الجمهورية الجزائرية الديمقراطيّة الشعبية

وزارة التربية الوطنية

المديرية العامة للتعليم

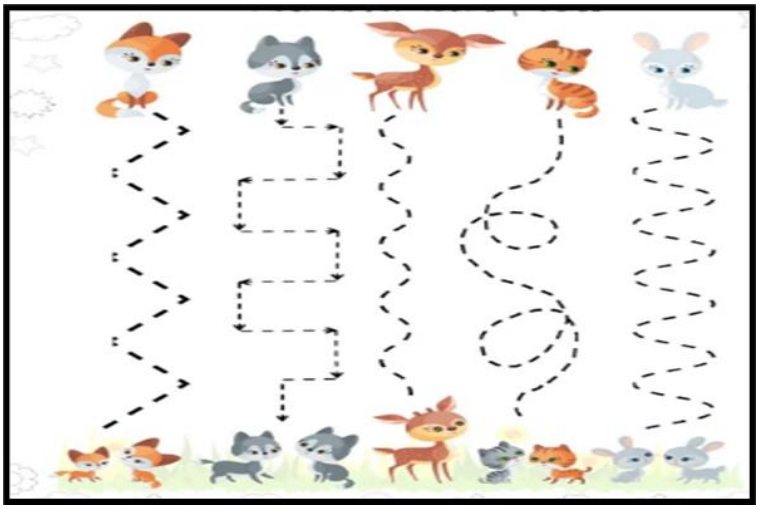
مديرية التعليم الابتدائي

دليل الألعاب الرياضياتيّة في الطور الأول من التعليم الابتدائي

السّنة الدراسيّة : 2025/2024

الألعاب الرياضياتية
للسّنة الأولى ابتدائي

اللّعبة: 01



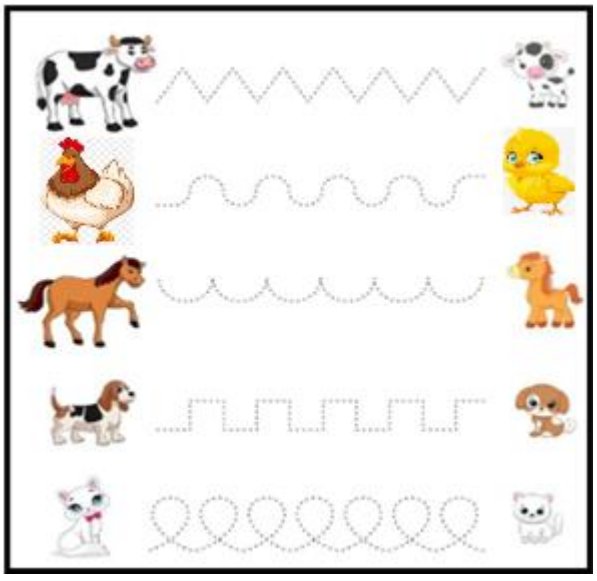
اسم اللّعبة: اتباع المسار
الهدف: التّحكم في استعمال القلم في مسارات مختلفة
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللعبة:
-تحديد مدّة زمنية لإنجاز اللعبة
يسمح باستعمال الممحاة لمرة واحدة فقط.
- تلوين المسار بلون من اختيار الطفل بعد تعيينه بقلم الرصاص.

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

خطوات اللّعبة:

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

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

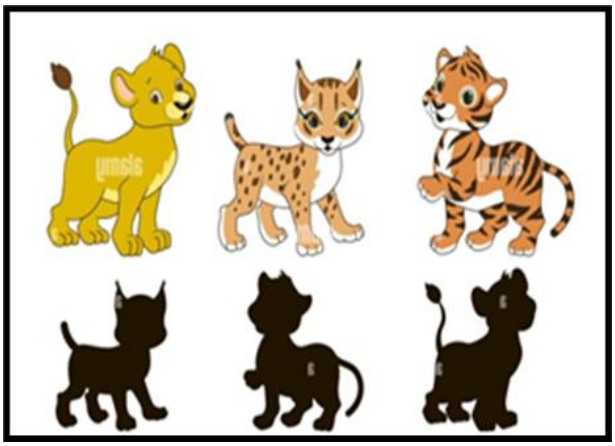


العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالمرور على الصفوف لمتابعة مدى تطبيق التعليمة، مع ضرورة الوقوف على أهم قواعد التنفيذ الإجرائية للعبة

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

اللّعبة: 02

اسم اللعبة: الظّل المطابق



الهدف: تنمية وتطوير الإدراك البصري من خلال مطابقة الصّور.

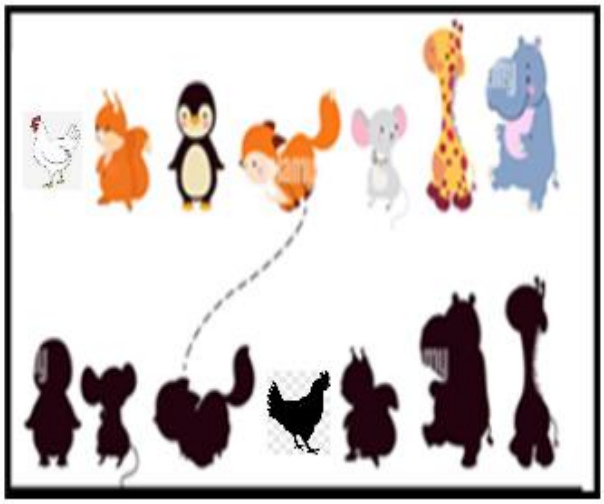
طريقة اللعب: فردي.

قواعد اللّعبة:

- تحديد مدّة زمنيّة لإنجاز اللّعبة
- تتطلب اللّعبة فهم العلاقات بين الحيوانات وظلّها
- يترك للاعبين وقتا للإنجاز العمل المطلوب.

المواد اللازمة:

- ورقة عمل.



خطوات اللعبة:

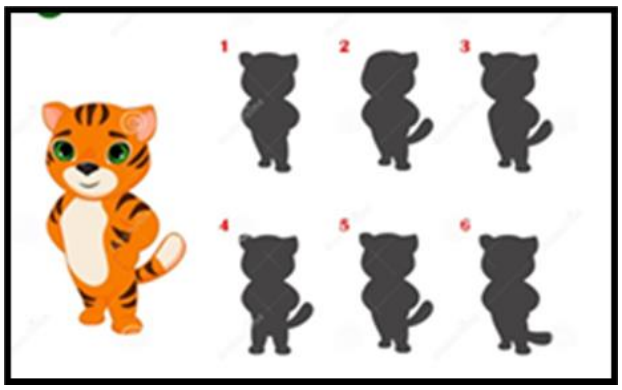
- تلعب في القسم أو في السّاحة.
- يحتاج اللاعبون إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد ظل كل عنصر من عناصر الصّورة الحقيقية.

التعليمة:

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

العرض والمناقشة:

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



التقييم:

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

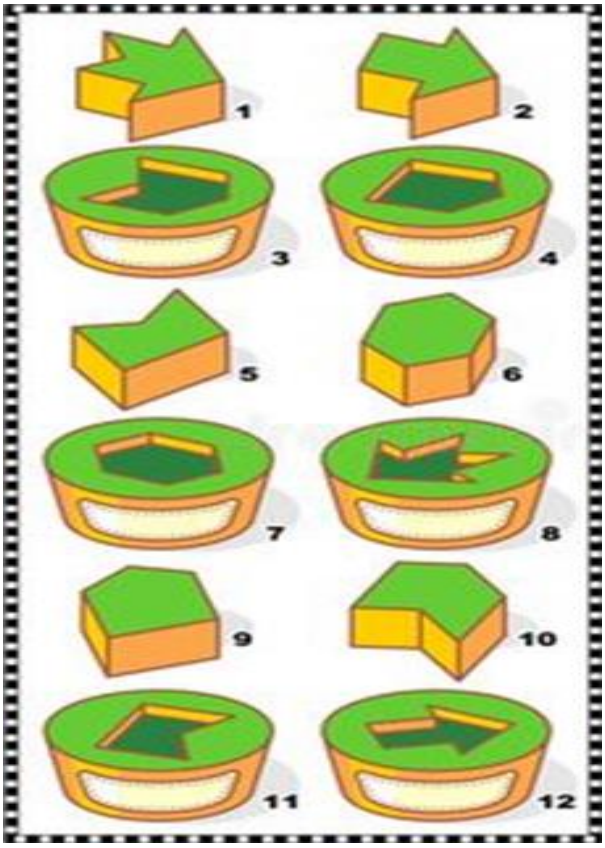
التوسع في المفهوم:

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

التّقييم:

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

اللّعبة: 03



اسم اللعبة: تكملة النمط

الهدف: تعزيز القدرة على مطابقة النمط للشكل
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللعبة:

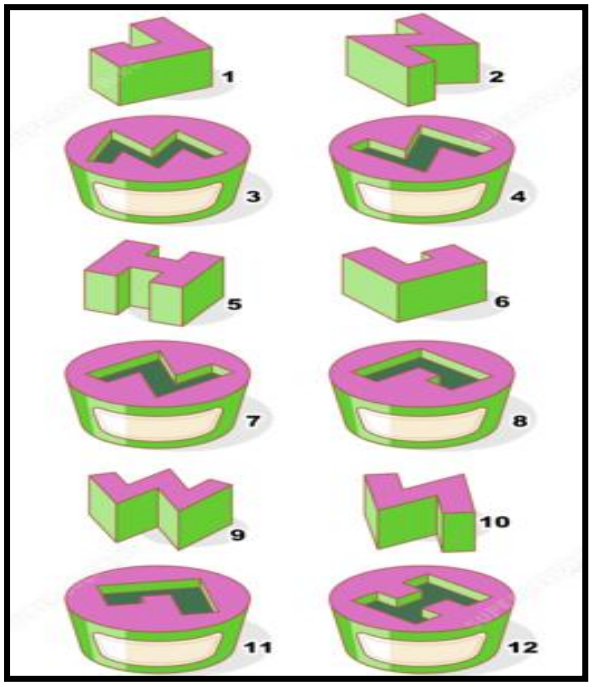
- احترام الزمن المخصص لكل فترة
- يمكن للتلميذ الاستعانة بمختلف الأدوات أو سؤال تلميذ آخر إذا كان يلعب في مجموعته.
- عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط

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

خطوات اللّعبة:

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

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



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

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

التقييم:

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

اللّعبة: 04

اسم اللّعبة: الشّكل الدّخيل

الهدف: تطوير مهارات الذاكرة البصرية وزيادة التركيز.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

-احترام الوقت المخصّص لذلك.

- يسمح للاّعب بخطئ واحد.

المواد اللازّمة:

- ورقة العمل كما في الصورة المرفقة

– ساعة

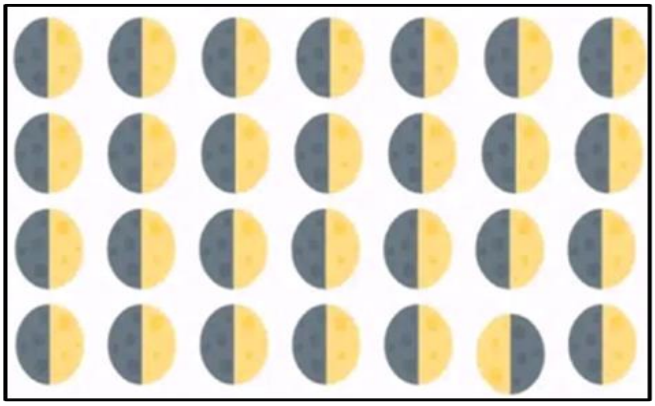
خطوات اللّعبة:

- يلاحظ وبتمعن في الصّورة

- يستنتج الشكل المختلف.

التعليمة:

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



العرض والمناقشة:

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

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.

التّوسع في المفهوم:

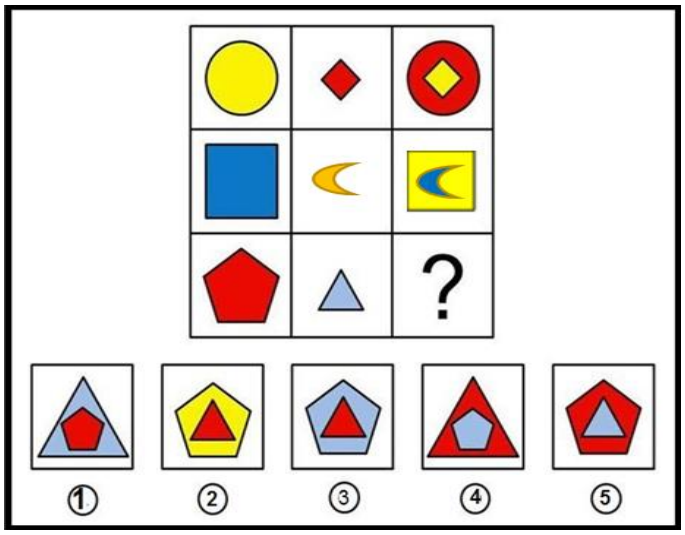
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

تساعد اللعبة على ملاحظة قوّة التركيز عند اللاعبين

اللّعبة: 05

اسم اللعبة: الجواب الصحيح.



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

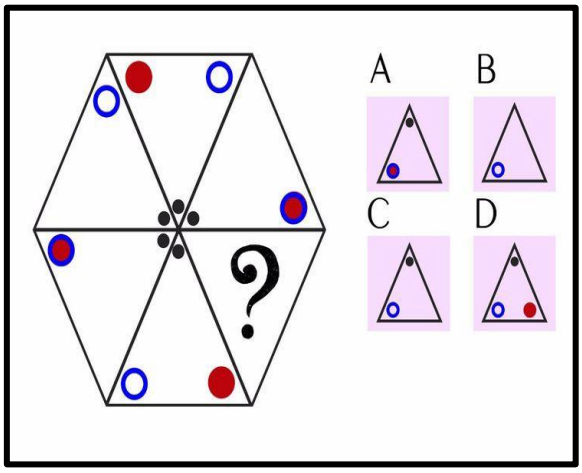
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللّعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

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

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

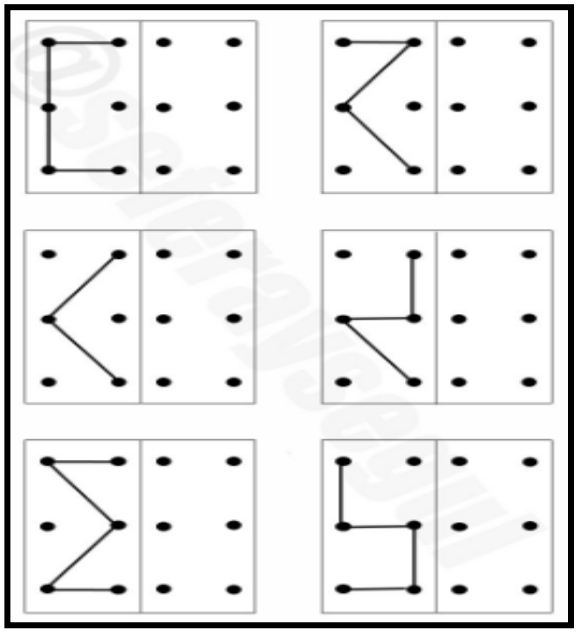
العرض:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع ذكر الخاصيّة وأساس الاختيار (الشكل واللّون).



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

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

اللّعبة: 06



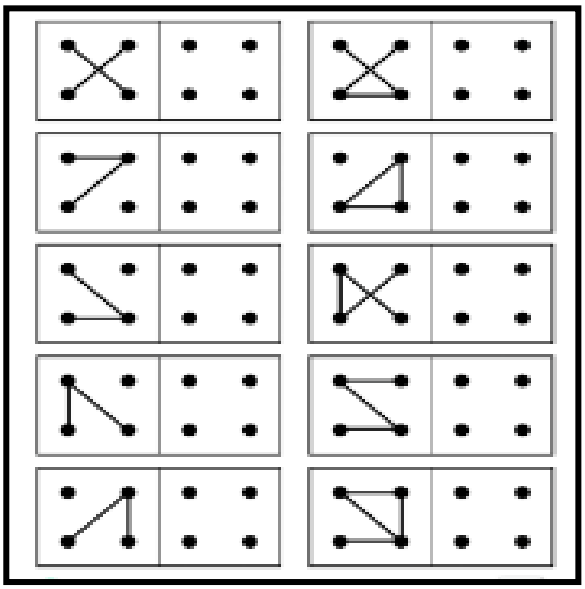
اسم اللّعبة: نسخ المرآة
الهدف: تطوير مهارات التّفكير المكاني والهندسي
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم إنتاج الأشكال نفسها من قبل الطفل بطريقة المرآة
(أي رسم نفس الشكل لكن في الاتجاه المعاكس أو الرسم بالتناظر الأفقي).
- تحدي الوقت المطلوب
- عدم المحو
-عدم رفع القلم

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

خطوات اللّعبة:

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

يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم؛



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

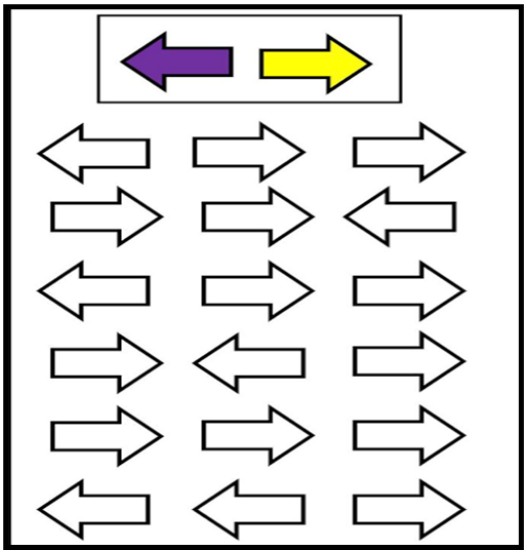
العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالمرور على الصفوف لمتابعة مدى تطبيق التعليمة

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

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

اللّعبة: 07

اسم اللعبة: سباق الأسهم
الهدف: تحسين التركيز والانتباه وتعزيز الثّقة بالنّفس
طريقة اللّعب: جماعي (6تلاميد في الفوج)



قواعد اللعبة:

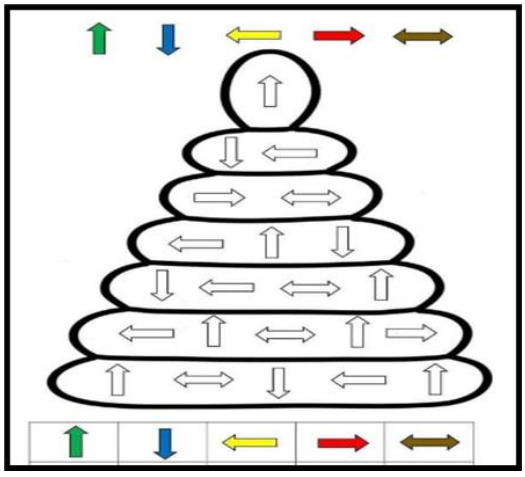
- احترام الزّمن المخصّص لكل فترة وتحديده.
- كل لاعب ينجز سطر.
- عند تجاوز الوقت المحدّد لأحد اللاّعبين في اكمال سطره يستطيع أعضاء فريقه مساعدته.
- الفوج الذي يكمل الأوّل يفوز.
- عند تعادل الفريقين تعطي نقطة إضافية للفريق الذي ينجز اللّعبة قبل الوقت اللاّزم أو حساب عدد الأخطاء المرتكبة.

المواد اللازمة:

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

خطوات اللّعبة:

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



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

التعليمة:

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

العرض والمناقشة:

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

التوسع في المفهوم:

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

التقييم:

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

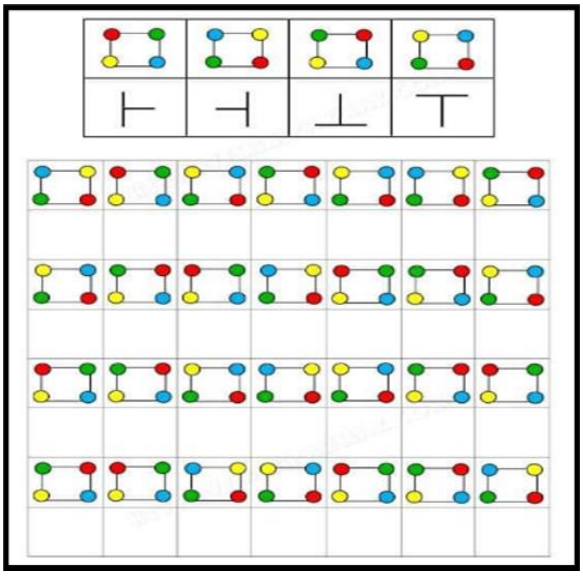
اللّعبة: 08

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

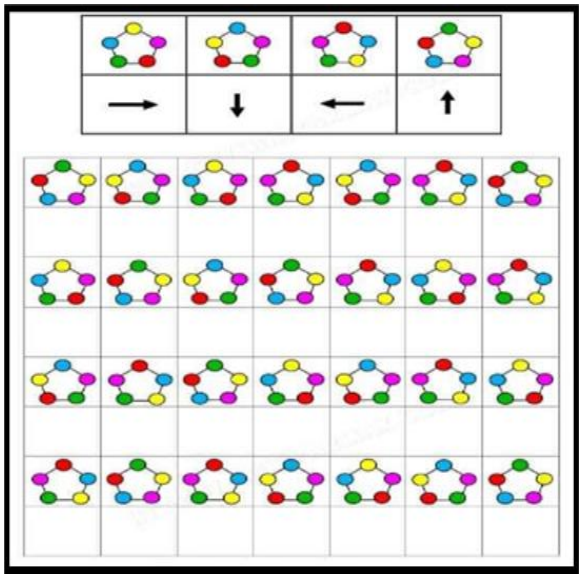
المواد اللازمة:
-بطاقة الأشكال بالألوان.
-القطن الملوّن، أو قريصات ملونة وخشيبات.

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

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



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



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

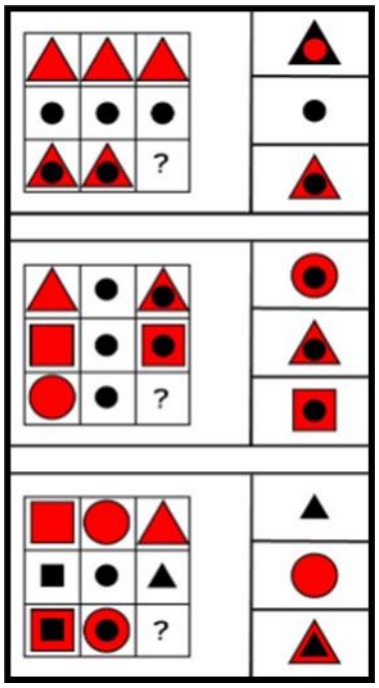
التوسع في المفهوم:
• يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

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

اللّعبة: 09

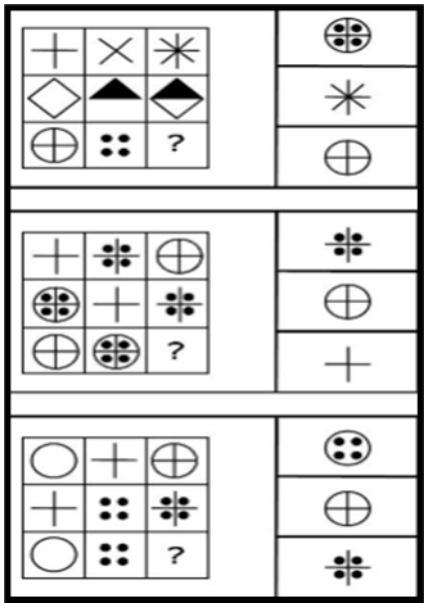
اسم اللّعبة: تكملة النّمط
الهدف: إدراك مفهوم تكرار عنصر معيّن في النّمط
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
- احترام الزّمن المخصّص لكل فترة وتحديده.
- يمكن للتلميذ الاستعانة بأدوات مساعدة أو طرح سؤال على لاعب آخر إذا كان يلعب في مجموعته.
- عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط.

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



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

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



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

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

اللعبة: 10

اسم اللّعبة: المتاهة

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

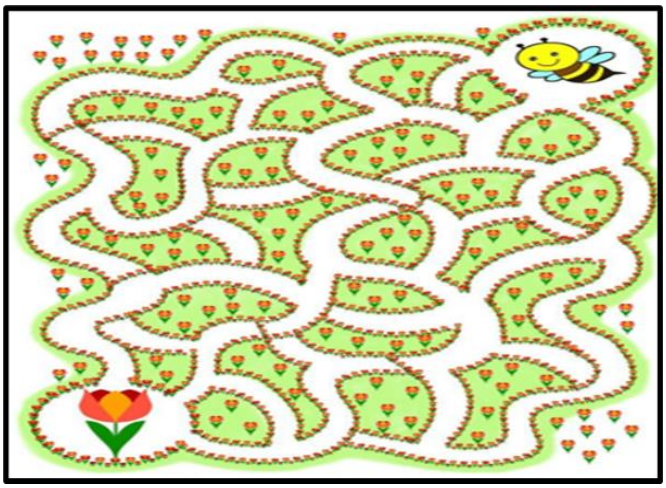
طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

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

المواد اللازمة:

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



خطوات اللّعبة:

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

يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم؛

التعليمة:

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

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

العرض والمناقشة:

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

التوسع في المفهوم:

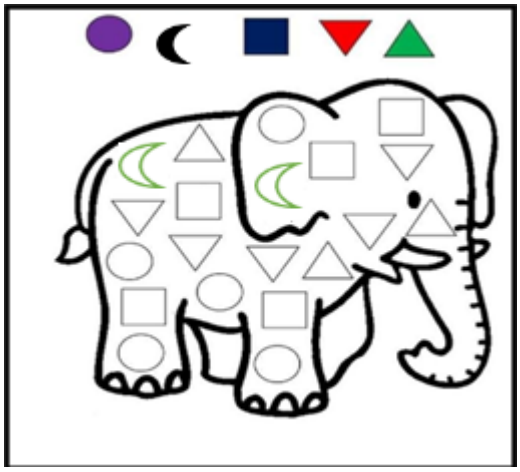
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس

التقييم:

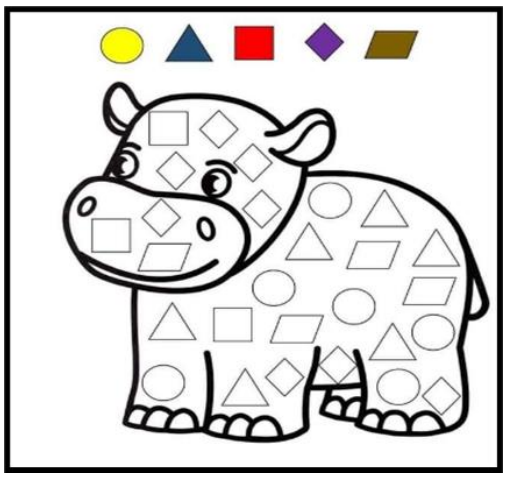
استخدام اللعبة لمتابعة منْ منَ اللاعبين تمكّن من إيجاد الطريق بسرعة ومن لون الطريق دون الخروج عن الحيز المحدد.

تعليق عمل اللاعبين الثلاثة الأوائل ممن تمكّنوا من الحل

اللّعبة:11



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



العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتلصيق أحسن 3 رسومات ملوّنة في ركن **الفنان الصّغير** بالقسم.
مع تشجيع بقية اللاعبين بتثمين مجهوداتهم مهما كانت.
التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس
التقييم:

- التركيز على التخمينات الأوّلية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- محو الأشكال واستبدالها بالأرقام، ممّا يجعل التعلّم متعة.
- تسمية الحيوان، ومكان عيشه.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية

اللّعبة: 12

اسم اللعبة: لعبة الدّخيل

الهدف: تطوير الذاكرة البصرية والتدريب على الملاحظة الدقيقة

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

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

المواد اللاّزمة:

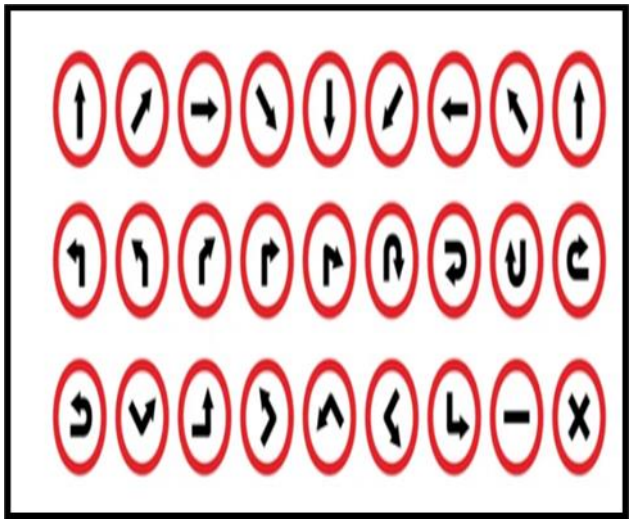
ورقة العمل كما في الصورة المرفقة - ساعة – قلم – ممحاة- مبراة

خطوات اللّعبة:

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

التعليمة:

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



العرض والمناقشة:

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

التوسع في المفهوم:

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

التقييم:

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

اللّعبة:13

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

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

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

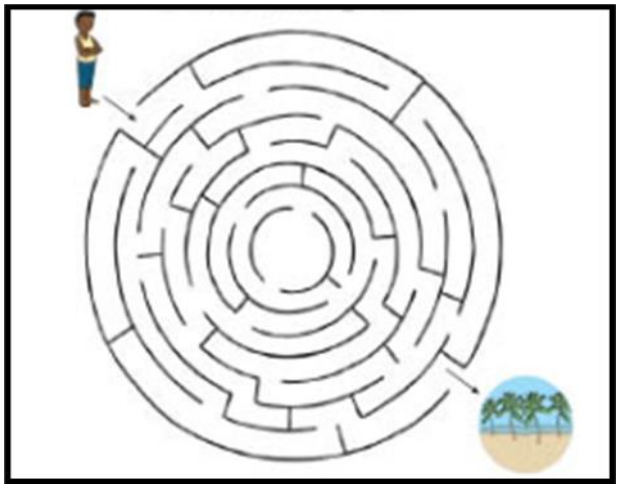
ساعد القردة للوصول إلى النخلة

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

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

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

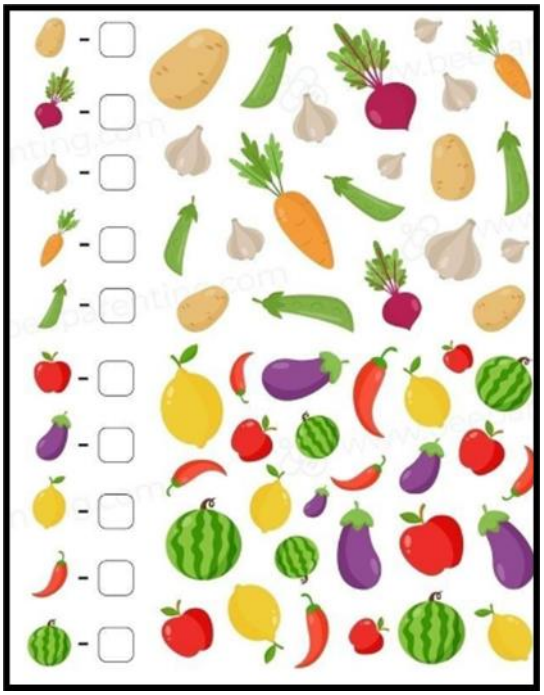
التقييم:
تشجع المتاهات المتعلمين على التفكير بطرق غير تقليدية وابتكار مسارات جديدة لحل المشكلة والتفكير بشكل منطقي واستراتيجي للعثور على الطريق الصّحيح من البداية إلى النهاية، مما يعزز التحكم الحركي الدّقيق ومهارات حلّ المشكلات.



ساعد الرجل للوصول إلى شاطئ البحر

اللّعبة: 14

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



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

اللّعبة: 15

2		1
3		2

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

المواد اللاّزمة:

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

خطوات اللّعبة:

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

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

العرض والمناقشة:

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

	2		
1	3		4
		4	
	4		1

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

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

اللّعبة: 16

اسم اللّعبة: النّرد أو الدومينو

الهدف التدريب على مهارات العدّ والملاحظة والتعرّف على الألوان وتقسيمها.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

-احترام الزمن المخصّص لكل فترة.

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

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

المواد اللّازمة:

- بطاقة الأشكال

- القطن الملوّن، أو قريصات ملونة – أقلام تلوين

خطوات اللّعبة:

يتم توزيع بطاقة الأشكال على كل لاعب.

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

في الحياة اليومية، مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللّون.

الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.

-شرح التعليمة من قبل المعلم (ة).

-عدّ كميات التّعيين العددي للكمية.

-جمع عناصر مجموعة أو مجموعتين.

الاستعمال السّليم لتقنية التلّوين.

التّعليمة:

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

العرض والمناقشة:

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

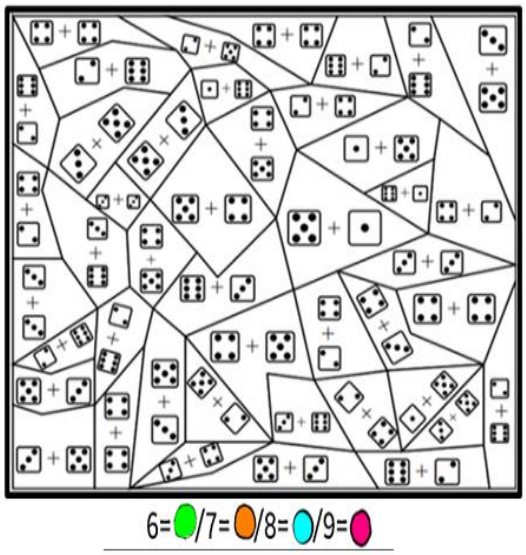
التوسّع في المفهوم:

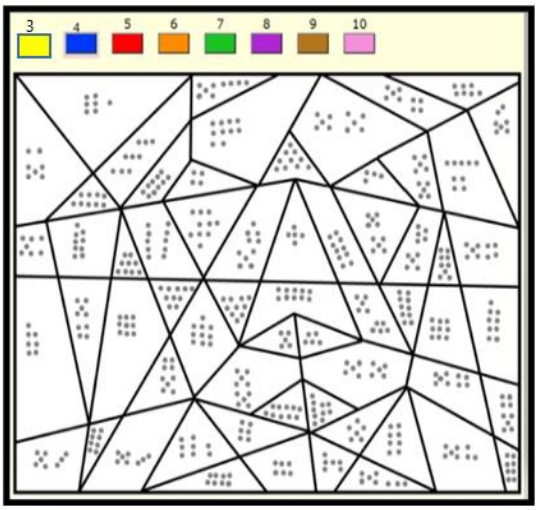
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

- تعزّز اللّعبة مهارات التخطيط الاستراتيجي ومهارات التواصل والتّعاون والتّناوب.

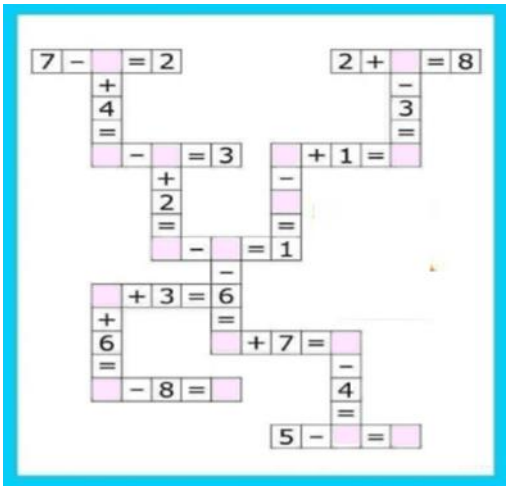
- توفّر اللّعبة خيارات متنوعة ومناسبة للأطفال بفضل تنوعها، كما يمكن أن تكون عاملا لرفع التّحدي وعنصرا للإثارة والتشويق





اللّعبة: 17

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

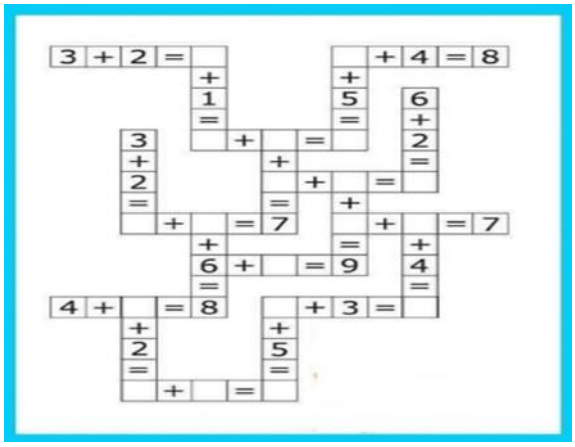


قواعد اللعبة:
- تحتاج اللعبة إلى تذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة، مما يحسن الذاكرة العاملة لدى اللاّعب.

المواد اللاّزمة:
أوراق عمل.

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

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



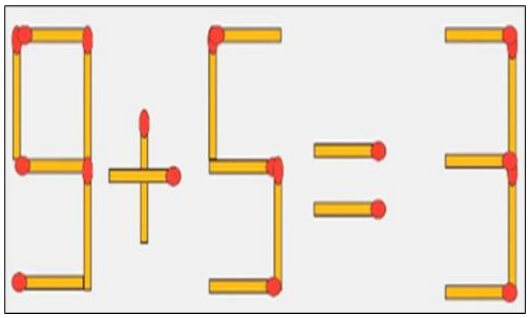
العرض والمناقشة:
- بعد نهاية العمل يعرض اللاعبون النتيجة المتوصل إليها ثم يتم مناقشتها.

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

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

اللّعبة :18

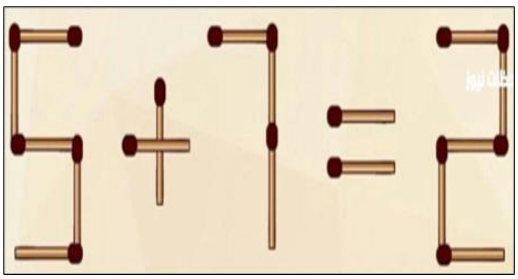
اسم اللّعبة: الحساب السّريع
الهدف: تعزيز المهارات الحسابية والحساب الذهني والقدرة على تحسين التركيز والانتباه ودعم الثقة بالنّفس
طريقة اللّعب: فردي



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

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

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



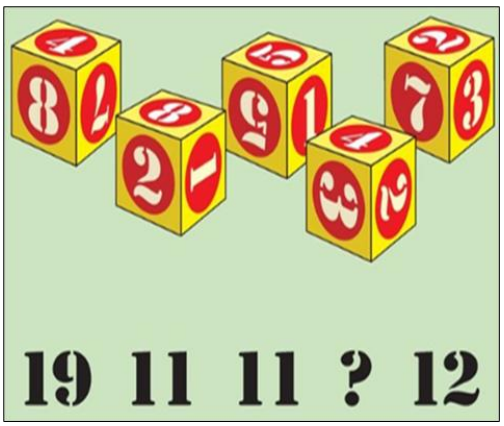
التعليمة:
اليك أعواد الثقاب في شكل عملية حسابية، ساعد الطّباخ في إشعال الفرن بتحريك عود ثقاب واحد لتصحيح العملية.

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

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

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

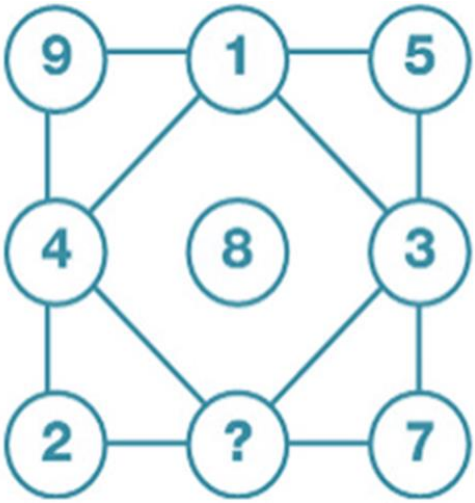
اللّعبة: 19



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

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

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



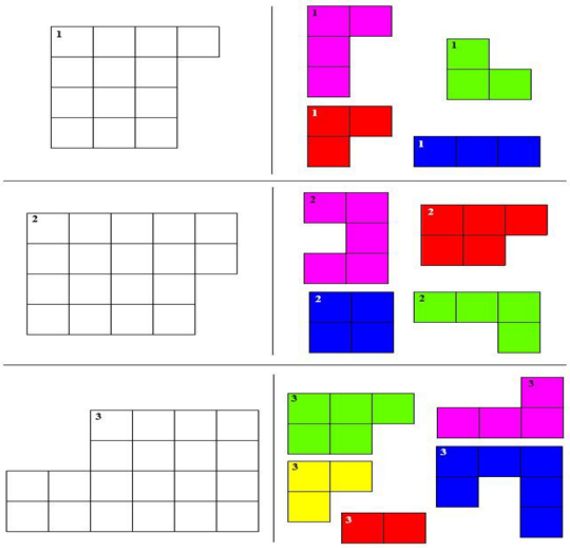
التعليمة: لاحظ الأرقام الموجودة أسفل البطاقة واكتشف العلاقة بينها وبين أرقام النردات، ثم ضع الرقم المناسب مكان علامة الاستفهام.

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

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

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

اللّعبة: 20



اسم اللّعبة: لعبة القطع المتبادلة

الهدف تنمية المهارات الحركية الدّقيقة، والتفكير المنطقي
و التعرّف على الأشكال و الألوان.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

- احترام الوقت المخصّص لذلك.
- وضع القطع في مكانها.
- يسمح بخطأ واحد فقط.

المواد اللاّزمة:

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

خطوات اللّعبة:

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

التّعليمة:

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

العرض والمناقشة:

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

التوسّع في المفهوم:

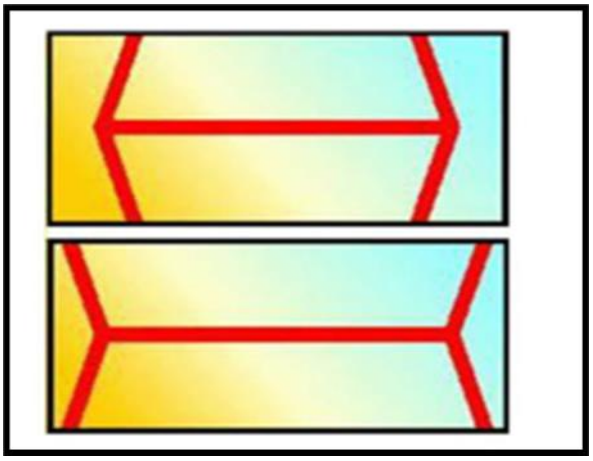
- يتم تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر
- صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

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

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

اللّعبة: 21



اسم اللّعبة: لعبة الخدع البصرية

الهدف:

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

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

احترام الوقت المخصّص لذلك.

مقارنة الأشكال بالعين المجردة.

تستعمل المسطرة والمدور فقط للتأكد.

المواد اللاّزمة:

ملصقة على السّبورة.

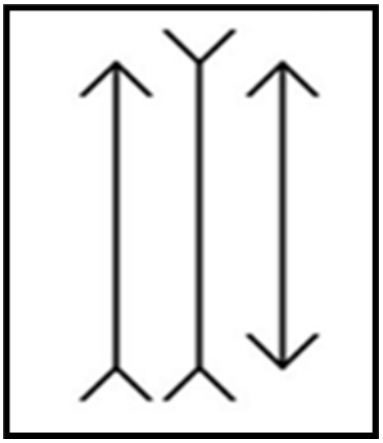
ورقة العمل كما في الصورة المرفقة.

ساعة، مسطرة ومدور.

خطوات اللّعبة:

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

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



العرض والمناقشة:

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

التّركيز على التّخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

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

التّوسع في المفهوم:

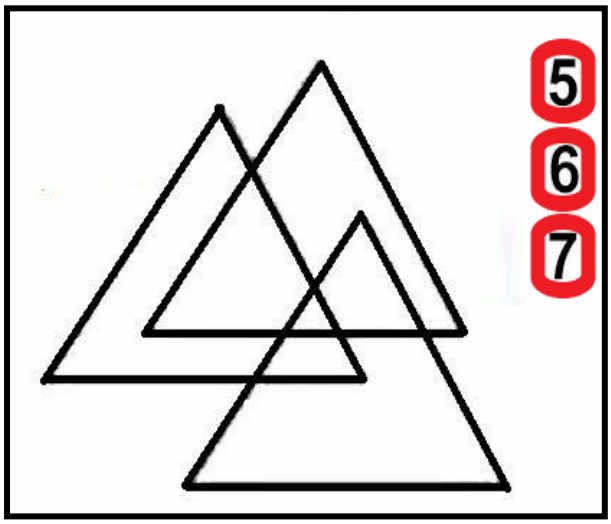
يتم تكيّيف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

تعزز اللّعبة لدى اللاعبين القدرة على تحليل المعلومات المرئية.

تساعد اللاعبين على تخيل أشكال وألوان جديدة، وتكوين أفكار مبتكرة

اللّعبة: 22



اسم اللّعبة: لعبة العدّ الذّهني

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

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعب

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

المواد اللاّزمة:

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

خطوات اللّعبة:

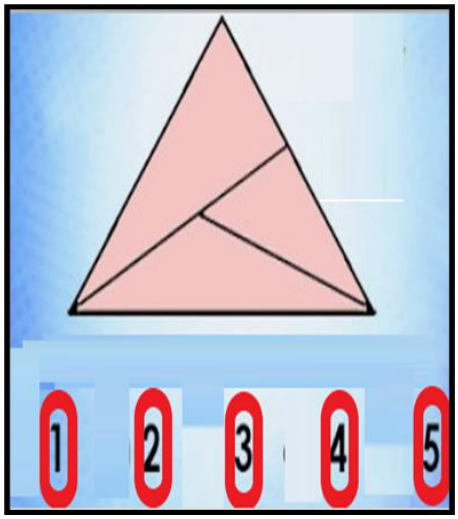
التعرّف على نوع الأشكال الهندسية.

إيجاد عدد أضلاع لكّل شكل من الأشكال.

ذكر ما إذا كانت كل الأشكال الهندسية متساوية أم لا.

التّعليمة:

دقّق النّظر في الشّكل الذي أمامك واكتشف عدد المثلثات فيه



العرض والمناقشة:

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

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة والملاحظة الفذة.

مهما كانت مع مناقشة مبدأ وأساس اللّعبة.

التوسع في المفهوم:

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

التقييم:

تعزز اللعبة فهم اللاعبين للقيمة العددية.

تزيد من مرونة التفكير العددي بالزّيادة والنّقصان

اللّعبة: 23

اسم اللّعبة: السّيارة الملوّنة

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

طريقة اللّعب: فردي أو جماعي

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

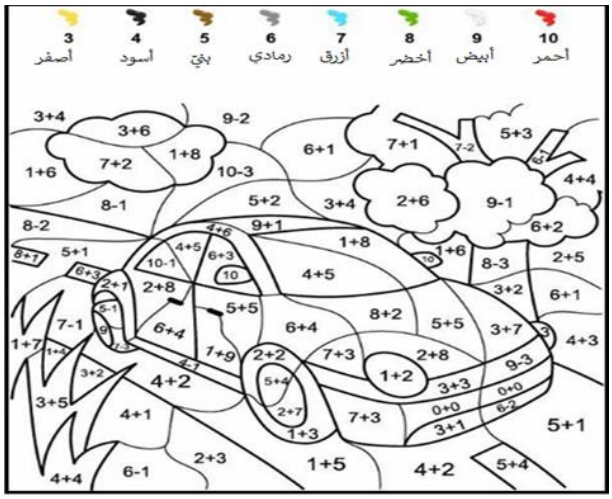
- مطابقة النّاتج مع اللّون المقابل له في المفتاح اللّوني
- تلوين كل جزء باللّون المناسب بناءً على الناتج.
- يجب الالتزام بالألوان والأشكال المحدّدة وعدم التلوين عشوائياً.

المواد اللاّزمة:

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

توزيع الصّورة المقصودة للرّسم وتحضير الوسائل.

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



التّعليمة:

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

العرض والمناقشة:

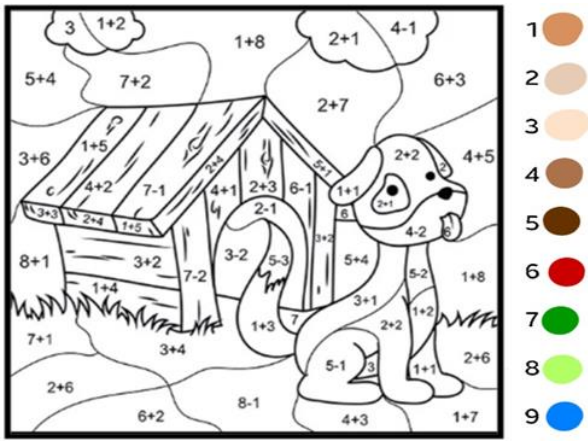
ينتهي العمل بتلصيق أحسن 3 رسومات ملونة في ركن الفنان الصغير بالقسم، مع تشجيع بقية للأطفال على محاولتهم

التّوسع في المفهوم:

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

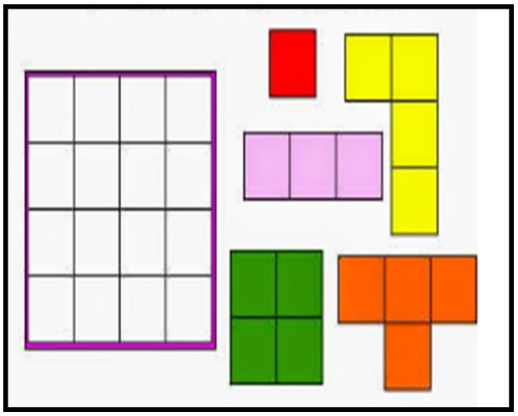
التقييم:

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



اللّعبة :24

اسم اللّعبة: لعبة تشكيل المربّع



الهدف: تطوير المهارات الحركية الدّقيقة وتنمية مهارات التركيز والانتباه.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة: المألوفة

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

المواد اللاّزمة:

- بطاقة الأشكال بالألوان.

مقص – أقلام التّلوين

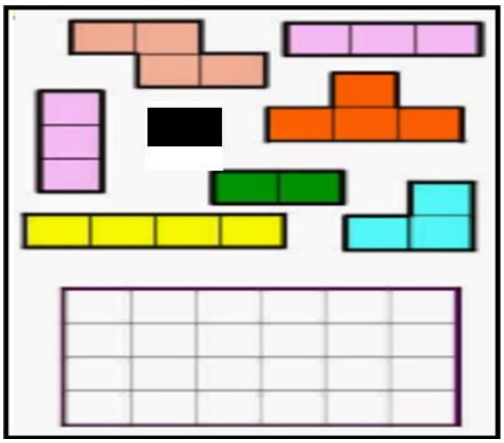
خطوات اللّعبة:

يتم توزيع بطاقة الأشكال على كل لاعب.

الحديث عن الأشكال المعروضة.

الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.

شرح التعليمة من قبل المعلم (ة).



التّعليمة:

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

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها.

تحفيز كل اللاعبين وتشجيعهم على أدائهم لإنجاز المهمة.

التوّسع في المفهوم:

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

التّقييم:

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

اللّعبة: 25

اسم اللّعبة: الاختلاف بين الصّور

الهدف:

تنمية مهارات الملاحظة والتركيز على التفاصيل الصغيرة مع تحسين الذّاكرة.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

احترام الزمن المخصّص لكل فترة.

يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط.

اقصاء الّلاعب الذي يظهر نتيجته.

التّحكم في قص شكل هندسي وفق أبعاده.

يمكن استعمال خواص الأشكال الهندسية.

المواد اللاّزمة:

- بطاقة الأشكال بالألوان. - مقص – ألوان مختلفة.

خطوات اللّعبة:

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

التّعليمة:

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

العرض والمناقشة:

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

التّوسع في المفهوم:

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

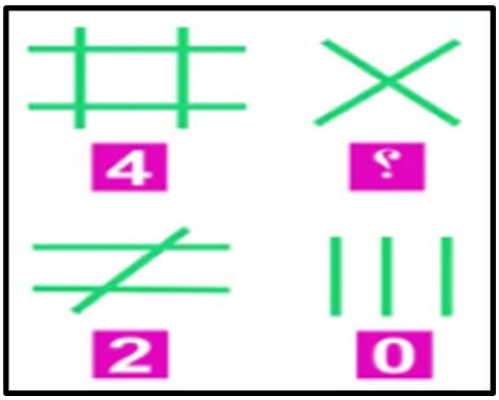
التقييم:

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

اللّعبة: 26

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

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



المواد اللاّزمة:

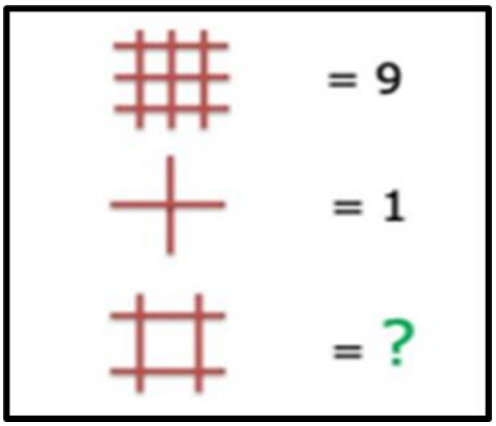
- أعواد، خشيبات أو لفائف من الورق أو أعواد صغيرة لأشجار ..... الخ
- أرقام من 0 إلى 9

خطوات اللّعبة:

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

التّعليمة:

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



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصّل إليها مع ضرورة الوقوف على مبدأ وأساس اللّعبة.

التوسع في المفهوم:

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

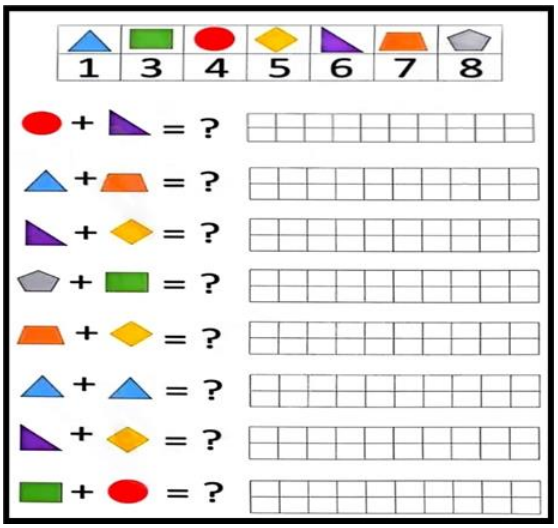
التقييم:

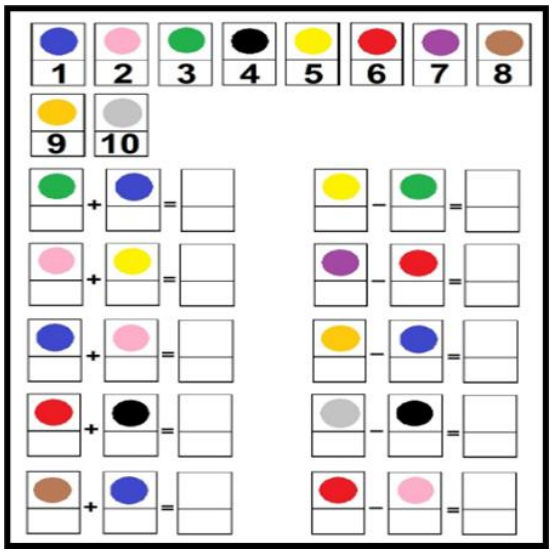
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
-استخدام اللّعبة لمتابعة اللاعبين الذين يتمكنون من إيجاد الحل في أسرع وقت ممكن.
- تثمين كل المقترحات المقدّمة وتشجيع اللاعبين على كل منجز.
- تعليق عمل اللاعبين الثّلاثة الأوائل ممن تمكّنوا من إيجاد الحلّ في وقت سريع ووجيز، مع تثمين مجهودات اللاعبين الباقين مهما كانت

اللّعبة: 27

اسم اللّعبة: ألغاز الأشكال أو الأشكال الغامضة

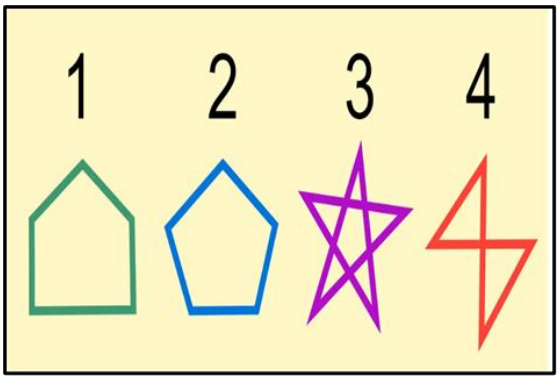
الهدف:
تنمية التفكير الرياضي والذكاء البصري مع التركيز على تحديد العلاقة بين الرّقم والشّكل.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
-احترام الوقت المخصّص لذلك.
- يسمح باستعمال الممحاة مرة واحدة.
- تشرح المعلم(ة) أصول اللّعبة للأطفال.
المواد اللّازمة:
-ملصقة على السّبورة وورقة العمل كما في الصّورة المرفقة، بالإضافة إلى ساعة.
خطوات اللّعبة:
-التّعرف على نوع الشّكل الهندسي.
– استنتاج عدد أضلاعه، لونه...الخ.
- يعد من 1الى10.
- يضع مكان الشّكل الهندسي الرّقم المناسب له، حسب المثال باعتماد النّموذج الموجود في الأعلى
التعليمة:
اليك ورقة العمل بين يديك، تمعّن فيها وركّز في النموذج والمثال المعطى لك أعلى المرصوفة، جد النتيجة مع بقية الأشكال.
العرض والمناقشة:
- ينتهي العمل بتشجيع 3 متفوقين
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.
التوسع في المفهوم:
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس
التقييم:
- تعمل اللعبة على دعم الذاكرة وتحسينها لما تتطلبه من تذكر الأشكال والعلاقات بينها.
- تزيد اللّعبة من تركيز وانتباه اللاعبين للتفاصيل





اللّعبة: 28

اسم اللّعبة: الشّكل المختلف



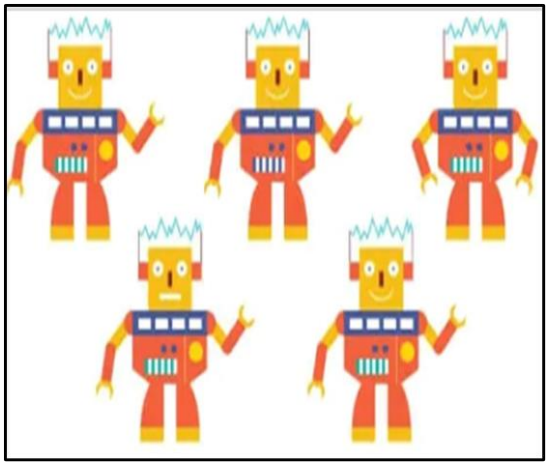
الهدف:
التدريب على الانتباه، التركيز وتنشيط الذاكرة البصرية
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللعبة:
تقدّم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض
ثمّ رسم الأشكال نفسها من قبل المعلّم (ة) على السّبورة أو ساحة المدرسة.
المواد اللازمة:

- الأشكال الهندسية - سبورة

خطوات اللّعبة:

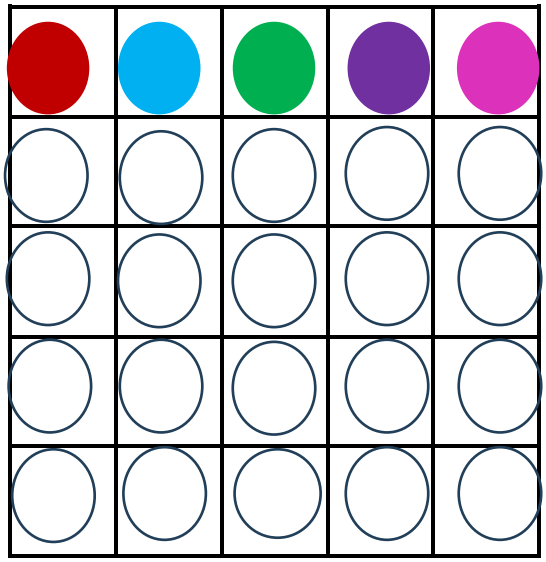
- يتم تقديم الأشكال الهندسية للاعبين
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم؛

الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقيّة المرتبطة بها؛



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

اللّعبة: 29



اسم اللّعبة: سودوكو الألوان

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

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

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

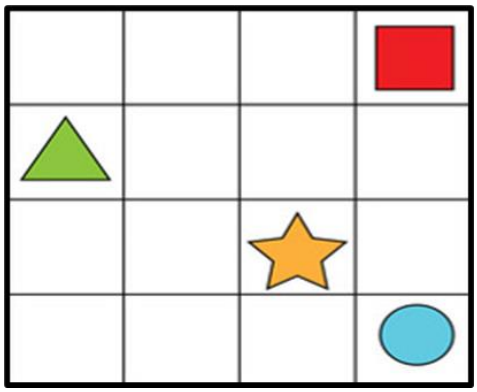
المواد اللاّزمة:

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

خطوات اللّعبة:

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

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



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

التّعليمة:

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

العرض والمناقشة:

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

التوسّع في المفهوم:

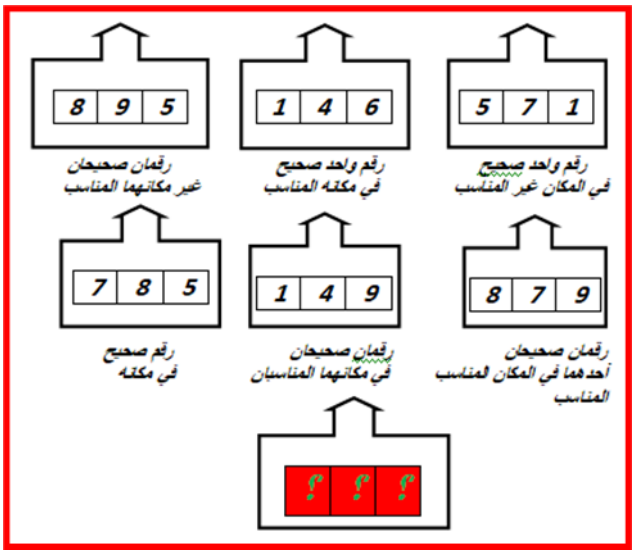
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر

التقييم:

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

اللّعبة: 30

اسم اللّعبة: لعبة الرّقم السّري أو مفتاح الباب



الهدف:

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

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

-احترام الزمن المخصّص لكل فترة.

- تقبل فرضيتين لكل باب أي محاولتين.

-يجب الاستعانة بالمفاتيح 6.

المواد اللاّزمة:

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

خطوات اللّعبة:

-لفتح قفل باب تحتاج إلى رقم سري مكوّن من:

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

التعليمة:

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

العرض والمناقشة:

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

التوسّع في المفهوم:

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

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

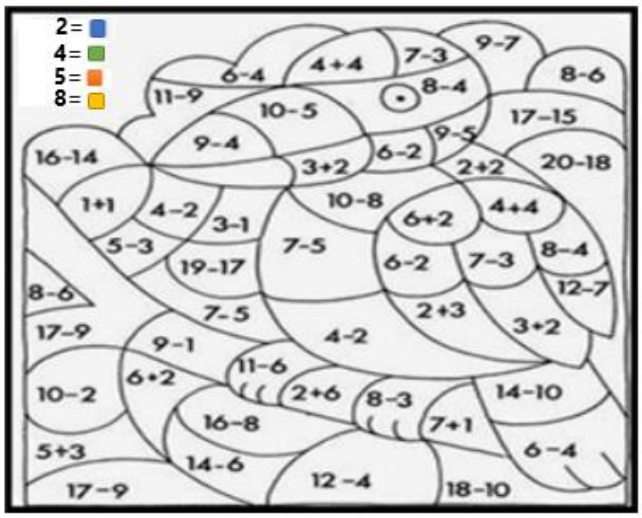
التقييم:

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

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

اللّعبة: 31

اسم اللّعبة: لعبة ألوّن وأكتشف



الهدف: تطوير المهارات الحسيّة والحركية الدّقيق وتنمية الخيال والابداع

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

-احترام الوقت المخصّص لذلك.

-مطابقة النتيجة باللّون المناسب في النموذج اللّوني الرقمي

- احترام تقنيات التّلوين.

المواد اللاّزمة:

-ورقة العمل كما في الصورة المرفقة.

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

-قصاصات ملوّنة مقطعة، غراء.

خطوات اللّعبة:

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

- تعيين ضمن مجال معين من الأعداد.

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

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

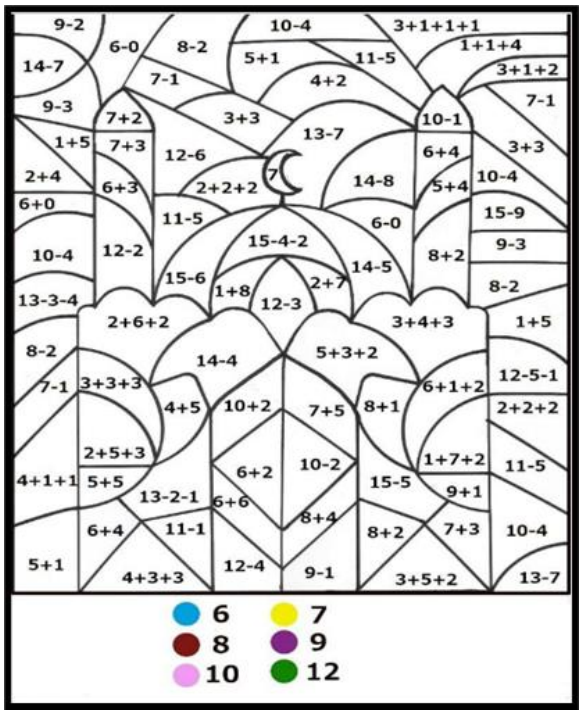
- حل كل عملية حسابية وكتابة الناتج بجانبها إذا لزم الأمر.

- مطابقة النّاتج مع اللّون في المفتاح اللّوني.

- تلوين الجزء باللّون المناسب.

- تكرار العملية حتى تكتمل الصورة وتصبح ملونة بشكل كامل.

- توجيه اللاعبين لبدء تلوين الأشكال باللّون المناسب.



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

العرض والمناقشة:

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

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية.

التوسّع في المفهوم:

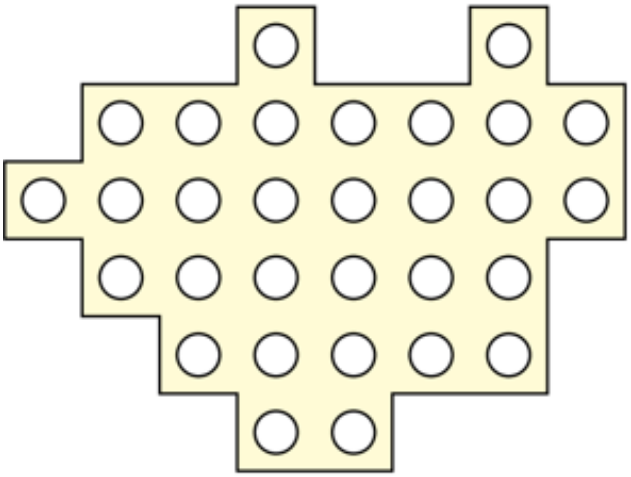
يتمّ تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

تعزز لدى اللاعبين التركيز والانتباه لتلوين الأشكال والأماكن الصّحيحة.

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

اللّعبة: 32



اسم اللّعبة: لعبة قطعة الجبن العملاقة

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

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

المواد اللاّزمة:

- بطاقة الأشكال.
-قلم، مسطرة وأقلام التّلوين.

خطوات اللّعبة:

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

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

العرض والمناقشة:

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

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

تتويج الفائز الأول بتاج مع تشجيع وتحفيز كل اللاعبين.

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

التّوسع في المفهوم:

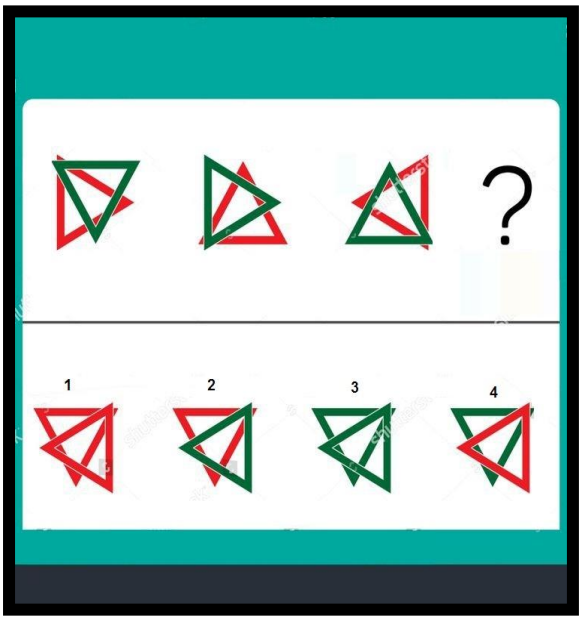
يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

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

اللعبة 33

اسم اللعبة: لعبة اختيار الجواب الصحيح.



الهدف: تعزيز الفهم والتفكير الابداعي

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

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

المواد اللازمة:

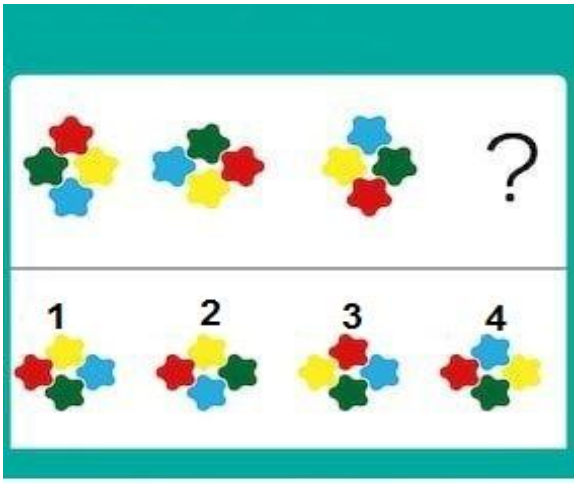
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:

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

التعليمة:

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



العرض: ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتواصل إليها.

التوسع في المفهوم:

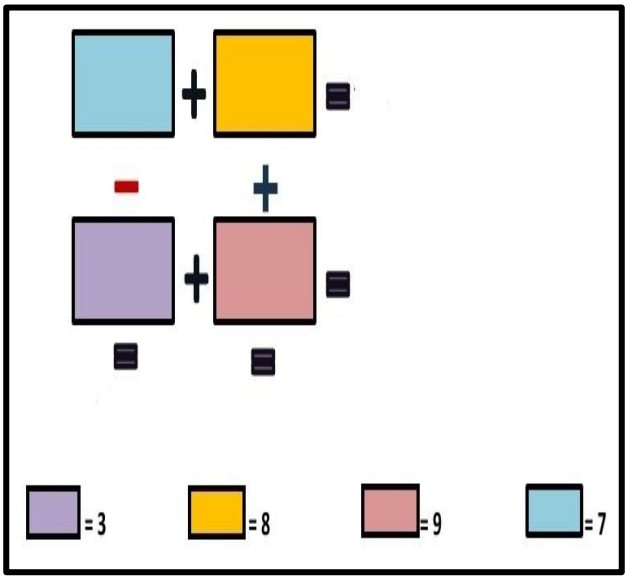
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

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

اللّعبة: 34

اسم اللّعبة: لعبة الأرقام المتقاطعة



الهدف: تعزيز مهارة العدّ، تنمية مهارات الاستدلال المنطقي

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

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

المواد اللاّزمة:

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

خطوات اللّعبة:

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

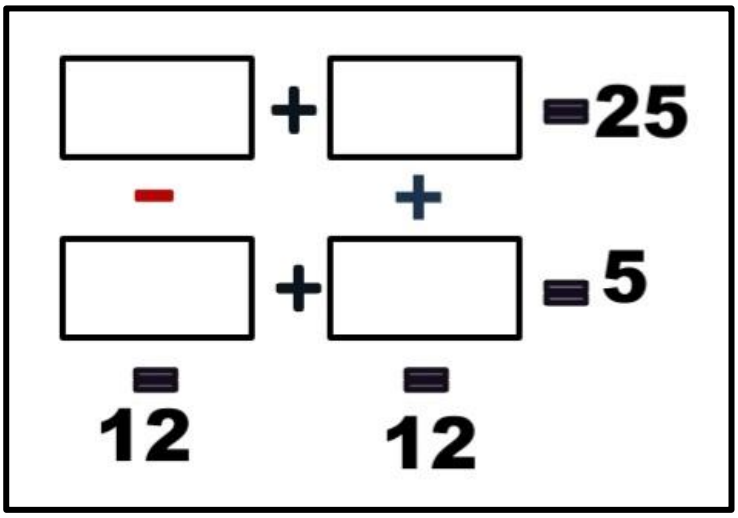
التعليمة: اليك أرقام أسفل الصّورة ممثلة ببطاقات ملوّنة، ضع العدد المناسب داخل كل بطاقة في العمليات وحساب الناتج.

العرض والمناقشة:

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

التّوسع في المفهوم:

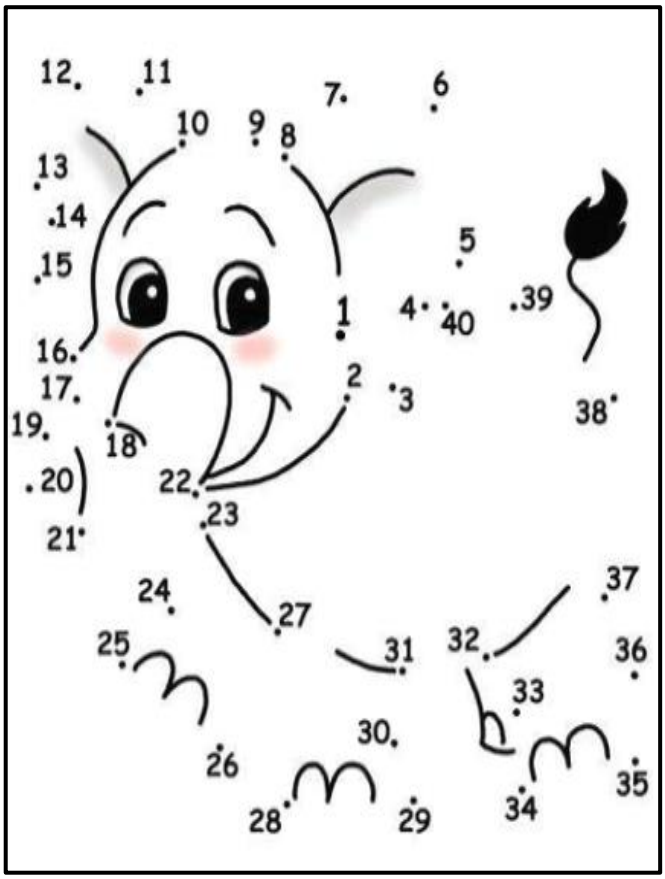
- يتم تكييف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.



التقييم:

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

اللّعبة: 35



اسم اللّعبة: توصيل النّقاط

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

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

-استخدم قلم رصاص أو قلم تلوين.

-ابدأ من النقطة رقم 1

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

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

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

المواد اللاّزمة:

.ورقة العمل كما في الصّورة المرفقة.

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

-قصاصات ملونة مقطعة- غراء.

خطوات اللّعبة:

.توزيع الصّورة المقصودة للرّسم وتحضير الوسائل.

.ابدأ بتحديد النّقطة رقم 1 على الورقة.

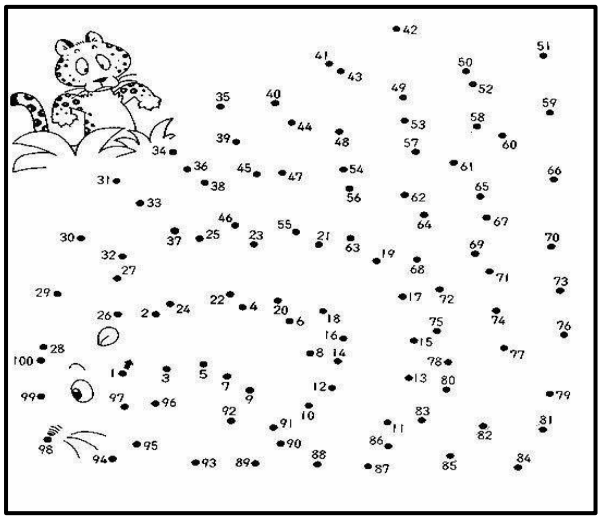
.استخدم قلمك لتوصيل النقطة رقم 1 بالنقطة رقم 2

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

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

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

العرض والمناقشة:



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

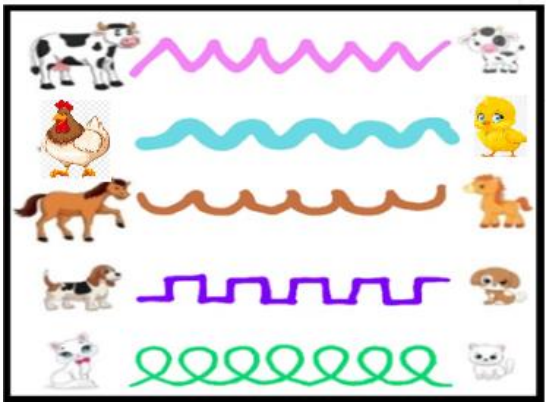
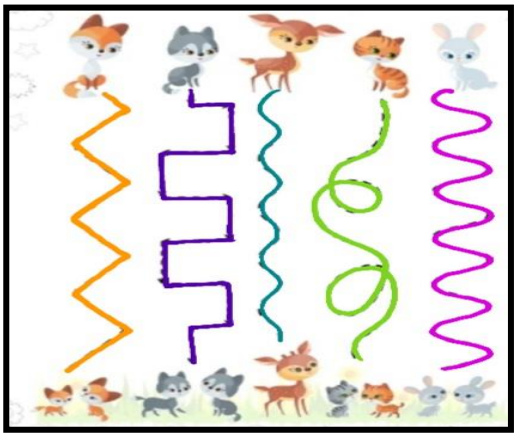
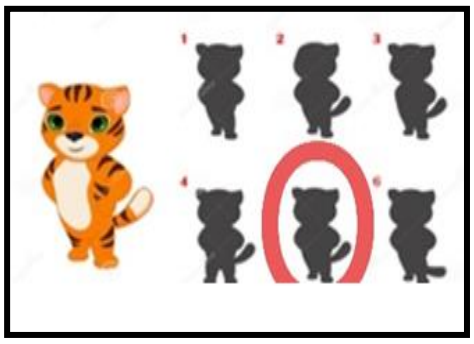
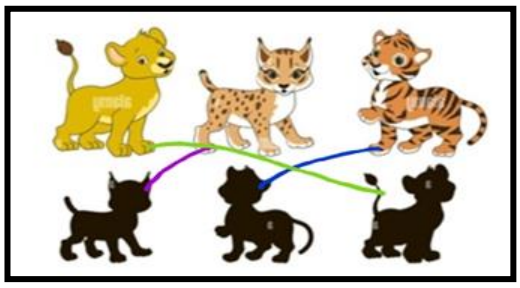
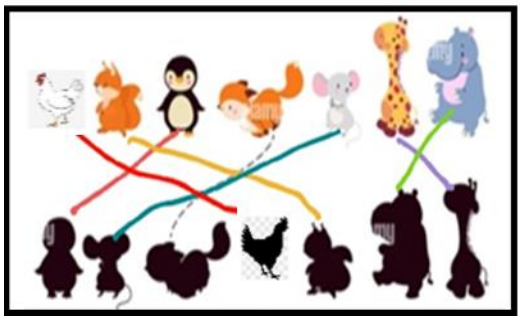
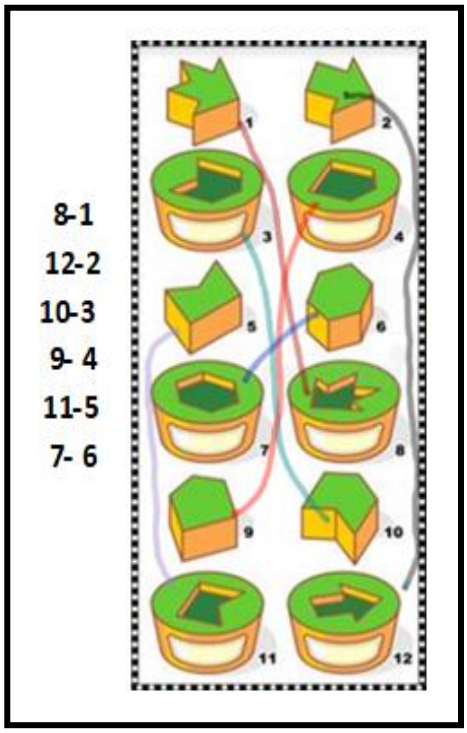
التّوسع في المفهوم:

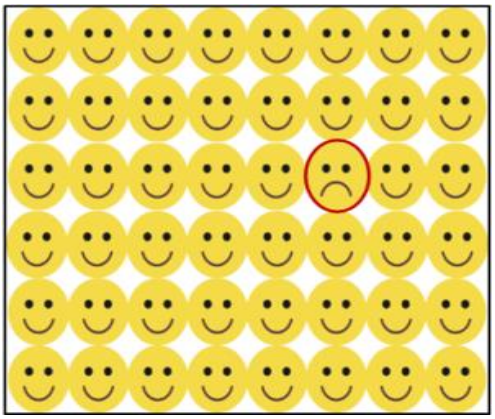
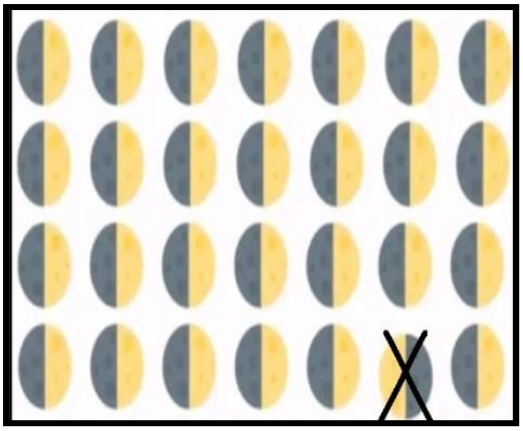
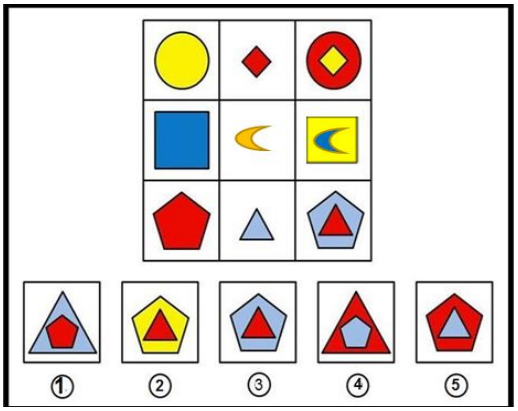
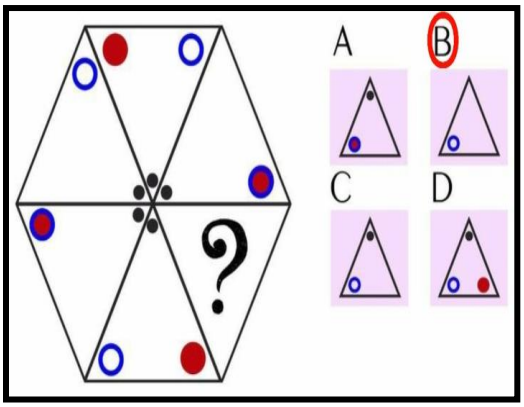
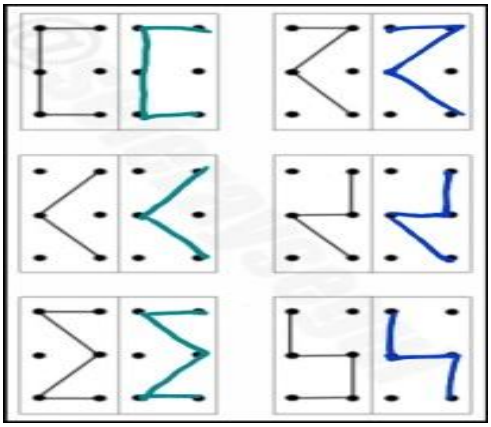
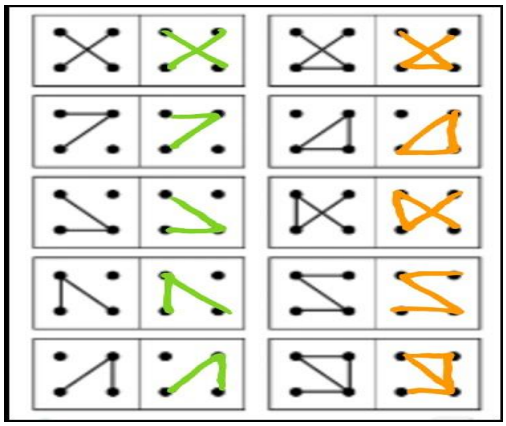
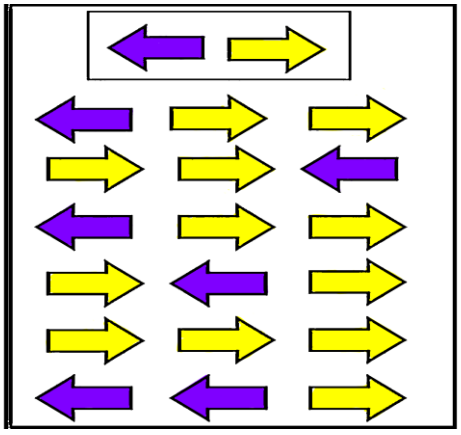
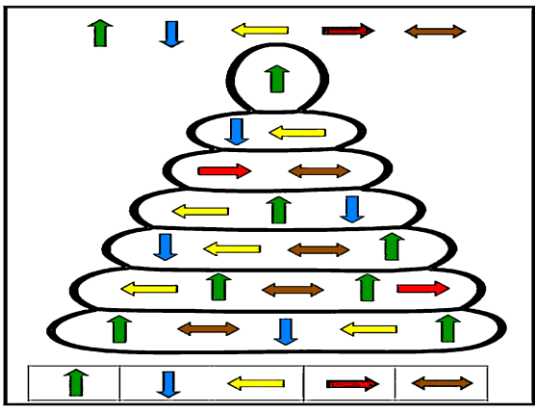
- يتم تكييّف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.

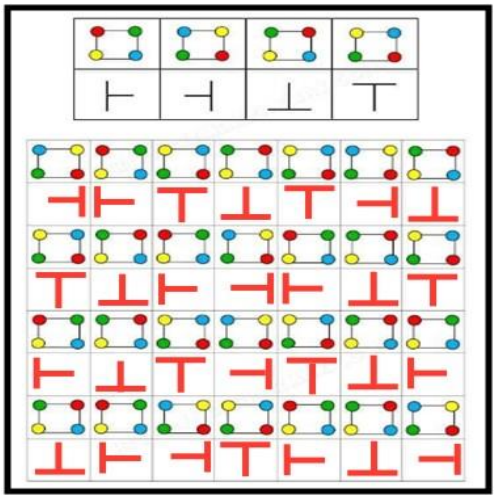
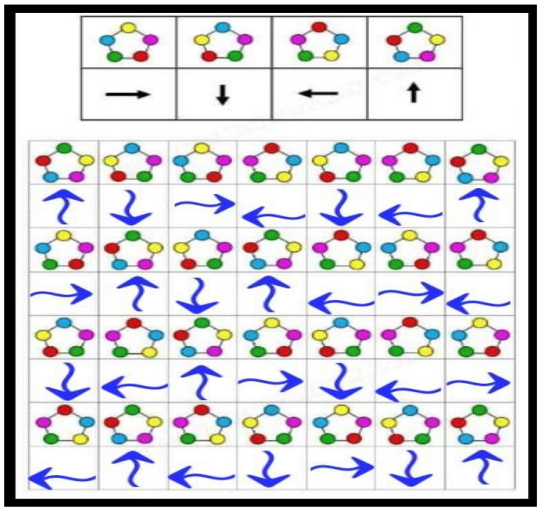
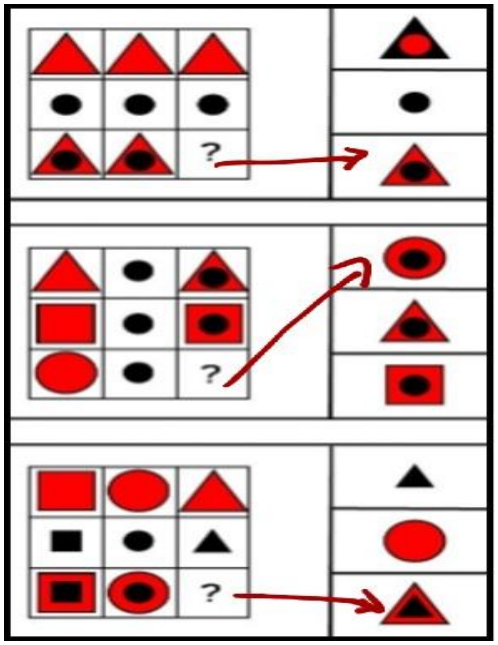
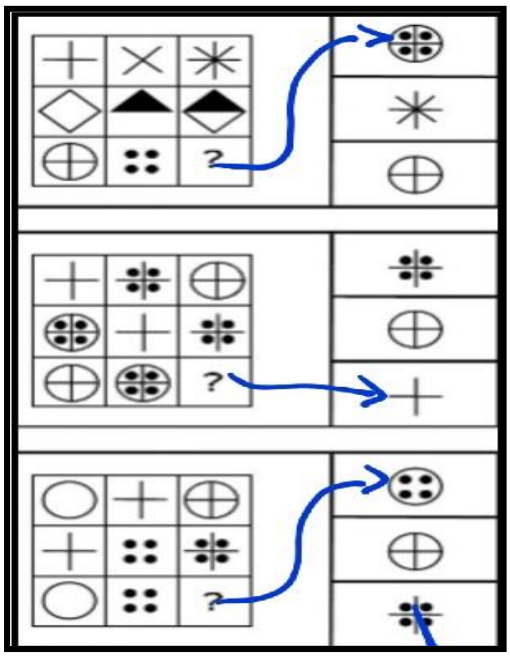
التقييم:

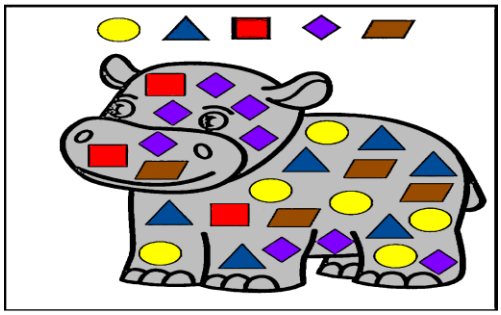
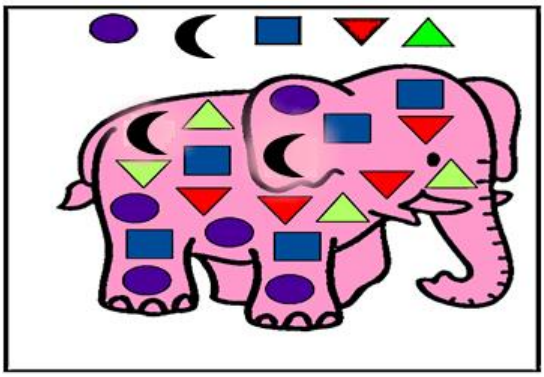
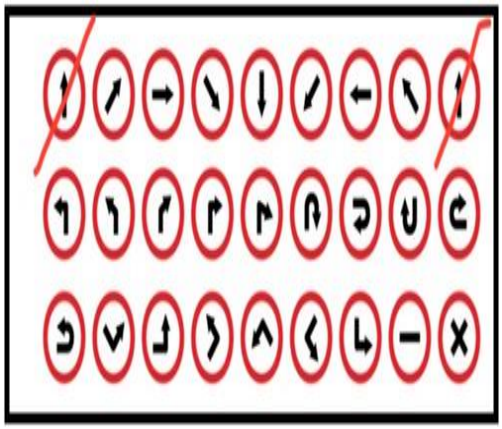
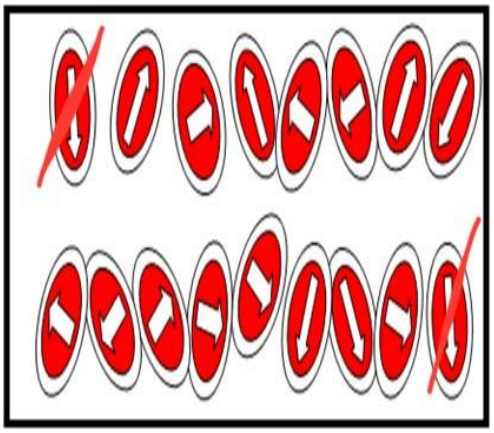
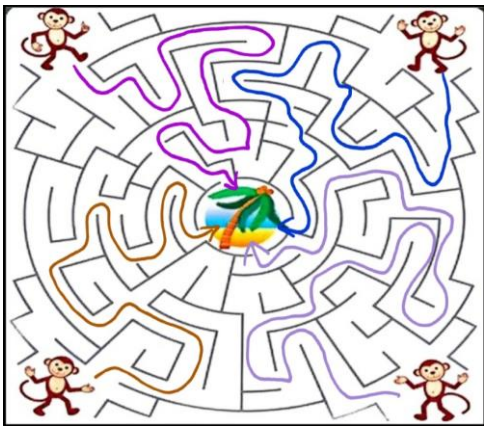
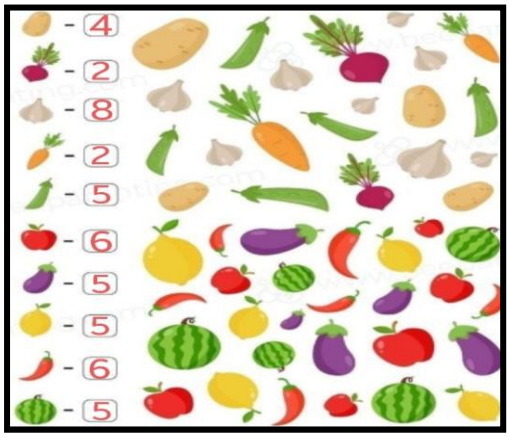
- تساعد اللّعبة على تحسين التركيز والانتباه.
- تدعم اللّعبة الخيال والابداع.

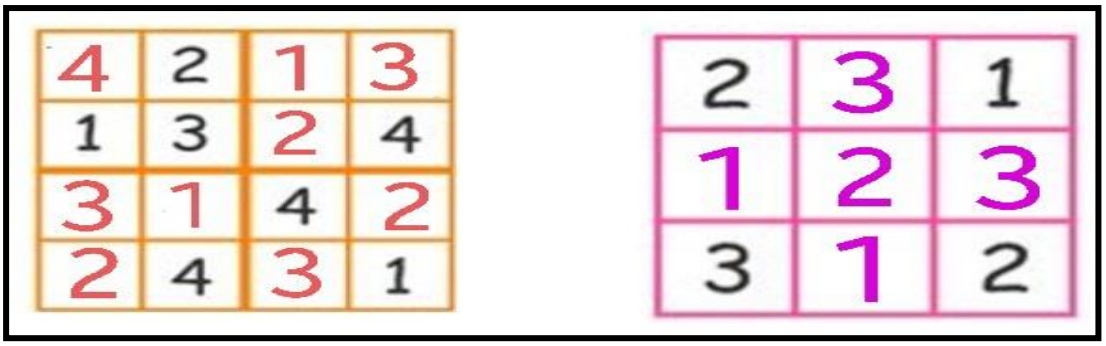
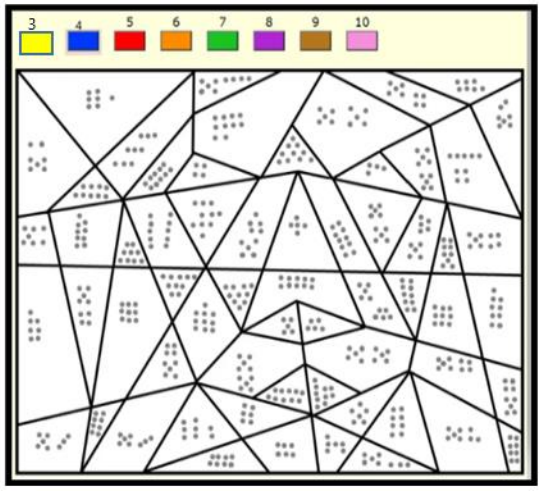
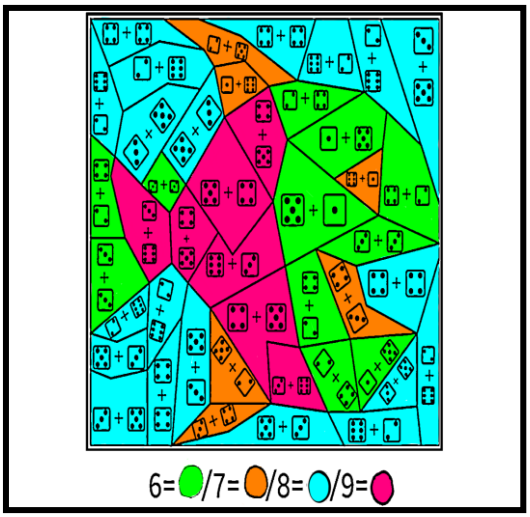
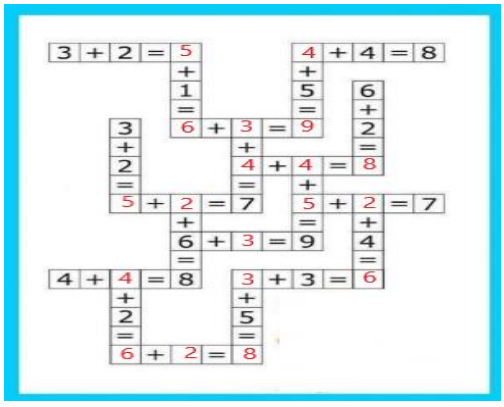
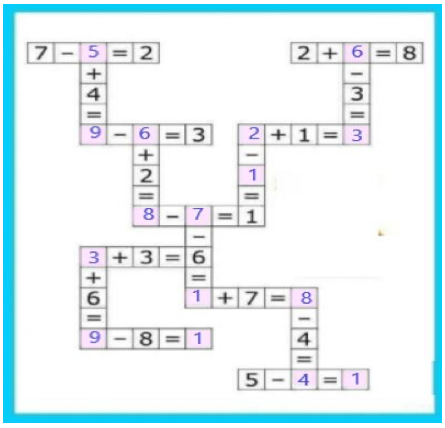
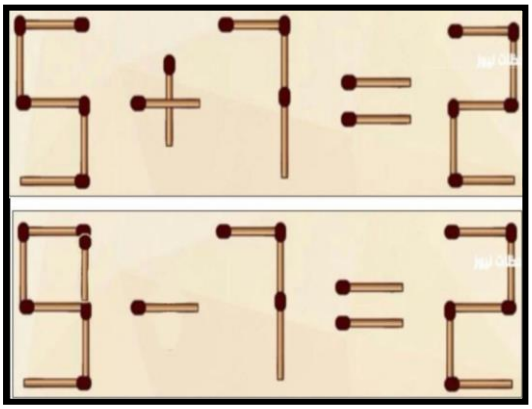
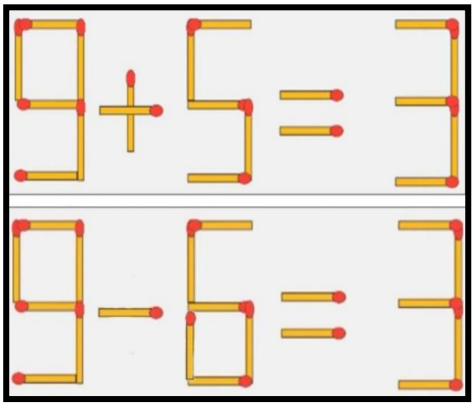
حلول الألعاب الرياضية للسّنة الأولى ابتدائي

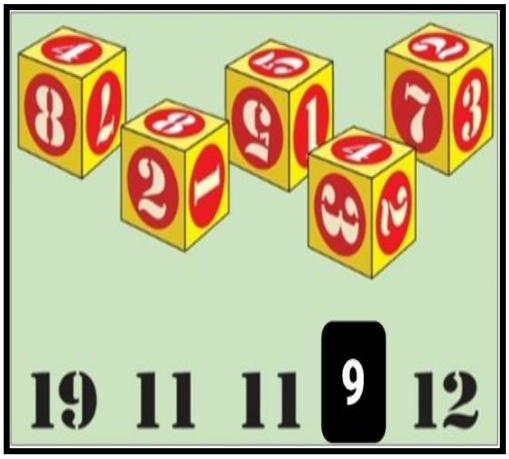
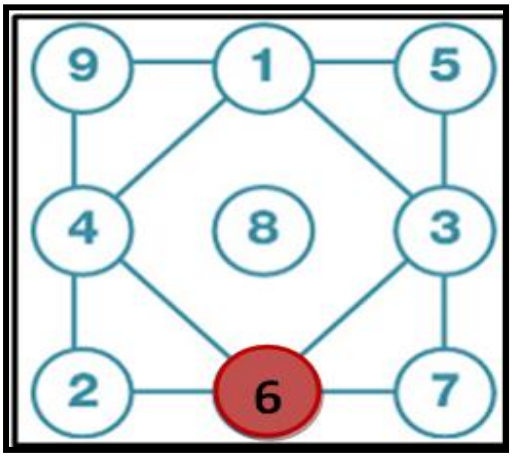
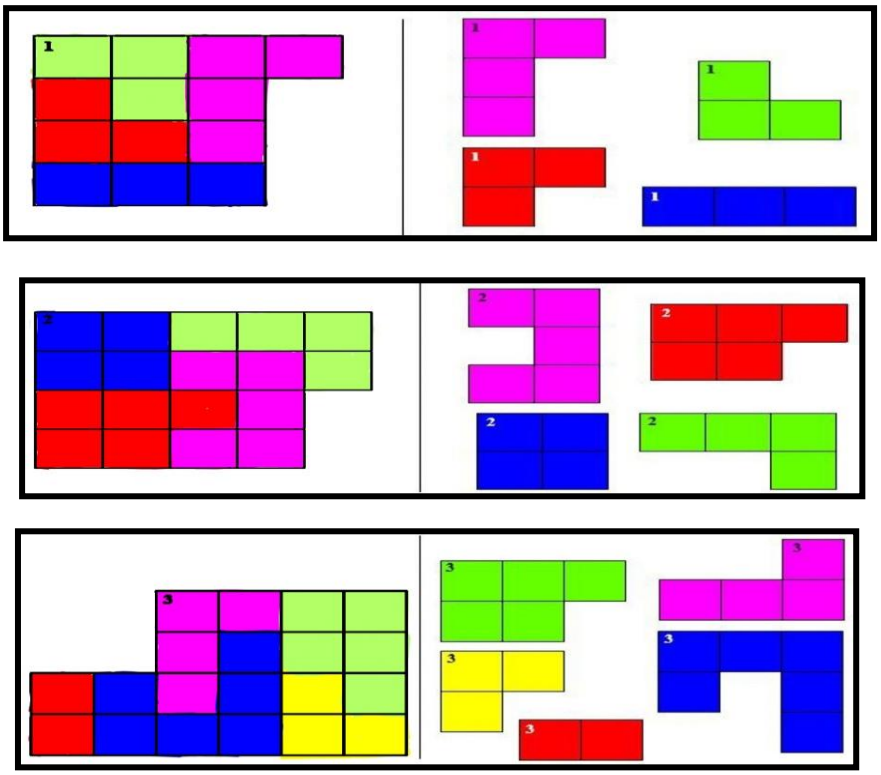
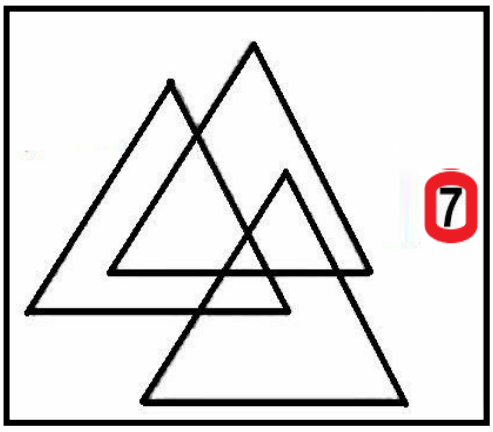
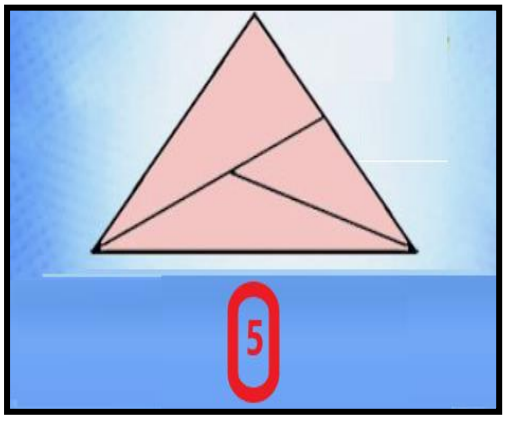
		اللعبة 01
	 	اللعبة 02
		اللعبة 03

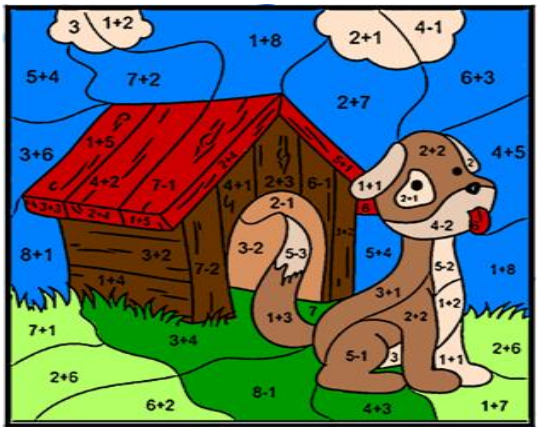
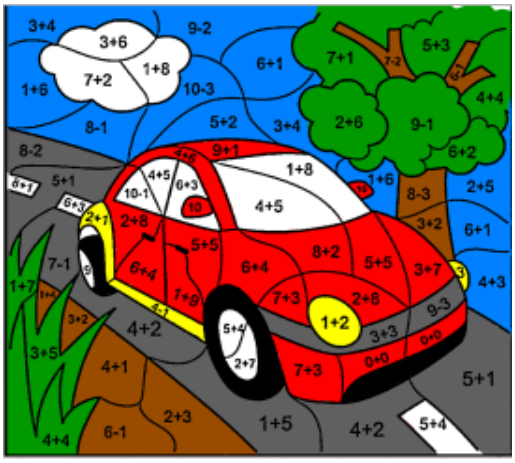
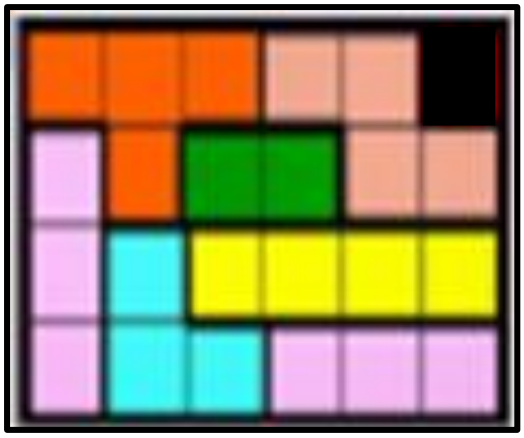
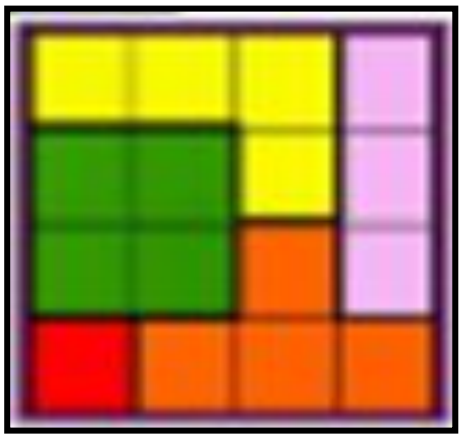
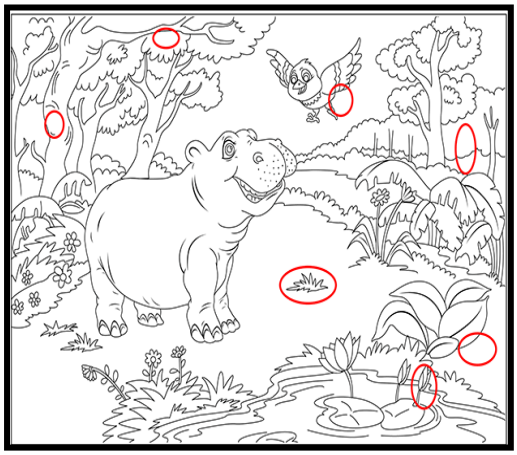
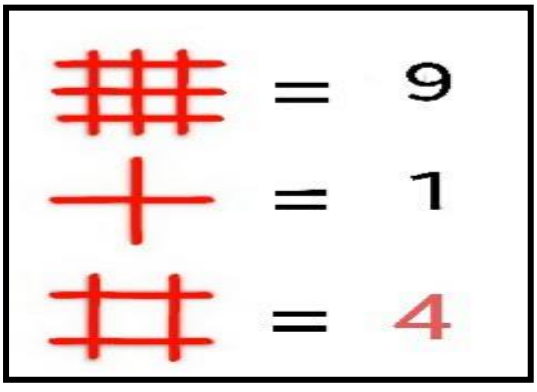
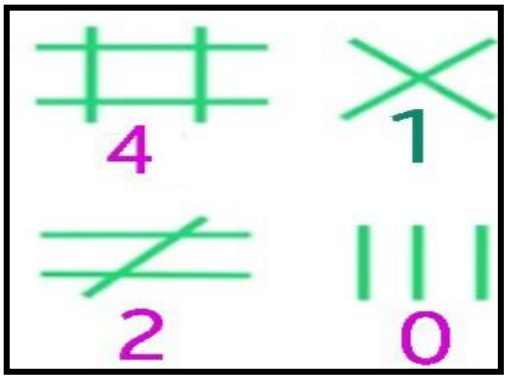
اللعبة 04		
اللعبة 05		
اللعبة 06		
اللعبة 07		

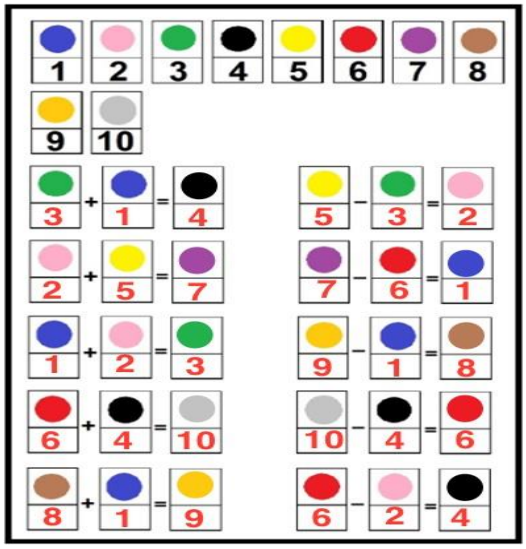
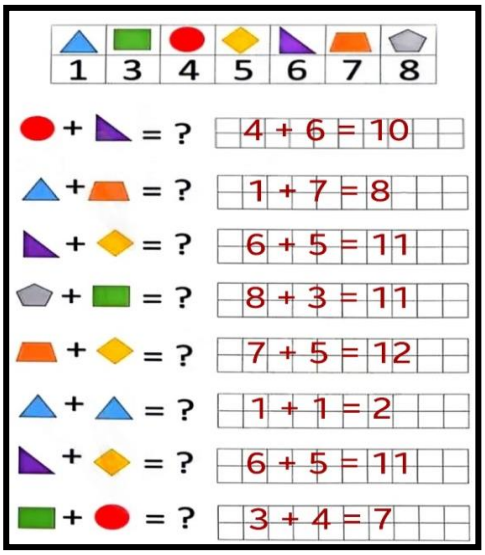
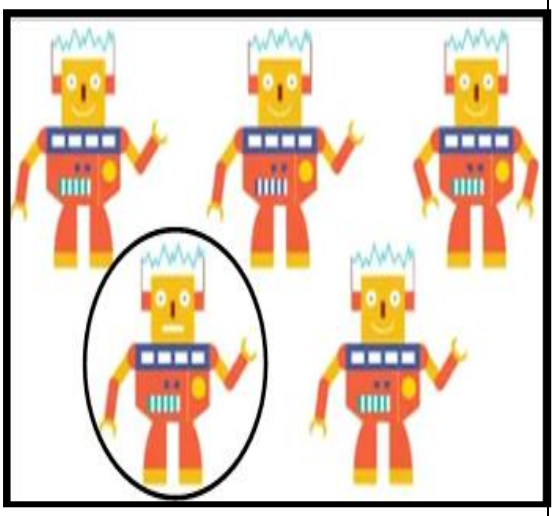
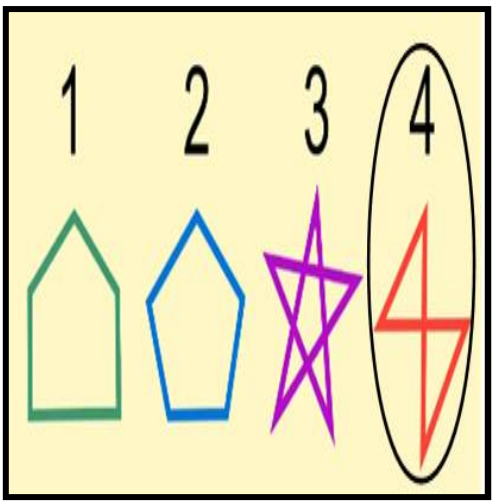
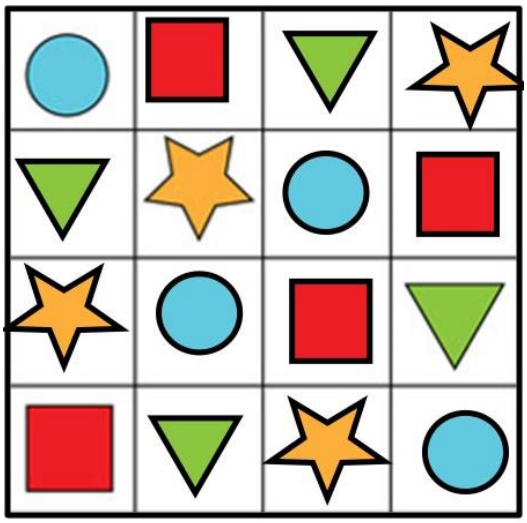
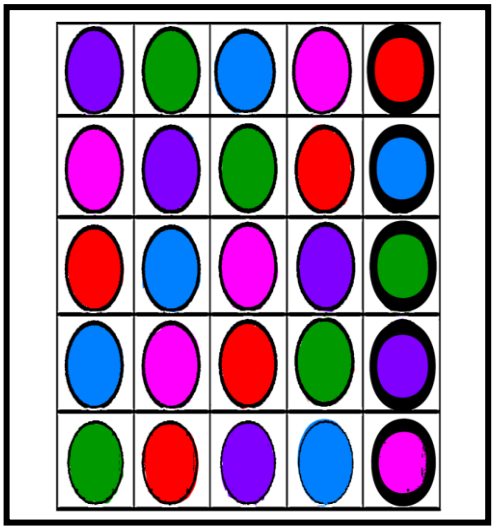
اللعبة 08		
اللعبة 09		
اللعبة 10		

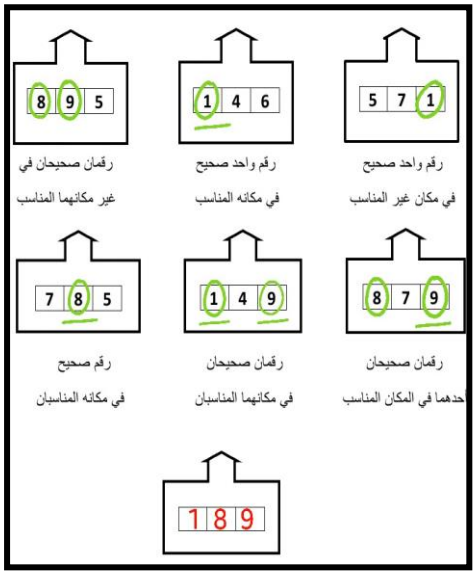
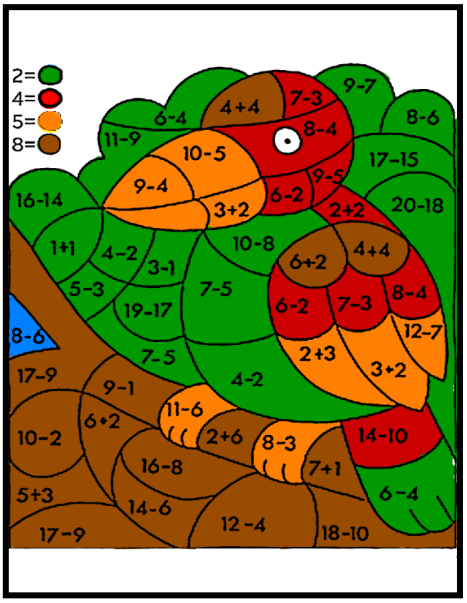
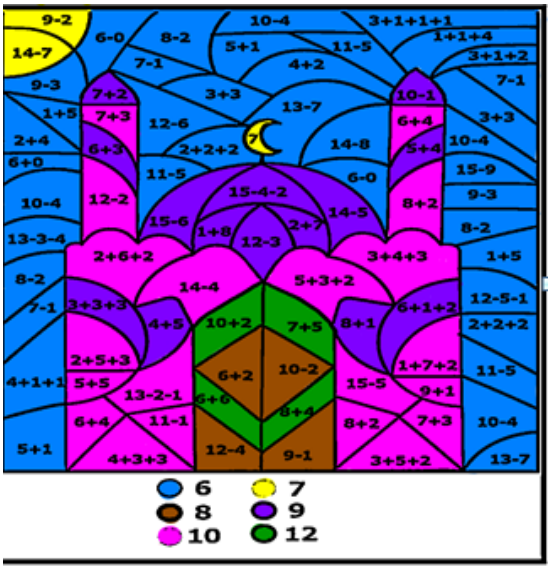
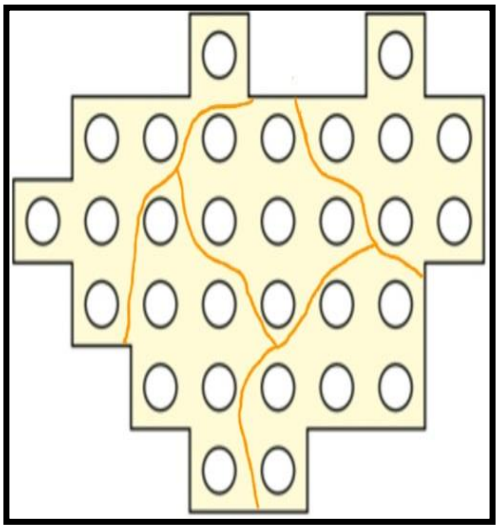
		اللعبة 11
		اللعبة 12
		اللعبة 13
		اللعبة 14

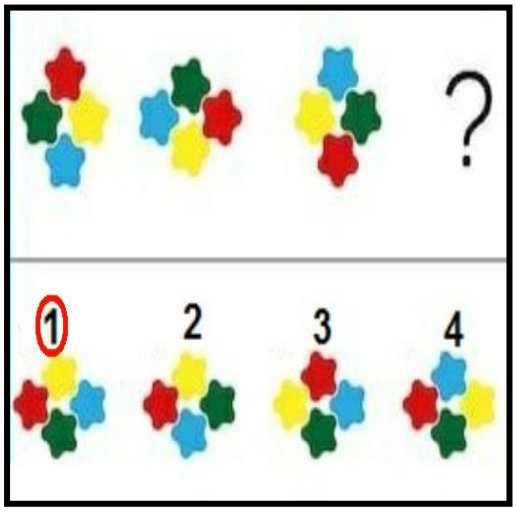
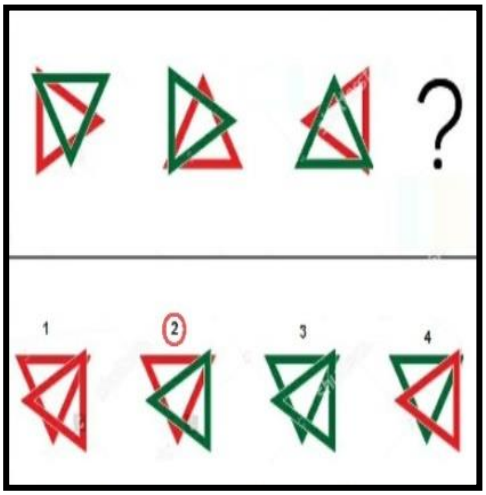
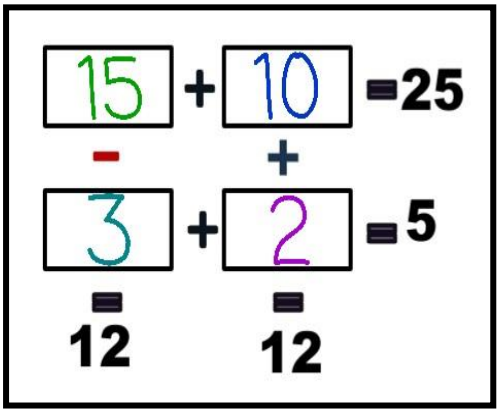
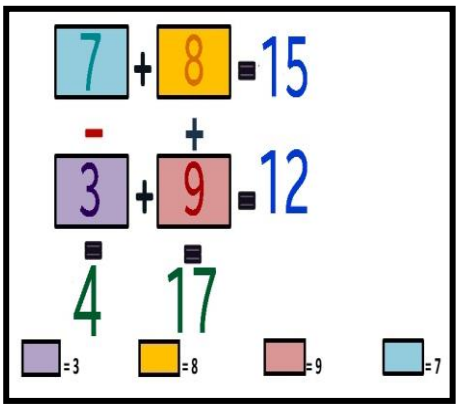
		**اللعبة 15**
		**اللعبة 16**
		**اللعبة 17**
		**اللعبة 18**

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

		**اللعبة 23**
		**اللعبة 24**
		**اللعبة 25**
		**اللعبة 26**

		اللعبة27
		اللعبة 28
		اللعبة 29

اللعبة 30		/
اللعبة 31		
اللعبة 32		/

		اللعبة 33
		اللعبة 34
/	/	اللعبة 35