“Math Cards”

2020-21

الوصف:

سيقوم المتعلم بتصميم بطاقات للعب عدة ألعاب لتعزيز فهمه للأرقام، المقارنة، الجمع، و الطرح.

السؤال التحفيزي:

هل يمكنك أن تصمم لعبة البطاقات الخاصة بك؟

المدة: **5** ساعات على مدى **5** أيام.

لوازم العمل: أوراق – أقلام – مقص – أقلام تلوين

مخرجات التعلم:

- سيفهم المتعلم الأرقام من **1** الى **20**
- سيفهم المتعلم و يطبق العمليات الحسابية الأساسية
- سيتبع المتعلم سلوكيات اللعبة بما في ذلك التناوب والقواعد والأهداف;

اليوم الأول

اليوم الأول (4-7)

اليوم ستبدأ بتصميم بطاقات اللعبة الخاصة بك

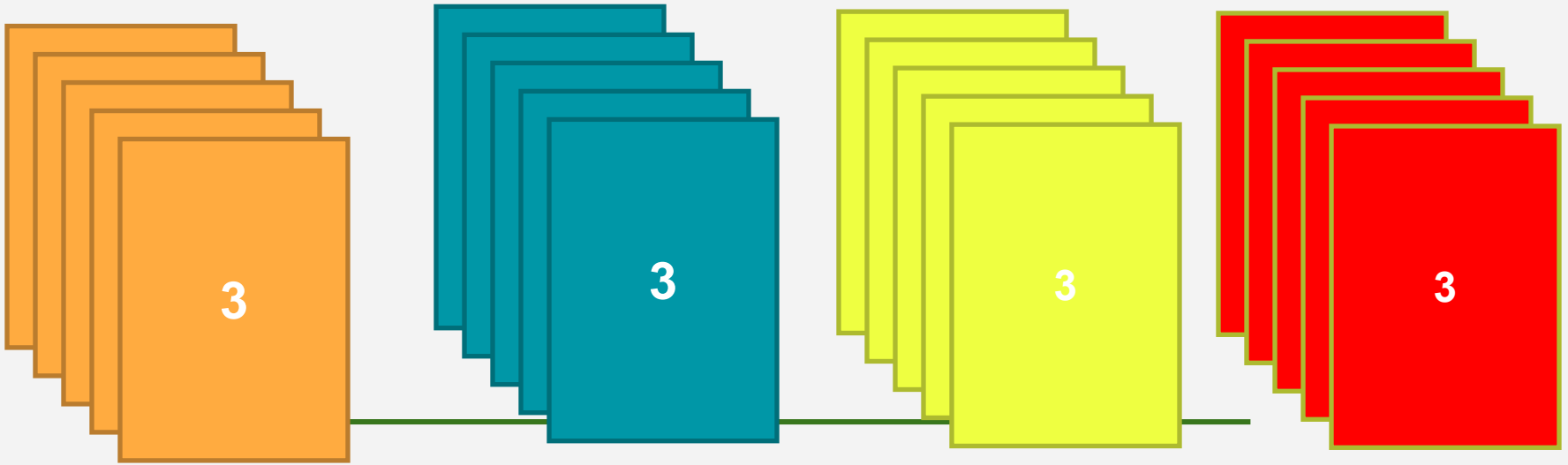
تصميم البطاقات (30 دقيقة)

1. ارسم بطاقات مستطيلة الشكل قياسها 10x20 سم و قصّها. تحتاج أن تقص 20 بطاقة ذات القياس. يمكنك أن تستخدم كرتونة موجودة في البيت (علبة حذاء قديم مثلاً). إعادة استخدام المواد مهم للحفاظ على البيئة.
2. قسّم ال20 بطاقة إلى 4مجموعات. في كل مجمووعةع 5 بطاقات. لتميّز المجموعات، لوّن كل مجموعة بلون مختلف.
3. أرسم على بطاقات المجموعة الأولى دائرة و على المجموعة الثانية مربعاً، و على المجموعة الثالثة نجمة، و على المجممومعة الرابعة قلباً.
4. إسأل التلميذ أسئلة عن الأعداد مثل: كم بطاقة يوجد في المجموعتين؟ كم بطاقة لديها نفس اللون؟ ....

أكتب الأرقام من 1 الى 10 على البطاقات بخط كبير في المنتصف (ستكتب رقم 1 على بطاقتين مختلفتي الألوان و رقم 2 على بطاقتين مختلفتي الاوان، و هكذا حتى تكتب على جميع البطاقات).

تأكد أنّ البطاقات ذات اللون لا يوجد عليها ذات الرقام. مثلاً: اذا كان رقم 3 موجود على بطاقة صفراء، يجب ان يكون الرقم 3 الآخر على بطاقة ذات لون آخر مثل البطاقة الزرقاء.

ملاحظة للأستاذ: قم باللعبة بنفسك و صورها و شارك الصور مع التلاميذ خطوة بخطوة.



لنبدأ بالتعلم

SNAP!

اللعبة الأولى (15 دقيقة): سناب

الأهداف: تعرف على البطاقات المتشابهة لتربحها

قواعد اللعبة:

1. أخلط البطاقات و قسّمها بالتساوي على اللاعبين.
2. على كل لاعب أن يفتح بطاقة واحدة و يضعها على الطاولة \ الارض أمام الجميع.
3. اذا كانت البطاقات متشابهة، سيقول اللاعبون كلمة snap. اللعب الذي ينتبه الى البطاقات المتشابهة و يقول snap قبل الآخر، سيربح و يأخذ البطاقات المفتوحة المتشابهة الموجودة على الطاولة.
4. اذا كانت البطاقات غير متشابهة سيقوم اللاعبون بفتح أوراق أخرى و هكذا.
5. حين تنفذ البطاقات من اللعبين، يعد كل لاعب البطاقات التي جمعها. اللعب الذي جمع بطاقات أكثر هو الرابح.

اليوم الأول (8-11)

اليوم ستبدأ بتصميم بطاقات اللعبة الخاصة بك

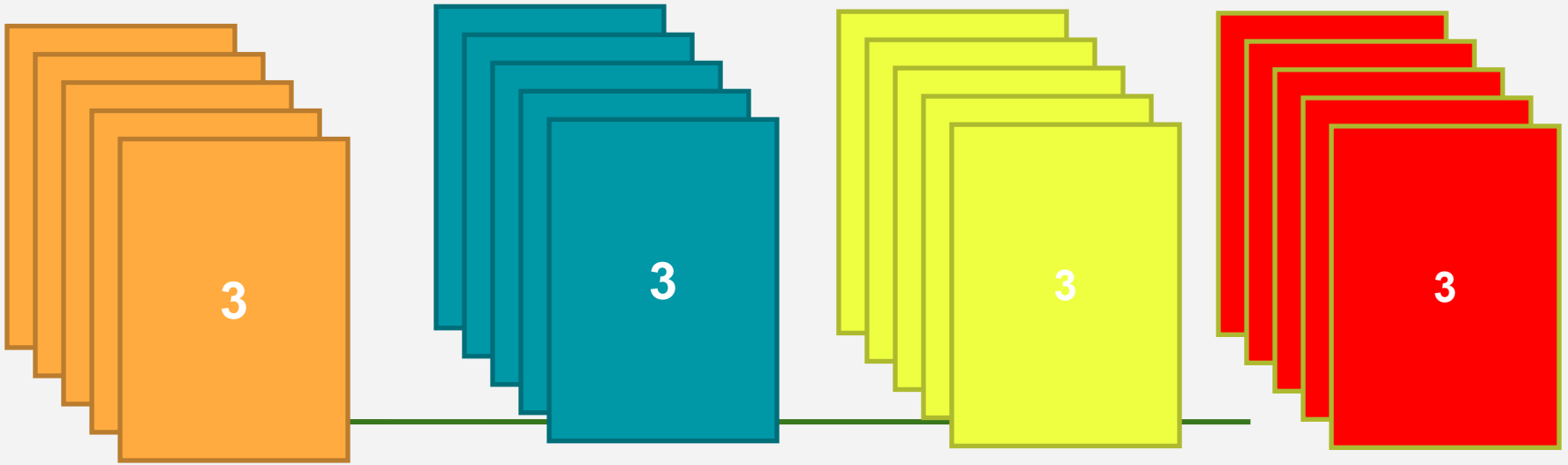
تصميم البطاقات (30 دقيقة)

1. ارسم بطاقات مستطيلة الشكل قياسها 10x20 سم و قصّها. تحتاج أن تقص 40 بطاقة ذات القياس. يمكنك أن تستخدم كرتونة موجودة في البيت (علبة حذاء قديم مثلاً). إعادة استخدام المواد مهم للحفاظ على البيئة.
2. قسّم ال40 بطاقة إلى 4مجموعات. في كل مجمووعة 10 بطاقات. لتميّز المجموعات، لوّن كل مجموعة بلون مختلف.
3. أرسم على بطاقات المجموعة الأولى دائرة و على المجموعة الثانية مربعاً، و على المجموعة الثالثة نجمة، و على المجمموعة الرابعة قلباً.
4. إسأل التلميذ أسئلة عن الأعداد مثل: كم بطاقة يوجد في المجموعتين؟ كم بطاقة لديها نفس اللون؟ إذا كان لدينا 8 ألوان، كم بطاقة سيكون معك؟ هل يمكنك ان تكون مجموعات متساوية اذا وضعت 7 بطاقات في كل مجموعة ؟ ....

أكتب الأرقام من 1 الى 20 على البطاقات بخط كبير في المنتصف (ستكتب رقم 1 على بطاقتين مختلفتي الألوان و رقم 2 على بطاقتين مختلفتي الاوان، و هكذا حتى تكتب على جميع البطاقات).

تأكد أنّ البطاقات ذات اللون لا يوجد عليها ذات الرقام. مثلاً: اذا كان رقم 3 موجود على بطاقة صفراء، يجب ان يكون الرقم 3 الآخر على بطاقة ذات لون آخر مثل البطاقة الزرقاء.

ملاحظة للأستاذ: قم باللعبة بنفسك و صورها و شارك الصور مع التلاميذ خطوة بخطوة.



لنبدأ بالتعلم

SNAP!

اللعبة الأولى (15 دقيقة): سناب

الأهداف: تعرف على البطاقات المتشابهة لتربحها

قواعد اللعبة:

1. أخلط البطاقات و قسّمها بالتساوي على اللاعبين.
2. على كل لاعب أن يفتح بطاقة واحدة و يضعها على الطاولة \ الارض أمام الجميع.
3. اذا كانت البطاقات متشابهة، سيقول اللاعبون كلمة snap. اللاعب الذي ينتبه الى البطاقات المتشابهة و يقول snap قبل الآخر، سيربح و يأخذ البطاقات المتشابهة الموجودة على الطاولة.
4. اذا كانت البطاقات غير متشابهة سيقوم اللاعبون بفتح أوراق أخرى و هكذا.
5. حين تنفذ البطاقات من اللعبين، يعد كل لاعب البطاقات التي جمعها. اللعب الذي جمع بطاقات أكثر هو الرابح.
6. أعد اللعبة عدة مرات و اكتب عدد البطاقات التي جمعها كل تلميذ في كل دورة في جدول، ثم اجمع عدد البطاقات لكل شخص لتعلن اسم الرابح.

اللاعب الأول:	اللاعب الثاني: .....
عدد البطاقات:	عدد البطاقات:
عدد البطاقات:	عدد البطاقات:
عدد البطاقات:	عدد البطاقات:

اليوم الثاني

Day 2: Let’s play. Game 2 (4-7 years old) (8-10 years old)

اللعبة الثانية: مباراة الذاكرة (15 دقيقة)

أخلط البطاقات و اجعل الارقام على الجهة السفلى للبطاقات.

ارسم الجدول التالي على ورقة

اسمك:	اسم الشخص الذي يلعب معك: .....

الهدف: جمع العدد الأكبر من النقاط من خلال فتح الأوراق و غلقها ثم تذكر الأوراق التي تحتوي على أرقام مطابقة.

قوانين اللعبة:

- الخطوة الأولى: اللاعب الأول يفتح بطاقة واحدة.
- الخطوة الثانية: اللاعب الاول يفتح بطاقة اخرى.
- الخطوة الثالثة: اذا كانت الارقام على البطاقات متشابهة، يأخذ اللاعب الاول البطاقتين و يضع لنفسه نقطتين في الجدول تحت اسمه. أما اذا كانت الأرقام مختلفة، فيقلب اللاعب البطاقتين كما كانتا في مكانهما. و يأتي دور اللاعب الثاني.
- الخطوة الرابعة: يفتح اللاعب الثاني بطاقة ما من المجموعة المرتبة على الطاولة \ الارض.
- الخطوة الخامسة: يحاول ان يتذكر مكان بطاقة عليها نفس الرقم الذي حصل عليه ليفتحها و يربح. ان تشابهت ارقام البطاقتين، فسيربح و يأخذ البطاقتين و يضع لنفسه نقطتين في الجدول. أما اذا فتح بطاقة تحمل رقماً مختلفاً فسوف يقلب البطاقة. و يعود الدور للاعب الأول و هكذا حتى لا يبقى ورقة على الأرض. حينها يجمع طل لاعب نقاطه. اللاعب الرابح هو الذي لديه نقاط أكثر.

Day 2: addition game (4-7 years old)

اللعبة الثالثة: الجمع السريع (20 دقيقة)

الهدف: جمع اكبر عدد من النقاط بعد 5 دورات من لعبة الجمع السريع

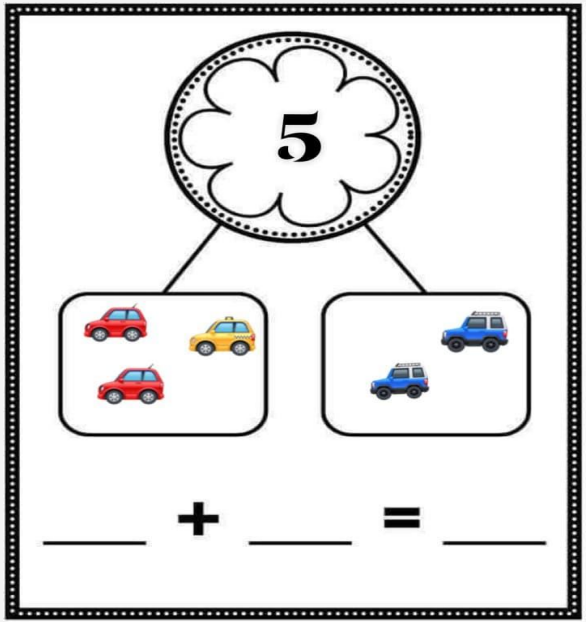
ملاحظة: للصغار يمكن اختيار البطاقات المكتوب عليها ارقام من 1 الى 5 فقط.

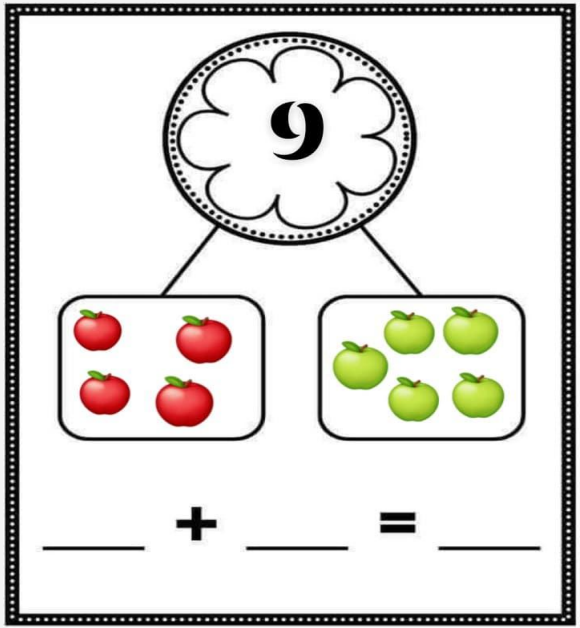
قواعد اللعبة:

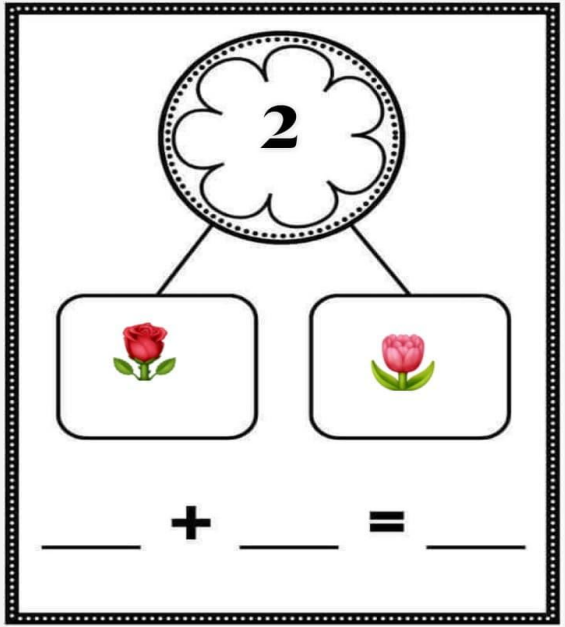
- اختر احداً ليلعب معك و شخصاً آخر ليفتح الأوراق لكما و يلعب دور الحكم اذا امكن.
- فليفتح الحكم بطاقتين و يضعهما على الطاولة \ الارض لتظهر الارقام للاعبين
- اللعب الذي يجمع العددين و يعطي اجابة صحيح أولا هو اللاعب الرابح هذه الدورة.
- أعد اللعبة 5 مرات ثم قرر من هو الرابح. يمكن رسم نفس الجدول السابق لوضع النقاط.
- يجب على التلميذ ان يرسل فيديو او تسجيلا صوتياً يخبر فيه الاستاذ عن اللعبة. يصفها و يشرح كيف لعبها و مع من و من ربح.

Day 2: (4-7 years old)
عملية الجمع

أرسل للتلاميذ تمارين حسابية. مثال:







Easter Eggs Addition Stories

Name_____

Read the math story. Use the pictures to solve.

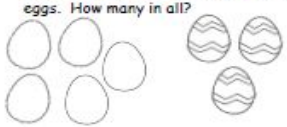
I see 2 colored eggs. I see 3 white eggs. How many in all?

2 + 3 = _____

I see 2 colored eggs. I see 2 white eggs. How many in all?

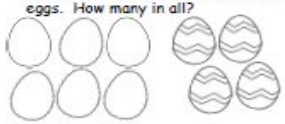
2 + 2 = _____

I see 5 white eggs. I see 3 colored eggs. How many in all?



5+ 3 = _____

I see 6 white eggs. I see 4 colored eggs. How many in all?



6 + 4 = _____

Read the math story and solve. Show with pictures. Show with numbers.

I see 2 white eggs. I see 1 colored egg. How many in all?

_____ + _____ = _____

I see 3 white eggs. I see 3 colored eggs. How many in all?

_____ + _____ = _____

©FunClassroomCreations

Word Problems

1) Mary has 3 bananas and 4 cherries. How many fruits does she have in all?

2) There are 4 orange slices in a plate. Pam adds 4 more. How many orange slices are there in the plate now?

3) Tina has 5 candies. Rosy has 4 candies. How many candies they have in all?

www.megaworkbook.com

Day 2: addition game (8-11 years old)

اللعبة الثالثة: الجمع السريع (20 دقيقة)

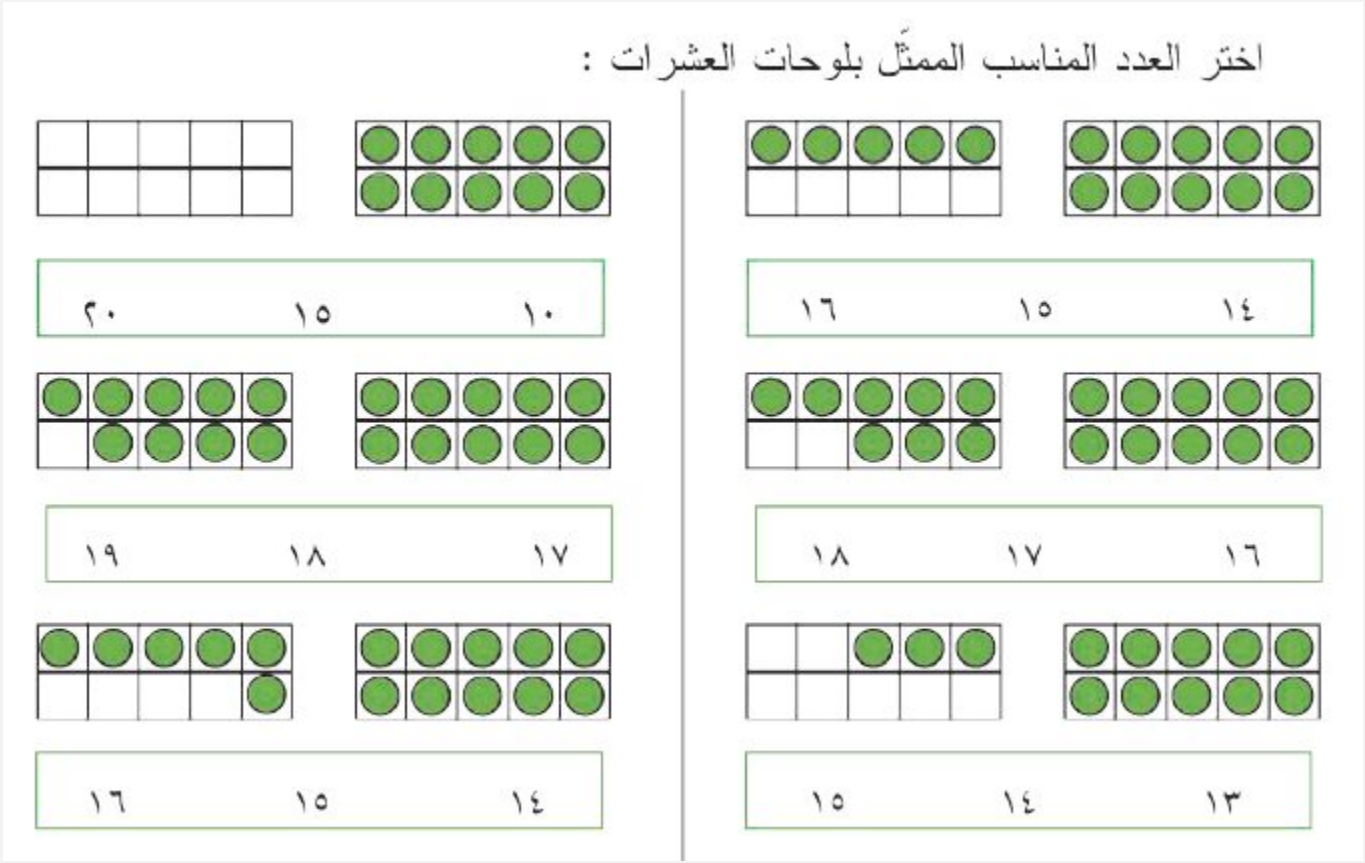
الهدف: جمع اكبر عدد من النقاط بعد 5 دورات من لعبة الجمع السريع

قواعد اللعبة:

- اختر احداً ليلعب معك و شخصاً آخر ليفتح الأوراق لكما و يلعب دور الحكم اذا امكن.
- فليفتح الحكم 3 بطاقات و يضعها على الطاولة \ الارض لتظهر الارقام للاعبين
- اللعب الذي يجمع الأعداد و يعطي اجابة صحيح أولا هو اللاعب الرابح هذه الدورة.
- أعد اللعبة 5 مرات ثم قرر من هو الرابح. يمكن رسم نفس الجدول السابق لوضع النقاط.
- يجب على التلميذ ان يرسل فيديو او تسجيلا صوتياً يخبر فيه الاستاذ عن اللعبة. يصفها و يشرح كيف لعبها و مع من و من ربح.

Day 2: (8-11 years old)
عملية الجمع

أرسل للتلاميذ تمارين حسابية. مثال:



Day 2: (8-11 years old)
عملية الجمع

أرسل للتلاميذ تمارين حسابية. مثال:

لدى لينة ٧ أقراص زرقاء ولدى أخيها كرم ٣ أقراص حمراء؟

ما مجموع الأقراص كلها مع لينة وكرم؟ .....

ما الفرق بين عدد أقراص لينة وعدد أقراص كرم؟ .....

اليوم الثالث

اليوم الثالث: مقارنة الأرقام . إشارة الأكبر من و الاصغر من(4-7 years old)

اللعبة الرابعة: التعرف على العدد الاكبر
الهدف: ممارسة مهارة جمع الاعداد و التعرف على العدد الاكبر. التلميذ الذي يحصل على عدد النقاط الاكبر بعد 5 جولات هو الرابح.

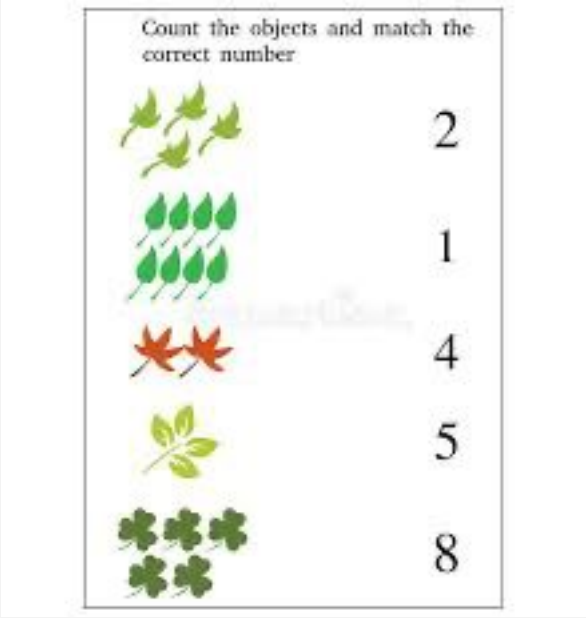
قوانين اللعبة:

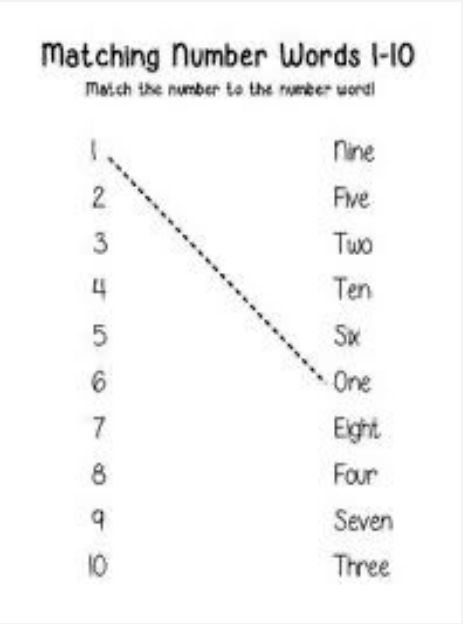
- **اخلط البطاقات و أعط كل لاعب بطاقتين (دون ان تريهما الارقام المكتوبة).**
- **اطلب منهما فتح البطاقات لرؤية الارقام و جمعها. اللاعب الذي لديه العدد الاكبر نتيجة جمع الاعداد هو الرابح.**
- **بعد تحديد الرابح، اعط كل لاعب بطاقتين جديدتين. و اطاب منهما اعادة اللعب حتى يتمما 5 جولات. ثم حدد الرابح. اللاعب الذي يملك عدد بطاقات اكبر هو الرابح.**

- **اللعبة الخامسة: التعرف على العدد الاصغر**
- **قوانين اللعبة هي ذاتها و لكن بعد الجمع يتعرف التلميذ على العدد الاصغر و صاحب العدد الاصغر بعد الجمع هو الرابح.**

عمر 4 – 7: التعرف على الارقام المكتوبة \ أنشطة و تمارين.

أرسل للتلميذ أنشطة مماثلة

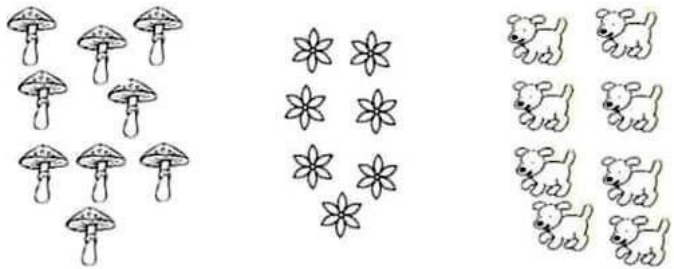




اكمل العدد الناقص

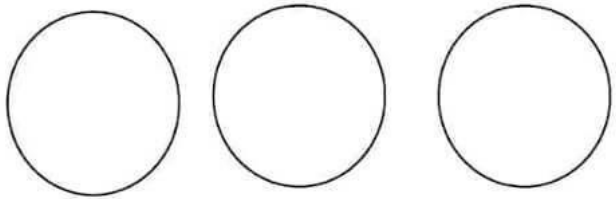
.	2	.	.	5	.	7	.	9	.

قم بعد الأشياء واكتب العدد بالمربع



.	.	.

ارسم قلوب داخل الدوائر بالعدد اسفل كل دائرة



6	4	5

.كتابة الأرقام: استخدم الصورة المرفقة على الشمال لحل السؤال التالي

1	One	6	Six
2	Two	7	Seven
3	Three	8	Eight
4	Four	9	Nine
5	Five	10	Ten

اليوم الثالث: عمر 8-11

اللعبة الرابعة: التعرف على العدد الاكبر
الهدف: ممارسة مهارة جمع الاعداد و التعرف على العدد الاكبر. التلميذ الذي يحصل على عدد النقاط الاكبر بعد 5 جولات هو الرابح.

قوانين اللعبة:
- **اخلط البطاقات و أعط كل لاعب بطاقتين (دون ان تريهما الارقام المكتوبة).**
- **اطلب منهما فتح البطاقات لرؤية الارقام و جمعها. اللاعب الذي لديه العدد الاكبر نتيجة اجمع الاعداد هو الرابح.**

ملاحظة: يجب على كل لاعب ان يكتب العملية الحسابية و المقارنة على دفتره. مثال
اللاعب الاول: 1 + 4 = 5
اللعب الثاني: 12 + 6 = 18
18 > 5
- **بعد تحديد الرابح، اعط كل لاعب بطاقتين جديدتين. و اطاب منهما اعادة اللعب حتى يتموا 5 جولات. ثم حدد الرابح. اللاعب الذي يملك عدد بطاقات اكبر هو الرابح.**

- **اللعبة الخامسة: التعرف على العدد الاصغر**
- **قوانين اللعبة هي ذاتها و لكن بعد الجمع يتعرف التلميذ على العدد الاصغر و صاحب العدد الاصغر بعد الجمع هو الرابح.**

اليوم الثالث: 8-11 : لعبة طرح الاعداد

اللعبة الرابعة: التعرف على العدد الاصغر
الهدف: ممارسة مهارة جمع الاعداد و التعرف على العدد الاصغر. التلميذ الذي يحصل على عدد النقاط الاكبر بعد 5 جولات هو الرابح.

قوانين اللعبة:
- **اخلط البطاقات و أعط كل لاعب بطاقتين (دون ان تريهما الارقام المكتوبة).**
- **اطلب منهما فتح البطاقات لرؤية الارقام و طرحها. اللاعب الذي لديه العدد الاصغر نتيجة طرح الاعداد هو الرابح.**

ملاحظة: يجب على كل لاعب ان يكتب العملية الحسابية و المقارنة على دفتره. مثال
اللاعب الاول: 1 - 4 = 5
اللعب الثاني: 5 - 12 = 7
7 >5

- **بعد تحديد الرابح، اعط كل لاعب بطاقتين جديدتين. و اطاب منهما اعادة اللعب حتى يتموا 5 جولات. ثم حدد الرابح. اللعب الذي يملك عدد بطاقات امبر هو الرابح.**

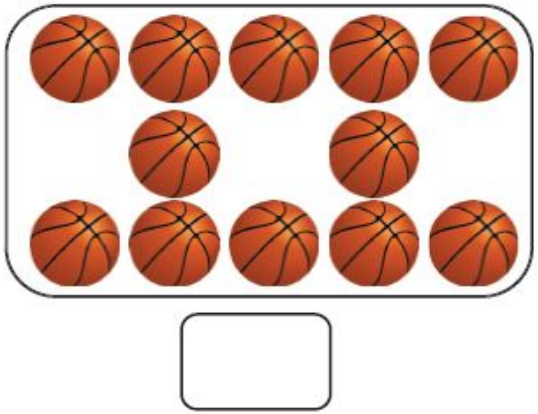
- **اللعبة الخامسة: التعرف على العدد الاصغر**
- **قوانين اللعبة هي ذاتها و لكن بعد الجمع يتعرف التلميذ على العدد الاصغر و صاحب العدد الاصغر بعد الجمع هو الرابح.**

أتمرَّنُ

ضعْ إشارة > أو <

٣ ..... ٧	٨ ..... ١٣	١٠ ..... ١٥
٨ ..... ٧	١٠ ..... ٠	١٤ ..... ٩

٢. ارسم في المجموعةِ الفارغةِ عدداً من الكراتِ أصغرَ من عدد الكراتْ الموجودةِ واكتبْ العدد؟



٣. رتّبْ الأشخاصَ من الأكبرِ سنّاً إلى الأصغرِ سنّاً مُستعملاً (١ ، ٢ ، ٣ ، ٤):

١٢	٦٥	٣٢	٣٧
.....	.....	.....	.....

ألعاب أخرى و أنشطة إثرائية

https://www.youtube.com/watch?v=EEweOADOsEw

Thank you