A ♣

حديث الرياضيات - عام

يتعرض الطفل منذ الولادة لمجموعة واسعة من التجارب واكتشاف الأنماط. يمكنك تعريض طفلك للرياضيات حتى قبل أن يفهم ما تقوله.

أشر، صف، واسأل : استخدم كلمات تتضمن الأرقام والأشكال والأحجام والملمس والألوان. صف واسأل عن خصائص الأشياء وكيفية ارتباطها ببعضها البعض.

2 ♣

حديث الرياضيات - وقت القصة

استخدم وقت القصة لجعل طفلك يرى الرياضيات كوقت ممتع معًا.

ناقش الأشياء فيناقش الأشياء في القصة. أشر إلى كرة:

"الكرة مستديرة و صفراء. جدار هذه الغرفة أيضًا أصفر. ابحث عن شيء مستدير في هذه الغرفة."

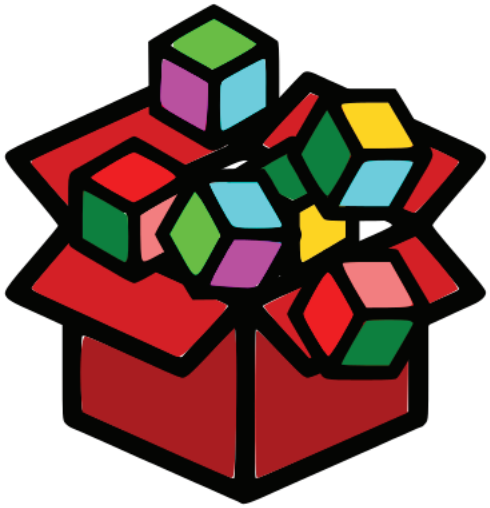
♣

♣

3 ♣

حديث الرياضيات - تنظيف

الخصائص والفئات : أين تذهب الكتب؟ الأشياء الصغيرة تذهب في ذلك الصندوق، الأشياء الكبيرة تذهب حيث يوجد مساحة. هل تلك المساحة كبيرة بما فيه الكفاية؟



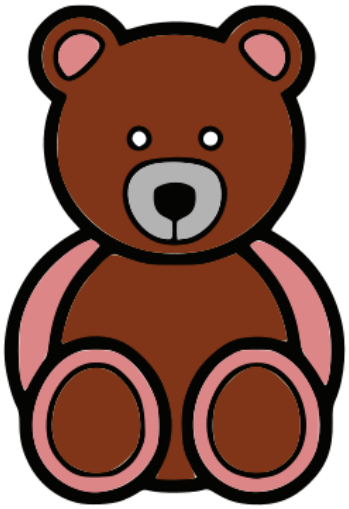
العلاقات : ذلك يذهب فوق، أو تحت، ذلك الشيء الآخر. الأشياء المسطحة تذهب تحت الأشياء المستديرة.

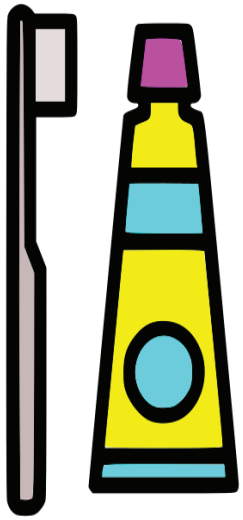
♣

♣ ♣

4 ♣

حديث الرياضيات - وقت النوم





الذهاب إلى النوم والاستيقاظ يتضمنان خطوات تتم في الغالب بالترتيب.

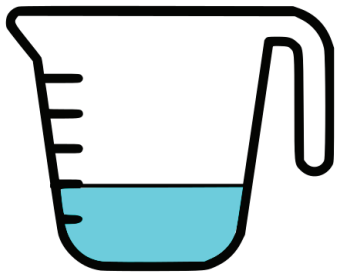
ناقش الخطوات ولماذا تحتاج بعض الأشياء إلى القيام بها قبل أو بعد أشياء أخرى.

♣ ♣
♣ ♣

5 ♣

حديث الرياضيات - وقت الاكل

البقالة وتحضير الوجبات :



اطلب بصلتين (أظهر إصبعين). قيّم السوائل أو المساحيق.

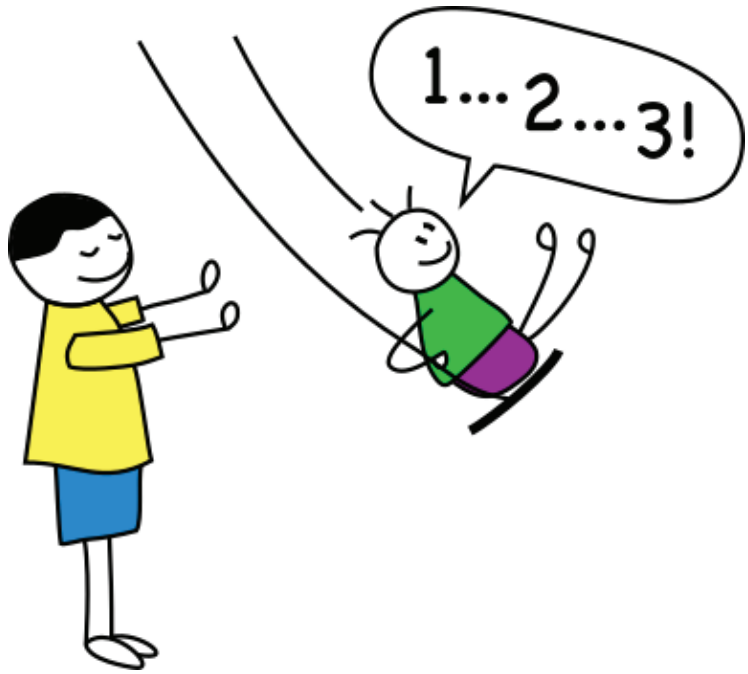
ترتيب الطاولة وتنظيفها : ضع طاولة لـ 4 أشخاص عن طريق الحصول على 4 من كل شيء. بعد الأكل، رتب الأشياء حسب كيفية تنظيفها وتخزينها.

♣ ♣
♣ ♣ ♣

6 ♣

حديث الرياضيات - الأراجيح

عد مع طفلك على الأراجيح. مع كل دفع، عد "1، 2، 3، 4، 5". بعد أن يتعلم طفلك العد حتى 5، ابدأ العد التنازلي من 5 أيضًا. ابدأ أو انتهي عند 0 أحيانًا.



♣ ♣ ♣
♣ ♣ ♣

7 ♣

حديث الرياضيات - وقت اللعب

ملعب : ابحث عن الأشكال في الملعب. عد الأشخاص و الأراجيح والسلالم، وقارن بينهم.

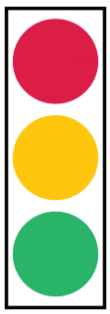
بيت : ما ارتفاع البرج الذي يمكنك بناؤه، ومن هو الأعلى؟ ما هي الأشكال والأحجام والألوان والملامس المختلفة للالعاب؟

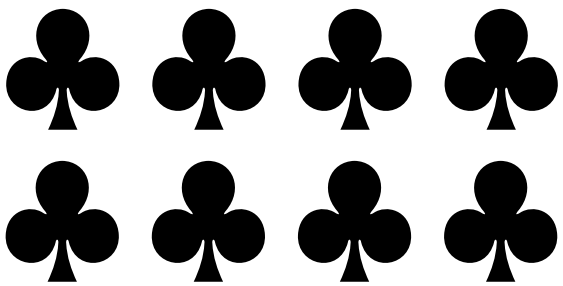
♣ ♣ ♣
♣ ♣ ♣ ♣

8 ♣

حديث الرياضيات - خارج البيت و في الخارج

إذا رأيت سيارة أرجوانية، أشر إليها وعد السيارات الأرجوانية الأخرى. قارن الأحجام والأشكال والتصاميم للمباني. طابق الشكل الثماني في إشارة التوقف مع الأشكال الأخرى التي تراها.

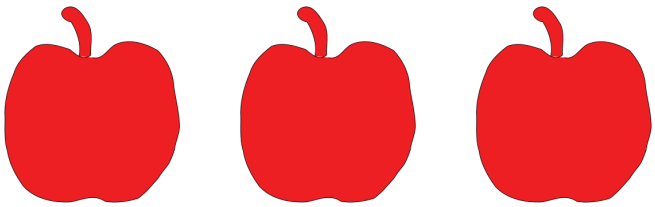




9 ♣

حديث الرياضيات - التسوق

عد الأشياء، أو عد طول الصفوف وابحث عن الأقصر.



أشر إلى أشكال عناصر المتجر.

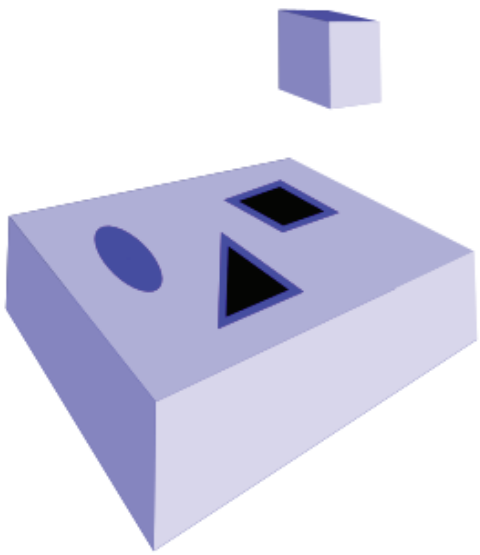
صف المواقع والأحجام - عنصر صغير على رف، إنه بين أو بجانب شيء ما.

♣ ♣ ♣ ♣
♣ ♣ ♣ ♣ ♣

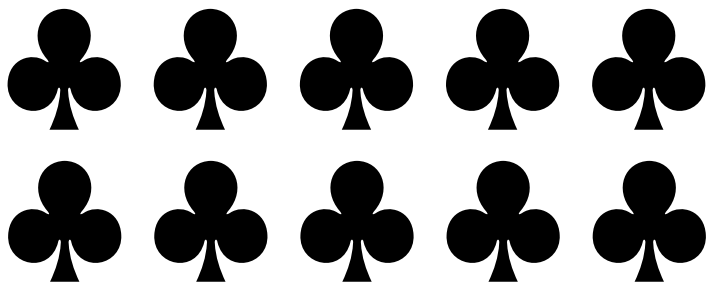
10
♣

أشكال
داخل أشكال

اقطع ثقوبًا بأشكال مختلفة في صندوق ومرر الأجسام من خلالها.

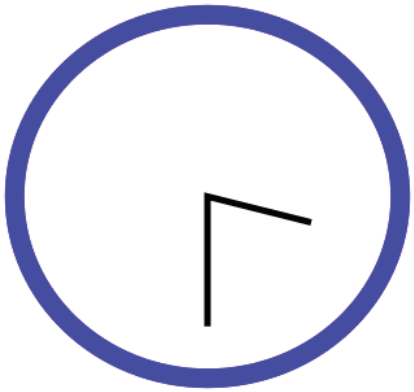


استخدم الألوان لتحديد الثقوب (مثل المثلث الأحمر) واسم الشكل عندما يمرر طفلك لعبته من خلاله.



J
♣

مطاردة الأشكال

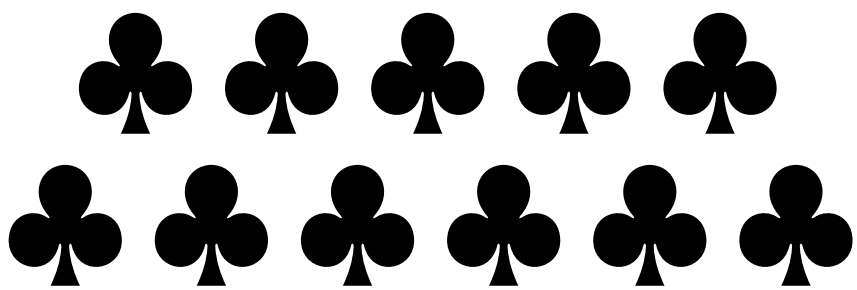


هذا يشبه لعبة "أنا أرى".

اللاعب 1 : "أنا أفكر في دائرة زرقاء كبيرة."

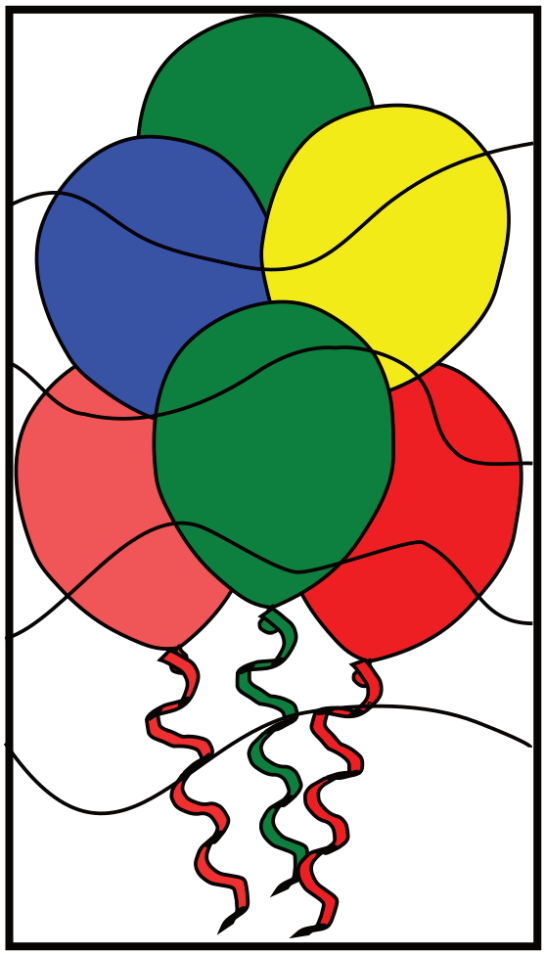
اللاعب 2 : "أراها! إنها الساعة!"

تناوبوا على الملاحظة والبحث. ابدأ بالأشكال، أضف الحجم واللون، ثم أضف الأشكال داخل الأشكال.

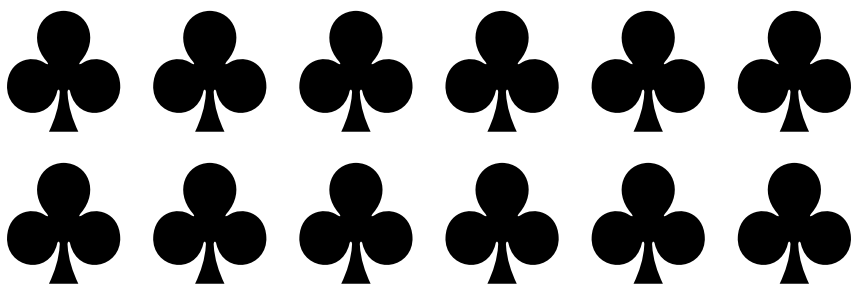


Q
♣

لغز بازل



اجعل طفلك يرسم أو يلون على قطعة من الكرتون أو الورق السميك. اقطع الورقة إلى قطع كبيرة. لغز بازل!



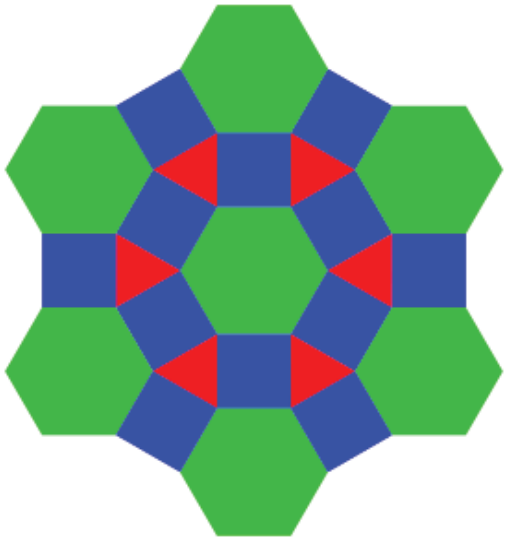
K

♣

البلاط الملون

استخدم كتل الأنماط، أو اصنع "بلاطات" من الورق السميك.

استخدم لونًا مختلفًا لكل شكل. سم الأشكال والألوان أثناء إنشاء النمط. أشر إلى أنماط البلاط في الارض والجدران التي تراها.

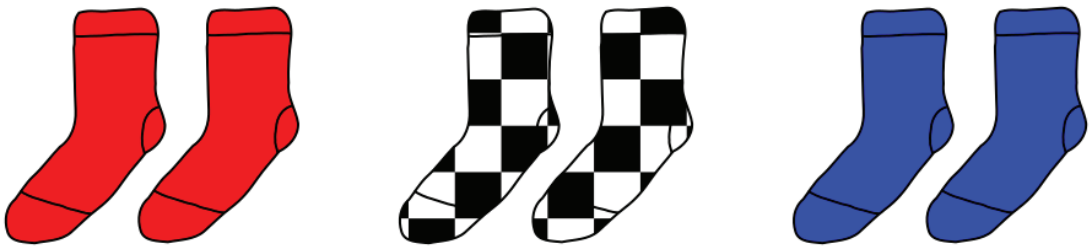


♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣

♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣

A

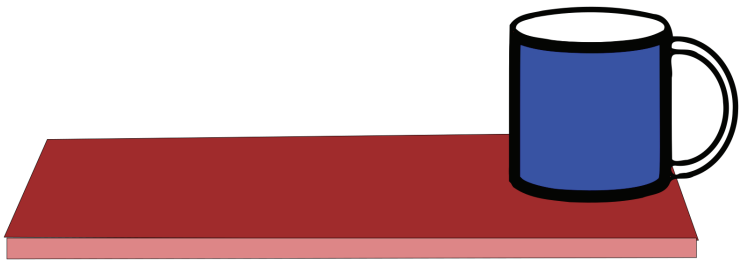
فرز الغسيل



مارس مع الخصائص التي تجعل الأشياء متشابهة أو مختلفة. فرز حسب الألوان ليتم غسلها معًا. فرز حسب النوع (والحجم) عند التنظيف. تحدث عن سبب كون زوجين من الجوارب المتشابهة زوجًا. أي ملابس مخصصة للكبار أو الصغار؟

2

مطاردة الأشياء



الإصدار 1 : يصف واضع اللغز الشيء، ويحاول المُخمّن العثور عليه.

الإصدار 2 : يسأل المُخمّن أسئلة بنعم أو لا ويخمن الشيء في النهاية.

مارس بأفكار مثل: اللون، الحجم، الوزن، الكمية، العلاقات (داخل، فوق، بجانب).

3

الأنماط

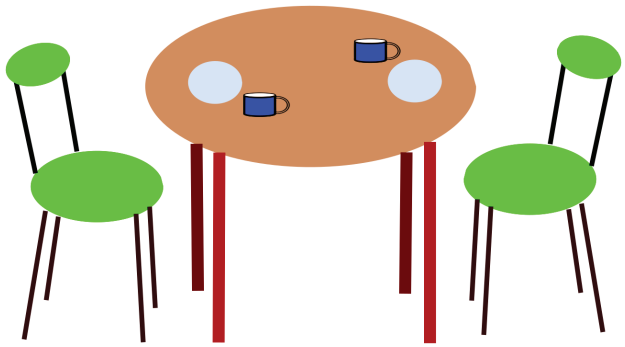
اللاعب 1 : اصنع نمطًا - تحدى اللاعب 2 لتكراره: خطوة، تصفيق، قفزة.

اللاعب 2 : يكرر ويضيف إلى النمط: خطوة، تصفيق، قفزة، صفعة.

اصنع أنماطًا تتضمن الأصوات، الأشكال، الحركات، وخصائص ممتعة أخرى. استخدم الأنماط كشفرات سرية للدخول إلى الغرف.

4

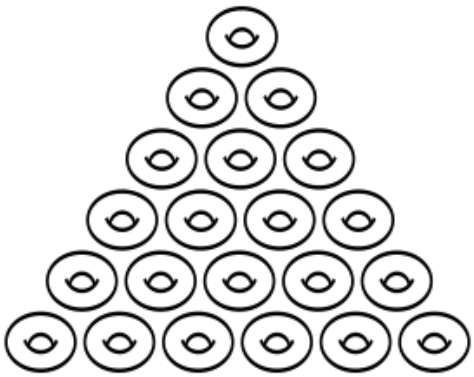
مطاردة الأرقام



اختر رقمًا، مثل 2. قم بصنع مطاردة كنز للعثور على جميع الطرق التي يظهر بها الرقم 2 حولك. قد يكون الرقم على جدار أو لافتة، أو قد يظهر كشيئين، مثل كرسيين أو طبقين.

5

آكل الأرقام

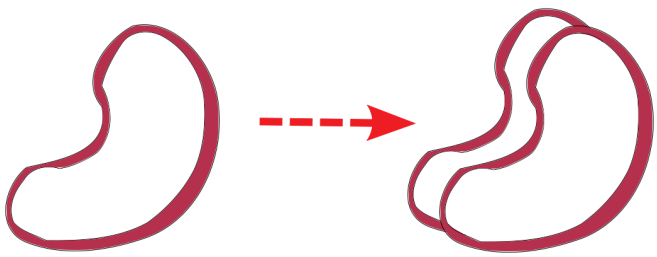


اصنع مثلثًا باستخدام قطع الطعام كما هو موضح. تناوبوا على رمي النرد.

عندما يتطابق النرد مع صف لم يمس، قم بإزالة ذلك الصف وتناوله (لذيذ) أو ضعه في كومة. إذا تم استخدام الكومات، الفائز هو اللاعب الذي لديه الكومة الأكبر!

6

واحد أكثر، واحد أقل



اسأل أسئلة "واحد أكثر" و "واحد أقل": "هل تريد واحدًا أكثر (أو واحدًا أقل)؟" تدريجيًا، ابدأ في إضافة الكمية الحالية. عدّ عدد العناصر معًا، ربما 2 شريحة تفاح، واسأل طفلك إذا كان يريد واحدًا أكثر أو أقل.

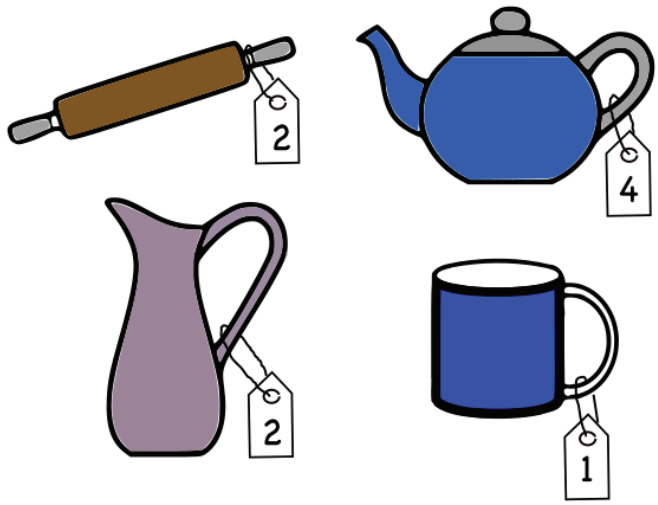
7

خط الأرقام على الحائط

ضع خط الأرقام على الحائط يبدأ من 0 ويصل إلى 20 على الأقل (الصورة تظهر حتى 12 فقط)، مع زيادة الأرقام من اليسار إلى اليمين. استخدم علامات التجزئة وأرقامًا سهلة القراءة.

8

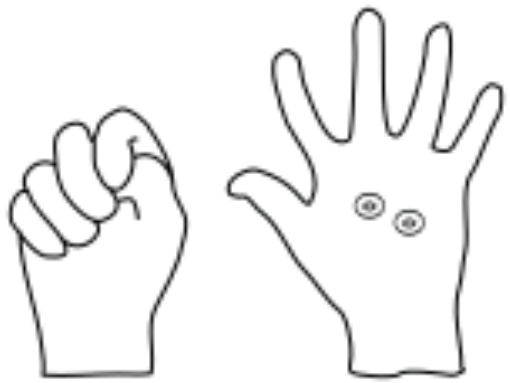
متجرك الخاص



اصنع بطاقات بأسعار صغيرة. ضع البطاقات على الأشياء في منزلك (الألعاب، الطعام، الكتب، إلخ.). أعطِ طفلك أموالًا ورقية للإنفاق. بعد "الشراء"، اجعل طفلك يحسب كم المال المتبقي.

9

في اليد الأخرى

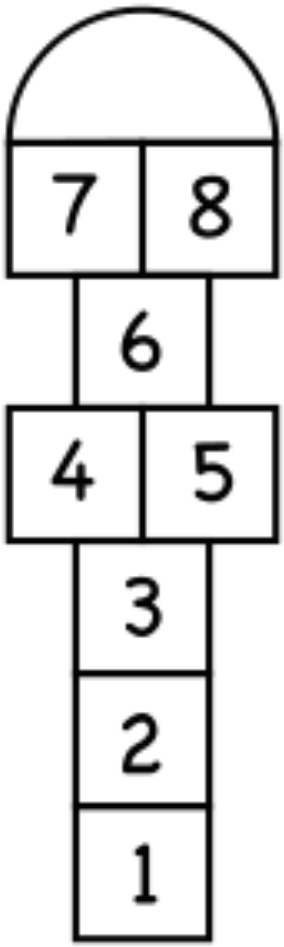


مع وعاء من الأشياء الصغيرة، اجعل طفلك يعدّ بعضًا منها لك.

قسّم هذه الأشياء بين يديك، ومد يدًا واحدة مفتوحة. يعد طفلك اليد المفتوحة ويختار يدًا ليحتفظ بها - تحصل أنت على اليد الأخرى. عندما يفرغ الوعاء، انظر من لديه أكثر.

10

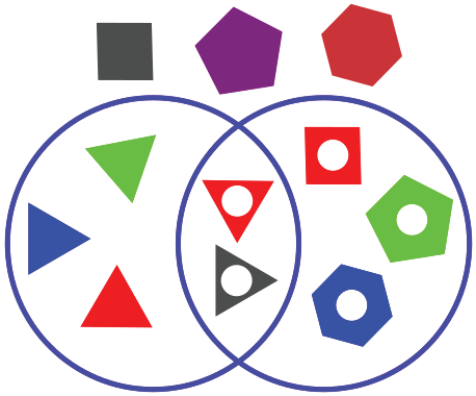
لعبة الحجلة



عبة الحجلة رائعة كخط أرقام وللتأكيد على ترتيب الأرقام للأمام والخلف. للأطفال الأصغر سنًا، يمكن تخفيف العديد من القواعد واستبدال القفز بالخطو.

ل

الدوران في دوائر

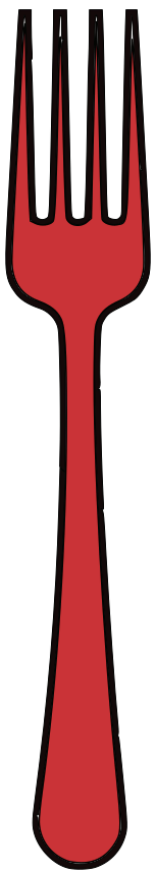


استخدم دائرة لتمثيل خاصية معينة، مثل: "له ثقب" أو "مثلثات".

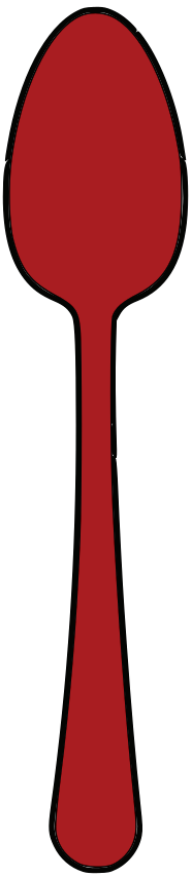
خذ بعض الأشياء وضع تلك التي لها هذه الخاصية داخل الدائرة وكل شيء آخر خارجها. عند استخدام دائرتين، اجعلهما تتداخلان واختر الخصائص بحيث تكون لبعض الأشياء كلتا الخاصيتين.

Q

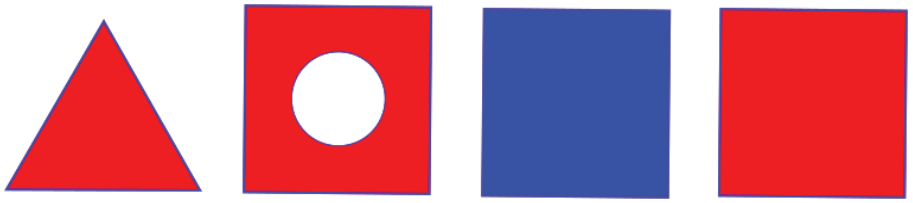
نفس ومختلف



اختر عنصرين متشابهين إلى حد ما. كيف هما متشابهان؟ وكيف هما مختلفان؟ على سبيل المثال، الملعقة والشوكة متشابهان لأنك تأكل بهما. وهما مختلفان لأن أحدهما مدبب والآخر مستدير.

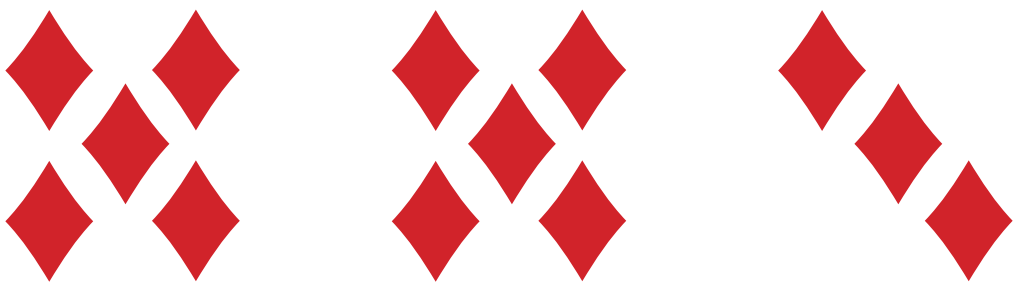


واحد من هذه لا يشبه الآخرين



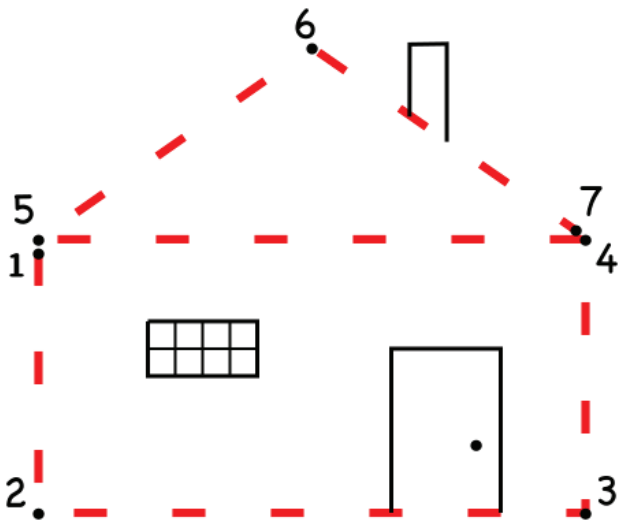
استخدم مجموعة من أربعة أشياء حيث يكون واحد منها مختلفًا.

التحدي: حدد الشيء الذي لا يشبه الآخرين واذكر سببًا لذلك. مع هذه الأشياء، قد يختار طفلك المربع الأزرق لأنه ليس أحمر، أو ربما المثلث لأنه ليس مربعًا.

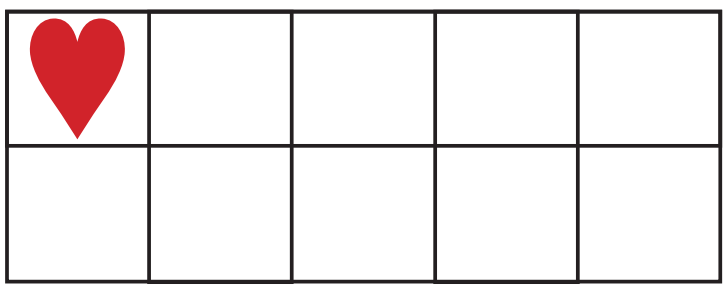


A

صل النقاط



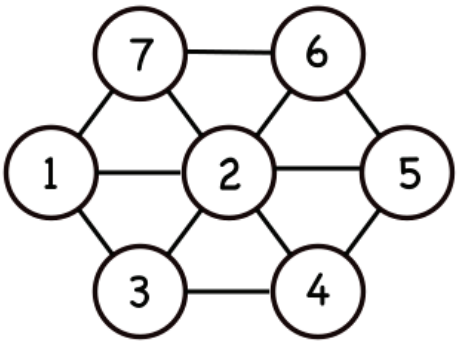
أكمل الرسومات عن طريق ربط النقاط المرقمة. خذ رسمًا، مثل منزل، واستبدل بعض الخطوط المستقيمة بنقاط مرقمة، ثم قم بربط النقاط لإعادة إنشاء الرسم الأصلي.



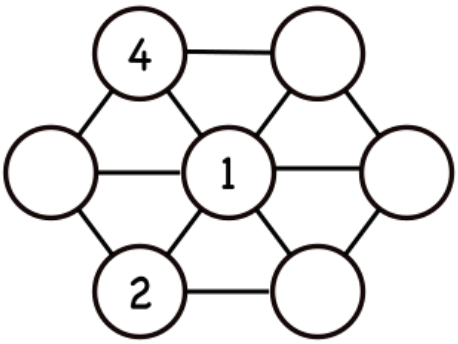
2 ♥

القفز بين الجزر - العد

1 - 7



0 - 6

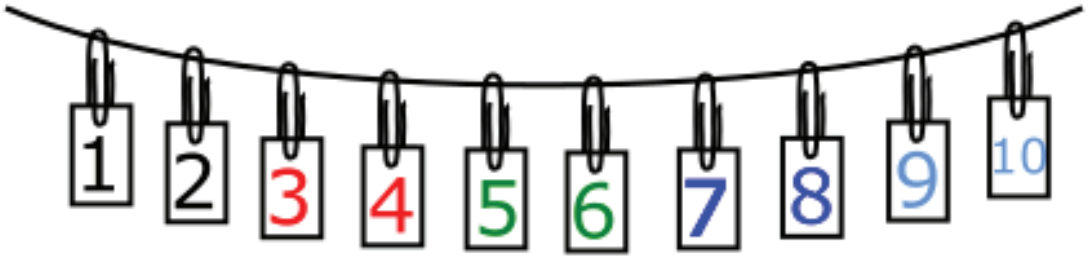


الجزر المرقمة (دوائر) متصلة بجسور (خطوط). ابحث عن مسار يربط الجزر بالترتيب. لإضافة التحدي، اترك بعض الأرقام.

♥	♥			

3 ♥

خط الأرقام بالخيط

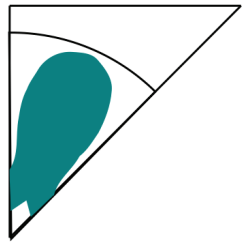


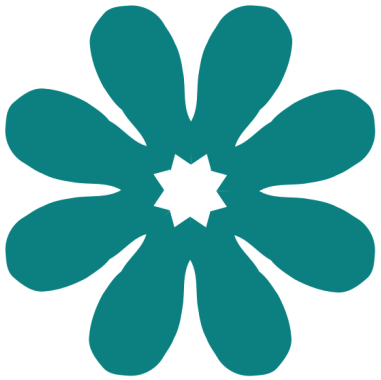
اصنع خط أرقام باستخدام خيط. استخدم مشابك الورق لإرفاق الأرقام حتى 10 على طول الخيط. الأنشطة الممكنة: 1) قم بتبديل رقمين وابحث عن الخطأ. 2) اترك رقمًا واحدًا وابحث عن الرقم المفقود.

♥	♥	♥		

4 ♥

الأشكال المتماثلة



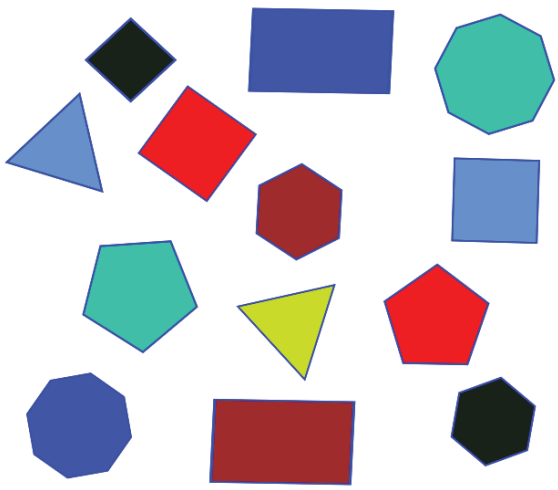


اطوِ قطعة من الورق مرة واحدة وقم بقصها لعمل تصميم بصورة معكوسة. قم بقص وجوه أو مصابيح أو أشكال. اطوِ مرتين لإنشاء تصاميم معكوسة في اتجاهين، مثل الزهور.

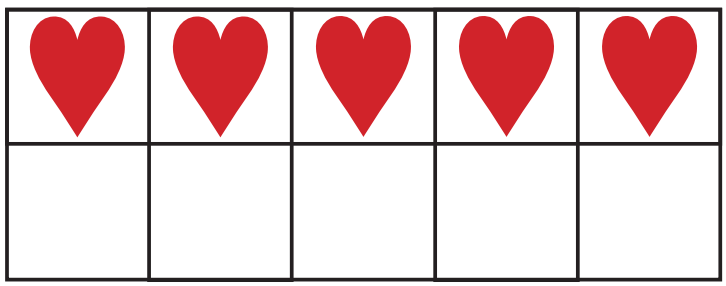
♥	♥	♥	♥	

5 ♥

الأشكال على الأرض

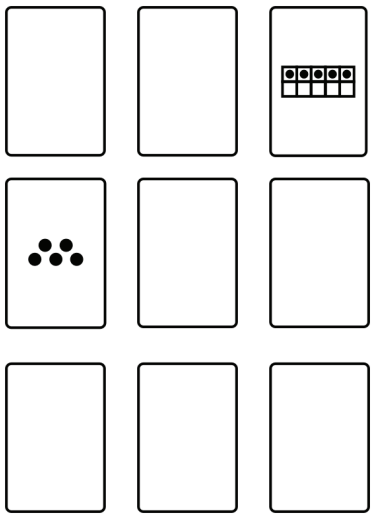


خذ أشكالًا كبيرة، مثل تلك الموضحة، وضعها على الأرض. أعطِ طفلك بعض المعلومات حول الشكل (مثل "له أربعة جوانب") وتحداه للركض إلى ذلك الشكل أو الأشكال.



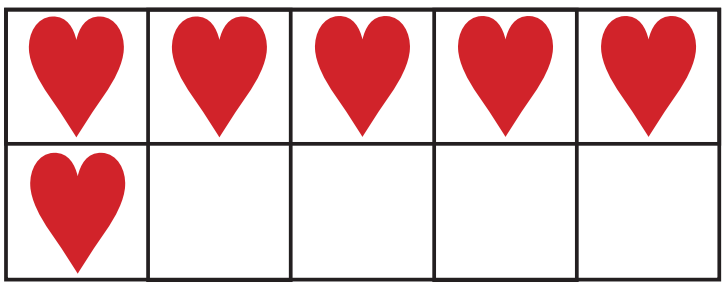
6 ♥

تحدي الذاكرة



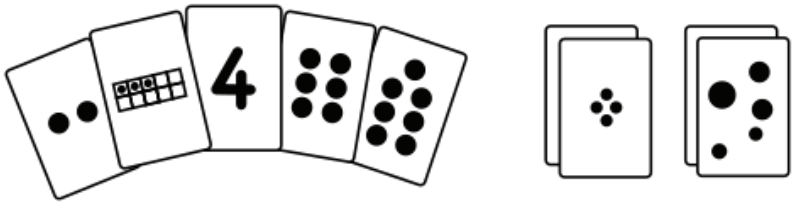
ضع البطاقات مقلوبة في شبكة 3 × 3 ؛ ضع الباقي في كومة السحب. خذ الأدوار في قلب بطاقتين.

إذا تطابقت البطاقات، احتفظ بهما، استبدلهما من كومة السحب، استمر في الدور. إذا لم تتطابق، اقلب البطاقات للخلف، ينتهي الدور. اللاعب الذي لديه أكبر عدد من البطاقات يفوز.

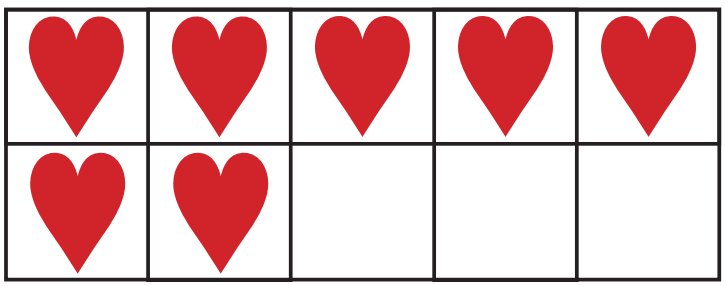


7 ♥

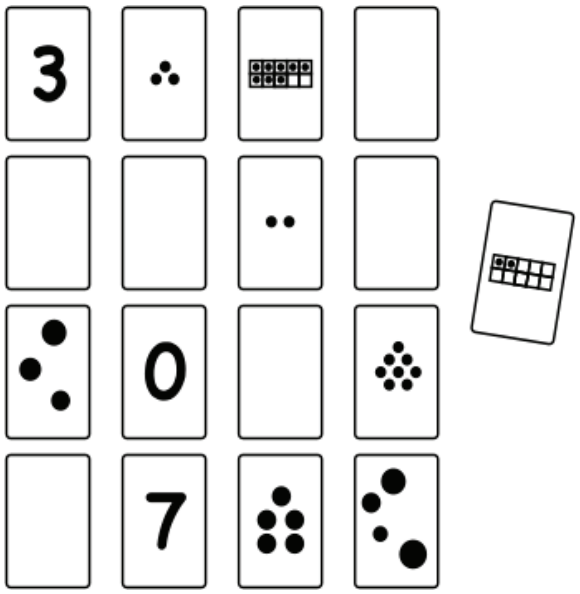
اذهبي يا سمكة!



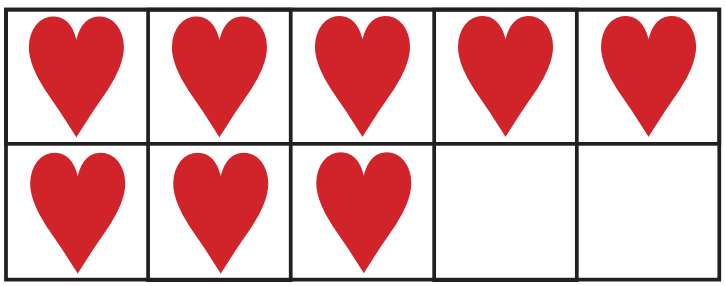
وزع 5 بطاقات على الجميع، والباقي في كومة السحب. يختار اللاعب شخصًا ما لطلب مطابقة واحدة من بطاقاته. إذا كانت البطاقة متاحة، يتم تسليمها. إذا لم تكن متاحة، يقول "اذهبي يا سمكة!" ويتم اختيار بطاقة من كومة السحب. يتم وضع الأزواج المتطابقة في "كتب". الفائز هو من لديه أكبر عدد من الكتب.



بنكو بالبطاقات

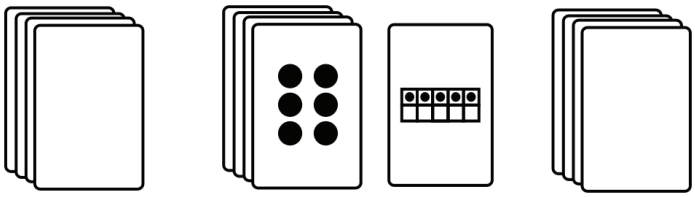


يختار اللاعبون بطاقات عشوائية لوضعها في شبكة 4 × 4. يتم سحب بطاقات من كومة السحب - كل لاعب يقلب بطاقة واحدة مطابقة على الأكثر. أول لاعب يحصل على 4 بطاقات في صف واحد يفوز - "بنكو!"

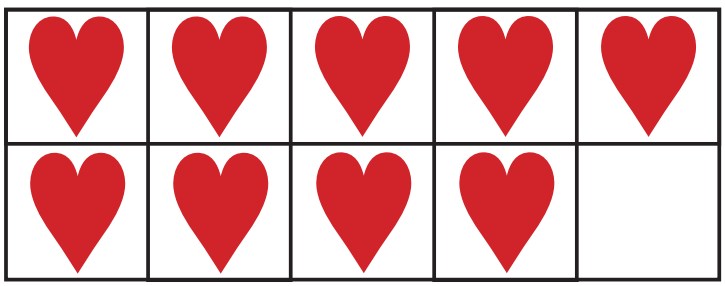


9 ♥

ضمن واحد أو اثنين

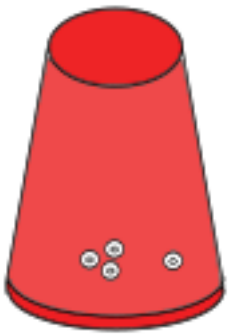


قسم البطاقات المقلوبة بين لاعبين. خذ الأدوار في وضع بطاقة مكشوفة على الكومة الوسطى. إذا كانت البطاقة أكثر بواحد، أو متساوية، أو أقل بواحد من البطاقة السابقة، فإن أول من يقول ذلك يحصل على الكومة بأكملها. متغير: صرخ عندما تجمع بطاقتان إلى مجموع هدف.

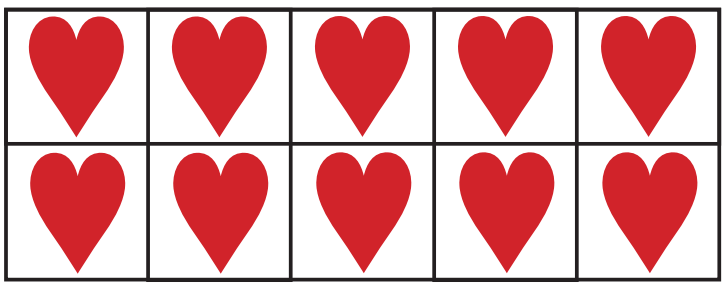


10

إضافة وطرح خفي

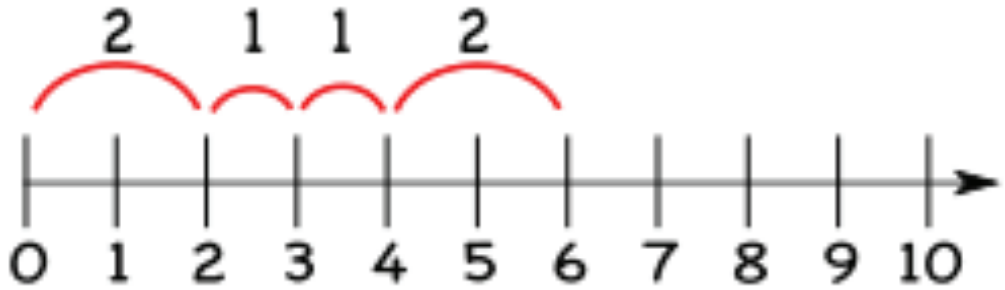


عد بعض الأشياء لوضعها في صندوق، واطلب من طفلك رفع نفس العدد من الأصابع. ثم، أضف (أو أزل) واحدًا أو اثنين من الأشياء إلى الصندوق، واسأل كم عدد الأشياء الآن في الصندوق. عندما يصبح هذا سهلًا جدًا، أضف أو أزل أكثر من شيئين في كل مرة.

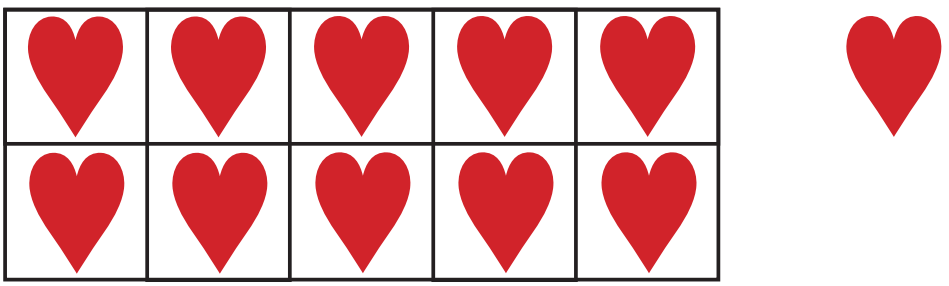


J

نيم

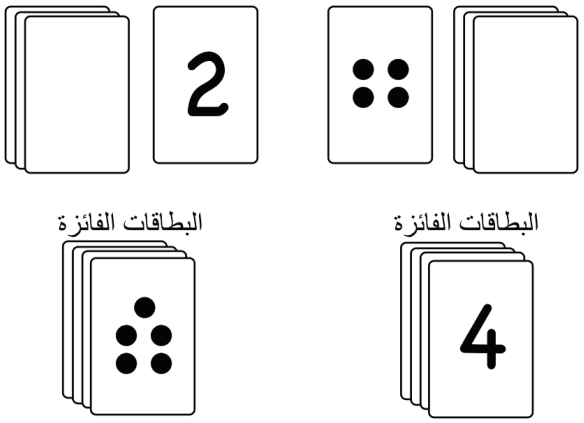


استخدم هدفًا، مثل 10. دع طفلك يختار ما إذا كان يريد البدء أولاً. بدءًا من 0، يضيف كل شخص 1 أو 2 إلى المجموع. الوصول إلى الهدف يفوز. استخدم الطرح بدءًا من الهدف، اطرح 1 أو 2 - الوصول إلى 0 يفوز.



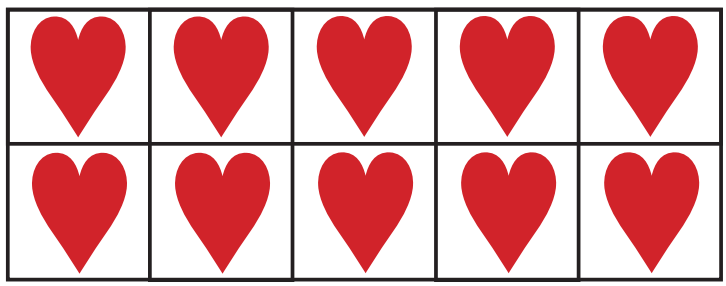
Q ♥

الحرب - المقارنة



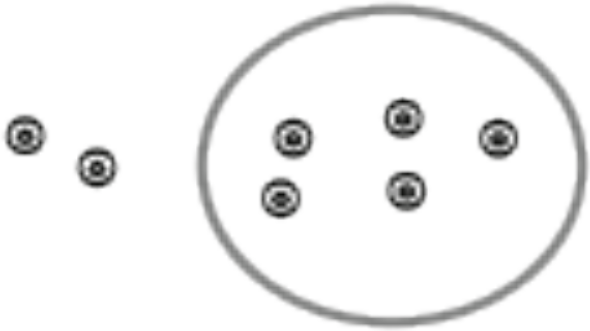
قسم البطاقات المقلوبة بين لاعبين. اقلب البطاقات العلوية - البطاقة الأكبر تفوز.

إذا تطابقت البطاقات، اقلب البطاقات التالية والفائز يحصل على كل البطاقات الأربع. اللاعب الذي لديه أكبر عدد من البطاقات يفوز. التباين: البطاقة الأصغر تفوز.

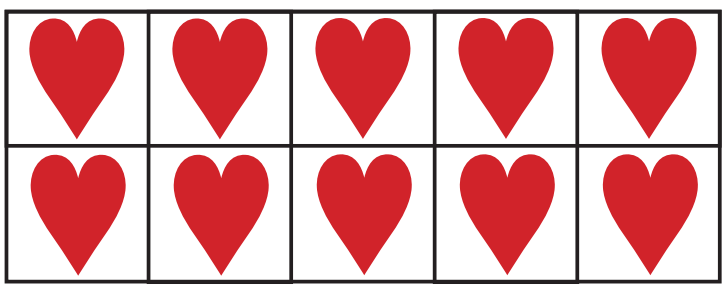


K

الاندماج



أعطِ طفلك بعض الأشياء الصغيرة، مثل سبعة، وعدّها معًا. اختر رقمًا آخر، مثل خمسة. اطلب من طفلك أن يأخذ خمسة أشياء من السبعة، إذا كان ذلك ممكنًا. في بعض الأحيان، للحفاظ على الأمور مثيرة، اطلب أرقامًا كبيرة جدًا.



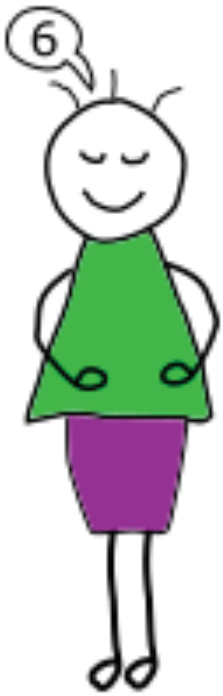
A

أصغر رقم فردي

المجموعات:
يختار كل لاعب رقمًا بصمت. يبدأ العد من 1. مع كل رقم جديد، يرفع أي لاعب لديه هذا الرقم يده. إذا كان هناك أكثر من يد واحدة مرفوعة، فإنهم "خارج اللعبة" ويستمر العد. إذا رفعت يد واحدة فقط، يفوزون!

2 ♠

أنا أفكر في رقم



المُفكّر : "أنا أفكر في رقم (6) بين 0 و 8."

السائل : "كيف يقارن رقمك بالرقم 3؟"

المُفكّر يقول : "رقمي أكبر من 3 (أو أصغر من أو يساوي)."

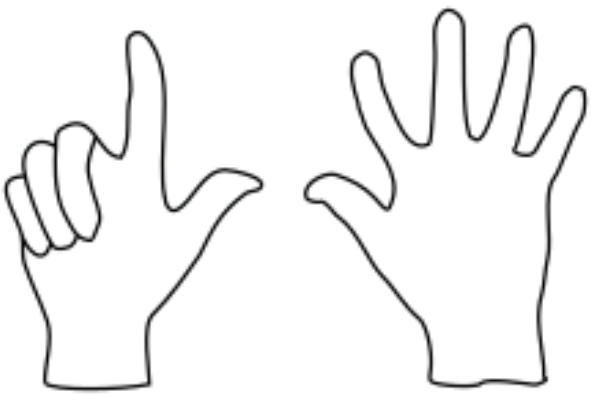
التحدي : اكتشف الرقم في أقل عدد ممكن من الأدوار.

♠ ♠

3

♠

أرقام فلاش



مارس الكميات عن طريق عرض رسم إطار عشري لتحديد الكمية.

أو، أظهر أصابعك على يديك واطلب من طفلك التعرف على المجموع. عندما تكون هناك حاجة إلى يديّن، يجب أن تكون إحدى اليدين مرفوعة بخمسة أصابع، كما هو الحال في إطار عشري.

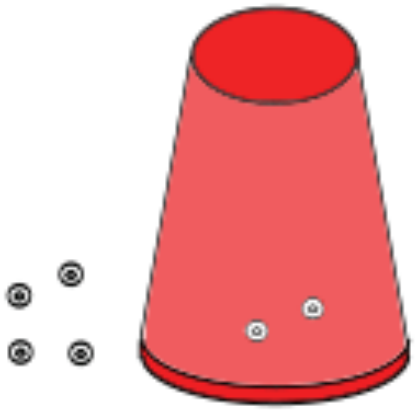
♠

♠ ♠

4

♠

ما المفقود؟



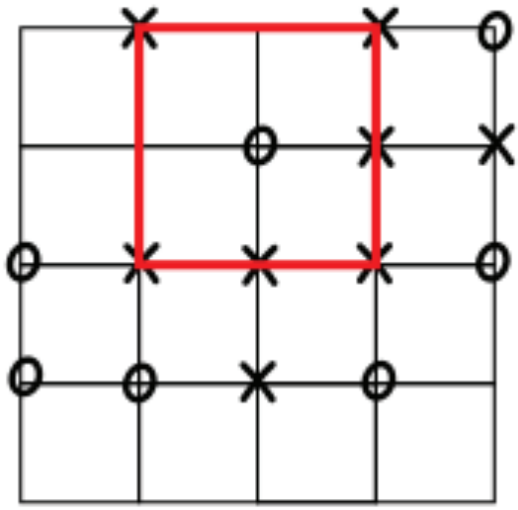
لنفترض أن لديك 6 زبيب. دون أن يلاحظ طفلك، قم بتغطية 2 منها. عندما ينظر طفلك، عدّ الزبيب الظاهر (4) واسأله كم عدد الزبيب المغطى. ابحث عن الفرق بين 4 و 6 إما عن طريق العد للأمام من 4 أو للخلف من 6.

♠ ♠

♠ ♠

5 ♠

العثور على المربعات

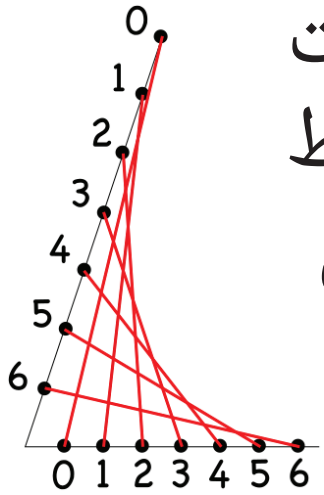


اصنع شبكة 5 × 5. خذ الأدوار في وضع الرموز على النقاط حيث تتقاطع الخطوط. احصل على 4 رموز على زوايا مربع بأي حجم للفوز. بعد أن يصبح طفلك أفضل، اسمح بالمربعات ذات الجوانب القطريّة.

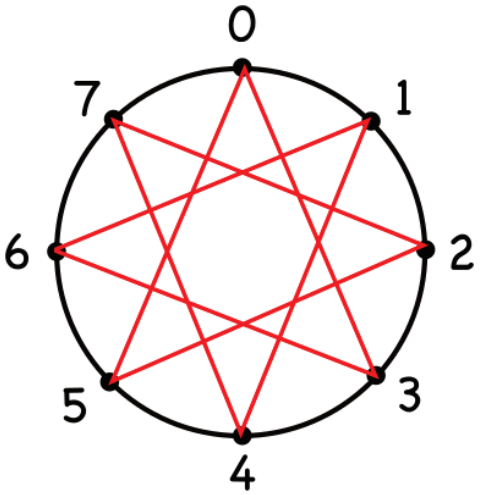
♠ ♠
♠ ♠
♠

6 ♠

ربط النقاط - فن الخيط



اصنع رسومات عن طريق ربط النقاط بنفس الرقم على جوانب

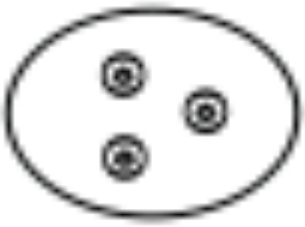


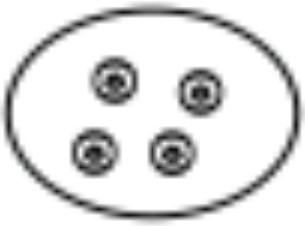
متقابلة من زاوية. أو، ضع بعض النقاط، على سبيل المثال 8، على مسافات متساوية على دائرة. أنشئ أنماطًا عن طريق ربط النقاط بالترتيب، أو ربط كل نقطة ثانية، أو كل نقطة ثالثة.

♠ ♠ ♠
♠ ♠ ♠

7

♠ قصص الحقيبة



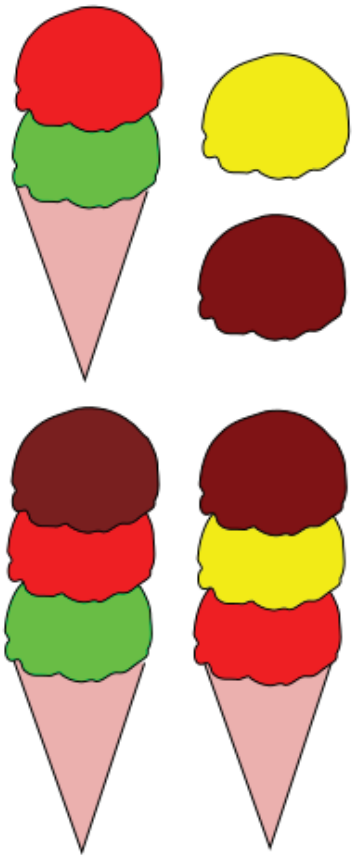


أنت وطفلك كل منكما لديه حقيبة. يقوم أحد الأشخاص بإنشاء قصة: "حقيبتك تحتوي 8 على 3 زبيب وأنا لدي واحد أكثر. كم عدد الزبيب الذي لدي؟" مع مرور الوقت، اجعل هذه القصص أكثر تفصيلاً. مثال: "لدي 2 كوكيز أقل منك. معًا لدينا 6. كم عدد الكوكيز الذي لدي؟"

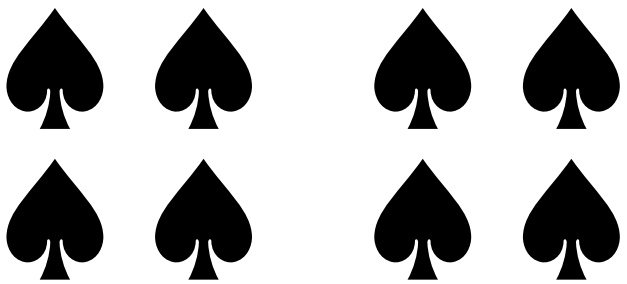
♠ ♠ ♠
♠ ♠ ♠ ♠

8 ♠

قصص الرياضيات

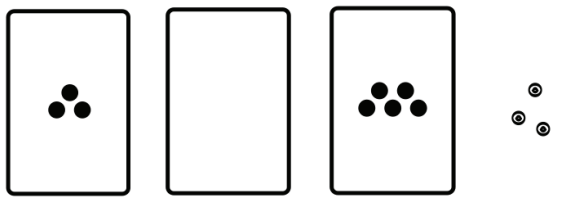


القصص تضيف اهتمامًا إلى الحسابات. **مثال :** أنا وصديقاي نأكل الآيس كريم. أعطي كل صديق كمية واحدة أكثر من التي أحصل عليها. إذا كان هناك 10 كميات من الآيس كريم، كم كمية يمكنني الحصول عليها؟

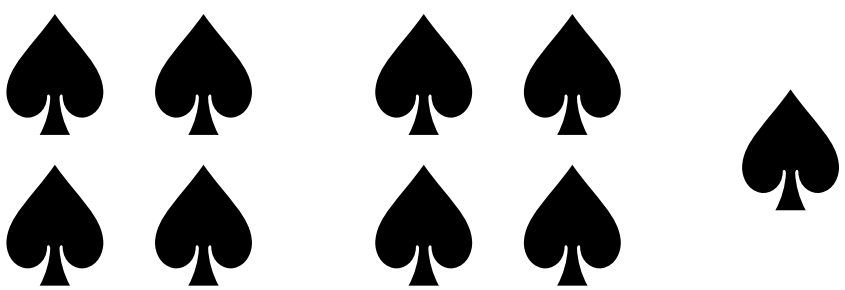


9 ♠

لعبة ما بين



كل لاعب يحصل على 20 رمزًا. يتم توزيع 2 بطاقة مكشوفة و 1 بطاقة مخفية على لاعب واحد. هذا اللاعب يراهن على 0 إلى 3 رموز بأن البطاقة الثالثة تقع ما بين البطاقتين. إذا كان صحيحًا، يحصل اللاعب على تلك الرموز من اللاعب الآخر. إذا كان خاطئًا، يتم التخلي عن تلك الرموز.



10

لعبة التقدير

انظر من يمكنه تقديم أفضل تقدير لحجم المجموعة، مثل مجموعة من الأشخاص يقفون في صف. اجبر نفسك على تقديم تقدير سريع حتى لا يقوم أحد بالعد. ثم قم بالعد لمعرفة من هو الأقرب.

J

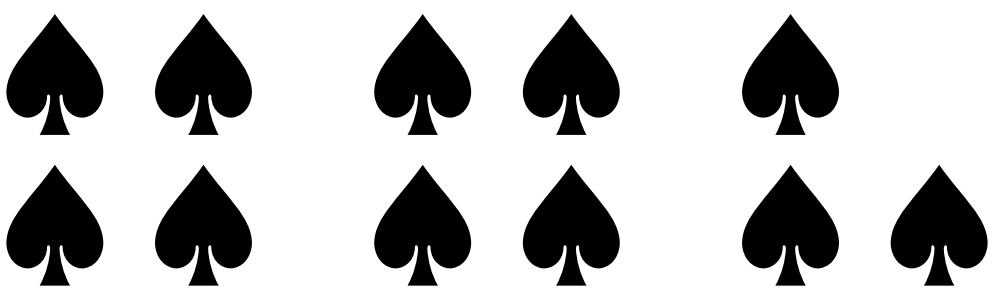
♠

أمثلة مضادة

تحدى الآخرين للعثور على ما هو خطأ في بياناتك "الحقيقية".

النوع 1 : شيء دائمًا ما يكون صحيحًا.
مثال: جميع الدراجات لها عجلتان.

النوع 2 : بيانات على شكل "إذا ___ ، إذن ___". مثال: إذا كان الشخص أطول، فهو أكبر سنًا.

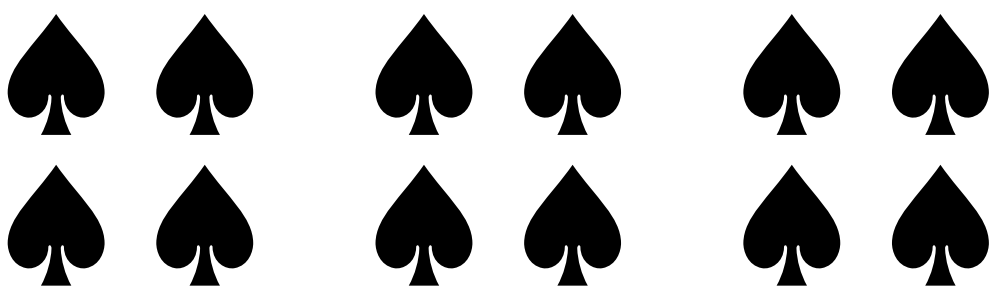


Q

كاسر الشفرة

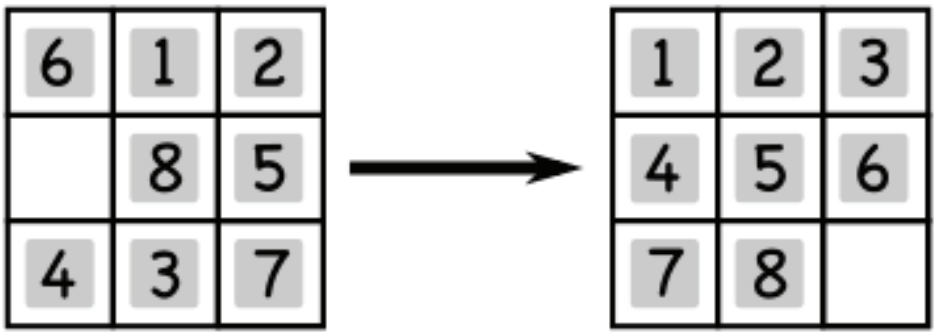
3	2	1
1	3	1
4	5	4
2	3	2
1	3	2
3	2	1

يخلق صانع الألغاز شفرة، على سبيل المثال "321"، باستخدام الأرقام من 1 إلى 5. يقوم كاسر الشفرة بتخمين والشخص الآخر يقول مدى قرب التخمين. إذا كان التخمين 131، يقول صانع الألغاز "مكان واحد صحيح، ومكان آخر يحتوي على الرقم الصحيح في المكان الخطأ". استمر في اللعب حتى يتم كسر الشفرة.



K ♠

لغز الانزلاق 8



ضع قطعًا من الورق مرقمة من 1 إلى 8 على شبكة 3 × 3. يمكن تحريك القطعة إلى مساحة فارغة مجاورة.

التحدي : الحصول على القطع بالترتيب الصحيح. أنشئ هذه الألغاز عن طريق التحرك للخلف من الإجابة.

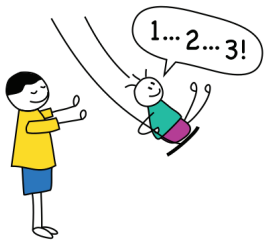
♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠

Early Family Math (EFM) المرحلتين 1 و 2

استمتعوا بهذه الأنشطة الرياضية الممتعة معًا خلال السنوات الأربع الأولى من عمر طفلكم. يتطور هذا المنهج من الأندية إلى الألماس إلى القلوب إلى البستوني. لمزيد من المرح الرياضي العائلي المبكر، زوروا
www.EarlyFamilyMath.org

www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-arabic

Early Family Math



math for love

© Copyright Early Family Math 2025

رسم خلفية البطاقة بواسطة تشن ليو

EarlyFamilyMath.org
MathForLove.com