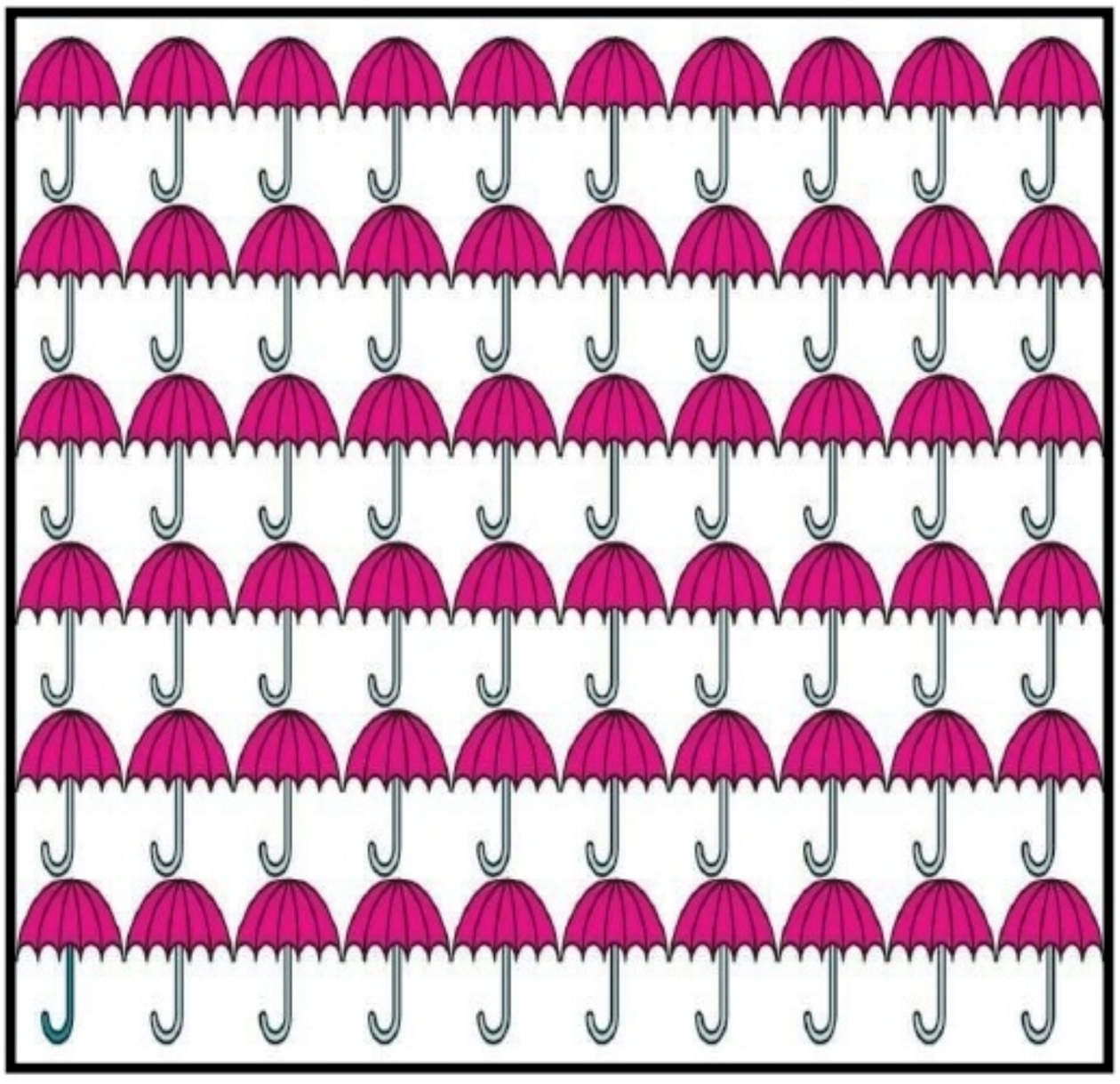
اللّعبة :01



اسم اللعبة: إيجاد الدّخيل

الهدف: تنمية مهارات التميز والملاحظة والتفكير المنطقي لدى اللاعبين.

طريقة اللعب: فردى.

قواعد اللّعبة:

- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللّعبة.
- تتطلب اللّعبة من اللاعبين تحليل الأنماط واستخدام المنطق لتحديد العنصر الذي لا ينتمي إلى المجموعة أو الذي يخالف القاعدة.
- يترك للتلاميذ وقت لإنجاز المطلوب منهم.

المواد اللازمة:

- ورقة العمل.

خطوات اللّعبة:

- تلعب في القسم أو في السّاحة.
- تتطلب هذه اللعبة تحفيز اللاعبين على استخدام الملاحظة والتركيز، حيث يحتاجون إلى البحث عن الفروق الدّقيقة بين الأشكال المتطابقة وتحديد الشّكل الذي يختلف عن بقية الأشكال الأخرى.

التعليمة:

اليك الشكل المقابل لاحظ عناصره جيّدا، واستخرج العنصر الدخيل المختلف عن العناصر الأخرى.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها بشرح خصوصية العنصر الدّخيل ووجه الاختلاف.

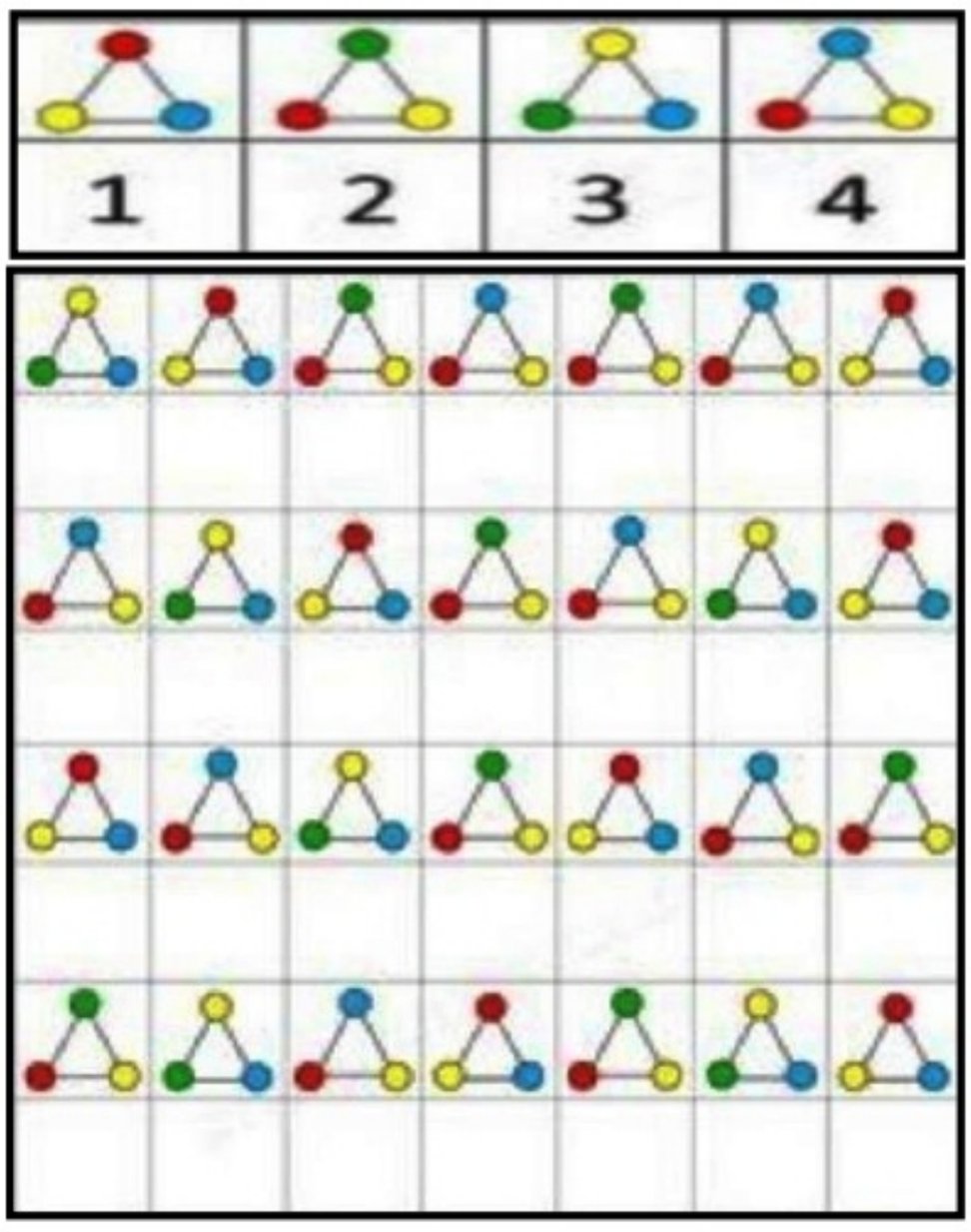
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا

التقييم:

تعزز اللعبة القدرة على التميز بين الأشكال وتنمية مهارات الملاحظة والتفكير المنطقي، وتوفر تجربة تعلمية وممتعة للتفكير المنطقي وحلّ المشكلات.

اللّعبة: 02

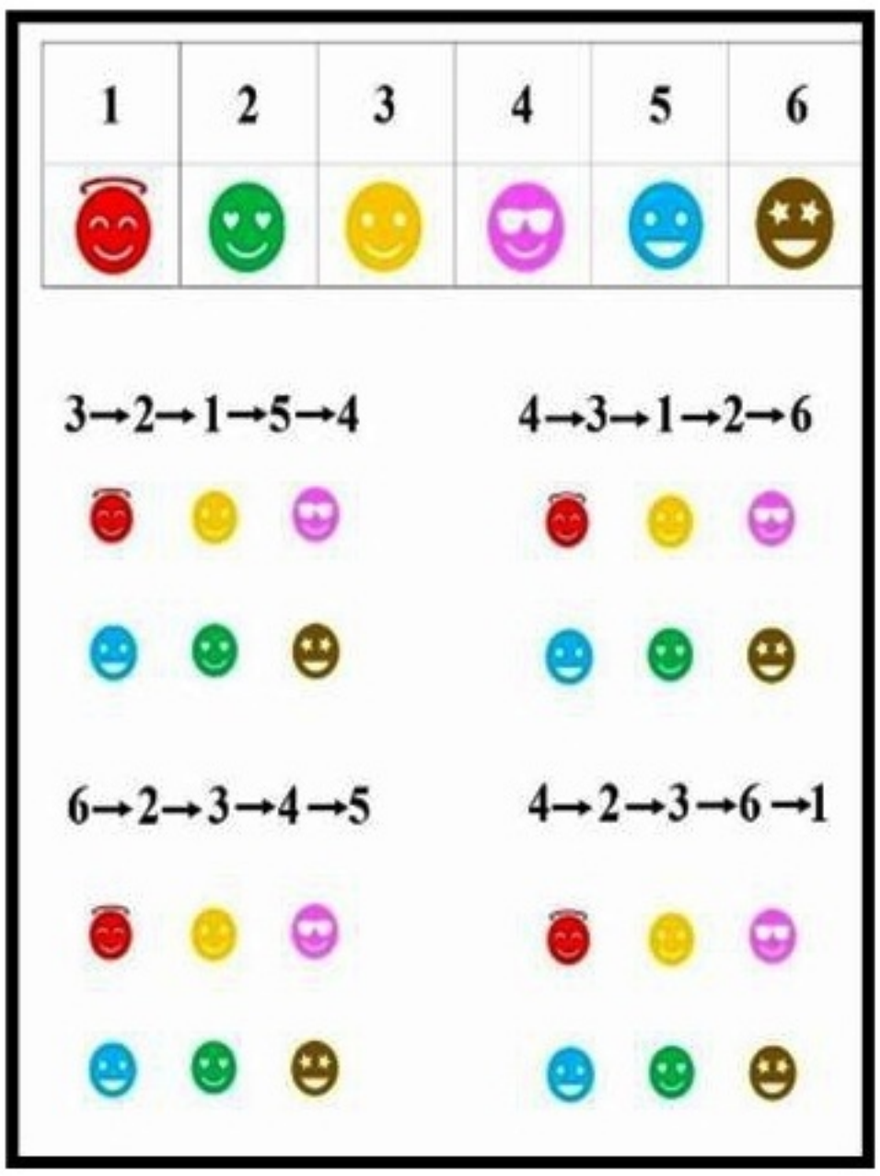


اسم اللّعبة: مهمة التشفير أو البرمجي الصّغير
الهدف: تحديد مشكلات الترميز والتشفير وحلّها عن طريق تطوير مهارات الملاحظة والتحليل والتركيب.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
-احترام الزمن المخصّص لكل فترة.
- يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط.
-اقصاء اللاّعب الذي يظهر نتيجته.
المواد اللاّزمة:
-بطاقة الأشكال بالألوان.
-القطن الملوّن، أو قريصات ملونة وخشيبات.

خطوات اللّعبة:

- يتم توزيع بطاقة الأشكال الملوّنة على كل لاعب.

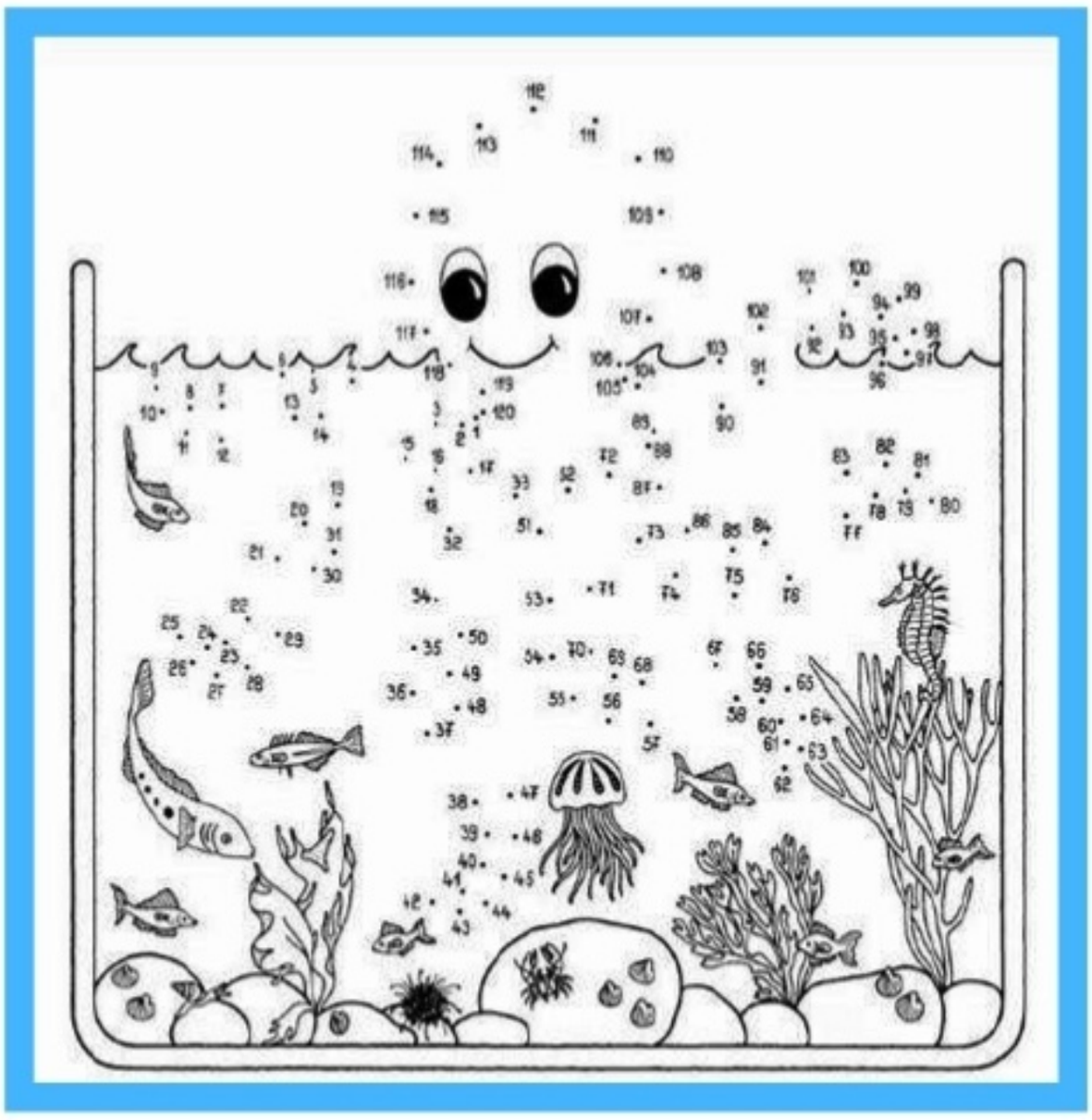
الحديث عن الأشكال المعروضة والألوان (مع ترك فرصة للأطفال للتّعبير عن الألوان التي يحبونها مع ربطها مع أي شيء في الحياة اليومية مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللّون).
الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتّعليمة المرتبطة باللّعبة.
شرح التعليمة من قبل المعلم(ة) حيث:
- يجب على اللاّعب اختيار الرمز المناسب 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 ومع نمط الألوان والترتيب المحدّد.



التعليمة:
لاحظ البطاقة العلوية والرموز التي وضعت تحت كل شكل من أشكالها اختر منها الرقم المناسب لملأ فراغات البطاقة السفلية.
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 بتاج المشفّر الصّغير.
التوسّع في المفهوم:
يتم تكييّف اللّعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة والعكس.
التقييم:

- لعبة المشفّر الصّغير وسيلة ممتعة وشيّقة، تعرف اللاعبين بمفهوم التشفير وفك الشفرات بطريقة بسيطة.
- تنمي اللّعبة الصّبر والمثابرة عند اللاعبين تساعدهم على تذكر الأنماط والقواعد.

اللّعبة :03



اسم اللعبة: الربط التسلسلي للأرقام

الهدف: تنمية المهارات الحركية الدقيقة والتدريب على قوة الملاحظة والتفكير السليم.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- الربط بين الأعداد تصاعديا.

المواد اللازمة:

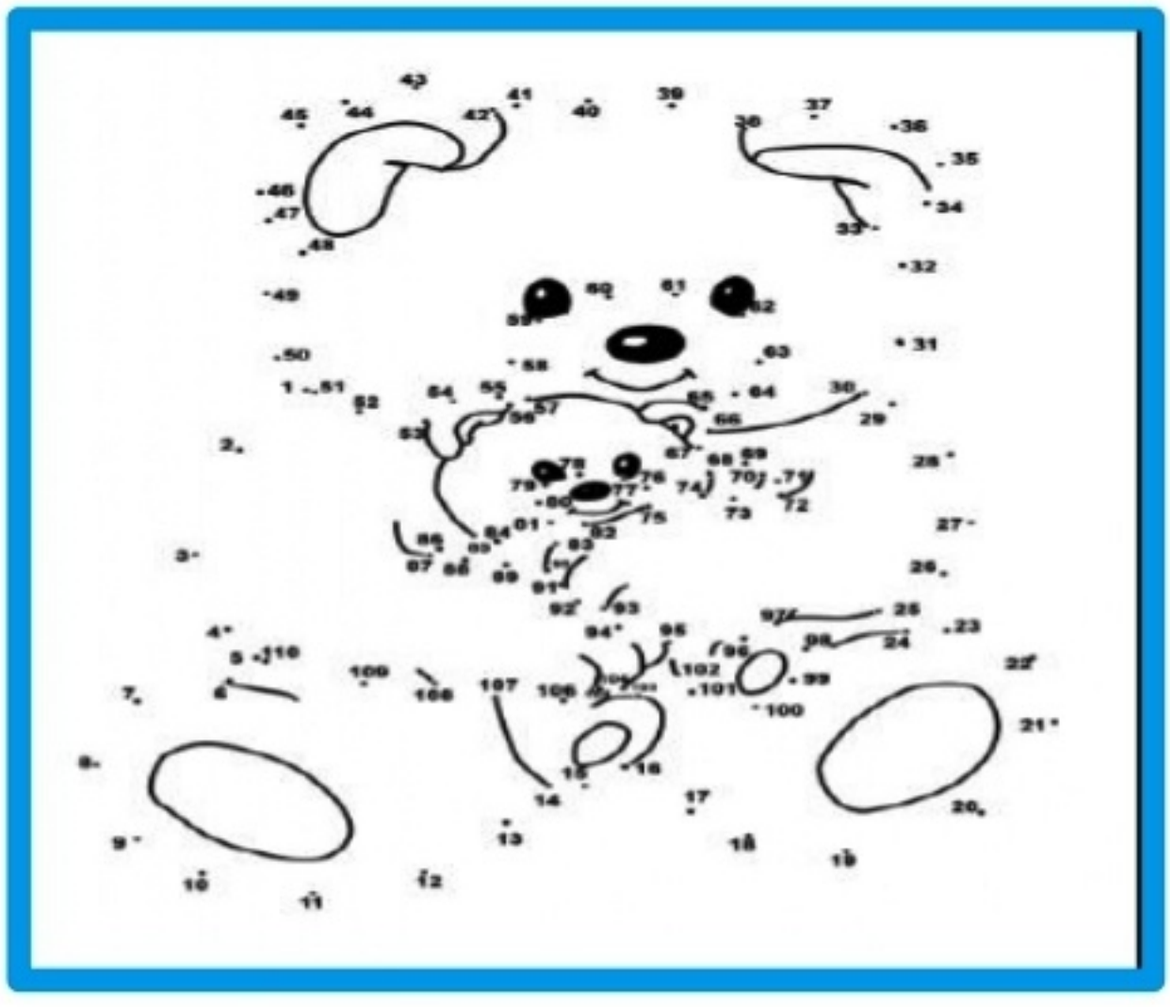
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التركيز والانتباه أثناء تتبع الأرقام وربطها بشكل صحيح.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

اليك صورة غير واضحة الملامح قم بوصل الأرقام بشكل تسلسلي ثم لون الحيز لتكتشف الصورة.



العرض: ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التوسع في المفهوم:

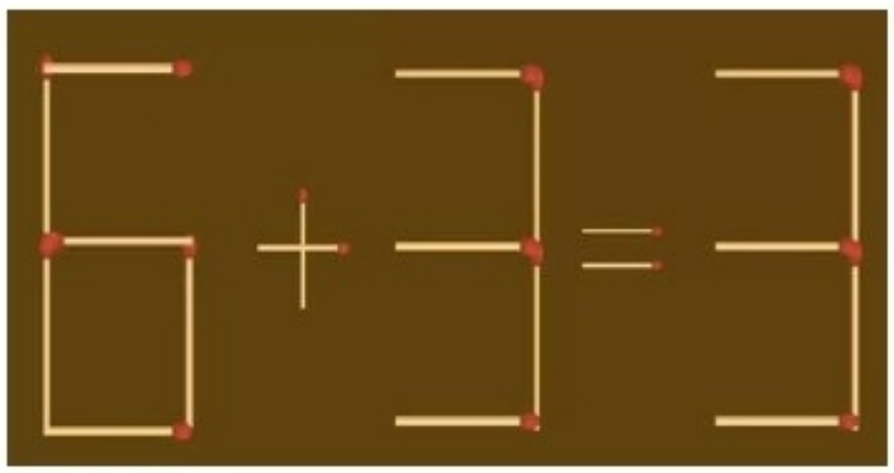
يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

لعبة الربط بين الأعداد بالترتيب التصاعدي لتشكيل الرسم ثم تلوينه تجمع بين التعلّم والتسلية، مما يجعلها أداة تعليمية فعّالة وممتعة لتطوير مجموعة واسعة من المهارات لدى اللاعبين.

اللّعبة :04

اسم اللعبة: لعبة أعواد الثقاب



الهدف: تنمية الذكاء ومهارات التفكير الابداعي من خلال التدريب على التركيز وسرعة الحل.
طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللّعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- تحريك عود ثقاب واحد أو اثنين أو إضافة عود واحد

المواد اللازمة:
- عيدان ثقاب.

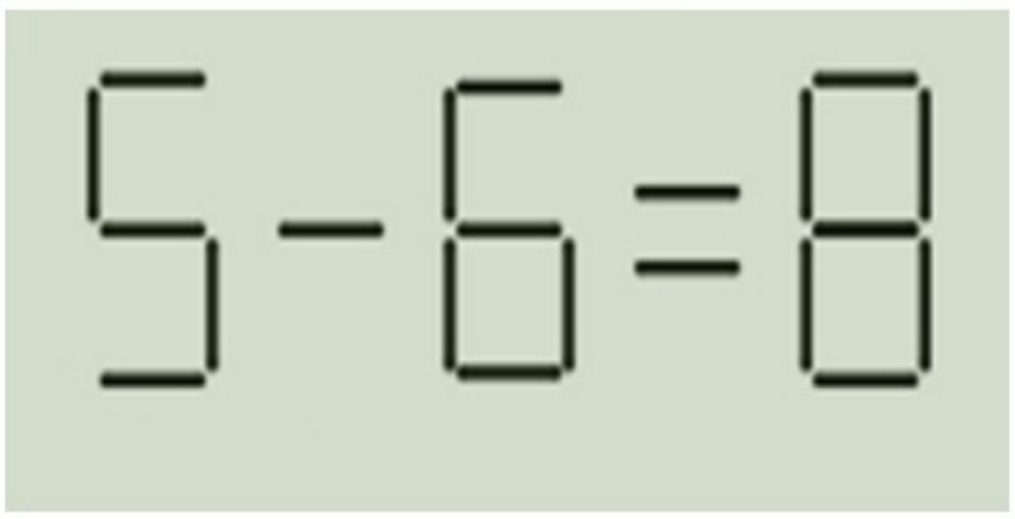
خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة تركيزًا عاليًا للعثور على العود الصحيح لتحريكه دون التسبّب في خطأ في العملية الحسابية.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:
أمامك مساواة غير صحيحة، اجعلها صحيحة بإضافة عود ثقاب واحد

العرض:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتواصل إليها.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:
لعبة تحريك عود الثقاب للحصول على عملية صحيحة تعتبر أداة تعليمية ممتعة وفعالة لتطوير مجموعة واسعة من المهارات العقلية والحسابية، وتنمية المهارات المكانية والبصرية كما يتطلب تحديد العود المناسب لتحريكه معرفة مكانه وتأثيره على الأرقام والعلامات الحسابية الأخرى، مما يعزز التفكير المكاني والبصري.



اجعل المساواة صحيحة بتحريك:
- مرة عود واحد
- مرة أخرى عُودين

اللّعبة: 05

اسم اللعبة: مسابقة في متاهة.

الهدف: تحسين المهارات الحركية الجسمية والمهارات الحركية البصرية.

طريقة اللعب: جماعي (3) تلاميذ

قواعد اللعبة:

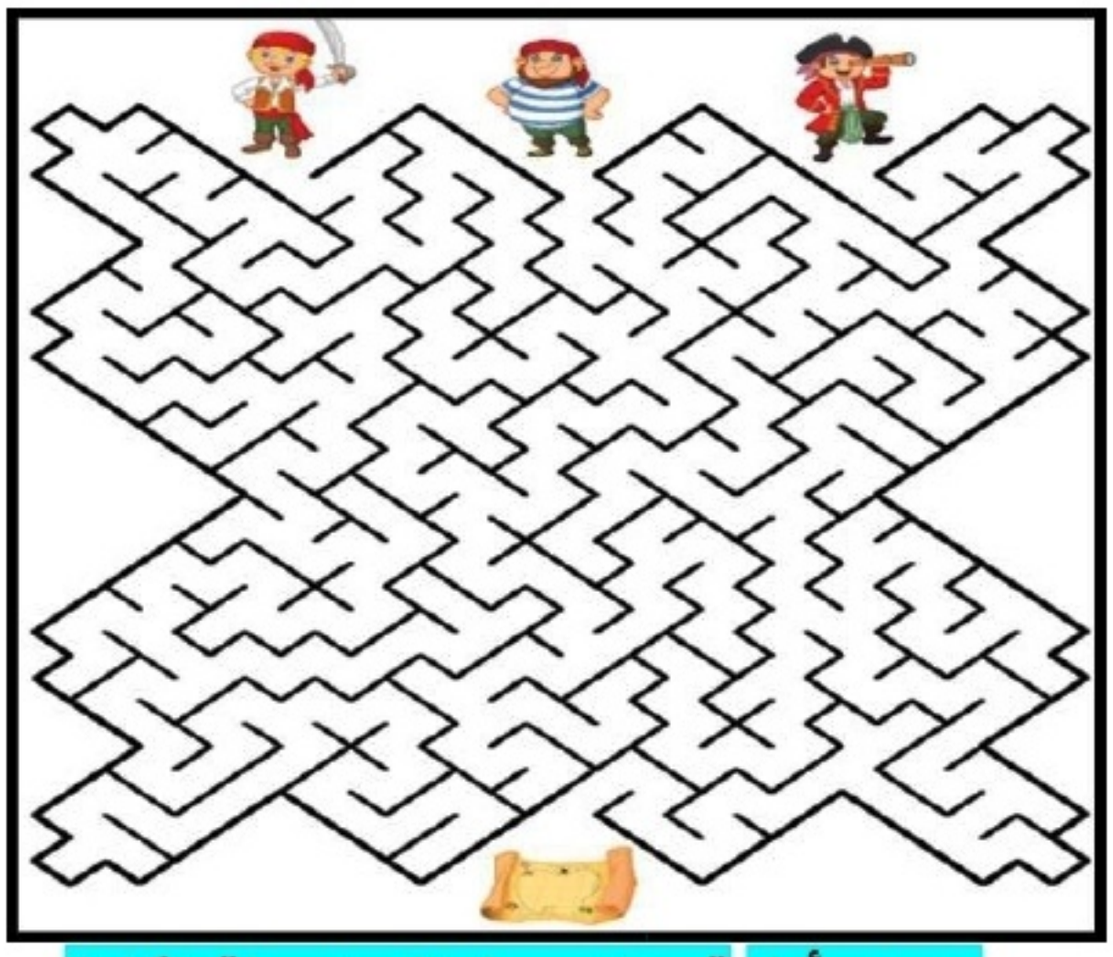
- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- لعبة التنافس في متاهات للوصول الأول.

المواد اللازمة:

- ورقة العمل - ميقاتي - السبورة.
- جدول التقييم الجولات.

خطوات اللعبة:

- يتطلب السباق داخل المتاهة مستوى عالٍ من التركيز والانتباه لتجنب الأخطاء والوصول إلى الهدف بسرعة.
- اتباع مسلك سهل وتمثيله بسهم للوصول إلى الكنز الأول.



من هو أول قرصان يصل إلى خريطة الكنز؟

لوحة التقييم			
الجولات	اللاعب 01 (اسم التلميذ)	اللاعب 02 (اسم التلميذ)	اللاعب 03 (اسم التلميذ)
ولة الاولى			
ولة الثانية			
ولة الثالثة			
جموع			
الفائز(ة)			

التعليمة:

يتطلب من اللاعبين الثّلاث أن يختار كل واحد منهم المسلك السّهل للوصول إلى الكنز في أقل وقت ممكن.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بعرض النتيجة المتوصل إليها في جدول التقييمات.

التوسع في المفهوم:

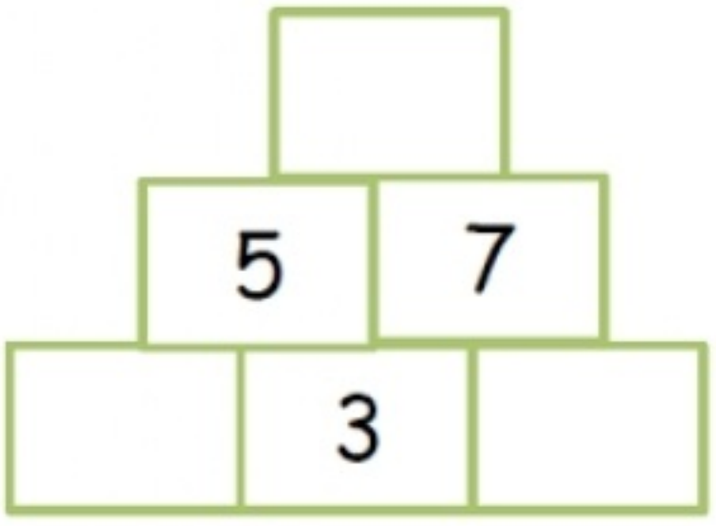
يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

لعبة التنافس في المتاهات، تجمع بين التعليم والترفيه، مما يجعلها وسيلة فعالة لتعزيز مجموعة متنوعة من المهارات الهامة كالمهارات البصرية والذهنية، بالإضافة إلى تثمين العمل الجماعي وتعزيز روح التنافس والدعم الحركي الدقيق ما يؤدي الى الرفع من مستوى الثقة وتوفير تجربة لعب ممتعة ومثيرة.

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

اللّعبة: 06



اسم اللعبة: هرم الأعداد

الهدف: تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

طريقة اللعب: فردى.

قواعد اللعبة:

- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

المواد اللازمة:

- ورقة العمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد، مما يساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

.

التعليمة:

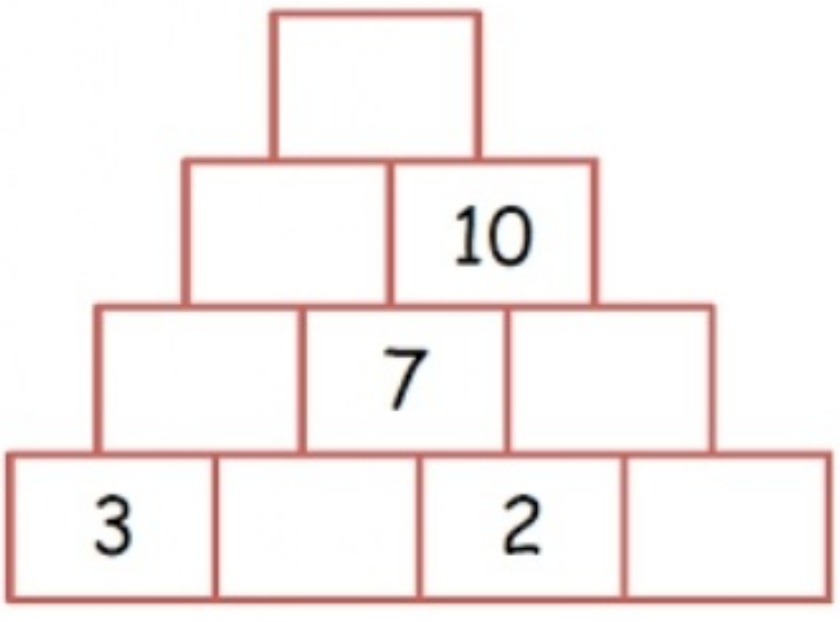
للوصول الى قمة الهرم، استعمل مهاراتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللّعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا

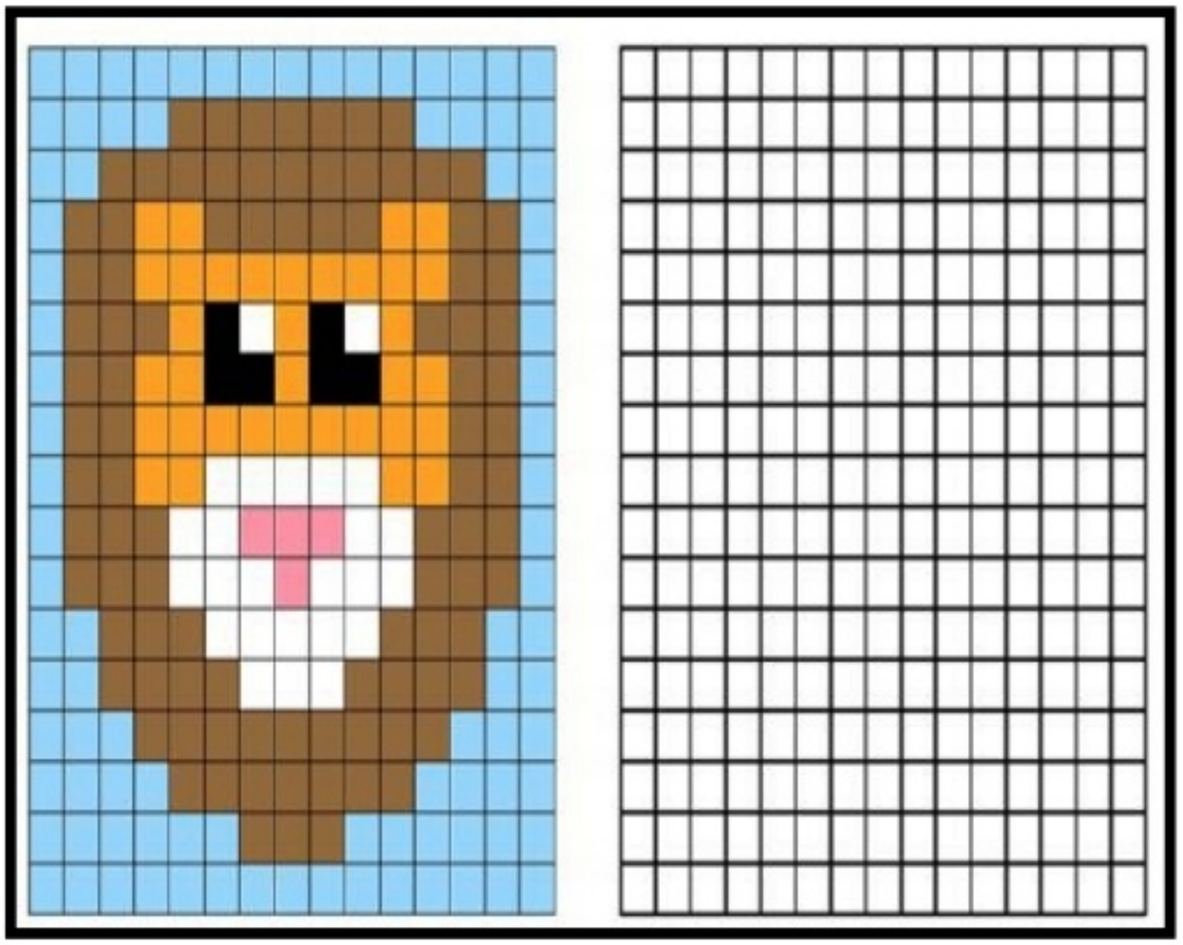


التقييم:

لعبة هرم الأعداد تعتبر وسيلة فعّالة وممتعة لتعزيز مجموعة واسعة من المهارات الحسابية والمنطقية والاجتماعية، مما يجعلها أداة تعليمية قيّمة لتطوير قدرات اللاعبين بطرق مبتكرة وجذابة كما أنها تساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

اللّعبة :07

اسم اللعبة: اللغز



الهدف: تطوير مهارات التنظيم والتصنيف، التحليل والفهم واستخدام معاني الرموز وتطبيقها في السياق المناسب.

طريقة اللعب: فردى.

قواعد اللعبة:

- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- . تحديد موقع كل مربع باستخدام التماثل المحوري.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

المواد اللازمة:

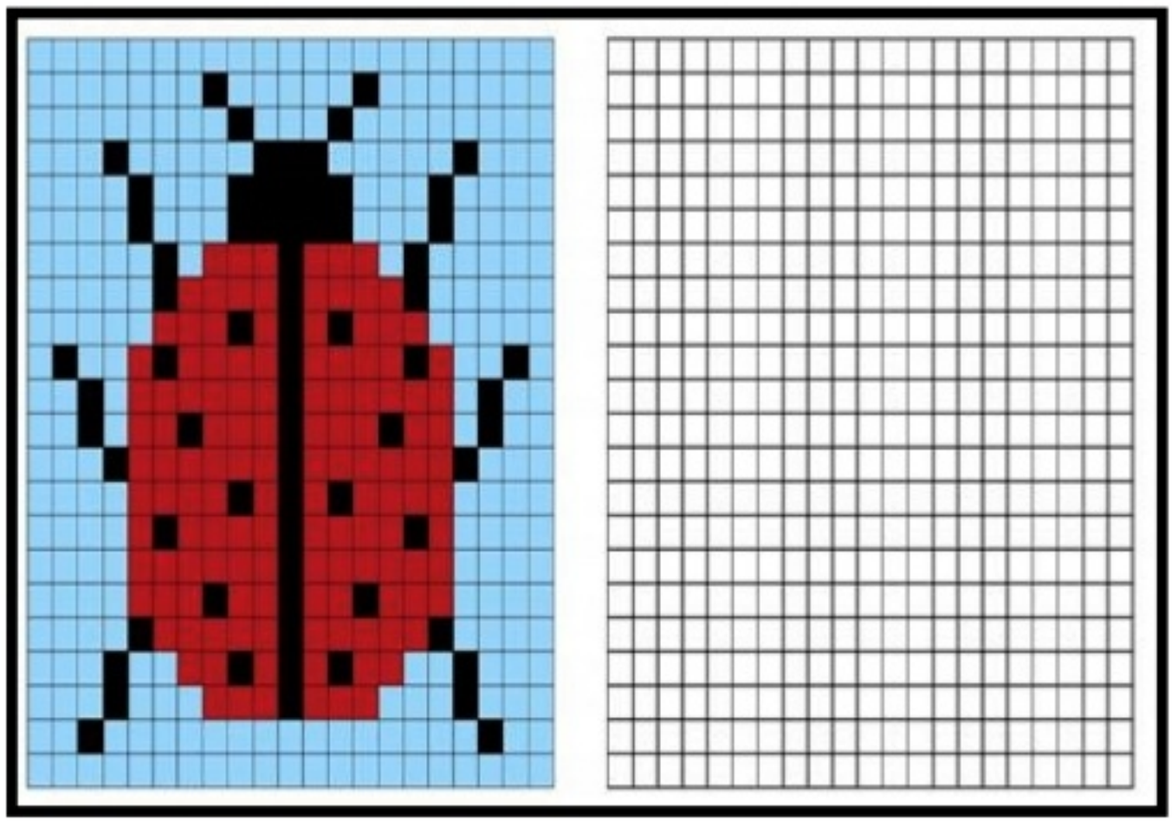
- ورقة العمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة القيام بتركيب الوحدات للحصول على تمثيل الصورة

التعليمة:

للحصول على الصورة الكاملة، قم بجمع والوحدات ووضعها في مكانها المناسب.



العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

فن التركيب اللوني جزء من الفن الرقمي يتم فيه انشاء الصّورة عن طريق مجموعة من المربعات الملوّنة، وهذه المربعات هي أساس الصوّر الرقمية والتي يمكن رؤيتها بدقة منخفضة للغاية.

اللّعبة :08

اسم اللعبة: لعبة الفروق.

الهدف: تنمية القدرة على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- يتوجب على اللاعب التركيز في الصورتين والتعرف على التفاصيل.

المواد اللازمة:

- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التركيز والانتباه لمعرفة الخطأ في الصورة.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

ابحث عن الاختلافات الموجودة بين الصورتين المتطابقتين

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

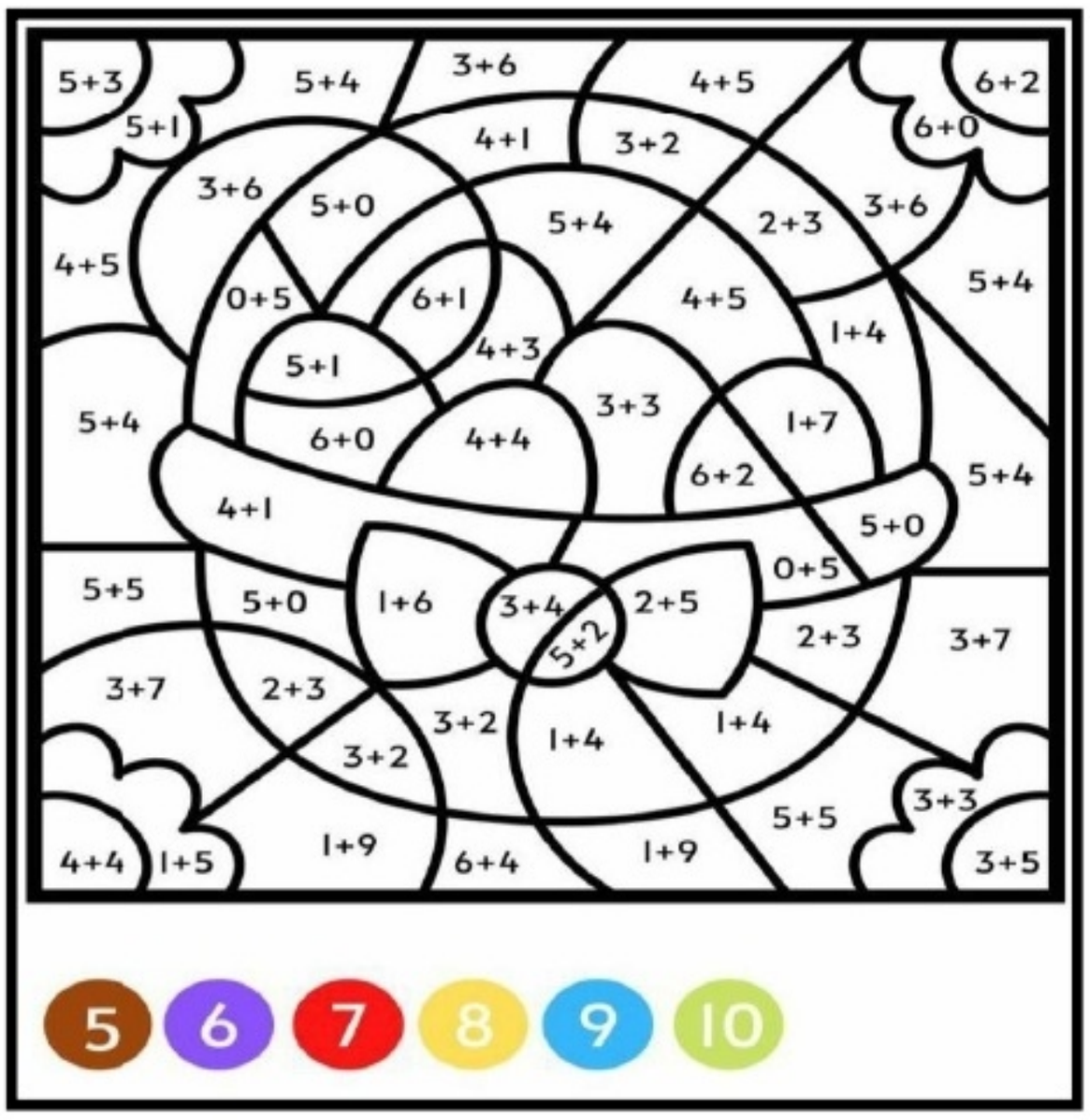
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

تكمن فائدة لعبة الفروق في الترفيه والتسلية، وأيضا لها فوائد تدريبية، فلعبة الاختلافات بين الصوّر ستزيد من قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل.

اللّعبة: 09



اسم اللّعبة: أحسب وألوّن

الهدف: تطوير المهارات الحسّية والذهنية والادراك البصري

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

- يتم بناء اللّعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- التلوين المرتبط بنتائج العمليات الحسابية.

المواد اللازمة:

- أوراق عمل فردية لكل لاعب.
- أقلام ملونة.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على انجاز عمليات حسابية ثم التلوين حسب المفتاح المقدم لهم.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم

التعليمة:

للحصول على صورة جميلة، قم بحساب نتيجة العمليات الحسابية حسابا ذهنيا بسرعة ودقة ثمّ لوّنها حسب المفتاح المرفق بالصورة.

العرض:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

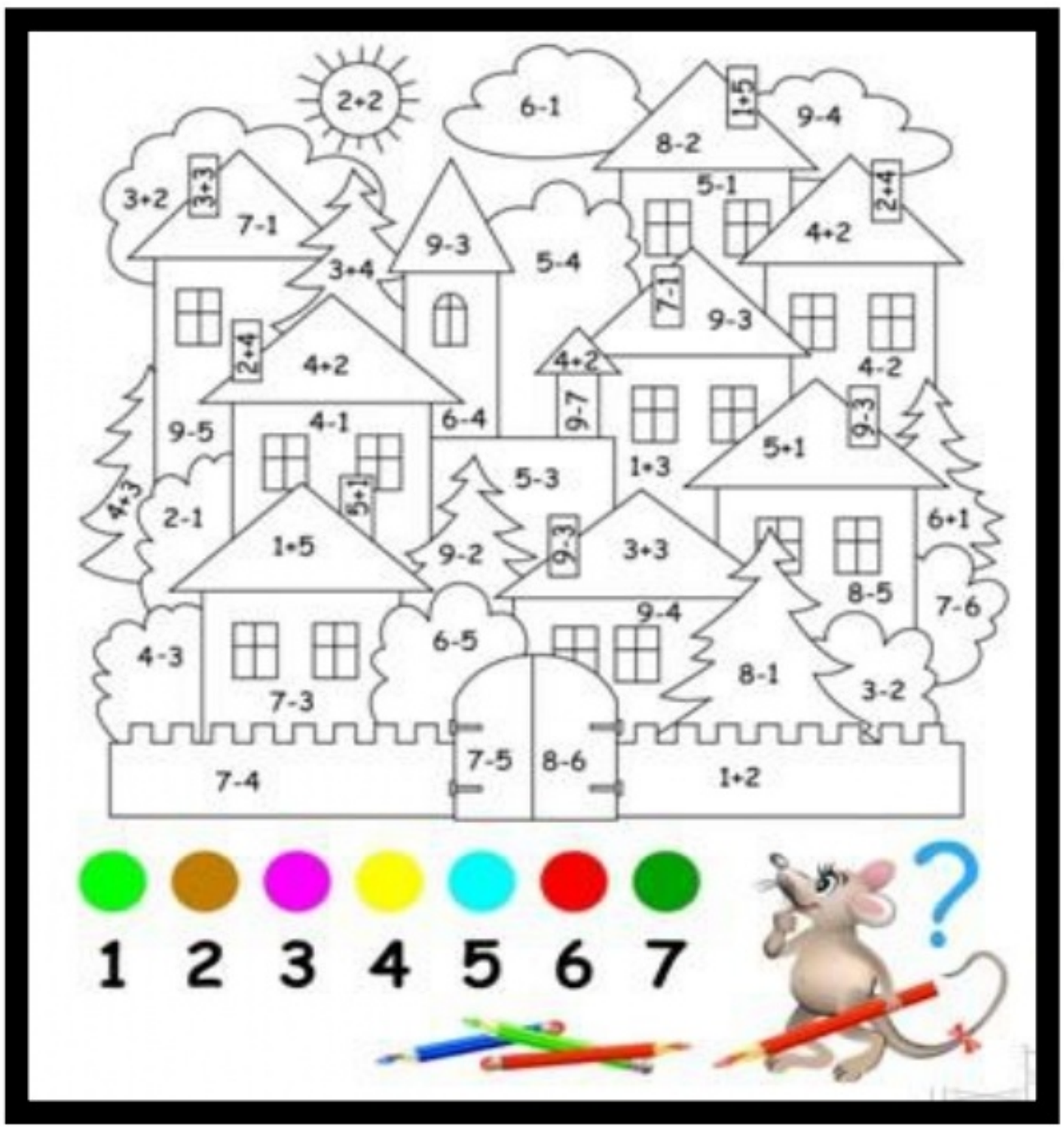
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللّعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة، مع مراعاة القدرات الاستيعابية لكل مستوى من مستويات الصعوبة بالتدرّج.

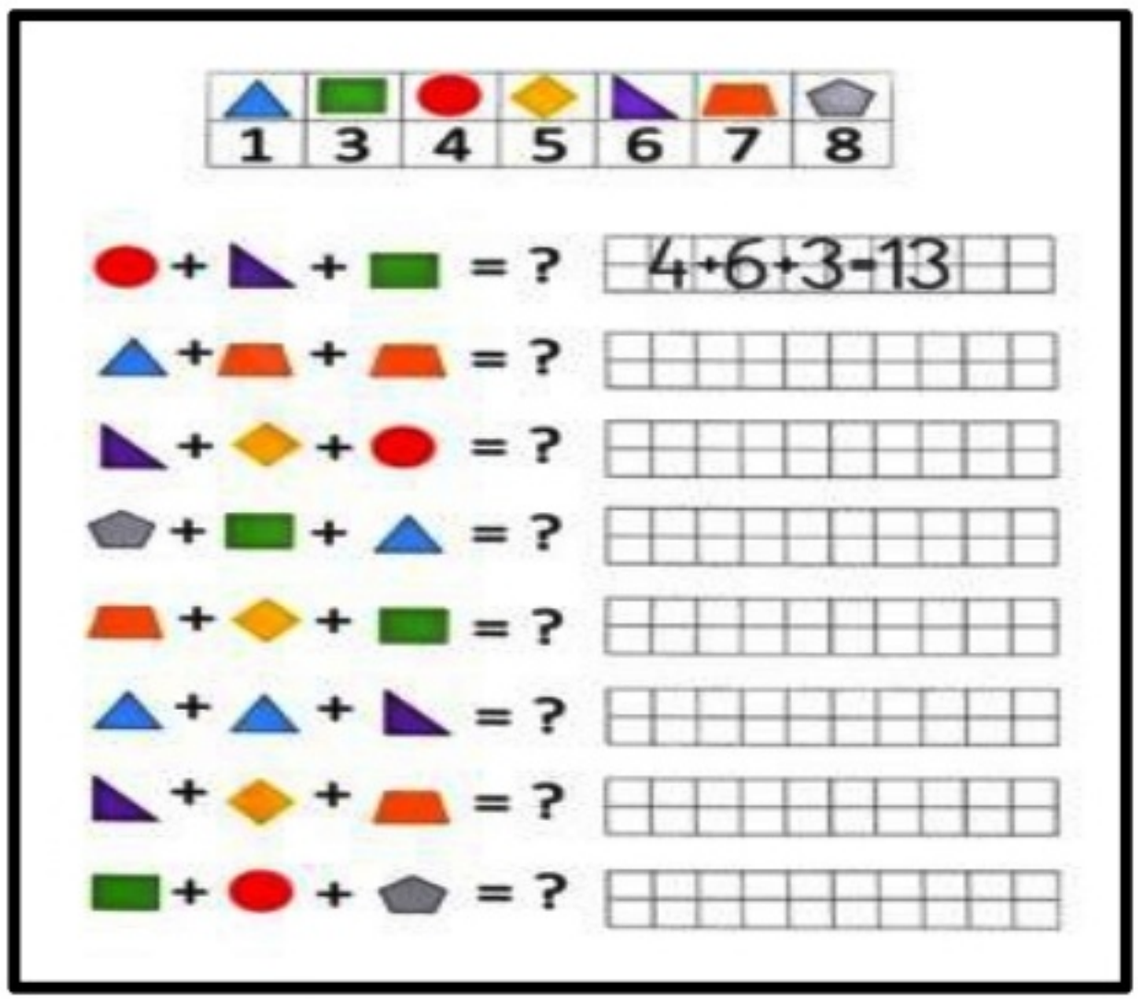
التقييم:

-يساعد التلوين على تعزيز الفهم من خلال تحويل المفاهيم المجردة إلى صور مرئية، مما يساعد اللاعب على ما يلي:

- تذكر المعلومات واستيعابها.
- يعزز التلوين القدرة على التنسيق بين اليد والعين وتحسين المهارات الحركية الدقيقة، بالإضافة إلى تطوير الإدراك البصري.
- تثمين كل الأعمال المقدمة وتشجيع اللاعبين على انجازاتهم.



اللّعبة: 10



اسم اللّعبة: فك التشفير للحساب

الهدف:
تنمية مهارات وفك الشفرة لضمان خصوصية المعلومات وحماية البيانات.
طريقة اللّعب: فردي
قواعد اللّعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- يقوم بعمليات جمع من خلال فك التشفير إذ كل لون أو شكل يتناسب مع رقم معين. (يستأنس بالمثال)

المواد اللاّزمة: أوراق عمل فردية لكل لاعب.

خطوات اللّعبة:
- تقوم فكرتها على فك التشفير (تشفير عبارات أو أسئلة حسابية) بواسطة تقنيات التشفير المعينة، مما يتطلب من اللاعبين فك الشفرة للوصول إلى الإجابة الصحيحة.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم. والاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.

التعليمة: بالتركيز على الرقم المرفق باللون والشكل، قم بفك الشفرة للوصول إلى الإجابة الصحيحة.

العرض:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللّعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة.
التقييم:
- استخدام النماذج الرياضية والقواعد المنطقية لفك التشفير بشكل صحيح في تحليل البيانات والمعلومات
- تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع انجازات اللاعبين.

اللّعبة: 11

اسم اللّعبة: لغز سودوكو

الهدف: تنمية القدرة على التركيز وتعزيز مهارات التفكير الرياضي والمنطقي.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللّعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- الاحتفاظ بالنتيجة في حالة معرفتها.

المواد اللازمة:

- مرصوفة فردية لكل لاعب.
- استخدام الأرقام من 1 إلى 6

خطوات اللّعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على وضع أرقام في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكراره ويرافقهم المعلم(ة) على المنهج نفسه بمرصوفة مرسومة على السّبورة.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.

التعليمة:

- يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار.

العرض:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

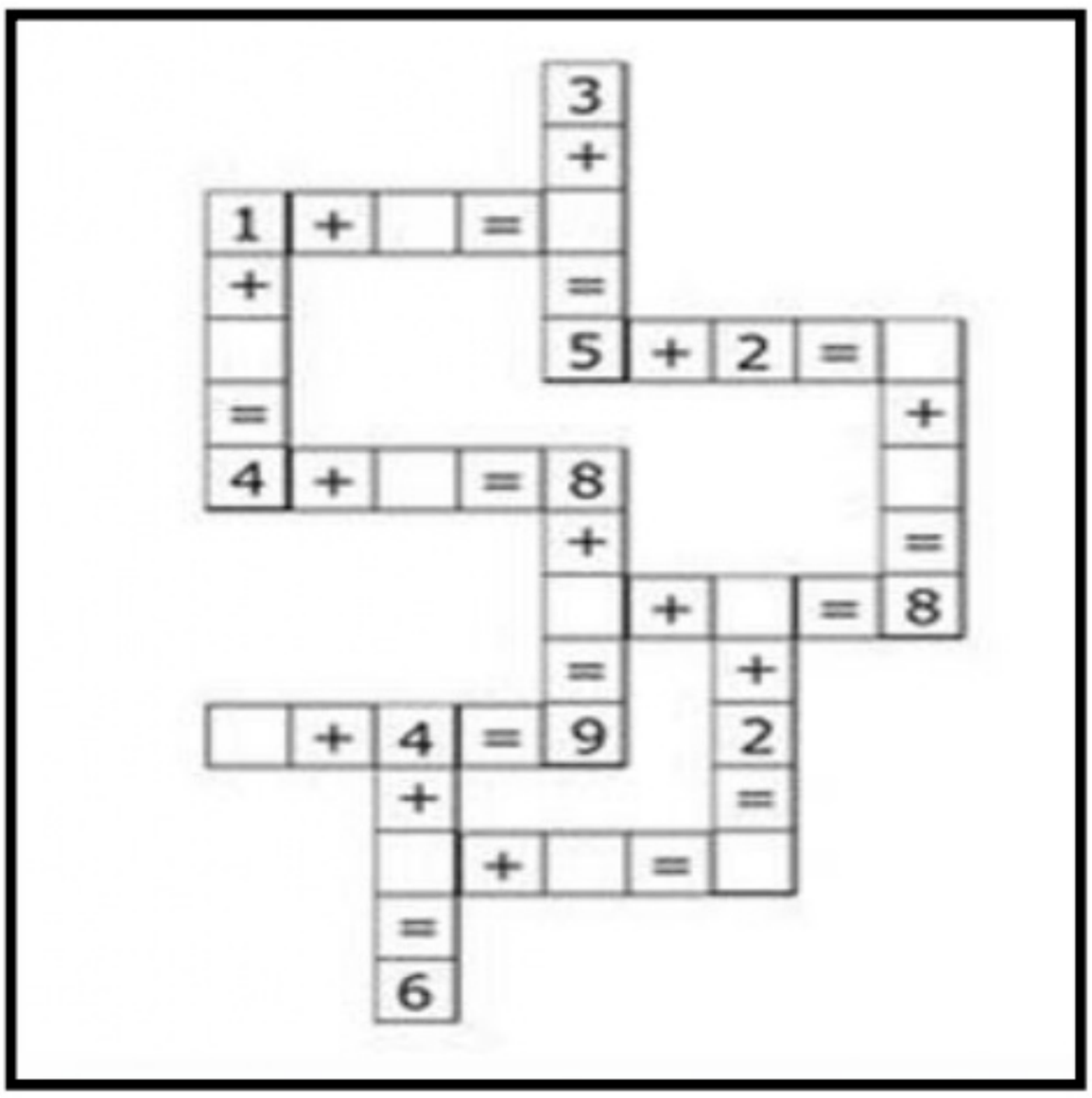
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللّعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حلّ اللّعبة الأصلية بسهولة.

التقييم:

- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها.
- تثمين كل المقترحات المقدمة

اللّعبة: 12



اسم اللعبة: الأرقام المتقاطعة

الهدف: التدريب على سرعة المعالجة البيانات

طريقة اللّعب: فردي.

قواعد اللعبة:

- تحتاج اللّعبة إلى تذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة، مما يحسن الذاكرة العاملة لدى اللاعب.

المواد اللازمة:

أوراق عمل.

خطوات اللّعب:

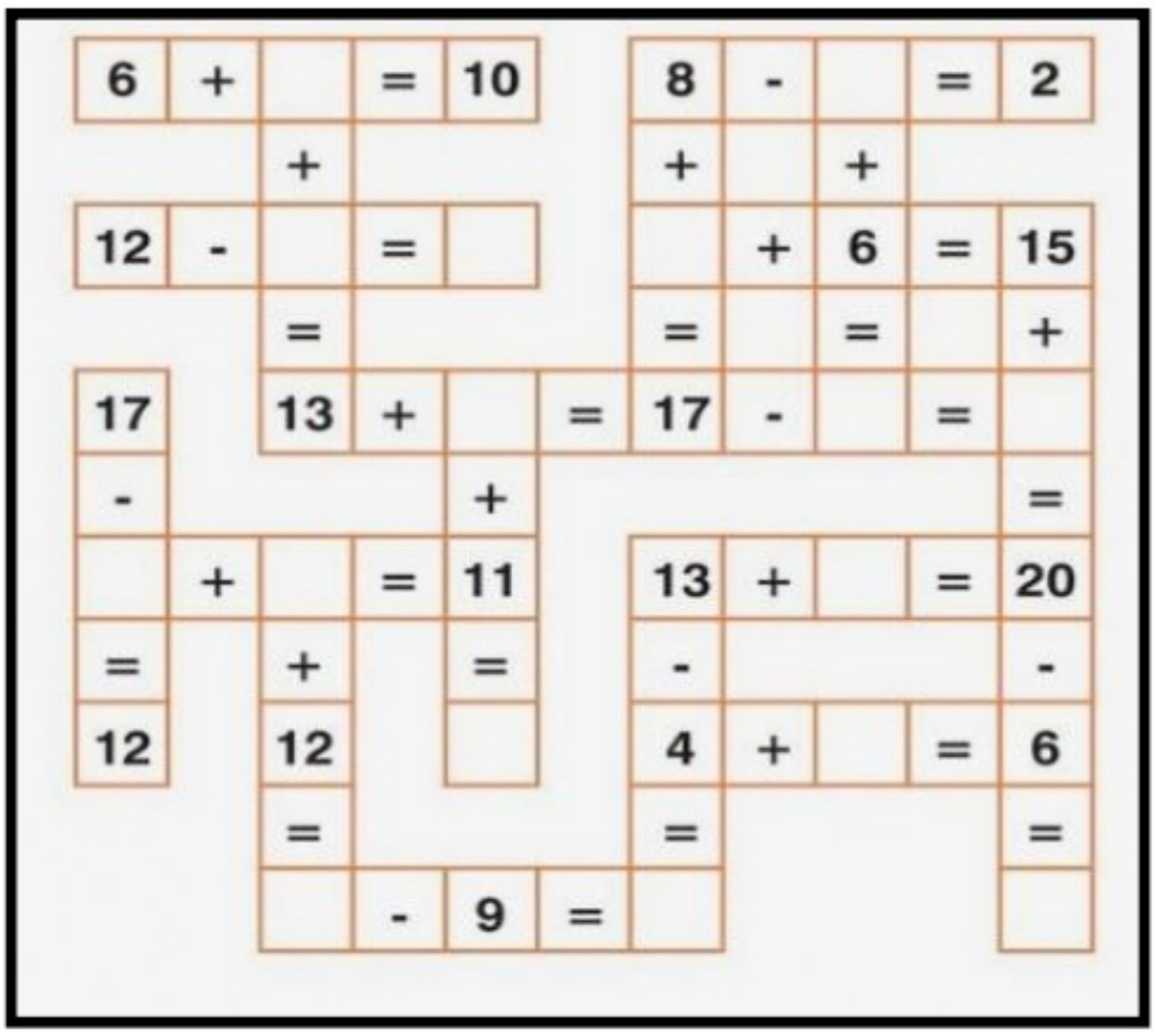
- يتم توزيع أوراق العمل.
- يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقاً في ملاحظة التفاصيل لحل الألغاز المرتبطة بالأرقام.

التعليمة:

- اليك جدول يحمل أرقام متقاطعة حاول حلّ الألغاز العددية وتذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة.

العرض والمناقشة:

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



التوسع في المفهوم:

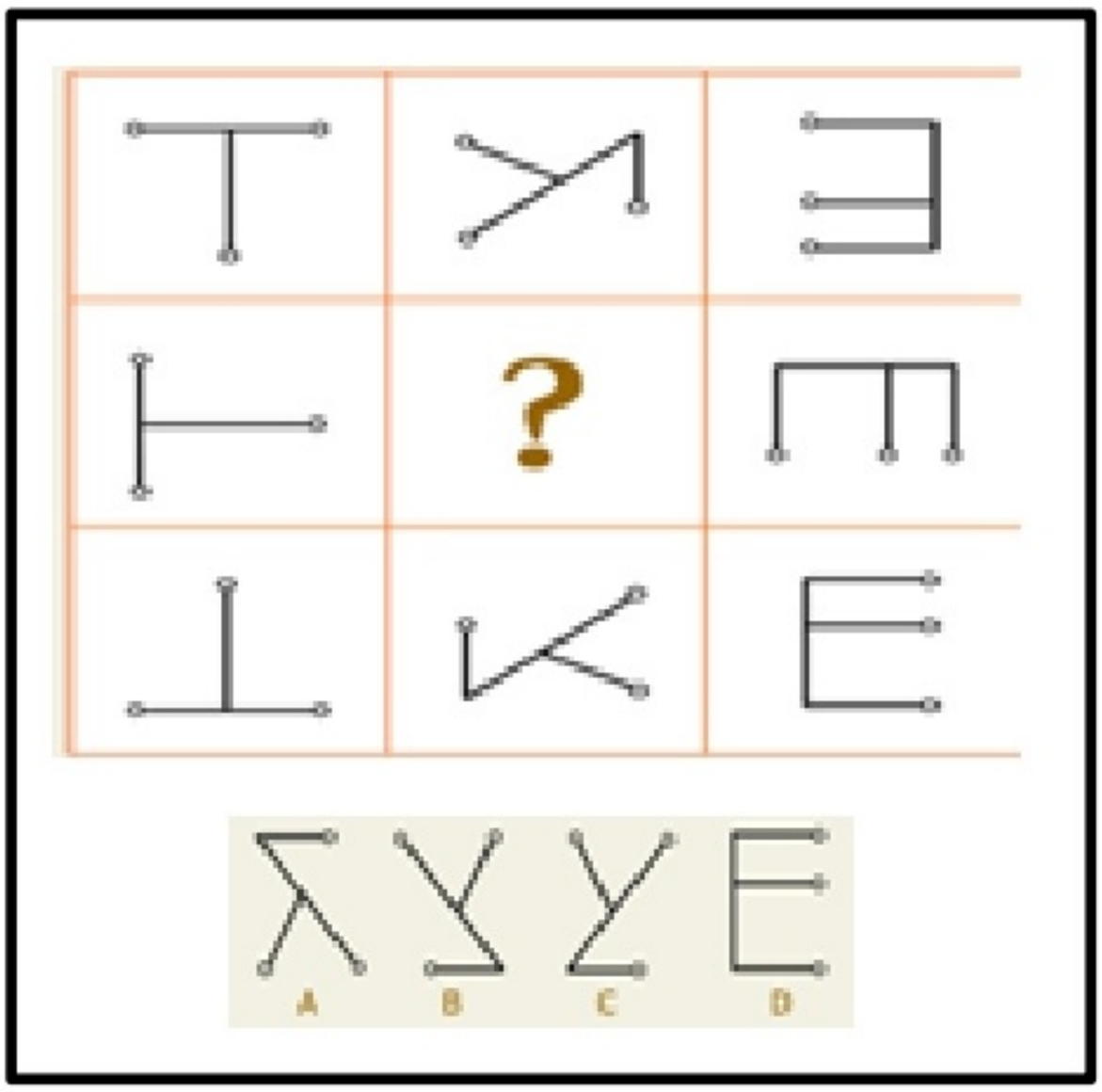
- تساعد اللعبة على تحسين القدرة على الحساب وإجراء العمليات الحسابية بشكل أسرع وأكثر دقة.

التقييم:

تعد لعبة الأرقام المتقاطعة وسيلة فعالة لتطوير المهارات الرياضية والمنطقية لدى اللاعبين، 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: 13

اسم اللعبة: البحث عن الشّكل الصّحيح.



الهدف: تعزيز القدرة على تمييز مختلف الأنماط والأشكال لتنمية المهارات البصرية.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- اختيار الشكل الصحيح من بين الاختيارات المقترحة.

المواد اللازمة:

- أوراق عمل
- عيدان الثقاب + اشكال هندسية

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على وضع الأنماط والأشكال المختلفة في مكانها المناسب.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.

التعليمة: أمامك أشكال مختلفة اختر الشكل المناسب وضعه في مكانه المناسب.

العرض:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع ذكر خاصية الاختيار وشرحها.

التوسع في المفهوم:

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

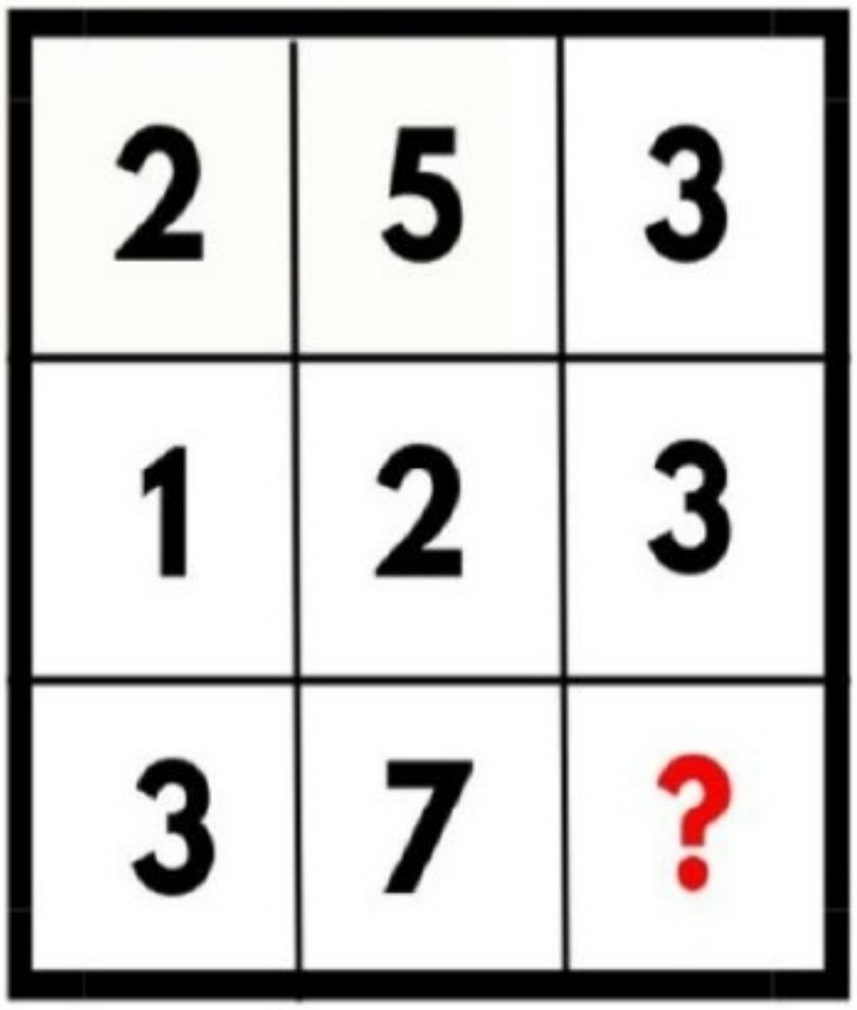
اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

التقييم:

-. هذه اللعبة ليست فقط ممتعة، بل هي أيضًا أداة تعليمية فعالة تساعد في تطوير مجموعة متنوعة من المهارات الأساسية التي يمكن أن تفيد اللاعبين في تعليمهم وحياتهم اليومية.

- تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع التلاميذ على كل انجازاتهم.

اللّعبة: 14



2	5	3
1	2	3
3	7	?

اسم اللعبة: العدد الناقص.

الهدف: تنمية مهارات الحساب الرياضي **وحل المشكلات**

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- إيجاد العدد الناقص في الجدول.

المواد اللازمة:

- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على إجراء العمليات الحسابية المختلفة (مثل الجمع، الطرح) لاكتشاف العدد الناقص.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.

التعليمة:

أمامك جدول كل خاناته مكتوب عليها أرقاما إلاّ خانة واحدة. حاول ايجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المختفي

العرض: ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها.

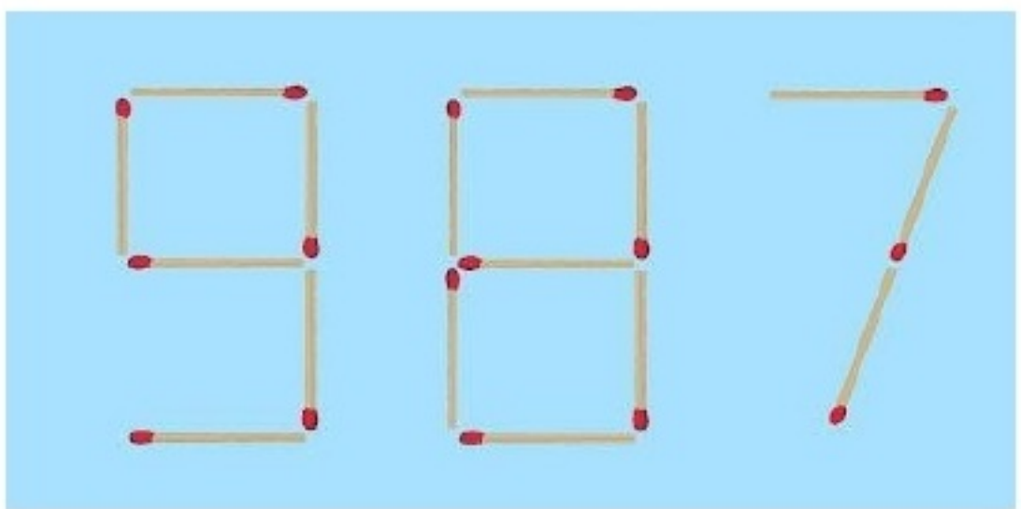
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

اللعبة تتضمن إيجاد العدد الناقص في الجدول تهدف في المقام الأول إلى تنمية مهارات الحساب الرياضي وتعزيز التفكير المنطقي. عندما يتعين على اللاعب إيجاد العدد الناقص في الجدول، يجب عليه استخدام المهارات الحسابية لملء الفراغات بالأرقام الصحيحة. يمكن أن تكون هذه الألعاب تحديًا ممتعًا لتحسين مهارات الجمع والطرح، بالإضافة إلى تحفيز اللاعبين على التفكير الإبداعي لإيجاد الحلول الصحيحة بأسرع وقت ممكن.

اللّعبة 15



اسم اللعبة: لعبة الاستبدال

الهدف: تنشيط العقل وتوظيف مهارة التبديل
طريقة اللّعب: فردي
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.

المواد اللازمة:
ملصقة على السبورة ورقة العمل كما في الصورة المرفقة.
ساعة -أعواد ثقاب

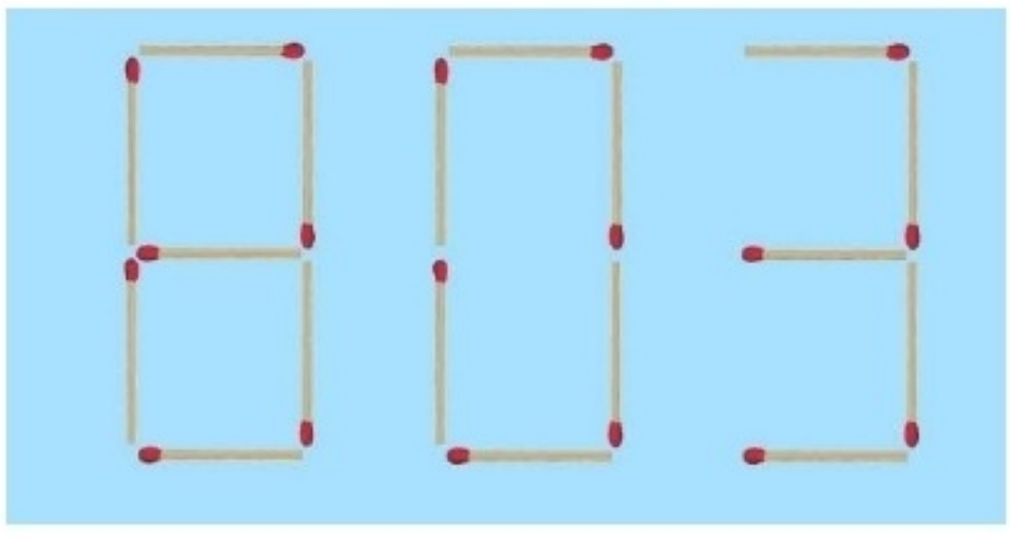
خطوات اللّعبة
- التعرف على أكبر وأصغر عدد ممكن.
- حدّد العود الذي يمكن تحريكه.
- قم بتحريك عود واحد فقط بحيث تصبح العملية صحيحة.

التعليمة:
اليك عدد مشكّل من أعواد الثقاب المطلوب منك:
- تشكيل أصغر عدد يمكن ان تتحصل عليه بتحريك عود ثقاب واحد؟
- تشكيل أكبر عدد يمكن أن تتحصل عليه إذا قمت بتحريك عود ثقاب واحد؟

العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين مع تحفيز كل اللاعبين على الجهد المبذول وليس التركيز على النتيجة الصحيحة.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة 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 سرعة البديهة والتفكير.



اللّعبة: 16

اسم اللعبة: لغز سوكودو

الهدف: تنمية القدرة على التركيز وتعزيز المهارات العقلية والمعرفية.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم.
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- الاحتفاظ بالنتيجة في حالة معرفتها.

المواد اللازمة:

- مرصوفة فردية لكل لاعب.
- أرقام من 1 إلى 9

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تقوم فكرتها على وضع أرقام في المكان المناسب أفقيا او عموديا دون تكرار يرافقهم المعلم (ة) على المنهج نفسه بمرصوفة مرسومة على السّبورة.
- يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.
- تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع اللاعبين على انجازاتهم.

1			
	3	1	2
2		4	
3		2	

		3	2
3	2		1
4			
	3	1	

3			2
2	1	3	
		2	1
1	2		

2			4
		3	
	2		1
1	4		3

التعليمة: اليك مجموعة من المرصوفات بها أرقام ناقصة، المطلوب منك إيجاد هذه الأرقام الناقصة ووضعها في المكان المناسب لها أفقيا أو عموديا دون تكرار كتابة الرقم.

العرض: ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة.

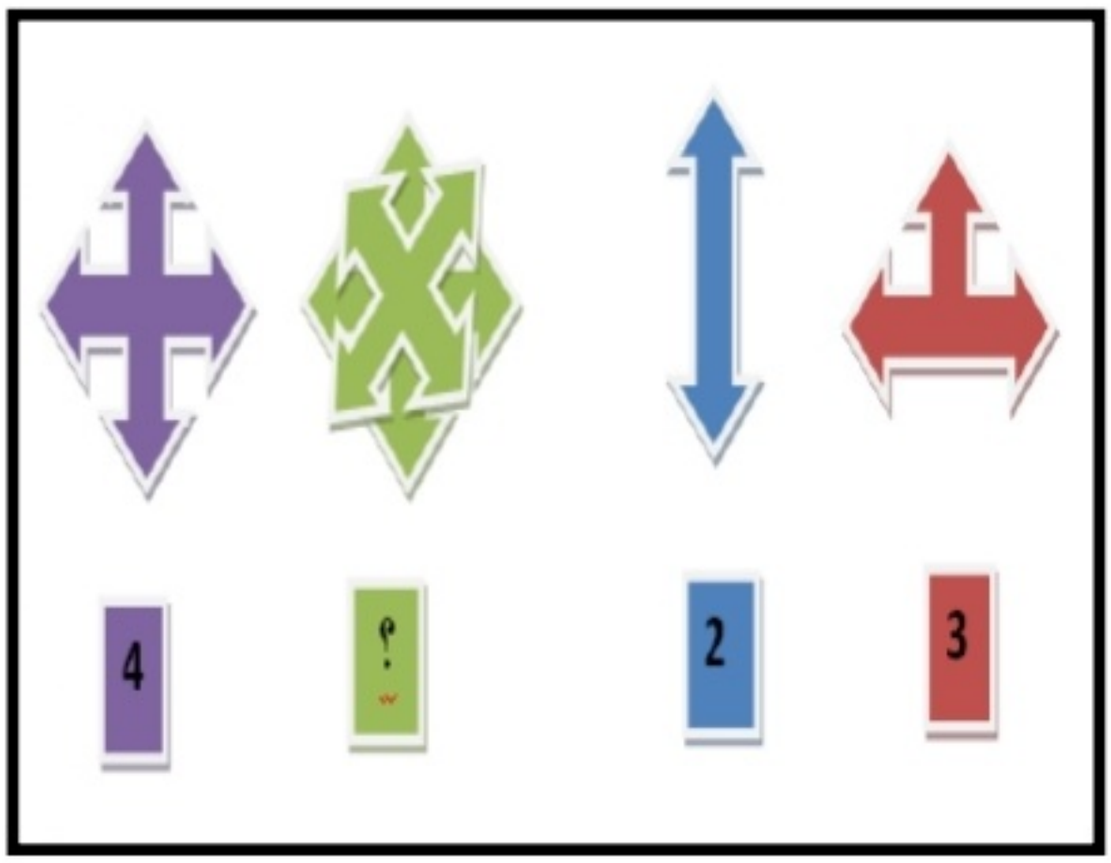
			4		8			
	6			7			1	
7		2		9		5		4
	9		7		4		3	
		7		5		8		
	8		9		6		5	
9		4		1		7		8
	7			6			4	
			2		7			

التقييم:

تساعد اللعبة على التفكير الاستنتاجي وحلّ المشكلات، كما تعمل على تحسين التذكر والذاكرة العاملة خاصّة.

اللّعبة: 17

اسم اللعبة: تطابق الشّكل مع العدد.



الهدف: تعزيز مهارة التركيز ودقة الملاحظة بالربط بين العدد والمعدود.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصّص للعبة.
- التمعن في تطابق الأشكال مع الأرقام.

المواد اللازمة:

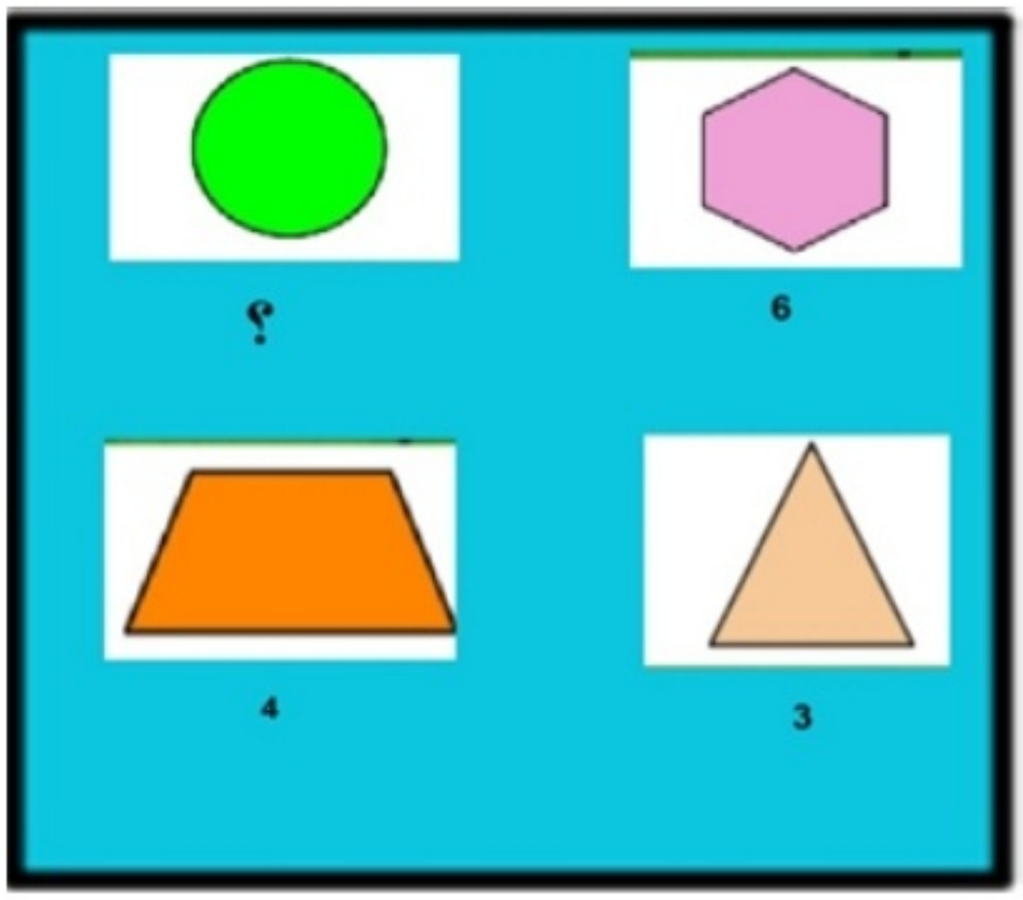
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- ملاحظة الأشكال وإدراك العلاقة بين الشكل والعدد.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

بمقارنة الأشكال والأعداد المرفقة لها في الصّورة، جد العدد الصّحيح الذي يجب أن يحلّ مكان علامة الاستفهام.



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتواصل إليها مع استنتاج الخاصية وأساس اللعبة.

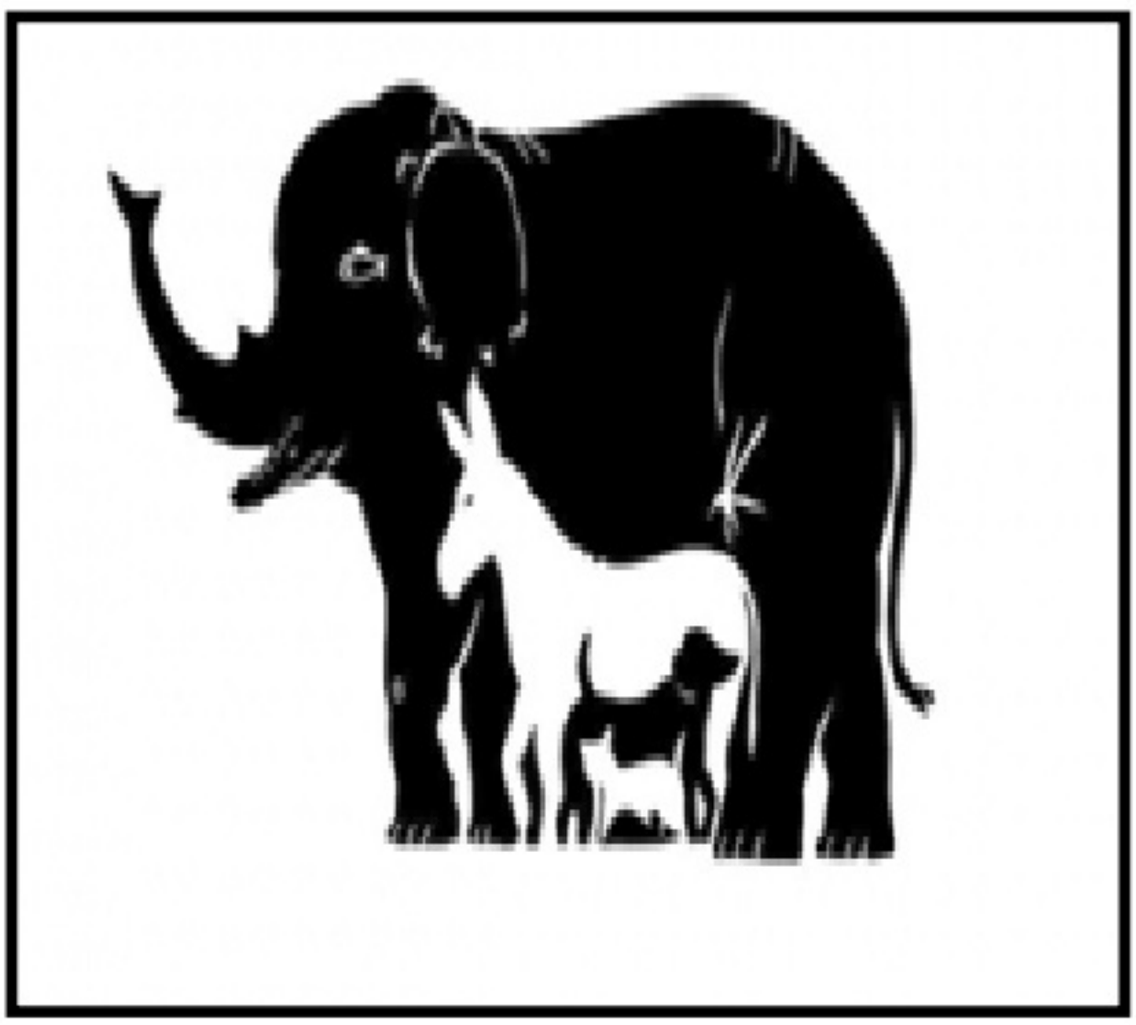
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل، حيث تعتمد على قوة الانتباه وإدراك العلاقة بين ما هو موجود وما يطلب منه.

اللّعبة: 18



اسم اللعبة: اكتشف عدد الوجوه في الصورة.

الهدف: تحسين مهارات الملاحظة والتحليل البصري.
طريقة اللعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- يتوجب على اللاّعب التدقيق في الصّورة وتحليل كل عناصرها.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تحسين مهارات التحليل البصري من خلال محاولة التعرف على الأنماط والأشكال المختلفة داخل الصورة.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

باستعمال الملاحظة الدقيقة اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصّورة.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل اليها.

التقييم:

اللّعبة تضيف عنصرًا من المرح والإثارة، مما يجعل عملية التعلم ممتعة وجذابة.
كما تسهم في دمج التعليم بالترفيه لتطوير مجموعة واسعة من المهارات الذهنية والاجتماعية لدى اللاعبين كما تعلمهم كيفية استخدام حاسة البصر بشكل أكثر فعالية لتمييز العناصر المختلفة في الصّورة.

اللّعبة: 19

اسم اللعبة: الأشكال المتداخلة

الهدف: تنمية القدرة على استنتاج الأنماط المختلفة داخل الشكل

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللّعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصّص للعبة.
- يتوجب على اللّاعب التدقيق في الصورة وتحليلها.

المواد اللازمة:

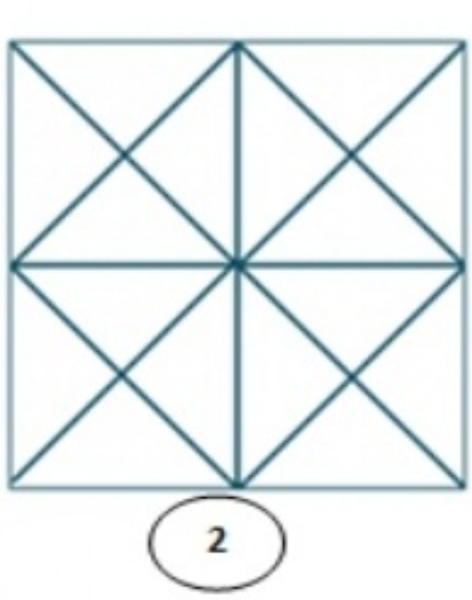
- أوراق عمل

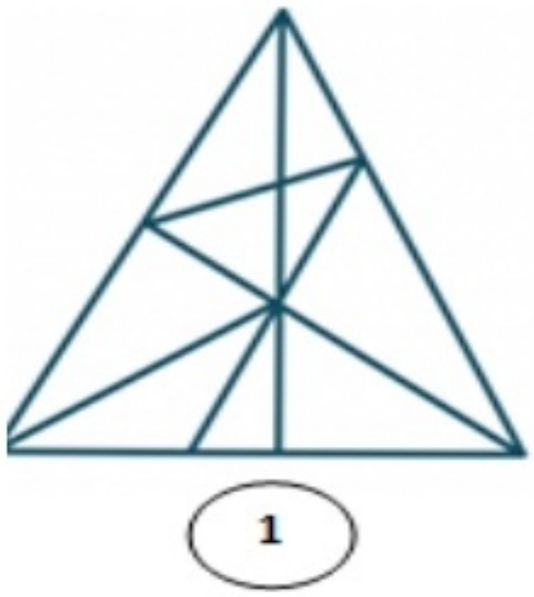
خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة من اللاعبين تحليل الشكل بشكل دقيق والتفكير بطريقة منهجية لتحديد جميع الأشكال المحتملة.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:

لاحظ الاشكال المعروضة واكتشف عدد الأشكال الهندسية المطلوبة في كل مرة.





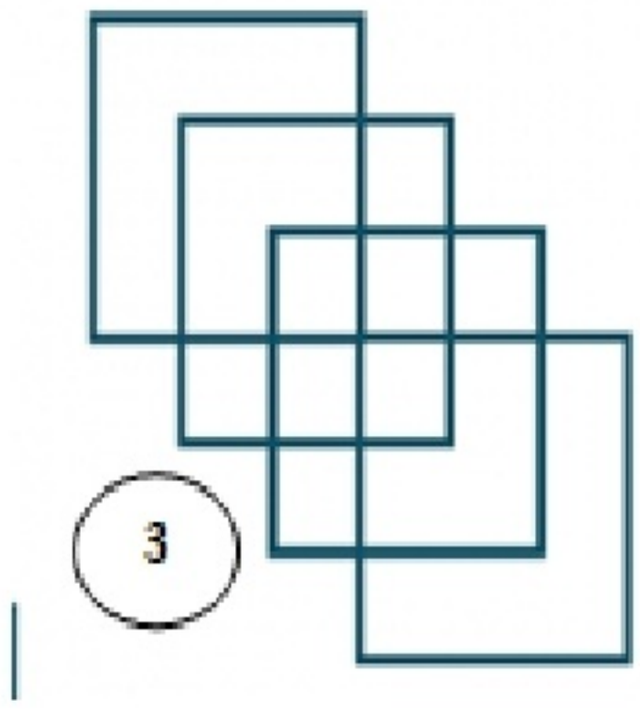
جد عدد المثلثات في كل من الشكلين 1 و 2

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل اليها.

التقييم:

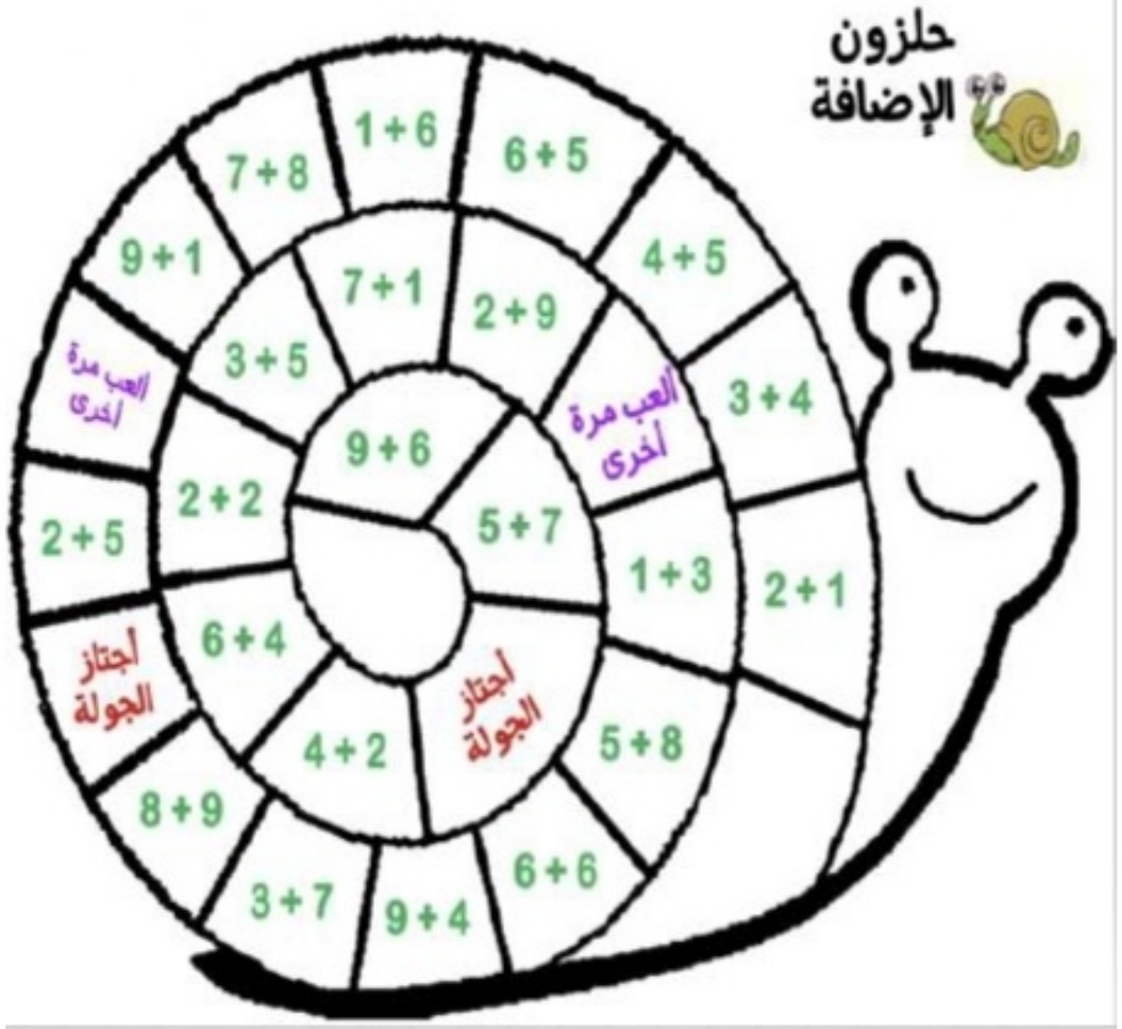
تسهم اللعبة في تطوير مجموعة واسعة من المهارات الذهنية والبصرية والهندسية، مع إضافة عنصر المتعة والإثارة إلى عملية التعلم ورؤية الشكل من زوايا جديدة، مما يحفز الإبداع والابتكار.



ابحث على عدد المستطيلات في هذا الشّكل.

اللعبة: 20

اسم اللعبة: لعبة النرد.



الهدف: تنمية مهارات التفكير والتنسيق بين حركة اليدوية والادراك البصري

طريقة اللعب: ثنائي.

قواعد اللعبة:

- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم(ة).
- احترام الزمن المخصّص للعبة.
- التنقل حسب خطوات العدد الممثل في النرد.

المواد اللازمة:

- رسم ساحة أو رسم قسم أو حتى مضمار كرتوني نرد كبير أو صغير حسب اختيار المكان.

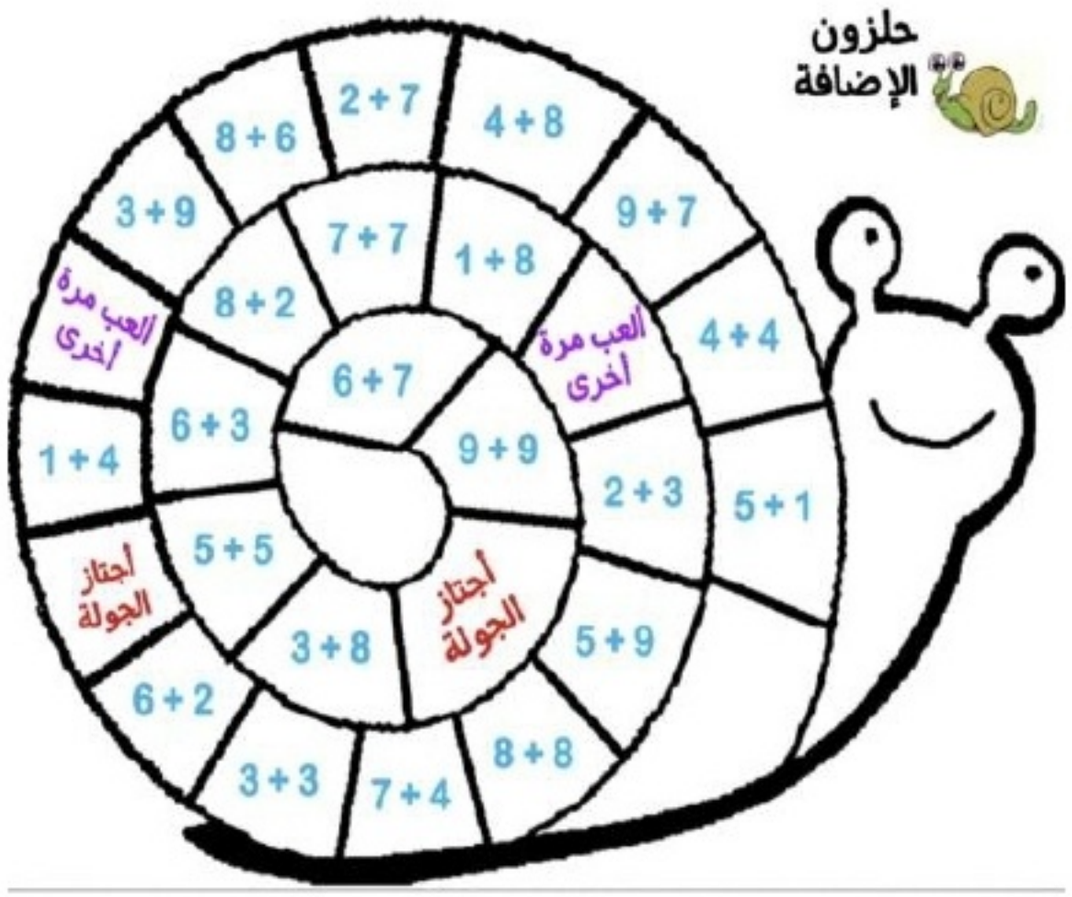
خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- يرمي اللاّعب 1 النرد فينتقل بخطوات تقدر حسب العدد المتحصل عليه من النرد وخطواته يجتازها بتطبيق ما يوجد في النرد قراءة جمل أو كلمات / حساب ذهني / عصف بصري.....

في حين سقط النرد في خانة التّحدي (قول/ حديث/ حكمة/ مقولة /عملية ذهنية/ نكتة /أنشودة /قفز على الحبل / دورة حول الفناء.....) ينجزه ليواصل اللّعبة ونفس الشيء مع منافسه إلى أن ينهي المضمار.

التعليمة:

أمامك كل حلقات المضمار بدوراته المختلفة، فما عليك إلاّ أن تجتاز المضمار الأخير بنجاح.



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

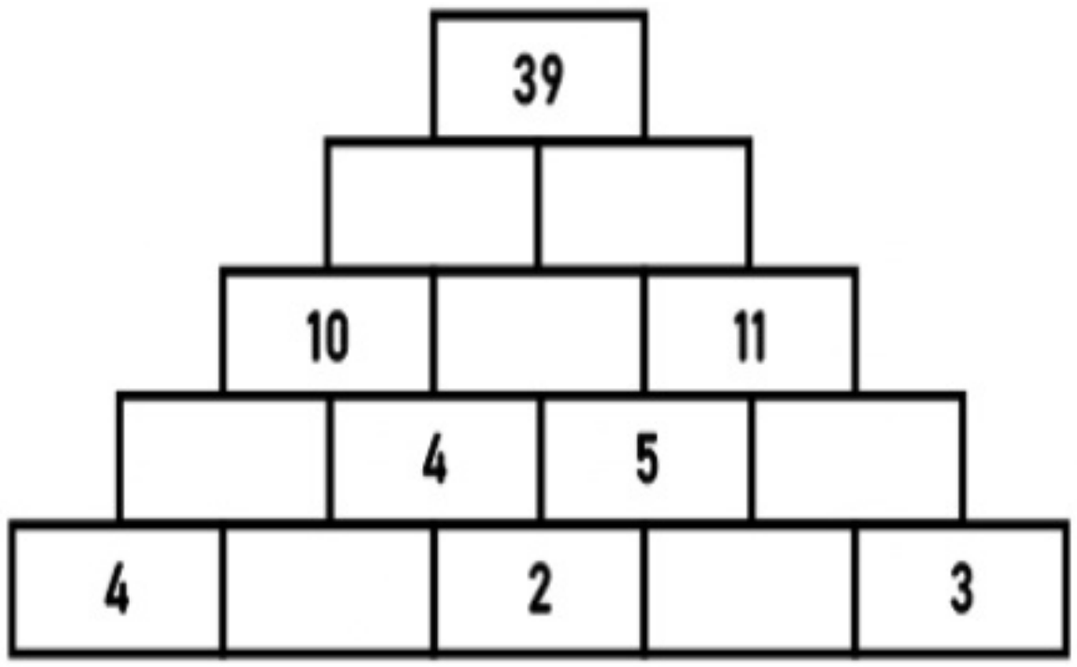
التقييم:

تكمن فائدة اللعبة في أنها لعبة تفاعلية مسلية تنمي مهارات الذكاء والتفاعل عند اللاعبين. فهي لعبة رائعة تجمع بين التسلية والمرح في آن واحد.

تساعد اللاعبين على تعلّم الجمع بطريقة ابتكارية.

اللّعبة: 21

اسم اللعبة: هرم الأعداد



الهدف: تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

طريقة اللعب: فردى.

قواعد اللعبة:

- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

المواد اللازمة:

- ورقة العمل.

خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في الساحة.
- تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد، مما يساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

التعليمة:

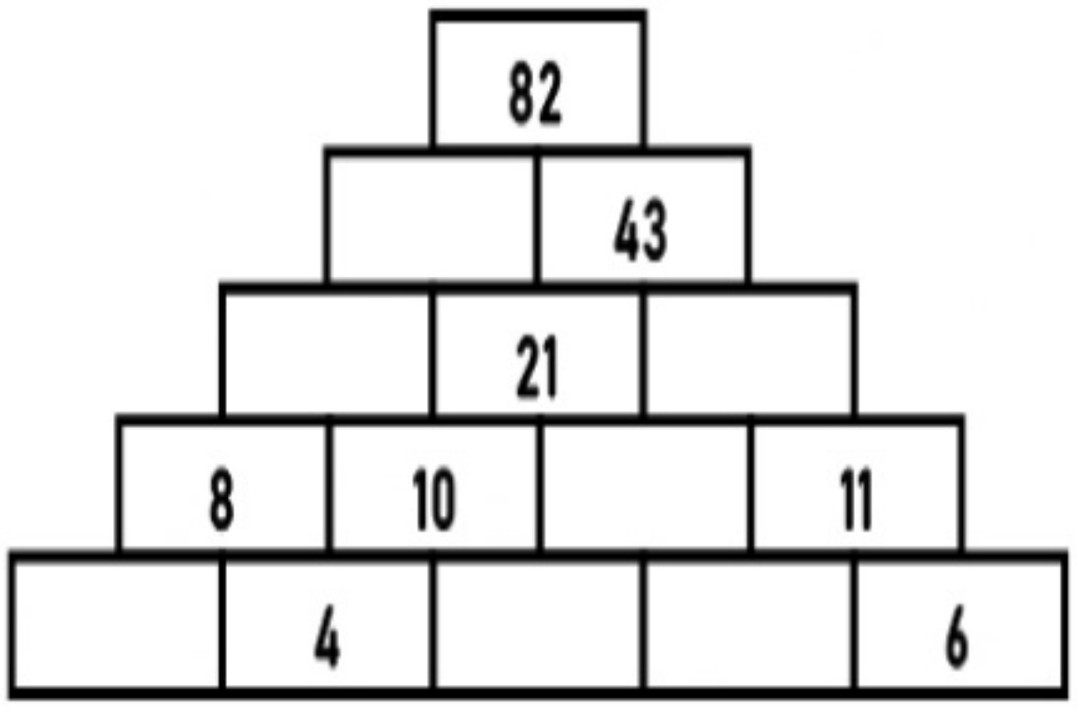
اليك ورقة العمل بها هرم للأعداد رتّبها بشكل صحيح في الهرم مراعيا العلاقات بين الأرقام في الترتيب أثناء اللّعب.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع التأكيد على التفسير والتبرير المنطقي.

التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا



التقييم:

لعبة هرم الأعداد تعتبر وسيلة فعالة وممتعة لتعزيز مجموعة واسعة من المهارات الحسابية والمنطقية ، مما يجعلها أداة تعليمية قيمة لتطوير قدرات اللاعبين بطرائق مبتكرة وجذابة كما أنها تساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد.

اللّعبة :22

اسم اللعبة: التمييز والتصنيف.

الهدف: تطوير القدرة على التمييز البصري وتصنيف الأشياء ومقارنتها حسب الشكل و اللون.

طريقة اللّعب: ثنائي.

قواعد اللّعبة:

-- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.

- تتطلب اللّعبة تحليل الأنماط من أشكال وألوان لوضع كل عنصر في مكانه.

- يترك للّاعبين وقت للإنجاز العمل المطلوب.

المواد اللازمة:

- ورقة عمل.

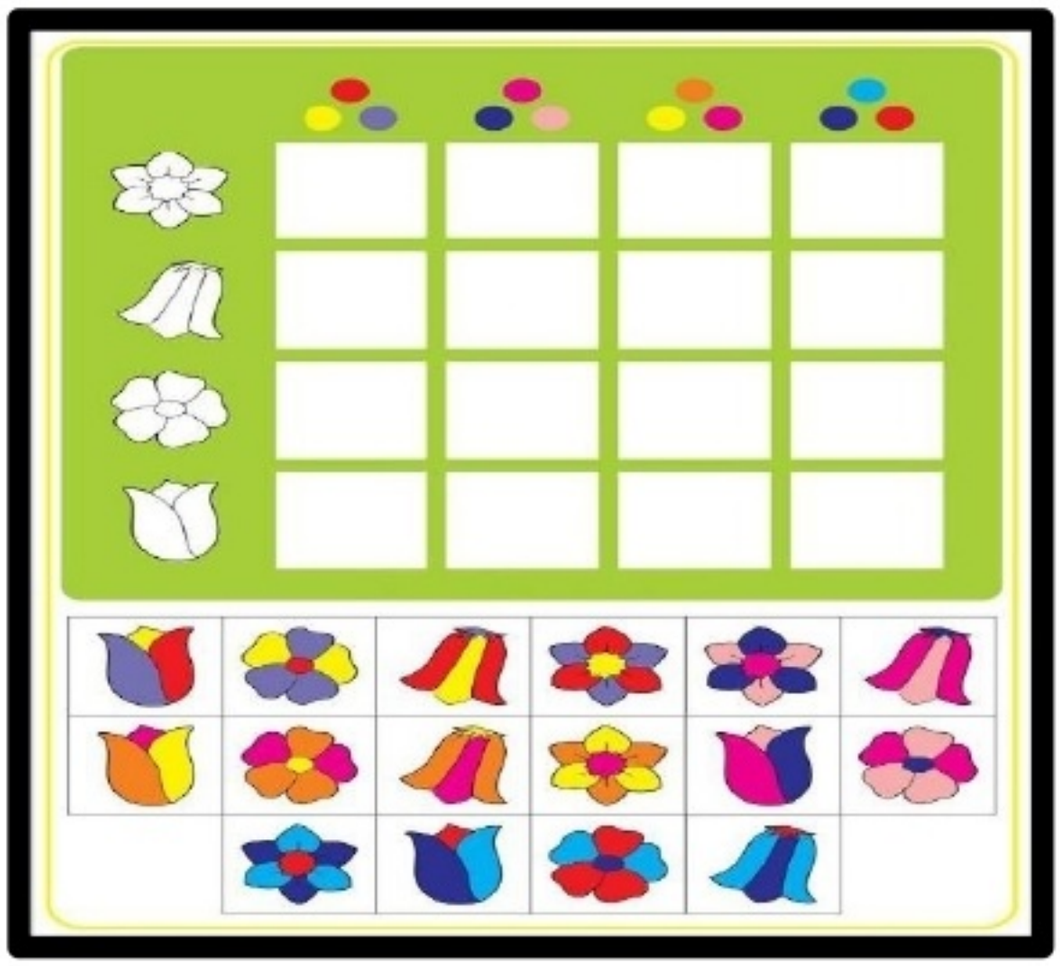
خطوات اللعبة:

- تلعب في القسم أو في السّاحة.

- يحتاج اللاّعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لكل شكل.

التعليمة:

اليك صورة بها قلوب مختلفة الأشكال والألوان، صنّفها في الخانات المناسبة لها حسب اللّون و الشّكل في وقت وجيز.



ضع الأزهار في مكانها المناسب حسب الألوان والأشكال.

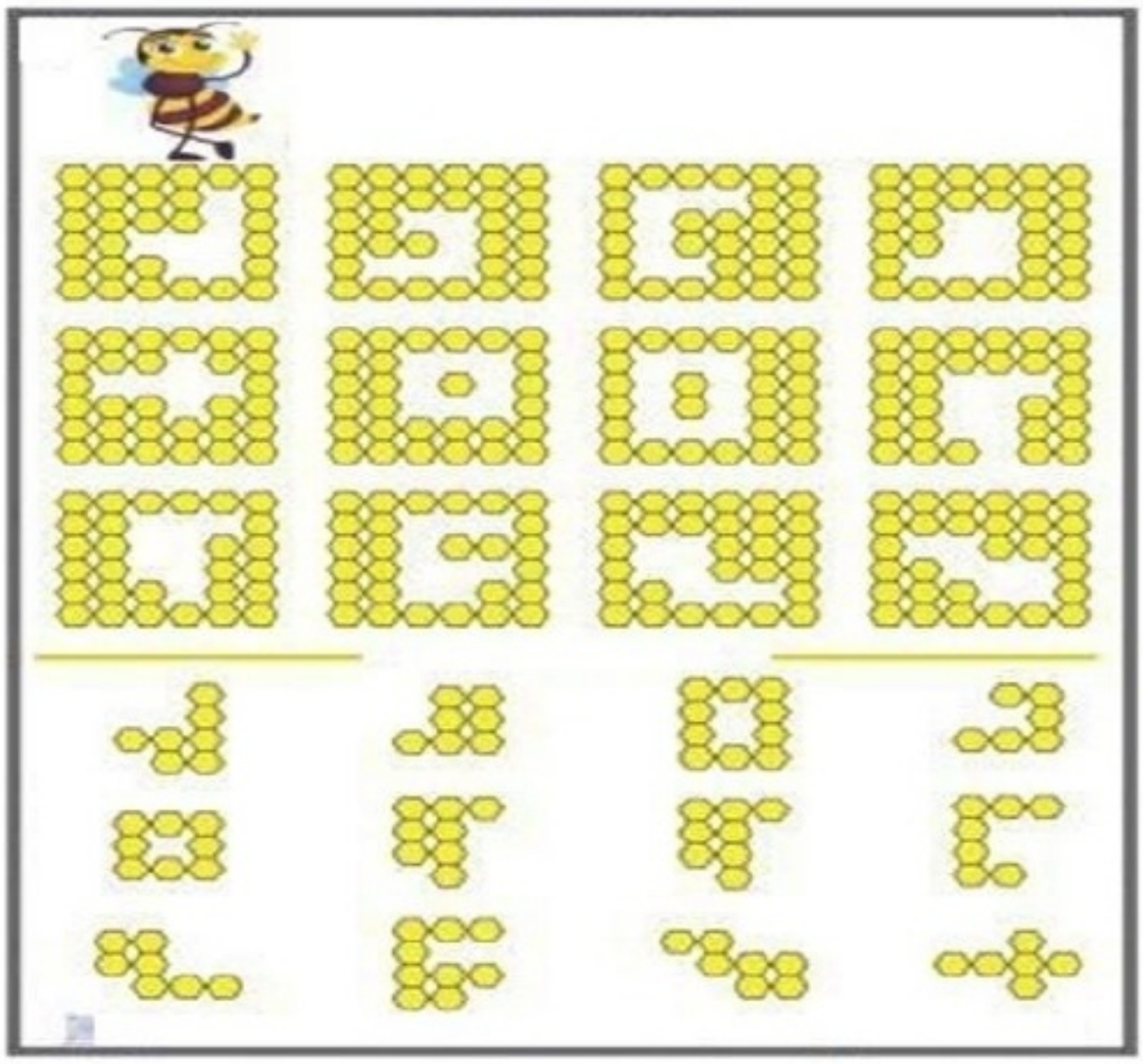
العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها مع الوقوف على أساس ومبدأ التصنيف الخاصّة باللّعبة.

التقييم:

تعتبر مهارة التصنيف احدى مكونات الأساسية للتفكير المنطقي من خلالها يتعلم اللاعبين تجميع الأشياء باستخدام عدد من أنواع الأشياء المألوفة، كالشكل، اللّون، الحجم، النمط، الملمس والوظيفة والترابط..

اللّعبة :23



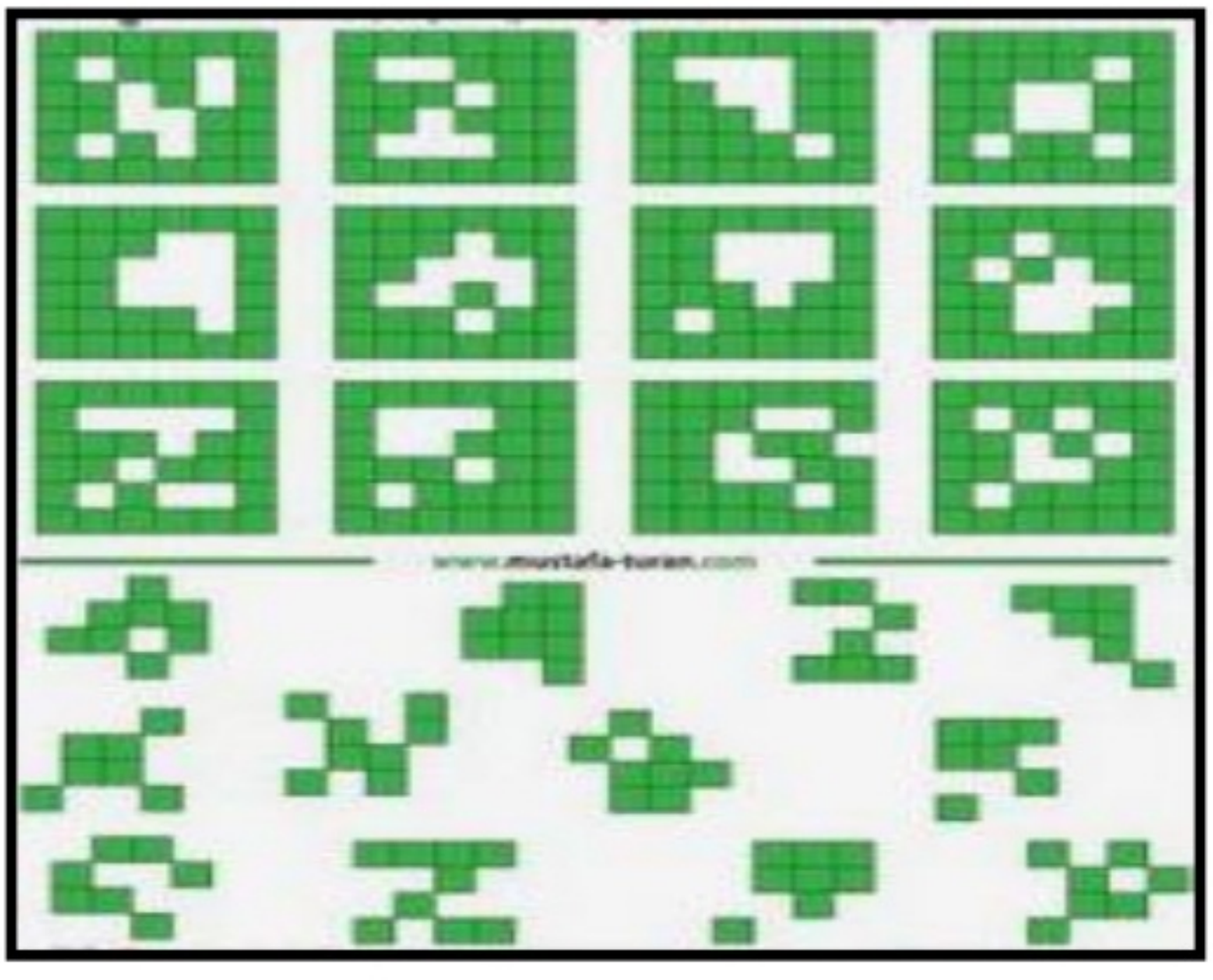
اسم اللعبة: العثور على القطعة الناقصة

الهدف: تنمية المهارات البصرية والإدراكية
طريقة اللعب: فردي.
قواعد اللعبة:
- تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض.
- يحتاج اللاعب(ة) إلى تحليل الأشكال والصوّر المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل.

المواد اللازمة:
أشكال مجزأة.

خطوات اللعب:
- يتم توزيع بطاقات الأشكال.
- يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقاً في ملاحظة التفاصيل الصغيرة
في الأشكال والصور، مما يعزز مهارة الملاحظة والانتباه.

التعليمة:
اليك مجموعة أجزاء صغيرة من كل شكل كبير، أكمل الأشكال الكبيرة بما يناسبها من الأشكال الصغيرة.

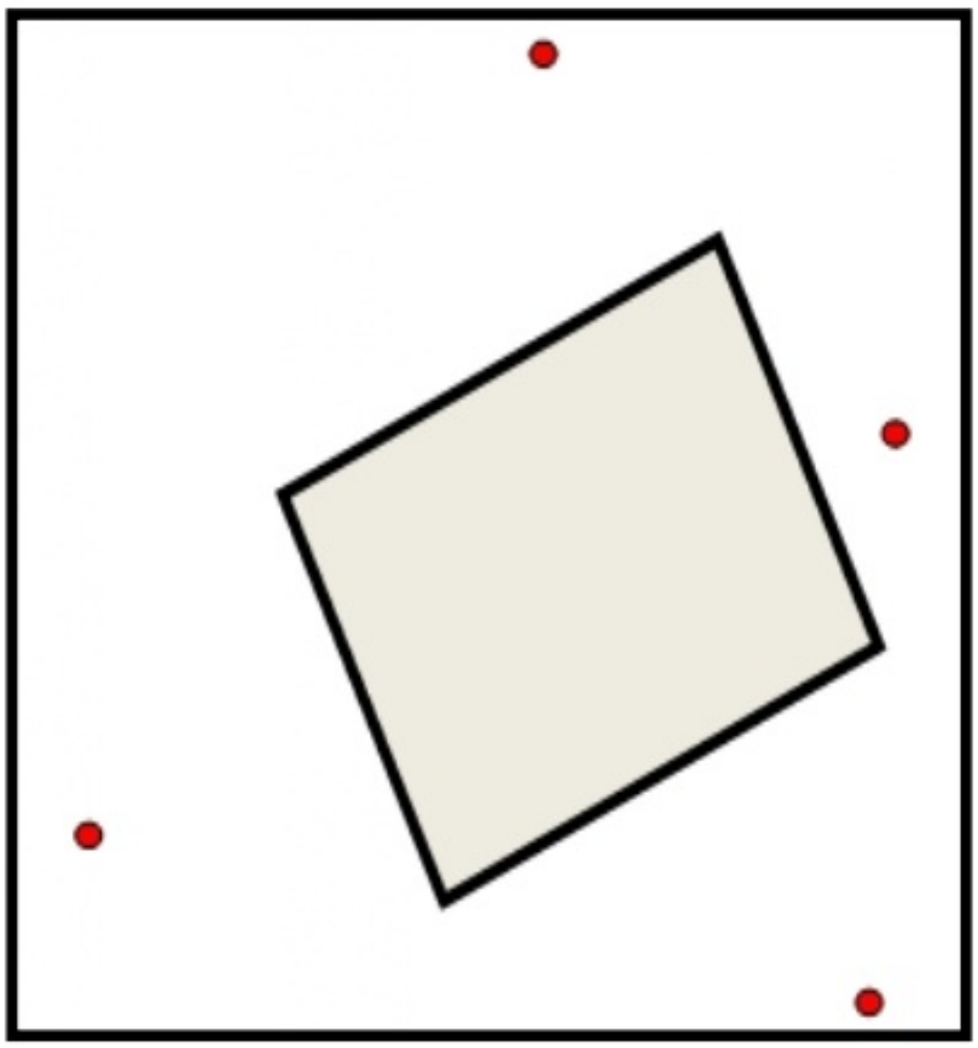


العرض والمناقشة:
- بعد نهاية العمل يعرض اللاعبون النتيجة المتوصّل إليها ثم يتم مناقشتها مع شرح وتفسير قاعدة الاختيار وأسسها.

التوسع في المفهوم:
- يساعد اختيار الأشكال المناسبة في تعزيز التفكير البصري والإبداعي لدى اللاعب.

التقييم:
- تعدّ هذه اللّعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه ، حيث تجمع بين التسلية والتّعليم، مماّ يجعلها فعّالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين.

اللّعبة: 24



اسم اللّعبة: لعبة الرّبط وتوصيل النقاط.

الهدف: تنمية مهارات التفكير الابداعي والمهارات البصرية والمكانية.

طريقة اللعب: فردي.

قواعد اللعبة:

-- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة

- يترك للاّعب وقتا للإنجاز العمل المطلوب

المواد اللازمة:

- ورقة عمل.

خطوات اللعبة:

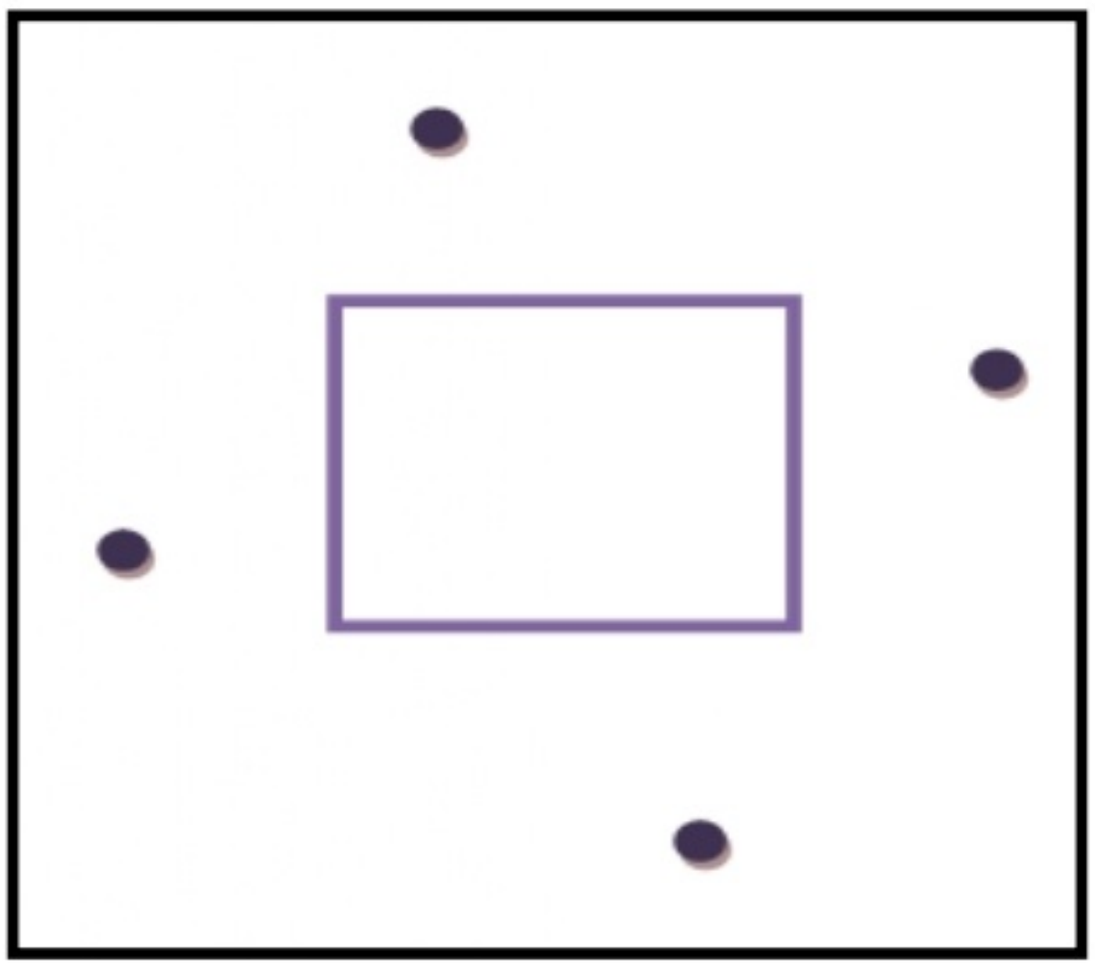
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لرسم المستقيمات ولربط كل النقاط ببعضها البعض.

التعليمة:

اليك الشّكل (1) لاحظ موقع النقاط الأربعة جيّدا المعينة في الشّكل، صلها ببعضها البعض لتحصل على مربّع اخر دون المساس بالمربّع الأوّل.

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها مع ضرورة التذكير بأساس وخاصية اللعبة.



التقييم:

تساعد اللعبة على استخدام الخيال والأفكار الجديدة، وذلك باعتماد التحديات والتفكير بالعكس وايجاد الحلول المبتكرة، شريطة أن تبسط المشكلات التي تعرض على اللاعبين، حتى يتمكنوا من فهم الجوانب الأساسية للمشكلة وتحديد المفاهيم الرئيسة لها.

اللعبة: 25

اسم اللعبة: تحدي التحفة

الهدف: تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

-احترام الوقت المخصص لفترة اللعبة.

-يمحي العدد مرة واحدة فقط.

يستطيع الشطب للتأكد من العدد.

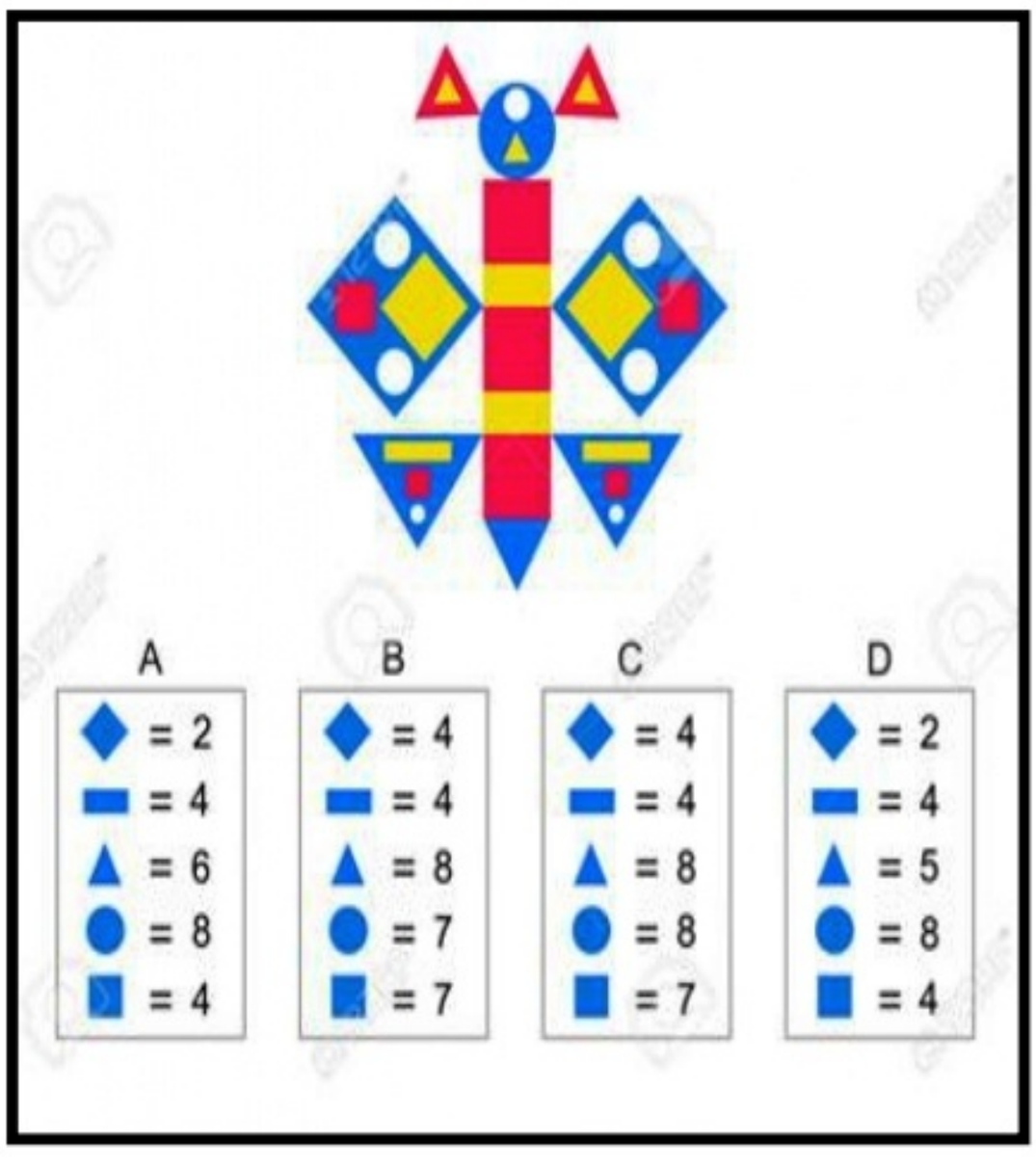
المواد اللازمة:

ملصقة على السّبورة ورقة العمل كما في الصورة المرفقة ساعة.

خطوات اللّعبة:

التعرف على نوع الزهر ولونها هل تعرفون ازهار اخرى؟ في أي فصل تكون؟ ما هي أكبر مناسبة تهدون فيها الازهار؟

التعليمة لاحظ الشكل واختر الجواب الصحيح.



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين

التوسع في المفهوم:

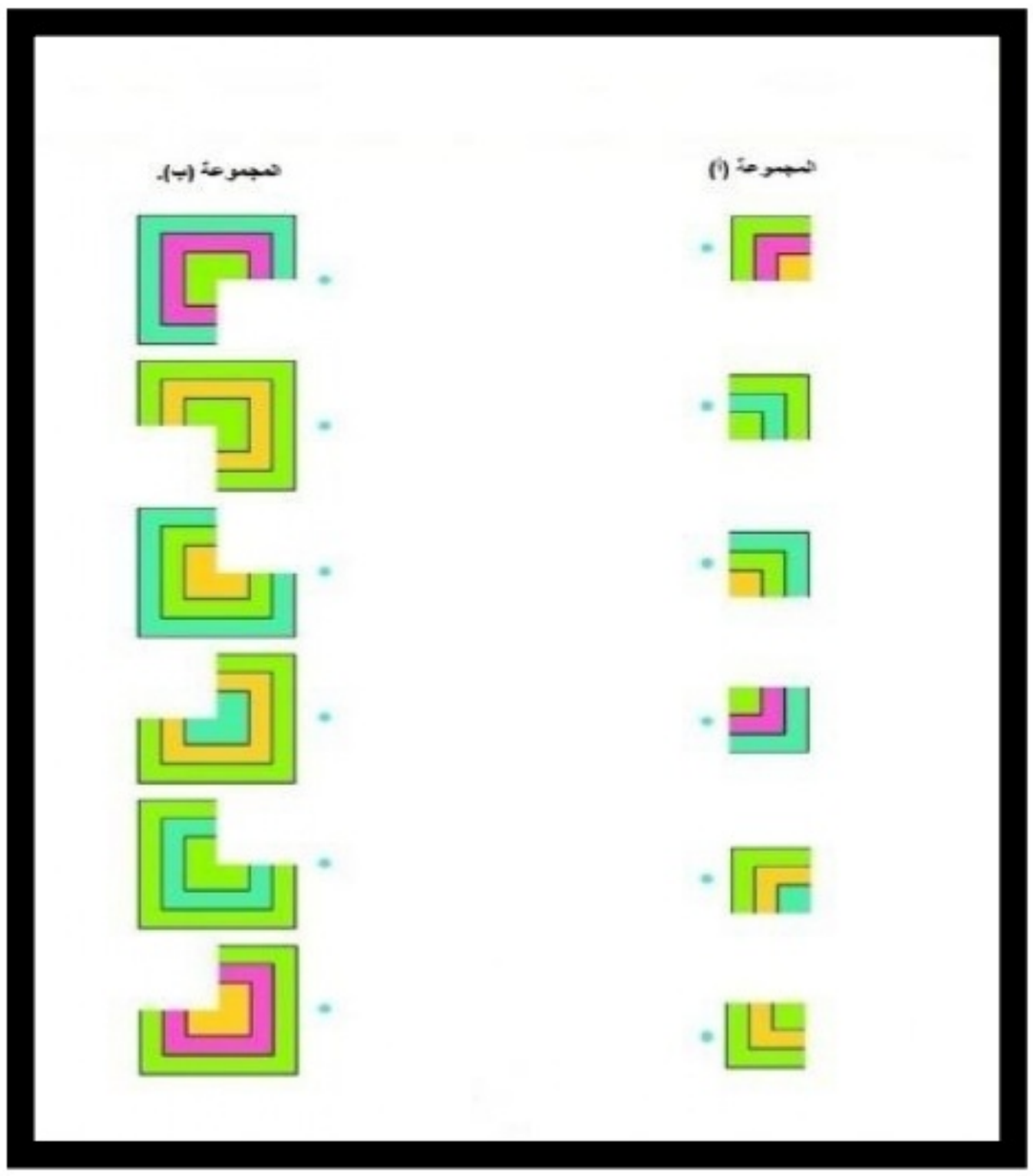
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس

التقييم:

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الحسابية

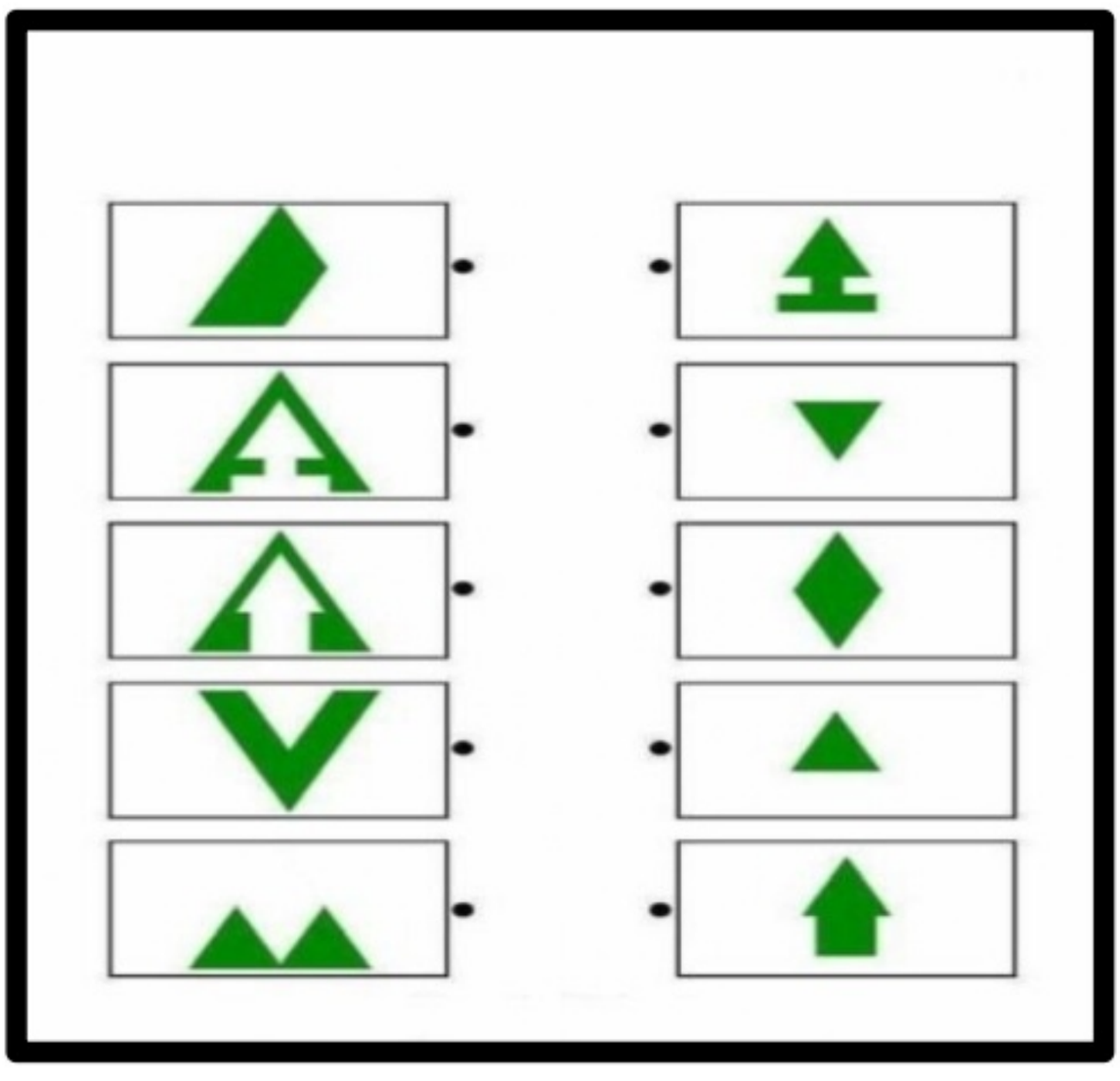
اللعبة: 26



اسم اللعبة: التصنيف

الهدف:
استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية.
طريقة اللعب: فردي.
قواعد اللعبة:
- تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض.
- يحتاج اللاعب إلى تحليل الأشكال والصور المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل.
المواد اللازمة:
أشكال مجزأة.
خطوات اللعب:
- يتم توزيع بطاقات الأشكال.
- يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقاً في ملاحظة التفاصيل الصغيرة؛ في الأشكال والصور، مما يعزز مهارة الملاحظة والانتباه.

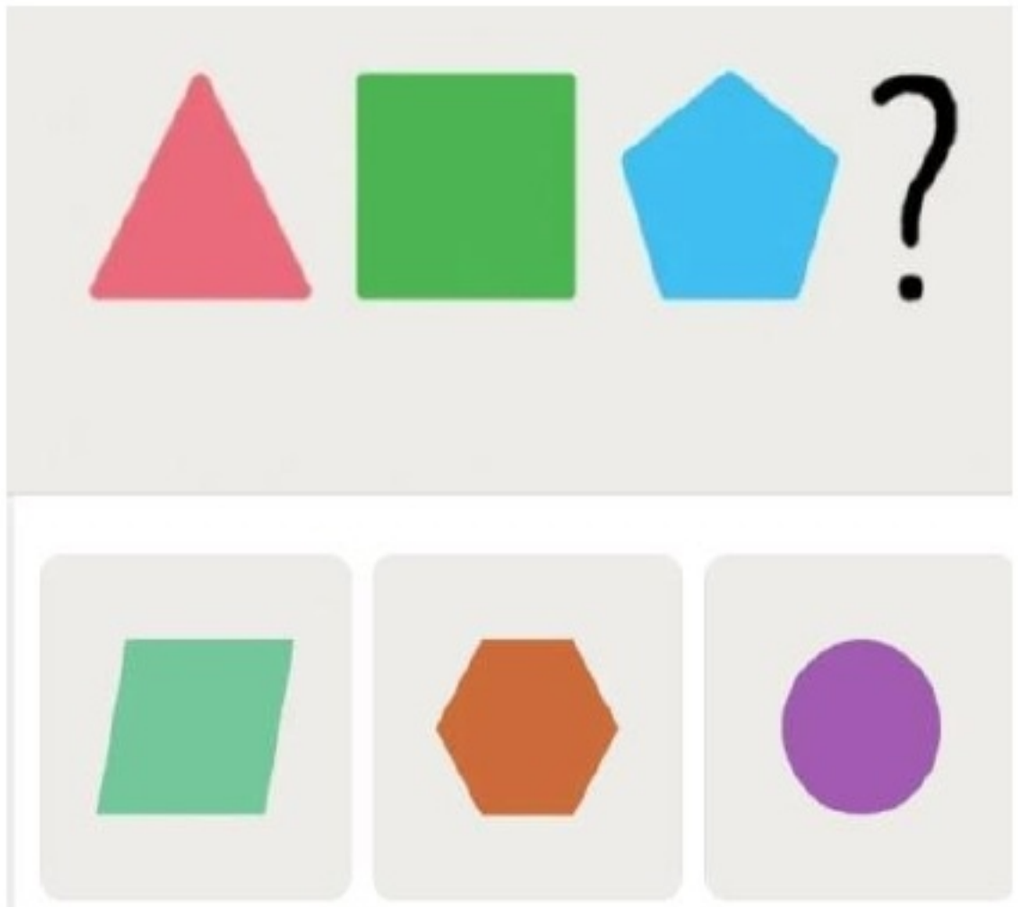
التعليمة:
بالتركيز على نمط الأشكال والصور. ضع القطع في مكانها الصحيح.



العرض والمناقشة:
- بعد نهاية العمل يعرض اللاعبون النتيجة المتواصل إليها ثم يتم مناقشتها.
التوسع في المفهوم:
- يساعد اختيار الأشكال المناسبة في تعزيز التفكير البصري والإبداعي لدى اللاعب.
التقييم:
- تعد هذه اللعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه ، حيث تجمع بين التسلية والتعليم، مما يجعلها فعالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين

اللعبة 27

اسم اللعبة: اختيار الجواب الصحيح.



الهدف: تعزيز الفهم والتفكير الإبداعي.

طريقة اللعب: فردي

قواعد اللعبة:

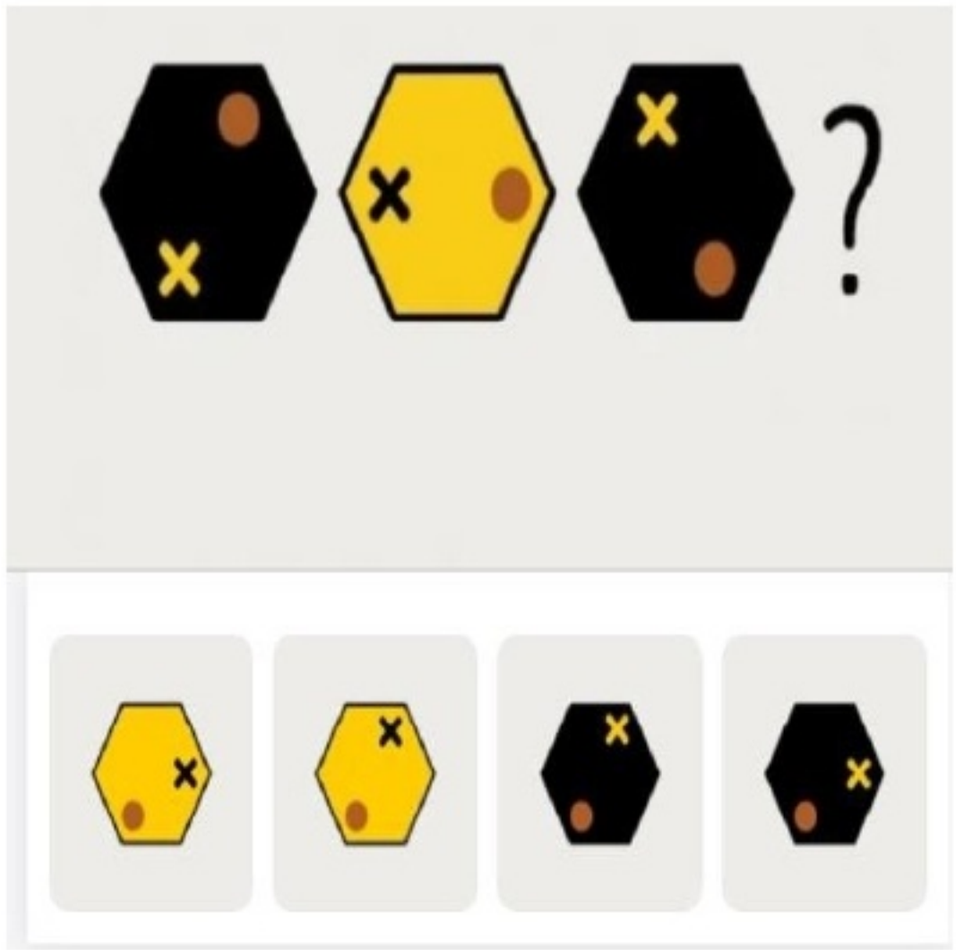
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم.
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- يتوجب على اللاعب اختيار الإجابة الصحيحة من بين الخيارات.

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:

اليك الرسومات على ورقة العمل، تمعن فيها بالملاحظة الدقيقة واختر المناسبة منها.

العرض:

ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

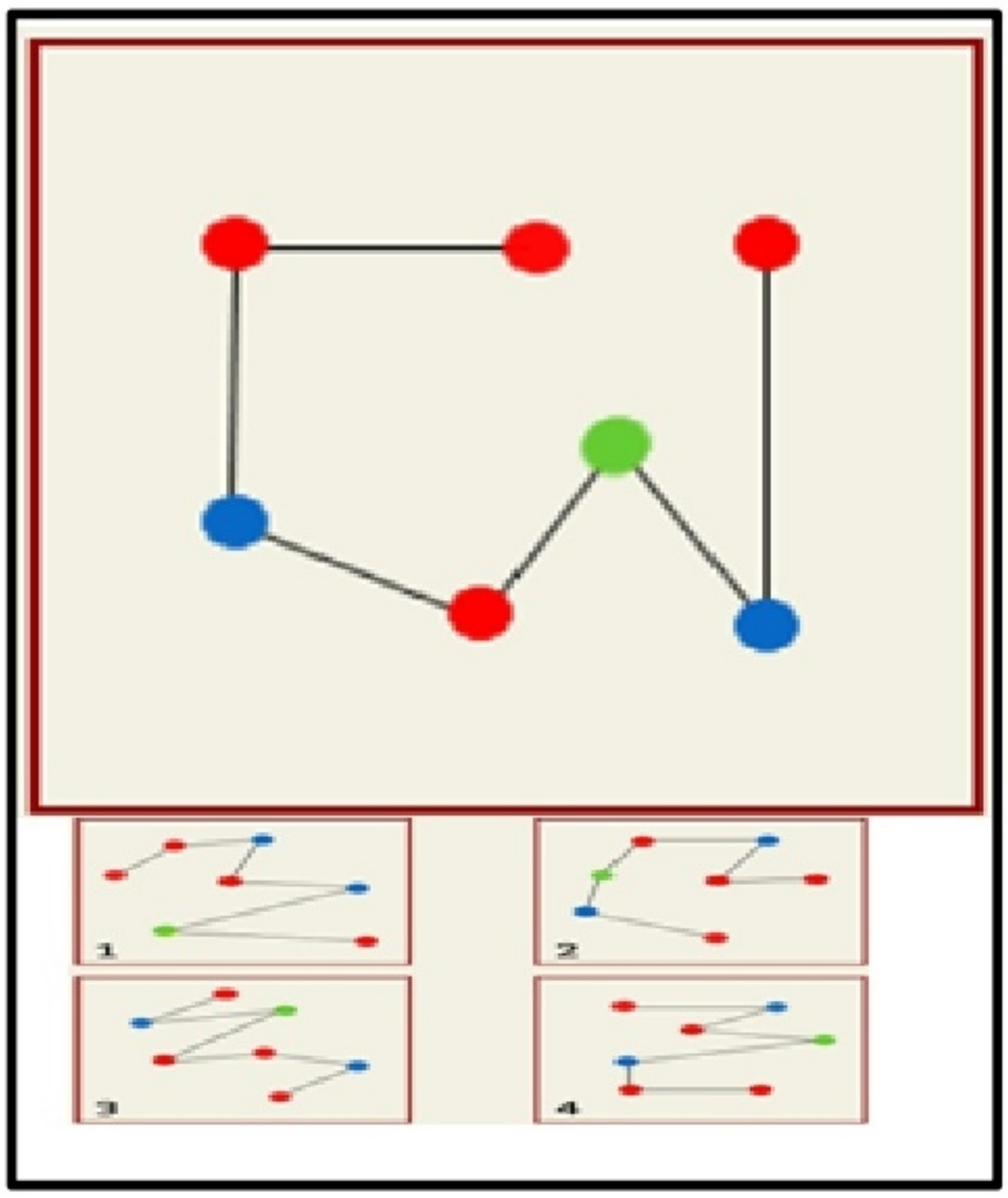
التوسع في المفهوم:

يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:

تعتبر هذه اللعبة وسيلة فعالة لتعزيز الفهم والتفكير الإبداعي

اللعبة 28



اسم اللعبة: تتبع النمط

الهدف: تنمية مهارات التفكير المنطقي والتحليلي لدى اللاعبين عن طريق التعرف على الأنماط والأشكال المناسبة.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

- احترام الزمن المخصص لكل فترة وتحديده.
- يمكن للاعب الاستعانة بأدوات مساعدة أو سؤال اللاعب الآخر إذا كان يلعب في مجموعة.
- عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط

المواد اللازمة:

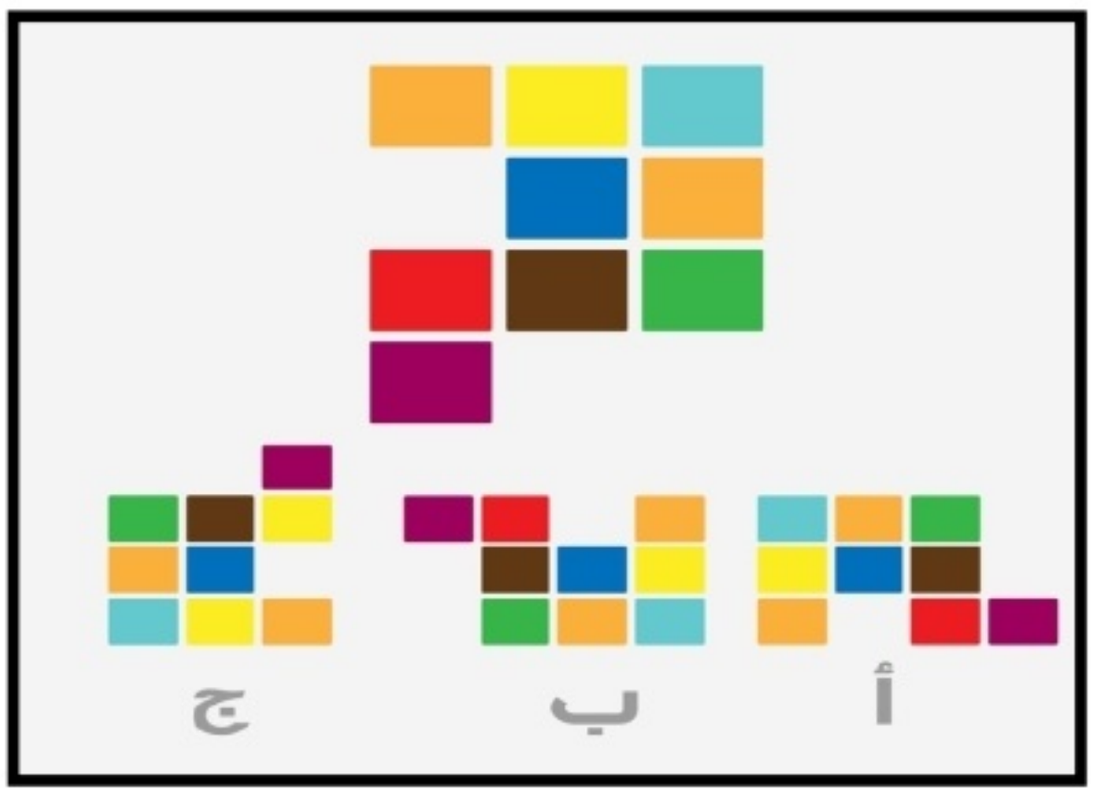
ورقة العمل منجزة على السبورة.

بطاقات متعددة الأجوبة لاختيار الشكل المناسب

خطوات اللّعبة:

- توزيع الوسائل
- تحديد التعليمة
- الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلّقة بالتعليمة المرتبطة باللّعبة.
- شرح التعليمة من قبل المعلم حيث ينظر اللاعب إلى البطاقات المقدمة ويحاول فهم النمط الظاهر
- يستخدم اللاعب بطاقات الأجوبة لإيجاد النمط الصحيح.

التعليمة: باعتماد دقة الملاحظة، أي من الخيارات التي نقدمها لك هي الأكثر ارتباطًا بالشكل الأول.



ألق نظرة فاحصة على هذا الشكل، الذي تم تغيير وضعه في الأسفل. وحدد أي هذه الأشكال المكررة غير صحيح؟

العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين بتوزيع كراريس القسم او مسح السبورة...

التوسع في المفهوم:

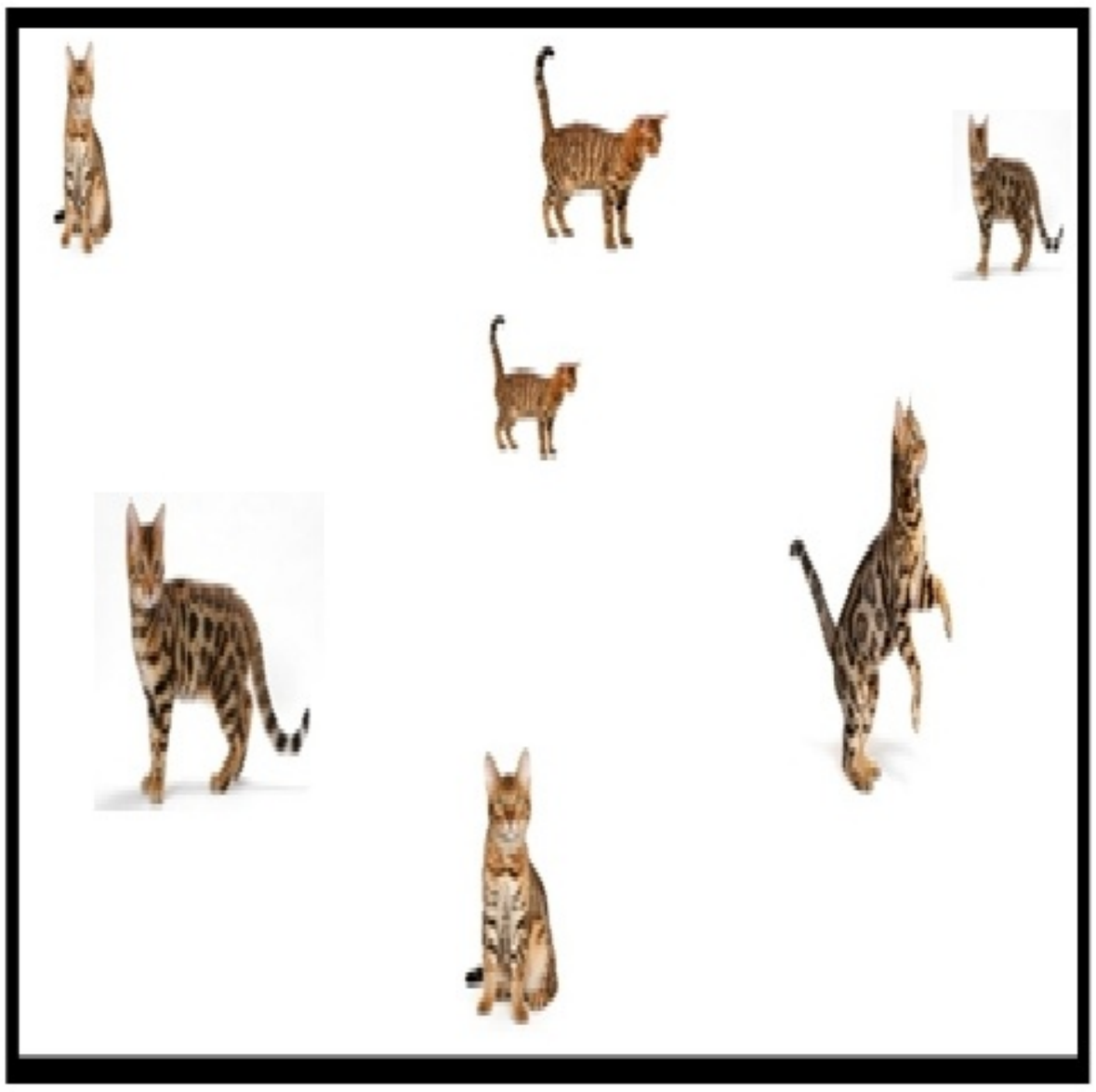
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن الاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة

التقييم:

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة في التوصل الى الحل.

اِللعبة 29



اسم اللعبة: لعبة الخطوط

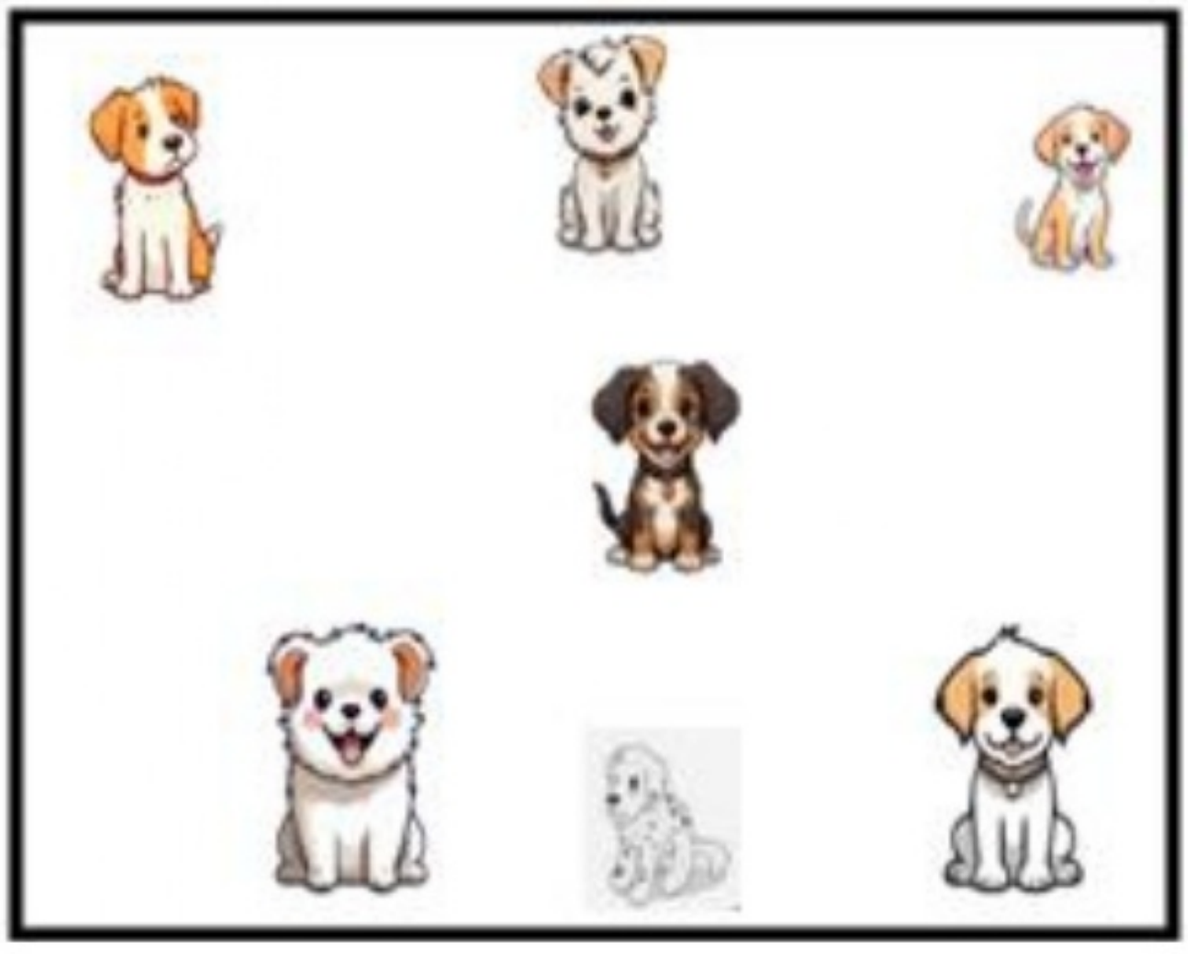
الهدف: تطوير الذاكرة البصرية
طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:
- احترام الوقت المخصص لذلك
- رسم 3خطوط فقط
- وضع كل قط في خط واحد

المواد اللازمة:
.ورقة العمل كما في الصورة المرفقة
ساعة – قلم – ممحاة- مبراة

خطوات اللّعبة:
_يلاحظ القطط
يجد العلاقة بين القطط والخطوط

التعليمة : باستعمال قلم الرصاص أرسم ثلاثة خطوط مستقيمة لعزل كل قط لوحده.

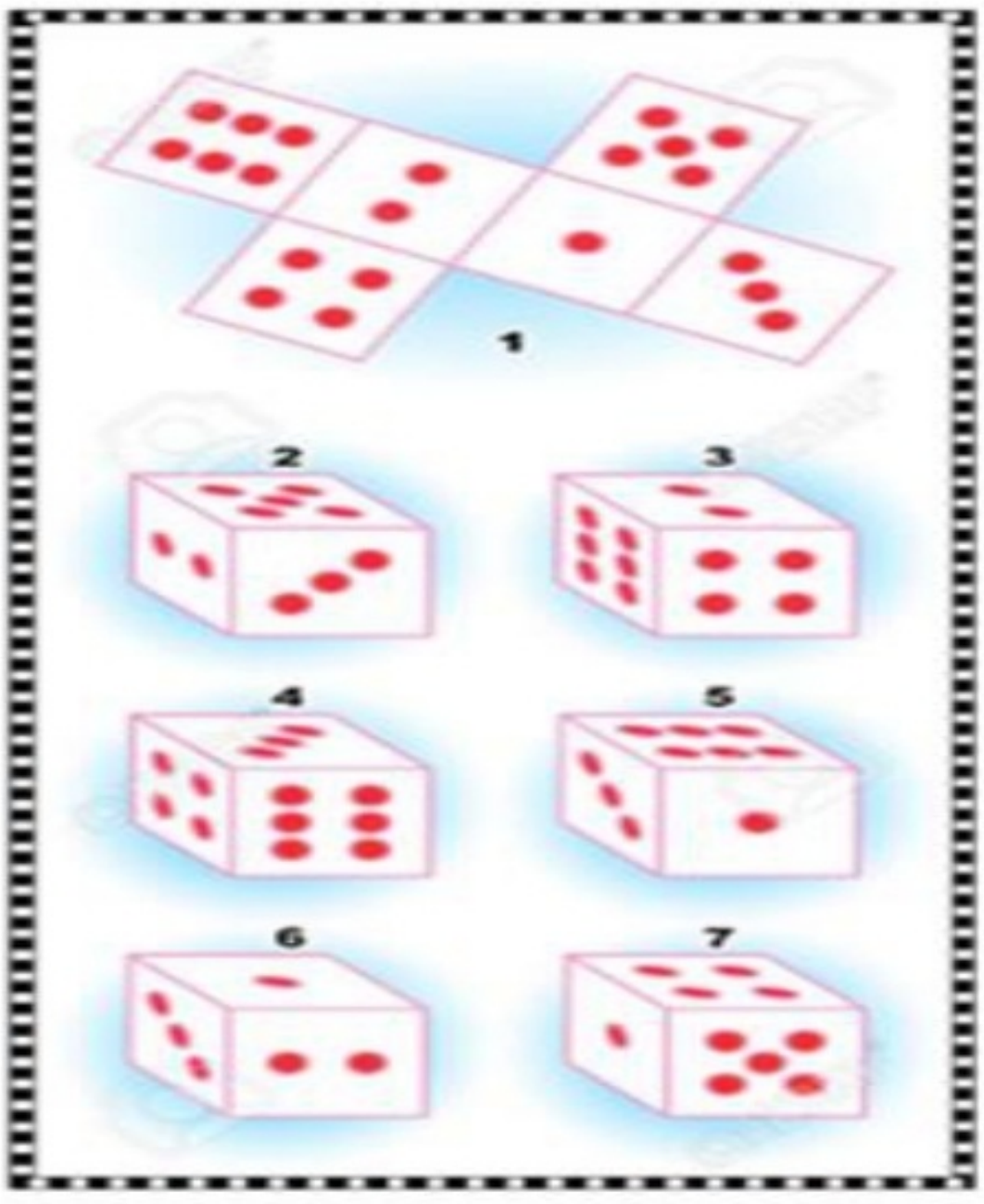


العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين

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

التقييم:
التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون
وتثمينها.

اللّعبة: 30



اسم اللعبة: لعبة التطابق

الهدف: **تنمية** التّفكير النّقدي وتطوير الذّاكرة البصرية.
طريقة اللعب: فردي.
قواعد اللعبة:
- احترام الزمن المخصص لكل فترة.
- اختيار المكعب المناسب من بين الاختيارات المقدمة (من 2 إلى 7) والذي يمثل المكعب 1 بعد تركيبه.
المواد اللازمة:
- أشكال هندسية غير مركبة.
- سبورة أو عاكس ضوئي.

خطوات اللعبة:
- يتم تقديم الأشكال للتلاميذ.
- منح الوقت اللازم للتلاميذ للتفكير في المطلوب منهم.
- الاستماع إلى تفسيراتهم المتعلقة بطريقة التركيب.
- تحفيز كل اجابات اللاعبين بتثمين جهدهم المبذول.

التعليمة:
لديك مكعبات من 2 إلى 7. المطلوب إيجاد المكعب الذي يطابق الشّكل (1) بعد تركيبه.

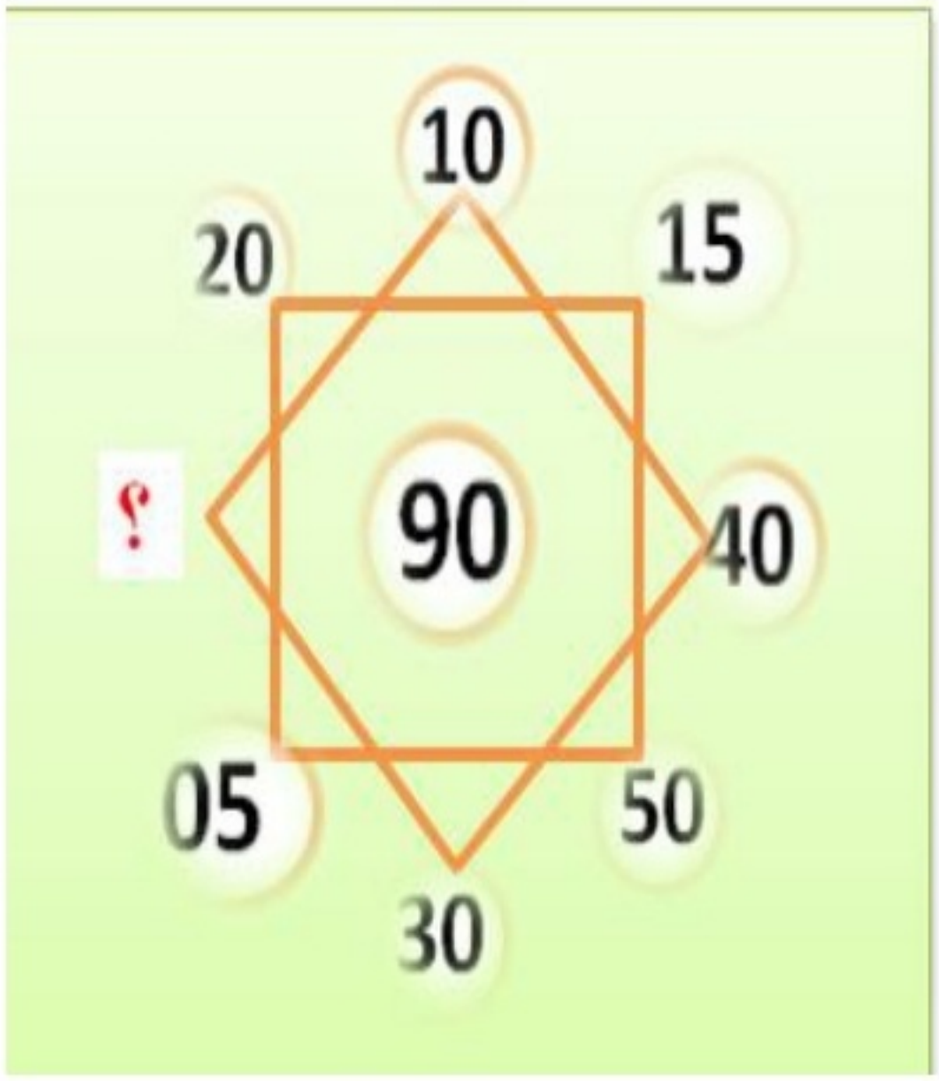
العرض والمناقشة:
عرض عمل اللاعبين ومناقشة نتائج عملهم والاستماع الى تفاسيرهم وتبريراتهم وتقبلها.

التوسع في المفهوم:
- عرض نماذج متشابهة أكثر تعقيدا في حالة تمكن اللاعبين من حل اللّعبة الأصلية بسهولة.
التقييم:
تعمل اللّعبة على تعزيز التّفكير العميق والسّلس من أجل العثور على الخيارات المناسبة والمنطقية.

اقتراح لعبة أخرى للتوسع في المفهوم

اللّعبة: 31

اسم اللعبة: العدد **الناقص.**

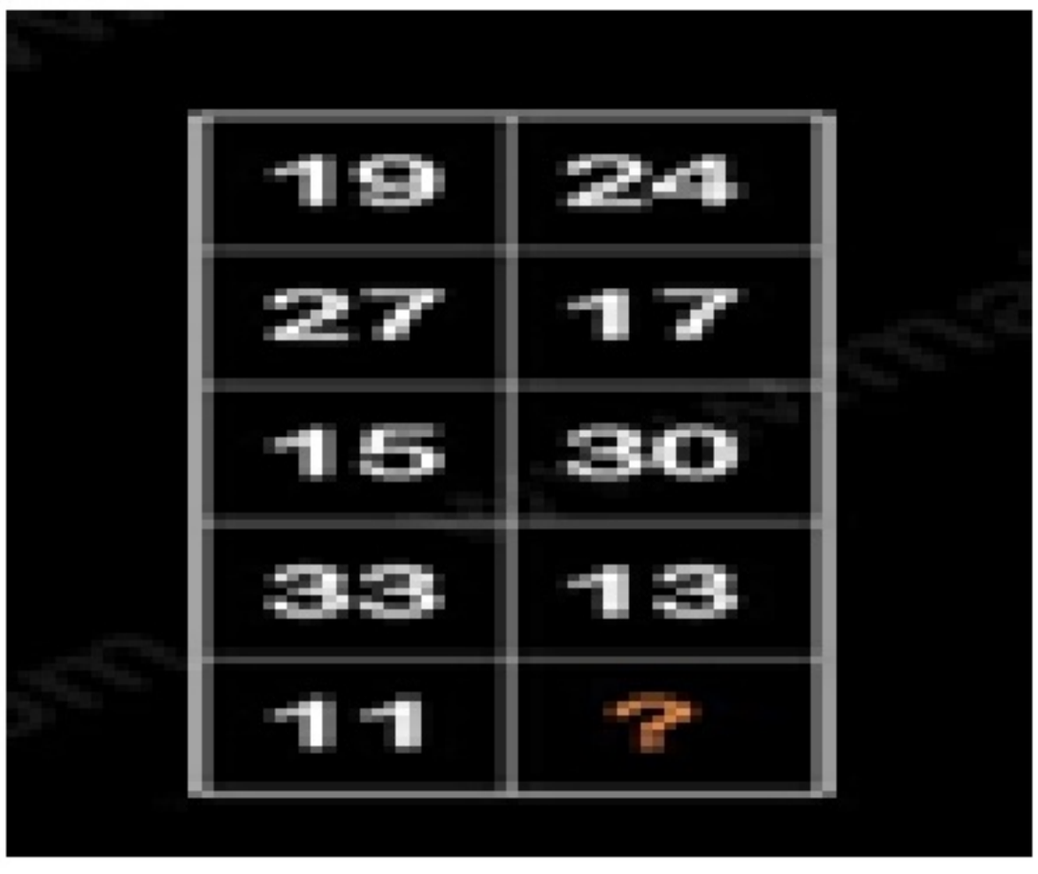


الهدف: تطوير مهارة الملاحظة والحس المنطقي
طريقة اللعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- التمعن في الأعداد واكتشاف العلاقة بينها.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التمعن في الأعداد وإدراك العلاقة بينها واكتشاف الرقم المناسب.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:
بالتركيز الجيد في الأعداد اكتشف العدد الصحيح الذي يجب أن يحلّ مكان علامة الاستفهام.



العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع استنتاج الخاصية وأساس اللّعبة.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

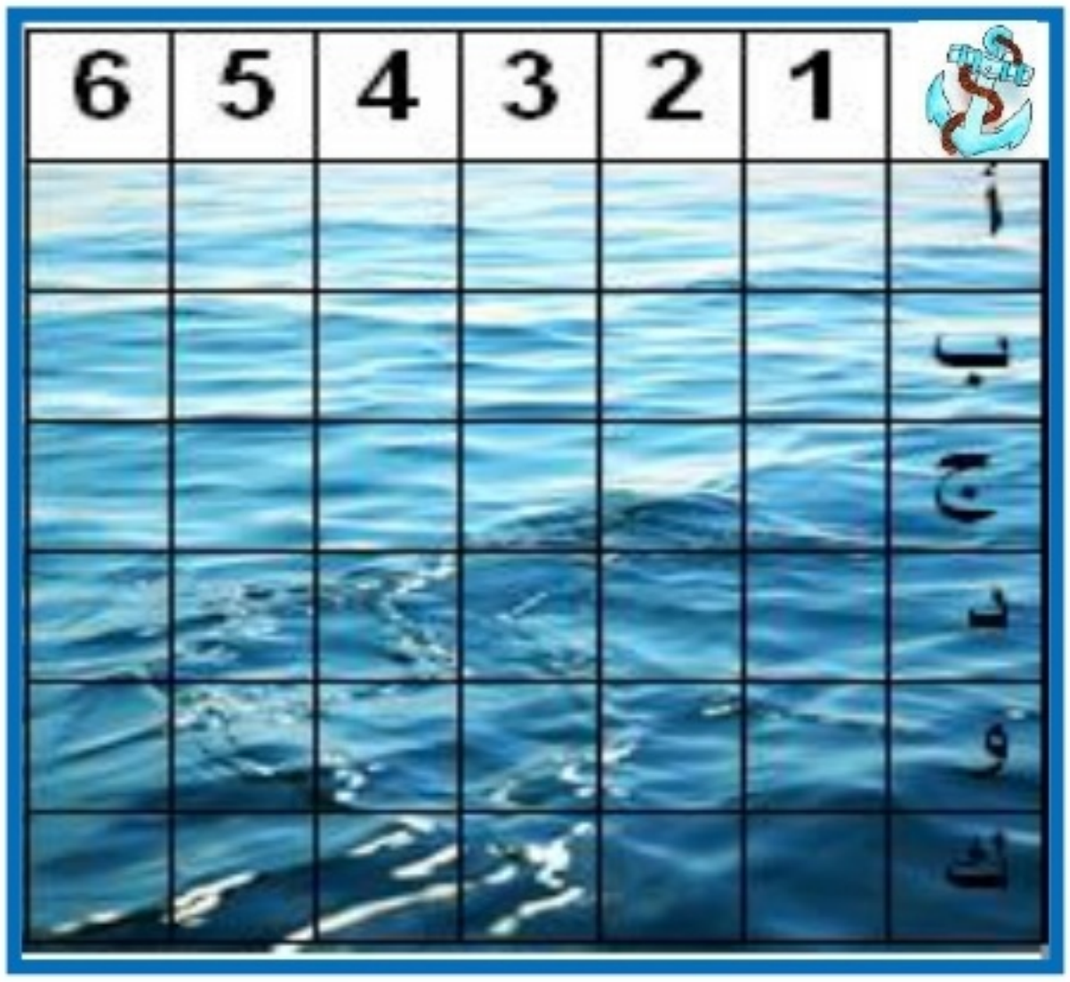
التقييم:
تكمن فائدة اللّعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل، وتحديد العدد الناقص واستخدامه بشكل مناسب في السياق الذي يتعلّق به، حيث تعتمد على قوة الانتباه وإدراك العلاقة بين ما هو موجود وما يطلب منه.

اللّعبة: 32

اسم اللعبة: لعبة القراصنة.

الهدف:
تنمية القدرة على حل المشكلات
طريقة اللعب: ثنائي أو جماعي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصص للعبة.
- الاول الذي يفجر بواخر منافسه يفوز.

المواد اللازمة:
- مرصوفة وباخرة لكل لاعب إضافة إلى لوحة.



خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- كل لاعب يضع باخرته في خانات التقاء السطر مع العمود .يحاول كل لاعب تخمين مكان وجود باخرة خصمه. ان أصابه يقول صاحب الباخرة: فجّر ويكون الفوز للخصم. وإذا لم يصب فسيقول بعيد أو قريب حسب وضعية باخرته.
تسجل النتائج على لوحة التقييم.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

لوحة التقييم		
الجولات	**اللاعب 01 (اسم التلميذ)**	**اللاعب 02 (اسم التلميذ)**
الجولة الاولى		
الجولة الثانية		
الجولة الثالثة		
المجموع		
الفائز(ة)		

التعليمة:
أنت قرصان باخرة، خمن مكان وجود باخرة خصمه لتفجيرها دون أن يصيبك ضرر.
العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها.

التقييم:
تكمن فائدة اللّعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز مع نشر أجواء المرح والتحدي والتفكير.
كما تساعد على تنمية التفاعل الجماعي

اللّعبة: 33

اسم اللعبة: الحل في الصورة

الهدف: تنمية القدرة على الانتباه والتركيز.
طريقة اللعب: فردي
قواعد اللعبة:
- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم (ة).
- احترام الزمن المخصّص للعبة.
- يتوجب على اللاّعب التركيز في الصّورة والتعرّف على التفاصيل.

المواد اللازمة:
- أوراق عمل.

خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- التركيز والانتباه لمعرفة العدد المناسب وضعه.
- يترك للاعبين وقت لإنجاز المطلوب منهم.

التعليمة:
بالتركيز والانتباه ضع العدد المناسب في مكان توقف السيارة.

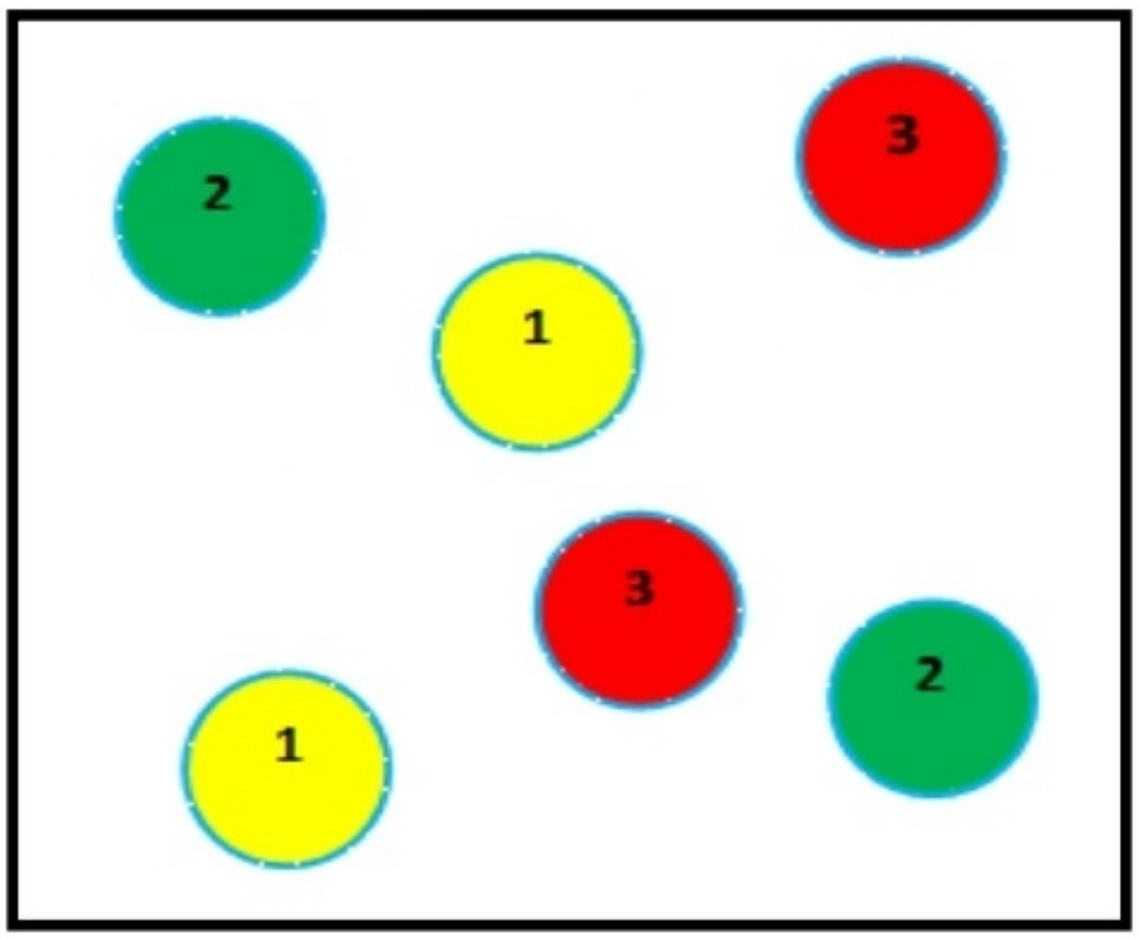
العرض والمناقشة:
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها مع استنتاج مبدأ وأساس اللعبة.

التوسع في المفهوم:
يتم تكييف اللعبة_بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا.

التقييم:
تعمل اللّعبة على تحسين مهارات الملاحظة، التركيز، وسرعة البديهة من خلال التحدي المتمثل في إيجاد الدخيل في فترة زمنية قصيرة.

اللّعبة: 34

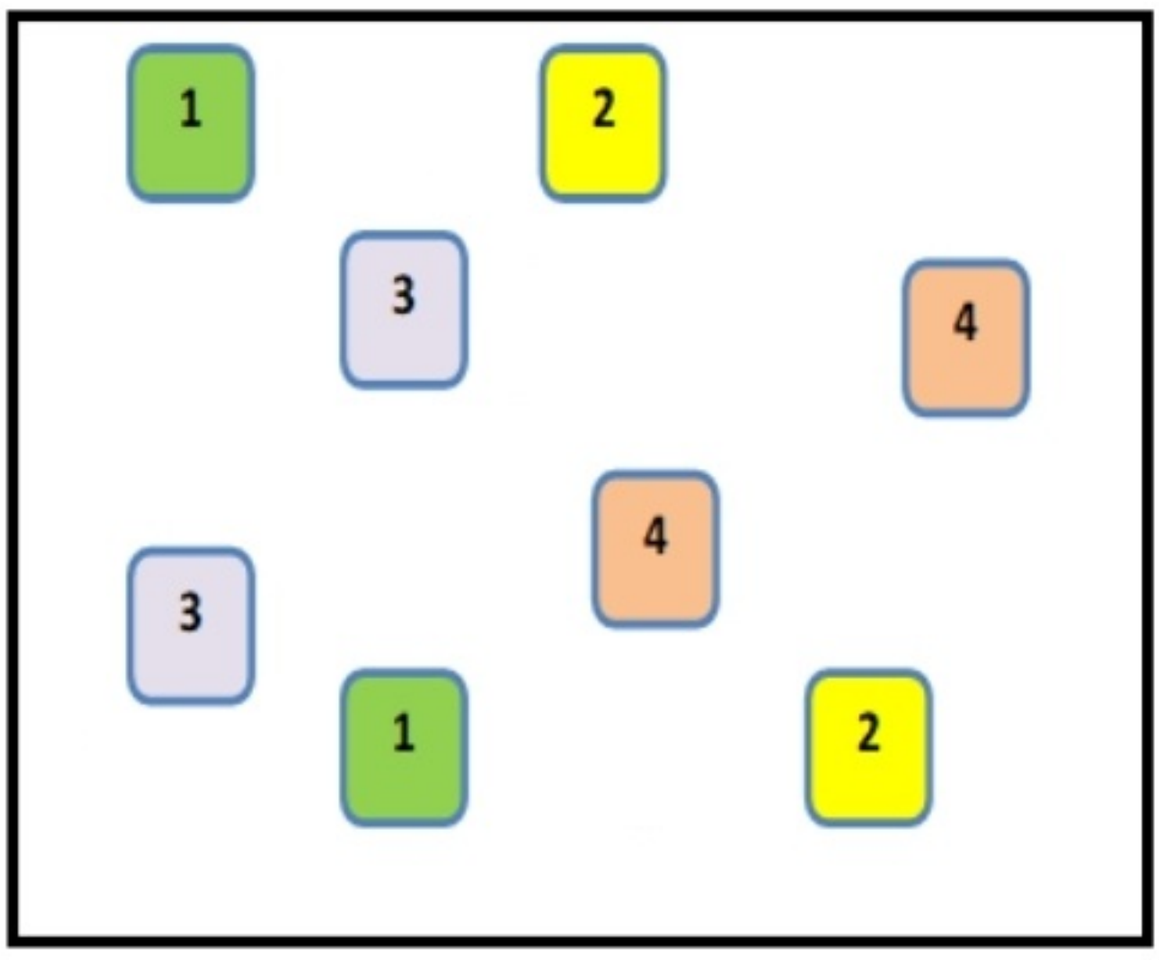
اسم اللعبة: لعبة الرّبط والتّوصيل.



الهدف: تنمية المهارات البصرية والمكانية.
طريقة اللعب: فردي.
قواعد اللّعبة:
-- تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة.
- تتطلب اللعبة تحليل.
- يترك للاعب وقت لإنجاز العمل المطلوب
المواد اللازمة:
- ورقة عمل.
خطوات اللعبة:
- تلعب في القسم أو في الساحة.
- يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لرسم خطوط مستقيمة وربط كل الأرقام الموجودة في الدوائر ببعضها البعض.

التعليمة:
إليك مجموعة أرقام محاطة بدوائر مختلفة الألوان، لاحظها بدقّة وصل دوائر الأرقام بخطوط، بحيث لا تتقاطع في أيّ نقطة.

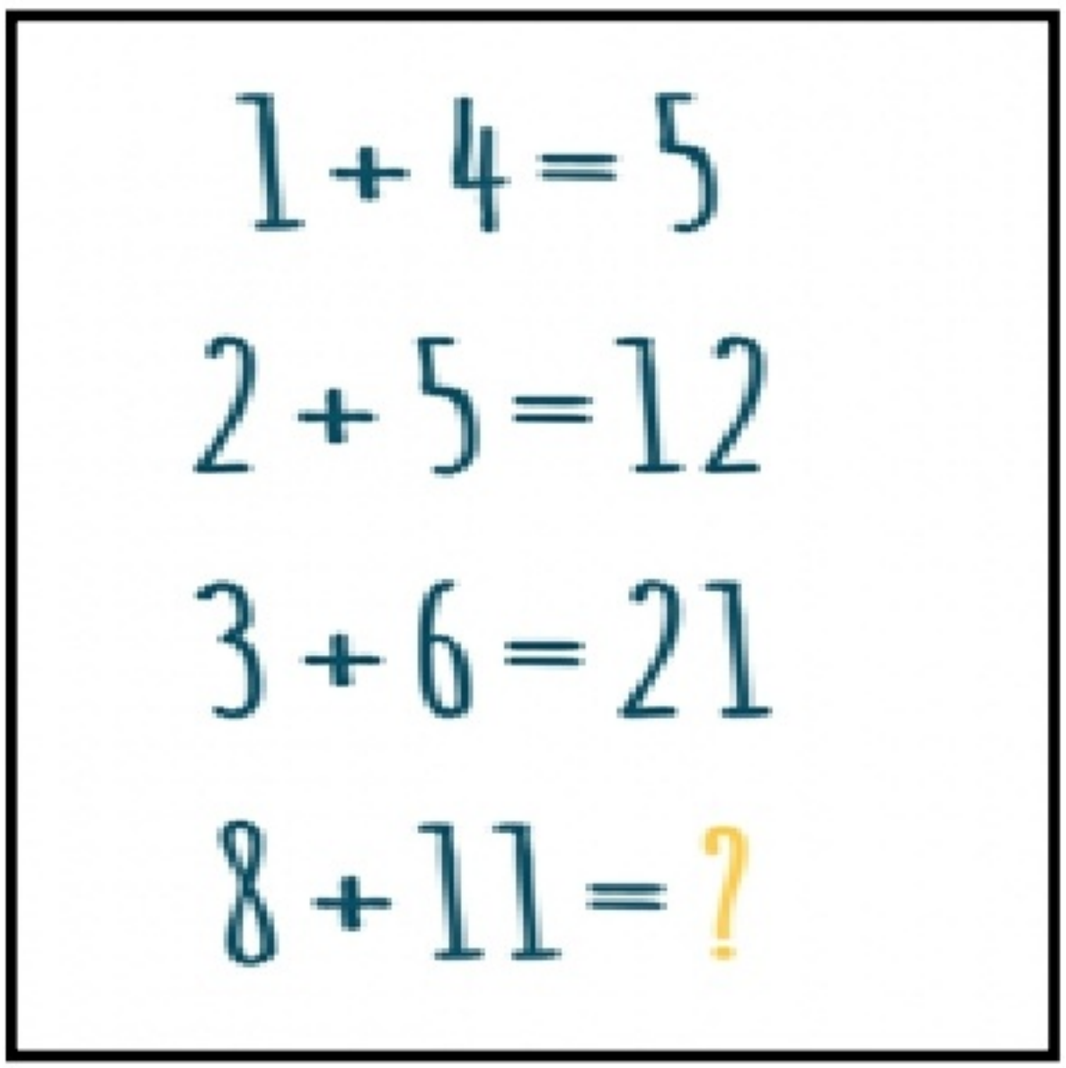
العرض والمناقشة:



ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصّل إليها مع تفسير منطقي للمبدأ والأساس

التقييم:
تساعد اللّعبة على تعزيز القدرات العقلية مثل التفكير الإبداعي، حل المشكلات وتعزيز المهارات الحسابية بالإضافة إلى توفير تحدّ ممتع للعقل وتحفيز اللاعبين على الاستمتاع بالتعلّم.

اللّعبة :35



اسم اللعبة: الحساب المنطقي

الهدف: تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني عن طريق دقة التركيز والملاحظة.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللعبة:

احترام الوقت المخصص لذلك

-يقصى من يظهر نتيجته.

المواد اللازمة:

ورقة العمل كما في الصورة المرفقة.

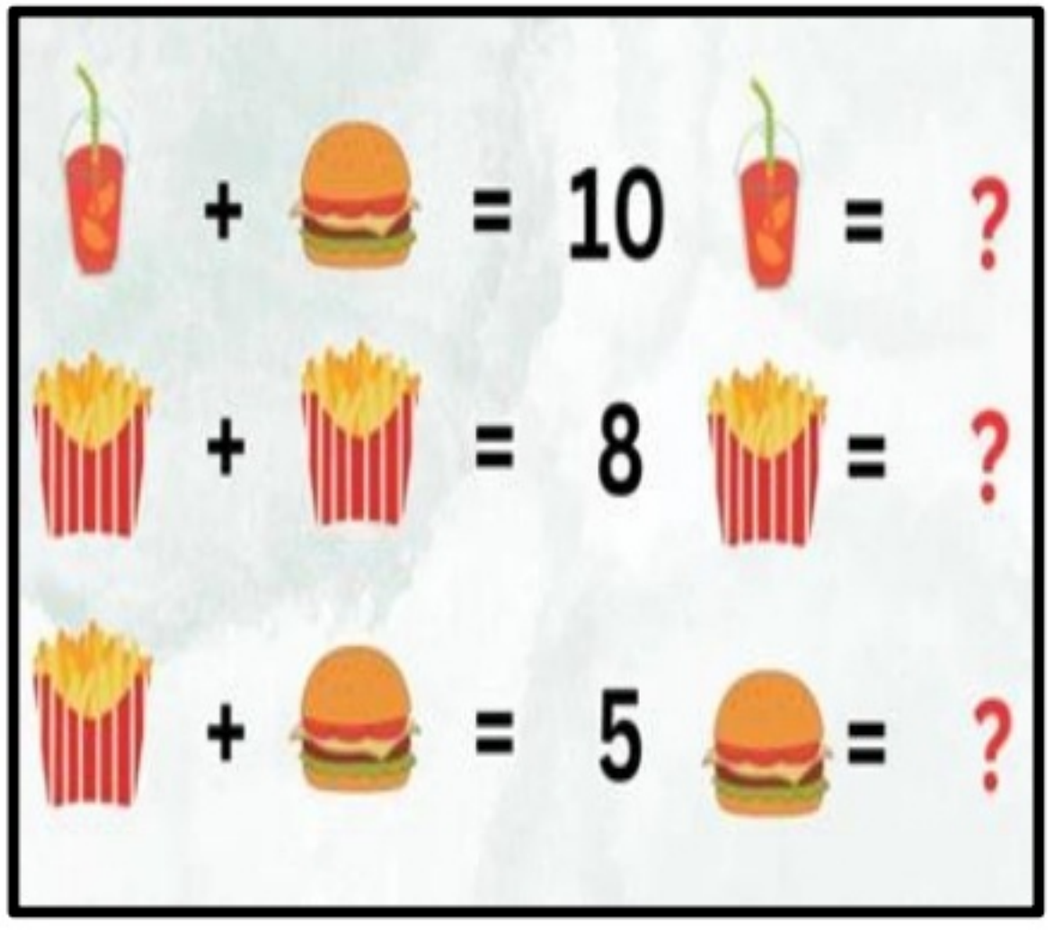
ساعة-

خطوات اللّعبة:

. التعرّف على نوع العملية الحسابية جمع

- إيجاد العلاقة بين الأعداد والنتائج المقابلة لها، من خلال ايجاد العلاقة بين الأرقام نضع العدد المناسب مكان علامة الاستفهام.

التعليمة: اليك بطاقة العمليات الحسابية، لاحظها جيدا واستنتج العدد الذي يحل محل علامة الاستفهام الموجودة في البطاقة.



العرض والمناقشة:

ينتهي العمل بتشجيع المتفوقين

التوسع في المفهوم:

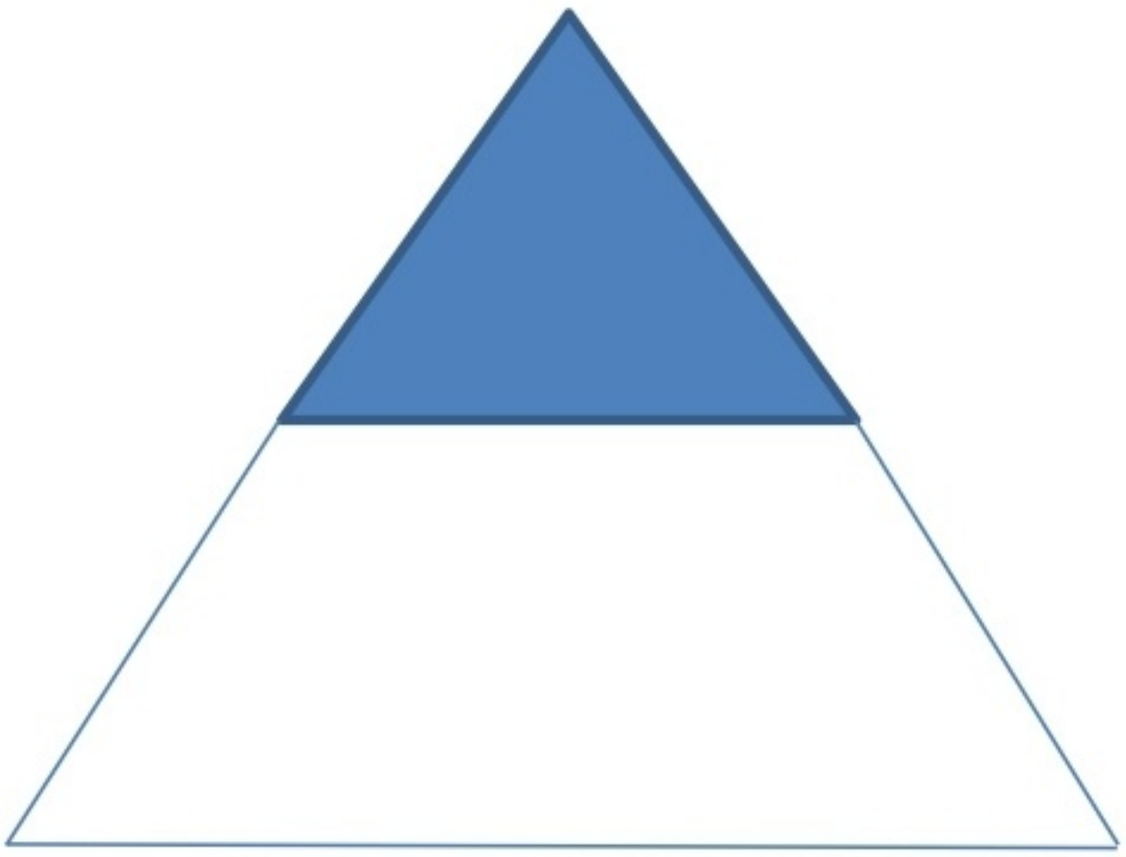
يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكّن التلاميذ من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس.

التقييم:

التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.

البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.

اللّعبة: 36



اسم اللّعبة: مثلث الميراث أو حقل الفواكه أو القسمة العادلة.

الهدف: تطوير مهارات حل المشكلات والتفكير النقدي باستخدام المثلث وتقسيمه لأجزاء متساوية.

طريقة اللّعب: فردي

قواعد اللّعبة:

-احترام الوقت المخصّص لذلك.

-رسم في جزء الأبناء 3 خطوط لإيجاد 3 أجزاء متساوية.

المواد اللاّزمة:

-ملصقة على السّبورة.

-ورقة العمل كما وردت في الصّورة المرفقة وساعة

خطوات اللّعبة:

- التعرّف على أنواع الأشكال الهندسية الموجودة (مثلّث، رباعي)
- تحديد لون المثلث والإجابة عن الأسئلة التالية:
- بماذا يذكرك هذا اللّون في الطبيعة؟ (البحر، السماء الصافية...الخ).
- هل تحبون السّفر عبر البحر أم تفضلون التحليق في السماء؟
- بماذا يذكرك البحر في فصل الصّيف؟ (السباحة ...)
- هل تحبون هذه الرّياضة أم تختارون رياضات أخرى؟ اذكروها.
- ماهي هي الألوان الأخرى التي تحبونها؟
- هذا الشّكل المتكوّن من المثلّث الأزرق والرّباعي عبارة عن حقل فيه أشجار بها فواكه لذيذة، أراد أب أن يقسمه بالتّساوي بينه وبين أبنائه، فأخذ الجزء المضلّل، أي المثلث الأزرق، وطلب من أبنائه الثلاثة قسمة الباقي بالعدل، بوضع خطوط عبارة عن سياج، حتّى تفصل الأجزاء الثلاثة المتحصل عليها، والتي يجب أن تكون متساوية.

التّعليمة:

لاحظ الشّكل الذي أمامك وساعد الأبناء الثّلاثة في رسم خطوط لوضع السّياج، حتّى يحصل كل واحد منهم على جزء يشبه جزء أبيهم في الشّكل.

العرض والمناقشة:

- ينتهي العمل بتشجيع متفوقين ومناقشة أسس اللّعبة وكيفية الوصول الى حلّ المشكلة مع ضرورة تقبل كل الإجابات الأخرى مهما كانت.
- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدّمها اللاعبون وتثمينها.
- البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة

التّوسع في المفهوم:

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

التقييم:

- تعزيز اللعبة باستخدام أمثلة ملموسة من الحياة اليومية.
- دعم التفكير في كيفية تقسيم الشّكل إلى أجزاء متساوية.