

# الأرقام تقرر



**الموضوع الرياضي:** المبنى العشري – المنازل، الحس العددي.

**الصفوف:** ثالث – رابع

**هدف اللعبة:** بناء أعداد بواسطة أرقام بناءً على شروط معطاة.

**عدد اللاعبين:** زوجان.

**المواد:** 20 بطاقة عليها الأرقام 0 – 9 (كل رقم يظهر على بطاقتين) – مرفقة.

لكل زوج - جدول لبناء الأعداد وتسجيل النقاط – مرفق.

## تعليمات اللعبة:

1. نلعب باللعبة الأولى أولاً ثلاث دورات على التوالي، ومن ثم ننتقل للعب باللعبة الثانية ثلاث دورات أخرى.
2. نضع بطاقات الأرقام مخلوطة ومقلوبة على الطاولة.
3. يأخذ كل زوج بطاقة واحدة ويضعها في المكان الذي يقرره في الجدول بحيث يفي بالشروط المكتوبة. بعد أن يتم وضع البطاقة ممنوع تغيير مكانها.
4. بعد أن توضع كل البطاقات تفحص إذا كانت الأعداد مناسبة للشروط المكتوبة وتسجل نقطة واحدة لكل إجابة صحيحة في جدول النقاط.
5. نخلط البطاقات ونضعها مقلوبة على الطاولة.
6. نلعب ثانية باللعبة الأولى.
7. بعد 6 دورات من اللعب (اللعبة الأولى واللعبة الثانية) تجمع النقاط. من يحصل على نقاط أكثر يكون هو الفائز.

**المصدر:** Deciding Digits, *Nimble with Numbers*. Grades 3-4.

Dale Seymour Publications Menlo Park, California. 1998

## الأرقام تقرر



بطاقات الأرقام (يفضّل تصويرها على كرتون ومن ثم قصها)

1	2	3	4	5
6	7	8	9	0
1	2	3	4	5
6	7	8	9	0

## جدول النقاط

اللعبة الثانية	اللعبة الأولى	
		دورة 1
		دورة 2
		دورة 3
		المجموع
		المجموع الكلي:

## الأرقام تقرر

### اللعبة الأولى

--	--

عدد أكبر من 45

--	--

عدد فردي

--	--	--

عدد زوجي

--	--	--

عدد أصغر من 350

### اللعبة الثانية

--	--	--

عدد بين 400 و 700

--	--	--

عدد فردي أكبر من 650

--	--	--	--

عدد زوجي أصغر 5000