

مذكرات الأستاذ

الألعاب الرياضية

فمن إعداد الأستاذ
عمراني علي



السنة الابتدائية

2026 / 2025

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	إيجاد الدخيل	الحمّة : 1	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات التمييز والملاحظة والتفكير المنطقي لدى اللاعبين .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تتطلب اللعبة من اللاعبين تحليل الأنماط واستخدام المنطق لتحديد العنصر الذي لا ينتمي إلى المجموعة أو الذي يخالف القاعدة. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تعرّف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب هذه اللعبة تحفيز اللاعبين على استخدام الملاحظة والتركيز ، حيث يحتاجون إلى البحث عن الفروق الدقيقة بين الأشكال المتطابقة وتحديد الشكل الذي يختلف عن بقية الأشكال الأخرى .	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● إليك الشكل المقابل لاحظ عناصره جيدا ، واستخرج العنصر الدخيل المختلف عن العناصر الأخرى .	ينجز
العرض والمناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها ، بشرح خصوصية العنصر الدخيل و وجه الاختلاف.	يناقش
في التّقييم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تستنتج	■ تعزز اللعبة القدرة على التمييز بين الأشكال وتنمية مهارات الملاحظة والتفكير المنطقي ، و توفر تجربة تعليمية وممتعة للتفكير المنطقي وحل المشكلات .	يستنتج

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	مهمة التشفير	الحمصة : 2	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025	
الهدف التّعلّمي : تحديد مشكلات الترميز والتشفير وحلها عن طريق تطوير مهارات الملاحظة و التحليل و التركيب .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تّعرف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يمكن استخدام كل شكل مرة واحدة فقط. - إقصاء اللاعب الذي يظهر نتيجته . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - بطاقة الأشكال بالألوان. - القطن الملون ، أو قريصات ملونة وخشبيات .	قواعد اللعبة يتعرف على
تّعلم	● يتم توزيع بطاقة الأشكال الملونة على كل لاعب. ● الحديث عن الأشكال المعروضة والألوان (مع ترك فرصة للأطفال للتعبير عن الألوان التي يحبونها مع ربطها مع أي شيء في الحياة اليومية مع ذكر سبب تفضيلهم لذلك اللون). ● الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقة بالتعليمة المرتبطة بالعبة. ● شرح التعليمة من قبل المعلم حيث: - يجب على اللاعب اختيار الرمز المناسب الموجود تحت كل شكل في البطاقة العلوية ووضعه في الشكل المناسب له في البطاقة السفلية بناء على مطابقة النمط اللوني. ● يجب أن يتوافق الرمز مع الشكل المختار ومع نمط الألوان والترتيب المحدد	ويُتبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليمة	● لاحظ البطاقة العلوية والرموز التي وضعت تحت كل شكل من أشكالها اختر منها الرقم المناسب لملء فراغات البطاقة السفلية .	ينجز
و المناقشة العرض	● ينتهي العمل بمناقشة اللاعبين في النتيجة المتوصل إليها . ● التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها . ● البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة بناء العلاقات بين المعطيات المختلفة. ● تتويج الفائز بتاج المشفر الصغير .	يناقش
في المفهوم التّوسّع	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . / - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	الخطوات بتابع تفهّم
تّطبيق	■ لعبة المشفر الصغير وسيلة ممتعة وشيقة، تعرف اللاعبين على مفهوم التشفير يفك الشفرات بطريقة بسيطة. ■ تنمي اللعبة الصبر و المثابرة عند اللاعبين و تساعدهم على عمل تذكر الأنماط والقواعد .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى : الربط التسلسلي للأرقام	الحمصة : 3	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية المهارات الحركية الدقيقة والتدريب على قوة الملاحظة والتفكير السليم .			

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تأثير	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - الربط بين الأعداد تصاعديا . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	يتعرف على قواعد اللعبة
تأثير	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التركيز و الانتباه أثناء تتبع الأرقام وربطها بشكل صحيح .	ويتبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التعليم	● إليك صورة غير واضحة الملامح قم بوصل الأرقام بشكل تسلسلي ثم لون الحيز لتكتشف الصورة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التقييم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجز
تأثير	■ لعبة الربط بين الأعداد بالترتيب التصاعدي لتشكيل الرسم ثم تلوينه تجمع بين التعليم والتسلية ، مما جعلها أداة تعليمية فعالة وممتعة لتطوير مجموعة واسعة من المهارات لدى اللاعبين .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	أعواد الثقاب	الحمّة : 4	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية الذكاء ومهارات التفكير الإبداعي من خلال التدريب على التركيز و سرعة الحل .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعارف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تحريك عود ثقاب واحد أو اثنين أو إضافة عود واحد . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - عيدان ثقاب .	يتعرّف على قواعد اللعبة
تعليم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب اللعبة تركيزاً عالياً للعثور على العود الصحيح لتحريكه دون التسبب بخطأ في العملية الحسابية. ● يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم .	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● أمامك مساواة غير صحيحة ، اجعلها صحيحة بإضافة عود ثقاب واحد.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في نهاية الدرس	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيداً . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تقييم	■ لعبة تحريك عود الثقاب للحصول على عملية صحيحة تعتبر أداة تعليمية ممتعة وفعالة لتطوير مجموعة واسعة من المهارات العقلية والحسابية، وتنمية المهارات المكانية والبصرية كما يتطلب تحديد العود المناسب لتحريكه معرفة مكانه وتأثيره على الأرقام والعلامات الحسابية الأخرى، مما يعزز التفكير المكاني والبصري .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	مسابقة في المتاهة	الحمّة : 5	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : جماعي	الزّمن : 30 د	2026 / 2025	
الهدف التّعلّمي : تحسين المهارات الحركية الجسمية و المهارات الحركية البصرية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - لعبة التنافس في متاهات للوصول الأول . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل - ميثاتي - السبورة - جدول التقييم الجولات .	قواعد اللعبة يتعرف على
يفهم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يتطلب السباق داخل المتاهة مستوى عال من التركيز و الانتباه لتجنب الأخطاء والوصول إلى هدف بسرعة. ● اتباع مسلك سهل وتمثيله بسهم للوصول إلى الكنز الأول.	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● يتطلب من اللاعبين الثلاث أن يختار كل واحد منهم المسلك السهل للوصول إلى الكنز في أقل وقت ممكن.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
	■ لعبة التنافس في المتاهات ، تجمع بين التعليم و الترفيه ، مما يجعلها وسيلة فعالة لتعزيز مجموعة متنوعة من المهارات الهامة كالمهارات البصرية والذهنية ، بالإضافة إلى تثمين العمل الجماعي وتعزيز روح التنافس والدعم الحركي و التدقيق ما يؤدي إلى رفع من مستوى الثقة و توفير تجربة لعب ممتعة ومثيرة .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	هرم الأعداد	الحمّة : 6	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزّمن : 30 د	2026 / 2025	
الهدف التّعلّمي : تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تعلّم	● تلعب في القسم أو في الساحة. - تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد ، مما يساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● للوصول إلى قمة الهرم ، استعمل مهارتك الحسابية لإيجاد الأعداد الصحيحة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعليم	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - يطلب من المتعلمين القيام بعمليات الجمع للوصول إلى قمة الهرم . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
يستنتج	■ لعبة هرم الأعداد تعتبر وسيلة فعالة وممتعة لتعزيز مجموعة واسعة من المهارات الحسابية والمنطقية والاجتماعية ، مما يجعلها أداة تعليمية قيمة لتطوير قرات اللاعبين بطرق مبتكرة وجذابة كما أنها تساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد .	

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	اللغز	الحمصة : 7	السنة الثانية ابتدائي
النشاط :	ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تطوير مهارات التنظيم والتصنيف، التحليل والفهم واستخدام معاني الرموز وتطبيقها في السياق المناسب .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تأثير	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلّم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تحديد موقع كل مربع باستخدام التماثل المحوري . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	يتعرف على قواعد اللعبة
تأثير	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب اللعبة القيام بتركيب الوحدات للحصول على تمثيل الصورة .	ويتبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التعليم	● للحصول على الصورة الكاملة ، قم بجمع والوحدات ووضعه في مكانها المناسب .	ينجز
العرض والمناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التقييم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجز
تأثير	■ فن التركيب اللوني جزء من الفن الرقمي يتم فيه انشاء الصورة عن طريق مجموعة من المربعات الملونة ، وهذه المربعات هي أساس الصور الرقمية والتي يمكن رؤيتها بدقة منخفضة للغاية .	يستنتج

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	لعبة الفروق	الحصة : 8	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على الانتباه و التركيز و التعرف على التفاصيل .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تّعرف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يتوجب على اللاعب التركيز في الصورتين و التعرف على التفاصيل . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	قواعد اللعبة يتعرف على
تّطوّر	● تلعب في القسم أو في الساحة . ● التركيز و الانتباه لمعرفة الخطأ في الصورة . ● يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليميّة	● ابحث عن الاختلافات الموجودة بين الصورتين المتطابقتين .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض و المناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّقييم	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تّقييم	■ تكمن فائدة لعبة الفروق في الترفيه و التسلية ، وأيضا لها فوائد تدريبية - فلعبة الاختلافات بين الصور ستزيد من قدرة اللاعبين على الانتباه و التركيز و التعرف على التفاصيل .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	أحسب و ألون	الحصة : 9	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تطوير المهارات الحسية و الذهنية و الإدراك البصري .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - التلوين المرتبط بنتائج العمليات الحسابية . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة عمل لكل فرد - أقلام ملونة .	قواعد اللعبة يتعرف على
فهم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على إنجاز عمليات حسابية ثم التلوين حسب المفاتيح المقدم لهم . - يترك للاعبين وقت للتفكير في المطلوب منهم .	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● للحصول على صورة جميلة ، قم بحساب نتيجة العمليات الحسابية حسابا ذهنيا بسرعة ودقة ثم لوّثها حسب المفاتيح المرفق بالصورة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّلوين	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
يستنتج	■ يساعد التلوين على تعزيز الفهم من خلال تحويل المفاهيم المجردة إلى صور مرئية ، مما يساعد اللاعب على ما يلي : - تذكر المعلومات واستيعابها . - يعزز التلوين القدرة على التنسيق بين اليد والعين وتحسين المهارات الحركية الدقيقة إضافة إلى تطوير الإدراك البصري . - تثمين كل الأعمال المقدمة وتشجيع اللاعبين على إنجازاتهم .	

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	فك التشفير للحساب	الحمصة : 10	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025	
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات و فك الشفرة لضمان خصوصية المعلومات وحماية البيانات.				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعارف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يقوم بعمليات جمع من خلال فك التشفير إذ كل لون أو شكل يتناسب مع رقم معين . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - أوراق عمل فردية لكل لاعب .	يتعرف على قواعد اللعبة
تعليم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على فك التشفير ، (تشفي عبارات أو أسئلة حسابية) بواسطة تقنيات التشفير المعينة مما يتطلب من اللاعبين فك الشفرة للوصول الى الإجابة الصحيحة .	ويتبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التعليم	● بالتركيز على الرقم المرفق باللون والشكل ، قم بفك الشفرة للوصول إلى الإجابة الصحيحة .	ينجز
العرض والمناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التقييم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجز
تقييم	■ استخدام النماذج الرياضية والقواعد المنطقية لفك التشفير بشكل صحيح في تحليل البيانات والمعلومات . ■ تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع إنجازات اللاعبين .	يستنتج

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	لعبة سودوكو	الحصة : 11	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزمن : 30 د	2025 / 2026
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على التركيز وتعزيز مهارات التفكير الرياضي والمنطقي .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة . - الاحتفاظ بالنتيجة في حال معرفتها . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم . ● المواد اللازمة : - مرصوفة فردية لكل لاعب . - استخدام الأرقام من 1 إلى 6 .	قواعد اللعبة يتعرف على
تفهم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على وضع أرقام في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار ه ويرافقهم المعلم على المنهج نفسه بمرصوفة مرسومة على السبورة. - يترك وقت للاعبين وقت للتفكير المطلوب منهم. - الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها .	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليل	● يوجد في المرصوفة أرقام ناقصة عليك إيجادها ووضعها في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار .	ينجز
العرض والمناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّقديم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجز
تقييم	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تسمينها. ■ تسمين كل المقترحات المقدمة .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	الأرقام المتقاطعة	الحمّة : 12	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : التدريب على سرعة معالجة البيانات .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تحتاج اللعبة إلى تذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة مما يحسن الذاكرة العاملة لدى اللاعب. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تعلّم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقا في ملاحظة التفاصيل لحل الألغاز المرتبطة بالأرقام .	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● إليك جدول يحمل أرقام متقاطعة حاول حل الألغاز العددية وتذكر الأرقام والقيم المحتملة للمربعات المختلفة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعليم	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا - يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
يستنتج	■ تعد لعبة الأرقام المتقاطعة وسيلة فعالة لتطوير المهارات الرياضية والمنطقية لدى اللاعبين ،مما يجعلها أداة تعليمية وترفيهية مفيدة في ف آن واحد كما توفر تحديا فكريا وتمارين للعقل ، تطلب حلول العمل بالتحليل الرياضي والمنطق للوصول إلى الإجابة الصحيحة وتعزيز القدرة على حل المشكلات بالإضافة إلى تعلم مفاهيم جديدة فيالرياضيات وتطبيقها بطريقة ممتعة وتفاعلية.	

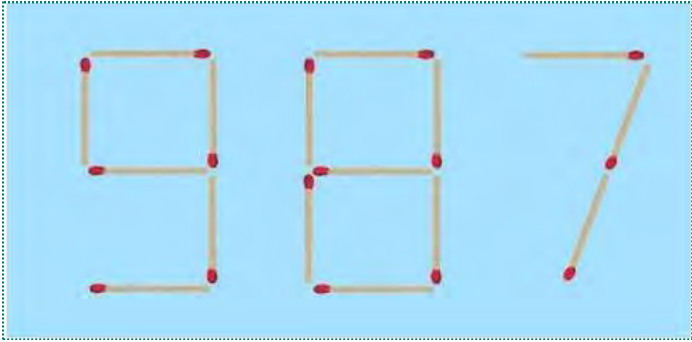
الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى : البحث عن الشكل الصحيح	الحمصة : 13	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تعزيز القدرة على تمييز مختلف الأنماط والأشكال لتنمية المهارات البصرية.			

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعارف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة . - اختيار الشكل الصحيح من بين الاختيارات المقترحة . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم . ● المواد اللازمة : - عيدان الثقاب + أشكال هندسية .	قواعد اللعبة يتعرف على
تعليم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على وضع الأنماط والأشكال المختلفة في مكانها المناسب . - يترك للاعبين الوقت للتفكير المطلوب منهم. - الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.	ويتبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التعليم	● أمامك أشكال مختلفة اختر الشكل المناسب وضعه في مكانه المناسب .	ينجز
العرض والمناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التقييم	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجح
تقييم	■ هذه اللعبة ليست فقط ممتعة، بل هي أيضا أداة تعليمية فعالة تساعد في تطوير مجموعة متنوعة من المهارات الأساسية التي يمكن أن تفيد اللاعبين في تعليمهم و في حياتهم اليومية . ■ تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع المتعلمين على كل إنجازاتهم .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	العدد الناقص	الحمّة : 14	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات الحساب الرياضي وحل المشكلات .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - إيجاد العدد الناقص في الجدول . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل - ميقاتي - السبورة - جدول التقييم الجولات .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تفهم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على إجراء العمليات الحسابية المختلفة (مثل : الجمع، الطرح (الكشف العدد الناقص) . - يترك للاعبين الوقت للتفكير في المطلوب منهم. - الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها.	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● أمامك جدول كل خانته مكتوب عليها أرقاما إلا خانة واحدة. حاول إيجاد الطريقة المناسبة لمعرفة الرقم المخفي .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعلّم	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
يستنتج	■ اللعبة تتضمن إيجاد العدد الناقص في الجدول تهدف في المقام الأول إلى تنمية مهارات الحساب الرياضي وتعزيز التفكير المنطقي ، عندما يتعين على اللاعب إيجاد العدد الناقص في الجدول ، يجب عليه استخدام المهارات الحسابية لملء الفراغات بالأرقام الصحيحة . - يمكن أن تكون هذه الألعاب تحديا ممتعا لتحسين مهارات الجمع والطرح، بالإضافة إلى تحفيز اللاعبين على التفكير الإبداعي لإيجاد الحلول الصحيحة بأسرع وقت ممكن .	

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	لعبة الاستبدال	الحصة : 15	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنشيط العقل وتوظيف مهارة التبديل .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف على قواعد اللعبة	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تحريك عود ثقاب واحد فقط ، لا يمكن إضافة أعواد جديدة ، فقط تحريك الموجودة ، و يجب أن تكون النتيجة النهائية صحيحة. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ملصقة على السبورة ورقة العمل كما في الصورة المرفقة. ساعة - أعواد ثقاب .	
يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب	 ● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التعرف على أكبر وأصغر عدد ممكن. - حدد العود الذي يمكن تحريكه. - قم بتحريك عود واحد فقط بحيث تصبح العملية صحيحة	
التعليق	● إليك عدد مشكل من أعواد الثقاب المطلوب منك: - تشكيل أصغر عدد يمكن أن تتحصل عليه بتحريك عود ثقاب واحد ؟ - تشكيل أكبر عدد يمكن أن تتحصل عليه إذا قمت بتحريك عود ثقاب واحد ؟ .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التمهيد	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجز
التمهيد	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها. ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة والتفكير .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	لعبة سودوكو	الحصة : 16	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة عل التركيز وتعزيز المهارات العقلية والمعرفية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعارف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - الاحتفاظ بالنتيجة في حالة معرفتها . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - مرصوفة فردية لكل لاعب . - أرقام من 1 إلى 9 .	يتعرف على قواعد اللعبة
تعليم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تقوم فكرتها على وضع أرقام في المكان المناسب أفقيا أو عموديا دون تكرار يرافقهم المعلم على المنهج نفسه بمرصوفة مرسومة عل السبورة. - يترك وقت للتفكير في المطلوب منهم . - الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المنطقية المرتبطة بها. - تثمين كل المقترحات المقدمة وتشجيع اللاعبين على إنجازاتهم.	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعزيز	● إليك مجموعة من المرصوفات بها أرقام ناقصة ، المطلوب منك إيجاد هذه الأرقام الناقصة ووضعها في المكان المناسب لها أفقيا أو عموديا دون تكرار كتابة الرقم.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في نهاية التّعليميّة	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تقييم	■ تساعد اللعبة على التفكير و الاستنتاج وحل المشكلات ، كما تعمل على تحسين التذكر و الذاكرة العاملة خاصة .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى : تطابق الشكل مع العدد	الحصة : 17	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تعزيز مهارة التركيز ودقة الملاحظة بالربط بين العدد و المعدود .			

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعارف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - التمعن في تطابق الأشكال مع الأرقام . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - أوراق عمل .	يتعرف على قواعد اللعبة
تعارف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● ملاحظة الأشكال و إدراك العلاقة بين الشكل والعدد . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	ويتبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التعليم	● بمقارنة الأشكال والأعداد المرفقة لها في الصورة ، جد العدد الصحيح الذي يجب أن يحل مكان علامة الاستفهام .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التمهيد	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجح
تعارف	■ تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز والتعرف على التفاصيل ، حيث تعتمد على قوة الانتباه و إدراك العلاقة بين ما هو موجود وما يطلب منه .	يستنتج

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	أكتشف عدد الوجوه في الصورة	الحمّة : 18	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزّمن : 30 د	2026 / 2025	
الهدف التّعلّمي : تحسين مهارات الملاحظة و التحليل البصري .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يتوجب على اللاعب التدقيق في الصورة وتحليل كل عناصرها . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل - ميثاقتي - السبورة - جدول التقييم الجولات .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تعرّف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تحسين مهارات التحليل البصري من خلال محاولة التعرف على الأنماط والأشكال المختلفة داخل الصورة. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● باستعمال الملاحظة الدقيقة اكتشف عدد الحيوانات أو الأوجه الموجودة في الصورة .	ينجز
العرض والمناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعليم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تقييم	■ اللعبة تضيف عنصرا من المرح و الإثارة ، مما يجعل عملية التعلم ممتعة وجذابة ، كما تساهم في دمج التعليم بالترفيه لتطوير مجموعة واسعة من المهارات الذهنية والاجتماعية لدى اللاعبين كما تعلمهم كيفية استخدام حاسة البصر بشكل أكثر فعالية لتمييز العناصر المختلفة في الصورة .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	الأشكال المتداخلة	الحمّة : 19	السنة الثانية ابتدائي
النشاط :	ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على استنتاج الأنماط المختلفة داخل الشكل.				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تّعرف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يتوجب على اللاعب التدقيق في الصورة وتحليله . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - أوراق عمل .	قواعد اللعبة يتعرف على
تّعرف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب اللعبة من اللاعبين تحليل الشكل بشكل دقيق والتفكير بطريقة منهجية لتحديد جميع الأشكال المحتملة . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● لاحظ الأشكال المعروضة واكتشف عدد الأشكال الهندسية المطلوبة في كل مرة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّقييم	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تّعرف	■ تسهم اللعبة ف تطوير مجموعة واسعة من المهارات الذهنية والبصرية والهندسية ، مع إضافة عنصر المتعة والإثارة إلى عملية التعلم ورؤية الشكل من زوايا جديدة ، مما يحفز الإبداع والابتكار .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	لعبة النرد	الحصة : 20	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزمن : 30 د	2025 / 2026
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات التفكير والتنسيق بين حركة اليدوية و الإدراك البصري .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - التنقل حسب خطوات العدد الممثل في اليد . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : رسم ساحة أو رسم قسم أو حتى مضمار كرتوني نرد كبير أو صغير حسب اختيار المكان .	يتعرّف على قواعد اللعبة
فهم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يرمي اللاعب 1 اليد فينتقل بخطوات تقدر حسب العدد المتحصل عليه من اليد وخطواته يجتازها بتطبيق ما يوجد في النرد ، قراءة جمل أو كلمات / حساب ذهن /عصف برصي. في حين سقط النرد في خانة التحدي (قول/ حديث/حكمة/ مقولة / عملية ذهنية/ نكتة /أنشودة /قفز على الحبل / دورة حول الفناء) ينجزه ليواصل اللعبة ونفس الشيء مع منافسه إلى أن ينهي المضمار ..	يفهم الخطوات الإنجاز
التّعليميّة	● أمامك كل حلقات المضمار بدوراته المختلفة ، فما عليك إلا أن تجتاز المضمار الأخير بنجاح .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
تطبيق	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات
تقييم	■ تكمن فائدة اللعبة في أنها لعبة تفاعلية مسلية تنمي مهارات الذكاء والتفاعل عند اللاعبين . - تجمع بين التسلية والمرح في آن واحد . - تساعد اللاعبين على تعلم الجمع بطريقة ابتكارية .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	هرم الأعداد	الحصة : 21	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تحسين المهارات الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	قواعد اللعبة يتعرف على
تفهم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● تتطلب اللعبة القيام بعمليات الجمع للوصول إلى الأرقام الصحيحة في هرم الأعداد، مما يساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● إليك ورقة العمل بها هرم الأعداد رتبها بشكل صحيح في الهرم مراعي العلاقات بين الأرقام في الترتيب أثناء اللعب.	ينجز
العرض والمناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في نهاية التّعليم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
يستنتج	■ لعبة هرم الأعداد تعتبر وسيلة فعالة وممتعة لتعزيز مجموعة واسعة من المهارات الحسابية والمنطقية ، مما يجعلها أداة تعليمية قيمة لتطوير قدرات اللاعبين بطرائق مبتكرة وجذابة كما أنها تساعد اللاعبين على تحسين مهاراتهم الحسابية وفهم العلاقات بين الأعداد .	

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	التمييز و التصنيف	الحمّة : 22	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : ثنائي	الزّمن : 30 د	2025 / 2026	
الهدف التّعلّمي : تطوير القدرة عل التميز البصري وتصنيف الأشياء ومقارنتها حسب الشكل و اللون .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تتطلب اللعبة تحليل الأنماط من أشكال وألوان لوضع كل عنصر في مكانه. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تعرّف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لكل شكل . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	يفهم و يتّبع خطوات الإنجاز
التّعليم	● إليك صورة بها قلوب مختلفة الأشكال و الألوان ، صنفها في الخانات المناسبة لها حسب اللون و الشكل في وقت وجيز .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعليم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجز
تعرّف	■ تعتبر مهارة التصنيف إحدى المكونات الأساسية للتفكير المنطقي من خلالها يتعلم اللاعبون جميع الأشياء باستخدام عدد من أنواع الأشياء المألوفة ، كالشكل اللون، الحجم، النمط، الملمس والوظيفة و الترابط .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	العثور على القطعة الناقصة	الحصة : 23	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025	
الهدف التّعلّمي : تنمية المهارات البصرية و الإدراكية.				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
قواعد اللعبة	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض. - يحتاج اللاعب إلى تحليل الأشكال والصور المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	يتعرف على قواعد اللعبة
تلعّب في القسم أو في الساحة.	- تلعّب في القسم أو في الساحة. - يتم توزيع بطاقات الأشكال . - يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقا في ملاحظة التفاصيل الصغيرة في الأشكال و الصور ، مما يعزز مهارة الملاحظة و الانتباه ..	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
إليك مجموعة أجزاء صغيرة من كل شكل كبير ، أكمل الأشكال الكبيرة بما يناسبها من الأشكال الصغيرة .	إليك مجموعة أجزاء صغيرة من كل شكل كبير ، أكمل الأشكال الكبيرة بما يناسبها من الأشكال الصغيرة .	ينجز
ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا .	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجح
تعد هذه اللعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه ، حيث تجمع بين التسلية و التعليم ، مما يجعلها فعالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين.	تعد هذه اللعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه ، حيث تجمع بين التسلية و التعليم ، مما يجعلها فعالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين.	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	لعبة الربط و توصيل النقاط	الحصة : 24	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025	
الهدف التّعلّمي : تنمية مهارات التفكير الإبداعي و المهارات البصرية و المكانية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تعرّف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لرسم المستقيمات ولربط كل النقاط ببعضها البعض . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعلّم	● إليك الشكل 1 الحظ موقع النقاط الأربعة جيدا المعينة في الشكل صلها ببعضها البعض لتحصل على مربع آخر دون المساس بالمربع الأول .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعلّم	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تقييم	■ تساعد اللعبة على استخدام الخيال والأفكار الجديدة ، وذلك باعتماد التحديات والتفكير بالعكس وإيجاد الحلول المبتكرة، شريطة أن تبسط المشكلات التي تعرض على اللاعبين حتى يتمكنوا من فهم الجوانب الأساسية للمشكلة وتحديد المفاهيم الرئيسة لها .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	تحدي التحفة	الحصة : 25	السنة الثانية ابتدائي
النشاط :	ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تّعرف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يمحي العدد مرة واحدة فقط . - يستطيع الشطب للتأكد من العدد . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ملصقة عل السبورة ورقة العمل كما في الصورة المرفقة . / - ساعة .	قواعد اللعبة يتعرف على
تّعرف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التعرف على نوع الزهر ولونها هل تعرفون أزهارا أخرى ؟ ف أي فصل تكون ؟ ما هي أكبر مناسبة تهلدون فيها الأزهار ؟ . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليميّة	● لاحظ الشكل واختر الجواب الصحيح .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعلّم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تّعرف	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تسمينها . ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الحسابية .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	التصنيف	الحصة : 26	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزمن : 30 د	2025 / 2026
الهدف التّعلّمي : استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تقديم الأشكال مفصولة عن بعضها البعض. - يحتاج اللاعب إلى تحليل الأشكال والصور المتاحة لتحديد القطعة المناسبة لإكمال الشكل. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	قواعد اللعبة يتعرّف على
تعرّف	- تلعّب في القسم أو في الساحة. - يتم توزيع بطاقات الأشكال. - يتطلب من اللاعب أن يكون دقيقا في ملاحظة التفاصيل الصغيرة في الأشكال والصور مما يعزز مهارة الملاحظة والانتباه .	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليميّة	بالتركيز على نمط الأشكال والصور ، ضع القطع في مكانها الصحيح .	ينجز
العرض و المناقشة	ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
تعرّف	- يساعد اختيار الأشكال المناسبة في تعزيز التفكير البصري و الإبداع لدى اللاعب . - يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تعرّف	تعد هذه اللعبة وسيلة تعليمية ممتعة ومفيدة في الوقت نفسه حيث تجمع بين التسلية والتعليم ، مما يجعلها فعالة في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعبين.	يستنتج

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى : اختيار الجواب الصحيح	الحمصة : 27	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تعزيز الفهم و التفكير الإبداعي .			

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تّعرف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يتوجب على اللاعب اختيار الإجابة الصحيحة من بين الخيارات . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - أوراق عمل .	يتعرف على قواعد اللعبة
تّعرف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التركيز و الانتباه اختيار الجواب الصحيح من بين الاختيارات العديدة . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● إليك الرسومات على ورقة العمل ، تمعن فيها بالملاحظة الدقيقة واختر المناسبة منها .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّقييم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تّقييم	■ تعتبر هذه اللعبة وسيلة فعالة لتعزيز الفهم و التفكير الإبداعي .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	تتبع النمط	الحصة : 28	السنة الثانية ابتدائي
النشاط :	ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التعلّمي : تنمية مهارات التفكير المنطقي والتحليلي لدى اللاعبين عن طريق التعرف على الأنماط والأشكال المناسبة .				

المراحل	الوضعية التعليمية التعلّمية	التقويم
1	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يمكن للاعب الاستعانة بأدوات مساعدة أو سؤال اللاعب الآخر إذا كان يلعب في مجموعة. - عند الخطأ تقبل محاولة واحدة فقط . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل منجزة على السبورة. / - بطاقات متعددة الأجوبة لاختيار الشكل المناسب .	قواعد اللعبة يتعرف على
2	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● توزيع الوسائل - تحديد التعليمات . ● الاستماع إلى تخميناتهم والتفسيرات المتعلقة بالتعليمات المرتبطة باللعبة. ● شرح التعليمات من قبل المعلم حيث ينظر اللاعب إلى البطاقات المقدمة ويحاول فهم النمط الظاهر . ● يستخدم اللاعب بطاقات الأجوبة لإيجاد النمط الصحيح.	ويتبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التعليم	● باعتماد دقة الملاحظة ، أي من الخيارات التي نقدمها لك هي الأكثر ارتباطا بالشكل الأول .	ينجز
العرض والمناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التمهيد	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزع المعلم على المتعلمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجز
3	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تسمينها . ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة في التوصل إلى الحل.	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	لعبة الخطوط	الحمّة : 29	السنة الثانية ابتدائي
النشاط :	ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تطوير الذاكرة البصرية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تّعرف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - رسم 3 خطوط فقط / - وضع كل قط في خط واحد . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل كما في الصورة المرفقة . / - ساعة - قلم - ممحاة - مبراة .	قواعد اللعبة يتعرف على
تّعرف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يلاحظ القطط . ● يجد العلاقة بين القطط والخطوط .	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليميّة	● باستعمال قلم الرصاص أرسم ثلاثة خطوط مستقيمة لعزل كل قط لوحده .	ينجز
العرض والمناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعلّم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تّعرف	■ التركيز على التّخمينات الأولى التي يقدمها اللاعبون و تثمينها . ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون قدرة الإدراك والسرعة في التوصل إلى الحل.	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	لعبة التطابق	الحمّة : 30	السنة الثانية ابتدائي
النشاط :	ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : استعمال التفكير النقدي وتطوير الذاكرة البصرية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - اختيار المكعب المناسب من بين الاختيارات المقدمة (من 2 إلى 7) والذي يمثل المكعب 1 بعد تركيبه . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - أشكال هندسية غير مركبة. / - سبورة أو عاكس ضوئي .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تفهم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يتم تقديم الأشكال للتلاميذ. ● منح الوقت اللازم للتألميد للتفكير المطلوب منهم. ● الاستماع إلى تفسيراتهم المتعلقة بطريقة التركيب . ● تحفيز كل إجابات اللاعبين بثمنين جهودهم المبذولة .	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● لديك مكعبات من 2 إلى 7 ، المطلوب إيجاد المكعب الذي يطابق الشكل 1 بعد تركيبه.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعلّم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
يستنتج	■ تعمل اللعبة على التفكير العميق والسلس من أجل العثور على الخيارات المناسبة والمنطقية.	

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	العدد الناقص	الحمّة : 31	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تطوير مهارة الملاحظة والحس المنطقي .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - التمعن في الأعداد واكتشاف العلاقة بينها . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تعلّم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التمعن في الأعداد وإدراك العلاقة بينها واكتشاف الرقم المناسب . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعلّيم	● بالتركيز الجيد في العدد الصحيح الذي يجب أن يحل الأعداد اكتشف مكان علامة الاستفهام .	ينجز
العرض والمناقشة	● ينته العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعلّم	- يتم تكيف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلّم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تقييم	■ تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه و التركيز والتعرف على التفاصيل، وتحديد العدد الناقص واستخدامه بشكل مناسب في السياق الذي يتعلق به ، حيث تعتمد على قوة الانتباه وإدراك العلاقة بين ما موجود و ما يطلب منه .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	لعبة القراصنة	الحمّة : 32	السنة الثانية ابتدائي
النشاط :	ألعاب رياضية	طريقة اللعب : ثنائي أو جماعي	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على حل مشكلات .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - الأول الذي يفجر بواخر منافسه يفوز . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - مرصوفة و باخرة لكل لاعب إضافة إلى لوحة .	قواعد اللعبة يتعرف على
تعرّف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● كل لاعب يضع باخرته في خانات التقاء السطر مع العمود .يحاول كل لاعب تخمين مكان وجود باخرة خصمه ، إن أصابه يقول صاحب الباخرة: فجر ويكون الفوز للخصم .وإذا لم يصب فسيقول بعيد أو قريب حسب وضعية باخرته. ● تسجل النتائج على لوحة التقييم. ● يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليميّة	● أنت قرصان باخرة، خمن مكان وجود باخرة خصمك لتفجئها دون أن يصيبك ضرر .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينته العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تعرّف	■ تكمن فائدة اللعبة في قدرة اللاعبين على الانتباه والتركيز مع نشر أجواء المرح والتحدي والتفكير كما تساعد على تنمية التفاعل الجماعي	يستنتج

الميدان : تنظيم معطيات	المحتوى :	الحل في صورة	الحمصة : 33	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية القدرة على الانتباه و التركيز .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تّعرف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يتوجب على اللاعب التركيز في الصورة والتعرف على التفاصيل. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	قواعد اللعبة يتعرف على
تّعرف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التركيز و الانتباه لمعرفة العدد المناسب و وضعه. ● يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم.	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليميّة	● بالتركيز و الانتباه ضع العدد المناسب في مكان توقف السيارة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينته العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّعلّم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات ، مع استنتاج مبدأ و أساس اللعبة . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تّعرف	■ تعمل اللعبة على تحسين مهارات الملاحظة ، التركيز و سرعة البديهة من خلال التحدي المتمثل في إيجاد الدخيل في فترة زمنية قصيرة .	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	لعبة الربط و التوصيل	الحمّة : 34	السنة الثانية ابتدائي
النشاط :	ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية المهارات البصرية و المكانية .				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تأهّل	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - تتطلب اللعبة التحليل . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل .	يتعرّف على قواعد اللعبة
تأهّل	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● يحتاج اللاعب إلى التفكير بشكل دقيق لتحديد الترتيب المناسب لرسم خطوط مستقيمة وربط كل الأرقام الموجودة في الدوائر ببعضها البعض .	و يتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● إليك مجموعة أرقام محاطة بدوائر مختلفة الألوان ، لاحظها بدقة وصل دوائر الأرقام بخطوط ، بحيث لا تتقاطع في أي نقطة .	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في التّمرين	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر. - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات مع تفسير منطقي للمبدأ و الأساس . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تأهّل	■ تساعد اللعبة على تعزيز القدرات العقلية مثل التفكير و الإبداع . ■ حل المشكلات وتعزيز المهارات الحسابية بالإضافة إلى توفير تحد ممتع للعقل وتحفيز اللاعبين على الاستمتاع بالتعلم .	يستنتج

الميدان : الأعداد و الحساب	المحتوى :	الحساب المنطقي	الحمّة : 35	السنة الثانية ابتدائي
النشاط : ألعاب رياضية	طريقة اللعب :	فردى	الزّمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التّعلّمي : تنمية الذاكرة الحسابية والحساب الذهني عن طريق دقة التركيز و الملاحظة.				

المراحل	الوضعية التّعليميّة التّعلّميّة	التّقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - يقص من يظهر نتيجته. - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ورقة العمل كما في الصورة المرفقة . / - ساعة .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تعرّف	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التعرف على نوع العملية الحسابية جمع . ● إيجاد العلاقة بين الأعداد والنتائج المقابلة لها من خلال إيجاد العلاقة بين الأرقام ، نضع العدد المناسب مكان علامة الاستفهام .	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التّعليم	● إليك بطاقة العمليات الحسابية ، لاحظها جيدا واستنتج العدد الذي يحل محل علامة الاستفهام الموجودة في البطاقة.	ينجز
العرض و المناقشة	● ينتهي العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها . ● يشي على الأعمال و تشجيعهم .	يناقش
في التّمرين	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتّباع نفس الخطوات ينجز
تقييم	■ التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون و تثمينها . ■ البحث عن اللاعبين الذين يملكون سرعة البديهة.	يستنتج

الميدان : الفضاء و الهندسة	المحتوى :	مثلث الميراث أو حقل الفواكه	الحمصة : 36	السنة الثانية ابتدائي
النشاط :	ألعاب رياضية	طريقة اللعب : فردي	الزمن : 30 د	2026 / 2025
الهدف التعلّمي : تطوير مهارات حل المشكلات والتفكير النقدي باستخدام المثلث وتقسيمه لأجزاء متساوية .				

المراحل	الوضعية التعليمية التعلّمية	التقويم
تعرّف	- يتم بناء اللعبة بمرافقة المعلم . - تحديد مدة زمنية لإنجاز اللعبة. - رسم في جزء الأبناء 3 خطوط لإيجاد 3 أجزاء متساوية . - يترك وقت للاعبين لإنجاز المطلوب منهم. ● المواد اللازمة : - ملصقة على السبورة /- ورقة العمل كما في الصورة المرفقة . /- ساعة .	قواعد اللعبة يتعرّف على
تفهم	● تلعب في القسم أو في الساحة. ● التعرف على أنواع الأشكال الهندسية الموجودة (مثلث، رباعي) - تحديد لون المثلث والإجابة عن الأسئلة التالية: - بماذا يذكرك هذا اللون في الطبيعة؟ (البحر ، السماء الصافية...الخ) - هل تحبون السفر عبر البحر أم تفضلون التحليق فيو السماء ؟ - بماذا يذكرك البحر في فصل الصيف؟ (السباحة) - هل تحبون هذه الرياضة أم تختارون رياضات أخرى؟ اذكروها. /- ما هي الألوان الأخرى التي تحبونها ؟ - هذا الشكل المتكون من المثلث و الرباعي هو عبارة عن حقل فيه أشجار بها فواكه لذيذة ، أراد الأب أن يقسمه بينه و بين أبنائه ، فأخذ الجزء المضلل أي المثلث الأزرق ، و طلب من أبنائه الثلاثة قسمة الباقي بالعدل بوضع خطوط عبارة عن سياج ، حتى تفصل الأجزاء الثلاثة المتحصل عليها، والتي يجب أن تكون متساوية.	ويتّبع خطوات الإنجاز يفهم المطلوب
التعليق	● لاحظ الشكل الذي أمامك وساعد الأبناء الثلاثة في رسم خطوط لوضع السياج ، ط يحصل كل واحد منهم على جزء يشبه جزء أبيهم لشكل..	ينجز
العرض والمناقشة	● ينته العمل بالعرض والمناقشة في النتيجة المتوصل إليها .	يناقش
في	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر تعقيدا . - يوزّع المعلم على المتعلّمين بطاقات جديدة للذين تمكنوا من حل اللعبة الأصلية بسهولة بنموذج آخر . - ينتهي العمل بعرض النتيجة المتحصل عليها في التقييمات . - عرض أعمال المتعلمين و المقارنة بينها .	باتباع نفس الخطوات ينجز
النتيجة	■ تعزيز اللعبة باستخدام أمثلة ملموسة من الحياة اليومية. ■ دعم التفكيفية تقسيم الشكل إلى أجزاء متساوية.	يستنتج

السنة الابتدائية



مذكرات الأستاذ

للألعاب الرياضية

2026 / 2025

من إعداد الأستاذ

عمر انبي علي