شبكة الأوس التعليمية

تقدم لكم

الألعاب التربوية المتكاملة

رياض الأطفال وللمرحلة الأساسية العليا

تـــقـــديـــم

أ. زهـــيـــر خـــلـــيـــف

التقنيات التربوية وتكنولوجيات المعلومات – مديرية التربية والتعليم – قلقيليه

مشرف عام شبكة الأوس التعليمية

qaledu@yahoo.com

aws_kh2006@hotmail.com

http://www.alaws2006.com

2008 – 2009

المحتويات

الجزاء الاول

مقدمه	الألعاب التربوية مفهومها	مواصفاتها	مميزاتها

الجزاء الثاني

أسماء الألعاب التربوية

١	تركيب الكواكب	٢	أجزاء الصوره	٣	حبل الغسيل
٤	دوائر المعادلات	٥	السلام والنجمات	٦	الانسجة النباتية
٧	صندوق العجائب	٨	صيد السمك	٩	الدوده
١٠	المتاهة	١١	لعبة الكراسي	١٢	ساعي البريد
١٣	الإنفعالات	١٤	قرص الأسماء	١٥	تمييز الأصوات
١٦	كرة السله	١٧	لغز بدون نقط	١٨	سباق الحروف
١٩	الأشكال الهندسيه	٢٠	التجميع للأشكال	٢١	تصنيف الغذاء
٢٢	الفرح والحزن	٢٣	أعضاء الجسم	٢٤	نرد الأعداد
٢٥	تمييز الروائح	٢٦	مطابقة اللون ..	٢٧	التاء المربوطه
٢٨	القطار	٢٩	اسحب وركب	٣٠	الشعاع الناقص
٣١	الشبكة والصوره	٣٢	الساعه	٣٣	تركيب الحروف
٣٤	الكلمات المتقاطعة	٣٥	الثمار الناضجة	٣٦	بطاقة الكلمات
٣٧	سباق القمة	٣٨	جمع البالونات	٣٩	المصافحة
٤٠	الكأس	٤١	الملك والحارس	٤٢	أسماء الرسل

شبكة الأوس التعليمية

٤٣	أنا والذئب	٤٤	طبق حنه وطبق	٤٥	لعبة الحيله
٤٦	الكلمات والصور	٤٧	دورة الماء	٤٨	الهرم الغذائي
٤٩	المذيع الصغير	٥٠	ما هي مهنتي؟	٥١	أزرق ، أحمر
٥٢	الأقزام والعملاق	٥٣	بالون فوق الحاجز	٥٤	البولينج
٥٥	الجري الثنائي	٥٦	الحركه فوق البصمات	٥٧	العلب الصغيره
٥٨	أشجار البستان	٥٩	الرسم البياني	٦٠	انماط العدد
٦١	حل المشاكل	٦٢	المساحة والحجم	٦٣	الكتابة والقراءة
٦٤	سبعة التصفيق	٦٥	قيمة المكان	٦٦	الكسور المتكافئه
٦٧	قياس الشجره	٦٨	التخمين بالنقود	٦٩	التسوق
٧٠	التقدير	٧١	الحقائق	٧٢	تحليل الاعداد الكبيره
٧٣	ضرب مربعات الاعداد	٧٤	وجدت رقمك	٧٥	الوقت
٧٦	اليمين واليسار	٧٧	صيد كسر mars	٧٨	ترجمة الرسوم
٧٩	الطرق المختصره	٨٠	لعبة ٢١	٨١	لعبة الحظ بنجو
٨٢	الشمال ، الجنوب ،..	٨٣	التطابق	٨٤	الخائف والمنطاد
٨٥	الاشكال الهندسيه	٨٦	لعبة الحروف ٢	٨٧	العاب التذكر
٨٨	نرد الالوان	٨٩	الوجوه المتغيره	٩٠	الوحش الوسيم
٩١	قاموسي المصور	٩٢	الصلصال	٩٣	فريق القدم
٩٤	ابحث مع حمد	٩٥	إقرأ وإبحث	٩٦	قصه وحرف
٩٧	القرعه	٩٨	الظلال	٩٩	معجم الصور البوم
١٠٠	معرفة الاسماء	١٠١	لو لم يكن لي يدان	١٠٢	الهاتف
١٠٣	اللوحه	١٠٤	صندوق الكنز	١٠٥	الأحجيات
١٠٦	الأضداد	١٠٧	فوانيس الأفكار	١٠٨	التمثيل
١٠٩	لعبة كيم	١١٠	الحمامة تطير	١١١	الطي حسب الموضوع
١١٢	المربعات	١١٣	لعبة X/O	١١٤	الكرة ستنفجر

١٥٥	لعبة الشجره	١١٦	مفهوم الصلاه	١١٧	كلمة سر
١١٨	الكلمة الضائعه				

شبكة الأوس التعليمية

الجزء الأول

مقدمة

إنطلاقا من حرصنا على تقديم كل ما هو مفيد لزملائنـــا المعلمـــين وأبنائنـــا الطلبة وأولياء أمورهم ، نقدم لكم كتاب الكتروني حول :-

" الألعاب التربوية المتكاملة "

ان الهدف الأساسي لهذا الكتاب توفير الوقت والجهد على المعلم في البحث عن اللعبة التربوية الهادفة والتي تخدم الموقف التعليمي المناسب ، تمتـــاز الألعاب التربوية بسهولة التنفيذ وبإلإمكان التعـــديل عليهـــا وفـــق البيئـــة المحلية ، ووفقا للموقف التعليمي المراد إستخدام الألعاب التربوية لـــه ، ان المصدر الأساسي لمادة الكتاب وللأمانة العلمية تم الاعتماد على عدة وسائل نوردها فيما يلي :-

١ - مواقع عربية مختلفة .

٢ - موقع اليونسكو

٣ - تم ترجمة بعض الألعاب من مواقع أجنبية .

٤ - تجارب من الميدان تم رصدها أثناء الزيارات الميدانية لمدارس المحافظة.

نسأل الله العلي القدير ان يكون وفقنا في تقديم كل ما هو مفيد لزملائنا المعلمين ، ونتقدم بجزيل الشكر والتقدير لكل من ساهم ويساهم في تذليل الصعوبات التي تواجه زملائنا المعلمين .

الألعاب التربوية

تعريف الألعاب التربوية

هي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة مايشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين.

أهمية الألعاب التربوية: -

1 - تغير من دور المعلمة فهي لم تصبح المصدر الوحيد للمعلومات.

2 - تنمي مهارات الاتصال اللفظي وغير اللفظي.

3 - تعتبر وسيلة للتعبير عن الذات والكشف عن قدراتها ومواهبها وإمكاناتها ويعكس العقلية والنفسية الجديدة للمتعلمة.

4 - تعتبر وسيلة للتخلص من الضغوط النفسية التي تقع من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.

5 - تزيد من دافعية المتعلمة للتعلم كما توفر عنصر المنافسة والحظ والإثارة.

6 - تشرك المتعلمة إيجابياً في عملية التعلم.

7 - تعلم الطالبات جميع أنواع التعلم (معرفي، نفس آدائي، وانفعالي.)

8 - تعتبرميل فطري تحصل المتعلمة من خلاله على المتعة والسرور والتسلية.

9 - تسهل تعلم العمليات الصعبة.

10 - يمكن تطبيقها على المواقف الحياتية المختلفة.

11 - تعزز ماتعلمته الطالبة وتمنحها فرصة للمراجعة الهادفة.

12 - تحث على التعلم الذاتي.

13 - تساعد في التعرف على شخصية المتعلمة وبيئتها الثقافية والاجتماعية.

14 - تعتبرضرورة بيولوجية تتم به عمليات النمو والتطور لدى المتعلمة.

15 - تعود الطالبات على صنع القرار وتحمل المسؤولية.

16 - تضيق الفجوة بين المتقدمات والمتخلفات في التحصيل الدراسي في الفصل الواحد.

الشروط الواجب توافرها في الألعاب التربوي :-

1 - مناسبتها لعمر وثقافة اللاعبين.

2 - توفر الأدوات التي يمكن تصنيعها منها.

3 - وضوح تعليماتها وقوانينها.

4 - التناسق في أحجام أجزاء اللعبة.

5 - قلة كلفتها.

6 - سهولة التعامل معها.

7 - سهولة حفظها.

8 - أن تكون عملية.

9 - جاذبية شكلها.

10 - إحتواؤها على بطاقة تقييم ذاتي .

ما هو مضمون الألعاب التربوية؟

يتعلق الأمر بمجموعة من الألعاب : (ألعاب اللوطو، ألعاب الدومينو، ألعاب المربكات، ألعاب الصور التتابعية...) التي يضعها الراشد لتمكين الطفل من تحقيق تعلمات ومعارف تم تحديدها مسبقا. وبهذا المعنى، فهي تختلف كليا عن اللعب الرمزي أو ألعاب البناء حيث يحظى الطفل فيها بقدر كبير من المبادرة الشخصية، ويقود النشاط بصورة تلقائية وعفوية. يستغل اللعب التربوي ميل الطفل إلى اللعب، ولكن هدفه موجه نحو تعلم مدرسي محدد. إنها وضعية دنيا، على اعتبار أن المحافظة على طابعها اللعبي يرتبط بموقف المربي. فإذا كانت انتظارات هذا الأخير فيما يخص النتائج ملحة ومستعجلة، فإنه قد يحول وضعية اللعب إلى وضعية مدرسية صرفة. تتوفر اللعب التربوية على قواعد تشكل مدخلا حقيقيا للقانون.

ما هي الفائدة للألعاب التربوية؟

يساعد هذا النوع من الألعاب على النمو المعرفي للطفل. حيث تستهدف كل لعبة تعلما خاصا:

معرفة الألوان، الأشكال، الأبعاد، معرفة المكان والزمان، ومعرفة الأعداد...

ييسر هذا النوع من الألعاب التنشئة الاجتماعية للطفل، على اعتبار أن هذه الألعاب لها قواعد محددة، تتطلب انظباط الطفل لها واستدخالها شيئا فشيئا. فهي، بطريقة ما، إعداد للحياة الاجتماعية، التي تضبطها هي الأخرى مجموعة من القوانين، ويتعين على كل واحد احترامها. إن دور اللعب التربوي في التنشئة الاجتماعية يظهر بوضوح عندما يلعب الأطفال جماعة. عندها يتعين على الطفل احترام التناوب، واحترام إيقاع كل طفل من زملائه، وتقبل نتيجة اللعب. ويتطلب منه هذا القدرة على الأخذ بعين الاعتبار أقرانه الآخرين، وتقبل الخسارة، والقدرة على التغلب على التوترات التي يمكن أن تحدث داخل المجموعة.

ماذا يجب على المربي عمله لتطوير الألعاب التربوية؟

صنع عدد كبير من الألعاب التربوية، ووضعها رهن إشارة الأطفال. ويجب أن تكون هذه الألعاب متعددة ومتنوعة بما فيه الكفاية، لتتيح من جهة، استعمالها في ظروف جيدة (لعبة لكل طفل داخل المجموعة التي تلعب)، ومن جهة ثانية، لتجنب الطفل الوقوع في براثن الملل. ويتعين نسخ الألعاب المقدمة في هذا الدليل عدة مرات.

وضع الألعاب التربوية تحت رهن إشارة الأطفال. كما يجب ترتيبها في علب كرتونية أو بلاستيكية عليها بطاقات توضح أسمائها ورموزها حسب نوع اللعبة. ويتعين على الرمز أن يكون واضحا ليسهل التعرف عليه من طرف الأطفال.

من ناحية أخرى يتعين وضع هذه العلب على رفوف تكون في مستوى قامة الأطفال، وذلك لتشجيع اعتماد الأطفال على أنفسهم.

الحرص على استعمال تقنية في صنع الألعاب تضمن صلابتها. حيث أن صنع هذه الألعاب يتطلب وقتا، وبالتالي لا يجب أن تضيع مجهودات المربي سدى، عند أول استعمال لهذه الألعاب من طرف الأطفال.

إشراك الأطفال في ترتيب الألعاب بعد استعمالها. تتكون الألعاب التربوية غالبا من أجزاء عديدة صغيرة الحجم، يسهل ضياعها. كما محبط بالنسبة للطفل، تركيز كل جهده مثلا في إنجاز مربكة، ثم اكتشاف استحالة هذا الأمر لأن اللعبة غير كاملة. لذا يتعين شرح كيفية ترتيب المواد والتجهيزات وإظهارها للأطفال، حتى يستطيعون القيام بذلك لوحدهم.

تحسيس الأولياء بأهمية اللعب في نمو أطفالهم. ذلك أن اللعب التربوي من حيث طابعه الجدي وأهدافه المحددة في التعلم يمكنه أن يشكل دعامة بالنسبة للمربي للشرح للأولياء أنشطة اللعب بمؤسسة ما قبل المدرسه.

إشراك الأطفال في بناء الألعاب التربوية. يمكن صنع بعض الألعاب من طرف جميع الأطفال. يتعلق الأمر غالبا بألعاب "سرابية مؤقتة" لا تدوم سوى مدة صنعها واستعمالها من طرف الأطفال. على سبيل المثال، يطلب المربي من الأطفال إنجاز رسم يغطي كامل الورقة ثم يتم وضع تربيعات على الرسم قبل القيام بتقطيعها. عندما يتحول الرسم إلى مربكة يمكن للطفل أن يلعب بها.

السهر على اعتماد وضعية لعبية في تنشيط اللعبة التربوية. لأن هذه الأخيرة يمكنها أن تتحول بسرعة، إذا لم نأخذ حذرنا، إلى مهمة شاقة ومكرهة للطفل. لا يوجد نشاط أو مادة لعبية لذاتها. فاللعب يتولد من خلال موقف أو سلوك المربي والطفل.

ففي وضعية لعبية، يسود المرح، والخطأ بدون عواقب في المقابل وحتى في أجواء اللعب، تكون تشجيعات وتهاني المربي عواقب في غاية الأهمية.

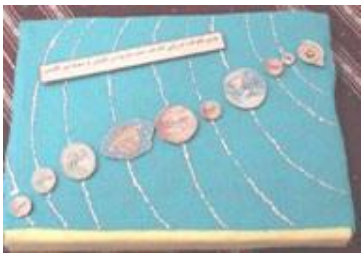
ابتكار ألعاب تربوية جديدة تبعا للتعلمات المستهدفة أو موضوع المشروع الجاري به العمل.

إن الأفكار المتعلقة بالألعاب التربوية المقترحة في الجزء الثاني من هذا الدليل لا تشكل سوى أرضية أولى لمساعدة المربي في بحثه في هذا المجال. كما يجب أيضا التفكير في تبادل الألعاب وتقنيات صنعها مع الزملاء اغناءا المستمر للرأسمال الشخصي لكل مرب باستمرار.

وضع الألعاب في متناول الأطفال وتركهم يبتكرون قواعد جديدة لها أو متغيرات. تمكن هذه الوضعية من تطوير إبداع الأطفال، وتعويدهم على صياغة قواعد منسجمة وتثمين اقتراحاتهم.

الجزء الثاني

١ - رتب الكواكب حسب قربها أو بعدها عن الشمس



الأهداف :

١) أن يحدد الطالب الكواكب القريبة من الشمس والكواكب البعيدة عن الشمس

٢) أن يرتب الطالب الكواكب حسب بعدها أو قربها من الشمس

٣) يجيب الطالب في المادة والحصول على المعلومات بطريقة سهلة

أدوات اللعبة:

قطعة من الفلين السميك ــ قماش من الجوخ ــ صور للكواكب مغلفة تغليف حراري وخلفها لاصق للتثبيت

خطوات اللعبة:

توزع اللعبة على المجموعات ويحدد وقت للطلاب ، ويبدأ الطلاب بترتيب الكواكب حسب قربها أو بعدها عن الشمس .

تنتهي اللعبة بعد سماع الجرس وانتهاء المدة المحددة .

---

٢ - ركب أجزاء الصورة ثم سمِّ الحيوان الذي حصلت عليه

الأهداف:

١ــ أن ترتب الطالبة أجزاء جسم الطائر .

٢ــ أن تذكر الطالبة كيفية عناية الطيور بصغارها

٣ــ التسلية والتشويق وتحبيب الطالبة في مادة العلوم .

شبكة الأوس التعليمية

*المواد المستخدمة :

لوحة من الفلين السميك ـــــ صورة طائر يتكون من عدة أجزاء منفصلة عن بعضها وخلف كل جزء لاصق لتثبيته على قماش الجوخ .

*خطوات اللعبة :

تبدأ الطالبات في كل مجموعة بتركيب أجزاء الطائر إلى أن تنتهي من جميع الأجزاء وتسمي الطائر التي حصلت عليه ثم تذكر كيفية عناية الطيور بصغارها .

وتنهي اللعبة بانتهاء الوقت المحدد للمسابقة ثم تعلن اسم المجموعات الفائزة ويتم تشجيعها

---

٣ - لعبة حبل الغسيل

الأهداف :

أن تحدد الطالبة مراحل نمو الذبابة

أن ترتب الطالبة مراحل نمو الذبابة على حبل الغسيل

الأدوات المستخدمة :

حبل ـــــ بطاقات على شكل ملابس ـــــــ مشابك غسيل

خطوات اللعبة :

تبدأ كل مجموعة بترتيب مراحل نمو الذبابة على حبل الغسيل بعد سماع صوت الجرس

تنتهي اللعبة بعد انتهاء الوقت المحدد للعبة

وضع ملصق تشجيعي للمجموعة الفائزة في البطاقة الخاصة بالمجموعة .

---

٤ - دوائر المعادلات

الهدف :

أن تتمكن التلميذة من تكوين معادلات كيميائية .

المواد المستخدمة :

١ - ورقة (A3) كتب عليها في الزاوية العليا من اليسار تعليمات اللعبة ومغلفة تغليفاً حرارياً.

٢ - قرص دائري من الورق مقسم إلى ٨ أقسام في كل قسم منها كتبت المواد الداخلة في التفاعل ومغلف حرارياً . ويسمى القرص (أ) ويثبت بشكل قابل للدوران .

٣ - قرص دائري من الورق مقسم إلى ٨ أقسام في كل قسم منها كتبت المواد الناتجة عن التفاعلات المكتوبة في القرص (أ) ومغلف حرارياً ويسمى القرص (ب) ويثبت بشكل قابل للدوران .

٤ - سهم ذيله من جهة القرص (أ) ورأسه من جهة القرص (ب) .

٥ - بطاقة التقييم الذاتي

٦ - دبابيس قابلة للفك.

خطوات اللعب :

أدِر القرص (أ) وثبت أحد الأقسام عند ذيل السهم .

أدِر القرص (ب) حتى تصل إلى ناتج تـــفاعل يتناسب مـــع القسم السابق في القرص (أ) وثبته عند رأس السهم.

اكتب المعادلة الكيميائية الناتجة.

كرر الخطوات السابقة مع بقية الأقسام.

تأكد من صحة الحل باستخدام بطاقة التقييم الذاتي.

****

٥ - لعبة السلالم و النجمات

الهدف :

أن يميز الطالب بين أشكال المادة (عنصر، مركب ، مخلوط).

الأدوات المستخدمة :

١ــ قاعدة تحوي جدولاً مقسماً إلى خلايا مرقمة بالتسلسل و مرسوم عليها سلالم و نجمات في أماكن متفرقة .

٢ــ بطاقات كتب عليها في الجزء الأسفل أحد أشكال المادة (عنصر أو مركب أو مخلوط) و في الجزء العلوي مثال عليه و من الخلف إرشادات تنقلها بين خلايا اللعبة ثم تغلف حرارياً

٣ــ بطاقة فارغة مغلفة حرارياً و مثبت فيها لاصق بجهتين و ذلك لتغطية الجزء الأسفل من البطاقات السابقة و الذي يحوي الإجابة الصحيحة.

طريقة اللعب

١ــ يعطي المعلم اللعبة بأجزائها للمجموعات

٢ــ تقترع كل مجموعة لمعرفة من يبدأ اللعب

٣ــ يقرأ التلميذ المثال و يصنفه إلى مركب أو عنصر أو مخلوط

٤ــ يتأكد التلميذ من صحة إجابته برفع الغطاء الموضوع على الإجابة . و يتقدم عدداً من الخطوات حسب ما هو مكتوب خلف البطاقة فإن صادف ووصلت خلية بها سلم يصعد إلى نهاية السلم و إن وصل خلية بها نجمة يحق له سحب بطاقة أخرى أو الاستعانة بصديق يساعده في الإجابة . و إن كانت إجابته خاطئة يعود بنفس عدد الخطوات المحددة في الإرشادات و يكون الفائز هو أول من يصل إلى آخر خلية.

---

٦ - الأنسجة النباتية

الهدف:

أن يميز التلميذ بين أشكال الأنسجة النباتية .

المواد المستخدمة :

١ــ لوحة فلين مغلقة بمادة بلاستيكية .

٢ــ قطع فلينية مرسوم عليها أشكال الأنسجة و يقص كل نسيج على حده ، ملصق خلفها لاصق بجهتين

٣ــ قطع فلينية مكتوب على كل منها اسم أحد الأنسجة النباتية.

طريقة اللعب :

١ــ يعرض رئيس المجموعة مسميات الأنسجة النباتية على لوح الفلين، و يقترع التلاميذ لتحديد من يبدأ اللعب .

٢ــ يختار التلميذ أحد هذه القطع ويتعرف عليه من خصائص الرسم ويضعه تحت اسم النسيج الخاص به، إذا كان تحديد التلميذ صحيحًا يضع له رئيس المجموعة نقطة .

٣ــ يستمر اللعب باتجاه عقارب الساعة والتلميذ الذي يحصل على أكبر عدد من نقاط الفوز هو التلميذ الفائز .

٧ - صندوق العجائب

أحضر صندوق مغلف بورق ألوانه جميله له غطاء ...كصندوق ورق A4 او صندوق هدايا
حدد دور لأحد الطلاب يكون فيه المهرج وألبسه قبعه (قبعات أعياد الميلاد وتباع في أي سوبر ماركت)
واجعله مثل الضيف يدق الباب ويدخل ويدور بالصندوق المغلق بين مجموعات الصف مرددا (أنا أناالمهرج...صندوقي فيه العجائب) مرتين
ثم يقف عند السبورة قائلا/ من يريد معرفة ما بداخل صندوق العجائب؟

-هذا الصندوق قد يحتوي بطاقات كلمات
-أظرف لمسابقات بين المجموعات وحامل الأدوات من كل مجموعه يخرج لمعرفة ما في الصندوق

-مجسمات لبعض الحيوانات او ألأحرف وغيره

-صور

شبكة الأوس التعليمية

٨ - لعبة صيد السمك

عشان تعمل الصنارة أحضر (عود مشاكيك صغير..يباع فالاسواق)ثم اربط به خيط صوف يتلى في طرفه مغناطيس صغير..

في ورقة (A4)ارسم اربع أو خمس سمكات ولونها ثم غلفها حراريا..وقصها ثماشبك في كل سمكة مشبك حديد (اللي يستخدموه فشبك الاوراق)

أحضر أي علبه أو سلة اوحتى على طاولة المعلم وضع فيها الأسماك واكتب عليها الكلمات المحتاج لها او ارقام وغيره ...واطلب من الطلاب يصيدو الكلمات (طبعا بتنصاد بالمغناطيس والمشبك في كلسمكة)

٩ - لعبة الدودة

على السبورة..قم برسم دودة منفصلة الأجزاء ..(يعني ٦ او ٥ دوائر منفصلة وفي الامام ارسم وجه حزين للدودة)

في الدوائر ممكن تكتب كلمات او أرقام لكنها غير مرتبه..وتطلب من الطالب انه يرتب الارقام او الكلمات بحيث تعطي الشيء المطلوب..(وتخبرهم انه الدودة حزيزنه ولازم ترتب أجزائها حتى تبتسم) .

وبعد مايرتبوها بالشكل الصحيح تغير وجه الدودة الى وجه مبتسم..

١٠ - لعبة المتاهة

الهدف من اللعبة أن تحدد التلميذة الفصيلةالتي ينتمي إليها الحيوان من خلال تتبع صفاته

المواد المستخدمة:

-1ورقة بحجم (a3) مرسوم عليها متاهة وعدد من الطرق و مكتوب في كل طريق صفة من صفات الكائينات الحية ،مغلفة حرارياً .

-2صور لبعض الحيوانات والحشرات مغلفة حرارياً و مثبت خلفها لاصق من الجهتين

خطوات اللعب:

١ - توزع المعلمة اللعبة بأجزائها على كل مجموعة

٢ - تختار كل طالبة إحدىالصور وتنقلها عبر طرقات المتاهة مهتدية بصفات الكائن الموجود إفي الصورة الى ان تصل إلى فصيلته.

ممكن ان تعمل بعض الالعاب البسيطة اللي تنمي مهارات التفكير وتزيد الذكاء .. وتنمي الذاكرة..

مثال لبعض هذه الالعاب

١ - أطلب من الطلاب ان يكتبوا أي كلمة تخطر ببالهم تبدا بأحد الحروف .. وتعطيهم وقت معين ثلاث دقايق مثلا وتشوفي من اللي كتب اكبر عدد من الكلمات .. وممكن تعيدي هاللعبة عشان تشوفي التطور في التذكر..

٢ - لعبة ثانية تختار أحد الحروف فليكن حرف (ب) مثلا .. ويكتب الطلاب ثلاث كلمات تبدا بهذا الحرف .. مثلا .. بحر .. باب .. بيت .. الحين الحروف الاخيرة ياخذوها كحروف تنطلق منها مجموعات جديدة ..مثلا من كملة بحر ..حرف الراء .. ويكتبوا ثلاث كلمات اللي تبدا بحرف الراء..

من كلمة باب حرف الباء ويكتبوا ثلاث كلمات اللي تبدا بحرف الباء .. واخيرا ر ونفس العملية..

بعدها الحروف الاخيرة الناتجة من الكلمات بعد ياخذوها كاساس للأنطلاق لكمات جديدة ..وتشوفي في النهاية عدد المجموعات ومن الافضل .. طبعا مع تحديد وقت لها اللعبة..

٣ - لعبة اخرى تشجع علىالتفكير .. تختاري أي جهاز .. أو أي اداة بسيطة .. أو مادة يستخدمها

الطلاب .. مثل مشبك الأوراق .. قلم الرصاص .. وتطلبي من الطلاب انهم يذكروا أكبر عدد من الاستخدامات لهذه الاداة في غير استخدامها الاصلي..

مثلا في حصة القراءة...يمكن أن تطبق لعبة القراءة العكسية..

فتطلب من الطالب أن يقرأ الجملة من آخر كلمة..وهكذا....(لماذا بالعكس)؟

فئة كبيرة من طلاب الحلقة الأولى وخصوصا الاول والثاني..يقرؤون الدرس لحفظهم له...يعني يجي الطالب حافظ الفقرتين فالبيت من كثر مايردد ويقرا...فلما يقرا فالصف تفرحبه المعلمه ..ماتدري انه الطفل حافظ الدرس ولو طلبت منه يقرا كلمة من وسط الجملة بيجلس يتهجاها...فحلو أنه تخليهم يقروا من الآخر..منه يقرا الكلمات بدون حفظ يعني بيتهجاهن ومنه تغيير في جو الحصة..

١١ - لعبة الكراسي

تلصق بطاقات على كرسي من كل مجموعه من مجموعات الصف (ويفضل أن يكون كرسي الطالب المقصود من النشاط)...ثم في وقت تنفيذ اللعبة تطلب المعلمة احضار الكراسي مع طلابها...

تلعب لعبة الكراسي معزيادة طالب على المجموعه..وكل طالب يخرج يقرأ الكلمة التي على الكرسي المسحوب ويحدد نوعها او الظاهرة القرائية التي تحتويها..وهكذا تطبق على بقية الكراسي والكلمات ...ولاتأخذ وقت طويل (٥ دقائق) .

١٢ - لعبة ساعي البريد

يخرج المعلمأحد الطلاب ويحمل في يده حقيبة صغيرة وينادي...أنا ساعي البريد..جئت اليكم من بعيد...أحمل رسائل من دول الخليج...ثم يقوم بتوزيع بطاقات على مجموعات الصف..وتكون البطاقات اما مفردات جديدة في الدرس والمطلوب توظيفها في جمل مفيدة ..أو كلمات والمطلوب معرفة نوعها...وللمعلمة حرية الاختيار ..المهم فكرة اللعبة ما اعرف إذا هذي من الالعاب التربوية بس اللي في بالي الحين ولو جد جديد ان شا الله بنضيف

١٣ - لعبة الإنفعالات العاطفية

الأدوات:

***ورق مقوى.**
***ورق أو لماع بأربعة ألوان مختلفة.**
***مجموعة صور تعبر عن مواقف انفعالات مختلفة (الحزن / الخوف/ الغضب/ الفرح) مثل : طفل يبكي أو رجل حزين ، حادث بالطريق واشخاص خائفين فيه ، معلم غاضب>> هههه أو أي شخص غاضب ، اطفال يلعبون ويضحكون .....الخ.**

***صمغ.**
***اعواد خشبية الخاصة بالآيسكريم او الخاصة بالطبيب.**
***ماجيك اسود واحمر لرسم الوجوه .**

الخطوات:

1 - نرسم ٤ وجوه في اربعة دوائر ملونه تمثل (الفرح ، الحزن ، الخوف ، الغضب) ونغلفها حرارياً .
2 - نقص اربعة دوائر من الورق المقوى بنفس حجم الدوائر الملونة.
3 - نلصق الدوائر الملونة على دوائر الورق المقوى بالصمغ.
4 - نجمع اكبر عدد من صور تمثل مواقف مختلفة من الإنفعالات الأربعة في بطاقات صغيرة الحجم .

الطريقة :

تعرض المعلمة على الأطفال وجوه مرسومة ذات تعبيرات إنفعالية مختلفة ، وتطلب منهم أن يبحثوا عن الصورة التعبيرية المناسبة للوجه . ويمكن أن يلعب الأطفال هذه اللعبة بعدة طرق ، كأن يلعبوا في مجموعات : مجموعة الفرح ، ومجموعة الحزن ، وأخرى للغضب ، وأخرى للخوف. ويقوموا بتصنيف

الصور أوتطلب المعلمة من كل مجموعة أن يفكروا في موقـــــــــــــــف يناســـــــــــــب تسميتهم ويقوموا بتمثيله.

١٤ - لعبة قرص أسماء الأصوات

الأدوات المطلوبة :

*قطعتين من الفلين مقصوصتان على شكل دائرتين متساويتين في الحجم.
*صور حيوانات من ذوات الأصوات المميزه ، مطبوعة ومغلفه ومقصوصه.
*أعواد آيسكريم ، أو الأعواد الخشبية الخاصة بالفحص في المستشفيات.
*مسدس صمغ السيلكون.
*استخدام الكمبيوتر في عمل كلمات الأسماء في دائرة .

الخطوات :

1 - يتم عمل قرصين دائريين من الورق المقوى وتكتب عليهما أسماء أصوات الحيوانات مقسمة حول القرص بالكمبيوتر.
2 - يلصق القرصان الورقيان على مثلهما من الفلين.
3 - ثم يلصق قرصا الفلين فوق بعضهما مع عمل فتحات جانبية حول القرص بمحاذاة كل أسم.
4 - تصور صور الحيوانات مصغرة ، وتلصق على أعواد خشبية مثل أعواد الآيسكريم أو الأعواد الخشبية الخاصة بالمستشفيات.
5 - تتم اللعبة بحيث يطابق التلميذ صورة الحيوان مع اسم صوته بوضعه في الفتحة الخاصة بالأسم المناسب .

الأمثلة الخاصة بالأسماء :

))هذه مجموعة الدائرة الأولى((

النهيق <<< صوت الحمار

الصهيل <<< صوت الحصان

الطنين <<< صوت النحلة

الزئير <<<صوت الأسد

النباح <<< صوت الكلب

الزقزقة <<< صوت العصافير

المواء <<<صوت القطة

الخوار <<< صوت البقرة

))أما مجموعة الدائرة الثانية فهي: ((

الهديل <<< صوت الحمامة

الرغاء <<<صوت الجمل

الفحيح <<< صوت الحية

الثغاء <<<صوت الخروف

النقيق <<<صوت الضفدع

العواء <<<صوت الذئب

الزمار <<<صوت النعامة

الصياح <<<صوت الديك

ويكون لدينا ٨ اسماء لكل دائرة بصور حيواناتها

١٥ - لعبة علب تمييز الأصوات

الأدوات:

***علب بلاستيك شفافة صغيرة الحجم.**

***عدد من الحصى (حجارة / (المسامير/ الدبابيس/ حبوب الذرة او الأرز/ نقود معدنية/**

أعواد كبريت أو أي شي تريدونه من مجسمات تصدر اصوات.

*قناع يحجب الرؤية للعين .

الخطوات والطريقة معًا:

تملأ علب بلاستيكية فارغة بأنواع من المحسوسات لكي يتعلم التلميذ من خلالها على تمييز الأصـــــــــــوات المختـــــــــــلفة ، وذلك بمراعاة تســـــــــــلسل اللعب كالتالي:

أولاً : تقوم المعلمة بعرض العلب ومحتوياتها كل مادة على حدة . وكل مادة تقوم بإصدار صوتها بخض العلبة عدة مرات أمام نظر التلميذ لكي يتعرف على الصوت جيدًا ، وكذلك تفعل مع باقي المواد.

ثانيـــاً : يتم تلبيس التلميذ قناع يمنع الرؤية ليحجب عن التلميذ المادة ، فلا يستطيع أن يراها ، وعليه أن يميز صوتها ويتعرف عليه .

١٦ - لعبة كرة السلة

تهدف هذه اللعبة إلى تركيب كلمات لها معان من الحروف .

يعطى كل طالب كيسا من الكرات مكتوب عليها حرف واحد .

يرمي كل لاعب عددا من الكرات من مكان قريب والكرة التي تدخل السلة توضع جانبا .

بعد الانتهاء من رمي الكرات يقوم الطالب بتكوين أكبر عدد من الكلمات التي يمكن أن تتكون منها الحروف .

يمكن استخدام نفس الكرات في الرياضيات مكتوب عليها أرقام بدلا من الحروف ، ويقوم الطالب بترتيبها تصاعديا وتنازليا .

١٧ - لعبة لغز بدون نقط

تهدف اللعبة إلى التمييز بين الحروف المتشابهة

يكتب المعلم كلمة على السبورة بدون نقط مثل (حبر) بدون نقطة الباء ، يوزع على التلاميذ أو المجموعات بطاقات تشتمل على ألغاز ، كل مجموعة لغز .

١ - البطاقة الأولى : كتب عليها (سائل لونه أزرق أو أسود أو أحمر نملأ به القلم لنكتب)

٢ - البطاقة الثانية : (شيء مصنوع من الطحين نأكله مع كل وجبة طعام)

٣ - البطاقة الثالثة : (شيء نسمعه أو نقرأه في الصحف)

كل مجموعة تكتشف الإجابة على اللغز من خلال إضافة النقط المناسبة للكلمة . وهكذا مع كلمات أخرى .

١٨ - لعبة سباق الحروف

تهدف هذه اللعبة إلى :

إثراء معجم التلميذ .

التدريب على التحليل والتركيب .

يشترك في اللعبة طالبان اثنان ، يكتب الأول كلمة (كتاب) مثلا ، فيكمل زميله بآخر حرف انتهت به الكلمة (باب) وهكذا

١٩ - لعبة ترتيب الأشكال الهندسية

((للعلم هذه اللعبة تناسب أطفال الروضة))

الأدوات :

1/لوحان من الفلين الكبير.

2/ورق رسم ملون

3/صمغ أبيض.

الخطوات:

1 - ترسم أشكال هندسية كبيرة الحجم على النحو التالي في الورق الملون بحيث يكون كل شكلين متماثلين في الشكل واللون ((٦ مثلثات + ٦ دوائر+٦مربعات+٦ مستطيلات)) ومثلما قلت لكم كل شكلين متماثلين باللون مثلاً في المثلثات يجب أن يكون ثلاثة ألوان مختلفة لكل اثنين =٦ وهكذا .

2 - يقسم لوح الفلين الواحد إلى ٣ اقسام بالتساوي وكل قسم يقص لوحده كلوح مستقل.

3 - تلصق الأشكال الهندسية بشكل متسلسل ومختلف من لوح لآخر في الألواح الثالث ، بحيث يحتفظ بمثيل الشكل الهندسي دون لصق.

4 - سيتكون لدينا ٣ ألواح بأشكال هندسية مرتبة بشكل رأسي ومختلفة.

5 - تلصق بقية الأشكال الهندسية كلها على لوح الفلين الآخر الذي لم يستعمل بعد ، وتقص كل شكل على حده.

***الطريقة:**

1 -لدينا ٣ نماذج ملصوقه على ثلاثة ألواح من الفلين ، وبذلك تحتاج المعلمه لتقسيم الأطفال لثلاثة مجموعات كل مجموعة تقف عند نموذج معين.

2 - توزع كل الأشكال الغير ملصوقة المفككة بعيدًا عن نماذج اللوحات ولتكن كلها منثوره على الأرض في كل مكان ومبعثرة.

3 - تبدأ اللعبة بتوقيت معين وتنتهي بوقت محدد لكل المجموعات ، والمجموعة الأسرع في ترتيب الأشكال بجانب النموذج الخاص بها هي المجموعة الفائزة.

4 - من المهم أن يكون ترتيب كل نموذج صحيحًا من حيث مطابقة الشكل ولونه بنفس الوقت ((والمثال الأول بالصورة يوضح ذلك)) حيث تركت النموذجين الآخرين بالرسم دون ترتيب لتعرفوا انه يجب على الأطفال ترتيبها.

ملاحظه للتوضيح : يعني الطفل راح يجري يدور على الشكل من الأشكال المنثوره على الأرض ويحطه جنب الشكل اللي يشابه باللون والشكل في النموذج الخاص في مجموعته (على الأرض يصف النموذج)

.

٢٠ - لعـــــــــــبة التجميـــــــــــــــــــــــع للأشكال

الأدوات : لايوجد فقط اطبعها فهي جاهزة لك.

الخطوات:

١ - صمم مجموعة اوراق ملونة بواسطة الحاسوب ثم اطبعها بالألوان.
2 - غلف كل أوراق العمل المرفقة التي طبعتيها بالجهاز الحراري.
3 - قص ورقة الأشكال الملونة التابعة للجدول الرئيسي كل شكل في مربع لوحده ، وستجدينها جاهزة في جدول مربعات.
4 - انثر هذه الأشكال الملونة أمام الطالب ، ولتكن مثلا فوق الطاولة.
5 - اطلب من الطفل مطابقة وتجميع كل شكل في الخانات الصحيحة من الجدول الرئيسي بشرط أن يكون التجميع بالشكل واللون المناسب للخانة.

***هذه اللعبة : تساعد الطفل على تنمية التآزر الحركي البصري بين اليد والعين ، وهي تناسب أطفال الروضة ، والصف الأول ، فيها تسلية وسرعة أداء.**

٢١ - لعـــــــــبة تصنيـــــــــــــف الـــــــــغذاء

الأدوات:

1 - لوحان من الورق المقوى السميك.
2 - قماش من الجوخ أي لونين تختارينهم.
3 - دباسة الورق أو صمغ.
4 - صور أطعمة (سأضعها لكم هنا) من النوعين صحية وغير صحية
5 - بطاقات عناوين يكتب عليها (الغذاء الصحي) + (الغذاء غير الصحي. (
6 - صورتان لطفلين (واحد هزيل ومتعب ، والثاني قوامه صحي ونشيط.
7 - ورق التغليف الحراري

8 - مقص

9 - أشرطة سكويتش اللاصق (سنحتاج فقط للجانب الخشن الذي يمكن أن يلصق في قماش الجوخ) .

****خطوات العمل :**

1 - غلف كل لوح مقوى بلون محدد من قماش الجوخ بإستخدام دباسة الورق أو الصمغ. (حتى يكون كلوح وبري).

2 - اطبع صور الأطعمة ، وغلفيها حراريًا.

3/ - قص صورة كل طعام كما هو بالمربع.

5 - ضع قطعة من التشتش وراء كل صورة، بحيث يمكن لصقها على لوح الجوخ (اللوح الوبري).

6 - اطبع بطاقات عناوين اللعبة (الغذاء الصحي) + (الغذاء غير الصحي) وغلفها حراريًا وقصها وإلصقها كعنوان فوق كل لوح.

7 - وبنفس الطريقة اطبع صور الطفلين وضعهما بجانب العنوان .

****الطريقة :**

يلعب الأطفال في مجموعتين لتصنيف صور الأطعمة بحسب نوعها في اللوح المناسب

٢٢ - الفـــــــــــــــرح والحـــزن

الأدوات:

قناعان يمثلان وجه حزين وقناعان يمثلان وجه فرح .

اللاعبون:

طالبان كل طالب يحمل في يده قناع فرح + حزن.

طريقة اللعب:

تسرد المعلمة مواقف سارة ، واخرى غير سارة ، وعلى الطالب الذي يسمع الموقف السار أن يرفع قناع الفرح ، وإذا سمع موقف غير سار أن يرفع باليد الأخرى قناع الحزن ، ومن يخطأ يخسر من أول مرة ونكمل مع طالب آخر.

المواقف التي ممكن أن تسرد:

1 - خرج ارنوب إلى الشارع ولم يعبر من خطوط المشاة فدهسته السيارة المسرعة . (حزين)
2 - نجح أخي الصغير فأعطاه والدي هدية . (فرح)
3 - تفوقت في دراستي فكافأتني المعلمة . (فرح)
4 - لم اتناول فطوري هذا اليوم فأصبت بتعب وإغماء. (حزن)
5 - جاء عيد الأم فأهديت لأمي هدية . (فرح)
6 - لم يلبس جاري ملابس العيد لأنه فقير ولايملك النقود.(حزن)
7 - ساعدتُ جاري الفقير وسعد كثيرًا بمساعدتي له (فرح) .

٢٣ - لعبة تركيب أعضاء الجسم

**الأدوات:

1 - وسيلة حائط بيضاء اللون.
2 - دفتر رسم ملون.
3 - وسيلة فلين من اي لون تختاره.
4 - جهاز التغليف الحراري.
5 - سكويتش لاصق .

**الطريقة:

1- نرسم جسم ولد على الورق الملون بشكل متكامل .
2 - نطبع أجزاء الجسم بنفس الرسم والمقياس على الورق الملون ، لتتكون لنا الأعضاء كل عضو بلون مختلف.
3 - نقص الأجزاء الملونة ، ونغلفها بالجهاز الحراري.
4 - نلصق لاصق السكويتش خلف كل جزء أو عضو ، بحيث يكون الجزئان المتلاصقان لشريط السكويتش واحد يلصق بخلفية الرسم والآخر يثبت في لوح الفلين.
5 - نقوم بعمل بروفه على أماكن وضع اللاصق في لوح الفلين بأن نركب جميع الأجزاء صحيحة على اللوح لتحديد نقاط وضع السكويتش . او نرسم ظل الولد على لوح الفلين إن اردنا ذلك .

**طريقة اللعب:

نفك جميع الأجزاء (الأعضاء) وننثرها على الأرض في كل مكان وعلى الأطفال جمعها في لوح الفلين وتركيبها بشكل صحيح ، كل عضو في مكانه.

٢٤- لعبة نرد الأعداد والكور

**الأدوات:

1 - علبة كارتون مربعة الشكل.

2 - ورق أبيض للتغليف.

3 - ورق اسود.

4 - صمغ

6 - كور ملونة في سلة كبيرة .

**الطريقة:

1 - نقوم بتغليف العلبة الكارتونية بالورق الأبيض.

2 - نرسم دوائر النرد في اللون الأسود بعدد أرقام النرد يعني ١ دائرة ،، ٢ دائرتين ،، ٣ دوائر ،، ٤ دوائر ،، ٥دوائر ،، و٦ دوائر.

4 - تلصق الوائر على الجهات الستى للعلبة بنفس ترتيب الأعداد السابقة.

5 - تجمع الكور الملونة في سلة كبيرة استعدادًا للعب .

**الطريقة:

1 - يرمي الطالب النرد (الزهر) على الأرض ليثبت على رقم معين.

2 - يتعرف الطالب على الرقم المطلوب ، ويستخرج من السلة نفس العدد من الكور.

مثال : رقم النرد هو ٤ >>>> إذن لابد أن نجمع اربعة كور.

3 - نستطيع أن نصنع أكثر من مكعب نرد ، ونقسم الأطفال إلى مجموعات وعليهم التسابق في النقاط الصحيحة من الإجابات .

٢٥ - لعبة تمييز الروائح

**الأدوات:

1/زجاجات الملح ذات الأشكال المختلفة اختاري منها ما يعجبك من محلات بيع الأواني المنزلية.

2/علبة كارتونية ذات ارتفاع بسيط ، تقريبًا ٣ أو ٤ سنتميتر.

3/جلاد لاصق اسود أو اي لون.

4/روائح مختلفة من محلات بيع العطور أو تجدينها في قسم البهارات في الوبرماركتات الكبيرة مثل (روح البرتقال ، روح الفانليا ، روح الفراولة ،روح الليمون ، وتجدينها في زجاجات شفافة صغيرة الحج ، ومرسوم عليها الفاكهه التي تختارين رائحتها.

5/قطن طبي على شكل كور صغيرة الحجم .

****الطريقة:**

1 - نقوم بتغليف العلبة الكارتونية بالجلاد اللاصق.

2 - بعد شراء زجاجات الملح أو كما نسميها نحن (المملحة) نأخذ قياس قطر الدائرة ، ونرسم مثلها على العلبة الكارتونية ، ثم نفرغ هذه الدوائر في العلبة بحيث تدخل فيها المملحة.

3 - نضع القليل من كل رائحة في زجاجة المملحة ، ونكتب بطاقة تعريفية باسم الرائحة اسفل الزجاجة.

4 - نغمس قطعة صغيرة من القطن في كل زجاجة ، بحيث يمتلأ بها السائل .((هذه الطريقة تساعد على حفظ الرائحة لمدة أطول) ثم نغلق رأس الزجاجة.

5 - نضع الزجاجات في اماكنها من العلبة الكارتونية

6 - نطبع ورقة من الصور لمدلولات هذه الروائح من الفواكه أو الأزهار مثلا: صورة الفراولة ، البرتقال ، الليمون ، اللوز .....الخ

7 - نثبت الورقة بعد تغليفها بالحراري في نفس علبة الروائح .

****طريقة اللعب :**

1/يفتح الطالب رأس الزجاجة ، ويقوم بشمها.

2/يتعرف على الرائحة ويميزها بالإشارة للصورة.

3/يمكن اللعب مع الأطفال لعبة تمييز الروائح بأن نوزع الزجاجات على الأطفال ، وكل طالب يتعرف على الرائحة التي لديه ، ويشير إلى صورتها ،، ليحصل على الهدية .

٢٦ - لعبة مطابقة اللون + غلق الأزرار

**الأدوات:

1 - قطعة صغيرة من قماش الجوخ من أي لون بقياس ٤٠× ٦٠.
2 - قطع صغير مختلفة الألوان من قماش الجوخ.
3 - أزرار ملابس.
4 - خيط وإبرة .

**طريقة العمل:

1 - ترسم مجموعة من الأزهار مختلفة الألوان على قماش الجوخ.
2 - ترسم حلقات دوائر من نفس ألوان الأزهار.
3 - يقص شكل مزهرية وتلصق على القطعة الكبيرة الأساسية.
4 - يعمل شكل أغصان من قماش الجوخ تخرج من المزهرية.
5 - تلصق دوائر الحلقات حول المزهرية.
6 - يثبت كل زر داخل وسط الدائرة بالخيط والإبرة.
8 - يعمل شق صغير في وسط كل زهرة بحجم الزر تقريبًا.
9 - (ساعة توقيت) الخاصة بالرياضة

**طريقة اللعب:

1 - تجمع كل الأزهار على الطاولة.
2 - يوضع قماش القاعدة الأساسي للمزهرية أمام الطالب.
3 - يبدأ التوقيت الزمنى للطالب بحيث يقوم بتركيب جميع الأزهار في الأزرار ، مع ضرورة مطابقة لون الزهرة مع لون حلق الدائرة .

**الأسرع والأقل وقتًا بين الطلاب هو الفائز.

27 - فكرة للتاء المربوطة والمفتوح

اعمل بطاقات كلمات كثيرة بالتاء المربوطة والمفتوحة بس على شرط ما تكتبي التاء في آخرها.

اعملي ٣ بطاقات للحروف التالية ، وكأنها تكملة لبطاقات الكلمات ((ـــــــة ، ة ، ت((

وأكيد كل معلمة فصل عندها لوحة جيوب ،
والطريقة راح اتكون تركيب التاء الصحيحة في مكانها الصحيح المناسب من الكلمة في لوحة الجيوب.

مثال:

بطـــــــــ
مدرســـــ
حو
سبور
ورقـــــ
شجـــــر
كتبـــــــ
رسمـــــ
مسطر

كل الكلمات السابقة في بطاقات ، والحروف في بطاقات منفصلة

والتركيب يكون كالمثال التالي:

شبكة الأوس التعليمية

ســـــــبور >>> ة سبورة

معلمـــــ >>> ـــــة معلمة

رسمـــ >>> ت رسمت وهكذا

اتمنى ان تكون فهمت علي ((يعني التركيب يكون داخل لوحة الجيوب))

والطفل مع التدريب وتنوع الكلمات راح يتقن المهارة.

1 - اعمل للأطفال لعبة من يسمع رقمه يقفز

وهي عبارة عن بطاقة أرقام كبيرة ، كل طالب يمسك رقم ، وركزي أنج تعطين الطالب الرقم أللي دايمًا يتلخبط فيه ، وخليه يمسكه بيده وكل الأطفال يصطفون في خط أفقي واحد ما سكين أرقام ، وعليك أنت تنادي بالرقم ، وأللي يسمع رقمه منهم لازم ينط للأمام رافع رقمه للأعلى ، وأللي يخطأ يرجع مكانه وحاولي تكررين له رقمه في وقت لاحق .

2 - لعبة مطوية الأرقام:

مضمونها نفس طريقة اللعبة السابقة : وهي عبارة عن أرقام كبيرة مكتوبة في بطاقات ، تلصقين البطاقات كلها جنب بعضها البعض في خط عمودي ، من الأسفل إلى الأعلى ، يعني راح تبدأين من تحت بالرقم واحد ، إلى آخر رقم تحبينه وليكون ١٠ بيكون فوق بالأعلى ، بس قبل الرقم واحد تحت رسمي دائرة في بطاقات عشان اتكون نقطة البدية أللي راح يوقف عليها الطفل ، كل البطاقات لازم اتكون ملصوقة مع بعضها البعض، عشان تقدرين تطوينها بعد الأستخدام مثل المطوية بس بشكل عمودي.
طريقة اللعبة : تخلين الطفل يوقف في دائرة البداية ، عند سماعه للرقم المطلوب ، ينط على الرقم ، او ممكن اللعب بطريقة أخرى ، حضري بطاقات لمدلولات الأرقام من الكميات ، يعمي باقة الرقم ٢ ، جهزي بطاقة ثانية لرسم يحتوي شيئين مثل وردتين ، ارفعي مدلول الرقم من الرسم أمام نظر الطفل ن وخليه يتعرف على الرقم وينط عليه ، يعني يوقف فوقه. هاللعبة تعلم الطفل أيضًا ترتيب وتسلسل الأعداد بشكل صحيح.

3 - لعبة ترتيب الأعداد:

اللعبة الثالثة ، مرتبطة بعد بنفس مضمون اللعبة الثانية : بطاقات أعداد ، ومدولاتها من الكميات ،:

شبكة الأوس التعليمية

٢٨ - لعبة القطار

الأهداف: يلعب التلميذ مع الأحرف.

يقرأ التلميذ الأحرف.

يحفظ التلميذ الأحرف.

يكتب التلميذ الأحرف.

الزمن: ١٥ـــــــ ٢٠ دقيقة.

الأدوات: أحرف من الإسفنج" جميع الأحرف " أو بطاقات لجميع الأحرف، أحرف مفرغة من البلاستيك،ألوان، لوحة خاصة للتلميذ أو سبورة.

طريقة اللعبة :تضع المعلمة جميع بطاقات الأحرف على شكل مسار القطار على الأرض، وتكون المعلمة هي الأولى ويتبعها التلميذ المتعلم، تسير المعلمة كالقطار وهي تقول: قطارنا اليوم سيقف عند الحطة سين " أي الحرف سين " وتختار المعلمة الحرف الأول من اسم التلميذ المتعلم، وتقف عند الحرف "س" وتكرر ذلك أكثر من مرة حتى يحفظ التلميذ اسم وشكل الحرف.

٢٩ - لعبة اسحب وركب الحروف

الأهداف:يلعب التلميذ مع أقرانه.

يكون التلميذ كلمات جديدة.

الزمن 15 :ـــــــ ٢٥ دقيقة.

الأدوات: بطاقات لأحرف مختلفة ومتكررة، بطاقات المقطع الساكن، بطاقات تحتوي على مقاطع المد الثلاثة (مد بالألف،مد بالواو، مد بالياء) ، بطاقات أحرف تختلف حركاتها ومكان وجودها في الكلمة.

طريقة اللعبة: توزع المعلمة البطاقات على اللاعبين وليكون عددها ٧ بطاقات لكل لاعب وتضع المعلمة البطاقات المتبقية في ساحة اللعب وتطلب من التلميذ أن يسحب بطاقة ويركب كلمة والذي يركب كلمة لها

معنى يكون هو الفائز.

٣٠ - لعبة الشعاع الناقص

الأهداف: يلعب التلميذ مع أقرانه.

يكون التلميذ كلمات جديدة .

الزمن: ١٠ ـــــ ١٥ دقيقة

الأدوات: وسيلة الشعاع، أحرف متكررة، بطاقات المقطع الساكن، بطاقات تحتوي مقاطع المد الثلاثة (مد بالألف،مد بالواو، مد بالياء) ، بطاقات أحرف تختلف حركاتها ومكان وجودها في الكلمة.

طريقة اللعبة: توضع الأحرف على وسيلة الشعاع الناقص ويطلب من التلميذ أن يكمل الكلمات حسب اتجاه السهم بداية من مركز الشعاع وإذا كانت المسابقة بين تلميذين يكون لكل تلميذ وسيلة خاصة به أو كل تلميذ يأخذ شعاع من الوسيلة الواحدة التي بينهما والطفل الذي يكون كلمة أولا يكون هو الفائز.

٣١ - لعبة الشبكة والصورة

الأهداف :يلعب التلميذ مع أقرانه.

يكون التلميذ كلمات جديدة .

يقرأ التلميذ كلمات جديدة.

الزمن: ١٥ ـــــ ٢٥ دقيقة.

الأدوات: وسيلة الشبكة، بطاقات المقطع الساكن، بطاقات تحتوي مقاطع المد الثلاثة (مد بالألف،مد بالواو، مد بالياء) ، بطاقات أحرف تختلف حركاتها ومكان وجودها في الكلمة، بطاقات صور.

طريقة اللعبة: توضع الصور على وسيلة الشبكة مرتبة عموديا ويطلب من التلميذ وضع الأحرف أسماء الصور.

وبطريقة أخرى: إذا كانت المسابقة بين تلميذين يكون لكل منهما وسيلة خاصة به وبطاقات خاصة به، وتكون الصور متشابهة والذي يضع كلمات الصور أولا يكون الفائز.
ملاحظة: يمكن استخدام لوحة الجيوب بدلا من وسيلة الشبكة أو رسم شبكة كما في الصورة.

٣٢ - لعبة الساعة

الأهداف : يلعب التلميذ مع الأحرف.
يوجه التلميذ العقرب إلى الأحرف.
يميز التلميذ بين الأحرف.
يقرأ التلميذ الأحرف.
الزمن: ١٠ ـــــ ١٥ دقيقة.
الأدوات: بطاقة على شكل ساعة كتب عليها الأحرف بدلا من الأرقام.

طريقة اللعبة: تعطي المعلمة الساعة للتلميذ وتطلب منه أن يوجه العقرب الأول عند الحرف ويقرأه ثم يوجه العقرب الثاني عند الحرف الثاني ويقرأه ويوجه العقرب الثالث عند الحرف الثالث ويقرأه. ويجب أن يذكر كلمة تحتوي على الأحرف المطلوبة وفي كل مرة يقرأ التلميذ الحرف.
إذا كانت المسابقة بين تلميذين تكون لكل تلميذ ساعة ويحدد ثلاثة أحرف لكل تلميذ ، والتلميذ الذي يوجه عقارب ساعته على الأحرف المطلوبة أولا يكون هو الفائز. ويجب أن يذكر كلمة تحتوي على الأحرف المطلوبة وفي كل مرة يقرأ التلميذ الحرف الذي طلب منه .

٣٣ - لعبة تركيب الأحرف

الأهداف : يركب التلميذ الأحرف .

يميز التلميذ بين الأحرف

يقرأ التلميذ الأحرف

الزمن15 : إلى ٢٠ دقيقة

الأدوات : بطاقات أحرف مقطعة إلى نصفين أو أكثر .

طريقة اللعب : يضع المعلم بطاقات الأحرف في مجموعتين ويطلب من التلميذ أن يركب الأحرف المقطوعة، فيأخذ الجزء الأول من البطاقة من المجموعة الأولى، ويركبها مع البطاقة المطابقة لها من المجموعة الثانية، ثم يقرأ التلميذ الحرف. ويذكر كلمة تحتوي على الحرف نفسه.

وبطريقة أخرى: وهي تكون بين مجموعة من التلاميذ بحيث يكون لدى كل تلميذ من الفريق الأول الجزء الأول من بطاقة حرف، ولدى كل تلميذ من الفريق الثاني الجزء الثاني المكمل لبطاقة حرف، ويبحث كل تلميذ عن زميله أو أخيه الذي لديه نصفه المكمل لبطاقة الحرف، واللذان يجمعان بطاقة الحرف أولا هما الفائزان، ويجب أن يسميا الحرف. ويذكران كلمة تحتوي على الحرف نفسه .

٣٤ - لعبة الكلمات المتقاطعة

الهدف : يستخدم الحروف والكلمات في لعبة لغوية.

طريقة عمل اللعبة:

1ــ سم مربعات على قطعة كرتونية كما في الشكل (٦ مربعات × ٦ مربعات).

ط ع د ف ض ز

ة ش ا ر ف ر

ب ن ر أ ح ا

ذ ر ق ا ص ف

و ل ي ف ا ة

ر ا ف س ن

2ــ يكتب في المربعات الكلمات الآتية) زرافة،ضفدع، فراشة،حصان،أرنب،قرد،فيل،فأر). يوزع المعلم الكلمات السابقة عموديا أو أفقيا.

3ــ يطلب المعلم من التلميذ أن يحذف الحروف التي تتألف منها الكلمات المذكورة أعلاه : زرافة،ضفدع، فراشة،حصان،أرنب،قرد،فيل،فأر.

4ــ يلون التلميذ الحروف الباقية والتي تشكل كلمة تدل على طائر جميل.

5ــ يستطيع المعلم كتابة كلمات أخرى تدل على أشياء معينة حسب رغبته.لعبة التصنيف

الأهداف:

-أن يصنف التلميذ الكلمات التي تشترك في حرف (ح.(

-أن يصنف التلميذ الكلمات التي تشترك في حرف (خ.(

-أن يميز التلميذ بين حرفي (ح) و (خ.(

٣٥ - الثمار الناضجة

الهدف من اللعبة : يميز بين الحروف القمرية و الحروف الشمسية من خلال تصنيف الكلمات .

الوقت المقترح ثلاثة دقائق

عدد المشتركين : طالب واحد أو اثنان

الفئة المستهدفة : طلاب الصف الأول الابتدائي

الوسائل التعليمية التعلمية : شجرة فواكه * بطاقات الكلمات * عجينه لاصقة * لوح مغناطيسي

طريقة التنفيذ : يعرض المعلم على التلاميذ لوحة مرسوم عليها شجرة من أشجار الفواكه مثل التفاح أو البرتقال أو الكمثري ثم يضع بطاقات الكلمات على الشجرة كتب عليها مفردات تحوي حرف قمري و أخري تحوي حرف شمسي ثم يقوم المعلم بتشكيل فريقين من التلاميذ الفريق الأول يقوم بجمع ثمار

الكلمات التي تحوي حرف قمري و تلميذ الآخر يقوم بجمع الكلمات التي تحوي حرف شمسي و تبدأ اللعبة بين الفريقين و يحدد المعلم مدة اللعبة ثلاثة دقائق و من ينتهي بسرعة يكون هو الفائز

نماذج مقترحة / كلمات المقترحة / مثل

المجموعة الأولي / البرتقال * المدرسة * الباب * الأسد * المعلم * الأرض * الماء

المجموعة الثانية / الزرافة * الساعة * الثعلب * الدب * الثوب * الذرة * الديك

اسم اللعبة / طاحونة الأسئلة

الهدف من اللعبة / تنمية التفكير المنطقي عند التلاميذ .

الوقت المقترح ٧ دقائق

عدد المشاركين / جميع طلاب الفصل

الفئة المستهدفة / طلاب الصف الأول الابتدائي

٣٦ - بطاقات الكلمات

طريقة التنفيذ : يختار المعلم طالب من الطلاب ، و يعلق صورة لبنات أو حيوان أو آلة دون تعريف الطالب بها . يطلب المعلم من الطالب التجول بين التلاميذ ثم يوجه زملائه أسئلة توصله إلى معرفة ما هية الشيء المعلق خلف ظهره، و من خلال أسئلة الطلاب يتعرف الطالب على الشيء المعلق خلف ظهره ، و من يتعرف على الشيء بسرعة يكون هو الفائز.

نموذج مقترح / مثل

(1)ينزل من Eالسماء.

(2) ينزل في فصل الشتاء E.

(3) ضروري للحيوان و النبات و Eالإنسان .

(4) يوجد في البحار و المحيطات و الأنهار E.

يمكن تنفيذ اللعب داخل أو خارج غرفة الفصل بحيث يجلس الطلاب بشكل متقابل يمكن للجميع مشاهد البطاقة الموجودة على ظهر المتسابق .

٣٧ - سباق القمة

اسم اللعبة يكون كلمات من حروف .

الزمن المقترح / ٥ دقائق

عدد المشاركين طالبين من كل فريق

الفئة المستهدفة طلاب الصف الأول الابتدائي الوسائل التعليمية لوحة جيوب * بطاقات الكلمات * بطاقات الحروف

طريقة التنفيذ : يعرض المعلم على التلاميذ لوحة جيوب مقسمة إلى قسمين ، و تكون على شكل مدرج يصل في النهاية إلى القمة ، و يقسم المعلم المسابقين إلى فريقين في كل فريق طالبين ، ثم يحدد المعلم الكلمات المطلوبة من الفريق الأول و الكلمات المطلوبة من الفريق الثاني ، ثم يعرض المعلم على الطاولة مجموعة من الحروف ، و يطلب المعلم من المسابقين تكوين كلمات من هذه الحروف ، و إعادة ترتيبها ثم قراءة الكلمة مرتبة ، و توضع في لوحة الجيوب . و من ينتهي من تكوين الكلمات بسرعة يكون هو الفائز نموذج مقترح / مثل

الكلمات المطلوبة Eللفريق الأول / قلم * جمل * رجع * عطش *مدرسة * شموع

الكلمات المطلوبة للفريق Eالثاني / علم * سلم * سمع * كتب * مديرة* فصول

٣٨ - جمع البالونات

الهدف : يميز كلمات تحوي على المد بالألف و المد بالواو المد بالياء .

وقت التنفيذ : ٥ دقائق

عدد المشاركين : ثلاثة طلاب

الفئة المستهدفة : طلاب الصف الأول الابتدائي

الوسائل التعليمية بالونات ملونة

طريقة التنفيذ يعرض المعلم على التلاميذ مجموعة من البالونات الملون ، و يكتب المعلم على البالونات كلمات تحوي المد بالألف و المد بالواو و المد بالياء ، ثم يطلب المعلم من الفريق الأول جمع بالونات تحوي مد بالألف و الفريق الثاني جمع بالونات تحوي المد بالواو و الفريق الثالث جمع بالونات تحوي المد بالياء ، و الفريق التي يجمع أكبر عدد ممكن من البالونات يكون هو الفائز

نموذج مقترح / مثل

الفريق الأول / زار * ساعة * جاع * عاصفة * تلفاز E* شتاء

الفريق الثاني/ فول * فصول * سوق * عقول * عصفور * سورE

الفريق الثالث / Eسعيد * كبير * حزين * طويل * صغير * جميل

٣٩ - المصافحة

الهدف : يميز الحروف المتشابهة بصرياً و صوتياً (ق * ف)

وقت التنفيذ : ٥ دقائق

عدد المشاركين : ٨ طلاب

الفئة المستهدفة : طلاب الصف الأول الابتدائي

الوسائل التعليمية: مجموعة من صور * بطاقات الكلمات

طريقة التنفيذ : يقسم المعلم المتسابقين إلى مجموعتين ، ثم يعرض على المجموعة الأولي الصور ، و المجموعة الثانية بطاقات الكلمات ، ثم يطلب من المجموعة الأولي الوقوف مقابل المجموعة الثانية بحيث تصافح الصور في المجموعة الأولي مع الكلمات في المجموعة الثانية ، و من يخطئ يخرج من اللعبة .

نموذج مقترح / مثل

المجموعة الأولي المجموعة Eالثانية

صورة زرافة قطار

صورة قلم فيل

صورة فيل زرافة

صورة قطار قلم

٤٠ - الكأس

الهدف : يميز بين الحرف القمري و الحرف الشمسي .

وقت التنفيذ : ٥ دقائق

عدد المشاركين : طالبين

الفئة المستهدفة : طلاب الصف الأول الابتدائي

الوسائل التعليمية : لوحة جيوب مدرجة * كأس * بطاقات الكلمات

طريقة التنفيذ : يحضر المعلم لوحة جيوب مدرجة على شكل سلم ، و يرسم في أعلى اللوحة كأس المسابقة ، ثم يضع على الطاولة مجموعة من البطاقات مكتوب عليها كلمات تحوي حرف قمري و أخري تحوي حرف شمسي ، و يطلب المعلم من المسابقين جمع الكلمات التي تحوي الحرف القمري و وضعها في المكان المخصص لها و جمع الكلمات التي حرف قمري ، و وضعها في المكان المخصص لها ، و الفائز هو التي ينتهي من جمع اللكمات ، و الوصل إلى الكأس في أعلى اللوحة .

نموذج مقترح / مثل

الفريق الأول / الغزال * الأسد * العاصفة * المخيم * الجدار E

الفريق الثاني / الشتاء * الدرج * الزرع * الظرف * الديك E

41 - الملك و الحراس

الهدف : يميز بين أنواع المد المختلفة (الألف*الواو*الياء) .

وقت التنفيذ : ٥ دقائق

عدد المشاركين : ١٥تلميذ (٣ ملوك * ١٢ حراس)

الفئة المستهدفة : طلاب الصف الأول الابتدائي

الوسائل التعليمية : تاج (عدد ٣) * بطاقات الكلمات

طريقة التنفيذ : يصنع المعلم تاج للملك (عدد ٣) ، و يضع التاج على رأس الطلاب الثلاثة الأول تاج فيه مد بالألف و الثاني تاج فيه مد بالواو و الثالث تاج فيه مد الياء ، ثم يخرج مجموعة من الطلاب ، و يحمل هؤلاء الطلاب بطاقات كلمات فيها مد بالألف و مد بالواو و مد بالياء، ثم ينادي كل ملك على حراسه ، و من ينفذ اللعبة بطريقة سليمة و في وقت قصير يكون هو الفائز .

نموذج مقترح / مثل

الملك الأول / باسم E* عاصم * قادر * هارب

الملك الثاني / خروف * صوف * عصفور * عقول E

الملك Eالثالث / سعيد * قريب * بعيد * كثير

٤٢ - لعبة قطع الدومينو لتعليم أسماء الرسل وكتبهم السماوية ستحتاج إلى:

- بطاقات ورقية مقسمة إلى قسمين.
- أقلام ملونة.
- مساحة للعرض.

الخطوات:

1 - قسم كل بطاقة إلى قسمين متساويين.

2 - اكتب في كل قسم على حدة اسم نبي من الأنبياء والقسم الآخر اسم لأي كتاب سماوي.

القسم الأول من البطاقة الأولى فارغ) والقسم الثاني من البطاقة الأخيرة فارغ.

3 - قسم الأطفال لفريقين واطلب منهم وضع اسم كل نبي مع كتابه بالتسلسل كما في لعبة الدومينو ويستمر الفريقان في ترتيب البطاقات.

43 - أنا الذئب

طريقة اللعب:

يقف الأطفال في صف واحد مقابل طفل واحد يلعب دور الذئب ويبدأ بينهم الحوار التالي: الذئب.. الأطفال

يا ويلكم يالأركان إحنا في حمى الرحمن

ترى الشيطان يفتنكم.. بس الرحمن يحمينا

ترى الصيام يعطشكم.. بس الريان يروينا

ترى الزكاة تفقركم.. بس الرحمن يغنينا

ترى الصلاة تشغلكم.. بس الرحمن ينشطكم

ترى الحج يتعبكم.. بس الرحمن يبيض صحائفكم

ثم يهجم الذب لاصطياد الأطفال وتقف الأم لحمياتهم ومن يصطاده الذئب هو الخاسر.

٤٤ - طبق حنة وطبق ماش

طريقة اللعب:

يقف كل طفلين بعكس بعضهما ويتشابكان بالأيدي من الخلف ويبدأ كل واحد بحمل الآخر على ظهره مرددين الكلمات التالية: طبق حنة وطبق ماش.. المسلم موغشاش بزكاته موغشاش.. بصيامه موغشاش

عن صلاته ماينحاش ..طبق حنة وطبق ماش.. المسلم موغشاش.. في أعماله موغشاش.. بتجارته موغشاش ..

عن وعوده ماينحاش..

طبق حنة وطبق ماش

٤٥ - لعبة الحيلة

طريقة اللعب:

يُرسم على الأرض مستطيل كبير مقسم إلى ٨ مربعات متساوية ويُكتب في كل مربع صفة صحيحة

وصفة غير صحيحة للمسلم مثال الصدق – الكذب حتى تكتمل كل المربعات ثم يطلب من الطفل رمي قطعة حجر صغيرة على الصفات الحسنة للمسلم وتحريكها بقدمه حتى المرور عليها كلها وعندما ينتهي وبالشكل الصحيح يطلب منه القفز على الصفات غير الحسنة وتكرير الخطوة السابقة.

والفائز هو من ينهي تحريك الحجر الصغير على الصفات الحسنة والصفات غير الحسنة بنجاح ودون خطأ.

٤٦ - ساعة الكلمات والصور

-الخامات والمواد المستخدمة :

لوح فلين وصحيفة وصور.

- كيفية إعدادها وصنعها:

1- -تثبت أشكال دائرية بعدد ١٢ شكلاً بواسطة الصحيفة على لوح الفلين.

2 - يتم قص مجموعة أخرى على شكل مربع توضع فيها الكلمات والصور غير مرتبة.

- طريقة استخدامها :

يقوم المعلم بسؤال أحد الطلاب عن هذه الصورة فينطقها الطالب ويتعرف عليها ثم يطلب منه المعلم أن يستخرج الكلمة التي تدل على الصورة وعادة ما تستخدم هذه الطريقة في تجريد الحروف.

- الهدف التربوي :

- ربط الحرف حسب صوته ونطقه بالحركات.

- التعرف على الكلمة والصورة ومدى إجادة الطلاب لقراءتها.

- وهذا نوع من التشويق والإثارة خاصة لطلاب الصف الأول لتحفيزهم على المشاركة

٤٧ - دورة الماء في الطبيعة

الهدف : أن تتتبع التلميذة دورة الماء في الطبيعة مستعينة بالخيط والصور

المواد المستخدمة :

1 - صور لمراحل دورة الماء في الطبيعة كتب تحت كل منها شرحاً مبسطاً للصورة .

2 - ورقة مثبت عليها الصور السابقة عشوائياً ومغلفة حرارياً .

3 - خيط من الصوف مثبت من أحد طرفيه في زاوية اللعبة .

4 - دبابيس متحركة توضع تحت كل صورةلتثبيت الخيط فيها .

5 - شريحة بلاستيكية مخطط عليها المسار الصحيح تثبت على جانب اللعبة .

خطوات اللعب :

1 - يوزع المعلم اللعبة على المجاميع بحيث يكون الخيط حراً .

2 - تبدأ المجاميع باللعب وذلك بلف الخيط على الدبوس الذي تحت كل صورة بدءاً التي الخطوة الأولى وتستمر حتى تكتمل خطوات دورة الماء في الطبيعة .

3 - تتأكد المجموعة من صحة حلها بوضع الشريحة البلاستيكية المخطط عليها المسار الصحيح لتسلسل الدورة ويكون الحل صحيحاً إذا تطابقت الخطوط على الشريحة مع مسار الخيط .

4 - المجموعة الفائزة هي التي يكون حلها صحيح.

٤٨ - لعبة الهرم الغذائي

الهدف :

1- أن تركب التلميذة أجزاء الهرم الغذائي بشكل صحيح .

2 - أن تسمي التلميذة أجزاء الهرم الغذائي .

المواد المستخدمة :

1 - علبة هرمية الشكل مقسمة لأربعة أقسام

2 - صور لبعض الحيوانات والنباتات وبطاقات مكتوب عليها أسماء أجزاء الهرم الغذائي مغلفة حرارياً .

3 - لاصق من الجهتين .

خطوات اللعب :

1 - توزع المعلمة أجزاء اللعبة على كل مجموعة .

2 - تبدأ المجاميع باللعب بمجرد سماع صوت الجرس وذلك بتركيب أجزاء الهرم .

3 - تلصق الصور ومسمياتها على الهرم حسب موقعها في الهرم الغذائي .

4 - ينتهي اللعب بانتهاء أول مجموعة ركبت الهرم الغذائي بشكل صحيحٍ.

شبكة الأوس التعليمية

٤٩ - لعبة الهاتف أو المذيع الصغير

سير اللعبه

يتقمص أحد الطلاب شخصية أحد أعلام عمان ويجري طالب آخر معه حديثا عن طريق الهاتف أو المذيع الصغير.

يمكن استخدام هذه اللعبة كنموذج : للدروس التي تتعلق بالشخصيات

٥٠ - احزر ما هي مهنتي ؟

الأهداف التربوية لهذه اللعبة:

-ربط كل عمل بالمهنة التي تقابلة.

-تنمية الخيال.

مواد اللعبة:

-بطاقات تمثل المهن.

سير اللعبة:

يوزع المعلم بطاقات المهن على الأطفال بعد ان يقوم بإعدادها .

وتطلب من كل طفل أن يمثل دور صاحب المهنة

مثال

معلم : قلم سبورة ، كتاب،دفتر تحضير

مزارع: يحرث الأرض ، ويقطف الثمار

طبيب : يفحص مريض ، يصف الدواء

ويمكن أن تلعب المعلمة مع الأطفال دون بطاقات كأن تذكر اسم المهنة ويقوم الأطفال بتمثل أدوارها

والطفل الذي يخطى في تمثيل أدوار المهنة يخرج من اللعبة تكرر المعلمة اللعب كي يشارك كافة الأطفال

شبكة الأوس التعليمية

٥١ - أزرق ، أبيض ، أحمر

الأهداف التربوية : تنمية عضلات الجسم ، التآزر الحركي – البصري ، تمييز الألوان ، دقة الملاحظة .

مواد اللعبة : ثلاث لوحات من الكرتون باللون الأزرق ، الأبيض ، الأحمر .

سير اللعبة

يوزع المعلم الأطفال الى ثلاث مجموعات ، ويقف كل مجموعة الى جانب المجموعة الأخرى ، ويخصص المعلم لونا لكل مجموعة ، عندما ترفع المعلمة اللون الأزرق ، يجلس أطفال تلك المجموعة القرفصاء ، وعندما تنزل البطاقة يقفون ، ثم تكرر اللون الأبيض والأحمر ، كل من يخطئ في اللعب يجرج من اللعبة ويعتبر خاسرا .

٥٢ - الأقزام والعملاق

الأهداف التربوية : تنمية عضلات الجسم وخاصة القدمين .

سير اللعبة

توزع المعلمة الأطفال الى مجموعتين متساويتين في العدد ثم تختار أحد الأطفال من كل مجموعة ليعب دور العملاق ، بقية المجموعة تمثل دور الأقزام من خلال السير وهم يحنون ظهورهم ويثنون سيقانهم كما لو كانوا أقزاما ، ويسير الطفل العملاق حولهم محاولا الإمساك بأحدهم عندما ينهض ، يخرج كل طفل لم يستطع لعب دور القزم من اللعبة .

٥٣ - بالون فوق الحاجز.

الأهداف التربوية : تنمية الجهاز التنفسي ، والقدرات الحركية وعضلات الرقبة .

مواد اللعبة / بالون أو ريشة ، خيط .

سير اللعبة

توزع المعلمة الأطفال الى مجموعتين متقابلتين ، وتمد خيطا بينهما عبر عمودين أو عبر الغرة ، تقذف المعلمة البالون في الهواء وتطلب من أطفال كل مجموعة نفخ البالون أو الريشة في الهواء باتجاه المجموعة الأخرى دون استعمال الإيدي ، تفوز المجموعة التي تتمكن من قذف البالون أو الريشة لتتجاوز الحاجز باتجاه المجموعة الأخرى أو اذا سقطت في طرفها .

٥٤ - لعبة البولينج

الأهداف التربوية: تنمية القدرات الحركية والحسية والتآزر البصري الحركي لدى الأطفال .

مواد اللعبة : زجاجات فارغة ، كرات صغيرة .

سير اللعبة

ترسم المعلمة خطا أفقيا ويقف الأطفال خلفه ، ثم ترسم خطا يبعد عن الخط الأول بمقدار مترين وتصف الزجاجات الفارغة عليه ، ثم تطلب من الأطفال كل بدوره رمي الكرة على الزجاجات الفارغة ، يفوزالطفل الذي يصيب الهدف ويصفق له الجميع .

٥٥ - الجري الثنائي

الأهداف التربوية : تنمية القدرة على التوازن الحركي ، تقوية عضلات الجسم .

مواد اللعبة : طباشير

سير اللعبة

توزع المعلمة الأطفال الى ثنائيات ، ثم ترسم خط الإنطلاق وخط الوصول ، تطلب من طفلي كل ثنائي على حدة القفز على قدم واحدة من خلال التماسك بالأيدي لخلق نوع من التوازن ، تعطي المعلمة إشارة الإنطلاق ويحاول كل ثنائي الوصول الى خط النهاية ، يفوز كل ثنائي يصل الى خط النهاية بأسرع وقت ممكن دون أن يستند أحد الطفلين الى القدمين .

٥٦ - الحركة فوق البصمات

الأهداف التربوية : تنمية عضلات اليدين والقدمين ، التوازن الحركي .

مواد اللعبة : ورق كرتون ، لاصق

سير اللعبة

يقوم المعلم بإعداد عدد من بصمات أصابع اليدين والقدمين سواء اليمني أو اليسرى بحيث تكون أحجامها وأبعادها متقاربة مع بصمات الأطفال وذلك على الورق المقوى ويتم لصقها على الأرض ، يمر الأطفال أولا للقيام بمطابقة بصمات القدمين فقط ، ثم القيام بمطابقة بصمات اليدين ، ثم المشي حبوا على القدمين واليدين للقيام بمطابقة بصمات اليدين والرجلين على السواء .

٥٧ - العلب الصغيرة

الأهداف التربوية : تنمية القدرة الحركية ، تقوية عضلات اليدين والقدمين ، تقليد حركات الطيور .

سير اللعبة

يجلس الأطفال في ساحة الروضة أو ساحة المدرسة في الحديقة مع وضع الركبتين على الأرض ، ويخففون رؤوسهم بين اليدين ، بحيث يشغل كل طفل حيزا صغيرا ويكون قريبا من زميله ويمثل شكل العلبة ، تعطي المعلمة الأوامر وتطلب من الأطفال تنفيذها كأن تقول : تفتح العلب الصغيرة وتخرج منها العصافير ، ينهض الأفال ويجرون في الحديقة ويقلدون حركة الطيور مع تجنب اصطدام بعضهم ببعض ، ثم تقول : تغلق العلب ، فيتوقف الأطفال ويعودون الى وضعهم الأول .

تكرر اللعبة كأن تقول : تخرج الفراشات ، تخرج الطائرات ، القطط..)

٥٨ - أشجار البستان

الأهداف التربوية : التعرف الى أشجار البستان وتذكر الأعداد .

المكان: الحديقة .

مواد اللعبة: أوراق مرقمة من ١ - ٩ ، كيس هدايا .

سير اللعبة

تجلس المعلمة مع الأطفال في الحديقة وتروي لهم قصة سنجاب ذكي يعرف الفصول الأربعة وأرد أن يخزن مؤونة الشتاء في أحد تجاويف الأشجار بعد عمله الجاد في فصل الصيف ، وحين العمل وجد كيسا مملوءا بالهدايا ، فكر السنجاب الذكي أن يعطي الهدايا أرقاما ويضع كل رقم تحت شجرة محددة ، تطلب المعلمة من الأطفال البحث عن الأرقام حين تذكر اسم الشجرة ، ثم يبحثوا في النهاية عن كيس الهدايا ، مثل الرقم (١) تحت شجرة التفاح ، العدد (٢) تحت شجرة البرتقال ...، حين الإنتهاء من البحث عن الأرقام تحت الأشجار (التي سبق للمعلمة ذكرها ، تطلب المعلمة من الأطفال البحث عن كيس الهدايا المخبأ تحت إحدى الأشجار ، وحين اكتشافه توزع الهدايا على الأطفال .

٥٩ - العلاقات والرسم البياني

الهدف

بنهاية الدرس، يفهم الأطفال مفاهيم العلاقات أكبر من، أقل من، والتساوي. كذلك يتدربون على عمل رسم بياني يقيس الكميات

طريقة التدريس والأنشطة

1. قسم التلاميذ إلى مجموعات صغيرة من ٤ إلى خمسة في كل مجموعة (من ٨ إلى ١٠ تلاميذ

إذا كان الفصل كبير على ورقة كبيرة يرسم التلاميذ شبكة من المربعات حوالي ١٥× ١٥. المربعات تكون حجمها كبير كافي لكتابة حرف كل تلميذ ممكن أن يرسم الشبكة الخاصة به لكن كل مجموعة تحتاج إلى شبكة واحدة لتنفيذ هذا التدريب. الشبكات الأخرى ممكن الاحتفاظ بها لدرس آخر

2. كل عضو من أعضاء المجموعة يكتب أسمه واسم صديق له في الشبكة بحيث يضع حرف في كل مربع. كل مجموعة تسجل من ٨ إلى ١٠ أسماء في الشبكة الخاصة بها

3. يرجع التلاميذ إلى الأسماء المسجلة في شبكتهم ويجيبون على الأسئلة التالية
من لديه أطول اسم؟ من لديه أقصر اسم؟ هل يمكنك أن تجد اسما له نفس طول اسمك؟
هل يمكنك أن تجد اسما عدد حروفه تزيد (أو تقل) عن عدد حروف اسمك بحرف؟

4. استخدم السبورة في تنظيم الأسماء في شكل تخطيطي معين بحيث تحدد مواقع الأسماء على حسب أطوالها ثم اسأل التلاميذ بعض الأسئلة مثل
أي طول اسم أكثر شيوعا؟] اكتب اسم [لم يحضر اليوم. أين يجب أن يسجل هذا الاسم في رسمنا البياني؟ هل يمكن أن تفكر باسم شخص أقصر من [اكتب اسم]؟

الوقت : من ٣٠ – ٤٠ دقيقه

المواد : ورق، أقلام رصاص، مسطرة

المقترحات/ التعديلات

يمكن أن تخطط نموذج واحد على السبورة إذا لم يكن هناك ورق كافي
يمكن استخدام أطوال الأطفال لعمل نموذج رسم بياني حيث يقف مجموعة منهم مظهرين الفرق بين أطوالهم ويرسم باقي التلاميذ رسم بياني يبين الأطوال المختلفة
لتصنع درسا أكثر تعقيدا، يمكنك أن تقارن كل من الأسماء الأولى، والأسماء الأخيرة، والألقاب

٦٠ - أنماط العدد

الغرض

بنهاية الدرس، يستوعب الأطفال فكرة الأعداد الأساسية ويفهمون أن تلك الأعداد يمكن تمثيلها بطرق مختلفة . تحديدا سيتعلم الأطفال الفئات، ويصبحون قادرين على ممارسة كتابة الأعداد

هذا الدرس يجب أن يكون أولا شفهيا، ثم يعاد كتابةً

طريقة التدريس والأنشطة

يشترك الفصل كاملا

1. اختبر قدرة الأطفال على العد من ١ إلى ٢٥ باللغة المستخدمة

يجب أن يتدرب التلاميذ على العد من ١ إلى ٢٥ مرتين أو ثلاث مرات

2. يقف جميع التلاميذ في الفصل، اسألهم أسئلة أساسية واطلب منهم الإجابة شفهيا:

كم أيد لديك؟

كم عدد أصابعك؟

كم عدد الأصابع في اليد الواحدة؟

تأكد أن أيا من التلاميذ لم يبق صامتا

3. الآن تطرح الأسئلة والتلاميذ يجيبون بإظهار الشيء بدلا من الكلام

اظهر لي شيئا لديك منه أثنين

اظهر لي شيئا لديك منه واحد فقط

اظهر لي شيئا لديك منه خمسة

4. اسأل الأطفال كم عدد الآذان لدى الإنسان. بعد أن يوافق كل منهم على أن كل إنسان لديه أذنين، اصطحبهم واحد بعد الآخر إلى مساحة فضاء خاصة لممارسة الدروس. وأثناء انتقالهم أسألهم ما هو حاصل جمع آذانهم

إذا كانوا يعرفون كيف يقرءون ويكتبون الأعداد على السبورة، اكتب كما يلي

شخص ١ ٢ ٣ ٤ ٥ الخ

آذان ٢ ٤ ٦ ٨ ١٠ الخ

كرر هذا النمط مع شيء يتكون من خمسة وحدات في كل مجموعة، ثم من عشرة وحدات، وهكذا كرر أنماطا مختلفة

5. أعط التلاميذ راحة لفترة قصيرة

6. الآن اسأل التلاميذ الأسئلة التالية:

كيف يمكن أن أحصل على ستة عيون؟

كيف يمكن أن أحصل على ٢٥ إصبع؟

7. :هناك نماذج من الأسئلة أكثر صعوبة مثل
   كيف يمكن أن أحصل على سبعة عيون؟
   كيف يمكن أن أحصل على تسعة أيادي؟

8. بعد أن يستوعب التلاميذ فكرة الدرس ويحرزون تقدما، اسألهم كيف يمكنهم تكوين العدد بأساليب مختلفة، وكم عدد الأساليب التي يمكن التفكير به، وهذه بعض الأمثلة
   - يمكن الحصول على سبعة عيون عن طريق سبعة أشخاص كل منهم يخفي عينا من عيونه ويظهر الأخرى، أو عن طريق أربعة أشخاص، ثلاثة منهم يظهرون عينيهما الاثنين والرابع يخفي إحدى عيونه
   - يمكن الحصول على ثماني أصابع عن طريق أربعة أشخاص كل منهم يظهر اصبعين

الوقت

من ٣٠ إلى ٤٠ دقيقة

المواد

أنت لست بحاجة إلى مواد محددة لهذا الدرس. لكن قد تكتب على السبورة بالطباشير أو تضع علامات في الفضاء يقف عليها التلاميذ في الخطوة رقم ٤

النشاط

هو استمرار لفكرة أن العدد له عدة أنماط

الدرس

1. .. اطلب من التلاميذ تلاوة الأعداد كالمعتاد ١، ٢، ٣، ٤، ٥، ٦، ٧
2. يجب أن يكون التلاميذ صفين، ويرددون الأعداد هكذا ١و٢ (التلميذ الأول في الصف الأول والتلميذ الأول من الصف الثاني) ثم ٣و٤ ثم ٥و٦ ثم ٧و٨ الخ
3. اشرح كلمة زوج، ثم اطرح السؤال: كم عدد التلاميذ في كل زوج؟
4. وضح فكرة أن الأرقام في الصف الأول فردية وفي الصف الثاني زوجية، وان الرقم الزوجي يزيد أو يقل واحد عن الرقم الفردي

5. اطرح هذه الأسئلة: هل يمكن أن يتتالى رقمين زوجيين؟ كيف نعرف الرقم الفردي والرقم الزوجي؟ الأرقام الزوجية ستنتهي داما بـــ ...؟ الأرقام الفردية ستنتهي دائما بـــ ...؟
6. أين نرى الأرقام الزوجية والفردية؟ أحد الأجوبة: صفحات الكتاب حيث نجد الأرقام الزوجية على اليمين

طريقة التعليم

هذا درس بسيط يعلم شيء واحد ويربطه بأشياء أخرى في الحياة

!تذكر

شيئا ما قد يبدو الآن بسيطا مثل فكرة الأرقام الزوجية والفردية وقد يأخذ المعلم وقتا في توضيحها، لكن إذا تعلمت الأشياء البسيطة بطريقة جيدة، الأشياء الأكثر صعوبة تتضح أسرع

المقترحات/ التعديلات

- يمكن أن يدون التلاميذ أجوبتهم على الأسئلة الشفهية وذلك للتدريب على الكتابة
- قد يكتب التلاميذ الأرقام مستخدمين طباشير أو أقلام ملونة لكتابة الأرقام الزوجية والفردية بألوان مختلفة
- يمكن أن يستخدم التلاميذ التقويم ويضعون علامات مختلفة على الأيام الزوجية والفردية، أو يبتكر المعلم إشارات مختلفة لتحديد كل منها
- قد يحتاج المعلم إلى كتاب لمشاهدة الأعداد الزوجية والفردية في ترقيم الصفحات

٦١ - حل المشاكل مع صفحة الرياضة

نظرة عامة

حل المشاكل مهارة تُمارس يوميا على مدى الحياة .الهدف مساعدة الطلاب على تطوير إستراتيجياتهم حتى يعتمدوا على أنفسهم في تناول المشاكل. لتشجيع طلابي على فهم تقنيات وإستراتيجيات حل المشاكل، صمّمت نشاطا يعتمد على جداول النتائج المدونة في صفحة الرياضة في الجرائد

الغرض

أدركت أن معرفة طلابي بالرياضة محدود، لذلك قررت أن أجعل أهدافي تتناسب مع

مساعدتهم على تطوير المفاهيم الأساسية لبعض الرياضات .الرياضة بالتأكيد تشغل مساحة اهتمام عالية، وتحفز الطلاب على الاشتراك في هذا النشاط

الأهـــــداف

يبتكر التلاميذ مشاكل ويجدون حلولا لها

الموارد /المواد

نتائج لعبة رياضية من الجرائد اليومية أو يبتكرها المدرس، مادة لاصقة مثل الصمغ، أقلام رصاص، أقلام ملونة، فهرس بطاقات كبيرة

الأنشطة والإجراءات

اليوم الأول

تخصص الجلسة الأولى لكل رياضة جديدة لتوضيح المصطلحات المستخدمة، ومعاني التعبيرات، وأساسيات إحراز النقط مهارات البحث تستخدم في تحديد المعلومات الخاصة بتاريخ اللعبة. فكرة لعب الأدوار تمكننا من أن نتصرف خارج النشاط الأطفال قادرون على تقاسم معرفتهم المسبقة وخبراتهم فيما يتعلق بالرياضة

اليوم الثاني

ينقسم التلاميذ في المجموعات، أربعة تلاميذ في كل مجموعة ثم أعط نسخة مماثلة من جدول نتائج اللعبة لكل مجموعة وفي نفس الوقت اعرض الجدول ذاته على شاشة العرض، الاستفسارات ومهارات التفكير تحدد المعلومات. كمثال، معلومات لعبة البيسبول تتضمن المهاجمين، مرات ضرب الكرة، الأخطاء، وجولات الهجوم وكذلك عدد الحاضرين ومدة اللعب . اشتراك جميع التلاميذ يشجع على خلق مسائل من جدول النتائج. " ماذا إذا. . . " أسئلة تمكن الطلاب من التفكير في بيانات إضافية وافتراض مواقف

اليوم الثالث

استخدم الجداول المختلفة لكل مجموعة من ٤ تلاميذ ، يصيغ الطلاب مسائل كلامية.

تلصق جداول النتائج مقدمة فهرس البطاقات، وتدون المسائل أيضا. تكتب الأجوبة في ظهر البطاقة. بعد ذلك تتبادل المجموعات البطاقات. في النهاية تُعرَض البطاقات في مركز تعليم ليعمل فيها الطلاب بشكل مستقل

اليوم الرابع

تخطط مجموعات الطلاب رحلة لزيارة الموقع الذي تم فيه لعب المباريات. يقدرون النفقات والمسافة بالأميال .باستخدام الخريطة يخططون طريق الرحلة. ندعو وكيل سفرات محلي ليعطيهم تكلفة الرحلة بالطائرة. من تبادل المعلومات بين مجموعات التلاميذ، نقارن أي مجموعة ستسافر مسافة أبعد أو أقصر. استخدم كتيبات المعلومات الصادرة من مكاتب السياحة الفنادق لمقارنة تكلفة الإقامة

ربط الأشياء معاً

أسلوب الانضباط الداخلي أساسي في فصلي. إن تكوين المشاكل وكتابتها يعطيني فرصة تطوير ما يتعلمه الطلاب في دروس اللغة فمثلا الاستخدام الصحيح للحروف الكبيرة في بداية الجمل وأسماء الفرق الرياضية، وكذلك استخدام علامات الترقيم ، وإدراك الفرق بين جمل الأمر والاستفهام .مهارات استخدام الخريطة في تحديد قاعدة العديد من الفرق ليس فقط الفرق الوطنية المحترفة لكن يمكن أيضا تحديد مواقع فرق المدارس الثانوية

كتابة المشاكل الخاصة بالفرق الرياضية، ومناقشة إستراتيجياتهم في حلها ، وفي النهاية حل المشاكل بشكل مستقل قد يحفز طلابي ويزيد قدراتهم في هذا الصدد نجاح التلاميذ في تنفيذ النشاط يعزز قدراتهم على حل المشاكل بالإضافة إلى أنه يجعل الطلاب يقرءون المقالات في الصحيفة حول فريقهم المفضل ويتشوقون للعمل في مركز تعليم الرياضة خلال وقتهم الحر

المقترحات/ التعديلات

- هذا الدرس يحتمل تعديله حتى يلائم ثقافات وتقاليد مختلفة
- المواد يحتمل أن تستبدل إذا كان هناك ضرورة والمعلم قد يبتكر نماذج لجداول النتائج
- يمكن أن يطلب المعلم من أحد المسئولين في مجال الرياضة المحلية أن يزور الفصل ويتكلم مع التلاميذ حول خبراته

٦٢ - المساحة والحجم

يحتاج التلاميذ أحياناً إلى إجازة من مسائل الرياضيات التي يستخدمون فيها الورقة والقلم حتى تحتفظ باهتمامهم وتحفزهم للرياضيات. وبعض مفاهيم الرياضيات تبدو لكثير من الأطفال عويصة ومجردة وتحتاج المزيد من التدريب العملي

الغرض

يجد العديد من التلاميذ صعوبة في فهم حجم الأشياء، فالكتب الدراسية تحتوي على صور ولكنها لا تعطي دائما التوضيح الكافي لإدراك الأفكار هذا النشاط يأخذ هذه الفكرة المجردة ويستبدلها بنموذج واضح ومحدد.

الأهداف

يتمثل الهدف من هذا الدرس في تمكين التلاميذ من وصف الفرق بين المساحة والحجم وكذلك ادراك كيفية ارتباط وحدات قياس متعددة بوحدة أخرى

المواد المستخدمه

صحيفة، مقص، مساطر و أمتار من الخشب ، ورق مقوى أو كرتون وأداة لتقطيعه ، أقلام حبر لتحديد نهايات النماذج

الطريقة

أعط للتلاميذ مقدمة عن المساحة والحجم ثم قسمهم إلى مجموعات ووضح لهم أنهم سيصنعون نماذج من الكرتون ثم أعطهم الأبعاد مرة بالسنتيمترات وبالبوصات المربعة ثم بالسنتيمترات والبوصات المكعبة. وإذا كانت المواد متوفرة، يمكنهم أيضا أن يبنوا نماذج بوحدات قياس أكبر مثل القدم والمتر ويعرضوها على التلاميذ في الفصل. هذا النشاط يمثل جهد فريق تعاوني في حل مشكلة
عندما تكمل مجموعات التلاميذ مشاريعها، يعرض ناطق رسمي عن كل مجموعة فكرة النموذج الذي نفذته مجموعته وهكذا يقارن التلاميذ مشروعهم بنماذج المجموعات الأخرى.

اقتراحات

يمكن السماح للتلاميذ أن يزينوا نماذجهم بالطرق التي تحسن استيعابها وعرضها على باقي التلاميذ

بعض النفايات النظيفة مثل الحاويات، الصناديق، والزجاجات ذا لم تكن المواد متوفرة، قد يحضر الطلاب بناء النماذج الفارغة لاستخدامها في

القياس إلى الوحدات المستخدمة في كل منطقة يجب تعديل وحدات ·

٦٣ - الكتابة، القراءة والرياضيات في الحياة اليومية

1. **والأدوات والخطوات لوصفة كعك رقائق الشوكولاته تسجيل قائمة بالمكونات**
2. **باستخدام نسخة من الوصفة تقييم صحة كل قائمة**
3. **والجافة قياس كل المكونات السائلة**
4. **الخطوات لعمل الكعك قراءة الوصفة واتباع**
5. **بطاقة كتابة نسخة من الوصفة على**

المصادر / المواد المطلوبة

، مع كل مكوناته، وأدوات للعمل وصفة كعك رقائق الشوكولاته

الأنشطة والإجراءات

الأول اليوم

1. **من ٤ إلى ٦ طلاب في كل مجموعة. وضح لهم أنهم ينقسم الطلاب إلى مجموعات في المجموعات مستخدما طريقة سحب سيقومون بنشاط خاص بالطهي. قسم الطلاب تسمح بتقسيم التلاميذ عشوائيا في الأرقام مثلا أو بعض التقنيات الذكية الأخرى التي ورقة عشوائيا أو باستخدام المجموعات. أعط كل مجموعة تعليمات لمهمة إما بسحب على الأقل أربع تقنية أخرى بحيث تتركهم يختارون مهمتهم. يجب أن يكون هناك وقائمة بكل مجموعات. والمهام هي تسجيل قائمة بكل المكونات، وقائمة بكل الأدوات، الخطوات، وتقييم الثلاث قوائم**
2. **المهمة المسندة إليها. ستختار أعط كل مجموعة من ١٥ إلى ٢٠ دقيقة للعمل في إنجاز الرابعة ستأخذ نسخة كاملة من كل مجموعة أحد الأعضاء ليكتب الاقتراحات. المجموعة الخطوات في الترتيب الصحيح الوصفة، وتكون مهمتها تنسيق عمل المجموعات ووضع**

3. الفصل. مُسجِّل المجموعة التي كانت تعمل في قائمة أعد تقارير المجموعات إلى السبورة. يتناقش الطلاب الآخرون ويعدلون القائمة إذا كان المكونات يكتب القائمة على المجموعة الرابعة عليها تقييم وتعديل القائمة، ثم يقوم المسجل هناك ضرورة. حيث أن والثالثة النهائية في ورقة. نفس الإجراء يستخدم مع المجموعت الثانية بنسخ القائمة

الثاني اليوم

4. ويأخذون نسخة من وصفة الكعك، وكذلك المكونات يعود الطلاب إلى مجموعاتهم إجراءات الأمان اللازمة للطهي والأدوات إلى المطهي. ويتخذ المعلّم

5. الأربعة بشكل عشوائي وهي تجميع الأدوات وتجهيزها للاستعمال، يوزع المعلم المهام وقياسها ، تجميع السوائل وكل المكونات وقياسها ، ثم اتباع تجميع المكونات الجافة الكعك خطوات عمل

6. أسند إليها مهمة إعداد الكعك ، يسجل باقي الطلاب الوصفة بينما تعمل المجموعة التي بها على بطاقات للاحتفاظ

7. في تلك المجموعة يمكنهم أن يكتبوا نسخة الوصفة بينما أثناء خبز الكعك، الطلاب يساعدوا في تنظيف المكان والأدوات الطلاب الآخرون يمكن أن

8. ملائما يأكلون فيهه الكعك مع المعلم يختار التلاميذ وقتا

ربط الأشياء معا

1. كتابة وصفة لنوع آخر من الكعك مثل كعك الشوفان يمكن أن تطلب من الطلاب
2. حول كيفية إعداد الكعك يكتب الطلاب فقرة مفيدة
3. بإلقاء خطابات حول كيفية إعداد نوع خاص من الكعك تقوم مجموعات الطلاب الأدبية مثل ولد كعكة الزنجبيل وغيرها، واطلب من الطلاب استخدم بعض الحكايات
4. زنجبيلل القيام بصنع كعكة
5. وصفة الكعك الخاصة بهم ويسمونها يمكن أن يبتكر التلاميذ

المقترحات/ التعديلات

- **مع أي وصفة يكون المعلم قادر أن يحصل على مكوناتها هذا الدرس يمكن استخدامه**
- **وصفة تتضمن طبخ حقيقي ليس من الضروري اختيار**
- **بكتابة بعض الوصفات المفضلة لهم في بيوتهم الأطفال يمكن أن يشاركوا**
- **بالترتيب لتكوين كتاب للطبخ يمكن تجميع الوصفات**

٦٤ - رقم سبعة تصفيق

الهـــــدف

على سرعة التفكير ، وتنفيذ عمليات يتمثل الهدف في هذا الدرس في تطوير قدرة الأطفال المباراة. نحن يمكن أن نستمتع بالدروس الجمع عقليا. إن هذا الدرس يشبه إلى حد كبير نتمتع ، بل عادة نتعلم أكثر! فلا تقلق، لأن كما لو كانت ألعاب - - نحن لا نتعلم أقل لأننا خلال الألعاب. الطلاب الأكثر تقدما يمكن أن أكثر القواعد تعقيدا ممكن أن نتعلمها من القسمة يدمجوا عمليات حسابية أكثر تقدما، مثل

طريقة التدريس والأنشطة

ومباريات تعليم جماعي في شكل ألعاب.

1. **كبيرة يُشكِّل الطلاب دائرة**
2. **رقم واحد: ١، ٢، ٣، ٤، ٥، ٦، ٧، اسأل الأطفال أن يعدوا الأرقام بحيث كل طفل يقول ٨**
3. **يأخذ كل طفل دوره في العد مرتين. ابدأ ثانياً بعد إعطاء هذا أوقفهم عن العد بعد أن رقم ٧ أو يحتوي على رقم ٧، لا تقوله، بل صفق أياديك بدلا الأمر إذا كان عددك هو كل عدد بوضوح وتصفق عند تطبيق قانون اللعبة ١، ٢، منه. أعرض مرة بنفسك بقول 16، 15، 14، 13، 12 ٣، ٤، ٥، ٦، تصفيق، ٨، ٩، ١٠، ١١، تصفيق، ١٨، ١٩، ٢٠، ٢١**

4 مرتين أو ثلاث ثم يبدءون المباراة الفعلية يتدرب الأطفال على اللعبة:

أو يصفق في المكان الخاطئ يخرج من اللعبة. الفائز هو عندما ينسي طفل أن يصفق، اللعبة يجب أن تتم بشكل سريع .الشخص الذي يبقى إلى النهاية

5 الأيام التالية بتغيرها لتصبح " ٥ تصفيق " أو " ٣ تصفيق، " اللعبة يمكن أن تتكرر في الخ

تذكر !

على الأقل فرصة واحدة تتضمن الرقم، وإذا كان الأطفال يجب أن يكون كل طفل لديه

لا تجعل المباراة طويلة أكثر من اللازم أعمارهم بين خمس و سبع سنوات،

مباراة أطول وأكثر تقدماً وذلك بإضافة قانون جديد :

مضاعفاته أو يحتوي على رقم ٧، لا تقوله. بل صفق أياديك إذا كان عددك هو رقم ٧ أو بدلا منه

بوضوح وتصفق عند تطبيق قانون اللعبة : ١، ٢، ٣، ٤، أعرض مرة بنسك بقول كل عدد ٥، ٦

، تصفيق، ١٥، ١٦، تصفيق، ١٨، ١٩، ٢٠، تصفيق، 13 تصفيق، ٨، ٩، ١٠، ١١، ١٢، ٢٣، ٢٤ وهكذا

الوقت

دقيقة من ٣٠ إلى ٤٠

المواد

لا تحتاج إلى مواد محددة

المقترحات/ التعديلات

- اللعبة خطوات راقصة مع التصفيق المعلم لربما يضيف إلى
- اللعبة بسرعة عالية وتدمج إيقاع أثناء التنفيذ أنت لربما تريد أن تلعب
- لمشاهدة اللعبة وتحاول أن تشرح لهم الهدف قد تدعو تلاميذ من فصل آخر

٦٥ - درس تقوية حول قيمة المكان

نظرة عامة

هذا الدرس لا يخطئ أبدا في خلق جو من الإثارة وانتزاع أنات الحزن عندما يحين موعد انتهائه. ومن الممكن التعديل في درجة صعوبته وفقا للمستوى الدراسي وتوقيت إجرائه خلال العام

الأهـــداف

يتمثل الهدف من هذا الدرس في تكوين معرفة لدى الطلاب بقيمة المكان من خلال استخدام اسلوب ذي مقترب ذهني

الغرض

من خلال اتباع استراتيجية تقوم على التخمين، يكون على الطلاب إبراز قدرتهم في ترتيب الأرقام الأحادية من أعلى وأقل رقم ممكن

الموارد /المواد

يحتاج كل طالب إلى نسخة من ورقة المسابقة وقلم. ويحتاج المعلم إلى ورقة المسابقة وزهر (نرد) من المقاس الكبير، 4 بوصات مربعة، مصنوع من علبة هدايا فناجين القهوة

الأنشطة والإجراءات

يستلم كل طالب ورقة مقسمة إلى أعمدة وصفوف. ويمثل عدد الأعمدة المدى الذي يبتغي المعلم الوصول إليه في درس قيمة المكان. فمثلا يشير وجود خمسة أعمدة إلى أن الأرقام ستصل إلى عشرات الآلاف، بينما يشير وجود ثلاثة أعمدة إلى أن الأرقام ستصل إلى المئات فقط. ويمثل عدد الصفوف عدد المرات التي يراد لعبها. ويقوم أحد التلاميذ الذين يعنيهم المدرس بدحرجة الزهر لمعرفة أول رقم سيتم وضعه في الخانات

وفي حالة إذا كان الهدف من اللعبة الوصول إلى أكبر رقم ممكن وكان أول رقم أظهره الزهر هو واحد، فإنه يكون من المنتظر أن يضع الطلاب هذا الرقم في خانة الآحاد وليس في خانة المئات. وبعد أن ينتهي جميع الطلاب من وضع الرقم الأول في الخانة المناسبة، يقوم تلميذ آخر بدحرجة الزهر للتعرف على الرقم التالي، وتستمر هذه العملية حتى يتم الانتهاء من التعرف على عدد من الأرقام مساوي لعدد الخانات. وعقب الانتهاء من ذلك، يسأل المدرس التلاميذ عن أكبر رقم تم الوصول إليه، وكم عدد التلاميذ الذين نجحوا في الوصول إلي ذلك. ويكون من الممتع أيضا إذا عرف التلاميذ ما إذا كان المعلم قد نجح أيضا في تكوين أكبر رقم. وتد هذه اللعبة ناجحة أيضا في إطار التعرف على أصغر عدد ممكن

الدرس

1. ارسم صندوقين على الأرض - واخبر التلاميذ أن كل شخص في الصندوق الأول يساوي عشرة أشخاص في الصندوق الثاني
2. أخبر الطلاب أيضا أن الصندوق الثاني لا يمكنه استيعاب أكثر من تسعة أشخاص بداخله. وفي حالة دخول شخص عاشر فإنه يكون على الجميع حينئذ الخروج من الصندوق ويتوجه واحد منهم فقط على أن يتوجه واحد منهم فقط إلى الصندوق الأصغر
3. دع الطلاب يدخلون الصندوق واحد تلو الآخر، ثم اكتب على السبورة العدد في كل صندوق .وعندما يكون كل من الصندوقين فارغين اكتب صفر ثم ١ ثم ٢ ثم ٣، ٤، ٥، ٦، ٧، ٨، ٩
4. عندما يكون هناك تسعة أشخاص في الصندوق الكبير ثم يدخل الشخص العاشر إلى الصندوق. فإنه يكون على الجميع الخروج بسرعة من الصندوق فيما عدا شخص واحد
5. عندما تصل إلى رقم عشرة على السبورة، أكمل بالأرقام ١١، ١٢، ١٣، وهكذا إلى رقم19
6. ويتم تكرار اللعبة بهذا الشكل مع وجود شخصين في الصندوق الصغير وترك الصندوق الكبير خاليا
7. كرر هذا التمرين عدة مرات

أسلوب التدريس

هذا الجزء من الرياضيات يتميز بصعوبة بالغة حيث يواجه عددا من الأطفال صعوبات في التعامل معه، وبعد استخدام أشخاص في هذا التمرين فإنه يمكن استخدام أحجار بوضعها في أوان أو علب مع استخدام أنواع مختلفة من الحجارة للتفريق بين الآحاد والعشرات

ملاحظة

تعبير آحاد قد يستعاض عنه في بعض الأحيان بتعبير وحدات

ربط الدرس بعضه ببعض

يتم على امتداد العام الدراسي تنويع هذا الدرس بحيث يتضمن عمليات ضرب وقسمة. ويعد ذلك متابعة جيدة لتعميق فكرة قيمة المكان. كذلك فإنه بينما يقوم عدد من الطلاب بالتدريب على قيمة المكان من خلال إجراء لعبة مثل المشار إليها أعلاه، فإن التلاميذ الآخرين غير المنضمين للعبة سيستفيدون كذلك من مشاهدة المناقشة والتعامل مع تساؤلات اللاعبين

المقترحات/ التعديلات

- **يمكن للطلاب أن يقوموا بالتدريب على قيمة المكان في الهواء الطلق في حالة عدم توفر مكان في الفصل**
- **يجب أن يدرك الطلاب أن تعلم قيمة المكان هو خطوة هامة في اتجاه تعلم الرياضيات المتقدمة**
- **قد يحتاج المعلم إلى عدة أشهر من أجل تدريس وتثبيت هذا الدرس**

٦٦ - الكسور المتكافئة

نظرة عامة

يستفيد أكثر التلاميذ من استخدام الأشياء الملموسة في توضيح مفهوم الكسور المكافئة. هذا النشاط مُصَمَّم لتوضيح فكرة أنه قد يكون للرقم عدة أسماء متشابهة كذلك مثل الأشخاص. وقد يستخدم واحداً من هذه الأسماء
Becky Smithوأسمه المستعار هو Smith Rebecca ويمكن الإشارة إلى أسم

الأهـــداف

تمكين التلاميذ من

1. **كتابة الكسور.**
2. **معرفة بسط الكسر ومقام الكسر.**
3. **استيعاب فكرة الكسور المتكافئة.**

الموارد /المواد

أدوات المعلم: قطع مستطيلة من الورق، السبورة
أدوات الطالب: طباشير ملون، قلم رصاص

الأنشطة والإجراءات

1. **أعط كل طالب قطعة ورق مستطيلة. اطو الورقة إلى نصفين. ثم اطلب من التلاميذ أن يطووون أوراقهم. وضّح لهم أن الكسر هو جزء من الكل. أنت قد قسّمت قطعة كاملة من الورق إلى جزأين متساويين .اطلب من التلاميذ أن يلونوا واحدا من الجزأين المتساويين. اسأل أحد التلاميذ أن يكتب على السبورة المفردات بسط**

كسر ومقام الكسر. إن بسط الكسر هو عدد الأجزاء المظللة ومقام الكسر هو العدد الكلي للأجزاء المتساوية

2. كرر نفس النشاط بقطع من الورق، وبعد العرض كل مرة يجب أن يكتب الطالب الكسر على السبورة ويفرق بين بسط الكسر ومقام الكسر

3. كسور متكافئة

اطلب من الأطفال أن يطووا ورقة مستطيلة إلى جزأين متساويين ويلونوا واحدا من الأجزاء المتساوية ثم اسألهم ما كسر الورقة المُلوَّن؟. الآن قد يطوون نفس الورقة مرة ثانية مناصفة، ثم يفتحونها .اسألهم كم عدد الأجزاء المتساوية الآن؟ الإجابة (٤)، ما الكسر المظلّل وحيث أن المساحة المظللة لم تتغير، هذا يعني التساوي

وضح هذا للطلاب وأن المساحة المظللة أصبح لها اسمين. إذن، هما متكافئان.
الآن اطلب من الطلاب أن يطووا الورقة للمرة الثالثة ثم يفتحوها
ما الكسر الجديد الذي وجدوه مكافئ للكسر السابق ؟ لديهم الآن ثلاثة كسور تسمي نفس المساحة المظللة

ربط الأشياء معاً

هكذا أصبح الطلاب لديهم فهم قوي لفكرة الكسور المتكافئة، وهم الآن مستعدون لإيجاد اسم آخر لكسر بمضاعفة أو قسمة بسط الكسر ومقام الكسر على نفس الرقم ماعدا الصفر. هذا التأكيد على فهم الكسور المتكافئة سيفيد التلاميذ عندما يبدءون عمليات إضافة وطرح الكسور مع اختلاف مقامات الكسر

المقترحات/ التعديلات

- قد يستخدم المعلم نموذج واحد من الورق أمام الفصل إذا لم يكن لديه أوراق تكفي كل التلاميذ
- قد يستخدم المعلم الطّلاب ليمثل الكسور، على سبيل المثال بوضع طالب واحد أمام الفصل وإخبار التلاميذ أن هذا الطّالب ١ خارج كل الفصل (يفترض أن عدد تلاميذ الفصل كان ٥٠ تلميذا) إذن الطالب يُمثِّل ١/ ٥٠ من الفصل. لتوضح للتلاميذ ما هو مقام الكسر، فعليك أن تخبرهم أن هذا الطالب الذي يقف أمام

الفصل، هو ما زال جزء من الفصل، إذن مقام الكسر يظل50

٦٧ - العلاقات والرسم البياني

الهدف

بنهاية الدرس، يفهم الأطفال مفاهيم العلاقات أكبر من، أقل من، والتساوي. كذلك يتدربون على عمل رسم بياني يقيس الكميات

طريقة التدريس والأنشطة

1. قسم التلاميذ إلى مجموعات صغيرة من ٤ إلى خمسة في كل مجموعة (من ٨ إلى ١٠ تلاميذ إذا كان الفصل كبير على ورقة كبيرة يرسم التلاميذ شبكة من المربعات حوالي ١٥× ١٥. المربعات تكون حجمها كبير كافي لكتابة حرف كل تلميذ ممكن أن يرسم الشبكة الخاصة به لكن كل مجموعة تحتاج إلى شبكة واحدة لتنفيذ هذا التدريب. الشبكات الأخرى ممكن الاحتفاظ بها لدرس آخر
2. كل عضو من أعضاء المجموعة يكتب أسمه واسم صديق له في الشبكة بحيث يضع حرف في كل مربع. كل مجموعة تسجل من ٨ إلى ١٠ أسماء في الشبكة الخاصة بها

3. يرجع التلاميذ إلى الأسماء المسجلة في شبكتهم ويجيبون على الأسئلة التالية: من لديه أطول اسم؟ من لديه أقصر اسم؟ هل يمكنك أن تجد اسما له نفس طول اسمك؟

هل يمكنك أن تجد اسما عدد حروفه تزيد (أو تقل) عن عدد حروف اسمك بحرف؟

4. استخدم السبورة في تنظيم الأسماء في شكل تخطيطي معين بحيث تحدد مواقع الأسماء على حسب أطوالها ثم اسأل التلاميذ بعض الأسئلة مثل

أي طول اسم أكثر شيوعا؟] اكتب اسم [لم يحضر اليوم. أين يجب أن يسجل هذا الاسم في رسمنا البياني؟ هل يمكن أن تفكر باسم شخص أقصر من [اكتب اسم]؟

الوقت

من ٣٠ إلى ٤٠ دقيقة

المواد

ورق، أقلام رصاص، مسطرة

المقترحات/ التعديلات

- يمكن أن تخطط نموذج واحد على السبورة إذا لم يكن هناك ورق كافي
- يمكن استخدام أطوال الأطفال لعمل نموذج رسم بياني حيث يقف مجموعة منهم مظهرين الفرق بين أطوالهم ويرسم باقي التلاميذ رسم بياني يبين الأطوال المختلفة
- لتصنع درسا أكثر تعقيدا، يمكنك أن تقارن كل من الأسماء الأولى، والأسماء الأخيرة، والألقاب

٦٨ - التخمين بالنقود

نظرة عامة

العديد من الأنشطة التي يشارك فيها التلاميذ قد تكون توسع لنفس المهارات التي تعلموها في المراحل السابقة. وقد اخترت التقدير أو التخمين لأنه سيساعد على تنمية العديد من الإستراتيجيات التي تؤدي إلى الوصول إلى الإجابة

أنا أيضا اشعر أن الوقت المخصص لممارسة هذه المهارة الخاصة في الفصل غير كافي. سبب آخر لهذا الاختيار أنه أحيانا يعطي الطّالب الأقل ميلا للرياضيات الفرصة للتألق وهذا يقوده إلى حب أعظم للرياضيات. إنها دروس مسلية والأطفال يستمتعون بتعليم هذه المهارات. وخلال تدريس هذه الوحدة الصغيرة أنا أستخدم حاوية زجاجية وعملات معدنية صغيرة أو نقود باطلة مصنوع من الطين الخزفي

كمية النقود ستحدد على حسب مستوى التلاميذ. أنا أستخدم تخمين واحد فقط مع تلاميذ الصف الأول

ومع تلاميذ المستويين الثاني والثالث سيكون عندي تخمين وحساب تقريبي مستندا على بعض المعلومات المضافة

وسأعطي تلاميذ المستويين الرابع والخامس تخمين وحساب تقريبي وتقدير. وهكذا يمكن إضافة بيانات مع هذه المستويات العليا للاستخدام في الأنشطة المتعددة الأوجه هذا النوع من الدروس مسلي وشيق، لأنه يتضمن المهارات التي يحتاج إليها التلاميذ

في الحياة اليومية وكل منهم يشعر بالحرية في المشاركة والتطبيق

المستوى الأول

يضع المعلم بين عشرين وثلاثين عملة معدنية (بنسات (في علبة بلاستيكية أو زجاجية، ثم يقسم التلاميذ إلى مجموعات. يضع تلاميذ كل مجموعة رؤوسهم سويا ثم يخبرون المعلم بتخمينهم. المعلم سيسجل اسم كل مجموعة وتقديرها ويدون هذه المعلومات على ورقة رسم بياني قد يستخدمها في الأيام التالية

الأنشطة والإجراءات

1. اكتب عدد العملات قبل أن يقوم كل فريق بالتخمين
2. اكتب العدد الذي جاء بعد تخمين كل فريق
3. حدد التخمين الذي جاء به معظم تلاميذ الفصل على خط الأعداد
4. حدد تخمينك على خط الأعداد الخاص بك
5. استخدم خط الأعداد لتوضح أي عدد أكبر أو أقل
6. استخدم العملات (البنسات (لتوضح طرق مختلفة لعمل الأرقام. استخدم صورا للأشياء التي يمكن أن يشتريها الأطفال بتلك النقود وناقش أسعارها

المستوى الثاني

هؤلاء الطلاب سيعملون في مجموعات من ٨ إلى ١٠ طلاب تعتمد على حجم الفصل. عدد العملات سيزداد. الكمية لا يجب أن تتجاوز مائة. سيقدم الطلاب أولا تخمينا لكل مجموعة. التخمينات ستسجل على السبورة. ثم ترتب البنسات في أكوام حوالي عشر. البنسات لن تحسب العدد سيتغير من ثمانية إلى الثانية عشر. إذن المجموعات ستأخذ كميات عشوائية. يجب تسجيل كل هذه المعلومات على ورقة رسم بياني كبيرة للاستخدام خلال القيام بالنشاط

الأنشطة والإجراءات

1. رتب الأعداد المقدرة
2. حدد الأعداد الزوجية والفردية
3. استخدم العلامات > و <لعمل مقارنات
4. حدد رقم العشرات والآحاد في كل تخمين
5. أضف عشرة إلى كل تخمين
6. ناقش مدى الخلاف بين نتائج التّخمين و الحساب التقديري وحدد لماذ الفرق ليس

كبيرا

7. اجمع تخمينات كل مجموعة
8. حدد كم تزن البنسات
9. ناقش التخمينات المعقول والغير معقولة
10. قرر ما يمكن شراءه بتلك البنسات
11. وضح كيف يمكن أن تحصل على نفس المبلغ ولكن باستخدام عملات معدنية أخرى بدلا من البنسات
12. ابتكر مسائل كلامية بسيطة مستخدما البيانات المسجلة في ورقة الرسم البياني

المستوى الثالث

تلاميذ المستوى الثالث يمكن أن يستخدموا كمية من العملات في حدود خمسمائة بنس أولا ينقسمون إلى مجموعات ثم يخرجون حوالي نصف كمية البنسات من العلبة ويعدونهم، ثم تبدأ المجموعات في وضع تقديراتها. كل المعلومات تسجل على مخطط كبير للاستخدام فيما بعد. سيكون مفيد لهذا المستوى أن تعطي نسخة من الرسم البياني لكل طالب

الأنشطة والإجراءات

1. رتب الأعداد
2. قرَّب الأعداد إلى أقرب عشرة أو مائة
3. وضح الأعداد باستخدام ترتيب الأرقام في خانات الأحاد والعشرات
4. عبَّر عن الأعداد بأشكال مختلفة مستخدما إشارة السنت والدولار
5. استخدم طرق متعددة للتعبيرعن كمية النقود
6. اكتشف الفرق بين التخمين والحساب التقديري
7. أضف ١٠٠ إلى كل تخمين وحساب تقديري
8. ناقش ما يمكن شراءه بتلك الكمية من النقودت
9. حدد مدى الاختلاف بين التقديرات
10. حدد وزن العملات المعدنية وناقش بعض وحدات قياس الأوزان كالرطل والأونس
11. ابتكر مسائل كلامية مستخدما كل هذه المعلومات

المستوى الرابع

سيستخدم التلاميذ كمية من البنسات بحدود ألف

المجموعات ستضع تقديراتها .حوالي نصف البنسات سيُعَد ويحدد وزنه ثم تسجل المجموعات حساباتها التقريبية. يعد التلاميذ مائة بنس ثم يناقشون حجم الكومة. ما تبقى من النقود سيقسم إلى أكوام حوالي 100 في كل كومة، لكن التقسيم سيتم بالنظر وليس بالحساب

الأنشطة والإجراءات

1. رتب الأعداد في ثلاثة أعمدة : آحاد، عشرات، مئات المقدرة
2. حدد المدى والخلاف بين الأرقام في كل عمود
3. عرف الأعداد بالنظر إلى الأعمدة الثلاث
4. قرب الأعداد
5. اكتشف مضاعفات الأرقام ٢،3 ، 5، 10
6. اضرب كل تخمين في ١٠ أو100
7. حدد بعض العناصر التي يمكن أن تشتريها من إعلانات الصحيفة بكمية النقود
8. حدد معدل التغيير في كل عمود
9. عبر عن كمية النقود بالحروف
10. احسب نصف كمية البنسات بالضبط
11. حدد الكمية الحقيقية من النقود التي تسلمتها ستة مجموعات
12. احسب النقود التي حصل عليها كل عضو في المجموعة
13. ابتكر مشاكل تستخدم فيها الأربع عمليات : الجمع، الطرح، الضرب والقسمة
14. قرر ما يمكن أن تشتريه إذا كان لديك كل هذه النقود

المستوى الخامس

جميع أنشطة التخمينات والحسابات التقديرية يمكن أن تكون مثل التي استخدمتها مع تلاميذ الصف الرابع، لكن يمكن أن تزيد كمية البنسات

الأنشطة والإجراءات

1. وضح الكسور والأرقام الصحيحة في تقديرات المجموعات
2. حدد المتوسط والمعدل المنوال التي كانت عليها النقديرات
3. استخدم النقود لتبدأ دراسة الكسور العشرية
4. ستخدم أسلوب علمي للتعبير عن الأرقام
5. حدد ما يمكن أن تشتريه بهذه كمية فلوس

6. احسب عدد الديمات لديك
7. اشرح إستراتيجيات جيدة للتخمين

المقترحات/ التعديلات

- يمكن استخدام العملات المحلية أو المواد الأخرى مثل الذرة، الأرز، الفاصولياء، القواقع، سدادات الزجاجات ، الخ
- إن مفهوم التقدير يستخدم في الحياة اليومية، التلاميذ لربما يكتبون أو يناقشون كل تقديراتهم أو حساباتهم التي قاموا بها خلال اليوم. المعلم يمكن أن يصمم قائمة تقديرات يومية للحث على التدريب
- يرسم المعلم رسما بيانيا للتقديرات مقابل الأجوبة المضبوطة لمساعدة التلاميذ على استيعاب الفروق .

كمثال ٤٨ + ٤٩ = ١٠٠، إجابة تقديرية، و ٩٧ إجابة صحيحة

٦٩ - التسوق

الأهـــداف

تمكين التلاميذ من

1. تحديد النقود التي معهم في يدهم
2. قراءة أسعار السلع
3. تحديد ما يرغبون في شراءه
4. إدراك ما إذا كان لديهم نقود تكفي
5. حساب المبلغ المطلوب بالضبط أو كم يتبقى لهم

الموارد /المواد

نفاية نظيفة (بعض معلبات الأغذية الفارغة (ولاصقات تستعمل كبطاقات لوضع سعر السلع أو بطاقات بأسعار السلع تلصق على الرفوف الموضوعة عليها

الأنشطة والإجراءات

1. أعط كل طفل كمية من العملات المعدنية من العملات التي قد شرحتها لهم من قبل ولديهم خبرة مسبقة في حسابها. المبتدءون يبدأون بالبنسات (أصغر عملة) فقط
2. أعط كل طفل مجموعة من المهام في أي موضوع يحتاج تدريب إضافي عليه.

أستخدم عادة مهارات الحساب في الرياضيات . عدد المسائل التي من الضروري استكمالها قبل زيارة المتجر وكذلك الوقت المطلوب لاستكمالها تحدد على أساس فردي يتناسب مع صعوبة عمل كل طفل

3. بعد أن يستكمل كل طالب العدد المخصص له من المسائل (ثلاث مسائل إضافية مثلا)، التلاميذ يحضرون عملهم ونقودهم إلى " المتجر " حيث يحسبون نقودهم ويقررون ما يشتروه بينما المعلم يصحح المسائل. المعلم أو طالب مساعد يعمل كموظف في المحل يأخذ النقود من الطالب. والطالب عليه أن يخبره بعدد النقود المستحقة. يعود الطالب إلى مقعده ويكمل ثلاث مسائل أخرى إضافية (أو أي مهام تسند له) قبل العودة إلى المتجر مرة ثانية

ربط الأشياء معاً

بعد أن يحرز الأطفال تقدما في عمليات الحساب ، من الأفضل أن تصطحبهم في رحلة ميدانية لممارسة هذه المهارات عمليا

كل طفل مسؤول عن دفع الأجرة الصحيحة لأتوبيس المدينة وإذا أمكن للأطفال أن يحضروا معهم كمية صغيرة من النقود حتى يشترون شيء فعلي من المحال التجارية. إذا لم يمكنهم إحضار النقود فيتفقدون البضائع ويقارنون الأسعار. هذا النشاط جيد فقط قبل إجازة الشتاء حيث أنك تعطي الفرصة للأطفال لشراء الهدايا بدون تدخل أفراد العائلة

ملاحظات

بعض الناس يعتقدون أن البنات لا يمكن أن يعملن بالرياضيات. إن الهدف المحدد هو اشتراك البنات والأولاد .حتى إذا بعض تلاميذ الفصل يمكن الحساب على الورق لكن في هذا الدّرس يجب أن لا يستخدمون شيء

الدرس

تخبر الفصل أنك ستقرأ قصة ثم ستطرح بعض الأسئلة بعد ذلك. اقرأ بشكل حذر واستخدم التعبير بصوتك لتحتفظ باهتمام التلاميذ

القصة

:ماري وأخوها جون ذهبا إلى السوق يوم الجمعة. وقد أخذا قائمة الأشياء المطلوب شراءها

1 لتر من النفط الأبيض

2 كيلو من اللحم

5 كيلوات من البطاطس

:ذهبا من بائع إلى آخر ووجدا أن أفضل سعر لكل سلعة هو

50لزجاجة بها نصف لتر من النفط الأبيض

20لكيلو اللحم

50لكيلو البطاطس

"ماري قالت " نحن لا يمكن أن نشتري كل شيء؛ نحن معنا فقط ٣٠٠ " قال جون : " لا، نحن عندنا نقود كافية

من كان على صواب؟ الفصل يمكن أن يسألك بعض الأسئلة وأنت يمكن أن تقرأ القصة ثانيا ثم تسألهم ما مقدار النقود التي اعتقدت ماري أنها تحتاجها؟

طريقة التعليم

هذا نوع بسيط من التّمرين يسمى قصة مشكلة. نريد أن نثبت للتلاميذ أن البنت يمكنها أن تعمل في الحساب بشكل جيد. نريدهم أيضا أن يحاولوا أن يجيبوا على المسائل في رؤوسهم. الأطفال يمكن أن يتعلموا عمل الحساب عقليا بسهولة؛ شجعهم أن يحاولوا

المقترحات/ التعديلات

- يمكن أن يستخدم المعلم صحيفة قديمة أو إعلانات لمتجر طعام تتضمن الأسعار (إذا كانت متوفرة) ويسمح للطلاب أن يقطعوا ويلصقوا اختياراتهم على قطعة ورق و يجمعون الكمية التي يحتاجونها
- قد يصنع الطلاب نقودا للعب حتى يستخدمونها في التعاملات المالية. وقد يعد المعلم متجر في الفصل ليتيح الفرصة للطلاب لاستخدام معلوماتهم خلال وقت اللعب

٧٠ - التقدير

الأهـــداف

خلال هذا للدرس ، يتدرب الأطفال على العلاقات بين الأحجام والوحدات حتى يفهموا كيف كيفية تقدير حجم الوحدات

المواد

1. حاويتين فارغتين، يفضل علبتين كبيرتين
2. مواد لها نفس الحجم، مثل الذرة أو البذور، تكفي لملئ إحدى العلبتين ونصف الأخرى
3. ورق وأقلام

طريقة التدريس والأنشطة

1. يجب أن تملأ تماما علبة كبيرة فارغة بوحدات لها نفس الحجم. وتملأ علبة أخرى حتى نصفها فقط بنفس المواد التي في العلبة الأولى
2. أعرض العلبة الأولى على التلاميذ واسألهم أن يخمنوا عدد الوحدات في داخلها. واطلب منهم أن يكتبوا تقديراتهم على قطعة من الورق .ثم اسأل بعضهم أن يوضحوا أسباب تقديراتهم
3. بعد أن يقدر الطلاب عدد الوحدات في العلبة الأولى ويوضحوا أسباب تقديراتهم ، اعرض عليهم العلبة الثانية واسألهم أن يخمنوا عدد المواد فيها، ويكتبون تقديراتهم ويشرحون أسبابها
4. اطلب من ثلاثة أو أربعة طلاب أن يعدون الوحدات في العلبة الثانية. يستخدم التلاميذ هذه المعلومات لمراجعة تقديراتهم لعدد الوحدات في العلبة الأولى. ثم اسأل بعضهم أن يوضحوا إذا كانوا قد راجعوا أو لم يراجعوا تقديراتهم بعد كسب هذه المعلومات حول العلبة الثانية ولماذا
5. تأكد أن كل شخص يفهم ذلك لأن الوحدات في إحدى العلبتين كانت تقريبا نصف الحجم في العلبة الثانية، وهم يمكنهم أن يضاعفوا عدد المواد في العلبة الثانية للحصول على عدد المواد في العلبة الأولى .كل طالب يجمع العدد على نفسه ويكتبه في ورقته. راجع معهم عملية الطرح أيضا، حيث يمكن تنفيذ نفس الفكرة

ولكن في الاتجاه العكسي، إذا عرفوا عدد الوحدات في العلبة الأولى، بطرح نصفها يحصلون على العدد في العلبة الثانية

ملحوظة

هذا التمرين يمكنك أن تزيد من صعوبته مع تلاميذ الصف الثالث بملء العلبة الثانية حتى الربع فقط ويقوم التلاميذ بالضرب في ٤ أو القسمة على ٤

الوقت

من ٣٠ إلى ٤٠ دقيقة

المقترحات/ التعديلات

- التلاميذ يدونون في أوراقهم تفسيرا لتقديراتهم الأصلية ويستمرون بالكتابة خلال الدرس بالترتيب ليطورون قدراتهم على توضيح المفاهيم الرياضية
- قد يسأل المعلم الطلاب أن يرسموا العلب ويقومون بشرح هذا التدريب إلى تلاميذ الفصل وإلى شخص يعرفونه من خارج المدرسة
- قد يملأ المعلم العلب إلى مستويات مختلفة يوميا ويطلب من الأطفال أن يخمنوا عدد الوحدات بداخلها. الطالب صاحب التقدير الأقرب في اليوم السابق يسمح له بعد الوحدات في اليوم التالي

٧١ - الحقائق، فقط الحقائق

نظرة عامة

إن تدريس الرياضيات يكون أكثر سهولة بتطوير التحليل المحدد للمهام. كل مهارة تُبني على ما سبق تعليمه من مهارات أخرى. إذن، معرفة كل قواعد الضرب سيساعد في تعليم المهارات اللاحقة الأكثر صعوبة في الضرب، والقسمة، والكسور، الخ

الغرض

أن تساعد كل الطلاب على أن تتعلم جدول الضرب بشكل منظم، ويمكنك اتباع أسلوب هذا الدرس في تدريس القواعد

الأنشطة والإجراءات

1. تأكد أن كل الطلاب يعرفون مضاعفات صفر، ١، ٢، ٣، ٥،١٠، ١١ - - دربهم

على هذا، اطلب منهم أن يقولوا الأرقام ومضاعفتها شفهي، وضح لهم كيف يحسبون ٥ ومضاعفتها على أصابع أيديهم

بعد بضعة أيام من الممارسة، تعطي اختبارا لمدة دقيقتين أو ثلاث على هذه القواعد استمر في هذا النوع من الاختبارات كل يوم، حتى ينجح كل الطلاب أو معظمهم في اجتيازها استخدم ساعة التوقيت

عندما ينجح كل الأطفال في اجتياز الاختبارات، تقول لقد حان الوقت. الأطفال يكتبون الوقت وكل يوم يحاولون فيه أن يحققوا نتيجة أفضل في وقت أقل. إذا نجح كل الطلاب، يحتفلون باللعب، وبراحة إضافية، وبالحلويات، الخ. احتفظ بأوراق الطلاب الذين نجحوا، موضحا المرات الأفضل

2. علم الأطفال جدول الضرب لرقم ٣. الطّلاب يستخدمون أياديهم في العد ٠، ٣، ٦، ٩،١٢، ١٥، ١٨، ٢١، ٢٤
ويتدربون عليه كل يوم.، يقولون رقم ٣ ومضاعفاته عندما يدخلون إلى الفصل، عندما يخرجون منه، الخ

3. علم الأطفال جدول ضرب رقم ٩. اصنع مجموعة من الأيادي الضخمة. عد الأصابع على الأيادي، من ٠ إلى ١٠. استخدم هذه الأيادي للتوضيح، على سبيل المثال ٤ × ٩ يمكن أن تمثلها بثني الإصبع الرابع إلى أسفل فيتبقى ثلاثة وستة أصابع

الممارسة والتدريب على هذا. كل الأطفال يجب أن يحاولون ثني الإصبع في أياديهم أيضا وبهذه الطريقة، يتعلمون أنهم دائما عندهم جدول ضرب رقم ٩! ! أيضا، علمهم هذا، على سبيل المثال، ٩ × ٧ تبدأ من "٦"، ٩ × ٥ تبدأ من "٤"، الخ. وضح لهم أن مجموع رقمي الناتج تساوي دائما ٩ مثال، ٣٦= ٦ + ٣، ٤٥=٥ + ٤ ، ٨١ = ١+ ٨ الخ

! !تدريب يومي

أعط الأطفال اختبارا محسوب بالوقت على جدول ضرب ٣ و ٩ في خلال دقيقتين أو

ثلاث. (كما تم سابقا). الطّلاب يحاولون أن ينجحوا وبعد ذلك أن يحققوا نتائج أفضل. الأطفال الذين نجحوا يشاركون الآخرين الذين يحتاجون إلى مساعدة لاجتياز الاختبارات. كل يوم اعقد اختبار لمدة دقيقتين للأطفال مع شركائهم. احتفل عندما ينجح الجميع

قدم الطلاب الذين حققوا أفضل النتائج في أقصر وقت إلى باقي التلاميذ في الفصل، الخ

4. علم الأطفال قواعد أصعب مثل ٧ × ٦ = ٤٢ !!!!! وضع عليها علامة واضحة أفعل كل ما يمكن لكي تجعل الأطفال مدركين هذه الحقيقة

5. علم قواعد من نفس المضاعفات: ٦ × ٦ = ٣٦، ٤ × ٦ = ٢٤، ٨ × ٦ = ٤٨ يمكنك عمل أغنية أو نغمات لتساعد على الحفظ، الخ

6. درس بعض الأغاني التي يحبها الأطفال مثل

7x7=49, you are cool, you are fine !!!

ومعناها باللغة العربية ٧ × ٧ = ٤٩، أنت تشعر بالبرد، أنت بخير!!!

8x8 is 64, close your mouth and shut the door !!!

ومعناها باللغة العربية ٨ × ٨ =٦٤، اغلق فمك واغلق الباب!!!

7. علمهم جدول ضرب " ٥،6 ، 7، 56 = 8 × 7 ..... 8"

8. بمجرد أن يتعلم الطلاب جدول الضرب للأرقام " صفر، ١، ٢، ٣، ٥، ٩، ١٠، ١١ " القواعد المتبقية هي

49=7×7	36=6×6	16=4×4
56=8×7	42=7×6	24=6×4
64=8×8	48=8×6	28=7×4
		32=8×4

الطلاب لديهم فقط ١٠ حقائق ليتعلموها! ! ! سبعة من هذه الحقائق على نفس

الوزن، لتسهيل التعليم. هذه العشرة حقائق المتبقية تدون على بطاقات التعليم. كل طفل يأخذ مجموعتين من البطاقات واحدة للمنزل والأخرى للمدرسة. اكتب هذه الحقائق في ورق. الأطفال يضعون الأجوبة على ظهر كل بطاقة. تأكد من أنهم قد وضعوا الإجابات الصحيحة. أعط كل طفل علبة بلاستيك فارغة لشريط تسجيل فارغ أو شريط مطاطي لتثبيت البطاقات عليها

! ! !الآن ممارسة، ممارسة، ممارسة

9. إن النشاط النهائي هو اختبارات تنفذ خلال خمسة دقائق بالتحديد، في كل منها ٨٠ مسألة أو أكثر. عندما تضع هذا الاختبارات، أكتب المسائل الأصعب أولا وفي الصفوف الأخيرة المسائل السهلة .التلاميذ يأخذون هذا الاختبار يوميا، ثم تتأكد من صحة إجابات التلاميذ وتعلن أسماء أولئك نجحوا في اليوم التالي وبعد ذلك طلاب يحاولون أن يحققوا نتائج أفضل

تقرأ النتيجة السابقة، في نهاية وقت الاختبار ، تجمع الأوراق للتصحيح. تعطي الشهادات والجوائز للطلاب الذين نجحوا في الاختبار. أيضا، وتعلن أسماء العشرة طلاب الأوائل الذين حققوا أفضل عشر نتائج

إن هدف الدرس هو أن ينجح كل الطلاب في هذه الاختبارات. وقد تحتفل بعد أن ينجح كل التلاميذ بنسبة ١٠٠% أو كما تقرر أنت

ربط الأشياء معاً

هذه العمليات تم تطبيقها بنجاح مع تلاميذ المستويين الثالث والخامس. الطلاب كانوا قادرين على أن يتعلموا مسائل ضرب أصعب، وقسمة وكسور لأنهم عرفوا القواعد

المقترحات/ التعديلات

- قد يخطط المعلم جداول الضرب ويعرضها في الفصل
- قد يتشارك التلاميذ في استخدام بطاقات أو تأخذ كل مجموعة من الطلاب مجموعة واحدة من البطاقات
- بعد أن يتعلم جميع الطلاب في الفصل جدول الضرب، قد تعطيهم وقت لعب إضافي

أو تحتفل معهم

٧٢ - تحليل الأعداد الكبيرة

نظرة عامة

تعريف القواعد الأساسية لقابلية القسمة رقم ٢ ومضاعفاته على سبيل المثال أرقام زوجية، ورقم ٣ ومضاعفاته أرقام فردية

الأنشطة

يختار التلاميذ عدد كبير وليكن ٦٤٢، كيف يمكن أن نعرف ما هو الرقم الأساسي في هذا العدد؟ اترك التلاميذ يكتشفون عدد المرات التي يمكنهم فيها تقسيم هذا العدد إلى مجموعة أعداد صغيرة

باستخدام اشرح لهم كيفية تنظيم العملية "Tree diagram"

تحليل الأعداد الكبيرة

عملية تحليل الأعداد يمكن أن تتم باستخدام "Tree diagram" كالتالي:

642

2---321 رقم اثنين هو الأساس، ارسم حوله دائرة

3 ---107 كل من الرقمين ٢ و ٣ أساسيين، ارسم حولهما دائرة

هذه العملية يمكن أن تستخدم في أساسيات العديد من العمليات الرياضية المختلفة بما في ذلك الكسور، مقامات الكسور الاعتيادية، والكسور العشرية ويمكن أيضا تحسين مهارات القسمة عن طريق ممارسة هذا التدريب

أنشطة إضافية

طريقة التحليل إلى عوامل لتخفيض الكسر الكبير. تنفيذ هذه الطريقة يتضمن عملية مشابهة

الكسر 1224/884:

884--2--2--13

442--221--17---

3--3---2---2---2---1224

17--51--153--306--612----

884/1224 =2×2×13×17/ 2×2×2×3×3×17 = 18/13

المقترحات/ التعديلات

- يجب أن يدرك الطلاب أهمية تحليل الأعداد وكيفية استخدامها في الرياضيات

بصفة عامة

- قد يحتاج التلاميذ العمل في مجموعات للتدريب على طريقة التحليل
- لإثارة الإنتباه "Tree diagram" يمكن أن يطلب المعلم من التلاميذ أن يضيفوا لمسات وعبارات فنية على

٧٣ - ضرب مربعات الأعداد

نظرة عامة

لكي يبدأ الطلاب استذكار وحفظ قواعد الضرب، يحتاجون العديد من الأساليب المختلفة لممارسة المفاهيم. هم لربما يبدءون مع المصفوفات، ثم الحساب، ثم الانتقال إلى جدول الضرب للأرقام ١، ٢، ٣، ٤ قبل بدء هذا الدرس

الغرض

إنه من السهل على الطالب أن يستذكر ٤×٤=١٦، ٣×٣=٩ الخ. لكن هذا الدرس يعطي صورة مرئية لهذه الأنماط البسيطة التي ستسهل تعليم أنماط أخرى لجداول الضرب وتمتد إلى مفاهيم رياضية أبعد

هذا النشاط يأخذ هذه الفكرة المجردة ويستبدلها بنموذج واضح ومحدد

الأهـــداف

1. استذكار قواعد ضرب العدد في نفسه من ١ إلى ١٠
2. ارسم جدول كوسيلة إيضاح منظمة لهذه الحقائق الرياضية
3. ضع علامة على النتائج وتوقع النتائج الأخرى مستخدما هذا النمط

الموارد /المواد

ورقة كبيرة، أقلام رصاص ملونة، جدول كبير أو السبورة

الأنشطة والإجراءات

يوضح المعلم للتلاميذ أنه في مسائل الجمع عندما يتكرر نفس الرقم فإننا نقول الضعف، لكن في الضرب عندما نضرب الرقم في نفسه يكون له اسم مختلف. هل يمكن أن نجد اسما قد يكون مناسبا ولماذا ؟ مرر قطعة كبيرة من الورق مخططة إلى عشرة مربعات عرضا وعشرة طولا. يعمل المعلم على نسخة مكبّرة على السبورة .التلاميذ والمعلم يحتاجون إلى وضع العلامات. اختار رقم من ١ إلى ١٠. ضع علامة في الزاوية اليسرى العليا، من الورقة الكبيرة. تحرك بالعلامة إلى أسفل بعدد من المربعات مساوي قيمة الرقم تماما ثم تحرك بنفس القيمة عرضا. المساحة التي تظهر داخل

العلامة هي الجواب لحاصل ضرب الرقم في نفسه. احسب لتتحقق من النتيجة. بقلم رصاص ملون ظل هذه المساحة. اختار رقم آخر

من ١ إلى ١٠ واتبع نفس الخطوات حتى يصبح هذا النمط واضحا. يحتمل أن تسجل الجواب بالأرقام في الجانب الأيسر الأسفل من المربع. اكتب قائمة بحاصل ضرب العدد في نفسه للأرقام من ١ إلى ١٠ وضع عليها عنوان مربعات الضرب

ربط الأشياء معاً

الطالب يجب أن يلاحظ أن في كل مرة يضرب أحد الأرقام من ١ إلى ١٠في نفسه، الجواب يكون مربع. إذن يمكن أن يتوقع أن ناتج ضرب العدد المكون من رقمين (آحاد وعشرات) أو ثلاثة أرقام (آحاد وعشرات ومئات) سيكون أيضا مربع. بعد ذلك يمكن أن يجدوا جذور التربيعية. هل يمكن استخدام هذا الرسم التخطيطي في إيجاد نتائج مسائل ضرب أخرى؟ وهل النتائج الأخرى ستكون مربعات أيضا؟ إذا كان ٥ × ٥ = ٢٥ فماذا يكون حاصل ضرب ٥ × ٦ ؟ بعد ممارسة وملأ الأجوبة في الجدول المخطط، الطّالب سيكون عنده رسم تخطيطي كامل لجدول الضرب يمكن ستخدمه التلاميذ على نحو هادف حتى يحفظون قواعد جدول الضرب عن ظهر قلب

المقترحات/ التعديلات

- هذا الدرس يمكن تنفيذه باستخدام نسخة مكبّرة فقط على السبورة
- يجب أن يفهم التلاميذ أهمية معرفة مربعات الأعداد يوضحوا استخداماتها في الحياة اليومية
- المعلم لربما يريد أن يعمل لافتات كبيرة من مسائل الضرب ويعلقها في الفصل

٧٤ - وجدت رقمك

نظرة عامة

هذا النشاط ممكن استخدامه كمراجعة لأي موضوع

عدد المواد قد تزداد أو تنقص على حسب الحاجة

الغرض

مراجعة المواد بأسلوب مرح. سيكون التلاميذ على درجة عالية من التركيز لأنهم لا يعرفون متى سيطلب المعلم منهم الإجابة

الأهداف

مراجعة بعض المفاهيم والقواعد والمهارات المختلفة

الموارد /المواد

سلسلة من الأسئلة والمسائل

الأنشطة والإجراءات

أعد مجموعة من البطاقات .لإعداد هذه البطاقات يجب عليك تحضير سلسلة من الأسئلة والإجابات، تأكد من عدم تكرار أي أجوبة. ابدأ بالبطاقة الأولى، أكتب السؤال على النصف السفلي من البطاقة. وعلى النصف العلوي من البطاقة القادمة أكتب الجواب ، وفي النصف السفلي لهذه البطاقة أكتب سؤالا آخر. استمر في كتابة البطاقات حتى يصبح لديك على الأقل بطاقة واحدة لكل طالب .اختر طالب واحد كي يبدأ النشاط بقراءة المشكلة الموجودة في نصف الأسفل لبطاقته

الطلاب الآخرون يستمعون بعناية ويبحثون في بطاقتهم إذا كانت تحتوي على الجواب. الطالب الذي لديه الجواب يقرأه بصوت جهوري وبعد ذلك يقرأ السؤال الموجود في النصف العلوي لبطاقته

الطلاب يستمعون مرة أخرى ليروا إذا كانت بطاقتهم تحتوي على الجواب. تستمر اللعبة حتى تنتهي البطاقات والشخص الذي بدأ القراءة سيكون لديه جواب البطاقة الأخيرة

ملاحظة

إذا كان الفصل كبير جدا فيجب تقسيمه إلى مجموعات وتجهيز مجموعة من البطاقات لكل مجموعة وهكذا كل طالب تكون لديه الفرصة للمشاركة في اللعبة

نماذج الأسئلة

في النصف العلوي2:	**من معه تسعة أضعاف هذا الرقم؟**
في النصف العلوي١٨:	**معي ١٨. اطرح ٣ من هذا الرقم. ما هي الإجابة؟**
15:	**معي ١٥ . اقسم هذا الرقم على ٣. ما هي الإجابة؟**
5:	**معي ٥. اضرب هذا الرقم في 4. ما هي الإجابة؟**
20:	**معي ٢٠ . اطرح ١٧ من هذا. من معه الإجابة؟**

3:	معي ٣. اضرب هذا الرقم في 7 ما هي الإجابة؟
21:	معي ٢١ . من معه أكثر من هذا الرقم بعشرة؟
31:	معي ٣١ . اطرح ٢٠ من هذا الرقم . ما هي الإجابة؟
11:	معي ١١ . اضرب هذا الرقم في ٦ ثم اجمع ٤ ما هي الإجابة؟
70:	معي ٧٠ . ما نصف هذا الرقم؟
35:	معي ٣٥ . اجمع ١ على هذا الرقم ثم اقسم النتيجة على ٩ . من معه هذا الرقم؟
4:	معي ٤ . ضاعف هذا الرقم ثلاثة مرات واضرب النتيجة في ٢. ماذا لديك؟
24:	معي ٢٤ . اضرب هذا الرقم في ٣ . ما النتيجة؟
72:	معي ٧٢ . اطرح ١٢ . ما الإجابة؟
60:	معي ٦٠ . اقسم هذا الرقم على ١٠ . ما النتيجة؟
6:	معي ٦ . اضرب هذا الرقم في 9 ما هي الإجابة؟
54:	معي ٥٤ . ما لفرق بين هذا الرقم و رقم ١٤ ؟
40:	معي ٤٠ . اطرح من هذا الرقم ٤ ما الإجابة؟
36:	معي ٣٦ . ما لفرق بين هذا الرقم و ١٠ ؟
26:	معي ٢٦ . اطرح حاصل ضرب ١٢ في ٢ من هذا الرقم . ما الإجابة؟

تلاحظ أن الإجابة كانت في النصف العلوي في أول بطاقة

المقترحات/ التعديلات

- الدرس يمكن أن يلائم جميع المستويات مع استخدام الأسئلة الملائمة
- المعلم يجب أن يراقب اللعبة عن قرب حتى يتأكد من عدم انتظار الطلاب وقتا طويلا إن لم يدرك أحدهم أن بطاقته بها الجواب الصحيح
- التلاميذ الأكثر تقدما ممكن أن يقوموا بإعداد مجموعة من البطاقات للاستخدام في المرة القادمة

٧٥ – الوقت

[1]اعرض الساعة على التلاميذ .ودعهم ينظرون إليها بعناية، ويستمعون إلى صوت دقاتها ويراقبون حركة العقارب. وإذا كان بها بطاريات يمكن أن توضح

لهم مكانها

2. وضح للتلاميذ حركة عقارب الساعة فهي دائما من اليسار إلى اليمين في الجزء العلوي ومن اليمين إلى اليسار في الجزء الأسفل. تجنب استخدام الكلمات اليسار إلى اليمين

3. أخبر التلاميذ أن هذه الحركة تسمى اتجاه عقارب الساعة، واسأل هؤلاء الذين قد استخدموا مفك المسامير عما يحدث إذا أداروه في اتجاه عقارب الساعة، يصبح المسمار أكثر إحكاما

4. الحركة العكسية تسمى عكس عقارب الساعة يصبح المسمار أقل إحكاما

5. اشرح لهم أن الساعة بها عقربين أو ثلاثة. جميعهم يتحركون في نفس الاتجاه ولكن بسرعات مختلفة

6. عد الأرقام المكتوبة حول الساعة. يجب أن تكتب الأرقام باستخدام أقلام ملونة قبل بدء الدرس

7. استخدم ساعة من الورق وضع عقرب الدقائق على رقم ١٢ ثم حرك عقرب الساعات من رقم ١ إلى ٢ وهكذا، وفي كل مرة عبر عن كل وقت بوضوح، على سبيل المثال الساعة الواحدة، الساعة الثانية، الساعة الثالثة

8. الآن يمكن أن تضع عقرب الساعات على أوقات مختلفة، والتلاميذ هم الذين يجيبونك بالوقت المحدد

طريقة التدريس

من هذا الدرس نحن لا نتعلم فقط كيفية التعبير عن الوقت لكن نتعلم أيضا أن بعض الأشياء قد تختلف طبقاً لوجهة نظرنا. ومثال لذلك أن الحركة في اتجاه عقارب الساعة تبدو عكس عقارب الساعة إلى من ينظر من جهة أخرى ! رجاء كُنْ حذرا، و لا تفعل كل شئ أمام المجموعة. تأكد أن التلاميذ قد فهموا حقاً استخدام الساعة، ولا تشرح أي شئ إلى أن يتحقق ذلك، لأن هدفك هو أن يستطيع كل تلميذ أن يعرف الوقت بدون مساعدة أحد

الدرس الثاني

الغرض

إلى هذه النقطة أنت تنظر إلى الوقت الآن. ولكن في هذا الدرس ستشرح للتلاميذ طول الوقت المستهلك. معظم اللغات تستخدم كلمات متعددة، فهناك فرق بين

التعبيرين: الفترة ساعة واحدة والساعة الواحدة

1. تسمية أيام الأسبوع والشهور. يجب أن يكون لديك سبورة لهذا الدرس، وكل تلميذ معه ورقة وقلم رصاص. هذا الدرس يدرس باللغة الإنجليزية ومع ذلك يمكن تلاؤمه بدقة وتدريسه بأي لغة
2. يظل التلاميذ في الفصل .اطرح عليهم بعض الأسئلة لتكتشف أي الفترات الزمنية يستطيعون تحديدها. كلما استطاعوا أن يحددوا أكثر، سيكون الدرس أسهل بالنسبة لك
3. قد يحدد جميعهم الأيام وبعضهم يحدد الصباح والمساء والليل، مع التلاميذ الأكبر سنا ستتعرض للأسبوع والشهر والسنة
4. اسأل التلاميذ متى يبدأ اليوم ومتى ينتهي [لاحظ أن اليوم باللغة الإنجليزي يعني منذ شروق الشمس حتى الغروب ولكن قد يعني أيضا من منتصف الليل حتى منتصف الليل التالي
5. يمكن أن تشير هنا إلى مكان شروق الشمس وغروبها. استخدم إشارات الوقت التي اعتاد عليها التلاميذ في ثقافاتهمن
6. تحدث إليهم حول فكرة ارتباط اليوم بالشمس
7. دعهم يرسمون صورا توضح الفرق بين الصباح الباكر ووقت الظهيرة ووقت المساء والليل
8. اسألهم إذا كان هناك أي علاقة بين القمر والصباح والمساء. هل يمكن أن نرى القمر في الصباح؟ هل القمر يظهر دائما في المساء؟
9. اسألهم ماذا يظهر لنا القمر؟
10. أرشدهم لفهم أن القمر يرتبط بالشهر
11. ماذا يحدث شهريا؟ ماذا يشبه القمر؟ ماذا كان يشبه ليلة أمس؟ ارسم بعض الصور، ودع التلاميذ يرسمون أيضا .عبر بالكلمات عن القمر في أطواره المختلفة باستخدام اللغة الأم
12. علم التلاميذ أن القمر يأخذ من ٢٨ يوما إلى ٢٩ حتى يعود إلى شكله الأصلي
13. month, مع كلمة شهر ,moon, مع التلاميذ الأكبر سنا وضح لهم ارتباط كلمة قمر

]هذا حقيقي في بعض اللغات[

طريقة التدريس

هذا الدرس يعتمد على قاعة الدروس أكثر من غيره ويجب أن تعلم للتلاميذ أشياء لا يعرفوها بعضها قد يكون بسيطا مثل الأسماء الجديدة للأشياء والبعض الآخر قد يكون أفكارا جديدة وكالمعتاد تبدأ دائما من حيث يعرفون ثم تتقدم معهم إلى ما هو جديد. ماذا يعرفون يسمى "المعطى . "دائما نقول أن المعلم يبدأ من المعطى إلى الجديد

الدرس الثالث

الغرض

لقد رأينا أنه يمكن توضيح الوقت باستخدام عقارب الساعة أو بالأرقام في الساعات الرقمية ورأينا أننا يمكن أن ندرك مرور الوقت بالنظر إلى الشمس والقمر. هذا الدرس يشرح أفكار جديدة لقياس الوقت بالتحديد

المواد/ المصادر

ساعة رقمية، وساعة بالعقارب

الخطوات

1. راجع الأفكار التي طرحت في الدرس الأول والثاني وإذا كان من الممكن مراجعة فصول السنة أيضا، في زامبيا يسمون الفصول جاف و ممطر و بارد ولا يستخدمون الأسماء صيف وشتاء وخريف وربيع
2. بعد ذلك وضح أن هذه هي طريقة قياس فترات طويلة من الوقت. كيف نقيس الفترات القصيرة؟
3. ناقش أن في العدو نعرف الفائز لأنه هزم الآخرين بوصوله أولا إلى خط النهاية. كيف نحدد الفائز إذا جرى المتسابقان في يومين مختلفين أو في مكانين مختلفين؟
4. أرشد التلاميذ إلى الإجابة: أننا يجب أن نجد شيئا للقياس كيف يتحقق ذلك إن لم يكن لدينا ساعة رقمية أو ساعة بالعلامات؟ الاقتراحات
5. قد تتضمن تصفيق، نبضات، شمعة أو ساعة رملية. ناقش مزايا وعيوب كل هذه الوسائل
6. اقضي بعض الوقت في توضيح كيفية قياس معدل النبض وتأكد من إدراكهم أنه مثل دقات القلب. هل يتغير؟ وماذا يسبب تغيره؟ يمكن أن تأخذ استراحة بخروج

التلاميذ من الفصل وعقد سباق فيما بينهم والمشاهدين يصفقون تصفيقا إيقاعيا بانتظام

7. ناقش هذه الطريقة في قياس الوقت. ما المشكلة؟ يجب أن تكون الإجابة أن سرعة التصفيق ليست ثابتة

درس أكثر عمقا

8. اعرض على الفصل ساعة رقمية. انظر بعناية إلى النقط (:) موضحا الثواني. اشرح للتلاميذ أنها مثل التصفيق ولكن بسرعة ثابتة. جميع الساعات تعرض نفس الثواني بنفس السرعة
9. وضح للتلاميذ أن الرقم عندما يصل إلى :٥٩ يبدأ مرة ثانية من :٠٠. تأكد من أن التلاميذ يعرفون الأشكال المربعة للأرقام، وأخبرهم أن هذه دقيقة - انطق لهم بالغة الإنجليزية كلمة دقيقة
10. قد لا يعرف التلاميذ الأرقام حتى رقم ٦٠. إذا كانوا لا يعرفون الأرقام، فهذا هو الوقت لتعلمهم
11. نفذ هذا النشاط مع التلاميذ وهو التصفيق أثناء الصياح بالأرقام وحين يصلوا إلى رقم ٥٩ يتقدم أحدهم ويقول دقيقة واحدة
12. نفذ هذا مرتبطا بالنقط الوامضة في الساعة الرقمية وبهذا تكون دقيقة حقيقية
13. الآن راجع معهم معلومة أن كل تصفيق يمثل ثانية وأن ستين ثانية تمثل دقيقة
14. وضح لهم حركة عقرب الثواني في ساعة العلامات

طريقة التدريس

في هذا الدرس، لاحظ أهمية اختبار ما يعرفه التلاميذ من قبل

أنظر النقطة العاشرة أعلاه: إذا كانوا لا يعرفون الأرقام، فهذا هو الوقت لتعلمهم. تأكد من أن التلاميذ يعرفون الأشكال المربعة للأرقام. وتأكد دائما مما يعرفوه فعلا وما هو جديد، فقد تعتقد أن شيئا ما معطى وهو في الواقع جديد بالنسبة لبعض التلاميذ

ما قيمة تعليم الدقائق والثواني عندما لا يستطيع التلاميذ شراء ساعة؟ على كل حال، الدقائق والثواني ليس لها أهمية في القرية

1. نحن لا نعلم الوقت فقط لكن نعلم الأرقام أيضا
2. نحن نأمل دائما أن مثل هذه الأشياء ستتغير في يوم ما. عندما تتغير للأفضل، يجب أن نكون مستعدين

٧٦ - اليمين واليسار

1. إلى نفس الجهة. أنت تقف بعيدا عنهم وتنظر كل التلاميذ يقفون وينظرون معهم إلى نفس الجهة
2. أظهر لهم يدك اليسرى ثم اليمنى .
3. ويظهروا أياديهم اليسرى ثم اليمنى اطلب منهم أن يحاكوك .
4. اليمنى وكذلك أذنك اليسرى ثم اليمنى ثم ساقك أشر إلى عينيك اليسرى ثم اليسرى ثم اليمنى
5. التلاميذ اتجاهكم وتنظرون إلى الجهة الأخرى ثم تعيدون ثم تغير أنت وجميع التدريبات نفس

يرتبك منهم انظر إلى الخلف لتلاحظ من

6. تلميذ في مواجهة الآخر. اطلب من التلاميذ أن يقف التلاميذ أزواجا، كل استيعاب فكرة أن إذا كان يظهرون أياديهم اليسرى. ثم ساعدهم على بعضهما الشخصان في مواجهة بعضهما فتكون أياديهما اليسرى في مخالفة
7. أماكنهم. الآن اشرح لهم فكرة التعبير (على يساري) بسؤال يعود التلاميذ إلى يمينك؟ من يجلس على يسارك ؟ التلاميذ من يجلس على

تذكر!

بطريقتين. الأول لربما تشير إلى شئ على يمين أو اليمين واليسار قد يستخدما الشخص فالاتجاهات تختلف يسار شخص لكن إذا كنت في مواجهة هذا

الوقت

دقيقة من ٣٠ إلى ٤٠

المقترحات/ التعديلات

- أغنية أو رقصة، حول الاتجاهات المختلفة يمكن أن يبتكر الطلاب .
- اليسار واليمين على بعض الأشياء في الفصل ضع علامة تدل على اتجاهي .
- التلميذ عندما تعطيه الاتجاهات أشر إلى يسار ويمين .

٦٧ - قياس شجره

نظرة عامة

هذا النشاط يساعد التلاميذ على فهم القياس العمودي والأفقي للأشياء الكبيرة

الأهداف

تمكين التلاميذ من

1. شرح فكرة قياس جذع الشجرة، تاج، وارتفاعها باستخدام القياس العمودي والأفقي
2. مقارنة مع نتائج المجموعات الأخرى
3. خلق رسم بياني لاكتشافات التلاميذ لجزع الشجرة، تاج، وارتفاعها
4. تحديد البعد العمودي والأفقي، والمحيط

المواد

خيط، مسطرة، ورق، قلم رصاص، مقياس متر خشب، شجرة

الأنشطة والإجراءات

جذع الشجرة

1. قس من الأرض إلى ارتفاع 4,5 قدم على جزع الشجرة
2. عند هذا الارتفاع، خذ مقياس محيط جزع الشجرة. ضع خيط حوله ثم قس طول الخيط
3. استخدم التقريب إلى أقرب بوصة. سجل الرقم و ضع عليه علامة توضح أنه محيط

قمة الشجرة

1. اكتشف أطول خمسة فروع في الشجرة
2. ضع علامات على الأرض تحت طرف الفرع الأطول
3. ابحث عن الفرع المقابل له ثم ضع علامة تحت طرفه على الأرض
4. قس على الأرض الطول من العلامة الأولى إلى العلامة الثانية

ارتفاع الشجرة

1. اطلب من زميل لك يقف عند قاعدة الشجرة
2. تراجع أنت بعيدا عن الشجرة، امسك مسطرتك أمامك في وضع عمودي. وضع ذراعك في وضع مستقيم. قف عندما يبدو لك الشجرة والمسطرة في نفس الحجم. اغلق عين واحدة لتساعدك على تحديد الخط
3. أدر رسغك لكي تظهر المسطرة في مستوى الأرض وفي وضع أفقي. احفظ

ذراعك في الوضع المستقيم

4. اطلب من زميلك أن يمشي إلى البقعة التي ترى عندها قمة المسطرة. تأكد من أن قاعدة المسطرة دائما عند قاعدة الشجرة
5. قس عدد الأقدام التي خطاها زميلك. هذا هو ارتفاع الشجرة. قربه إلى أقرب قدم وسجله في جوابك

ربط الأشياء معاً

وفر وقت لمجموعات التلاميذ حتى يتمكنون من مقارنة أجوبتهم وبعد ذلك يمكن إعادة مقياس الشجرة إذا احتاج الأمر .عادة تأخذ بضعة مقاييس. تأكد من إتاحة الوقت لكل شخص كي يأخذ بضعة مقاييس أثناء عمله مع زملائه

نشاط الفصل

يرسم الطلاب رسوما بيانية يجمعون فيها المعلومات التي حصلوا عليها في الخارج الطلاب يحددون الشجرة الأكبر، والشجرة الأصغر من نفس الفصيلة

المقترحات/ التعديلات

- اشرح للأطفال مفهوم القياس وأهميته
- اسمح للتلاميذ أن يقيسوا ارتفاع زملائهم وأن يقيسوا بعض الأشياء الأخرى بنفس الأسلوب
- زود الطلاب بمقاييس ارتفاعات البنايات المختلفة، والمعالم المحلية كنقطة للمراجعة

على سبيل المثال ارتفاع المدرسة، المتاجر، بنايات إدارية، برج إيفل في باريس ، السلاسل الجبلية المجاورة، الخ

77 - صيد كسر MARS

نظرة عامة

استخدام كل من الكسور، يعطي هذا الدرس التلاميذ الفرصة على التدريب على والكسور المتغيرة، والكسور المتكافئة والانتباه إلى التفاصيل

المستوى الرابع ولكني وجدت أنه يستخدم جيدا مع هذا الدرس مناسب لتلاميذ المتقدمين تلاميذ المستوى الثالث

الأهداف

من تمكين التلاميذ

1. كسرية ملائمة تقسيم كلمة إلى أجزاء
2. لتقسيم الكلمات بشكل صحيح استخدام كسور متكافئة
3. فيما يتعلق بالتعليمات الأول ، الأخير، الثاني، الخ الانتباه إلى التفاصيل
4. ويترجم الرسالة الطالب سيحلل الإشارات

المواد /الموارد

حلوى قضيب MARS المعلم عليها كلمة أو أي حلوى أخرى يكتب MARS

خريطة العالم مثبتة على حامل صغير نموذج للكرة الأرضية أو

للأنشطة ورق

يخفي المعلم قطعة الحلوة تحت الكرة الأرضية أو قبل بدء النشاط، يجب أن

الخريطة

هي الإجابة في نهاية النشاط

FOR THE FIRST ONE TO FINISH THIS, THERE WAITS A PRIZE IF YOU USE YOUR HEAD CLUE, MARS IS DIRECTLY BENEATH THE SOUTH POLE, GO LOOK

العربية ومعناها باللغة

هناك ، لأول واحد ينهي هذا، MARS مباشرة تحت القطب،اذهب وانظر توجد

تنتظره جائزة إذا استخدمت تفكيرك

الأنشطة والإجراءات

المناسب من الكلمات ليشكل كلمة جديدة. عندما تكتمل كل تلميذ يكتب الجزء

يترجمها سيكافئ باكتشاف قضيب الحلوى المختفي الرسالة ، التلميذ الأول الذي

ربط الأشياء معا

الفائز على الجائزة، المعلم يجب أن يراجع التعليمات مرة بعد أن يحصل التلميذ

سيزعمون أن بعض الكلمات لم تكن موجودة. هذا مهم أخرى لأن بعض التلاميذ

لتفاصيل الأوامر. عادة يكون الفائز من تلاميذ جدا بالنسبة لهم حتى ينتبهون

وذكاء الفصل الأكثر نبوغا

التلاميذ إلى فرق صغيرة ولكن في هذه الحالة يجب أن يوفر يمكن أن يقسم المعلم

من كل فريق قضيب حلوى للتلميذ الفائز

الكسور صيد

1. الأول من كلمة النصف food + الربع الأخير من كلمة door
2. الأخير من كلمة الثلث hat + أول ٢/٥ من كلمة heavy
3. الثلث office + الربع الأخير من كلمة door + ثلث من كلمة أول street الثاني من كلمة
4. الأخير من كلمة النصف go + النصف الأخير من كلمة done
5. الثُمن الأخير من كلمة elephant + الخمس الأول من كلمة order
6. أرباع كلمة أول ثلاثة fine + آخر ثلاثة أرباع كلمة dish
7. من كلمة آخر ١/٦ cement + أول ٣/٧ من كلمة history
8. النصف bath + الثلث الأول من كلمة end + آخر ٢/٧ من كلمة require الأخير من كلمة
9. خمسين من كلمة أول water + آخر ثلاثة أرباع كلمة fits
10. آخر ١/٦ من كلمة Glenda
11. الثلث الأول من كلمة principal + النصف الأول من كلمة zone
12. الأول من كلمة السُبع instant + الثلث الأول من كلمة fat
13. من كلمة أول ٢/٥ young + أول عُشر من كلمة understand
14. الأول من كلمة الربع ugly + الخمس الأول من كلمة settlement
15. الأول من كلمة الربع youthful + النصف الأخير من كلمة pour
16. الأول من كلمة الربع hesitate + الثلثين الأخيرين من كلمة sad
17. من كلمة أول ٢/٦ clover + آخر رُبعين من كلمة blue
18. الأول من كلمة الربع Mark + آخر ثلاثة أخماس كلمة stars
19. الأخير من كلمة الرُبع Meri + الخمس الأول من كلمة Susan
20. أول ثلاثة dirty + آخر ٣/٧ كلمة perfect + خمسين كلمة أول Lynda أخماس كلمة
21. أول ثلاثة أرباع كلمة bent + آخر ثلثين من كلمة breath
22. الأول من كلمة الثلث Thomas + أول ثمن من كلمة Endicott
23. ثلاثة أخماس كلمة أول sound + آخر سُبعَين من كلمة beneath
24. الأول من كلمة الربع positive + أول ثلثين من كلمة Lee
25. الأول من كلمة الثلث get + الربع الثاني من كلمة jody

26.الأول من كلمة النصف loud + النصف الأخير من كلمة book

المقترحات/ التعديلات

- خاصة بهم وينفذوها مع زملائهم يبتكر التلاميذ مسابقة
  الجملة المستخدمة في المسابقة اطلب منهم تحديد طول
- إذا كانت لديهم صعوبات اسمح للتلاميذ بالعمل معا
- بعض المعلومات لتختبر مهاراتهم في سماع الألفاظ للتحدي، اقرأ على التلاميذ

٧٨ - استخدام الرسوم البيانية وترجمتها

نظرة عامة

إن الرسوم التخطيطية تستخدم باتساع في حياتنا اليومية، والعديد من الطلاب ليس لديهم الوعي الكامل باستخداماتها المتعددة

الغرض

خلال هذا درس يتلقى التلاميذ مراجعة على الرسم التخطيطي. هذا الدرس يطرح أيضا مشكلة وعلى الطالب استخدام مهاراته في معالجتها. الدرس سيوضح فائدة الرسم البياني وفائدته في تلخيص النتائج

الأهـــــداف

تمكين التلاميذ من

1. تعريف المصطلحات التالية: رسم بياني على شكل bar ، رسم بياني على شكل Pie ، رسم خط بياني ، رسم بياني على شكل
   محور عمودي، محور أفقي
2. ترجمة البيانات وعمل رسم بياني باستخدامها

الموارد /المواد

فرخ واحد من الورق القابل للصق أبعاده ١٨× ٢٤ محدد فيه المحور س والمحور ص؛ أشرطة من الورق متعددة الألوان أبعادها ٢ × ١٢ بوصة، مقص لكل مجموعة

الأنشطة والإجراءات

1. قسم التلاميذ في مجموعات، تعليم تعاوني، وكل عضو سيكون له دوره الخاص. والأدوار هي: زعيم، مراقب ساعات العمل، مسجل، مراجع، مشجع
2. أعط المهام إلى الفصل، يجب على مجموعات التلاميذ أن تتوقع كم عدد الثقوب

في أحذيتهم جميعا بدون النظر في أحذية الطلاب الآخرين! أنا سأخبر تلاميذي أن هناك ١٢ ثقب في أحذية العدو، وتلك الأحذية ذات القمة العالية لديها تقريبا ٢٤ ثقب. إذن زوج الحذاء ذو القمة العالية سيكون لديه ٤٨ ثقب. أنت ستحتاج أيضا أن تُذَكِّر الطلاب أن بعض الأحذية ليس بها أي ثقوب

يمكنك أيضا تطبيق هذا الدرس على ألوان القمصان التي يرتديها التلاميذ أو تقدم دراسة عن الألوان المفضلة

3. راجع مع الطلاب المهام وتأكد من استيعابهم لما تسأل عنه
4. اسأل التلاميذ أن يتوقع كل منهم منفردا عدد الثقوب الموجودة في أحذية تلاميذ الفصل. ثم يناقشون توقعاتهم مع مجموعاتهم
5. اطلب من كل مجموعة أن ينظروا إلى أحذيتهم ويحسبوا ثقوب حذاء كل عضو في مجموعتهم فقط
6. أعط كل مجموعة شريط (ملون .(بوصة واحدة على الشريط ستكون مساوية إلى ١٠٠ ثقب. بعد أن تجمع مجموعات التلاميذ البيانات ويناقشوها، يقطعوا الشريط إلى الطول المساوي إلى توقعهم
7. ستحتاج رسم بياني رئيسي، أنا استخدمت لوح من الورق. عضو من كل مجموعة يضع فوق لوح الورق الشريط الذي يوضح النتيجة التي توقعتها مجموعته ويلصقه

ربط الأشياء معاً

اسأل كل مجموعة أن تعطيك عدد الثقوب في مجموعتهم. اجمع هذه الأرقام لتحصل على المجموع الحقيقي للثقوب في الفصل. اطلب من المجموعات توضيح الأساليب التي استخدموها للوصول إلى توقعاتهم، ما الطريقة التي تبدو الأفضل

المقترحات/ التعديلات

- قد يستخدم التلاميذ عناصر مختلفة لحساب النتائج ثم يسجلون البيانات في رسوم بيانية مختلفة
- يجب تشجيع الطلاب على عمل رسم بياني دقيق وسهل قراءته - وأكد على أن الرسم البياني مفيد فقط إذا كان دقيق وسهل القراءة
- لوح الورق يحتمل أن يستبدل بورق أصغر أو السبورة

٧٩ - الطرق المختصرة في الرياضيات

نظرة عامة

التلاميذ استيعاب بعض المفاهيم الطرق المختصرة التالية في الرياضيات ستساعد الصعبة وذلك بتقديم أساليب أبسط

بنجاح في مناهج الرياضيات للمستوى الرابع، أفادت لقد تم تطبيق هذه الطرق وتذكرها، وقد أحرزوا تقدما ملموسا في نتائجهم التلاميذ في استيعاب المفاهيم

الأهـــداف

يتعلمه التلاميذ حديثا مع ما فلسفة هذه الطرق المختصرة هي الربط القوي بين ما الابتدائية مثل الحاسبات تعلموه من قبل والاهتمام بفكرة أن تلاميذ المرحلة برمجتهم في كل مرة، (الكمبيوتر)، عندما تحاول تعليمهم مادة جديدة يجب إعادة القديم ما لم تجد طريقة سهلة لربط الجديد مع

جمع الأرقام

الغرض

بين عددين أو أكثر، يجب أن يتقن التلاميذ عملية التأكد من صحة عملية الضرب معا الضرب والجمع

58 × 37	4=3+1 , 13=5+8 1=1+0 , 10=3+7	4 1×	كل عدد إلى أن تحوله إلى رقم اجمع أرقام واحد اكتب حاصل ضرب الرقمين
406 1740 +	1=1+0 , 10=4+0+6 3=1+2 , 12=0+4+7+1	1 3+	كل عدد ناتج من عملية الضرب اجمع أرقام الرقمين إلى أن تحوله إلى رقم واحد ثم اجمع
2146	4=1+3 , 13=6+4+1+2	4	النتيجة النهائية إلى أن تحوله إلى اجمع أرقام رقم واحد

النتيجة في الثلاث خطوات ، وفي هذه الحالة كانت رقم تأكد أنك حصلت على نفس

٤

القصيرة على أعداد من رقم واحد القسمة

الغرض

الأولي للقسمة على رقم واحد، بدون تشويش شكل القسمة تعليم الطلاب المفهوم

المطولة

الأنشطة والإجراءات

استخدامها بنجاح في تقديم مفهوم القسمة وعلاقتها بالضرب. هذه الطريقة قد تم حقائق الضرب ليس لديهم صعوبة في القسمة على رقم الطلاب الذين قد أتقنوا الأفضل تدَريسها بعد أن يفهم الطلاب مفهوم واحد. إن فكرة القسمة المطولة من على رقم واحد القسمة القصيرة ويتمكنوا من قسمة أي عدد

التلاميذ منذ المستوى الأول قد السبب الجوهري في فهم القسمة المطولة هو أن اليسار بادئين بخانة الآحاد. تعلّموا أن يضيفوا ويطرحوا المسائل من اليمين إلى يعملوا من اليسار إلى اليمين، لكن في حالة القسمة المُطوَّلة يتعلم التلاميذ أن أن يتقنوا سلسلة من وهذا يخالف ما تعلموه من قبل. أيضا يجب على التلاميذ التي تستخدم (الخطوات (قسمة، ضرب، طرح، يضع الناتج أسفل، يحتفظ بالبقية العديد من المفاهيم الرياضية الصعبة. في القسمة القصيرة يستخدم الطالب عمليات الضرب لتقسيم العدد واكتشاف المتبقي

المثال الأول

3/7
2=3/7
2=3/7 1 ويتبقى

الثاني المثال

3/72
2=3/72 12 ويتبقى
24=3/72

الثالث المثال

4/6357
4/6357 23 ويتبقى
4/6357 37 ويتبقى
4/6357 15 ويتبقى
4/6357 3 ويتبقى

كم ٤ توجد في رقم ١٥؟ ٣

المتبقي؟ ٣ ما هم الرقم

= وللتأكد من الحل ننفذ العملية التالية: (١٥٩٣ × ٤) +٣ إن المسألة الآن كاملة

من قبل الطالب. هذه الخطوات تعمل مع قسمة أي الحسابات الرّئيسية قد تمت عدد على رقم واحد

يجب أن يُقدَّم للطلاب بعد أن يتقنوا القسمة القصيرة، إن مفهوم القسمة المطولة التلاميذ بشكل واضح وكان متوسط نتيجتهم بعد وهذه الطرق المختصرة ساعدت بالمائة الاختبار كان ٩٤

المقترحات/ التعديلات

- من أنهم قد أتقنوا المهارات قبل تقديم الطرق حتى لا يشوش الطلاب تأكد المختصرة
- يفهمون أن الطرق المختصرة للتأكد من عملهم فقط تأكد من أن التلاميذ
- أساليب أخرى للتأكد من حساباتهم واختبر اطلب من الطلاب ابتكار صحتها

٨٠ -لعبة ٢١ (احترام النفس)

الغرض

الفائز من يقول رقم٢١

الأنشطة والإجراءات

عدد اللاعبين2 :

كيف تكون المباراة

يبدأ أحد اللاعبين ويقول رقم واحد أو الرقمين واحد، اثنان. ثم اللاعب الآخر يقول الرقم التالي أو الرقمين المتتاليين. كل لاعب له الحق أن يقول رقم أو رقمين في دوره. يستمر اللاعبان في تناوب الأدوار حتى يصل أحدهما إلى رقم ٢١

الاقتراحات

يعطي المعلم الطلاب فرصة اختيار من يبدأ أولا أو يبدأ هو. يبقى التلاميذ صامتين فيما عدا اللاعبان. إذا كان هناك أحد التلاميذ يتصور ما هي استراتيجية اللعبة والخدع التي يمكن أن ينفذها أثناء المباراة، فلا يخبر زملاءه المعلم يختار اللاعبان

ربط الأشياء معا

هذه اللعبة تعلم مفاهيم الرياضيات الخاصة بالفئات والقسمة على رقم ٣ والجمع ومهارة التفكير. تساعد أيضا على بناء الثقة بالنفس وتجعل التعليم في مناخ مرح

طريقة بديلة

ممكن لتنفيذ هذه المباراة أن يرسم المعلم شبكة للأرقام ينسخها التلاميذ في كراسة التمرينات ويضعون العلامات على الأرقام بدلا من ترديدها

تكون الشبكة كما هو موضح بالشكل

7	6	5	4	3	2	1
14	13	12	11	10	9	8
21	20	19	18	17	16	15

أو تأخذ هذا الشكل

3	2	1
6	5	4
9	8	7
12	11	10
15	14	13
18	17	16
21	20	19

اللاعبان قد يستخدما أقلام رصاص أو أقلام شمع ملونة لتظليل الأرقام التي يختاراها

والمعلم يقدم لهما التعليمات بطريقة بسيطة كما يلي

- **يقرر المعلم من يبدأ أولا**
- **يبدأ اللاعب الأول بوضع علامة × على رقم ١ أو الرقمين ١، و٢ على**

حسب اختياره

- اللاعب الثاني يضع أيضا العلامات على رقم ٣ أو الرقمين ٣، و ٤ على حسب اختياره
- يختار كل لاعب رقم أو رقمين في كل مرة
- يستمر اللاعبان في تناوب الأدوار حتى يصلا إلى رقم ٢١
- في نهاية اللعبة، يكتب أسم اللاعب الفائز الذي قد تصور استراتيجية اللعبة ، ويقدم إلى الفصل

المقترحات/ التعديلات

- في الفصول الكبيرة، قد تختار تلميذين يلعبون اللعبة أمام الفصل بينما بقية التلاميذ يفكرون في اللعبة واستراتيجيتها
- يمكنك تغيير الهدف من ٢١ إلى ٢٢ ولاحظ الخلاف في الإستراتيجيات
- قد تلعب مباراة مع أحد التلاميذ أمام الفصل بأكمله وتترك له فرصة الفوز

٨١ - الضرب ولعبة الحظ بنجو

نظرة عامة

بعد أن يتقن التلاميذ قواعد الضرب، يمكنك أن تقدم لهم هذه اللعبة لتقوية فهمهم

الغرض

أسلوب ممتع في التدريب على قواعد الضرب

الأهـــــداف

1. اتباع التعليمات
2. استخدام التلاميذ قوانين الضرب التي تعلموها لإحراز درجات عالية في اللعبة
3. الاستمتاع والمرح مع الرياضيات

المواد

مواد التلاميذ

قطعتين من الورق المقوى، قلم لرصاص، مقص

مواد المعلم

ورقة من دفتر الملاحظات وقلم رصاص

الأنشطة والإجراءات

إعداد لوحة اللعبة

1. يحتاج كل تلميذ إلى فرخين من الورق المقوى
2. يأخذ كل تلميذ قطعة من الورق وينفذ الخطوات التالية:

   اطو الورقة مناصفة من الحافة العليا إلى الحافة السفلى

   اطويها مرة ثانية من الحافة العليا إلى الحافة السفلى

   اطو مناصفة من جانب إلى آخر

   اطو مرة ثانية من جانب لآخر
3. عندما يفتح التلميذ الورقة يجدها قد تقسمت إلى ١٦ مربع
4. اكتب في ورقتك ناتج ١٦ مسألة ضرب، ينقل التلاميذ هذه النتائج في ورقتهم المقسمة إلى مربعات بحيث تكون كل نتيجة في مربع مختلف. يجب أن تحتفظ بنسخة من مسائل الضرب التي استخدمتها
5. يطو كل تلميذ ورقته الثانية كما فعل في الأولى تماما، ويستخدم المقص ويقص المربعات. إذن يكون لديه ١٦ مربع سيستخدمهم أثناء المباراة

المباراة

1. قرر أي نوع من أنواع لعبة الحظ بنجو تريد أن تلعب. بعض من المباريات نلعبها أفقية، رأسية، القطر، ٤ في الزاوية العليا يمينا، ٤ في الزاوية العليا يسارا و ٤ في الخط السفلى، ٤ في المركز، كل المربعات ماعدا ٤ في المركز، القطرين. التلاميذ سيأتون بأفكار أخرى
2. استخدم قائمة من ستة عشر مسألة ضرب، تقول العوامل فقط كمثال، تقول ٢×٥ ، الطلاب يجب أن يعرفوا الناتج، ويبحثون عنه في لوحة لعبتهم، ويغطون المربع بقطعة من الورق. لا تسمح لهم أن يخبروا بعضهم بالناتج
3. استمر في الصياح بعوامل المسائل حتى يحقق أحد التلاميذ شرط الفوز في

اللعبة ضع علامة في قائمة المسائل الرياضية لتكون أكيدا من المسائل التي استخدمتها، وتستطيع مراجعة الفائز إذا كان قد غطى النتائج الصحيحة

4. سجل اسم التلميذ الذي فاز بأكثر المباريات و كافئه بأن تجعله الأول في طابور اليوم، أو تعطيه وقت حر إضافي، أو تمنحه إجازة من واجبات المنزل اليوم، الخ

ربط الأشياء معا

هذا أسلوب ممتعة للتلاميذ يستخدمون في ما تعلموه من قواعد الضرب

المقترحات/ التعديلات

- قد يحتاج التلاميذ أن تكتب الأجوبة على السبورة في بادئ الأمر
- يمكن أن تستخدم السبورة في خلق لوحة اللعبة
- قد تستخدم هذه اللعبة مع كل المواضيع وأيضا مع عوامل ضرب مختلفة

٨٢ - الشمال، الجنوب، الشرق والغرب

الأهـــداف

بناهية الدرس، يفهم الأطفال الفرق بين اليسار واليمين، والشمال، الجنوب، الشرق والغرب ويجب أن يدركوا فكرة أن اليسار واليمين يعتمدان على جسم الإنسان بينما الاتجاهات الأربعة الأساسية الشمال، الجنوب، الشرق والغرب تعتمد على الشمس والأرض

..التلاميذ الأكثر تقدما يمكن أن يتعلموا الجهات الفرعية شمال - غرب، جنوب - شرق، الخ

هذا الدرس قد يكمل دروس العلوم

المواد

.لا تحتاج إلى مواد خاصة

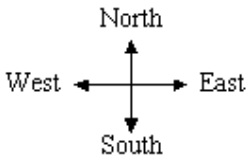
طريقة التدريس والأنشطة

اشرح الكلمات شرق، جنوب، شمال، وغرب وأنت تشير إلى الجهات

1. الصحيحة. اربط بينهم وبين الشمس بتوضيح فكرة أن الشمس تشرق من جهة الشرق وتغرب من جهة الغرب

2. .هذه الجهات لا تتغير عندما يغير الشخص موقعه. وضح للتلاميذ أن هذه الاتجاهات لا تتغير مع الاتجاه الذي ننظر إليه -- الشمال دائما في نفس الجهة لكل شخص

:ارسم البوصلة على الأرض - ليس على السبورة!! يجب أن تكون مثل هذا الشكل



3. مع التلاميذ الأكبر سنا، يمكنك أن توضح الاتجاهات الفرعية: شمال-شرق، جنوب-غرب، الخ

4. اصطحب التلاميذ في جولة في القرية أو في الشارع واطلب منهم تحديد اتجاههم معتمدين على الشمس

5. إذا كان لديك بوصلة، فاتركها لكل طفل يمسكها ويتعرف علي شكلها ويستخدمها في تحديد اتجاه الشمال

الوقت

من ٣٠ إلى ٤٠ دقيقة

المواد

لا تحتاج إلى مواد خاصة لكن يمكنك تطوير الشرح إذا كان لديك بوصلة وتوضح للتلاميذ كيفية استخدامها

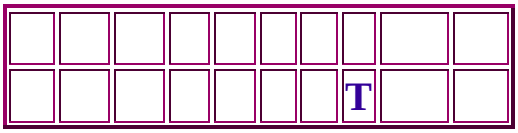
ملحوظة

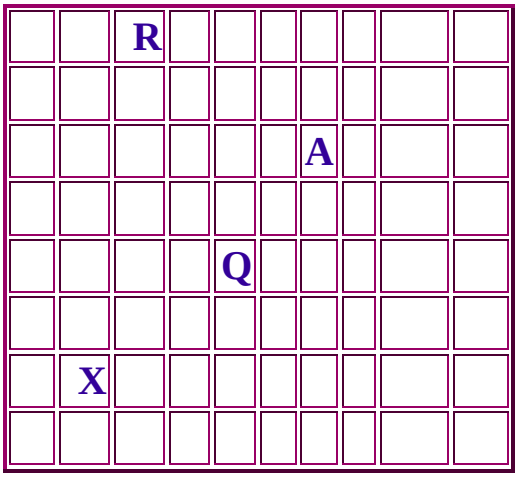
هذا الدرس يمكن تطويره إذا تمكنت من إيجاد بوصلة وشرحت للتلاميذ كيفية استخدامها

يجب أن ترتب بعناية لهذا الدرس

الاتجاه والمسافات

الشمال





الجنوب

الدرس

الدرس هو أن يطلب المعلم من التلاميذ التحرك داخل هذه الشبكة باستخدام الاتجاه و المسافة فقط

بالحركة مربعين شمالا ثم ثلاث مربعات شرقا ثم تسأله أين هو الآن X تبدأ بأن تطلب من أحد التلميذ أن يبدأ من المربع

T إلى Q ثم تسأل تلميذا آخر ماذا أفعل لأصل من

بعد بعض الوقت تسمح للتلاميذ بالبدء في التدريب على الاتجاهات

تذكر

إذا كان لديك خريطة فالاتجاهات ليست حقيقية. لذلك يجب أن تستخدم الكلمات الصحيحة في التعبير عن الاتجاهات: ننظر إلى الخريطة ونقول تنزانيا في الشمال من زامبيا لكن لا نقول أبدا تنزانيا فوق زامبيا

المقترحات/ التعديلات

- التلاميذ يجب أن يفهموا أهمية معرفة اتجاهاتهم، ويمكن أن تضيف إلى الدرس بعض المواقف التاريخية إذا كان بالإمكان
- يحتمل أن تطلب من التلاميذ أن يرسموا خريطة للفصل، لمنازلهم، أو للمدرسة مع دمج الاتجاهات فيها

  المعلم لربما يضع علامات في الفصل تدل على الاتجاه لتعزّز مفاهيم
- الاتجاهات، كمثال إذا كانت السبورة تقع في شمال الفصل، يضع فوقها المعلم إشارة "الشمال" وإشارة الاتجاه الآخر توضع وفقا لذلك

٨٣ - لعبة (التطابق)

-تهدف هذه اللعبة إلى تنمية قدرات التلاميذ على الملاحظة والربط بين الكلمة ومعناها .

-يعد المعلم بعض الكلمات من الدرس أو الدروس السابقة ، وبعض الصور الدالة عليها في بطاقات .

-يوزع البطاقات على المجموعات ويطلب من كل مجموعة مطابقة الكلمة بالصورة .

-يختار المجموعة الفائزة ويكرمها.

٨٤ - الرجل الخائف والمنطاد

المستوى :من الصف الثاني الاساسي وتعدل حسب مستوى الطلاب.

الهدف: تنمية المهارات اللغوية ومراجعة المفردات.

اللعبة: تشبه هذه اللعبة لعبة المشنقة الشهيرة في طريقة اللعب. تبدأ المعلمة برسم رجل خائف متعلق بمنطاد ذي خيوط متعددة (حوالي ٨ أو ١٠) على موج مرتفع. وترسم في البحر قرش مفترس يميل شكله للظرافة. تسأل المعلمة الطلاب عن حيوان مثلا يعتبر مثالا للصبر والتحمل يعيش في الصحراء وتقوم برسم خطوط بعدد حروف الكلمة المرادة وتطلب منهم اقتراح حروف أو كلمة. كلما اقترح الطلاب حرفا سليما كتبته على الخط المناسب وإذا كانت المحاولة خاطئة فإنها تمسح خطا من خطوط المنطاد التي يتعلق بهاالرجل الخائف. إذا اقترح الطلاب كلمة وكانت صحيحة فإنها تمسح أسنان القرش وإذا كانت الكلمة خاطئة ترسم ملامح مضحكة على وجه الرجل الخائف وتمسح جميع الخيوط ليقع الرجل عند القرش. اللعبة مناسبة للمرادفات والأضداد وأجزاء الجسم وأسماء البلاد والحيوانات وغير ذلك. كما تصلح للمنزل لتعلم المفردات الجديدة ومراجعتها. وقد تبسط للصف الأول الاساسي.

٨٥ - الأشكال الهندسيه

الأهداف :

- **معرفة وتسمية مختلف الأشكال الهندسية.**
- **رسم أشكال هندسية.**

المستوى : ١ و ٢ (الأول والثاني)

تنشيط اللعبة :

تشكل هذه اللعبة وسيلة من بين وسائل تعلم الأشكال الهندسية، وهي بطبيعة الحال ليست الوحيدة. حيث يتعين على المربي أيضا استعمال البيئة المباشرة للطفل، بالطلب منه تسمية جميع الأشياء بالقسم التي لها شكل دائري، مربع، مستطيل، إلخ...

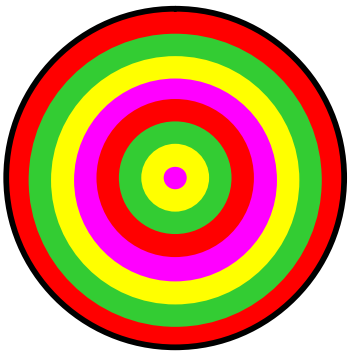
كما يمكن للمربي أن يقترح أيضا تمارين لتلوين وتقطيع، تتعلق مختلف الأشكال الهندسية. وبتغيير طرق التعلم، وجعلها أكثر إثارة وجادبية بالنسبة للطفل، سيتعرف هذا الأخير، شيئا فشيئا، عليها ويتذكرها.

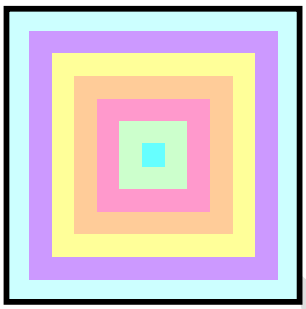
لائحة الأشكال الهندسية المرسومة على اللوحه

الدائرة	**المربع**
المثلث	**البيضاوي**
المستطيل	**المعين**

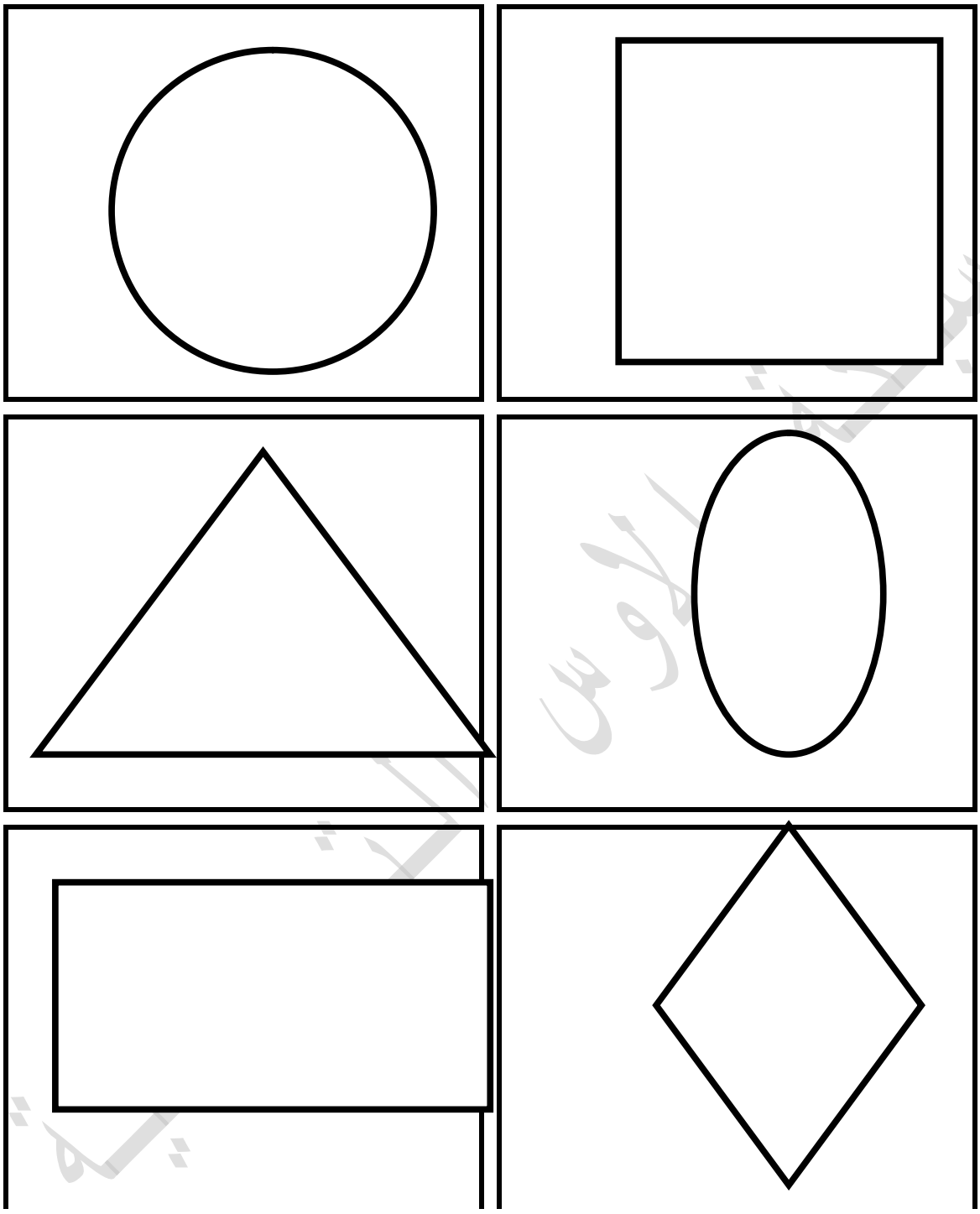
الأنشطة التكميلية

حسب الشكل الهندسي وهو في طور الاكتساب، يتم تنظيم حصة للصباغة على ورقة سبق تقطيعها على شكل دائري، مربع، مثلث... إلخ. يقوم الطفل بطلاء شرائط بالصباغة متبعا شكل الورقة.





شبكة الأوس التعليمية



٨٦ - لعبة الحروف (٢)

الأهداف :

- **معرفة الحروف الهجائية.**
- **احترام قواعد اللعبة (احترام التعليمة، احترام التناوب، تقبل الخسارة).**

المستوى : ٢

تنشيط اللعبة :

يجب أن تمكن حصص العمل المقترحة على الأطفال من اكتساب المعارف التالية :

- **أسماء الحروف.**
- **مقارنة الحروف فيما بينها.**
- **التعرف على أول حرف من اسم كل طفل.**

شبكة الأوس التعليمية

J	ن	ج	أ
م	ص	ي	س

J	ر	ع	ك
ط	ف	خ	ل

J	ش	و	د
ث	ق	ت	ب

J	ه	غ	ظ
ح	ذ	ز	ض

٨٧ - العاب التذكر

(لعبة تعتمد على الذاكرة)

الأهداف :

- **تطوير الذاكرة البصرية.**
- **تطوير مفهوم "الأزواج" (paires)**
- **احترام القواعد بدقة وصرامة.**

المواد :

- **نسختان (٢) من اللوحتين المرفقتين.**
- **٤ قطع من الكارتون السميك من قياس 31cm x 21 cm.**
- **علبة واحدة (١) من الأقلام الملونة أو الأقلام اللبدية بألوان مختلفة.**
- **شريط لاصق (سكوتش).**
- **لصاق (غراء).**
- **(٤) أوراق من نوع الورق البلاستيكي الشفاف اللصوق من قياس 21 cm x 31 cm.**
- **مقص.**

صنع اللعبة

شبكة الألوكة التعليمية

- تلوين مختلف الأشياء بحيث تكون كل نسخة مطابقة للأخرى.
- إلصاق كل نسخة على ورقة الكارتون.
- الانتظار إلى أن يجف اللصاق.
- تغليف اللوحات الأربع من ناحية الوجه (الصور)، باستعمال الورق البلاستيكي الشفاف اللصوق.
- التقطيع بتتبع التربيعات، فنحصل على ٣٢ بطاقة صغيرة.
- لتجنب اقتلاع الأطفال للصور، ندعم جوانب البطاقات بالشريط اللاصق.

تنشيط اللعبة

يتم استعمال اللعبة في بداية الأمر مع الأطفال ضمن مجموعة متمركزة. يقدم المربي البطاقات للأطفال (٣٢ بطاقة)، ويطلب منهم وصف ما يرونه (أسماء الأشياء، لونها، وظيفتها...). بعد ذلك، يحاول كل طفل تكوين زوج من البطاقات.

القاعدة رقم ١

المستوى ١

عدد اللاعبين : من ١ إلى ٢.

بسط كل البطاقات (٣٢ بطاقة) أمام اللاعبين، تم محاولة إيجاد أزواج البطاقات، اللاعب الفائز هو الذي يجمع أكبر عدد من أزواج البطاقات.

القاعدة رقم ٢

المستوى ٢

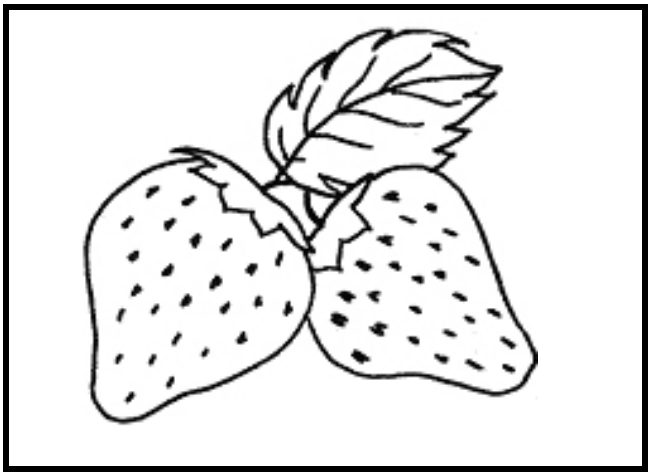
عدد اللاعبين : من ٢ إلى ٤

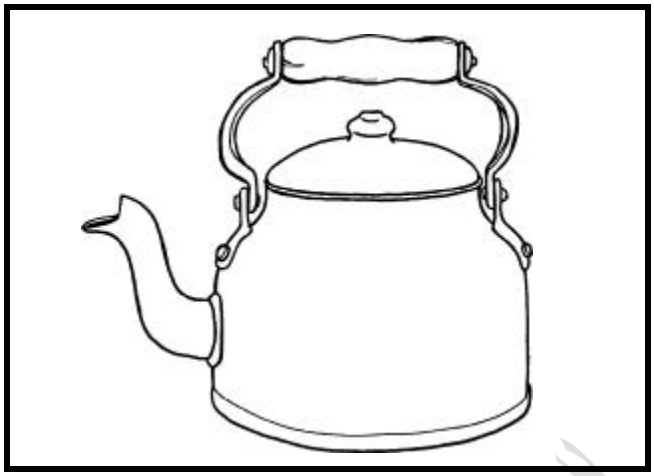
يضع اللاعبون البطاقات مقلوبة على الطاولة (وجه مخفي). يقلب اللاعب الأول بطاقتين ويظهرهما لباقي اللاعبين. إذا كانت البطاقتين متطابقتين يتم الاحتفاظ بهما، ثم يعاود اللعب. في حالة العكس، يضعهما تماما في مكانهما الأول، ويترك دوره للاعب الموالي. الفائز هو الذي يجمع أكبر عدد من البطاقات المتطابقة.

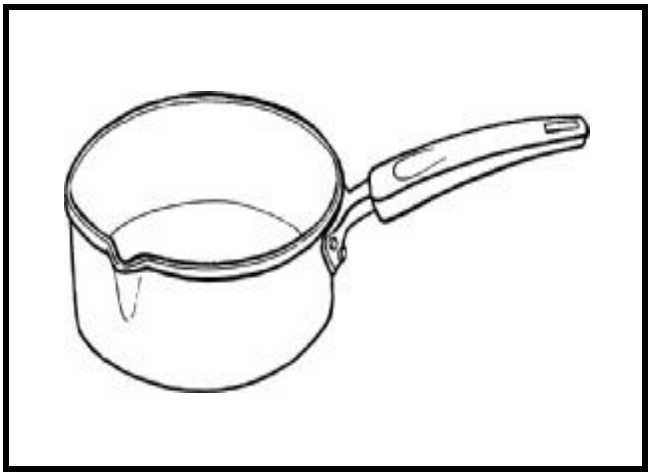
بعض النصائح

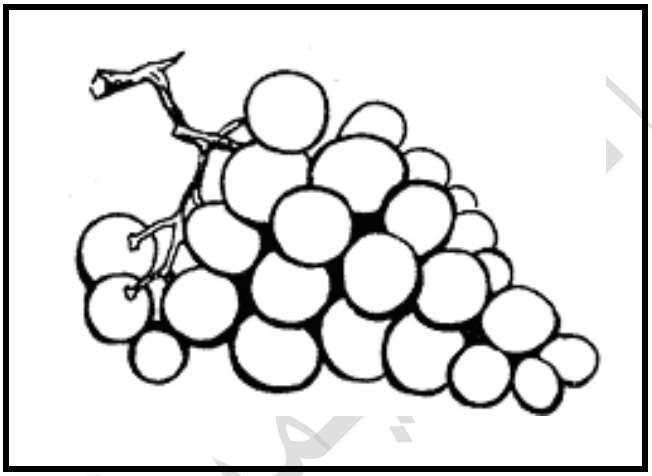
- في البداية، يمكن للمربي أن يحدد لعبة التذكر في ٨ أزواج، أي ١٦ بطاقة.
- تجدر الإشارة إلى أن القاعدة رقم ١ والقاعدة رقم ٢ تقدمان تدرجا في الصعوبة.
- بالنسبة لكل قاعدة جديدة، يتعين على المربي تنشيط بنفسه اللعبة بنفسه مع الأطفال.
- تعتبر هذه المرحلة ضرورية ليتمكن الأطفال بعد ذلك من استعمال اللعبة اعتمادا على أنفسهم.
- يمكن للمربي أن يبتكر ألعاب تذكر أخرى يمكن صنعها انطلاقا من موضوع معين. على سبيل المثال، لعبة التذكر المتعلقة بالزهور، بالحروف الهجائية، وبالأشكال الهندسية، إلخ...
- وتظل القاعدة العامة نفسها بالنسبة للجميع، يتعلق الأمر بابتكار لعبة أزواج. وكلما كان عدد أزواج البطاقات كبيرا، كلما كانت الصعوبة أكبر.

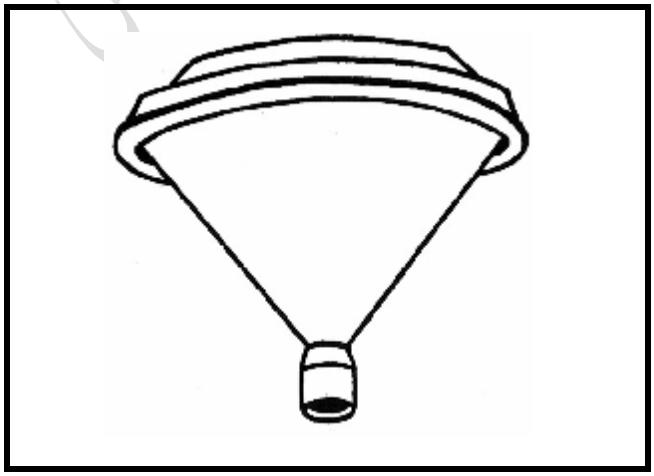
.

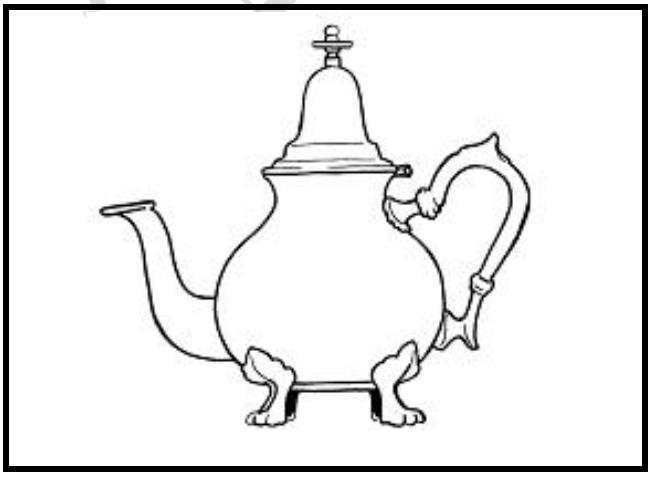


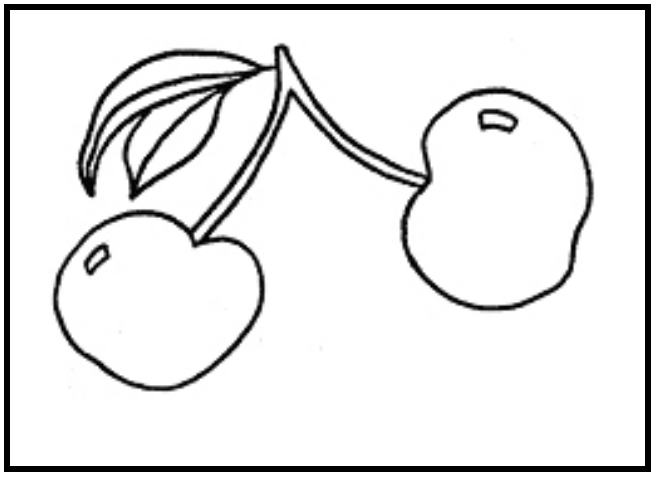


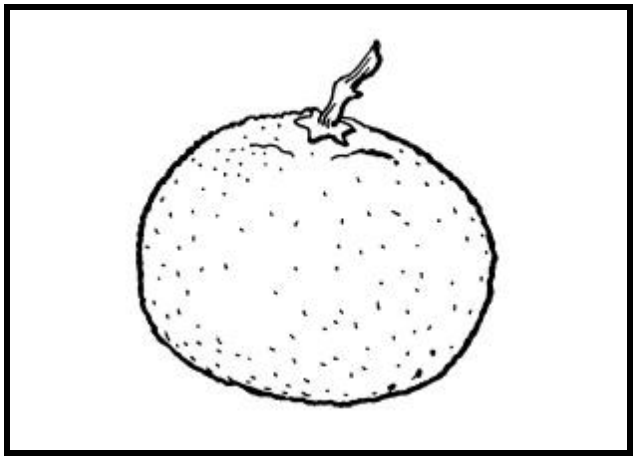


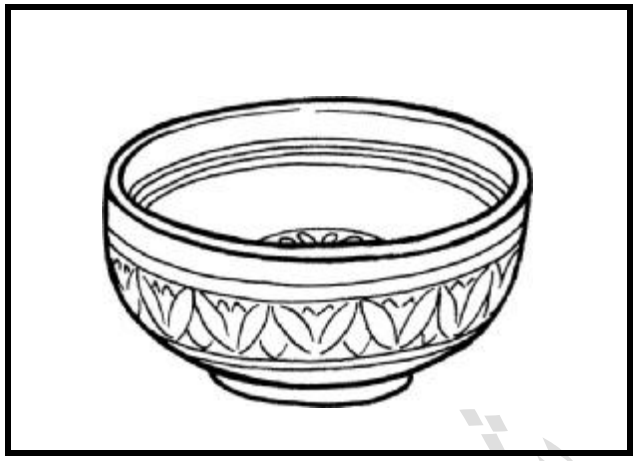


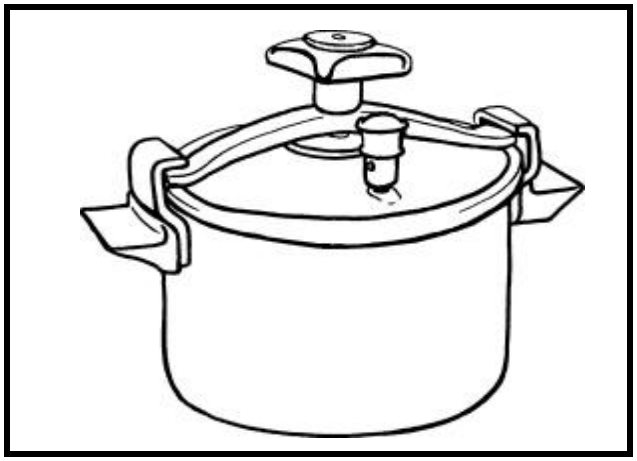


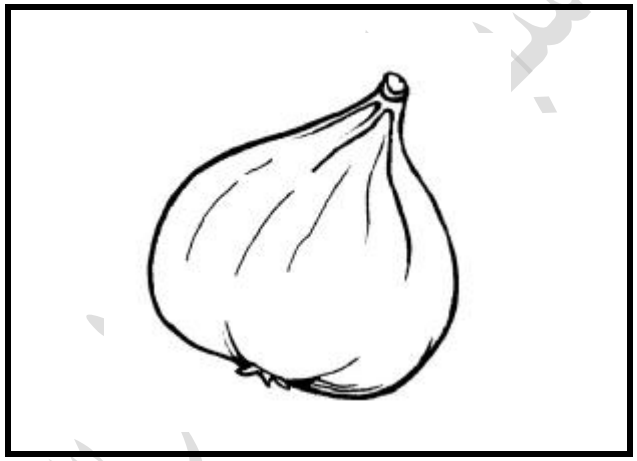


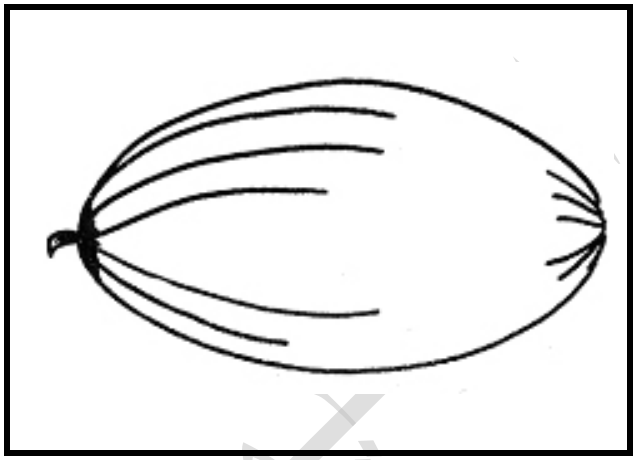


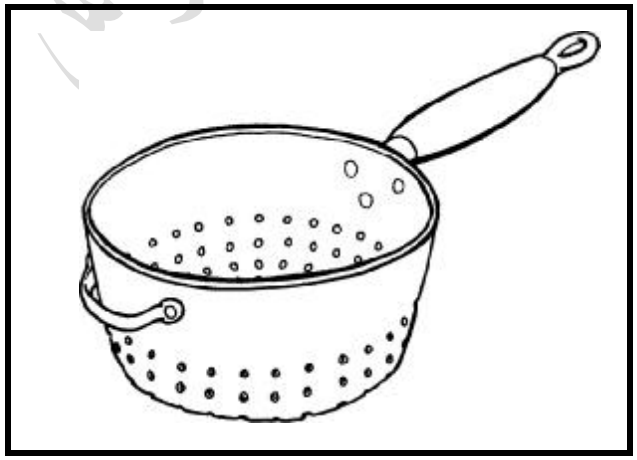


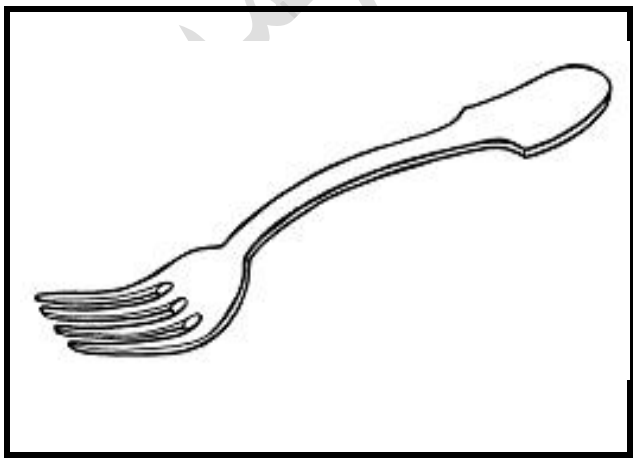


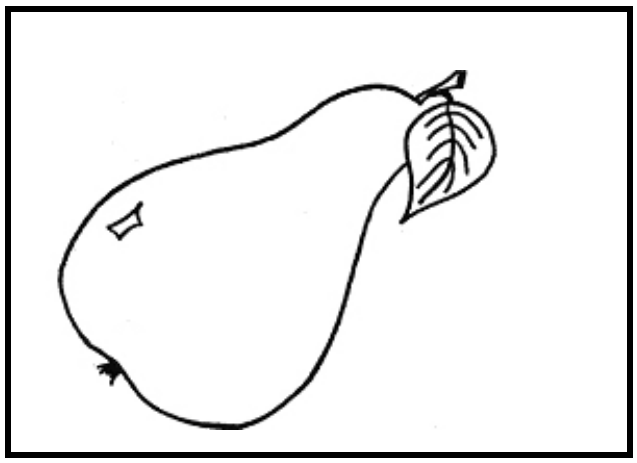












٨٨ - نرد الألوان

(لعبة تعتمد على الذاكرة)

الأهداف :

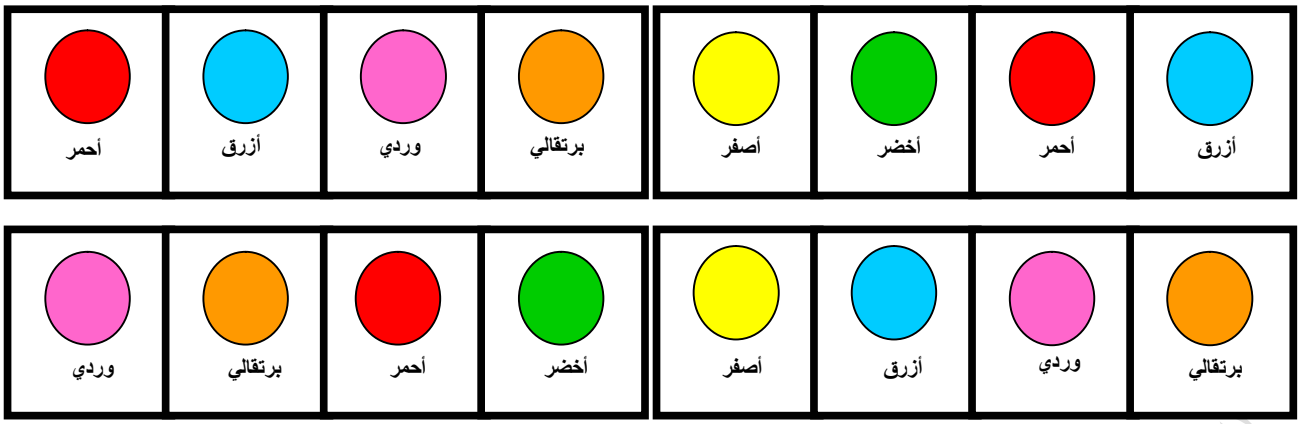
- التعرف على الألوان.
- جمع لونين متطابقين.
- استعمال نرد (dé)

المواد :

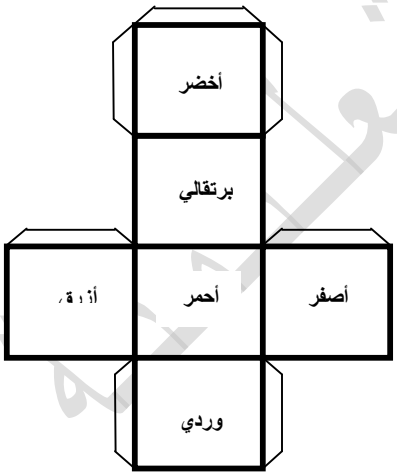
- نسختان من اللوحة الدعامة رفقته.
- قطعتان من الكارتون السميك، قياس 31cm x 21 cm.
- نسخة من التصميم رفقته.
- قطعة من الورق اللين، قياس 31cm x 21 cm.
- علبة أقلام ملونة أو أقلام لبدية مختلفة الألوان.
- شريط لاصق (سكوتش).
- لصاق (غراء).
- ورقة من البلاستيك الشفاف اللصوق من قياس 31 cm x 21 cm.
- مقص.

صنع اللعبة

- تلوين النسختين (للوحة) بنفس الطريقة، وذلك حسب النموذج الموالي :



- إلصاق كل نسخة على ورقة كارطون.
- الانتظار حتى يجف اللصاق.
- تقطيع نسخة واحدة إلى ٤ قطع (حسب التربيعات). ونحصل على ٤ دعامات للعبة.
- تقطيع النسخة الثانية تبعا للتربيعات، وهكذا نحصل على ١٦ بطاقة.
- تغليف كامل اللعبة، من جهة صورالألوان، باستعمال ورق البلاستيك الشفاف اللصوق.
- وحتى لا يقتلع الأطفال الصور، نقوي جوانب لوحة اللعبة باستعمال الشريط اللاصق (سكوتش) وأيضا البطاقات المحصل عليها.



صنع النرد

- تلوين النرد حسب هذا النموذج.
- لصق نسخة النرد على ورق الكارتون اللين (souple).
- تقطيع النرد باتباع تخطيطات السطور.
- طي النرد حسب السطورالمخططة.
- طي النرد حسب الخطوط السميكة.

- طلاء الحواشي الصغيرة الزائدة بالغراء، (هذه الحواشي الزائدة تمكن من تدعيم النرد وتقويته وتساعد على تشكيله).

تنشيط اللعبة

تستعمل اللعبة في بداية الأمر مع الأطفال، داخل مجموعة متمركزة. يطلب المربي من الأطفال وصف مختلف قطع اللعبة، وتسمية الألوان، وكذا اقتراح طريقة الاستعمال.

قانون اللعبة

المستوى : ١ و ٢

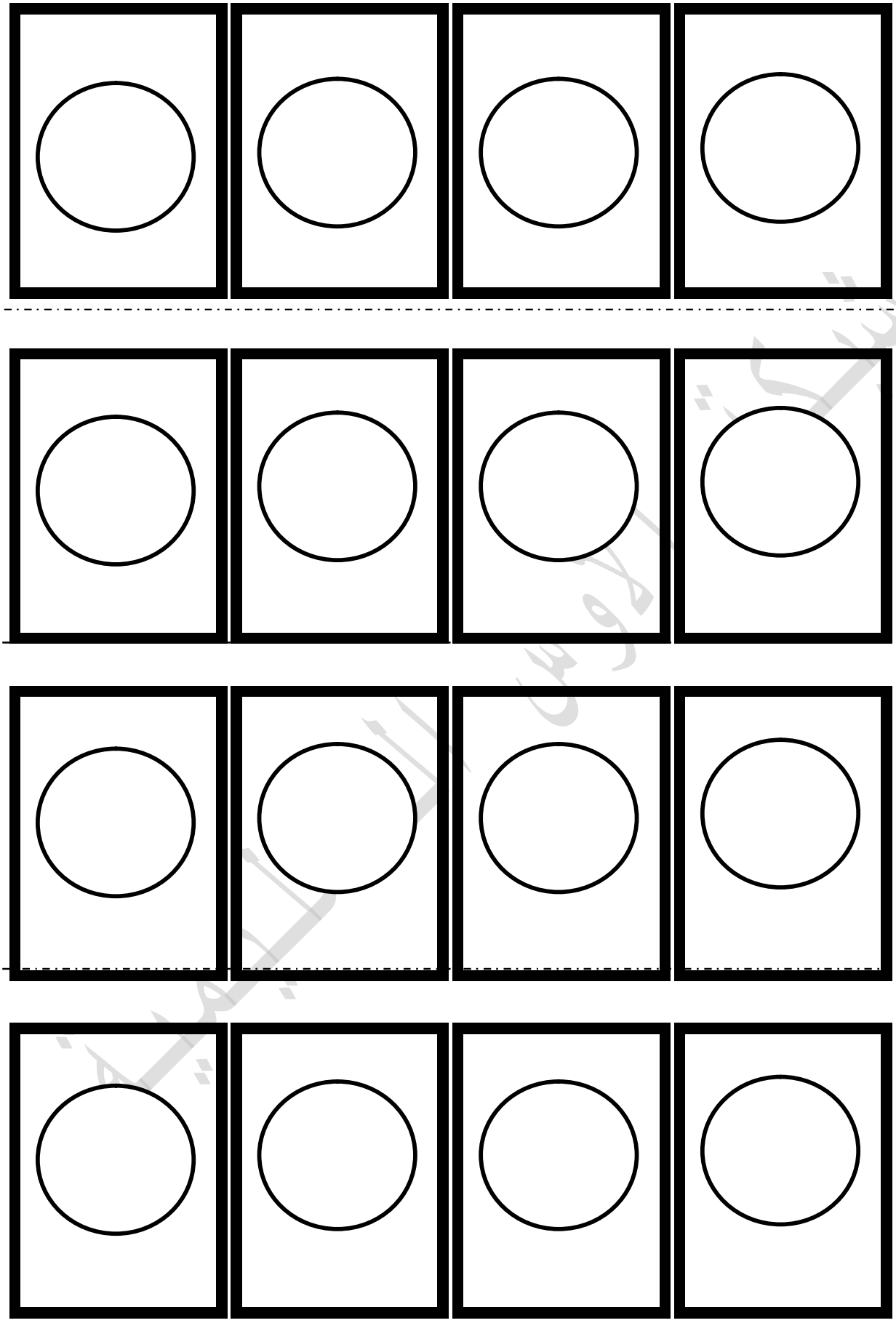
عدد اللاعبين : ٤

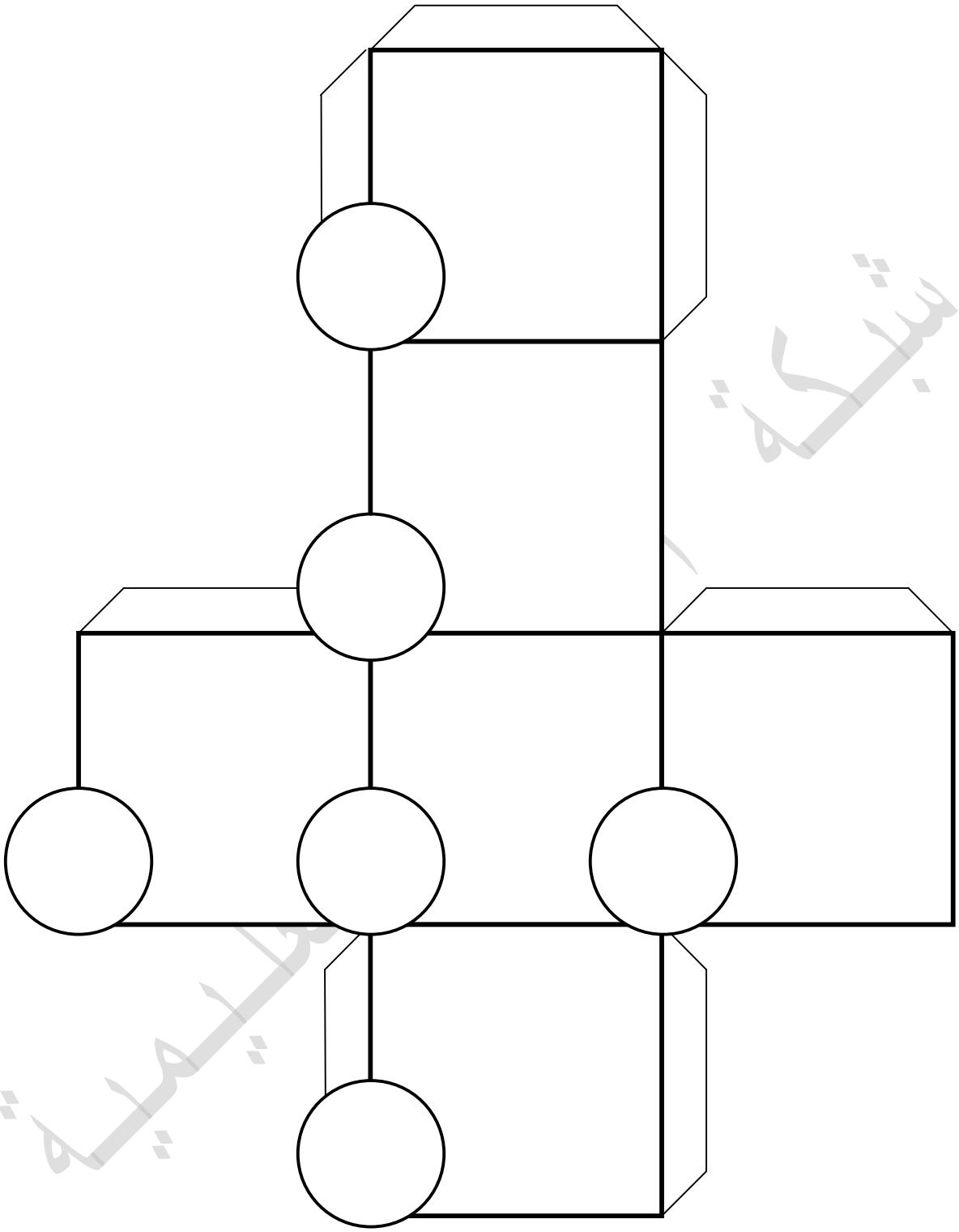
يحصل كل لاعب على لوحة للألوان. يتم بسط البطاقات على الطاولة، أمام الأطفال.

يرمي الطفل الأول النرد. إذا كانت لوحته الحاملة تحتوي على اللون الذي حدده النرد، يبحث عن البطاقة المناسبة، ويضعها في الخانة المناسبة للون على لوحته الحاملة.

في حالة العكس، يترك دوره للاعب الموالي. اللاعب الفائز هو أول من يملأ دعامته قبل الآخرين.

كما يمكن أن يلعب الأطفال بشكل ثنائي. وفي هذه الحالة، يحصل كل لاعب على لوحتين دعامتين.





٨٩- لعبة الوجوه المتغيره

الأهداف :

- تطوير قدرة التمييز البصري.
- معرفة أسماء مختلف أجزاء الوجه.
- تطوير مفهوم الأزواج.
- استعمال ظروف المكان (فوق، تحت، يسار، يمين).

المستوى : ٢

المواد :

- (٢) نسختان للوحتين المرفقتين.
- (٤) قطع من ورق الكارطون السميك، من قياس 31cm x 21cm.
- شريط لاصق (سكوتش).
- لصاق (غراء).
- (٤) أوراق من البلاستيك الشفاف اللصوق، من قياس 31cm x 21cm
- مقص.

صنع اللعبة

- إلصاق كل نسخة على ورق كارطون.
- الانتظار إلى أن يجف اللصاق.
- تغليف اللوحات الأربع، من ناحية الوجه، باستعمال البلاستيك الشفاف اللصوق.
- تقطيع اللوحات الأربع تبعا للتربيعات، للحصول على ٣٢ بطاقة.

- لتجنب اقتلاع الصور من طرف الأطفال، يتم تدعيم جوانب البطاقات باستعمال الشريط اللاصق.

تنشيط اللعبة

تستعمل اللعبة، في أول الأمر، مع الأطفال في مجموعة متمركزة، يقدم المربي البطاقات (٣٢) للأطفال، ويطلب منهم وصف ما يرونه (أسماء مختلف أجزاء الوجه، تعبير الوجه، الفروق بين الوجوه، الفروق بين وجهنا والوجوه المرسومة...). بعد ذلك، يحاول كل طفل تشكيل زوج. وعندما يتوفر كل طفل على زوج خاص به، يستطيع المربي أن يطلب منه تقليد التعبير الظاهر على الوجه الذي بحوزته.

القاعدة رقم ١

المستوى : ١

عدد اللاعبين : من ١ إلى ٢

يتم بسط البطاقات كلها (٣٢) أمام اللاعبين، مع محاولة إيجاد البطاقات المتطابقة. اللاعب الفائز هو الذي يستطيع تجميع أكبر عدد من الأزواج.

القاعدة رقم ٢

المستوى : ٢

عدد اللاعبين : من ٢ إلى ٤

يحصل كل لاعب على ٥ بطاقات، أما الباقي فيشكل الرصيد المشترك. يأخذ اللاعب الأول بطاقة، وينظر إليها، فإذا كان بالإمكان تشكيل زوج، يضعها ويأخذ بطاقة ثانية. أما إذا لم يتمكن من تشكيل زوج فإنه يرمي بطاقة مما لديه حسب اختياره، إلى جانب الرصيد المشترك وهي مكشوفة الوجه.

وللاعب الموالي حق الاختيار بين أخذ بطاقة من الرصيد المشترك أو أخذ بطاقة اللاعب السابق الموضوعة. وإذا لم يتوفر بدوره على زوج يجب عليه وضع بطاقة.

ويتعين على اللاعبين أن يتوفروا على بطاقة واحدة باليد على الأقل.

الفائز هو الذي يجمع أكبر عدد من الأزواج.

القاعدة رقم ٣

المستوى : ٢

عدد اللاعبين : من ٢ إلى ٤

يضع اللاعبون البطاقات مخفية الوجه على الطاولة. يقلب اللاعب الأول بطاقتين، فإذا كانتا متطابقتين، يحتفظ بهما ويعاود اللعب. أما إذا كان العكس فإنه يعيدهما إلى وضعهما الأصلي تماما، ويترك دوره للاعب الموالي.

اللاعب الفائز هو الذي يتمكن من جمع أكبر عدد من أزواج البطاقات.

القاعدة رقم ٤

المستوى : ٢

عدد اللاعبين : من ٢ إلى ٣

يضع اللاعب الأول ٤ بطاقات مكشوفة الوجه وسط الطاولة، ثم يوزع ٤ بطاقات أخرى على كل لاعب، في حين تشكل البطاقات الباقية الرصيد المشترك. فإذا كانت بطاقة ما من البطاقات الأربع الموضوعة على الطاولة (مكشوفة الوجه) تمكن من صنع زوج من البطاقات، فإنه يأخدها ويضع الزوج جانبا. ثم يضع بطاقة من اختياره، بحيث يكمل عدد البطاقات التي على الطاولة الذي يجب أن يبقى دائما ٤. اللاعب الموالي، يفعل نفس الشيء، أو في حالة لم يتمكن من تكوين زوج، فإنه يترك دوره للاعب آخر. وفي حالة عدم تمكن أي من اللاعبين من تشكيل أزواج، فإن اللاعب الموالي يجمع جميع البطاقات

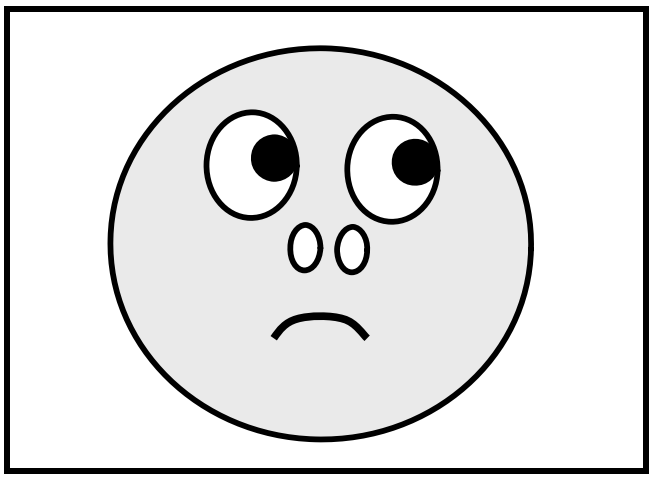
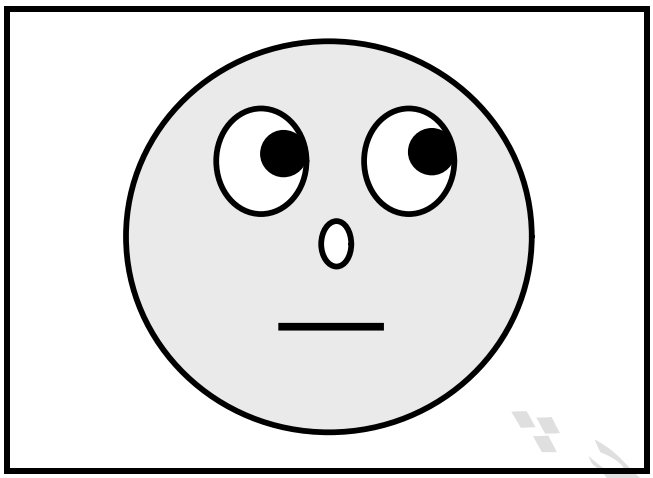
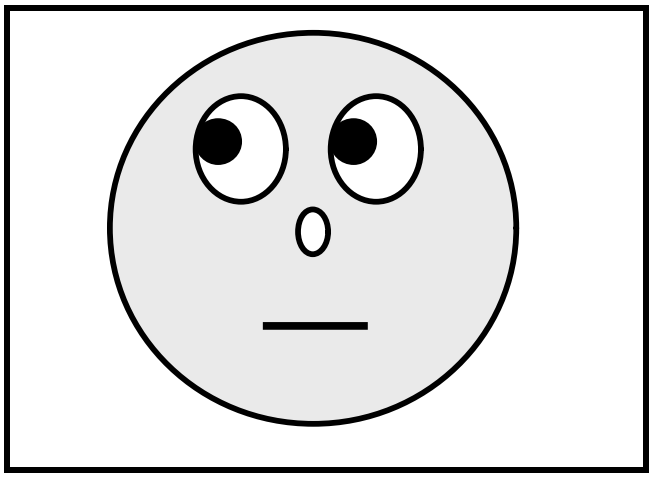
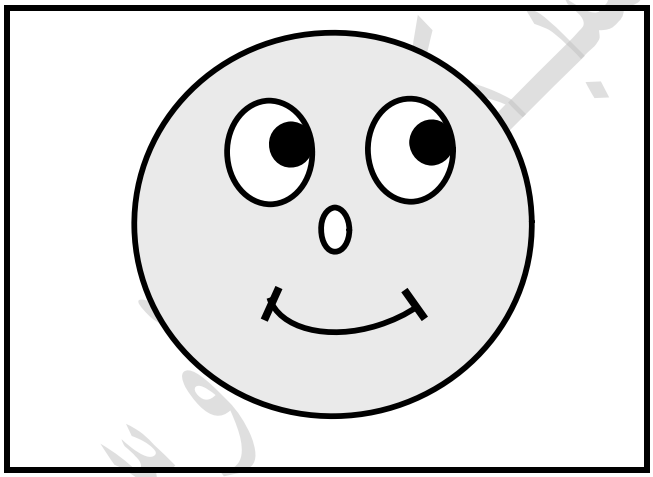
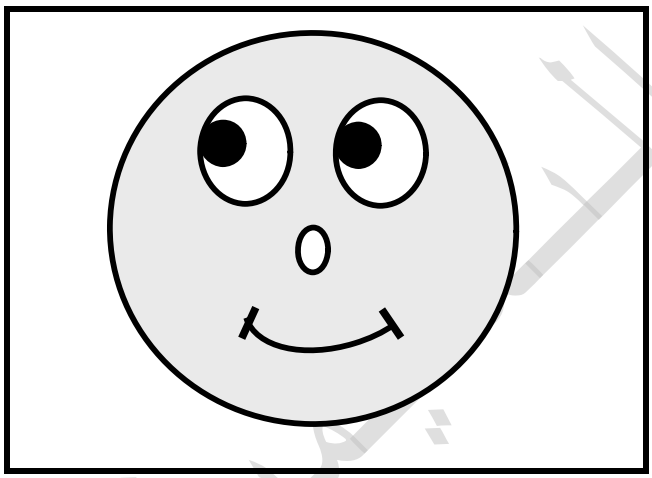
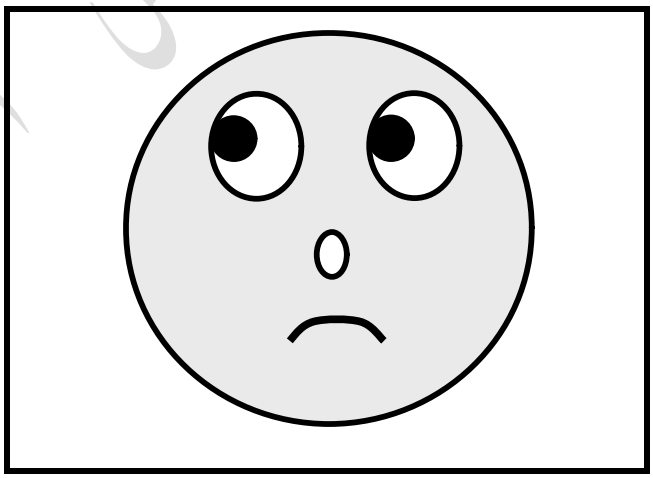
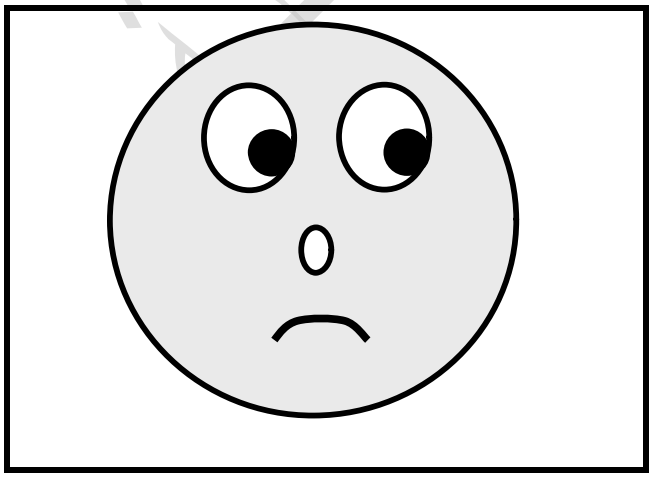
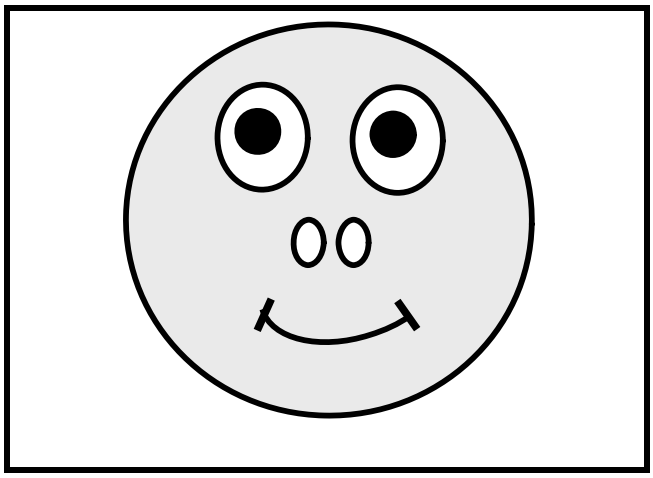
الموضوعة ويكون رصيدا مشتركا جديدا. أما الرصيد القديم فيأخذه ليبدأ انطلاقة دور جديد من اللعبة، بمعنى أنه يضع ٤ بطاقات مكشوفة الوجه على الطاولة، ويوزع ٤ بطاقات أخرى على كل لاعب من اللاعبين.

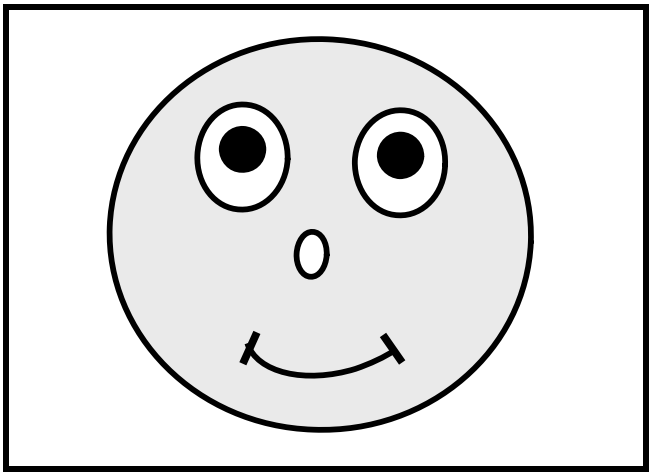
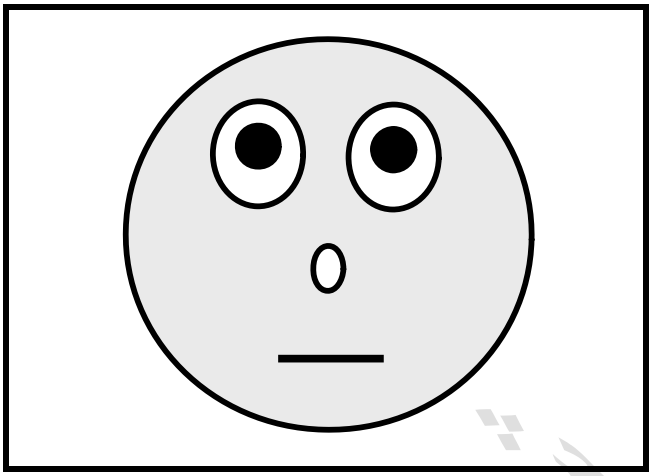
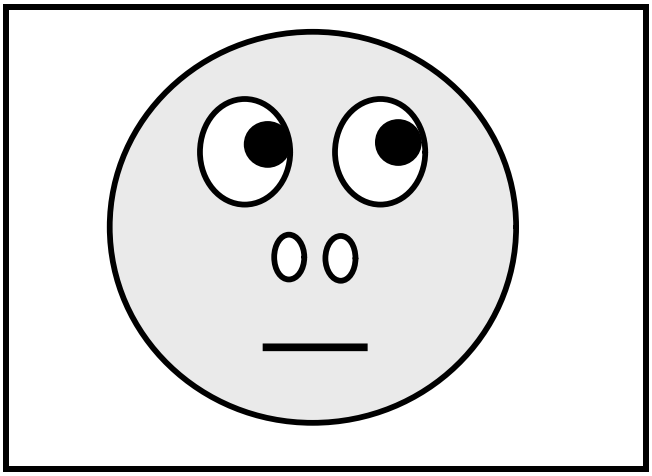
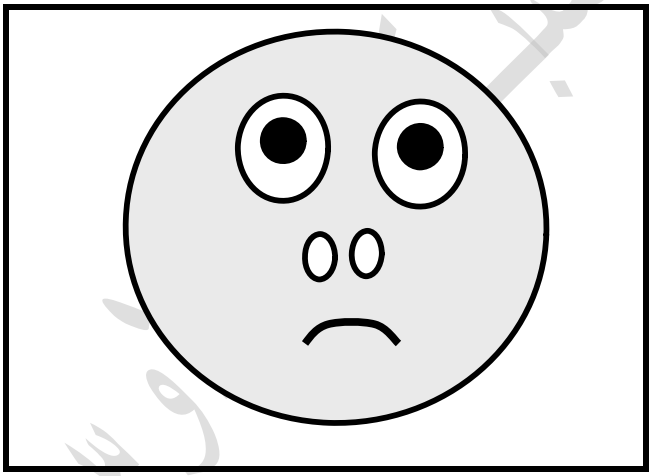
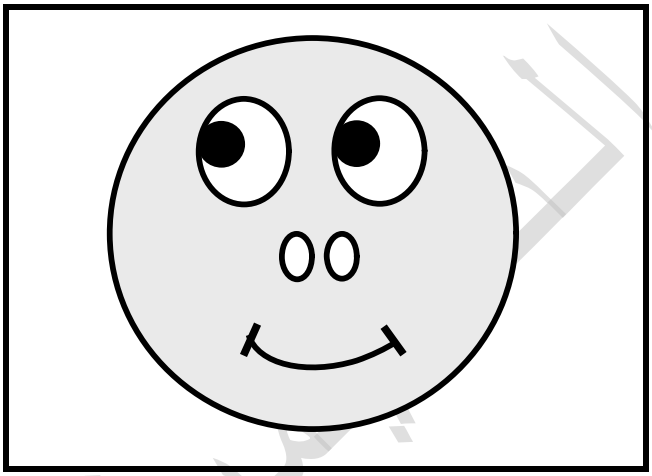
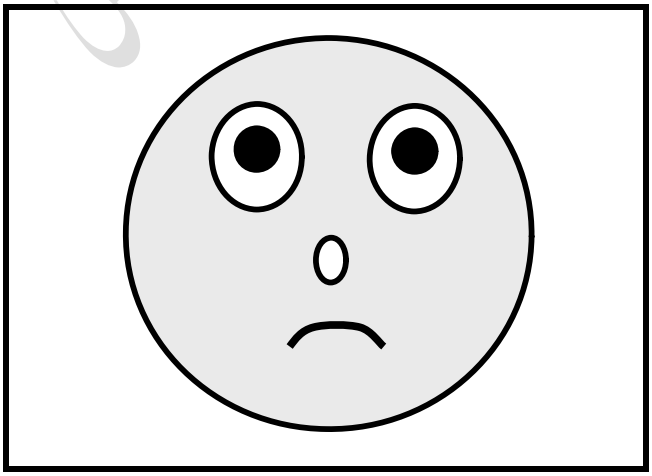
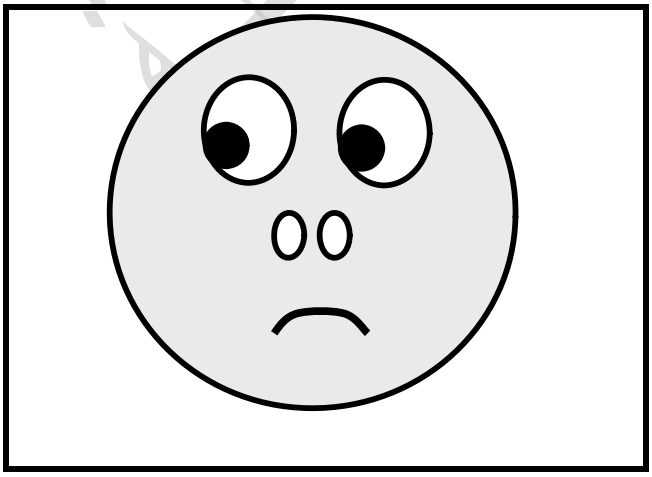
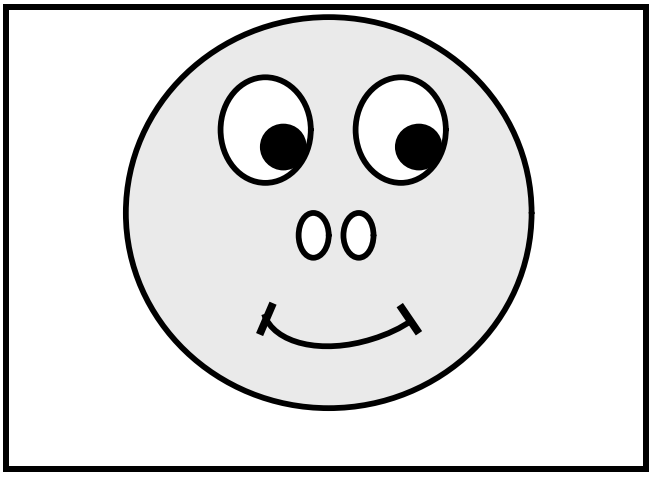
يتم توزيع البطاقات من طرف كل لاعب، حسب الدور. والذي يوزع هو الذي يفتتح اللعبة. تتوالى أدوار اللعبة حتى نفاد كل البطاقات. الفائز هو الذي يتمكن من جمع أكبر عدد من أزواج البطاقات.

بعض النصائح

تقدم مختلف قواعد اللعبة تدرجا في الصعوبة. وبالنسبة لكل قاعدة جديدة يتعين على المربي، تنشيط الحصة مع الأطفال. وتعتبر هذه المرحلة ضرورية ليتمكن الأطفال بعد ذلك من تداول اللعبة اعتمادا على أنفسهم.

بالنسبة للقاعدتين رقم ١ ورقم ٣، يمكن اختصار عدد أزواج البطاقات إذا شكل اللعب في بدايته صعوبة على الأطفال.

٩٠ - الوحش الوسيم

المستوى: من الروضة وحتى الصف الثالث الاساسي.

الهدف: التعرف على أجزاء الجسم، تنمية مهارة الكتابة
المهارات: القراءة والكتابة.

اللعبة: تحضر المعلمة علبتين كبيرتين من ورق الكرتون على ان تكون كل علبة ذات ستة أوجه. تكتب على العلبة الأولي أجزاء الجسم على جزء على وجه (يد، رجل، عين، أنف، أسنان، وجه). ثم تكتب على العلبة الثانية أرقام (٢، ٣، ٤، ٥، ٦، ٧) مثلاً. تطلب من مجموعة من الطلاب الوقوف على السبورة للرسم و تطلب من بقية الطلاب إخراج ورقة للرسم عليها. تبدأ اللعبة باختيار طالب لرمي الكرتون الأول وآخر لرمي الكرتون الثاني فيعرف الطلاب أنهم سيرسمون مثلا عيون الوحش وعددها ثلاثة. ويستمر رمي العلب حتى ينتهي شكل الوحش. المرات المكرر لجزء الجسم لا تحسب وعلى الطالب إعادة الرمي حتى ينتهي جسم الوحش. بعد ذلك سيحصل الطلاب جميعا على وحش ظريف بثلاثة أعين وأربعة أنوف ويدين وسبعة أرجل مثلا). يعود جميع الطلاب لمقاعدهم ويكتبوا قصة عن الوحش أين يسكن وما اسمه وماذا يأكل وماذا يحب.

٩١ - قاموسي المصور

المستوى: من الروضة وحتى الصف السادس.
الهدف:تعلم مهارة استخدام القاموس، تذكر المفردات الجديدة.
المهارات: القراءة والكتابة والرسم.

اللعبة: عمل قاموس مصور عمل جماعي مفيد وممتع في نفس الوقت. يحضر كل الطلاب دفاتر فارغة

وتقسم بعدد حروف الهجاء. عند تعلم مفردة جديدة مثل قلعة أو مقطورة يقوم الطلاب بكتابة الكلمة في المكان المناسب لترتيبها في القاموس مع شرح ورسم بسيط معبر عن الكلمة. يخدم القاموس كمرجع للطلاب في تعلم وتذكر المفردات كما يفيد في تعلم مهارة استخدام القاموس. تفيد الفكرة كثيرا الطلاب الذين لغتهم الأم غير العربية. كما أن ربط الكتابة بالرسم يعمل على تثبيت الصورة في مخيلة الطفل.

٩٢ - لعبة الصلصال

فكرة الصلصال التعليمي تناسب الطلاب في الصف الأول والثاني الابتدائي. من أهم ميزات هذه الفكرة تطبيق مدى استيعاب الطلاب للنص المسموع على الصلصال، وهذا بدوره يحفز أكثر من حاسة للإستيعاب والتطبيق. كما أن لعبة الصلصال تنمي خيال الطفل وتسمح له بالإبداع في التعبير عن الفهم دون ضغوط بطلب أوراق عمل. هذه الفكرة تبرز الطلاب الذين يملكون مهارات حركية وحسية والتي قد تفوق قدرتهم عن التعبير عن االاستيعاب عن طريق الكتابة وحل أسئلة التقويم. أثبتت الدراسات أن استخدام أكثر من حاسة في التعلم يعزز الاستيعاب ومن هنا جاءت هذه الفكرة.

الطريقة :

1 - يوزع المعلم صلصالا على الطلاب.

2 - يطلب مدرس اللغة العربية من الطلاب التركيز في الاستماع للدرس الجديد. حيث سيعبر الطلاب عن القصة عن طريق الصلصال.

3 - يقوم المدرس بقراءة النص الجديد بتعبير جيد (القصص الخارجية قد تكون مفضلة أكثر.(

4 - يقوم الطلاب بعمل أشكال من الصلصال تعبر عن القصة أو استيعابهم للقصة. قد يعمل كل طالب منفردا أو كل اثنين.

5 - يعطى الطلاب فترة زمنية محدودة لاستكمال مشاريعهم، ثم يعطى كل طالب أو مجموعة الفرصة للحديث عن المشروع وعلاقته بالدرس.

ملاحظات :

1 - في المدارس الأجنبية تطبق الفكرة بأن يجلب المعلم دقيق، ملح، زيت ، ماء ويكتب المقادير الآتية على السبورة أو على شفافية عرض:١ - كوب طحين - نصف كوب ملح - ملء غطاء زيت -ثلاثة أرباع

كوب ماء. ثم يقرأ المعلم المقادير على الطلاب ويجعل أحد الطلاب يقرأها من بعده. يأخذ كل من الطلاب صحنا بلاستيكيا ويمر على مقادير العجين ويملأ بها صحنه ثم يرجع لمكانه ليبدأ في العجن حتى تتكون عجينه الصلصال. (يفضل بعض المعلمين عدم استخدام هذا النوع من الصلصال لمراعاة حرمة الطعام وكذلك لضيق الوقت.)

2 - الفكرة تناسب الطلاب ذوي الصعوبات التعليمية والطلاب الخجولين أو الذين يصعب جلب انتباههم في الفصل.

٩٣ - لعبة فريق القدم

-تتكون هذه اللعبة من فريق لكرة القدم معد من ورق الكرتون أو مجسمات من الألعاب.

-تستخدم هذه اللعبة في تعليم الجمع والطرح في الرياضيات.

-يطلب المعلم من التلميذ أن يغمض عينيه ثم يخفي بعض اللاعبين إذا أراد تعليم الطرح أو يضيف لاعبين إذا أراد تعليم الجمع.

٩٤ - لعبة ابحث مع حمد

-تستخدم هذه اللعبة للصف الأول في تعليم الأعداد ، حيث يطلب المعلم من التلاميذ البحث عن عدد معين من الأشياء.

-يلجأ المعلم لطرح اللعبة على هيئة مشكلة تعرض لها حمد ويحتاج للمساعدة بالبحث عن الأشياء التي يريدها.

-قد تكون مكعبات أو أدوات أو قطع نقدية ، أو صور أو أي شيء آخر.

٩٥ - لعبة اقرأ وابحث

-تستخدم هذه اللعبة في تعليم القراءة ومفهوم الأعداد.

-يعطي المعلم التلميذ أو المجموعة قائمة بالأشياء المراد البحث عنها وعددها ، ثم يضعها في كيس مخصص لذلك.

-يكافيء المعلم من يجد كل شيء في القائمة.

-قد تستخدم هذه اللعبة أيضا في تعليم الحروف بأن يبحث التلميذ عن الأشياء التي تبدأ بحرف معين.

٩٦ - لعبة قصة وحرف

-تستخدم هذه اللعبة في تعليم الحروف وتقوية الذاكرة في نفس الوقت.

-يسرد المعلم قصة قصيرة أو موقف قصير ، تتكرر فية كلمات تبدأ بحرف معين أو أسماء حيوانات وردت في القصة وتبدأ بحرف معين.

مجموعة (٢)

1 - لعبة كون العدد من البالون والصلصال

الاهداف : يلعب الطفل مع الاعداد

يشكل الطفل رمز العدد من البالون او الصلصال

الادوات: طويلة ورفيعة الشكل ،بطاقات اعداد من ١٠/٠ بطاقات صماء ،الوان،اعداد مفرغة

طريقة اللعبة:تنفخ المعلمة البالونة وتطلب من الطفل ان يشكل البالون او الطين الصلصال على رمز العدد الذي يشاهدة في البطاقة التى امامة ويكتبة من الاعداد المفرغة ثم يلونة ويقراء رمز العدد بصوت عال.

اللعبة الثانية: لعبة المكعب

الاهداف: يلعب الطفل مع الاعداد يكتب الطفل رموز العدد

الادوات: مكعبان كتب عاى المكعب الاول من ٠ــ٥ والمكعب الثاني من ٦ ــ ١٠

طريقة اللعبة: يرمى الطفل المكعب الاول ويقراء رمز العدد ويكتبة على البطاقة ثم يرمي الطفل نفسة مرة اخري ويقراء رمز العدد ويكتبه على بطاقة الى ان تتكون لدية خمسة اعداد مختلفة ثم نسلم الطفل المكعب الثاني ويكمل بنفس الطريقة السابقة.

٩٧ - لعبة القرعة

الاهداف :يكون الطفل عناصر الاعداد

الادوات: علبة،١٠ اعواد،بطاقات اعداد

طريقة اللعبة: تضع المعلمة بطاقات الاعداد في العلبة وتطلب من الطفل ان يختار بطاقة عدد ثم يقرا الطفل رمز العدد ويكون عناصر على قدر العدد الموضح من الاعواد،وتكرر اللعبة مع بطاقات الاعداد الاخري.

شبكة الأوس التعليمية

٩٨ – الظلال

(لعبة الربط والاقتران)

الأهداف :

- **الربط بين عنصرين حسب معيار محدد.**
- **تنمية حس الملاحظة.**
- **تطوير القدرة على التمييز البصري.**

المستوى : ١ و٢

المواد :

- **(١) نسخة واحدة للوحتين المرفقتين (لوحة الرسوم ولوحة الظلال).**
- **(٢) قطعتان من الكارطون السميك، قياس 31cm x 21cm.**
- **(١) علبة أقلام ملونة أو علبة أقلام لبدية.**
- **شريط لاصق (سكوتش).**
- **لصاق (غراء).**
- **(٢) ورقتان من البلاستيك الشفاف اللصوق، من قياس 31cm x 21cm**
- **مقص.**

صنع اللعبة

- **تلوين اللوحة التي تمثل الحيوانات.**
- **إلصاق كل نسخة على ورقة كارطون.**

- **الانتظار إلى أن يجف اللصاق.**
- **تغليف اللوحتين، من ناحية الوجه، باستعمال البلاستيك الشفاف اللصوق.**
- **الاحتفاظ باللوحة الملونة سليمة لتصبح حاملة للعبة.**
- **تقطيع لوحة الظلال حسب التربيعات للحصول على ٨ بطاقات.**
- **حتى يتم تجنب اقتلاع الأطفال للصور، يتم تدعيم جوانب البطاقات بالشريط اللاصق.**

تنشيط حول اللعبة

تستعمل اللعبة في بداية الأمر، مع الأطفال في مجموعة متمركزة. يقدم المربي لوحة الحيوانات الملونة للأطفال ويطلب منهم وصف ما يرونهم. في مرحلة ثانية، تقدم البطاقات المتعلقة بالظلال. يأخذ كل طفل بطاقة حيوان من الحيوانات ويشير إلى ما يناسب ظل هذا الحيوان.

القاعدة رقم ١

المستوى : ١ و٢.

عدد اللاعبين : ١

يتم إعطاء لوحة الحيوانات للطفل الذي سيلعب، مع بسط البطاقات الثمانية أمامه. ويجب على اللاعب أن يجد بالنسبة لكل حيوان الظل المناسب له.

القاعدة رقم ٢

المستوى : ١ و ٢

عدد اللاعبين : ٢

شبكة الأوس التعليمية

يتم خلط بطاقات ظلال القطط وبطاقات ظلال الكلاب، مع وضعها فوق الطاولة مخفية الوجه، وتشكل هذه البطاقات الرصيد المشترك.

يأخذ كل لاعب لوحة الدعامة اللعبة (يأخذ الأول لوحة القطط، والثاني لوحة الكلاب)، وعلى كل لاعب أن يكمل لوحته خلال دورة اللعبة.

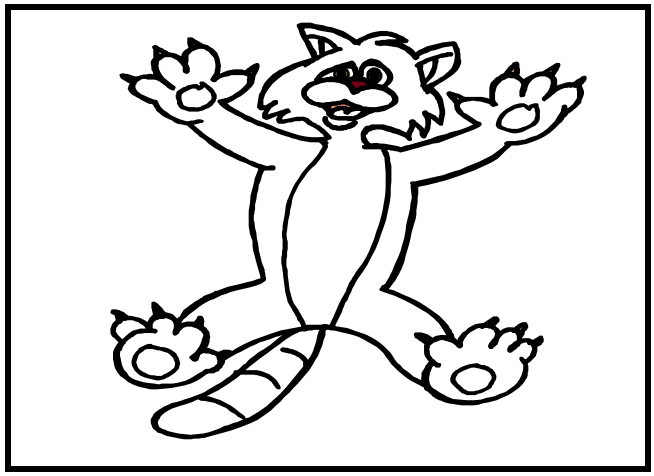
يأخذ اللاعب الأول بطاقة :

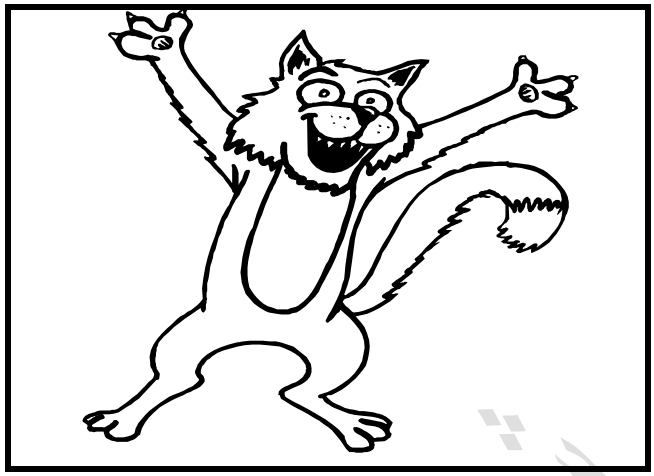
*** إذا كانت البطاقة مناسبة لظل حيوان موجود رسمه على اللوحة، يأخذها اللاعب ويضعها في المكان المناسب.**

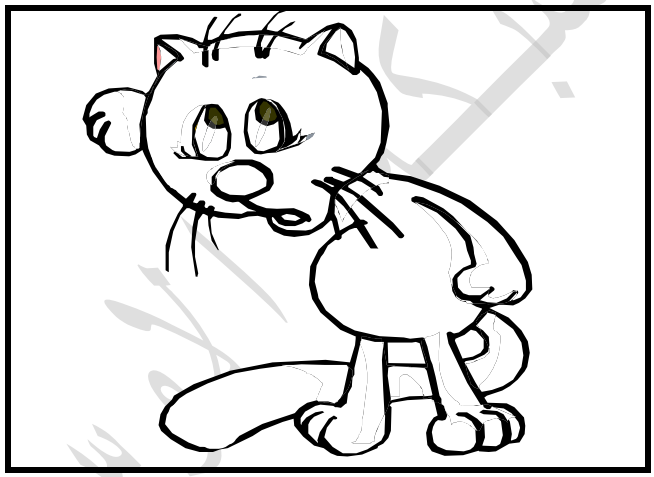
*** إذا لم تناسب بطاقة الظل أي حيوان على لوحة الحيوانات، يرجعها اللاعب إلى مكانها مع إعادة اللعب بأخذ بطاقة جديدة.**

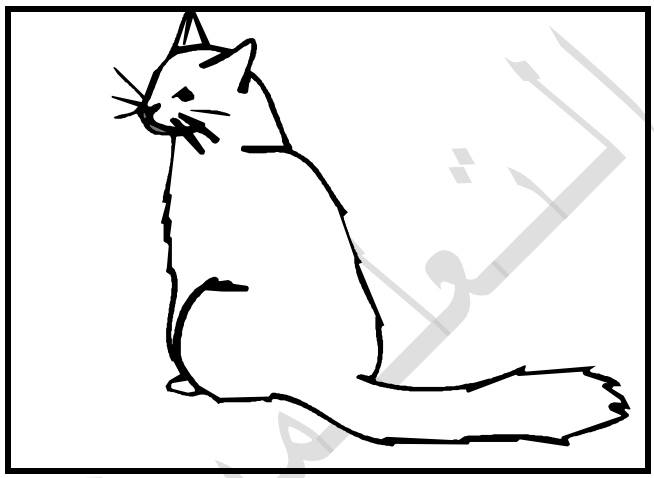
ويستمر اللعب بأن يأخذ كل لاعب بطاقة، وبالتناوب، إلى أن يتم أخذ كل البطاقات.

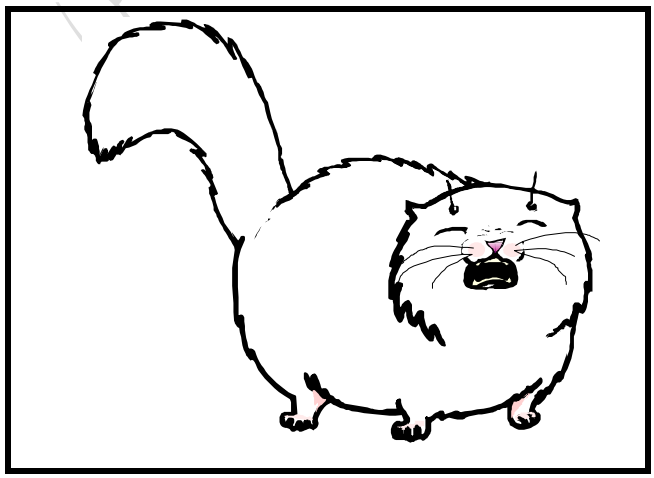
اللاعب الفائز هو اللاعب الذي أنهى تشكيل لوحة الحيوان الذي بحوزته بالظلال المناسبة لها.

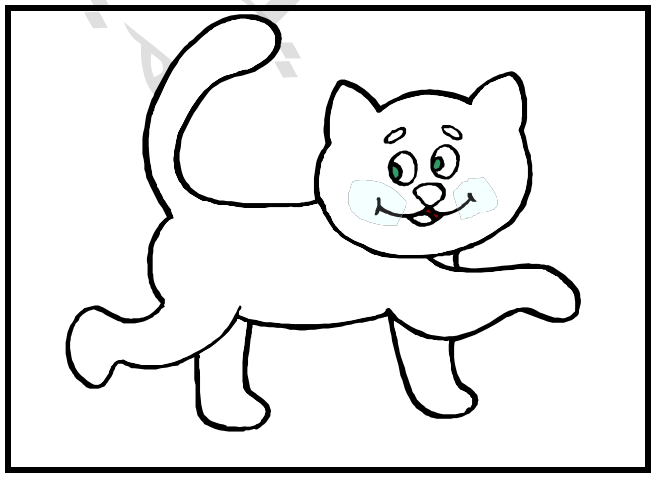


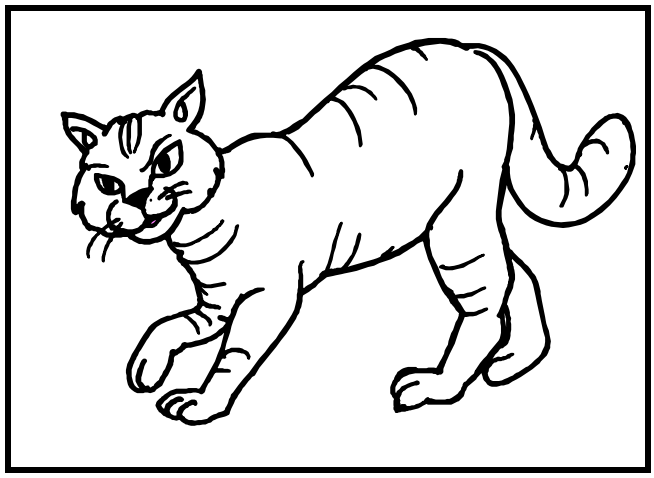


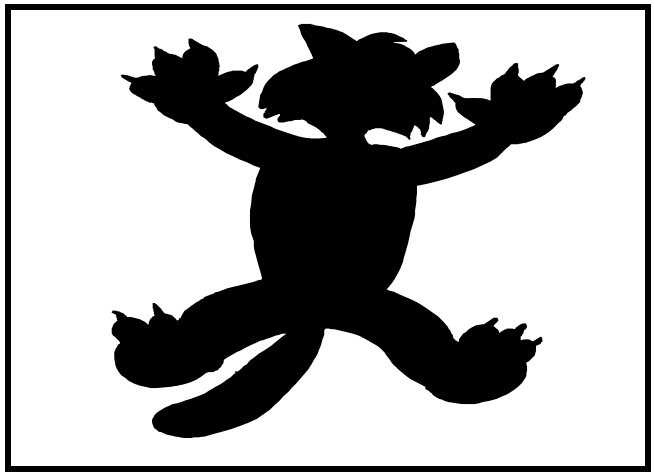


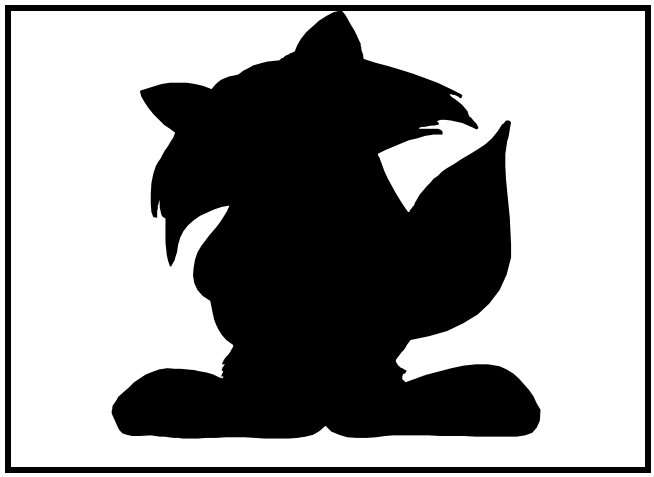


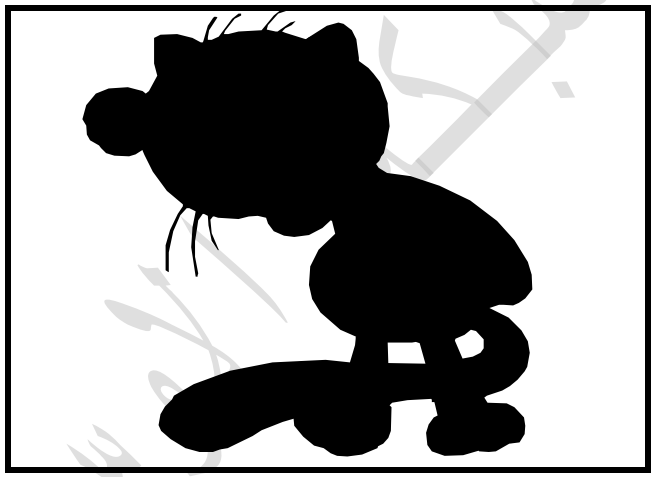


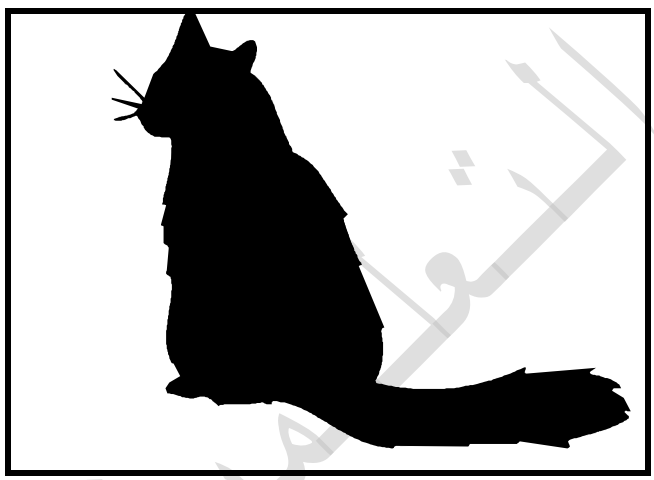


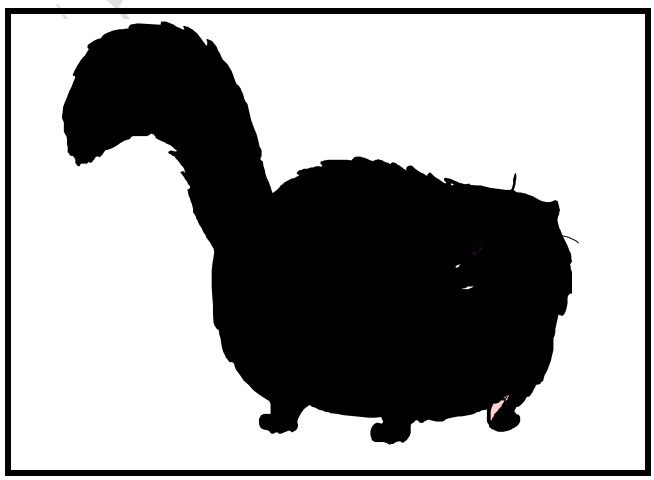


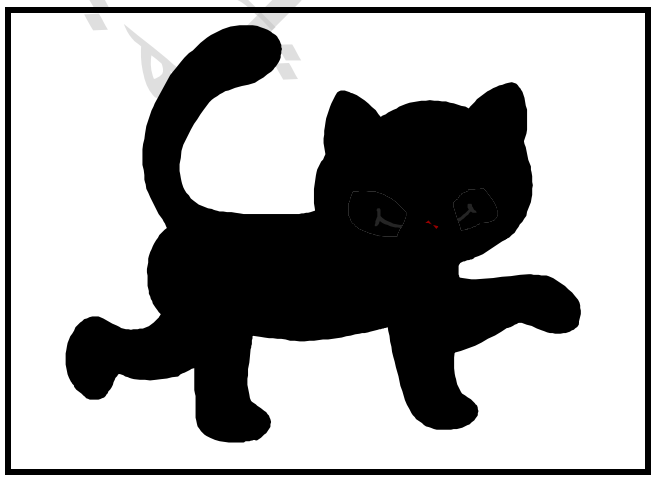


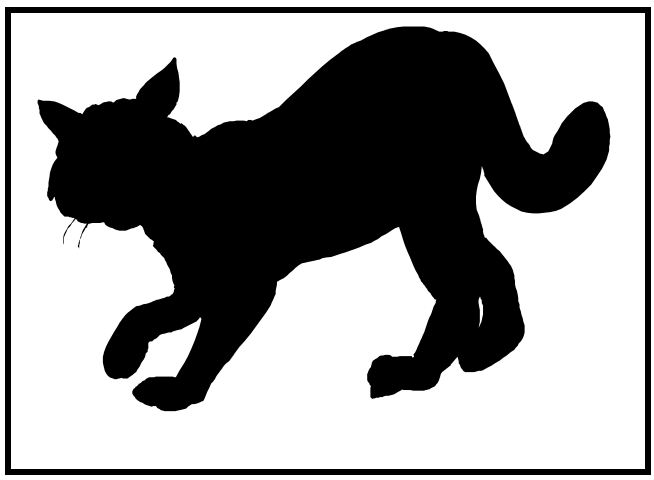


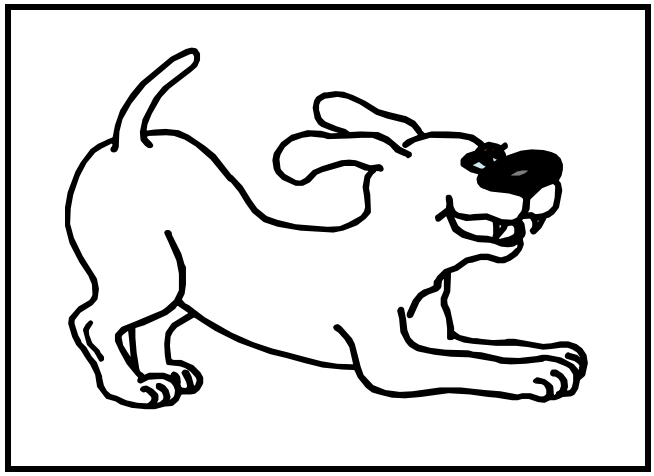


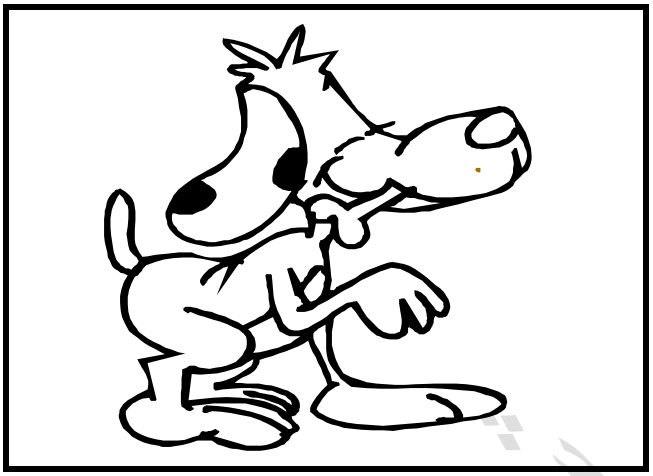


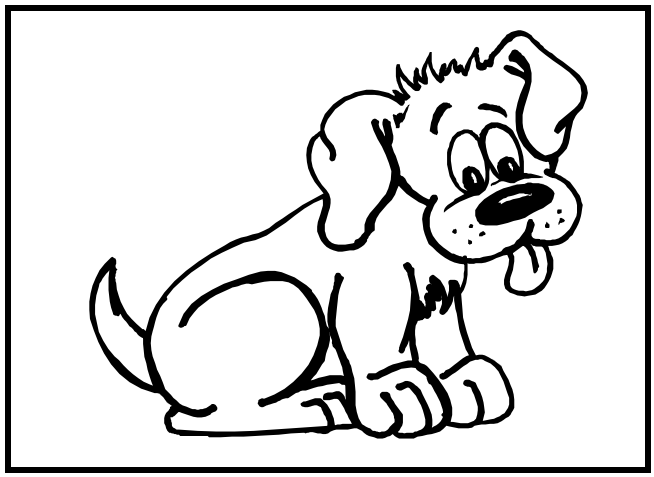


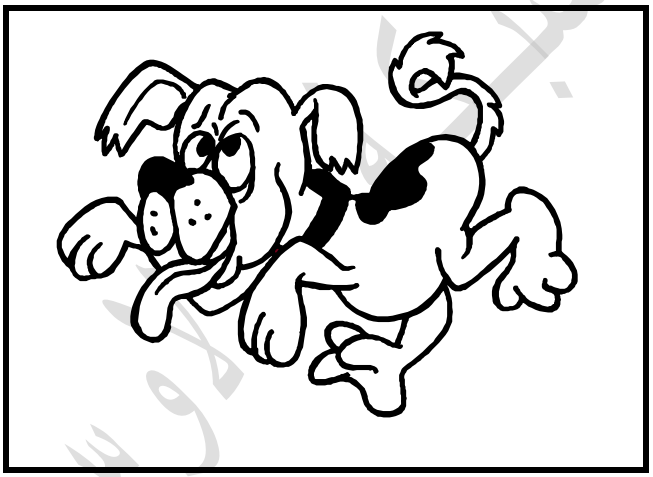


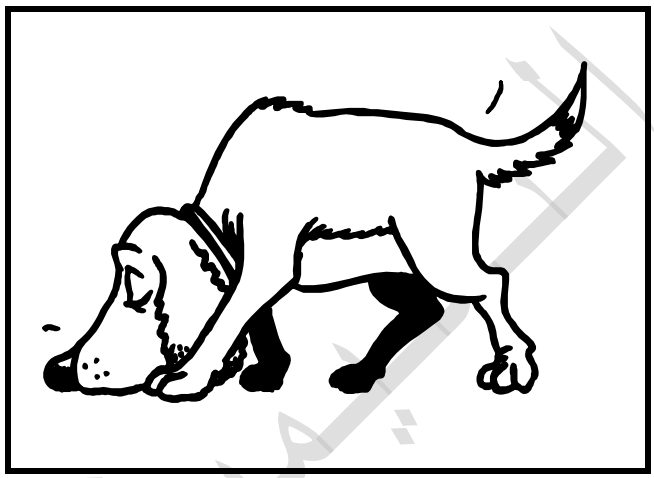


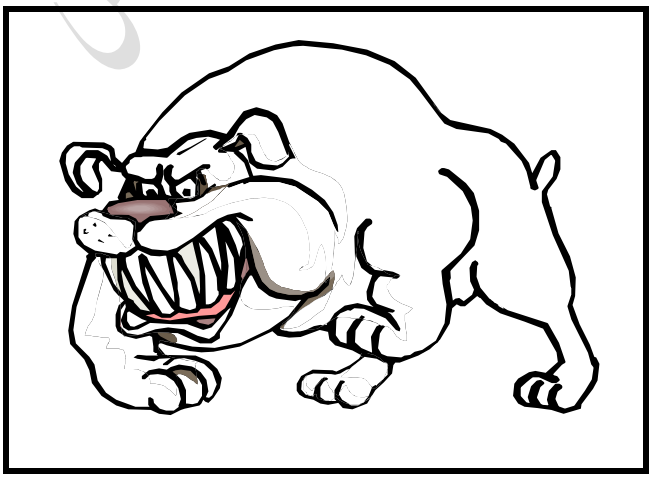


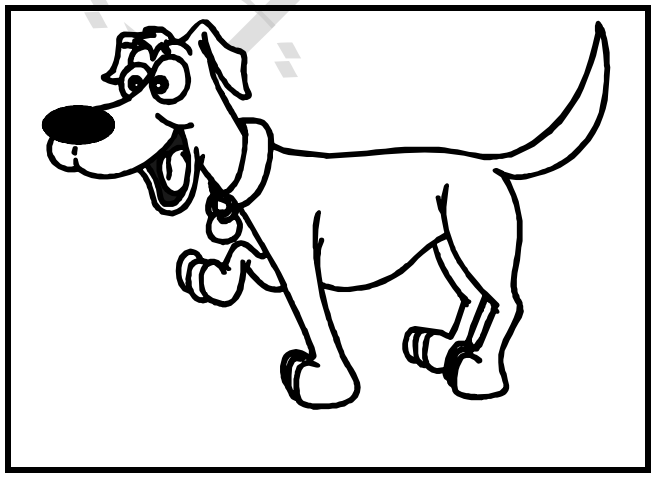


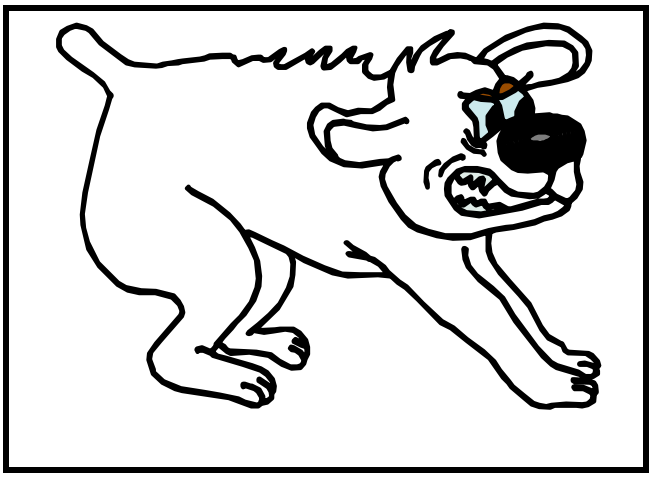


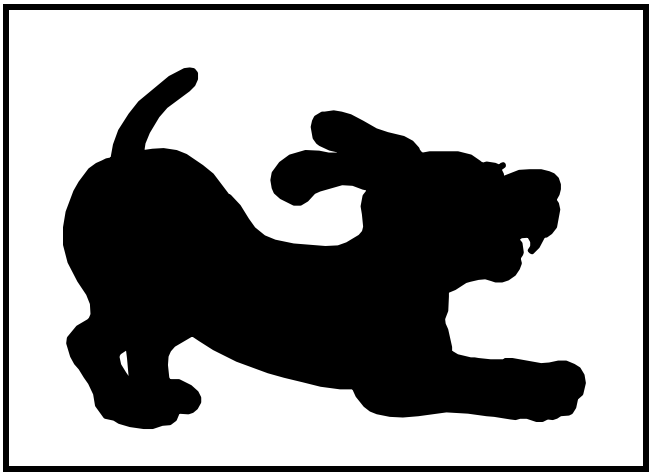


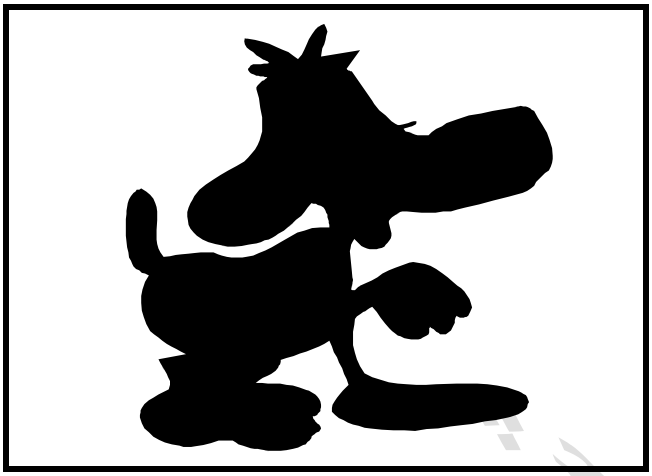


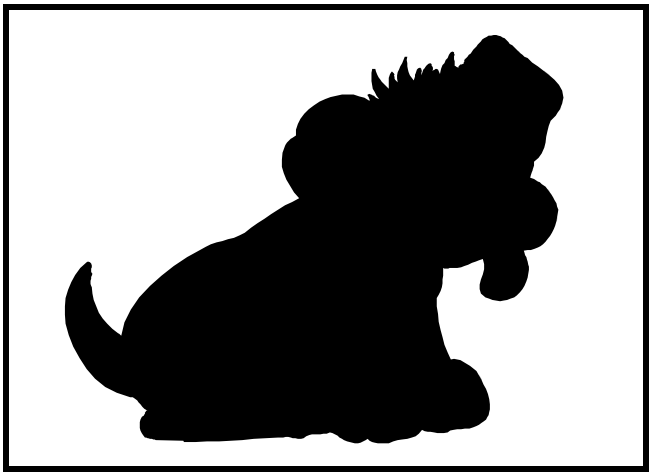


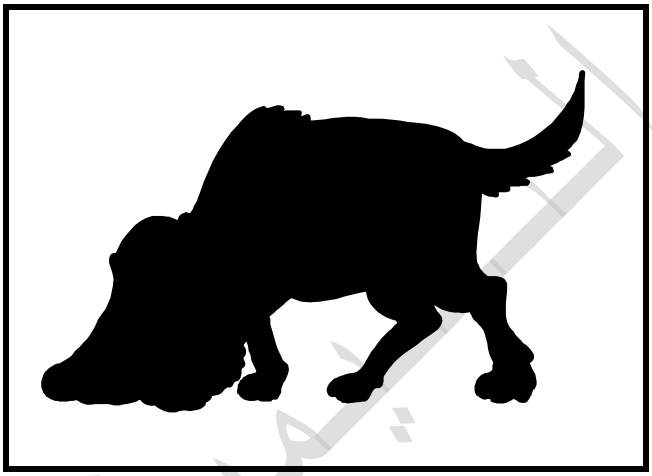


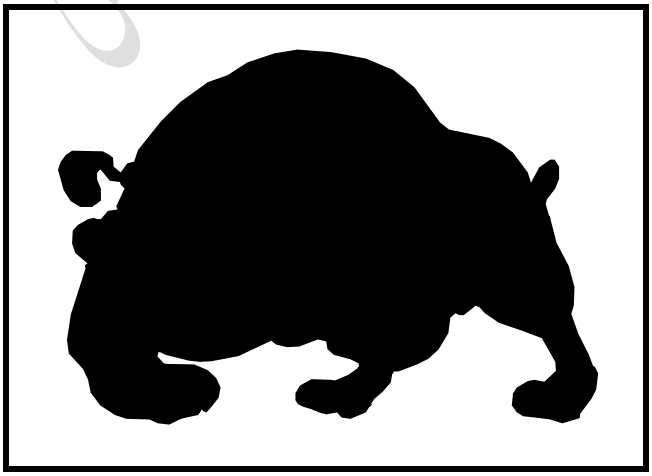


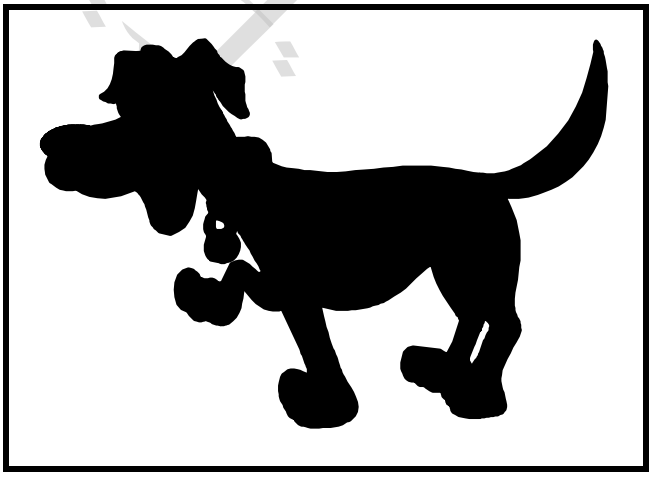


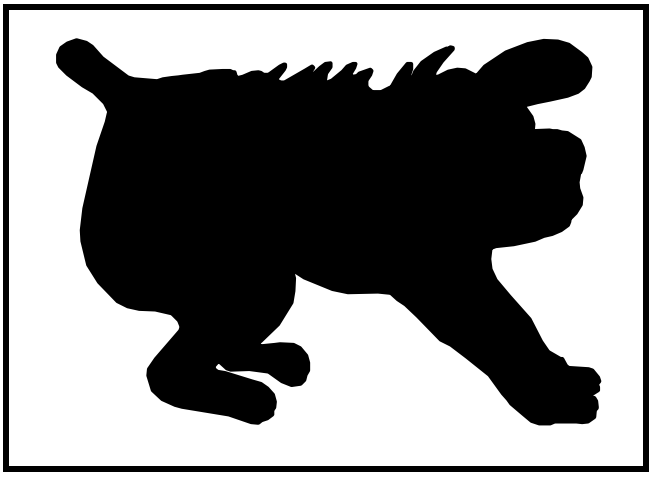












٩٩ - معجم الصور (ألبوم)

معجم – المستويان ا-اا- حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- اكتساب رصيد من المفردات المتداولة بكثرة.
- النطق السليم.
- الإنصات إلى الآخرين.

* المواد

- حوالي ٥٠ قرصا صغيرا (أو أحجارا صغيرة : حصى).
- معجم صور :
  - المعجم الصغير (عبد الغني أبو العزم)
  - كتاب صور مصنوع باليد

* التنظيم

يتحلق الأطفال على شكل دائرة حول المربي، ويوزع عليهم ٥ أقراص لكل منهم.

* سير النشاط

شبكة الأوس التعليمية

يتعين على الأطفال، كل حسب دوره، تسمية الأشياء الممثلة في كتاب الصور والتي يشير إليها المربي. وفي حالة عدم الجواب يتم سحب قرص من الطفل المعني. الفائزون هم الأطفال الذين يتبقى لديهم أكبر عدد من الأقراص.

* صيغة أخرى للعبة

٠مع الأطفال الكبار (المستوى II)، يمكن تقسيم المجموعة إلى فريقين. يتسلم كل فريق ٥ أقراص. سير النشاط يتم على نفس المنوال السابق. غير أنه في حالة عجز الطفل عن الإجابة، يمكنه الاستعانة بزملائه في الفريق، وإذا عجزوا بدورهم عن الإجابة، يفقد الفريق عندئذ قرصا واحدا. الفريق الفائز هو الذي ينجح في الحفاظ على أكبر عدد من الأقراص.

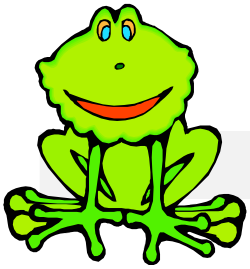
خلال السنة الدراسية يمكن تغيير الرموز اللسانية المستعملة.

مثال :

التعرف على الأشياء بالأمازيغية (بالنسبة للناطقين بها)، ثم بالعربية الدارجة، وبالنسبة للكبار يمكن إدخال العربية الفصحى .

ويتم تكرار اللعبة، حتى يتعرف جميع الأطفال على كل الأسماء الموجودة في معجم الصور.

١٠٠ - لعبة معرفة أسماء



معجم – المستويان ا-اا- حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- إعادة استعمال وتداول مفردات سبقت معرفتها.
- إثراء الرصيد اللغوي.
- النطق السليم.
- الإنصات إلى الآخرين.

* المواد

- ٥٠ قرصا صغيرا (أو أحجارا صغيرة (حصى) أو أنوية).

* التنظيم

يجلس الأطفال على شكل دائرة حول المربي الذي يشارك بدوره في اللعبة، مثله مثل باقي الأطفال.

* سير اللعبة

للعب لعبة معرفة أسماء الحيوانات، يتعين على اللاعبين، بالتناوب، ذكر اسم حيوان. ولا يسمح بتكرار نفس الاسم وإلا تلقى المخالف قرصا "كجزاء". وفي حالة عدم الإجابة، يتلقى اللاعب قرصا أيضا "جزاء". ويستمر اللعب إلى غاية ذكر أسماء الحيوانات التي

يعرفها الأطفال. والفائزون هم الأطفال الذين لم يتلقوا أي قرص كجزاء (أو تلقوا أقل عدد منها).

* صيغة أخرى للعبة

على نفس المنوال، وتبعا لمحور الأنشطة والمفردات المتعلقة به، يمكن أن نلعب لمعرفة أسماء الفواكه، والخضر، والأدوات الموسيقية، ووسائل النقل، والأشياء الموجودة بالقسم، أو الأشياء الموجودة بالمنزل.

* امتداد

عندما يستأنس الأطفال بممارسة هذه اللعبة، ويعرفون المفردات بما فيه الكفاية، يمكن أن نرفع من درجة الصعوبة.

أمثلة :

- نلعب لعبة معرفة أسماء الحيوانات ذات الأرجل الأربعة.
- نلعب لعبة معرفة أسماء الحيوانات ذات الوبر.
- نلعب لعبة معرفة أسماء الحيوانات ذات الريش.
- نلعب لعبة معرفة أسماء أدوات المطبخ.

شبكة الأوس التعليمية

١٠١ - لو لم يكن لدي يدان...

تراكيب لغوية، تخيل – المستويان ا-اا-

حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- متعة اللعب.
- استعمال بنية لغوية معينة "لو لم يكن لدي يدان، لما كنت أستطيع أن...".
- تخيل نهاية للجملة.

* التنظيم

- يجلس الأطفال على شكل دائرة.

* سير اللعبة

- يبدأ المربي النشاط بإنشاد عدية :

هيا هيا يا أطفال

هاذ الدمية

عندها سؤال

منكم باغية

الجواب في الحال

تغنى هذه العدية من طرف كل الأطفال. ثم يكرر المربي عدة مرات : "لو لم يكن لدي يدان لما استطعت أن ألعب بالدمى".

ثم يطلب من الأطفال بناء جملة على هذا المنوال. "لو لم يكن لدي يدان لما استطعت (الرسم، الكتابة، القص، الأكل...)".

يمكن أن يطلب المربي من كل طفل على حدة، وحسب الدور، تقديم جمل على نفس النموذج، يطرح فيها الأطفال أفكار جديدة.

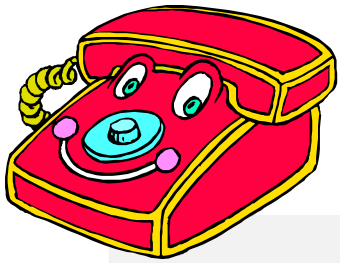
يمكن ممارسة نفس اللعبة باستعمال بداية مختلفة للجملة مثل : "لو لم يكن لدينا خبز..."، "لو لم يكن لدينا منزل...".

يمكن أن تستمر اللعبة أيضا باستعمال جمل إثبات :

مثال :

- " لو كانت عندي مطرقة، لسمرت عدة ألواح خشبية لبناء كوخ".
- " لو كانت عندي فرشاة، لرسمت لوحات...".

١٠٢ - الهاتف



التواصل – الإرسال والنقل – المستويان I-II

حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- متعة اللعب.
- الفهم والإرسال السريع لرسالة مهموسة (في الأذن).
- تنفيذ عمل انطلاقا من رسالة متوصل بها.

* التنظيم

يتحلق الأطفال على شكل دائرة حول المربي الذي يشارك في اللعبة على قدم المساواة مع باقي الأطفال.

* سير اللعبة

في بداية اللعبة، يهمس المربي جملة طويلة شيئا ما في أذن الطفل الأول في المجموعة ابتداء من اليسار، وفي أسرع وقت ممكن، مثلا : "كريم (الذي هو آخر طفل في المجموعة على يمينها) يجب أن يقف ويقوم بحركات مضحكة". تم يقوم الطفل الثاني (على اليسار) بنقل الرسالة همسا إلى الطفل الثالث... وهكذا دواليك...

وعندما تصل الرسالة إلى آخر طفل في المجموعة (كريم)، يكرر بصوت مرتفع ما سمعه وينفذ التعليمات. وغالبا ما تصل الرسالة مشوهة، مع العلم أن الأطفال يحبون ترديد ما سمعوه.

شبكة الألوكة التعليمية

١٠٢ - لعبـــــة اللوحـــــة

التواصل - المستويان ا-اا- حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- متعة اللعب.
- التعبير السليم بجملة استفهامية.
- التعبيرالفردي.
- الملاحظة.
- احترام ترتيب معين للأسئلة والقيام باستنتاجات منطقية.
- الإجابة السليمة على الأسئلة ببناء جمل إثبات ونفي.

تمكن هذه اللعبة من استعمال رصيد من المفردات المتعلقة بالملابس، والألوان والخصائص الجسدية (الشعر، العيون...).

* التنظيم

يجلس الأطفال على شكل دائرة، ويشارك المربي على قدم المساواة مع باقي الأطفال.

* سير اللعبة

يخرج طفل خارج الفصل، ثم يختار باقي الأطفال زميلا لهم. يرجع الطفل إلى الفصل، ويتعين عليه معرفة الزميل الذي وقع عليه الاختيار، وذلك بطرح أسئلة مناسبة. ولا يجيب الأطفال سوى بـــ " نعم " أو بـــ " لا " مع الحرص على بناء جمل تامة :

- هل هي بنت؟ نعم إنها بنت.
- هل شعرها طويل؟ لا ليس لها شعر طويل.

ويستمر الطفل في ذلك، حتى يتعرف على اسم الزميل(ة) المختار(ة). عندها يخرج طفل آخر خارج الفصل، وتستمر اللعبة.

شبكة الأوس التعليمية

١٠٣ - صندوق الكنز

التواصل – المعجم - المستويان I-II

حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- متعة اللعب.
- التعبير السليم بجملة استفهامية.
- التعبير الفردي.
- استذكار الأجوبة.
- اتباع ترتيب معين للأسئلة، والقيام باستنتاجات منطقية.

تمكن هذه اللعبة من استعمال رصيد المفردات المتعلقة بمختلف المواد (لدائن (بلاستيك)، ورق، حديد،...) والألوان.

* التنظيم

يجلس الأطفال على شكل دائرة، ويشارك المربي في اللعبة، على قدم المساواة مع باقي الأطفال.

* المواد

صندوق يحتوي على عشرين (٢٠) قطعة مختلفة.

* سير اللعبة

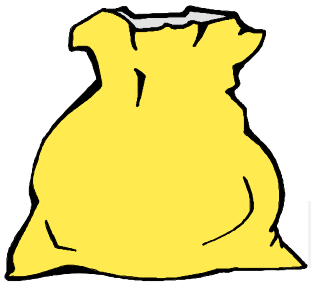
تقدم القطع (الأشياء) إلى الأطفال، ثم يطلب من قائد اللعبة أن يسحب قطعة ويخفيها.

يطرح الأطفال، حسب الدور، أسئلة تهدف إلى تحديد القطعة المخفية.

لا يسمح للقائد بالإجابة إلا بـــ " نعم " أو بـــ " لا ".

الفائز هو أول طفل يتعرف على اسم القطعة المخفية. وبعده تبدأ اللعبة من جديد.

شبكة الأوس التعليمية



١٠٤ - كيــس المفـــاجـــآت

معجم – خيال - المستوى II - حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- متعة اللعب.
- التعبير السليم بجملة استفهامية.
- التعبير الفردي.
- استذكار الأجوبة.
- احترام ترتيب معين للأسئلة، والقيام باستنتاجات منطقية.

* التنظيم

يجلس الأطفال على شكل دائرة، ويشارك المربي في اللعبة على قدم المساواة مع باقي الأطفال.

* المواد

كيس أسود غير شفاف، يحتوي على شيء مخفي.

* سير اللعبة

يحمل المربي معه إلى الفصل كيسا يحتوي على شيء سري (مثل : حجر، فاكهة، مغرفة...) يتعين على الأطفال اكتشافه. يطرح الأطفال، بالتناوب، أسئلة تهدف إلى اكتشاف الشيء السري. قائد اللعبة لا يحق له الإجابة إلا بـــ " نعم " أو بـــ " لا ".

وإذا لم يتم التعرف على اسم الشيء السري عند نهاية الحصة، يطلب المربي من الأطفال التذكير بجميع المعلومات التي تم جمعها، وتستمر اللعبة في اليوم الموالي... وقبل بداية اللعبة في اليوم التالي، يطلب المربي من الأطفال تذكر جميع المعلومات المتوفرة حول الشيء السري.

الفائز هو أول طفل يصل إلى اسم الشيء السري. ويمنح له امتياز حمل شيء جديد إلى الفصل ليكشفه الأطفال.

إذا عرفت اللعبة نجاحا ملحوظا لدى الأطفال، وإذا سمح عدد الأطفال بالقسم، يستطيع المربي إدماج هذه اللعبة ضمن الأنشطة اليومية الاعتيادية صباح كل يوم.

شبكة الأوس التعليمية

١٠٥ - لعبـــة الأحجيـــــات

معجم – المستويان ا-اا- حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- فهم سؤال.
- إعادة استعمال رصيد المفردات المكتسبة.
- النطق السليم.
- الإنصات باهتمام.

* المواد

٥٠ قرصا صغيرا.

* التنظيم

يجلس الأطفال على شكل دائرة، ويتلقى كل منهم ٥ أقراص.

* سير اللعبة

يجب على الأطفال، بالتناوب، الإجابة على الألغاز الموضوعة من طرف المربي. في حالة عدم الجواب أو الجواب الخاطئ، يفقد الطفل قرصا. الفائزون هم الأطفال الذين تمكنوا من الاحتفاظ بأكبر عدد من الأقراص.

وعندما يستأنس الأطفال باللعبة، يمكن لهم أن يقترحوا بدورهم أحجيات جديدة على زملائهم.

* **ألغاز تتعلق بالمهن**

- أقص الشعر. من أنا؟ (الحلاق، أو الحلاقة).
- أبيع الأدوية. من أنا؟ (الصيدلي أو الصيدلانية).
- أعالج الأسنان. من أنا؟ (طبيب أو طبيبة الأسنان).
- أبيع الأسماك. من أنا؟ (السماك (بائع السمك)).
- أبيع اللحم. من أنا؟ (الجزار).
- أصلح الأحذية. من أنا؟ (الخراز أو الإسكافي).
- أقود الطائرات. من أنا؟ (الربان).
- أرعى الغنم؟ من أنا؟ (الراعي أو الراعية).
- أصنع الخبز؟ من أنا؟ (الخباز أو الخبازة).
- أصنع الحلويات. من أنا؟ (الحلواني أو الحلوانية).
- أصنع الأثاث. من أنا؟ (النجار).
- أبني المنازل. من أنا؟ (البناء).
- أحمل الرسائل. من أنا؟ (ساعي البريد).
- أخيط الملابس. من أنا؟ (الخياط أو الخياطة).
- أسافر في الفضاء. من أنا؟ (رائد فضاء).
- أهتم بالحديقة والأزهار. من أنا؟ (البستاني).

شبكة الرؤى التعليمية

- أصيد الأسماك. من أنا؟ (الصياد).
- أقاوم الحرائق. من أنا؟ (الإطفائي).
- أوجه المرور. من أنا؟ (الشرطي).
- أذهب كل يوم إلى المدرسة للتعلم. من أنا؟ (التلميذ).

* أحجيات متعلقة بالحيوانات

- أعطيكم الصوف. من أنا؟ (الخروف).
- أعطيكم اللحم. من أنا؟ (البقرة).
- أصيح باكرا كل صباح. وأوقظ الفلاح. من أنا؟ (الديك).
- أعطيكم عسلي. من أنا؟ (النحلة).
- أنا حشرة حمراء بنقط سوداء. من أنا؟ (الدعسوقة).
- لي عنق طويل. من أنا؟ (الزرافة).
- أنا ملك الحيوانات. من أنا؟ (الأسد).
- لي سنام (حذبة) على ظهري. من أنا؟ (الجمل).
- أموء. من أنا؟ (القط).
- أنبح. من أنا؟ (الكلب).
- أعطيكم بيضي. من أنا؟ (الدجاجة).
- أحمل بيتي (صدفتي) فوق ظهري. من أنا؟ (الحلزون) أو (السلحفاة).

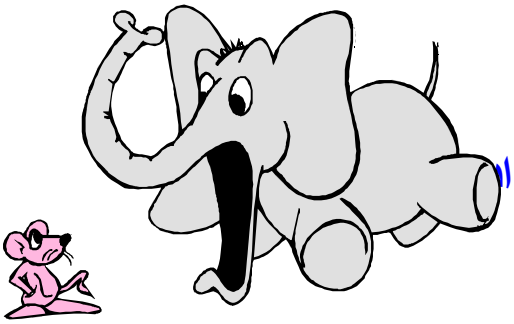
شبكة أوس التعليمية

- أنا خرساء، وأعيش في الماء. من أنا؟ (السمكة).

* ألغاز عامة

- ما هي الوان العلم الفلسطيني؟ (الأحمر ، الاسود ، الابيض والأخضر).
- كيف نسمي سكان فرنسا؟ (الفرنسيون).
- كيف نسمي سكان اسبانيا؟ (الإسبانيون).
- ما هي الفصول الأربعة؟ (الربيع، الصيف، الخريف، الشتاء).
- ما هي أيام الأسبوع السبعة؟ (الاثنين، الثلاثاء، الأربعاء، الخميس، الجمعة، السبت، الأحد).
- إنه يسقط على الأرض دون أن يصاب بأذى، من هو؟ (المطر).

شبكة الأوس التعليمية



١٠٦ - لعبـــــة الأضداد

معجم – تراكيب – المستويان I-II

حوالي ١٠ أطفال

* **الأهداف**

- **الإنصات.**
- **التحلي بالدقة.**
- **تداول تراكيب جملية بسيطة.**

* **المواد**

- **٥٠ قرصا صغيرا.**

* **التنظيم**

- **يجلس الأطفال على شكل دائرة، ويتلقى كل واحد منهم ٥ أقراص. يقود المربي اللعبة.**

* **سير اللعبة**

يطلب المربي من الأطفال، بالتناوب، أن يذكروا ضد كل كلمة ينطقها. في حالة عدم الجواب، يفقد الطفل المعني قرصا واحدا. الفائزون هم الأطفال الذين احتفظوا بأكبر عدد من الأقراص.

* **صفات مضادة**

- أنا طويل Ü أنا قصير
- أشعر بالحر Ü أشعر بالبرد
- أنا قبيح Ü أنا جميل
- أنا فرحة Ü أنا حزينة
- أنا بدينة Ü أنا نحيفة
- أنا الأخيرة Ü أنا الأولى
- أنا نظيف Ü أنا وسخ
- أنا بطيء Ü أنا سريع
- أنا شرسة Ü أنا وديعة
- أنا ثقيل Ü أنا خفيف
- أنا متهور Ü أنا حكيم
- أنا في الأمام Ü أنا في الخلف
- أنا على اليمين Ü أنا على اليسار
- أنا عجوزة Ü أنا شابة
- أنا مريض Ü أنا سليم
- أنا جاف Ü أنا مبلل

شبكة الأوس التعليمية

- حسن Ü سيء
- الباب مفتوح Ü الباب مغلق
- اشتريت قليلا من الشوكولاطة Ü اشتريت كثيرا من الشوكولاطة

* أفعال مضادة

- أربح Ü أخسر
- أصعد Ü أهبط
- أبكي Ü أضحك
- أغلق Ü أفتح
- أخرج Ü أدخل
- أنتهي Ü أبدأ
- أحب Ü أكره
- أبيع Ü أشتري
- أطفئ Ü أشعل

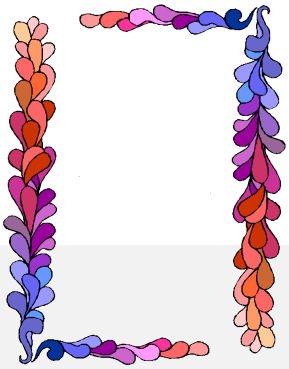
شبكة أوس التعليمية

* **أضداد في جمل نمطية**

- **أشاهد التلفزة** Ü **لا أشاهد التلفزة**
- **أذهب إلى حديقة الحيوان** Ü **لا أذهب إلى حديقة الحيوان**
- **ألعب مع ليلى** Ü **لا ألعب مع ليلى**
- **أحب القطط** Ü **لا أحب القطط**
- **أتكلم بهدوء** Ü **لا أتكلم بهدوء**
- **أتناول الحساء** Ü **لا أتناول الحساء**
- **أشرب مشروبا غازيا** Ü **لا أشرب مشروبا غازيا**
- **أعمل جيدا** Ü **لا أعمل جيدا**
- **أعرف القراءة** Ü **لا أعرف القراءة.**

شبكة الأمل التعليمية

١٠٧ - فوانيس الأفكار



الخيال – التعبير – المستوى II

حوالي ١٠ أطفال

*** الأهداف**

- **متعة اللعب.**
- **الاستماع والفهم.**
- **ابتكار سلسلة من الأفكار انطلاقا من كلمة.**

*** التنظيم**

يجلس الأطفال على شكل دائرة، ويشارك المربي في اللعبة على قدم المساواة مع باقي الأطفال.

*** سير اللعبة**

يبدأ المربي بالتعبير عن فكرة، مثلا : "أفكر في البحر". فيتناول الطفل الأول الفكرة ليعبر عن أخرى جديدة : "يذكرني البحر باللون الأزرق (مثلا). فيتابع الثاني : "الأزرق يذكرني بلون السماء"... إلخ.

وهكذا، وحسب الدور، يبلور كل طفل فكرة انطلاقا من آخر كلمة نطق بها الطفل الذي سبقه.

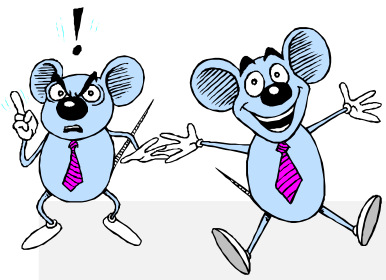
شبكة الأوس التعليمية

* صيغة أخرى للعبة

عند توقف اللعبة، يمكن اللجوء إلى استذكار الأفكار التي تم التعبير عنها من طرف الأطفال. ويمكن الرفع من درجة الصعوبة عندما نطلب من الأطفال الرجوع القهقرى، بدءا من آخر فكرة ثم التي قبلها وهكذا إلى أول فكرة تم التعبير عنها، فنحصل في بعض الأحيان على تجميع غريب للأفكار !

شبكة الأوس التعليمية

١٠٨ - لعبة التمثيل



التعجب – المستويان I-II

حوالي ١٠ أطفال

*** الأهداف**

- **متعة اللعب.**
- **استعمال النبرة المناسبة للتعليمة.**

*** التنظيم**

يجلس الأطفال على شكل دائرة.

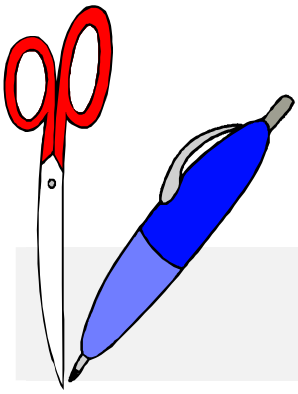
*** سير اللعبة**

يختار المربي كلمة : "ماما" مثلا، أو جملة، "أنا أشعر بالبرد".

يردد الأطفال، حسب الدور، الكلمة أو الجملة وهم :

- **يضحكون**
- **يبكون**
- **ينادون**
- **يتثائبون**
- **يصرخون**
- **خائفون**

شبكة الأوس التعليمية



١٠٩ - لعبة كيم

معجم – تذكر - صوت – المستوى II

حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- الملاحظة.
- التذكر.
- النطق السليم.

* التنظيم

يجلس الأطفال على شكل دائرة. يلزم توفير منديل، وما بين ٥ و١٢ شيئا أو صورا لها. ويمكن اختيار هذه الأشياء حسب الأهداف التربوية المحددة. على سبيل المثال، إذا ما لاحظ المربي وجود صعوبات لدى الأطفال في نطق بعض الأصوات بصورة سليمة، فإنه يختار أشياء تتضمن أسماؤها الأصوات المطلوبة. فكثيرا ما يجد الأطفال الصغار صعوبات في نطق حروف مثل "ر" أو "ق" أو "خ"... وبالتالي يمكن أن نمرنهم على النطق السليم بهذه الطريقة.

* سير اللعبة

يضع المربي الأشياء التي حملها إلى القسم وسط الدائرة. ويطلب من الأطفال تسميتها واحدة واحدة. ثم يحثهم بعد ذلك على التمعن جيدا فيها بكل انتباه لفترة معينة، قبل أن يخفي الأشياء بالمنديل. ثم يطلب من طفل معين أن يذكر الأشياء المخفية تحت المنديل. نفس المهمة تسند لطفل ثاني وثالث وهكذا...

شبكة الأوس التعليمية

١١٠ - لعبة الحمامة تطير

الانتباه - الفهم – المستويان ا-اا

حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- متعة اللعب.
- الانتباه والتركيز
- فهم تعليمة وإنجاز عمل.

* المواد

٥٠ قرصا صغيرا.

* التنظيم

يجلس الأطفال على شكل دائرة، ويتسلم كل منهم ثلاثة أقراص. يقود المربي اللعبة.

* سير اللعبة

يقول قائد اللعبة : "الحمامة تطير": فيتعين على باقي الأطفال أن يرفعوا أذرعهم ويؤدوا حركة الأجنحة لأن الجملة صحيحة. ولكن إذا صاح القائد مثلا : "الطاولة تطير" فيتعين على الأطفال أن لا يستجيبوا.

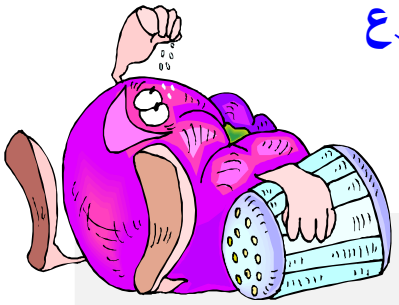
شبكة الأوس التعليمية

وكلما أخطأ طفل، يجب عليه إرجاع قرص للقائد. الفائزون هم الأطفال الذين حافظوا على أكبرعدد من الأقراص.

يستغل المربي الفرصة لإعادة استعمال رصيد المفردات التي من المفروض أن يكون الأطفال قد اكتسبوها.

شبكة الأوس التعليمية

١١١ - لعبة الطي حسب الموضوع



التواصل - المستوى II

حوالي ١٠ أطفال

* الأهداف

- متعة صنع لعبة.
- احترام التعليمات المتعلقة بالصنع.
- معرفة الألوان.
- التعبير السليم بجملة استفهامية.
- الإجابة المناسبة على الأسئلة المطروحة.

* المواد

ورقة واحدة لكل طفل + أقلام ملونة أو أقلام لبدية.

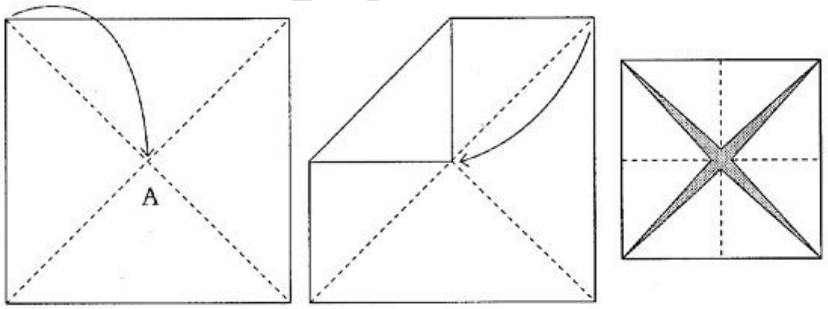
* التنظيم

يصنع كل طفل لعبته حسب التقنية التالية (انظر الشكل) :

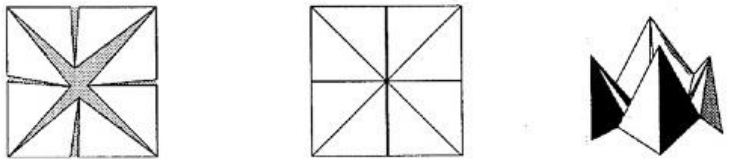
- تأخذ ورقة مربعة الشكل.
- يتم رسم قطري المربع.

- يتم طي كل ركن من أركان المربع لينطبق مع النقطة A مركز المربع، ثم نبين بخط واضح مكان الطيات (١، ٢، ٣).
- يتم قلب الطيات، ونكرر نفس العملية السابقة (٤).
- نبين بخط واضح طية الأقطار (٥).
- يتم رسم دائرة داخل المثلثات الثمانية التي حصلنا عليها (٥).
- يتم تلوين كل دائرة بلون مختلف
- تحت كل مثلث، يتم رسم رسم يتعين تحديده.
- يتم إدخال إبهام وسبابة كل يد في التجويفات الأربعة المكونة (٦).

تقنية صنع لعبة الطي



1 2 3



4 5 6

- **سير اللعبة**

يلعب اللعبة طفلان. يطلب قائد اللعبة من شريكه "كم تريد؟" فيرد عليه "خمسة" (مثلا). بمساعدة لعبة الطي، يفتح القائد، على التوالي، الطي في اتجاه، ثم في الاتجاه الآخر، عدد المرات المطلوبة (هنا ٥ مرات).

يختار اللاعب لونا واحدا من بين الألوان الأربعة التي تظهر على وجه اللعبة. فينظر قائد اللعبة إلى الرسم الذي يقع خلف اللون (الأحمر مثلا، في حالة اختياره). ويحاول اللاعب معرفة ما يمثله هذا الرسم عن طريق طرح أسئلة يجيب عنها القائد -بنعم- أو - بلا- فقط. وعندما يصل اللاعب إلى الجواب الصحيح، يتبادل الطفلان الأدوار، وتنطلق لعبة جديدة.

تمارس هذه اللعبة عادة باعتماد موضوع أو محور معين يربط بين الرسوم المختارة.

ويمكن للمربي أن يأخذ بعين الاعتبار رصيد المفردات قيد الاكتساب لاختيار المحور أو الموضوع :

- **الحيوانات.**
- **الفواكه.**
- **الخضر.**
- **وسائل النقل.**
- **الأشياء المتواجدة داخل القسم.**
- **أدوات الطبيب.**

شبكة الأوس التعليمية

شبكة الأوس التعليمية

شبكة الأوس التعليمية

3+1 = ...

شبكة الأوس التعليمية

١١٢ - لعبة المربعات

١. على المعلم تجهيز لوحة كما في الشكل المبين.

٢. تقسيم الصف إلى ٦ أو ٤ مجموعات كل مجموعة تختار رمز لها.

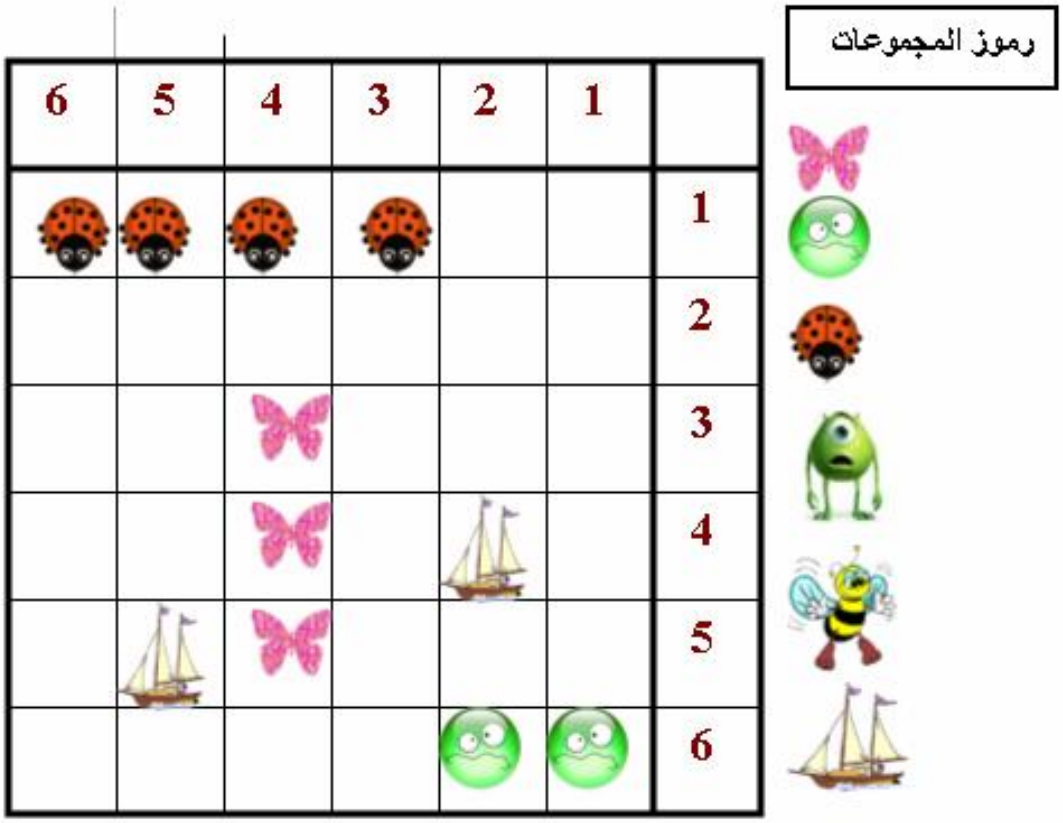
٣. على كل مجموعة اختيار أرقام معينة بحيث تكون خط عمودي أو أفقي في اللوحة.

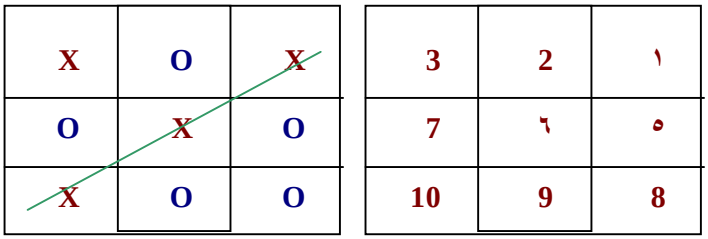
٤. على كل مجموعة اختيار رقم معين من الخط الأفقي و العمودي مثلا: ٤/١

٥. عند الإجابة على السؤال. يوضع مكان الرقم رمز المجموعة..

٦. تبدأ المجموعة الثانية باختيار رقم لرسم خط لها...و هكذا مع باقي المجموعات

٧. إذا استحال الأمر لكل المجموعات بعمل خط أفقي أو عمودي.. فعلى المعلم حصر عدد أكثر الرموز تكرارا و من هنا يقرر المجموعة الفائزة.





١١٣ - لعبة X/O

١. عمل لوحة و عرضها في الفصل كما هو موضح.

٢. تجهيز أسئلة كثيرة و ذات مستويات مختلفة.

٢. يقسم الفصل إلى مجموعتين

المجموعة الأولى X و المجموعة الثانية O

2. على كل مجموعة اختيار رقم معين من الشكل.. و الإجابة على السؤال المطروح.

٣. مدة الإجابة خمس ثوان فقط. إذا لم تستطع المجموعة الإجابة فعليها اختيار رقم آخر..و هكذا حتى تستطيع الإجابة على سؤال و تضع العلامة في مكان الرقم الذي أجابت عن سؤاله.

٤. بعد إجابة المجموعة الأولى للسؤال.. تبدأ المجموعة الثانية ...و هكذا..

ملاحظة: عند اختيار المجموعة الثانية لرقم قامت باختياره المجموعة الأولى فعلي المعلم تغيير السؤال الذي طرحه للمجموعة الأولى..و هكذا.

١١٤ - الكرة ستنفجر

وفكرتها توزيع الطلاب على شكل محموعات او دائرة كبيرة وتلقي سؤالك ويبدأالذي بيده الكرة بإجابة ويرميها الى الآخر ليعطي إجابة . وهذا السؤال يكون من الأسئلة التي تحتاج اكثر من إجابة ومن يتأخر في الإجابة ستنفجر الكرة ويقول الأستاذ : بووم

١١٥ - لعبة الشجرة

وترسم شجرة كبيرة لها غصون متعددة بدون أوراق يقوم الطالب بالكتابة او عن طريق بطاقات على شكل ورقة توزع وتكتب الإجابات في شكل مجموعة من الطلاب يتفقون عليها ومن يكمل يلصقها على الشجرة .يتابع المعلم ويحد دالفائز .

١١٦ – مفهوم الصلاه

١ - تقدم المعلمة القائمة التالية من الكلمات المشار اليها بنعم أو لا:

-الركوع ..... نعم

-غسل الموجة .....لا

-السجود ..... نعم

-زيارة مكة ..... لا

-التشهد ..... نعم

-المضمضة ..... لا

-التسليم ..... نعم

-الصبح ..... نعم

(2تقول المعلمة لتلميذاتها : أرجو أن تلاحظن أب بعض الكلمات

أمامها .. نعم والأخرى لا ، اريد أن تتعرفن الى الفكرة التي في

شبكة الأوس التعليمية

رأسي ، وتحاولن معرفتها ، والأمثلة التي أمامكن تساعد في معرفة ما أفكر فيه.

٣ - تتأمل التلميذات القائمة ويحاولن التعرف الى الفكرة ، وهنا تحدد

كل تلميذة المفهوم التي توصلت إليه.

٤ - تتابع المعلمة فتقول : نريد أن نختبر صحة المفهوم الذي توصلتم اليه , لذا فسأعطيكن أمثلة جديدة ، وعليكن أن تكتبن أمام كل مثال (نعم) إذا كان مطابقا للمفهوم للفمهوم الذي في ذهنك ، أو (لا) إذا لم يكن مطابقا:

-تكبيرة الإحرام:

-غسل الرجلين:

-الطواف بالكعبة:

-الصدقة على الفقير:

-زيارة المريض:

-التسبيح:

-القيام من الركوع:

الجلوس بين السجدتين:

٥ - تقوم التلميذات بوضع (نعم .... لا) أمام كل مثال.

٦ - تطلب المعلمة من التلميذات إعطاء أمثلة من عندهن تمثل المفهوم االمنشود أو لا تمثله.

(7تطلب المعلمة من التلميذات التفكير الكشف عن المفهوم الذي توصلن اليه نتيجة التفكير في

لمعلومات المعطاة.

٨ - وأخيرا تكتب المعلمة اسم الفهوم على السبورة (الصلاة) .

١١٧ - لعبة كلمة السر خاص للتلاوة والتجويد

الطريقة :

- جدول أبعاده ٦×٦ كتبت عليه حروف تمثل كلمات أو عبارات .
- بطاقة كتبت عليها أسئلة، والإجابة موجودة في الجدول على شكل حروف متفرقة .
- يقوم الطالب بشطب أو تلوين حروف الإجابة .
- يستخرج الطالب كلمة السر .

مثال:

استخرج من الجدول الآتي حروف الأحكام أو العبارات الآتية، ثم استخرج كلمة السر .

الجدول:

ي ا ر ل ص و خ ط غ ش ن ز س ن م ب م ت ى ء ع ظ ح ط ج ق د هـ ج ي ص ع ل و ض ق

البطاقة:

استخرج من الجدول السابق، حروف الأحكام أو العبارات الآتية :

١. حروف الإدغام بغنة .
٢. الحروف الحلقية .
٣. الحروف الشجرية .
٤. حروف التوسط .
٥. حروف الإطباق .
٦. الحروف الأسلية .
٧. حروف القلقلة .

الآن: ما هي كلمة السر؟

١٨٨ - لعبة الكلمة الضائعة -التلاوة والتجويد –

تهدف هذه اللعبة إلى زيادة ثقافة الطالب، وتنمية التفكير لديه.

الطريقة :

- **يعطي المعلم بعض صفات الكلمة الضائعة .**
- **يعطي المعلم عدد المقاطع والحروف .**
- **يعطى المعلم معان لبعض الكلمات المشتقة من الكلمة الضائعة .**
- **يرتب الطالب الحروف في أماكنها .**
- **يتعرف الطالب على الكلمة الضائعة .**

المثال الأول:

من أحكام النون الساكنة والتنوين، يتكون من كلمة واحدة وسبعة أحرف، بحيث:

= 7 + 1بمعنى والد.

= 7 + 5 + 4بمعنى فؤاد.

= 2 + 1 + 4بمعنى تكلم.

المثال الثاني:

هذه العبارة جُمعت بها حروف إحدى صفات الحروف، وتتكون العبارة من ثلاثة مقاطع وثمانية أحرف.

= 6 + 8 + 7 + 1بمعنى دَوِّن، بحيث:

= 4 + 3بمعنى قَرَعَ.

= 3 + 2أحد الأقارب.

= 5 + 4أحد الحيوانات.

3.اللعبة المشبكة

تنمي هذه اللعبة لدى الطلاب المقدرة على حصر أكبر عدد ممكن من الكلمات بكافة الاتجاهات.

الطريقة :

- **شبكة تحتوى على عدد من الحروف التي تتصل بعلم التلاوة، مثل حروف الإدغام، حروف الاستعلاء، الإطباق...إلخ .**
- **يطلب المعلم من الطالب حصر هذه الكلمات داخل الشبكة ضمن جميع الاتجاهات(من اليمين إلى اليسار أو العكس، ومن أعلى إلى أسفل أو العكس .)**
- **يمكن للطالب استخدام ألوان متعددة لحصر الكلمات، أو استخدام قلم عادي لحصرها .**

- **مثال:**

عزيزي الطالب:

تضم هذه الشبكة مجموعة من الحروف تُشكل فيما بينها حروفا لبعض أحكام التجويد مثل: حروف الصفير، الإظهار...، استخرجها، مع ملاحظة استخدام كافة الإتجاهات داخل الشبكة(من اليمين إلى اليسار أو العكس، ومن أعلى إلى أسفل أو العكس.)

ق ي م و د ب و ط ن ج ل ر ن ل ب ن ع م ر ل م ت ك س ي ر ظ ط ض ص ف ح ث هـ ش خ

تم وبحمد الله

شبكة الأوس التعليمية