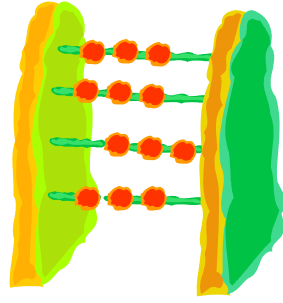


نطرح كسورًا عشرية



هدف اللعبة: تطوير استراتيجيات والتمرن في طرح الكسور العشرية.

عدد اللاعبين: 2-4

المواد: مكعب لعب عليه الأعداد: 0.0 ; 0.1 ; 0.2 ; 0.3 ; 0.4 ; 0.5

مكعب لعب عليه الأعداد: 0.04 ; 0.05 ; 0.06 ; 0.07 ; 0.08 ; 0.09

جداول لتسجيل النتائج (جدول لكل لاعب - مرفقة)

قوانين اللعبة:

1. يرمي كل لاعب بدوره المكعبين ويجمع العددين اللذين حصل عليهما.
2. يطرح حاصل الجمع الذي حصل عليه من العدد 3.
3. يكتب التمرن في جدول النتائج ويسجل النتيجة التي حصل عليها في سطر جديد. مثال: إذا حصل اللاعب على العددين: 0.4 و 0.07 ، يطرح 0.47 من العدد 3 ويكتب التمرن: $3 - 0.47 = 2.53$ ويسجل النتيجة 2.53 في سطر جديد.
4. في الدورة القادمة يتم اللعب بنفس الطريقة لكن يطرح حاصل جمع العددين من العدد المسجل في السطر الجديد الذي في جدول النتائج.
5. يستمر اللعب بهذه الطريقة إلى أن يحصل أحد اللاعبين على النتيجة 0 أو نتيجة أصغر من 0.
6. اللاعب الأول الذي يحصل على نتيجة صفر أو أصغر من صفر يكون هو الفائز.

مקור: מעובד מתוך מאגר המשחקים של מרי קופר ז"ל, המעבדה לחשבון, אוניברסיטת חיפה.

نطرح كسورًا عشرية - جداول لتسجيل النتائج

3	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____

3	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____
_____	-	_____	=	_____