

# مسارات كسور عشرية



**هدف اللعبة:** ترتيب كسور عشرية (أعداد عشرية) بحسب الكبر.

**عدد اللاعبين:** 2

**المواد:** بطاقات أعداد (20 بطاقة – مرفقة)، جدول مسار لكل لاعب (مرفق). أقلام للكتابة.

## قوانين اللعبة:

1. توضع بطاقات الأعداد مقلوبة وبشكل مبعثر على الطاولة.
2. يأخذ كل لاعب، بدوره، بطاقة واحدة، يسجل العدد الذي حصل عليه في مساره، ويرجع البطاقة إلى مكانها.
3. يجب أن تكون الأعداد مرتبة في المسار بحسب الكبر. لذلك على اللاعب أن يقرر في أي تريعة من الأجدر تسجيل كل عدد.
4. يخسر اللاعب دوره إن لم يتمكن من تسجيل العدد الذي حصل عليه في إحدى التريعات الفارغة في جدول لعبه.
5. الفائز: الأول الذي يملأ بشكل صحيح كل تريعات مساره.

**المصدر:** Place Value Paths. In: *Nimble with Numbers, Grades 3 and 4*, Dale Seymour Publications, 1998. pp.69-71.



## بطاقات أعداد

للمعلم: يفضل تصوير الأعداد على ورقة من كرتون، ثم قصها

0.3	0.05	0.02	0.01	0.12
0.74	0.03	0.07	0.6	0.04
0.09	0.83	0.42	0.55	0.08
0.06	0.2	0.38	0.1	0.9