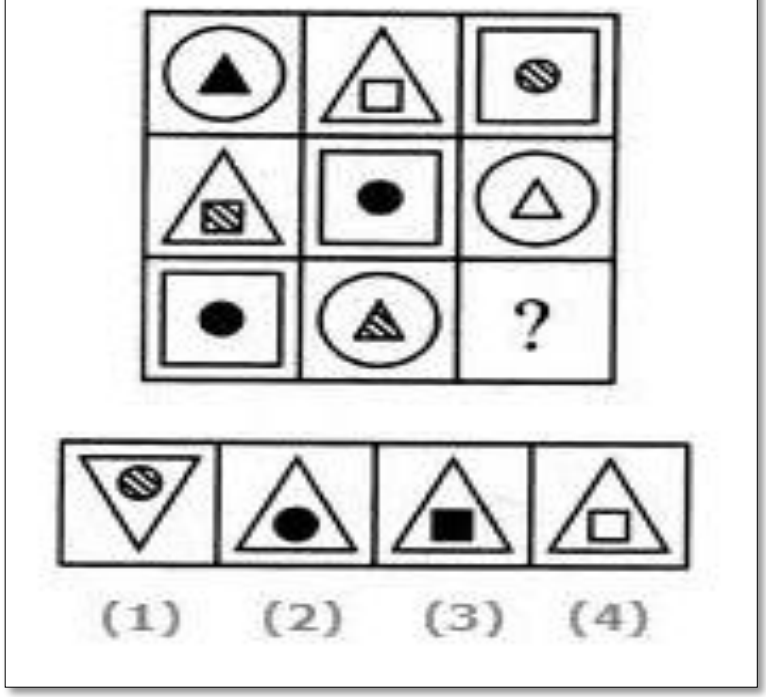


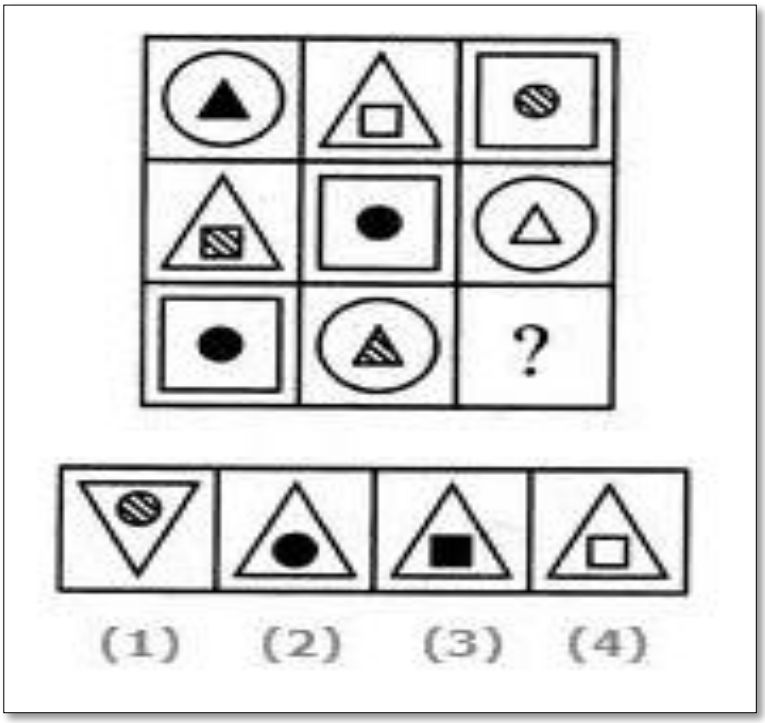
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :09
طريقة اللعب : تنظيم معطيات	الحصة :01
المحتوى : تكملة النمط	المدة : 30د

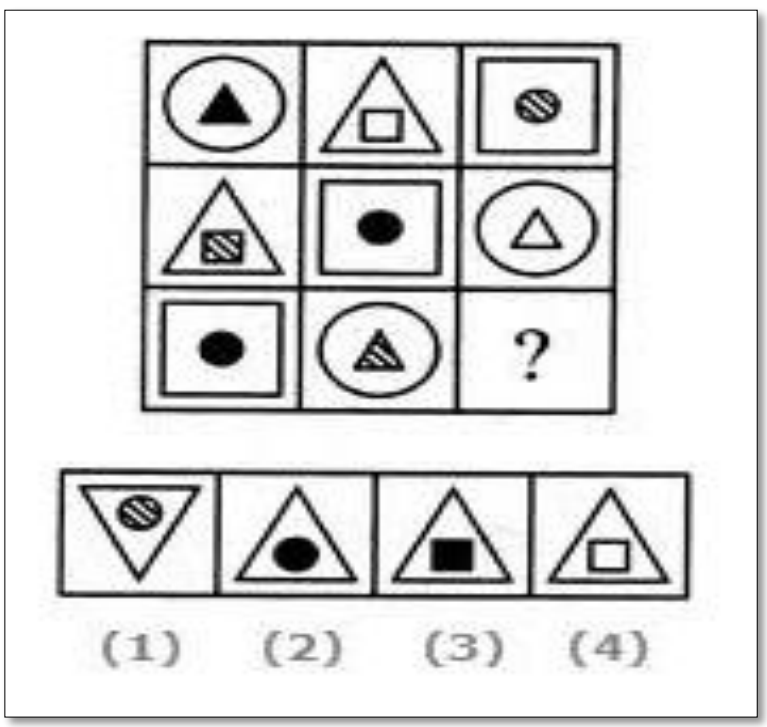
الهدف التعلمي: يدرك مفهوم تكرار عنصر معين في النمط

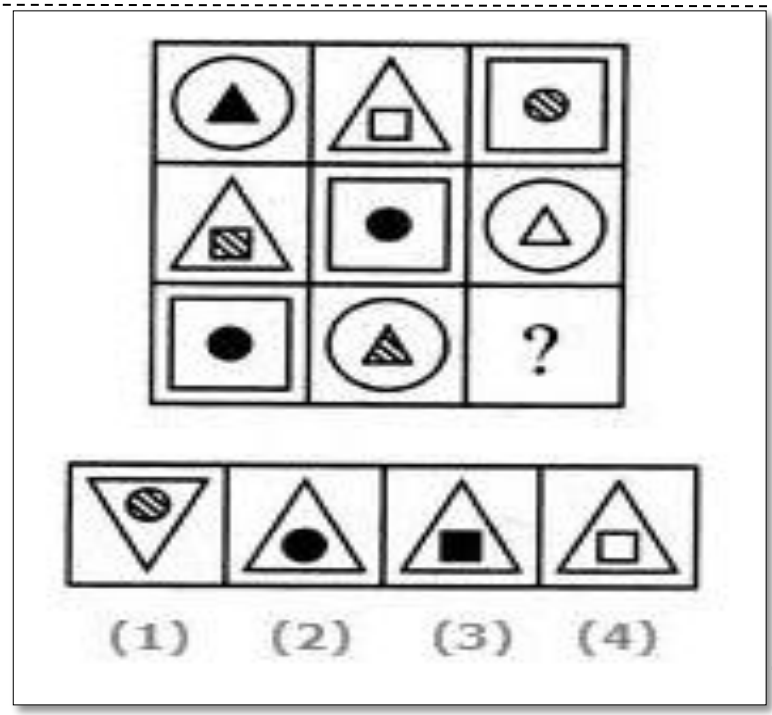
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	➢ احترام الزمن المخصص للعبة . ➢ يمكن للتلميذ الاستعانة بأدوات مساعدة أو طرح سؤال على لاعب آخر . ➢ عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط .
خطوات اللعبة	- توزيع بطاقة على كل لاعب : - لاحظ جيدا الأشكال وابحث عن ما يميزها واختر المناسب واربطه مع علامة الاستفهام دعوة التلاميذ إلى التفكير في المطلوب منهم . 
التعليمة	➢ دقق النظر في الشكل الذي بين يديك سنجد ما يميز هذه البطاقات ، حاول أن تضع البطاقات المناسبة مكان علامة الاستفهام .
العرض والمناقشة	➢ ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين بتوزيع كراريس القسم أو مسح السبورة .....
التوسع في المفهوم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة . - توزيع ورقة عمل جديدة . - مطالبة التلاميذ ملاحظة الأشكال لاحظ جيدا الأشكال و ابحث عن ما يميزها - و اختر المناسب و اربطه مع علامة الاستفهام . عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين . - التصحيح الجماعي ثم الفردي . 
التقييم	التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها . تشجع لعبة الأنماط على التفكير النقدي و المنطقي من خلال البحث عن العلاقات بين العناصر المختلفة . تساعد اللعبة على تطوير المهارات البصرية و على تمييز الأشكال و الألوان و الأحجام .

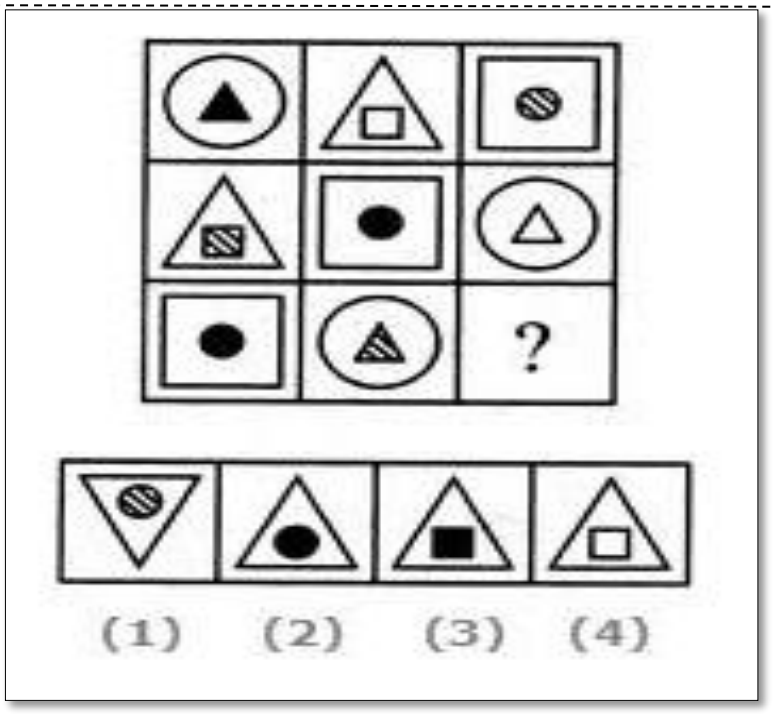

?
(1) (2) (3) (4)

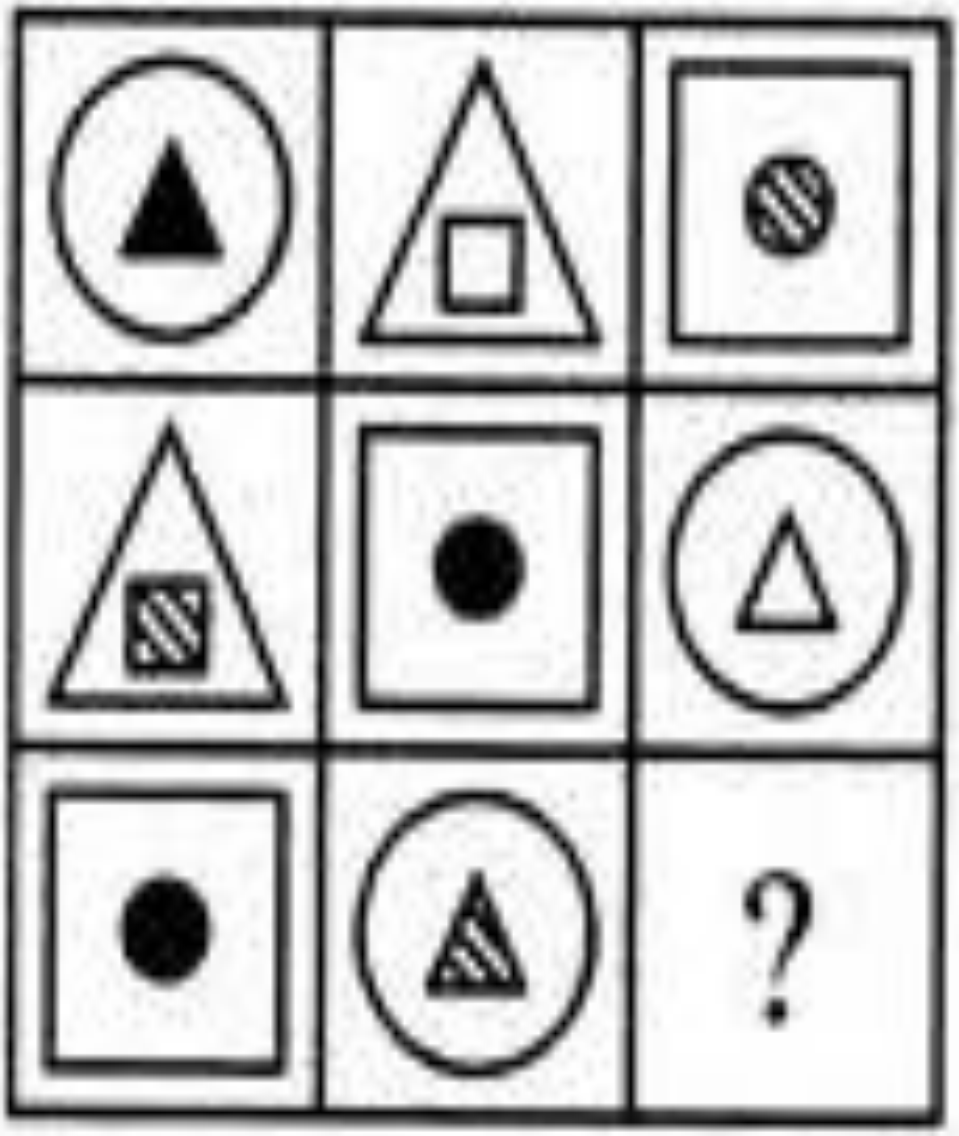

?
(1) (2) (3) (4)

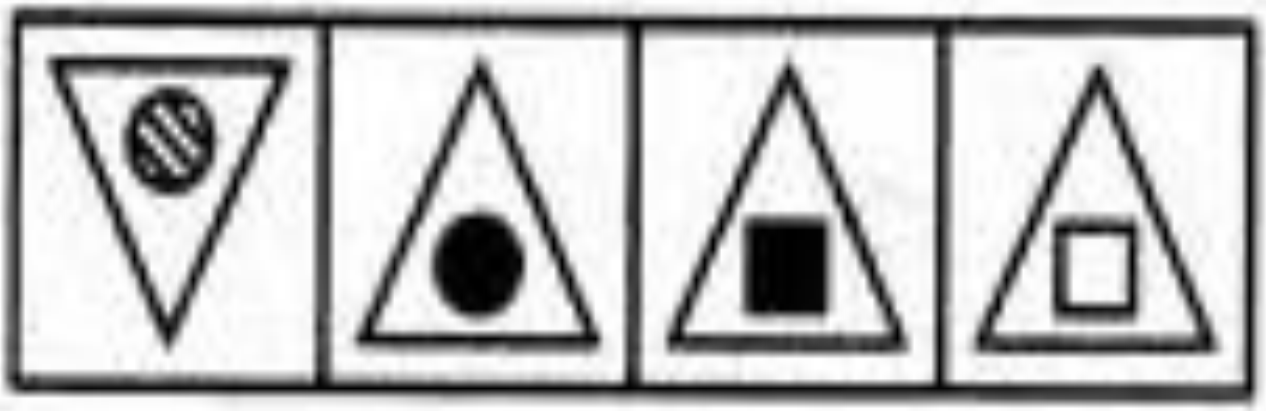

?
(1) (2) (3) (4)


?
(1) (2) (3) (4)

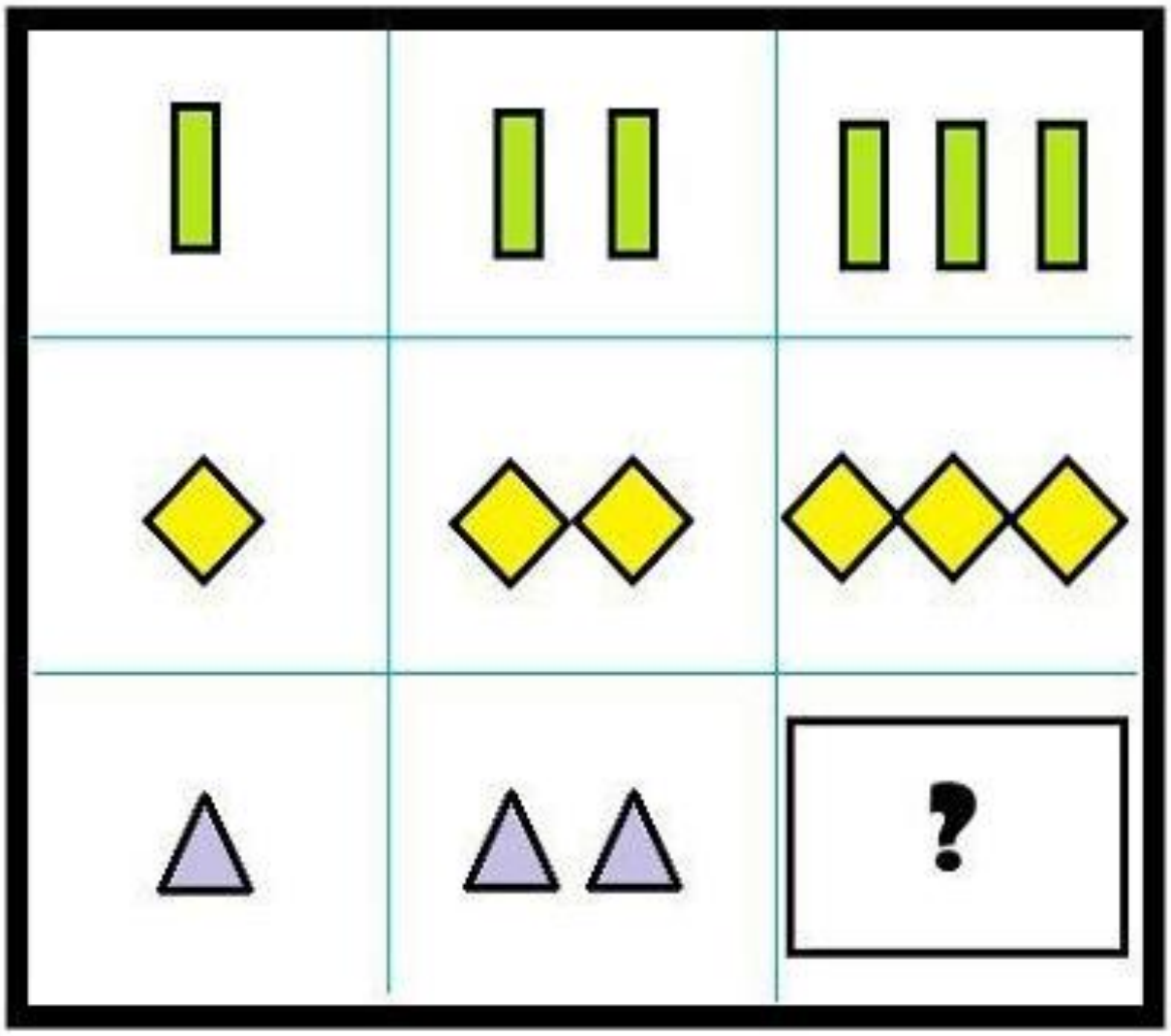

?
(1) (2) (3) (4)

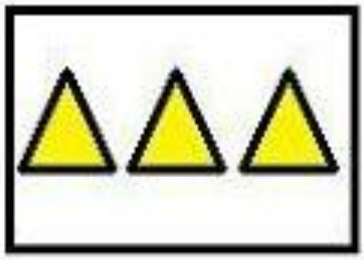

?
(1) (2) (3) (4)



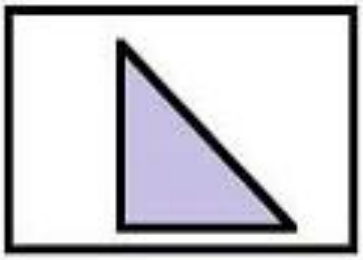


(1) (2) (3) (4)

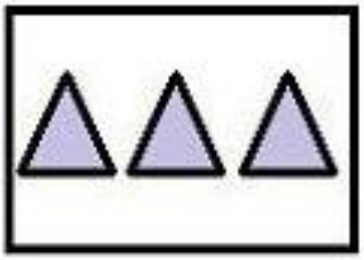




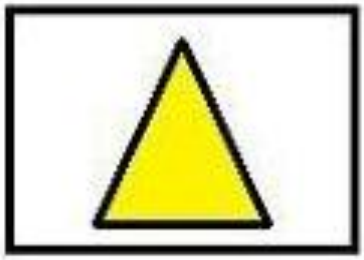
1



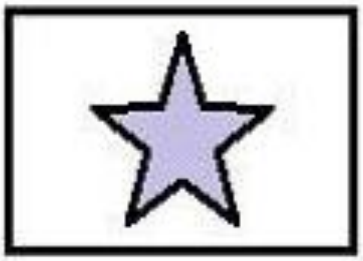
2



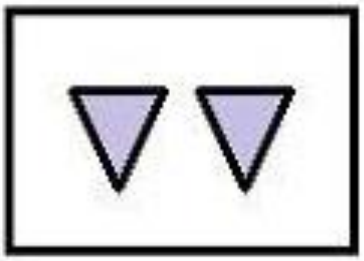
3



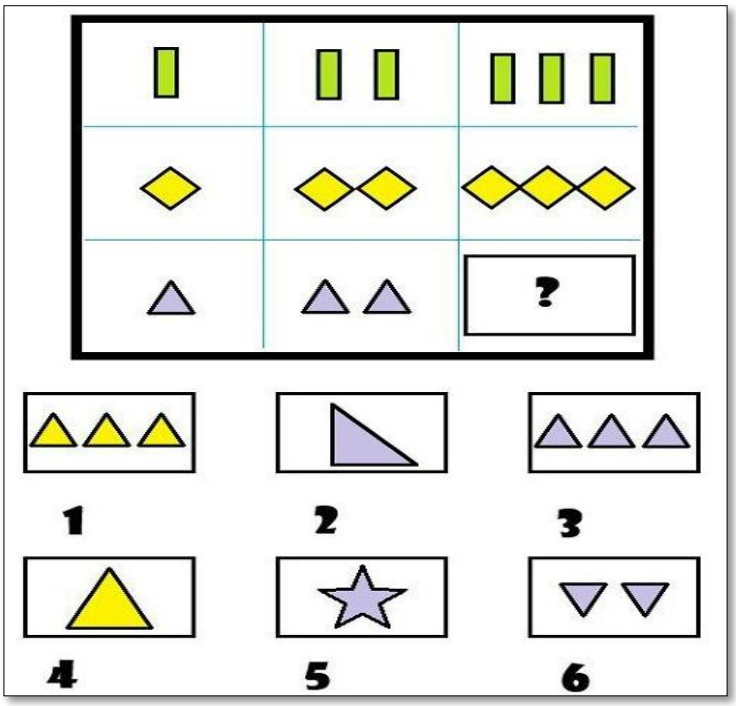
4

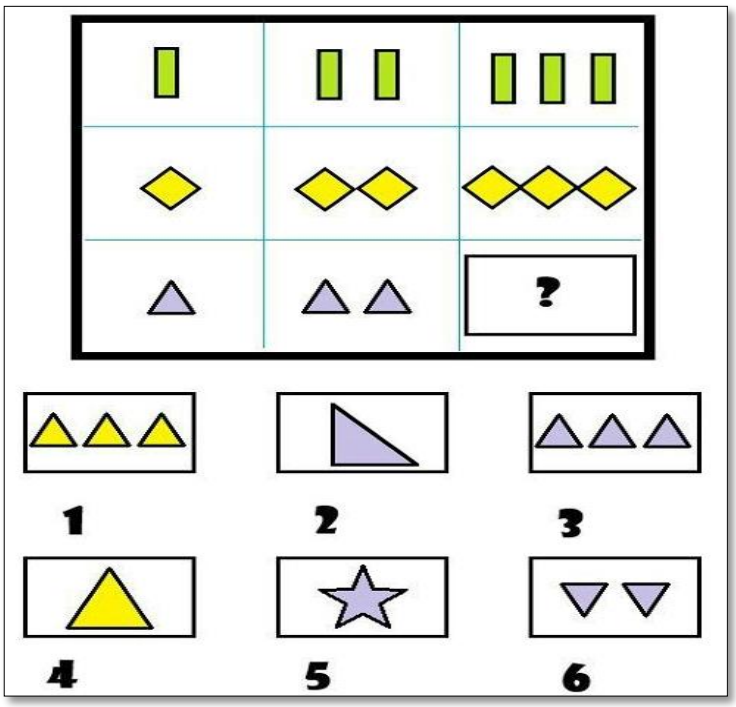


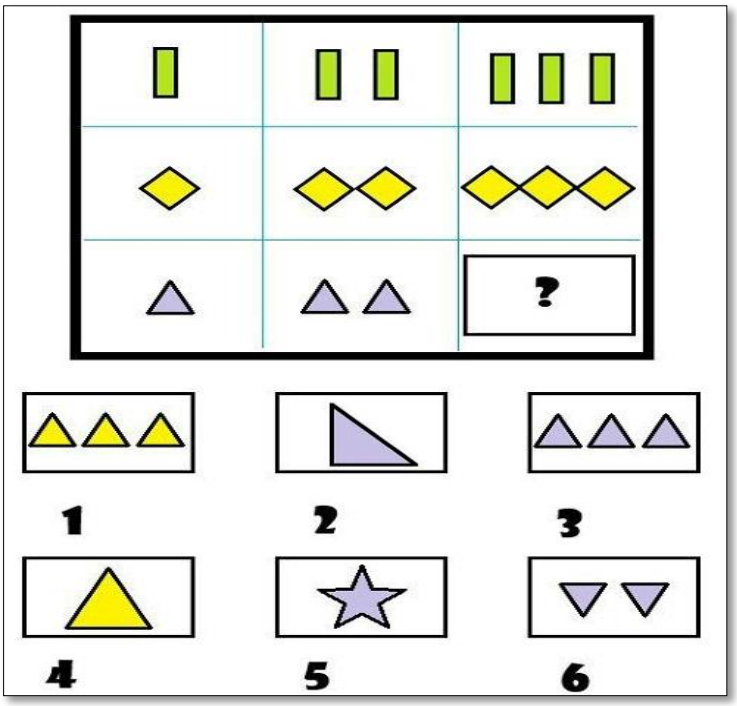
5

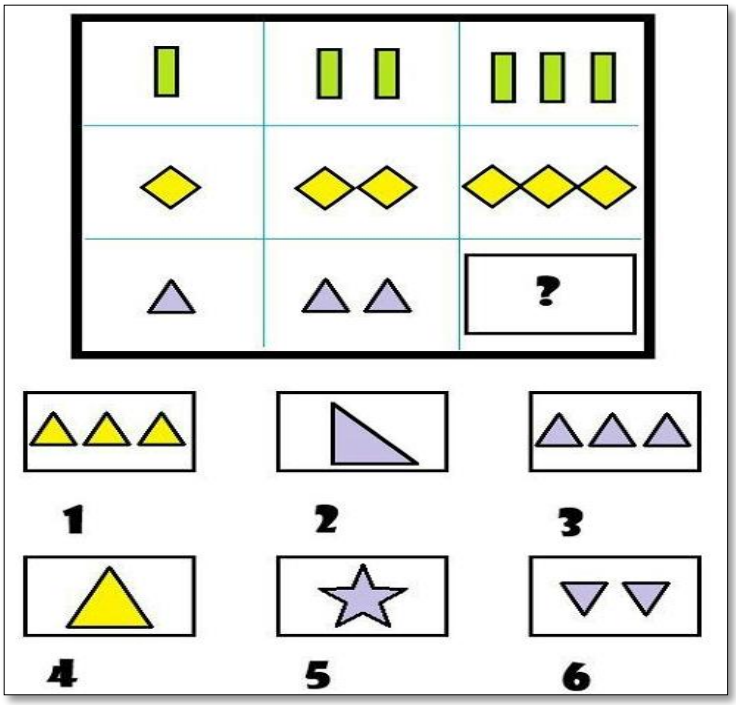


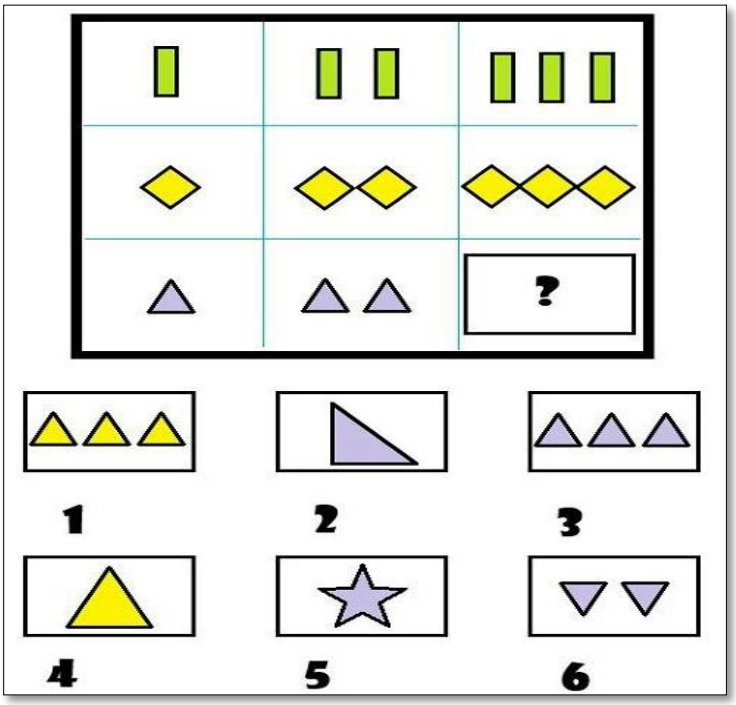
6

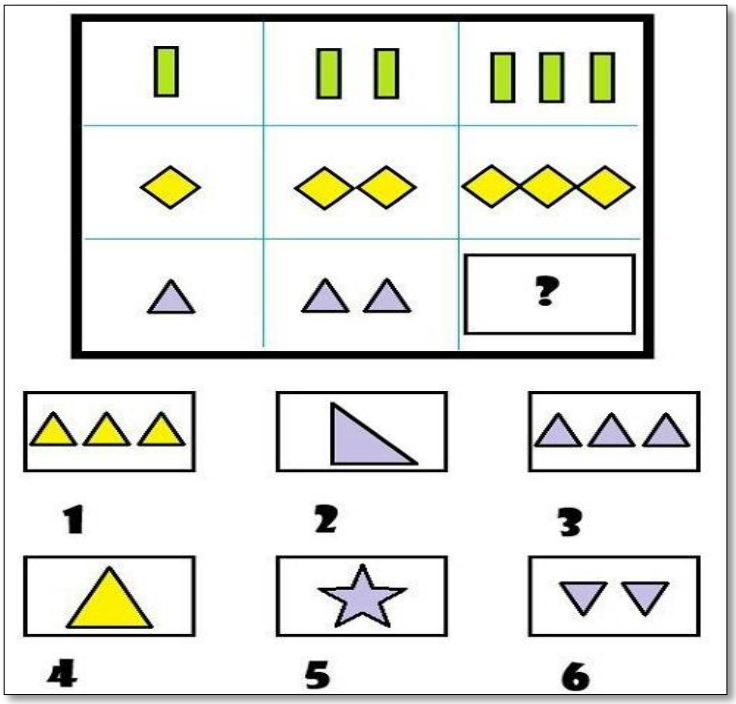

?
1
2
3
4
5
6


?
1
2
3
4
5
6


?
1
2
3
4
5
6

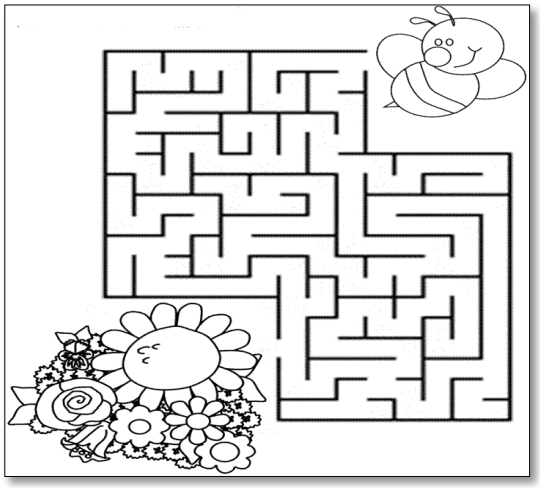
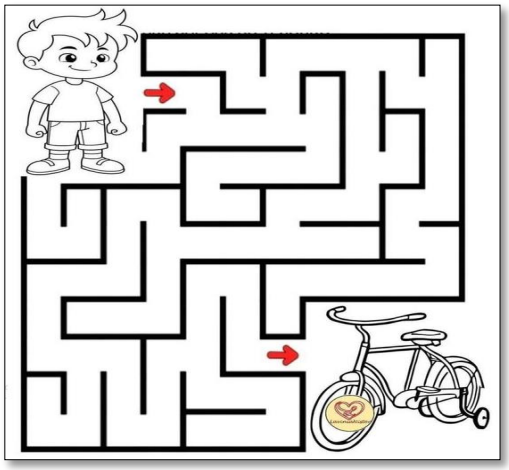

?
1
2
3
4
5
6

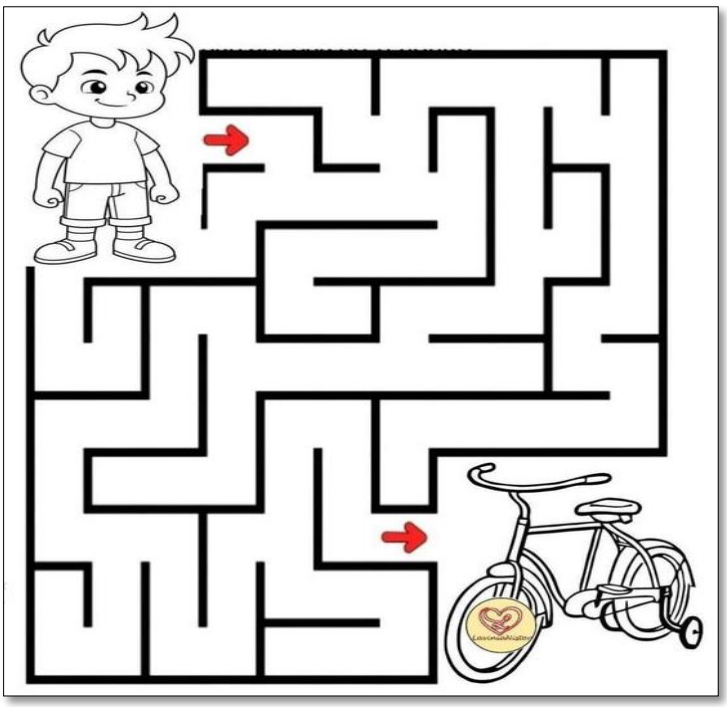

?
1
2
3
4
5
6

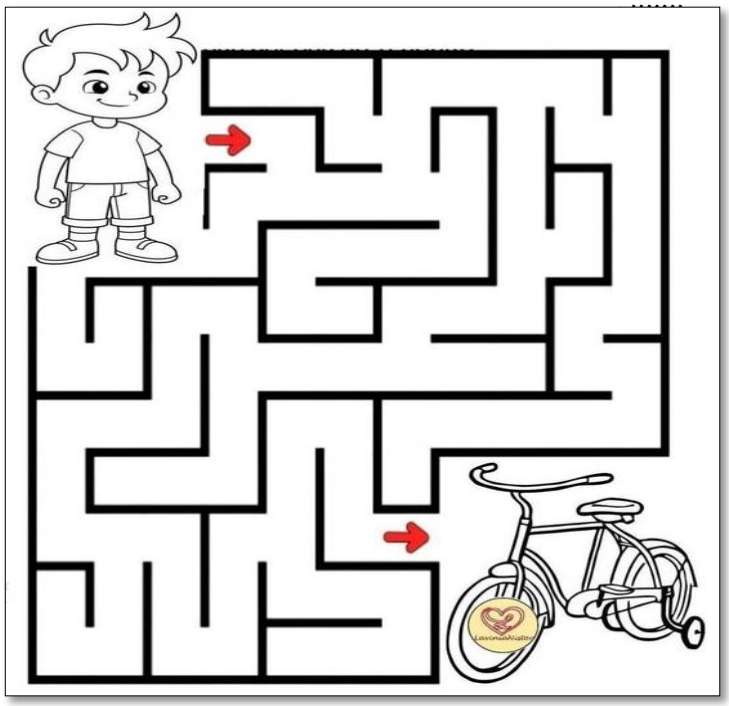

?
1
2
3
4
5
6

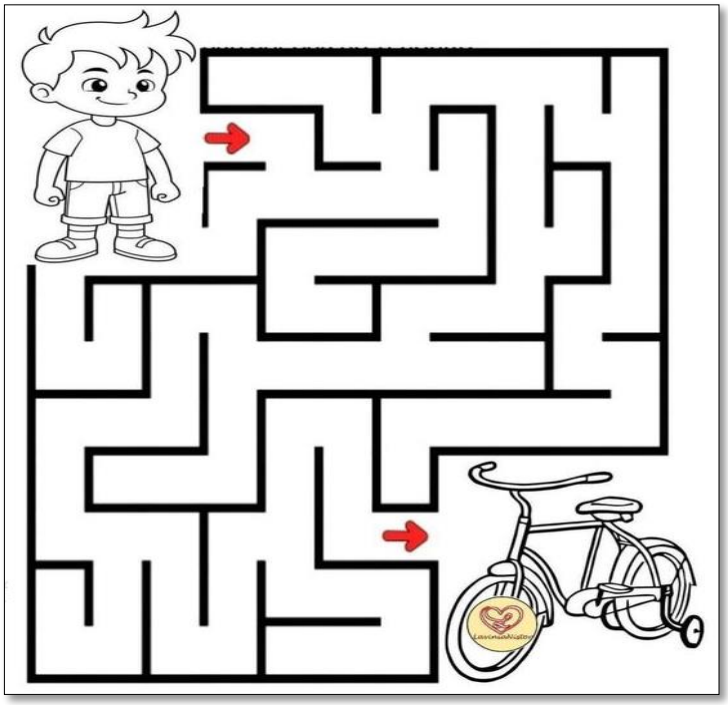
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :10
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : المتاهة	المدة : 30د

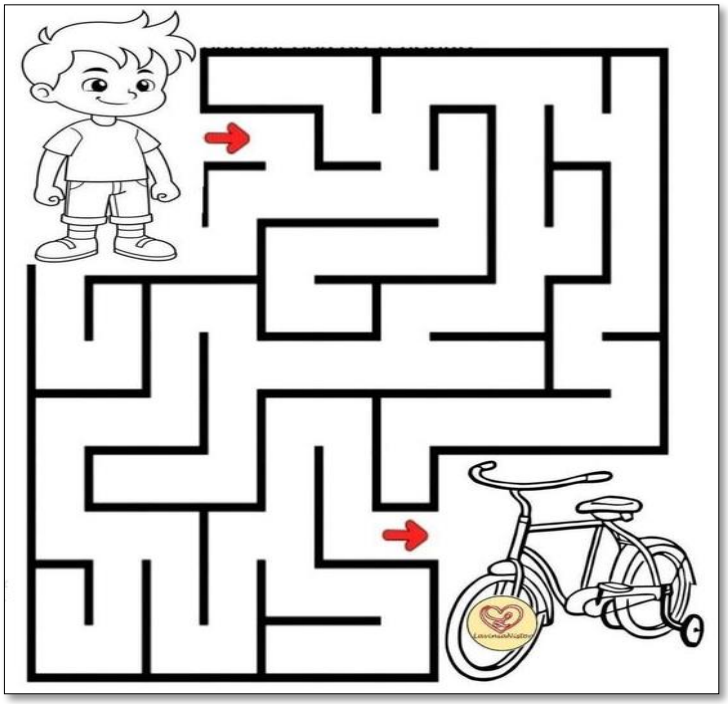
الهدف التعلمي: ينشط و تطوير الذاكرة البصرية القدرة على التحكم الحركي بعضلات اليدين و التركيز البصري .

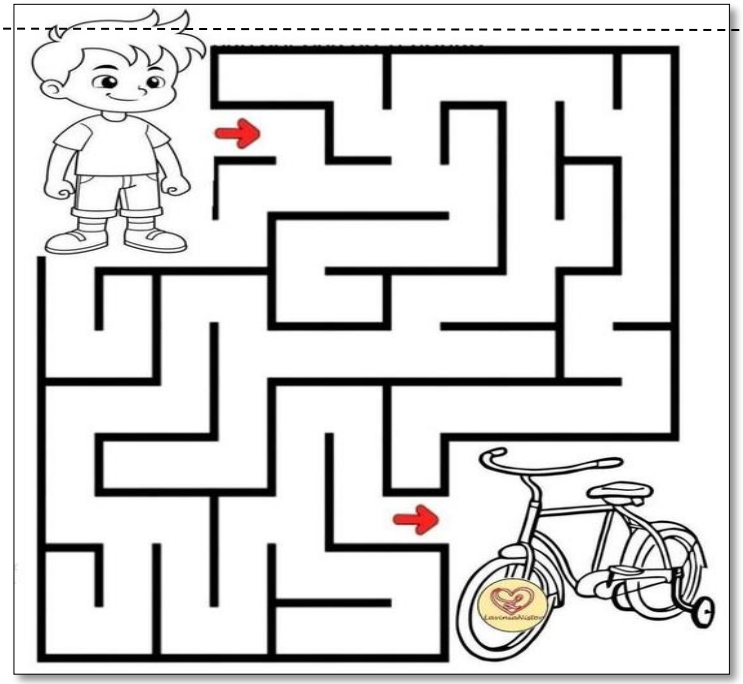
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الزمن المخصص للعبة . يسمح باستعمال المحاة لمرة واحدة فقط . تلوين المسار بعد تعيينه بقلم الرصاص .
خطوات اللعبة	- توزيع بطاقة على كل لاعب : - لاحظ جيدا المتاهة و ارسم المسار الذي تسلكه النحلة للوصول للأزهار. تلوين المسار الذي تسلكه النحلة . دعوة التلاميذ إلى التفكير في المطلوب منهم . 
التعليمة	➢ تحتاج النحلة للوصول إلى الزهرة مسارا معينا في هذا الحقل من الزهور ساعدها للوصول إلى الحقل دون أن يقطع مسارها أي شيء .
العرض والمناقشة	➢ ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصل إليها مع تحفيز المتفوقين وتثمين مجهودات كل اللاعبين.....
التوسع في المفهوم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة . - توزيع ورقة عمل جديدة . - مطالبة التلاميذ ملاحظة و رسم المسار الذي يسلكه الطفل للوصول إلى الدراجة . - تلوين المسار الذي يسلكه الطفل دون الخروج عن الحيز. - عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين . - التصحيح الجماعي ثم الفردي . 
التقييم	.التمكن من إيجاد الطريق بسرعة . تلوين الطريق دون الخروج عن الحيز المحدد . تعليق عمل اللاعبين الثلاثة الأوائل ممن تمكنوا من الحل .

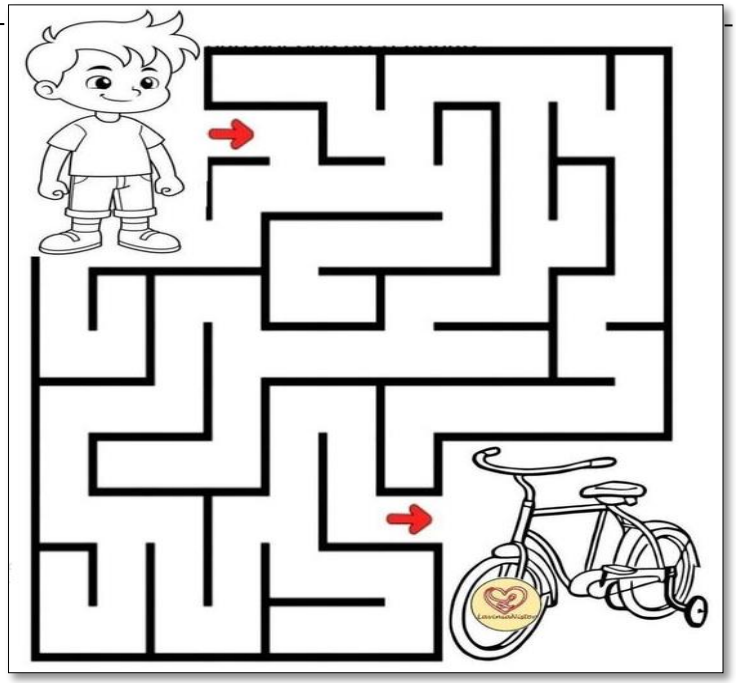


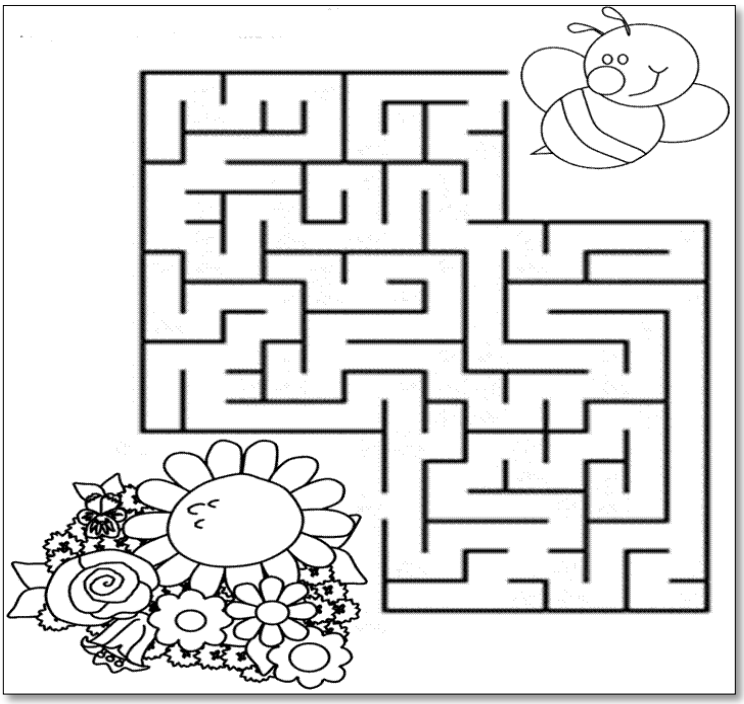


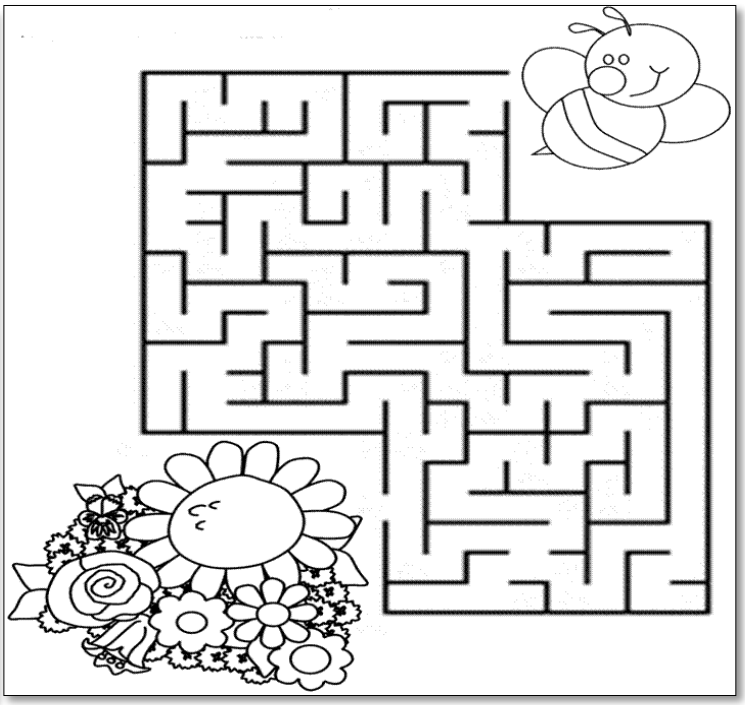


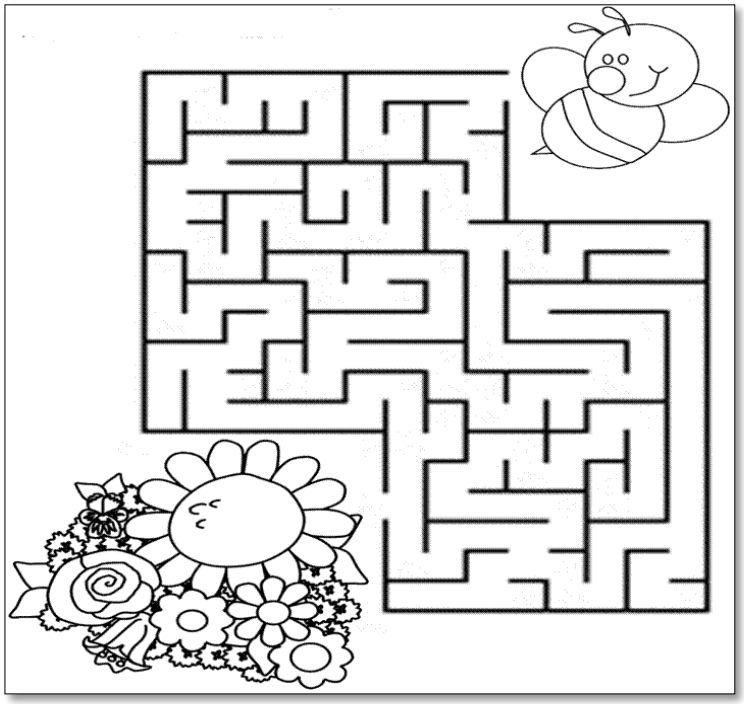


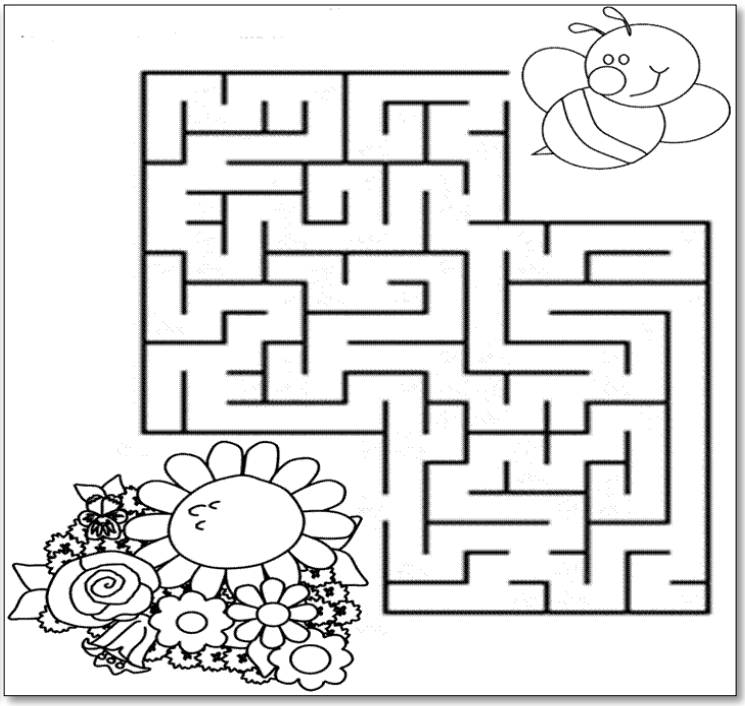


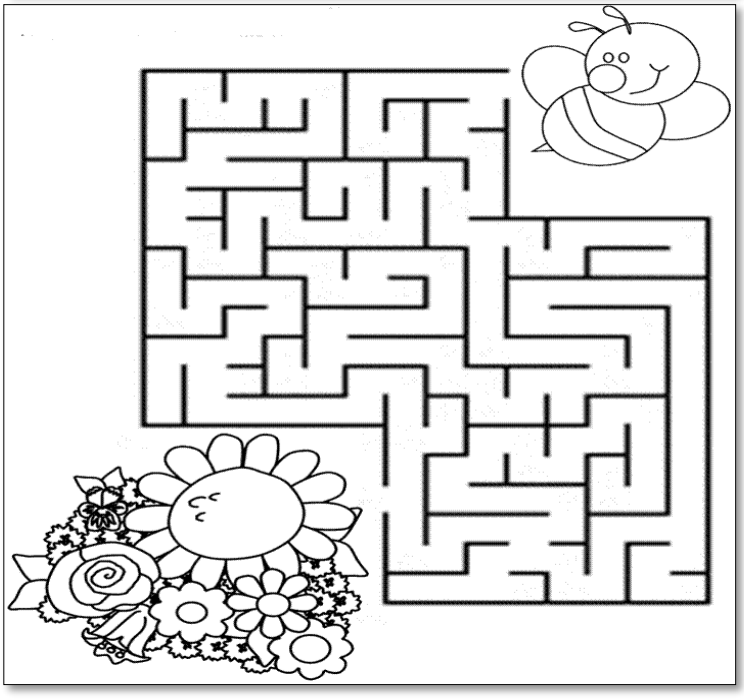


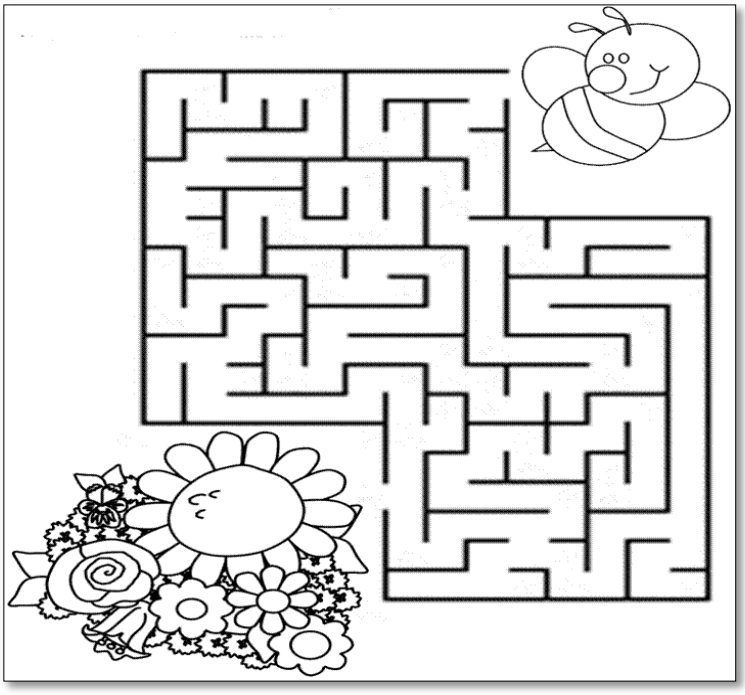


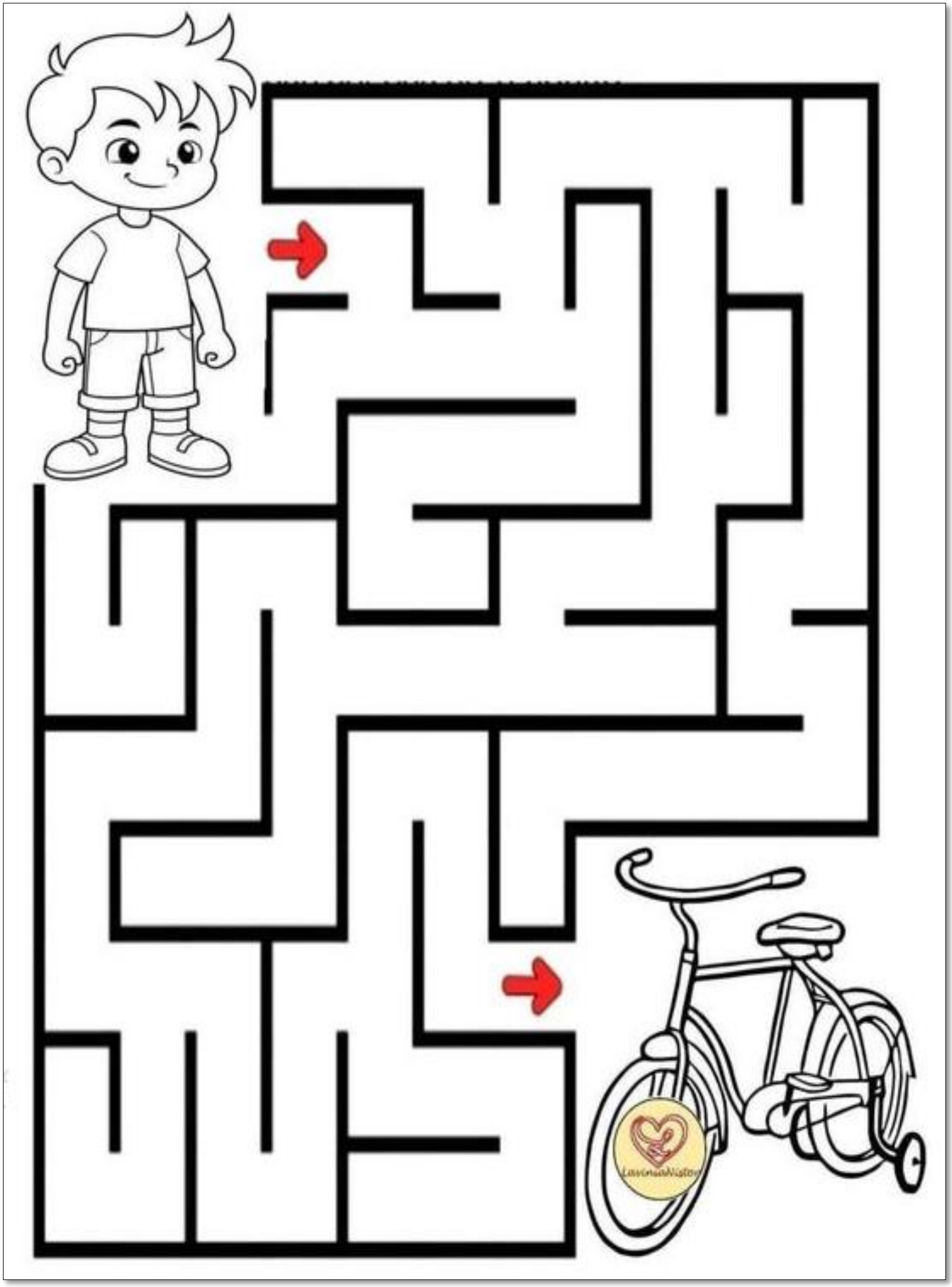


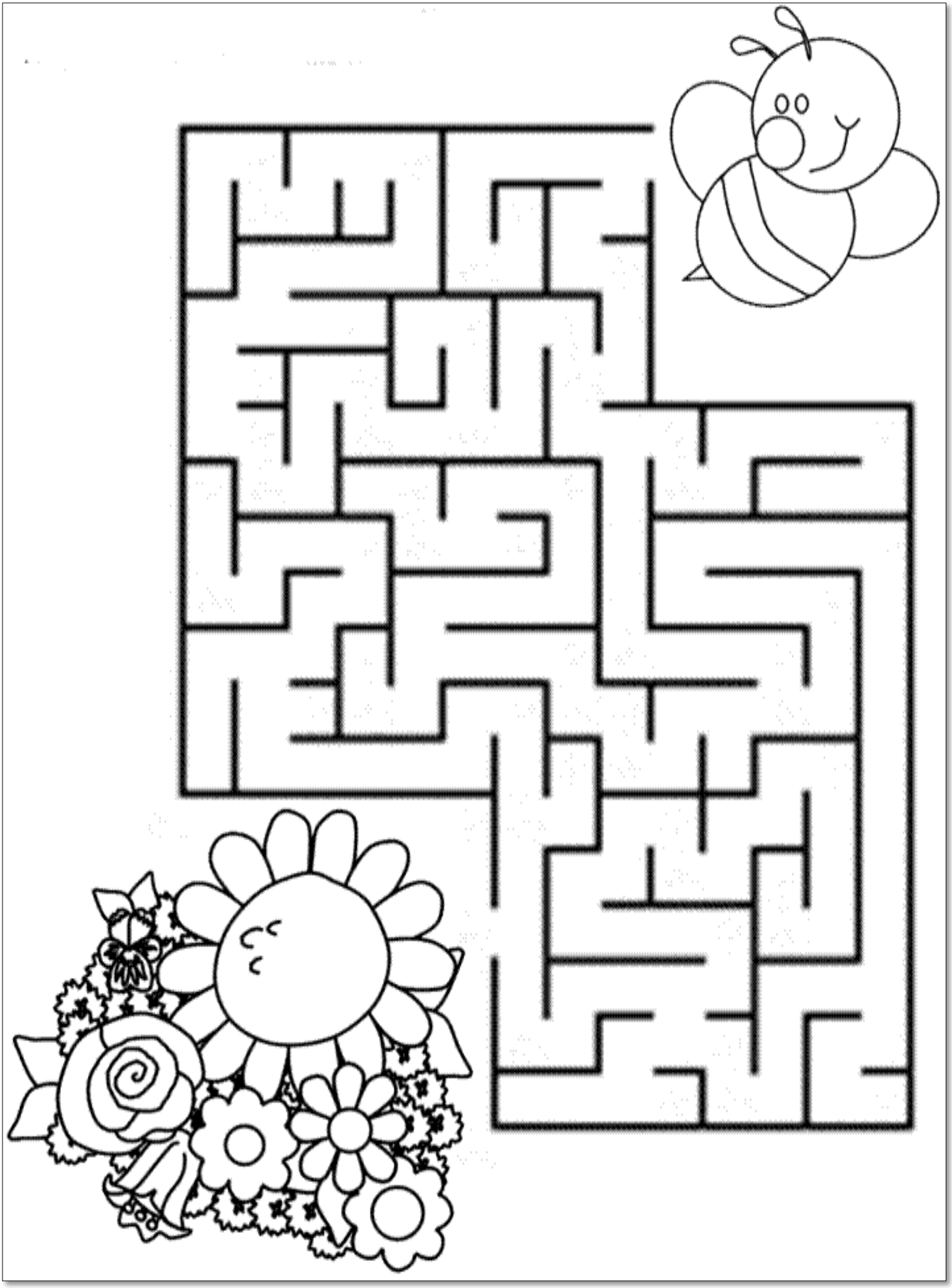






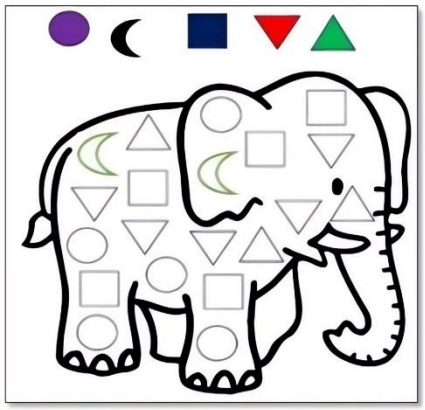
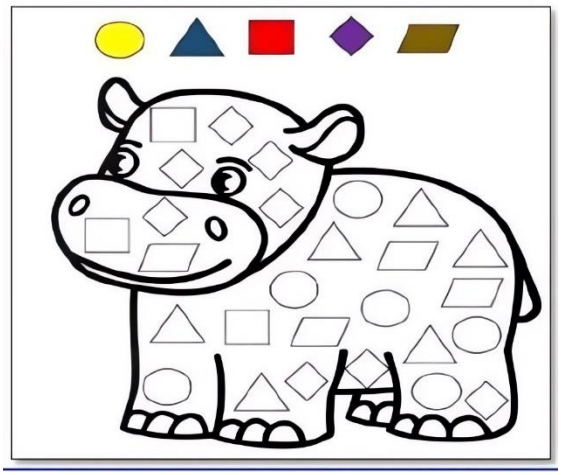


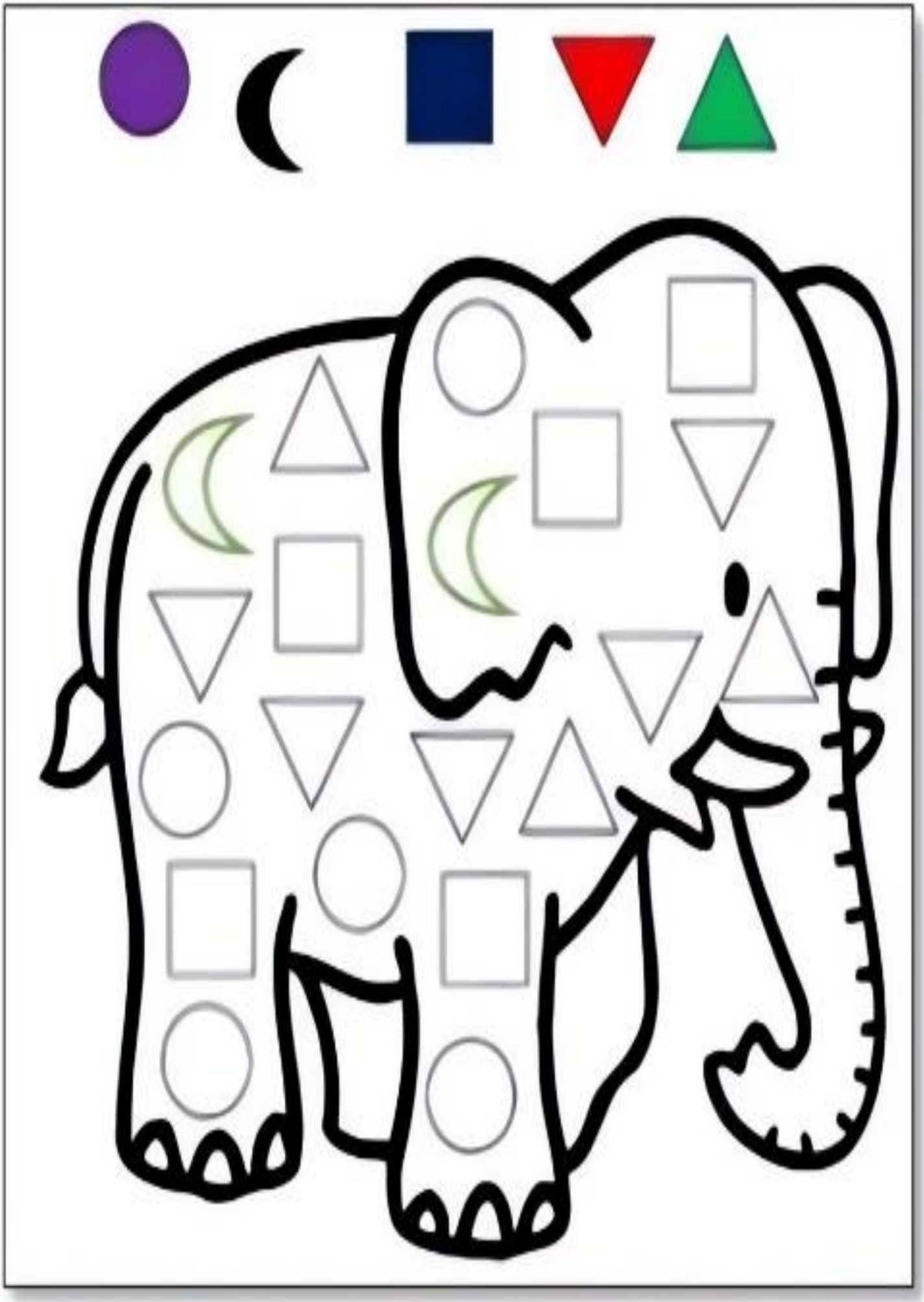


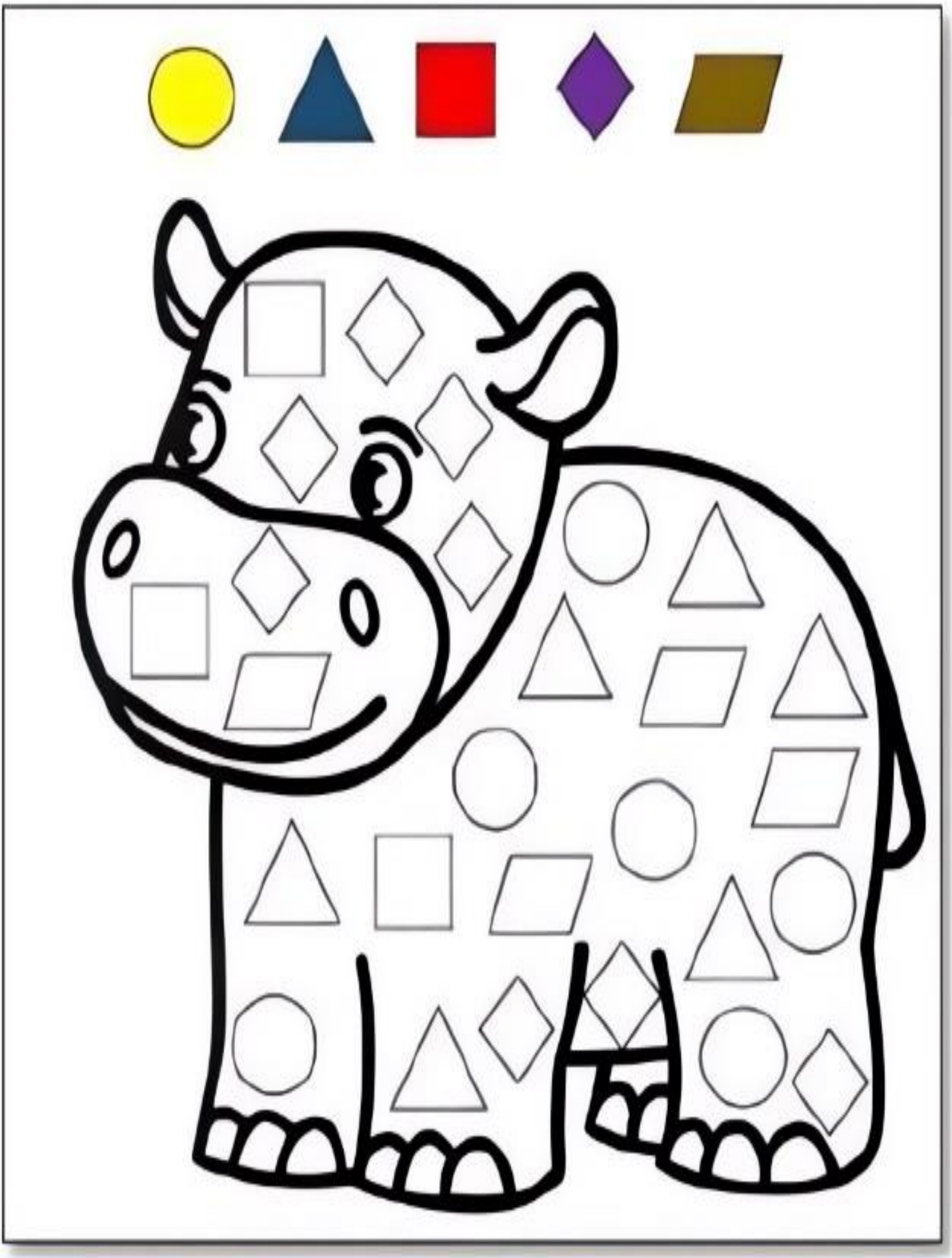


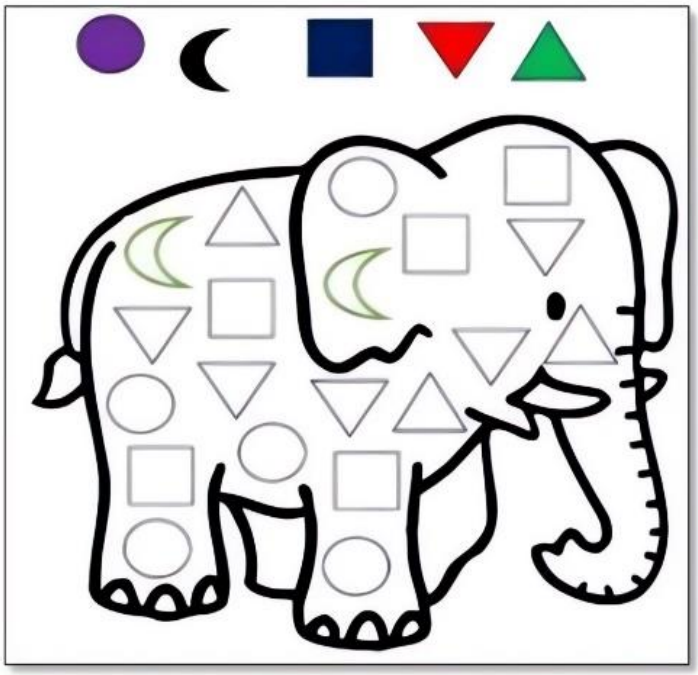
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :11
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : فيل السرك	المدة : 30د

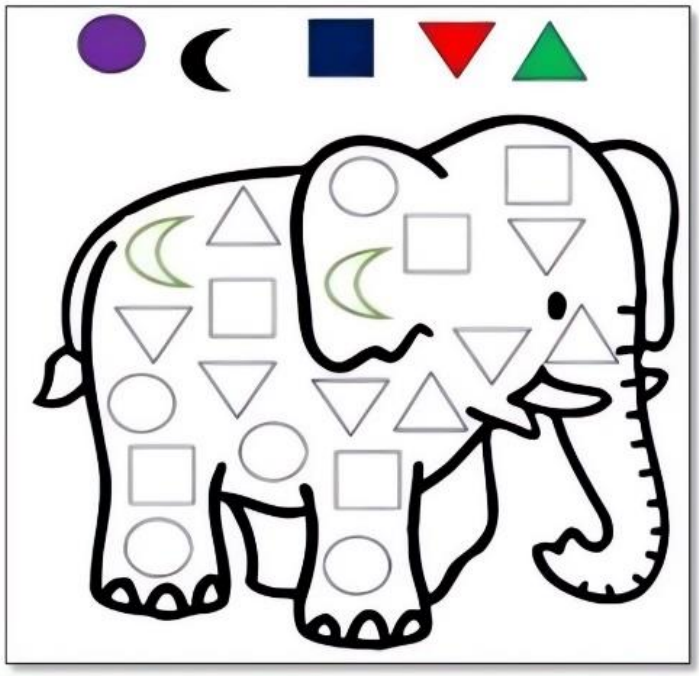
الهدف التعلمي: تحسين المهارات الحركية الدقيقة للأطفال من خلال التلوين، وتعزيز الثقة بالنفس

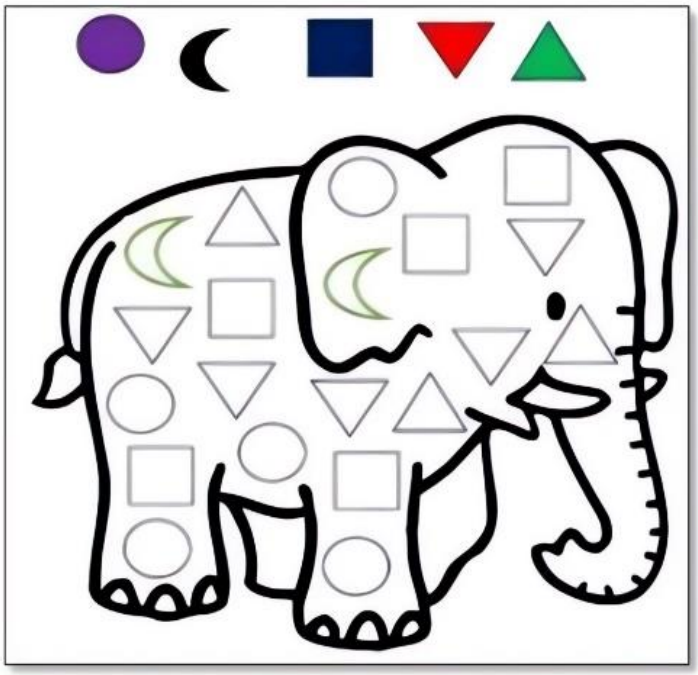
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	- يجب على الطفل تلوين كل شكل هندسي في صورة الفيل باللون المحدد له في الدليل العلوي. - يجب الالتزام بالألوان والأشكال المحدّدة وعدم التلوين عشوائياً.
خطوات اللعبة	توزيع الوسائل إعداد صورة الفيل والأقلام الملونة . تحديد الاشكال الهندسية الموجودة بالصورة وتسميتها مربع دائرة مثلث... وتحديد الاتجاهات الأسفل الأعلى، وتسمية الألوان. ذكر اسم الحيوان، ماذا يأكل؟ تسمية صغاره... الخ شرح الهدف من اللعبة وقوانينها للأطفال حيث يقومون بتلوين كل شكل هندسي على الفيل باللون المحدد. ينظر اللاعبون إلى الدليل العلوي لتحديد اللون المناسب لكل شكل. توجيه اللاعبين لبدء تلوين الأشكال باللون المناسب. 
التعليمة	"قوموا بتلوين الأشكال الهندسية الموجودة على الفيل بالألوان المحددة في الدليل العلوي".
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتلصيق أحسن 3 رسومات ملونة في ركن الفنان الصغير بالقسم
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 يقدمها اللاعبون وتثمينها. - محو الأشكال واستبدالها بالأرقام، مما يجعل التعلم متعة. - تسمية الحيوان، ومكان عيشه. - البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية

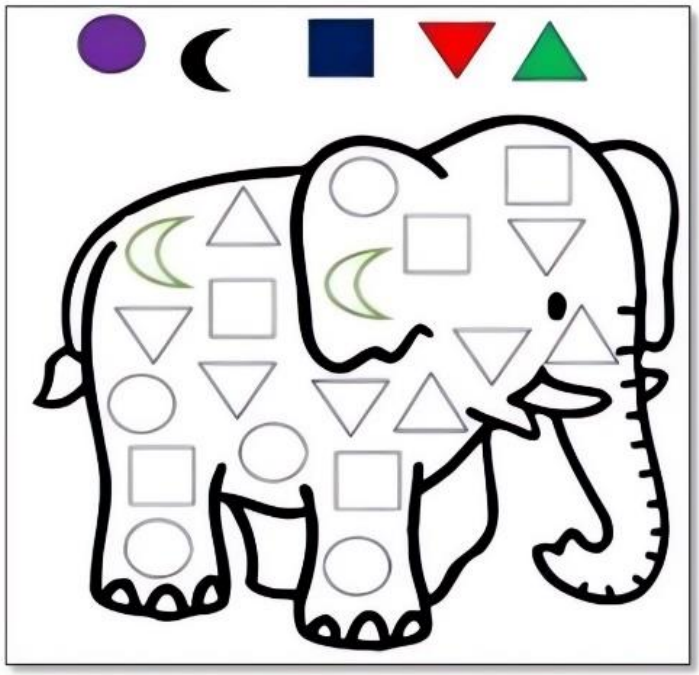


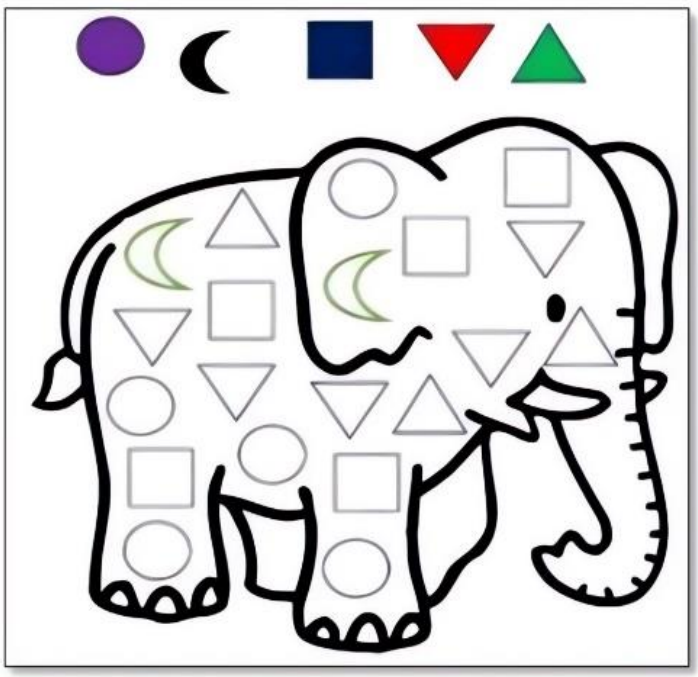


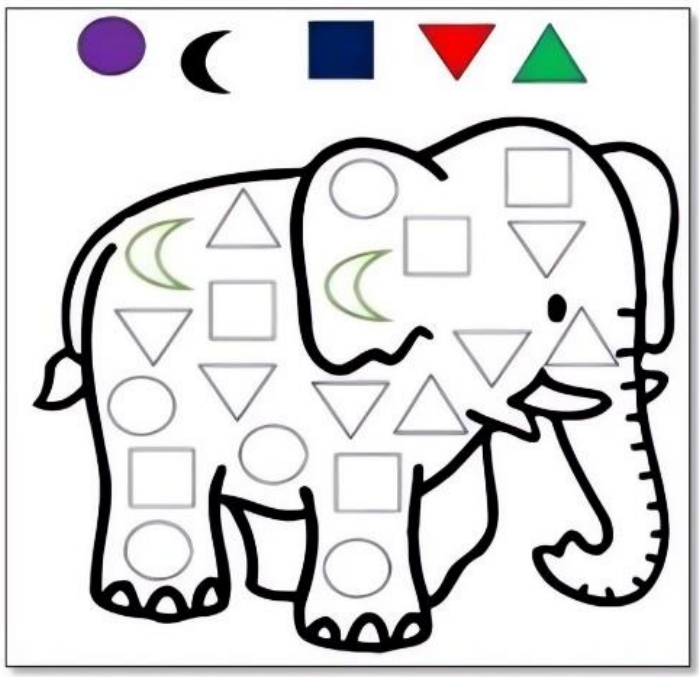


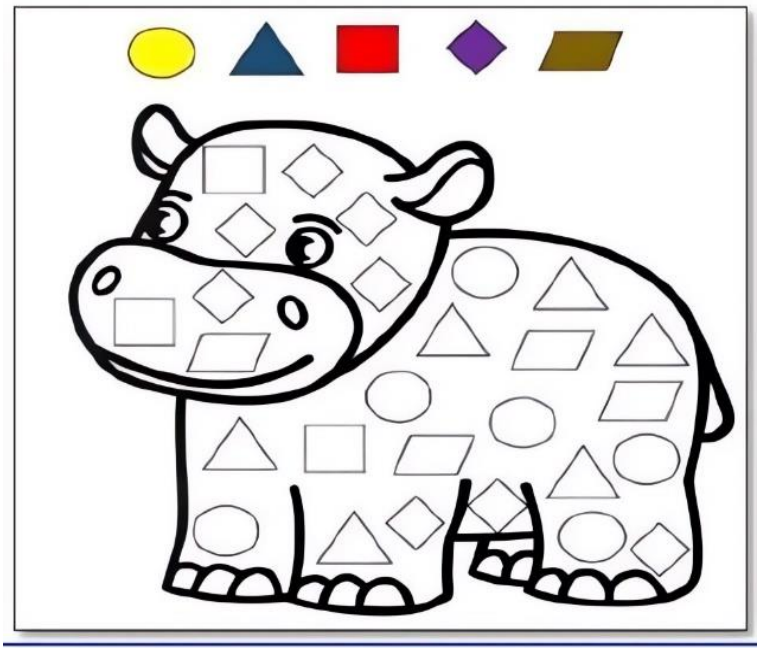


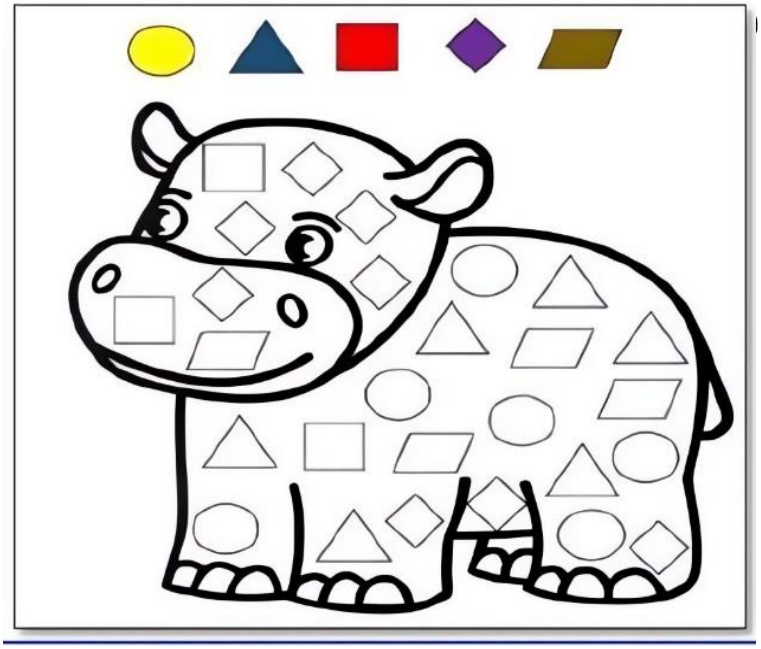


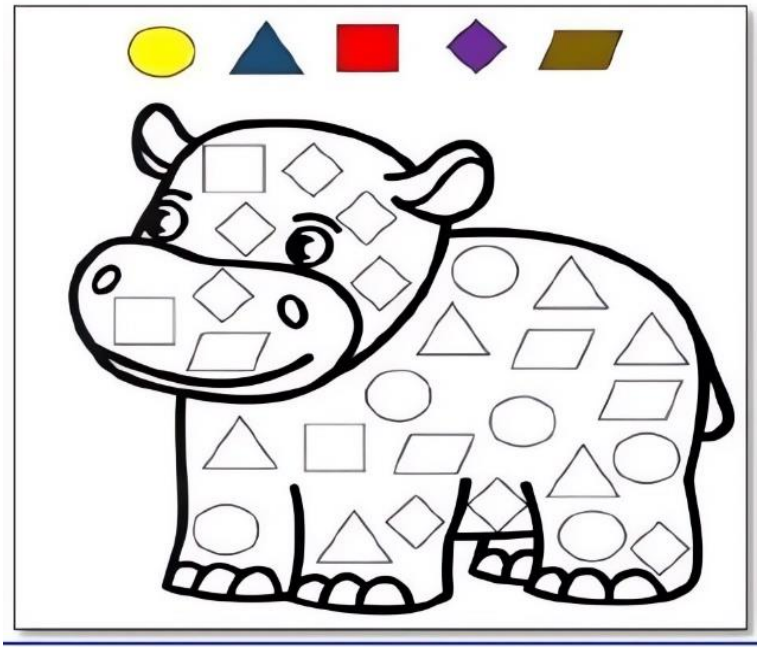


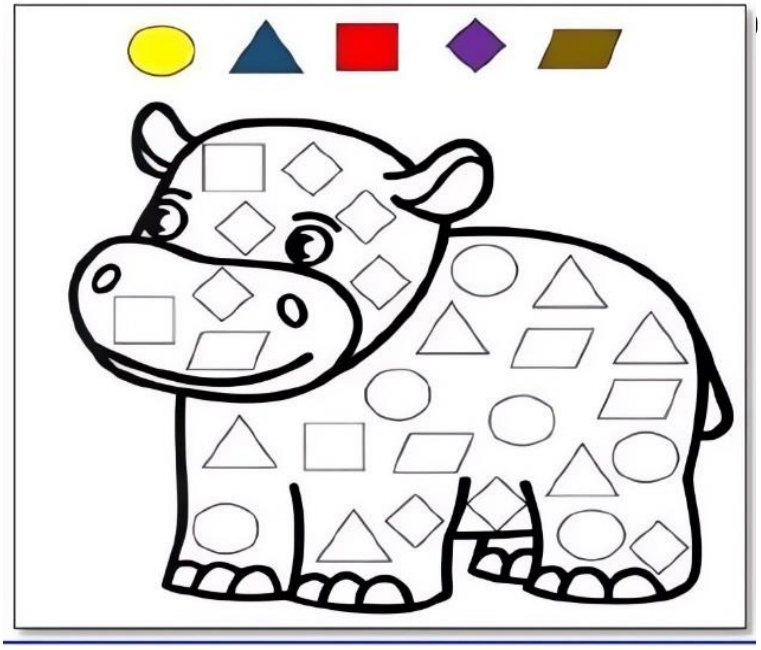


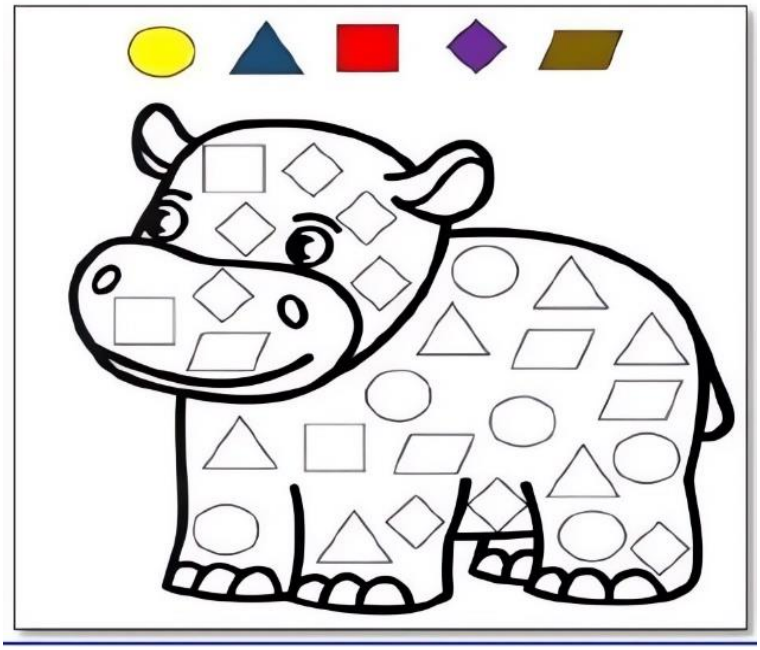


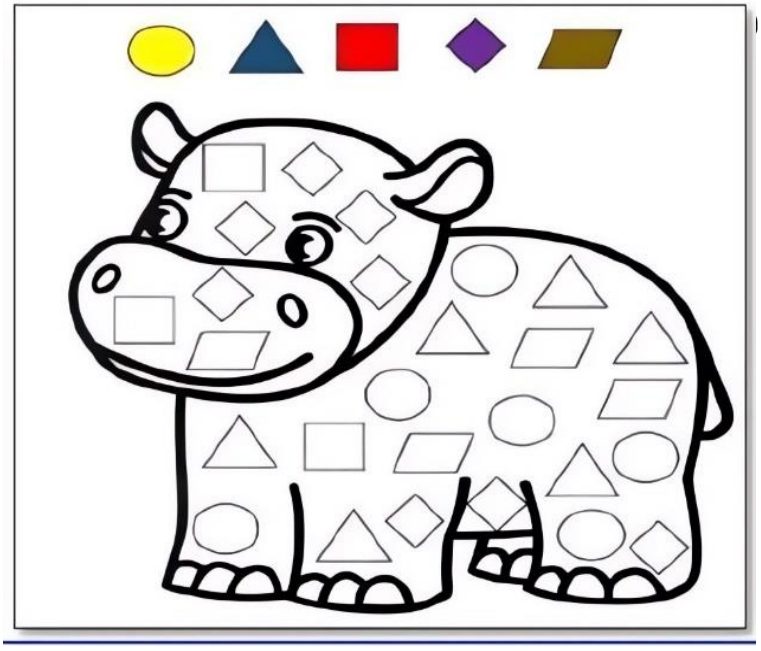






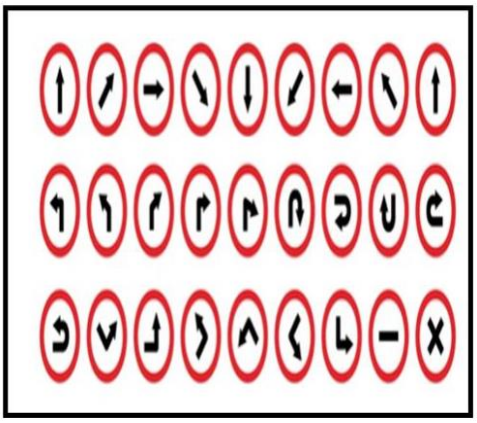


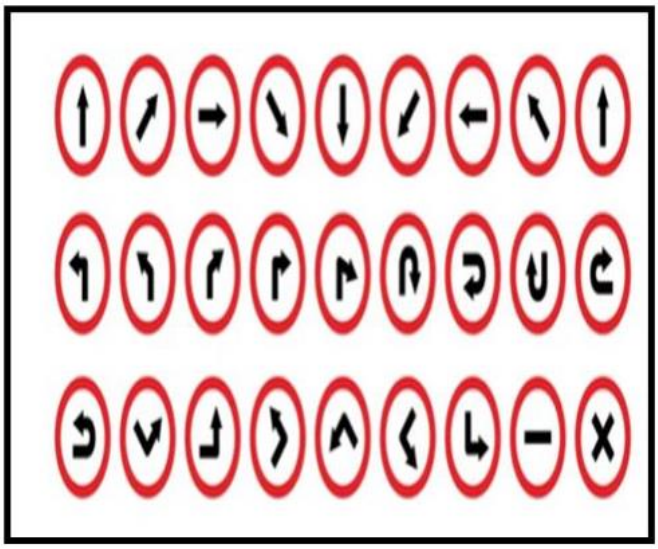


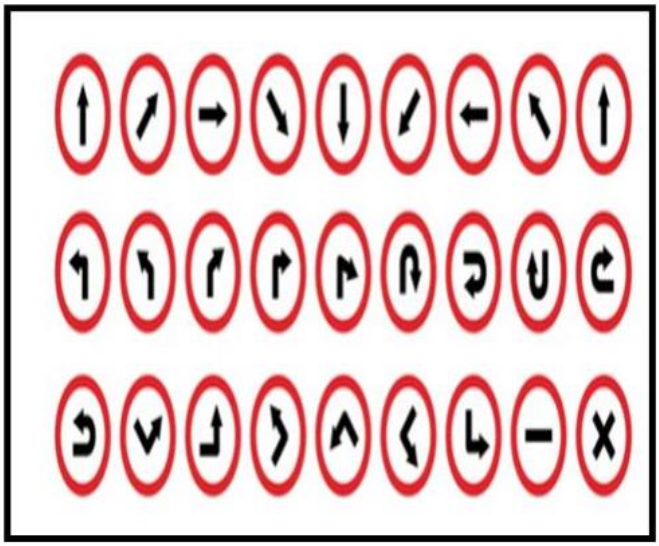


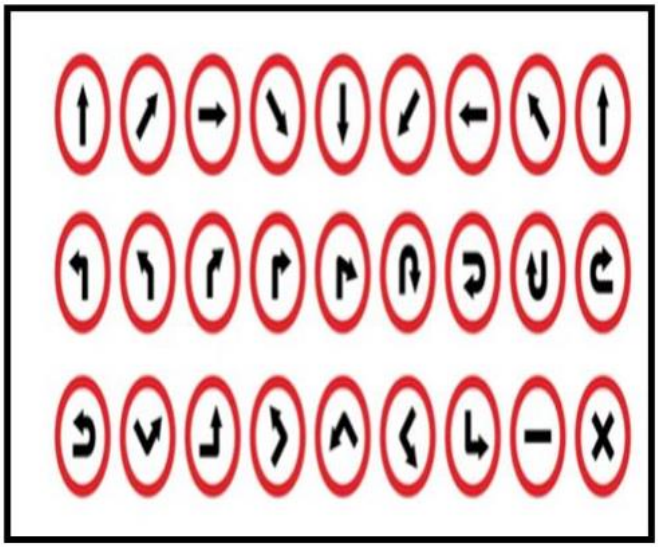
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :12
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة الدخيل	المدة : 30د

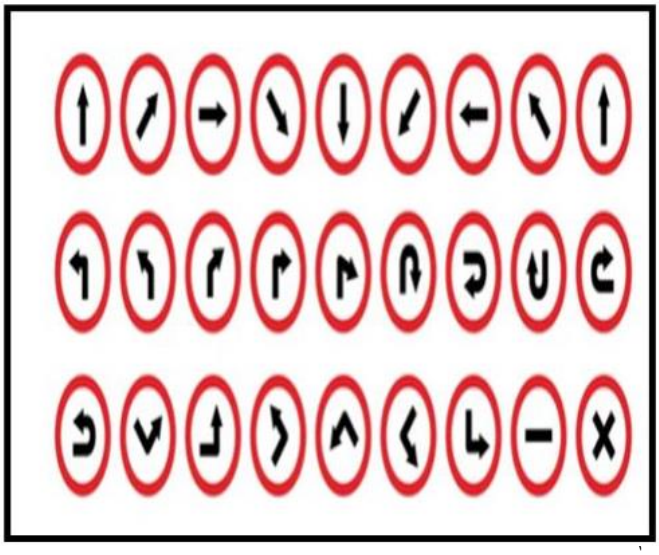
الهدف التعلمي: تطوير الذاكرة البصرية والتدريب على الملاحظة الدقيقة

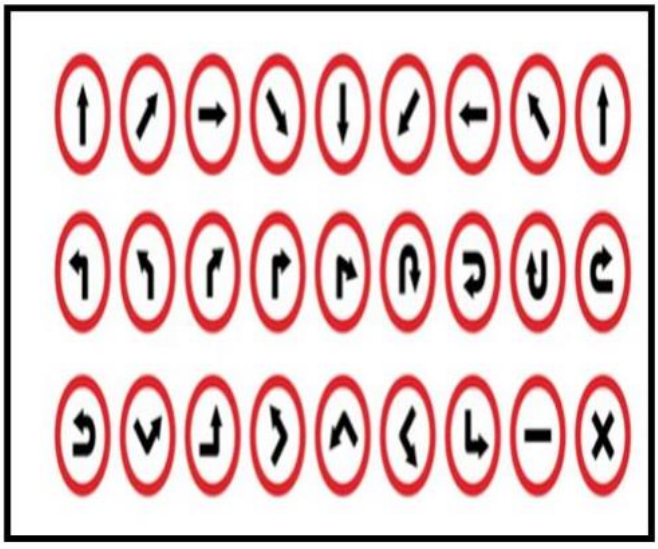
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الوقت المخصص لذلك. نجمع الأسهم المتشابهة عن طريق تحديد كل متسلل في المجموعة.
خطوات اللعبة	➢ يلاحظ اتجاهات الأسهم ثم يكتشف بسرعة العنصر الذي لا يتطابق من بين العديد من الخيارات ➢ شطب على العنصر الدخيل. 
التعليمة	➢ لاحظ الصورة التي أمامك وقم بتشطيب كل الأسهم التي لها نفس الاتجاه.
العرض والمناقشة	➢ ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين وتحفيز كل المشاركين على أعمالهم. ➢ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها. ➢ البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.
التوسع في المفهوم	➢ يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.
التقييم	تعزز اللعبة تركيز اللاعبين على التفاصيل الصغيرة وملاحظة الاختلافات تشجع اللعبة اللاعبين على تحليل المعلومات واتخاذ القرارات البسيطة. تساعد اللعبة على تطوير المهارات البصرية و على تمييز الأشكال و الألوان و الأحجام .

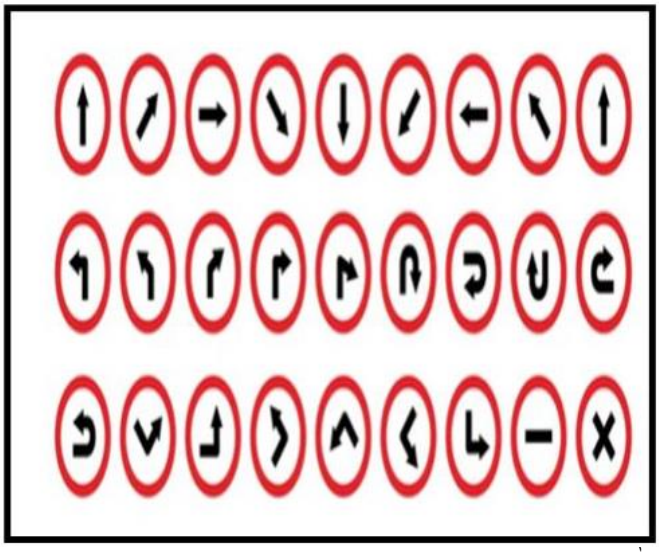






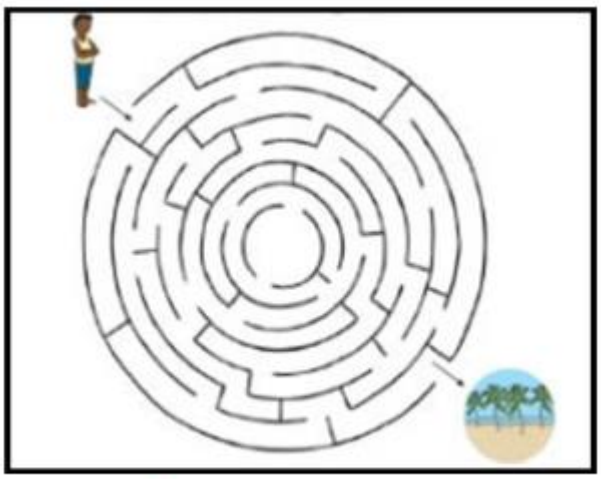


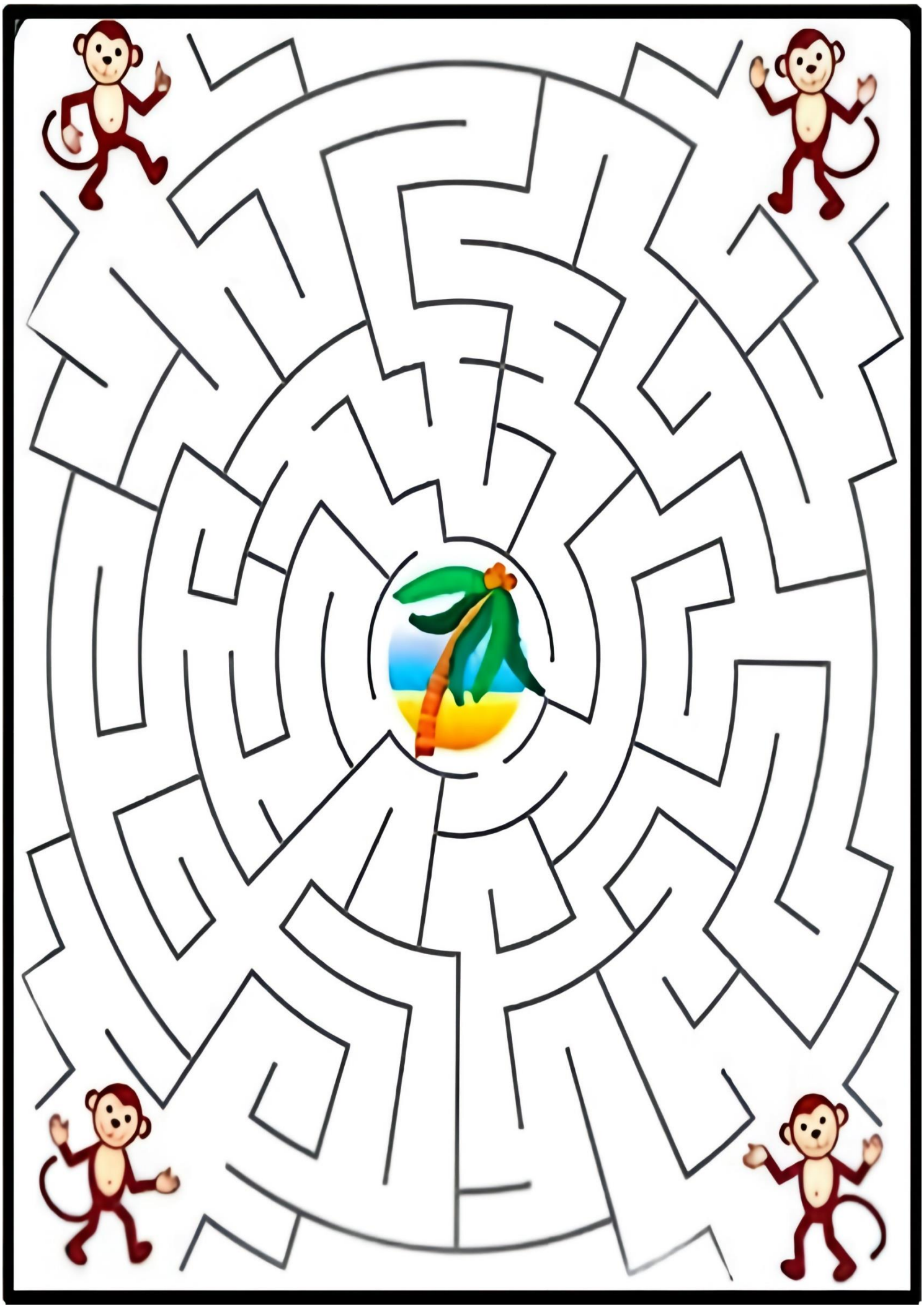


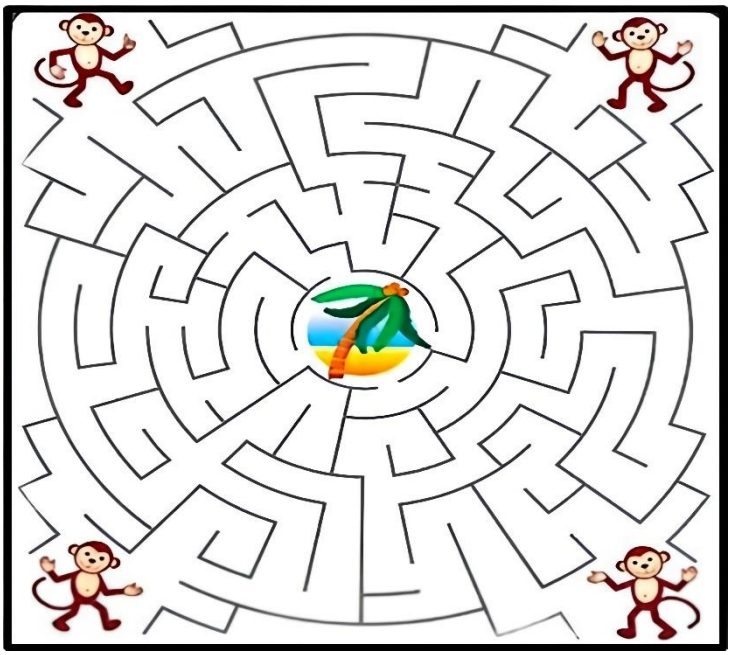


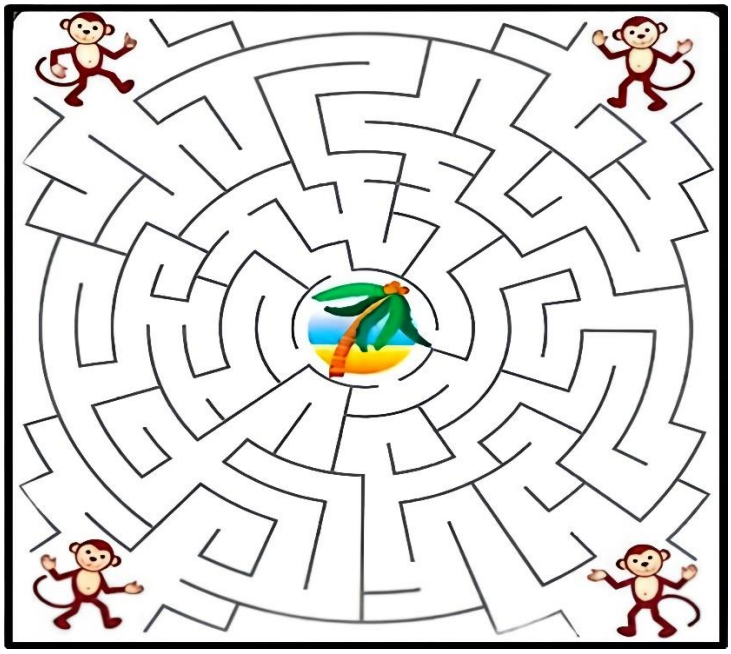
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	**الأسبوع :**13
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : المتاهة	**المدة :** 30د

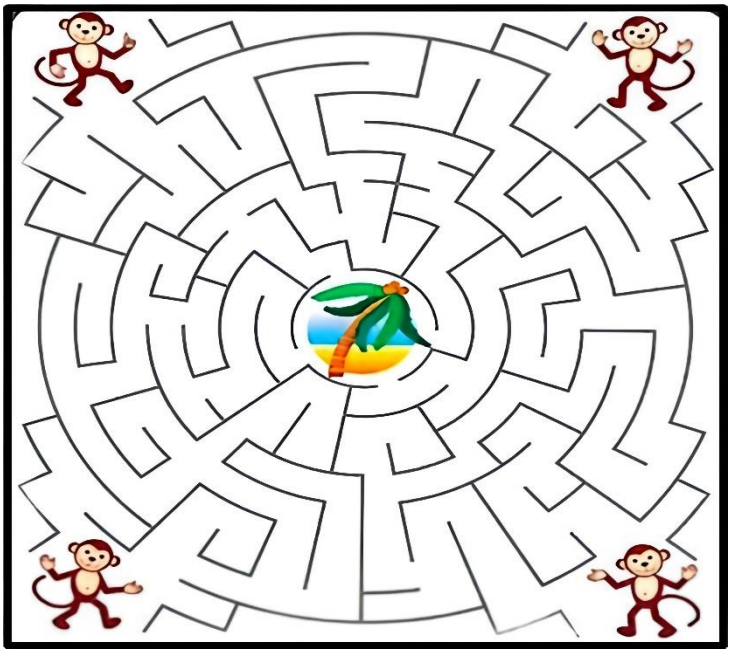
الهدف التعلمي: تطوير الذاكرة البصرية ومهارات حل المشكلات واتخاذ القرار

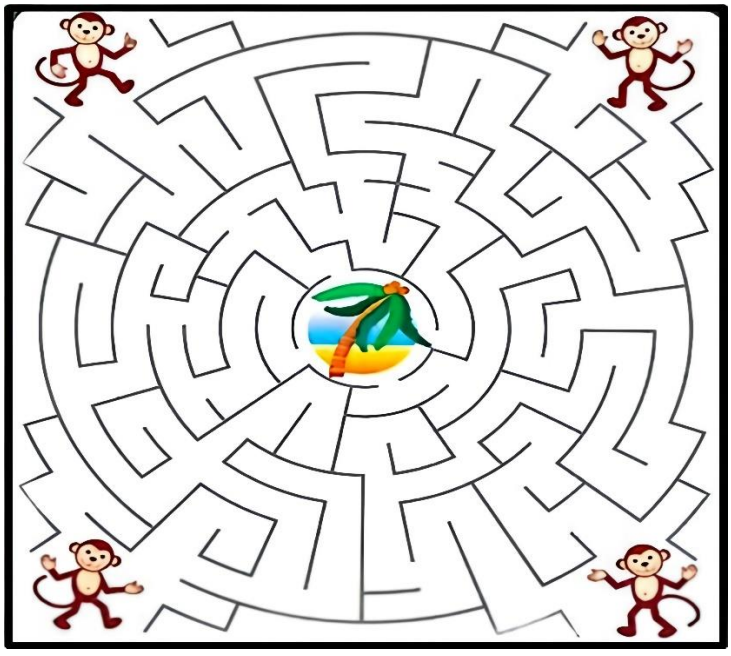
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. يسمح باستعمال المحاة لمرة واحدة فقط. تلوين المسار بعد تعيينه بقلم الرصاص.
خطوات اللعبة	يتم تقديم المتاهة للأطفال ومطالبتهم بالحديث عن كل جزئية مرتبطة بها. -يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم ساعد القردة 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.  ساعد الرجل للوصول إلى شاطئ البحر
التقييم	تشجع المتاهات المتعلمين على التفكير بطرق غير تقليدية وابتكار مسارات جديدة لحل المشكلة والتفكير بشكل منطقي واستراتيجي للعثور على الطريق الصحيح من البداية إلى النهاية، مما يعزز التحكم الحركي الدقيق ومهارات حل المشكلات.

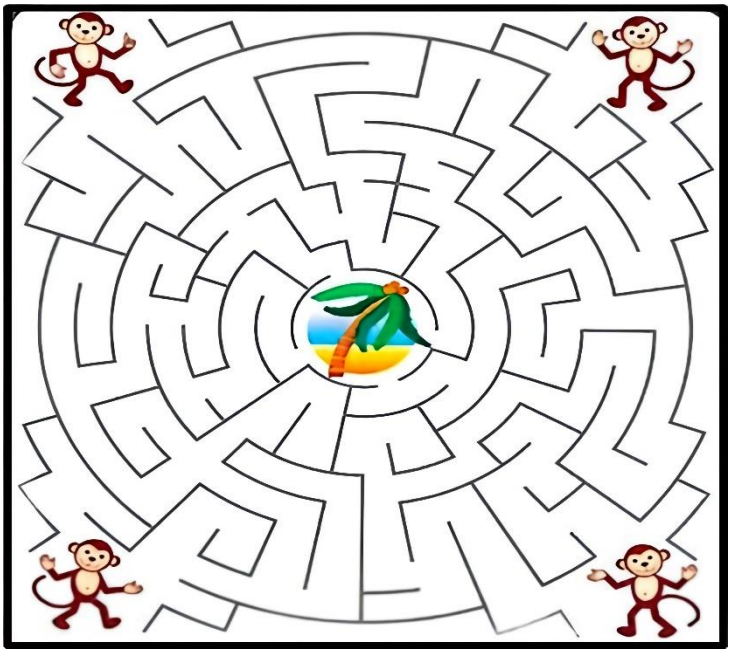


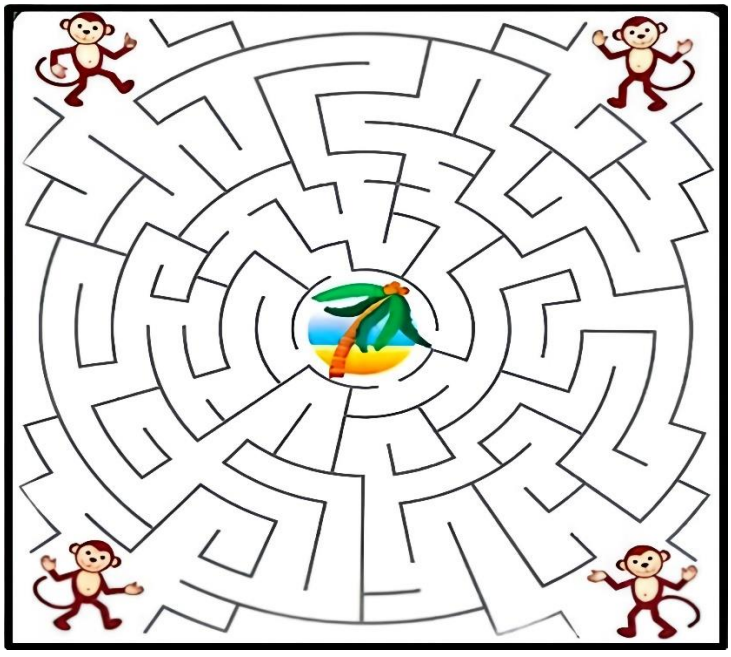


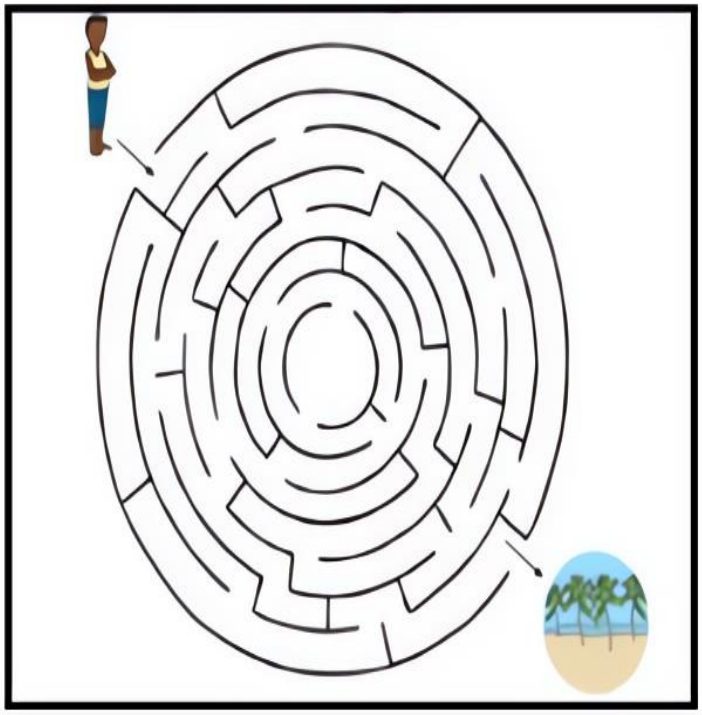


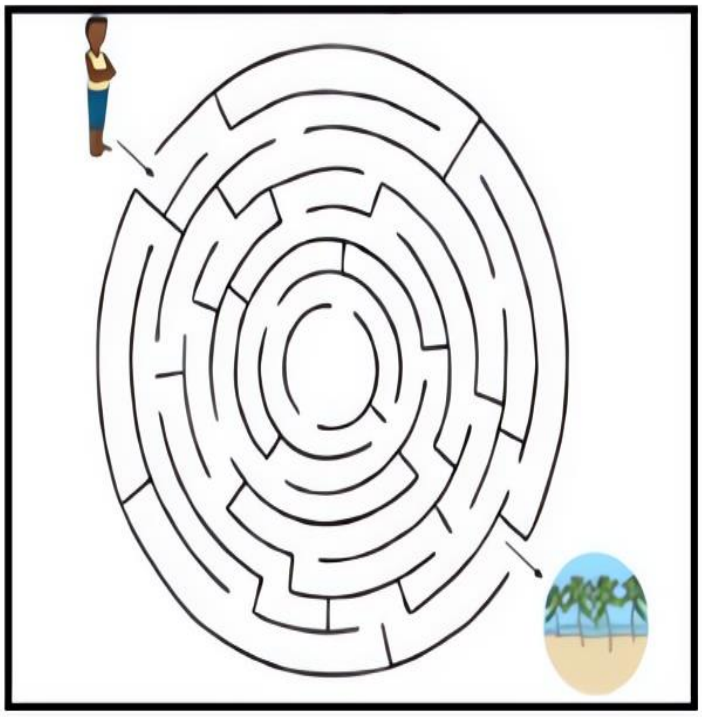


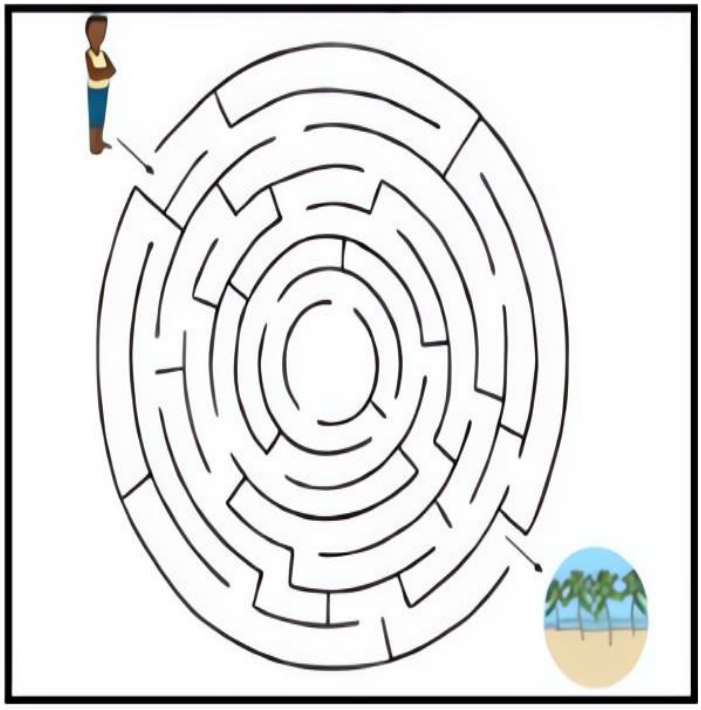


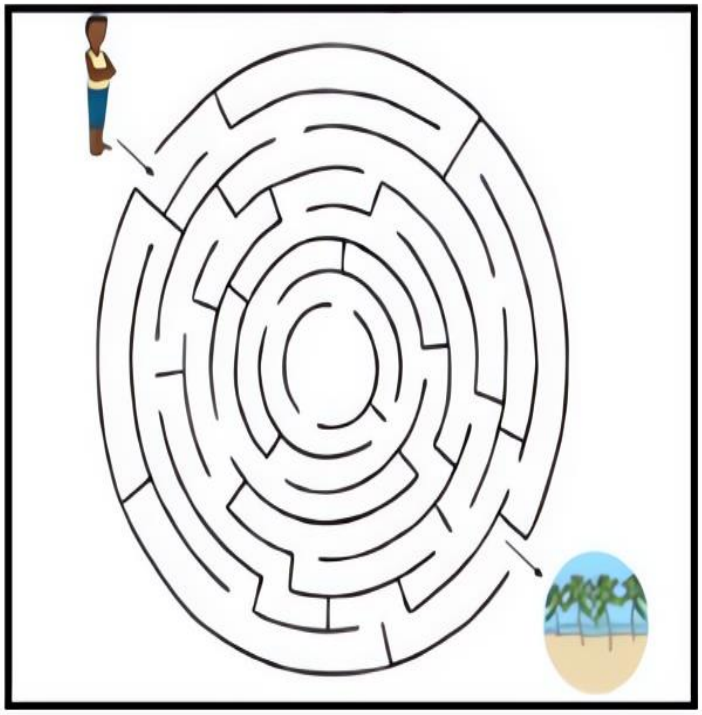






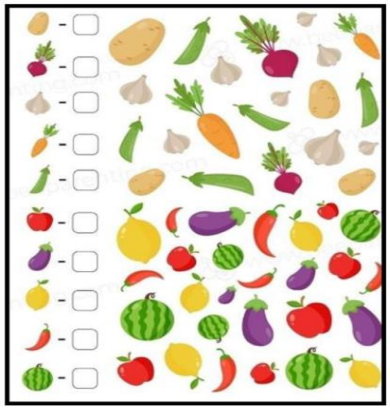






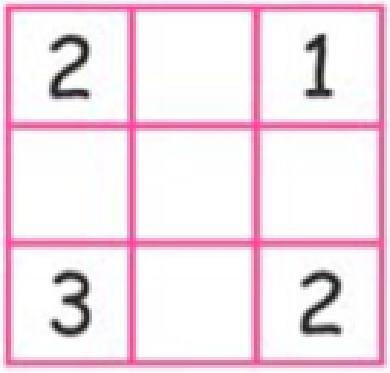
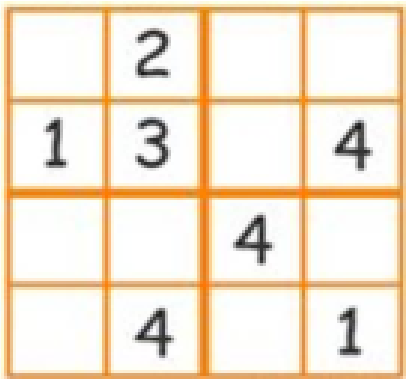
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	**الأسبوع :**14
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : تحدي التحفة	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الوقت المخصص لذلك. يمحو العدد مرة واحدة فقط. يستطيع الشطب للتأكد من العدد. تشرح المعلم (ة) أساسيات اللعبة وتفاصيلها.
خطوات اللعبة	التعرف 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.
التعليمة	لاحظ الصورة التي أمامك بدقة، ثم عد عدد الأشكال المبينة في الشريط الزهري العلوي.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين مع ضرورة الإشادة بالجهد المبذول من الآخرين. التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الحسابية.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس 
التقييم	تعد اللعبة ممتعة ومشوقة لأطفال هذه المرحلة. تنمي القدرات العقلية للطفل وتعززها. تدعم الفهم الصحيح للأرقام وتسلسلها. تساعد اللاعبين على بناء العلاقات بين الأعداد والأشياء.

الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	**الأسبوع :**15
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : مربع الأعداد أو المربع السحري	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تنشيط العقل التخمين، وضع فرضيات

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	يكمل كتابة الأعداد من 1 إلى 3 داخل خانات المربع يستعمل الأعداد كلها. يكتب كل عدد مرة واحدة فقط في كل سطر وفي كل عمود. تكتب الأعداد الناقصة بلون أخضر. نمحي مرة واحدة فقط.
خطوات اللعبة	يتم توزيع بطاقة الأرقام على كل لاعب. التأكد من وجود الوسائل عند كل لاعب. يعد من 1 إلى 10 تصاعديا وتنازليا. يضع الأعداد من 1 الى 4 في كل صف وعمود مرة واحدة على ألا يتكرر. 
التعليمة	لاحظ بطاقة الأرقام التي أمامك، وأكمل كتابة الأعداد من 1 إلى 4 في خانات المربع الفارغة من كل صف وعمود دوت أن تكرر الأعداد للحصول على نتيجة واحدة.
العرض والمناقشة	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 3 الفائزين ببطاقات استحسان مع تشجيع مجهودات كل المشاركين.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	تعمل اللعبة على تنمية المهارات العقلية والتفكير المنطقي، حل المشكلات والتركيز. - يمكن للعبة أن تلعب فرديا أو جماعيا مما يجعلها مناسبة للترفيه والتفاعل الاجتماعي.

اللعبة رقم 15: مربع الأعداد / اكتب الأعداد المناسبة داخل الخانات

اكتب الأعداد من 1 إلى 3

2		1
3		2

أكتب الأعداد من 1 إلى 4

	2		
1	3		4
		4	
	4		1

اللعبة رقم 15: مربع الأعداد / اكتب الأعداد المناسبة داخل الخانات

اكتب الأعداد من 1 إلى 3

2		1
3		2

أكتب الأعداد من 1 إلى 4

	2		
1	3		4
		4	
	4		1

اللعبة رقم 15: مربع الأعداد / اكتب الأعداد المناسبة داخل الخانات

اكتب الأعداد من 1 إلى 3

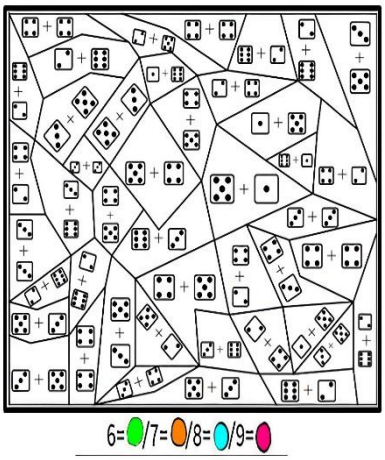
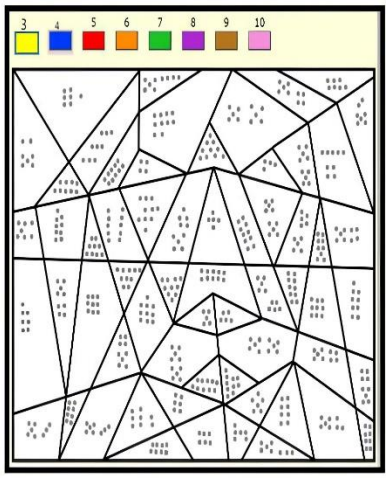
2		1
3		2

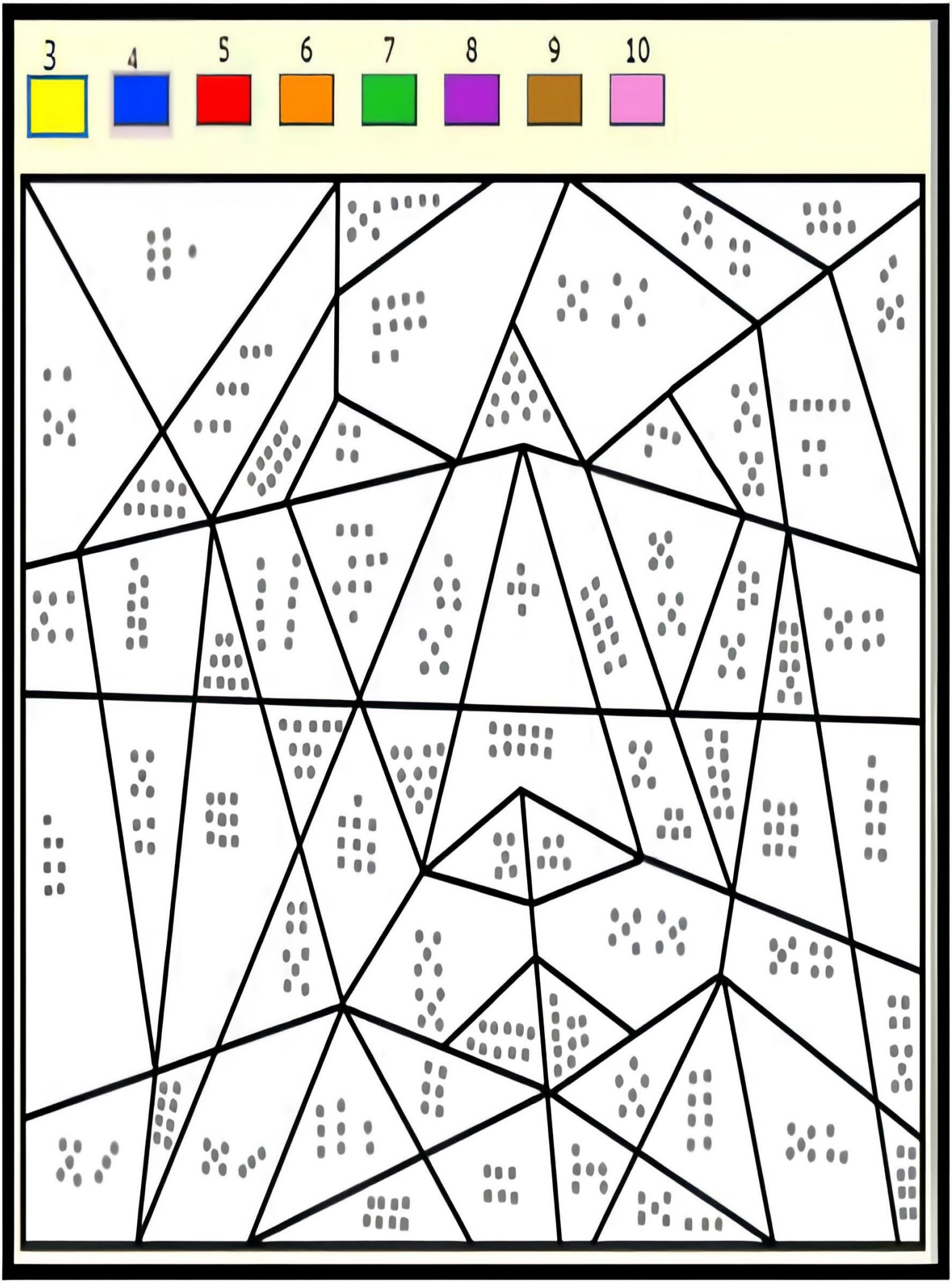
أكتب الأعداد من 1 إلى 4

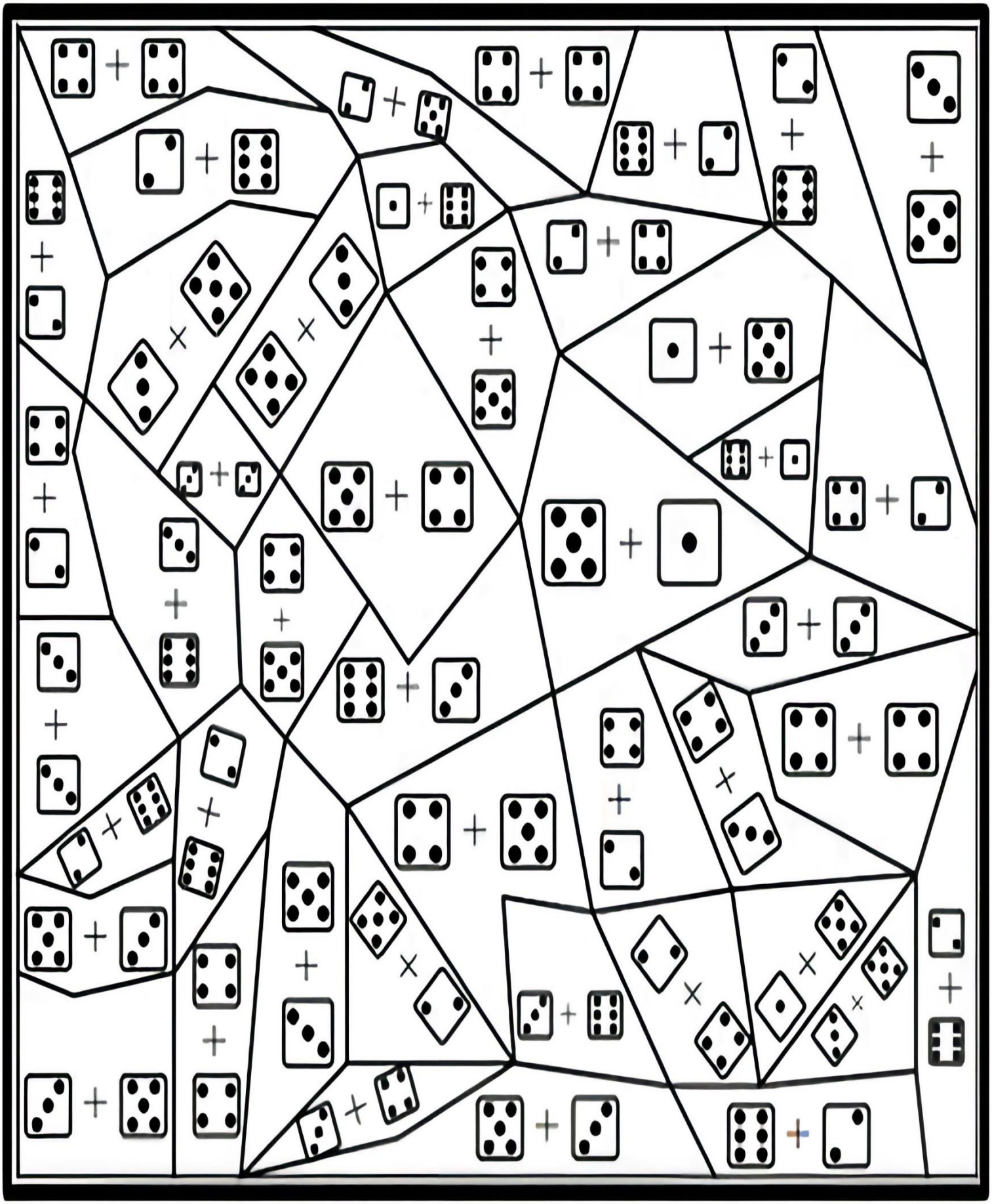
	2		
1	3		4
		4	
	4		1

الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	**الأسبوع :**16
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : النرد أو الدومينو	**المدة :** 30د

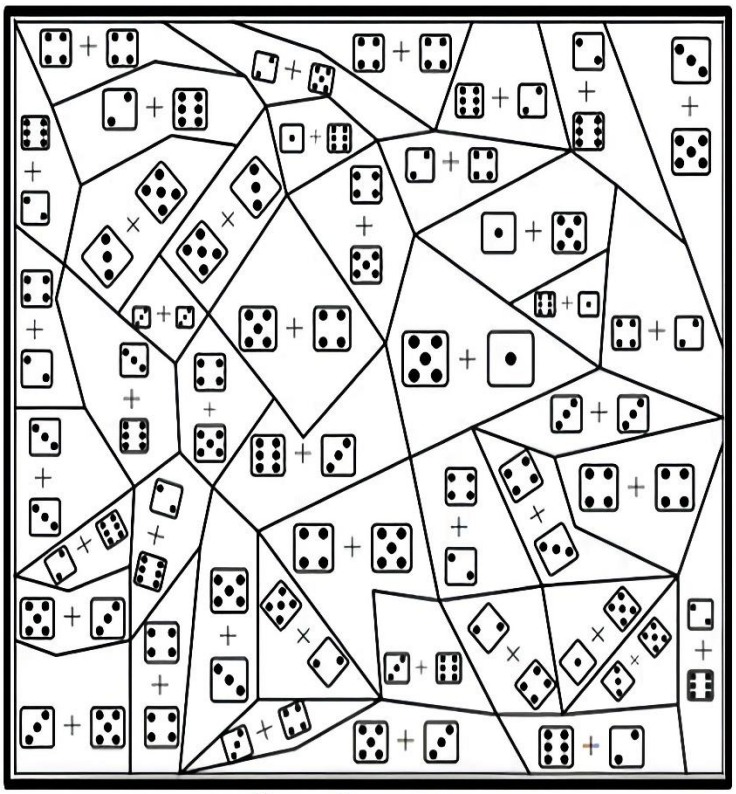
الهدف التعلمي: التدريب على مهارات العد والملاحظة والتعرف على الألوان وتقسيمها.

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الزمن المخصص لكل فترة. يلاحظ قطع الدومينو، ويحسب مجموع النقاط السوداء لكل قطعتين. - يختار اللون المناسب لتلوين الحيز حسب مجموع النقاط السوداء واللون الموافق لها حسب ما هو مبين في المربعات أعلى الشكل.
خطوات اللعبة	يتم توزيع بطاقة الأشكال على كل لاعب. الحديث عن الأشكال المعروضة مع ترك فرصة للأطفال للتعبير عن الألوان التي يحبونها مع ربطها مع أي شيء في الحياة اليومية، مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللون. الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقة بالتعليمة المرتبطة باللعبة. شرح التعليمة من قبل المعلم (5). عد كميات التعيين العددي للكمية. جمع عناصر مجموعة أو مجموعتين. الاستعمال السليم لتقنية التلوين. 
التعليمة	إليك بطاقة الأشكال المختلفة بها نقاط سوداء، احسب مجموع النقاط السوداء لكل مجموعتين، ثم اختر اللون المناسب لتلوين حيزهما حسب مجموع النقاط واللون الموجودين في المربعات أعلى الشكل.
العرض والمناقشة	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. يتوج الثلاثة الأوائل المتفوقون ببطاقة استحسان مع ضرورة تحفيز بقية اللاعبين.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	تعزز اللعبة مهارات التخطيط الاستراتيجي ومهارات التواصل والتعاون والتناوب توفر اللعبة خيارات متنوعة ومناسبة للأطفال بفضل تنوعها، كما يمكن أن تكون عاملا لرفع التحدي وعنصرا للإثارة والتشويق

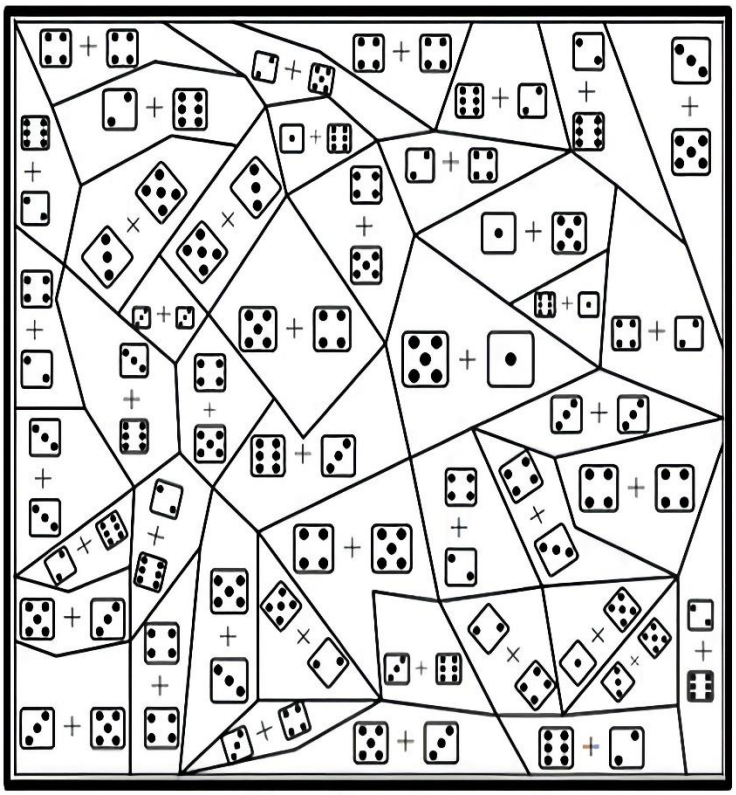

3
4
5
6
7
8
9
10



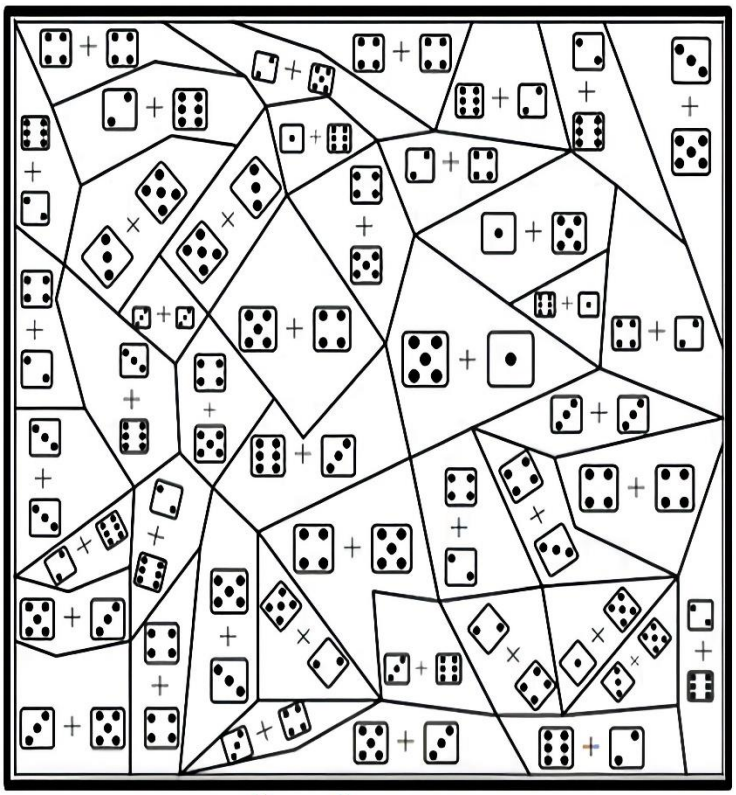
6= /7= /8= /9=



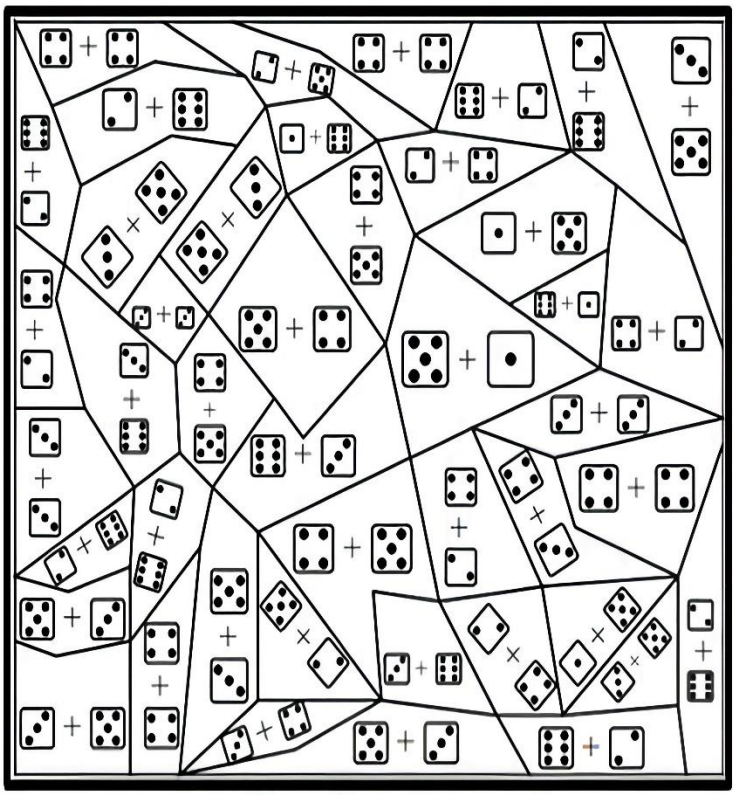
6= /7= /8= /9=



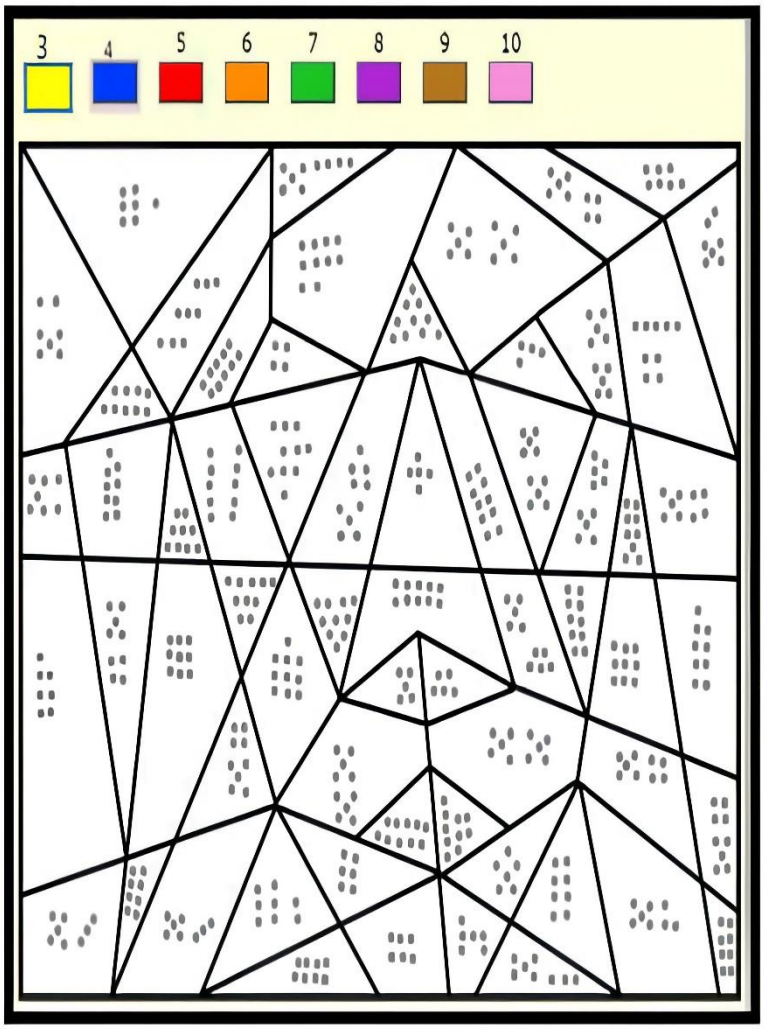
6= /7= /8= /9=

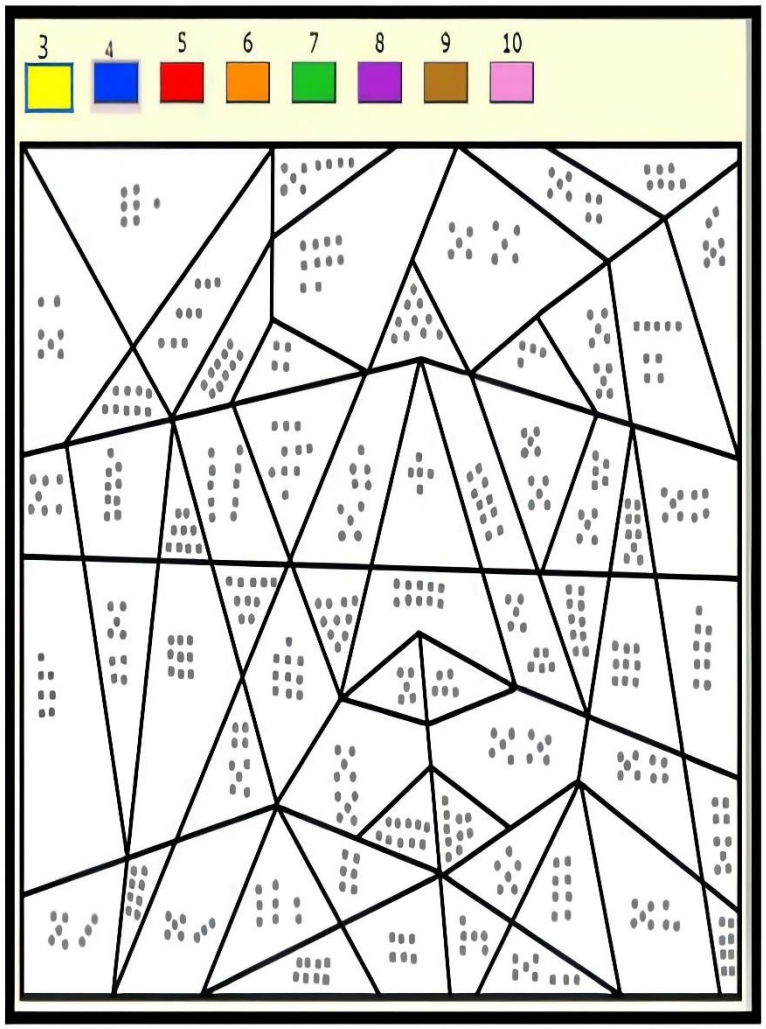


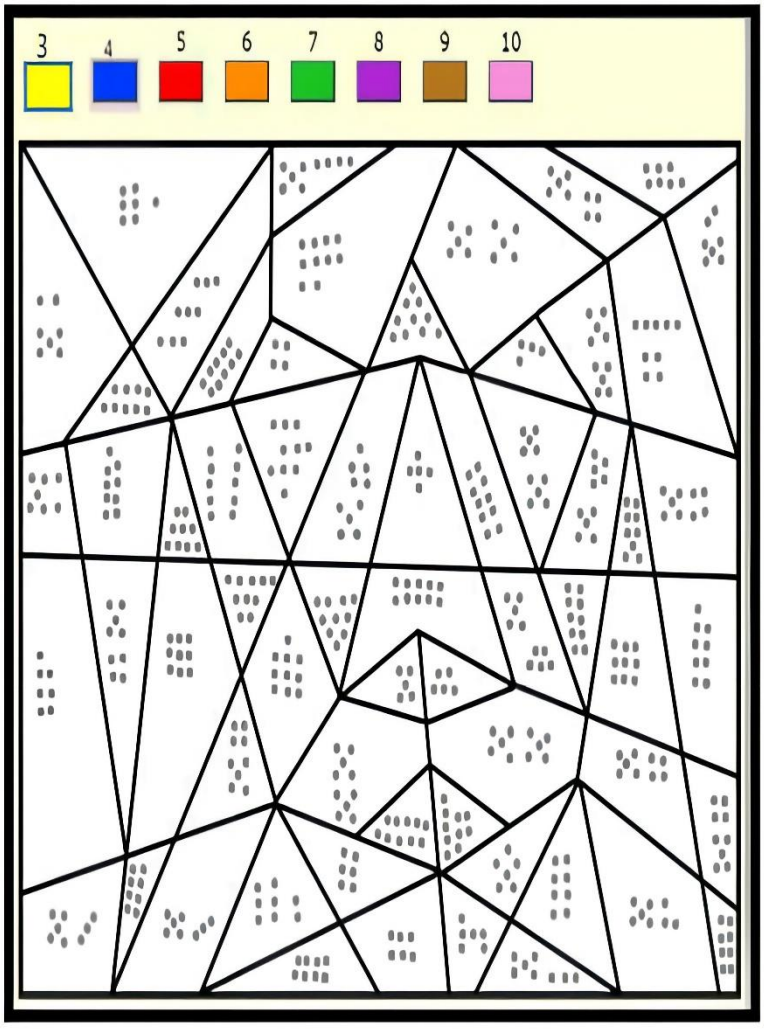
6= /7= /8= /9=

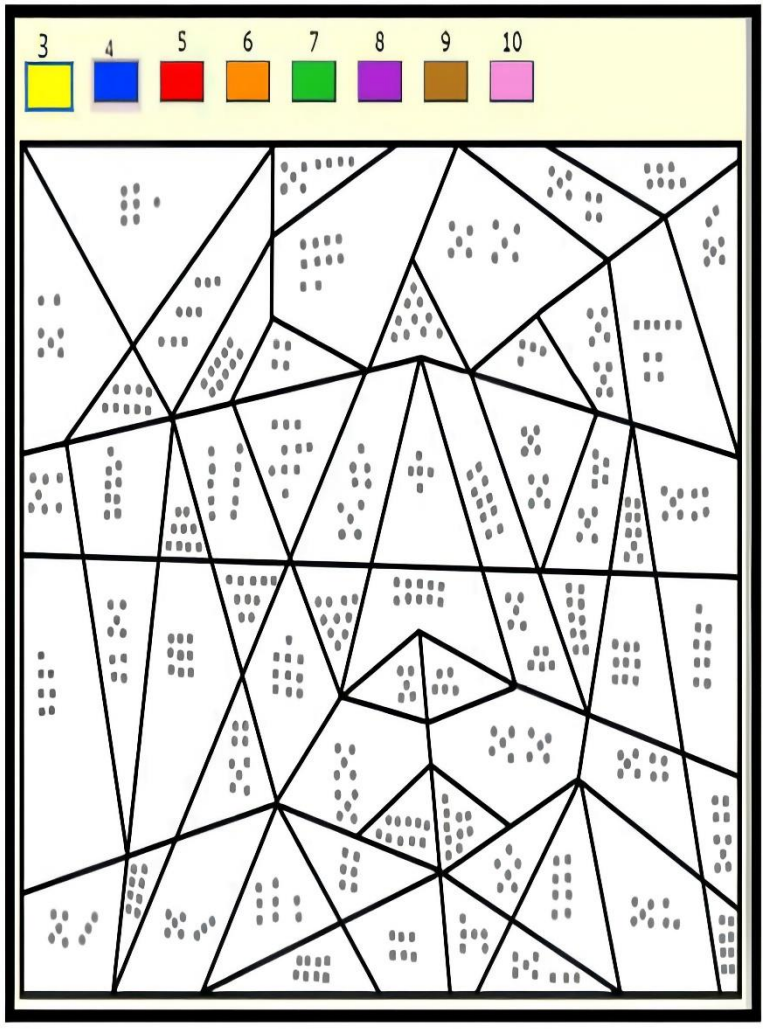


6= /7= /8= /9=


3
4
5
6
7
8
9
10

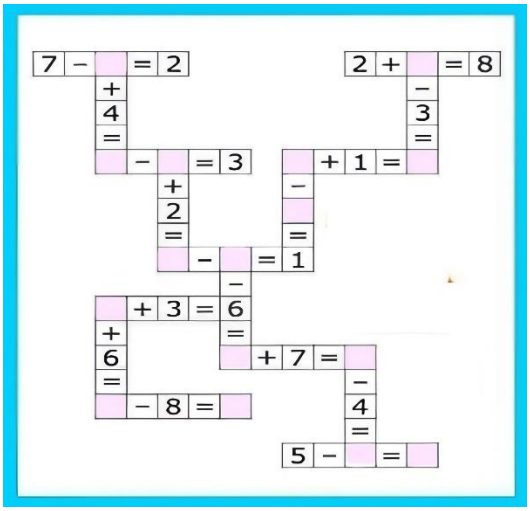
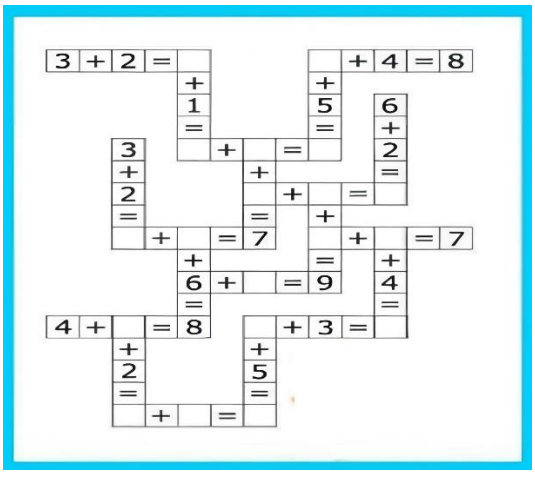

3
4
5
6
7
8
9
10

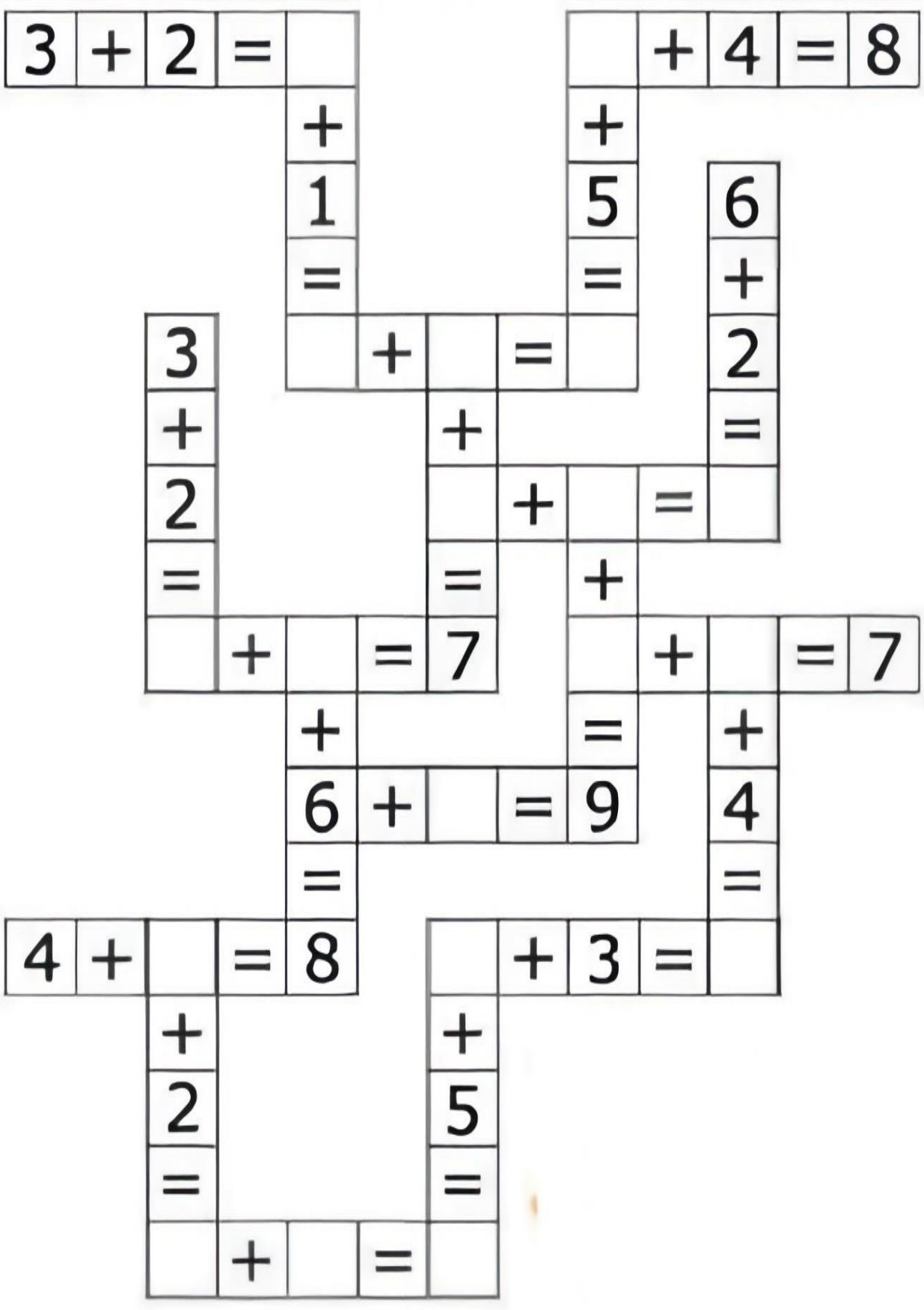

3
4
5
6
7
8
9
10

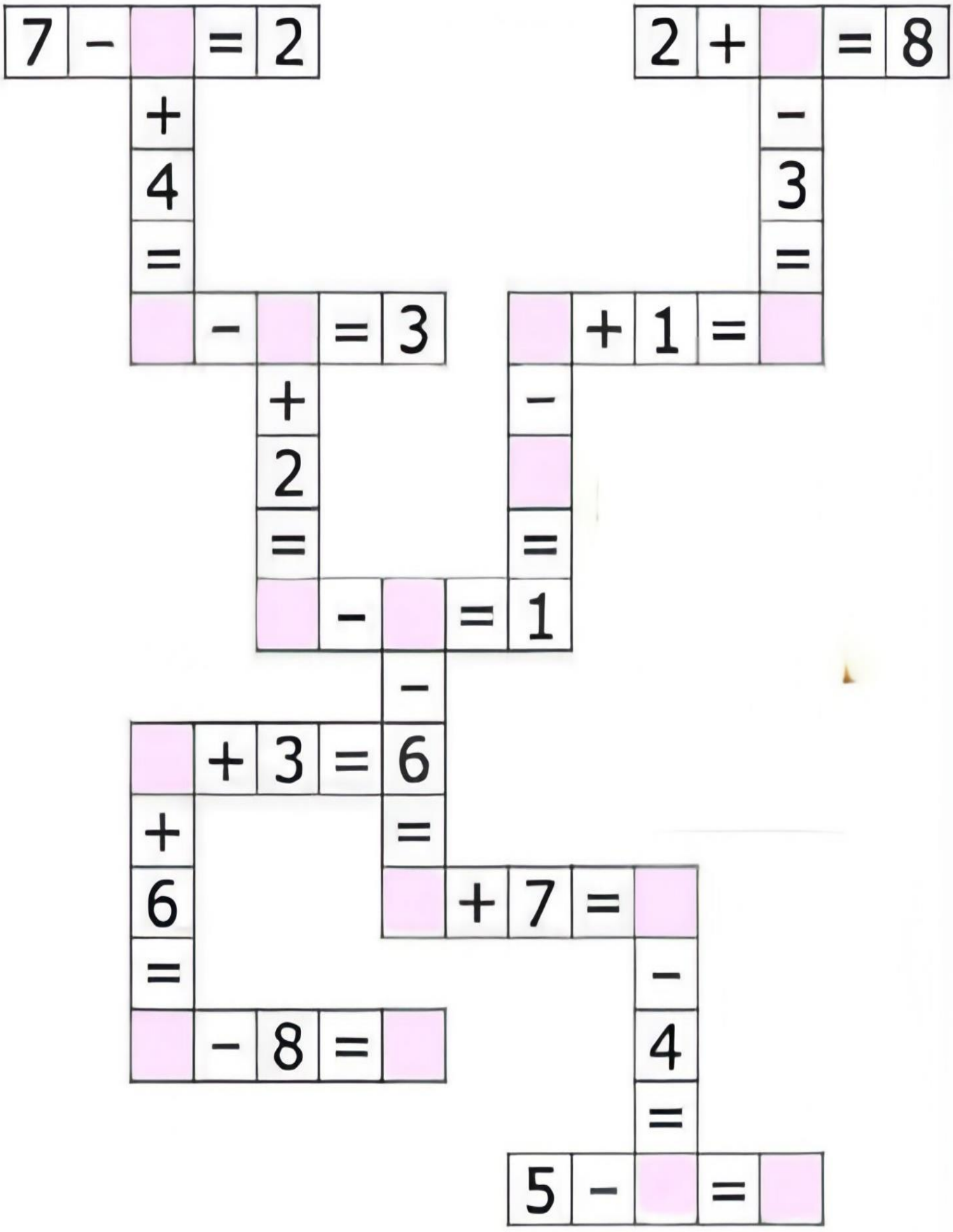

3
4
5
6
7
8
9
10

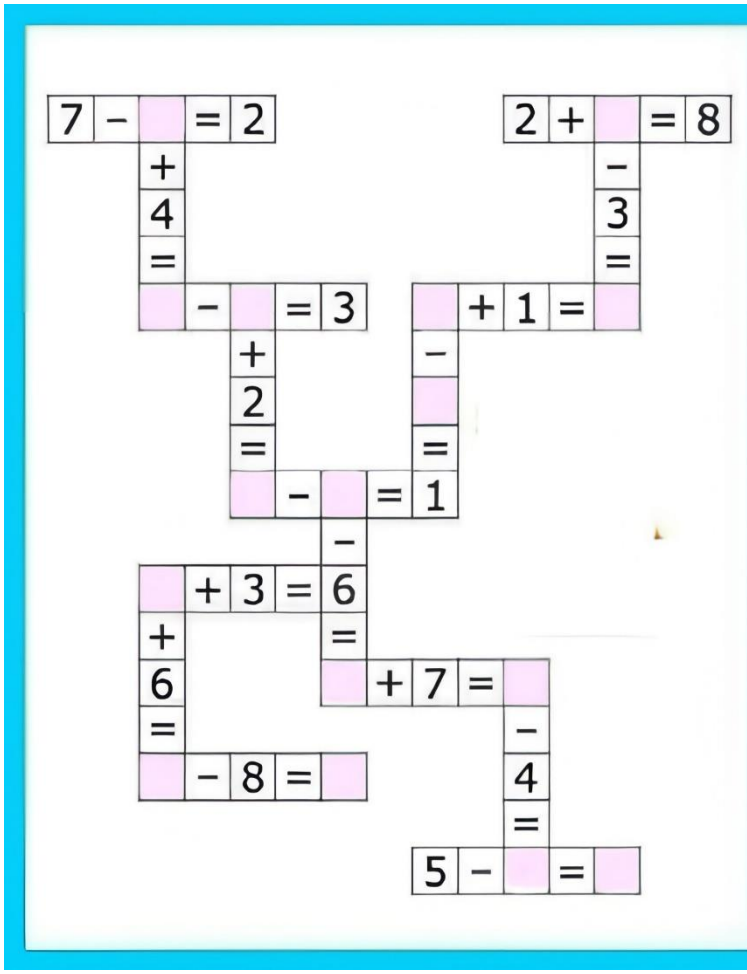
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :17
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : الأرقام المتقاطعة الرياضية	المدة : 30د

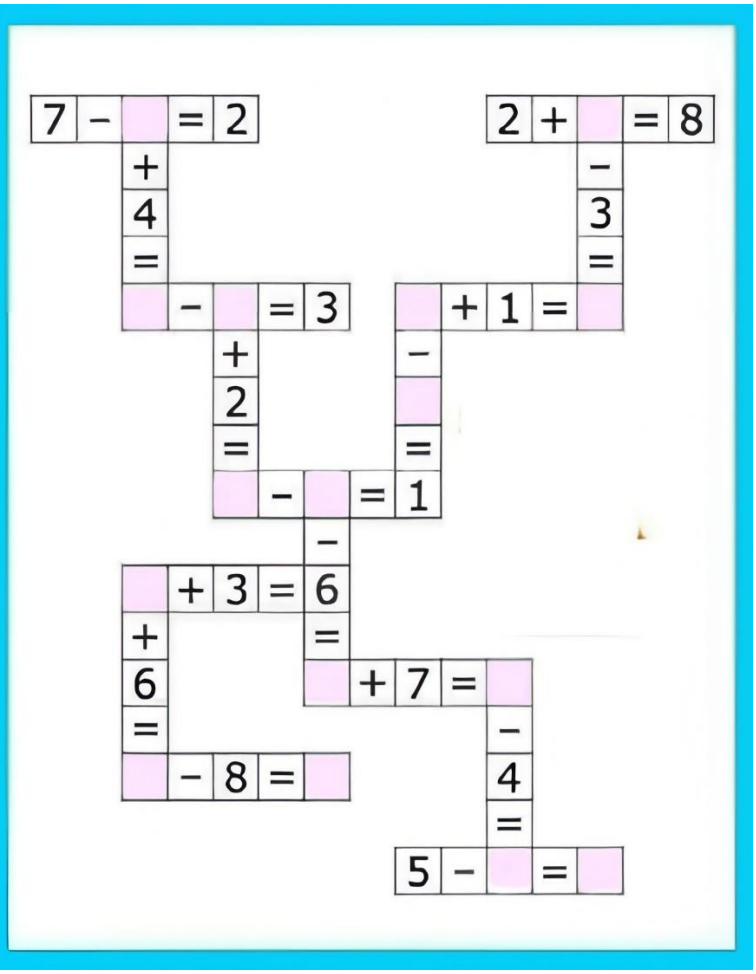
الهدف التعلمي: تحسين مهارات التفكير المنطقي وتنمية المهارات الذهنية.

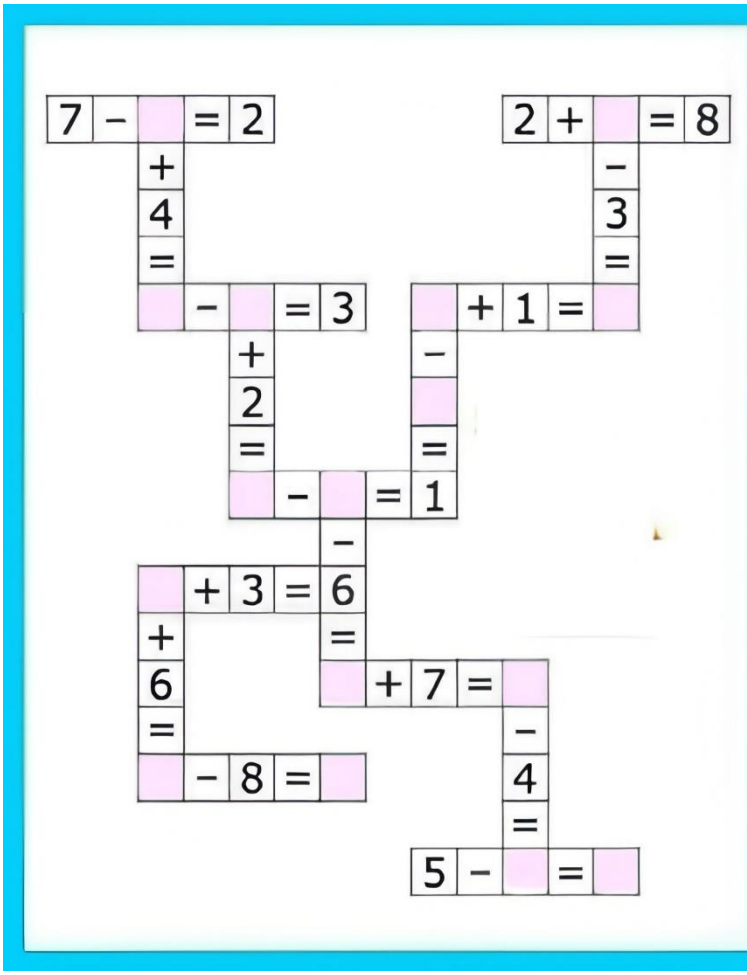
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	تحتاج اللعبة إلى تذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة، مما يحسن الذاكرة العاملة لدى اللاعب.
خطوات اللعبة	يتم توزيع أوراق العمل. يتطلب من المتعلم أن يكون دقيقاً في ملاحظة التفاصيل لحل الألغاز المرتبطة بالأرقام. ملء المربعات الفارغة بأرقام من 1 إلى 9، مع التأكد من عدم تكرار أي رقم أي نفس الصف أو العمود. 
التعليمة	ركز في ورقة العمل التي أمامك، بحيث تملأ المربعات الفارغة بأرقام من 1 الى 9 شريطة ألا تتكرر هذه الأرقام في نفس الصف 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 تحديا فكريا 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

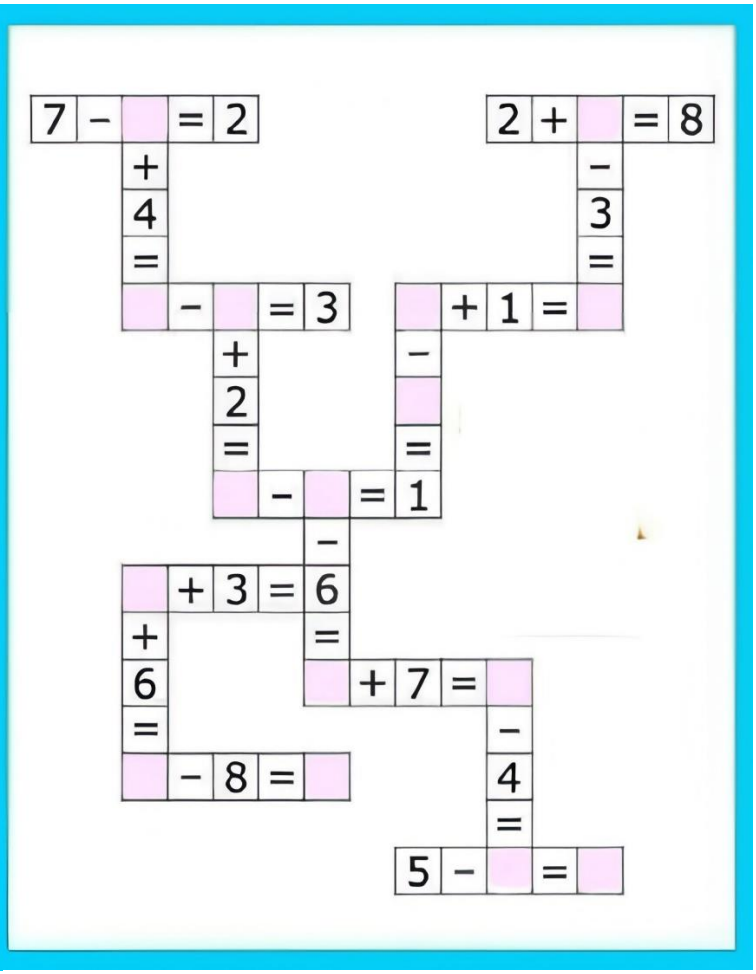

3 + 2 =
+ 4 = 8
1
5
6
3
2
2
7
6 9
4
4 + = 8
+ 3 =
2
5


7 - = 2
+
4
=
2 + = 8
-
3
=
- = 3
+
2
=
+ 1 =
-
=
- = 1
-
+ 3 = 6
+
6
=
=
+ 7 =
-
4
=
- 8 =
5 - =

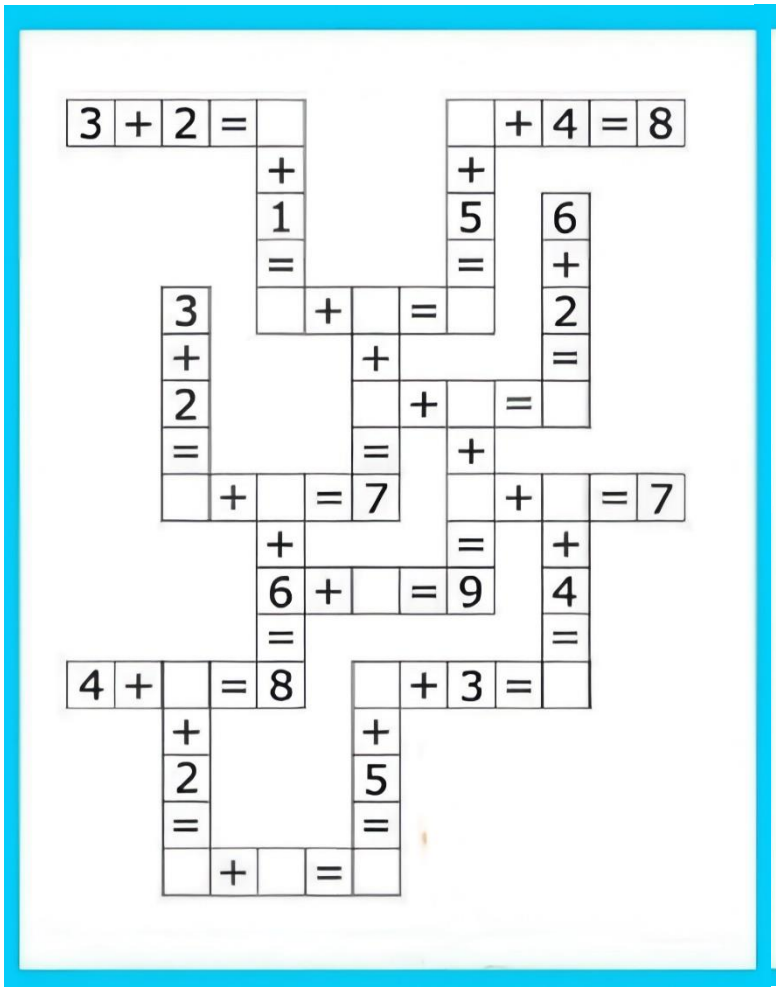

7 − □ = 2
2 + □ = 8
□ − □ = 3
□ + 1 = □
□ − □ = 1
□ + 3 = 6
□ + 7 = □
□ − 8 = □
5 − □ = □

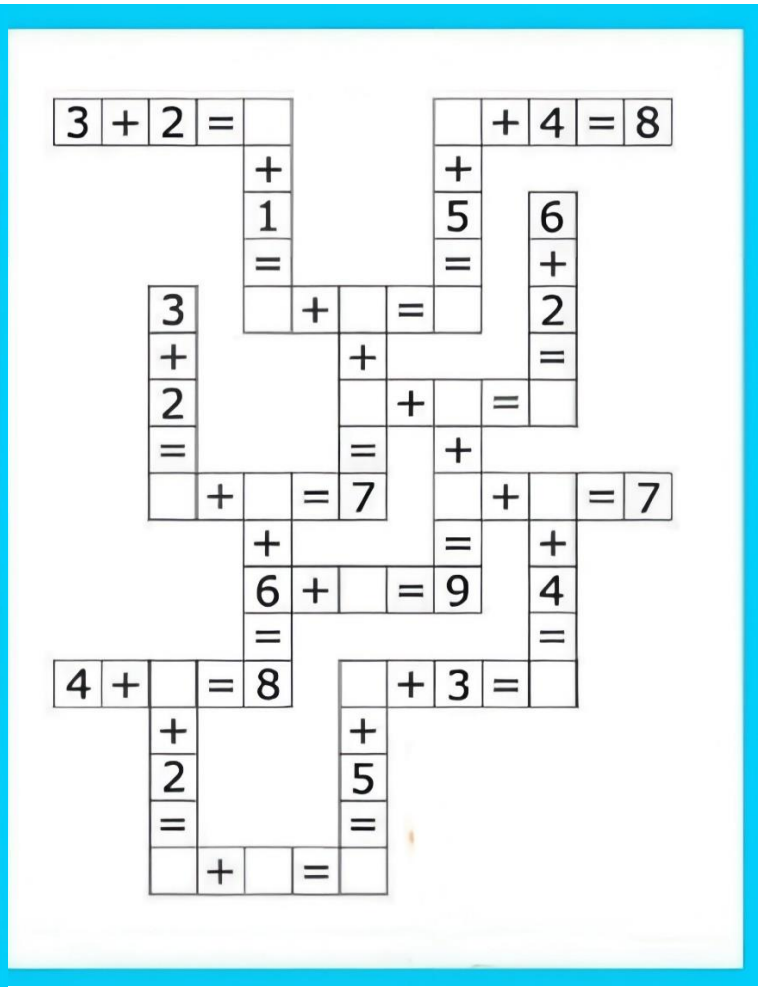

7 − □ = 2
2 + □ = 8
□ − □ = 3
□ + 1 = □
□ − □ = 1
□ + 3 = 6
□ + 7 = □
□ − 8 = □
5 − □ = □


7 − □ = 2
2 + □ = 8
□ − □ = 3
□ + 1 = □
□ − □ = 1
□ + 3 = 6
□ + 7 = □
□ − 8 = □
5 − □ = □

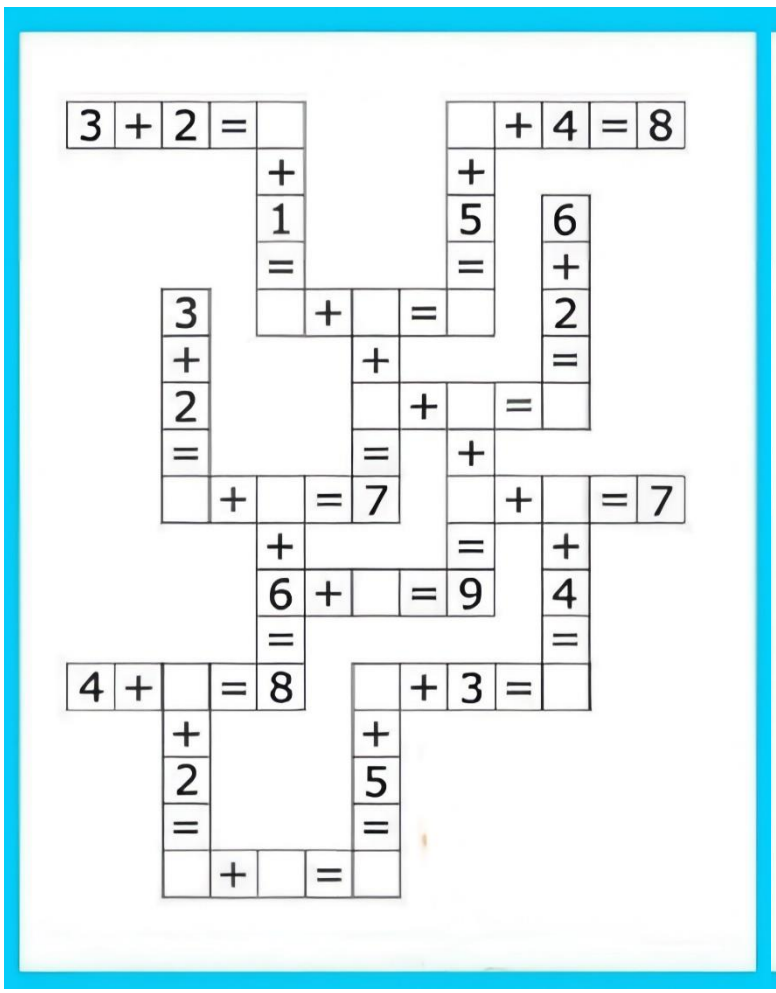

7 − □ = 2
2 + □ = 8
□ − □ = 3
□ + 1 = □
□ − □ = 1
□ + 3 = 6
□ + 7 = □
□ − 8 = □
5 − □ = □

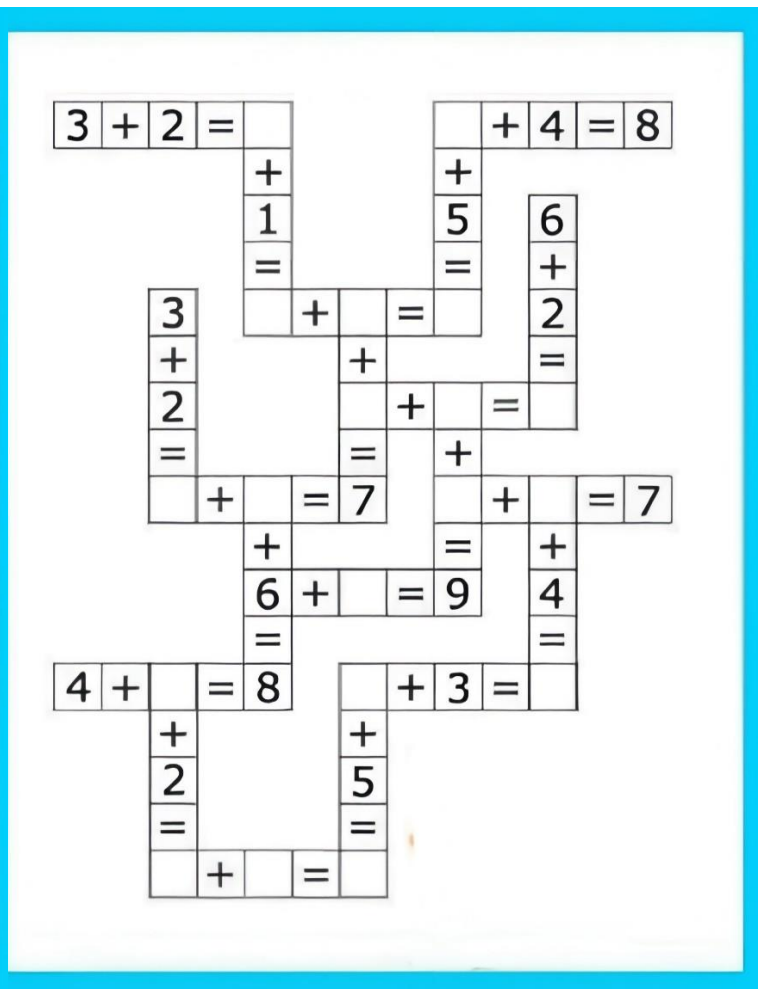
....





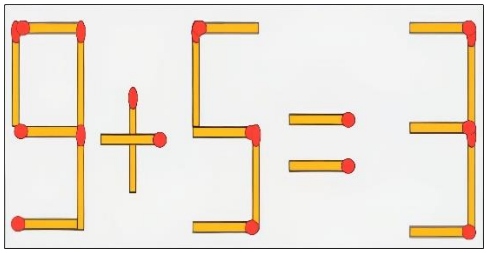
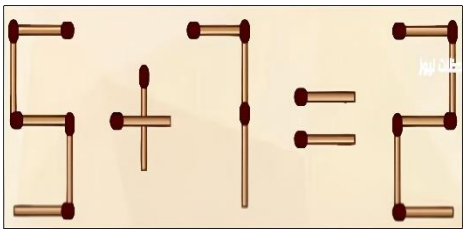
...

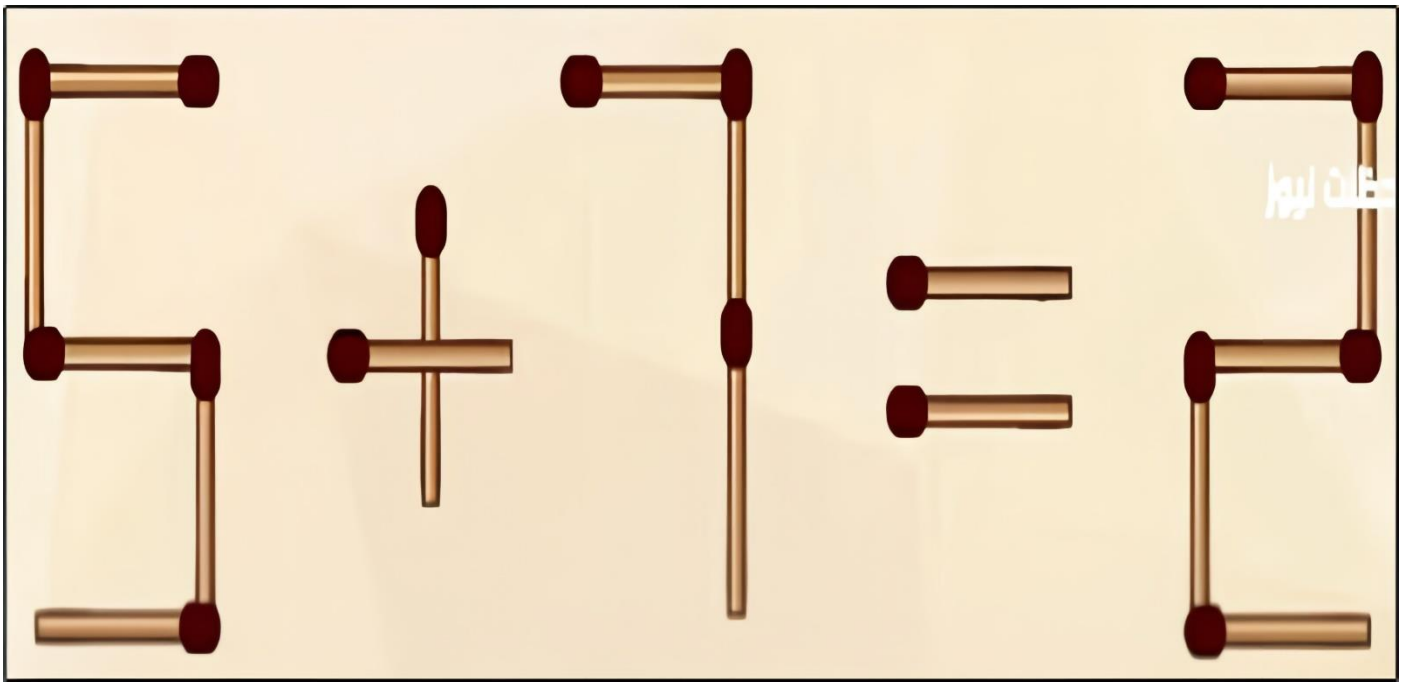


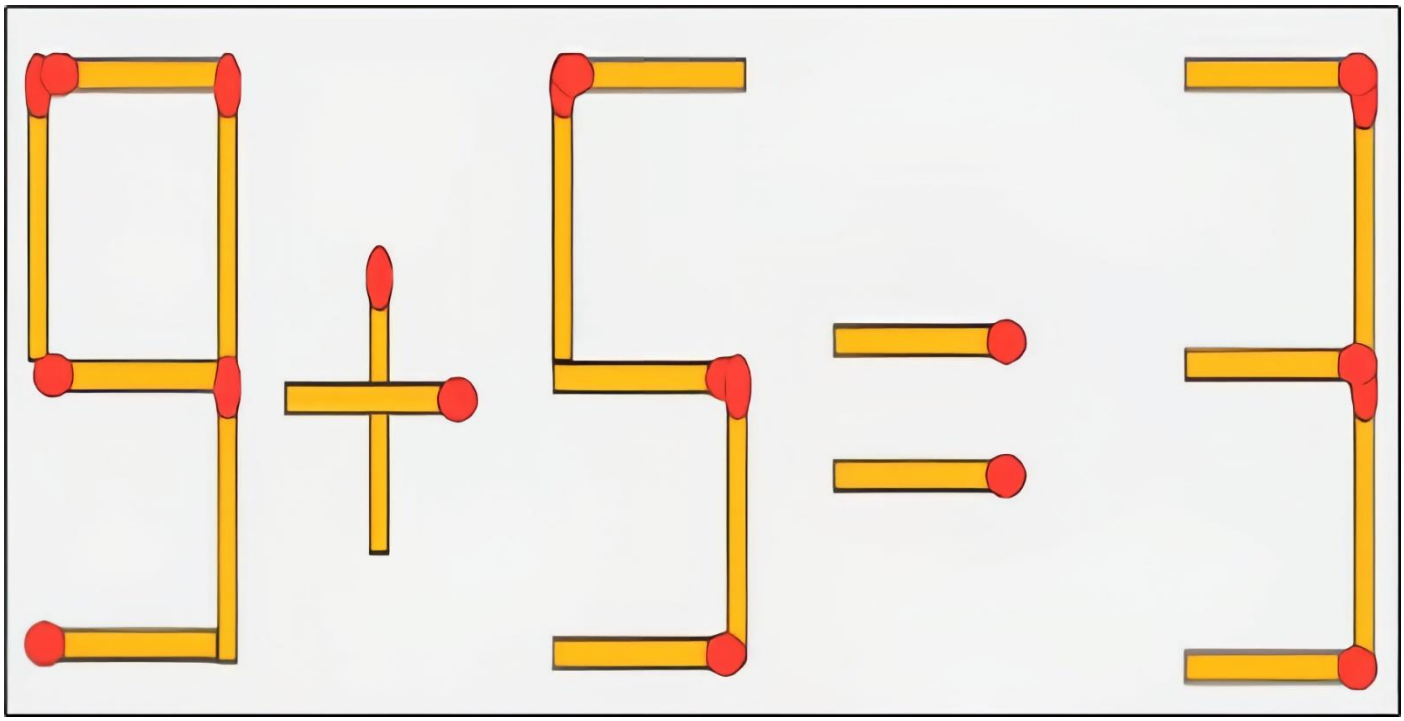


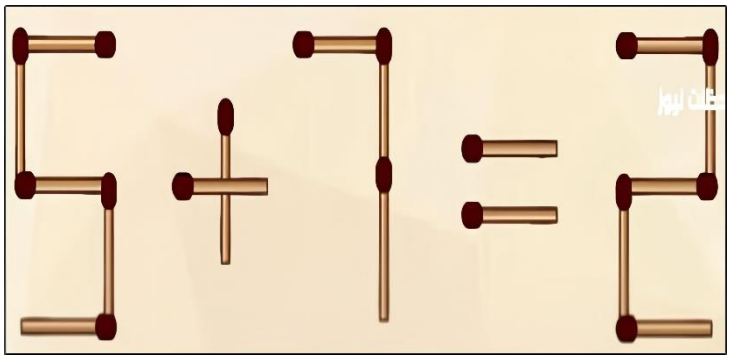
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :18
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : الحساب السريع	المدة : 30د

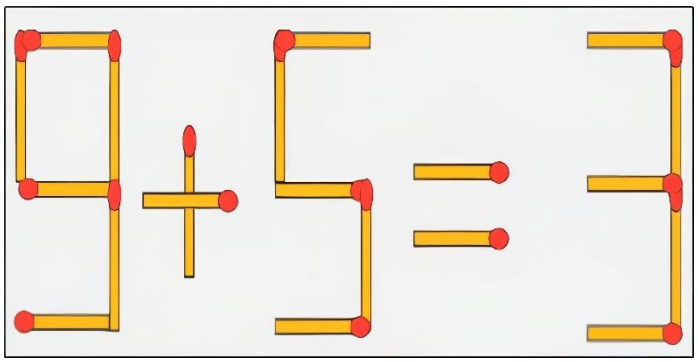
الهدف التعلمي: تعزيز المهارات الحسابية والحساب الذهني والقدرة على تحسين التركيز والانتباه ودعم الثقة بالنفس

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
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.
خطوات اللعبة	التعرف على نوع العملية الحسابية (جمع، الطرح). التأكد من صحتها بعدة طرق منها: العد بالخشيبات أو بالأيادي .... الخ انظر إلى المعادلة وركز على الأرقام والعلامات. حدد 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	إليك أعواد الثقاب في شكل عملية حسابية، ساعد الطباخ في إشعال الفرن بتحريك عود ثقاب واحد لتصحيح العملية.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين مع تثمين مجهودات الآخرين بالتحفيز والتشجيع مهما كانت نواتج أعمالهم.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة وأكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البداهة. تساعد اللعبة على ربط المفاهيم الرياضية بأحداث من الواقع والحياة. تشجع روح التنافس بطريقة صحيحة.

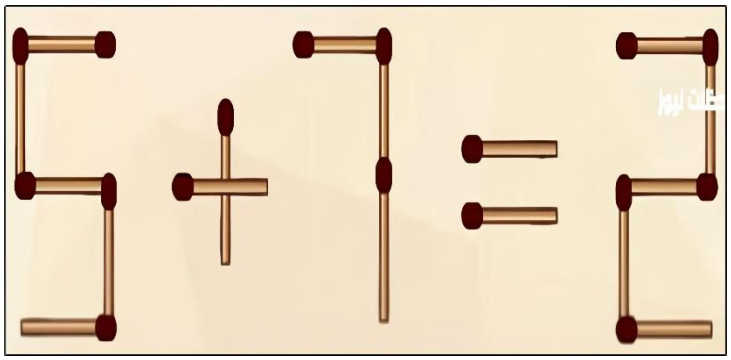


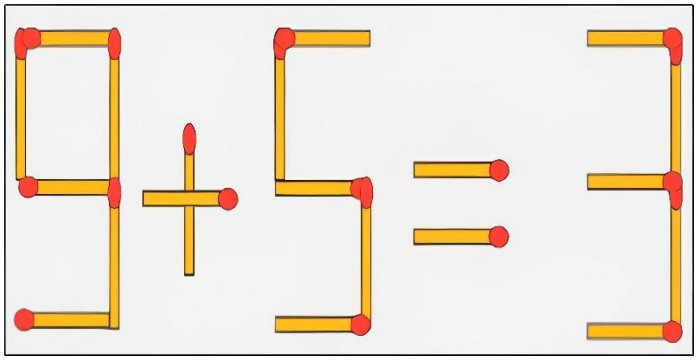




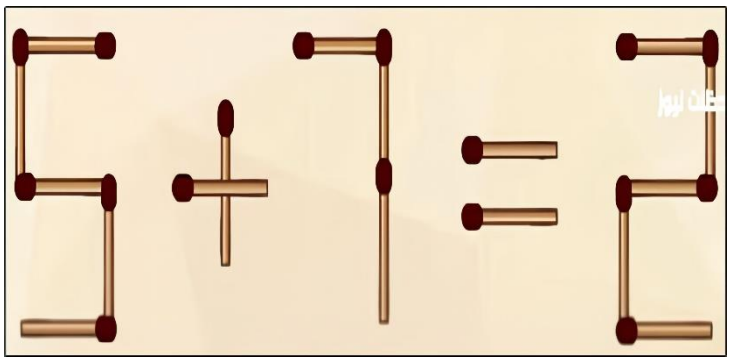


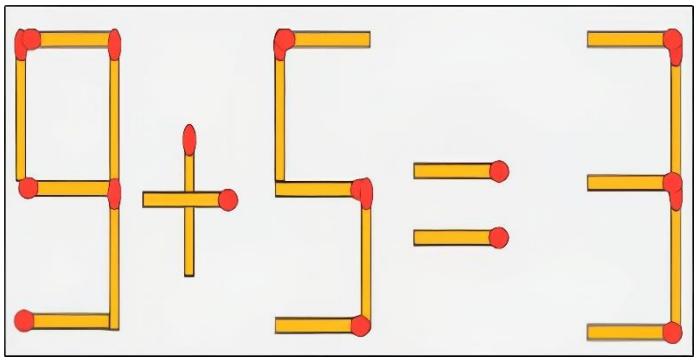
.



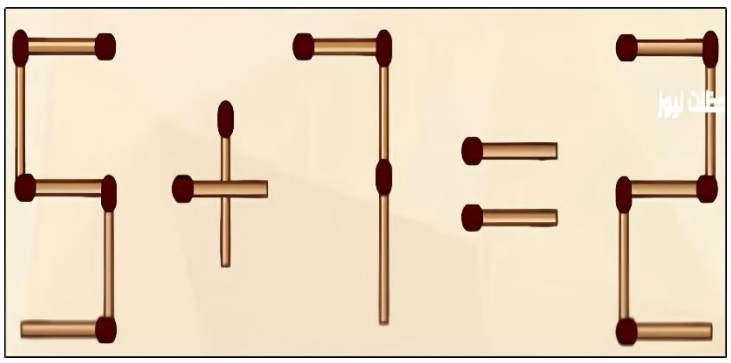


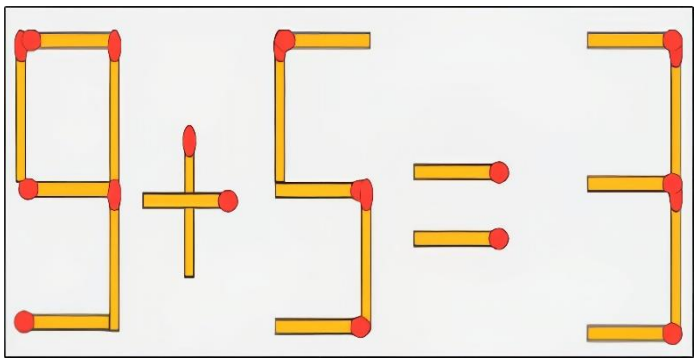
.



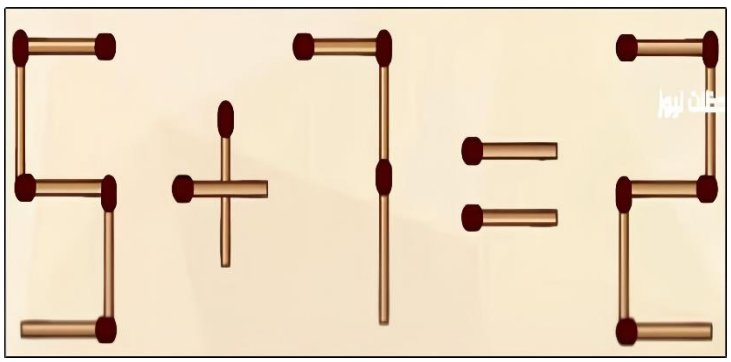


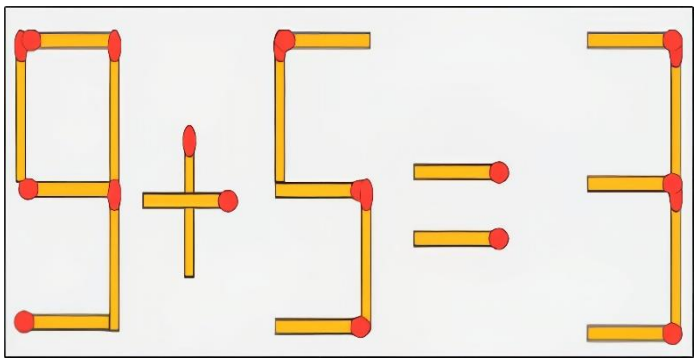
.





.

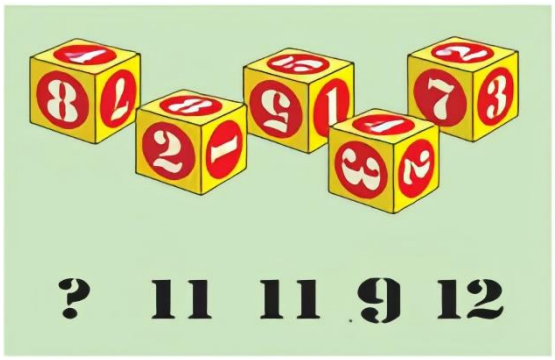
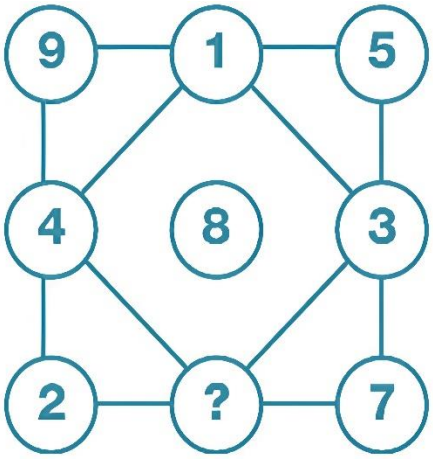


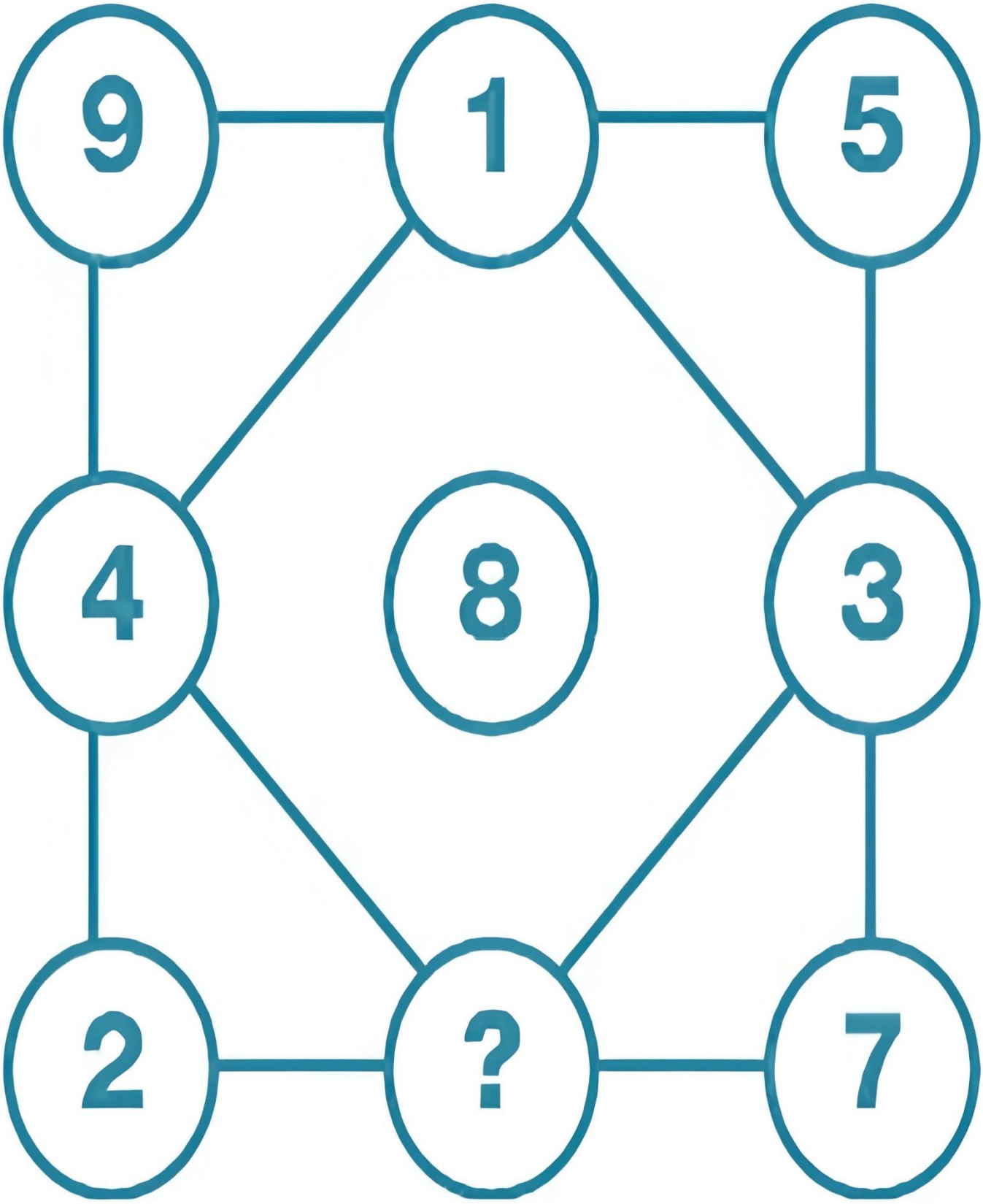


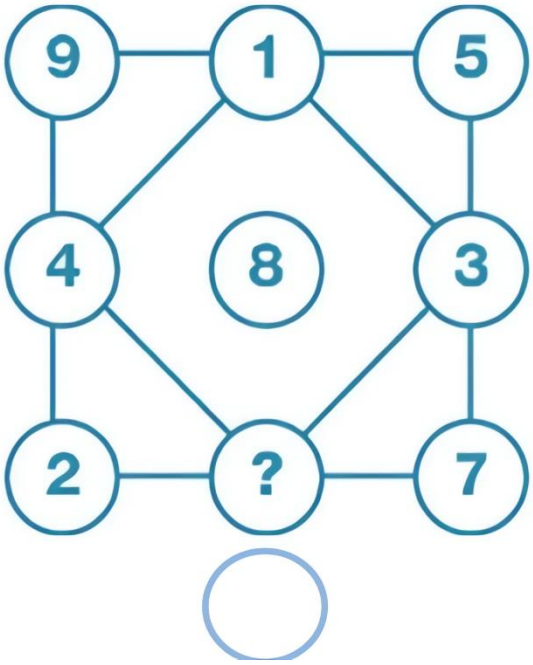
.

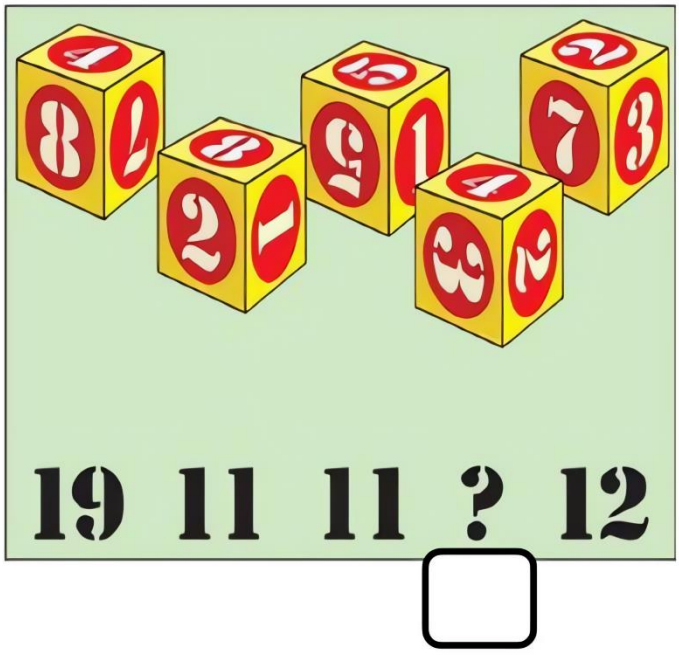
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :19
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : النرد أو العدد الناقص	المدة : 30د

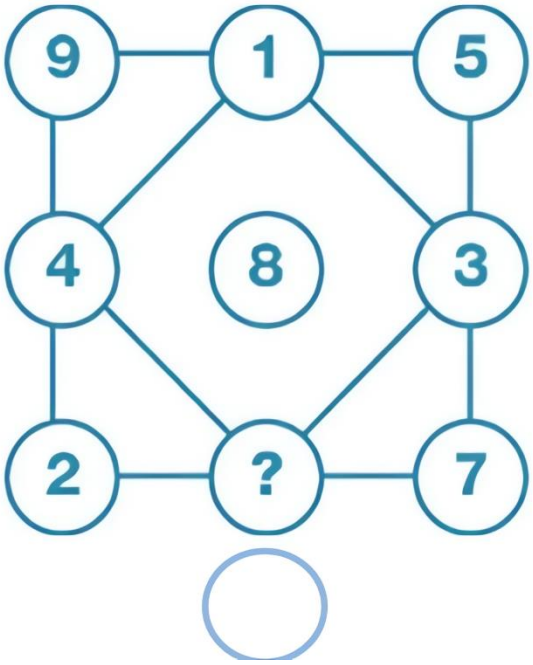
الهدف التعلمي: تطوير مهارات الحساب البسيط، التفكير المنطقي والتعرف على الأرقام.

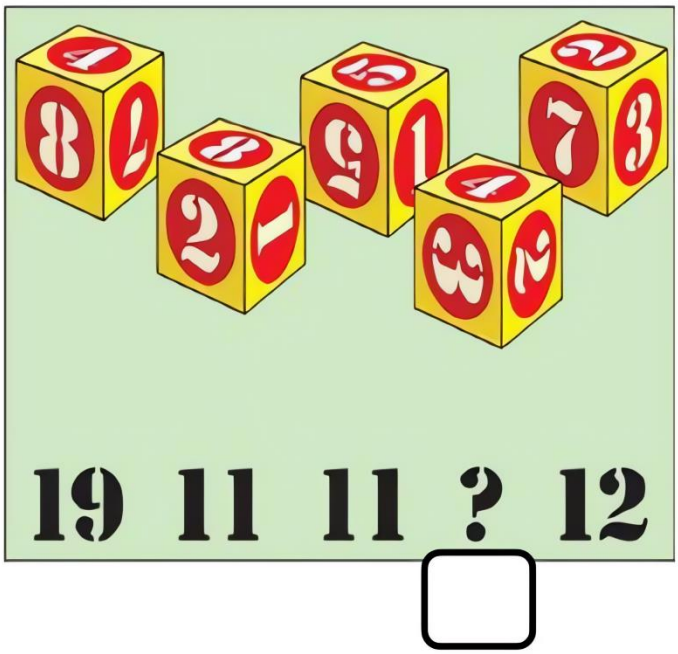
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الوقت المخصص لذلك. يقصى اللاعب الذي يظهر نتيجته.
خطوات اللعبة	التعرف على نوع العملية الحسابية جمع تعداد عدد النردات 5 وعدد النتائج 5 ايجاد العلاقة بين الأعداد والنتائج المقابلة لها. من خلال إيجاد العلاقة بين الأرقام والنردات، 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
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 يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البداهة. تعزز اللعبة فهم المفاهيم الأساسية للجمع أو الطرح. تدعم اللعبة مهارة اتخاذ القرارات البسيطة أثناء اللعب. تشجع اللاعبين على التفكير في حل المسائل الرياضية البسيطة.

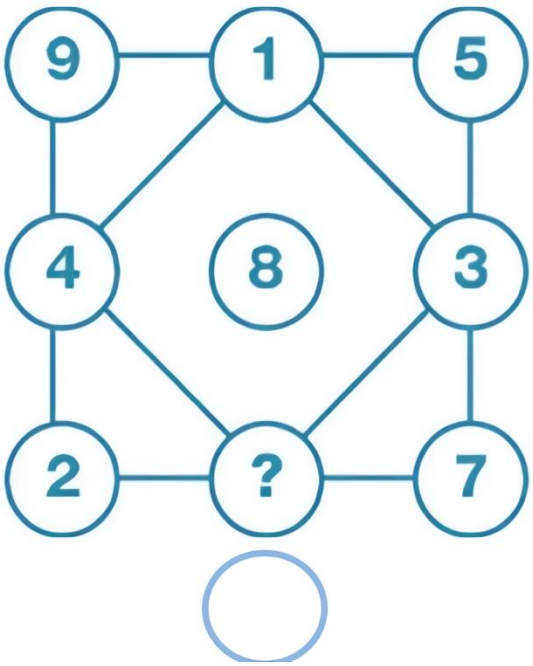

9
1
5
4
8
3
2
?
7

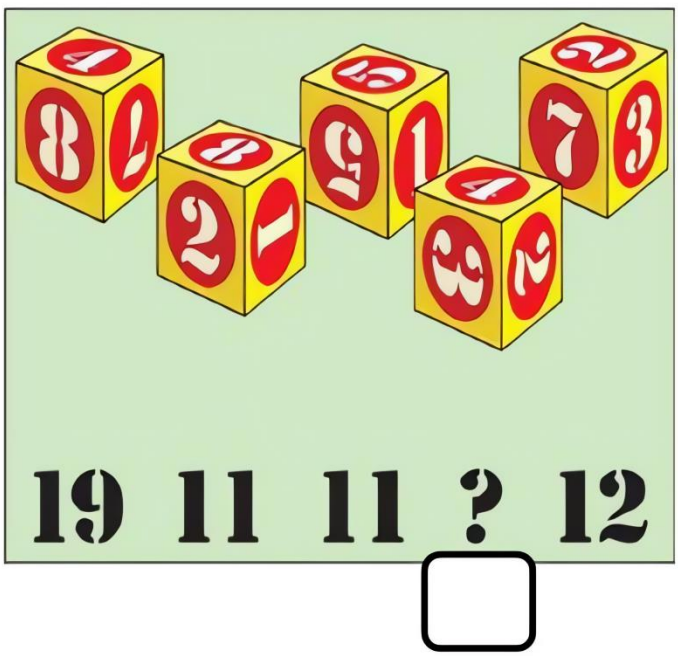

9 1 5
4 8 3
2 ? 7


19 11 11 ? 12


9 1 5
4 8 3
2 ? 7


19 11 11 ? 12

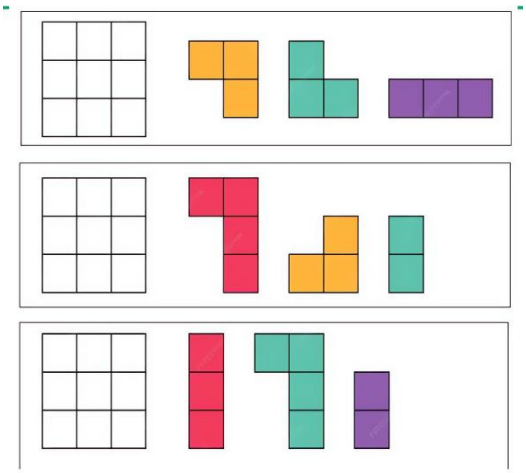
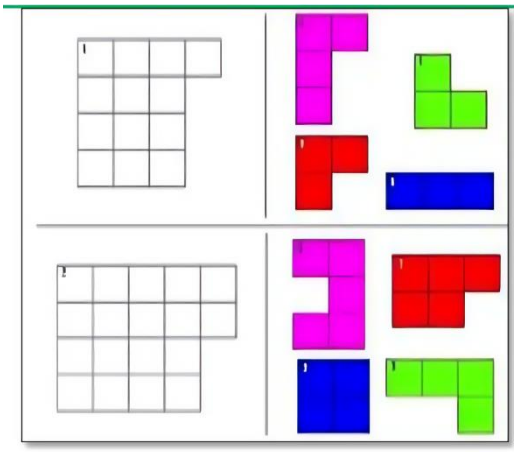

9 1 5
4 8 3
2 ? 7

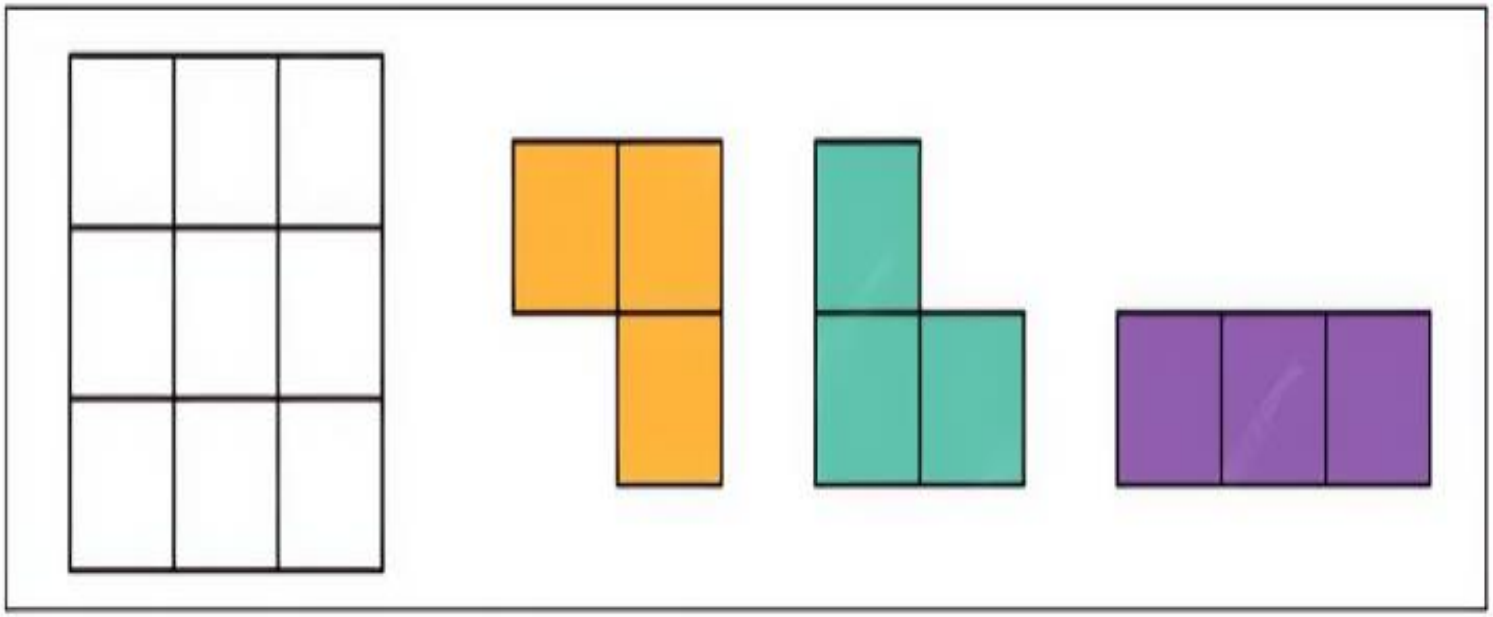

19 11 11 ? 12

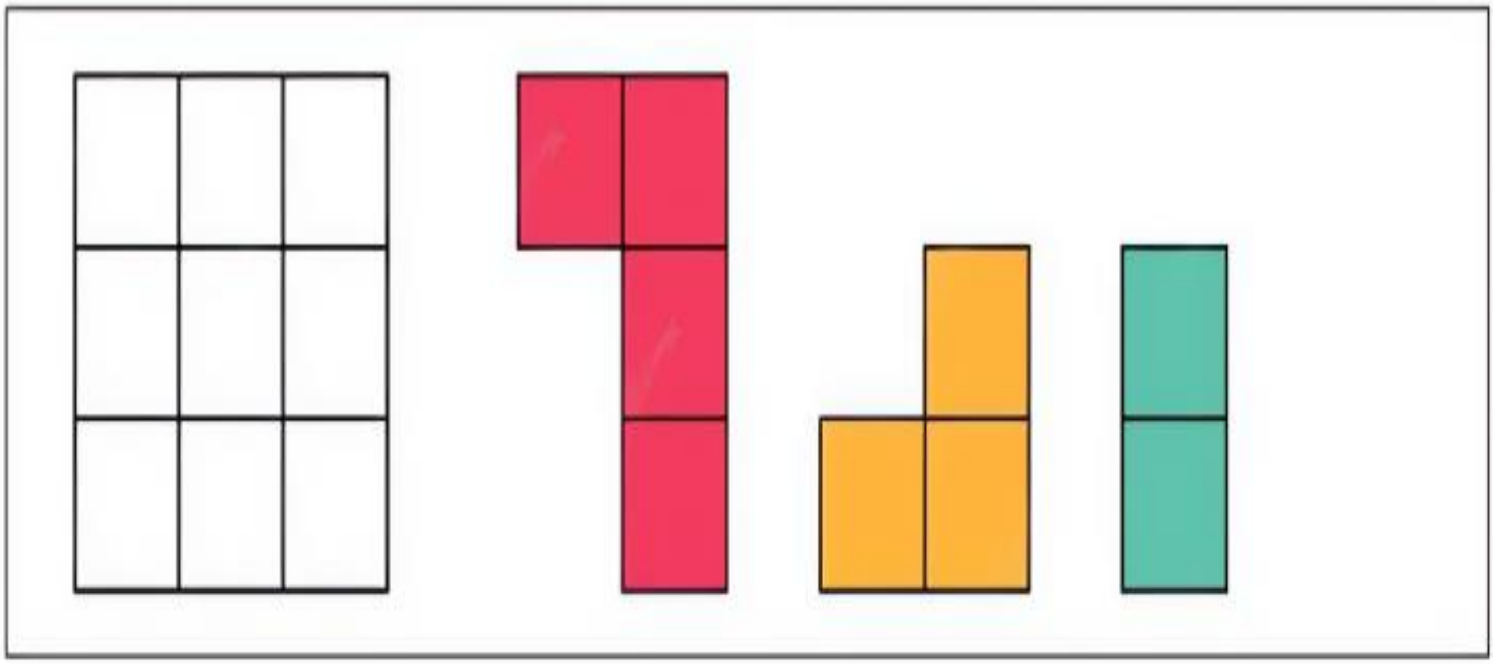
? 11 9 12

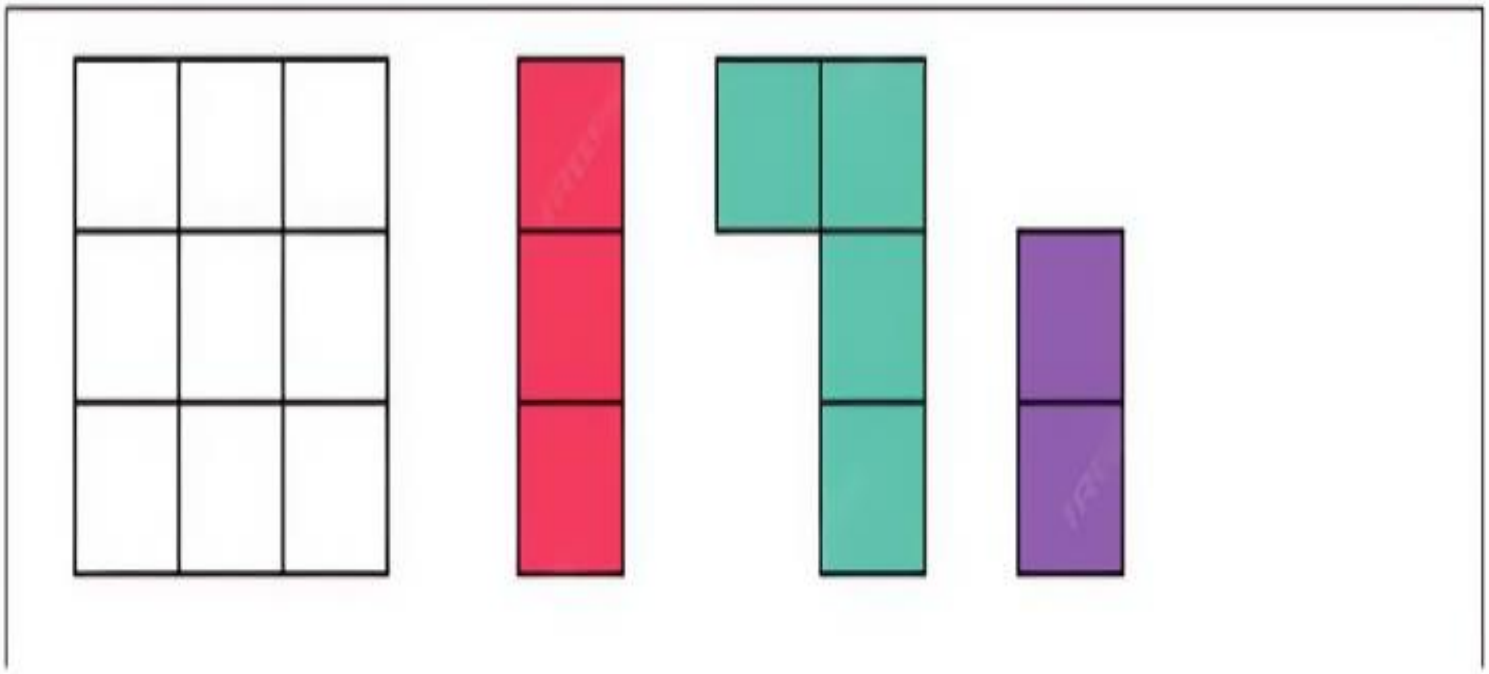
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :20
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : لعبة القطع المتبادلة	المدة : 30د

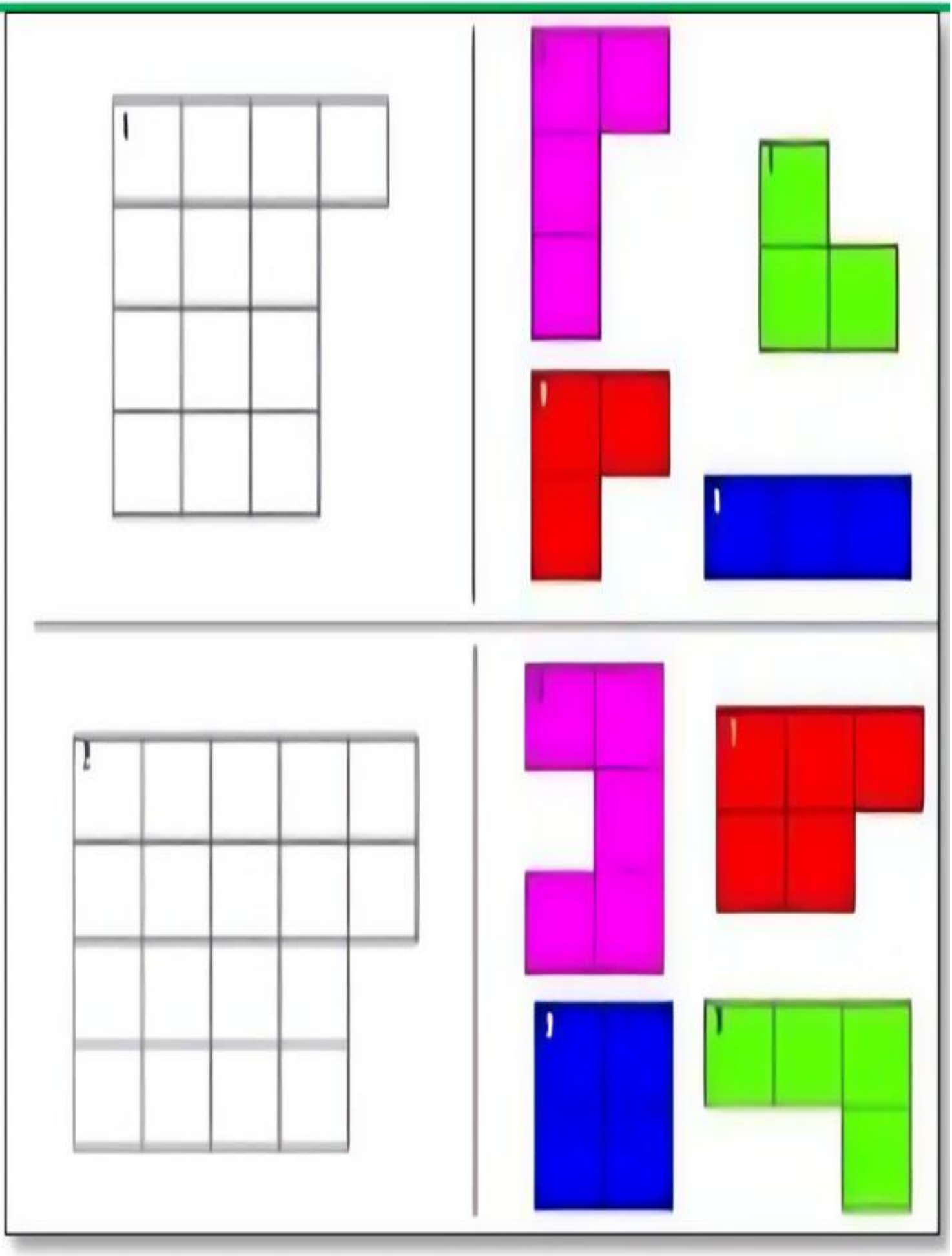
الهدف التعلمي: تنمية المهارات الحركية الدقيقة، والتفكير المنطقي والتعرف على الأشكال والألوان.

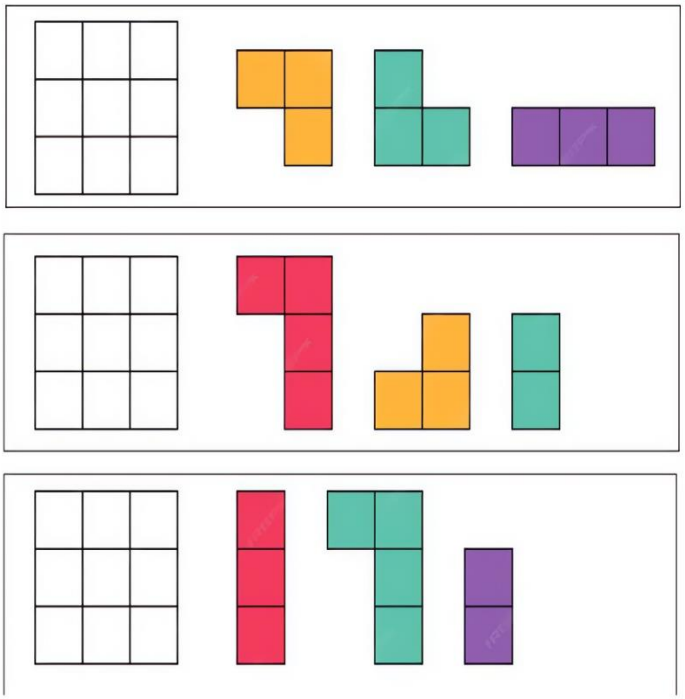
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الوقت المخصص لذلك. وضع القطع في مكانها. يسمح بخطأ واحد فقط.
خطوات اللعبة	يلاحظ اللاعب المرصوفة ويحاول تقسيمها إلى الأجزاء اللونية. يشرح المعلم (ة) كيفية تنفيذ اللعبة خطوة بخطوة بحيث يختار القطع حسب الأرقام والألوان ويضعها في المرصوفة. 
التعليمة	إليك مجموعة من القطع المربعة الصغيرة والمختلفة الألوان اختر منها ما يناسب وضعه في المرصوفة لتحصل على شكل مركب وجميل.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين من اللاعبين المشاركين مع ضرورة تحفيز البقية وتشجيعهم أيا كان أداؤهم. التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	تعزز اللعبة المهارات الملاحظة والتركيز. تساعد اللعبة على جذب انتباه اللاعبين بالألوان وصور شيقة على القطع والمرصوفة. تعمل اللعبة على التنوع في الأشكال.

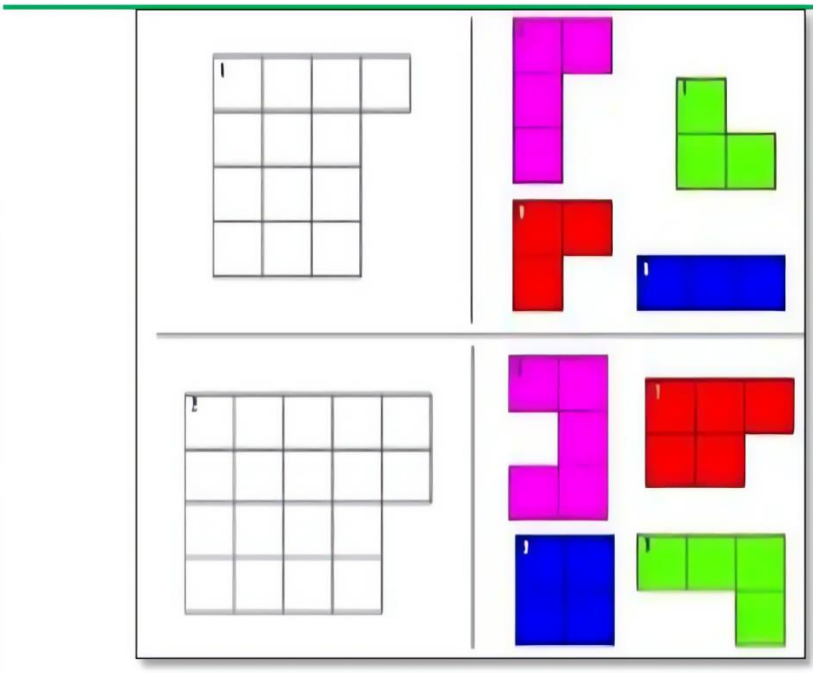


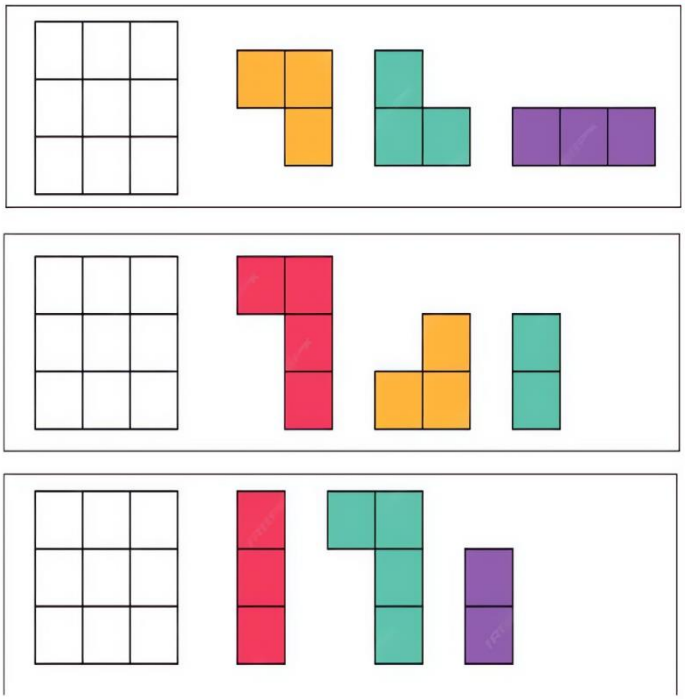


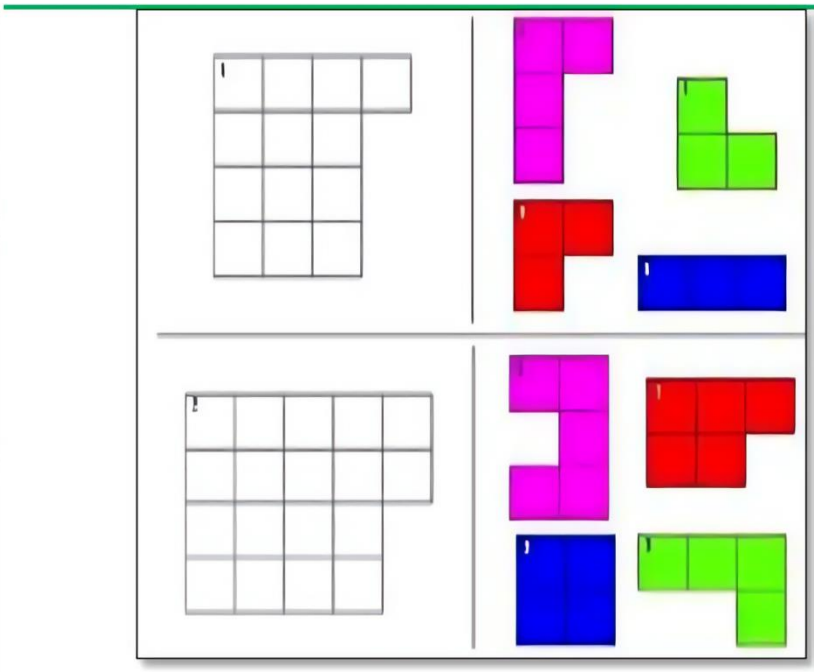


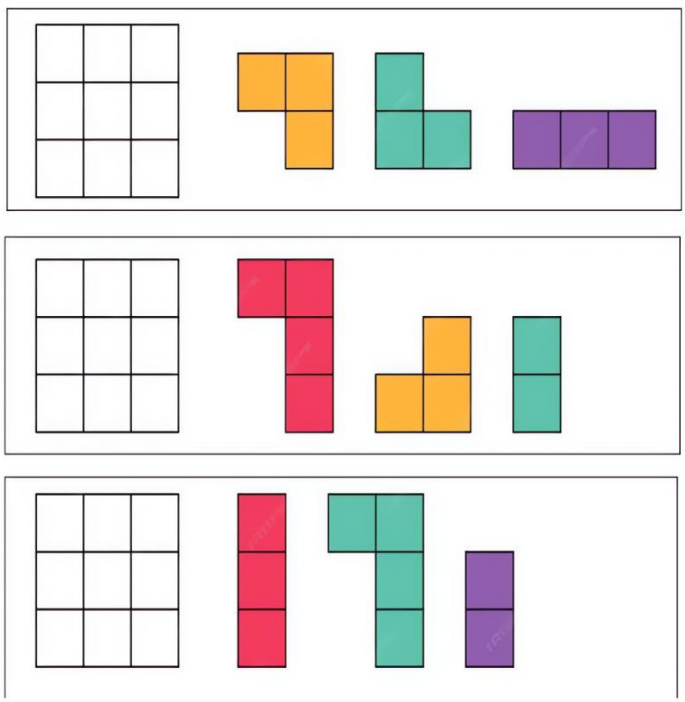


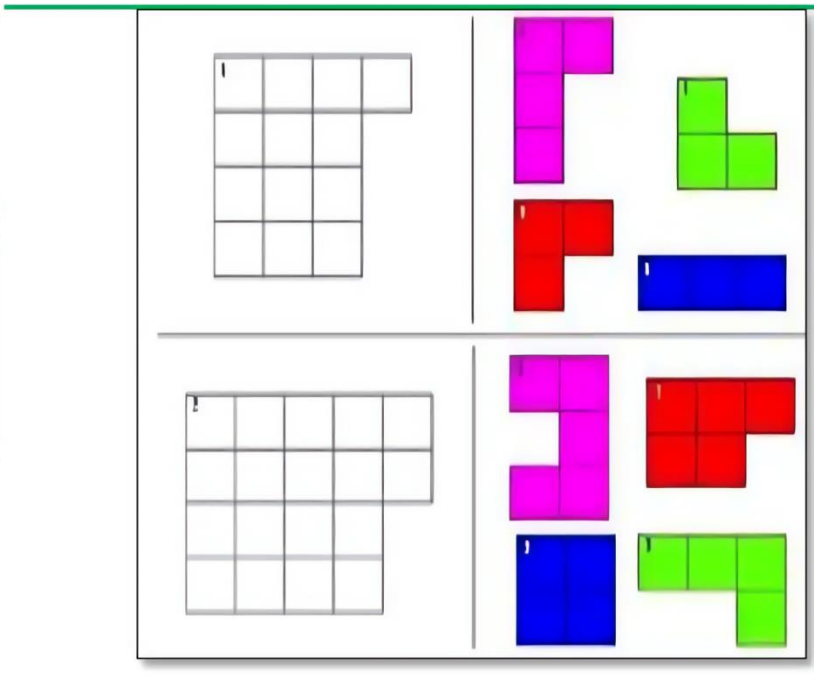






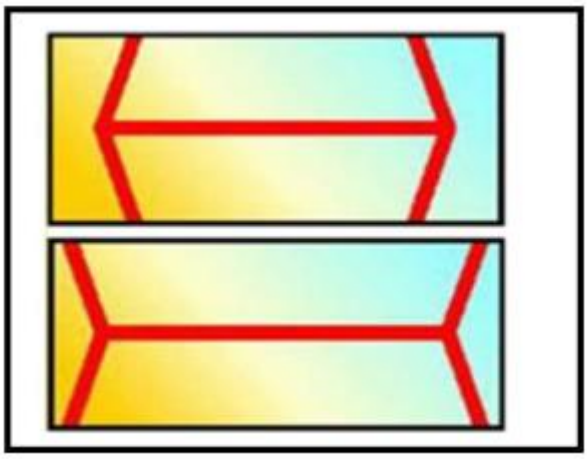
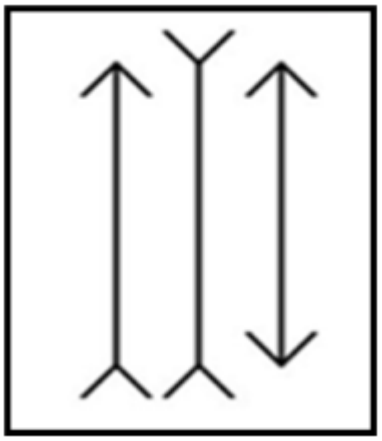


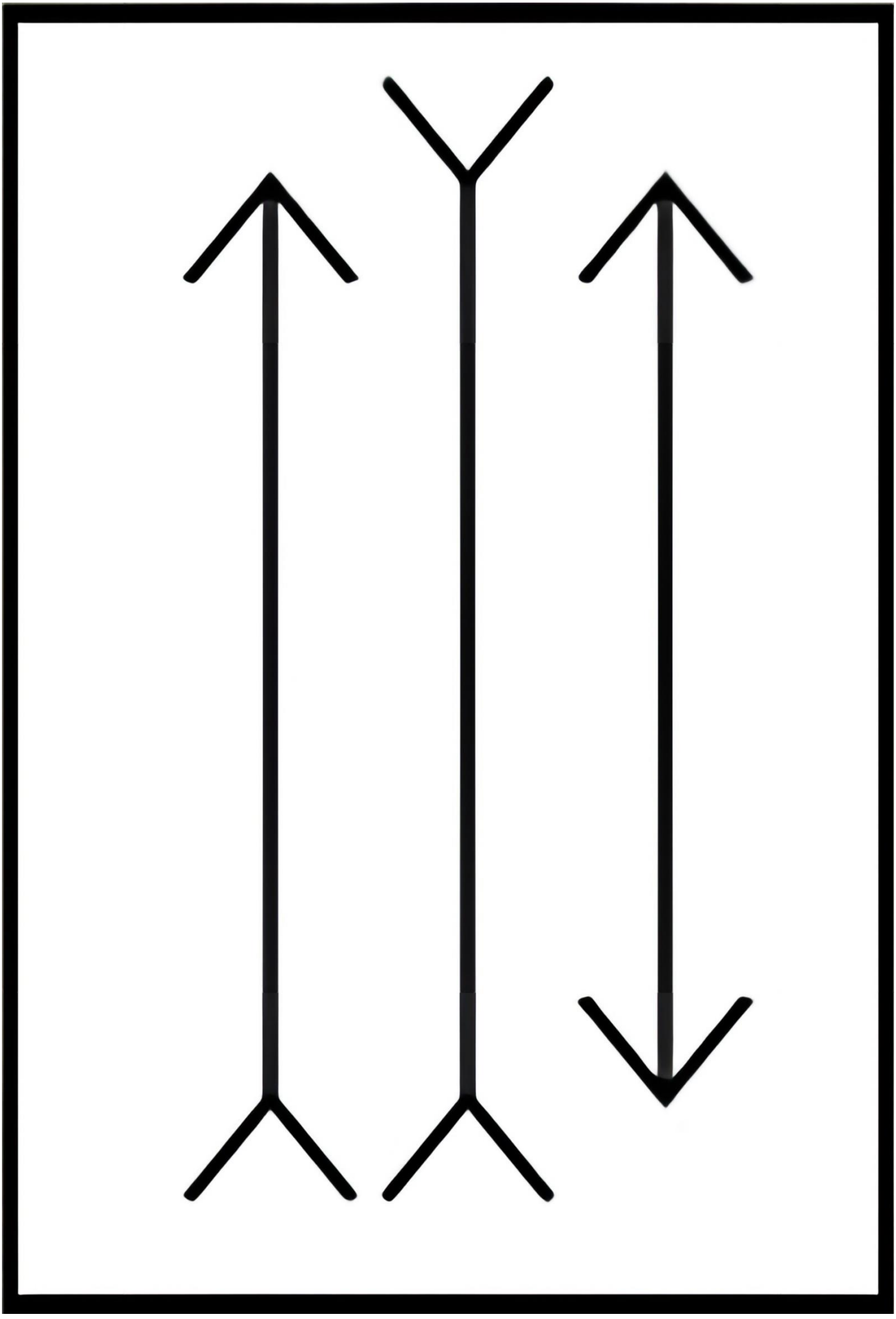


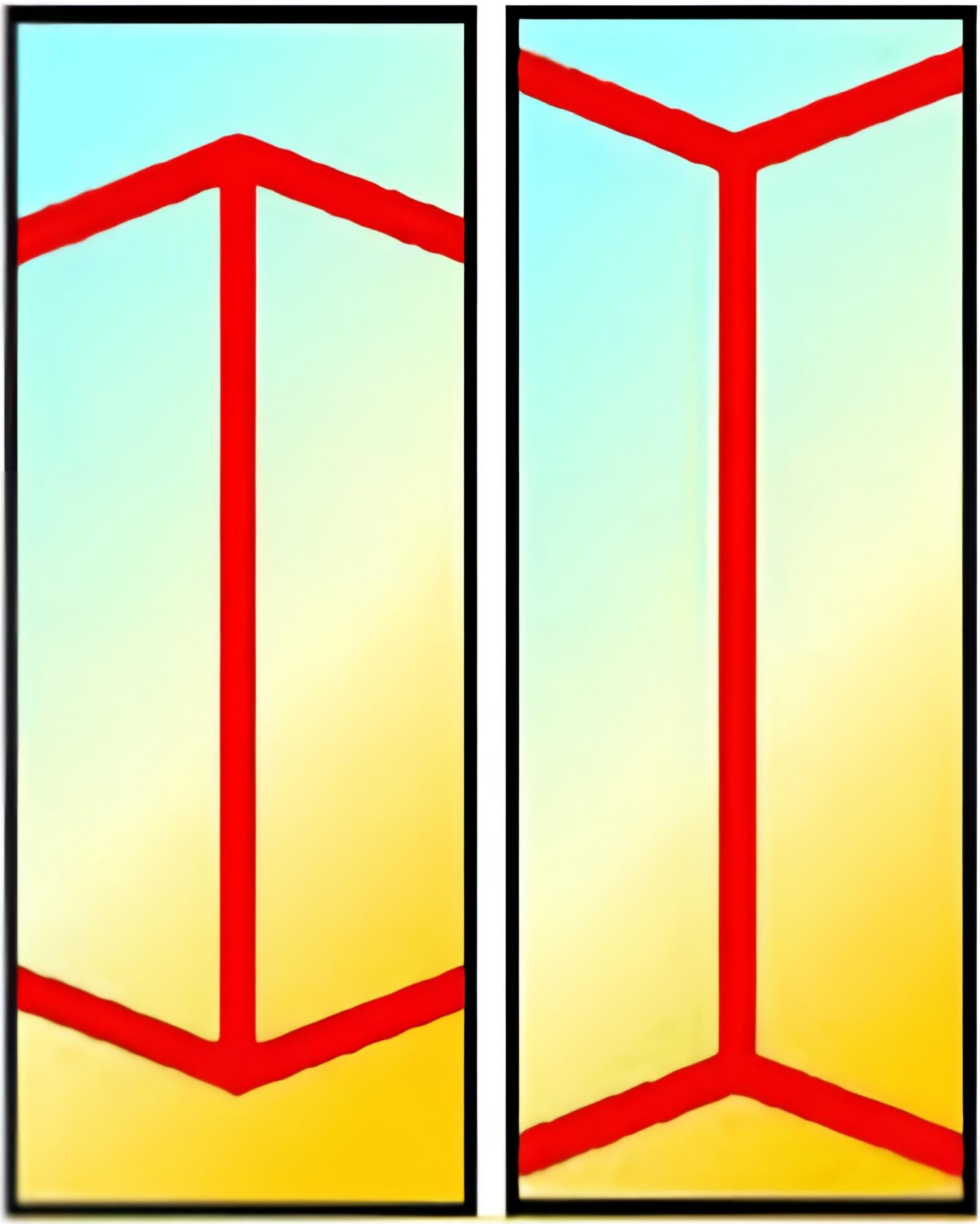


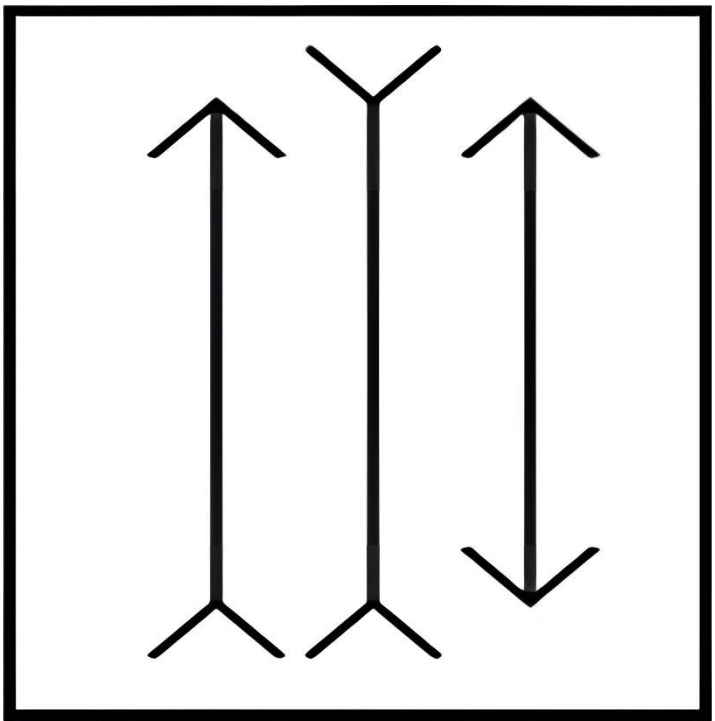
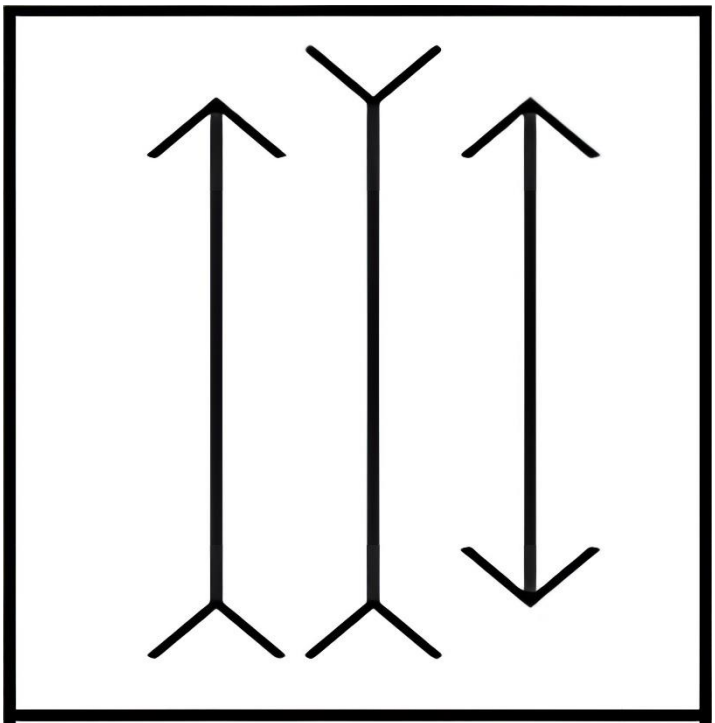
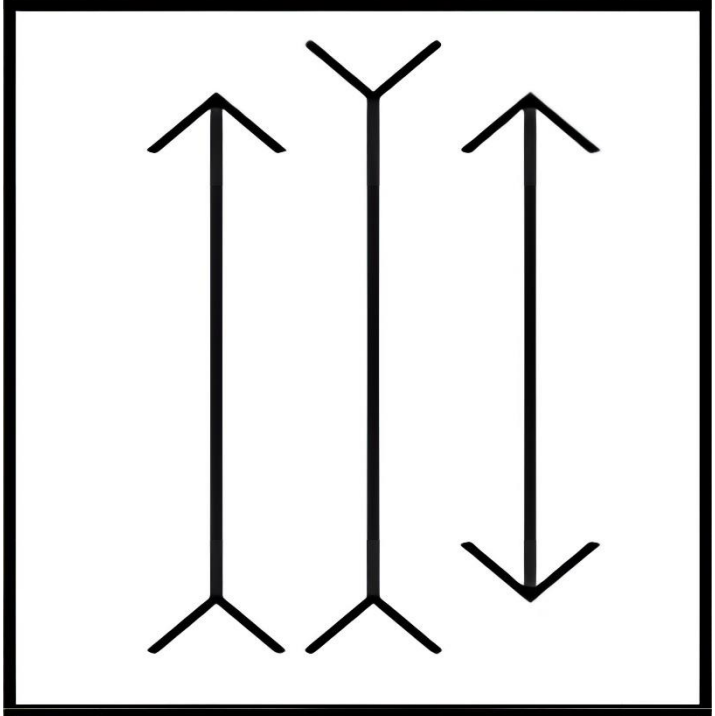
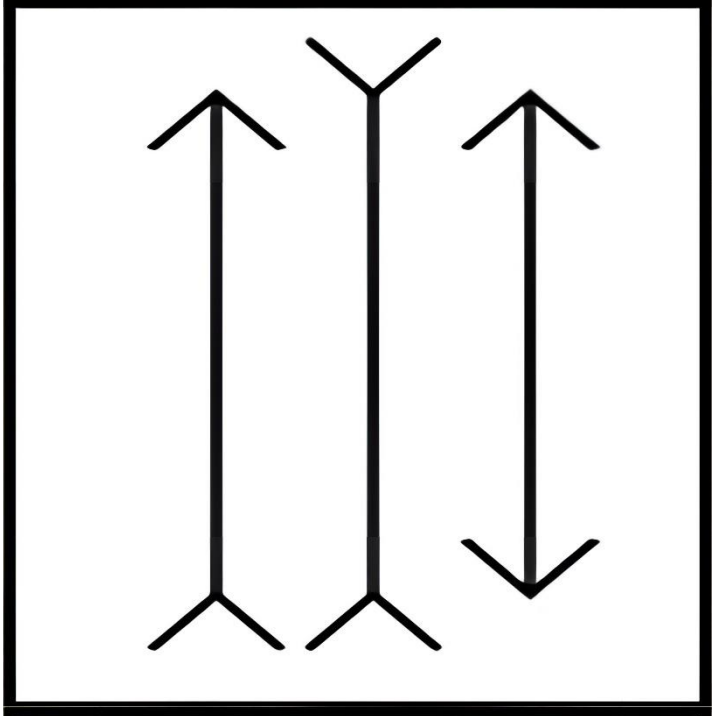
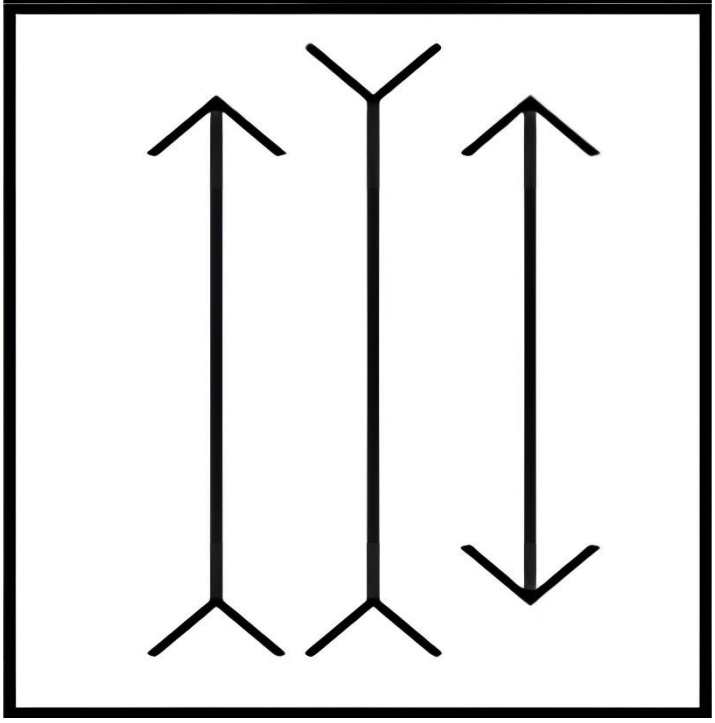
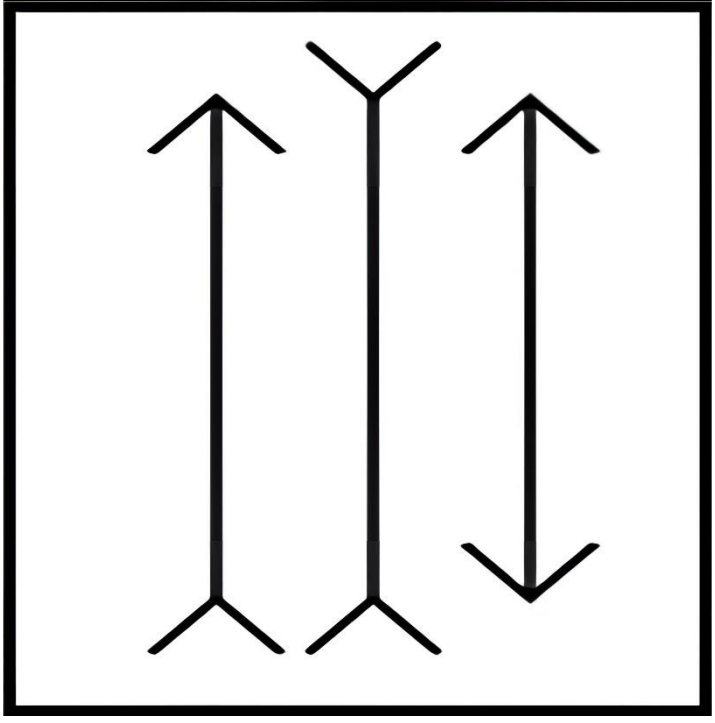
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : القياس والأطوال	**الأسبوع :**21
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : الخدع البصرية	**المدة :** 30د

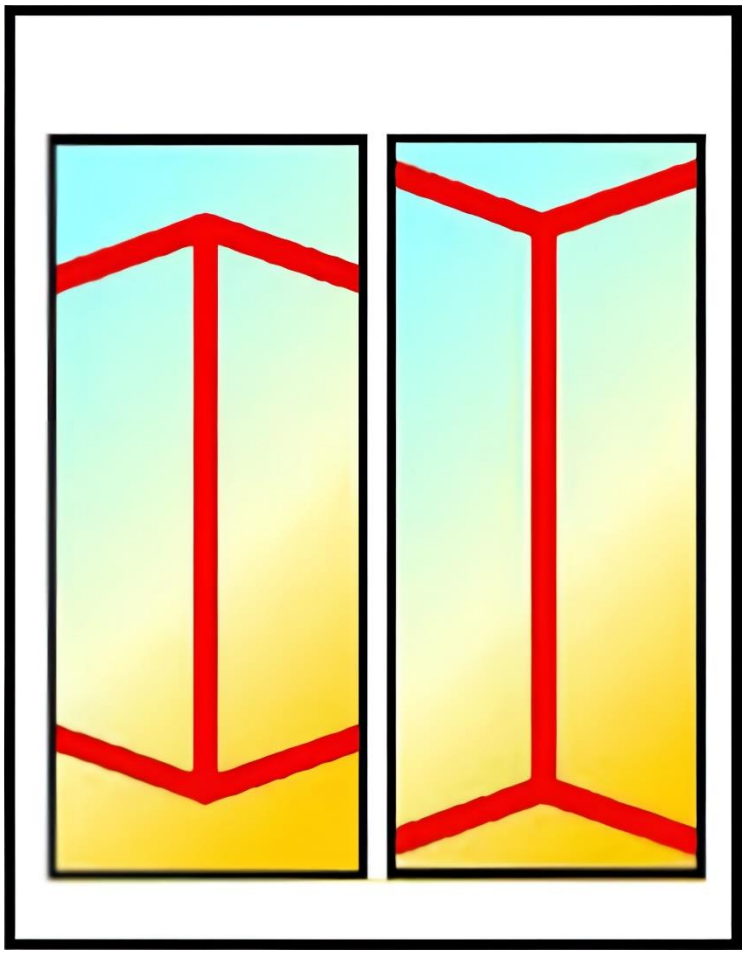
الهدف التعلمي: التدريب على ملاحظة التفاصيل والتركيز على عناصر الصورة المختلفة وتحسين الذاكرة البصرية.

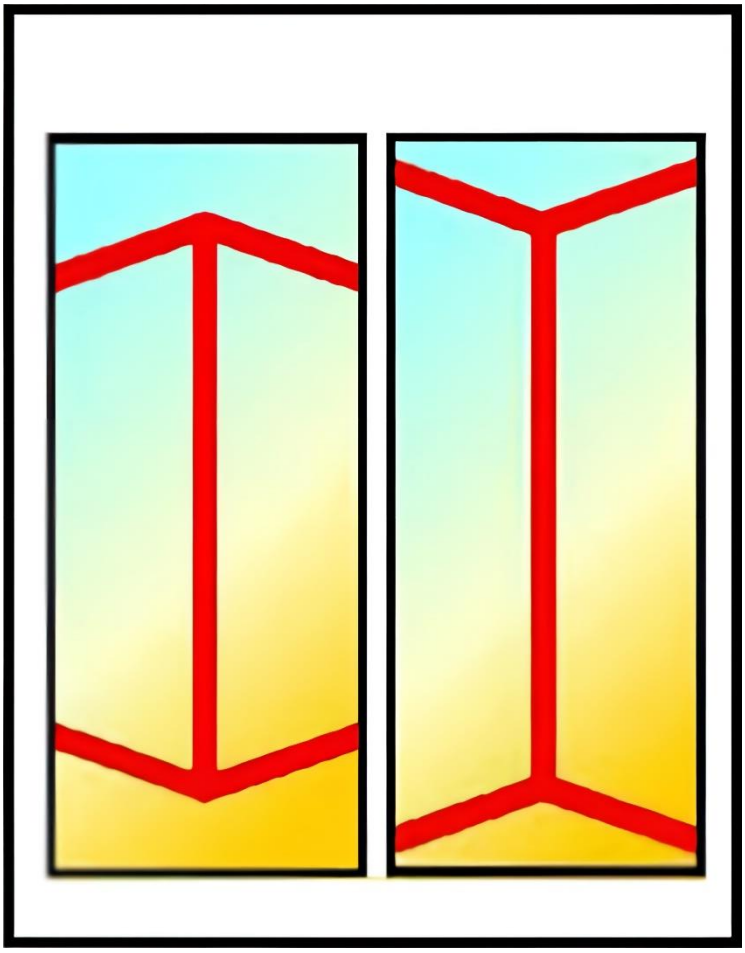
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الوقت المخصص لذلك. مقارنة الأشكال بالعين المجردة. تستعمل المسطرة والمدور فقط للتأكد.
خطوات اللعبة	التعرف على نوع الأشكال الهندسية. ذكر واختيار أي الشكلين أطول من الآخر. التأكد من الإجابة الصحيحة باستخدام المسطرة والمدور 
التعليمة	انظر بدقة إلى الشكلين على الصورة التي أمامك، واكتشف ما إذا كانت القطعتين (1) و (2) لهما نفس الطول، أم أن إحداهما أطول من الأخرى.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين مع الزامية تحفيز وتشجيع كل اللاعبين المشاركين. التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وقيمته. البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملاحظة القوية والنظر الثاقب. وتقديم الدعم المعنوي للمخفقين وتقبل الإجابات مهما كانت.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	تعزز اللعبة لدى اللاعبين القدرة على تحليل المعلومات المرئية. تساعد اللاعبين على تخيل أشكال وألوان جديدة، وتكوين أفكار مبتكرة

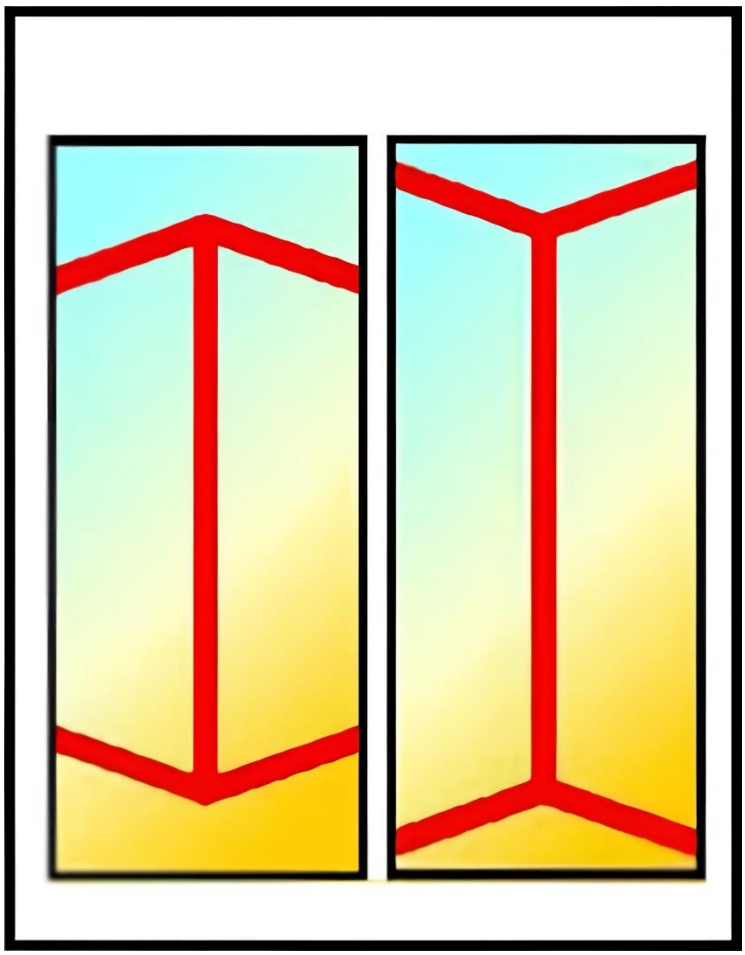


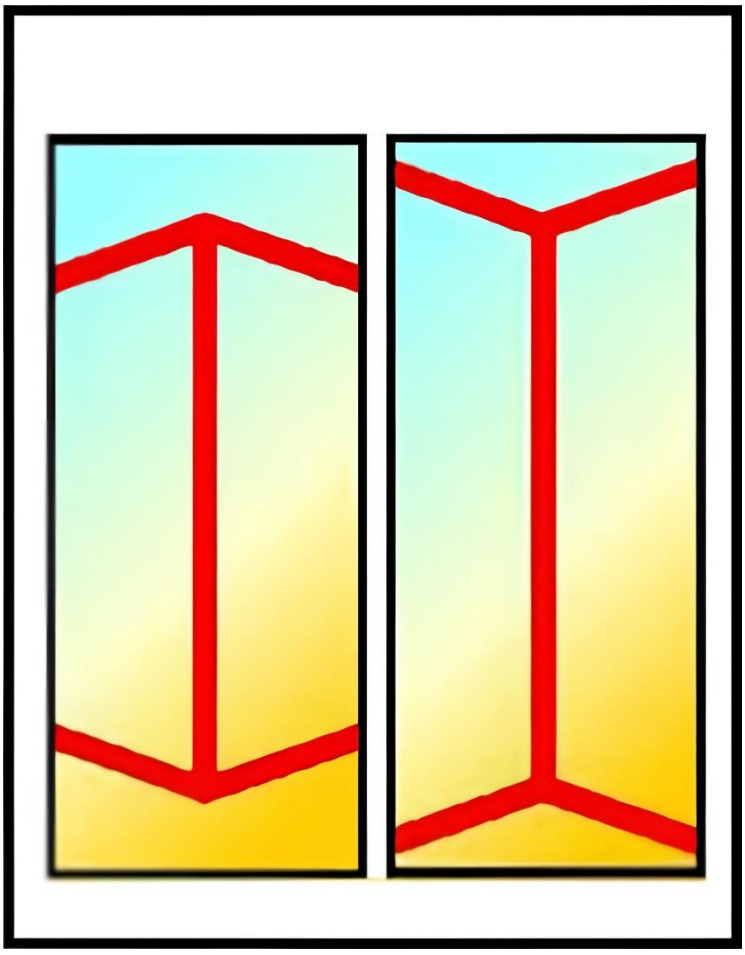






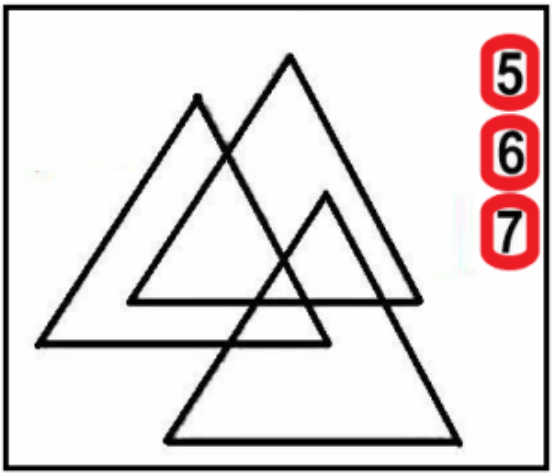
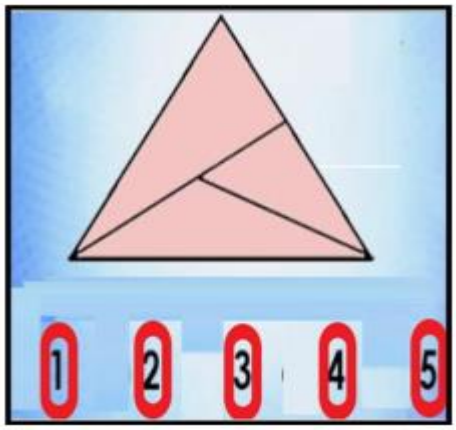


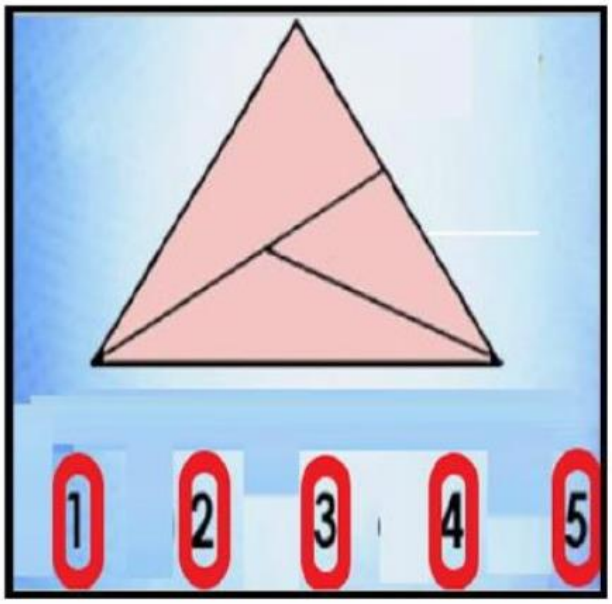


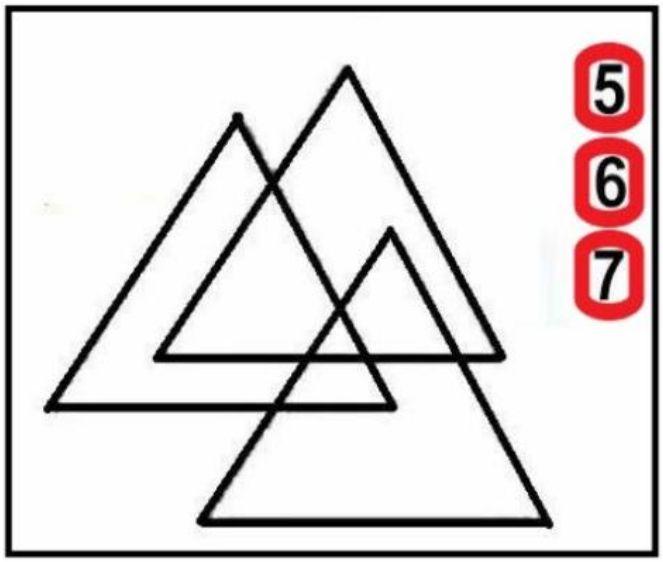
..

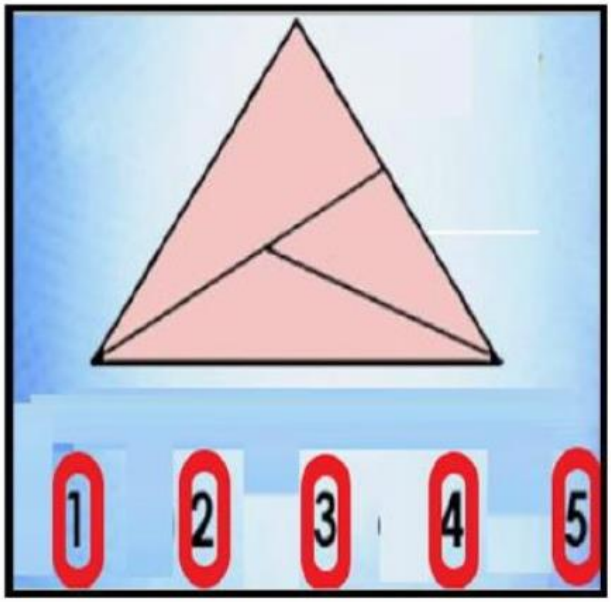
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :22
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : العد الذهني	المدة : 30د

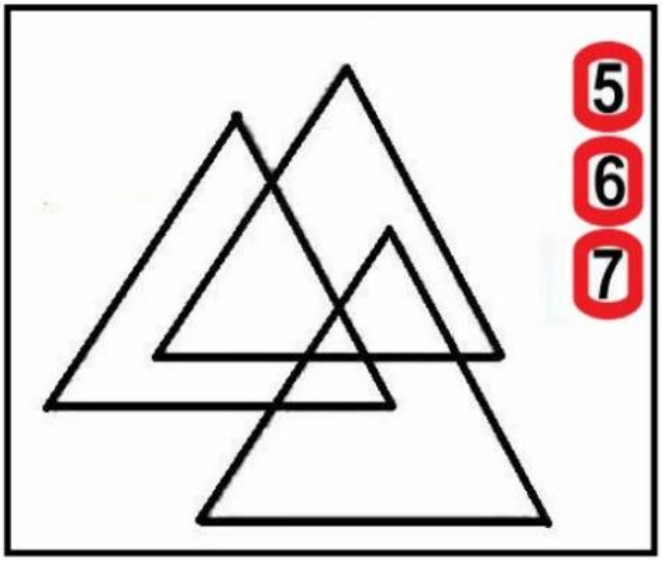
الهدف التعلمي: تطوير التفكير الرياضي وتنمية مهارات العد، وتعزيز فهم الأعداد.

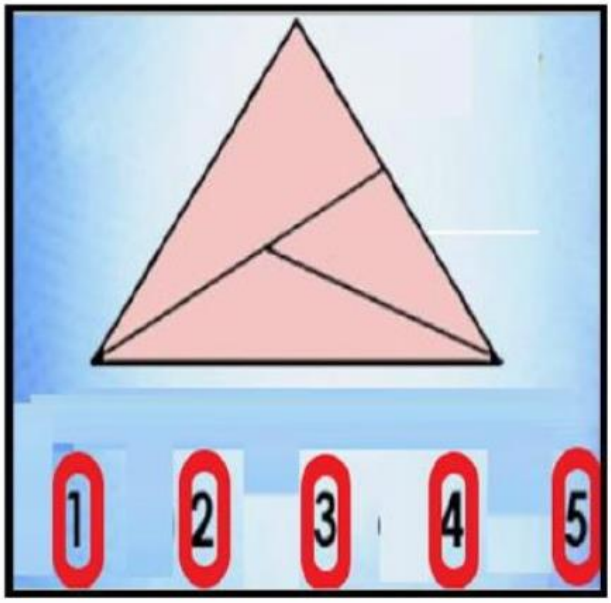
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الوقت المخصص لذلك. إعادة العد مرة واحدة فقط.
خطوات اللعبة	التعرف على نوع الأشكال الهندسية. إيجاد عدد أضلاع لكل شكل من الأشكال. ذكر ما إذا كانت كل الأشكال الهندسية متساوية أم لا. 
التعليمة	دقق النظر في الشكل الذي أمامك واكتشف عدد المثلثات فيه
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين مع تشجيع كل إجابات المتعلمين. التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة والملاحظة الفذة. مهما كانت مع مناقشة مبدأ وأساس اللعبة.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	تعزز اللعبة فهم اللاعبين للقيمة العددية. تزيد من مرونة التفكير العددي بالزيادة والنقصان

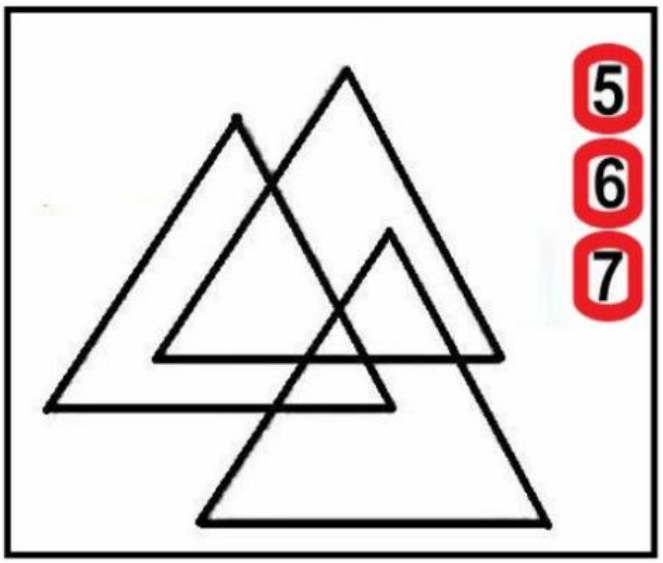

1
2
3
4
5

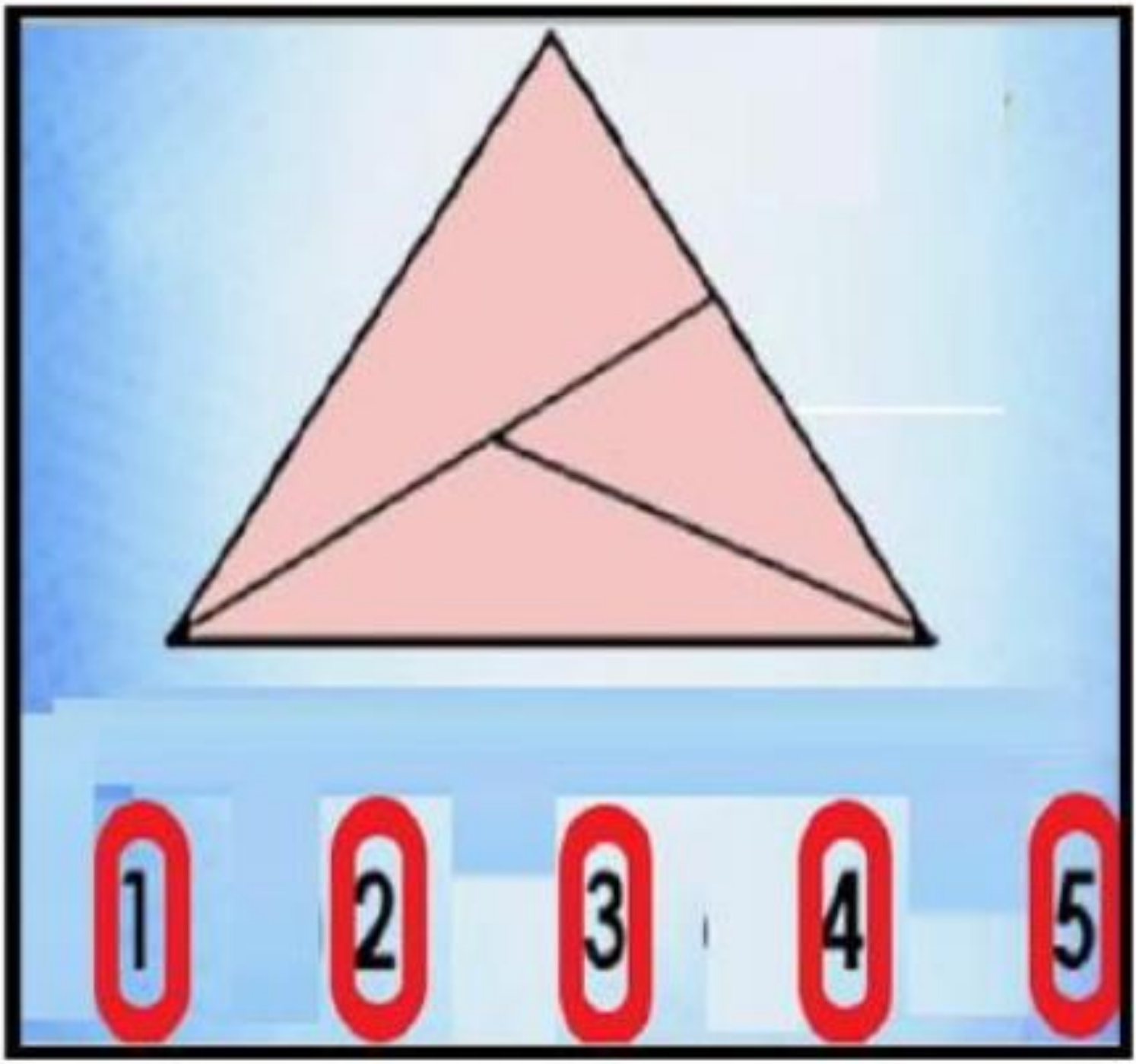

5
6
7


1
2
3
4
5


5
6
7


1
2
3
4
5

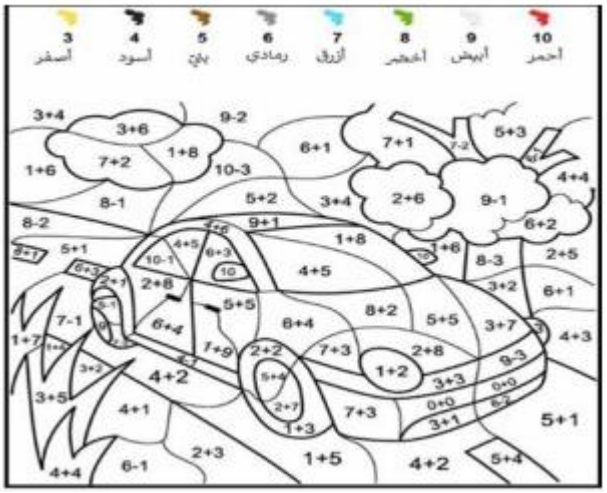
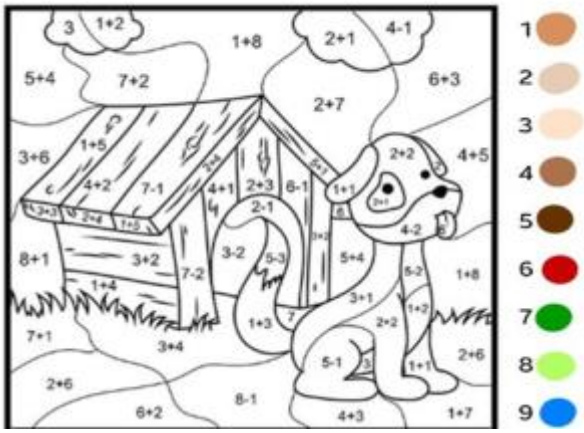

5
6
7

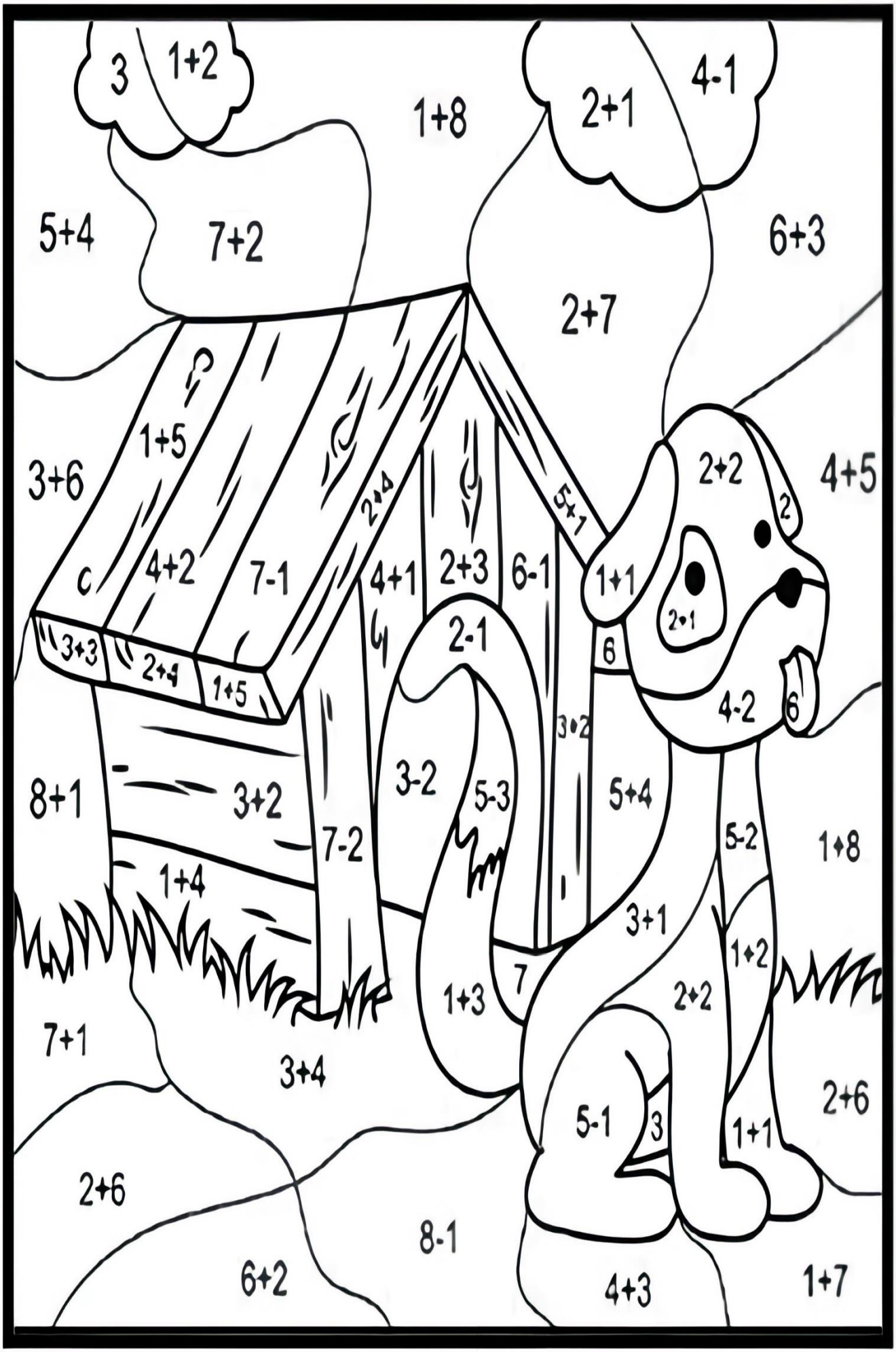

1
2
3
4
5

5
6
7

الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	**الأسبوع :**23
طريقة اللعب : فردي أو جماعي	**الحصة :**01
المحتوى : السيارة الملونة	**المدة :** 30د

الهدف التعلمي: تنمية المهارات الحركية الدقيقة والمهارات البصرية من خلال التلوين الجمع والطرح البسيط، حل المشكلات ترتيب ومقارنة الأرقام.

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	حل العمليات الحسابية البسيطة (جمع وطرح) الموجودة في كل جزء من أجزاء الصورة. مطابقة الناتج مع اللون المقابل له في المفتاح اللوني تلوين كل جزء باللون المناسب بناء على الناتج. يجب الالتزام بالألوان والأشكال المحددة وعدم التلوين عشوائياً.
خطوات اللعبة	توزيع الصورة المقصودة للرسم وتحضير الوسائل. إلقاء نظرة على الصورة وتحديد الأجزاء المختلفة التي تحتوي على عمليات حسابية عدد الأجزاء - ذكر نوع العمليات الحسابية الموجودة). - مناقشة الدليل اللوني تسمية الألوان . - حل كل عملية حسابية وكتابة الناتج بجانبها إذا لزم الأمر ثم مطابقة الناتج مع اللون في المفتاح اللوني وتلوين الجزء المناسب 
التعليمة	حل كل عملية ثم لون ذلك الجزء باللون المناسب حسب المفتاح اللوني الرقمي الموجود في أعلى الصورة. واستمتع بتلوين الصورة .
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتلصيق أحسن 3 رسومات ملونة في ركن الفنان الصغير بالقسم، مع تشجيع بقية للأطفال على محاولتهم
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 يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية


3
1+2
1+8
2+1
4-1
5+4
7+2
6+3
2+7
1+5
3+6
2+4
5+1
2+2
4+5
4+2
7-1
4+1
2+3
6-1
1+1
2+1
3+3
2+4
1+5
2-1
6
4-2
6
3+2
8+1
3+2
3-2
5-3
5+4
5-2
1+8
7-2
1+4
3+1
1+2
7
1+3
2+2
7+1
3+4
2+6
5-1
3
1+1
2+6
8-1
6+2
4+3
1+7

1

2

3

4

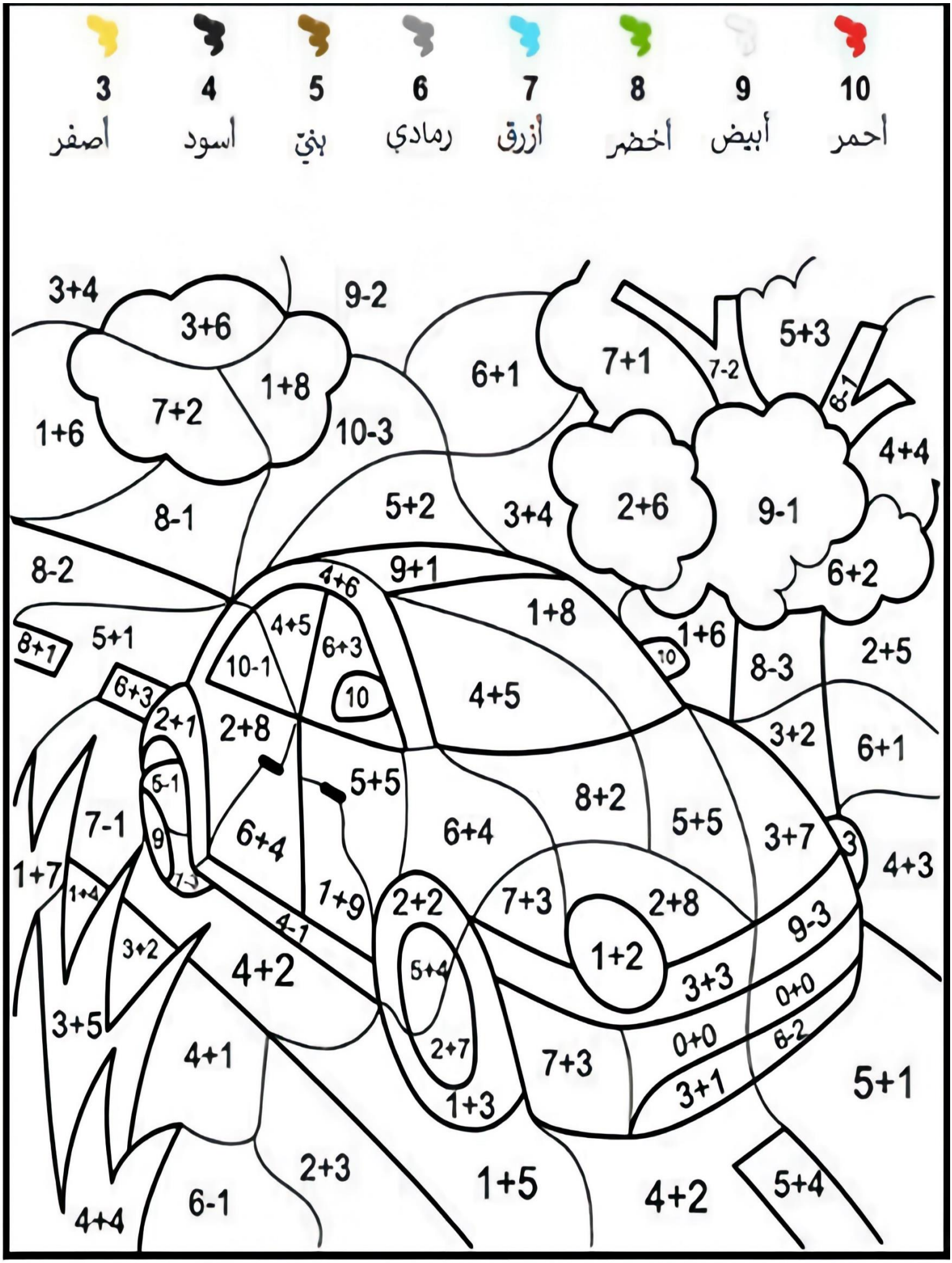
5

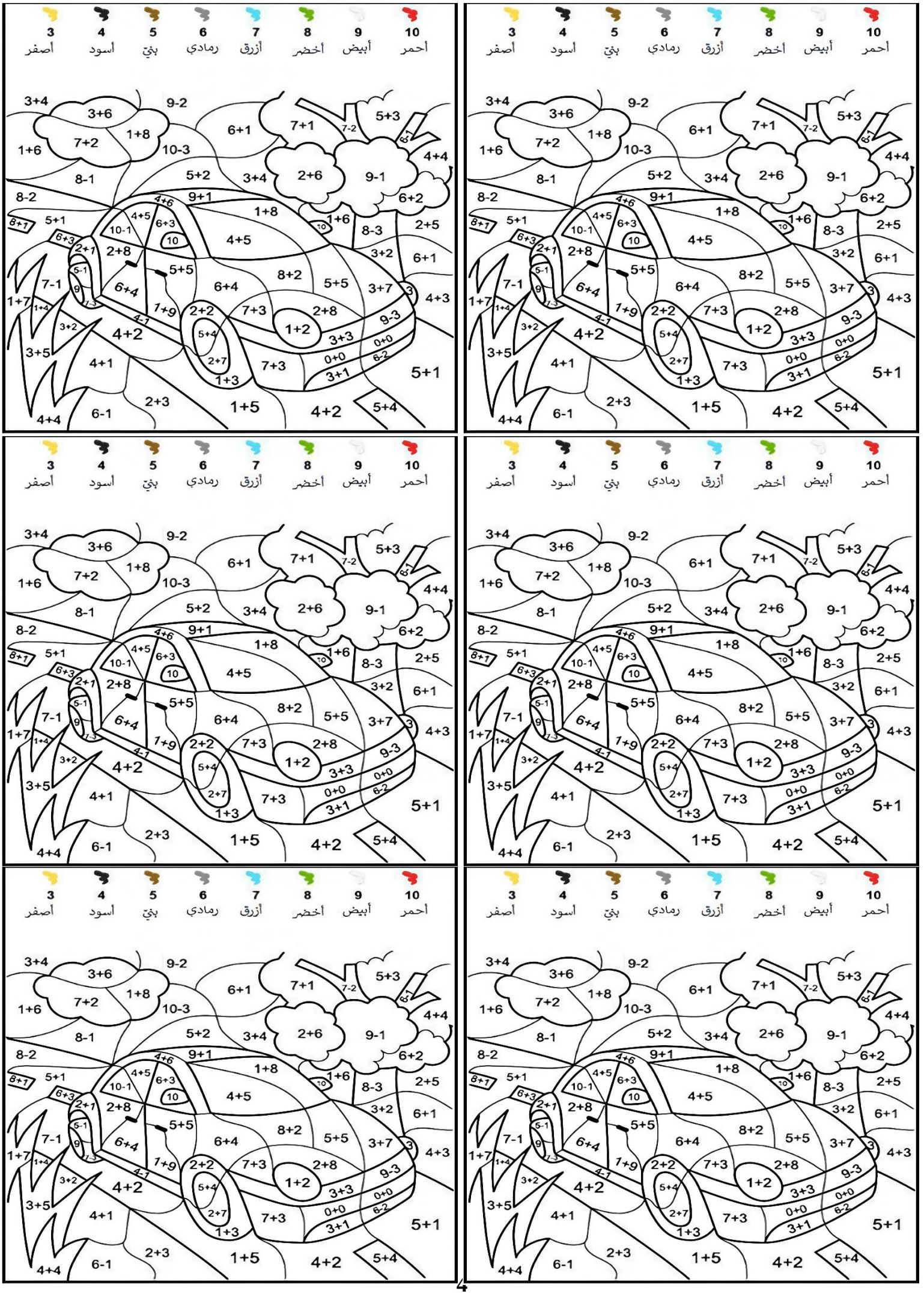
6

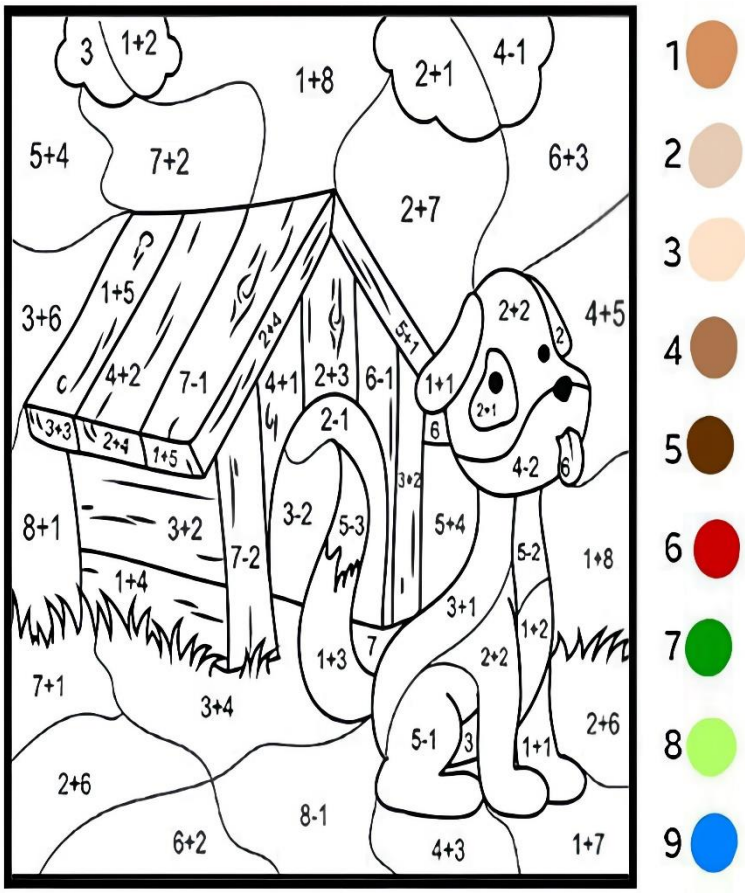
7

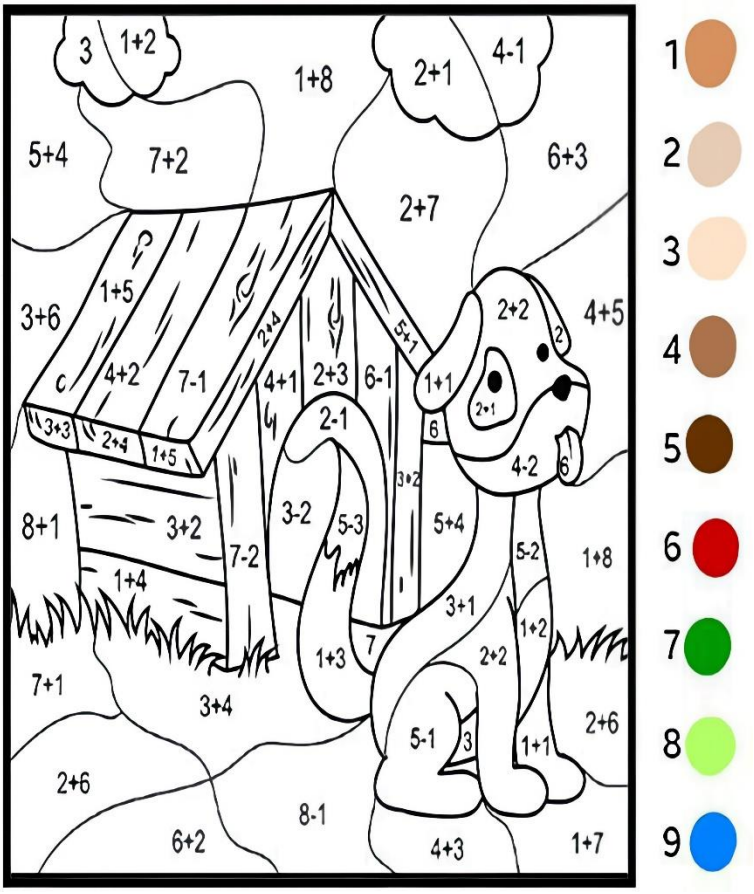
8

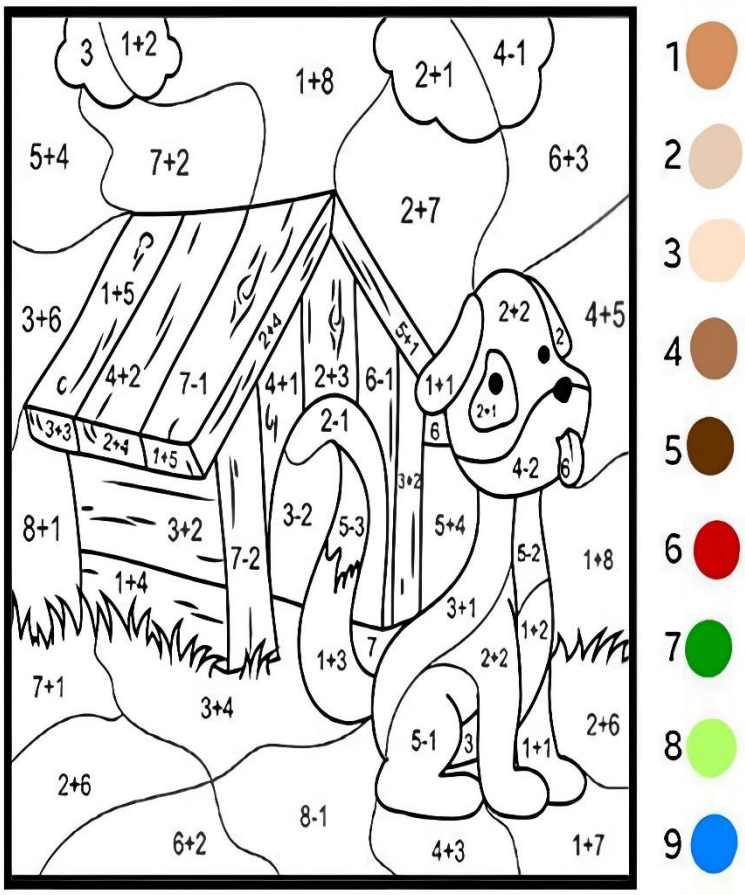
9

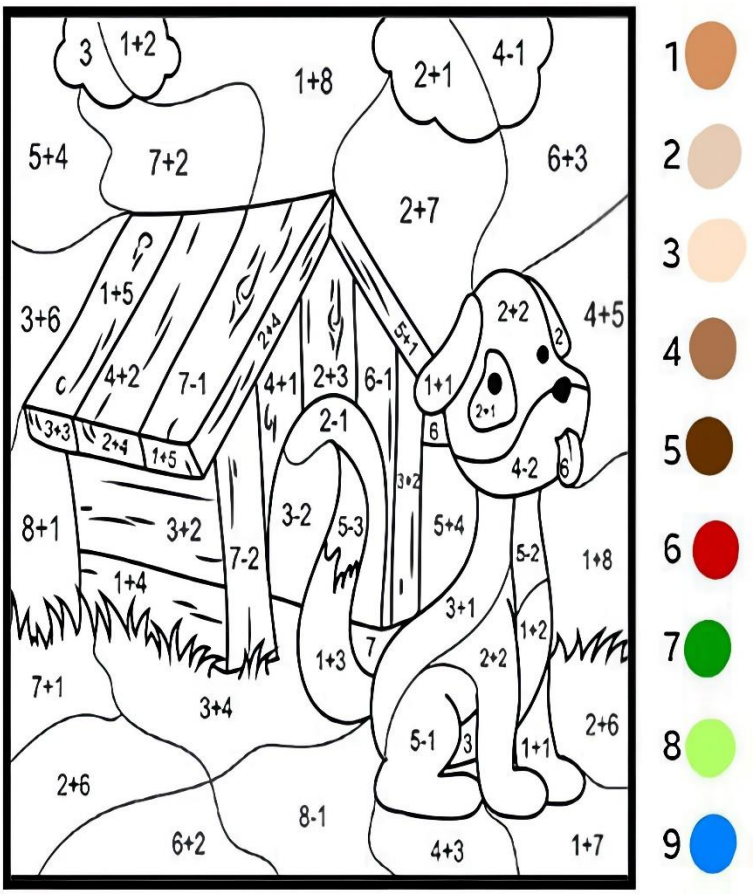

3 أصفر
4 أسود
5 بني
6 رمادي
7 أزرق
8 أخضر
9 أبيض
10 أحمر


3 أصفر
4 أسود
5 بني
6 رمادي
7 أزرق
8 أخضر
9 أبيض
10 أحمر


3
1+2
1+8
2+1
4-1
5+4
7+2
6+3
2+7
3+6
1+5
2+4
5+1
2+2
4+5
c
4+2
7-1
4+1
2+3
6-1
1+1
2-1
3+3
2+4
1+5
6
4-2
3+2
8+1
3+2
3-2
5-3
5+4
5-2
1+8
7-2
1+4
3+1
1+3
7
1+2
2+2
7+1
3+4
5-1
3
1+1
2+6
2+6
8-1
6+2
4+3
1+7
1
2
3
4
5
6
7
8
9

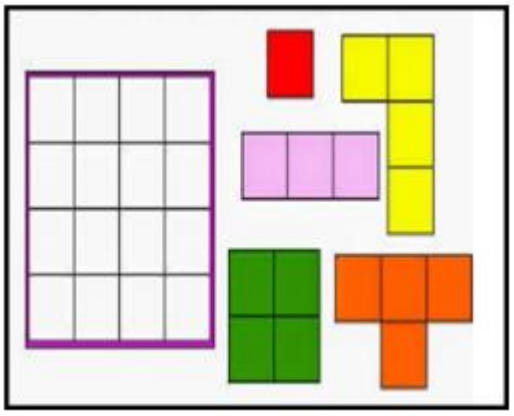
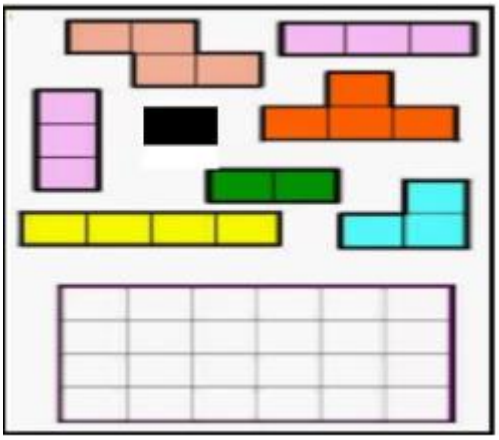

3
1+2
1+8
2+1
4-1
5+4
7+2
6+3
2+7
3+6
1+5
2+4
5+1
2+2
4+5
c
4+2
7-1
4+1
2+3
6-1
1+1
2-1
3+3
2+4
1+5
6
4-2
3+2
8+1
3+2
3-2
5-3
5+4
5-2
1+8
7-2
1+4
3+1
1+3
7
1+2
2+2
7+1
3+4
5-1
3
1+1
2+6
2+6
8-1
6+2
4+3
1+7
1
2
3
4
5
6
7
8
9

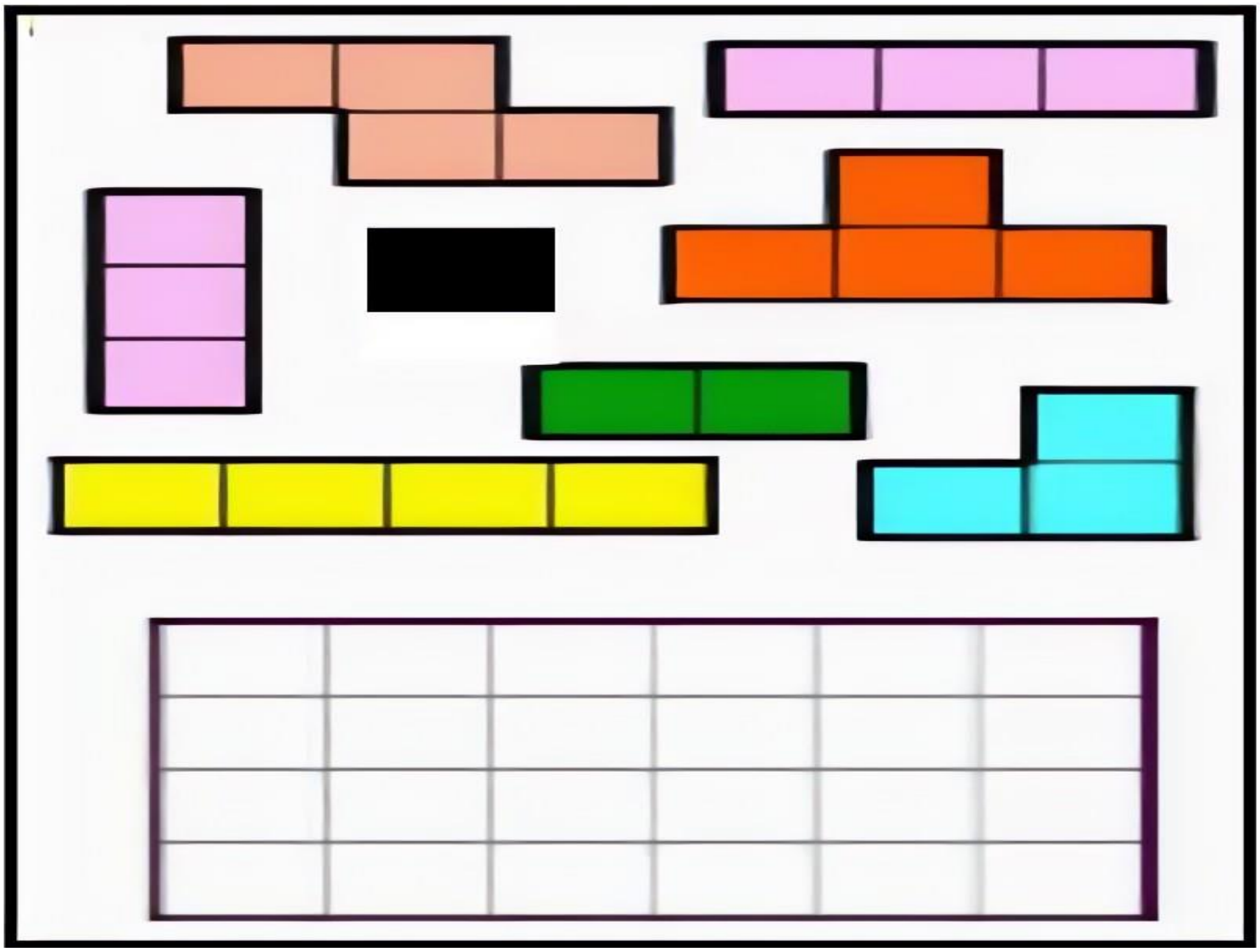

3
1+2
1+8
2+1
4-1
5+4
7+2
6+3
2+7
3+6
1+5
2+4
5+1
2+2
4+5
c
4+2
7-1
4+1
2+3
6-1
1+1
2-1
3+3
2+4
1+5
6
4-2
3+2
8+1
3+2
3-2
5-3
5+4
5-2
1+8
7-2
1+4
3+1
1+3
7
1+2
2+2
7+1
3+4
5-1
3
1+1
2+6
2+6
8-1
6+2
4+3
1+7
1
2
3
4
5
6
7
8
9

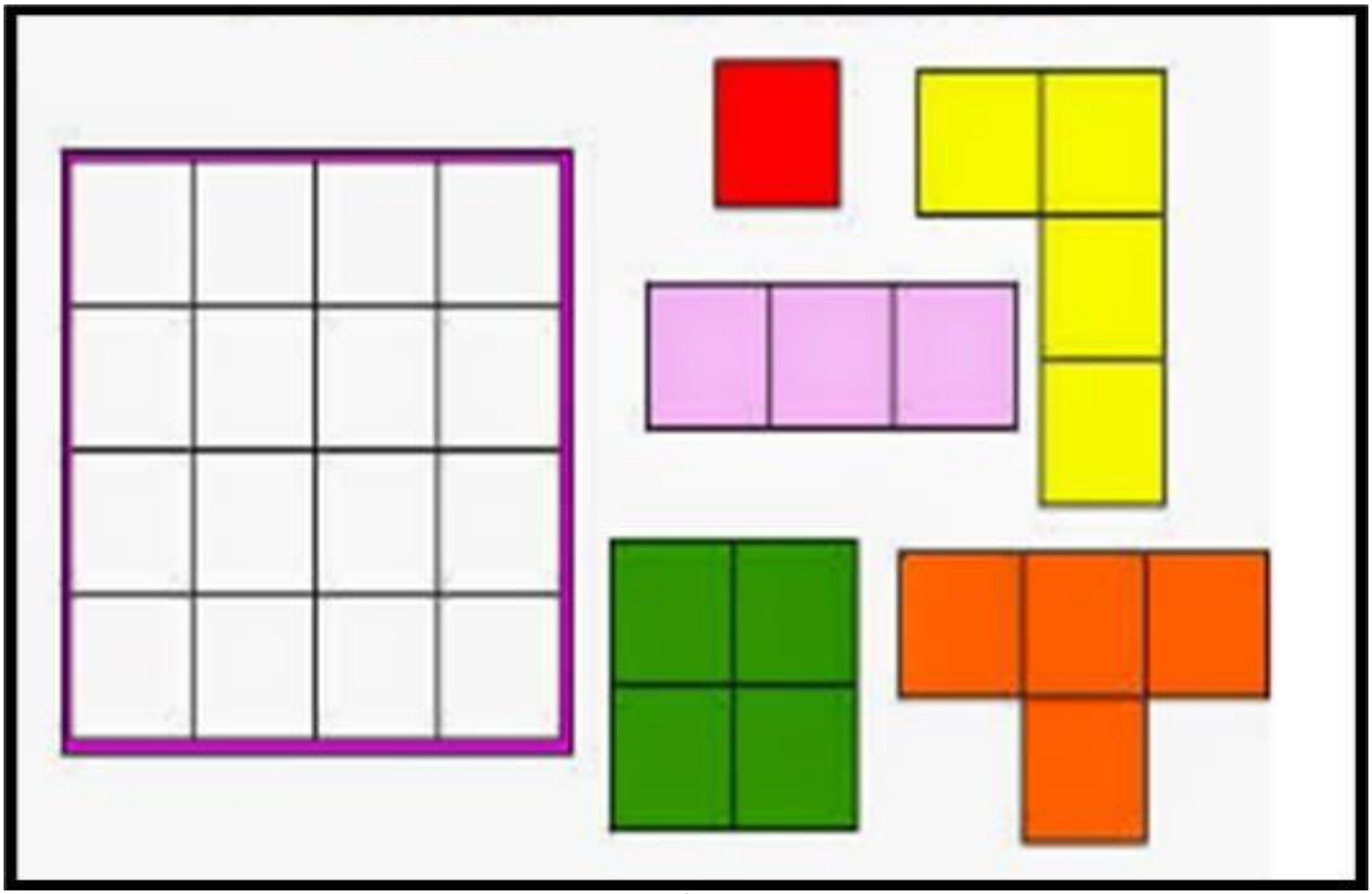

3
1+2
1+8
2+1
4-1
5+4
7+2
6+3
2+7
3+6
1+5
2+4
5+1
2+2
4+5
c
4+2
7-1
4+1
2+3
6-1
1+1
2-1
3+3
2+4
1+5
6
4-2
3+2
8+1
3+2
3-2
5-3
5+4
5-2
1+8
7-2
1+4
3+1
1+3
7
1+2
2+2
7+1
3+4
5-1
3
1+1
2+6
2+6
8-1
6+2
4+3
1+7
1
2
3
4
5
6
7
8
9

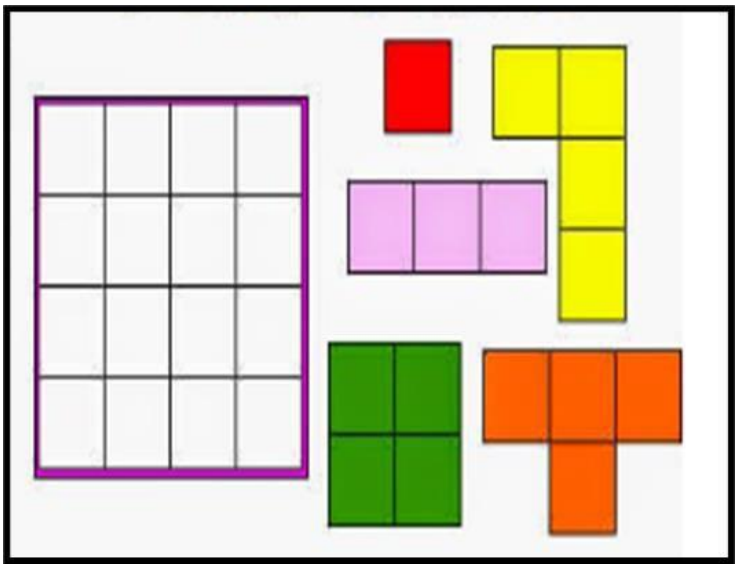
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :24
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : تشكيل المربع	المدة : 30د

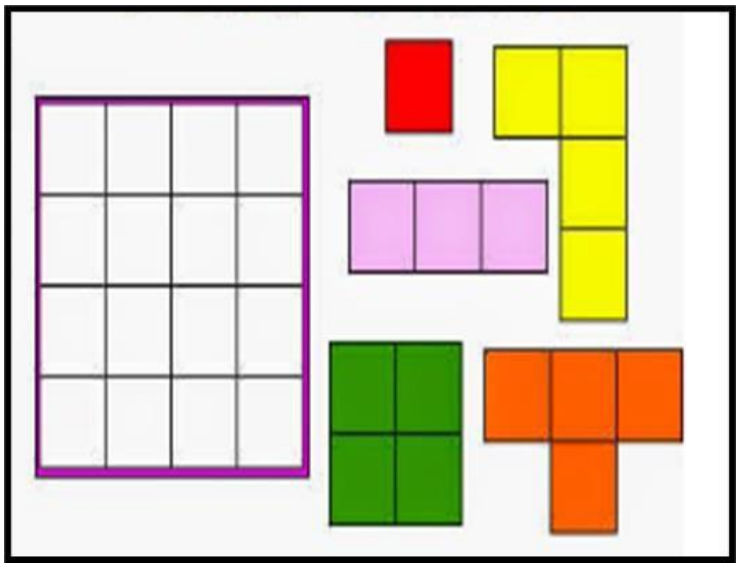
الهدف التعلمي: تطوير المهارات الحركية الدقيقة وتنمية مهارات التركيز والانتباه.

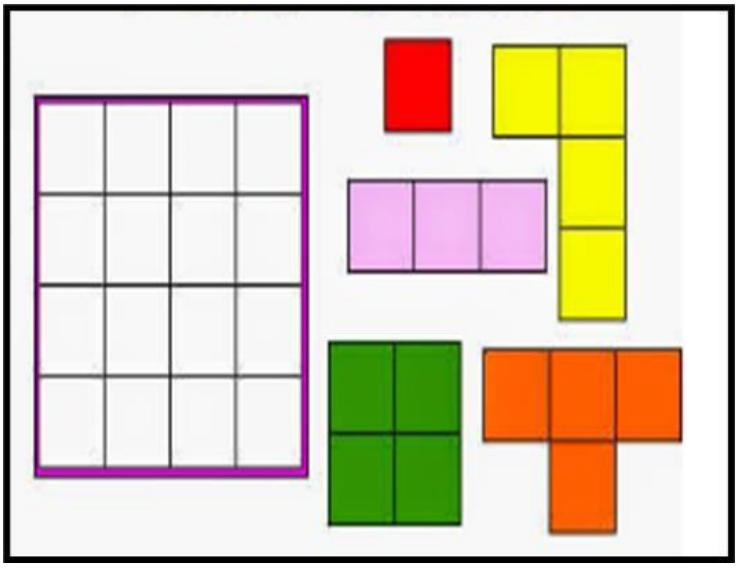
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الزمن المخصص لكل فترة. يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط. إقصاء اللاعب الذي يظهر نتيجته.
خطوات اللعبة	يتم توزيع بطاقة الأشكال على كل لاعب. الحديث عن الأشكال المعروضة. الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقة بالتعليمة المرتبطة باللعبة. شرح التعليمة من قبل المعلم (ة). 
التعليمة	خذ الأشكال الخمس الملونة التي أمامك، قم بقصها وإلصاقها على ورقة العمل لتشكل بها مربعا.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصل إليها. تحفيز كل اللاعبين وتشجيعهم على أدائهم لإنجاز المهمة.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	- البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة. - تساعد اللعبة على التعرف على الأشكال الهندسية المختلفة. تدفع اللعبة الطفل إلى التفكير في الطرق المختلفة لتجميع القطع لتكوين مربع.

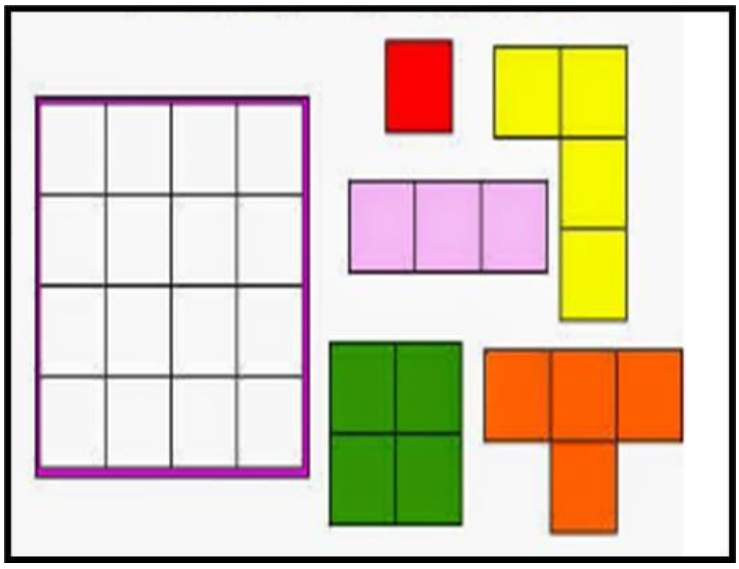


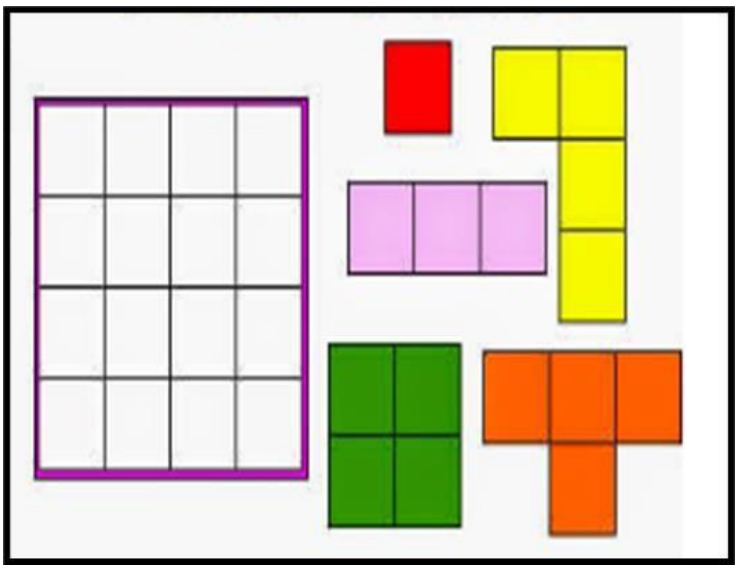


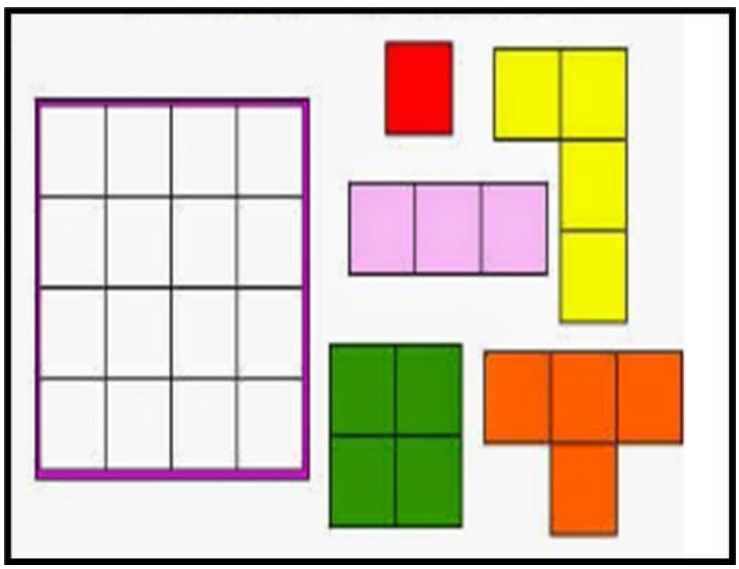


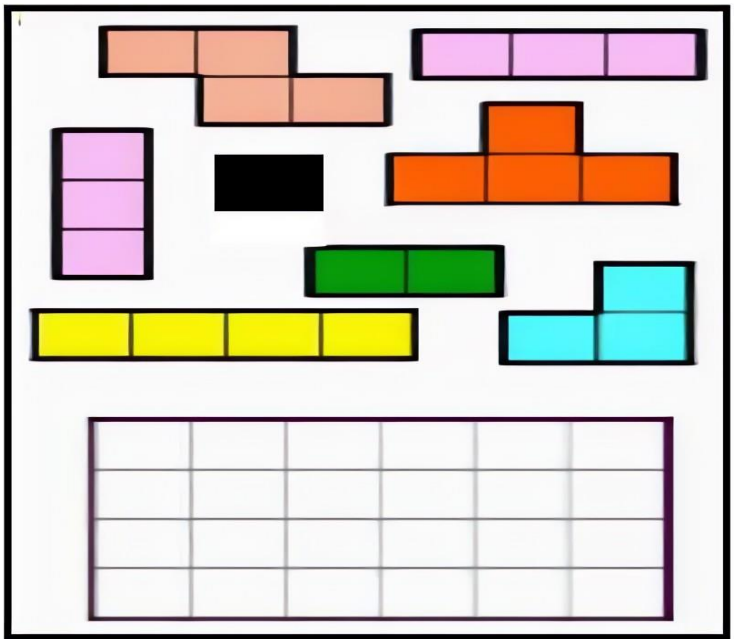


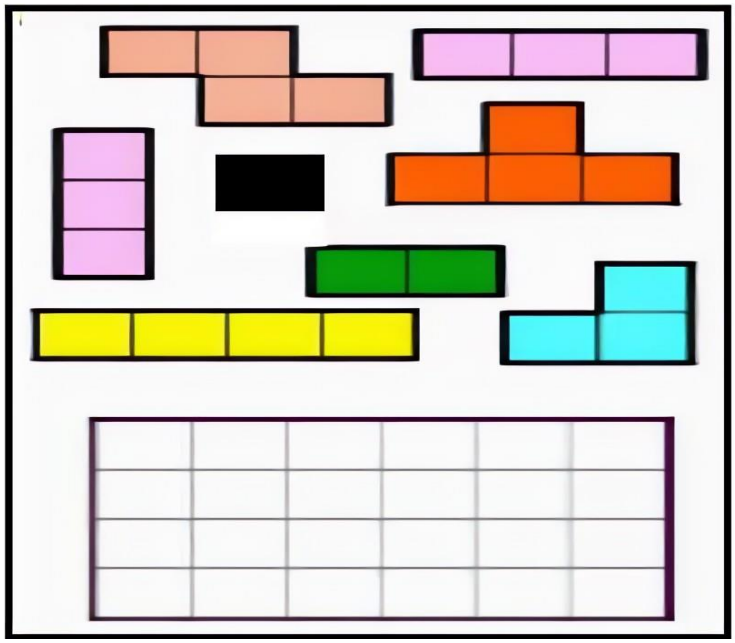


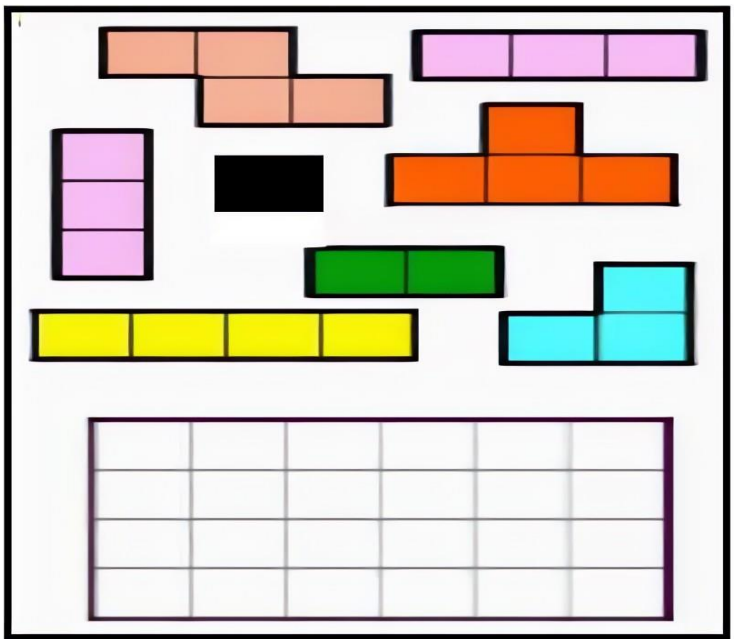


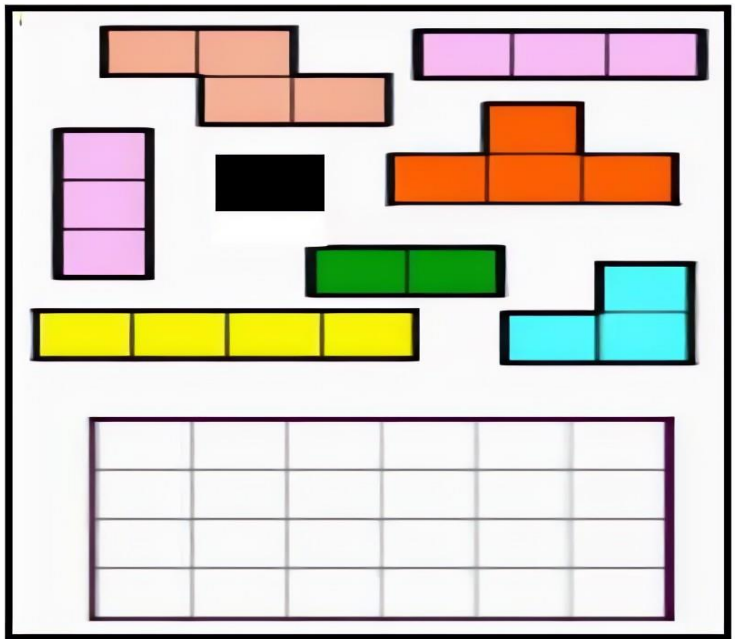


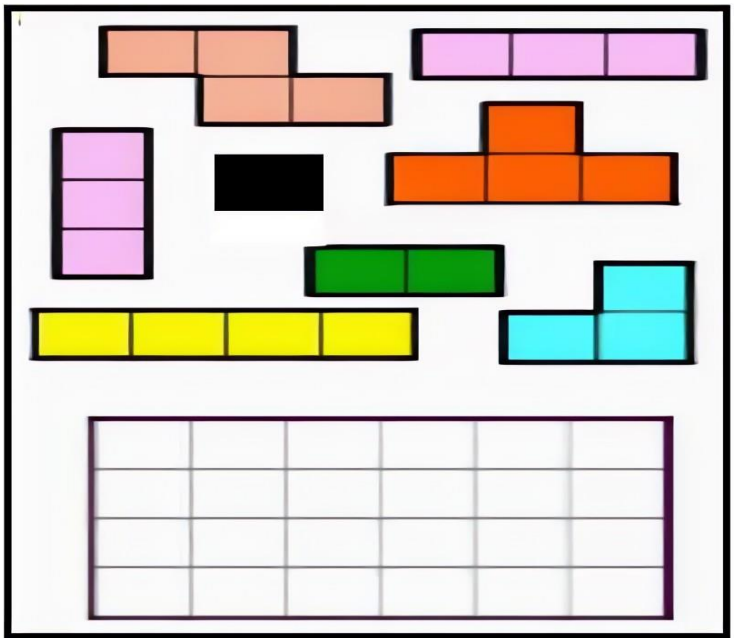


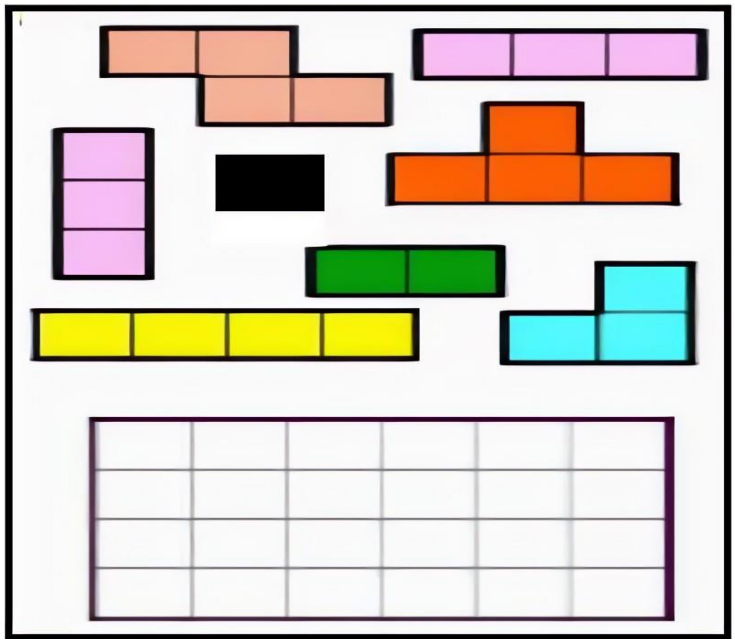






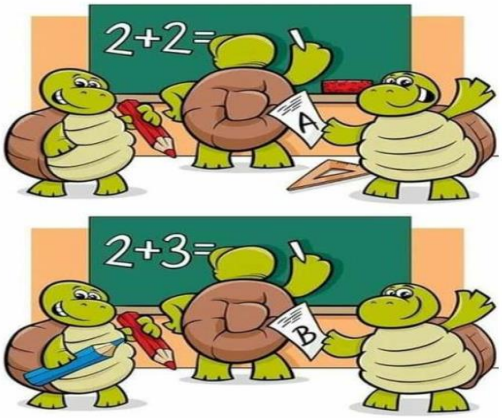
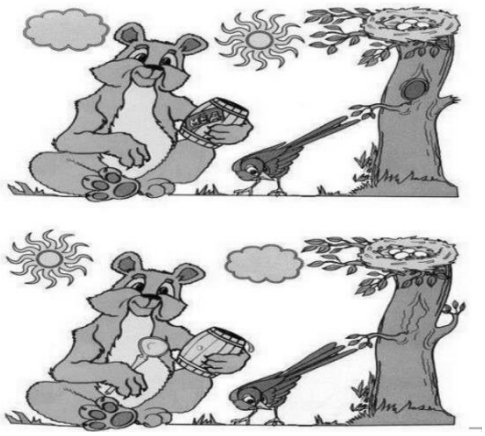


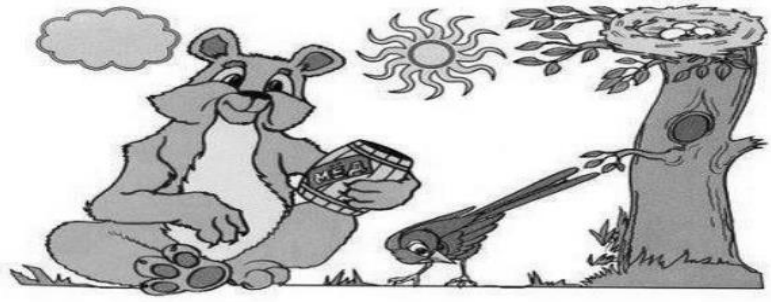


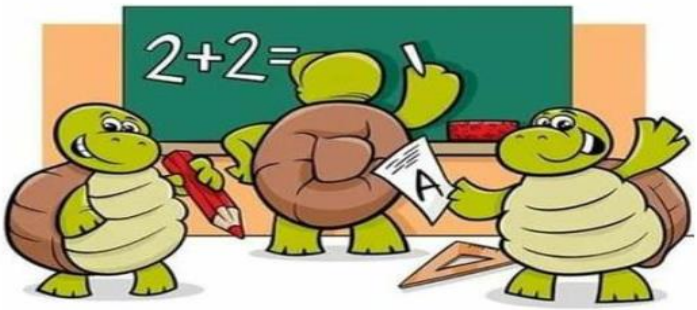


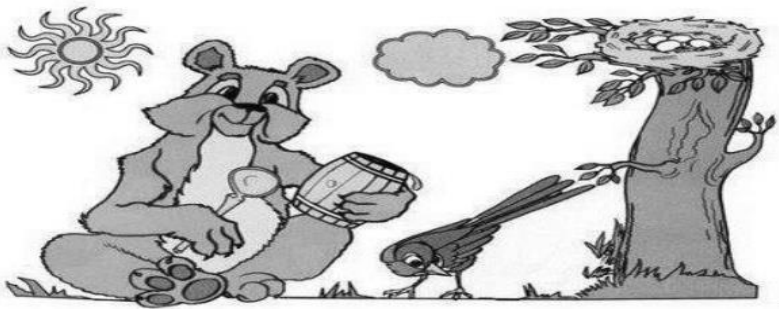
الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	**الأسبوع :**25
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : الاختلاف بين الصور	**المدة :** 30د

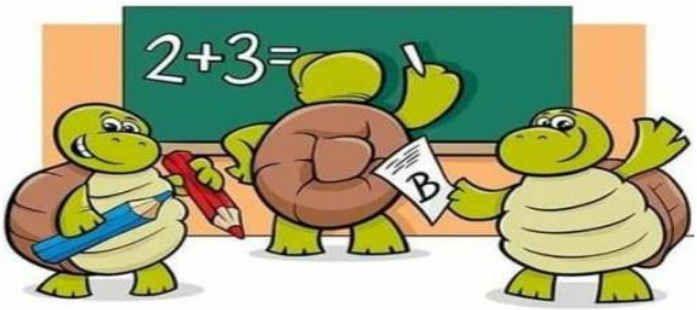
الهدف التعلمي: تنمية مهارات الملاحظة والتركيز على التفاصيل الصغيرة مع تحسين الذاكرة.

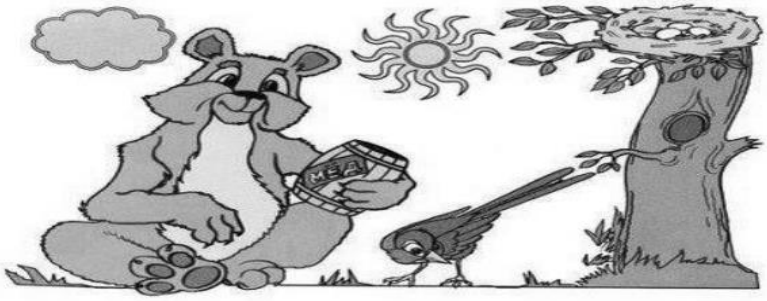
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الزمن المخصص لكل فترة. يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط. إقصاء اللاعب الذي يظهر نتيجته. التحكم في قص شكل هندسي وفق أبعاده. يمكن استعمال خواص الأشكال الهندسية.
خطوات اللعبة	يتم توزيع بطاقة الأشكال على كل لاعب. الحديث عن الأشكال المعروضة. الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقة بالتعليمة المرتبطة باللعبة. شرح التعليمة من قبل المعلم (ة). 
التعليمة	لاحظ جيدا الشكل الذي أمامك، واكتشف أوجه الاختلاف الموجودة بين الصورتين المتقابلتين.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصل إليها. تشجيع إجابات اللاعبين وقبولها مهما كانت، مع فسح المجال للحديث عن تخميناتهم. تتويج الثلاث تلاميذ الفائزين
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 يقدمها اللاعبون وقيمته. البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة. تعزز اللعبة مهارات المقارنة للأشياء. لعبة الاختلاف بين الصور أداة تعليمية ممتعة وفعالة تسهم في تطوير المهارات المعرفية والاجتماعية.

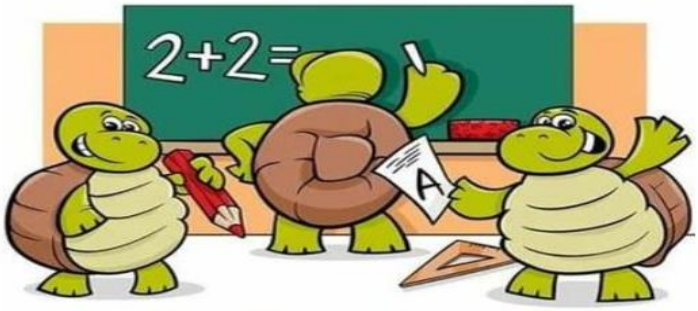


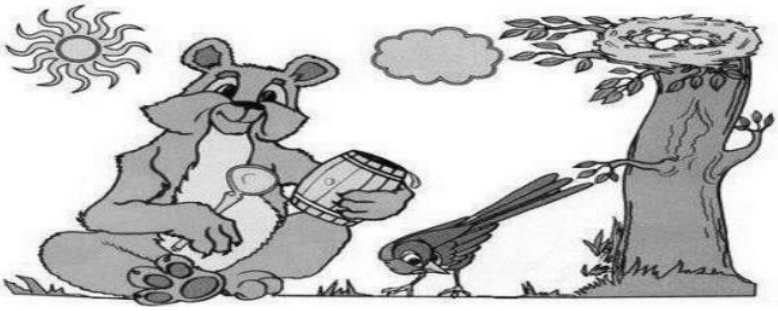

2+2=
A

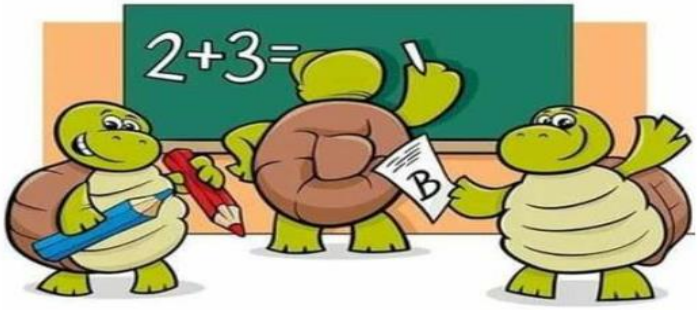


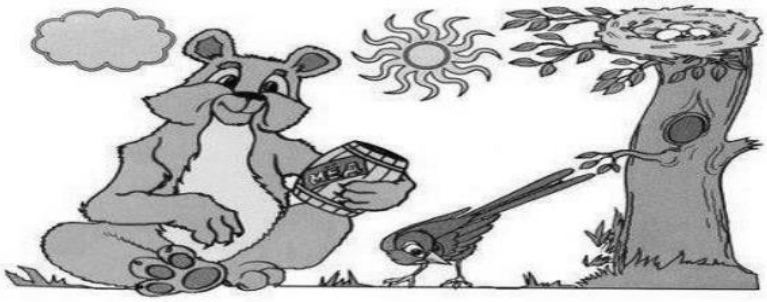

2+3=
B

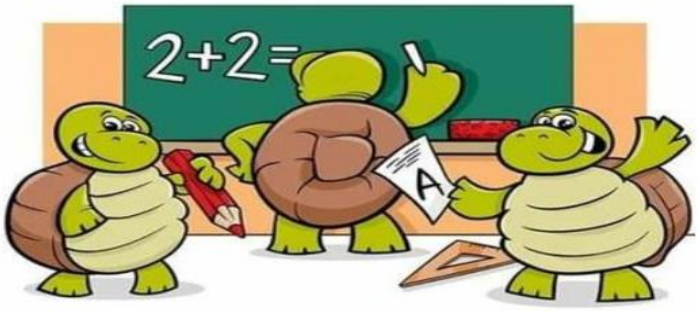


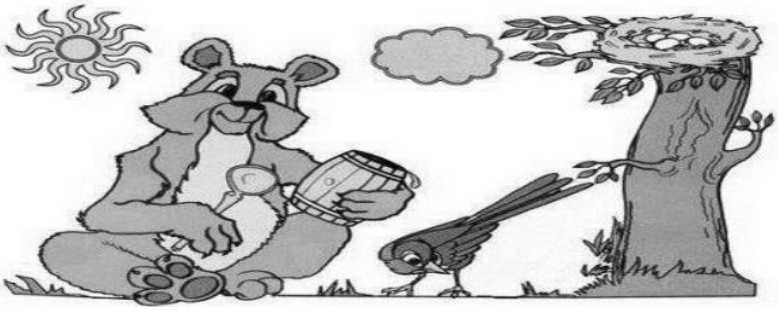

2+2=
A

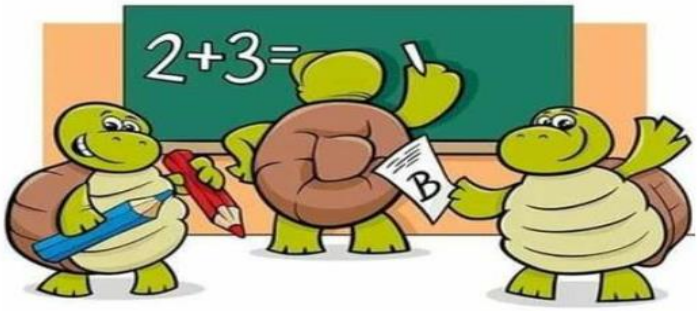


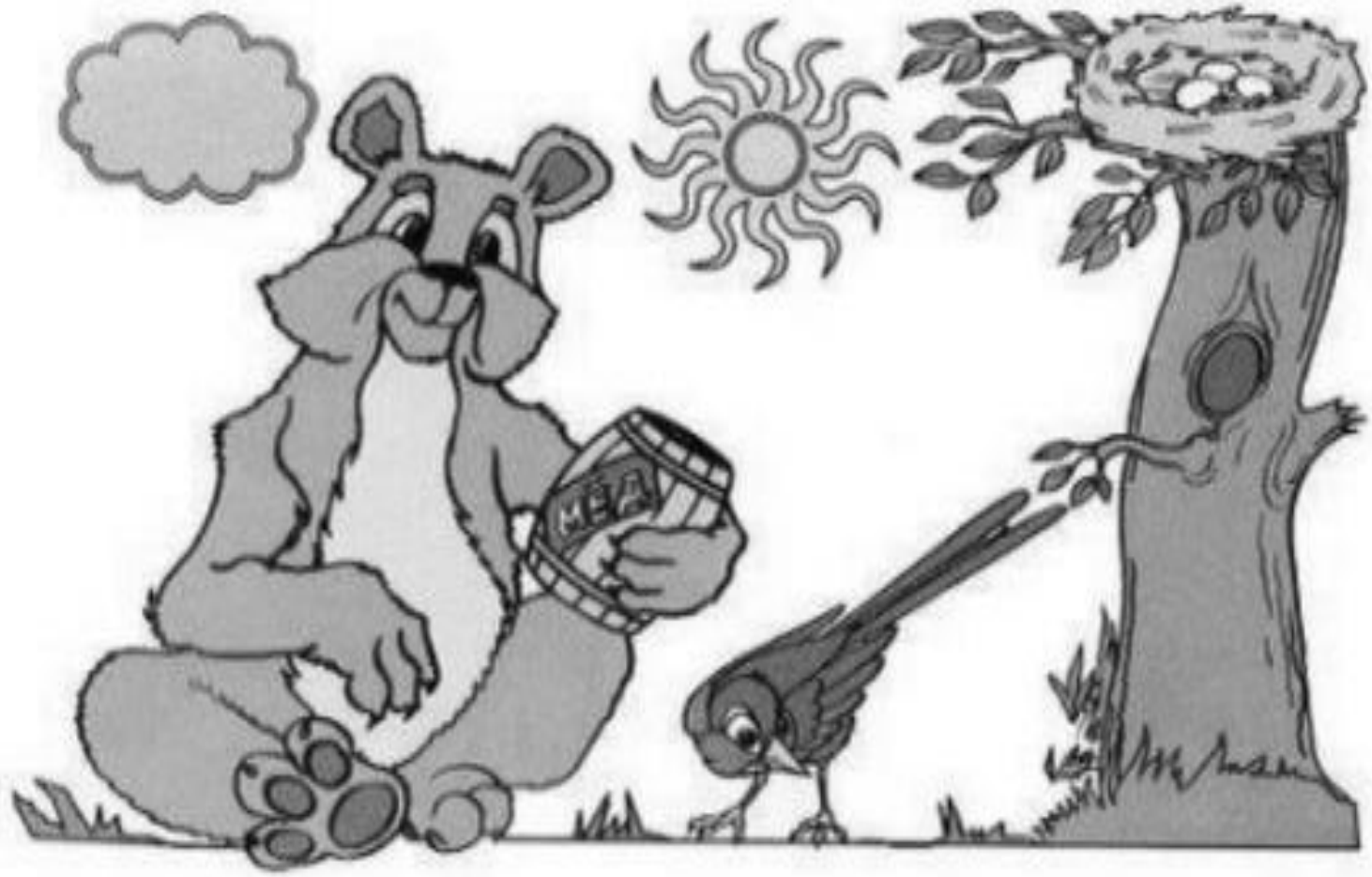

2+3=
B

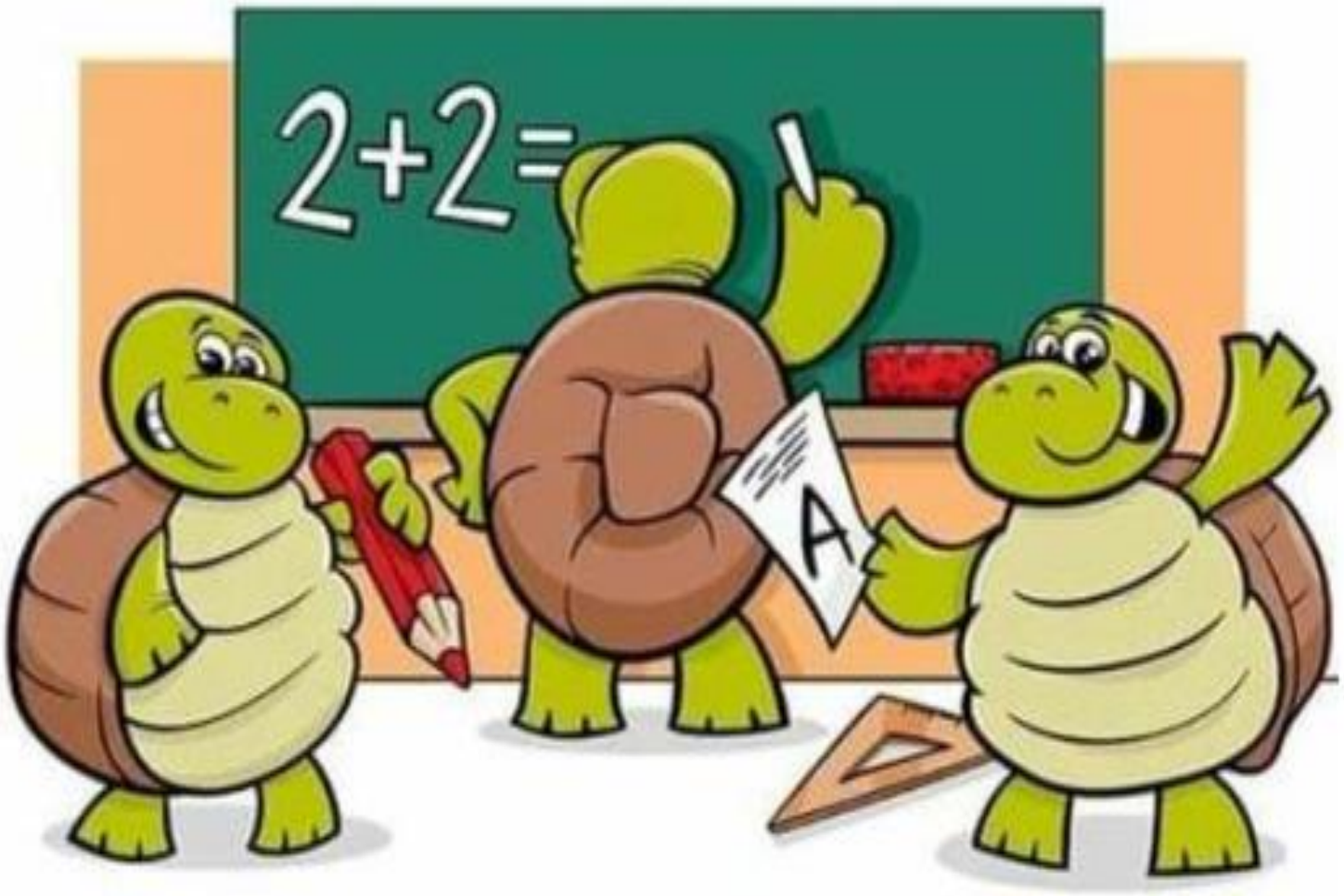


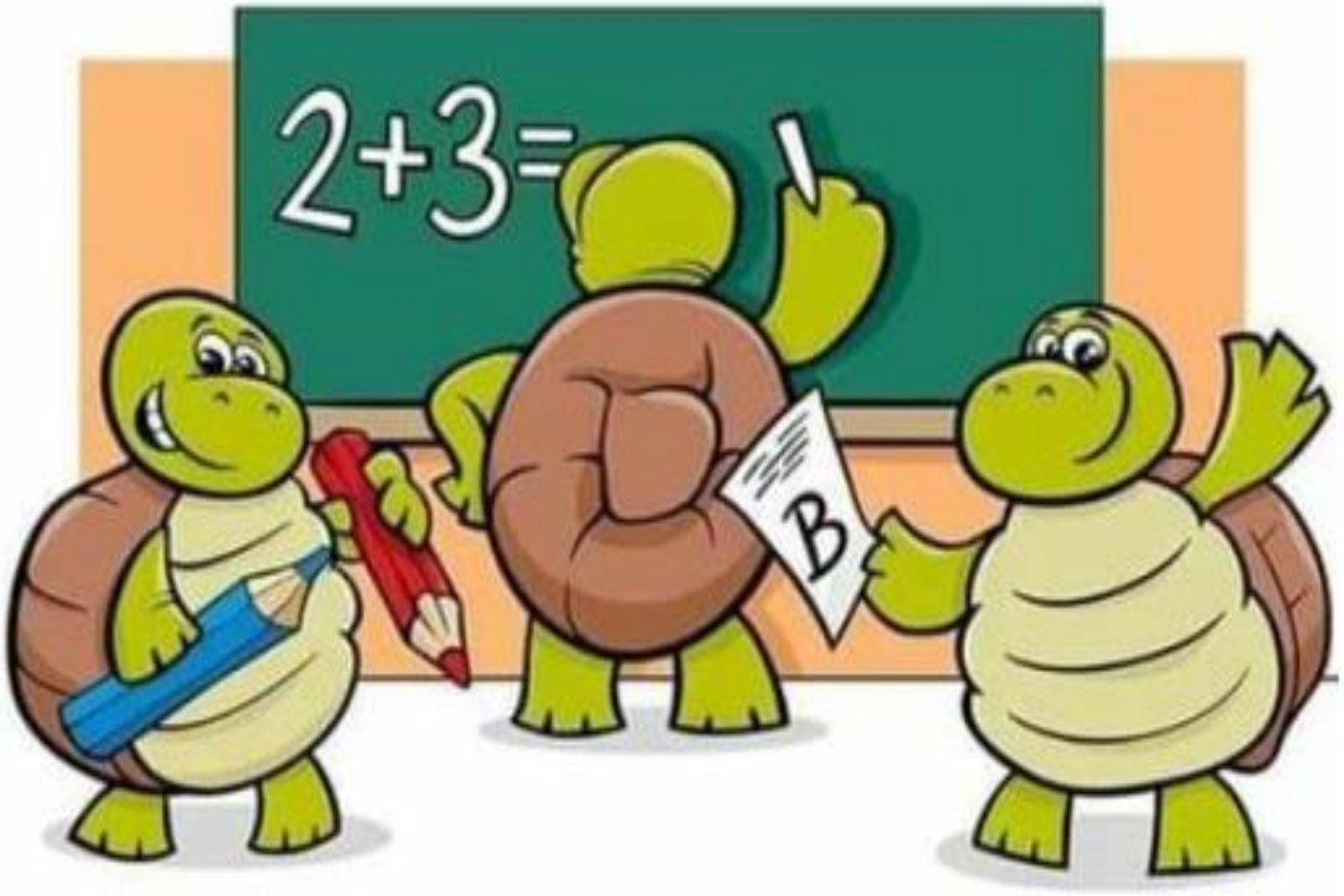

2+2=
A




2+3=
B

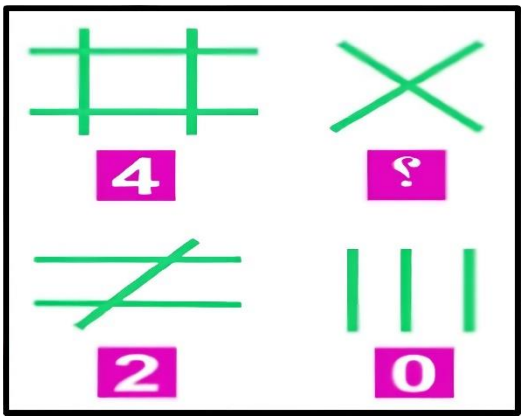
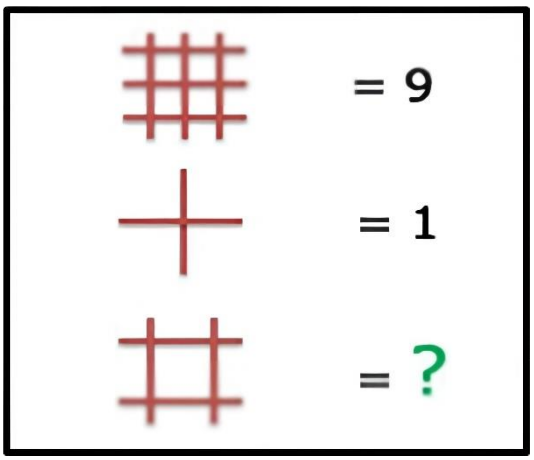

МЁД

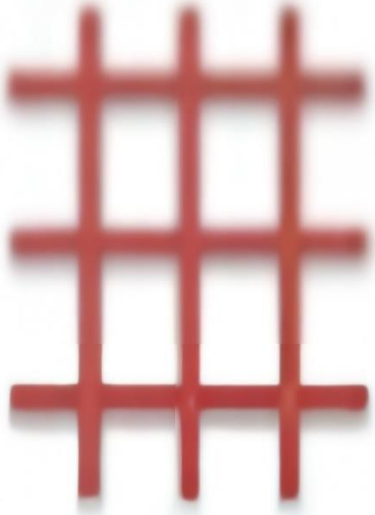

2+2=
A


2+3=
B

الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :26
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : العدد المخفي	المدة : 30د

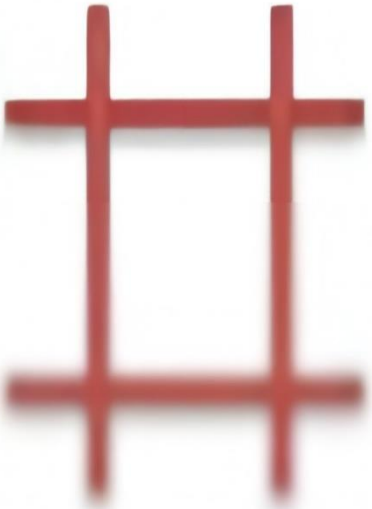
الهدف التعلمي: تحديد العلاقة بين العدد والشكل القدرة على تحديد خاصية التصنيف بين العدد والشكل.

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة): احترام الزمن المخصص لكل فترة؛ الاحتفاظ بالنتيجة في حالة معرفتها.
خطوات اللعبة	تلعب في القسم أو في الساحة (ويفضل أن تكون بأعواد طبيعية من ساحة المدرسة) يتم بناء الشكل المطلوب من طرف اللاعبين بواسطة خشيبات أو أعواد كبريت أو لفائف من الورق، ويرافقهم المعلم (ة) على المنهج نفسه بأعواد كبيرة أو بالرسم على السبورة يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم؛ الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها؛ 
التعليمة	وضع الأرقام تحت الأشكال من طرف اللاعبين؛ إليك صورة بها أربعة أشكال وضع تحت كل شكل رقم إلا شكل واحد، أوجد علاقة الأشكال بالأرقام الموجودة تحتها، ثم أ اكتب الرقم الناقص مكان علامة الاستفهام.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصل إليها مع ضرورة الوقوف على مبدأ وأساس اللعبة.
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 يقدمها اللاعبون وتثمينها. استخدام اللعبة لمتابعة اللاعبين الذين يتمكنون من إيجاد الحل في أسرع وقت ممكن. - تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع اللاعبين على كل منجز. - تعليق عمل اللاعبين الثلاثة الأوائل ممن تمكنوا من إيجاد الحل في وقت سريع ووجيز، مع تثمين مجهودات اللاعبين الباقين مهما كانت

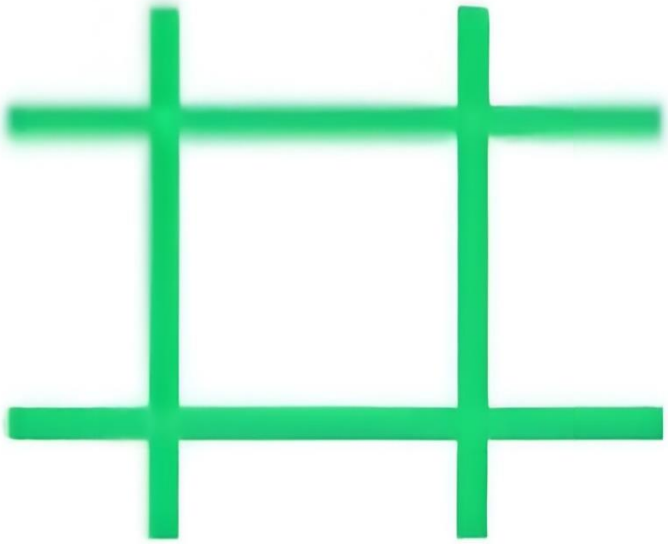


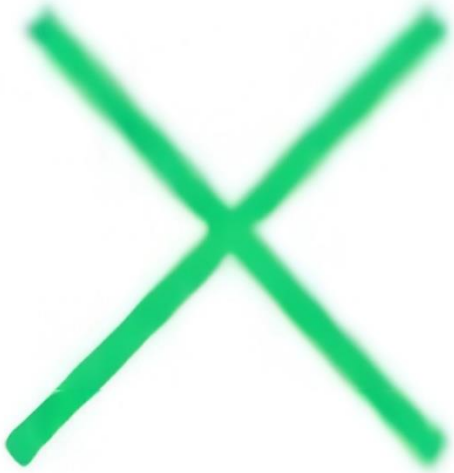
= 9

= 1



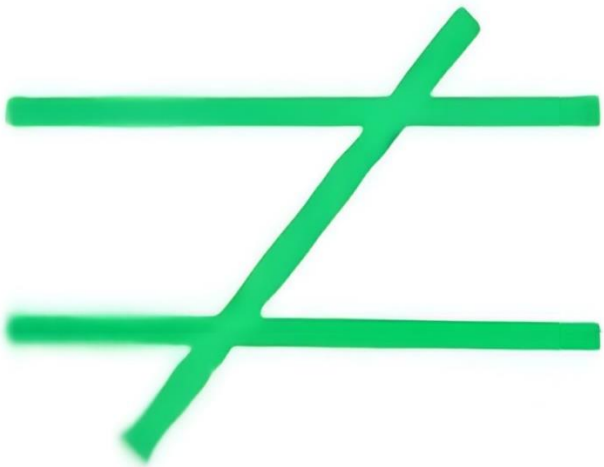
= ?

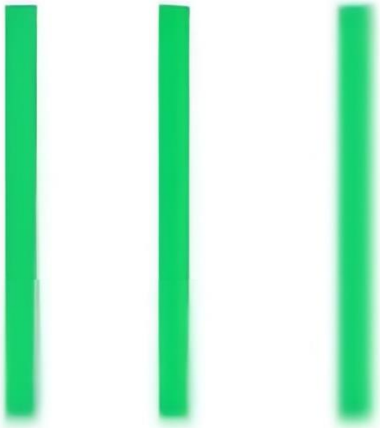




4

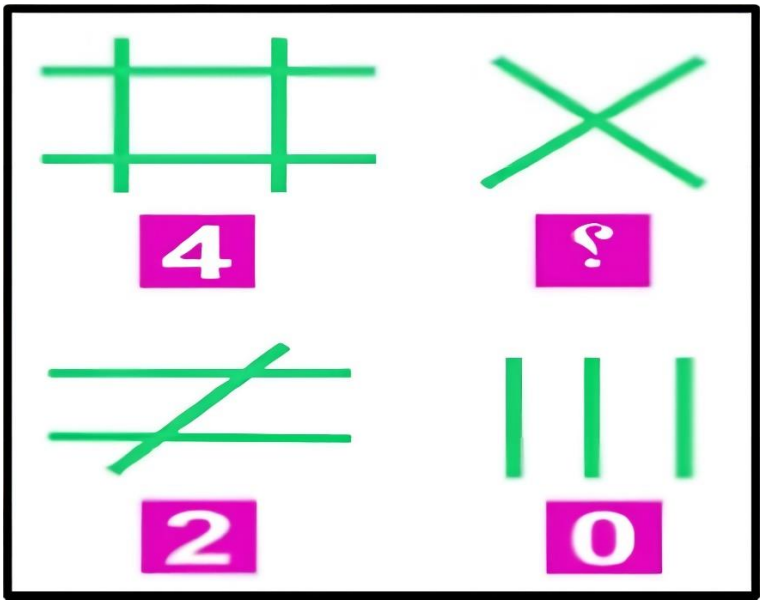
?

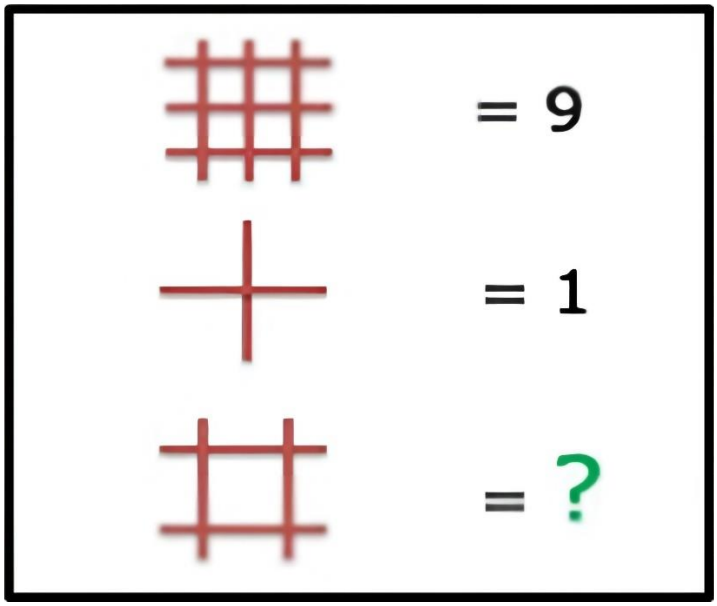


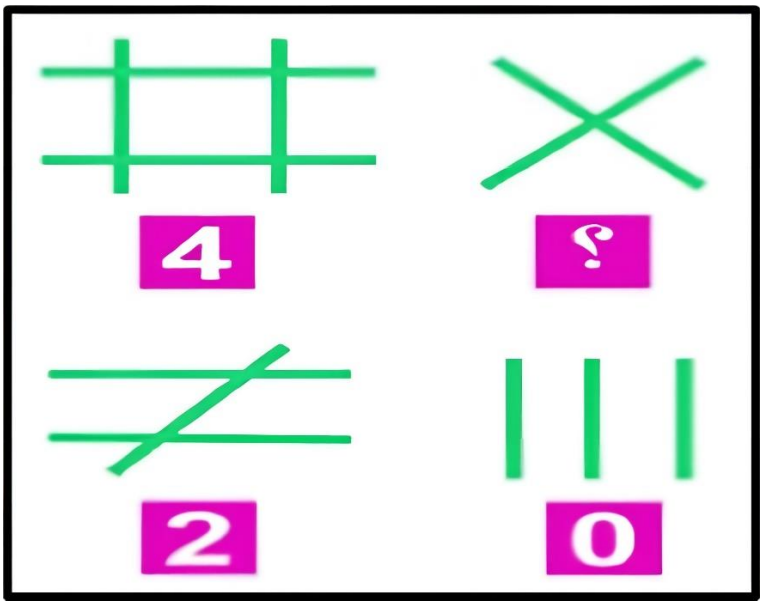


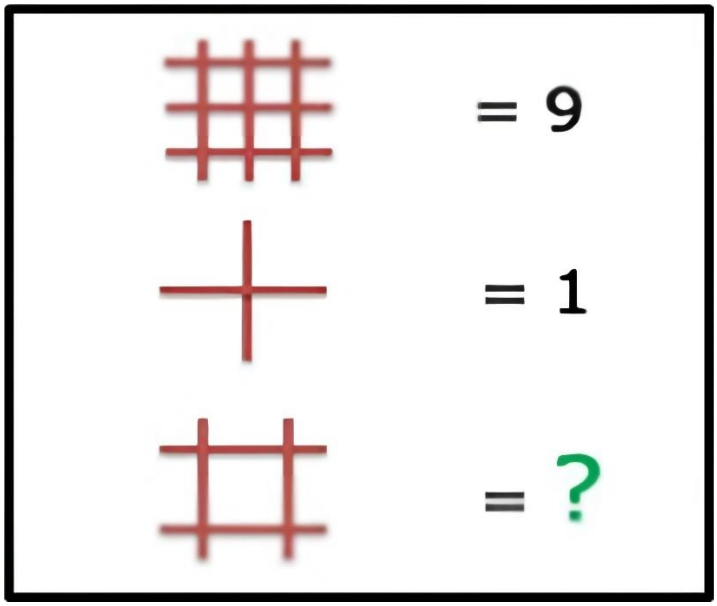
2

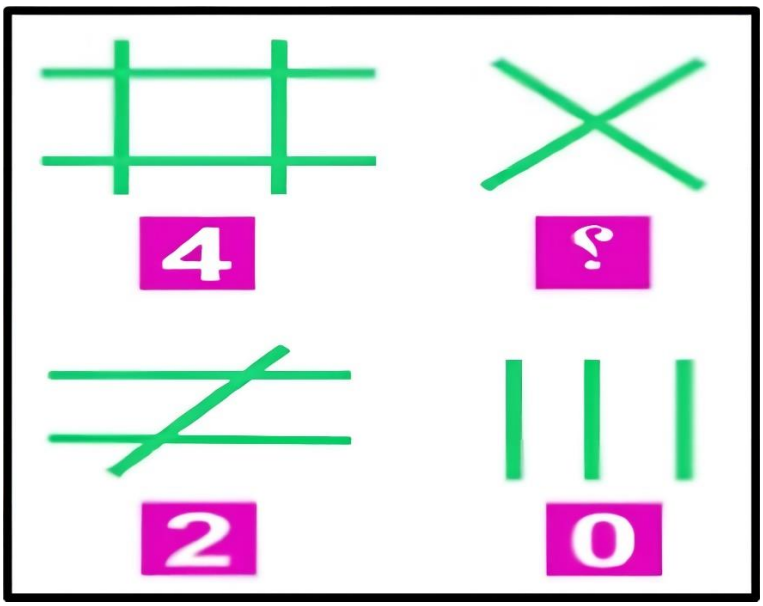
0

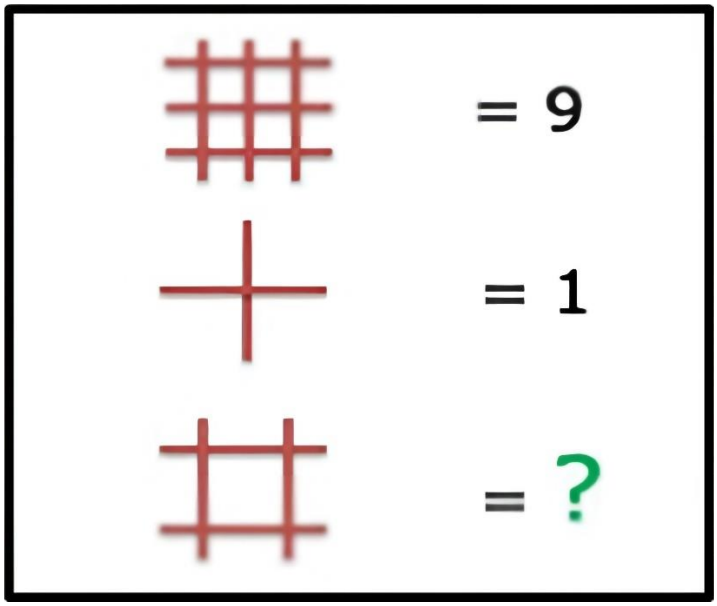

4
?
2
0


= 9
= 1
= ?


4
?
2
0

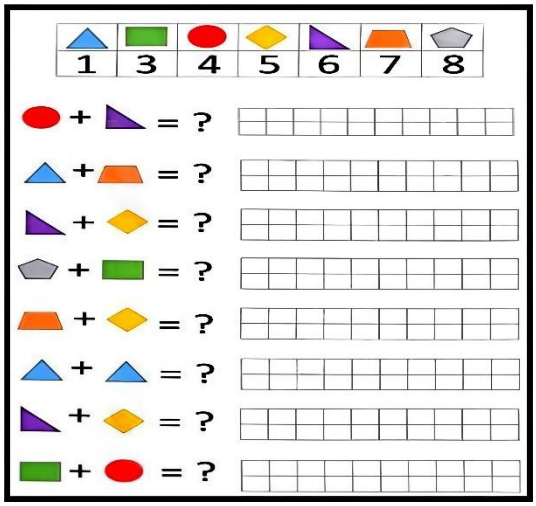
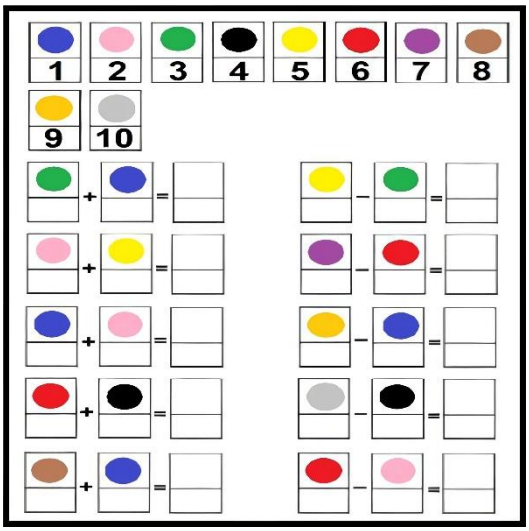

= 9
= 1
= ?

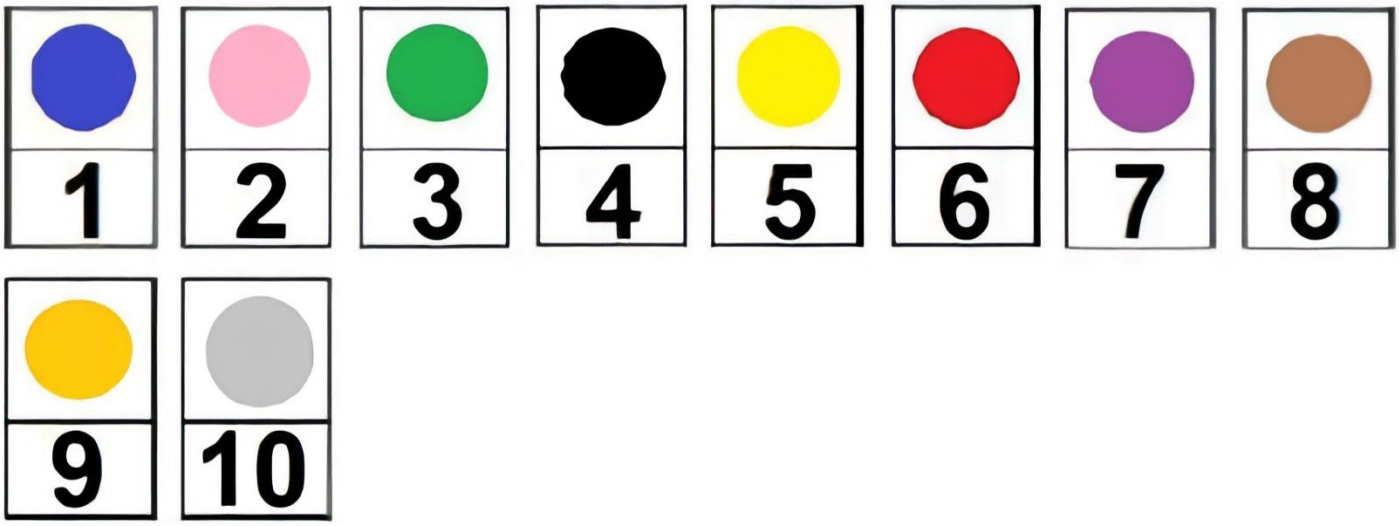

4
?
2
0

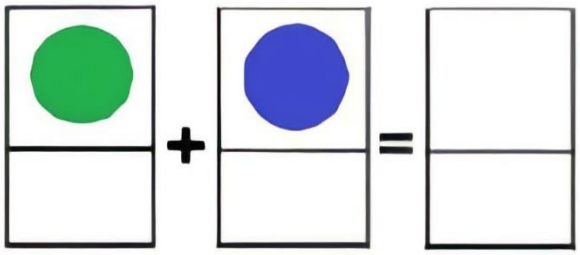

= 9
= 1
= ?

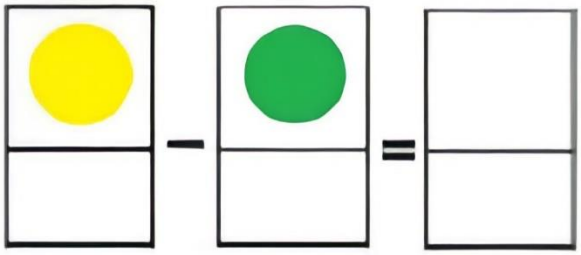
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :27
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : الأشكال الغامضة	المدة : 30د

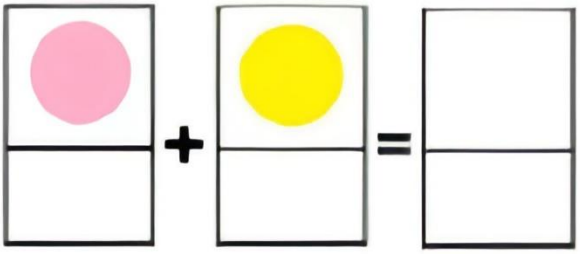
الهدف التعلمي: تنمية التفكير الرياضي والذكاء البصري مع التركيز على تحديد العلاقة بين الرقم والشكل.

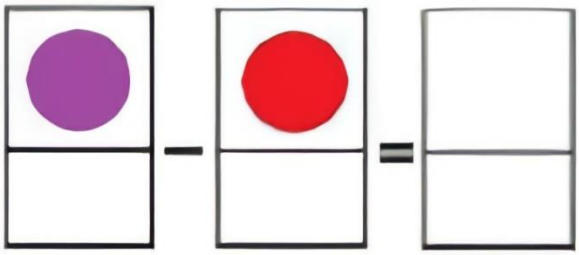
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الوقت المخصص لذلك. - يسمح باستعمال المحاة مرة واحدة. تشرح المعلم (ة) أصول اللعبة للأطفال.
خطوات اللعبة	التعرف على نوع الشكل الهندسي. استنتاج عدد أضلاعه، لونه.... الخ. - بعد من 1 الى 10. يضع مكان الشكل الهندسي الرقم المناسب له، حسب المثال باعتماد النموذج الموجود في الأعلى 
التعليمة	إليك ورقة العمل بين يديك، تمعن فيها وركز في النموذج والمثال المعطى لك أعلى المرصوفة، جد النتيجة مع بقية الأشكال.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس صحيح 
التقييم	تعمل اللعبة على دعم الذاكرة وتحسينها لما تتطلبه من تذكر الأشكال والعلاقات بينها. تزيد اللعبة من تركيز وانتباه اللاعبين للتفاصيل

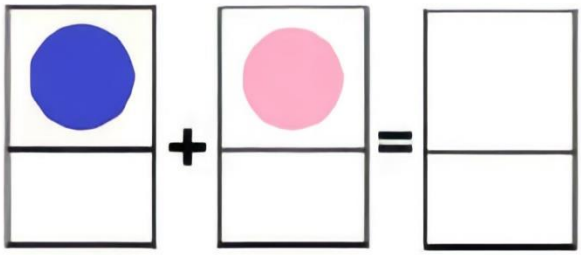

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

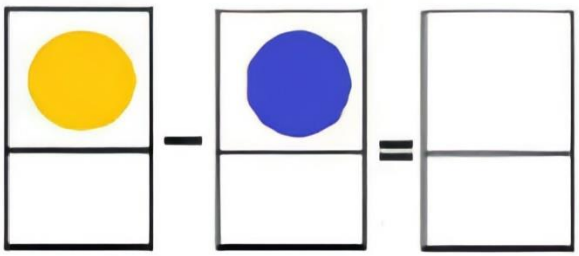


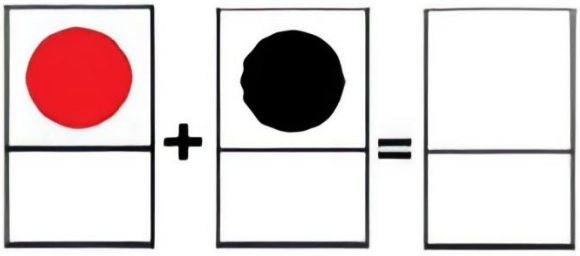


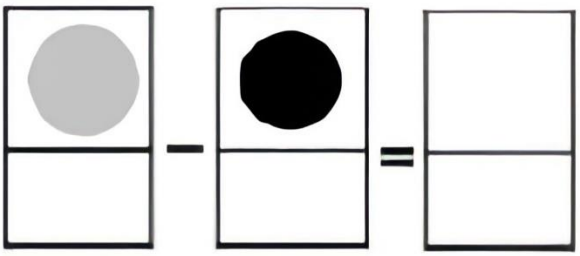


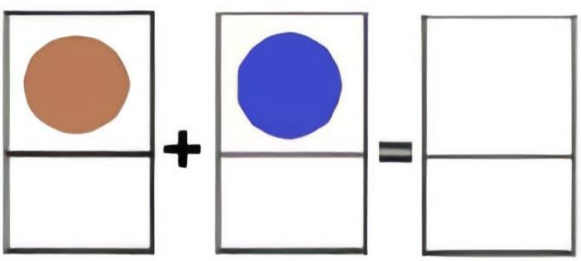


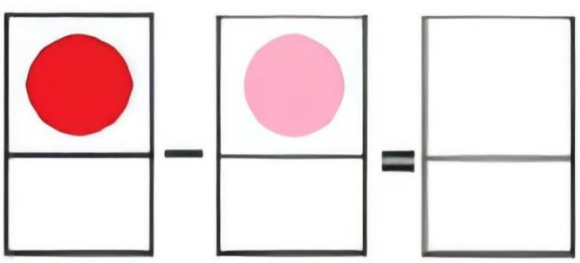




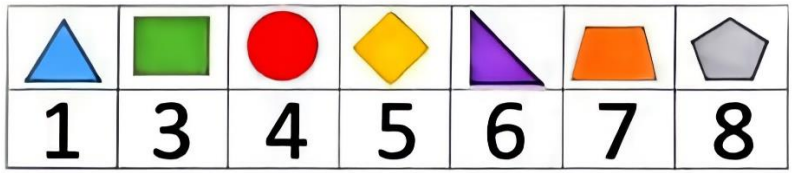


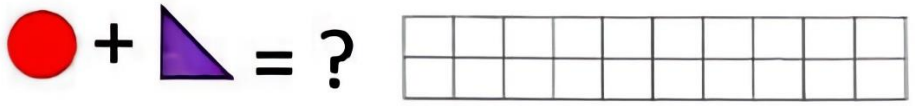


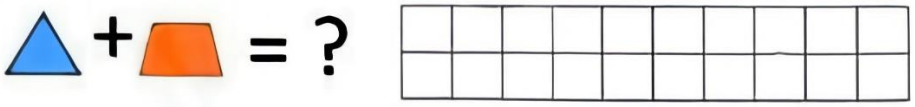


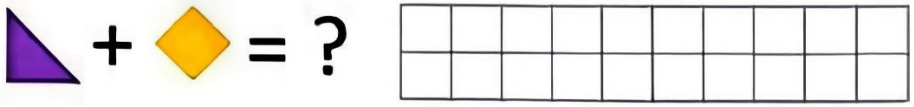


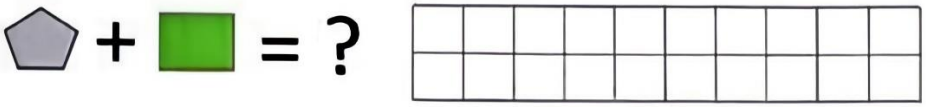
1	3	4	5	6	7	8

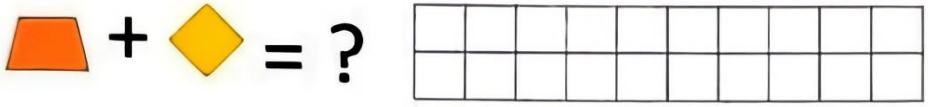

1
3
4
5
6
7
8

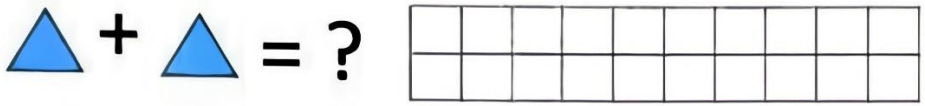

+
= ?

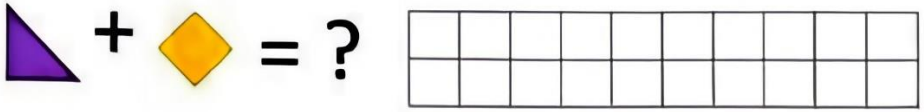

+
= ?

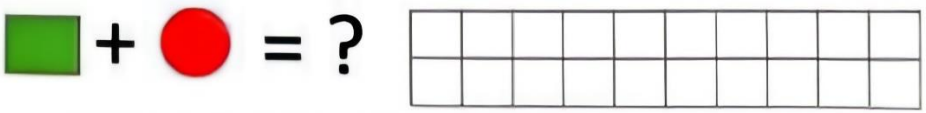

+
= ?

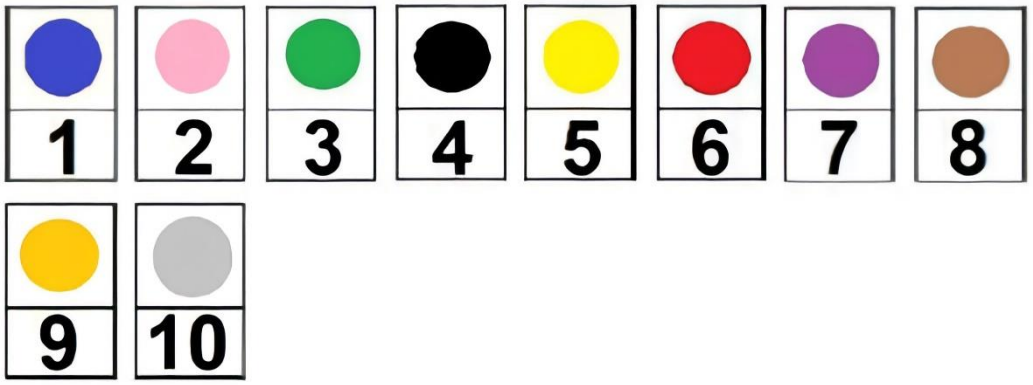

+
= ?

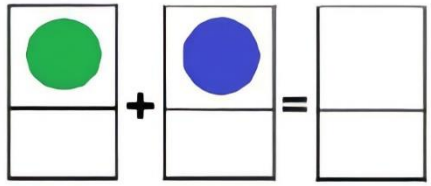

+
= ?

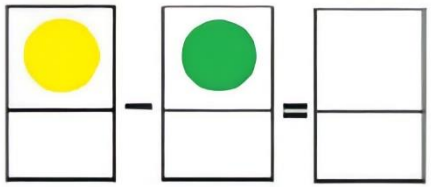

+
= ?

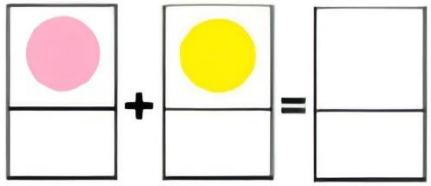

+
= ?

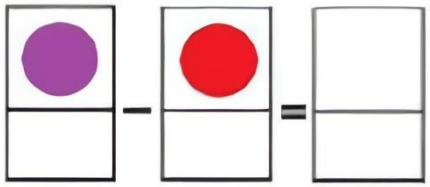

+
= ?

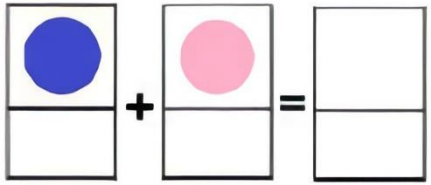

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

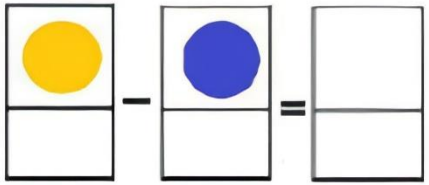

+
=

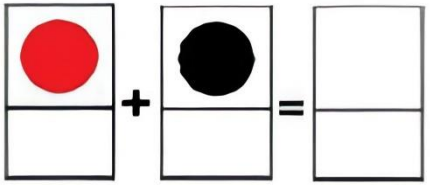

−
=

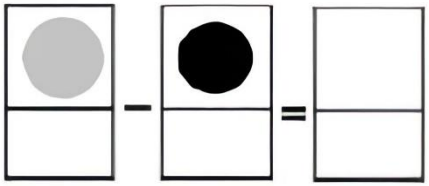

+
=

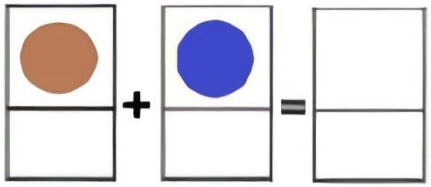

−
=

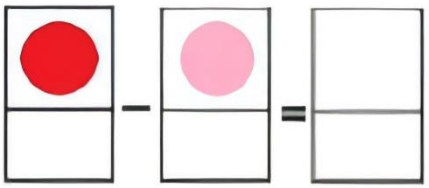

+
=


−
=


+
=

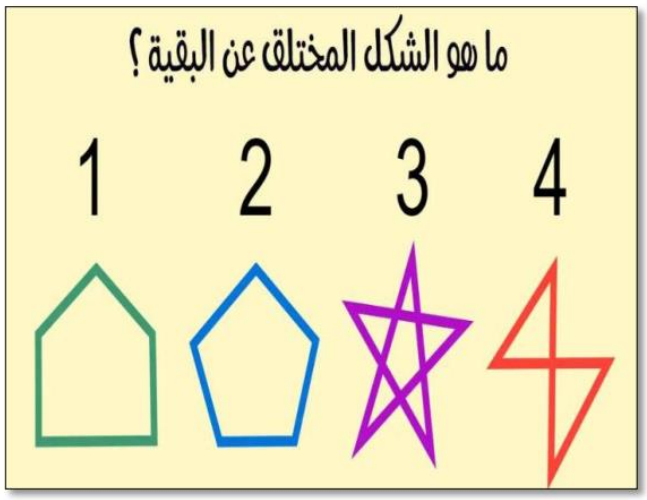
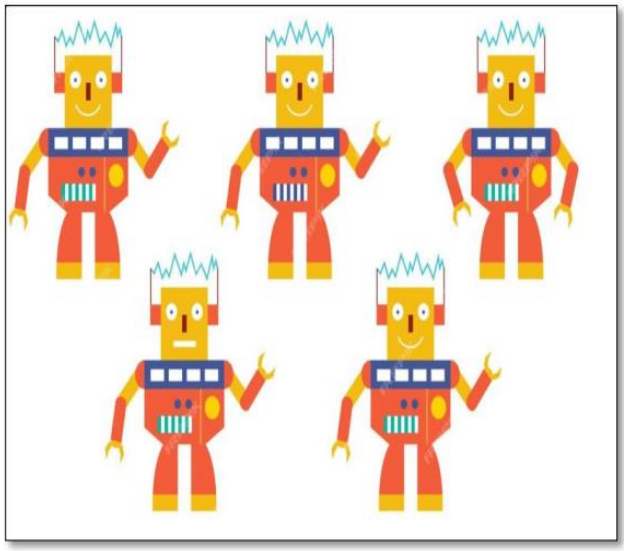

−
=

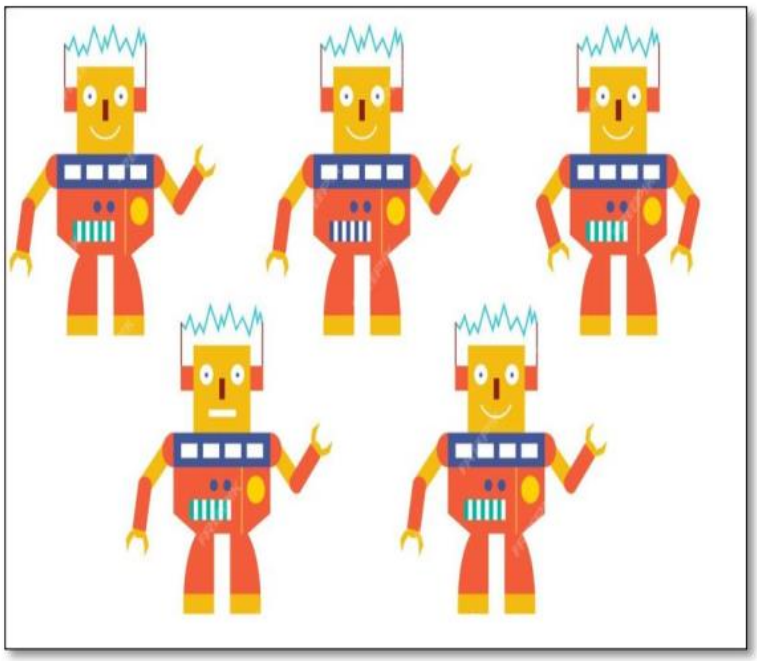

+
=


−
=

الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	**الأسبوع :**28
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : الشكل المختلف	**المدة :** 30د

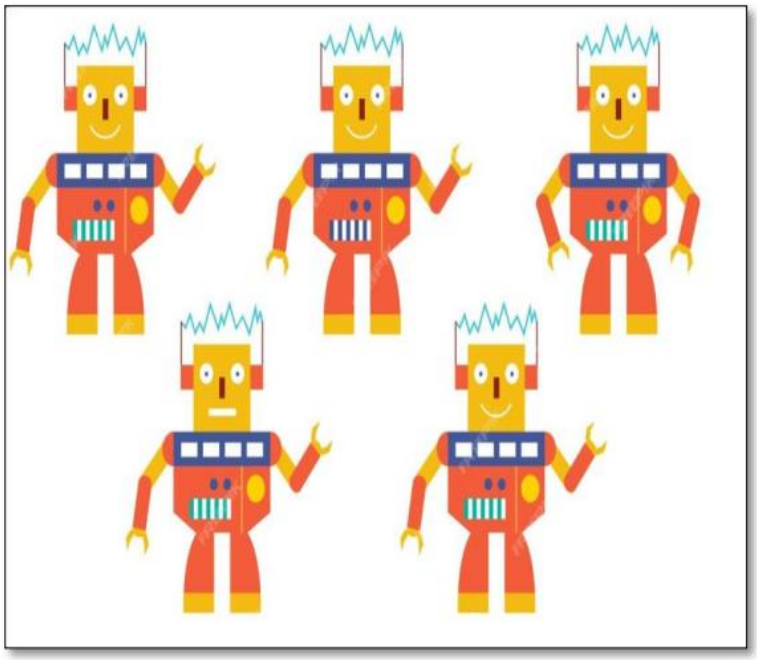
الهدف التعلمي: التدريب على الانتباه، التركيز وتنشيط الذاكرة البصرية

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	تقدم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض ثم رسم الأشكال نفسها من قبل المعلم (ة) على السبورة أو ساحة المدرسة.
خطوات اللعبة	- يتم تقديم الأشكال الهندسية للاعبين - يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم: الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها؛ 
التعليمة	إليك الأشكال الأربعة في الصورة أمامك، دقق النظر فيها واكتشف الشكل المختلف بينها، مع شرح سبب الاختلاف.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصل إليها، مع تثمين كل المجهودات المبذولة وتقبل كل الإجابات.
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 اللاعبين الذين يملكون قدرة بصرية وذهنية مختلفة عن البقية.



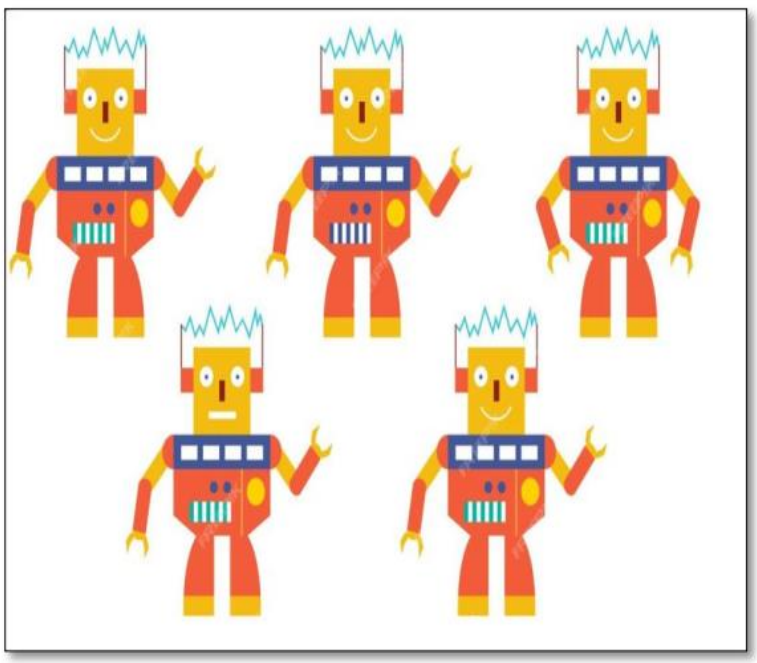
ما هو الشكل المختلف عن البقية ؟

1 2 3 4



ما هو الشكل المختلف عن البقية ؟

1 2 3 4

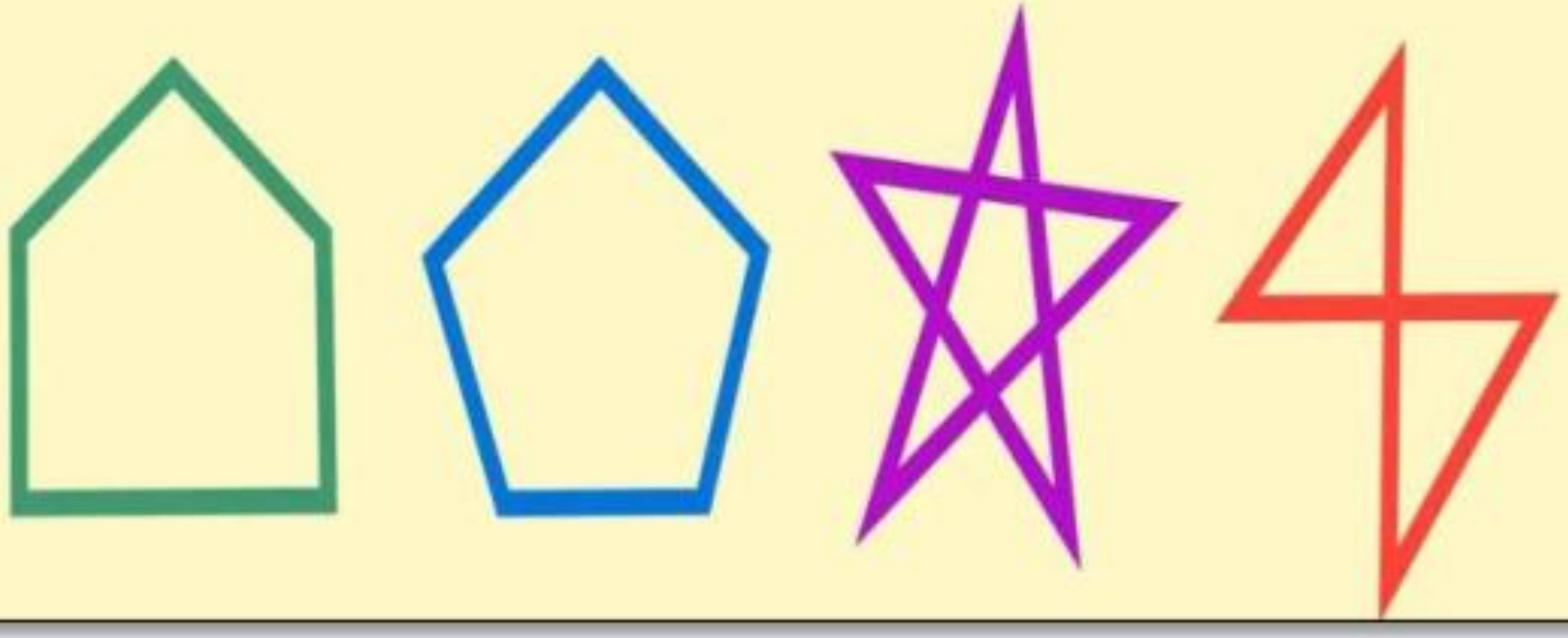


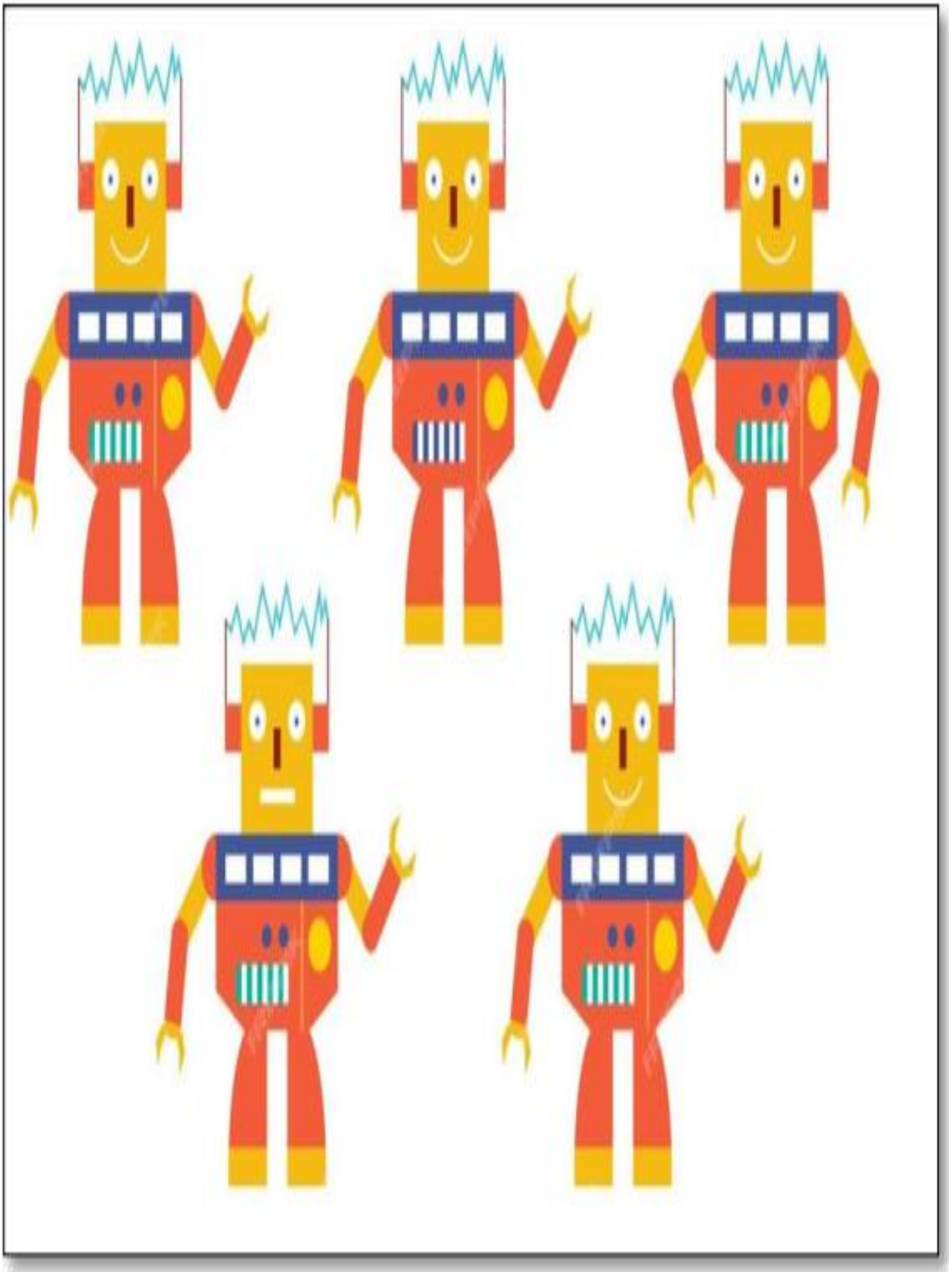
ما هو الشكل المختلف عن البقية ؟

1 2 3 4

ما هو الشكل المختلف عن البقية ؟

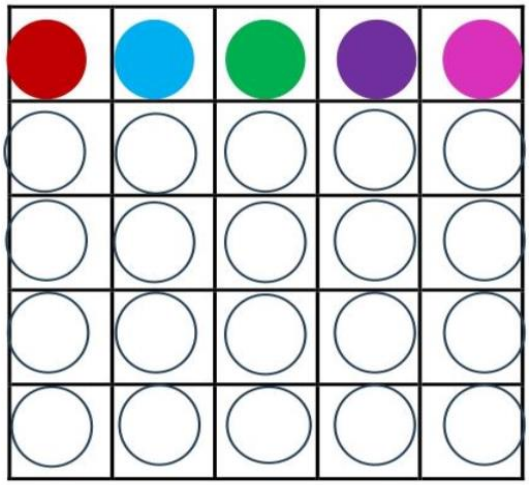
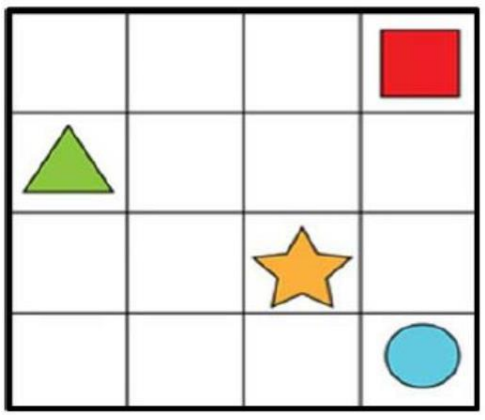
1 2 3 4

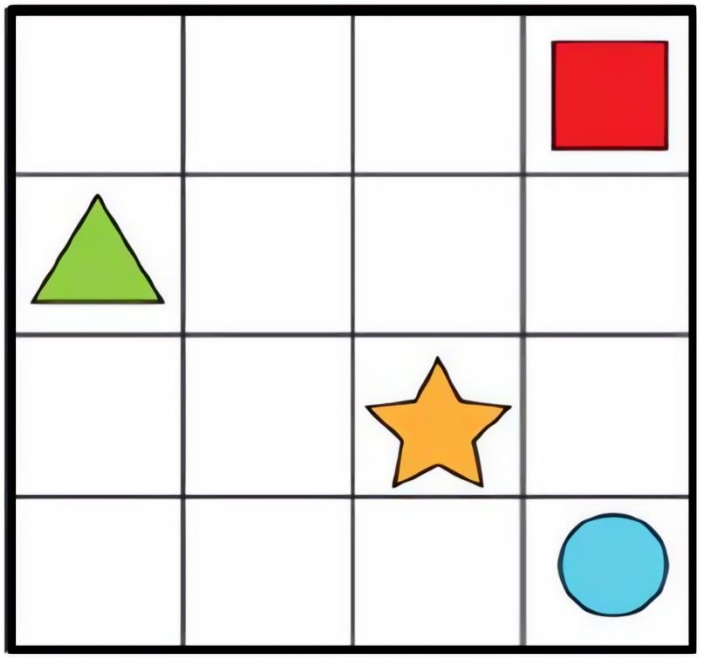


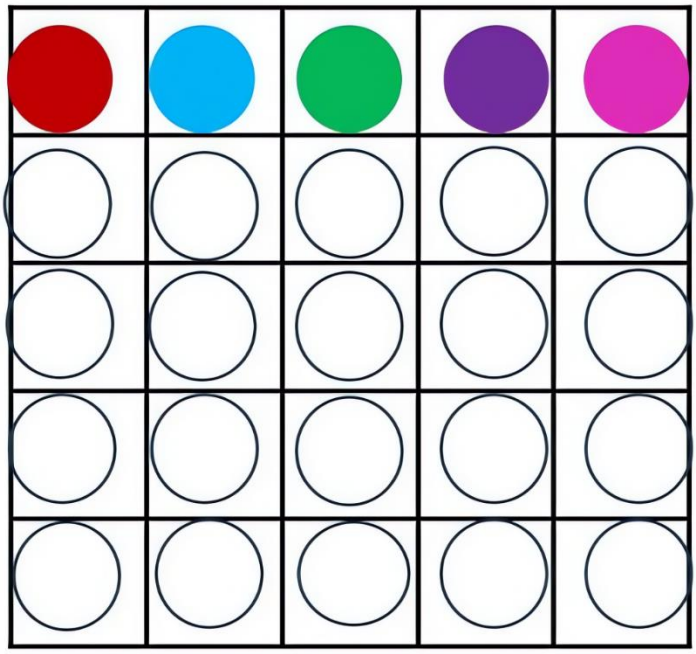


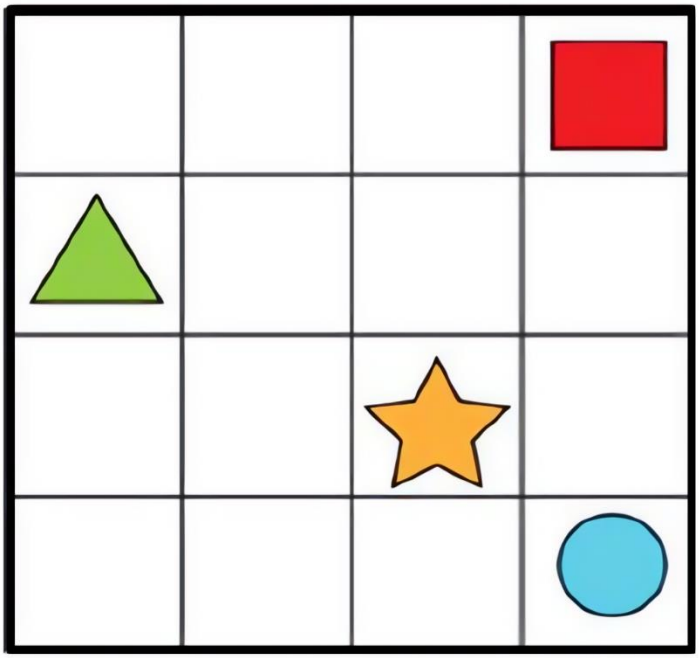
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :29
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : سودوكو الألوان	المدة : 30د

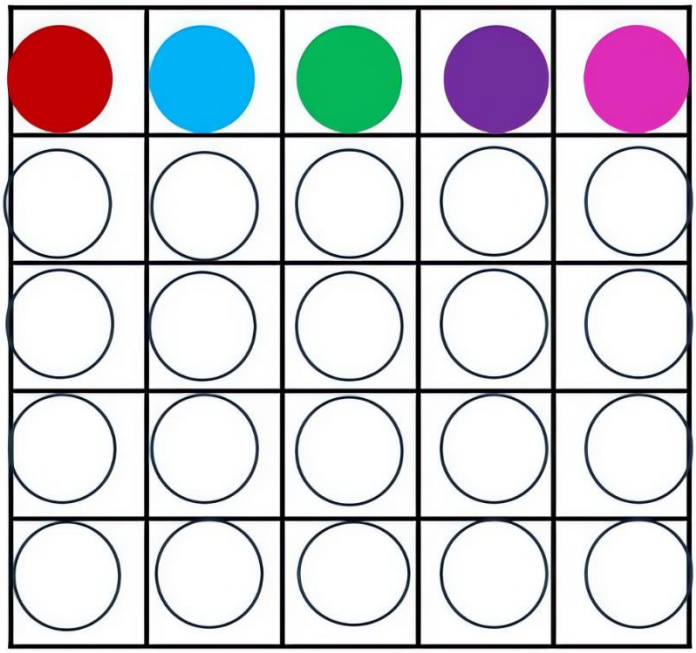
الهدف التعلمي: الهدف تنمية مهارات حل المشكلات بتطوير التفكير الاستنتاجي والتفكير المنطقي وتحسين الذاكرة والانتباه.

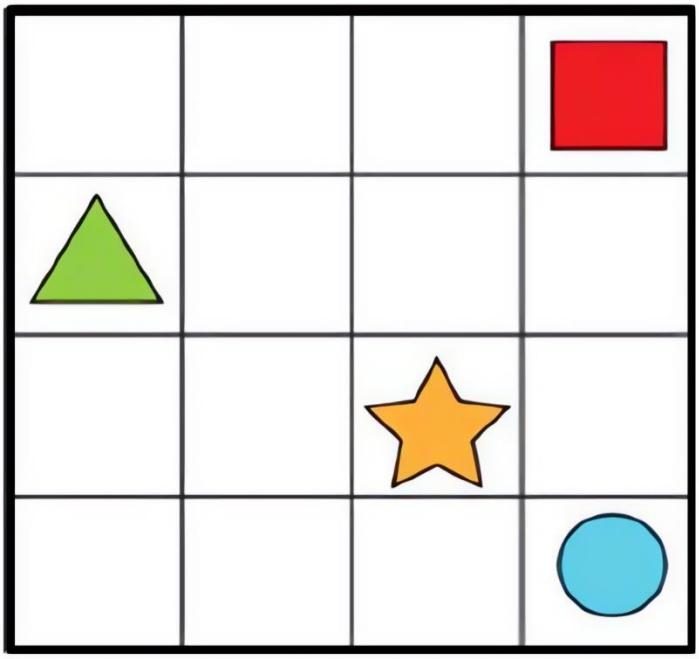
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	_احترام الزمن المخصص لكل فترة. _اتباع نفس التسلسل اللوني الموجود في المثال. _يمكن تغيير الألوان حسب الحاجة والرغبة. _ ملء جميع الدوائر باللون المناسب. _لا يمكنك تكرار اللون نفسه في الصف أو العمود.
خطوات اللعبة	يتم توزيع بطاقة الأشكال الملونة على كل لاعب. يسمى الألوان الموجودة على ورقة العمل. الحديث عن نوع الشكل والألوان مع ترك فرصة للأطفال للتعبير عن الألوان التي يحبونها مع ربطها مع أي شيء في الحياة اليومية مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللون. الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقة بالتعليمة المرتبطة باللعبة. شرح التعليمة من قبل المعلم (ة) حيث هناك خمسة ألوان وخمس مناطق (أفقيا وعموديا)، يجب تلوين الدوائر حسب الخمسة ألوان المختلفة، بحيث يظهر كل لون مرة واحدة فقط في كل صف (أفقيا وعموديا) أي: - يجب على اللاعب اختيار اللون المناسب ووضعه في الدائرة الخاصة به، مع احترام التسلسل اللوني الموجود في النموذج اللوني أعلى المرصوفة أفقيا. يجب ألا يتكرر اللون مرتين في نفس العمود والصف معا، مع احترام الترتيب اللوني المحدد. 
التعليمة	لاحظ ورقة العمل التي أمامك، ثم اختر اللون المناسب من الألوان الخمسة ولون بقية الدوائر كما ورد عندك في النموذج، بشرط أن تحترم التسلسل اللوني.
العرض والمناقشة	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
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر 
التقييم	تساعد اللاعبين على تذكر الألوان ومواقعها على اللوحة. تعد اللعبة أداة تعليمية ممتعة وفعالة لتعريف اللاعبين مفهوم الألوان والأشكال.

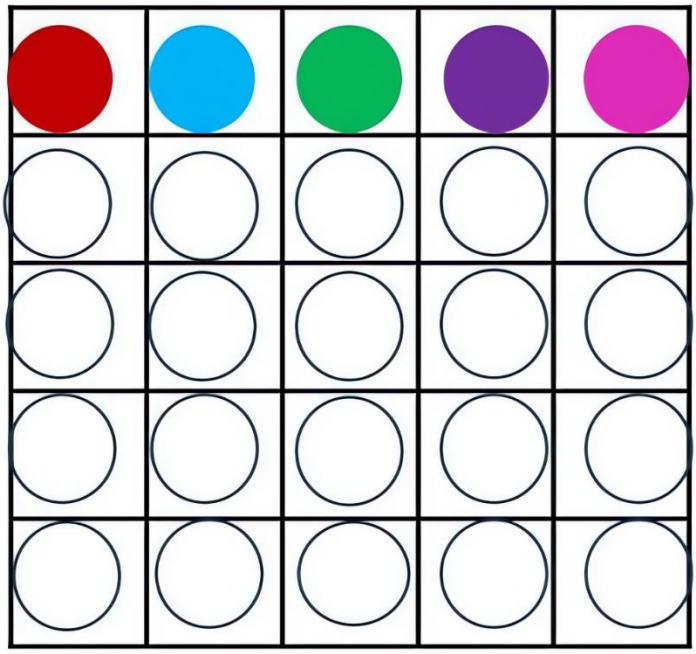


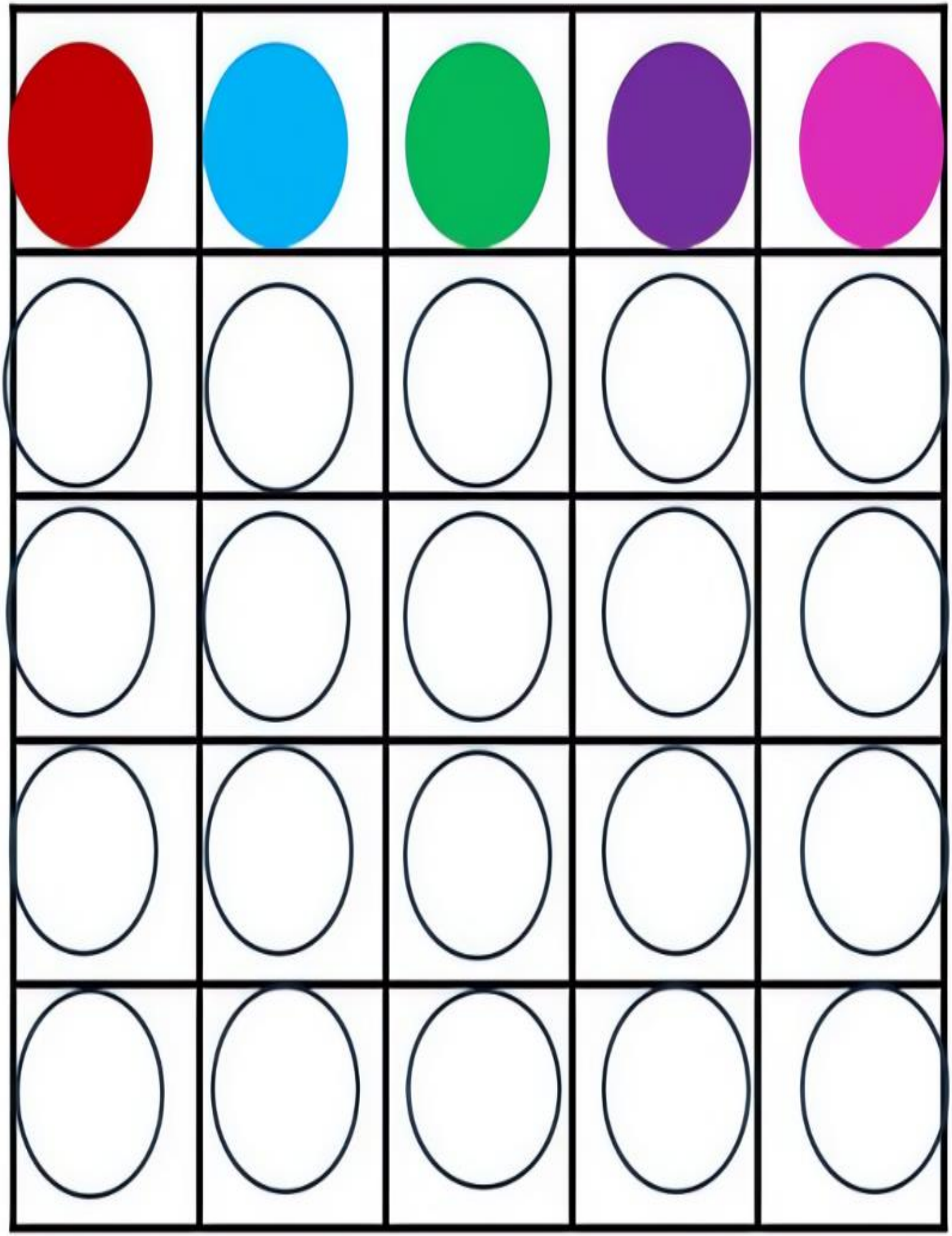


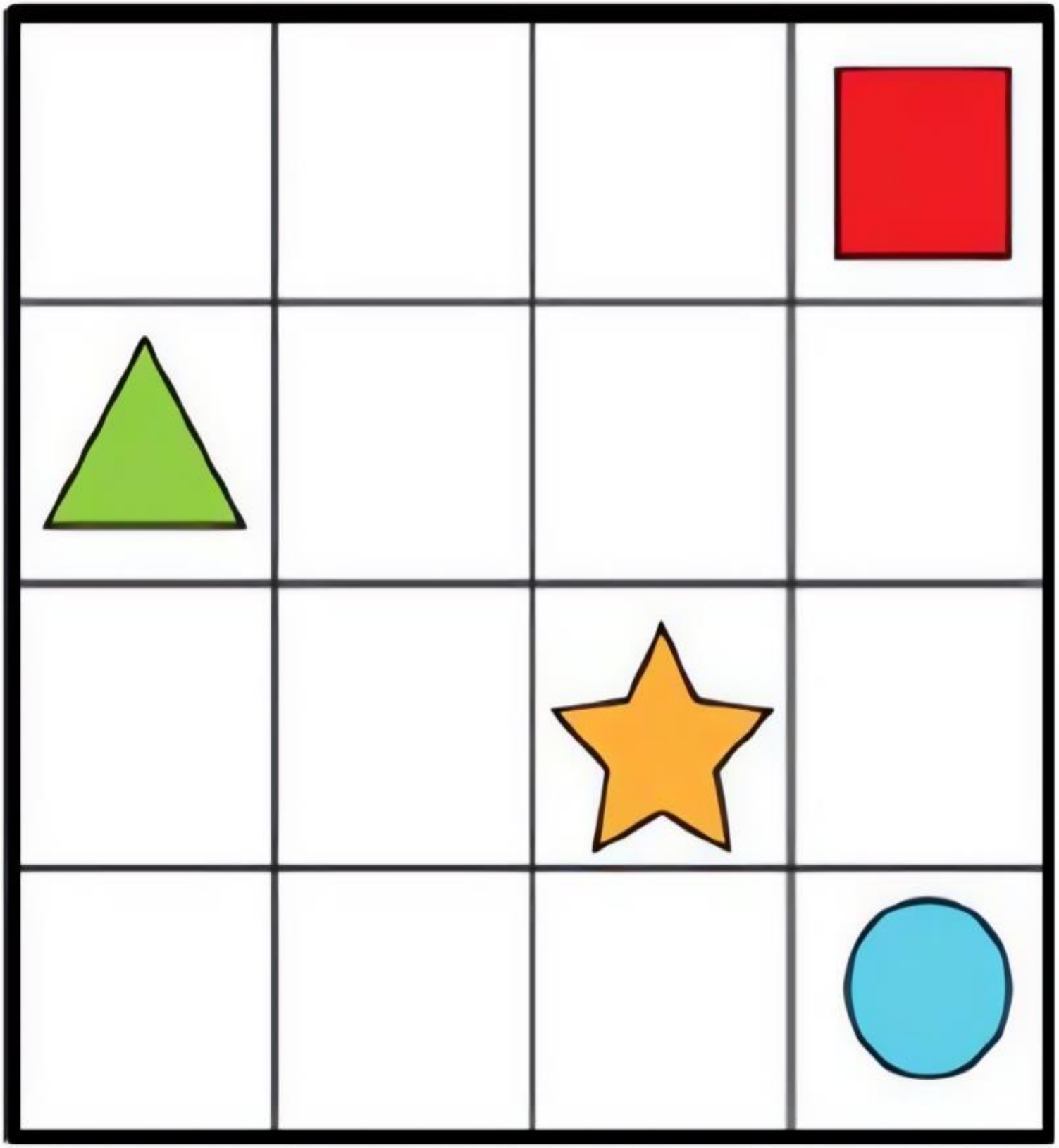






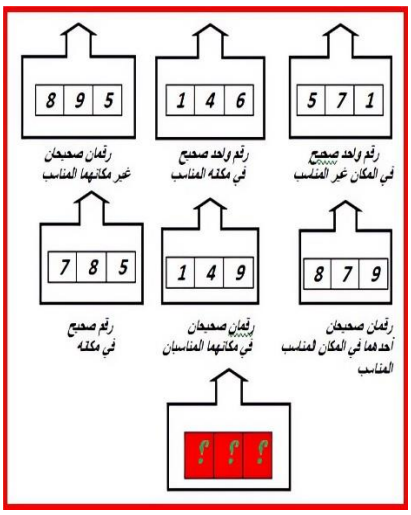


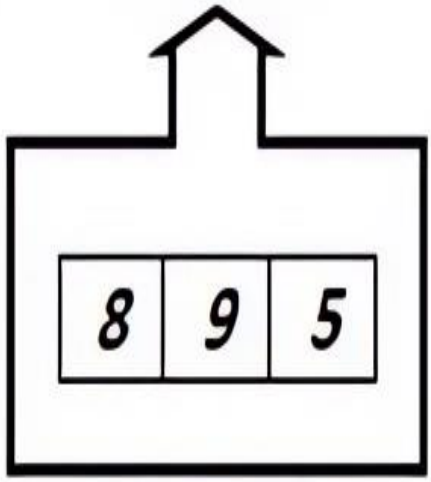




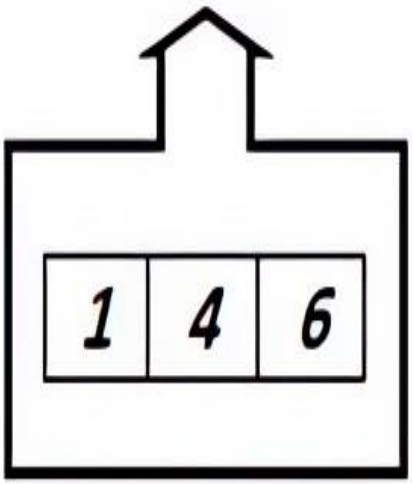
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :30
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : الرقم السري أو مفتاح الباب	المدة : 30د

الهدف التعلمي: التحكم في حل المشكلات وفهمها ، وضع فرضيات والتأكد من صحتها.

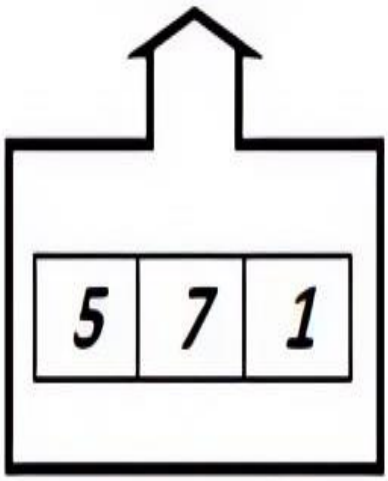
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الزمن المخصص لكل فترة. تقبل فرضيتين لكل باب أي محاولتين. يجب الاستعانة بالمفاتيح 6.
خطوات اللعبة	لفتح قفل باب تحتاج إلى رقم سري مكون من: ثلاثة أرقام موجودة ضمن الأعداد المكتوبة تحت كل قفل في الأسفل. نستعين بالمفاتيح الأخرى وتعليماتها. 
التعليمة	دقق النظر في اللوحة التي أمامك ثم اقرأ ما كتب تحت كل قفل، واستنتج الأرقام السرية لفتح القفل.
العرض والمناقشة	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 الفائزين الأوائل الثلاث، مع تشجيع بقية اللاعبين المشاركين في اللعبة.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس صحيح.
التقييم	- لعبة مميزة وممتعة، فيها الكثير من التحدي. - تستهدف تنمية مهارات التفكير المنطقي. تساعد على تحسين الذاكرة والقدرة على ربط الأفكار وتكوين الاستنتاجات.... الخ



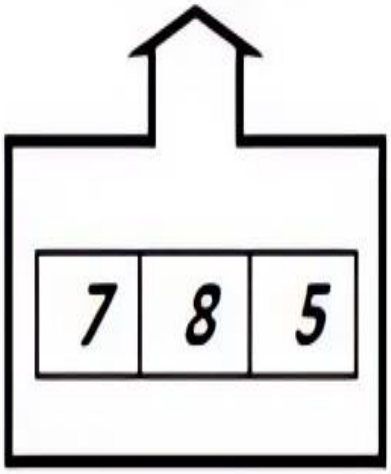
رقمان صحيحان
غير مكانهما المناسب



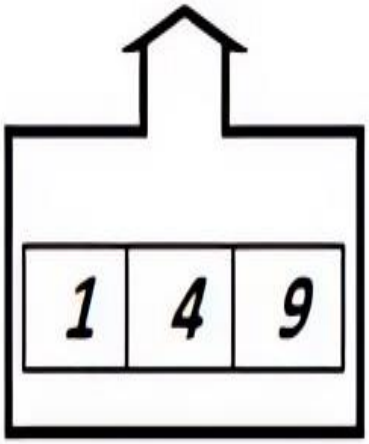
رقم واحد صحيح
في مكانه المناسب



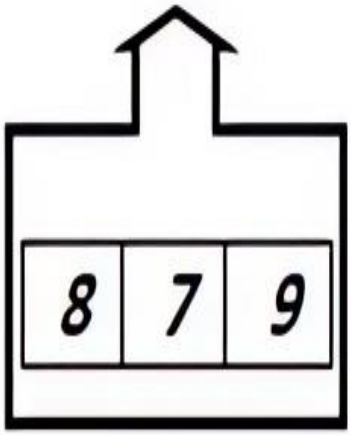
رقم واحد صحيح
في المكان غير المناسب



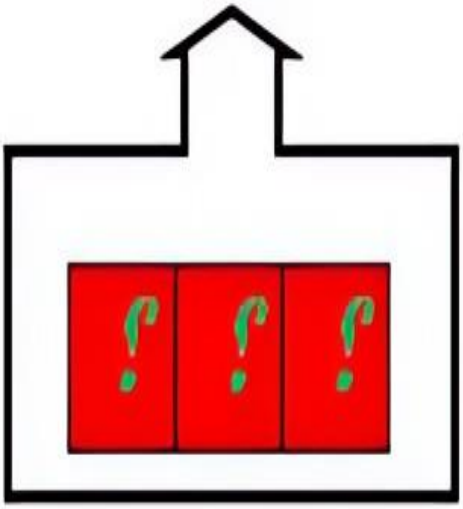
رقم صحيح
في مكانه



رقمان صحيحان
في مكانهما المناسبان



رقمان صحيحان
أحدهما في المكان المناسب
المناسب



الرقم السري

2	9	1

رقم صحيح في المكان الصحيح

2	4	5

رقم صحيح في المكان الخطأ

4	6	3

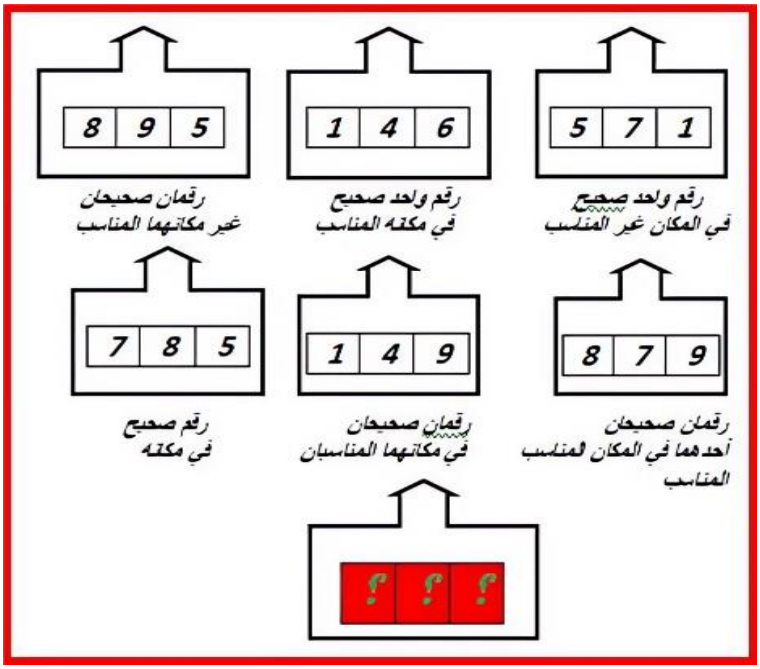
رقمين صحيحين في المكان الخطأ

5	7	8

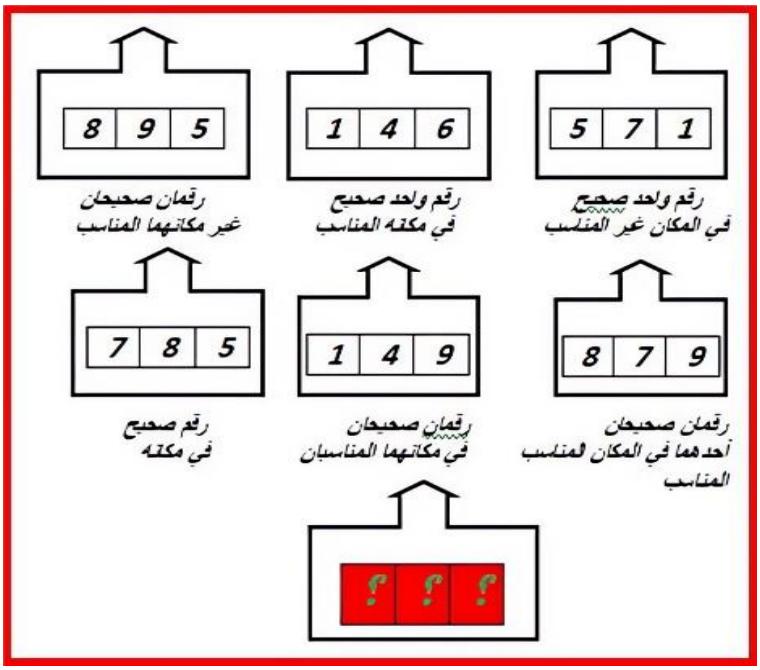
جميع الأرقام غير صحيحة

5	6	9

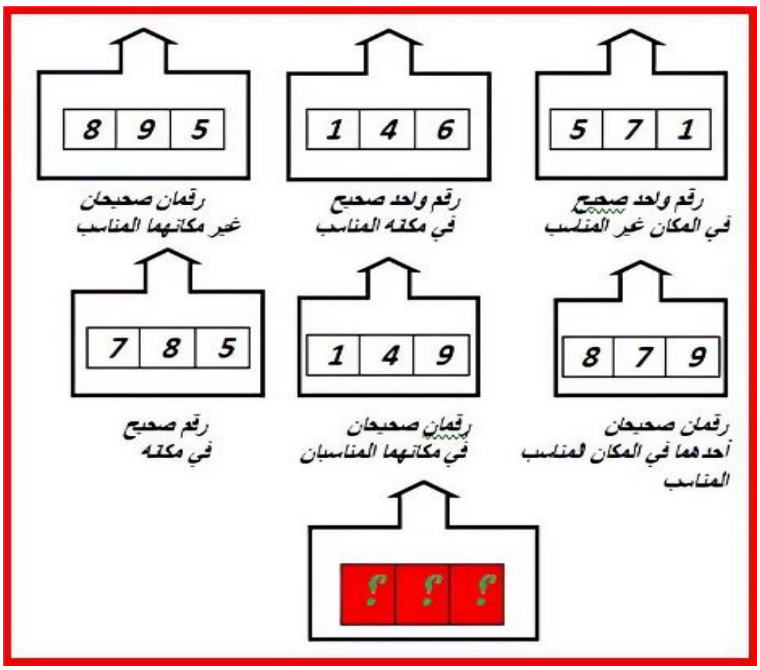
رقم صحيح في المكان الخطأ


5 7 1
رقم واحد صحيح
في المكان غير المناسب
1 4 6
رقم واحد صحيح
في مكانه المناسب
8 9 5
رقمان صحيحان
غير مكانهما المناسب
8 7 9
رقمان صحيحان
أحدهما في المكان المناسب
1 4 9
رقمان صحيحان
في مكانهما المناسبان
7 8 5
رقم صحيح
في مكانه
? ? ?

الرقم السري
2 9 1
رقم صحيح في المكان الصحيح
2 4 5
رقم صحيح في المكان الخطأ
4 6 3
رقمين صحيحين في المكان الخطأ
5 7 8
جميع الأرقام غير صحيحة
5 6 9
رقم صحيح في المكان الخطأ


5 7 1
رقم واحد صحيح
في المكان غير المناسب
1 4 6
رقم واحد صحيح
في مكانه المناسب
8 9 5
رقمان صحيحان
غير مكانهما المناسب
8 7 9
رقمان صحيحان
أحدهما في المكان المناسب
1 4 9
رقمان صحيحان
في مكانهما المناسبان
7 8 5
رقم صحيح
في مكانه
? ? ?

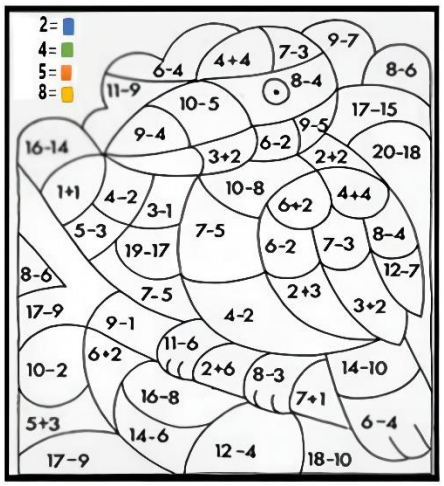
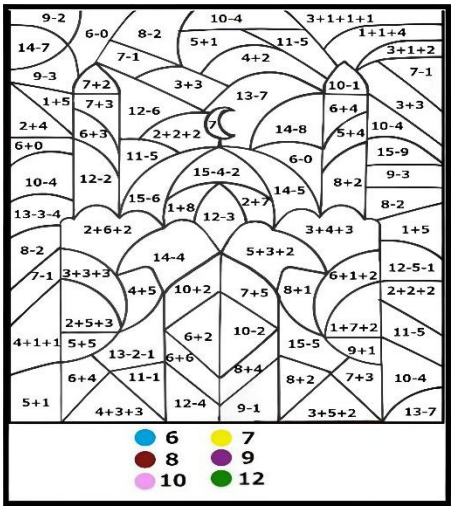
الرقم السري
2 9 1
رقم صحيح في المكان الصحيح
2 4 5
رقم صحيح في المكان الخطأ
4 6 3
رقمين صحيحين في المكان الخطأ
5 7 8
جميع الأرقام غير صحيحة
5 6 9
رقم صحيح في المكان الخطأ

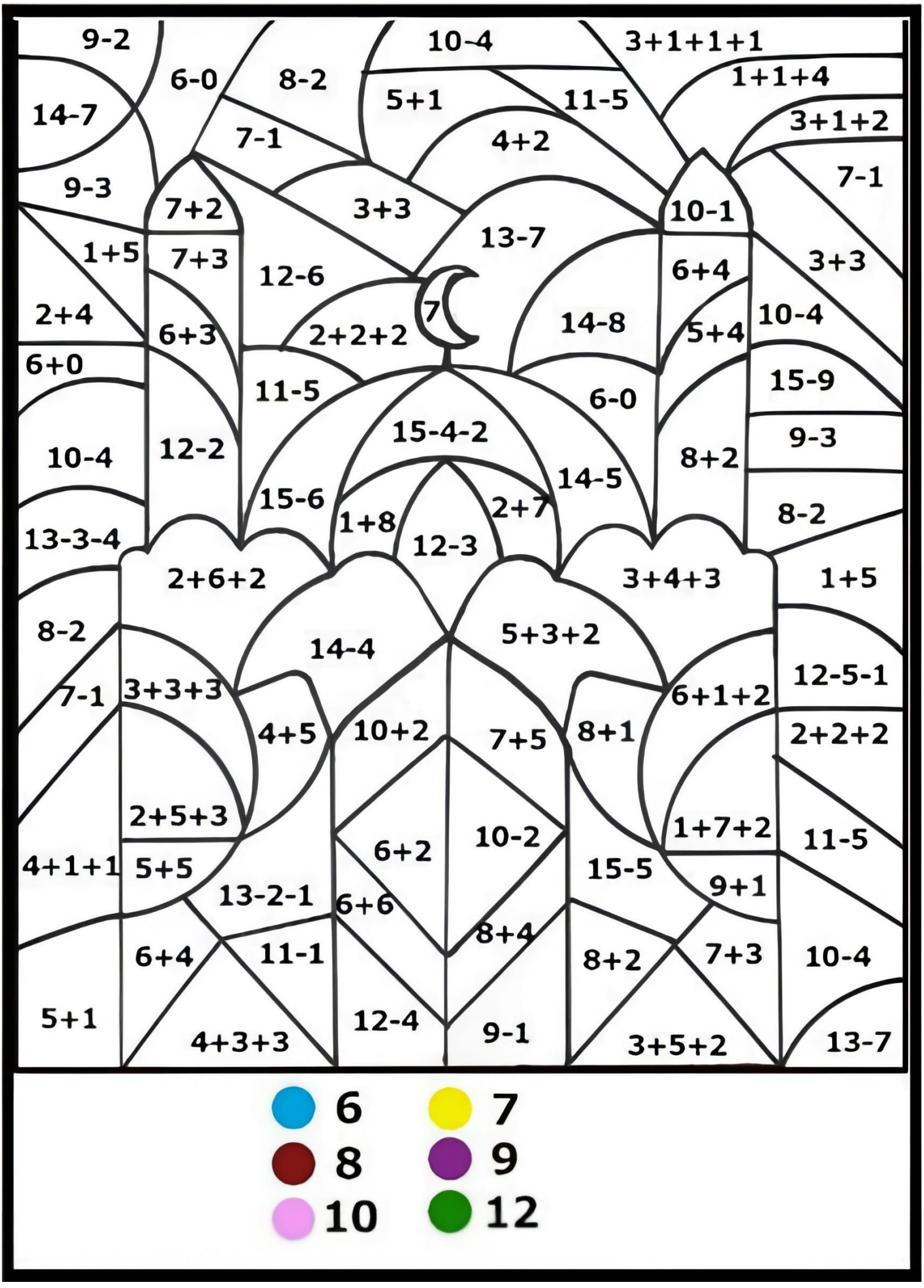

5 7 1
رقم واحد صحيح
في المكان غير المناسب
1 4 6
رقم واحد صحيح
في مكانه المناسب
8 9 5
رقمان صحيحان
غير مكانهما المناسب
8 7 9
رقمان صحيحان
أحدهما في المكان المناسب
1 4 9
رقمان صحيحان
في مكانهما المناسبان
7 8 5
رقم صحيح
في مكانه
? ? ?

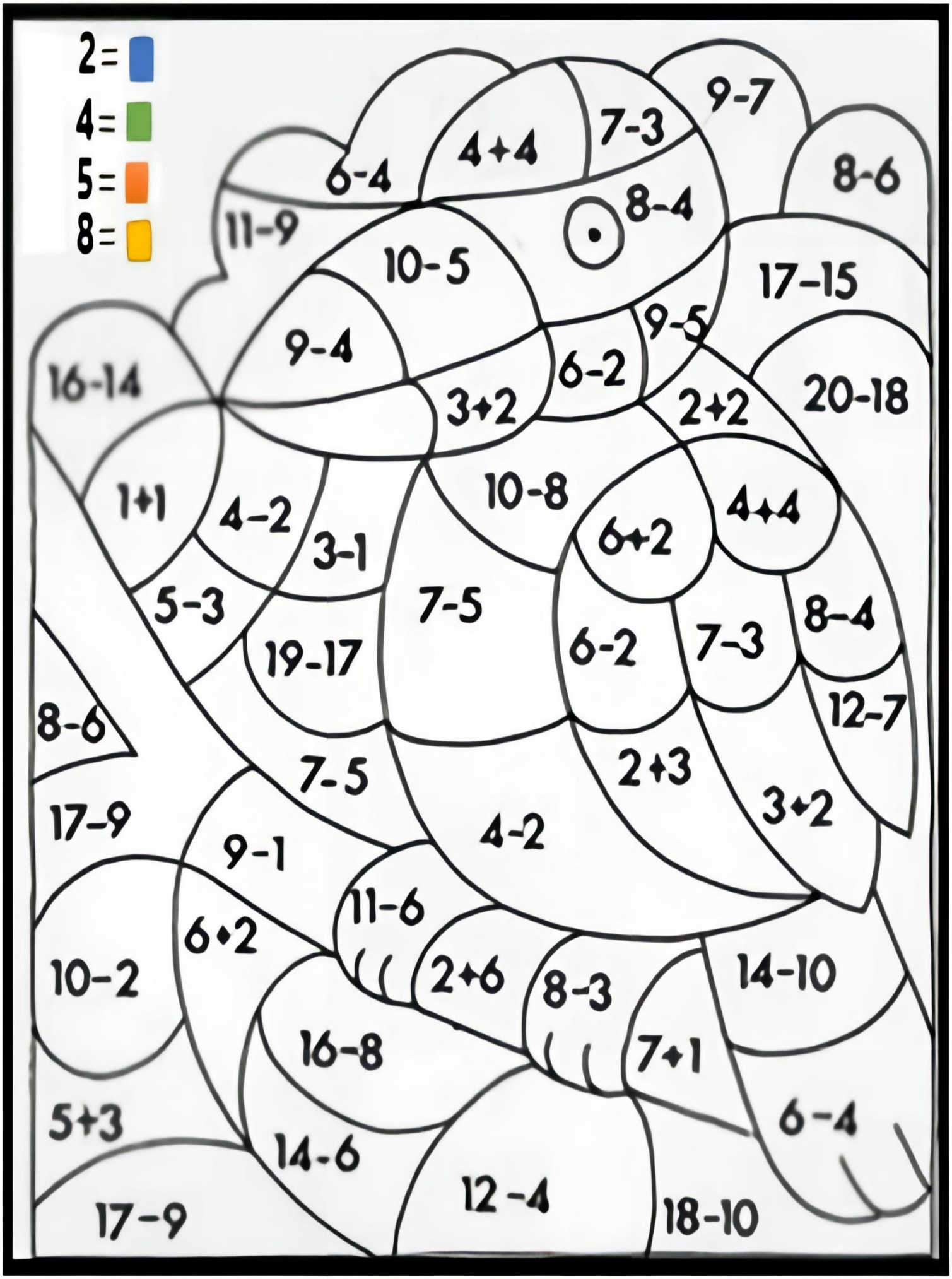
الرقم السري
2 9 1
رقم صحيح في المكان الصحيح
2 4 5
رقم صحيح في المكان الخطأ
4 6 3
رقمين صحيحين في المكان الخطأ
5 7 8
جميع الأرقام غير صحيحة
5 6 9
رقم صحيح في المكان الخطأ

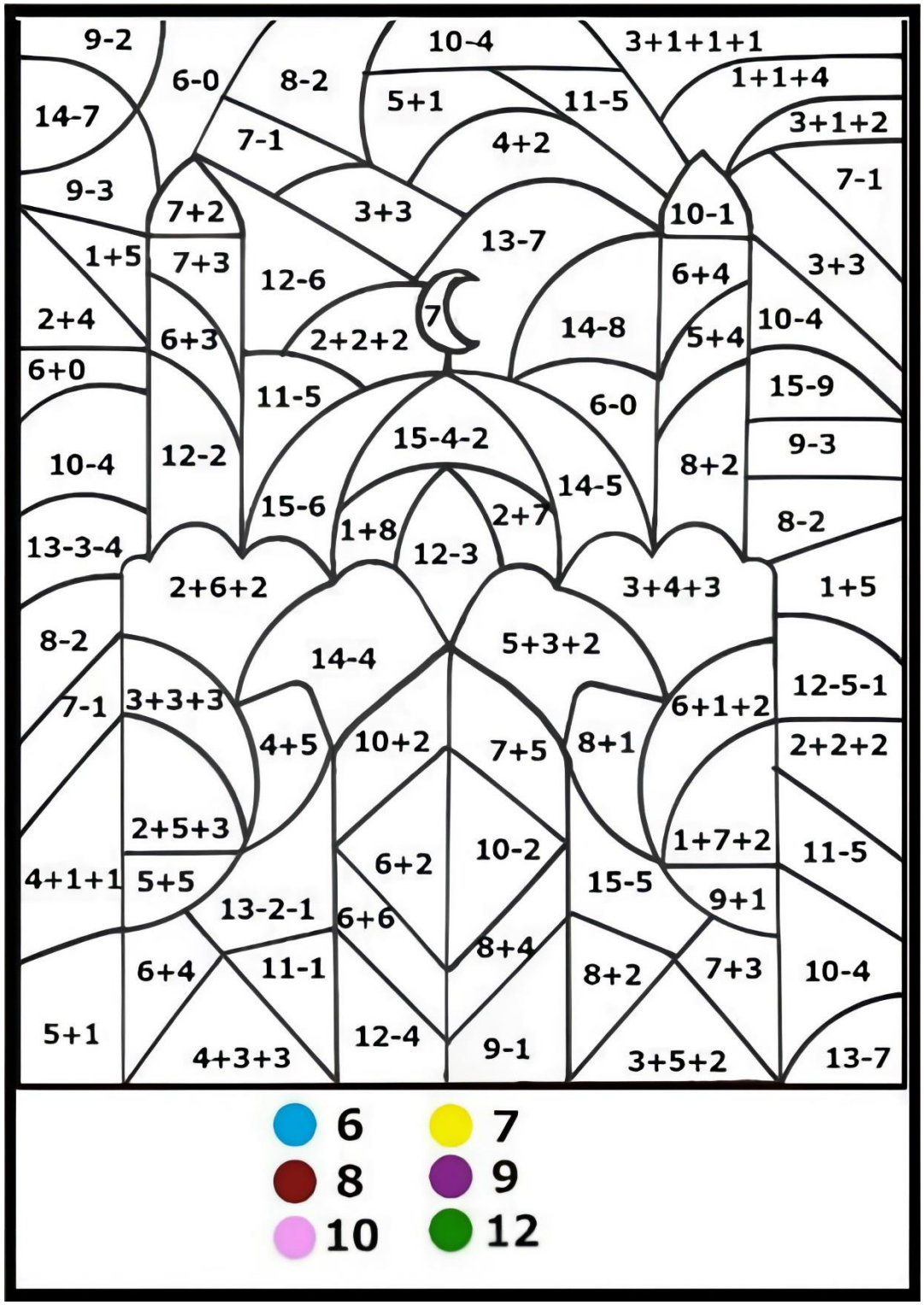
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :31
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : ألون وأكتشف	المدة : 30د

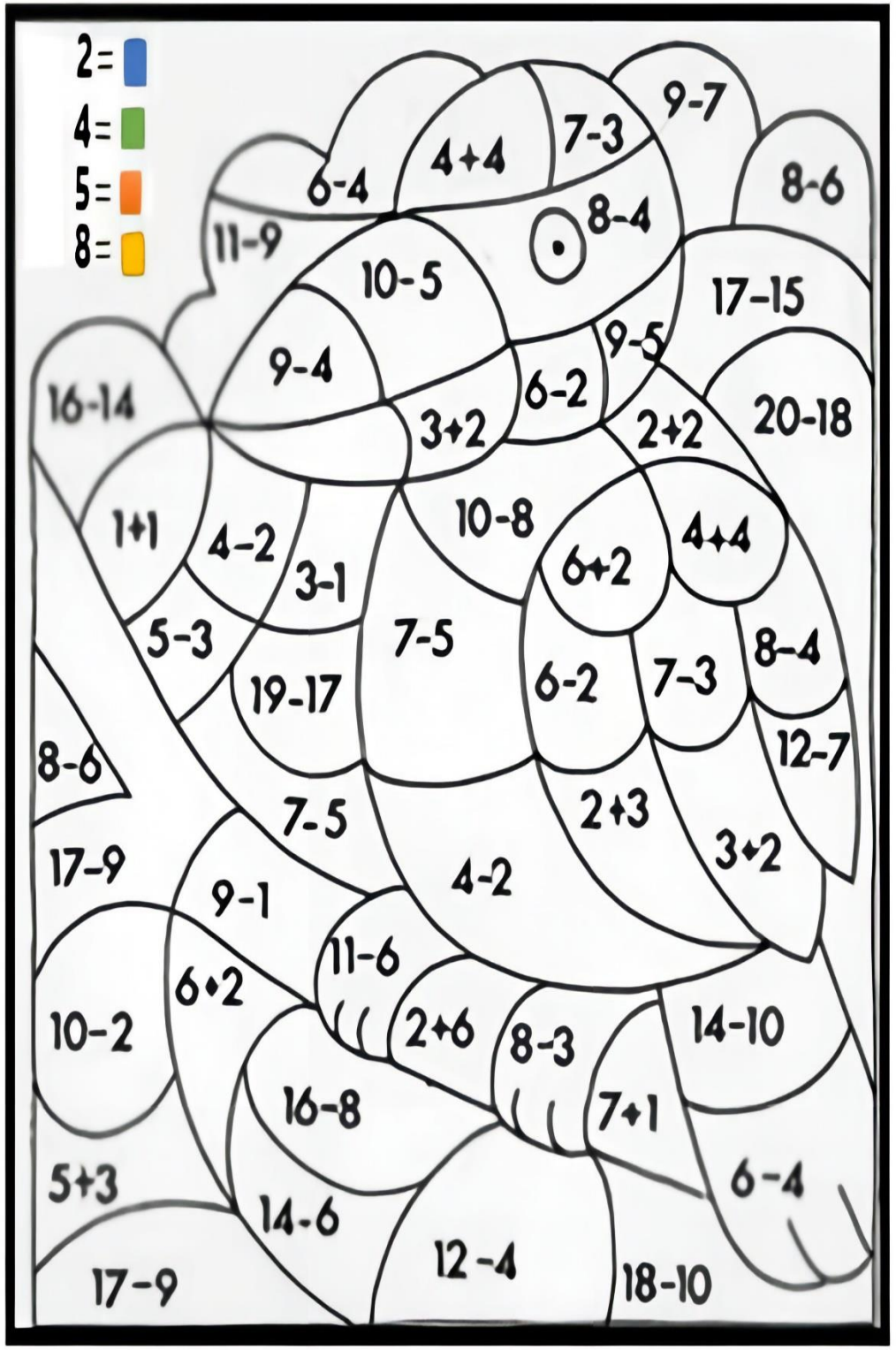
الهدف التعلمي: تطوير المهارات الحسية والحركية الدقيق وتنمية الخيال والإبداع

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الوقت المخصص لذلك. مطابقة النتيجة باللون المناسب في النموذج اللوني الرقمي احترام تقنيات التلوين.
خطوات اللعبة	توزيع الصورة المقصودة للرسم وتحضير الوسائل وقراءة الأعداد الأصغر من 100. تعيين ضمن مجال معين من الأعداد. إلقاء نظرة على الصورة وتحديد الأجزاء المختلفة، التي تحتوي على عمليات حسابية (عدد الأجزاء ذكر نوع العمليات الحسابية الموجودة. مناقشة الدليل اللوني وتسمية الألوان وعلاقتها بالألوان الأخرى.... الخ حل كل عملية حسابية وكتابة الناتج بجانبها إذا لزم الأمر. مطابقة الناتج مع اللون في المفتاح اللوني. تلوين الجزء باللون المناسب. تكرار العملية حتى تكتمل الصورة وتصبح ملونة بشكل كامل. - توجيه اللاعبين لبدء تلوين الأشكال باللون المناسب. 
التعليمة	ليك صورة لمجموعة من الأرقام والعمليات، قم بتلوين كل مساحة باللون المناسب حسب النتيجة المستخلصة والمبينة في المفتاح بأعلى الصورة.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتلصيق أحسن3 رسومات ملونة في ركن الفنان الصغير بالقسم ولا تهمل الإشادة بكل مجهودات بقية اللاعبين. التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	تعزز لدى اللاعبين التركيز والانتباه لتلوين الأشكال والأماكن الصحيحة. تساعد الطفل على تطوير المهارات المعرفية وتنمي المهارات التواصلية من خلال تبادل الأفكار والألوان، كما تساعد على تحسين مهارات التعاون والمشاركة.


9-2
6-0
8-2
10-4
3+1+1+1
1+1+4
14-7
5+1
11-5
3+1+2
7-1
4+2
9-3
7+2
3+3
10-1
7-1
1+5
7+3
13-7
12-6
6+4
3+3
2+4
7
14-8
10-4
6+3
2+2+2
5+4
6+0
11-5
6-0
15-9
15-4-2
9-3
10-4
12-2
8+2
14-5
15-6
2+7
8-2
1+8
12-3
13-3-4
2+6+2
3+4+3
1+5
8-2
5+3+2
14-4
12-5-1
7-1
3+3+3
6+1+2
4+5
10+2
7+5
8+1
2+2+2
2+5+3
1+7+2
10-2
11-5
6+2
4+1+1
5+5
15-5
9+1
13-2-1
6+6
8+4
6+4
11-1
8+2
7+3
10-4
5+1
12-4
9-1
4+3+3
3+5+2
13-7
6
7
8
9
10
12

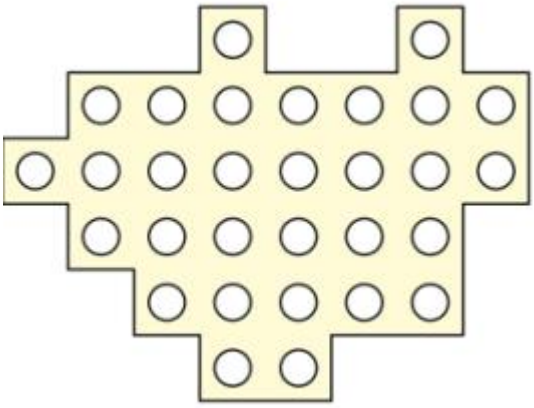
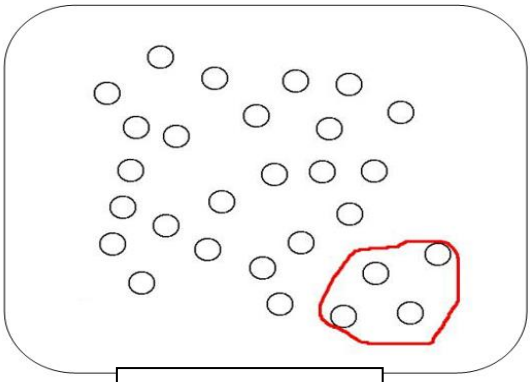

2=
4=
5=
8=
9-7
7-3
4+4
6-4
8-6
8-4
11-9
10-5
17-15
9-5
9-4
6-2
16-14
3+2
2+2
20-18
1+1
4-2
10-8
4+4
6+2
3-1
5-3
7-5
8-4
6-2
7-3
19-17
12-7
8-6
2+3
7-5
3+2
17-9
4-2
9-1
11-6
6+2
10-2
2+6
8-3
14-10
16-8
7+1
5+3
6-4
14-6
12-4
17-9
18-10

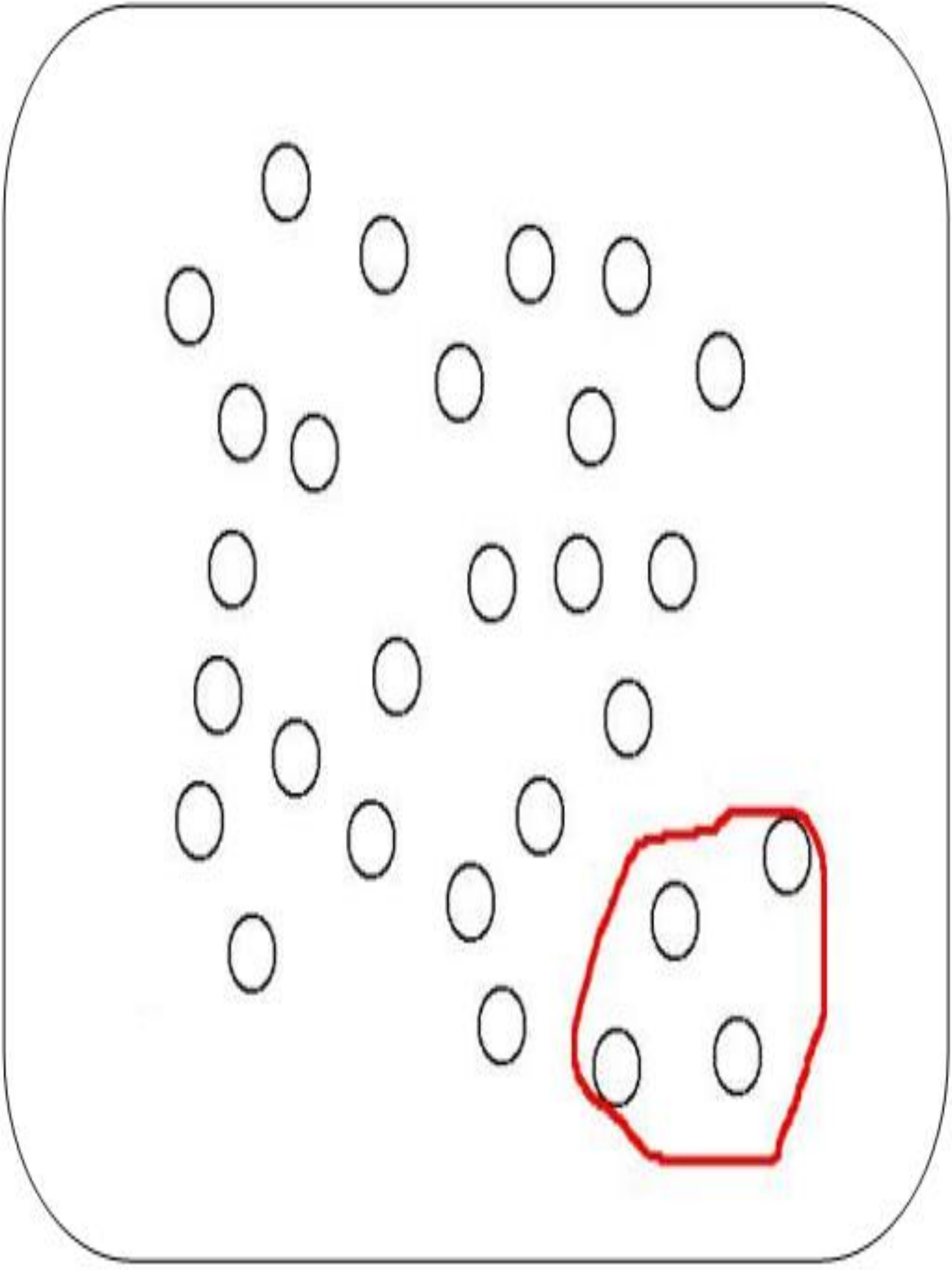

9-2
6-0
8-2
10-4
3+1+1+1
1+1+4
14-7
5+1
11-5
3+1+2
7-1
4+2
7-1
9-3
7+2
3+3
10-1
13-7
1+5
7+3
12-6
6+4
3+3
2+4
7
14-8
5+4
10-4
6+3
2+2+2
6+0
11-5
15-9
6-0
10-4
15-4-2
9-3
12-2
8+2
14-5
15-6
1+8
2+7
8-2
13-3-4
12-3
2+6+2
3+4+3
1+5
8-2
14-4
5+3+2
12-5-1
7-1
3+3+3
6+1+2
4+5
10+2
7+5
8+1
2+2+2
2+5+3
6+2
10-2
1+7+2
11-5
4+1+1
5+5
15-5
9+1
13-2-1
6+6
8+4
6+4
11-1
8+2
7+3
10-4
5+1
12-4
9-1
3+5+2
13-7
6
7
8
9
10
12

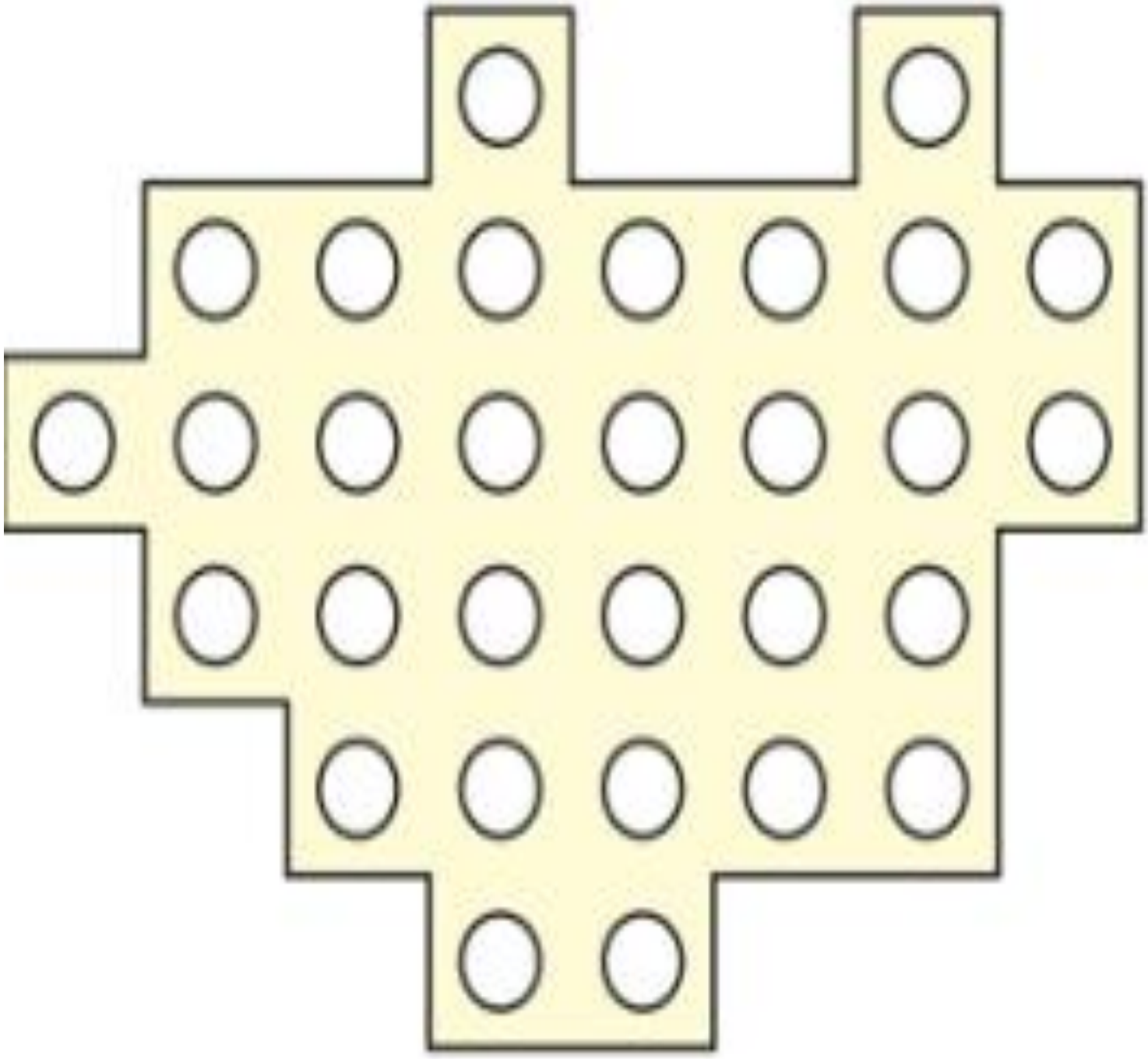

2=
4=
5=
8=
9-7
7-3
4+4
6-4
8-6
8-4
11-9
10-5
17-15
9-5
9-4
6-2
16-14
3+2
2+2
20-18
1+1
10-8
4-2
4+4
6+2
3-1
5-3
7-5
8-4
19-17
6-2
7-3
12-7
8-6
2+3
7-5
3+2
17-9
4-2
9-1
11-6
6+2
10-2
2+6
8-3
14-10
16-8
7+1
5+3
6-4
14-6
12-4
17-9
18-10

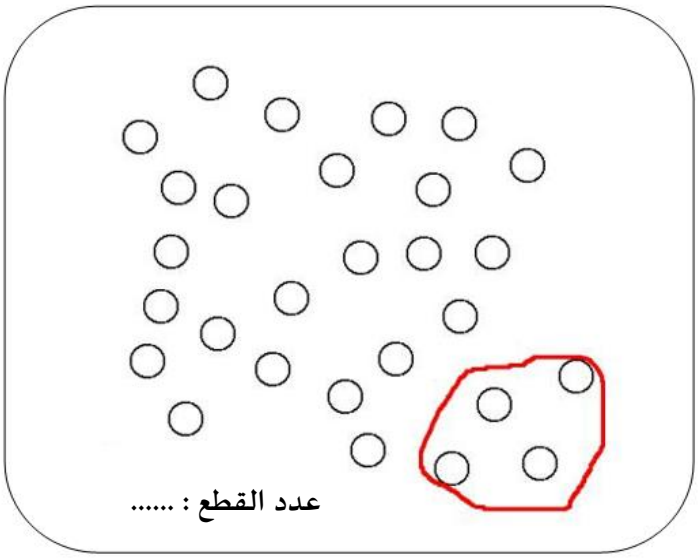
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	الأسبوع :32
طريقة اللعب : فردي أو جماعي	الحصة :01
المحتوى : قطعة الجبن العملاقة	المدة : 30د

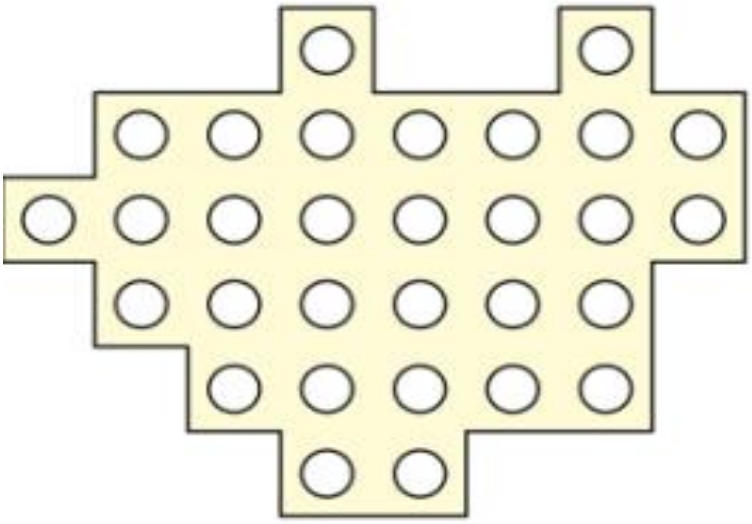
الهدف التعلمي: تدريب اللاعبين على التفكير للوصول إلى الهدف.

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	يمثل الشكل التالي قطعة جبن عملاقة مكونة من خمس قطع. في كل قطعة ستة ثغور. تشكل قطعة الجبن العملاقة برسم حدود كل قطعة. يسمح للأعب بمحاولة خطأ واحدة فقط.
خطوات اللعبة	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 
التعليمة	إليك قطعة الجبن العملاقة، قم برسم حدودها باستخدام قلم الرصاص، ثم قسمها إلى 5 قطع بحيث تحتوي كل قطعة على 6 ثغور وتلوينها بألوان مختلفة.
العرض والمناقشة	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 الأول بتاج مع تشجيع وتحفيز كل اللاعبين.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.  عدد القطع : .....
التقييم	تساعد اللعبة اللاعبين على فهم المفاهيم الرياضية من خلال التعامل مع الأشكال والأحجام. تشجع اللعبة على التعاون والعمل الجماعي بين اللاعبين إذا لعبت جماعة.

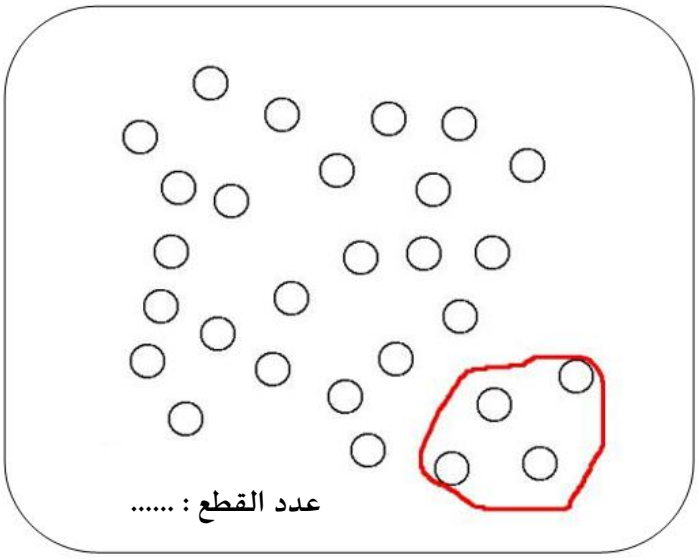


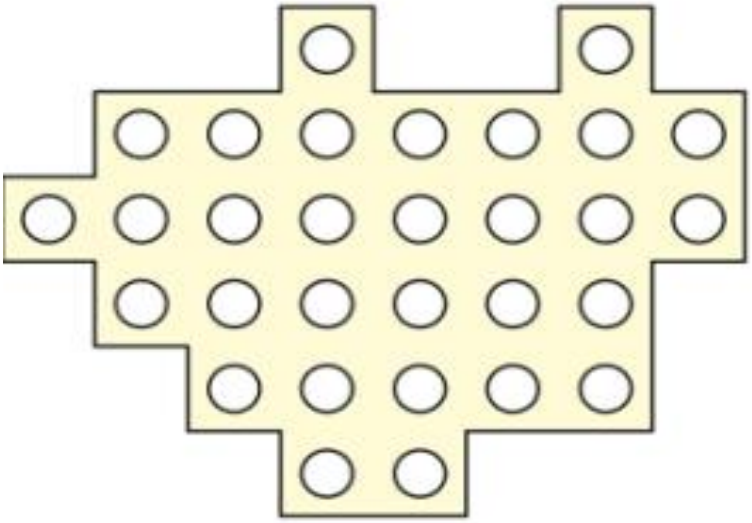



عدد القطع : .....

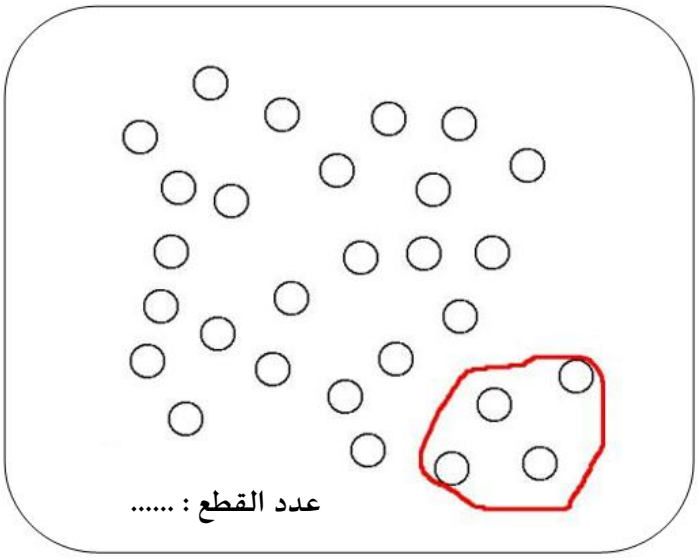


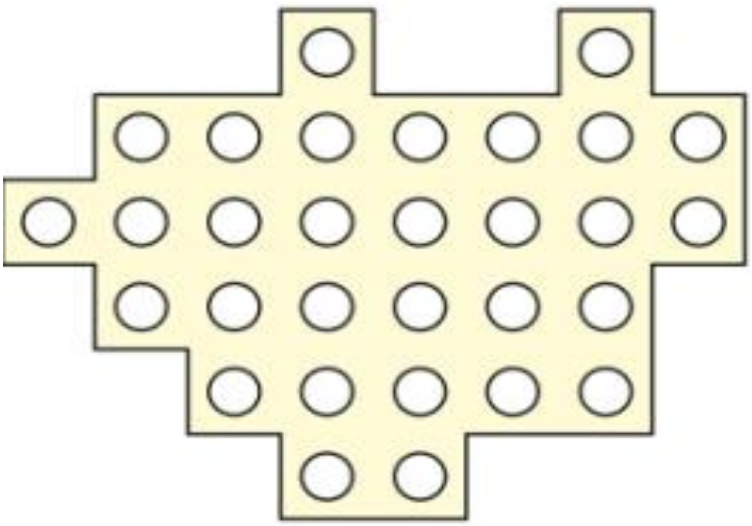
.....


عدد القطع : .....



.....

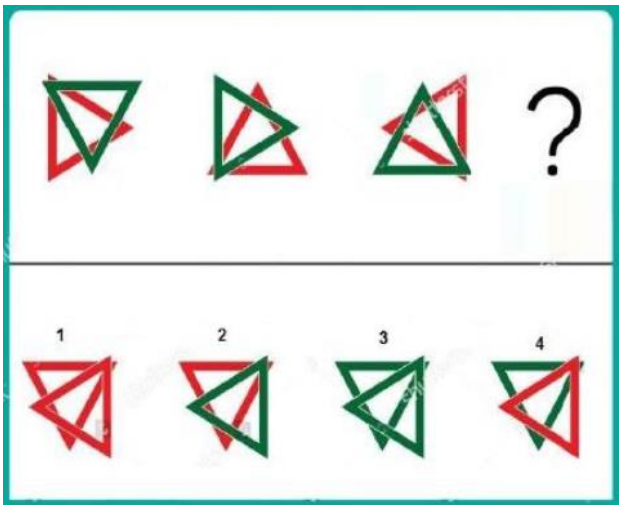
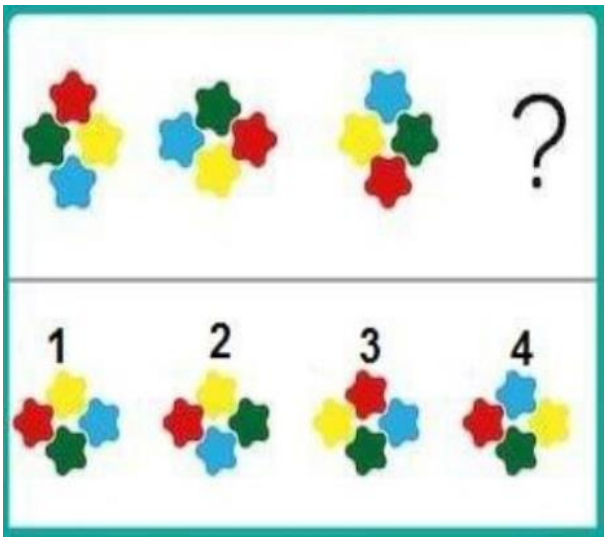

عدد القطع : .....

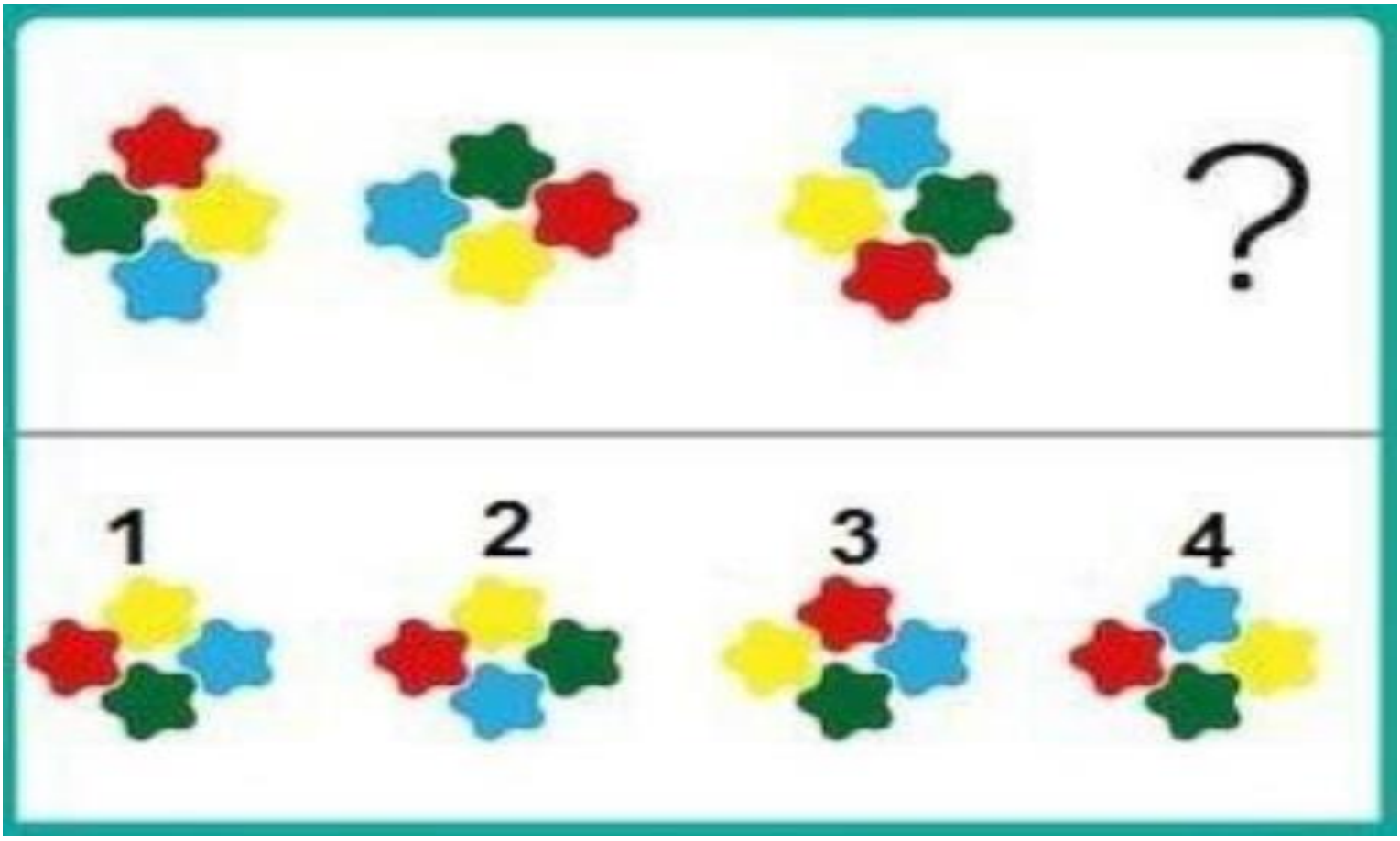


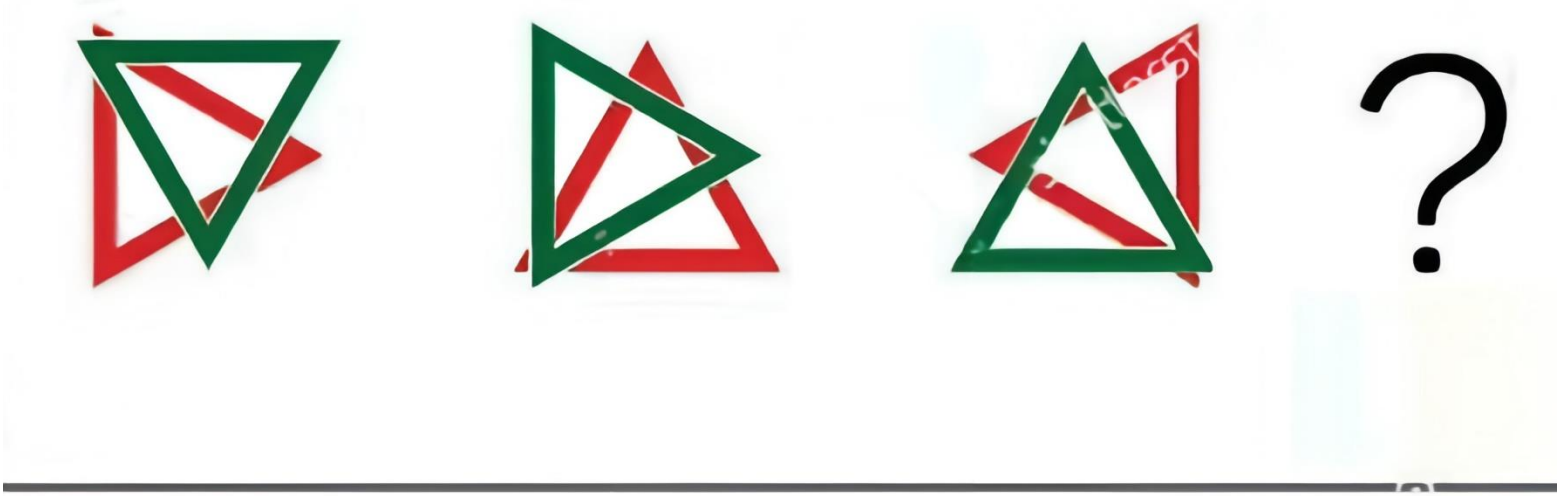
.....

الألعاب الرياضياتية	**الفوج :** السنة 01 ابتدائي
الميدان : تنظيم معطيات	**الأسبوع :**33
طريقة اللعب : فردي	**الحصة :**01
المحتوى : اختيار الجواب الصحيح	**المدة :** 30د

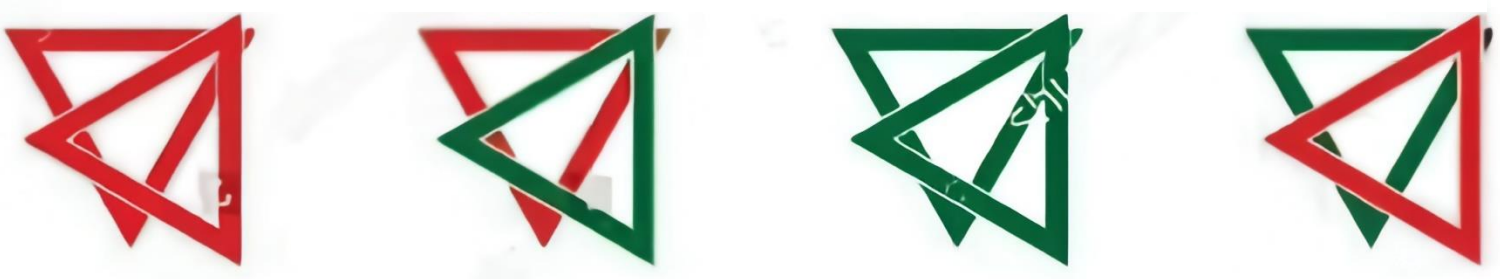
الهدف التعلمي: تعزيز الفهم والتفكير الإبداعي

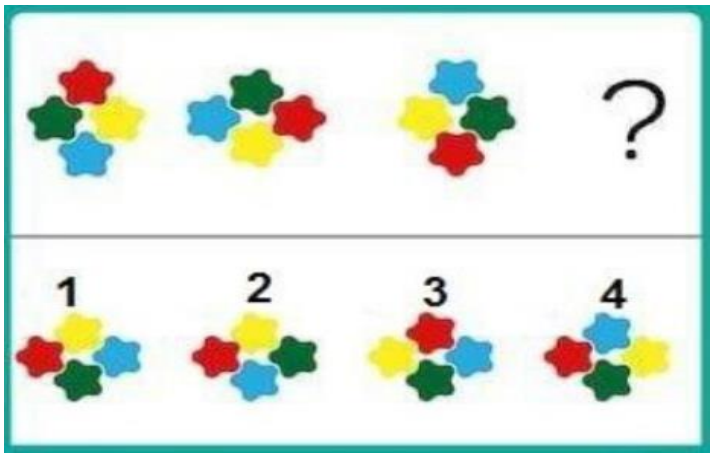
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم. احترام الزمن المخصص للعبة. يتوجب على اللاعب اختيار الإجابة الصحيحة من بين الخيارات.
خطوات اللعبة	تلعب في القسم أو في الساحة. التركيز والانتباه اختيار الجواب الصحيح من بين الاختيارات العديدة. يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم. 
التعليمة	لاحظ رسومات الأشكال المرقمة من 1 إلى 4 أسفل ورقة العمل، ثم اختر الشكل المناسب منها وضعه مكان علامة الاستفهام
العرض والمناقشة	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.

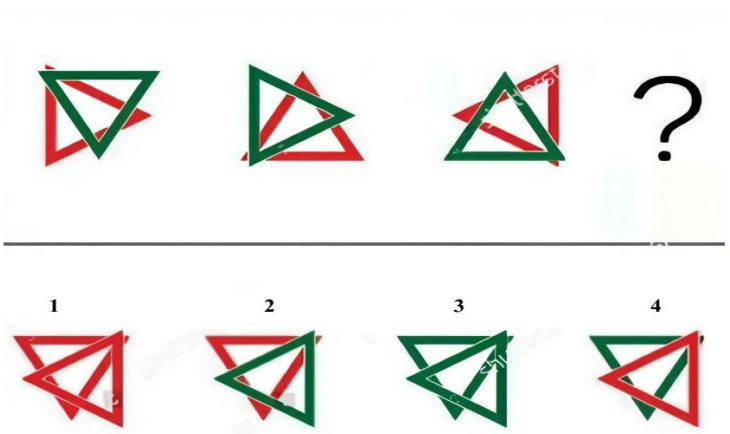


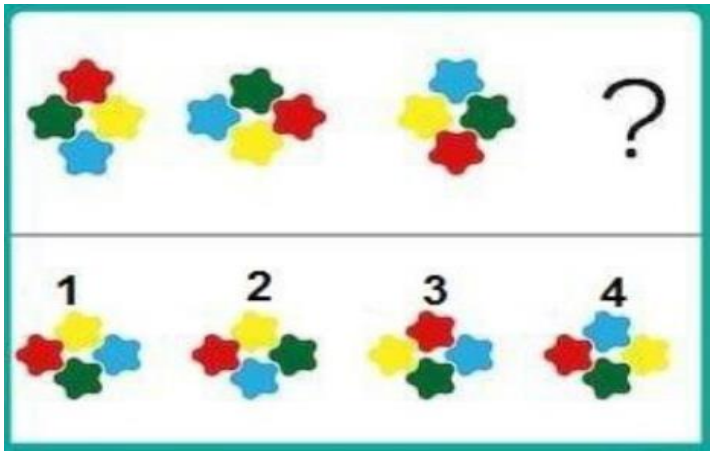


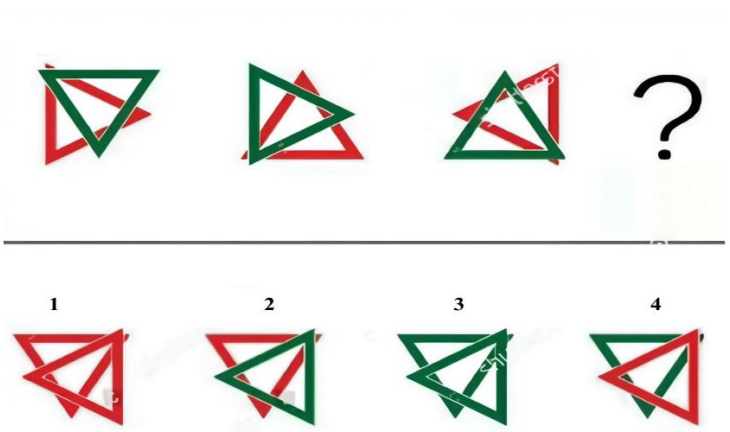
1 **2** **3** **4**

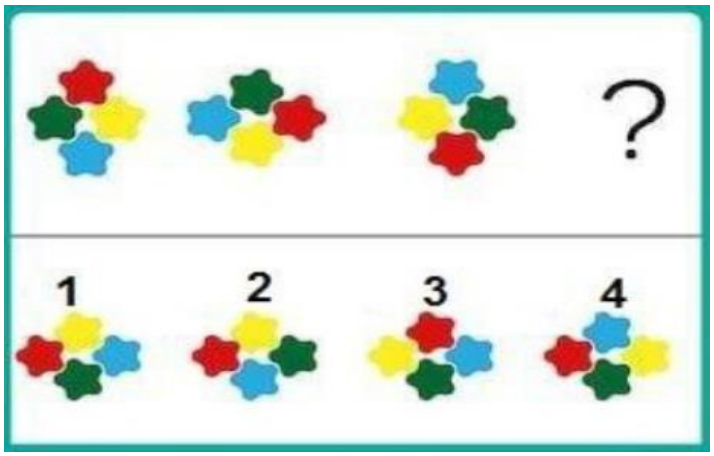


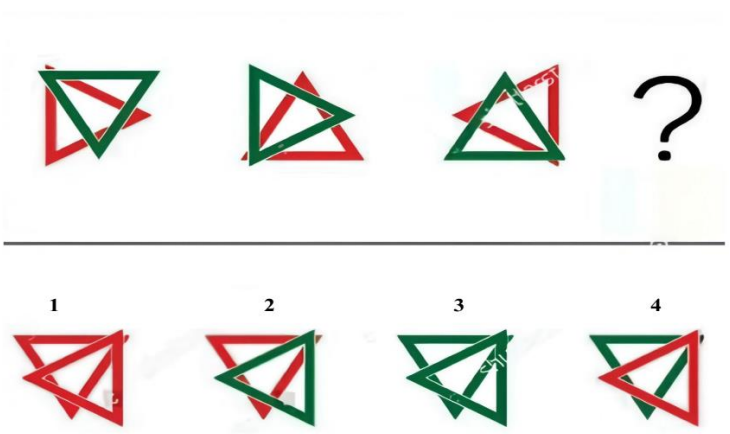

?
1
2
3
4

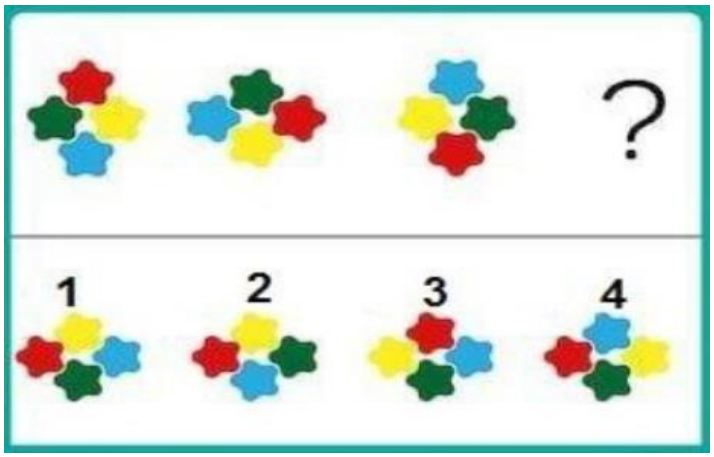

?
1
2
3
4

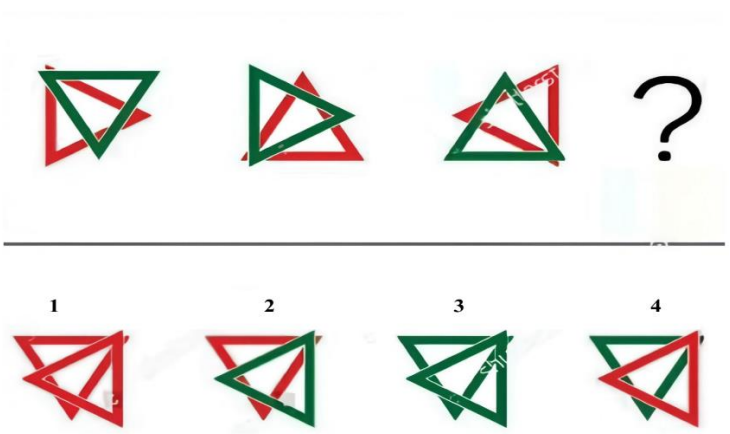

?
1
2
3
4


?
1
2
3
4


?
1
2
3
4

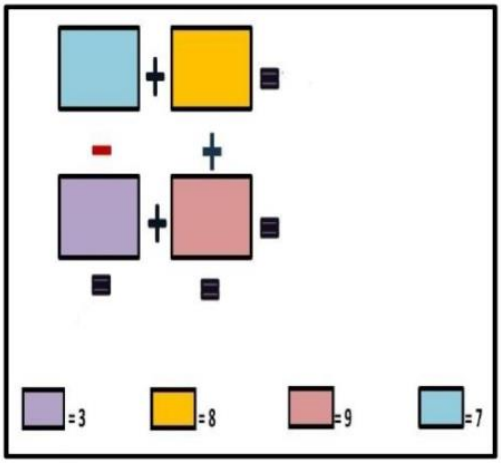
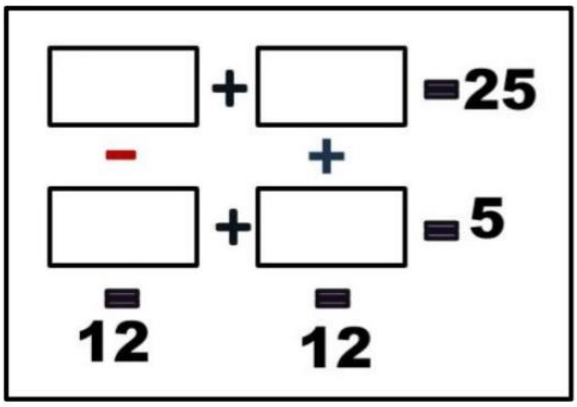

?
1
2
3
4

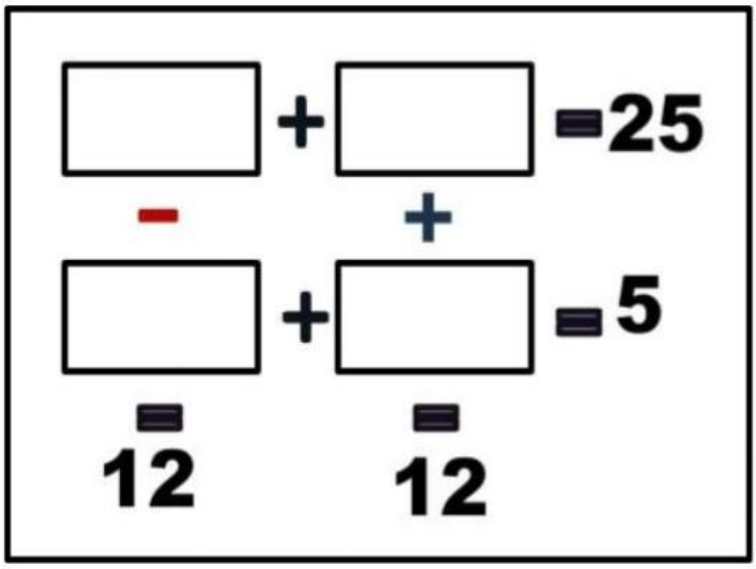

?
1
2
3
4

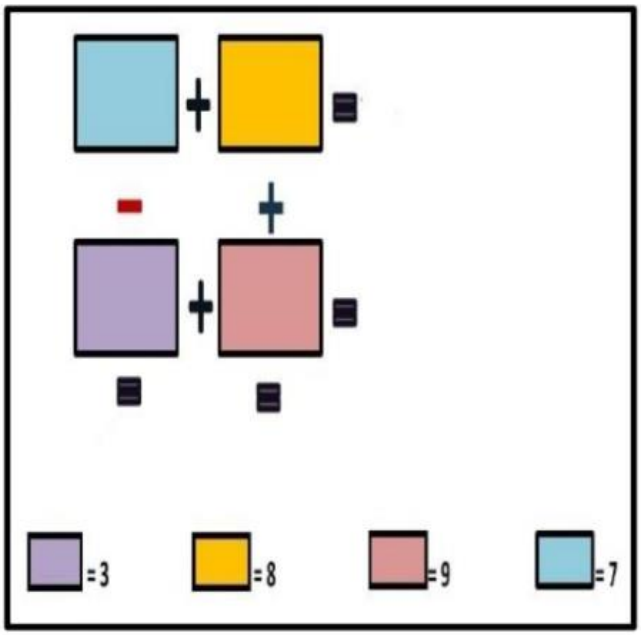

?
1
2
3
4

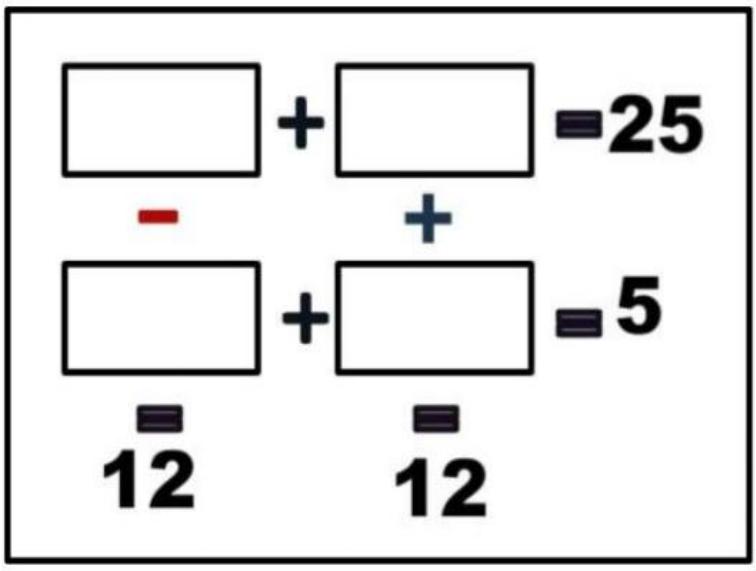
الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الأعداد والحساب	الأسبوع :34
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : الأرقام المتقاطعة	المدة : 30د

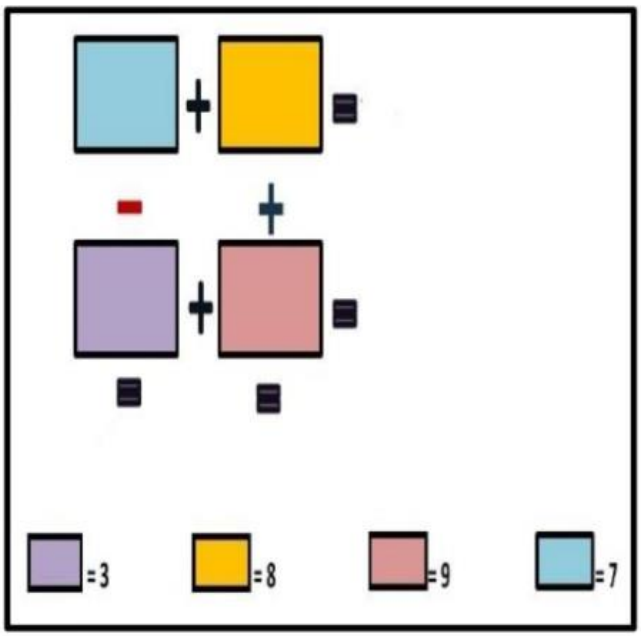
الهدف التعلمي: تعزيز مهارة العد تنمية مهارات الاستدلال المنطقي

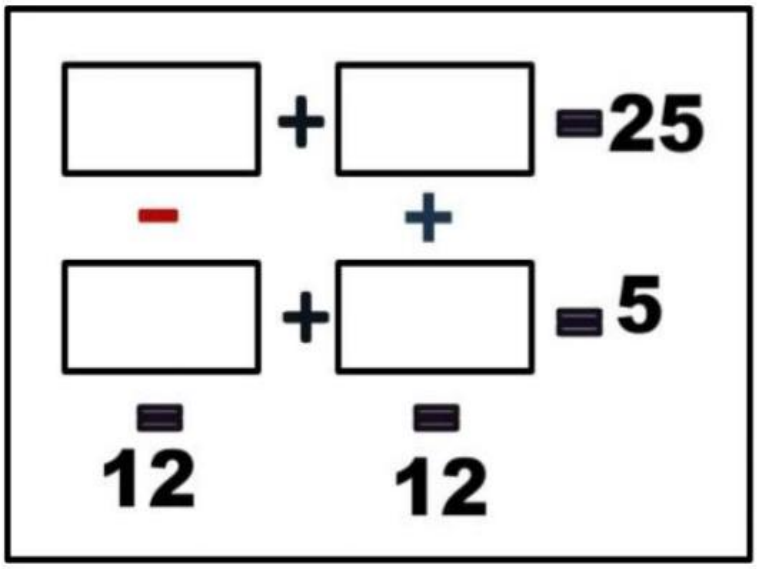
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	احترام الوقت المخصص لذلك. يقصى من يظهر نتيجته.
خطوات اللعبة	التعرف على نوع العملية الحسابية. إيجاد العلاقة بين الأعداد والنتائج المقابلة لها. 
التعليمة	إليك أرقام أسفل الصورة ممثلة ببطاقات ملونة، ضع العدد المناسب داخل كل بطاقة في العمليات وحساب الناتج.
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين، والعمل على تحفيز كل المشاركين، بدعم كل مجهوداتهم المبذولة.
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 يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الرياضية. تعزز اللعبة مهارات الحركات الدقيقة في استخدام القلم لملء المربعات. تجمع اللعبة بين المتعة والتحدي. تساعد اللاعبين على تحليل المعلومات وتطبيق قواعد محددة للوصول للحل الصحيح.

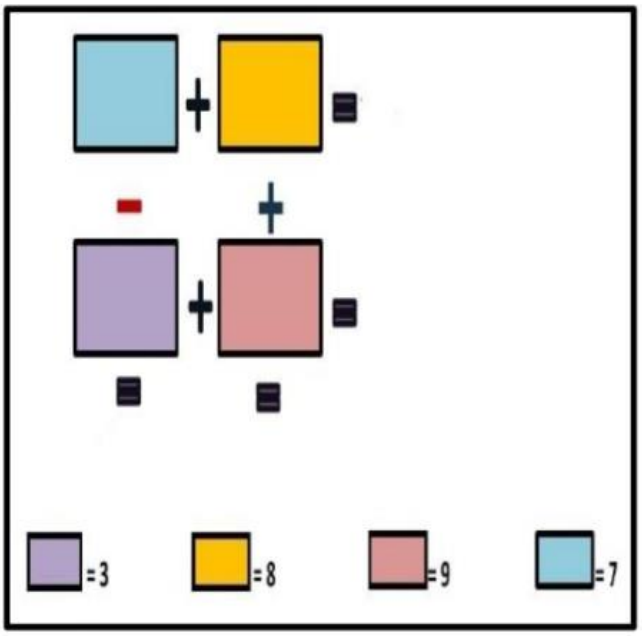

=25
=5
12
12


=3
=8
=9
=7


=25
=5
12
12

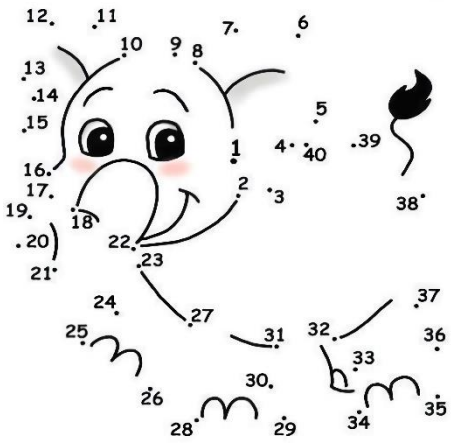
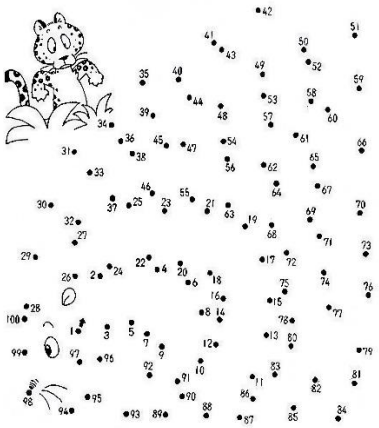

=3
=8
=9
=7

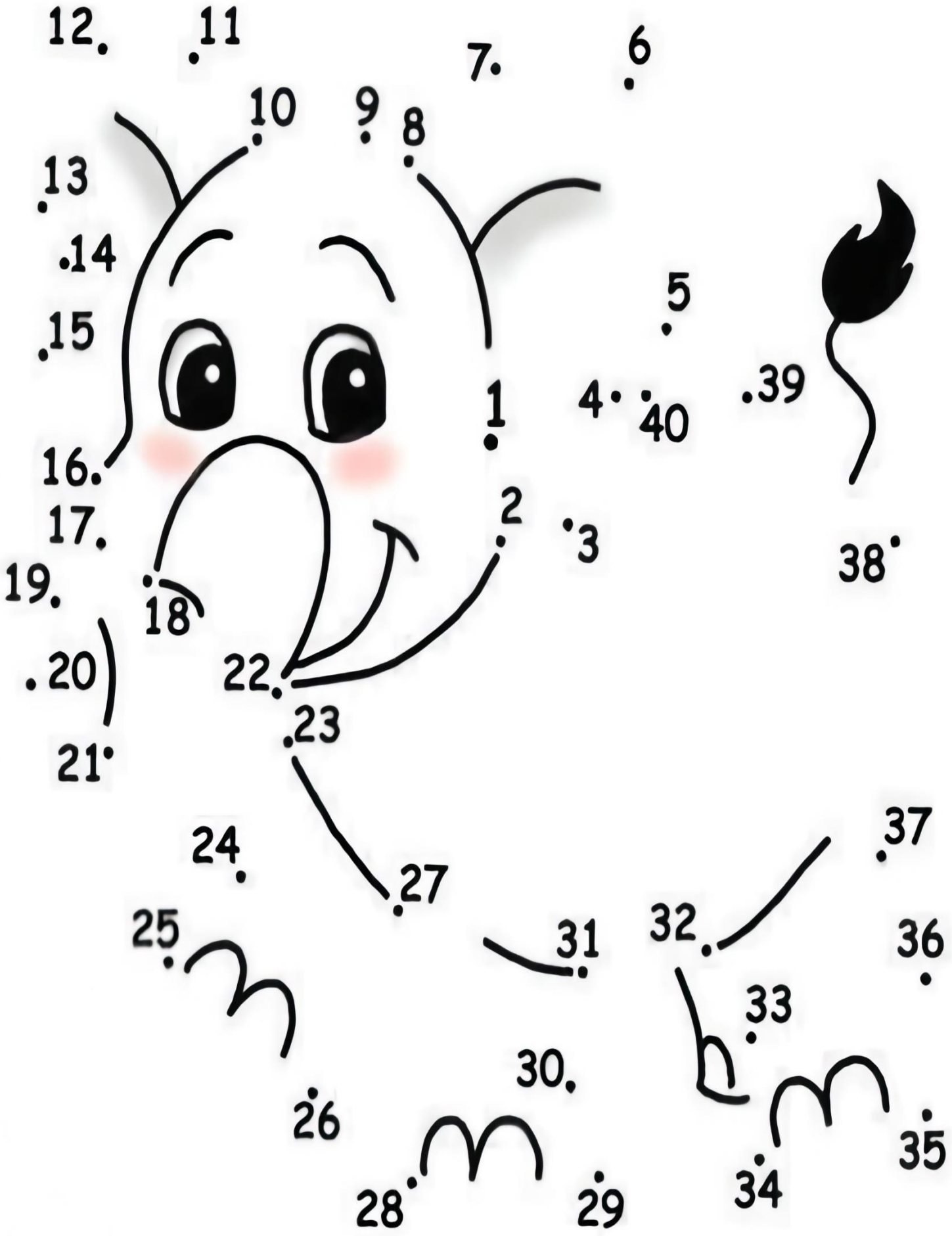

=25
=5
12
12

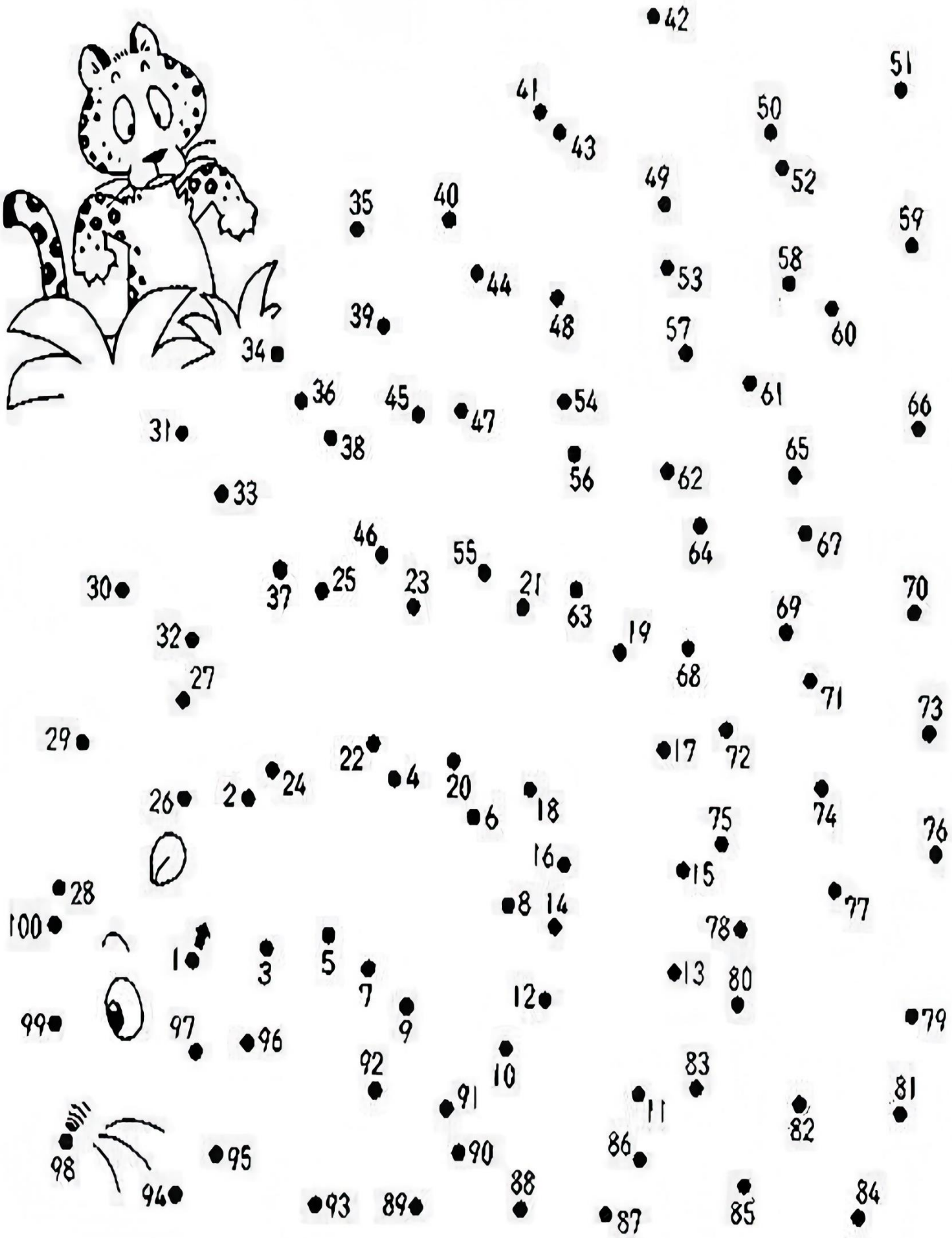

=3
=8
=9
=7

الألعاب الرياضياتية	الفوج : السنة 01 ابتدائي
الميدان : الفضاء والهندسة	الأسبوع :35
طريقة اللعب : فردي	الحصة :01
المحتوى : توصيل النقاط	المدة : 30د

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

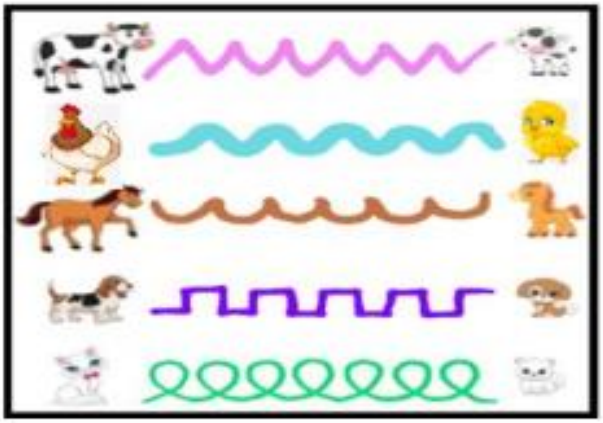
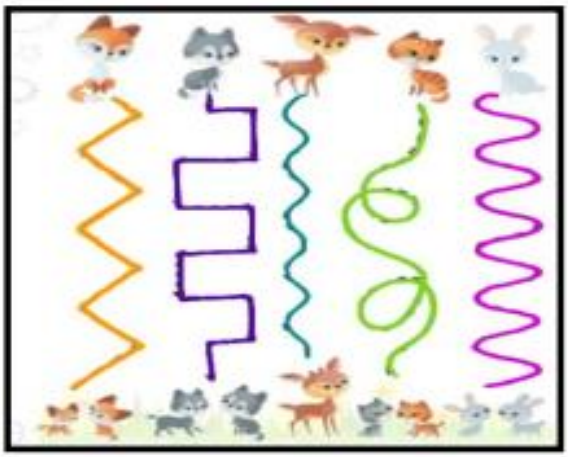
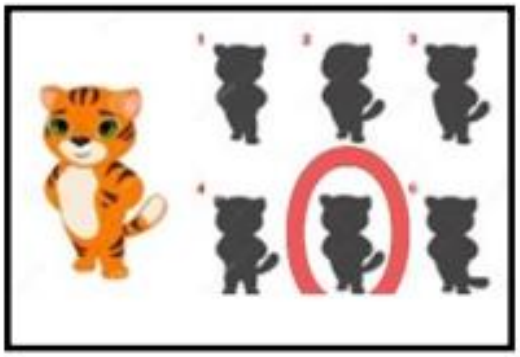
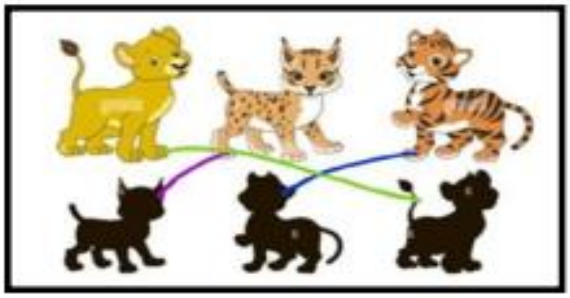
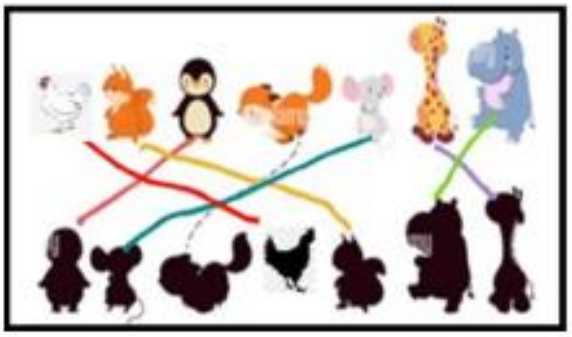
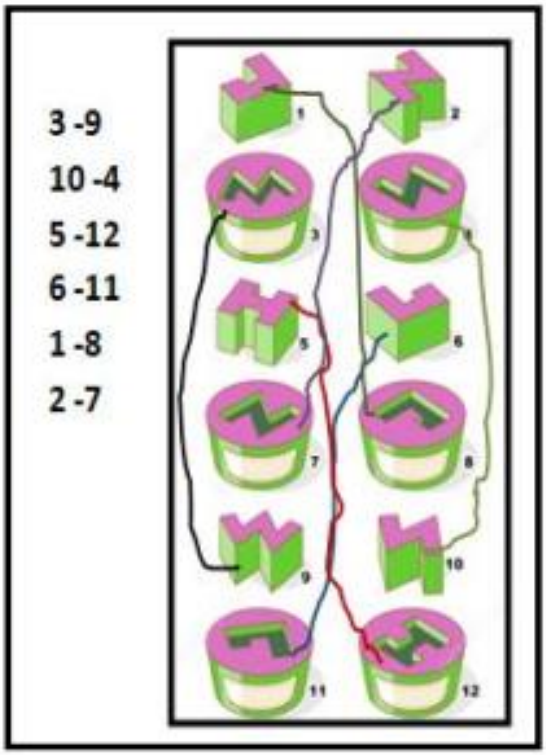
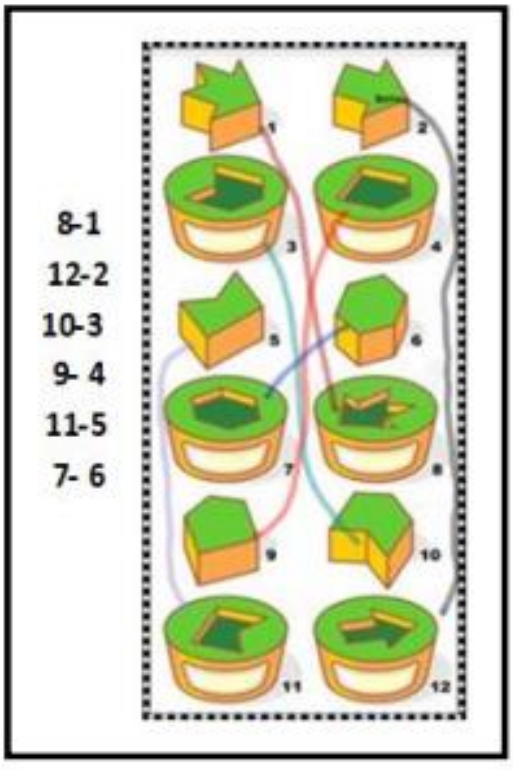
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	استخدم قلم رصاص أو قلم تلوين. ابدأ من النقطة رقم 1 قم بتوصيل النقاط بالترتيب التصاعدي (1، 2، 3 إلخ) حتى تصل إلى النقطة الأخيرة. يركز اللاعب على ترتيب النقاط وتوصيلها بدقة للوصول إلى الصورة النهائية. يمكن استخدام ألوان مختلفة بعد اكتمال توصيل النقاط لتلوين الصورة الناتجة إذا رغب اللاعب في ذلك.
خطوات اللعبة	توزيع الصورة المقصودة للرسم وتحضير الوسائل. ابدأ بتحديد النقطة رقم 1 على الورقة. استخدم قلمك لتوصيل النقطة رقم 1 بالنقطة رقم 2 واصل التوصيل بين النقاط بالترتيب حتى تنهي توصيل النقاط جميعا. - عندما تنهي من توصيل جميع النقاط، ستظهر صورة واضحة وجميلة. 
التعليمة	لديك هنا صورة مرقمة ابدأ من النقطة رقم 1 وتابع توصيل النقاط بالترتيب التصاعدي حتى تنهي كل النقاط ستظهر لك صورة مبهرة.
العرض والمناقشة	. ينتهي العمل بتلصيق أحسن 3 رسومات ملونة في ركن الفنان الصغير بالقسم، ولا ننسى دعم أعمال كل المشاركين وتحفيزهم على المواصلة وعدم الاستسلام. التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها. البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية.
التوسع في المفهوم	يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس. 
التقييم	تساعد اللعبة على تحسين التركيز والانتباه. تدعم اللعبة الخيال والإبداع.


12.
11
7.
6
10
9
8
13
14
5
15
39
1
4
40
16.
17.
2
3
38
19.
18
20
22.
23
21
24
37
27
25
31
32.
36
33
30.
26
35
28
29
34

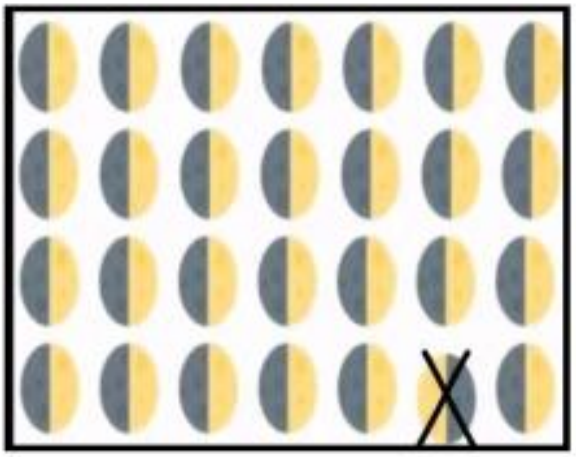

42
51
41
50
43
49
52
35
40
59
44
53
58
39
48
57
60
34
36
45
47
54
61
66
31
38
65
56
62
33
46
64
67
55
30
37
25
23
21
63
70
69
32
19
68
27
71
73
29
17
72
22
4
20
24
26
2
6
18
75
74
76
16
28
15
77
8
14
100
78
1
3
5
7
13
80
12
99
97
9
79
96
92
10
83
81
91
11
82
98
95
90
86
88
94
93
89
87
85
84

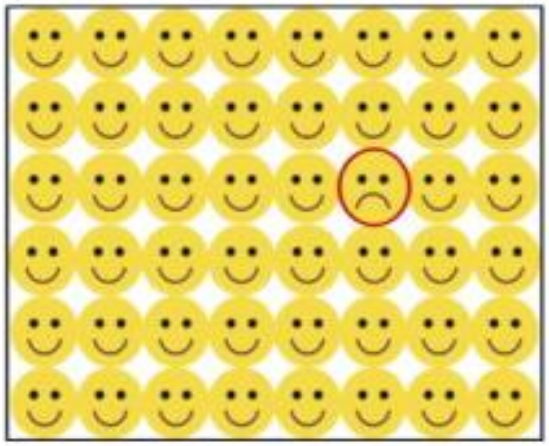
حلول الألعاب الرياضياتية للسنة

الأولى ابتدائي

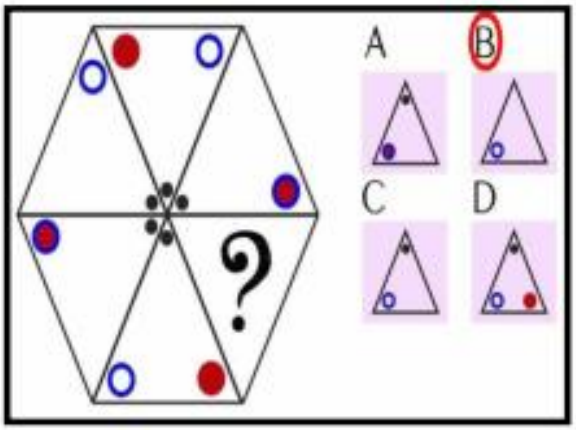
		اللعبة 01
	 	اللعبة 02
		اللعبة 03

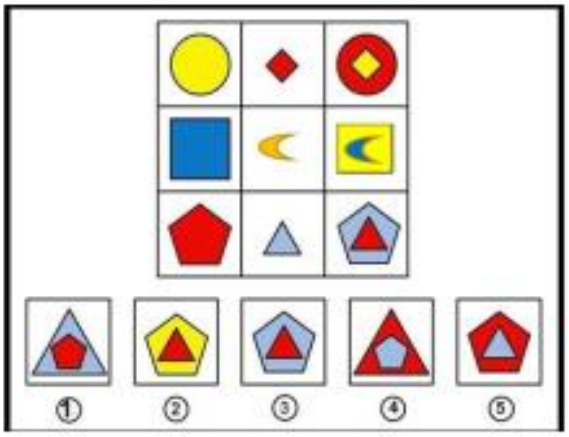
اللعبة
04



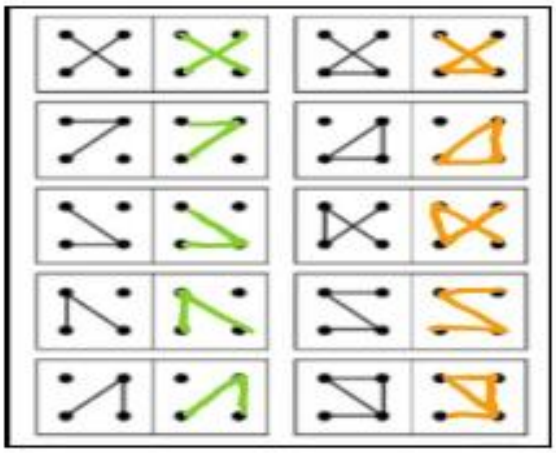


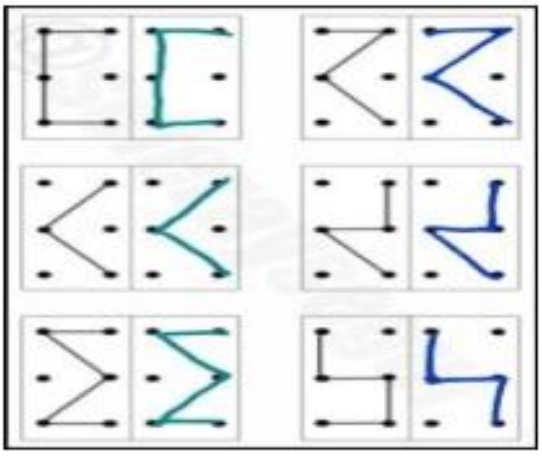
اللعبة
05



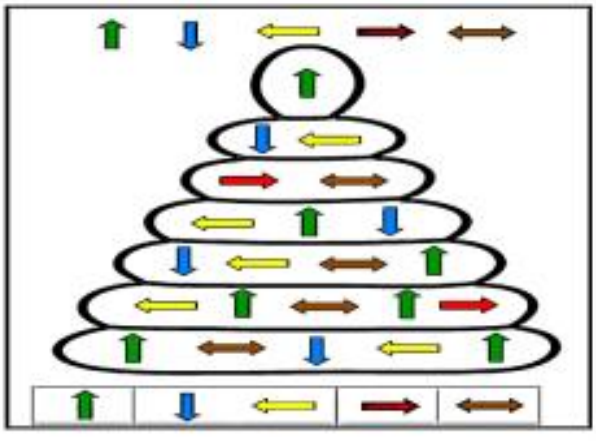


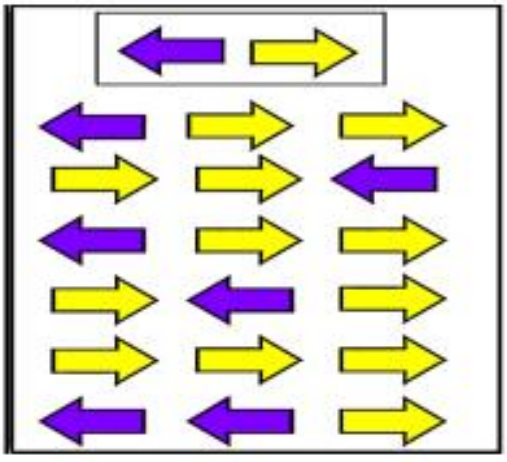
اللعبة
06

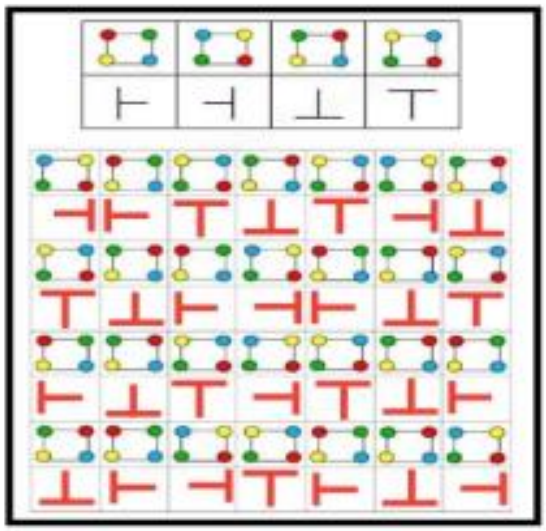
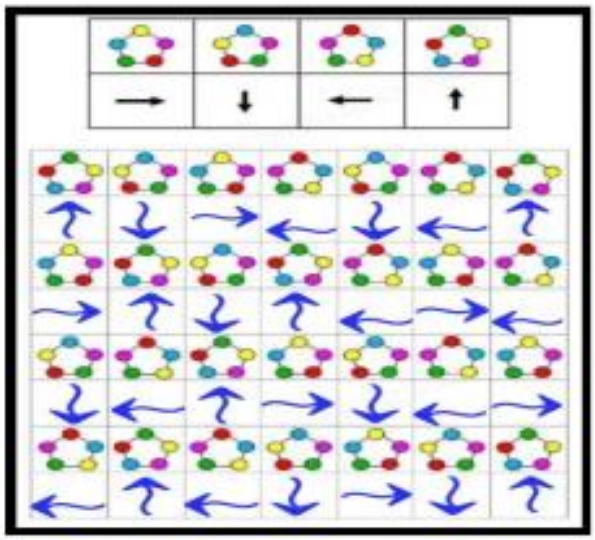
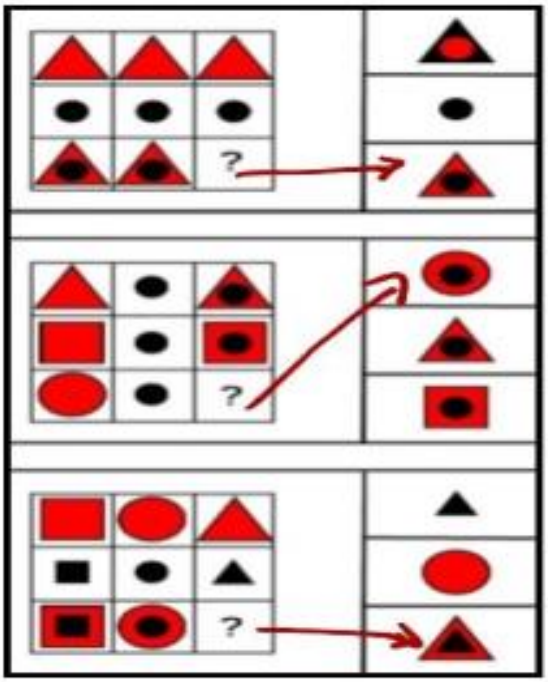
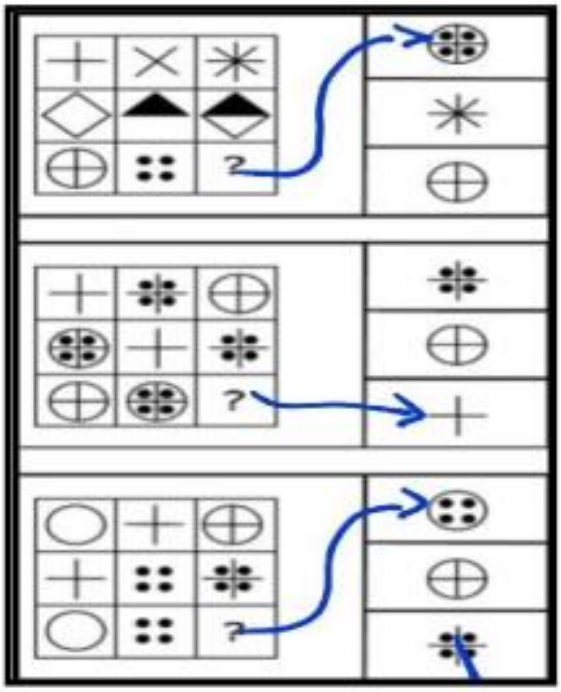


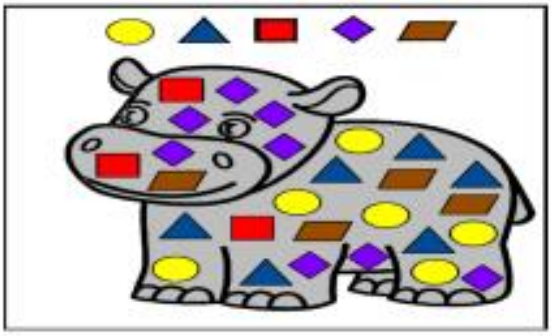
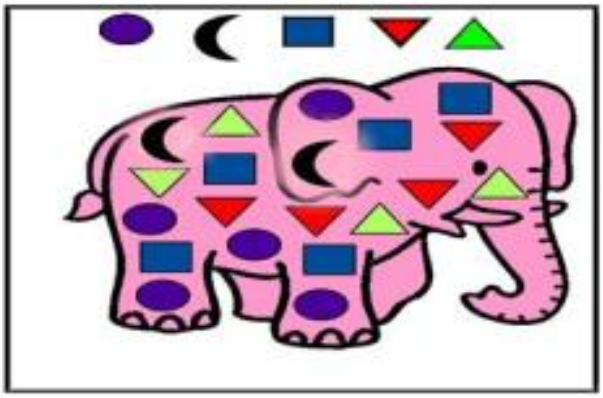
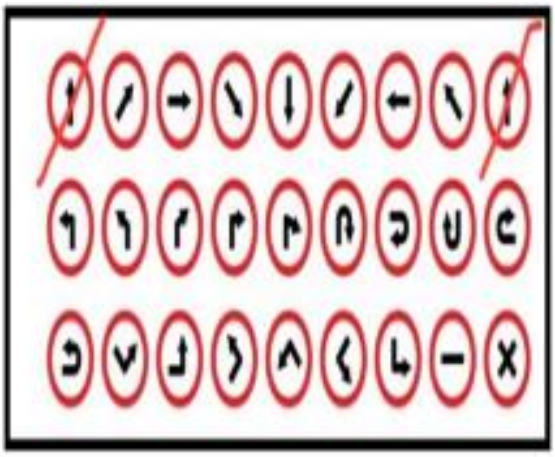
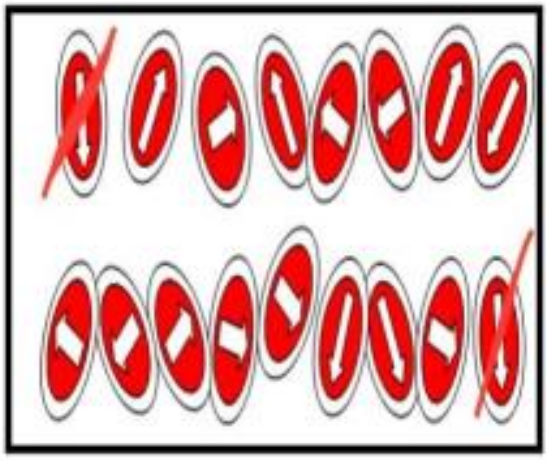
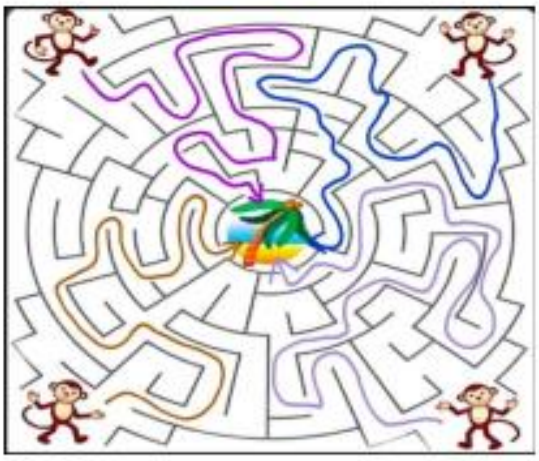
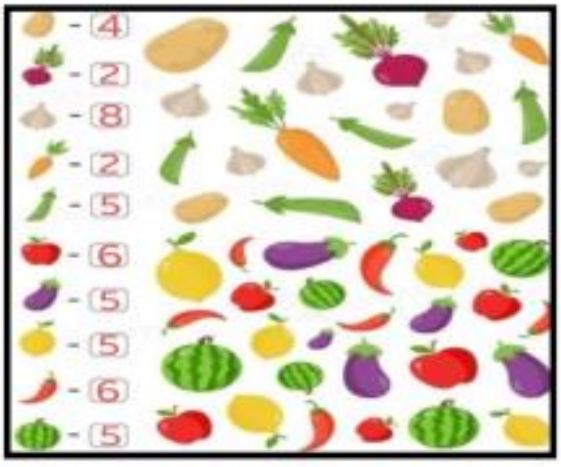


اللعبة
07





اللعبة 08		
اللعبة 09		
اللعبة 10		

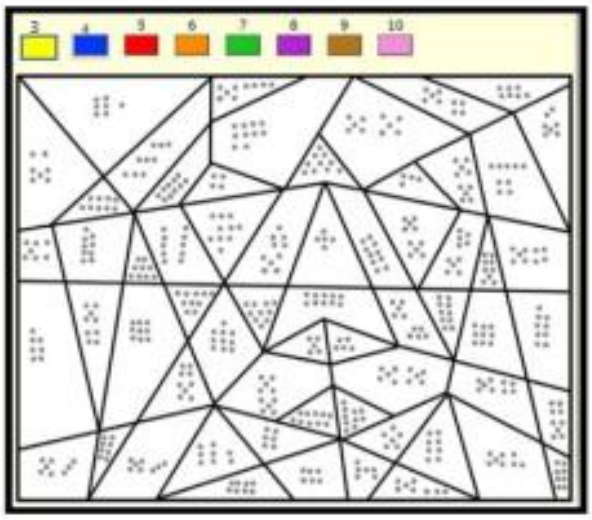
		اللعبة 11
		اللعبة 12
		اللعبة 13
		اللعبة 14

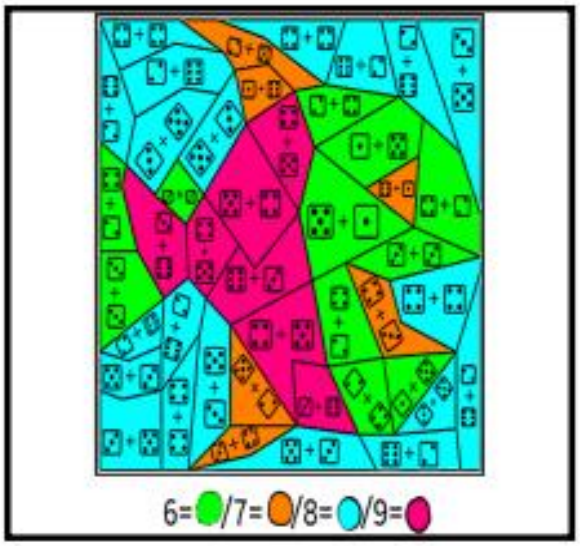
اللعبة 15

4	2	1	3
1	3	2	4
3	1	4	2
2	4	3	1

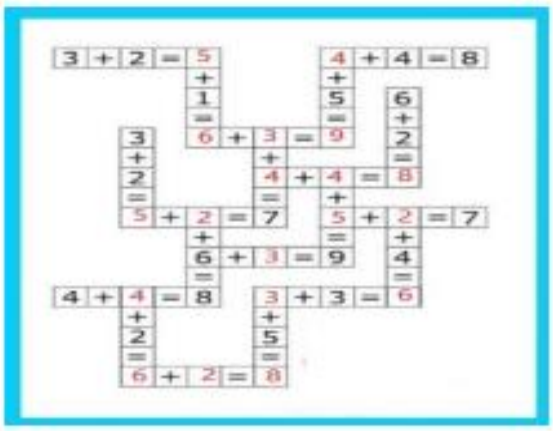
2	3	1
1	2	3
3	1	2

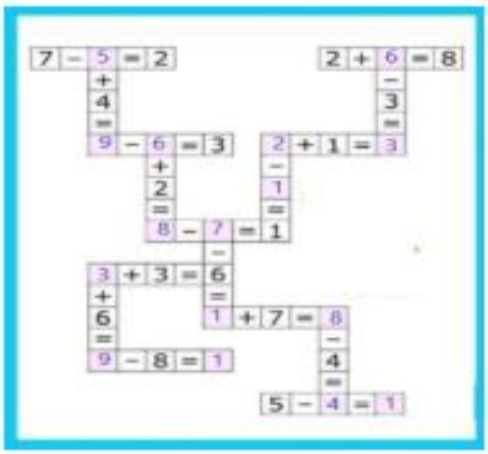
اللعبة 16



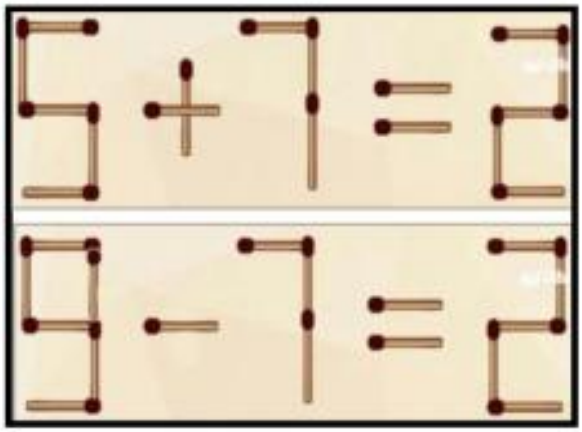


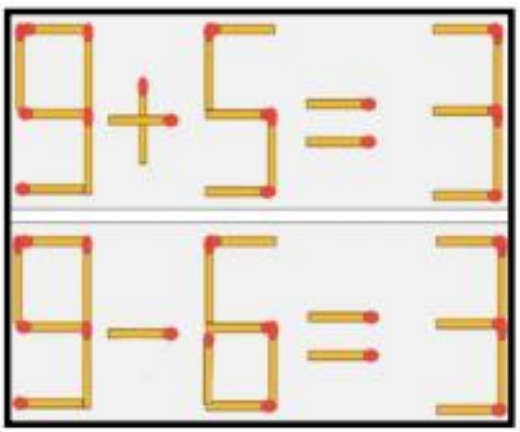
اللعبة 17

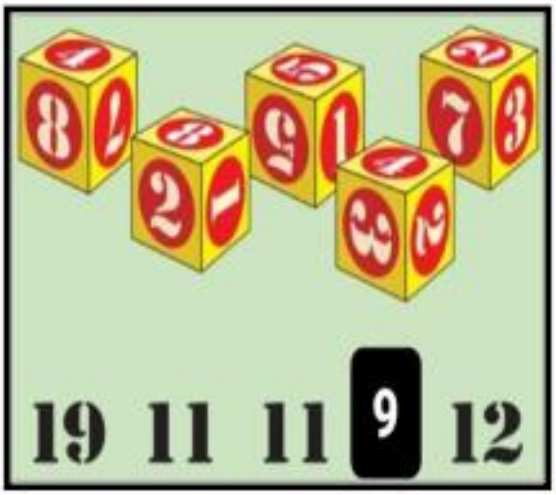
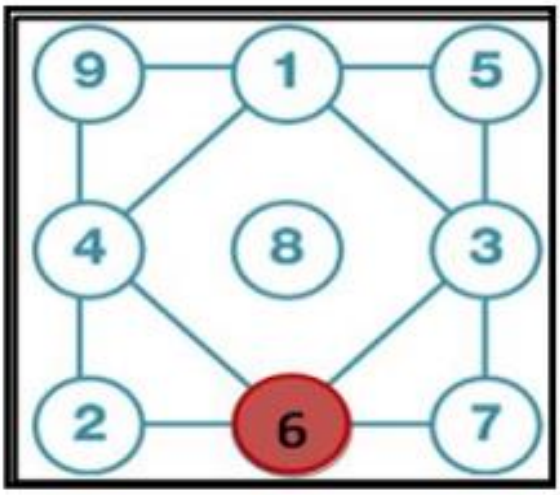
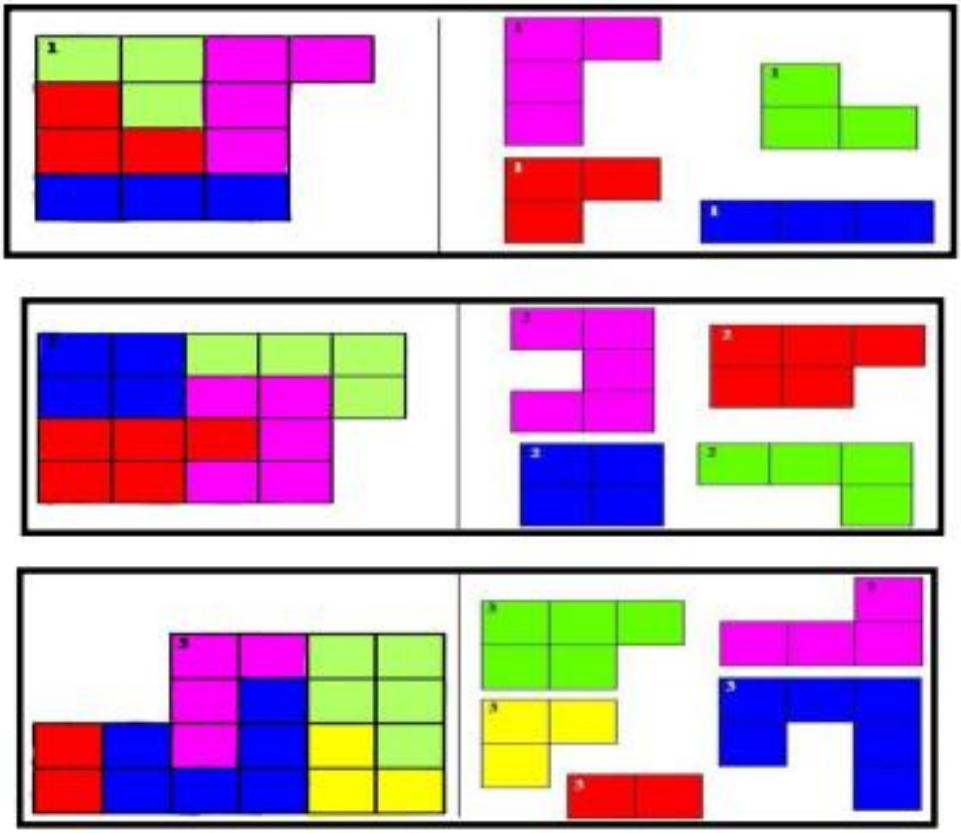
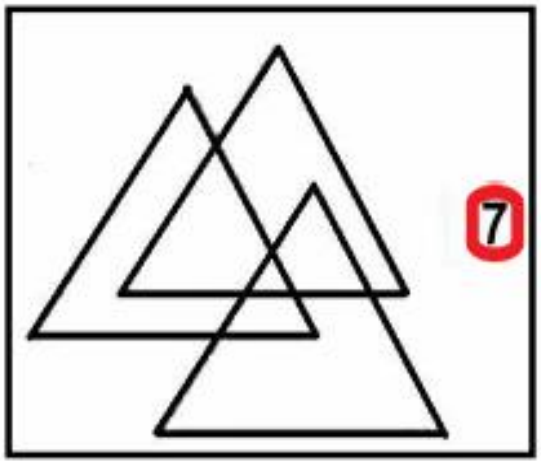
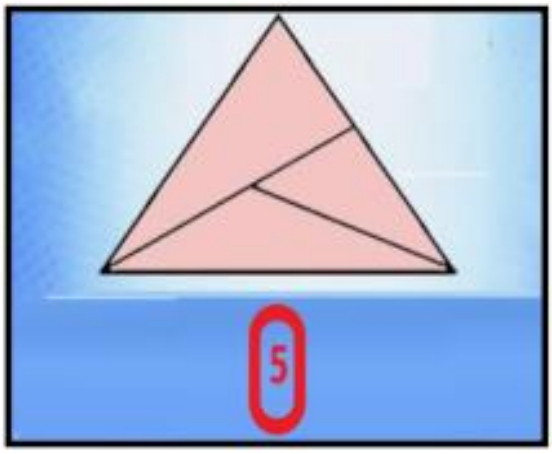


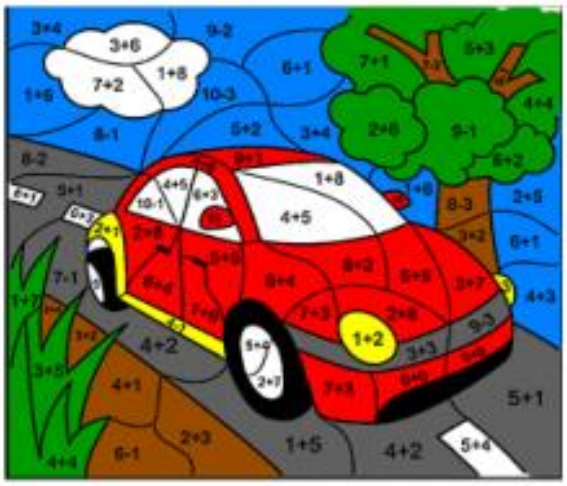
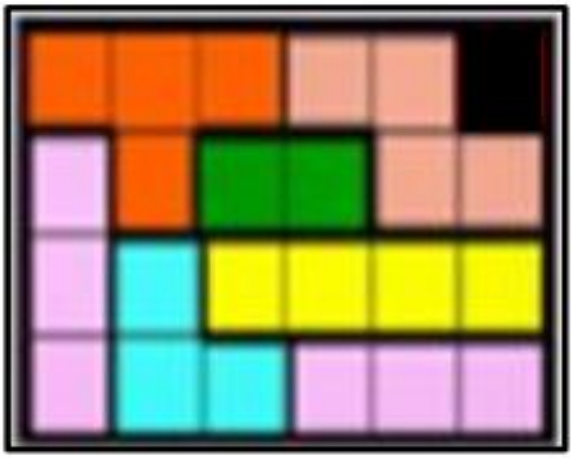
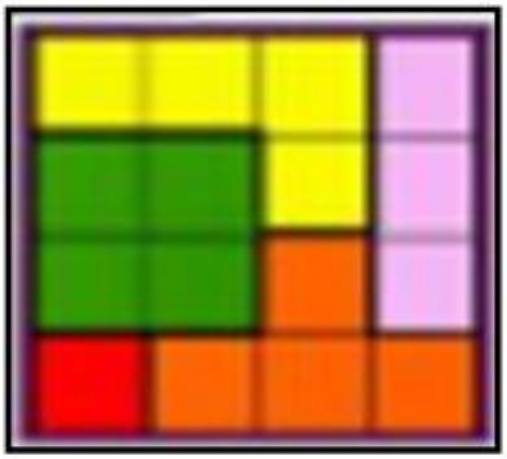
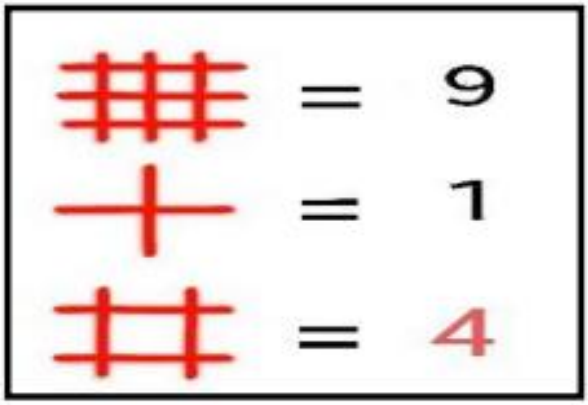
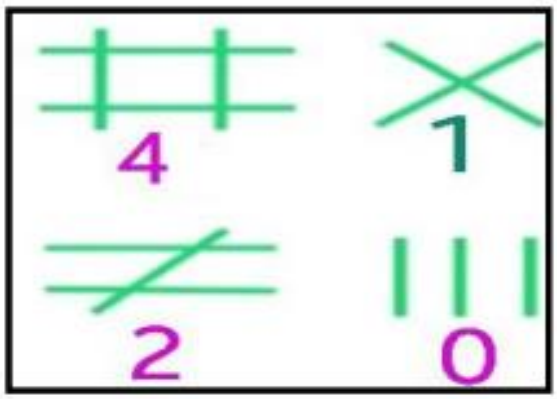


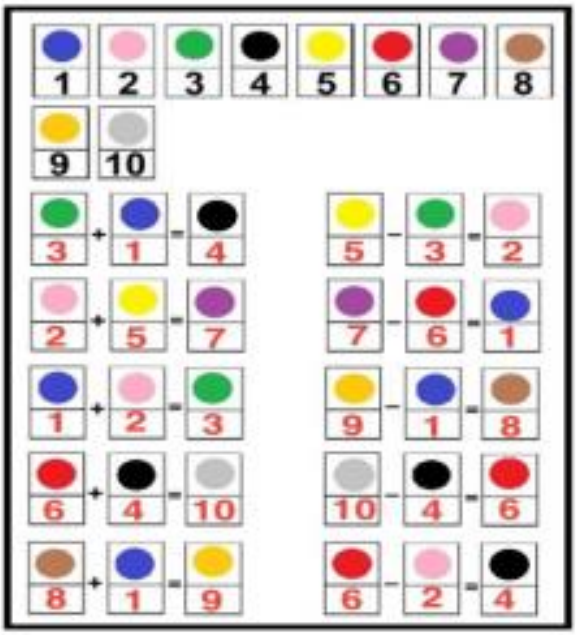
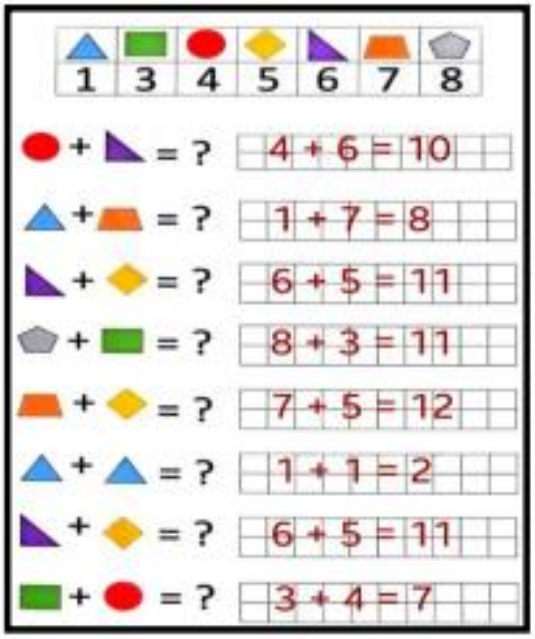
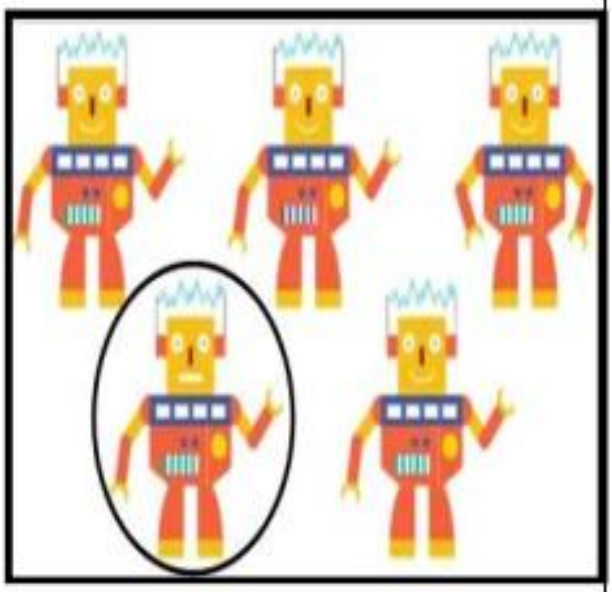
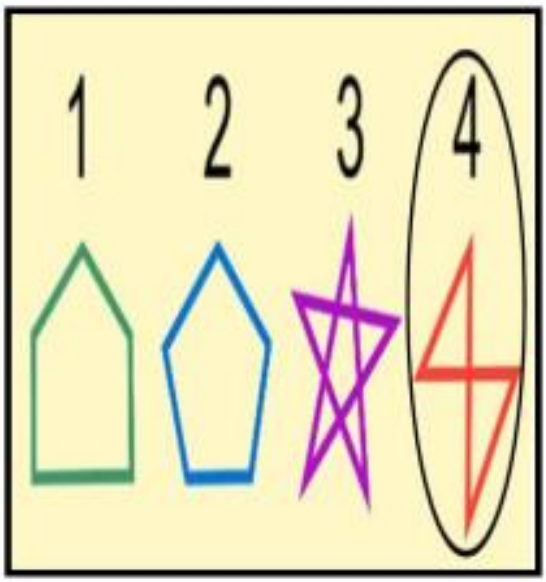
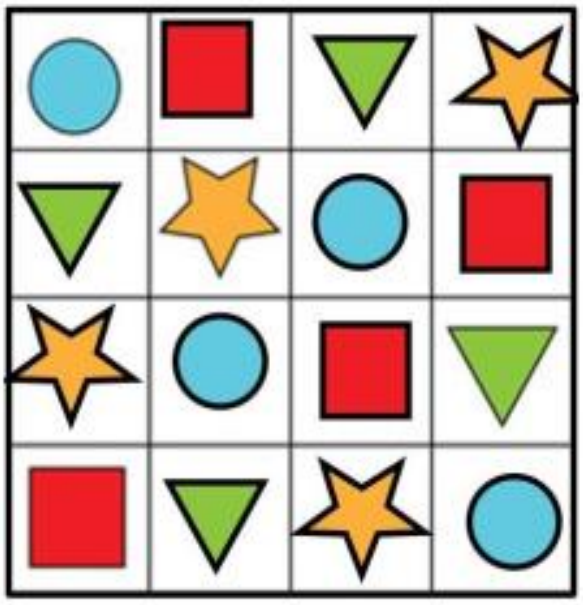
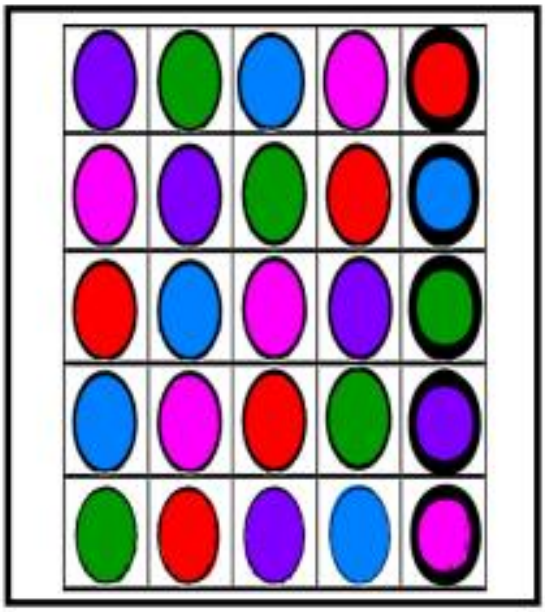
اللعبة 18

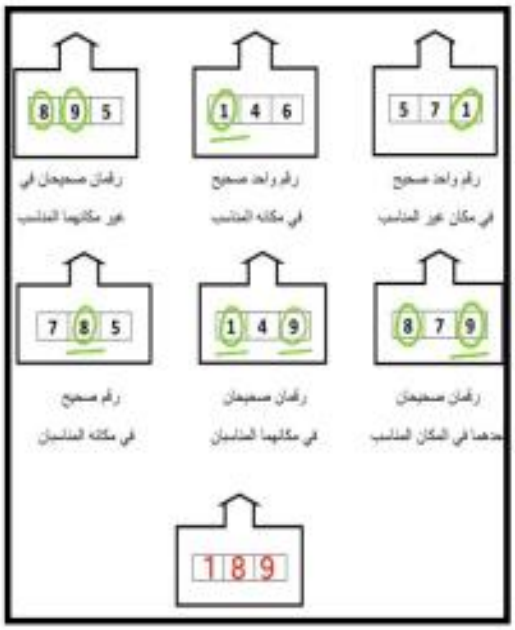
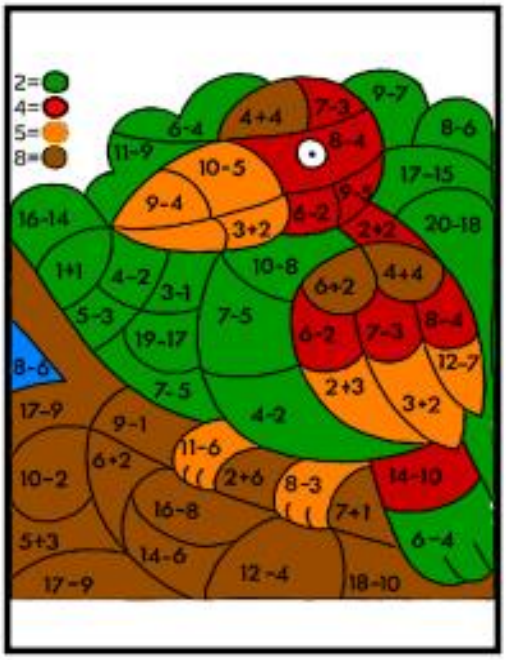
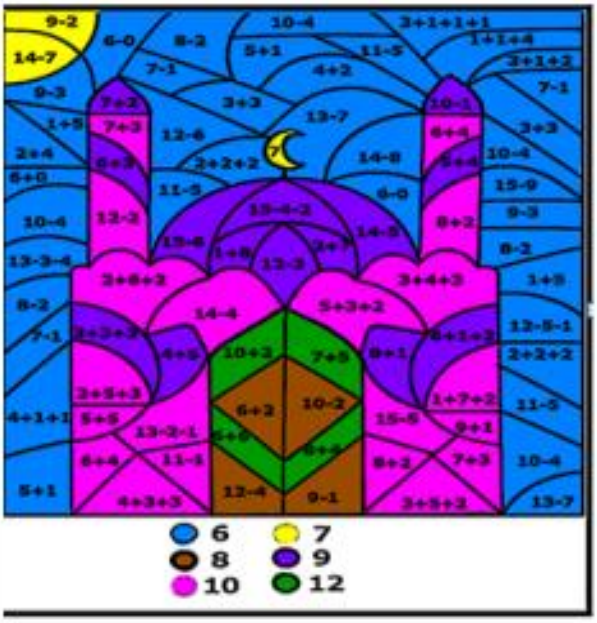
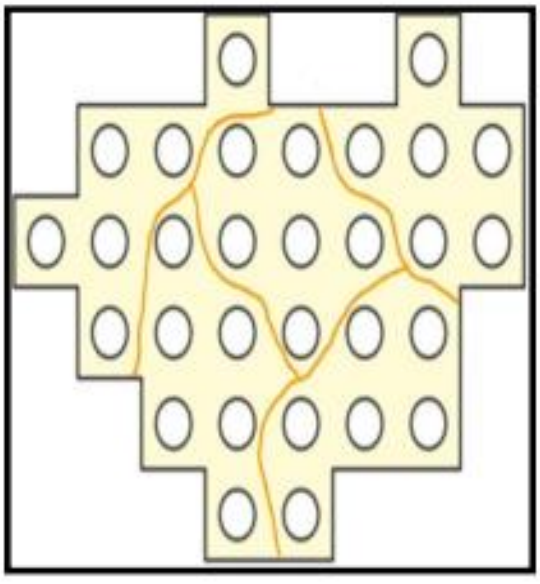


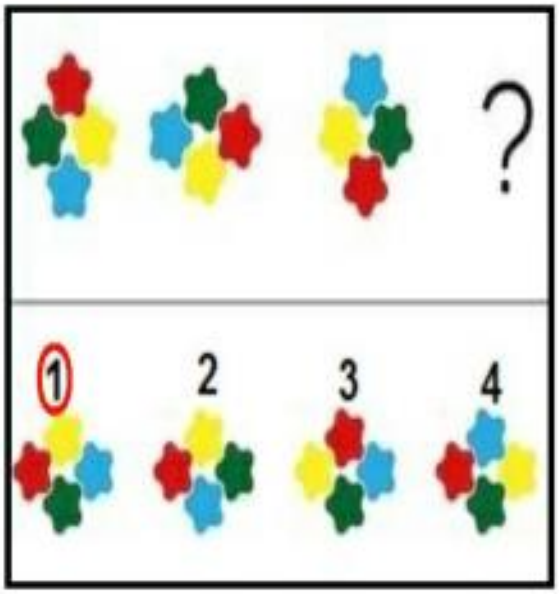
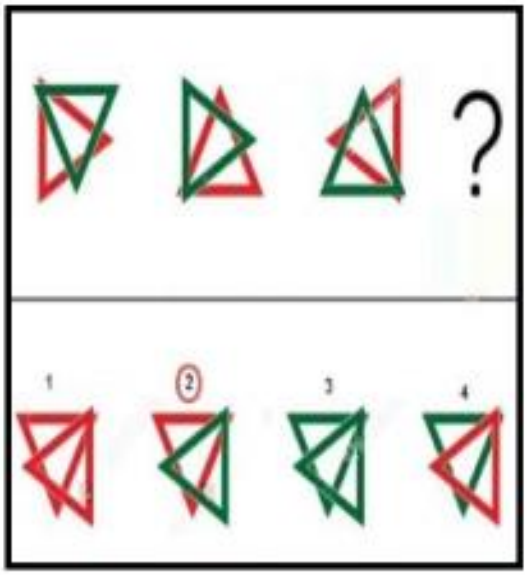
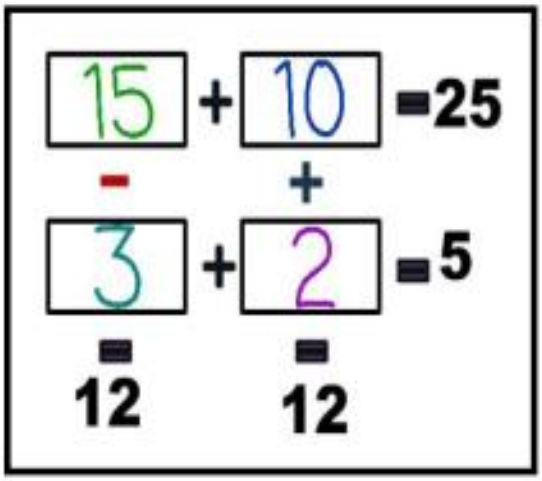
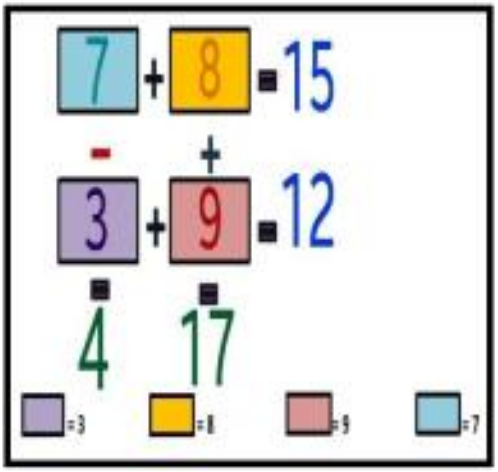


اللعبة 19		
اللعبة 20		
اللعبة 21	أطوال متساوية	أطوال متساوية
اللعبة 22		

		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