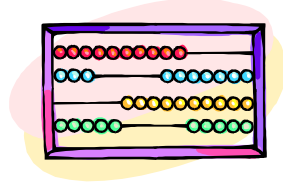


# الهدف 20: المنازل والطرح



**هدف اللعبة:** بناء أعداد من رقمين وتنفيذ عملية الطرح بين هذه الأعداد بهدف الحصول على نتيجة أقرب ما يمكن للعدد 20.

**عدد اللاعبين:** 2 – 4

**المواد:** بطاقات أرقام 0 – 9 (3 من كل رقم) مرفقة. أوراق لتسجيل النتائج- مرفقة.

## قوانين اللعبة:

1. نضع بطاقات الأرقام مقلوبة في كومة.
2. كل لاعب بدوره يأخذ 4 بطاقات من الكومة، يبني بواسطتها عددين ثنائية المنزلة بحيث يحصل على تمرين طرح نتيجته أقرب ما يمكن للعدد 20 ( أكبر ، أصغر أو يساوي 20).
3. يسجل اللاعب التمرين في الورقة المرفقة، وكذلك فرق النتيجة من العدد 20. هذا الفرق يكون عبارة عن النقاط التي حصل عليها في دورة اللعب هذه.
4. ينتقل الدور للاعب التالي ويعمل بنفس الطريقة.
5. بعد 4 دورات من اللعب، يتم تجميع نقاط كل لاعب. اللاعب الذي يحصل على **أصغر** عدد من النقاط يكون هو الفائز.

## إمكانية لعب متقدمة:

نفس اللعبة لكن مع أعداد من 3 أرقام بهدف الحصول على نتيجة أقرب ما يمكن لـ 200. (أوراق للتسجيل مرفقة).

المصدر: Target 20. *Nimble with Numbers*. Grades 3-4

Dale Seymour Publications Menlo Park, California. 1998

## بطاقات أرقام

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

الهدف 20

-			
<hr/>			

عدد النقاط ( البعد عن 20 ): \_\_\_\_\_

الهدف 20

-			
<hr/>			

عدد النقاط ( البعد عن 20 ): \_\_\_\_\_

الهدف 20

-			
<hr/>			

عدد النقاط ( البعد عن 20 ): \_\_\_\_\_

الهدف 20

-			
<hr/>			

عدد النقاط ( البعد عن 20 ): \_\_\_\_\_

الهدف 200

-		
<hr/>		

عدد النقاط ( البعد عن 200):

\_\_\_\_\_

الهدف 200

-		
<hr/>		

عدد النقاط ( البعد عن 200):

\_\_\_\_\_

الهدف 200

-		
<hr/>		

عدد النقاط ( البعد عن 200):

\_\_\_\_\_

الهدف 200

-		
<hr/>		

عدد النقاط ( البعد عن 200):

\_\_\_\_\_