الملاحـــــــــق

obeikandl.com

ملحق رقم(١) :

(*) اللعبـــة رقم (١)

(١) لعبـــة الاعـــــداد :

العائـــلات	١٤			٢٤			٣٤			٤٤		
القسيم الثلاثى	مئات			الاف			مليـــون			مليـــار		
	احاد	عشرات	مئات	احاد	عشرات	مئات	احاد	عشرات	مئات	احاد	عشرات	مئات
العدد الاول												
العدد الثانى												
+												
×												

شكل (٢)

شكل الكـــرت فى لعبة الاعـــــداد

obeikandl.com

(*) لعبة الاعداد

(×) الدرس : قراءة وكتابة الاعداد حتى المليار واجراء بعض العمليات الحسابية عليها.

(×) الهدف من اللعبة :

بعد انتهاء التلميذ من تعلم هذه اللعبة يكون قادرا على :

(١) قراءة وكتابة الاعداد الكبيرة .

(٢) ايضاح اهمية الاعداد الكبيرة .

(٣) ايضاح خواص التقسيم الثلاثى للاعداد .

(٤) استخدام هذه الاعداد فى حياته اليومية .

(٥) التعبير اللفظى للاعداد الكبيرة والعكس .

(×) الادوات :

السبورة المدرسية ـ طباشير ملون ـ كروت من الورق المقوى ، كل كرت يحمل رقم معلوم ـ كراسات التلاميذ .

(×) قواعد اللعبة :

(١) زمن اجراء اللعبة خمس دقائق .

(٢) يقدم لكل فريق عدد خمسة كروت على مرات متتالية .

(٣) يعطى للفريق ١٠ نقاط فى حالة توصلهم الى الحل فى كل مرة .

(٤) الفريق الذى لم يتوصل الى الحل ياخذ صفرا .

(٥) الفريق الذى يتوصل الى الحل قبل نهاية زمن اللعبة يحصل على ١٢ نقطة .

(٦) لا تقدم اى علامات للفريق اذا اخطا .

opeikandi.com

(×) الاجـــــــراءات : خطوات السير فى اللعبـــة :

(١) يقسم الفصل الى مجموعات متكافئـــة ٠

(٢) كل فريق يتكون من خمسة لاعبيين من التلاميذ ٠

(٣) يقدم المعلم مثال توضيحى موضحا فيه اهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيهـــا ٠

(٤) يقوم المعلم بتوزيع الكروت على اعضاء كل فريق بشكل متتالى ٠

(٥) يعطى المعلم فرصة للتلاميذ للسؤال عن اى استفسارات خاصة باجراءات اللعبة ٠

(٦) يحدد المعلم بداية زمن اجراء اللعبة ٠

(٧) يعمـــل كل فريق بشكل جماعى للوصول الى الحل للمسالة الماثلة امامهم فى الكـــــرت المقدم لهم ٠٠

(٨) يحدد المعلم انتهاء زمن اللعبة ٠

(٩) يقوم المعلم بتسجيل النقاط لكل فريق ٠

(١٠) يقوم المعلم بتكرار ماسبق وفى نهاية كل مرة يسجل النقاط لكل فريق على سبـــــورة الفصل ٠

(١١) يحدد المعلم فى نهايـــة اللعبـــة الفريق الفائز وهو الفريق الذى يحصل على اكبـــر عدد من النقاط ٠

(١٢) تقدم جائزة للفريق الفائز كنوع من الثواب وهذه الجائزة كما يراها ويحددها المعلم ٠

(×) التعليمات الخاصة بالمعلم :

(١) ان يوضح للتلاميذ فكرة التقسيم الثلاثى للاعداد ٠

(٢) ان يوضح لهم الاهداف المرجوة من اللعبة ٠

(٣) ان يوضح لهم قواعد اللعبـــة وخطوات السير فيها ٠

(٤) ان يقوم بقراءة التعليمات الخاصة بالتلاميذ ويوضحها ويفسرها لهم ٠

(٥) يقوم المعلم بتحديد زمن بداية ونهاية اللعبة ٠

(٦) يقوم المعلم بتوزيع الكروت بشكل متتالى ، كما يقوم بتسجيل النقاط لكل فريق ٠

(٧) يقوم المعلم بتحديد الجائزة وتقديمها الى الفريق الفائز ٠

obeikandi.com

(×) تعليمات خاصـــة بالتلاميذ :

١ ــ ع١ تدل على العائلة الاولى وهى هائلة الوحدات او المئات ٠

ع٢ تدل على العائلة الثانية وهى عائلة الالاف ٠

ع٣ تدل على العائلة الثالثة وهى عائلة المليون ٠

ع٤ تدل على العائلة الرابعة وهى عائلة المليار ٠

٢ ــ سجل الاعداد المعطاة لك بالكرت حتى يسهل عليك قراءة العدد وكتابته لفظيا ويساعدك ذلك فى اجراء العمليات الحسابية المطلوبة منك ٠

٣ ــ العمليات الحسابيـــة المطلوبة هى الجمع والطرح والضرب والقسمة ٠

٤ ــ اتبع الدقة فى تسجيل الاعداد المعطاة ٠

٥ ــ اقرأ المسألة جيدا وحدد المطلوب منك ٠

٦ ــ حاول الاجابة على كل فقرة من فقرات المسألة ٠

٧ ــ راجع خطوات الحل التى قمت بها ٠

(×) مثال : عددان هما على الترتيب

(١) ٨٣٥٠٠٠٤٠٧

(٢) ٧٩٠٢٠٠٠٥ والمطلوب

١ ــ سجل العددين بالكرت ٠

٢ ــ اوجد حاصل جمع العددين ٠

٣ ــ اضرب حاصل الجمع فى العدد ٣ ٠

٤ ــ عبر عن حاصل الضرب لفظيـــا ٠

(×) التقويـــم :

(١) اكتب الاعداد الاتيـــة :

ا ــ العدد : ٢٧ مليار ، ٢٥ مليون ، ١٢٧ الف ، ٨٤٠ ٠

obeikandi.com

ب ـ العدد : ٥ مليار ، ٢٩٠ مليون ، ١٧١ الف ، ١٩

جـ ـ العدد: ٣٢ مليار ، ٥ مليون ، ٤٩ .

د ـ العدد: ١٤٧ مليار ، ١٩٢ الف ، ٩١٨ .

(٢) اوجد حاصل جمع العددين وعبر عن الناتج لفظيا :

ا ـ ٧١٣١٢٥ ، ٥٦٢٤٣٢ .

ب ـ ١٢٥١٣٧ ، ٠١٣٦٩٨٢٧

جـ ـ ١٤٣٢٥١ ، ١٠٩٣١٥٢٦

(٣) اوجد حاصل الضرب وعبر عنه لفظيا فى كلا مما ياتى :

ا ـ ١٣٥٨ × ٥

ب ـ ٨١٥٢٤٨ × ٣

جـ ـ (٤٣٢٥ + ١٣٢٣٩) × ٤

د ـ (٣٤٨٧٦٩ ـ ٩٦٧٠٣) × ٧

(٤) عبر لفظيا عن الاعداد الاتيـــة :

ا ـ ٥٧١٣١٢٥ .

ب ـ ٠١٣٥١٣٢

جـ ـ ٩٣٤١٥١٤٠ .

د ـ ٨٠١٥١٦٣١٥١ .

obeikandl.com

(*) اللعبـــة رقم (٢)

" لعبـــة المربع السحـــــــرى "

	$\frac{١}{٣}$	
	١	
$\frac{٥}{٢١}$		

شكل (٣)

شكل الكرت فى لعبة المربـــــع السحـــــــرى

obeikandl.com

(*) لعبـــة المرجع السحرى :

(*) الدرس : التدريب على بعض العمليات الحسابية ٠

(*) الهدف من اللعبـــة :

(١) اجراء التلاميذ العمليات الاساسية على بعض مجموعات الاعداد المختلفة ٠

(٢) تفسير علاقات مجموعات الاعداد الكسريـة فى ضوء مايقوم به عند اجراء بعض العمليات

(٣) يطبق هذه العمليات فى حل المشكلات ٠

(٤) استخدم معلوماته فى الرياضيات فى حل مسائل المواد الدراسية الاخرى ٠

(*) الادوات :

السبورة ـ طباشير ملون ـ بطاقات من الورق المقوى تحمل ارقام معلومة ـ كراسا التلاميـــذ ٠

(*) قواعد اللعبـــة :

١ ـ زمن اجراء هذه اللعبـــة خمس دقائق ٠

٢ ـ يقدم نفس العدد من الكروت لكل فريق ٠

٣ ـ تعطى ١٠ نقاط للفريق اذا توصل الى الحل ٠

٤ ـ اذا لم يتوصل الفريق الى الحل يعطى صفرا ٠

٥ ـ اذا توصل الفريق الى الحل قبل نهاية زمن اللعبة يحصل على عدد ١٢ نقطة ٠

٦ ـ لا تقدم اى علامات اذا اخطأ الفريق فى العمليات الحسابية ويعطى صفرا ٠

(*) الاجراءات (خطوات السير فى اللعبة) :

(١) يقسم الفصل الى مجموعات متكافئة ٠

(٢) يتكون كل فريق من عدد خمسة لاعبين من التلاميذ ٠

(٣) يقدم المعلم مثال توضيحى (تمهيدى) موضحا فيه اهداف اللعبة وقواعدهـــا وخطوات السير فيها ٠

(٤) يقوم المعلم بتوزيع البطاقات على اعضاء كل فريق قبل بداية اللعبة بشكل متتالى ٠

obeikandl.com

(٥) يعطى المعلم فرصة للتلاميذ للسؤال عن اى استفسارات خاصة باجراءات اللعبة او توضيح اى غرض لدى التلاميذ ٠

(٦) يقوم المعلم بتحديد بداية زمن اجراء اللعبة ٠

(٧) يعمل كل فريق بشكل جماعى للوصول الى حل المسألة الماثلة امامهم فى اللعبة ٠

(٨) يحدد المعلم نهاية زمن اجراء اللعبة ٠

(٩) يقوم المعلم بتسجيل النقاط لكل فريق ٠

(١٠) يقوم المعلم بتكرار ماسبق وفى نهاية كل مرة يسجل النقاط التى يحصل عليها كل فريق ٠

(١١) يحدد المعلم فى نهاية اللعبة الفريق الفائز ويقدم له جائزة ان امكن كنوع من الثواب كما يحددها ويراها المعلم ٠

(×) تعليمات خاصة بالمعلم :

(١) يوضح للتلاميذ الاهداف المرجوة من هذه اللعبة ٠

(٢) يوضح للتلاميذ قواعد هذه اللعبة وخطوات السير فيها٠

(٣) يقوم بتحديد زمن بداية ونهاية اللعبة للتلاميذ ٠

(٤) يقوم بتسجيل النقاط التى يحصل عليها كل فريق ويحدد الفريق الفائز ٠

(×) تعليمات خاصة بالتلاميذ :

(١) اقرا المسالة جيدا ٠

(٢) حدد المجهول فى المسالة والمراد الاجابة عليه ٠

(٣) تعاون مع كل اعضاء الفريق بما تعرفه من معلومات ٠

(٤) استخدم كراستك فى اجراء العمليات الحسابية ٠

(٥) توخى الدقة فى اجراء العمليات الحسابية ٠

(٦) راجع اجابتك حتى تتاكد من صحة الحل ٠

obeikandl.com

(*) مثـــال :

كون المربـــع السحرى حسب الشروط التاليـــة :

(١) مجموع الاعداد فى كل صف = ٣

(٢) مجموع الاعداد فى كل عمود = ٣

(٣) مجموع الاعداد فى كل قطر = ٣

	$\frac{١}{٣}$	
	١	
		$\frac{٥}{٢١}$

obeikandl.com

(×) التقويـــــم :

(١) اكمل المربع السحرى الاتى بحيث يكون :

ا ــ مجموع الاعداد الموجودة فى كل صف = ٣

ب ــ مجموع الاعداد الموجودة فى كل عمود = ٣

ج ــ مجموع الاعداد الموجودة فى كل قطر = ٣

	$\frac{1}{3}$	
	١	
		$\frac{5}{21}$

(٢) اكمال المربع السحرى الاتى :

بنفس الشروط السابقة :ــ

		$\frac{74}{42}$
	١	$\frac{1}{7}$

(٣) اكمال المربع السحرى الاتى :

بحيث يكون مجموع الاعداد فى كل صف وكل عمود وكل قطر تساوى واحد .

		$\frac{1}{2}$
	$\frac{1}{3}$	
	$\frac{5}{9}$	

(٤) اكمل المربع السحرى الاتى :

حيث يكون مجموع الاعداد فى كل صف ،

وكل عمود وكل قطر يساوى الواحد .

	$\frac{2}{9}$	$\frac{5}{12}$
$\frac{1}{4}$		

(٥) هل هذه المربعات مربعات سحرية ام لا ولماذا ؟

٢٤	١	٧٢
٣٦	١٢	٤
٣	١٤٤	٦

٢٧	٤	٥٤
٣٠	١٨	٩
٦	٨١	١٢

obeikandl.com

(*) اللعبة رقم (٣)

(٢) " لعبة اللوحة الشبكية " .

١٠	$\frac{٩}{٣}$	١	$\frac{١٢}{٨}$	$\frac{٨}{١٢}$	$\frac{٣}{١٠}$	$\frac{٥}{٦}$
$\frac{٥}{٦}$	$\frac{٩}{٤}$	١٢	٥	$\frac{٧}{٩}$	$\frac{٣}{٥}$	$\frac{٣}{٤}$
$\frac{٧}{٣}$	٢	$\frac{١}{٧}$	٧	$\frac{١}{١٠}$	$\frac{١}{٩}$	$\frac{١}{٧}$
$\frac{١٢}{٩}$	$\frac{٤}{٣}$	٢		$\frac{١}{٢}$	١	$\frac{٢}{٥}$
١	٣	$\frac{٧}{٨}$	$\frac{١}{١٢}$	$\frac{١}{٤}$	$\frac{٨}{٣}$	$\frac{١}{٣}$
٤	$\frac{٣}{٤}$	$\frac{١٢}{٨}$	$\frac{١}{١٠}$	$\frac{٧}{٦}$	$\frac{١}{٦}$	$\frac{٦}{٧}$
$\frac{٥}{٨}$	٥	$\frac{٨}{٥}$	$\frac{١}{١٢}$	$\frac{١}{٩}$	١	$\frac{١}{٢}$

شكل (٤)

شكل الكرت فى اللوحـــــة الشبكيـــــــة

obeikandl.com

(*) " لعبة اللوحة الشبكية "

(×) الدرس : التدريب على بعض العمليات الحسابية ٠

(×) الهدف من اللعبة : بعد انتهاء التلميذ من تعلم هذه اللعبة يكون قادر على :ـ

١ ـ اجراء التلاميذ العمليات الاساسية على بعض مجموعات الاعداد المختلفة ٠

٢ ـ ايضاح التلاميذ لمفاهيم الكسر الصحيح والغير صحيح ٠

٣ ـ ايضاح التلاميذ لقواعد الجمع والطرح لمجموعات الاعداد الكسرية ٠

٤ ـ تفسير التلاميذ علاقات مجموعات الاعداد فى ضوء مايقوم به عند اجراء بعض العمليات الحسابية ٠

٥ ـ استخدم (يطبق) التلاميذ المعلومات الرياضية المكتسبة فى حل المشكلات العملية واليومية كلما امكن ذلك وفى حل مسائل المواد الدراسية الاخرى كالعلوم مثلا ٠

(×) الادوات :

سبورة الفصل ـ طباشير ملون ـ كراسات التلاميذ ـ اقلام رصاص ٠ كروت من الورق المقوى تحمل ارقام معلومة ٠

(×) قواعد اللعبة :

(١) زمن اجراء اللعبة ٦ دقائق ٠

(٢) الحركة تبدأ دائما من مركز الشبكة وتنتهى دائما عند الحدود الجانبية للشبكة ٠

(٣) التحرك من ٣ ـ ٦ خانات فقط على الشبكة ٠

(٤) يتحرك التلاميذ فى المسارات الراسية والمسارات الافقية وايضا المسارات الراسية الافقية، او العكس ٠

(٥) عدم الحركة فى المسارات القطرية ٠

(٦) لا تقدم اى معلومات اذا اتخذ الفريق مسارا خاطئا ٠

(٧) يعطى للفريق فى حالة توصله الى الحل عدد ١٠ نقاط ٠

(٨) الفريق المخطئ ياخذ صفرا٠

oberikandi.com

(٩) اذا توصل الفريق الى الحل قبل نهايـــة زمن اجراء اللعبة يحصل على عـــدد ١٢ نقطـــة ٠

(١٠) تتاح لكل فريق نفس العدد من الفرص ٠

(*) الاجراءات (خطوات السير فى اللعبة) ٠

١ ــ يقسم الفصل الى مجموعات متكافئة ٠

٢ ــ يتكون كل فريق من خمسة لاعبين من التلاميذ ٠

٣ ــ يقدم المعلم مثال توضيحى يوضح ويفسر فيه قواعد واهداف اللعبة وخطوات السير فيها ٠

٤ ــ يعطى المعلم فرصة للتلاميذ للسؤال عن اى استفسارات خاصة بخطوات اجـــــراء اللعبـــة ٠

٥ ــ يقوم المعلم بتوزيع الكروت المحدد عليها المسالة الخاصة بكل فريق وايضا فى شكـــل متتالى ٠

٦ ــ يحدد المعلم بداية زمن اجراء اللعبة والبدء فيها ٠

٧ ــ يعمل كل فريق بشكل جماعى للوصول الى الحل المطلوب ٠

٨ ــ يحدد المعلم انتهاء زمن اللعبة ٠

٩ ــ يقوم المعلم بتسجيل النقاط لكل فريق ٠

١٠ــ يقوم المعلم بتكرار ماسبق فى الخطوات السابقة وفى نهاية كل مرة يسجل النقـــاط التى يحصل عليها كل فريق ٠

١١ــ يحدد المعلم فى نهاية اللعبة الفريق الفائز ٠

١٢ــ تقدم جائزة للفريق الفائز كنوع من الثواب وهى كما يراها ويحددها المعلم ٠

(*) تعليمات خاصة بالمعلم :

(١) يقوم بتوضيح الاهداف المرجوة من هذه اللعبة ٠

(٢) يقوم بتوضيح قواعد اللعبة للتلاميذ ٠

(٣) يقوم بقراءة وتوضيح التعليمات الخاصة بالتلاميذ ويوضح الاجراءات المحددة للعبة فـــى المثال التمهيدى المقدم للتلاميذ ٠

obeikandi.com

(٤) يقوم بتحديد زمن بداية ونهاية اجراء اللعبة ٠

(٥) يقوم بتسجيل النقاط لكل فريق وتحديد الفريق الفائز ٠

(×) تعليمات خاصة بالتلاميذ :

(١) استخدم كراسة المدرسة فى اجراء العمليات الحسابية ٠

(٢) عدم التحرك اكثر من ٦ خانات على الشبكة ٠

(٣) انتهى دائما عند الحدود الجانبية للشبكة ٠

(٤) لا تتحرك فى المسارات القطرية ٠

(٥) ابدا الحركة دائما من مركز الشبكة ٠

(٦) توخى الدقة فى اجراء العمليات الحسابية التى تقوم بها ٠

(٧) راجع خطوات الحل للتاكد من صحة اجابتك ٠

(×) مثـــال :

(١) اوجد حاصل اكبر مجموع من الاعداد وقرب الناتج لاقرب جزء من عشرة ٠

(٢) اوجد حاصل اقل مجموع من الاعداد وقرب الناتج لاقرب جزء من مائة ٠

(٣) حدد المسار الذى يعطيك اكبر مجموع دائما وقرب الناتج لاقرب جزء من الف

(٤) عبر عن الناتج النهائى لفظيا ٠

(×) التقويـــم :

(١) ضع علامة (✓) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة

ا ـ $\frac{٩}{١٠} < \frac{٥}{١٠}$

ب ـ $\frac{٨}{٥} > \frac{١٧}{٥}$

جـ ـ $\frac{١}{٤} = \frac{٢٥}{١٠٠}$

د ـ ٠ر٣ > ٠ر٥

هـ $\frac{١}{٢} = \frac{٥}{١٠}$

(و) $\frac{١}{٣} < \frac{٩}{٢٧}$

obeikandl.com

(٢) اوجد ناتج كل من العمليات الاتيـــة :ـ

ا ـ $٥\frac{١}{٢} + ٢\frac{٣}{٤}$ (ب) $٧\frac{٥}{٦} + ٣\frac{١}{٣}$

جـ ـ $٧ + ١٢ + \frac{٩}{٤} + ٥\frac{١}{٢}$

د ـ $\frac{٢}{٣} + \frac{٣}{٧} + \frac{٥}{٢١}$ ٢١

هـ ـ $٦\frac{١}{٢} + ١٢\frac{٣}{٤} + ١٤\frac{٥}{٦}$

(٣) اكمل مكان النقط :

ا ـ $\frac{٧}{٨}$ + $٨\frac{١}{٤}$ = ٠٠ (جـ) ٠٠٠ ـ $٥\frac{١}{٢}$ = $٤\frac{١}{٣}$

ب ـ $٧\frac{٢}{٣}$ ـ ٠٠٠ = ٣ (و) ٩ر٥٣ ـ ٠٠٠ = ٧ر٢٣

هـ ـ ٠٠٠ ـ ٢٩ر٠٦ = ١ر١٥

(٤) ايهمـــا اكبر

ا ـ $١\frac{٣}{٤}$ ام ١ر٧٢٥ (ب) ٩ر٠٥ ام $٩\frac{١}{٢}$

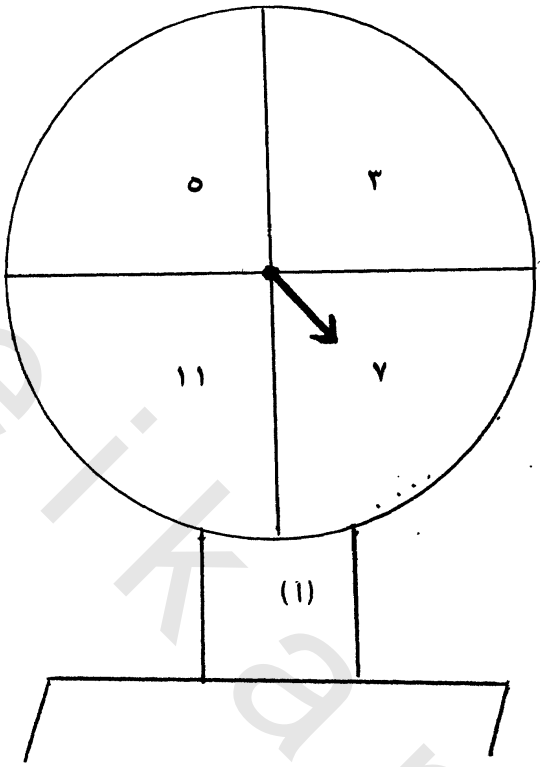
جـ ـ $\frac{٥}{٦}$ ام $\frac{٥}{٧}$ (د) ٣ر٢ ام $\frac{٣٢}{٩}$

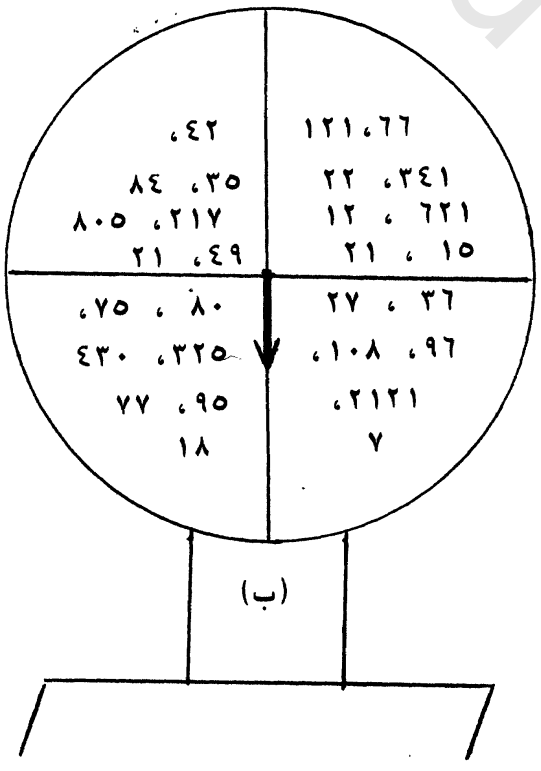
هـ ـ ١٧ر١٧ ام $\frac{١٧٢}{١٠}$ (و) $\frac{٥}{١٢}$ ام $\frac{٧}{١٢}$

obeikandl.com

اللعبة رقم (٤)

× لعبة اضبط ساعتك .





شكـــــل (٥)
شكل الكرت فى لعبة اضبط ساعتـــــــــــك

obeikandl.com

(*) لعبـــــة اضبط ساعتـــــك

(*) الدرس : التدريب على بعض العمليات الحسابية " عمليات القسمة "

(*) الهدف من اللعبـــــة :

(١) يجرى التلاميذ بعض العمليات الحسابية على مجموعة الاعداد الطبيعية .

(٢) ايضاح التلاميذ للعدد ومضاعفاته .

(٣) معرفـــة التلاميذ لعوامل العدد .

(٤) تفسير العلاقات الرياضية فى ضوء مايقوم به عند اجراء بعض العمليات .

(٥) استخدم هذه العمليات فى حل المشكلات العملية كلما امكن ذلك .

(٦) اجراء العمليات الحسابية على بعض مجموعات الاعداد المختلفة .

(*) الادوات :

السبورة ــ طباشير ملون ــ كروت مطبوع عليها اشكال ميناء الساعة تحمل اعداد وارقام مختلفة ــ كل كرت عليه شكلين لميناء الساعة (ا) ، (ب) .

أ ــ موضح فيها العدد الذى يشير اليه العقرب .

ب ــ مطلوب فيها توجيه العقرب الى مجموعة الاعداد التى تقبل القسمة على العـــدد المحدد فى (ا) وبدون باق مثلا .

(*) قواعد اللعبـــــة :

(١) زمن الاجراء ٤ دقائق .

(٢) يقدم لكل فريق نفس العدد من الكروت ولكن فى شكل متتالى .

(٣) يحصل الفريق على ١٠ نقاط اذا توصل الى الحل .

(٤) يعطى للفريق صفر اذا لم يتوصل الى الحل .

(٥) اذا توصل الفريق الى الحل قبل نهاية زمن اللعبة يحصل على ١٢ نقطة .

(٦) لا تقدم اى علامات للفريق المخطئ .

oberkanal.com

(×) الاجـــــــراءات :

١ ــ يقسم تلاميذ الفصل الى مجموعات متكافئة ٠

٢ ــ يتكون كل فريق من خمس لاعبين من التلاميذ ٠

٣ ــ يقدم المعلم مثال توضيحى موضحا فيه اهداف وقواعد اللعبة وخطوات السير فيها ٠

٤ ــ يقوم المعلم بتوزيع الكروت على اعضاء كل فريق بشكل متتالى ٠

٥ ــ يعطى المعلم فرصة للتلاميذ للسوءال عن اى استفسارات خاصة بخطوات الاجـــراء وقواعد اللعبة ٠

٦ ــ يحدد المعلم بدايـــة الزمن لكل فريق ٠

٧ ــ يعمل اعضاء كل فريق بشكل جماعى للوصول الى حل المسالة المقدمة لهم ٠

٨ ــ يحدد المعلم زمن انتهاء اللعبـــة ٠

٩ ــ يقوم المعلم بتسجيل النقاط لكل فريق ٠

١٠ــ يقوم المعلم والتلاميذ بتكرار ماسبق وفى نهاية كل مرة يسجل المعلم النقاط التـــى يحصل عليها كل فريق ٠

١١ــ يحدد المعلم الفريق الفائز فى نهاية اللعبة ٠

(×) تعليمات خاصة بالمعلـــم :

(١) يقوم بتوضيح الاهداف المرجوة من اللعبة ٠

(٢) يقوم بتوضيح اهداف وقواعد واجراءات اللعبة ٠

(٣) يقوم بتوضيح وتفسير التعليمات الخاصة بالتلاميذ ٠

(٤) يحدد بداية ونهاية زمن اجراء اللعبة ٠

(٥) يقوم بتسجيل نقاط كل فريق ويحدد الفريق الفائز ٠

(٦) يراعى التكافوء فى تقسيم الفصل الى مجموعات ٠

(٧) يقدم مثال تمهيدى للتلاميذ قبل بداية اللعبـــة لهم ٠

(×) تعليمات خاصة بالتلاميذ :

(١) لا تلتفت الى الاجابات الخارجية ربما تكون خاطئة ٠

obeikandl.com

(٢) استخدم كراستك فى اجراء عمليات القسمة .

(٣) تعاون مع كل اعضاء الفريق اثناء الحل ولا تنعزل عنهم .

(٤) دون النتائج فى كراستك اذا كانت صحيحة .

(٥) راجع خطوات الحل للتاكد من صحة اجابتك .

مثـــال : فى الشكل الموجود فى ص ١١٣ .

شكل (ا) يشير العقرب الى العدد ٧ .

فى شكل (ب) حدد العقرب على مجموعة الاعداد التى تقبل القسمة على العـــدد ٧ وبدون باقى ، ثم عبر عن اكبر عدد لفظيا داخل هذه المجموعة .

التقويـــم :

(١) اكتب ٤ اعداد كل منها يقبل القسمة على ٧ بدون باق .

(٢) اكتب عددا يقبل القسمة على ٣ ، ٥ ولا يقبل القسمة على ٢ .

(٣) اكتب عدد مكون من ثلاثة ارقام يقبل القسمة على ٣ ، ٥ بدون باق .

(٤) اوجد مجموعة قواسم العدد ٣٥ ثم ابحث قابلية قسمة العدد ٤٢٠ على هذه القواسم

(٥) اذكر السنوات التى تقبل القسمة على ٤ من عام ١٩٧٥ حتى عام ١٩٩٠ .

obeikandl.com

لعبـــة رقم (٥)

" لعبـــة اســـرع فريـــق "

(×) الدرس : التدريب على العمليات الحسابية .

(×) الهدف من اللعبة :

(١) اجراء التلاميذ العمليات الحسابية على بعض مجموعات الاعداد .

(٢) ان يكتسب التلاميذ مزيدا من المهارات فى اجراء العمليات الحسابية .

(٣) يطبق هذه العمليات فى حل المشكلات الحياتية .

(٤) استخدم هذه العمليات والمعلومات الرياضية فى حل مسائل المواد الدراسية الاخرى .

(×) الادوات :

(١) بطاقات من الورق المقوى ذات احجام كبيرة .

(٢) كل بطاقة تحمل رقم معلوم .

(٣) كراسات التلاميذ .

(×) قواعد اللعبـة :

(١) زمن الاجراء ٤ دقائق .

(٢) يقدم لكل فريق نفس العدد من الكروت .

(٣) يحصل الفريق على ١٠ نقاط فى حالة توصلهم الى الحل .

(٤) يعطى الفريق صفرا اذا اخطأ فى ايجاد الحل .

(٥) يعطى للفريق صفر اذا انتهى زمن اللعبة ولم يتوصل الفريق الى الحل .

(٦) اذا توصل الفريق الى الحل قبل زمن انتهاء اللعبة يحصل الفريق على ١٢ نقطة .

(٧) لا تقدم اى علامات لاعضاء الفريق المخطئ .

(٨) الكروت تكون موحدة لانها تحمل نفس المسالة فى كل مرة .

obeikandl.com

(*) الاجـــــراءات :

(١) يقســـم الفصـل الى مجموعـات متكافئـة .

(٢) يتكون كل فريق من خمســة لاعبيـن من التلاميـــذ .

(٣) يقـــدم المعلـــم مثال تمهيـــدى موضحـــا فيـــه اهداف اللعبة وقواعدهـــا وخطوات السير فيهـــا .

(٤) يقوم المعلم بتوزيـــع الكروت على اعضـاء الفريـــق فـــى شكـــل متتالـــى .

(٥) يعطى المعلم فرصـــة للتلاميـــذ للسؤال عن آى استفسارات خاصـة بقواعـــد اللعبـــة او خطوات الاجراء .

(٦) يحدد المعلم بدايـة زمن اجراء اللعبـــة .

(٧) يعمل كل فريق بشكل جماعى للوصول الى الحل المطلوب .

(٨) يحدد المعلم انتهاء زمن اللعبـــة .

(٩) يسجل المعلم النقاط التى يحصل عليها كل فريق .

(١٠) يقوم المعلم والتلاميذ بتكـــرار ماسبـــق وفى نهايـــة كل مرةٌ يسجل المعلـــم النقاط التى يحصـــل عليها كل فريق .

(١١) يحدد المعلم الفريق الفائـــز فى نهاية اللعبـــة وهو الفريق الحاصل علـــى اكبر عدد من النقاط .

(١٢) يقدم المعلم جائـــزة كنوع من الثواب لاعضاء الفريق الفائز كما يراها ويحددهـــا المعلم .

obeikandi.com

(*) تعليمات خاصة بالمعلـــم:

(١) يقوم بتوضيح اهداف اللعبة .

(٢) يقوم بتوضيح قواعد اللعبة وخطوات السير فيها .

(٣) يقوم المعلم بقراءة وتوضيح وتفسير التعليمات الخاصة بالتلاميذ .

(٤) يقوم بتحيد زمن بداية ونهاية اللعبة كما يقوم بتسجيل النقاط لكل فريق ، وتحديد الفريق الفائز .

(٥) يقوم بتوزيع الكروت على اعضاء كل فريق وبنفس العدد من الكروت .

(*) تعليمات خاصة بالتلاميذ :

(١) اقرا المسالة جيدا وحدد فيها المطلوب منك .

(٢) حاول الاجابة على كل فقرة من فقرات المسالة .

(٣) تعاون مع اعضاء الفريق فى شكل جماعى .

(٤) توخى الدقة فى اجراء العمليات الحسابية لان اى خطا سيحول دون الوصول الـــى الحل المطلوب .

(٥) راجع خطوات الحل حتى تتاكد من صحة اجابتك .

(٦) استخدم كراسة المدرسة فى اجراء العمليات الحسابية دون النتائج اذا كانت صحيحة .

مثال توضيحى :

(١) خذ عددا .

(٢) اضف اليه العدد ٣ .

(٣) اضرب الناتج فى ٢ .

(٤) اطرح العدد ٤ .

(٥) اقسم الباقى على ٢ .

(٦) اطرح من الناتج العدد الذى بدات به .

(٧) اذكر الناتج .

obeikandi.com

(×) التقويـــم :

(١) خذ عددا

اضف ١١

اضرب فى ٦

اطرح ٣

اقسم على ٣

اطرح عددا ينقص ٦ عن العدد الاصلى ٠

اطرح عددا يزيد واحد عن العدد الاصلى ٠

اقسم على ٢

اذكر الناتج ٠

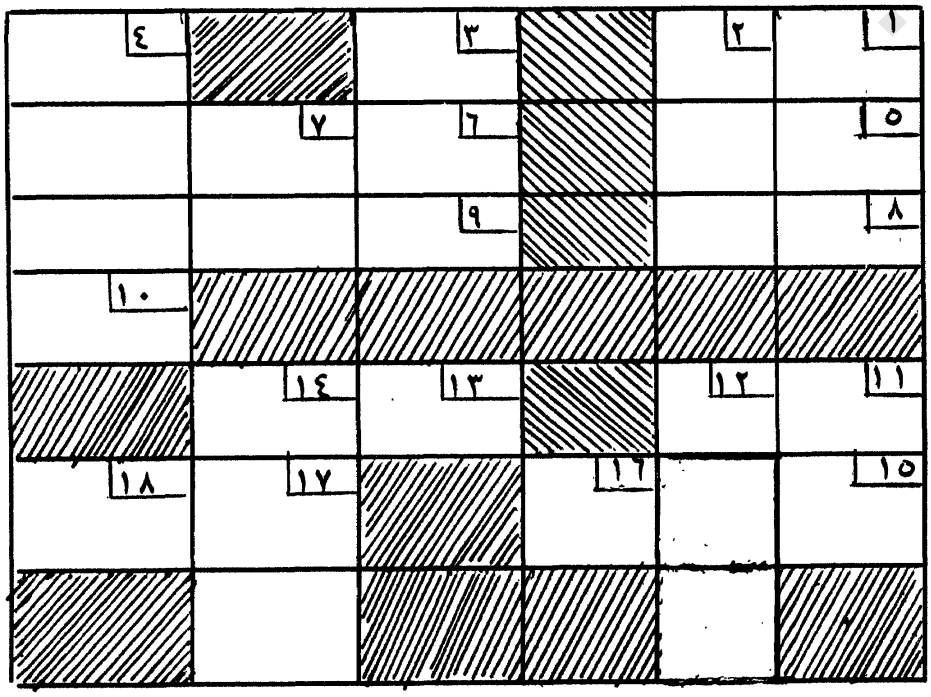
(٢) ابحث عن عدد هارب واليك مواصفاته ٠

- مكـون من اربعة ارقام ٠
- رقم احاده $\frac{٢}{٣}$ رقم مئاته ٠
- رقم احاده ستة امثال الافه ٠
- رقم عشراته ينقص ١ عن رقم مئاته ٠

هل تعرف هذا العدد ٠

(٣) الاعداد المتقاطعة

- املاء المربعات باعداد حسب التعليمـــات المبينة كما فى الكلمات المتقاطعة والتعليمات هى :



obeikandl.com

افقى	راســـى
(١) ½ العدد ٨٤	(١) اجمع ١٠٠ + ١٧ واضرب الناتج فى ٢
(٣) اول عدد اولـــــى	(٢) ٦٠٠ ÷ ١٣٥
(٤) ٧٥ ÷ ١٥	(٣) ٥٨٤ ÷ ٢
(٥) ٧ × ٩	(٤) ضعف ٢٦٤٠
(٦) ١٠٠٠ ـ ٧٣١	(٧) العدد الاولى الذى يلى ٥٩ ٠
(٨) ٥٤ر × ١٠٠	(١١) ١٥ × ٢ ـ ١
(٩) ٨١٢	(١٢) العدد الزوجى الذى يلى ٧٩٠
(١٠) صفر × ٤٥٨	(١٣) ٢٥٢ ÷ ٢٥٢
(١١) ٣ × ٣ × ٨	(١٤) ١٫٣٤ × ١٠٠
(١٣) ٥٥ ÷ ٥	(١٦) العدد الفردى الخامس
(١٥) ٣ × ١١١ × ٣	(١٨) $\frac{١}{٣}$ × ١٨
(١٧) ٧ × ٣ × ٣	.....

(٤) كم عمرك ؟ (لاقرب سنة)

اضرب عمرك فى ٤

اضف ١٠

اضرب فى ٢٥

اطرح ٣٦٥

اضف عدد ما فى جيبك من قروش (اقل من الجنيه)

اضف ١١٥

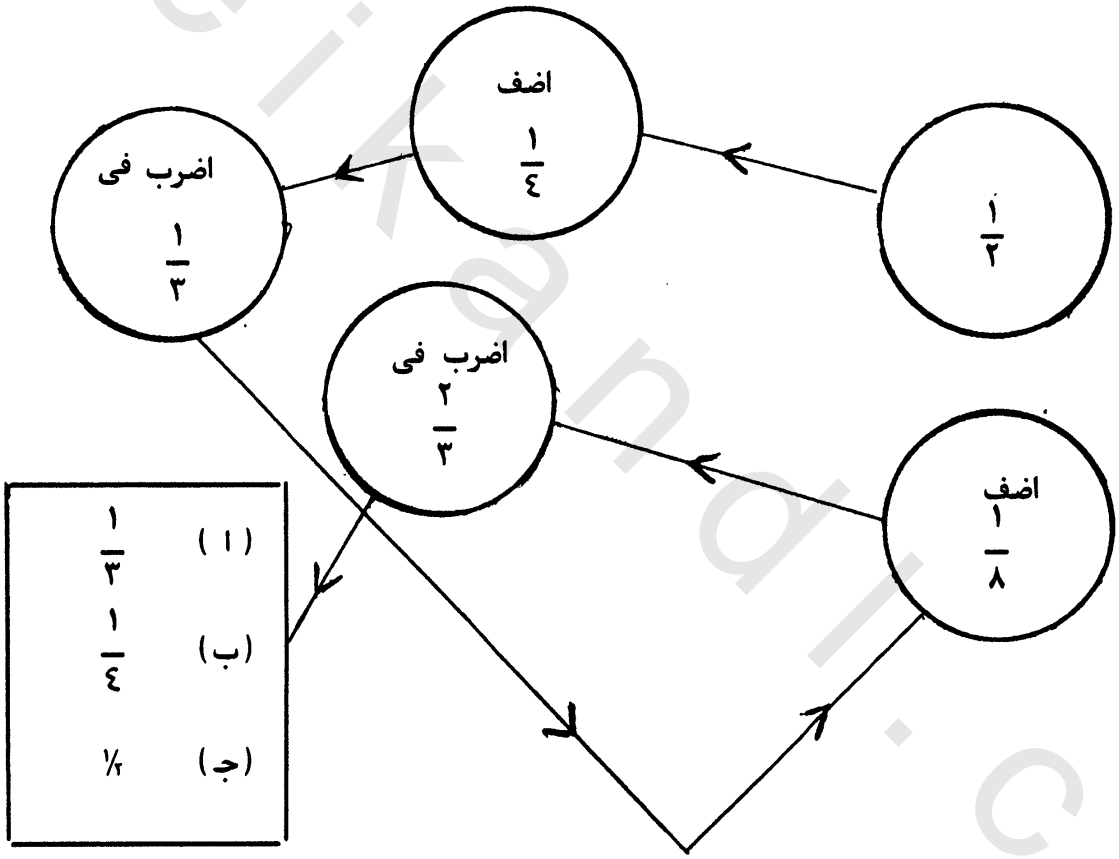
اذكر الناتج ٠

ـ الرقمان من يسار الناتج يدلان على العمر ٠

ـ والرقمان التاليان يدلان على عدد القروش

obeikandl.com

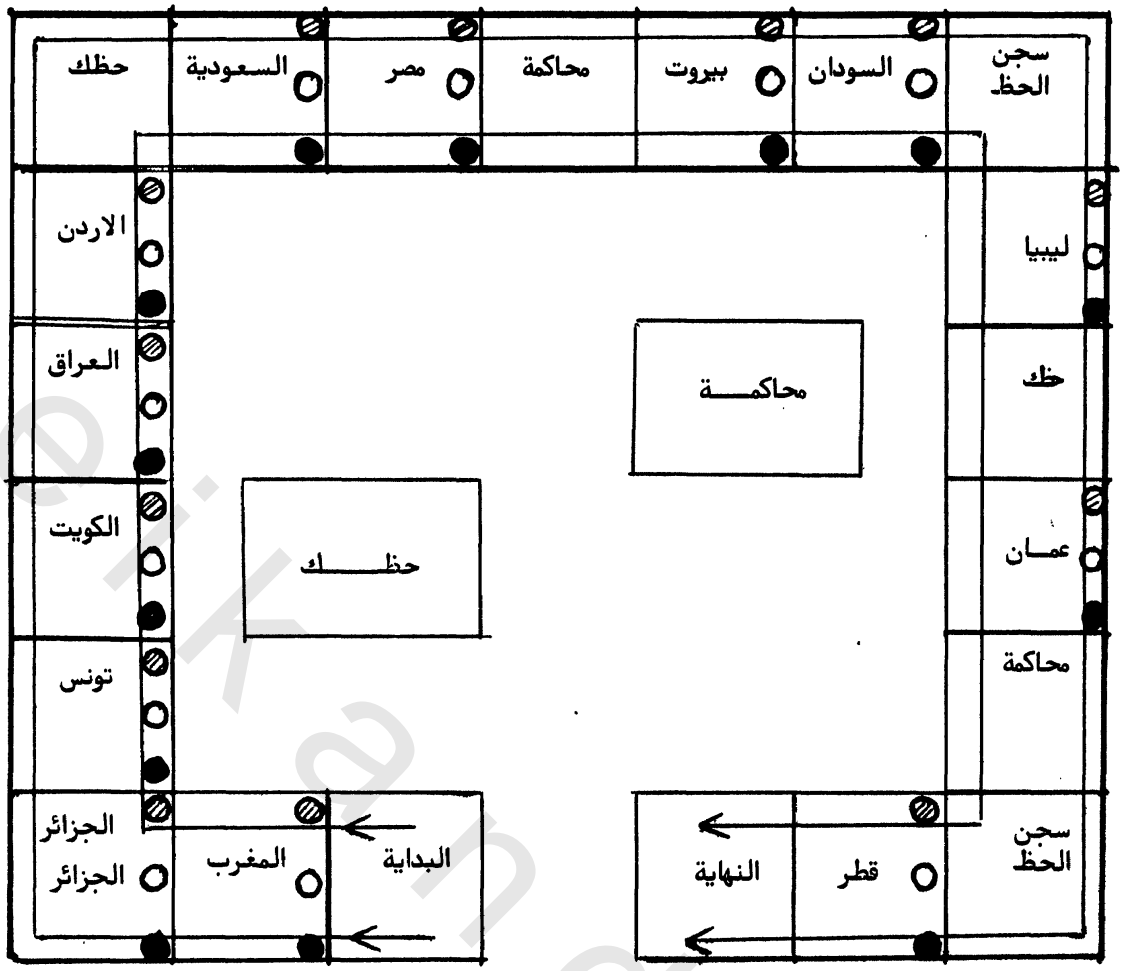
(٥) ابحث عن الناتج الصحيح (أ) أو (ب) أو (جـ) .



obeikandi.com

لعبة بنك الحـــظ

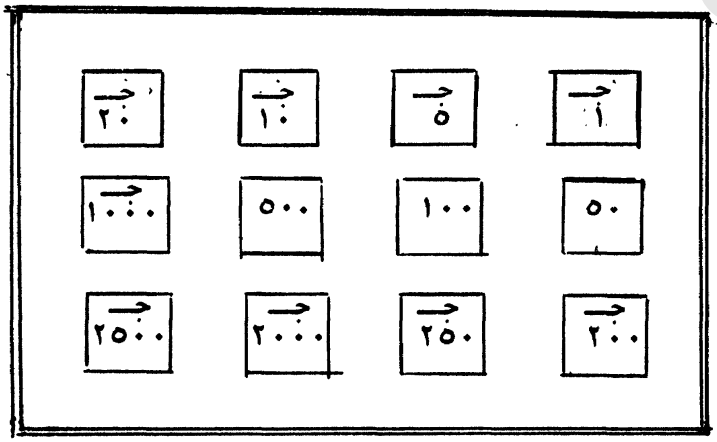
اللعبة رقم (٦)



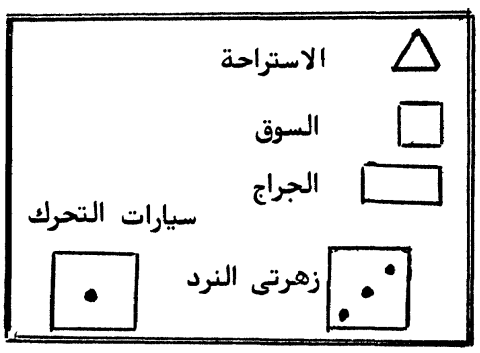
كروت الدول

صندوق بنك الحـــظ

المغـــــرب	٢٥٠ جنيه
ثمن الشـــراء :	
الاستراحة	١٠٠ جنيه
السوق	١٠٠ جنيه
الجراج	٢٠٠ جنيه
ثمن البيـــع	
الاستراحة	٢٠٠ جنيه
السوق	١٥٠ جنيه
الجراح	١٥٠ جنيه



صندوق المشتروات (قطع من البلاستيك)



شكل (٦)
شكل تخطيطى للعبة بنك الحظ

obeikandl.com

" لعبة بنـــك الحـــــــظ "

(*) الدرس : التدريب على بعض العمليات الحسابية ٠

(*) الهدف من اللعبة :ـ

(١) اجراء التلاميذ بعض العمليات الحسابية على بعض مجموعات الاعداد ٠

(٢) يحسب بدقة مستخدما احد انظمة القياس (النقود) ٠

(٣) يطبق المعلومات الرياضية فى حياته اليومية ٠

(٤) يتعامل مع موءسسات البيئة المختلفة المحيطة مثل (صندوق التوفير ـ المحـــــلات التجارية ـ مشروعات الامن الغذائى وغيرها فى اطار مايعرفه من رياضيات) ٠

(٥) يحسب المكسب والخسارة فى مجالات متنوعة مثل (البنك ـ الشركات ـ التجـــارات الخاصة) ٠

(٦) استخدم معلوماته فى الرياضيات فى حل مسائل المواد الدراسية الاخرى كالعلوم مثلا ٠

(*) الادوات :

هذه اللعبة تباع تجاريا ومكوناتهما كالتالى :ـ

(١) لوحة كبيرة من الورق السميك عبارة عن خانات مربعة الشكل او مستطيلة ومكتـــوب داخل كل خانة اسماء بعض الدول ٠

(٢) صندوق خاص باوراق العملات المصورة ٠

(٣) صندوق خاص بالكروت الخاصة باسماء الدول ٠

(٤) صندوق المشتروات وهو عبارة عن قطع من البلاستيك تمثل السوق ـ الاستراحـــة ـ الجراج وعربات التحرك ٠

(٥) زهرتى نرد ٠

(٦) صندوق خاص بكروت تسمى كروت الحظ او المحاكمة ٠

(*) قواعد اللعبـــة :

(١) زمن اجراء اللعبة ٦ دقائق ٠

(٢) يحصل كل لاعب على مبلغ ٢٥٠٠ جنيه من بنك الحظ قبل بداية اللعبة ٠

obeikandl.com

(٣) اذا استنفذ اللاعب كل نقوده قبل الوصول الى نهاية اللعبة يخرج من المسابقة

(٤) فى حالة وصول اللاعب الى خانة النهاية دون الوقوع فى اى اخطاء يحصل على ١٠ نقاط ٠

(٥) اللاعب الذى يصل الى خانة النهاية قبل زميله سيكون هو اللاعب الفائز ويحصل على نقاط اللعبة ٠

(٦) اللاعب الذى يقع فى خانة سجن الحظ لا يخرج من هذه الخانة الا اذا كان لديه الكرت الخاص بالخروج او يشتريه من اللاعب المنافس اذا كان معه هذا الكرت او يشتريه من الصندوق اثناء اجراء اللعبة ٠

(٧) اذا اخطأ اللاعب فى اجراء العمليات الحسابية يخسر المسابقة ٠

(٨) اللاعب الذى يصل قبل زميله وقبل انتهاء الزمن المحدد ولا يخطأ فى حساباته هو اللاعب الفائز ويحصل على ١٥ نقطة من نقاط اللعبة ٠

(٩) للاعب الحق فى اقتراض مبلغ ٥٠٠ جنيه من بنك الحظ على ان يردها ثانية الى بنك الحظ قبل انتهائه من اللعبة ٠

(×) <u>الاجراءات (خطوات السير فى اللعبة)</u> :

(١) يقوم المعلم بتقديم مثال توضيحى موضحا فيه قواعد اللعبة وخطوات السير فيها ٠

(٢) يعطى المعلم الفرصة للتلاميذ للسؤال عن اى استفسارات خاصة بقواعد اللعبة او بخطوات السير فيها او اى متطلبات اخرى غامضة ٠

(٣) يمكن للمعلم ان يختار احد التلاميذ المتفوقين للاشتراك معه فى المثال التمهيدى ٠

(٤) يحدد المعلم التلميذين اللذين يبدان اللعبة ويحدد اللاعب الذى يبدا بحيث يرمى كل لاعب زهرة النرد والذى يحصل على العدد الاكبر هو الذى يبدا اللعبة ٠

(٥) يحصل كل لاعب قبل بداية اللعبة على مبلغ ٢٥٠٠ جنيه من بنك الحظ ٠

(٦) يبدا اللاعب الاول برمى زهرة النرد فاذا كان العدد الناتج مثلا ٥ اذن على اللاعب ان يتحرك على اللوحة الخاصة باللعبة عدد خمس خانات وهنا يقف عند دولة الامارات مثلا فيقوم اللاعب بشراء الكرت الخاص بهذه الدولة وله

obeikandi.com

حق الاختيار فى شراء بعض مشتريات هذه الدولة كالسوق او الجراج او الاستراحة واذا وقف فى خانات اخرى مثل المحاكمة يجب عليه تنفيذ ماجاء بهذه الخانة من تعليمات ٠

(٧) يقوم اللاعب المنافس بتكرار مافعل زميله الاول ٠

(٨) يتناول اللاعبان نفس الخطوات حتى يصل احدهم الى خانة النهاية وهنا يفوز هذا اللاعب على اللاعب الاخر او الثانى ٠

(٩) يتكرر هذا العمل مع باقى التلاميذ ٠

(١٠) فى نهاية كل لعبة يحدد المعلم التلميذ الفائز وهو الذى يتعامل مع هذه اللعبة بنك الحظ بكل كفاءة ودقة ويصل الى خانة النهاية قبل نهاية زمن اللعبة ودون اى اخطاء فى العمليات الحسابية ٠

(×) <u>تعليمات خاصة بالمعلم :</u>

(١) يقدم المعلم مثال تمهيدى موضحا فيه اهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها ٠

(٢) قراءة وتوضيح وتفسير التعليمات الخاصة بالتلاميذ للتلاميذ ٠

(٣) يحدد ويختار التلاميذ التى تقوم باجراء اللعبة مراعيا العدالة فى الاختيار من حيث المستوى المعرفى ٠

(٤) يقوم بتحديد زمن البداية والنهاية للعبة ٠

(٥) يقوم بتحديد اللاعب الفائز ويقدم اليه جائزة كنوع من الثواب ٠

(×) <u>تعليمات خاصة بالتلاميذ :</u>

(١) توجد كروت تسمى بكرت الحظ ، اذ وقف اللاعب فى تلك الخانة يسحب اى من هذه الكروت بطريقة عشوائية وينفذ الشروط التى بالكرت ٠

(٢) توجد كروت تسمى بكرت المحاكمة وتوجد خانات خاصة بها اذا وقف اللاعب فى تلك الخانة يسحب احدى هذه الكروت وينفذ ماجاء بها ٠

(٣) توجد خانة تسمى سجن الحظ لا يمر فيها اللاعب الا اذا كان لديه الكرت الخاص بالخروج من سجن الحظ ٠

obeikandl.com

(٤) اذا استنفذ اللاعب المبلغ المبدئى له حق الاقتراض لمبلغ اخر ٥٠٠ جنيه على ان يردها ثانية الى بنك الحظ واذا استنفذ كل المبالغ يخرج من اللعبة ٠

(٥) اذا استنفذ اللاعب كل النقود قبل الوصول الى خانة النهاية يخرج من المسابقة ٠

(٦) استخدم كراسة المدرسة اذا اردت لاجراء بعض العمليات الحسابية عليها ٠

(*) بعض التعليمات الواردة فى كرت المحاكمة او كرت الحظ ٠

- ارجع ثلاث خانات واعطى لبنك الحظ مبلغ ١٠٠ جنيه ٠
- تقدم خانة وخذ من البنك ٢٠٠ جنيه ٠
- اسحب الكرت الخاص بسجن الحظ ٠
- ادفع للبنك غرامة قدرها ٤٠٠ جنيه ٠
- تقدم خانتين وادفع لبنك الحظ ٣٠٠ جنيه وهكذا من التعليمات

* التقويم :

(١) اشترى رجل سيارة بمبلغ ٩٨٠٠ جنيه واشترى لها جراج خاص بمبلغ سدده على اقساط متساوية عددها ٢٤ قسطا قيمة القسط الواحد ٥٠ جنيها٠ اوجد جملة مايدفعه هذا الرجل ٠

(٢) اشترى شخص سيارة بمبلغ ٨٠٠٠ جنيه ، تدفع من ثمنها ٤٨٠٠ جنيه عند الشراء وقسط الباقى على اقساط متساوية قيمة كل منها ١٦٠ جنيها ٠
اوجد عدد هذه الاقساط ٠

(٣) اشترى رجل سيارة بمبلغ ٩٦٠٠ جنيه ، ودفع ربع ثمنها فورا ودفع الباقى على ٢٤ قسطا متساوية ٠ فما قيمة القسط الواحد ٠

(٤) اشترى شخص سيارة بمبلغ ١٨٠٠٠ جنيه ، دفع عند الشراء مبلغ ٦٠٠٠ جنيه وقسط الباقى على اقساط متساوية قيمة القسط ٣٠٠ جنيه ، واشترى ايضا جراج خاص لها بمبلغ ٦٠٠٠ جنيه دفع عند الشراء مبلغ ٢٠٠٠ جنيه وقسط الباقى

obeikandi.com

على اقساط متساويـــة قيمـــة القسط الواحد ١٠٠ جنيه ٠

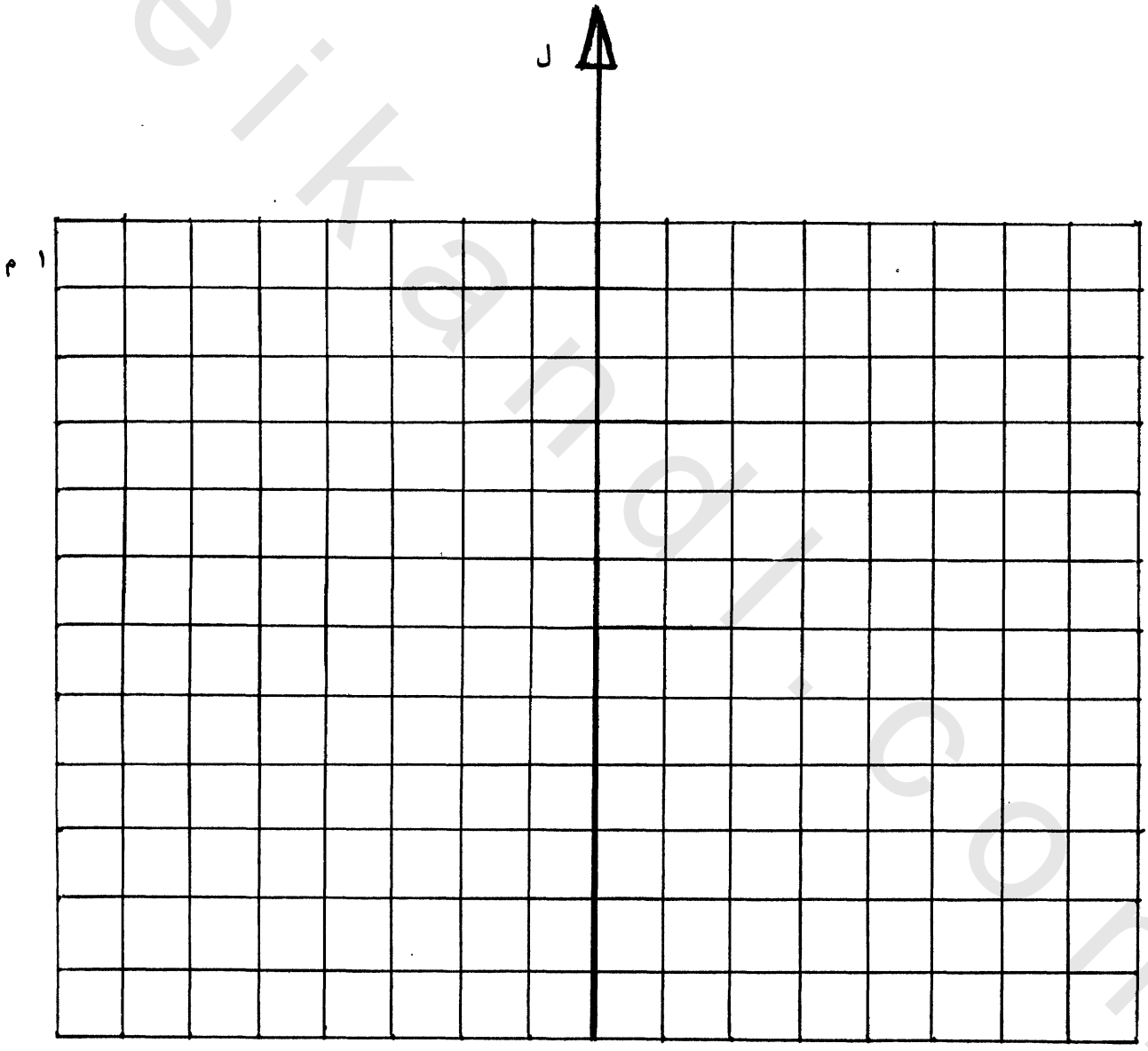
اوجد عدد الاقساط فى كلتا الحالتيـــن ٠

(٥) اشترى شخص سيارة ودفـــع من ثمنهـــا ١٠٠٠٠ جنيه وسدد الباقى علـــــى ٢٥ قسطا متساويـــة قيمة القسط الواحد ٤٥٠ جنيهـــا ٠ اوجد ثمن شـــراء هذه السيارة ٠

obeikandl.com

لعبة الشبكـــة المحوريـــــــــة

اللعبة رقم (٧)



شكل (٧)

شكل تخطيطى للعب الشبكة المحورية

obeikandi.com

" لعبـــــة الشبكـة المحوريـــة "

(×) الدرس : الانعكاس والتماثل ٠

الهدف من اللعبـــة :

(١) ان يدرك التلاميذ مفهوم التماثل ٠

(٢) ان يعرف التلاميذ خواص التماثل لبعض الاشكال الهندسية ويحددها ٠

(٣) ان يفسر النتائج التى يسجلها من خلال اللعبة ٠

(٤) ان يمثل المعلومات اللفظية بالرسم ٠

(٥) ان يصمم التلاميذ الاشكال الهندسية البسيطة ٠

(٦) ايضاح العلاقات المختلفة بين الاشكال الهندسية مثل (المثلث ـ المستطيل ـ المربع ٠٠٠٠٠) ٠

(٧) ان يعرف التلاميذ الخواص الهندسية لبعض الاشكال الهندسية البسيطة ٠

(×) الادوات :

(١) ارض الطابور بالمدرسة ٠

(٢) حجر جيرى ٠

(٣) مجموعة من الحبال (البلاستيك) ٠

(٤) مجموعة من الاوتاد الخشبيـــة ٠

(٥) مسطرة خشبية مدرجة كبيرة ٠

(×) قواعد اللعبة :

(١) يحصل كل فريق على ١٠ نقاط فى حالة توصل كل منهم لتمثيل الشكل المطلـــوب وذكر اوجه التشابه بين الشكلين ٠

(٢) اذا تعثر اى من الفريقين فى تمثيل الشكل المطلوب يساعدهم المعلم فى تمثيـــــل هذا الشكل ويحرم الفريق من نقاط اللعبة وايضا حتى لا تضيع نقاط اللعبة علـــــى الفريق المنافس ٠

obeikandi.com

(٣) يتبادل الفريقان التمثيل لبعض الاشكال الهندسية حتى نعمل بمبدأ تكافئ الفـــرص، بمعنى ان يحل كل منهما مكان الاخر ولكن فى تمثيل شكل هندسى اخر ٠

(٤) زمن اجراء اللعبة ٧ دقائق ٠

(*) الاجـــراءات :ـ

(١) يقوم المعلم بتقديم مثال تمهيدى ٠

(٢) يقوم المعلم ومعه بعض التلاميذ وبمساعدة مدرس التربية الرياضية بالمدرسة فى تخطيـط ارض الطابور وذلك باستخدام الادوات السابق ذكرها وذلك لتخطيط الشبكة المحوريـــة التى تجرى عليها اجراءات هذه اللعبة وعلى ان يمثل طول الخانة على الشبكـــــة المحورية ١ متر ويقوم المعلم بتحديد المحور لهذه الشبكة المحورية ٠

(٣) من خلال المثال التمهيدى يوضح فيه المعلم اهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السيـر فيها وموضحا التعليمات التى يجب ان يراعيها التلاميذ اثناء تنفيذ اجراءات هـــــذه اللعبـــة ٠

(٤) يقوم المعلم بتقسيم التلاميذ الى مجموعات وذلك حسب الشكل المطلوب تحديـــــده او تمثيله على الشبكة على ان تتكون كل مجموعة من فريقين (آ، ب) ٠

(٥) يحدد المعلم الفريقين آ، ب داخل كل مجموعة على ان يقوم الفريق (آ) بتحديـد الشكل على الشبكة المحورية ويقوم الفريق (ب) بتمثيل هذا الشكل مع ذكر خـــواص التماثل بين الشكلين ، ثم يتبادل الفريقان امكانهم لتمثيل شكل هندسى جديد ٠

(٦) يقوم المعلم بتحديد زمن البدايـة للعبة وزمن النهاية لها ومسجلا النقاط التـــى يستحقها كل فريق ٠

(٧) يقوم المعلم بتكرار ماسبق مع باقى مجموعات الفصل وفى كل مرة يسجل النقـــاط التى يحصل عليها كل فريق ٠

(٨) يقوم المعلم بتحديد الفريق الفائز من بين المجموعـــات المتسابقة وهو الفريـــق الحاصل على اكبر عدد من النقـاط ويقوم المعلم بتقديم جائزة للفريق كنوع مـــن الثواب كما يحددها المعلم ٠

obeikandi.com

(*) تعليمات خاصة بالمعلم :

(١) يقوم المعلم بقراءة وتوضيح التعليمات الخاصة بالتلاميذ .

(٢) يقوم المعلم بتقديم مثال توضيحى موضحا فيه اهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها .

(٣) يقوم المعلم بمساعدة التلاميذ الذين يتقدمون على الشبكة عند تحديد الشكل الهندسى المطلوب .

(٤) يسمح المعلم للتلاميذ بتدوين الاجابات الصحيحة فى كراسات المدرسة .

(*) تعليمات خاصة بالتلاميذ :

(١) تذكر خواص الشكل الهندسى المطلوب تحديده منك قبل الاجراء فى تمثيله .

(٢) تعاون مع كل اعضاء الفريق بشكل جماعى وحاول ان تصحح اخطاء اعضاء الفريق اذا كنت متفهما لتمثيل الشكل المطلوب .

(٣) استخدم الاوتاد الخشبية وخيوط البلاستيك فى تحديد الشكل المطلوب .

(٤) اذا كنت من اعضاء الفريق المنافس اذكر كل ماتعرفه عند المقارنة بين الشكلين من حيث ذكر خواص التماثل بينهما .

(٥) حاول ان تحدد البعد عن محور الشبكة كما طلب منك المعلم فى تمثيل الشكل المطلوب .

(٦) لا تنعزل عن اعضاء الفريق لان نقاط اللعبة تحسب لكل اعضاء الفريق وليس لتلميذ بمفرده .

(*) التقويم :

استخدم كراسة الرسم البيانى فى :ـ

(١) ارسم المربع أ ب جـ د الذى طول ضلعه ٣ سم ، ثم اوجد صورة المربع بالانعكاس حول الضلع $\overline{أ ب}$.

obeikandl.com

(٢) ارسم المستطيل آ ب جـ د ، والذى فيه آ ب = ٣ سم ، ب جـ = ٤ سم، ثم اوجد صورة المستطيل بالانعكاس حول الضلع $\overline{د جـ}$.

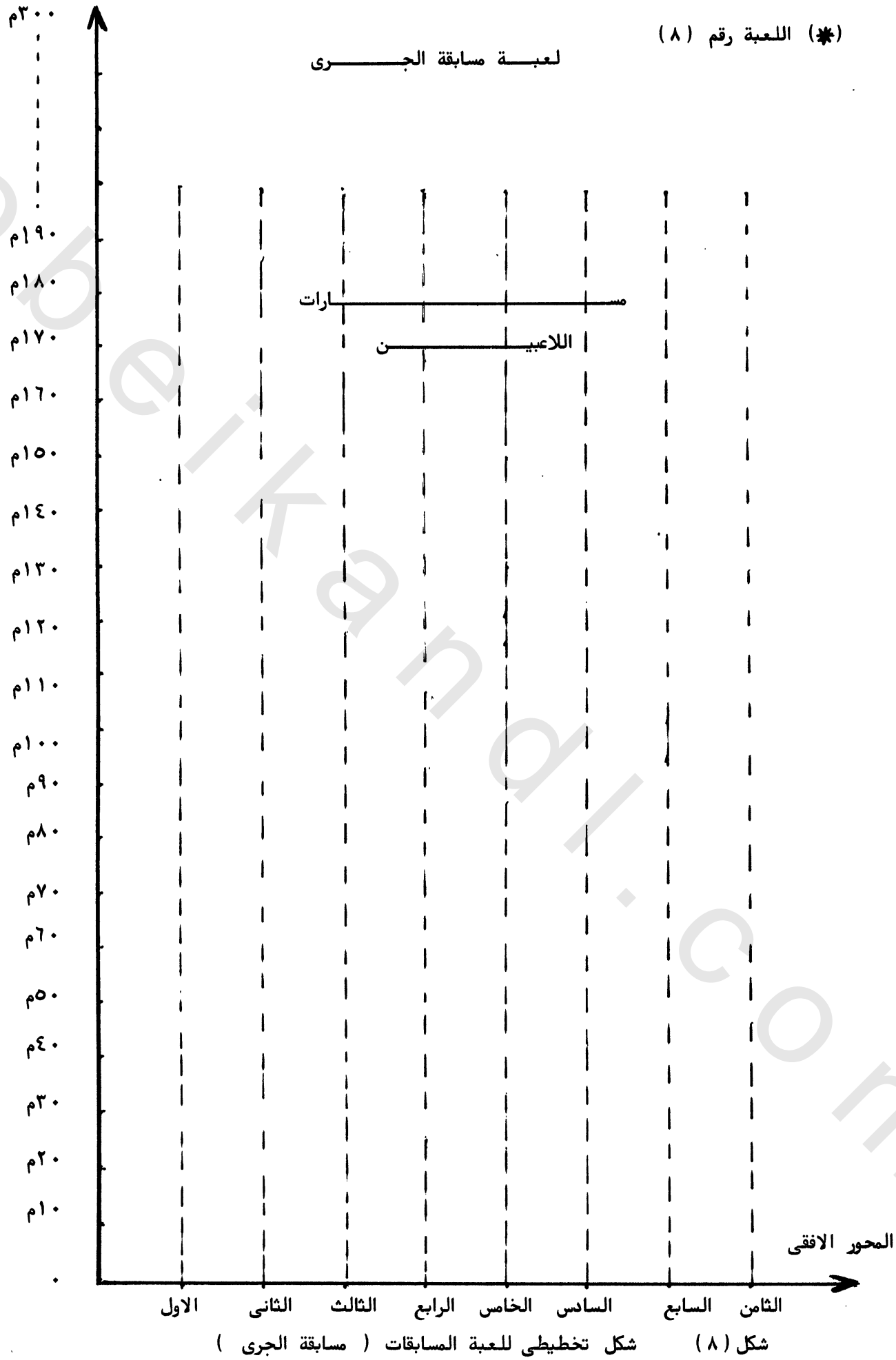
(٣) ارسم المثلث آ ب جـ المتساوى الاضلاع ، حيث طول ضلعه = ٦ سم ، ثم اوجد صورته بالانعكاس حول احد رؤوسه .

(٤) ارسم المثلث ا ب جـ القائم الزاوية فى ب ، حيث آ ب = ٦ سم، ب جـ = ٨سم ثم اوجد صورته بالانعكاس حول الضلع $\overline{آ جـ}$. واكذر اسم الشكل الناتج .

(٥) ارسم دائرة مركزها م ، ونصف قطرها = ٤ سم ثم اوجد صورة هذه الدائرة حول اى نقطة تقع على محيط الدائرة .

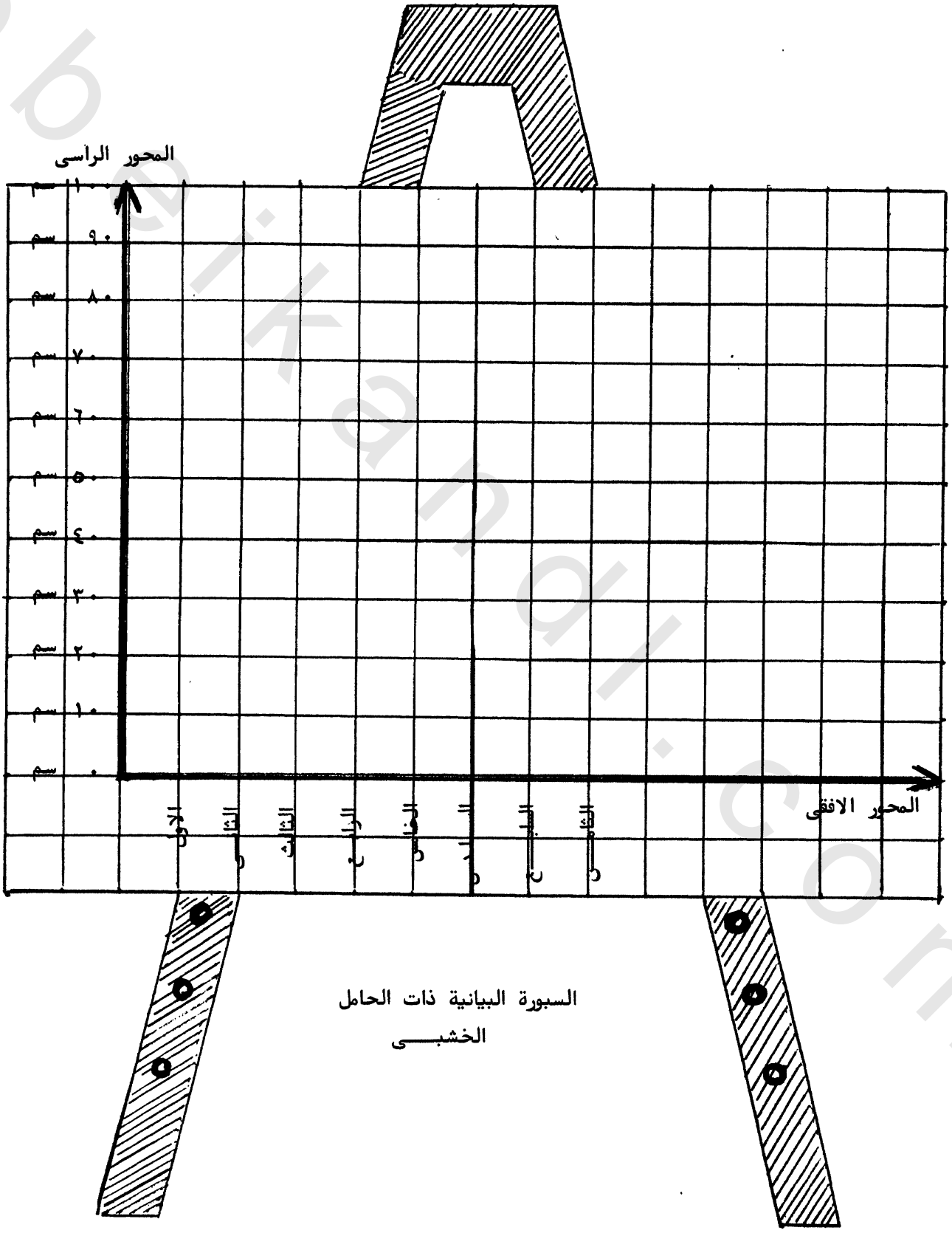
openkanal.com

(*) اللعبة رقم (٨)



شكل (٨) شكل تخطيطى للعبة المسابقات (مسابقة الجرى)

obeikandl.com



السبورة البيانية ذات الحامل الخشبـــى

لعبـــة المسابقات (مسابقـــــة الجـــــرى)

(×) الدرس : التمثيل البيانى بطريقـــة الاعمدة ٠

(×) الهدف من اللعبـــة :ـ

(١) ان يقرا التلميذ الرسم البيانى المقدم له ٠

(٢) ان يعرف التلاميذ الهدف من الرسم البيانى ٠

(٣) ان يفسر التلاميذ النتائج من خلال الرسم البيانى ٠

(٤) القدرة على تحويل المواقف الى رسم بيانى او العكس ٠

(×) الادوات :

ارض الطابور بالمدرسة ـ حجر جيرى ـ خيوط من البلاستيك ـ سبورة مربعـــات بيانية ذات الحامل الخشبى ـ طباشير ملون ـ كروت من الورق المقوى ذات احجـام صغيرة جدا ـ مجموعة اقلام رصاص ـ اوتاد خشبية ـ كروت من الورق المقـــوى مربعة الشكل ذات احجام كبيرة تعلق كلوحات ارشادية للمسافات ـ كراسات رســـم بيانى خاصة بالتلاميذ ـ مسطرة خشبية مدرجة بالمتر ٠

(×) قواعد اللعبـــة :

(١) زمن اجراء اللعبة ٥ دقائق ٠

(٢) يحصل اللاعب على ٥ نقاط فى حالة رصد مكانة من ارض الطابور الى السبورة وتمثيلـه بطريقة الاعمدة ٠

(٣) يحصل اللاعب على ١٠ نقاط فى حالة تمثيل نتائج اعضاء الفريق ككل فى كراســـة المدرسة ٠

(٤) يعطى اللاعب صفر اذا تعثر فى اى من الخطوتين السابقتين ٠

(٥) تقدم لاعضاء كل فريق بعض الاسئلة من قبل المعلم ٠

(٦) اذا سجل اللاعب على السبورة اى قراءة غير الموجودة بالكرت يحصل على صفر ٠

(٧) يسجل اللاعب القراءة التى يقطعها بالضبط وان كان هناك اى تعديلات يجـــب ان يعرفها ويغيرها المعلم وليس اللاعب ٠

(٨) تحسب النقاط لكل اعضاء الفريق وليس لكل عضو على حدة ٠

obeikandl.com

(×) الاجـــــراءات :

اولا :

(١) يقوم المعلم وبمشاركة التلاميذ فى تخطيط ارض الطابور مع الاستعانة بمدرس التربيـــة الرياضية بالمدرسة • ويتم التخطيط كما فى الشكل رقم(١) السابق حيث يتم تحديـد مسارات اللاعبين واماكنهم على المحور الافقى وتوضع اللوحات الخاصة بالمساحات علـــى المحور الرأسى وتعلق فى اوتاد خشبية كما هو موضح بالشكل السابق •

(٢) يقوم المعلم والتلاميذ باحضار سبورة المربعات ذات الحامل الخشبى ومعها الطباشيـــر الملون والطلاســـة •

(٣) توضع سبورة المربعات عند نهاية المحور الافقى ويكون وجهها فى مقابل اماكن جلـــوس التلاميذ لباقى الفصل لمتابعة زملائهم عند رصد النتائج •

ثانيا :

(١) يقوم المعلم بتقديم مثال تمهيدى للتلاميذ موضحا فيه قواعد واهداف اللعبة وموضحـــا فيه قواعد واهداف اللعبة وموضحا خطوات السير فى اللعبة وموضحا ومفسرا التعليمـــات الخاصة بالتلاميذ •

(٢) يعطى المعلم فرصة للتلاميذ للسؤال عن اى استفسارات خاصة بقواعد واجراءات اللعبة•

(٣) يقوم المعلم بتحديد الفريق المتقدم الى المسابقة ويقوم بتوزيع مجموعة الكروت واقـــلام الرصاص التى يسجل بها المسافة التى يقطعها •

(٤) يحدد المعلم زمن بداية ونهاية اللعبة •

(٥) يقوم المعلم بالاشراف عند رصد النتائج لكل عضو من اعضاء الفريق واجراء بعـــض التعديلات ان وجدت •

(٦) يطلب المعلم من اعضاء الفريق التوجه الى سبورة المربعات لتمثيل كل منهم مكانـــة على السبورة والتمثيل بخط عمودى •

(٧) يدون اعضاء الفريق النتائج التى حصل عليها كل لاعب ويقومون بعد ذلك بتمثيل هـــذه البيانات فى كراسات الرسم البيانى والرجوع الى المعلم ثانية •

obeikandl.com

(٨) يحدد المعلم النقاط التى يحصل عليها اعضاء الفريق فى الخطوة رقم ٦ • ثم اضافة مجموع النقاط بعد مشاهدة النتائج فى كراسات الرسم البيانى ومن خلال تقديم بعض الاسئلة فى النهاية يقوم المعلم بتسجيل النقاط التى حصل عليها هذا الفريق •

(٩) يكرر المعلم نفس الخطوات السابقة مع اعضاء فرق اخرى ومحددا الفريق الفائز الذى حصل على اكبر عدد من النقاط •

(١٠) يقوم المعلم بتقديم جائزة للفريق الفائز كنوع من الثواب كما يراها ويحددها المعلم •

(×) تعليمات خاصة بالمعلم :

(١) يقوم المعلم بقراءة وتوضيح التعليمات الخاصة بالتلاميذ •

(٢) يقوم المعلم بتقديم مثال توضيحى موضحا فيه اهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها •

(٣) يقوم المعلم بتحديد زمن بداية ونهاية اللعبة للتلاميذ •

(٤) يشترك المعلم مع التلاميذ عند رصدهم للمسافات التى قطعوها اثناء المسابقة •

(٥) يقوم المعلم بتقديم الاسئلة لاعضاء كل فريق بعد رصد اماكنهم على السبورة وتمثيلها بطريقة الاعمدة •

(٦) يسمح المعلم لاعضاء كل فريق بتدوين وتمثيل الاجابات الصحيحة فى كراسات الرسم البيانى •

(٧) يقوم بتسجيل النقاط لكل فريق وتحديد الفريق الفائز •

(٨) يعطى المعلم للتلاميذ الفرصة للسؤال عن اى استفسارات خاصة بقواعد اللعبة وخطوات السير فيها وذلك بعد تقديم المثال التمهيدى •

(×) تعليمات خاصة بالتلاميذ :

(١) تاكد من وضوح قواعد اللعبة وخطوات السير فيها قبل بداية اللعبة مع اعضاء الفريق •

(٢) خذ كل الادوات الخاصة بك قبل التوجه الى المسار الخاصة بك •

obeikandl.com

(٣) سجل المسافة التى قطعتها بالضبط فى الكرت الخاص بك .

(٤) حدد النقطة التى تمثل المسافة التى قطعتها على السبورة وحدد المسار الخاص بك مستخدما مقياس الرسم الموضح على السبورة .

(٥) مثل المسار الخاص بك بطريقة الاعمدة .

(٦) حاول الاجابة على كل فقرات الاسئلة المقدمة لك من قبل المعلم لان النقاط تحسب لكل اعضاء الفريق وليس لعضو واحد على حدة .

(٧) عند التمثيل فى كراسات الرسم البيانى استخدم مقياس رسم مناسب .

(*) التقويم :

(١) جاءت نتائج فريق المدرسة فى احدى مسابقات الجرى للمسافات الطويلة كما يوضحها الجدول التالى :

اللاعبون	الاول	الثانى	الثالث	الرابع	الخامس	السادس
المسافة بالمتر	٢٦٠٠	٣١٠٠	٣٩٠٠	٢٩٠٠	٢٨٠٠	٣٦٠٠

أ ـ مثل هذه البيانات بطريقة الاعمدة ؟

ب ـ مثل هذه البيانات بطريقة الخط المنكسر ؟

(٢) الجدول الاتى يبين نتائج مسابقة الجرى فى احدى المدارس بالفيوم :

اللاعبون	الاول	الثانى	الثالث	الرابع	الخامس	السادس
المسافة بالمتر	٩٩٩ر٨	٨٠٠ر٣	٤٩٩ر٧	٧٠٠ر٤	٣٩٩ر٥	٦٠٠ر٢

أ ـ اعد كتابة هذا الجدول بعد تقريب المسافات لاقرب متر .

ب ـ مثل هذه البيانات بطريقة الاعمدة .

جـ ـ مثل هذه البيانات بطريقة الخط المنكسر .

obeikandl.com

(٣) الجدول الاتى يبين نتائج مسابقة الجرى فى احدى دور الحضانة بالفيوم ٠

اللاعبون	الاول	الثانى	الثالث	الرابع	الخامس	السادس
المسافة بالمتر	١٢٣ر٦	١١٤ر٢	١٥٧ر٢	١٤١ر١	١٨٥ر٨	١٩٩ر٥

ا ــ اعد كتابة هذا الجدول بعد تقريب المسافات لاقرب متر ٠

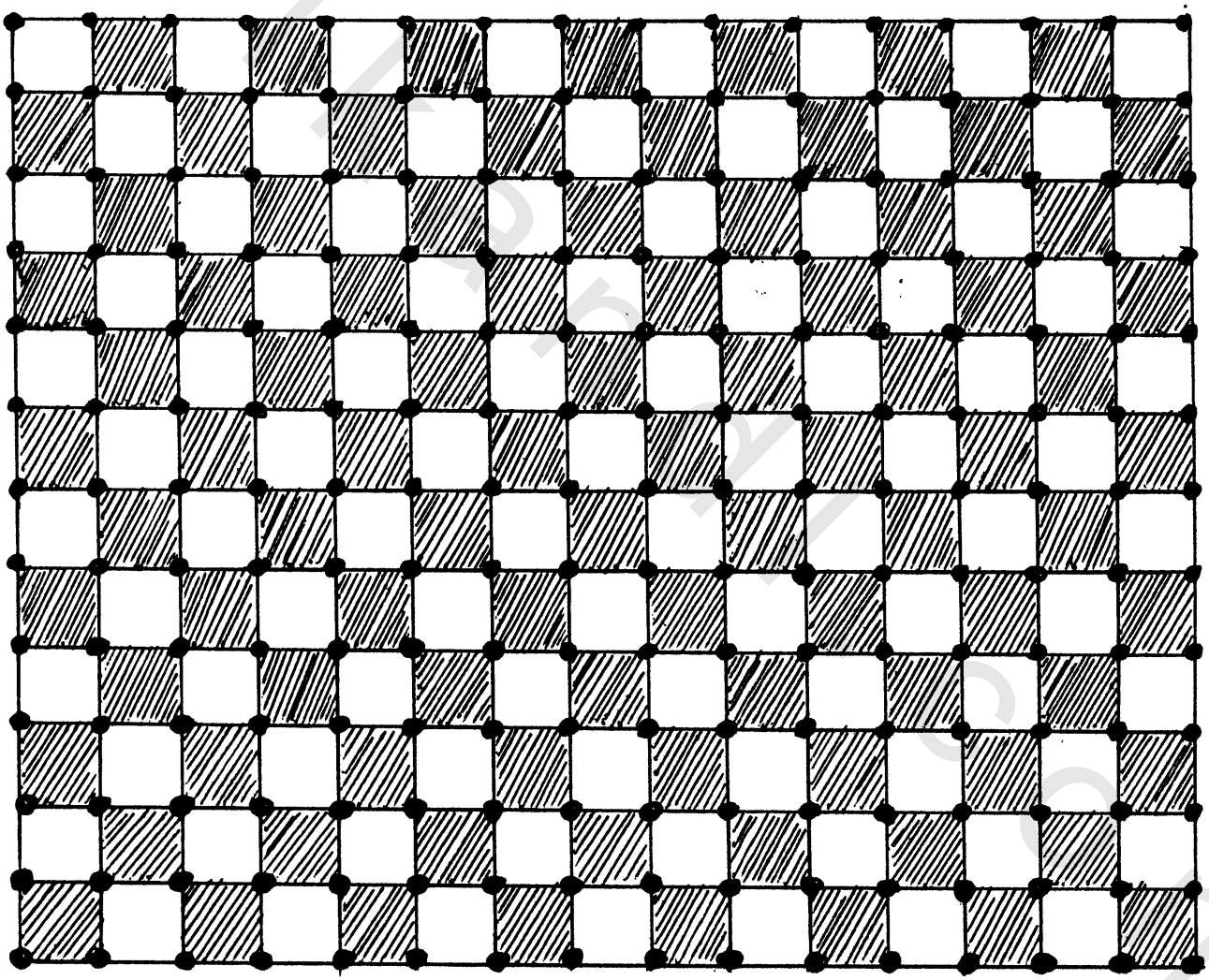
ب ــ مثل هذه البيانات بطريقة الاعمدة ٠

جـ ــ مثل هذه البيانات بطريقة الخط المنكسر ٠

obeikandl.com

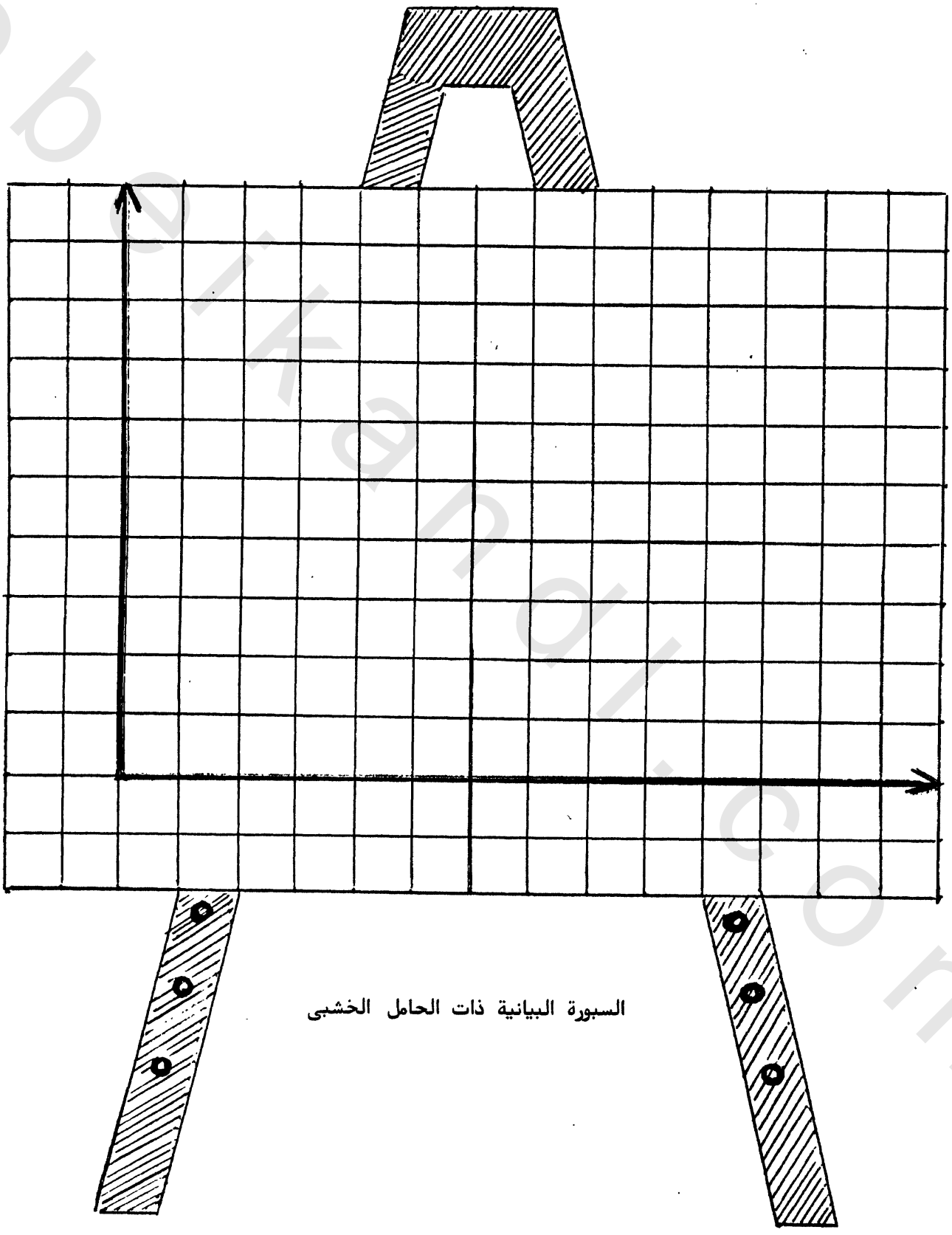
اللعبة رقم (٩)

(*) لعبة اللوحة المسمارية ٠



شكل (٩)

شكل تخطيطى للعبة اللوحة المسمارية



السبورة البيانية ذات الحامل الخشبى

obeikandi.com

(*) لعبة اللوحة المسمارية ٠

(*) الدرس : النسبة والتناسب ٠

(*) الهدف من اللعبة :ـ

(١) ان يعرف التلاميذ مفهوم النسبة ٠

(٢) ان يعرف التلاميذ الصور المختلفة التى تكتب بها النسبة ٠

(٣) تفسير التلاميذ للنتائج التى يحصلوا عليها ٠

(٤) ايضاح بعض الخواص للاشكال الهندسية والمقارنة بينها من حيث المساحات ٠

(٥) يصمم التلاميذ بعض الاشكال الهندسية ٠

(*) الادوات :

سبورة الفصل او سبورة مربعات ذات الحامل ـ كروت من الورق المقوى بشكل لوحة الشطرنج ـ تحمل الكروت ارقام معلومة ٠

(*) قواعد اللعبة :

(١) زمن اجراء اللعبة ٥ دقائق ٠

(٢) اذا وجد الفريق الشكل المطلوب منه يحصل على عدد ٥ نقاط ٠

(٣) اذا قارن الفريق بين مساحة الشكل المحدد والمساحة الكلية للوحة المسمارية يحصل الفريق على عدد ٥ نقاط اخرى ٠

(٤) اذا وجد الفريق النسبة بين المساحتين السابقتين يحصل على عدد ٥ نقاط اخرى ٠

(٥) اذا توصل الفريق الى تعريف النسبة والصور التى تكتب بها يحصل الفريق على عدد ٥ نقاط اخرى ٠

(٦) اذا تعثر الفريق فى اى خطوة من الخطوات السابقة يحرم الفريق من النقاط المحددة لتلك الخطوة ٠

(٧) اذا توصل الفريق الى كل الخطوات السابقة قبل نهاية زمن اللعبة يحصل الفريق على عدد ٢٥ نقطة ٠

obeikandl.com

(*) خطوات السير فى اللعبـــة :

(١) يقوم المعلم بتقسيم التلاميذ الى مجموعات متكافئة ٠

(٢) كل فريق يتكون من عدد خمسة من اللاعبين التلاميذ ٠

(٣) يقدم المعلم مثال تمهيدى موضحا فيه اهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها ٠

(٤) يعطى المعلم الفرصة للتلاميذ للسؤال عن اى استفسار خاص بالقواعد او بالاجراءات

(٥) يقوم المعلم بتوزيع الكروت على اعضاء كل فريق بطريقة عشوائية ٠

(٦) يحدد المعلم زمن بداية اللعبـة ٠

(٧) يتعاون اعضاء كل فريق للتوصل الى ماهو مطلوب منهم فى الكرت الماثل امامهم ٠

(٨) يحدد المعلم زمن نهاية اللعبة ٠

(٩) يقوم المعلم بتسجيل النقاط التى يحصل عليها كل فريق ٠

(١٠) يقوم المعلم بتكرار ماسبق وفى نهاية كل مرة يحدد النقاط التى يسجلها كل فريق ٠

(١١) فى النهاية يحدد المعلم الفريق الفائز ويقدم لاعضاء هذا الفريق جائزة بسيطة كنـوع من الثواب ٠

(*) تعليمات خاصة بالمعلم :

(١) يقوم المعلم بقراءة التعليمات الخاصة بالتلاميذ ويفسرها لهم بوضوح تام ٠

(٢) يقدم المعلم مثال تمهيدى يوضح فيه اهداف وقواعد اللعبة وخطوات السير فيها ٠

(٣) يحدد المعلم زمن بداية ونهاية اللعبة ٠

(٤) يقوم المعلم بتسجيل النقاط لكل فريق وتحديد الفريق الفائز ٠

(٥) يقوم المعلم بتحديد مواصفات الشكل المراد تحديده من التلاميذ فى كل كرت مـــن الكروت المقدمة للتلاميذ ٠

(*) تعليمات خاصة بالتلاميذ :

(١) استخدم المربعات فى تحديد مساحة الشكل المطلوب منك تحديده ٠

(٢) اوجد عدد مربعات الشكل الذى حددتـــه ٠

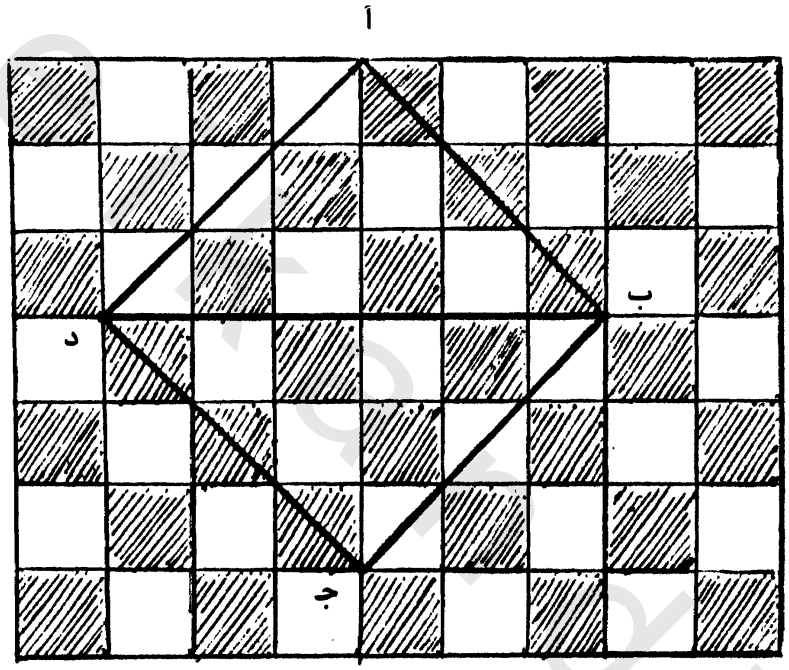
obeikandi.com

(٣) قارن بين مساحة الشكل المقدم ومساحة اللوحة المسارية ٠

(٤) حاول تفسير النتائج التى حصلت عليها ٠

(٥) حاول أن تصل الى مفهوم النسبة من خلال المقارنات التى تقوم بها ٠

(٦) اكتب صورة النسبة التى توصلت اليها واذكر الصور المتعددة لها ٠



فى الشكل المحدد امامك :ـ

(١) اوجد مساحة △ أ ب د بدلالة المربعات ٠

(٢) اوجد مساحة الشكل أ ب جـ د بدلالة المربعات ٠

(٣) قارن بين مساحة الشكل أ ب جـ د ومساحة اللوحة المسمارية بدلالة المربعات

(٤) اوجد النسبـــة بين مساحة الشكل ا ب جـ د ومساحة اللوحة المسمارية ٠

(٥) اذكر تعريف النسبـــة ٠

(*) التقويـــــم :

(١) مستطيل عرضة ٢٤ سم ، وطولة ٤٠ سم ٠ اوجد النسبة بين :

ا ـ طول المستطيل وعرضه ٠

ب ـ طول المستطيل ومحيطة ٠

جـ ـ عرض المستطيل ومحيطة ٠

(٢) مربع محيطة يساوى نصف محيط مستطيل بعداة ٦ ، ١٠ سم اوجد النسبة بين :ـ

أ ـ محيط المستطيل ومحيط المربع ٠

ب ـ مساحة المستطيل ومساحة المربع ٠

(٣) أ ب ج د مستطيل فيه أ ب = ٦ سم ، ب ج = ٨ سم ، ج د = ١٠ سم اوجد النسبة بين :ـ

أ ـ محيط المستطيل ومحيط المثلث أ ب ج ٠

ب ـ مساحة المستطيل ومساحة المثلث أ ب ج

ج ـ مساحة المثلث أ ب ج ، ومساحة المثلث ج د أ ٠

(٤) مستطيل طوله ١٢ سم ، وعرضه يساوى $\frac{٢}{٣}$ طوله ٠ اوجد :

أ ـ النسبة بين طول المستطيل وعرضه ٠

ب ـ النسبة بين طول المستطيل ومحيطة ٠

ج ـ النسبة بين عرض المستطيل ومحيطة ٠

(٥) مربعان طول ضلع احدهما ٨ سم وطول ضلع الاخر = $\frac{٥}{٤}$ من طول ضلع المربع الاول اوجد ٠

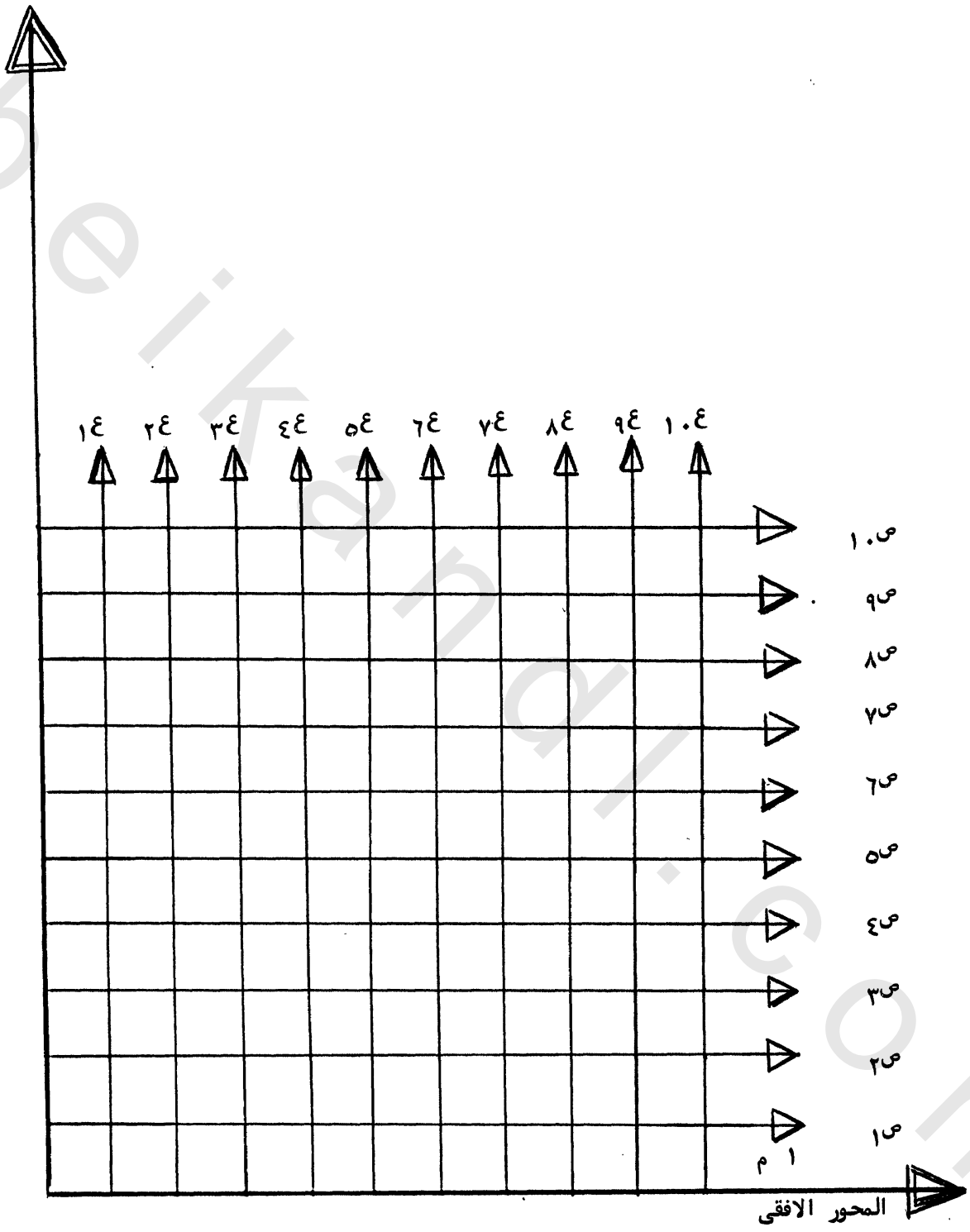
أ ـ النسبة بين محيط المربع الاصغر ومحيط المربع الاكبر ٠

ب ـ النسبة بين مساحتى المربع الاصغر والمربع الاكبر ٠

obeikandl.com

اللعبة رقم (١٠)

* لعبة المصفوفـــات .



(*) طزل ضلع المربع الواحد = ١ متر.

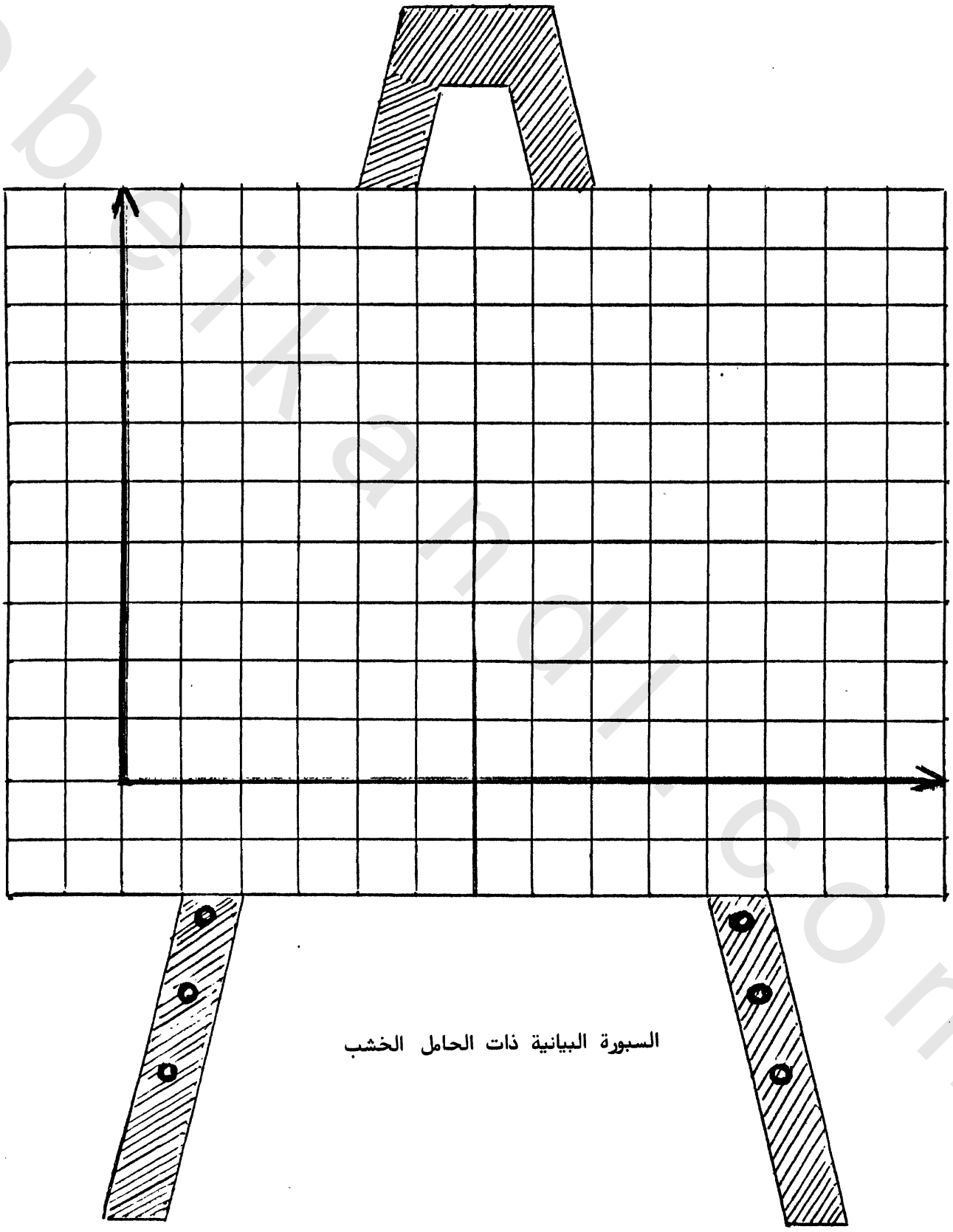
(*) الرمز ص١ : يدل على الصف الاول

شكل (١٠)

(*) الرمز ع١ :يدل على العمود الاول .

شكل تخطيطى للعبـــة المصفوفـــــات

obeikandl.com



السبورة البيانية ذات الحامل الخشب

obeikandl.com

(*) لعبة المصفوفـــــات ٠

(×) الدرس : مقياس الرسم ٠

(×) الهدف من اللعبـــــة ٠

(١) ان يعرف التلاميذ مقياس الرسم واهم استخداماته ٠

(٢) ان يقرا التلاميذ اى خريطة او اى شكل هندسى انشائى ٠

(٣) رسم بعض الانشاءات الهندسية بمقياس رسم مناسب ٠

(٤) تحويل المواقف او الاحداث الى مقياس رسم يسهل قراءته ٠

(×) الادوات :

(١) ارض الطابور بالمدرسة ٠

(٢) حجر جيرى ٠

(٣) خيوط (حبال) من البلاستيك ٠

(٤) مسطرة خشبية مدرجة كبيرة ٠

(٥) سبورة مربعات ذات الحامل الخشبى ٠

(٦) طباشير ملون ٠

(٧) كراسات رسم بيانى خاصة بالتلاميذ ٠

(×) قواعد اللعبـــــة :

(١) زمن اجراء اللعبة ٦ دقائق ٠

(٢) يقف كل لاعب فى المكان المحدد له فاذا اصاب يحصل على نقطة واحدة واذا اخطـــأ يعطى صفرا ٠

(٣) يقوم كل لاعب برصد مكانة على سبورة المربعات فاذا اصاب اللاعب يحصل على نقطـــة اخرى واذا اخطأ يأخذ صفرا ٠

(٤) بعد الانتهاء من رصد الاماكن على سبورة المربعات يدون التلاميذ هذه النتائج فـــى كراسات الرسم البيانى مع تمثيل هذه النتائج بالرسم ٠

obeikandl.com

(٥) يجيب الفريق على بعض الاسئلة الموجهة من قبل المعلم والخاصة باستخدامات مقياس الرسم .

(×) الاجـــراءات :

(١) يقوم المعلم بمساعدة مدرس التربيـــة الرياضية وبعض التلاميذ بتخطيط ارض الطابور .

(٢) يقدم المعلم مثال تمهيدى موضحا فيه قواعد واهداف اللعبة وخطوات السير فيها .

(٣) يقســم المعلم الفصل الى جماعات متكافئة كل فريق يتكون من سبعة تلاميذ .

(٤) يعطى المعلم الفرصة للتلاميذ للسوااال عن اى استفسار خاص بقواعد واجراءات اللعبة .

(٥) يحدد المعلم الفريق الذى يبدأ به المعلم اللعبة .

(٦) يحدد المعلم زمن البداية للفريق المتقدم .

(٧) يتعاون الفريق بشكل جماعى لتنفيذ ماجاء فى قواعد اللعبة .

(٨) يحدد المعلم زمن النهاية ويقوم بتسجيل النقاط التى حصل عليها اعضاء الفريق .

(٩) يكرر المعلم هذه الخطوات السابقه مع فريق اخر وهكذا وفى كل مرة يسجل النقاط التى يحصل عليها كل فريق .

(١٠) يحدد المعلم الفريق الفائز مقدما له جائزة بسيطة كنوع من الثواب .

ملحوظـــة :

(١) يطلب المعلم من كل عضو من اعضاء الفريق وليكن محمد مثلا ان يقف فى الصف رقم ٥ فى العمود الثالث وبالتالى يعرف محمد مكانه على ارض الطابور وهكذا بالنسبـــة لباقى الاعضاء .

(٢) يقوم المعلم بتقديم بعض الاسئلة لاعضاء الفريق ككل بعد الانتهاء من تنفيذ اجـراءات اللعبـــة .

(٣) قد تمثل اماكن التلاميذ شكل هندسى معين يدركه كل التلاميذ .

(×) التعليمات الخاصة بالمعلم :

(١) يقوم المعلم بقراءة التعليمات الخاصة بالتلاميذ وتفسيرها بوضوح تام .

obeikandi.com

(٢) يقوم بتقسيم تلاميذ الفصل الى جماعات متكافئـــة ٠

(٣) يقوم المعلم بتقديم مثال تمهيدى موضحا فيه اهداف وقواعد اللعبة وخطوات السير فيها ٠

(٤) يحدد زمن البدايـة والنهاية لكل فريق ٠

(٥) يقوم بتوجيه بعض الاسئلة لكل فريق على حدة ٠

(٦) يقوم بتسجيل نقاط كل فريق ومحددا الفريق الفائز ٠

(٧) يقوم المعلم بتحديد الفريق الذى يتقدم او يبدأ به المعلم اللعبة ٠

(*) تعليمات خاصة بالتلاميـــذ :

(١) لاحظ الفرق بين اطوال اضلاع المربعات فهى كالاتى :ـ

فى المصفوفة طول ضلع المربع = ١ متر ٠

فى السبورة طول ضلع المربع = ١٠ سم ٠

فى الكراسة طول ضلع المربع = ١ سم ٠

(٢) قف فى المكان الذى يحدده لك المعلم ٠

(٣) فى كل مرة فى الخطوات التى تتبعها لاحظ الفرق بين الطول الحقيقى والطول فـــى الرســـم ٠

(٤) استخدم مقياس رسم مناسب فى كراسة الحصة ٠

(٥) توخى الدقة فى الرسم الذى تقوم به ٠

obeikandi.com

(*) التقويـــم :

(١) رسمت قطعة مستقيمة طولها ٤ سم لتمثل طريقا طوله ١٢٠ مترا ، فما مقيـــاس الرسم ؟

(٢) المسافة بين مدينتين ٢٥٠ كيلومترا ، والمسافة بينهما على خريطة ١٠ سم ، فما مقياس رسم هذه الخريطة ٠

(٣) كبرت حشرة بنسبة ٥٠ : ١ ٠ فما طولها فى الرسم اذا كان طولها الحقيقـــى ٢٫٥ ملليمتر ٠

(٤) خريطة مرسومة بمقياس رسم $\frac{١}{١٠٠٠٠٠}$

ا ــ اوجد الطول على الخريطة المناظر للطول الحقيقى ٤ كيلومترات ٠

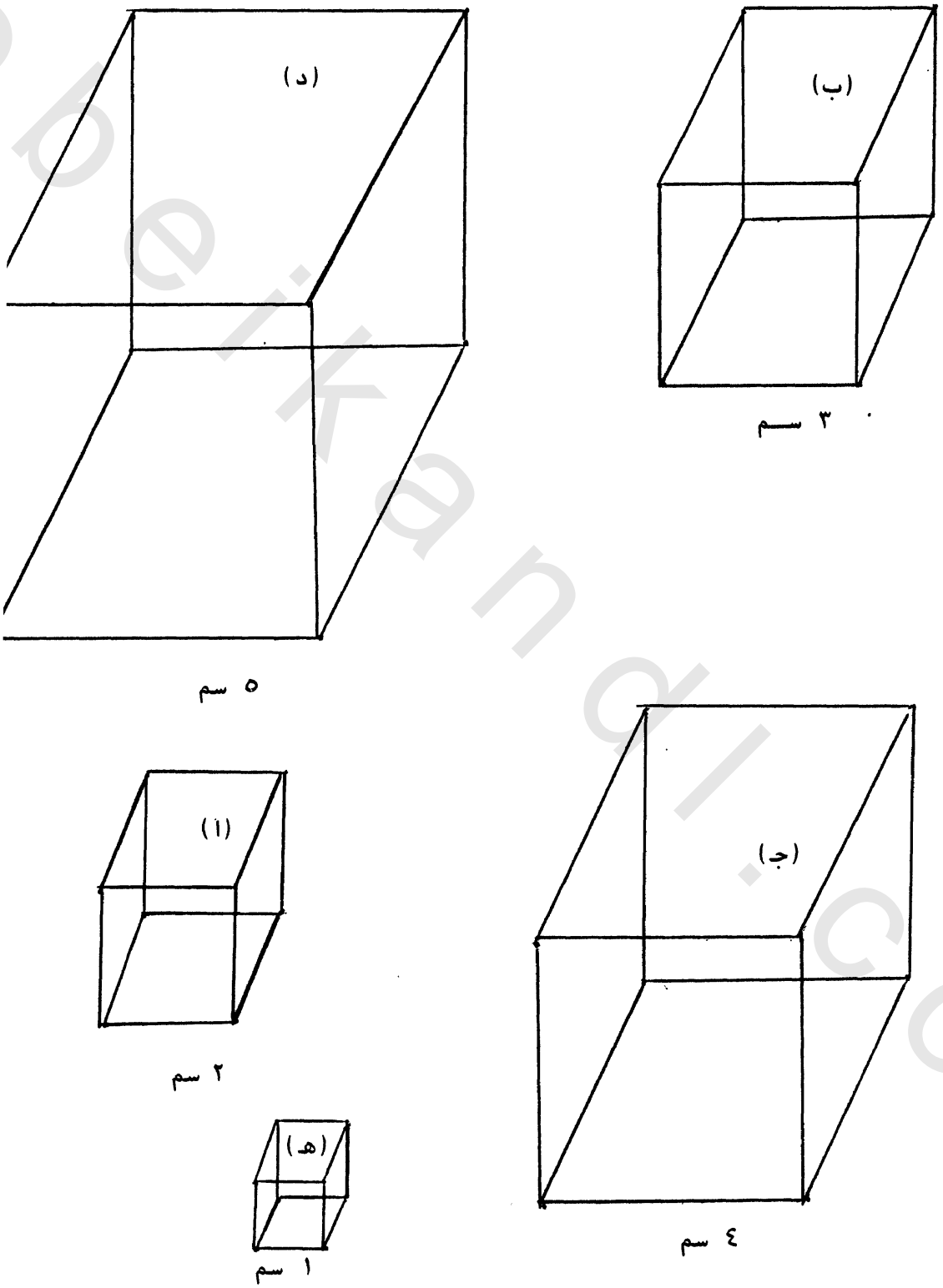
ب ــ اوجد الطول الحقيقى المناظر للطول ٥٫٥ سم على الخريطة ٠

(٥) المسافة بين القاهرة والفيوم ٩٠ كم ، اوجد طول القطعة المستقيمة التى تمثل هذه المسافة على مصور مقياس الرسم له ١ : ١٠٠٠٠٠ ٠

obeikandl.com

(*) اللعبة رقم (١١)

(*) لعبة المكعبات



شكل (١١)

اشكال الصناديق المستخدمة فى لعبة المكعبات

obeikandl.com

(×) لعبـــة المكعبـــات ٠

(×) الدرس : التقسيم التناسبى ٠

(×) الهدف من اللعبـــة :

(١) ان يعرف التلاميذ مفهوم النسبـــة ٠

(٢) يحدد التلاميذ الصور التى تكتب بها النسبة ٠

(٣) تفسير التلاميذ النتائج التى يحصلون عليها ٠

(٤) تصميم بعض الاشكال الهندسية وادراك العلاقات المختلفة بينها ٠

(٥) تطبيق هذه المعلومات الرياضية فى حل المشكلات العملية وفى حل مسائل المـــــواد الدراسية الاخرى ٠

(×) الادوات :

(١) مكعبات صغيرة من البلاستيك متساوية الاحجام ٠

(٢) صناديق من الكرتون شكل مكعبات ٠

(٣) يكتب على سطح كل صندوق الحجم الذى يمثله تماما اذا امتلا الصندوق بتلك المكعبـات

(٥) بعض كراتين الصابون والمستعارة من الجمعية الاستهلاكية بالمدرسة ٠

(×) قواعد اللعبـــة :

(١) زمن اجراء هذه اللعبة ٤ دقائق ٠

(٢) يحدد كل فريق عدد المكعبات التى يضعها فى كل صندوق ٠

(٣) يحدد النسبة بين عدد المكعبات فى الصناديق ٠

(٤) اذا اصاب الفريق فى اللعبة يحصل على ١٠ نقاط ٠

(٥) اذا اخطأ الفريق فى الخطوة رقم ٢ يعطى صفرا ٠

(٦) لا تقدم اى علامات للفريق المخطئ ٠

(٧) الفريق الذى يحصل على اكبر عدد من النقاط هو الفريق الفائز ٠

obeikandl.com

(×) خطوات السير فى اللعبـــة :

(١) يقوم المعلم بتقسيم الفصل الى مجموعات متكافئة ٠

(٢) يتكون كل فريق من عدد خمسة لاعبين من التلاميذ ٠

(٣) يقوم المعلم بتقديم مثال تمهيدى موضحا فيه اهداف اللعبة وقواعدها وخطو ات السير فيها ٠

(٤) يعطى المعلم الفرصة للتلاميذ للسوءال عن اى استفسار خاص بقواعد واجـــراءات اللعبـــة ٠

(٥) يحدد المعلم الفريق الذى يبدأ اللعبة ٠

(٦) يتقدم الفريق صاحب اللعبة الى مقدمة الفصل حيث يقدم لهم المعلم عدد٢ صندوقين وعدد محدود من المكعبات الصغيرة ويطلب منهم المعلم توزيع هذه المكعبات داخـــل الصندوقين بنسب معينة وعلى التلاميذ ملا الصناديق بالمكعبات الصغيرة حسب شـروط المسالة المطروحة من قبل المعلم ٠

(٧) يحدد المعلم زمن نهاية اللعبة بعد ان قام بتحديد زمن البداية لاعضاء الفريق ٠

(٨) يسجل المعلم النقاط التى حصل عليها اعضاء هذا الفريق ٠

(٩) يتكرر العمل السابق مع فرق اخرى وفى النهاية يحدد المعلم الفريق الفائز مع تقديم جائزة بسيطة كنوع من الثواب ٠

(×) تعليمات خاصة بالمعلم :

(١) يقوم المعلم بقراءة التعليمات الخاصة بالتلاميذ ويفسرها لهم فى وضوح تام ٠

(٢) يقدم المعلم مثال تمهيدى للتلاميذ موضحا فيه اهداف وقواعد واجراءات اللعبة ٠

(٣) يحدد المعلم زمن بداية ونهاية اجراء اللعبة ٠

(٤) يقوم المعلم بتقديم المسائل المطروحة لكل فريق ٠

(٥) يوضح المعلم حجم كل صندوق حسب الكرت الملصق على سطح الصندوق من الخارج ٠

(٦) يقوم بتوضيح اهمية التقسيم التناسبى للتلاميذ فى المثال التمهيدى ٠

(٧) يقوم بتسجيل النقاط لكل فريق ويحدد الفريق الفائز وهو الحاصل على اكبر عدد مـــن النقاط ٠

opeikanari.com

(*) تعليمات خاصة بالتلاميـــذ :

(١) حدد المطلوب منك بالضبط قبل بداية اللعبة ٠

(٢) اسال المعلم عن اى استفسارات خاصة بقواعد اللعبة او خطوات الاجراء ٠

(٣) املأ الصناديق بعدد المكعبات حسب الشروط المطروحة من قبل المعلم ٠

(٤) اترك الفرصـــة لكل زميل بالاشتراك والتعاون حتى لا ينعزل عن اعضاء الفريق ٠

(٥) لا تلتفت الى الاجابات الخارجية ربما تكون خاطئة وتحرم الفريق من نقاط اللعبة

(٦) فى كل مرة حدد النسبة بين عدد المكعبات التى توضحها فى كلتا الصندوقين ٠

(٧) لاحظ ان حجم الصندوق مكتوب على احد اوجهه الجانبية ٠

(٨) لا تملئ الصندوق بعدد من المكعبات اكبر من الحجم المكتوب عليه ٠

مثـــال :

يراد وضع ٢٢٠ مكعبـــا فى صندوقين بحيث يكون مايوضع فى الصندوق الاول $\frac{٦}{٥}$ مايوضع فى الصندوق الثانى فكم مكعبا توضع فى كل من الصندوقين ٠

(*) التقويـــم :

(١) صندوق به ٨٤ مكعبـــا ويراد تفريغـــه فى صندوقين بحيث مايوضح فـــى الاول $\frac{٣}{٤}$ ما يوضع فى الثانى ٠

اوجد عدد المكعبات داخل كل صندوق ٠

(٢) صندوق به ٤٠ مكعبا معبأة بالارز وكانت عبوة كل منها تزيد ٢ر٥ كجم٠ افرغـــت لتعبأ فى مكعبات اخرى سعتها اكبر تسع كل منها $٣\frac{١}{٣}$ كجم ٠

اوجد عدد هذه المكعبات ٠

(٣) صندوق به ١٠٠ كجم من الارز ٠ وضعه تاجر فى مكعبات يسع كل منهـــا ٢ر٥ كجم ٠ اوجد عدد هذه المكعبات ٠ واذا كان سعر المكعب الواحـــد ٢ر٥ جنيها اوجد ثمن بيع الارز ٠

obeikandl.com

(٤) اشترى تاجر ٢٨٥ كجم من الحلوى ثم عبأها فى مكعبات يسع بعضها ½ كجم والبعض الاخر يسع $\frac{٣}{٤}$ كجم ٠

اوجد عدد المكعبات اللازمة من كل نوع ٠

(٥) صندوق به ٣٨٧٩ مكعبا وبراد تفريغه فى صندوقين بحيث مايوضع فى الاول $\frac{٥}{٤}$ مايوضع فى الثانى ٠

اوجد عدد المكعبات داخل كل صندوق ٠

obeikandl.com

(*) اللعبـــة رقم ١٢

(*) لعبـــــة الشركـــــــات

(١) الاول : الثانى : الثالث

... ...

... ...

(٢) مجموع الاجزاء = ... + ... + ... = ... جزءا .

(٣) قيمة الجزء = ... ÷ ... = ... جنيها .

(٤) نصيب الاول = ... × ... = ... جنيها .

(٥) نصيب الثانى = ... × ... = ... جنيها .

(٦) نصيب الثالث = ... × ... = ... جنيها .

(٧) نصيب الشركاء الثلاثة = ... + ... + ... = ... جنيها .

شكل (١٢)

شكل أحد اوجه الكروت فى لعبـــة الشركـــــات

obeikandl.com

(×) لعبة الشركات

(×) الدرس : الشركات ٠

(×) الهدف من اللعبة :ـ

(١) ان يحسب التلاميذ الارباح حسب رؤوس الاموال ٠

(٢) ان يحسب التلاميذ الارباح حسب مدد الاستثمار ٠

(٣) ان يتعامل التلاميذ مع موءسسات البيئة المختلفة مثل (البنوك ـ صندوق التوفير بنك التسليف الزراعى ـ مشروعات الامن الغذائى ـ الشركات ٠٠٠٠ الخ) ٠

(٤) يطبق معلوماته الرياضية فى حل المشكلات اليومية والعملية كلما امكن ذلك ٠

(×) الادوات :

(١) كروت من الورق المقوى (ذات احجام كبيرة) ٠

(٢) كل كرت يحمل رقم معلوم ٠

(٣) كل كرت ذو وجهين الاول تكتب عليه المسالة والوجه الاخر تكتب عليه خطوات الحل

(٤) تكتب خطوات الحل كما جاءت فى الصفحة رقم ١ ٠

(٥) كراسات التلاميذ ٠

(×) قواعد اللعبة :

(١) زمن اجراء اللعبة ٥ر٣ دقيقة ٠

(٢) يحصل الفريق على ١٠ نقاط اذا توصل الفريق الى الحل ٠

(٣) اذا اخطا الفريق يعطى صفرا ٠

(٤) لا تقدم اى علامات للفريق المخطئ ٠

(٥) مرات السحب لكل فريق متساوية من حيث العدد ٠

(٦) اذا توصل الفريق الى الحل قبل نهاية زمن اللعبة يحصل الفريق على عدد ١٥ نقطة ٠

obeikandi.com

(×) الاجـــراءات :

(١) يقسم الفصل الى جماعات متكافئـــة ٠

(٢) كل فريق يتكون من خمسة لاعبين من التلاميذ ٠

(٣) يقدم المعلم مثال تمهيدى موضحا فيه قواعد واهداف اللعبة وخطوات السير فيها ٠

(٤) يعطى المعلم الفرصة لكل التلاميذ للسؤال عن اى استفسار خاص بقواعد واجـــــراءات اللعبة ٠

(٥) يتفق المعلم مع اعضاء كل فريق على عدد مرات السحب والعدد المحدد خلال حصـــة الدراسة ٠

(٦) يقوم المعلم بتوزيع الكروت على التلاميذ ٠

(٧) يحدد المعلم زمن بداية اللعبة ٠

(٨) يتعاون اعضاء كل فريق فى الوصول الى الحل المطلوب من خلال الكرت الماثل امامهم ٠

(٩) يحدد المعلم زمن نهايـــة اللعبـــة ومسجلا النقاط لاعضاء كل فريق على حدة ٠

(١٠) يكرر المعلم العمل السابق فى توزيع الكروت وتحديد زمن البداية والنهاية لكل مرة ٠

(١١) يحدد المعلم فى النهاية الفريق الفائز وهو الذى يحصل على اكبر عدد من النقاط ٠

(١٢) يقدم المعلم للفريق الفائز جائزة كنوع من الثواب ٠

(×) تعليمات خاصة بالمعلم :

(١) يقوم المعلم بقراءة التعليمات الخاصة بالتلاميذ ويفسرها لهم بوضوح تام ٠

(٢) يقدم المعلم مثال تمهيدى موضحا فيه اهداف وقواعد واجراءات اللعبة ٠

(٣) يقوم بتقسيم التلاميذ الى جماعات متكافئـــة ٠

(٤) يقوم بتحديد زمن البدايـــة والنهايـــة لاجراء اللعبة ٠

(٥) يسجل النقاط التى يحصل عليها كل فريق فى كل مرة ٠

(٦) يحدد الفريق الفائز وهو الذى يحصل على اكبر عدد من النقاط ٠

obeikandi.com

(*) تعليمات خاصة بالتلاميذ :

١ ـ اقرا المسالة جيدا وبعناية شديدة ٠

٢ ـ حدد المعطيات فى المسالة وحدد المطلوب منك ٠

٣ ـ تذكر العلاقات الرياضية بين المعلومات المعطاة والمطلوب منك والتى توصلك الى الحل

٤ ـ حاول الاجابة على كل فقرة من فقرات المسالة ٠

٥ ـ راعى الدقة فى اجراء العمليات الحسابية التى تقوم بها ٠

٦ ـ دون الاجابات الصحيحة فى كراسة المدرسة ٠

٧ ـ راجع اجابتك مرة اخرى للتاكد من صحة الاجابة ٠

مثـــال :

اشترك احمد وابراهيم واشرف فى تجارة ، فدفع احمد ٨٠٠٠ جنيه ، ودفع ابراهيم ٦٠٠٠ جنيه ، ودفع اشرف ٩٠٠٠ جنيه ، وفى نهاية العام كان نصيب اشرف من الارباح يزيد عن نصيب ابراهيم ٤٥٠ جنيها اوجد نصيب كل واحد منهم من الارباح ٠

(*) التقويـــم :

(١) اشترك ثلاثة اشخاص فى تجارة ، فدفع الاول ٢٠٠٠ جنيه ، ودفع الثانى ٢٥٠٠ ج ودفع الثالث ٣٠٠٠ جنيه ، وبلغت الارباح فى نهاية السنة ٢٢٥٠ جنيها ٠ فما نصيب كل منهم من الارباح ؟

(٢) اشترك ثلاثة اشخاص فى تجارة ، فدفع الاول ٢٤٠٠ جنيه ودفع الثانى ٣٦٠٠ جنيه ودفع الثالث ٦٠٠٠ جنيه ، وفى نهايـــة السنة خسرت الشركـــة ٢٠٠٠ جنيـــه اوجد نصيب كل منهم من الخسارة ٠

obeikandi.com

(٣) اشترك حسام وابراهيم فى تجارة ، وبعد اربعة اشهر انضم اليهما ربيع، وقبل نهاية العام باربعة اشهر انضم اليهم مجدى ، وكانت روؤس اموال الاربعة متساوية وفى نهاية العام بلغ ربح مجدى ٢٠٠ جنيه اوجد نصيب الاخرين من الارباح ٠

(٤) اشترك ثلاثة اشخاص فى مشروع تجارى فدفع الاول ٣٥٠٠ جنيه ودفع الثانى ٢٥٠٠ جنيه ودفع الثالث ٢٠٠٠ جنيه ٠ وفى نهاية العام خسر المشروع ١٦٠٠ جنيها خصمت من راس المال ٠ احسب راس مال كل منهما فى بداية العام الثانى ٠

(٥) اشترك محمد وفوزى واامير فى مشروع تجارى ٠ ودفع محمد $\frac{٣}{٥}$ مادفعه فوزى٠ ودفع فوزى $\frac{٣}{٤}$ مادفعه امير ٠ وفى نهاية العام وزعت الارباح فكان نصيب فوزى يزيد عن نصيب امير من الارباح بمقدار ١٥٠ جنيها٠ احسب نصيب كل من الشركاء الثلاثة من الارباح ٠

obeikandl.com

ملحق رقم (٢) :

(*) الاختبار التحصيلى فى صورته النهائية :

(١) بيانات التلميذ :ـ

المدرســـــــة :ـ

اسم التلميـــذ :ـ

الفصـــــل :ـ

التاريـــــخ :ـ

اكتب البيانات السابقة بكل دقة ٠

(٢) هدف الاختبـــار :

يهدف الاختبار الى قياس مهـــــــارات حل المسائل اللفظية فى الرياضيات بغرض الكشف عن اثر استخدام الالعاب التعليمية الموجهة فى تنمية مهارات حل المسائل اللفظيـة فى الرياضيات لدى تلاميذ الصفين الخامس والسادس من الحلقة الاولى بالتعليـــــم الاساسى ٠

(٣) تعليمات الاختبار :

عزيزى التلميذ ـ عزيزتى التلميذة :ـ

هذا الاختبار سيساعدك على حل المشكلات التى تصادفك فى الحياة اليومية باستخـدام مادرسته فى مادة الرياضيات هذا العام ٠

١ ـ سنقدم لك فيما يلى اختبارا فى المسائل اللفظية فى مادة الرياضيات ٠

٢ ـ اقرا المسائل بكل دقة لتعرف المقصود من كل مسالة ٠

٣ ـ فكر فى كل مسألة جيدا واذا لم تعرف الحل انتقل للمسالة التالية وهكذا حتـــى تنتهى من جميع مسائل الاختبار وبعد الانتهاء ارجع الى المسائل التى تركتها ٠

٤ ـ يتكون الاختبار من عدة مسائل والمطلوب حل هذه المسائل وتوضيح خطوات حـــل كل مسألة بالتفصيل مع كتابة كل مما ياتى فى الحل :ـ

obeikandi.com

أ ــ المعطيات (المعلومات الموجودة فى المسالة) ٠

ب ــ المطلوب (المجهول المراد ايجاده او حسابه فى المسالة) ٠

جـ ــ خطوات الحل (ادراك العلاقة بين المعطيات والمطلوب وكيفية الوصول من احدهما للاخر او الخطوات والعمليات التى تقوده للحل) ٠

د ــ جواب المسألة (الاجابة النهائية) ٠

٥ ــ يجب ان تكون اجابة كل مسألة فى نفس كراسة الاختبار وذلك فى المكان المخصص لها ٠

٦ ــ اكتب جميع العمليات الحسابية لكل مسألة فى نفس كراسة الاختبار بجانب المسألة نفسها (فى الهامش) ولا تستخدم اى ورقة خارجية اطلاقا ٠

٧ ــ عند الانتهاء من اجابة جميع المسائل سلم الورقة ٠

٨ ــ لا تقلب الصفحة وتبدأ فى الحل الا بعد ان يأذن او يسمح لك المعلم بذلك ٠

(*) سوف يقوم المعلم بقراءة تلك التعليمات لكل التلاميذ وتفسيرها بوضوح تام حتى يسهل فهمها ٠

obeikandi.com

(١) آ ـ

التقسيم	مئـــات			الاف			مليون			مليار		
	احاد	عشرات	مئات	احاد	عشرات	مئات	احاد	عشرات	مئات	احاد	عشرات	مئات
العدد الاول												
العدد الثانى												
حاصل الجمع (+)												
حاصل الضرب (×)												

ـ لديك عددان هما ١٢٥٠٩٥٣٨٢٥ ، ١٨٠٢١٧٤٥٢ والمطلوب منك مايلى :ـ

(١) سجل العددين فى الشكل الموضح امامك ٠

(٢) اوجد حاصل جمع العددين ٠

(٣) اضرب العدد الناتج من حاصل الجمع فى ٣ ٠

(٤) عبر عن العدد الناتج من حاصل الضرب لفظيا ٠

(١) ب ـ

اكتب بالارقام العدد : ٦٣ مليار ، ٢٠ مليون ، ٢٥٠ الف ، ٣٠٠ مليون ٠

اضرب هذا العدد فى ٥ ثم عبر عن العددالناتج من حاصل الضرب لفظيا ٠

obeikandi.com

(٢) أ ــ اكمل المربع السحرى الاتى :ــ

بحيث ان :

(١) مجموع الاعداد فى كل صف = ٢ر٤

(٢) مجموع الاعداد فى كل عمود = ٢ر٤

(٣) مجموع الاعداد فى كل قطر = ٢ر٤

	١	٠ر٣٤	٠ر٦
		٠ر٦	
	١ر١	٠ر٢	٠ر٧
١ر			

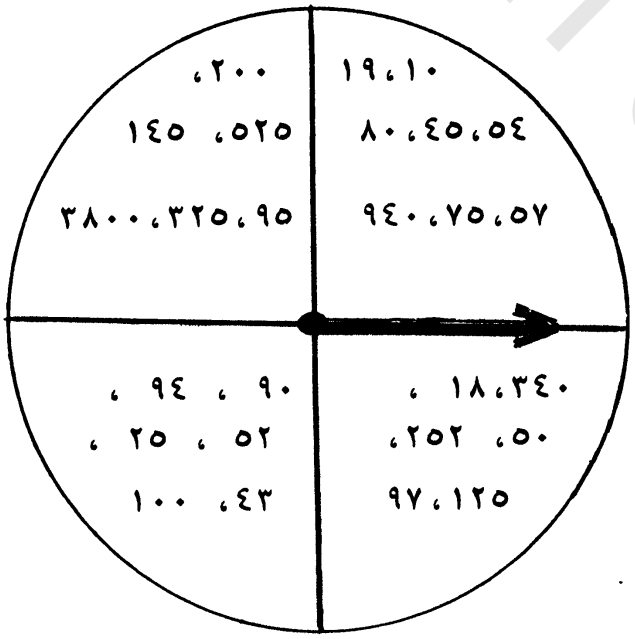
(٢) ب ــ قام سبعة اصدقاء برحلة الى مدينة القاهرة وكانت تكاليفها كالاتى :ــ

٢٤ر٥٥ جنيها للمواصلات ، ١٥ر٩٥ جنيها للاكل ، ٦ر٦٦ جنيها للمشروبات

٥ر٤٨ جنيها لزيارة احد المتاحف ٠

احسب تكاليف الرحلة ، ثم احسب كم تكلف كل واحد منهم لاقرب جنيه ٠

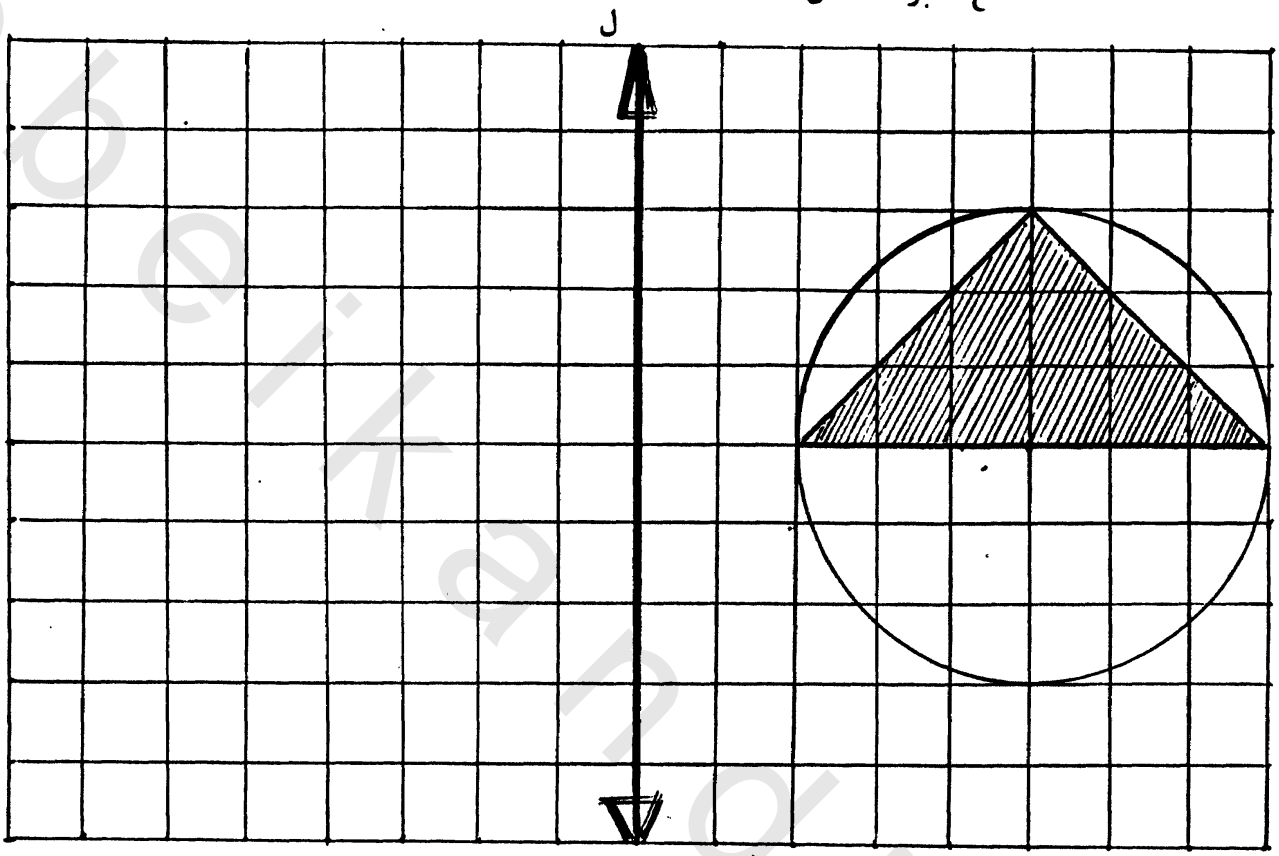
(٣) أ ــ فى الشكل المقابل ضع العقرب (السهم) على مجموعة الاعداد التى تقبل القسمة على العدد٥ بدون باق ٠ ثم اذكر مجموعة هذه الاعداد



(٣) ب ــ اشترى رجل شقة بمبلغ ٤٠٠٠٠ جنيه ودفع $\frac{٢}{٥}$ من الثمن فورا وقسط الباقى على اقساط شهرية متساوية قيمة كل منها ٢٥٠ جنيها اوجد عدد الاقساط التى يسددها هذا الرجل ٠

obeikandl.com

(٤) أ ــ اوجد صورة هذا الشكل بالانعكاس على محور الانعكاس (ل) ثم اوجد مساحة سطح الجزء المظلل ٠



(٤) ب ــ قطعة ارض مستطيلة الشكل طولها $\frac{٧}{٥}$ عرضها٠ فاذا كان محيطها ١٢٠ متر٠ اوجد مساحة مسطح هذه القطعة ٠

(٥) أ ــ اعدت المدرسة فريق مكون من تسعة لاعبين للاشتراك به ضمن المسابقات الرياضية المقامة فى عيد الفيوم القومى وجاءت نتائج الفريق فى مسابقة الجرى كالاتى :ــ

اللاعبون	الاول	الثانى	الثالث	الرابع	الخامس	السادس	السابع	الثامن	السابع
المسافة بالمتر	٨٤٩٫٥٢	٨٩٩٫٦٤	٩٥٠٫٢٢	٩٩٩٫٦٧	١٠٥٠٫٤٩	١٠٩٩٫٨٢	١١٥٠	١١٩٩٫٧٤	١٢٤٩٫٧٠

١ ــ اعد كتابة الجدول بعد تقريب المسافات لاقرب متر ٠

٢ ــ مثل ذلك بيانيا بطريقة الاعمدة ٠

(٥) ب ــ الجدول الاتى يبين المبالغ التى دفعتها الدولة لدعم رغيف الخبز فى عدة سنوات :ــ

السنة	١٩٨٠	١٩٨١	٨٢	٨٣	٨٤	٨٥	٨٦	٨٧	٨٨	١٩٨٩
المبالغ بالمليون جنيه	١٤ر٩١	٢٠ر٣	٢٥ر٤١	٣٥ر٢٢	٤٥ر١٩	٥٩ر٦٣	٦٥ر٤٦	٧٠ر٣٤	٨٠ر٠٤	٨٤ر٦٩

١ ــ اعد كتابة الجدول بعدتقريب المبالغ لاقرب مليون جنيه ٠

٣ ــ مثل ذلك بيانيا بطريقة الاعمدة ٠

(٦) ا ــ اشترك ثلاثة اشخاص فى مشروع للامن الغذائى براس مال قدره ١٦ر٠٠٠ جنيه فاذا دفع الاول نصف راس المال ، ودفع الثانى ٣٠٠٠ جنيه ، ودفع الثالث الباقى وبعد مرور ثلاث سنوات بلغ صافى الربح ٦٤٠٠ جنيه ٠
اوجد نصيب كل واحد من الشركاء الثلاثة من الارباح ٠

(٦) ب ــ اشتركت نجلاء وليلى ونورا فى مشروع لعمل لعب الاطفال ، فدفعت نجلاء $\frac{٣}{٤}$ مادفعته ليلى ، ودفعت ليلى $\frac{٥}{٦}$ مادفعته نورا ، وفى نهاية العام وزعت الارباح فحصلت نورا على ربح يزيد عن ربح ليلى بمبلغ ٢٤٠ جنيها٠

احسب نصيب كل واحد من الشريكات الثلا ثة من الارباح ٠

(٧) ا ــ اوجد ناتج كل من العمليات الاتية ، ثم املاء خانات المربع الذى اماك بنتائج كل عملية بالترتيب حسب رقم العملية ، ثم تحقق ان هذا المربع مربع سحرى ام لا ؟

(١)	(٢)	(٣)	(٤)
(٥)	(٦)	(٧)	(٨)
(٩)	(١٠)	(١١)	(١٢)
(١٣)	(١٤)	(١٥)	(١٦)

(١) $١\frac{١}{٢} + ٢\frac{٢}{٥} =$

(٢) $١ - \frac{١}{١٠} =$

(٣) $\frac{١}{٢} + \frac{١}{١٠} =$

(٤) $٢\frac{٢}{٥} \times ٢ =$

(٥) $١ + \frac{٢}{٥} ١ =$

(٦) $١\frac{٧}{١٠} + \frac{٣}{١٠} ١ =$

(٧) $٩\frac{٩}{١٠} \div ٣ =$

(٨) $\frac{٧}{١٠} + \frac{٤}{٥} =$

(٩) $\frac{٧}{١٠} ١ \frac{٩}{١٠} ١ =$

(١٠) $٢ - \frac{١}{٥} =$

(١١) $١\frac{٤}{٥} + \frac{٣}{١٠} =$

(١٢) $\frac{٧}{١٠} + ١ =$

(١٣) $١ - \frac{٧}{١٠} =$

(١٤) $٢\frac{٣}{١٠} + ٥\frac{١}{٢} =$

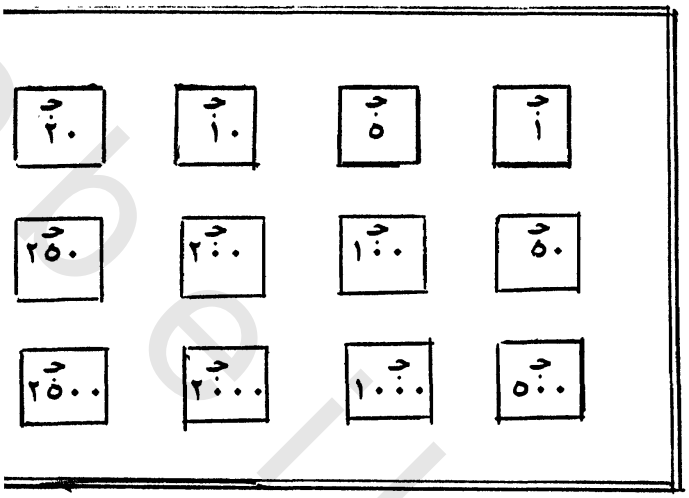
(١٥) $٥ - \frac{٤}{٥} =$

(١٦) $\frac{٩}{١٠} - \frac{٣}{١٠} =$

(٧) ب ــ تعهد مقاول برصف طريق طوله ٢٧ كيلومتر ، فرصف فى اليوم الاول $\frac{٣}{٤}$ كيلومتر واستطاع رصف باقى الطريق فى ثلاثة ايام بالتساوى ٠احسب طول الجزء الذى قام برصفه فى كل يوم من هذه الايام الثلاثة لاقرب كيلومتر ٠

obeikandl.com

صندوق بنك الحـــــظ



شكل اوراق العملات داخل الصـــــــدوق

(٨) ا ــ من صندوق بنك الحظ الموضح امامك استلف منه مايكفـــــى لشراء هذه الاشياء ، ثـــم اذكر عدد اوراق كل فئـــة تم سحبها لشراء هذه الاشياء ٠

(١) سيارة بمبلغ ٢٥٨٤٠ جنيه ٠

(٢) جراج خاص بسعر ٧٧٦٠ جنيه ٠

(٣) استراحة خاصة بمبلغ ٣٣٧٠ جنيه ٠

(٤) قميص بسعر ٢٧ جنيه ٠

(٥) بدلة بسعر ٧٥ جنيه ٠

(٦) حذاء بمبلغ ٢٢ جنيه ٠

(٧) علبة مناديل بسعر ٣ جنيه ٠

(٨) ب ــ اشترى احمد بدلة ثمنها ٦٥ر٤٥ جنيه ، وحذاء بمبلغ $15\frac{1}{4}$ جنيه ، وقميصـــا بسعر ١٧ر٧٥ جنيه ، وساعة حائط بمبلغ ٣٢ر٤ جنيه ، واعطى البائـــــع سبعة ورقات من فئة العشرون جنيها ، فما المبلغ الذى يرده البائع لاحمد ٠

(٩) ا ــ أ،ب،ج ثلاث مدن على خريطة وتكون رؤوس مثلث ، وكان طول ا ب علـــى الخريطة ٦ سم ، وطول ب ج على الخريطة ٤ سم ٠ فاذا كان البعـــــد الحقيقى بين المدينتين ا، ب يساوى ٤٢٠ كيلومتر ٠ احسب مقياس الرسم علـــى الخريطـــة وكذلك البعد الحقيقى بين المدينتين ب ، ج ٠

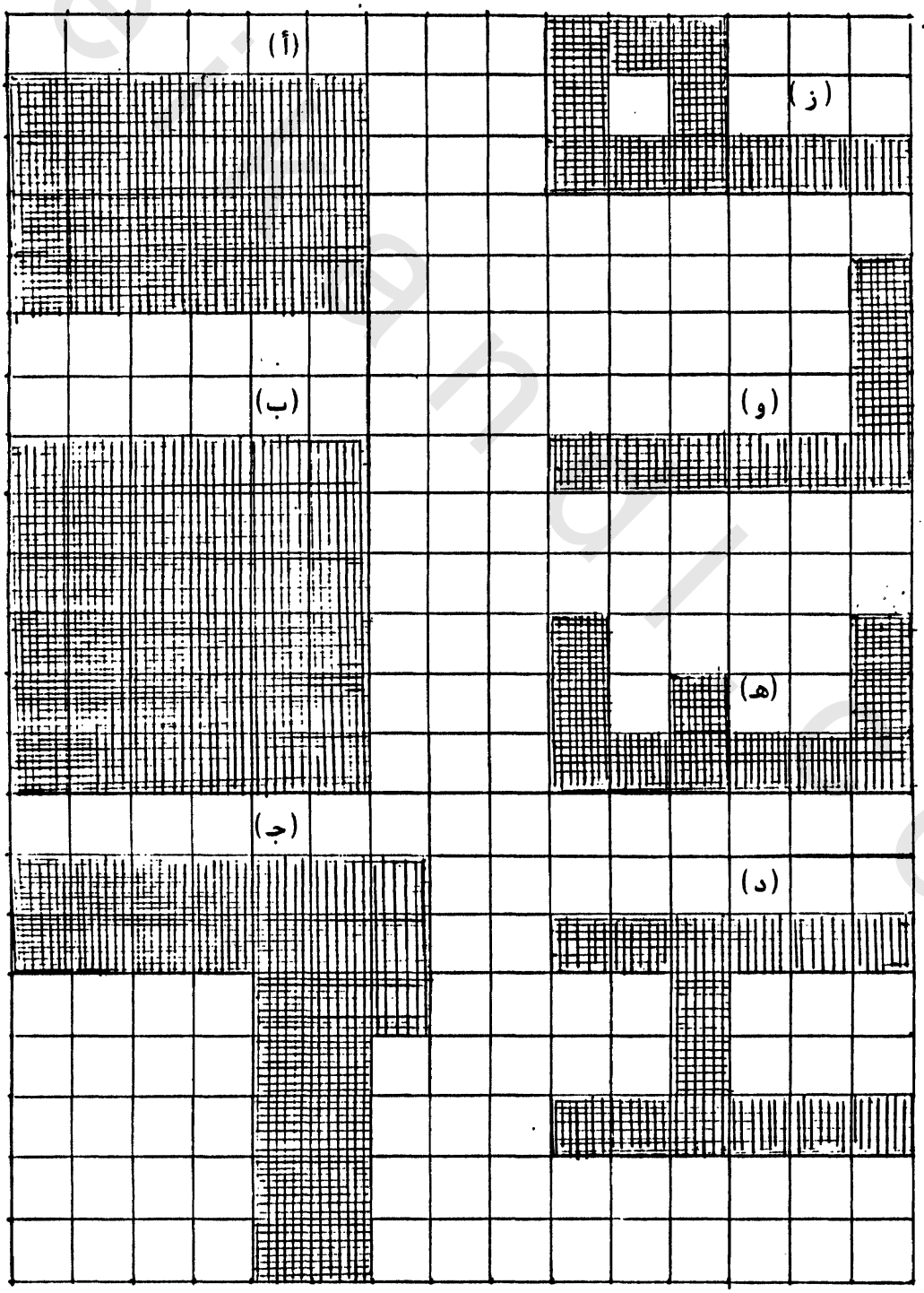
(٩) ب ــ حشرة طولها ٠٠١ر٠ ملليمتر كبرت بمجهر فاصبح طولها ٢ سم ٠ اوجد قـــــوة تكبير هذا المجهر (مقياس الرسم) ٠

obeikandl.com

(١٠) ا ـ صندوق يحتوى على ٣٢٥ مكعبا من الخشب ويراد تفريغه فى صندوقين ا ، ب بنسبة ٢ : ٣ على الترتيب احسب عدد المكعبات فى كل من الصندوقين ا ، ب ٠

(١٠) ب ـ موظف راتبه الشهرى ٨٥ر٨٦ جنيه ويوزعه على ايجار المسكن والطعام والمواصلات والتوفير بنسبة ٢ : ٤ : ٢ : ١ ٠ احسب مايخص كل بند من البنود السابقة ٠

(١١) أـ



باستخدام اللوحة المسمارية السابقة :ـ

١ ـ احسب النسبة بين محيط كل من الشكلين أ، ب ٠

٢ ـ احسب النسبة بين محيط كل من الشكلين ب ، هـ ٠

٣ ـ احسب النسبة بين محيط كل من الشكلين أ ، جـ ٠

٤ ـ احسب النسبة بين محيط كل من الاشكال أ ، د ، و ٠

٥ ـ احسب النسبة بين مساحة سطح كل من الشكلين ا، ب ٠

٦ ـ احسب النسبة بين مساحة سطح كل من الشكلين هـ ، ز ٠

٧ ـ احسب النسبة بين مساحة سطح كل من الشكلين ب ، و ٠

٨ ـ احسب النسبة بين مساحة سطح كل من الشكلين جـ ، د٠

(١١) ب ـ يملك رجل قطعة ارض مستطيلة الشكل طولها ٤٥ متر ، وعرضها ٢٤ متر،وانشا في وسطها منزلا مربع الشكل طول ضلعه ١٥ متر ، وزرع الباقى حديقة ٠ اوجد مساحة الحديقة ، ثم اوجد النسبة بين مساحة سطح المنزل ومساحة سطح الحديقة ٠

obeikandl.com

ملحق رقم (٣)

مفتاح التصحيـــــــح

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
١	(أ)	(٥)	
	(١) المعطيـــات :ـ		
	(١) العدد الأول ١٢٥٠٩٥٣٨٢٥		½
	(٢) العدد الثانى ١٨٠٢١٧٤٥٢		½
	(٢) المطلوب :ـ	(١)	
	١ ـ تسجيل العددين بالجدول		¼
	٢ ـ ايجاد حاصل الجمع		¼
	٣ ـ ضرب حاصل الجمع فى العدد ٣		¼
	٤ ـ التعبير لفظيا عن العدد الناتج من حاصل الضرب ٠		¼
	(٣) خطوات الحـــل :	(٣)	

١٤	٥	٢	٨	٣	٥	٩	٠	٥	٢	١
٢٤	٢	٥	٤	٧	١	٢	٠	٨	١	
٠	٧	٧	٢	١	٧	١	١	٣	٣	١
×٣	١	٣	٨	٣	١	٥	٣	٩	٢	٤

	التعبير لفظيـــا :ـ	½
	اربعة مليارات ومائتين وثلاثة وتسعون مليونا وخمسمائة وثلاثة عشر الفا وثمنمائة وواحد وثلاثون ٠	١
١	(ب)	(٥)
	(١) المعطيات :ـ	(١)
	العدد ٦٣ مليار، ٢٠ مليون ، ٢٥٠ الف ، ٣٠٠ ٠	١
	(٢) المطلوب :	(١)
	١ ـ كتابة العدد بالارقام	⅓
	٢ ـ ضرب العدد فى ٥	⅓
	٣ ـ التعبير لفظيا عن العدد الناتج من حاصل الضرب	⅓

obeikandi.com

مفتاح التصحيـــــــح

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
	(٣) خطوات الحل :	(٣)	
	١ ـ العدد هو : ٣٠٠ ٢٥٠ ٠٢٠ ٦٣		١
	٢ ـ حاصل الضرب هو : ١٥٠٠ ١٢٥ ١٠ ٣١٥ ٠		١
	٣ ـ التعبير لفظيا :ـ		
	ثلاثمائة وخمسة عشر مليارا ومائة وواحد مليونا ومائتين وواحد وخمسون الفـا وخمسمائة ٠		
٢	(أ)	(٥)	
	(١) المعطيات :ـ	(١)	
	كما هى بالجدول		١
	(٢) المطلوب :ـ	(١)	
	اكمال المربع السحرى		١
	(٣) خطوات الحل :	(٣)	
	ـ مجموع الاعداد فى كل صف = ٣		١
	ـ مجموع الاعداد فى كل عمود = ٣		١
	ـ مجموع الاعداد فى كل قطر = ٣		١
٢	(ب)	(٥)	
	(١) المعطيات :ـ	(١)	
	١ ـ عدد الاصدقاء = ٧		١/٥
	٢ ـ تكاليف المواصلات = ٢٤٫٥٥ جنيه		١/٥
	٣ ـ تكاليف الاكل = ١٩٫٩٥ جنيه		١/٥
	٤ ـ تكاليف المشروبات = ٦٫٦٦ جنيه		١/٥
	٥ ـ تكاليف الزيارة لاحد المتاحف = ٥٫٤٨ جنيه		١/٥
	(٢) المطلوب :	(١)	
	١ ـ حساب تكاليف الرحلة ٠		½
	٢ ـ حساب تكلفة الفرد الواحد لاقرب جنيه ٠		½
	(٣) خطوات الحل :ـ	(٣)	

٦ر	٣ر	ار	١٫٥
٩ر	١٫٦	٥ر	٤ر
٧ر	٢ر	١٫١	١٫٤
٢٫١	١٫٣	٨ر	ار

obeikandi.com

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
	١ ــ تكاليف الرحلة = ٢٤٫٥٥ + ١٩٫٩٥ + ٦٫٦٦ + ٥٫٤٨ = ٥٢٫٦٤ جنيه		١
	٢ ــ تكاليف الفرد الواحد = ٥٢٫٦٤ ÷ ٧ = ٧٫٥٢ جنيه		١
	٣ ــ تكاليف الفرد الواحد لاقرب جنيه = ٨ جنيهات تقريبا٠		١
٣	(أ)	(٥)	
	(١) المعطيات :	(١)	
	كما هى بالرسم		١
	(٢) المطلوب :ــ	(١)	
	١ ــ وضع السهم على مجموعة الاعداد التى تقبل القسمة على العدد ٥		½
	٢ ــ كتابة هذه الاعداد ٠		½
	(٣) خطوات الحل :ــ	(٣)	
	١ ــ وضع السهم على المجموعة رقم ٢ فى الشكل ٠		٢
	٢ ــ الاعداد هى : ٢٠٠، ٥٢٥، ١٤٥، ٩٥، ٣٢٥، ٣٨٠٠		
٣	(ب)	(٥)	
	(١) المعطيات :	(١)	
	١ ــ ثمن الشقة = ٤٠٠٠٠ جنيه		¼
	٢ ــ المبلغ المدفوع = $\frac{٢}{٥}$ من الثمن ٠		¼
	٣ ــ المبلغ المقسط = $\frac{٣}{٥}$ من الثمن		¼
	٤ ــ قيمة القسط = ٢٥٠ جنيه		¼
	(٢) المطلوب :	(١)	
	عدد الاقساط التى يسددها هذا الرجل ٠		١
	(٣) خطوات الحل :ــ	(٣)	
	١ ــ مافعله الرجل = ٤٠٠٠٠ × $\frac{٢}{٥}$ = ١٦٠٠٠ جنيه		١
	٢ ــ المبلغ المقسط = ٤٠٠٠٠ ــ ١٦٠٠٠ = ٢٤٠٠٠ جنيه		١
	٣ ــ عدد الاقساط = ٢٤٠٠٠ ÷ ٢٥٠ = ٩٦ قسطا		١

obeikandi.com

رقم السؤال	الاجابـــــة	الدرجة	التوزيع
٤	(أ)	(١٠)	
	(١) المعطيات	(١)	
	كما بالرسم		١
	(٢) المطلوب :	(١)	
	١ ــ تمثيل الشكل المعطى بالانعكاس		½
	٢ ــ ايجاد مساحة سطح الجزء المظلل		½
	(٣) خطوات الحل :ــ	(٨)	
	١ ــ رسم الشكل بالانعكاس		٥
	٢ ــ مساحة سطح الجزء المظلل = مساحة سطح المثلث = ½ × القاعـــــدة × الارتفاع = ½ × ٦ × ٣ = ٩ سم^{٢}		٣
٤	(ب)	(٥)	
	(١) المعطيات :	(١)	
	١ ــ قطعة ارض على شكل مستطيل		١/٣
	٢ ــ النسبة بين الطول والعرض هى ٧ : ٥		١/٣
	٣ ــ محيط القطعة = ١٢٠ متر		١/٣
	(٢) المطلوب :	(١)	
	ايجاد مساحة سطح هذه القطعة		١
	(٣) خطوات الحل :ــ		
	١ ــ النسبة بين الطول والعرض كنسبة الطول : العرض ٧ ٥		½
	٢ ــ مجموع الاجزاء = ٧ + ٥ = ١٢ جزء		½
	٣ ــ قيمة الجزء = ٦٠ ÷ ١٢ = ٥ متر		½
	٤ ــ الطول = ٥ × ٧ = ٣٥ متر		½
	٥ ــ العرض = ٥ × ٥ = ٢٥ متر		½
	٦ ــ مساحة القطعة = الطول × العرض = ٣٥ × ٢٥ = ٨٧٥ م^{٢}		½
٥	(أ)	(٧٫٥)	
	(١) المعطيات	(١)	
	كما جاءت بالجدول		١

obeikandl.com

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
	(٢) المطلوب :ـ	(٢)	
	١ ـ اعادة كتابة الجدول بعد تقريب المسافات لاقرب متر٠		½
	٢ ـ التمثيل البيانى بطريقة الاعمدة		½
	(٣) خطوات الحل :ـ	(٥ر٥)	
	١ ـ تكوين الجدول		

اللاعبون	الاول	الثانى	الثالث	الرابع	الخامس	السادس	السابع	الثامن	التاسع
المسافة بالمتر	٨٥٠	٩٠٠	٩٥٠	١٠٠٠	١٠٥٠	١١١٠	١١٥٠	١٢٠٠	١٢٥٠

	٢ ـ ثم التمثيل البيانى لهذه البيانات فى ورقة الرسم البيانى ٠		٢ر٥ ٣
٥	(ب)	(٧ر٥)	
	(١) المعطيات :ـ	(١)	
	كما جاءت بالجدول		١
	(٢) المطلوب :ـ	(١)	
	١ ـ اعادة كتابة الجدول بعد تقريب المبالغ لاقرب مليون جنيه ٠		½
	٢ ـ التمثيل البيانى بطريقة الاعمدة		½
	(٣) خطوات الحل :ـ	(٥ر٥)	
	١ ـ تكوين الجدول :		

السنة	١٩٨٠	٨١	٨٢	٨٣	٨٤	٨٥	٨٦	٨٧	٨٨	١٩٨٩م
المبالغ بالمليون جنيه	١٥	٢٠	٢٥	٣٥	٤٥	٦٠	٦٥	٧٠	٨٠	٨٥

	٢ ـ ثم التمثيل البيانى بطريقـــة الاعمدة لهذه البيانات فى ورقة الرسم البيانى		٢ر٥ ٣
٦	(أ)	(٥)	
	(١) المعطيات:ـ	(١)	
	١ ـ عدد الشركاء = ٣ افراد		⅓
	٢ ـ راس المال = ١٦٠٠٠ جنيه		⅓

obeikandl.com

مفتاح التصحيـــــــح

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
	٣ ــ مادفعه الاول = ٨٠٠٠ جنيه		½
	٤ ــ مادفعه الثانى = ٣٠٠٠ جنيه ٠		½
	٥ ــ مادفعه الثالث = ٥٠٠٠ جنيه		½
	٦ ــ الارباح = ٦٤٠٠ جنيه		½
	(٢) المطلوب :ــ	(١)	
	ايجاد نصيب كل واحد من الشركاء الثلاثة من الارباح		١
	(٣) خطوات الحل :ــ		
	١ ــ الاول : الثانى : الثالث		½
	٨ ٣ ٥		
	٢ ــ مجموع الاجزاء = ٨ + ٣ + ٥ = ١٦ جزء		½
	٣ ــ قيمة الجزء = ٦٤٠٠ ÷ ١٦ = ٤٠٠ جنيه		½
	٤ ــ نصيب الاول = ٤٠٠ × ٨ = ٣٢٠٠ جنيه		ز
	٥ ــ نصيب الثانى = ٤٠٠ × ٣ = ١٢٠٠ جنيه		ز
	٦ ــ نصيب الثالث = ٤٠٠ × ٥ = ٢٠٠٠ جنيه		½
٦	(ب)	(٥)	
	(١) المعطيات :ــ	(١)	
	١ ــ عدد الشريكات = ٣ افراد		¼
	٢ ــ دفعت نجلاء $\frac{٣}{٤}$ مادفعته ليلى ٠		¼
	٣ ــ دفعت ليلى $\frac{٥}{٦}$ مادفعته نورا٠		¼
	٤ ــ الفرق فى الربح بين نورا وليلى = ٢٤٠ جنيه		¼
	(٢) المطلوب :ــ	(١)	
	ايجاد نصيب كل واحدة من الشريكات الثلاثة من الارباح		١
	(٣) خطوات الحل :ــ	(٣)	
	١ ــ نجلاء ليلى نورا		½
	٣ ٤ ٥ ٦		
	١٥ ٢٠ ٢٤		

obeikandi.com

مفتاح التصحيـــــــح

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
	٢ ــ الفرق فى عدد الاجزاء بين نورا وليلى = ٢٤ ــ ٢٠ ــ ٤ اجزاء		½
	٣ ــ قيمة الجزء = ٢٤٠ ÷ ٤ = ٦٠ جنيه		½
	٤ ــ نصيب نجلاء = ٦٠ × ١٥ = ٩٠٠ جنيه		½
	٥ ــ نصيب ليلى = ٦٠ × ٢٠ = ١٢٠٠ جنيه		½
	٦ ــ نصيب نورا = ٦٠ × ٢٤ = ١٤٤٠ جنيه		½
٧	(أ)	(١٠)	
	(١) المعطيات :ــ	(١)	
	عدد عملية حسابية مختلفة ١٦		١
	(٢) المطلوب :ــ	(١)	
	١ ــ ايجاد ناتج كل عملية حسابية		١/٣
	٢ ــ ملئ خانات المربع بناتج كل عملية حسب الترتيب ٠		١/٣
	٣ ــ التحقق من ان هذا المربع مربع سحرى ام لا ٠		١/٣
	(٣) خطوات الحـــل :	(٨)	
	(١) ٩ر٣ (٢) ٩ر (٣) ٦ر (٤) ٨ر٤		(٤) كل عملية حسابية عليها ١/٤ درجة
	(٥) ٤ر٢ (٦) ٣ (٧) ٣ر٣ (٨) ٥ر١		
	(٩) ٦ر٣ (١٠) ٨ر١ (١١) ١ر٢ (١٢) ٧ر١		
	(١٣) ٣ر (١٤) ٥ر٤ (١٥) ٢ر٤ (١٦) ٦ر		

٩ر٣	٩ر	٦ر	٨ر٤
٤ر٢	٣	٣ر٣	١ر٥
٦ر٣	٨ر١	١ر٢	٧ر١
٣ر	٥ر٤	٢ر٤	٦ر

للتحقق من ان المربع سحرى ام لا ٠

مجموع الاعداد فى كل صف = ٠٠٠٠٠٠٠ (١) لملئ خانات الجدول (٣)

مجموع الاعداد فى كل عمود = ٠٠٠٠٠٠٠ ١

مجموع الاعداد فى كل قطر = ٠٠٠٠٠٠٠ ١

١

والمربع المعطى ليس مربعا سحريا ٠

مفتاح التصحيـــــــح

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
٧	(ب)	(٥)	
	(١) المعطيات :ـ	(١)	
	١ ـ طول الطريق = ٢٧ كيلومتر		١/٣
	٢ ـ المرصوف فى اليوم الاول = ٩ر٧٥ كيلومتر٠		١/٣
	٣ ـ باقى الطريق فى ثلاثة ايام بالتساوى ٠		١/٣
	(٢) المطلوب :ـ	(١)	
	١ ـ طول الجزء المرصوف فى اليوم الواحد من الايام الثلاثة ٠		١/٢
	٢ ـ طول هذا الجزء مقربا لاقرب كيلومتر		١/٢
	(٣) خطوات الحل :ـ	(٣)	
	١ ـ الجزء الباقى من الطريق = ٢٧ر٠٠ ـ ٩ر٧٥ = ١٧ر٢٥ كم		١
	٢ ـ الجزء المرصوف فى اليوم الواحد = ١٧ر٢٥ ÷ ٣ = ٥ر٧٥ كم		١
	٣ ـ الجزء المرصوف فى اليوم الواحد لاقرب كيلومتر = ٥ر٧٥ = ٦ كم تقريبا		١
٨	(أ)	(٥)	
	(١) المعطيات :ـ	(١)	
	١ ـ صندوق بنك الحظ كما بالرسم ٠		١/٢
	٢ ـ بعض المشتروات وهى :		١/٢
	ا ـ سيارة بسعر ٢٥٨٤٠ جنيه		
	ب ـ جراج بسعر ٧٧٦٠ جنيه		
	ج ـ استراحة بسعر ٣٣٧٠ جنيه		
	د ـ قميص بسعر ٢٧ جنيه		
	هـ ـ بدله بسعر ٧٥ جنيه		
	و ـ حذاء بسعر ٢٢ جنيه		
	ز ـ علبة مناديل بسعر ٣ جنيه		
	(٢) المطلوب :	(١)	
	ايجاد عدد اوراق العملات التى يتم سحبها من كل فئة لشراء هذه المشتروات السابقة		١
	(٣) خطوات الحل :ـ	(٣)	
	١ ـ المبلغ اللازم لشراء هذه المشتروات = ٣٧٠٩٧ جنيه		١ر٥
	٢ ـ يتـم السحب حسب نوع الفئات المختارة (على الاقل ثلاث فئات)		١ر٥

obeikandi.com

مفتاح التصحيـــــــح

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
٨			
	(ب)	(٥)	
	(١) المعطيات :ـ	(١)	
	١ ـ قام احمد بشراء مايلى :ـ		½
	ا ـ بدلة بسعر ٦٥ر٤٥ جنيه		
	ب ـ حذاء بسعر ١٥ر٢٥ جنيه		
	ج ـ قميص بسعر ١٧ر٧٥ جنيه		
	د ـ ساعة بسعر ٣٢ر٤٠ جنيه		
	٢ ـ اعطى البائع مبلغ = ١٤٠ جنيه		½
	(٢) المطلوب :	(١)	
	حساب المبلغ الذى يرده البائع لاحمد٠		١
	١ ـ ثمن المشتروات = ١٣٠ر٨٥ جنيه		١
	٢ ـ الباقى = ٩ر١٥ جنيه		١
	٣ ـ المبلغ الذى يرده البائع لاحمد = ٩ر١٥ جنيه		١
٩	(ا)	(٥)	
	(١) المعطيات :ـ	(١)	
	١ ـ ا،ب،ج ثلاث مدن على خريطة وتكون رؤوس مثلث ا ب ج		١/٣
	٢ ـ $\overline{ا ب}$ = ٦ سم ، $\overline{ب ج}$ = ٤ سم		١/٣
	٣ ـ البعد الحقيقى بين ا ، ب = ٤٢٠ كيلومتر		١/٣
	(٢) المطلوب :ـ	(١)	
	١ ـ ايجاد مقياس الرسم على الخريطة		½
	٢ ـ البعد الحقيقى بين ب ، ج ٠		½
	(٣) خطوات الحـــل :	(٣)	
	١ ـ مقياس الرسم = الطول فى الرسم / الطول الحقيقـــى		١ر٥
	= ٦ / ١٠٠×١٠٠٠×٤٢٠ = ١ / ٧٠٠٠٠٠٠		
	مقياس الرسم هو ١ : ٧٠٠٠٠٠٠		
	٢ ـ البعد الحقيقى بين (ب ، ج) = الطول فى الرسم ÷ مقياس الرســـم		١ر٥

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
	$= ٤ + \frac{١}{٧٠٠٠٠٠٠} = ٢٨٠$ كيلومتر		
٩	(ب)	(٥)	
	(١) المعطيات :ـ	(١)	
	١ ـ حشرة طولها الحقيقى ٠٠١ر ملليمتر		½
	٢ ـ كبرت بمجهر فكان طولها = ٢ سم		½
	(٢) المطلوب :	(١)	
	ايجاد قوة التكبير لهذا المجهر (مقياس الرسم)٠		١
	(٣) خطوات الحل :ـ	(٣)	
	قوة التكبير = مقياس الرسم ٠		١
	قوة التكبير (مقياس الرسم) = الطول فى الرسم / الطول الحقيقـــى		١
	$= \frac{٢ \text{ سم}}{٠٠١ \text{ر ملليمتر}} = \frac{٢ \times ١٠}{٠٠١ر} = \frac{٢٠٠٠}{١}$		
	قوة التكبير هى : ٢٠٠٠٠ : ١		١
	بمعنى ان كل ٢٠٠٠٠ ملليمتر تمثل بمقدار ١ سم		
١٠	(أ)	(٥)	
	(١) المعطيات	(١)	
	١ ـ صندوق يحتوى على ٣٢٥ مكعب من الخشب		½
	٢ ـ يراد توزيعه داخل صندوقين أ ، ب بنسبة ٣:٢ على الترتيب		½
	(٢) المطلوب :	(١)	
	١ ـ ايجاد عدد المكعبات فى الصندوق (أ)		½
	٢ ـ ايجاد عدد المكعبات فى الصندوق (ب)		½
	(٣) خطوات الحل :	(٣)	
	١ ـ النسبة بين عدد المكعبات داخل الصندوقين هى أ : ب ٢ ٣		١
	٢ ـ مجموع الاجزاء = ٢ + ٣ = ٥ اجزاء		½
	٣ ـ قيمة الجزء = ٣٢٥ ÷ ٥ = ٦٥ مكعبا		½

obeikandi.com

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
	٤ ـ عدد المكعبات فى الصندوق(أ) = ٦٥ × ٢ = ١٣٠ مكعب		½
	٥ ـ عدد المكعبات فى الصندوق(ب) = ٦٥ × ٣ = ١٩٥ مكعبا		½
١٠	(ب)	(٥)	
	(١) المعطيات :ـ	(١)	
	١ ـ موظف راتبه = ٨٦٫٨٥ جنيه		½
	٢ ـ يوزعه على المسكن والمواصلات والطعام والتوفير بنسبة ٢ : ٢ : ٤ : ١		½
	(٢) المطلوب :	(١)	
	١ ـ حساب مايخص كل بند من البنود السابقة		١
	(٣) خطوات الحل :ـ	(٣)	
	١ ـ النسبة بين :		١
	المسكن : المواصلات : الطعام : التوفير		
	٢ : ٢ : ٤ : ١		
	٢ ـ مجموع الاجزاء = ٩ اجزاء ٠		١/٣
	٣ ـ قيمة الجزء = ٨٦٫٨٤ ÷ ٩ = ٩٫٦٥ جنيه		١/٣
	٤ ـ مايخص ايجار المسكن = ٩٫٦٥ × ٢ = ١٩٫٣٠ جنيه		١/٣
	٥ ـ مايخص المواصلات = ٩٫٦٥ × ٢ = ١٩٫٣٠ جنيه		١/٣
	٦ ـ مايخص الطعام = ٩٫٦٥ × ٤ = ٣٨٫٦٠ جنيه		١/٣
	٧ ـ مايخص التوفير = ٩٫٦٥ × ١ = ٩٫٦٥ جنيه		١/٣
١١	(أ)	(١٠)	
	(١) المعطيات :	(١)	
	بعض الاشكال الهندسية الموضحة على اللوحة المسمارية كما بالرسم		١
	(٢) المطلوب :ـ	(١)	
	١ ـ ايجاد النسبة بين محيط كل من الشكلين أ ، ب		١/٨
	٢ ـ ايجاد النسبة بين محيط كل من الشكلين ب ، ج ٠		١/٨
	٣ ـ ايجاد النسبة بين محيط كل من الشكلين أ ، ج		١/٨
	٤ ـ ايجاد النسبة بين محيط كل من الاشكال أ،د،و٠		١/٨
	٥ ـ ايجاد النسبة بين مساحة سطح كل من الشكلين أ،ب٠		١/٨
	٦ ـ ايجاد النسبة بين مساحة سطح كل من الشكلين ب ، ز٠		١/٨
	٧ ـ ايجاد النسبة بين مساحة سطح كل من الشكلين ب ، و٠		١/٨

obeikandl.com

مفتاح التصحيـــــــح

رقم السؤال	الاجابـــــــة	الدرجة	التوزيع
١١	٨ ـ ايجاد النسبة بين مساحة سطح كل من الشكلين ج ،د٠ (٣) خطوات الحل :ـ (١) ٥ : ٦ (٢) ١ : ١ (٣) ٥ : ٧ (٤) ٢ :٣ : ٢ (٥) ٢ : ٣ (٦) ١ : ١ (٧) ٤ : ١ (٨) ٢٥ : ١٤	(٨)	١/٨ درجة واحدة لكل خطوة
١١	(ب) (١) المعطيات :ـ ١ ـ قطعة ارض مستطيلة الشكل ٢ ـ طول القطعة =٤٥ متر ، العرض = ٢٤ متر ٣ ـ منزل مربع الشكل طول ضلعه = ١٥ متر ٤ ـ باقى المساحة زرعت حديقة ٠ (٢) المطلوب : ١ ـ ايجاد مساحة سطح الحديقة ٠ ٢ ـ ايجاد النسبة بين مساحة سطح المنزل ومساحة سطح الحديقة (٣) خطوات الحل :ـ ١ ـ مساحة القطعة = ٤٥ × ٢٤ = ١٠٨٠ م٢ ٢ ـ مساحة المنزل = ١٥ × ١٥ = ٢٢٥ م٢ ٣ ـ مساحة الحديقة = ١٠٨٠ ـ ٢٢٥ = ٨٨٥ م٢ ٤ ـ النسبة مساحة سطح المنزل الحديقة ٢٢٥ : ٨٥٥ ٥ : ١٩	(٥) (١) (١) (٣)	 ١/٤ ١/٤ ١/٤ ١/٤ ½ ½ ٣/٤ ٣/٤ ٣/٤ ٣/٤
المجمـــــــــوع		١٣٠ د	١٣٠ د

obeikandl.com

جامعة القاهرة
فرع الفيوم - كلية التربيه
شئون الكادر الخاص

" بسم الله الرحمن الرحيم "

ملحق رقم (٤)

السيد / مدير مديرية التربيه والتعليم
بالفيوم

تحيه طيبه .. وبعد ،،،

أتشرف بالافاده بأن السيد / فايز محمد منصور يعمل بوظيفة معيد بقسم المناهج وطرق التدريس بالكليه .

برجاء التكرم بالتنبيه بتسهيل مهمته فى تطبيق بحثه بالتجربه العمليه التى تخصه فى مجال دراسته لجمع الماده العلميه للماجستير .

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام ،،،

٢٦ / ١٢ / ١٩٨٨م

مدير ادارة الكليه

obeikandi.com