**السنة الأولى**

**النشاط : الألعاب الرياضياتية**

**الموضوع : المتاهة اللعبة : رقم 13**

**الهدف التعلمي : تطوير الذاكرة البصرية و مهارات حل المشكلات و اتخاذ القرار .**

|  |  |
| --- | --- |
| **الوضعيات التعلمية والنشاط المقترح** | **المراحل** |
| **احترام الزمن المخصص للعبة .**  **يسمح باستعمال الممحاة لمرة واحدة فقط .**  **تلوين المسار بعد تعيينه بقلم الرصاص .** | **قواعد اللعبة** |
| **- توزيع بطاقة على كل لاعب :**  **- لاحظ جيدا المتاهة ماذا يوجد فيها .**   * **ساعد القردة للوصول إلى النخلة**   **دون أن يقطع مسارها شيء .**  **دعوة التلاميذ إلى التفكير في المطلوب منهم .** | **خطوات اللعبة** |
| **تحتاج القردة للوصول إلى النخلة ساعدها على ذلك دون أن يقطع مسارها شيء .** | **التعليمة** |
| * **يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة .** * **توزيع ورقة عمل جديدة .**   **- لاحظ جيدا المتاهة ماذا يوجد فيها .**  **- ساعد ربان السفينة للوصول إلى السفينة .**  **عرض الأعمال و المقارنة فيما بين**  **المتعلمين .**   * **التصحيح الجماعي ثم الفردي .** | **التوسع في المفهوم** |
| **تشجع المتاهات المتعلمين على التفكير بطرق غير تقليدية .**  **تساعد على التفكير بشكل منطقي و استراتيجي .**  **يعزز التحكم الحركي الدقيق و مهارات حل المشكلات .** | **التقييم** |













