**السنة الأولى**

**النشاط : الألعاب الرياضياتية**

**الموضوع : المتاهة اللعبة : رقم 10**

**الهدف التعلمي : ينشط و تطوير الذاكرة البصرية القدرة على التحكم الحركي بعضلات اليدين و التركيز البصري .**

|  |  |
| --- | --- |
| **الوضعيات التعلمية والنشاط المقترح** | **المراحل** |
| **احترام الزمن المخصص للعبة .**  **يسمح باستعمال الممحاة لمرة واحدة فقط .**  **تلوين المسار بعد تعيينه بقلم الرصاص .** | **قواعد اللعبة** |
| **maze-38.gif- توزيع بطاقة على كل لاعب :**  **- لاحظ جيدا المتاهة و ارسم المسار الذي تسلكه**  **النحلة للوصول للأزهار .**  **تلوين المسار الذي تسلكه النحلة .**  **دعوة التلاميذ إلى التفكير في المطلوب منهم .** | **خطوات اللعبة** |
| **تحتاج النحلة للوصول إلى الزهرة مسارا معينا في هذا الحقل من الزهور ساعدها للوصول إلى الحقل دون أن يقطع مسارها أي شيء .** | **التعليمة** |
| * **يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة .** * **توزيع ورقة عمل جديدة .** * **مطالبة التلاميذ ملاحظة و رسم المسار الذي**   **يسلكه الطفل للوصول إلى الدراجة .**   * **تلوين المسار الذي يسلكه الطفل دون الخروج**   **عن الحيز .**   * **عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين .** * **التصحيح الجماعي ثم الفردي .** | **التوسع في المفهوم** |
| **.التمكن من إيجاد الطريق بسرعة .**  **تلوين الطريق دون الخروج عن الحيز المحدد .**  **تعليق عمل اللاعبين الثلاثة الأوائل ممن تمكنوا من الحل .** | **التقييم** |









