**السنة الأولى**

**النشاط : الألعاب الرياضياتية**

**الموضوع : تكملة النمط اللعبة : رقم 9**

**الهدف التعلمي : يدرك مفهوم تكرار عنصر معين في النمط .**

|  |  |
| --- | --- |
| **الوضعيات التعلمية والنشاط المقترح** | **المراحل** |
| **احترام الزمن المخصص للعبة .**  **يمكن للتلميذ الاستعانة بأدوات مساعدة أو طرح سؤال على لاعب آخر .**  **عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط .** | **قواعد اللعبة** |
| **- توزيع بطاقة على كل لاعب :**  **- لاحظ جيدا الأشكال و ابحث عن ما يميزها**  **و اختر المناسب و اربطه مع علامة الاستفهام**  **دعوة التلاميذ إلى التفكير في المطلوب منهم .** | **خطوات اللعبة** |
| **دقق النظر في الشكل الذي بين يديك سنجد ما يميز هذه البطاقات ، حاول أن تضع البطاقات المناسبة مكان علامة الاستفهام .** | **التعليمة** |
| * **يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة .** * **توزيع ورقة عمل جديدة .** * **مطالبة التلاميذ ملاحظة الأشكال**   **لاحظ جيدا الأشكال و ابحث عن ما يميزها**   * **و اختر المناسب و اربطه مع علامة**   **الاستفهام .**  **عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين .**   * **التصحيح الجماعي ثم الفردي .** | **التوسع في المفهوم** |
| **التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها .**  **تشجع لعبة الأنماط على التفكير النقدي و المنطقي من خلال البحث عن العلاقات بين العناصر المختلفة .**  **تساعد اللعبة على تطوير المهارات البصرية و على تمييز الأشكال و الألوان و الأحجام .** | **التقييم** |









