الفصل الثانى

الألعـــاب (ذات القواعد)

تأليف

أ.د/مديحة حسن محمد عبد الرحمن

أستاذ المناهج وطرق تدريس الرياضيات

بكلية التربية –جامعة القاهرة(فرع بنى سويف)

ووكيل الكلية سابقا

مقدمة

عزيزى المعلم:

إن دراسة التلاميذ المتخلفين عقليا لجدول الضرب يمثل مشكلة كبيرة بالنسبة لهم، لذا قمت بتصميم ٢٥ لعبة تعليمية(ذات قواعد) على جدول الضرب، وخشية أن تكون قواعد اللعبة عقبة للتلاميذ فى ممارستها، تم مراعاة أن تكون جميع قواعد هذه الألعاب مشابهة لألعاب شائعة ومعروفة لجميع التلاميذ **فالهدف من هذه الألعاب هو خلق الدافع لديهم(وهو الفوز) لحل المزيد من التمارين على جدول الضرب بأسلوب غير تقليدى ومشوق يسعى من خلاله التلميذ للفوز على زميله.** ويمكن التعرف على هذه الألعاب من خلال الجدول الآتي:

رقم لعبة / جدول	السيجة	الكوتشينة	الدمينو	السلم والثعبان	بنك الحظ
الضرب فى ٢	١	٢	٣	٤	٥
الضرب فى ٣	٦	٧	٨	٩	١٠
الضرب فى ٤	١١	١٢	١٣	١٤	١٥
الضرب فى ٥	١٦	١٧	١٨	١٩	٢٠
المراجعة	٢١	٢٢	٢٣	٢٤	٢٥

يتضح من الجدول السابق أن كل جدول ضرب صمم له ٥ أنواع مختلفة من الألعاب وكل نوع صمم منه ٥ صور مختلفة.

ومن خلال التجريب الاستطلاعى لهذه الألعاب تبين أن مستوى هذه الألعاب ليس بنفس مستوى السهولة حيث كانت لعبتى السيجة والكوتشينة اسهل هذه الألعاب على تلاميذ العينة الاستطلاعية، **لذا عند تجريب هذه الألعاب على تلاميذ فصلك يرجى اتباع التعليمات الآتية:**

- بعد دراسة تلاميذك حقائق جدول الضرب فى ٢ ابدأ بتجريب جميع أنواع الألعاب الخاصة بهذا الجدول عليهم مع مراعاة أن يمارس التلاميذ لعبة واحدة فى الحصة الواحدة.
- من خلال هذا التجريب يمكنك أن تحدد أنواع الألعاب الأكثر مناسبة لتلاميذك والتى يفضل أن يمارسها التلاميذ عند دراستهم لحقائق جداول الضرب الأخرى.

- احرص دائما على أن يكون زمن ممارسة التلاميذ للألعاب بعد كل جدول ضرب لا تقل أو تزيد عن ٥ حصص متتالية (بغض النظر عن نوع الألعاب الممارسة فيها).
- إن الهدف من تصميم أنواع مختلفة من الألعاب هو مساعدتك على مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ فإذا توفر لديك مجموعة من التلاميذ نسبة ذكائهم أعلى من أقرانهم فيمكنك أن تشجعهم على ممارسة الألعاب التى قد تصعب على غيرهم.
- يجب متابعة التلاميذ أثناء اللعب وتعديل أى أخطاء تظهر سواء كانت أخطاء تتعلق بجدول الضرب أو أخطاء تتعلق بتطبيق قواعد اللعبة، فإن صغر عدد تلاميذ فصلك (٩تلاميذ فقط) سوف يساعدك على أداء هذه المهمة بسهولة.
- قلل من عدد مجموعات اللعب فى الفصل قدر الإمكان كى يسهل عليك متابعتهم.
- اجعل مجموعات التلاميذ غير متجانسة من حيث الذكاء كى يساعد بعضهم بعضا.
- احرص على مكافأة التلميذ الفائز بأى أسلوب تراه حتى ولو بكلمة تشجيع أو بالتصفيق.
- إذا وجدت أحد التلاميذ يواجه الهزيمة اكثر من مرة حاول أن تمارس اللعبة معه وساعده على أن يفوز عليك كى تشعره بقدرته على الإنجاز والفوز مما يدفعه لممارسة اللعبة مرة أخرى.

لعبة رقم (١)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن :

يضرب الأعداد من ٢ : ١٠ فى العدد ٢.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : ١- البطاقات التالية:

٢×٢	٣×٢	٤×٢	٥×٢	٦×٢
٧×٢	٨×٢	٩×٢	١٠×٢	

٢-لوحة اللعب الآتية:

٤	٦	٨
١٠	١٢	١٤
١٦	١٨	٢٠

٣- قلمان مختلفان فى لون خطهما(الأحمر والأزرق مثلا).

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب أحد القلمان.
- تقلب البطاقات على الوجه الذى توجد به عملية الضرب وتخلط جيدا.
- يسحب أحد اللاعبين إحدى البطاقات عشوائيا.

- يقرأ التلميذ عملية الضرب المتضمنة فى البطاقة ويحسب الناتج أمام زميله.
- يستخدم التلميذ القلم الخاص به فى تظليل الدائرة التى بها الناتج على لوحة اللعب.
- تعزل البطاقة التى تم سحبها بعيدا عن بقية البطاقات.
- يمارس اللاعب الأخر نفس الخطوات(سحب بطاقة عشوائيا ثم حساب الناتج ثم تظليل الدائرة التى بها الناتج ولكن باللون الأخر الخاص به ثم عزل البطاقة التى سحبت).
- يتبادل اللاعبان الأدوار حتى الفوز.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يتمكن من تظليل صف أو عمود أو قطر(صف مائل) باللون الخاص به قبل زميله.

لعبة رقم (٢)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٢.

عدد اللاعبين : لاعبان أو ثلاثة.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات المستطيلة التالية:

٢×١=	٢×٢=	٢×٣=	٢×٤=	٢×٥=
٢×٦=	٢×٧=	٢×٨=	٢×٩=	٢×١٠=

٢-مجموعة البطاقات المربعة الآتية:

٢٠	١٨	١٦	١٤	١٢	١٠	٨	٦	٤	٢
٢٠	١٨	١٦	١٤	١٢	١٠	٨	٦	٤	٢

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو ثلاثة.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- توضع البطاقات فى مجموعتين منفصلتين(بطاقات مستطيلة - بطاقات مربعة).
- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.
- يسحب كل لاعب ثلاث بطاقات عشوائيا من كل مجموعة.
- يقوم كل لاعب باستخدام الست بطاقات التى معه بتكوين اكبر عدد ممكن من التمارين المحلولة، فالبطاقات المستطيلة تمثل عملية الضرب أما البطاقات المربعة تمثل الناتج.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يتمكن من تكوين عدد من التمارين المكتملة اكثر من زميله يكون هو الفائز (بالطبع اكبر عدد ممكن من التمارين التى يمكن تكوينها هى ٣).

لعبة رقم (٣)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٢.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : مجموعة البطاقات التالية:

٦	١×٢	١٢	٢×٢	٤	٣×٢	١٦	٤×٢
٢٠	٥×٢	١٠	٦×٢	٢	٧×٢	١٤	٨×٢
٨	٩×٢	١٨	١٠×٢	٦	١×٢	١٢	٢×٢
٤	٣×٢	١٦	٤×٢	٢٠	٥×٢	١٠	٦×٢
٢	٧×٢	١٤	٨×٢	٨	٩×٢	١٨	١٠×٢

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- تفرغ محتويات الظرف وتقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد.
- تخلط البطاقات جيدا ويسحب كل لاعب ٦ بطاقات عشوائيا..
- يقوم أحد اللاعبين بإنزال أى بطاقة مثل

٢	٧×٢

- على اللاعب الثانى البحث عن أى بطاقة بها العملية ٢×٧ أو العدد ١٤ (وهو ما يساوى ٢×٧) أو أى بطاقة بها العدد ٢ أو العملية ٢×١ فمن الممكن أن يأخذ الحل صورا متعددة مثل:

٢	٧×٢	١٤	٨×٢
٦	١×٢	٢	٧×٢

أو

- على اللاعب الأول البحث على البطاقة التى تحتوى على العدد أو العملية المساوية لطرفى الأوراق الموجودة على ارض اللعب، فاللاعب هنا يبحث معه على البطاقة التى بها ما يساوى ٢ أو ٢×٨ (فى الحالة

الأولى) أو ما يساوى ٦ أو ٢×٧ (فى الحالة الثانية) وفى حالة عدم توفر العدد المطلوب يتم سحب بطاقة من الأوراق التى لم تسحب

- وهكذا يتبادل اللاعبان إنزال البطاقات التى لديهم حتى تنتهى أو يتوقف اللعب نتيجة عدم توفر العدد المطلوب معه أو مع زميله أو فى البطاقات المتبقية.

شرط الفوز:

- اللاعب الذى يتمكن من إنزال جميع البطاقات التى معه أو
- اللاعب الذى لديه اقل عدد من البطاقات بعد توقف اللعب.

لعبة رقم (٤)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٢.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : - ٢ قرص (بلاستيك أو ورق مقوى) من لونين مختلفين.

- زهرة نرد.
- لوحة اللعب الآتية:

النهاية ←	٢٤ ←	١٠×٢ ←	٢٢ ←	٢×٢
١٦ →	١×٢ →	١٨ →	٣×٢ →	٢٠
٤×٢ ←	١٤ ←	٩×٢ ←	١٢ ←	١١
٦ →	٨×٢ →	٨ →	٧×٢ →	١٠
٦×٢ ←	٤ ←	٥×٢ ←	٢ ←	البداية

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب قرص واحد فقط.
- يوضع القرصان داخل مربع البداية.
- يرمى أحد اللاعبين زهرة النرد ثم يحرك القرص الخاص به عددا من المربعات بما يعادل عدد النقط التى تظهر على زهرة النرد مع مراعاة الآتى:

- عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٢×٥ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ١٠(أى انه سوف يصعد لأعلى وهى نفس فكرة السلم فى لعبة السلم والثعبان).
- عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٢×١٠ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ٢٠(أى انه سوف يهبط لأسفل وهى نفس فكرة الثعبان فى لعبة السلم والثعبان).

- يمارس التلميذ الآخر نفس الخطوات السابقة ولكن باستخدام القرص الخاص به.
- يتبادل اللاعبان الدور إلى أن يفوز أحدهما.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يصل إلى مربع النهاية أولا هو الفائز.

لعبة رقم (٥)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

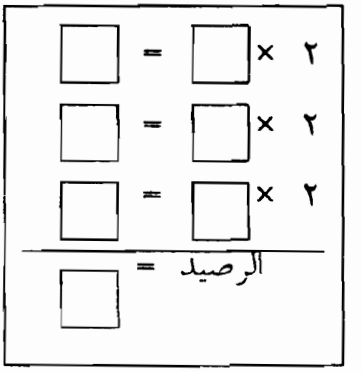
يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٢.

عدد اللاعبين : لاعبان أو اكثر.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات الآتية:

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠

٢- لوحة اللعب الآتية:



خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو اكثر.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به العشرة بطاقات ويحصل كل لاعب على لوحة لعب خاصة به.
- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.

- يختار أحد اللاعبين بطاقة عشوائيا ويسجلها فى لوحة اللعب الخاصة به بالقلم الرصاص(كى يمكن استخدام لوحة اللعب اكثر من مرة) ثم يحسب ناتج ضربه فى العدد ٢ وهذا الناتج يعبر عن رصيده فى العبه الأولى.
- تعاد البطاقة مرة أخرى إلى مجموعة البطاقات.
- يقوم كل لاعب بنفس الخطوات السابقة ويحسب كل منهم رصيده.
- يتبادل اللاعبين الأدوار حتى يمارس كل منهم ثلاث مرات.
- يحسب كل لاعب رصيده النهائى وهو عبارة عن مجموع رصيده فى الثلاث مرات.

شرط الفوز: الحصول على اكبر رصيد نهائى.

لعبة رقم (٦)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

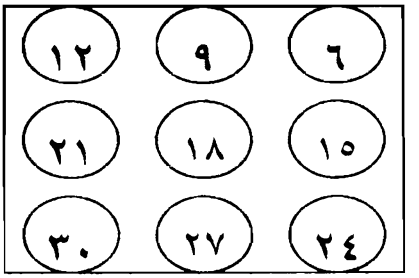
يضرب الأعداد من ٢ : ١٠ فى العدد ٣.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : ١- البطاقات التالية:

٢×٣	٣×٣	٤×٣	٥×٣	٦×٣
٧×٣	٨×٣	٩×٣	١٠×٣	

٢-لوحة اللعب الآتية:



٣- قلمان مختلفان فى لون خطهما (الأحمر والأزرق مثلا).

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب أحد القلمان.
- تقلب البطاقات على الوجه الذى توجد به عملية الضرب وتخلط جيدا.
- يسحب أحد اللاعبين إحدى البطاقات عشوائيا.
- يقرأ التلميذ عملية الضرب المتضمنة فى البطاقة ويحسب الناتج أمام زميله.
- يستخدم التلميذ القلم الخاص به فى تظليل الدائرة التى بها الناتج على لوحة اللعب.
- تعزل البطاقة التى تم سحبها بعيدا عن بقية البطاقات.
- يمارس اللاعب الأخر نفس الخطوات(سحب بطاقة عشوائيا ثم حساب الناتج ثم تظليل الدائرة التى بها الناتج ولكن باللون الأخر الخاص به ثم عزل البطاقة التى سحبت).
- يتبادل اللاعبان الأدوار حتى الفوز.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يتمكن من تظليل صف أو عمود أو قطر(صف مائل) باللون الخاص به قبل زميله.

لعبة رقم (٧)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٣.

عدد اللاعبين : لاعبان أو ثلاثة.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات المستطيلة التالية:

٣×١=	٣×٢=	٣×٣=	٣×٤=	٣×٥=
٣×٦=	٣×٧=	٣×٨=	٣×٩=	٣×١٠=

٢-مجموعة البطاقات المربعة الآتية:

٣	٦	٩	١٢	١٥	١٨	٢١	٢٤	٢٧	٣٠
٣	٦	٩	١٢	١٥	١٨	٢١	٢٤	٢٧	٣٠

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو ثلاثة.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- توضع البطاقات فى مجموعتين منفصلتين(بطاقات مستطيلة – بطاقات مربعة).
- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.
- يسحب كل لاعب ثلاث بطاقات عشوائيا من كل مجموعة.

- يقوم كل لاعب باستخدام الست بطاقات التى معه بتكوين اكبر عدد ممكن من التمارين المحلولة، فالبطاقات المستطيلة تمثل عملية الضرب أما البطاقات المربعة تمثل الناتج.

شرط الفوز: اللاعب الذى يتمكن من تكوين عدد من التمارين المكتملة اكثر من زميله يكون هو الفائز(بالطبع اكبر عدد ممكن من التمارين التى يمكن تكوينها هى ٣).

لعبة رقم (٨)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٣.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : مجموعة البطاقات التالية:

٤×٣	٢٤	٣×٣	٦	٢×٣	١٢	١×٣	٩
٨×٣	٢١	٧×٣	٣	٦×٣	١٥	٥×٣	٣٠
٢×٣	١٢	١×٣	٩	١٠×٣	٢٧	٩×٣	١٨
٦×٣	١٥	٥×٣	٣٠	٤×٣	٢٤	٣×٣	٦
١٠×٣	٢٧	٩×٣	١٨	٨×٣	٢١	٧×٣	٣

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.

- تفرغ محتويات الظرف وتقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد.
- تخلط البطاقات جيدا ويسحب كل لاعب ٦ بطاقات عشوائيا..
- يقوم أحد اللاعبين بإنزال أى بطاقة | ٢٧ | ١٠×٣ |
- على اللاعب الثانى البحث عن أى بطاقة بها العملية ١٠×٣ أو العدد ٣٠ (وهو ما يساوى ١٠×٣) أو أى بطاقة بها العدد ٢٧ أو العملية ٩×٣ فمن الممكن أن يأخذ الحل صورا متعددة مثل:

٣٠	٥×٣		٢٧	١٠×٣
٢٧	١٠×٣	أو	١٨	٩×٣

- على اللاعب الأول البحث على البطاقة التى تحتوى على العدد أو العملية المساوية لطرفى الأوراق الموجودة على ارض اللعب، فاللاعب هنا يبحث معه على البطاقة التى بها ما يساوى ٢٧ أو ٣×٥ (فى الحالة الأولى) أو ما يساوى ١٨ أو ٣×١٠ (فى الحالة الثانية) وفى حالة عدم توفر العدد المطلوب يتم سحب بطاقة من الأوراق التى لم تسحب
- وهكذا يتبادل اللاعبان إنزال البطاقات التى لديهم حتى تنتهى أو يتوقف اللعب نتيجة عدم توفر العدد المطلوب معه أو مع زميله أو فى البطاقات المتبقية.

شرط الفوز:

- اللاعب الذى يتمكن من إنزال جميع البطاقات التى معه أو
- اللاعب الذى لديه اقل عدد من البطاقات بعد توقف اللعب.

لعبة رقم (٩)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٣.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : - ٢ قرص (بلاستيك أو ورق مقوى) من لونين مختلفين.

- زهرة نرد.

- لوحة اللعب الآتية

٣١	٣×٨	٣٣	٣٤	٣×٩	النهاية
٣٠	٢٩	٢٨	٢٧	٢٦	٣×٧
٣×٥	٢٠	٢١	٣×٦	٢٣	٢٤
١٨	٣×١٠	١٦	١٥	١٤	٣×٣
٣×١	٨	٩	١٠	٣×٢	١٢
٦	٥	٣×٤	٣	٢	البداية

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب قرص واحد فقط.
- يوضع القرصان داخل مربع البداية.
- يرمى أحد اللاعبين زهرة النرد ثم يحرك القرص الخاص به عددا من المربعات بما يعادل عدد النقط التى تظهر على زهرة النرد مع مراعاة الآتى:

- عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٣×١٠ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ٣٠(أى انه سوف يصعد لأعلى وهى نفس فكرة السلم فى لعبة السلم والثعبان).
- عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٣×٨ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ٢٤(أى انه سوف يهبط لأسفل وهى نفس فكرة الثعبان فى لعبة السلم والثعبان).

- يمارس التلميذ الآخر نفس الخطوات السابقة ولكن باستخدام القرص الخاص به.
- يتبادل اللاعبان الدور إلى أن يفوز أحدهما.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يصل إلى مربع النهاية أولا هو الفائز.

لعبة رقم (١٠)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

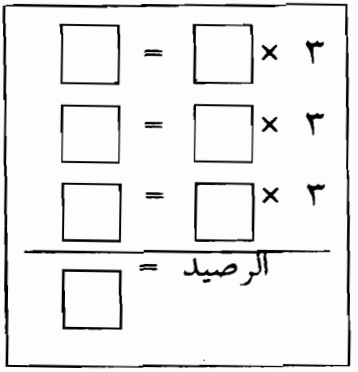
يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٣.

عدد اللاعبين : لاعبان أو اكثر.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات الآتية:

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠

٢- لوحة اللعب الآتية:



خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو اكثر.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به العشرة بطاقات ويحصل كل لاعب على لوحة لعب خاصة به.
- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.
- يختار أحد اللاعبين بطاقة عشوائيا ويسجلها فى لوحة اللعب الخاصة به بالقلم الرصاص(كى يمكن استخدام لوحة اللعب اكثر من مرة) ثم يحسب ناتج ضربه فى العدد ٣ وهذا الناتج يعبر عن رصيده فى العبه الأولى.
- تعاد البطاقة مرة أخرى إلى مجموعة البطاقات.
- يقوم كل لاعب بنفس الخطوات السابقة ويحسب كل منهم رصيده.
- يتبادل اللاعبين الأدوار حتى يمارس كل منهم ثلاث مرات.
- يحسب كل لاعب رصيده النهائى وهو عبارة عن مجموع رصيده فى الثلاث مرات.

شرط الفوز:

الحصول على اكبر رصيد نهائى.

لعبة رقم (١١)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ٢ : ١٠ فى العدد ٤.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : ١- البطاقات التالية:

٢×٤	٣×٤	٤×٤	٥×٤	٦×٤
٧×٤	٨×٤	٩×٤	١٠×٤	

٢-لوحة اللعب الآتية:

٨	١٢	١٦
٢٠	٢٤	٢٨
٣٢	٣٦	٤٠

٣- قلمان مختلفان فى لون خطهما (الأحمر والأزرق مثلا).

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب أحد القلمان.
- تقلب البطاقات على الوجه الذى توجد به عملية الضرب وتخلط جيدا.
- يسحب أحد اللاعبين إحدى البطاقات عشوائيا.

- يقرأ التلميذ عملية الضرب المتضمنة فى البطاقة ويحسب الناتج أمام زميله.
- يستخدم التلميذ القلم الخاص به فى تظليل الدائرة التى بها الناتج على لوحة اللعب.
- تعزل البطاقة التى تم سحبها بعيدا عن بقية البطاقات.
- يمارس اللاعب الأخر نفس الخطوات(سحب بطاقة عشوائيا ثم حساب الناتج ثم تظليل الدائرة التى بها الناتج ولكن باللون الأخر الخاص به ثم عزل البطاقة التى سحبت).
- يتبادل اللاعبان الأدوار حتى الفوز.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يتمكن من تظليل صف أو عمود أو قطر (صف مائل) باللون الخاص به قبل زميله.

لعبة رقم (١٢)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٤.

عدد اللاعبين : لاعبان أو ثلاثة.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات المستطيلة التالية:

٤×١=	٤×٢=	٤×٣=	٤×٤=	٤×٥=
٤×٦=	٤×٧=	٤×٨=	٤×٩=	٤×١٠=

٢-مجموعة البطاقات المربعة الآتية:

٤٠	٣٦	٣٢	٢٨	٢٤	٢٠	١٦	١٢	٨	٤
٤٠	٣٦	٣٢	٢٨	٢٤	٢٠	١٦	١٢	٨	٤

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو ثلاثة.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- توضع البطاقات فى مجموعتين منفصلتين(بطاقات مستطيلة - بطاقات مربعة).
- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.
- يسحب كل لاعب ثلاث بطاقات عشوائيا من كل مجموعة.
- يقوم كل لاعب باستخدام الست بطاقات التى معه بتكوين اكبر عدد ممكن من التمارين المحلولة، فالبطاقات المستطيلة تمثل عملية الضرب أما البطاقات المربعة تمثل الناتج.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يتمكن من تكوين عدد من التمارين المكتملة اكثر من زميله يكون هو الفائز(بالطبع اكبر عدد ممكن من التمارين التى يمكن تكوينها هى ٣).

لعبة رقم (١٣)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٤.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : مجموعة البطاقات التالية:

١٢	١×٤	٢٤	٢×٤	٨	٣×٤	٣٢	٤×٤
٤٠	٥×٤	٢٠	٦×٤	٤	٧×٤	٢٨	٨×٤
١٦	٩×٤	٣٦	١٠×٤	١٢	١×٤	٢٤	٢×٤
٨	٣×٤	٣٢	٤×٤	٤٠	٥×٤	٢٠	٦×٤
٤	٧×٤	٢٨	٨×٤	١٦	٩×٤	٣٦	١٠×٤

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- تفرغ محتويات الظرف وتقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد.
- تخلط البطاقات جيدا ويسحب كل لاعب ٦ بطاقات عشوائيا..
- يقوم أحد اللاعبين بإنزال أى بطاقة | ٣٢ | ٤×٤ |
- على اللاعب الثانى البحث عن أى بطاقة بها العملية ٤×٤ أو العدد ١٦ (وهو ما يساوى ٤×٤) أو أى بطاقة بها العدد ٣٢ أو العملية ٤×٨ فمن الممكن أن يأخذ الحل صورا متعددة مثل:

٣٢	٤×٤	١٦	٩×٤
٢٨	٨×٤	٣٢	٤×٤

أو

- على اللاعب الأول البحث على البطاقة التى تحتوى على العدد أو العملية المساوية لطرفى الأوراق الموجودة على ارض اللعب، فاللاعب هنا يبحث معه على البطاقة التى بها ما يساوى ٣٢ أو ٤×٩ (فى الحالة

الأولى) أو ما يساوى ٢٨ أو ٤×٤ (فى الحالة الثانية) وفى حالة عدم توفر العدد المطلوب يتم سحب بطاقة من الأوراق التى لم تسحب

- وهكذا يتبادل اللاعبان إنزال البطاقات التى لديهم حتى تنتهى أو يتوقف اللعب نتيجة عدم توفر العدد المطلوب معه أو مع زميله أو فى البطاقات المتبقية.

شرط الفوز: - اللاعب الذى يتمكن من إنزال جميع البطاقات التى معه أو - اللاعب الذى لديه اقل عدد من البطاقات بعد توقف اللعب.

لعبة رقم (١٤)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٤.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : - ٢ قرص (بلاستيك أو ورق مقوى) من لونين مختلفين.

- زهرة نرد.

- لوحة اللعب الآتية:

٣٦	٣٧	٣٨	٣٩	٤٠	٨×٤	النهاية
٣٥	١٠×٤	٣٣	٣٢	٧×٤	٣٠	٢٩
٢٢	٢٣	٢٤	٢٥	٢٦	٥×٤	٢٨
٦×٤	٢٠	١٩	٩×٤	١٧	١٦	١٥
٨	١×٤	١٠	١١	١٢	١٣	٢×٤
٣×٤	٦	٥	٤	٤×٤	٢	البداية

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب قرص واحد فقط.
- يوضع القرصان داخل مربع البداية.
- يرمى أحد اللاعبين زهرة النرد ثم يحرك القرص الخاص به عددا من المربعات بما يعادل عدد النقط التى تظهر على زهرة النرد مع مراعاة الآتى:

- عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٤×٤ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ١٦(أى انه سوف يصعد لأعلى وهى نفس فكرة السلم فى لعبة السلم والثعبان).
- عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٤×٨ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ٣٢(أى انه سوف يهبط لأسفل وهى نفس فكرة الثعبان فى لعبة السلم والثعبان).

- يمارس التلميذ الآخر نفس الخطوات السابقة ولكن باستخدام القرص الخاص به.
- يتبادل اللاعبان الدور إلى أن يفوز أحدهما.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يصل إلى مربع النهاية أولا هو الفائز.

لعبة رقم (١٥)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

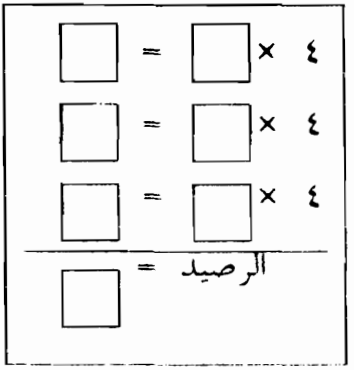
يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٤.

عدد اللاعبين : لاعبان أو اكثر.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات الآتية:

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠

٢- لوحة اللعب الآتية:



خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو اكثر.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به العشرة بطاقات ويحصل كل لاعب على لوحة لعب خاصة به.
- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.
- يختار أحد اللاعبين بطاقة عشوائيا ويسجلها فى لوحة اللعب الخاصة به بالقلم الرصاص(كى يمكن استخدام لوحة اللعب اكثر من مرة) ثم يحسب ناتج ضربه فى العدد ٤ وهذا الناتج يعبر عن رصيده فى العبه الأولى.
- تعاد البطاقة مرة أخرى إلى مجموعة البطاقات.

- يقوم كل لاعب بنفس الخطوات السابقة ويحسب كل منهم رصيده.
- يتبادل اللاعبين الأدوار حتى يمارس كل منهم ثلاث مرات.
- يحسب كل لاعب رصيده النهائى وهو عبارة عن مجموع رصيده فى الثلاث مرات.

شرط الفوز:

الحصول على اكبر رصيد نهائى.

لعبة رقم (١٦)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ٢ : ١٠ فى العدد ٥.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : ١- البطاقات التالية:

٢×٥	٣×٥	٤×٥	٥×٥	٦×٥
٧×٥	٨×٥	٩×٥	١٠×٥	

٢-لوحة اللعب الآتية:

١٠	١٥	٢٠
٢٥	٣٠	٣٥
٤٠	٤٥	٥٠

٣- قلمان مختلفان فى لون خطهما (الأحمر والأزرق مثلا).

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب أحد القلمان.
- تقلب البطاقات على الوجه الذى توجد به عملية الضرب وتخلط جيدا.
- يسحب أحد اللاعبين إحدى البطاقات عشوائيا.
- يقرأ التلميذ عملية الضرب المتضمنة فى البطاقة ويحسب الناتج أمام زميله.
- يستخدم التلميذ القلم الخاص به فى تظليل الدائرة التى بها الناتج على لوحة اللعب.
- تعزل البطاقة التى تم سحبها بعيدا عن بقية البطاقات.
- يمارس اللاعب الأخر نفس الخطوات(سحب بطاقة عشوائيا ثم حساب الناتج ثم تظليل الدائرة التى بها الناتج ولكن باللون الأخر الخاص به ثم عزل البطاقة التى سحبت).
- يتبادل اللاعبان الأدوار حتى الفوز.

شرط الفوز: اللاعب الذى يتمكن من تظليل صف أو عمود أو قطر (صف مائل) باللون الخاص به قبل زميله.

لعبة رقم (١٧)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٥.

عدد اللاعبين : لاعبان أو ثلاثة.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات المستطيلة التالية:

=١×٥	=٢×٥	=٣×٥	=٤×٥	=٥×٥
=٦×٥	=٧×٥	=٨×٥	=٩×٥	=١٠×٥

٢-مجموعة البطاقات المربعة الآتية:

٥	١٠	١٥	٢٠	٢٥	٣٠	٣٥	٤٠	٤٥	٥٠
٥	١٠	١٥	٢٠	٢٥	٣٠	٣٥	٤٠	٤٥	٥٠

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو ثلاثة.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- توضع البطاقات فى مجموعتين منفصلتين(بطاقات مستطيلة - بطاقات مربعة).
- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.
- يسحب كل لاعب ثلاث بطاقات عشوائيا من كل مجموعة.
- يقوم كل لاعب باستخدام الست بطاقات التى معه بتكوين اكبر عدد ممكن من التمارين المحلولة، فالبطاقات المستطيلة تمثل عملية الضرب أما البطاقات المربعة تمثل الناتج.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يتمكن من تكوين عدد من التمارين المكتملة اكثر من زميله يكون هو الفائز (بالطبع اكبر عدد ممكن من التمارين التى يمكن تكوينها هى ٣).

لعبة رقم (١٨)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٥.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : مجموعة البطاقات التالية:

١٥	١×٥	٣٠	٢×٥	١٠	٣×٥	٤٠	٤×٥
٥٠	٥×٥	٢٥	٦×٥	٥	٧×٥	٣٥	٨×٥
٢٠	٩×٥	٤٥	١٠×٥	١٥	١×٥	٣٠	٢×٥
٤٠	٣×٥	٤٠	٤×٥	٥٠	٥×٥	٢٥	٦×٥
٥	٧×٥	٣٥	٨×٥	٢٠	٩×٥	٤٥	١٠×٥

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- تفرغ محتويات الظرف وتقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد.
- تخلط البطاقات جيدا ويسحب كل لاعب ٦ بطاقات عشوائيا..
- يقوم أحد اللاعبين بإنزال أى بطاقة مثل | ٢٥ | ٦×٥ |
- على اللاعب الثانى البحث عن أى بطاقة بها العملية ٦×٥ أو العدد ٣٠ (وهو ما يساوى ٦×٥) أو أى بطاقة بها العدد ٢٥ أو العملية ٥×٥ فمن الممكن أن يأخذ الحل صورا متعددة مثل:

٢×٥	٣٠	٦×٥	٢٥

أو

٦×٥	٢٥	٥×٥	٥٠

- على اللاعب الأول البحث عن البطاقة التى تحتوى على العدد أو العملية المساوية لطرفى الأوراق الموجودة على ارض اللعب، فاللاعب هنا يبحث معه على البطاقة التى بها ما يساوى ٢٥ أو ٥×٢ (فى الحالة الأولى) أو ما يساوى ٥٠ أو ٥×٦ (فى الحالة الثانية) وفى حالة عدم توفر العدد المطلوب يتم سحب بطاقة من الأوراق التى لم تسحب
- وهكذا يتبادل اللاعبان إنزال البطاقات التى لديهم حتى تنتهى أو يتوقف اللعب نتيجة عدم توفر العدد المطلوب معه أو مع زميله أو فى البطاقات المتبقية.

شرط الفوز: – اللاعب الذى يتمكن من إنزال جميع البطاقات التى معه أو
– اللاعب الذى لديه اقل عدد من البطاقات بعد توقف اللعب.

لعبة رقم (١٩)

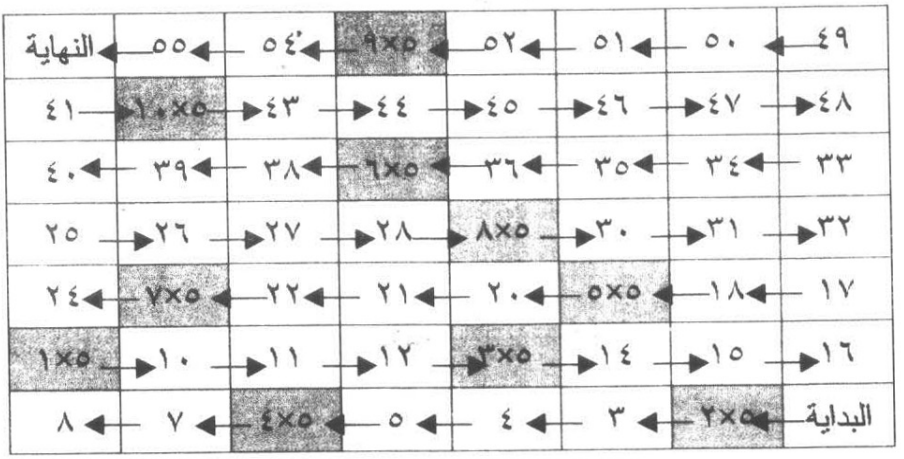
الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٥.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : – ٢ قرص (بلاستيك أو ورق مقوى) من لونين مختلفين.
– زهرة نرد.
–لوحة اللعب الآتية:



خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب قرص واحد فقط ثم يوضع القرصان داخل مربع البداية.
- يرمى أحد اللاعبين زهرة النرد ثم يحرك القرص الخاص به عددا من المربعات بما يعادل عدد النقط التى تظهر على زهرة النرد مع مراعاة الآتى:

- عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٥×٧ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ٣٥(أى انه سوف يصعد لأعلى وهى نفس فكرة السلم فى لعبة السلم والثعبان).
- عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٥×٩ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ٤٥ (أى انه سوف يهبط لأسفل وهى نفس فكرة الثعبان فى لعبة السلم والثعبان).

- يمارس التلميذ الآخر نفس الخطوات السابقة ولكن باستخدام القرص الخاص به.
- يتبادل اللاعبان الدور إلى أن يفوز أحدهما.

شرط الفوز: اللاعب الذى يصل إلى مربع النهاية أولا هو الفائز.

لعبة رقم (٢٠)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

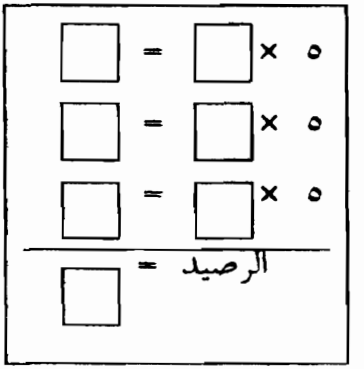
يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٥.

عدد اللاعبين : لاعبان أو اكثر.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات الآتية:

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠

٢- لوحة اللعب الآتية:



خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو اكثر.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به العشرة بطاقات ويحصل كل لاعب على لوحة لعب خاصة به.

- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.
- يختار أحد اللاعبين بطاقة عشوائيا ويسجلها فى لوحة اللعب الخاصة به بالقلم الرصاص(كى يمكن استخدام لوحة اللعب اكثر من مرة) ثم يحسب ناتج ضربه فى العدد ٥ وهذا الناتج يعبر عن رصيده فى العبه الأولى.
- تعاد البطاقة مرة أخرى إلى مجموعة البطاقات.
- يقوم كل لاعب بنفس الخطوات السابقة ويحسب كل منهم رصيده.
- يتبادل اللاعبين الأدوار حتى يمارس كل منهم ثلاث مرات.
- يحسب كل لاعب رصيده النهائى وهو عبارة عن مجموع رصيده فى الثلاث مرات.

شرط الفوز:

الحصول على اكبر رصيد نهائى.

لعبة رقم (٢١)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

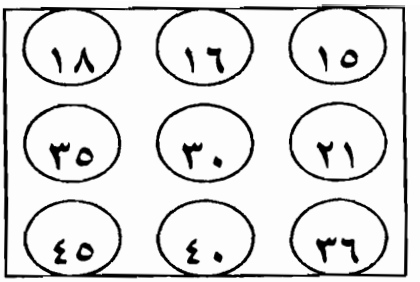
يضرب الأعداد من ٢ : ١٠ فى الأعداد ٢ أو ٣ أو ٤ أو ٥.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : ١- البطاقات التالية:

٥×٣	٨×٢	٩×٢	٧×٣	٩×٤
١٠×٤	٨×٥	٩×٥	١٠×٣	

٢-لوحة اللعب الآتية:



٣- قلمان مختلفان فى لون خطهما (الأحمر والأزرق مثلا).

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب أحد القلمان.
- تقلب البطاقات على الوجه الذى توجد به عملية الضرب وتخلط جيدا.
- يسحب أحد اللاعبين إحدى انبطاقات عشوائيا.
- يقرأ التلميذ عملية الضرب المتضمنة فى البطاقة ويحسب الناتج أمام زميله.
- يستخدم التلميذ القلم الخاص به فى تظليل الدائرة التى بها الناتج على لوحة اللعب.
- تعزل البطاقة التى تم سحبها بعيدا عن بقية البطاقات.
- يمارس اللاعب الأخر نفس الخطوات(سحب بطاقة عشوائيا ثم حساب الناتج ثم تظليل الدائرة التى بها الناتج ولكن باللون الأخر الخاص به ثم عزل البطاقة التى سحبت).
- يتبادل اللاعبان الأدوار حتى الفوز.

شرط الفوز:

اللاعب الذى يتمكن من تظليل صف أو عمود أو قطر(صف مائل) باللون الخاص به قبل زميله.

لعبة رقم (٢٢)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى الأعداد ٢ أو ٣ أو ٤ أو ٥.

عدد اللاعبين : لاعبان أو ثلاثة.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات المستطيلة التالية:

=٢×٢	=٢×٥	=٢×٧	=٣×٤	=٣×٨
=٤×٤	=٤×٥	=٥×٣	=٥×٦	=٥×١٠

٢-مجموعة البطاقات المربعة الآتية:

٤	١٠	١٢	١٤	١٥	١٦	٢٠	٢٤	٣٠	٥٠
٤	١٠	١٢	١٤	١٥	١٦	٢٠	٢٤	٣٠	٥٠

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو ثلاثة.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- توضع البطاقات فى مجموعتين منفصلتين(بطاقات مستطيلة - بطاقات مربعة).
- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.
- يسحب كل لاعب ثلاث بطاقات عشوائيا من كل مجموعة.
- يقوم كل لاعب باستخدام الست بطاقات التى معه بتكوين اكبر عدد ممكن من التمارين المحلولة، فالبطاقات المستطيلة تمثل عملية الضرب أما البطاقات المربعة تمثل الناتج.

شرط الفوز: اللاعب الذى يتمكن من تكوين عدد من التمارين المكتملة اكثر من زميله يكون هو الفائز(بالطبع اكبر عدد ممكن من التمارين التى يمكن تكوينها هى ٣).

لعبة رقم (٢٣)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٢ أو ٣ أو ٤ أو ٥.

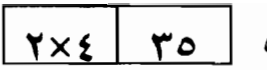
عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : مجموعة البطاقات التالية:

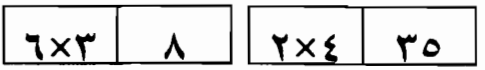
٦×٣	٨	٣×٣	٣٢	٦×٢	٢٨	٣×٢	٩
٨×٤	٢٧	٧×٤	٦	٢×٤	٣٥	٩×٣	٢٠
٦×٢	٢٨	٣×٢	٩	٧×٥	١٢	٤×٥	١٨
٢×٤	٣٥	٩×٣	٢٠	٦×٣	٨	٣×٣	٣٢
٧×٥	١٢	٤×٥	١٨	٨×٤	٢٧	٧×٤	٦

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- تفرغ محتويات الظرف وتقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد.
- تخلط البطاقات جيدا ويسحب كل لاعب ٦ بطاقات عشوائيا..

- يقوم أحد اللاعبين بإنزال أى بطاقة مثل 

- على اللاعب الثانى البحث عن أى بطاقة بها العملية ٢×٤ أو العدد ٨ (وهو ما يساوى ٢×٤) أو أى بطاقة بها العدد ٣٥ أو العملية ٥×٧ فمن الممكن أن يأخذ الحل صورا متعددة مثل:



أو

- على اللاعب الأول البحث على البطاقة التى تحتوى على العدد أو العملية المساوية لطرفى الأوراق الموجودة على ارض اللعب، فاللاعب هنا يبحث معه على البطاقة التى بها ما يساوى ٣٥ أو ٦×٣ (فى الحالة الأولى) أو ما يساوى ١٢ أو ٤×٢ (فى الحالة الثانية) وفى حالة عدم توفر العدد المطلوب يتم سحب بطاقة من الأوراق التى لم تسحب
- وهكذا يتبادل اللاعبان إنزال البطاقات التى لديهم حتى تنتهى أو يتوقف اللعب نتيجة عدم توفر العدد المطلوب معه أو مع زميله أو فى البطاقات المتبقية.

شرط الفوز: – اللاعب الذى يتمكن من إنزال جميع البطاقات التى معه أو
– اللاعب الذى لديه اقل عدد من البطاقات بعد توقف اللعب.

لعبة رقم (٢٤)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٢ أو ٣ أو ٤ أو ٥.

عدد اللاعبين : لاعبان.

الأدوات اللازمة : - ٢ قرص (بلاستيك أو ورق مقوى) من لونين مختلفين.

- زهرة نرد.

- لوحة اللعب الآتية:

النهاية	٥٥	٥٤	٧×٥	٥٢	٥١	٥٠	٩×٤
٤١	١٠×٤	٤٣	٤٤	٤٥	٩×٣	٤٧	٤٨
٤٠	٣٩	٣٨	٥×٥	٣٦	٣٥	٣٤	٣٣
٢٥	٢٦	٢٧	٢٨	٨×٤	٣٠	٣١	١٠×٥
٢٤	٧×٢	٢٢	٢١	٢٠	٩×٥	١٨	١٧
١×٣	١٠	١١	١٢	٦×٥	١٤	١٥	١٦
٨	٧	٤×٢	٥	٤	٣	٢×٥	البداية

خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين.
- يوزع على كل مجموعة الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة.
- يختار كل لاعب قرص واحد فقط ثم يوضع القرصان داخل مربع البداية.
- يرمى أحد اللاعبين زهرة النرد ثم يحرك القرص الخاص به عددا من المربعات بما يعادل عدد النقط التى تظهر على زهرة النرد مع مراعاة الآتى:

عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٦×٥ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ٣٠ (أى انه سوف يصعد لأعلى وهى نفس فكرة السلم فى لعبة السلم والثعبان).

- عند وقوفه داخل مربع به عملية حسابية مثل ٧×٥ فعليه أن ينتقل إلى المربع الذى به العدد المساوى لناتج هذه العملية وهو ٣٥(أى

انه سوف يهبط لأسفل وهى نفس فكرة الثعبان فى لعبة السلم والثعبان).

- يمارس التلميذ الآخر نفس الخطوات السابقة ولكن باستخدام القرص الخاص به.
- يتبادل اللاعبان الدور إلى أن يفوز أحدهما.

شرط الفوز: اللاعب الذى يصل إلى مربع النهاية أولا هو الفائز.

لعبة رقم (٢٥)

الهدف من اللعبة :

بعد نهاية ممارسة التلميذ لهذه اللعبة نتوقع أن يكون قادرا على أن:

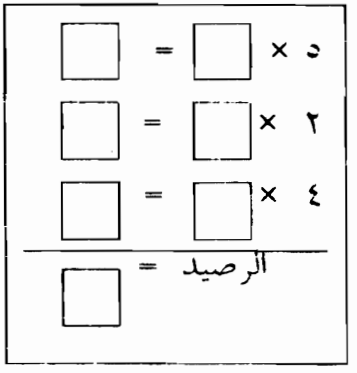
يضرب الأعداد من ١ : ١٠ فى العدد ٢ أو ٣ أو ٤ أو ٥.

عدد اللاعبين : لاعبان أو اكثر.

الأدوات اللازمة : ١- مجموعة البطاقات الآتية:

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠

٢- لوحة اللعب الآتية:



خطوات اللعب :

- يقسم التلاميذ إلى مجموعات كل مجموعة مكونة من تلميذين أو اكثر.
- يوزع على كل مجموعة ظرف به العشرة بطاقات ويحصل كل لاعب على لوحة لعب خاصة به.
- تقلب جميع البطاقات على الوجه الذى توجد به الأعداد وتخلط جيدا.
- يختار أحد اللاعبين بطاقة عشوائيا ويسجلها فى لوحة اللعب الخاصة به بالقلم الرصاص(كى يمكن استخدام لوحة اللعب اكثر من مرة) ثم يحسب ناتج ضربه فى العدد المبين بلوحة اللعب وهذا الناتج يعبر عن رصيده فى العبه الأولى.
- تعاد البطاقة مرة أخرى إلى مجموعة البطاقات.
- يقوم كل لاعب بنفس الخطوات السابقة ويحسب كل منهم رصيده.
- يتبادل اللاعبين الأدوار حتى يمارس كل منهم ثلاث مرات.
- يحسب كل لاعب رصيده النهائى وهو عبارة عن مجموع رصيده فى الثلاث مرات.

شرط الفوز:

الحصول على اكبر رصيد نهائى.

ملحوظة:

يمكن للمعلم أن يغير من الأعداد المدونة على لوحة اللعب بعد انتهاء كل لعبة.