

ضمني معهم 4, 5, 6

اهلا و سهلا في ضمني معهم 4, 5, 6

الشراكة بين بلدية دندي و بنك كلايديسدل توفر حقائق تحتوي كتب و العاب لتحسين القابليات و المفاهيم الرياضية للاطفال الذين ينتمون للمدارس الابتدائية.

ضمني معهم – 4 يتضمن تعامل الاطفال مع النقود الى حد £2

الكتاب: السوق الكبير لبيع الحيوانات الاليفة

لعبة الحيوانات ب 5p

- طابق الحيوانات مع اسمائها
- كم من الحيوانات سعرها 5p
- اصنع 5p بطرق مختلفة
- ضع 5p في كل من محفظة
- استعمل كل النقود
- اذا كان سعر كل حيوان 5p , كم سيكون تكلفة شراء البطريق, البيغاء, جرد الماء

9P للاثان

- طابق الحيوانات مع اسمائها
- وضع الكوالا و اكل النمل على السبورة
- طابق الحيوانات مع اسمائها
- استعمل بطاقات النقود لمعرفة الطرق التي تمكننا من الحصول على 9P

كم اسعارها

- بعد النظر الى الكتاب, ضع الحيوانات في صف, من الارخص الى الاغلى
- استعمل مروحة النقود لكشف اسعار كل الحيوانات

لعبة سناپ النقود

- اختر شخصا لتلعب معه هذه اللعبة
- اصرخ سناپ بصوت عال في كل مرة تتطابق فيها البطاقات

ضمني معهم 4, 5, 6

اهلا و سهلا في ضمني معهم 4, 5, 6

الشراكة بين بلدية دندي و بنك كلايديسديل توفر حقائب تحتوي كتب و العاب لتحسين القابليات و المفاهيم الرياضية للاطفال الذين ينتمون للمدارس الابتدائية.

ضمني معهم - 5

الكتاب: هينري الفضيع يصبح غنيا بسرعة

بعد القراءة و الاستماع الى القصص, سيكون بإمكان الاطفال تخيل الشخصيات وربطهم مع الالعاب الموجودة في الحقيبة. هذه الالعاب تتضمن – القسمة البسيطة, الكسور, الاطوال و الوقت, العمل مع النقود الى £20 و المهارات الرياضية العقلية.

فطائر هينري الفضيع المحلاة

- ضع اربعة صحون
- احسب عدد الفطائر المحلاة المصنوعة
- استعمل بطاقات الكسور لمعرفة عدد الفطائر المحلاة التي ستحصل عليها كل عائلة
- ماذا تلاحظ على طبق هينري؟
- ماذا تلاحظ على طبق بيتير؟

لعبة سناپ الكسور

- اختر شخصا لتلعب معه هذه اللعبة
- اصرخ سناپ بصوت عال في كل مرة تتطابق فيها البطاقات

مسابقة البيضة و الملعقة

- رتب بطاقات الاطوال في قسمين – السنتيمترات و المترات/السنتيمترات
- والان ضع البطاقات على طاولة نتائج الانسة باتيل-اكس, تاكد من كون البطاقات موجودة في الاعمدة الصحيحة
- انت الان بحاجة الى شريط, خط البداية لمسابقة البيضة و الملعقة و 7 من علامات للاسماء. ستقوم بقياس المسافة التي قطعها الاطفال قبل ان تنكسر بيضاتهم!!!
- ضع خط البداية على الارض في مكان فارغ

- بيضة بيتير المرتب وقعت قبل الكل. ضع علامة اسمه على الارض, 1 متر و 24 سينتيمتر من خط البداية
- من قطع اطول مسافة؟

كن غنيا و بسرعة

- ضع بطاقات فرس النهر في مجموعة واحدة و تكون الصور للاسفل.
- افرغ المحفظة و ضع على الطاولة كل القطع و الاوراق النقدية
- اكشف اول بطاقات فرس النهر, كم من النقود ادخرت؟
- اختر القطع و الاوراق النقدية التي تكون هذا المبلغ
- قم بعمل الشيء نفسه مع البطاقات الباقية, بطاقة واحدة في كل مرة
- من قام بالحصول على اكبر مبلغ
- من قام بالحصول على اقل مبلغ
- قم بترتيب بطاقات فرس النهر من الاعلى للاقل
- قم بترتيب بطاقات فرس النهر من الاقل الى الاعلى
- كم من المال يحتاج كل طفل للحصول على £20

طابور سانتا

- ضع بطاقات الوقت الرقمية الثمان في مجموعة واحدة بشرط ان تكون الاسماء الى الاعلى
- اكشف البطاقة الاولى. والان غير عقارب الساعة العادية لكي تشير الى نفس الوقت في الساعة الرقمية
- الان و باستعمال الساعة العادية, قم بعمل الشيء نفسه مع بطاقات الساعة الرقمية الاخرى
- ضع سانتا الى اليمين منك. ستحتاج بطاقات الساعة العادية لعمل طابور سانتا
- رتب طابور سانتا من من اول طفل شاهد سانتا لآخر طفل.
- من اول من شاهد سانتا
- من كان الاخير في الطابور

ضمني معهم 4, 5, 6

اهلا و سهلا في ضمني معهم 4, 5, 6

الشراكة بين بلدية دندي و بنك كلايديسديل توفر حقائق تحتوي كتب و العاب لتحسين القابليات و المفاهيم الرياضية للاطفال الذين ينتمون للمدارس الابتدائية.

6 - ضمني معهم

الكتب: منطقة الخطر – تجنب دخول الاولمبياد اليونانية القديمة!

اليونانية القديمة بدون اسرار

هذه الالعاب مرتبطة بالحضارة اليونانية القديمة. الكثير من علماء الرياضيات جاؤا من هذه الحضارة و اكتشافاتهم مرتبطة بالمهارات الرياضية المستعملة في المدارس في الوقت الحالي. ضمني معهم- 6 تتضمن العاب تركز على- الضرب باضعاف 10 باستخدام الحاسبة و الضرب باضعاف 7, 8, و 9 باستخدام ساعة توقيت و حساب الوقت باستخدام التسلسل الزمني.

لعبة زار حصان طروادة

احسب نتيجة التي حصل عليها اثنان من الجنود الاغريقين القدامى باتباع الصيغة التالية: الصيغة = ا) اجمع كل الارقام في الزار.
ب) اضرب النتيجة في 10.

- اختر الجندي
- اللاعب الاول – ارمي الزار. اذا حصلت على رقم مزدوج ارمي الزار ثانية
- استعمل الصيغة لمعرفة نتيجة ثوراكس
- استعمل الصيغة لمعرفة نتيجة اريسو
- اكتب نتيجة ارسو على ورقة اخرى
- الفائز هو الجندي الذي يحصل اولا على اكثر من 200
- باستطاعتك جمع الارقام اما عقليا او باستخدام الحاسبة

ثيسوس و الوحش

- استعمل القسمة لايجاد مضاعفات 7, 8, 9, من ضمن ال 200
- مهمتك هي ان تساعد ثيسوس في ايجاد الطريق في المتاهات الثلاث للهرب من قبضة الوحش. باستطاعتك التحرك بشكل افقي, عمودي و متعرج. باستطاعتك الحركة مربع واحد فقط في كل مرة.
- ابدأ بمضاعفات ال 7. ضع اول عداد على 35.
- جد طريقك في المتاهة باستعمال ارقام اخرى تقبل القسمة على الرقم 7
- استمر باستعمال مهارتك لمساعدة ثيسوس من خلال متاهات مضاعفات الرقمين 8 و 9

العاب الاولمبياد

- انظر الى جدول المعلومات لسباق ال 800 متر للرجال
- من اوقاتهم, احسب من الفائز الاول, الثاني, الثالث الى اخره. ضع الاعلام الصحيحة في حاملات الاعلام.
- والان تمرن على استعمال ساعة التوقيت و تاكد من كيفية استعمالها. انظر الى اوقات انتهاء اللاعبين الثمانية. حاول ايقاف الساعة في اوقاتهم بالضبط.
- فكر ببعض الالعاب التي تلعبها مع اصدقائك والتي قد تتضمن استعمال ساعة التوقيت.

لعبة التسلسل الزمني الاغريقي القديم

- اعرض 12 من قطع المغناطيس و رتبها حسب الزمن من القديم الى الحاضر
- جد بطاقة الحقائق الرئيسية الصفراء. ضعها على جانب واحد. سوف تحتاجها عند قيامك بالحساب.
- ضع بطاقات المعلومات في مجموعتين – الاسبق و الحاضر
- جد بعض المكان لعرض كل البطاقات المصورة المغناطيسية
- استعمل بطاقات معلومات الاسبق اولا
- اقرا بطاقات المعلومات الواحدة تلو الاخرى, ثم ضع البطاقات مع من يناسبها من التواريخ.
- و الان استعمل بطاقات معلومات الحاضر
- اقرا المعلومات مرة ثانية لمعرفة اين تضع البطاقات المغناطيسية المصورة لعمل التسلسل الزمني.