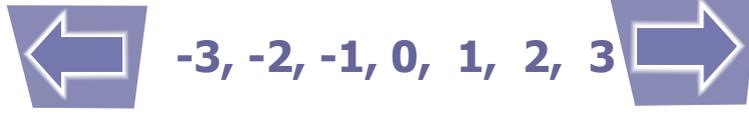


# أعداد موجهة



## اللعبة الأولى:

**هدف اللعبة:** مقارنة أعداد موجهة (للمصنفين الثالث والرابع).

**عدد اللاعبين:** 2

**المواد:** 20 قرصاً، مكعباً أعداد عاديان. يجب إضافة الإشارة – (ناقص / سالب) إلى الأعداد 1، 3، و 5.

## تعليمات اللعبة:

1. يأخذ كل لاعب مكعباً.
2. يلقي اللاعبان المكعبين سويةً.
3. اللاعب الذي يحصل على عدد أصغر يأخذ قرصاً واحداً.
4. يستمر اللعب حتى تنتهي كل الأقرص.
5. اللاعب الذي يحصل على أقراص أكثر يكون هو الفائز.

## اللعبة الثانية:

**هدف اللعبة:** الحركة على مستقيم الأعداد من أجل التعرف على الأعداد الموجهة.

**عدد اللاعبين:** 2

**المواد:** مكعبان عليهما الأعداد: 1, 2, 3, -1, -2, -3, ، مستقيم أعداد (مرفق)، جندي لعب لكل لاعب.

## تعليمات اللعبة:

1. يضع كل من اللاعبين جنديه على العدد صفر.
2. يلقي كل لاعب بدوره المكعبين ويختار عدداً من بينهما ليتقدم بحسبه على مستقيم الأعداد في حين هدفه الوصول إلى العدد 20 أو (-20).
3. يحرك اللاعب جنديه، من المكان الموجود فيه، عدداً من الخطوات بناءً على العدد الذي اختاره. مثال: إذا كان جندي اللاعب واقفاً على العدد 0 وحصل على العددين (-3) و (-1)، فمن الأفضل له أن يختار العدد (-3) وعندها يتحرك 3 خطوات إلى اليسار إلى أن يصل إلى العدد (-3) بهدف الوصول إلى الطرف الأيسر للمستقيم (العدد -20) لذلك إذا حصل في الدور التالي على العددين (-1) و 3 فمن الأفضل له أن يختار العدد (-1) عندها يتقدم إلى العدد (-4)، وإذا حصل في الدور التالي (في الدورة الثالثة من اللعب) على العددين 1 و 3 فمن الأفضل أن يختار العدد 1 عندها يغير اتجاهه ويتحرك خطوة واحدة إلى اليمين ويقف على العدد (-3).
4. اللاعب الذي يصل أولاً إلى العدد 20 أو -20 يكون هو الفائز.

إعداد: براخا سيجاليس، ابتسام عبد الخالق، رئيسة جوبرمان، تشرين الثاني 2008.

## أعداد موجبة

