

## لعبة تفاعلية



<http://www.bbc.co.uk/schools/numbertime/games/dartboard.shtml>

تعالج اللعبة حل تمارين جمع عن طريق إصابة الهدف بواسطة الأسهم. اللعبة ملائمة لصفوف: أول - ثالث. يرافق اللعبة تفسير صوتي وأمثلة باللغة الانكليزية. اللعبة بسيطة وسهلة الاستعمال وتساعد على تقوية اللغة الانكليزية. اللعبة معدة للاعب واحد لكن يمكن أن تناسب لزوج من الأولاد أيضًا. تتكوّن لوحة الهدف من دائرتين: الدائرة الداخلية فيها الأعداد من 2 حتى 9، والدائرة الخارجية لا يوجد فيها أعداد. قيمة كل قطاع في الدائرة الخارجية ضعف قيمة القطاع المناسب له في الدائرة الداخلية. لذلك إصابة السهم لقطاع في الدائرة الخارجية هو عمليًا جمع عددين متساويين- "توأمين" (كالعدد الذي في القطاع في الدائرة الداخلية).  
**ثلاثة مستويات للعبة:**

1. في المستوى الأول يتم رمي سهم واحد، أعداد الهدف ترغم اللاعب أن يجمع أعداد توائم (متساوية) وهذا مناسب لتلاميذ الصف الأول.
2. في المستوى الثاني يتم رمي سهمان، أي نحصل على تمارين جمع لعددين، هذا المستوى مناسب لتلاميذ صفي الأول والثاني، وهنا أيضًا أعداد الهدف ترغم على التفكير بأعداد توائم وكذلك على تحليل عدد الهدف لأعداد تظهر في لوحة اللعب.
3. في المستوى الثالث يتم رمي ثلاثة أسهم لذلك يتم بناء تمارين جمع لثلاثة أعداد. هذا المستوى مناسب لصفوف: أول- ثالث وينمي مقدرة التفكير بمركبات العدد. الحسابات في هذا المستوى أكثر صعوبة، لذلك من الممكن أن يحتاج اللاعب لاستعمال ورقة وقلم.

### مراحل اللعب في المستوى الأول:

- (أ) يعلن الحاسوب عن عدد الهدف والذي يظهر في الزاوية اليمنى من الأسفل. على سبيل المثال: العدد 8.
- (ب) يضغط اللاعب على السهم ويجره إلى القطاع المناسب في اللوحة. مثال: لعدد الهدف 8 بإمكان اللاعب أن يضع السهم على القطاع الداخلي الذي مكتوب فيه العدد 8، أو على القطاع الخارجي للعدد 4 والذي قيمته ضعف الـ 4.
- (ج) إذا كانت النتيجة صحيحة، يعطي الحاسوب الموافقة ويظهر عدد هدف جديد. إذا أخطأ اللاعب، يعلن الحاسوب عن ذلك ويطلب من اللاعب اللعب ثانية.
- (د) تنتهي اللعبة بعد عدد من الدورات.

### مراحل اللعب في المستويين الثاني والثالث: نفس مراحل المستوى الأول لكن مع

سهمين أو ثلاثة. في حين يجر اللاعب الأسهم، يسجل الحاسوب أعدادًا في قالب التمرين الذي يظهر في أسفل اللوحة. بعد انتهاء اللاعب من وضع الأسهم يضغط على إشارة المساواة. يعطي الحاسوب الموافقة على صحة حل التمرين أو يعلن عن وقوع خطأ.