

الجمع في العشرة الثانية



أهداف اللعبة: حل تمارين جمع فيها حاصل الجمع من 10 حتى 18. تطوير رؤية فراغية.

عدد اللاعبين: 2

المواد: لوحة لعب (مرفقة)، قلما تلوين مختلفان، مكعبا لعب: المكعب الأول مع الأعداد: 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9, 8, 7, 6. والمكعب الثاني مع الأعداد: 9, 8, 8, 7, 7, 6.

قوانين اللعبة:

- يرمي كل لاعب بدوره مكعبي اللعب، يحسب حاصل جمع العددين ويعلم باللون الذي معه إحدى التربيعات التي في عامود حاصل الجمع المناسب. (يسجّل إشارة في التريعة).
- عندما يصبح عند اللاعب 3 إشارات متتالية (أفقياً أو عمودياً أو قطرياً) يحوطها. أنظر إلى المثال.
- ينتهي اللعب عندما تنتهي إمكانية تحويط ثلاثيات من الإشارات.
- الفائز: اللاعب الذي حوِّط ثلاثيات أكثر.

مثال:

10	11	12	13	14	15	16	17	18
X	X	O	X	O	X	X	O	O
		X	O	O	O	X	O	X
		X	X	X	O	O	X	
		X	O	O	O	X		

المصدر: مخزن مواد، ميري كوبر، مختبر الحساب، جامعة حيفا.

الجمع في العشرة الثانية



10	11	12	13	14	15	16	17	18