

قريب من المئة

أدوات اللعبة:

1. 44 بطاقة: 40 بطاقة عليها الأرقام 0 - 9 (4 بطاقات لكل رقم)
4 بطاقات " جوكر "

2. لوحات أو أوراق لحساب النقاط.

هدف اللعبة: الوصول لحاصل جمع قريب من الـ 100.

عدد اللاعبين: 2 - 3 .

سير اللعبة:

مدة اللعبة 5 دورات.

- تُوزع 6 بطاقات لكل لاعب.
- كل لاعب يحاول أن يبني من 4 بطاقات عددين، بحيث يكون حاصل جمعهما الأقرب الى الـ 100.

مثال: من البطاقات

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 5 | 6 | 3 | 2 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|

نبني:

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 6 & 2 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 3 & 9 \\ \hline \end{array}$$

في هذه الحالة حاصل الجمع الأقرب الى الـ 100 هو 101.

- يسجل التمرين والفرق بين النتيجة والـ 100 على اللوحة الخاصة :

التمرين

الفرق

$$62 + 39 = 101$$

1

- البطاقتان اللتان لم تستعملتا تبقىان مع اللاعب، وبأخذ 4 بطاقات أخرى.
(الآن مع اللاعب 6 بطاقات) البطاقات التي أُستعملت توضع في كومة منفردة.

ملاحظات:

1. الـ "جوكر" يمكن أن يمثل كل رقم يختاره اللاعب.
 2. الصفر يمكن استعماله من يمين ومن يسار الرقم (08 فالعدد هو 8)
- الغائز : من يكون عنده حاصل جمع الفروقات أصغر ما يمكن.**

قريب من المئة

| الفرق | التمرين ونتيجته | |
|-------|-----------------|----------------|
| | | الدورة الأولى |
| | | الدورة الثانية |
| | | الدورة الثالثة |
| | | الدورة الرابعة |
| | | الدورة الخامسة |
| | | المجموع |

قريب من المئة

| الفرق | التمرين ونتيجته | |
|-------|-----------------|----------------|
| | | الدورة الأولى |
| | | الدورة الثانية |
| | | الدورة الثالثة |
| | | الدورة الرابعة |
| | | الدورة الخامسة |
| | | المجموع |