

الفصل 1 - أستطيع أن أسمعك!

المتطلبات المسبقة: لا شيء سوى الرغبة والاهتمام في أن تستمتع العائلة بالرياضيات معًا!

— المقدمة —

يا له من وقت رائع مشاهدة طفلك الصغير يتعلم عن العالم! إنهم إسفنج صغير يراقبون كل ما يدور حولهم ويمكنهم سماعك! إنهم يلعبون ويجربون باستمرار ، ويفهمون العالم ويتعلمون كيفية الزحف و المشي والتحدث والتفاعل مع كل ما يختبرون.

الرياضيات جزء طبيعي من هذا العالم الذي يتعلمون عنه. بغض النظر عن تجاربك ومشاعرك حول الرياضيات ، فهذه هي فرصتك لجعل الرياضيات نشاطًا مرحًا وممتعًا تقوم به عائلتك معًا.

في الوقت الحالي ، سيكون النشاط الرياضي الرئيسي الذي يجب القيام به معًا هو تعريض طفلك باستمرار للغة والأفكار الرياضية. هذا في الغالب مجرد مسألة لفظية ما يجري في رأسك بالفعل. يعدد الأشياء بصوت عالٍ أثناء العمل معهم وتسمية العناصر التي يلعب بها طفلك هو ما يجعل كل شيء يتدحرج.

استمتع! هذا وقت رائع لعائلتك!

— أفكار جديدة في هذا الفصل —

فيما يلي قائمة سريعة بالموضوعات التي سيتم تناولها في هذا الفصل.

- نلهم مع الرياضيات معًا!
- فعل الرياضيات - أنت تقوم بالرياضيات طوال الوقت في ذهنك. اشم طفلك من خلال نطقه.
- أشر ووصف - عندما تتحدث عن شيء ما ، أشر إليه ثم تحدث عنه.
- فضح - يتعلم طفلك من خلال التعرض للأشياء. من المحتمل ألا يفهم طفلك الأشياء في البداية ، ولكن من خلال التعرض المتكرر سوف يلتقط طفلك الأنماط ويتعلم ما يجري.
- عد كل شيء بصوت عالٍ.
- الكائنات لها خصائص يمكن تسميتها ووصفها ومناقشتها.

- الأمور القانونية -

يجب أن تتاح لكل أسرة الفرصة لتعلم الرياضيات والاستمتاع بها معًا. ولتحقيق هذه الغاية ، تعد Early Family Math مجموعة من المواد التي يمكن للعائلات والمعلمين تحريرها وترجمتها ونسخها وتوزيعها بحرية دون طلب إذن للاستخدامات غير التجارية فقط.

الرياضيات بصوت عالٍ

متطلب: لا شيء

- الرياضيات بصوت عالٍ - يتأرجح -

النشاط

دفع طفلك على الأرجح هو فرصة مثالية للعد مع طفلك. مع كل دفعة ، عد "1 ، 2 ، 3 ، 4 ، 5." بعد أن يبدأ طفلك في تعلم كيفية العد إلى 5 ، يعد العد التنازلي من 5 فكرة جيدة أيضًا. تبدأ أو تنتهي عند 0 في بعض الأحيان.

- قراءة تفاعلية بصوت عالٍ -

النشاط

وقت قصة هو فرصة رائعة للقيام ببعض الرياضيات مع طفلك خلال وقت مريح. يؤدي هذا إلى تكوين علاقات سعيدة مع الرياضيات التي تشجع طفلك على رؤية الرياضيات على أنها شيء ممتع يمكن القيام به معًا.

أثناء قراءة قصة مع طفلك ، تحدث عن الأشياء الموجودة في الصور وفي القصة. إذا كانت هناك طيور في الصورة ، فأشر إلى الطيور وعدّها لطفلك: "انظر ، هناك 1 ، 2 ، 3 طيور في الشجرة." إذا كانت هناك شمس صفراء كبيرة ، فأشر إلى الشمس وقل: "الشمس مستديرة وهي صفراء. جدار هذه الغرفة أصفر أيضًا. أشر إلى شيء دائري في هذه الغرفة ". عندما يكبر طفلك ويفهم المزيد من الأشياء ، يمكنك العد معًا أو يمكنك أن تطلب من طفلك الإشارة إلى الأشياء التي تصفها.

لقد قدمنا كتبًا مصورة مجانية للقصص كملفات PDF يمكنك تنزيلها وقراءتها مع طفلك. يحتوي كل كتاب على تعليقات أو أسئلة يمكنك طرحها لطفلك أثناء قراءة القصة. استخدم نفس التفاعلات الحسابية في أنشطتك اليومية مع طفلك. على سبيل المثال ، أثناء المشي ، يمكنك الإشارة إلى الطيور الموجودة على سلك وإحصائها معًا.

- الرياضيات بصوت عالٍ - جنرال لواء -

النشاط

في هذه الأعمار المبكرة ، كل شيء يتعلق بالتعرض! يتعرض طفلك لمجموعة واسعة من التجارب ويكتشف الأنماط. عرّض طفلك للرياضيات واللعب بها معًا. ابدأ بهذا حتى قبل أن يبدو أن طفلك يفهم ما تقوله. طفلك إسفنجة سيفهم كلامك في النهاية.

اعتمد على الإشارة إلى الأشياء التي يتفاعل معها طفلك ووصفها بكلمات تتضمن أرقامًا وأشكالًا وألوانًا. إذا كنت تتعامل مع مجموعة صغيرة من الأشياء ، فاحسبها بصوت عالٍ لطفلك.

- الرياضيات بصوت عالٍ - التسوق -

النشاط

هناك العديد من الأشياء التي يجب عدها أو وصفها عندما تتسوق في أحد المتاجر. عد التفاح الذي تشتريه أو الأشخاص الذين يقفون أمامك. أشر إلى أشكال الفاكهة أو الصور على علب الطعام.

- الرياضيات بصوت عالٍ - السفر -

النشاط

أثناء سفرك ، هناك العديد من الفرص للتحدث رياضياً مع طفلك. على سبيل المثال ، إذا رأيت سيارة حمراء غير عادية إلى حد ما ، فيمكنك الإشارة إلى ذلك وإحصاء السيارات الحمراء الأخرى المشابهة لها. وبالمثل ، قد ترى شاحنة كبيرة وتبدأ في حسابها. قد ترى دائرة في تصميم في مبنى وتطلب من طفلك أن يشير إلى الدوائر الأخرى التي يراها. لا نهاية للأشكال والألوان والعد التي يمكنك أن تجدها وتحدث عنها بمجرد أن تعتاد على البحث عنها.

الأشكال

المطلوبة: بداية الإحساس بالأشكال والتعرض لكلمات مثل المثلث والمربع الأشكال الداخلية

- أشكال داخل الأشكال -

النشاط

ساعد طفلك على استكشاف العلاقات الجسدية بين الأشكال من خلال توفير بيئة غنية بالفرص.

قطع ثقبًا (مربعة ، دائرة ، مثلث) في صندوق وشاهد طفلك وهو يضع الألعاب من خلالها.

أضف ألوانًا مختلفة لتحديد الخطوط العريضة للفتحات (مثلث أحمر ، دائرة زرقاء ، مربع أصفر) وقم بتسمية شكل الفتحة عندما يضع طفلك اللعبة من خلالها.

- إنشاء لغز بانوراما -

النشاط

اصنع أحجية لطفلك ليلعب بها. اطلب من طفلك أن يرسم أو يرسم على قطعة من الورق المقوى أو الورق الصلب. قطع الورق إلى قطع كبيرة. أحجية جقسو!



- مطاردة الشكل -

نشاط

مشابه لـ I Spy ، العب هذه اللعبة في أي مكان!

اللاعب 1: "أفكر في دائرة زرقاء كبيرة."

اللاعب 2: "أراه! إنها الساعة!"

تناوب مع طفلك على الملاحظة والعثور.

ابدأ بأشكال بسيطة ، وأضف الحجم واللون ، ثم أضف الشكل داخل الشكل أو الترتيبات الأخرى.

- بلاط ملون -

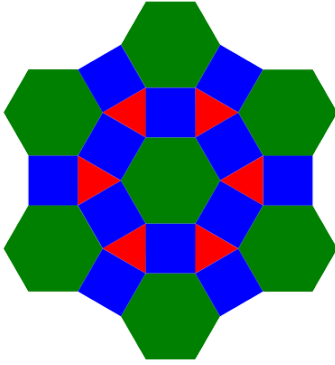
النشاط

قم بإنشاء مجموعة من "البلاط" من الورق المقوى أو الورق الصلب. استخدم الأنماط الموجودة في ملف pdf Printables لإنشاء مجموعة من الأشكال التي تتناسب جيدًا معًا.

استخدم لونًا واحدًا لكل شكل (مربعات حمراء ، مثلثات زرقاء ، إلخ).

شاهد طفلك يصنع أنماطًا تلائم البلاط معًا. قم بتسمية الأشكال والألوان كما هي.

مع الأطفال الأكبر سنًا ، تحدث عن الأنماط التي تتكرر في التبليط. تحدث أيضًا عن التماثلات في التصميم العام. بعض التصميمات لها جانب واحد هو انعكاس للجانب الآخر ، وهذا ما يسمى تناظر المرأة.



بعد أن يقوم طفلك ببعض التصميمات ، ابدأ في الإشارة إلى الأنماط الموجودة في الأرضيات المبلطة والمباني التي تراها.

أوصاف الكائن

المتطلبات المسبقة: الراحة مع الخصائص الأساسية للأشياء

- فرز الغسيل -

النشاط

دعونا الغسيل! يا لها من طريقة رائعة للعثور على الخصائص التي تجعل الأشياء متشابهة أو مختلفة.

- الفرز حسب الألوان المراد غسلها معًا.
- الفرز حسب النوع (والحجم) عند التنظيف.
- تحدث عن سبب تكوين زوج الجوارب.

- مطاردة كائن -

اللعبة

الإصدار الأول:

- Guesser - يعثر على كائن معين.
- اللغز - يصف الكائن.

الإصدار الثاني:

- Guesser - يطرح أسئلة حول الكائن حتى يخمن ماهيته.
- اللغز - إجابات بنعم / لا أسئلة.

قم بدمج المفاهيم في اللعبة التي يتعلمها طفلك ، مثل اللون والحجم (كبير ومتوسط وصغير) والوزن (ثقيل وخفيف) والكمية والعلاقة (من الداخل ، فوق ، أدناه).

- أنماط - رسم -

اللعبة

أنماط موجودة في كل مكان! انظر كم يمكنك صنعه مع طفلك. لعب مع:

- أنماط الحركة: التنقل ، والقفز ، والتلويح ، يومئ برأسه
- أنماط الصوت: التصفيق ، والصفع في الركبة ، والنقر للسان ، وختم
- أنماط وضوح الصوت: لينة ، والمتوسطة ، بصوت
- وأنماط مرئية على: اللون والشكل والحجم

لاعب واحد: يجعل نمط ويتحدى شخص آخر لتكراره. (الخطوة ، التصفيق ، القفز)

اللاعب الثاني: يمكنه التكرار والإضافة في النهاية إلى النمط ، وتحدي اللاعب الأول لتكراره. (الخطوة ، التصفيق ، القفز ، لمس أنوفهم)

كلما تحسنت ، تحدى بعضكم البعض لتكرار أنماط أطول وأطول من الذاكرة. يمكنك استخدام نمط كرمز سري للمرور عبر ممر. يمكنك أيضًا صنع قلادات مع طفلك عن طريق أخذ خيوط وخيوط على خرز أو قطع من الطعام لإنشاء أنماط متكررة. المشي جنبًا إلى جنب ، يمكنك استخدام أنماط الضغط (قصير قصير طويل ، إلخ).

بالنسبة للأطفال الأكبر سنًا ، قم بإنشاء الألغاز عن طريق رسم نمط من الأشكال على الورق. شخص واحد يؤسس نمطًا ثم يترك فجوات في التسلسل للآخر لمملئها.

- نفس الشيء و مختلف -

نشاط

اختر عنصرين متشابهين إلى حد ما. كيف يتشابهون؟ كيف هم مختلفون؟

اسمح لطفلك بالكثير من الحرية لابتكار أسباب غير عادية. في بعض الأحيان ، دع طفلك يختار العنصرين لي حداك في الوصول إلى أوجه التشابه والاختلاف.

على سبيل المثال ، اختر ملعقة وشوكة. إنها متشابهة لأنك تأكل معهم ويتم الاحتفاظ بها في المطبخ. إنها مختلفة لأن أحدهما مدبب والآخر مستدير.

يتمثل أحد الاختلافات في اختيار عنصر والسؤال عن الأشياء التي تشبهه في الغرفة والأشياء التي تختلف كثيرًا عنه.

العد حتى 5

متطلب سابق: قدرة البداية على العد من 1 إلى 5

- عدد هانت -

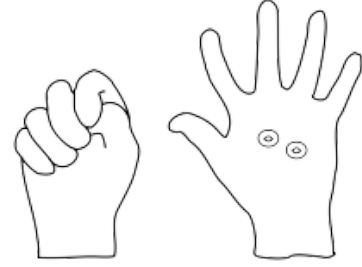
نشاط

اختر رقمًا ، قل 2. تحدي طفلك للذهاب في رحلة البحث عن الكنز للعثور على أكبر عدد ممكن من الطرق التي يظهر بها 2 من حولك. قد يظهر على شكل الرقم 2 على الحائط أو اللافتة أو المبنى ، أو قد يظهر اثنين من شيء ما ، مثل كرسيين أو طبقين.

- في اليد الأخرى -

اللعبة

تبدأ بوعاء من قطع الطعام الصغيرة. اجعل طفلك يعد بصوت مرتفع بعض العناصر من الوعاء ، قل 5 ، وأعطها لك. قسّم هذه العناصر سرًا بين يديك ثم امسك كلتا يديك مع فتح إحدى اليدين والأخرى مغلقة. يحسب طفلك الآن بصوت عالٍ العناصر في يده المفتوحة ثم يختار أي يد "يسرق" منها. اجعل طفلك يتنبأ بعدد العناصر التي ستسرق قبل أن تفتح يدك.



تصبح الأشياء المسروقة جزءًا من كومة طفلك ، وأنت تحتفظ بالأشياء المتبقية. يستمر اللعب لأكثر عدد ممكن من الجولات حتى يفرغ الوعاء. في النهاية ، تقوم كلاكما بمحاذاة العناصر الخاصة بك بجانب بعضها البعض لمعرفة من لديه المزيد.

- واحد أكثر واحد أقل -

النشاط

مع نمو فهم الأرقام القليلة الأولى ، اسأل طفلك أسئلة حول واحد أو أقل. بدون التحدث عن عدد العناصر الموجودة حاليًا ، اسأل "هل ترغب في عنصر آخر؟" أو "هل تريد واحدًا أقل؟"

ببطء ، ابدأ في التأكيد على الكمية الحالية وكيف تتغير.

احسب عدد العناصر معًا ، ربما شريحتان من التفاح على

طبق طفلك. لخص القول إن هناك شريحتين من التفاح ،

واسأل عما إذا كان طفلك يرغب في الحصول على شريحة

تفاح واحدة أو ربما أقل. إذا تغير المبلغ بالفعل ، فاختم

بالسؤال عن عدد شرائح التفاح الموجودة الآن.

وبالمثل ، عندما تتجول ، اختر الأشياء التي تحسبها. افترض

أن هناك ثلاثة أشخاص في طابور أمامك. عدهم معًا واسأل

كم سيكون هناك عندما يغادر المرء وسيكون هناك واحد أقل.

- عدد المحارب -

اللعبة

مع بعض المواد الغذائية التي لديك الكثير منها ، تصنع مثلثًا

مكونًا من 21 قطعة مع قطعة واحدة في الصف العلوي

وقطعتين في الصف التالي

وحتى 6 قطع في الصف

الأخير.

تناوب مع طفلك على رمي

النرد. في كل مرة يتطابق

فيها عدد اللفات مع صف لا

يزال في المثلث ، يتعين على

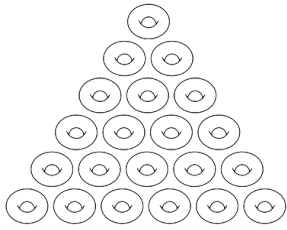
اللاعب إزالة هذا الصف وأكله (يم) أو وضعه في كومة

شخصية.

يمكن للاعبين المبتدئين إجراء مباراة 1 إلى 1 من النقاط على

القالب مع قطع الطعام على التوالي. اللاعب الذي لديه كومة

طعام أكبر يفوز!



للمواد

المتطلبات الأساسية: لا شيء

- مقدمة -

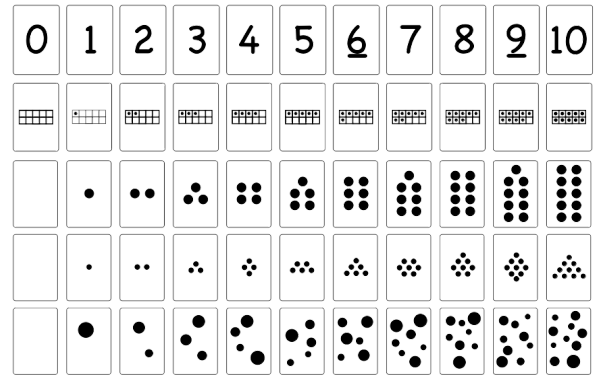
ما عليك سوى عدد قليل من المواد أنشطة الرياضيات العالمية المبكرة هذه ، وكلها غير مكلفة للغاية ويسهل الحصول عليها. فيما يلي قائمة مختصرة:

- خمسة نرد
- مجموعة من أوراق اللعب
- سلسلة
- طباشير الرصيف
- بعض الورق الصلب بألوان مختلفة

- عمل عدد البطاقات -

يمكن لعب العديد من أنشطتنا باستخدام أوراق اللعب. ومع ذلك ، فإن استخدام مجموعة بطاقات الأرقام يساعد طفلك على ممارسة الأفكار التي لن يتم التأكيد عليها باستخدام أوراق اللعب العادية.

بدلاً من صنع بطاقات الأرقام الخاصة بك ، يمكنك شراء Tiny Polka Dot من صنع Math for Love. يحتوي صندوق الألعاب هذا على بطاقات أرقام جميلة وممتنة تخدمك بشكل جيد.



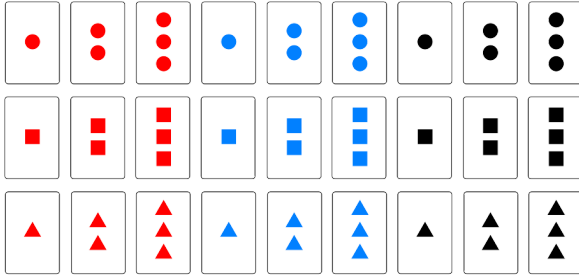
اصنع بنفسك باستخدام ورق البطاقات أو أي ورق سميك. يمكنك إما استخدام ملف pdf المقدم في الموارد أو رسم ملفك الخاص.

- اصنع سطحًا على شكل -

هناك عدد قليل من الألعاب والألغاز التي تتضمن مجموعة من 27 بطاقة في صفحة ألعاب مجموعة الأشكال. إذا كان لديك مجموعة من 81 بطاقة من لعبة SET ، فيمكنك استخدام 27 من تلك البطاقات التي تحتوي على ألوان صلبة مثل Shape Deck.

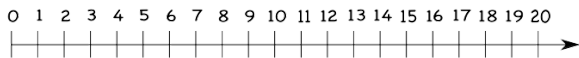
ابدأ ببعض الورق الصلب مثل ورق البطاقات إذا استطعت. سوف يعمل الورق العادي ، ليس من السهل التعامل معه أو متينًا.

تحتوي كل بطاقة من البطاقات الـ 27 في Shape Deck على ثلاث خصائص: شكل (دائرة ، مثلث ، أو مربع) ، عدد (واحد ، اثنان ، أو ثلاثة) ولون (أحمر ، أزرق ، أو أسود). البطاقات الـ 27 مصورة أدناه. استخدم ملف pdf الموجود في الموارد أو ارسم بنفسك.



- خط الأرقام على الحائط -

ضع خط أرقام على الحائط للسماح لطفلك برؤية الأرقام وكيف تنمو. يجب أن يبدأ خط الأعداد من 0 ويذهب إلى 20 على الأقل ، مع زيادة الأعداد كلما انتقلت إلى اليمين. اجعله من ورق عادي واستخدم علامات التجزئة والأرقام الكبيرة.



الأعداد حتى 5

متطلب سابق: يمكن أن تصل إلى 5 ؛ عدد البطاقات ؛ طباشير الرصيف

- الخاص -

النشاط

متجرك يحب الأطفال اللعب في المتجر! قم بإنشاء علامات بأسعار سخيفة تكون بأرقام صغيرة. ضع بطاقات الأسعار هذه على الأشياء الموجودة في منزلك (اللعاب ، طعام ، كتب ، إلخ). امنح طفلك أموالاً يتظاهر إنفاقها على الأشياء الموجودة في المتجر. بعد كل "عملية شراء" ، اطلب من طفلك أن يحسب المبلغ المتبقي.

- HOPSCOTCH -

اللعبة

1. ارسم مخططاً مشابهاً لهذا. استخدم الطباشير إذا كان بالخارج ، أو إخفاء أو شريط رسام إذا كان بالداخل.
2. ارمي علامة في المربع الأول. إذا هبطت على خط ما ، أو خارج المربع ، فستفقد دورك وتمرر العلامة إلى اللاعب التالي.
3. قفز على قدم واحدة في المربع الفارغ الأول ، ثم كل مربع فارغ لاحق. تخطي العلامة التي عليها علامتك التجارية.
4. في الأزواج (4-5 و 7-8) ، القفز بكلتا القدمين.
5. في الساعة 10 ، قفز بكلتا القدمين ، واستدر ، ثم عد نحو البداية.
6. عندما تصل إلى المربع المحدد مرة أخرى ، التقط العلامة - على قدم واحدة! - واستمر في التقدم.



7. إذا انتهيت دون أي أخطاء ، مرر العلامة للاعب التالي. في دورك التالي ، قم برمي العلامة إلى الرقم التالي.
8. إذا سقطت أو قفزت خارج الخطوط أو فقدت مربعاً أو علامة ، فستفقد دورك ويجب أن تكرر نفس الرقم في دورك التالي. من يصل إلى 10 أو لا يفوز.

بالنسبة للأطفال الأصغر سناً ، خفف الكثير من القواعد واستبدل التنقل بالخطوط.

- تحدي الذاكرة -

لعبة

حدد مجموعتين أو أربع مجموعات من بطاقات الأرقام وإزالة الأرقام فوق مستوى راحة طفلك. ضع البطاقات مقلوبة في شبكة 3 x 3 ، مع وضع البطاقات المتبقية في كومة سحب. تبادل الأدوار في قلب بطاقتين مكشوفتين. إذا كانت البطاقات متطابقة ، يجب على اللاعب الاحتفاظ بالبطاقات ، واستبدال البطاقتين من كومة السحب ، ومواصلة دورها. إذا لم تتطابق البطاقات ، يقلب اللاعب البطاقات مرة أخرى وينتهي دورها. تنتهي اللعبة عند أخذ آخر زوج من البطاقات. يفوز اللاعب صاحب أكبر عدد من البطاقات.

شكل واحد يسمح بمطابقة واحدة على الأكثر لكل دور. خيار آخر هو الحصول على مبلغ مستهدف ، أكبر من أكبر بطاقة مستخدمة ، ثم تتطابق بطاقتان عندما يكون مجموعهما هو الهدف.

- اذهب الى السمك -

اللعبة

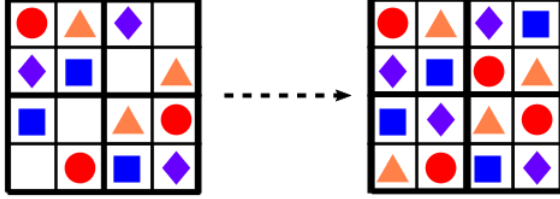
قم بإزالة البطاقات الموجودة فوق أعلى رقم يرتاح إليه طفلك. إذا كان هناك أكثر من لاعبين وقمت بتقييد الأرقام بشكل كبير ، فقد تحتاج إلى استخدام عدة طوابق. ابدأ بتوزيع 5 أوراق لكل لاعب ووضع البطاقات المتبقية في كومة سحب مشتركة. أثناء الدور ، "يصطاد" اللاعب من خلال سؤال أي لاعب عما إذا كان لديه بطاقة مطابقة لإحدى بطاقاته - إذا فعلوا ذلك ، يسلمون البطاقة ، وإذا لم يفعلوا ذلك ، فإنهم يقولون "Go Fish!" ويجب على اللاعب اختيار بطاقة من كومة السحب. عندما يكون لدى اللاعب زوج من البطاقات المطابقة ، يتم وضع هذه البطاقات في "كتاب" أمامه. انتهت اللعبة بعد وضع جميع البطاقات في الكتب. اللاعب صاحب أكبر عدد من الكتب يفوز.

خصائص الكائن

المتطلبات المسبقة: الراحة مع الخصائص الأساسية للأشياء

- الذهاب في الدوائر -

النشاط



على الرغم من أنه يمكنك إزالة أي مجموعة من الرموز التي تشعر أنها ستشكل لغزًا جيدًا ، إلا أن هناك بعض الاستراتيجيات البسيطة لإنشاء الألغاز: قم بإزالة رمز مميز واحد من كل صف ؛ إزالة كل نوع واحد من الرموز المميزة وواحد من كل من الرموز الأخرى ؛ أو أزل صفًا وعمودًا كاملاً.

- لا يشبه أحد من هؤلاء الآخرين -

النشاط

استخدم مجموعة من أربعة عناصر أو رسومات حيث يكون أحد العناصر الأربعة هو العنصر الفردي. تحدى طفلك لتحديد الشخص الذي لا يشبه الآخرين وشرح السبب - تقبل أي سبب منطقي ؛ قد يكون لطفلك سبب غير عادي.

افترض أن العناصر الأربعة عبارة عن مثلث أحمر مربع أحمر به فتحة مربع أخضر مربع أحمر خالص. قد يختار طفلك المربع الأخضر لأنه الوحيد غير الأحمر. أو ، قد يختار طفلك المربع الأحمر الذي يحتوي على ثقب لأنه المربع الوحيد الذي يحتوي على ثقب. أو قد يتم اختيار المثلث الأحمر لأنه الشكل الوحيد الذي لا يمثل مربعًا. لا توجد دائمًا أكثر من إجابة واحدة جيدة ، ولكن يجب أن تكون دائمًا منفتحة على الأفكار المفاجئة.

- شكل سودوكو -

اللغز

استخدم أربعة رموز لكل من أربعة أنواع مختلفة. على سبيل المثال ، استخدم حلوى الدببة الملونة المختلفة. استخدمنا مثلثات برتقالية ، ومربعات زرقاء ، ودوائر حمراء ، وماسات أرجوانية. لإنشاء أحد هذه الألغاز ، ابدأ بالإجابة - سيكون هذا نمطًا من الرموز المميزة مع واحد من كل نوع في كل صف وعمود ، وواحد من كل نوع في كل مربع زاوية 2×2 من الشبكة.

بمجرد حصولك على "الإجابة" ، اسحب بعض الرموز وضعها في كومة على الجانب. أخيرًا ، أعط اللغز لطفلك لمعرفة كيفية إعادة الرموز التي تم سحبها.

ألعاب بطاقات الشكل

المتطلبات المسبقة: الراحة مع الخصائص الأساسية للأشياء ؛ بطاقات الشكل

-المطابقة المميزة لعبة-

لعبة

لكل بطاقة شكل ثلاث خصائص:

- الشكل (دائرة ، مثلث ، أو مربع)
- العدد (واحد ، اثنان ، أو ثلاثة)
- لون (أحمر ، أزرق ، أو أسود)

وزع خمس بطاقات لكل لاعب ، مع وضع البطاقات المتبقية متجهة لأسفل رسم كومة. اقلب البطاقة العلوية لكومة السحب ووجهها لأعلى لبدء كومة جديدة. قم بالتبادل في وضع بطاقة على المكس - يجب أن تطابق البطاقة الجديدة ميزتين من البطاقة العلوية.

إذا لم تتمكن من لعب ورقة في دورك ، اسحب بطاقة من كومة السحب وقم بإنهاء دورك.

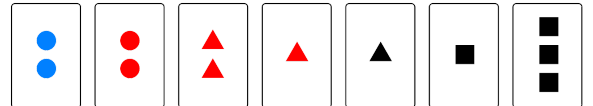
أول شخص ينفذ من البطاقات هو الفائز. إذا نفذت كومة السحب ، يفوز اللاعب صاحب أقل عدد من الأوراق.

قم بتبسيط اللعبة من خلال طلب تطابق خاصية واحدة فقط مع البطاقة الأولى. هناك اختلاف آخر وهو السماح للاعب بوضع أكثر من بطاقة واحدة على كل دورة طالما أن كل بطاقة هي لعب قانوني أعلى البطاقة السابقة.

- ميزة مطابقة اللغز -

اللغز

اختر إحدى بطاقات الشكل - هذه هي بطاقة البداية الخاصة بك. قم بإنشاء تسلسل من 4 إلى 8 بطاقات يمكن لعبها قانونيًا بالتسلسل على بطاقة البداية هذه - يجب أن تحتوي كل بطاقة على خاصيتين مشتركيتين مع البطاقة السابقة.



- ثلاثية -

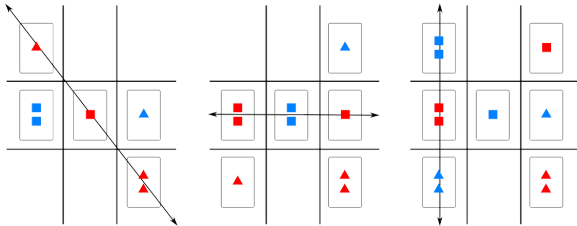
لعبة

عندما تنتهي ، افصل بطاقة البداية واخلط البطاقات الأخرى. التحدي هو أن تأخذ البطاقات التي تم خلطها ووضعها في سلسلة من الحركات القانونية على بطاقة البداية.

ارسم تيك تاك تو بما فيه الكفاية شبكة كبيرة لعقد بطاقة الشكل في كل مربع. اختر 8 من بطاقات الشكل التي تحتوي على اثنتين من كل خاصية. على سبيل المثال ، اختر البطاقات الثمانية التي تكون إما مثلثًا أو مربعًا ، وتحتوي على رقم واحد أو شكلين ، وتكون إما حمراء أو زرقاء. ضع هذه البطاقات الثمانية حول اللوحة الخارجية.

يتناوب اللاعبون في اختيار بطاقة غير مستخدمة ليضعها خصمهم على اللوحة. أول لاعب يضع بطاقة تكمل 3 بطاقات متتالية لها خاصية واحدة على الأقل في الفوز المشترك! إذا تم لعب جميع الأوراق بدون فائز ، فهذه لعبة تعادل.

فيما يلي بعض الأمثلة على طرق الفوز: قم



بتبسيط اللعبة وإضافة عنصر الحظ من خلال وضع البطاقات مقلوبة وجعل كل لاعب يلعب البطاقة العليا.