

"Math Cards"

2020-21

الوصف:

سيقوم المتعلم بتصميم بطاقات للعب عدة ألعاب لتعزيز فهمه الأرقام، 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

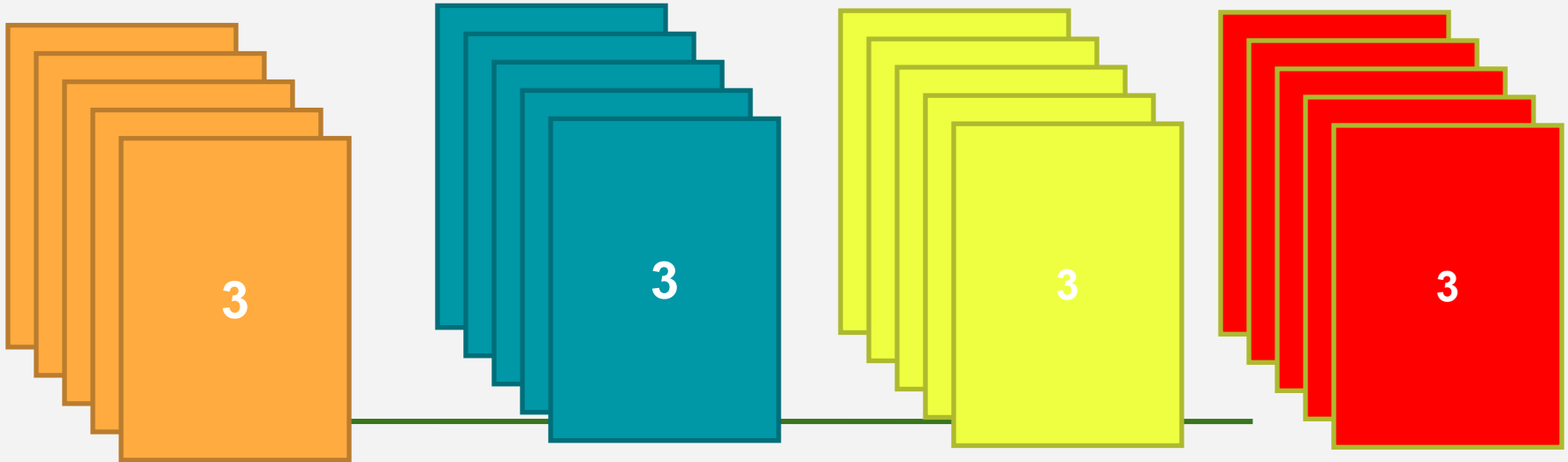
تصميم البطاقات (30 دقيقة)

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 الـ 20 بطاقة إلى 4 مجموعات. في كل مجموعة 5 بطاقات. لتمييز المجموعات، لَوّن كل مجموعة بلون مختلف.
 3. ارسم على بطاقات المجموعة الأولى دائرة و على المجموعة الثانية مربعاً، و على المجموعة الثالثة نجمة، و على المجموعة الرابعة قلباً.
 4. اسأل التلاميذ أسئلة عن الأعداد مثل: كم بطاقة يوجد في المجموعتين؟ كم بطاقة لديها نفس اللون؟ ...
-

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

تأكد أنّ البطاقات ذات اللون لا يوجد عليها ذات الأرقام. 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.



SNAP!

لنبدأ بالتعلم

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 ويضعها على الطاولة \ الأرض أمام الجميع.
 3. إذا 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. إذا كانت البطاقات غير متشابهة سيقوم اللاعبون بفتح أوراق أخرى و هكذا.
 5. حين تنفذ البطاقات من اللاعبين، يعد كل لاعب البطاقات التي جمعها. اللعب الذي جمع بطاقات أكثر هو الراجح.
-

اليوم الأول (8-11)

اليوم ستبدأ بتصميم بطاقات اللعبة الخاصة بك

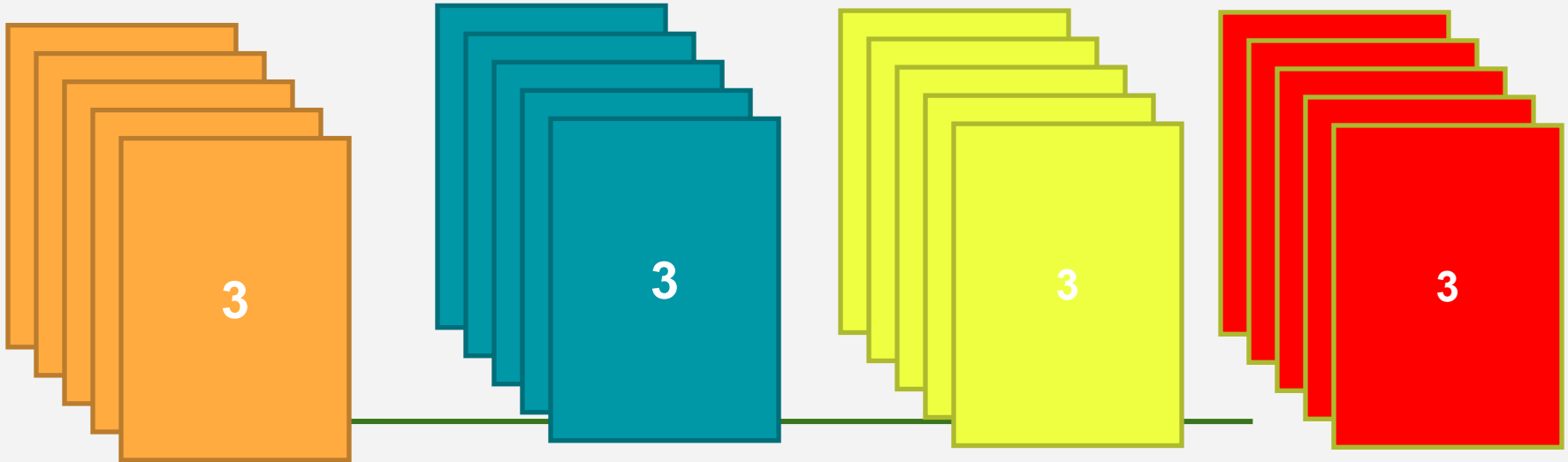
تصميم البطاقات (30 دقيقة)

1. ارسم بطاقات مستطيلة الشكل قياسها 10x20 سم وقصّها. 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 الـ 40 بطاقة إلى 4 مجموعات. في كل مجموعة 10 بطاقات. لتمييز المجموعات، لَوّن كل مجموعة بلون مختلف.
 3. أرسم على بطاقات المجموعة الأولى دائرة و على المجموعة الثانية مربعاً، و على المجموعة الثالثة نجمة، و على المجموعة الرابعة قلباً.
 4. اسأل التلاميذ 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 أن تكون مجموعات متساوية إذا وضعت 7 بطاقات في كل مجموعة؟
-

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

تأكد أنّ البطاقات ذات اللون لا يوجد عليها ذات الأرقام. 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.



SNAP!

نبدأ بالتعلم

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 ويضعها على الطاولة \ الأرض أمام الجميع.
3. إذا 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. إذا كانت البطاقات غير متشابهة سيقوم اللاعبون بفتح أوراق أخرى و هكذا.
5. حين تنفذ البطاقات من اللاعبين، يعد كل لاعب البطاقات التي جمعها. اللعب الذي جمع بطاقات أكثر هو الرابع.
6. أعد اللعبة عدة مرات و اكتب عدد البطاقات التي جمعها كل تلميذ في كل دورة في جدول، ثم اجمع عدد البطاقات لكل شخص و اعلن اسم الرابع.

.....: 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 الأول يفتح بطاقة اخرى.
- الخطوة الثالثة: اذا كانت الارقام على البطاقات متشابهة، يأخذ اللاعب الأول البطاقتين و يضع لنفسه نقطتين في الجدول تحت اسمه. أما إذا 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 \ الأرض.
- الخطوة الخامسة: يحاول ان يتذكر مكان بطاقة عليها نفس الرقم الذي حصل عليه ليفتحها و يربح. إن تشابهت ارقام البطاقتين، فسيربح و يأخذ البطاقتين و يضع لنفسه نقطتين في الجدول. أما إذا فتح بطاقة تحمل رقماً مختلفاً فسوف يقلب البطاقة. و يعود الدور للاعب الأول و هكذا حتى لا يبقى ورقة على الأرض. حينها يجمع كل لاعب نقاطه. اللاعب الرابع 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 إلى 5 فقط.
قواعد اللعبة:

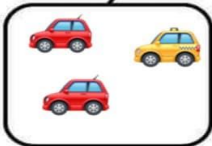
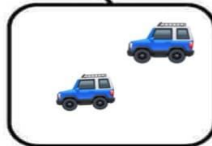
- اختر احداً ليلعب معك و شخصاً آخر ليفتح الأوراق لكما و يلعب دور الحكم اذا امكن.
 - فليفتح الحكم بطاقتين و يضعهما على الطاولة \ الارض لتظهر الارقام للاعبين
 - اللعب الذي يجمع العددين و يعطي اجابة صحيح أو لا هو اللاعب الراجح هذه الدورة.
 - أعد اللعبة 5 مرات ثم قرر من هو الراجح. يمكن رسم نفس الجدول السابق لوضع النقاط.
 - يجب على التلميذ أن يرسل فيديو او تسجيلاً 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

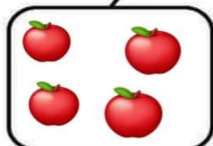
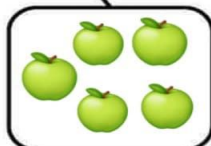
أرسل للتلاميذ تمارين حسابية. مثال:

5

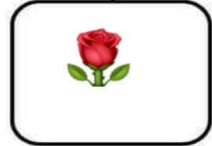

___ + ___ = ___

9

___ + ___ = ___

2

___ + ___ = ___



Easter Eggs

Name _____

Addition Stories

Read the math story. Use the pictures to solve.

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



$2 + 3 = \underline{\quad}$

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



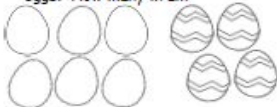
$2 + 2 = \underline{\quad}$

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



$5 + 3 = \underline{\quad}$

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



$6 + 4 = \underline{\quad}$

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?

$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

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

$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

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?



+



=



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:

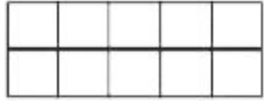
- اختر احداً ليلعب معك و شخصاً آخر ليفتح الأوراق لكما و يلعب دور الحكم اذا امكن.
 - فليفتح الحكم 3 بطاقات و يضعها على الطاولة \ الارض لتظهر الارقام للاعبين
 - اللعب الذي يجمع الأعداد و يعطي اجابة صحيح أولاً هو اللاعب الراجح هذه الدورة.
 - أعد اللعبة 5 مرات ثم قرر من هو الراجح. يمكن رسم نفس الجدول السابق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

Day 2: (8-11 years old)

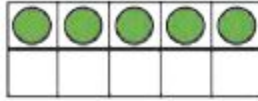
عملية الجمع

أرسل للتلاميذ تمارين حسابية. مثال:

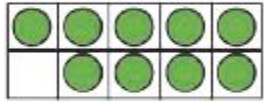
اختر العدد المناسب الممثل بلوحات العشرات :



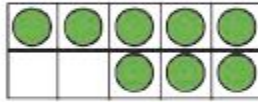
٢٠ ١٥ ١٠



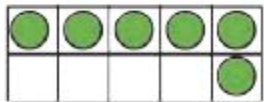
١٦ ١٥ ١٤



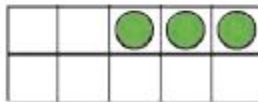
١٩ ١٨ ١٧



١٨ ١٧ ١٦



١٦ ١٥ ١٤



١٥ ١٤ ١٣

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 والأصغر من(4-7 years old)

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

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 الأكبر نتيجة جمع الأعداد هو الرابع.
- بعد تحديد الرابع، اعط كل لاعب بطاقتين جديدتين. وأطاب منهما اعادة اللعب حتى يتم 5 جولات. ثم حدد الرابع. اللاعب الذي يملك عدد بطاقات أكبر هو الرابع.

- اللعبة الخامسة: التعرف على العدد الأصغر
 - قوانين اللعبة هي ذاتها و لكن بعد الجمع يتعرف التلميذ على العدد الأصغر و صاحب العدد الأصغر بعد الجمع هو الرابع.
-

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

أرسل للتلميذ أنشطة مماثلة

Matching
Match the objects with the numbers by drawing lines.

3

6

9

5

TEKS

Count the objects and match the correct number

2

1

4

5

8

Matching Number Words 1-10
Match the number to the number word

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Nine

Five

Two

Ten

Six

One

Eight

Four

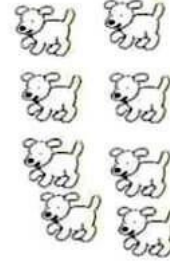
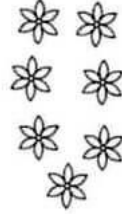
Seven

Three

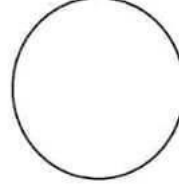
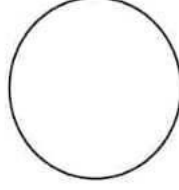
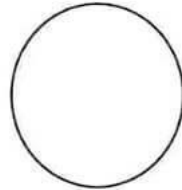
اكمل العدد الناقص

.	2	.	.	5	.	7	.	9	.
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

قم بعد الأشياء واكتب العدد بالمرجع



ارسم قلوب داخل الدوائر بالعدد اسفل كل دائرة



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

Name _____ Date _____

Fill in the Missing Letters in. Numbers item Words.

0	Z__ro	1	O__e
2	Tw__	3	Thr__e
4	F__ur	5	Fi__e
6	Si__	7	__even
8	E__ght	9	N__ne

اليوم الثالث: عمر 8-11

اللعبة الرابعة: التعرف على العدد الاكبر

الهدف: ممارسة مهارة جمع الأعداد و التعرف على العدد الاكبر. التلميذ الذي يحصل على عدد النقاط الأكبر بعد 5 جولات هو الراجح.

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 الأكبر نتيجة جمع الأعداد هو الراجح.
- ملاحظة: يجب على كل لاعب أن يكتب العملية الحسابية و المقارنة على دفتره. مثال

$$\text{اللاعب الاول: } 5 = 4 + 1$$

$$\text{اللاعب الثاني: } 18 = 6 + 12$$

$$18 > 5$$

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

- اللعبة الخامسة: التعرف على العدد الأصغر

- قوانين اللعبة هي ذاتها و لكن بعد الجمع يتعرف التلميذ على العدد الأصغر و صاحب العدد الأصغر بعد الجمع هو الراجح.
-

اليوم الثالث: 8-11 : لعبة طرح الأعداد

اللعبة الرابعة: التعرف على العدد الأصغر
الهدف: ممارسة مهارة جمع الأعداد و التعرف على العدد الأصغر. التلميذ الذي يحصل على عدد النقاط الأكبر بعد 5 جولات هو الرابع.

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 الأعداد هو الرابع.
- ملاحظة: يجب على كل لاعب أن يكتب العملية الحسابية و المقارنة على دفتره. مثال

$$\text{اللاعب الاول: } 5 = 4 - 1$$

$$\text{اللاعب الثاني: } 7 = 12 - 5$$

$$7 > 5$$

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

- اللعبة الخامسة: التعرف على العدد الأصغر
 - قوانين اللعبة هي ذاتها و لكن بعد الجمع يتعرف التلميذ على العدد الأصغر و صاحب العدد الأصغر بعد الجمع هو الرابع.
-

أَمْرُنُ
ضع إشارة < أو >

١٥ ١٠

١٢ ٨

٧ ٢

٩ ١٤

٠ ١٠

٧ ٨

٢. ارسم في المجموعة الفارغة عدداً من الكرات أصغر من عدد الكرات الموجودة واكتب العدد؟



٣. رتّب الأشخاص من الأكبر سنّاً إلى الأصغر سنّاً مُستعملاً (١ ، ٢ ، ٣ ، ٤) :



ألعاب أخرى و أنشطة إثرائية

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

Thank you

