المرحلة ٣ – أستطيع العد حتى ١٠!

المتطلبات الأساسية: القدرة على العد حتى ١٠ والإحساس بالكميات. القدرة على جمع الأرقام من (٠) إلى ٥ باستخدام الأدوات، وخاصة الأصابع. القدرة على جمع أو طرح ١ و٢. كما أن لديه معرفة بخصائص الأشياء مثل اللون والشكل والملمس، كما يمكنه التفكير فيها.

أين كنت

يستطيع طفلك العد تصاعديًا وتنازليًا بين (٠) و١٠ ويفهم ما تعنيه هذه الكميات. كما يتطور لديه مهارات الجمع والطرح المبكرة. ومن الأساسيات المهمة لهذه المهارات اكتساب الثقة في الجمع والطرح للرقمين ١ و٢ باستخدام الأعداد الصغيرة. يفهم طفلك الكميات الصغيرة، ويستخدم هذه الكميات لإجراء عمليات الجمع والطرح للأعداد الصغيرة.

بالإضافة إلى تلك الأشياء الرائعة، أصبح طفلك يفكر بشكل أفضل الآن! فهو يفهم أن الأشياء والأرقام لها خصائص، ويمكنه التفكير وحل المشكلات. أصبح طفلك الآن عضوًا كاملاً في ألعاب الرياضيات والألغاز العائلية واستكشاف العالم الرياضي من حوله.

أفكار جديدة في هذه المرحلة

- **العد التصاعدي** – قم بالعد التصاعدي بدءًا من أي رقم، بدلاً من البدء دائمًا بالرقم ١. وهذا مفيد للجمع وإيجاد الاختلافات.
- **العد التنازلي** – يشير هذا إلى العد التنازلي الذي يبدأ بأي رقم. وهو مفيد في الطرح، وكذلك لتطوير حس العلاقات بين الأرقام.
- **روابط الأرقام** – هذه كلها أزواج من الأرقام التي يصل مجموعها إلى رقم محدد.
- **عشرة إطارات** – تمثل رقمًا من (٠) إلى ١٠ على أنه عدد النقاط داخل مصفوفة مستطيلة مقاس ٢ × ٥. بالنسبة للأرقام الأكبر من ٤، يتم ملء المجموعة العلوية المكونة من ٥ مربعات دائمًا.
- **نموذج موسع** – يشير هذا النموذج إلى كتابة رقم متعدد الأرقام مقسمًا إلى مساهمة كل رقم من أرقامه. على سبيل المثال: ٥ + ٢٠ = ٢٥ و ٧ + ١٠ + ٣٠٠ = ٣١٧.
- **زُمَر حقائق رياضية** – يشير هذا إلى مجموعة من الحقائق الرياضية المرتبطة بشكل وثيق. على سبيل المثال، ٢ + ٥ = ٧ ينتمي إلى نفس العائلة مثل ٧ - ٢ = ٥ و ٧ - ٥ = ٢.
- **إضافة التوائم والتوائم القريبة** – التوأم المضاف هو إضافة رقم لنفسه، مثل ٤ + ٤. التوأم القريب على بعد واحد من التوأم، مثل ٤ + ٥.
- **المضاعفة والضرب في اثنين والتقسيم إلى نصفين، قسمين متساويين، وقسمة إلى اثنين** – يستمتع الأطفال عادة بإضافة التوائم. ومع ذلك تأتي فكرة المضاعفة والضرب في ٢. ويرتبط بذلك أيضًا التقسيم إلى نصفين، وتقسيم شيء إلى قسمين متساويين، وقسمة على اثنين.
- **الأعداد الزوجية والفردية** – يمكن تقسيم الأعداد الزوجية إلى قسمين متساويين. يتبقى قسم واحد من الأعداد الفردية عند تقسيمها إلى قسمين متساويين. الأعداد الزوجية هي نتائج إضافة التوائم.
- **تخطي العد بمقدار ٢** – العد التصاعدي أو التنازلي بمقدار ٢ - مثل (٠)، ٢، ٤، ٦ أو ١٣، ١١، ٩، ٧.

الأشياء القانونية

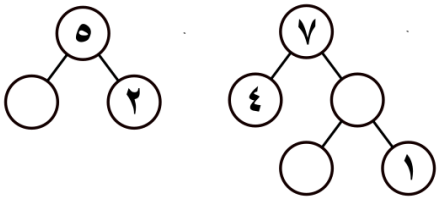
يجب أن يكون لدى كل عائلة الفرصة لتعلم الرياضيات والاستمتاع بها معًا. "Early Family Math" توفر هذه المواد للعائلات والمعلمين لتحريرها وترجمتها ونسخها وتوزيعها، دون الحاجة إلى الحصول على إذن، للاستخدامات غير التجارية فقط. الرسوم التوضيحية من تصميم Chris Wright.
© حقوق النشر Early Family Math 2024 v.2.0 الحقوق الإبداعية: Attribution-NonCommercial 4.0 International License

زُمَر حقائق رياضية

المتطلبات الأساسية: القدرة علي جمع وطرح الأعداد الصغيرة المكونة من رقم واحد

مجموع الأشكال

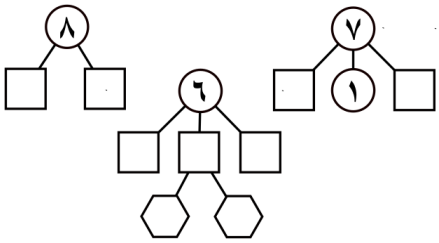
أحجية



التحدي: املأ الدوائر المفقودة بحيث تكون كل دائرة هي مجموع كل الدوائر الموجودة أسفلها مباشرة والمتصلة بها.

تحتوي الألغاز الأسهل على معظم الدوائر المملوءة. بالنسبة للأطفال الأكبر سنًا، هناك أشكال مختلفة تتضمن أعدادًا أكبر وحلولًا أكثر ذكاءً.

الأرقام المتكررة: يتمثل أحد الخيارات في استخدام أشكال غير دائرية للأرقام المتكررة. في حين أن القيمة الموجودة في دائرة قد تكرر القيمة الموجودة في دائرة أو شكل آخر، فإن القيمة الموجودة في الشكل غير الدائري يجب أن تتطابق مع القيمة الموجودة في جميع الأماكن الأخرى ذات الشكل نفسه.



على سبيل المثال، كل المربعات لها نفس القيمة في أحجية معينة. استخدم الأشكال المتطابقة للتدرب على إضافة التوائم، والتوائم القريبة، والتقسيم إلى نصفين - في المثال الأول، يُطلب من القائم بالحل العثور على رقم يمثل نصف ٨.

كيفية الإنشاء: قم بإنشاء هذه الألغاز من خلال البدء برسم تخطيطي مملوء بالكامل ثم إزالة بعض الأرقام. إذا كان اللغز يحتوي على بعض الأرقام المتكررة، استخدم مربعًا أو مثلثًا أو أي شكل آخر بدلاً من الدائرة لهذا الرقم المتكرر.

التغيير الغامض

نشاط

كيف تلعب: اطلب من طفلك أن يعد عددًا صغيرًا من الأشياء. وبينما ينظر بعيدًا، غيّر عدد الأشياء. وعندما يستدير بنظره نحوك، اسأله عن التغيير الذي أجريته. يمكنه ايضاً اختبار نظريته من خلال إعادة تمثيل ما يعتقد أنه حدث.

التنوع

بمجرد أن يصبح هذا الأمر سهلاً، يمكنك أن تجعله أكثر إبداعًا في إجاباته. على سبيل المثال، إذا أصبح الرقم ٤ هو ٦، فقد تكون الإجابة أنك ضاعفت الرقم ٤ ثم أخذت ٢.

جمع و طرح رقم ١٠

المتطلبات الأساسية: القدرة على العد حتى ١٠، والمعرفة بالعد حتى ٢٠

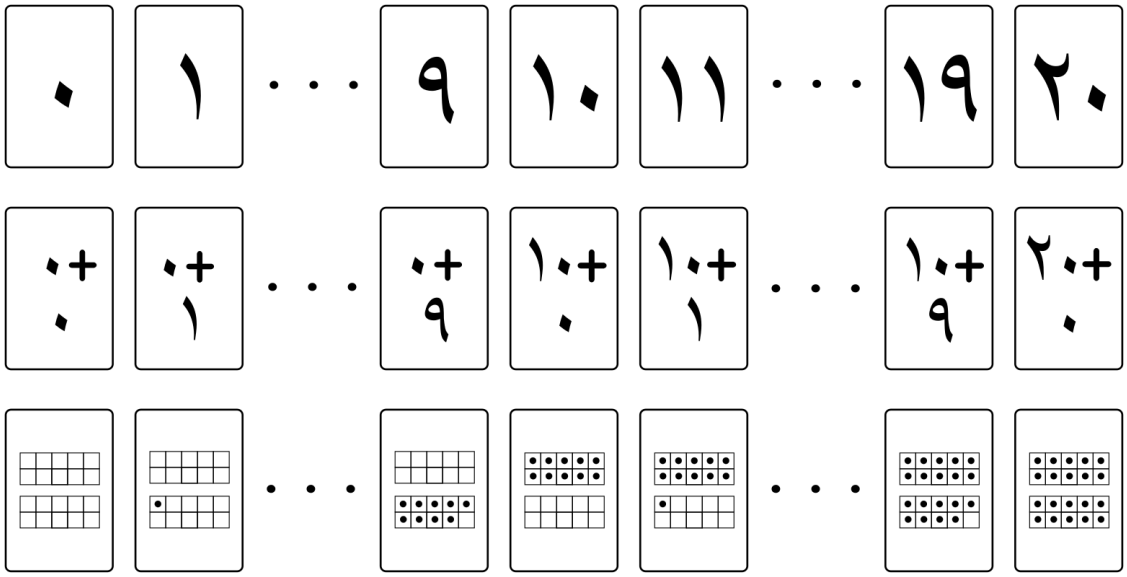
إدخال العشرات . . . . . .

مرحبًا بك في عالم يتجاوز الأصابع العشرة! هناك أشياء رائعة يمكنك اكتشافها هنا. إن مجموعة الأرقام التالية من ١٠ إلى ٢٠ تزيد بمقدار ١٠ عن الأرقام التي يعرفها طفلك بالفعل. قبل أن يصبح هذا الأمر سهلاً، يحتاج طفلك للتعرف على أسماء الأعداد الأكبر مثل ١١ و١٢ و١٣.

تم تصميم الألعاب الموجودة في الصفحة التالية للتأكيد على الدور الذي يلعبه الرقم ١٠ في ربط أزواج الأرقام مثل ٦ و ١٦. كما تؤكد هذه الألعاب على فكرة أن الرقم ١٦ يجب أن يُنظر إليه على أنه ١٠ زائد ٦. ستكون وجهة النظر هذه لتحليل الأرقام باستخدام القيمة المكانية أكثر أهمية عندما يعد طفلك إلى ١٠٠ في المرحلة التالية.

صنع بطاقات الأرقام من (٠) إلى ٢٠ . . . . . .

نشاط



إذا لم تكن لديك بالفعل، قم بصناعة بعض المجموعات الممتدة من بطاقات العد من (٠) إلى ٢٠. ستكون مجموعة واحدة عبارة عن أرقام عادية، وستحتوي مجموعة واحدة على الأرقام بشكل موسع من (٠) إلى ٢٠ مثل (٠) + ((٠) إلى ٩). ١٠ + ((٠) إلى ٩)، و ٢٠ + (٠)، وسيستخدم السطح الواحد عشرة إطارات.

جمع و طرح رقم ١٠

المتطلبات الأساسية: القدرة على العد حتى ١٠، والمعرفة بالعد حتى ١٠

لعبة بينغو مع ١٠

الإعداد: ضع مجموعة عشوائية من ١٦ بطاقة عددية من (٠) إلى ٢٠ بشكل موسع على لوحة بينجو مقاس ٤ × ٤ لكل طفل.

كيف تلعب: قم بإنشاء أرقام عشوائية ليتم استدعاؤها واحدًا تلو الآخر. امزج مجموعة من بطاقات العد من (٠) إلى ٢٠. حدد بطاقة واحدة في كل مرة من هذه الكومة حتى يحصل الطفل الأول على أربع بطاقات في صف واحد وينادي بينجو!

التنوع

أحد الأشكال المهمة لهذه اللعبة هو عمل نسخة "معكوسة العشرات" باستخدام بطاقات الأرقام. عند اختيار بطاقة، إذا كانت من ١ إلى ١٠، فيتم إضافة ١٠ لإيجاد القيمة المطابقة، وإذا كانت من ١١ إلى ٢٠، فيتم طرح ١٠ لإيجاد القيمة المطابقة.

تحدي الذاكرة - العشرات

الإعداد: تستخدم هذه النسخة من لعبة تحدي الذاكرة مجموعة بطاقات الأرقام من (٠) إلى ٢٠ مع قاعدة تطابق رقمين إذا كانت المسافة بينهما ١٠. إذا كان لديك أيضًا بطاقات من (٠) إلى ٢٠ تستخدم الشكل الموسع أو إطارات العشرة، فيجب عليك استخدامها أيضًا. قم بتوزيع مصفوفة من البطاقات مقاس ٣ × ٤ على الطاولة، وكلها مقلوبة.

كيف تلعب: يتناوب اللاعبون على قلب بطاقتين مقلوبتين. إذا كانت البطاقتان منفصلتين بمقدار ١٠، فيحق للاعب الاحتفاظ بالبطاقات واستبدال البطاقتين من كومة السحب واستكمال دوره. إذا لم تتطابق البطاقات، يقلب اللاعب البطاقات مرة أخرى وينهي دوره.

كيف تفوز: تنتهي اللعبة عندما يتم أخذ الزوج الأخير من البطاقات. ويفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من البطاقات.

الأشكال

المتطلبات الأساسية: القدرة على العد حتى ١٠، والمعرفة بالعد حتى ٢٠

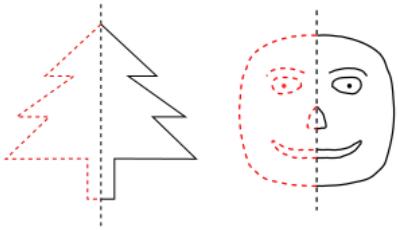
الفن الهندسي

نشاط

التشابه والتناظر مفهومان هندسيان يمكن لطفلك اللعب بهما.

الأشكال المتشابهة: يتشابه الشكلان إذا كان لهما الشكل نفسه، حيث قد يكون أحدهما أصغر أو أكبر من الآخر. والدوائر لها نفس الشكل، لذا فإن جميع الدوائر متشابهة. وهذه السلسلة من النجوم الثلاثة متشابهة.

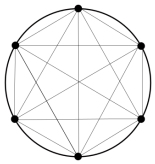
تحدي طفلك أن يختار صورة ويرسمها أكبر بمرتين أو ثلاث مرات، أو أصغر بمرتين.



تناظر المرآة: المفهوم الهندسي الآخر الذي يمكنك اللعب به هو تناظر المرآة. أظهر ذلك باستخدام مرآة ذات جانب مسطح - ضعها على طول حافتها على رسم أو صورة وشاهد كيف تبدو الصورة المعكوسة. بمجرد أن يستوعب طفلك الفكرة، أعطه نصف صورة وتحداه لرسم الصورة المعكوسة في المرآة.

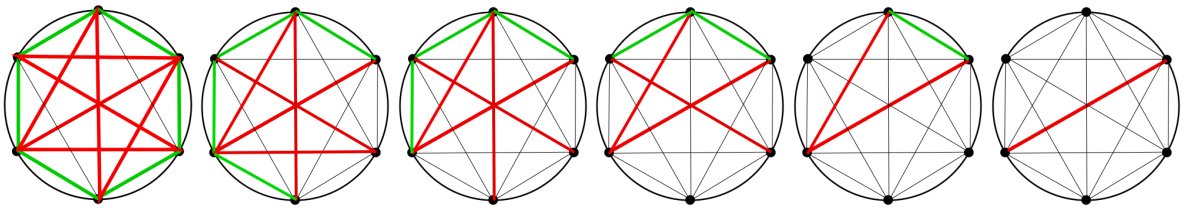
لعبة مثلث المحاكاة

لعبه



كيف تلعب: يستخدم اللاعبان علامات بألوان مختلفة. ضع ست نقاط (استخدم المزيد للعبة أكثر صعوبة) بالتساوي حول دائرة. يتناوب اللاعبون في رسم الخطوط بين النقاط باستخدام ألوانهم. الخاسر هو أول لاعب يضطر إلى إنشاء مثلث تكون جميع أضلاعه بلون اللاعب وتكون زواياه على الدائرة.

لعبة المثال: هذه هي اللعبة التي يتحرك فيها اللون "الأحمر" أولاً. هذا تسلسل لمواضع اللوحة بعد كل حركة من حركات اللون الأحمر. في الموضع الأخير، بغض النظر عن المكان الذي يتحرك فيه "الأخضر" بعد ذلك، سيشكلون مثلثًا ويخسرون.



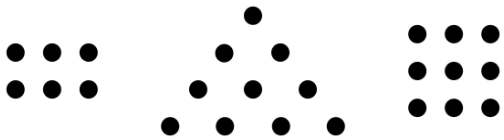
أشكال الأرقام

المتطلبات الأساسية: القدرة على العد حتى ١٠، والمعرفة بالعد حتى ٢٠

أشكال الأرقام

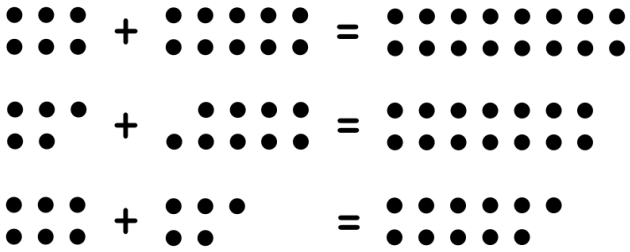
بحث

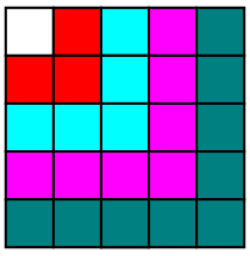
باستخدام شيء صغير، مثل قطع الطعام، تحدَّ طفلك بتكوين أشكال بعدد معين من القطع. يمكن أن تكون هذه الأشكال مستطيلات أو مثلثات أو مربعات أو أي شيء يضيف المتعة للنشاط.



الأعداد الزوجية والفردية: استكشف الأعداد الزوجية والفردية باستخدام أشكال الأرقام. للحصول على رقم معين، اطلب من طفلك وضع القطع في صفين متساويين. ستفعل هذا إذا كنت تقسم الطعام بشكل عادل بين شخصين. لأي من الأرقام تكون النتيجة متساوية؟

جمع الأعداد الزوجية والفردية: إن تمثيل الأعداد الزوجية والفردية بهذه الطريقة يجعل من السهل معرفة السبب: زوجي + زوجي = زوجي، فردي + فردي = زوجي، وزوجي + فردي = فردي.





جمع الأعداد الفردية: بمجرد أن يعرف طفلك ما هو الرقم الفردي، تحقق من جمع الأعداد الفردية القليلة الأولى كما هو موضح في هذا الرسم التخطيطي. ومن المدهش أن مجموع الأعداد الفردية الأولى يكون دائمًا عددًا مربعًا.

صنع المستطيلات: قد يلاحظ طفلك أنه بالنسبة لبعض الأرقام، مثل ١٢، هناك أشكال مختلفة من المستطيلات التي يمكن صنعها، وأنه بالنسبة لأرقام أخرى، مثل ٧، يمكن عمل مستطيلات مسطحة فقط. تسمى الأرقام مثل ٥ و ٧ أرقامًا أولية لأنه لا توجد طريقة لتقسيمها إلى مستطيلات عادية.

الأعداد الزوجية والفردية

المتطلبات الأساسية: القدرة على العد حتى ٢٠؛ إضافة وطرح ١ و٢ بسهولة

الضرب في رقم ٢

قم بتقديم الضرب لطفلك بشكل تدريجي جدًا من خلال تغيير بسيط في اللغة - ابدأ بالإشارة إلى مضاعفة الرقم على أنها "أخذ اثنين منه" أو "ضربه في ٢".

لعبة نيم – مضاعفة الحد

الإعداد: حدد إجمالي البداية، على سبيل المثال ٢٠. دع طفلك يختار ما إذا كان سيبدأ أولاً أم ثانيًا.

كيف تلعب: خلال الجولة الأولى، يختار اللاعب طرح ١ أو ٢ من الإجمالي الحالي. بعد الجولة الأولى، يمكن للاعب طرح أي رقم من ١ إلى ضعف الرقم المستخدم في الجولة الأخيرة.

كيف تفوز: أول شخص يصل إلى (٠) يفوز (القاعدة البديلة هي الخسارة).

التنوع

يمكن أيضًا لعب هذه اللعبة بنفس القواعد، من خلال البدء من (٠) وإضافة على طول الطريق حتى الوصول إلى الهدف. بمجرد أن يتعلم الأطفال اللعب بهذه اللعبة دون كتابة أي شيء، تصبح لعبة ممتعة أثناء السفر .

النصفان والمعدمون

الإعداد: يتفق لاعبان على رقم مستهدف، على سبيل المثال ٢٠، ويحددان إجمالي عدد اللاعبين على (٠)، ويختاران من سيبدأ أولاً.

كيف تلعب: يبدأ الدور بإنشاء رقم باستخدام نرد واحد أو مجموع نردين. إذا كان الرقم فرديًا، فيجب على اللاعب مضاعفته. إذا كان الرقم زوجيًا، فيمكن للاعب أن يأخذ نصفه عدة مرات حسب الرغبة طالما أن الأرقام التي تم تقسيمها إلى النصف زوجية. يضيف اللاعب بعد ذلك النتيجة النهائية إلى الإجمالي الجاري طالما أن ذلك لا يضع الإجمالي فوق الهدف - إذا تعذر استخدام النتيجة النهائية، يتم تخطي الدور.

كيف تفوز: يفوز اللاعب الذي يجعل الإجمالي مساويًا تمامًا للرقم المستهدف.

التنوع

يسمح للاعب بعدم تغيير الرقم الأولي. ويسمح بتقسيم الأرقام إلى النصف مرة واحدة على الأكثر. وأخيرًا، يمكنك التدرب على الطرح من خلال البدء بالرقم المستهدف ثم الطرح حتى يصل إلى (٠).

الأعداد الزوجية والفردية

المتطلبات الأساسية: القدرة على العد حتى ٢٠؛ إضافة وطرح ١ و٢ بسهولة

عد الأعداد الزوجية والفردية . . . . . .

الإعداد: استخدم مجموعة صغيرة من أوراق اللعب تتضمن بعض الكميات الصغيرة. ابدأ بمجموعات من ثلاث بطاقات ثم انتقل إلى المزيد من البطاقات.

لنفترض أن الأرقام هي ١ و٢ و٣. والسؤال هو: إذا اخترت ورقتين بشكل عشوائي وأضفتهما، فهل من المرجح أن تحصل على رقم زوجي أم فردي؟ احسب عدد الطرق المتاحة للحصول على رقم فردي مقابل رقم زوجي. على سبيل المثال، في حالة استخدام ١ و٢ و٣، توجد طريقة واحدة للحصول على رقم زوجي (١ + ٣) وطريقتان للحصول على رقم فردي (١ + ٢، ٢+ ٣). لذا فإن مجموع الأرقام الفردية أكثر احتمالية (ضعف الاحتمال).

اجعلها مسابقة: دع أحد اللاعبين يكون زوجيًا والآخر فرديًا. تعرف على من حقق أكبر عدد من النجاحات بعد أكثر من عدة تجارب.

تخطي العد بمقدار ٢ . . . . . .

بالإضافة إلى كونه تمرينًا جيدًا على الجمع، فإن العد بالتخطي هو طريقة أسرع لعد مجموعة من الأشياء، مثل أصابع القدم، بدلاً من عدها واحدة تلو الأخرى. العد بالتخطي مفيد أيضًا عند تعلم الضرب لاحقًا.

العد بالتناوب: قم بالعد بمقدار ٢ أثناء دفع طفلك على الأرجوحة (أو أي شيء آخر يتضمن العد). ابدأ بالتناوب مع طفلك – قل ١، طفلك يقول ٢، أنت تقول ٣، طفلك يقول ٤، وهكذا. بعد إنشاء النمط، يمكن لأحدكم أن يقول دوره دون أن يقول الشخص الآخر أي شيء.

أثناء السفر، ابحث عن شيء ممتع للعد بالتخطي مثل السيارات الصفراء.

التنوع

تخطي العد تصاعدياً **او تنازلياً** بمقدار ٢ حتى ينتهي بـ ٢٠.
في البداية، افعل هذا بدءًا من ٠ أو ٢٠، ولكن في النهاية، ابدأ بأي رقم.

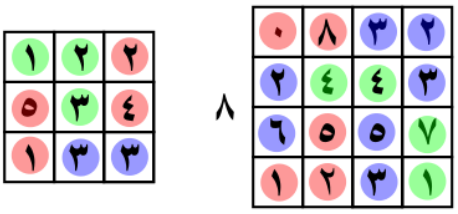
روابط الأرقام

المتطلبات الأساسية: القدرة علي جمع وطرح الأرقام الصغيرة أحادية الرقم

مجموع المجموعات

احجية

استخدم شبكة مستطيلة من الأرقام مع مجموع مستهدف تختاره بين ٥ و ١٢.



التحدي: ابحث عن مجموعات من رقمين أو ثلاثة أرقام يصل مجموعها إلى الهدف وتشترك في الجوانب. عند اكتمالها، ستتكون الأحجية بالكامل من مجموعات محددة. استخدم الرموز، مثل أنواع مختلفة من المواد الغذائية، لتحديد كل مجموعة داخل اللغز.

إنشاء اللغز: قم بإنشاء هذه الألغاز من خلال البدء بمصفوفة فارغة والعمل على حلها باستخدام أزواج وثلاثيات تصل إلى المجموع المستهدف. سيكون الأمر أكثر متعة إذا كان اللغز يحتوي على حل واحد فقط، ولكن لا بأس إذا لم يكن كذلك.

لعبة الصيد بالمجموعات

لعبه

الإعداد: باستخدام مجموع مستهدف يشعر طفلك بالراحة في التعامل معه، قم بإزالة البطاقات عند هذا الهدف أو أعلى من مجموعة بطاقات الأرقام. إذا كان هناك أكثر من لاعبين وقمت بتقييد الأرقام بشكل كبير، فقد تحتاج إلى استخدام عدة مجموعات.

كيف تلعب: تبدأ اللعبة بتوزيع ٥ بطاقات على كل لاعب. ضع البطاقات المتبقية في كومة سحب مشتركة. يتناوب اللاعبون في "صيد" البطاقات التي سيصل عددها إلى المبلغ المستهدف باستخدام البطاقات الموجودة لديهم بالفعل.

على سبيل المثال، قد يسأل اللاعب أحد اللاعبين، "هل لديك أي رقم ٤؟" إذا كان لدى هذا اللاعب بعض البطاقات ٤، يتم تسليمها ويحصل اللاعب الأصلي على دور آخر. ومع ذلك، إذا لم يكن لدى هذا اللاعب أي رقم ٤، فسيقول اللاعب "إذهب للصيد!" ويتم سحب بطاقة من كومة السحب. إذا تطابقت البطاقة المسحوبة مع بطاقة يمتلكها اللاعب، فيحق للاعب أن يلعب دورًا آخر؛ وإلا، تنتهي الجولة وتستمر اللعبة إلى اليسار. عندما يكون لدى اللاعب زوج من البطاقات يساوي مجموعها الإجمالي، يضع اللاعب هذا الزوج على الطاولة أمامه.

كيف تفوز: تنتهي اللعبة عندما تكون كل البطاقات في أزواج. يفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من الأزواج.

التنوع

لإضفاء بعض التنوع، يسمح للاعبين باستخدام أكثر من ورقتين لإنشاء مجموعة من البطاقات التي يصل مجموعها إلى المجموع المستهدف. الاحتمال الآخر هو أن نقول أن ورقتين تتطابقان عندما يكون الفرق بينهما هو فرق الهدف المحدد.

روابط الأرقام

المتطلبات الأساسية: القدرة علي جمع وطرح الأرقام الصغيرة أحادية الرقم

أي رقم أنا؟

هناك طريقتان للعب اعتمادًا على ما إذا كان هناك طفل أو طفلين يلعبان.

طفلان: يسحب كل طفل بطاقة ويضعها على جبهته بحيث تكون مواجهة للخارج دون رؤيتها. تعلن مجموع البطاقات ويتحدى الطفل بأن يحاول معرفة بطاقته الخاصة من خلال النظر إلى بطاقة الطفل الآخر.

شخص بالغ مع طفل واحد: قم بإنشاء عدة أزواج من البطاقات مسبقًا حيث يكون لكل زوج من البطاقات نفس المجموع المعروف للجميع. يتم نقل البطاقات غير المستخدمة إلى الجانب. قم بالتقاط زوجًا عشوائيًا من البطاقات، ثم ضع البطاقات على جبهتك، وقم باكتشاف كل بطاقة من خلال النظر إلى بطاقة الشخص الآخر.

لعبة عيدان الطعام باليد

الإعداد: يبدأ جميع اللاعبين بإصبع واحد مرفوع في كل يد.

كيف تلعب: خلال الدور، يكون لدى اللاعب خيار "الهجوم" أو "التقسيم".

الهجوم: للهجوم، يقوم اللاعب بالهجوم على يد خصمه. والنتيجة هي أن يد الخصم تحتوي على مجموع اليدين وأن يد اللاعب المهاجم لا تتغير. إذا انتهت اليد بخمسة أصابع بالضبط، فهي ميتة. إذا كانت اليد تحتوي على أكثر من خمسة أصابع، فإن عددها إما أن يقل بمقدار خمسة (في مجموعة واحدة من القواعد) أو تكون ميتة (مجموعة بديلة من القواعد).

التقسيم: للتقسيم، يقوم اللاعب بضرب يديه معًا وإعادة توزيع الأصابع بين يديه. قد لا يؤدي الانقسام إلى عكس عدد الأصابع.

كيف تفوز: يفوز اللاعب عندما تموت كل من أيدي خصمه. وفي حين آخر، يفوز أول لاعب لديه يدين ميتتين.

الترتيب

المتطلبات الأساسية: القدرة على العد تصاعديًا وتنازليًا من (٠) إلى ٢٠

الصعود للأعلى

لعبه

الإعداد: يرسم كل لاعب سلمًا يتكون من ٤ إلى ١٠ درجات (المزيد من الدرجات للاعبين الأكبر سنًا).

كيف تلعب: قم بإنشاء رقم مكون من رقمين باستخدام البطاقات المرقمة من (٠) إلى ٩. حدد رقم العشرات عن طريق الاختيار من البطاقات (٠) و١، ثم حدد رقم الآحاد عن طريق الاختيار من جميع البطاقات. إذا أمكن، يجب على اللاعب وضع هذا الرقم على خطواته.

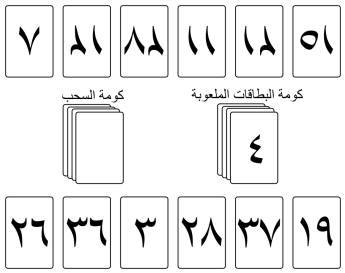
كيف تفوز: يفوز أول لاعب يملأ خطواته بترتيب تصاعدي من الأسفل إلى الأعلى.

يمكنك تسهيل الأمر من خلال السماح للخطوات المجاورة بأن تكون لها نفس القيمة.

خلق النظام

لعبه

الإعداد: ابدأ بمجموعة بطاقات الأرقام التي تتراوح من (٠) إلى ٤٠ (أعلى مع عدد أكبر من اللاعبين). قم بتوزيع عشر بطاقات لكل لاعب (ما يصل إلى أربع بطاقات للاعبين الأصغر سنًا). يتم وضع البطاقات الموزعة أمام كل لاعب بالترتيب الذي تم توزيعه. يتم وضع البطاقات المتبقية مقلوبة في كومة السحب. ضع البطاقة العلوية بحيث يكون وجهها للأعلى كالبطاقة الأولى في كومة المهملات.



كيف تفوز: الهدف من اللعبة هو الحصول على البطاقات بترتيب متزايد من اليسار إلى اليمين.

كيف تلعب: أثناء الدور، يمكن للاعب أن يختار إما البطاقة العلوية من الكومة الموزعة أو كومة السحب - يجب استخدام هذه البطاقة لاستبدال إحدى البطاقات الموجودة أمام اللاعب، ويتم وضع البطاقة المستبدلة مكشوفة في الجزء العلوي من الورقة. كومة المهملات.

اختلافات تسجيل النتيجة

العب بحيث يفوز اللاعب الأول الذي يحصل على أوراقه بالترتيب. أو استخدم نظام النقاط لكل جولة من اللعب. في هذا النظام يحصل الفائز على ١٥ نقطة. يحصل اللاعبون الآخرون على نقطة واحدة مقابل كل بطاقة لديهم بالترتيب بدءًا من البطاقة الأقل لديهم.

عمليات الجمع والطرح الصغيرة

المتطلبات الأساسية: القدرة علي جمع وطرح الأرقام الصغيرة أحادية الرقم

أقرب إلى ١٠

الإعداد: استخدم مجموعة أوراق من ١ إلى ١٠. اختر الرقم المستهدف، على سبيل المثال ١٠.

كيف تلعب: تبدأ كل جولة بتوزيع خمس أوراق مقلوبة على الطاولة. يقوم أحد اللاعبين باختيار ثلاث من تلك البطاقات بشكل عشوائي ويقوم بتسليمها. يتم اختيار بطاقتين من تلك البطاقات الثلاثة لتقريبهما من الهدف قدر الإمكان. يتم إعطاء البطاقات الثلاث غير المستخدمة، مكشوفة، للاعب الآخر لاختيار ورقتين للاقتراب من الهدف.

تسجيل الأهداف: اللاعب الذي تكون نتيجته أقرب إلى الهدف من أي من الجانبين يفوز بنقطة. احتفظ بخط أرقام في متناول اليد لاستخدامه في المناقشات حول النتيجة الأقرب إلى المجموع المستهدف.

التنوع

إذا كنت تستخدم الطرح بدلاً من الجمع، فاستخدم رقمًا مستهدفًا أقل. على سبيل المثال ٤.

إنقاذ حديقة الحيوان

الإعداد: استخدم نردين أو مجموعتين من بطاقات الأرقام بدءًا من ١ إلى ٦. كل لاعب لديه ٦ رموز - رموز الحيوانات مثالية لهذه اللعبة إذا كانت لديك. يمتلك كل لاعب أيضًا قطعة من الورق تحتوي على صناديق مرقمة من (٠) إلى ٥. يقرر كل لاعب مكان وضع الرموز الستة الخاصة به – لا بأس بوضع أكثر من رمز واحد في الصندوق.

كيف تلعب: أثناء دور اللاعب، يتم إنشاء رقمين عن طريق رمي النرد أو اختيار ورقتين، ويتم استخدام الفرق بين هذين الرقمين. يمكن للاعب تحرير أحد الرموز المميزة الخاصة به إذا كان لديه واحدة في هذا الصندوق.

كيف تفوز: أول لاعب يقوم بإنقاذ كل رموزه هو الفائز.

الإستراتيجية: جزء مهم من هذه اللعبة هو اختيار الصناديق الجيدة لوضع الرموز المميزة فيها في البداية. مع الممارسة، سوف يدرك طفلك أن بعض الصناديق أكثر احتمالاً لحدوثها من غيرها - يمكنك مناقشة الأفكار حول سبب حدوث ذلك.

التنوع

استخدم البطاقات المرقمة من ١ إلى ١٥ واحصل على ١٥ صناديق مرقمة من (٠) إلى ٩.

روابط الأرقام

المتطلبات الأساسية: القدرة علي جمع وطرح الأرقام الصغيرة أحادية الرقم

البطاطا الساخنة مع المجموع

الإعداد: استخدم مجموعة عادية من أوراق اللعب، واحصل على رقم مستهدف وهو ٥، وقم بإزالة جميع الأوراق فوق الهدف، باستثناء بطاقة واحدة - "البطاطا الساخنة"، والتي يمكن أن تكون أي شيء آخر، مثل بطاقة الجوكر أو بطاقة الوجه. قم بتوزيع المجموعة المتبقية بالكامل على جميع اللاعبين – فلا بأس إذا حصل بعض اللاعبين على بطاقة واحدة أكثر من الآخرين.

كيف تلعب: يبدأ جميع اللاعبين بوضع أوراق ال ٥ من أيديهم على الطاولة وأي أزواج يصل مجموعها إلى ٥. عند دورك، يمكنك اختيار بطاقة عشوائية من يد أي لاعب آخر (القاعدة الأبسط هي اللاعب الموجود دائمًا على يمينك). إذا كانت هذه البطاقة الجديدة تمنحك زوجًا من البطاقات التي تضيف ما يصل إلى المبلغ المستهدف، فضع الزوج على الطاولة؛ وإلا، احتفظ بالبطاقة في يدك. ثم تنتقل اللعبة إلى اللاعب التالي على يمينك.

كيف تفوز: عندما تنتهي اللعبة، يخسر اللاعب الذي يحمل البطاطا الساخنة. بدلاً من ذلك، يمكنك اللعب على أن يفوز أول لاعب ينفد منه عدد البطاقات.

التنوع

مع تحسن مهارات الجمع لدى طفلك، استخدم أرقامًا مستهدفة أكبر تصل إلى ١٠. وسيوفر تغيير الرقم المستهدف تدريبًا على روابط الأرقام المختلفة.

المجموعات الشائعة

اجمع البيانات: اصنع ورقة بها ١٢ صفًا. في كل صف، ضع ٨ مربعات. يحتوي عمود المربعات الموجود في أقصى اليسار على الأرقام من ١ إلى ١٢ مكتوبة بالترتيب في المربعات. ضع علامة واحدة على كل رقم من الأرقام الـ ١٢. في البدء قم برمي زوجي النرد. بعد كل لفة، حرك رمز مجموع النرد مربعًا واحدًا إلى اليمين. الهدف من كل رمز هو أن يكون أول من يصل إلى اليمين عبر الصفحة.

دع طفلك يطرح بعض الأسئلة للتحقيق فيها. بعض الأسئلة الطبيعية هي:

- أي الرموز ستفوز ولماذا؟
- ما هي الرموز المميزة التي تعمل بشكل جيد وأيها تعمل بشكل سيء؟
- أي رمز هو الأسوأ؟
- كيف سيتغير الفائزون إذا أصبحت أطوال الصفوف أقصر أو أطول؟

اطلب من طفلك شرح أفكاره حول إجابات هذه الأسئلة، ثم التحقق من أفكاره عن طريق إجراء التجارب.

أضف عنصرًا تنافسيًا إلى هذا من خلال تخمين الرمز المميز الذي سيفوز قبل بدء الجولة.

اختلافات لعبة السودوكو

المتطلبات الأساسية: القدرة علي العد حتى ٢٠؛ القدرة علي جمع وطرح ١ و بسهولة

المقدمة

تحتوي جميع الألغاز الموجودة في هذه الصفحة على قاعدة سودوكو الأساسية التي تنص على أن الشبكة المربعة مملوءة بالأرقام بحيث يظهر كل رقم مرة واحدة بالضبط في كل صف وعمود.

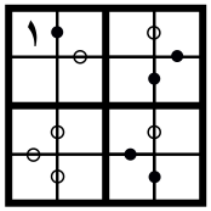
قم بإنشاء هذه الألغاز من خلال البدء بأحجية مملوءة بالكامل، وإزالة العديد من الأرقام أو جميعها، وإنشاء مناطق فرعية والمعلومات الإضافية المناسبة لهذا النوع من الألغاز.

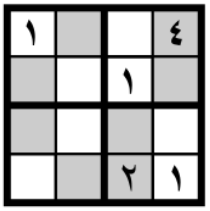
لتوفير المساحة، فإن الأمثلة هنا كلها بحجم ٤ × ٤. يمكنك صنع ألغاز أكبر بنفسك، أو يمكنك العثور على إصدارات أكبر منها على الإنترنت.

سودوكو الأرقام الزوجية والفردية وكروبكي سودوكو

احجية

تحتوي هذه الألغاز على قيود إضافية تتمثل في أن الأرقام يجب أن تظهر مرة واحدة بالضبط في كل منطقة فرعية محددة ٢×٢.





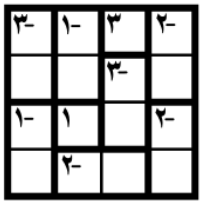
سودوكو الأرقام الزوجية والفردية: المربعات ذات الأرقام الزوجية تكون باللون الرمادي

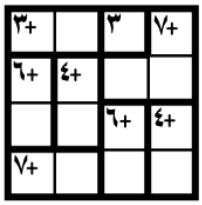
كروبكي سودوكو: النقاط المجوفة بين الخلايا تعني أن الأرقام متباعدة بمقدار واحد؛ والنقاط المملوءة تعني ان الرقم هو نصف الآخر.

سومدوكو, ديفدوكو, سمديفدوكو

احجية

بالإضافة إلى قواعد سودوكو المعتادة، يتم تقسيم هذه الألغاز إلى مناطق فرعية ذات أرقام مستهدفة. وعلى عكس سودوكو القياسي، يُسمح بتكرار رقم في منطقة فرعية. إذا كانت المنطقة الفرعية تحتوي على مربع واحد فقط، فسيكون الرقم المستهدف هو قيمة هذا المربع.





سومدوكو: مجموع الأرقام في منطقة فرعية هو الرقم المستهدف.

ديفدوكو: تحتوي المناطق الفرعية على مربع أو مربعين. بالنسبة لمربعين، الفرق بين الأرقام هو الرقم المستهدف.

سمديفدوكو: يتم وضع علامة على المناطق الفرعية بعلامة "+" أو "-" للإشارة إلى المجموع أو الفرق.

التنوع

استخدم مجموعات مختلفة من الأرقام بدلًا من ١ إلى ٤ المعتادة لـ ٤ في ٤. على سبيل المثال، استخدم ١و٣و٥و٧. إذا قمت بذلك، قم بإدراج الأرقام التي تريد استخدامها فوق اللغز.

مجموعات المجموع

المتطلبات الأساسية: القدرة علي جمع وطرح الأرقام الصغيرة أحادية الرقم

أغلق الصندوق

الإعداد: يكتب كل لاعب الأرقام من ١ إلى ٩ على قطعة من الورق.

كيف تلعب: لبدء الدور، يجد اللاعب مجموع رمي حجري النرد. باستخدام الأرقام التي لم يتم شطبها بعد، يقوم اللاعب بشطب مجموعة مكونة من رقم واحد أو أكثر مجموعها يصل إلى هذا المجموع. إذا لم يكن من الممكن القيام بذلك، فلن يتغير شيء. يمكن للاعب أن يقرر مسبقًا استخدام نرد واحد فقط.

كيف تفوز: أول لاعب يقوم بشطب جميع الأرقام هو الفائز.

التنوع

تتمثل إحدى طرق تغيير هذه اللعبة في استخدام نطاق أكبر من الأرقام، مثل الانتقال إلى ١٠ أو حتى ١٢. وهناك طريقة أخرى وهي إعطاء كل لاعب دورة واحدة - تستمر الدورة برميات جديدة حتى المرة الأولى التي يعلق فيها اللاعب. في النهاية، نتيجة اللاعب هي مجموع الأرقام التي لم يتم شطبها. يفوز اللاعب الذي يحصل على أقل درجة.

أصيب الهدف

الإعداد: من مجموعة أوراق اللعب، قم بإزالة بطاقات الوجه وأي أرقام أكبر من استيعاب الأطفال له. قم بخلط البطاقات وقم بتسليم خمس بطاقات لاستخدامها والبطاقة السادسة هي الهدف. اترك البطاقات المتبقية ككومة سحب لملء البطاقات عند إزالتها.

كيف تلعب: أثناء الدور، إذا كان بإمكان اللاعب استخدام مجموع أو فرق ورقتين من البطاقات الخمسة لتساوي البطاقة السادسة، فسيحصل اللاعب على جميع البطاقات الثلاثة ويتم استبدالها من كومة السحب. إذا فشل اللاعب، فسيتم تسليم البطاقة السادسة الجديدة وينتقل الدور إلى اللاعب التالي.

كيف تفوز: اللاعب الذي لديه أكبر عدد من البطاقات في نهاية اللعبة هو الفائز.

التنوع

هناك عدة تنوعات يمكنك استخدامها. يمكنك السماح للاعب باستخدام ثلاث بطاقات، بدلاً من ورقتين فقط، لإضافة ما يصل إلى البطاقة السادسة. يمكنك أيضًا السماح باستخدام أي عدد من البطاقات لإضافة ما يصل إلى البطاقة السادسة. هناك تنوع آخر وهو السماح بمزيج من الجمع والطرح مع أي عدد من البطاقات.

دعني أحسب الطرق

المتطلبات الأساسية: القدرة علي جمع وطرح الأرقام الصغيرة أحادية الرقم

كم عدد الطرق؟

إن حساب عدد الطرق للقيام بشيء يتضمن اختيارات يمكن أن تؤدي إلى بعض التحقيقات المثيرة للاهتمام. فيما يلي بعض الاحتمالات - استمتع بالتفكير في المزيد مع طفلك.

التحقيق ١: بالرسم باللونين الأحمر والأزرق فقط، كم عدد الطرق التي يمكنك بها رسم وحش بقبعة وعينين وعباءة؟ كيف يتغير هذا إذا قمت بتلوين القبعة والعباءة فقط؟ كيف يتغير إذا استخدمت ثلاثة ألوان، أو إذا كان بإمكانك استخدام كل لون مرة واحدة فقط؟

التحقيق ٢: لديك صف من ٥ قطع حلوى متطابقة. كم عدد الطرق التي يمكنك تلوينها بحيث يكون هناك ٢ حمراء و٣ زرقاء؟

التحقيق ٣: ابحث عن جميع الطرق للحصول على مجموع باستخدام مجموعة صغيرة من الأرقام. افعل ذلك مع مراعاة الترتيب وبدونه. على سبيل المثال، إذا كنت تستخدم ١ و٢، فهناك ١+١+١+١ = ٢+١+١ = ١+٢+١ = ٢+٢ طرق للحصول على ٤ دون النظر إلى الترتيب، و١+١+١+١ = ٢+١+١ = ١+٢+١ = ١+١+٢ = ٢+٢ طرق للحصول على ٤ مع النظر إلى الترتيب.

كيف يمكنني صنعها؟

يعطي أحد الأشخاص الشخص الآخر رقمًا مستهدفًا ويتحداه للتوصل إلى طرق مختلفة للجمع و/أو الطرح للحصول على هذا الرقم. إذا كان الرقم المستهدف هو ٣، فقد يبدأ بـ ١ + ٢، ثم يصبح ١ + ٥ - ٣ وهكذا.

أضف قيودًا لجعل الأمر أكثر صعوبة. على سبيل المثال، قد لا تسمح بأي أرقام أقل من ٤، أو قد تسمح فقط بالأرقام الأقل من ٤.

يمكنك تحويل هذا إلى تحقيق عن طريق طرح أسئلة مثل: ما عدد الطرق المتاحة للحصول على الرقم ٥ إذا كان بإمكاني إضافة ١ و٢ فقط.

عندما يتعلم طفلك المزيد من الرياضيات، يمكن إضافة مهارات إضافية، مثل المضاعفة والنصف. على سبيل المثال، ٥ هو ٢ مضاعف زائد ١ أو عشرتان ناقص ثلاثة ٥.

تجميع القطع معًا

المتطلبات الأساسية: القدرة علي جمع وطرح الأرقام الصغيرة أحادية الرقم

لعبة خلط الأرقام

الإعداد: قم برمي حجر نرد مرتين لإنشاء رقم مستهدف مكون من رقمين - ستكون الرمية الأولى عبارة عن رقم العشرات والرمية الثانية عبارة عن رقم الآحاد. قم برمي خمسة أحجار نرد لإنشاء أرقام للعمل بها.

التحدي: استخدم الجمع والطرح وتكوين أرقام مكونة من رقمين للوصول إلى أقرب رقم مستهدف - النتيجة هي مدى اقترابها.

كيف تفوز: يمكنك إما الحصول على فائز في كل جولة، أو يمكنك إضافة النتائج على مدار عدة جولات والحصول على فائز إجمالي بأقل درجة. بالطبع، يمكنك لعبها من أجل التحدي وعدم الاحتفاظ بالنتيجة.

مثال ١: افترض أن الرمية هي: ٤، ٤، ٣، ١، ٣ و٢٢. يحصل اللاعب الأول على ٤ + ٤ + ٣ + ١ + ٣ = ١٥؛ لاعب آخر يحصل على ١٤ + ٤ + ٣ + ٣ = ٢٤ ؛ ويحصل لاعب آخر على ٣٤ - ١٤ + ٣ = ٢٣ .

مثال ٢: افترض أن النتيجة هي: ١، ٢، ٥، ٦، ٤ و٦٣ . يقترب أحد اللاعبين من النتيجة ٦٥ - ٤ + ٢ + ١ = ٦٤ . ويحصل لاعب آخر على النتيجة بالضبط ٥٦ + ٤ + ٢ + ١ = ٦٣ ويقول لاعب ثالث أن ٥٢ + ٦ + ٤ + ١ = ٦٣ تعمل أيضًا. تحدث عن سبب وجود العديد من الحلول لبعض المشكلات.

التنوع

قم بتضمين الضرب بمجرد أن يعرف طفلك كيفية مضاعفة الأرقام أو ثلاثة أضعافها.

بأي طريقة

يتفق اللاعبون على الهدف. الهدف المفيد هو ١٠، لكن الأرقام الأخرى جيدة.

يتم توزيع خمس أوراق لكل لاعب من مجموعة البطاقات بدون بطاقات الوجه. ثم يبحث اللاعبون عن أكبر عدد ممكن من الطرق للوصول إلى الهدف، أو الاقتراب من الهدف قدر الإمكان، باستخدام أي تركيبة من الجمع والطرح مع أي من بطاقاتهم.

قم بذلك كنشاط جماعي حيث يتم إعطاء المجموعة بأكملها خمس بطاقات لاستخدامها في التوصل بشكل تعاوني إلى طرق لتحقيق المجموع.

ألغاز سوليتير

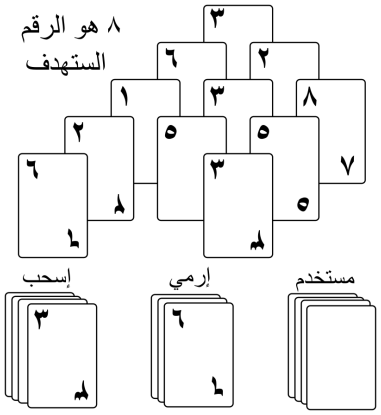
المتطلبات الأساسية: القدرة علي جمع وطرح الأرقام الصغيرة أحادية الرقم

المقدمة

على الرغم من وصف هذه الألغاز بأنها ألغاز سوليتير، فمن الأفضل حلها معًا كعائلة.

هرم سوليتير

احجية



الإعداد: قم بإزالة البطاقات الموجودة فوق الرقم المستهدف، على سبيل المثال ١٠. اصنع هرمًا مكونًا من ٢١ بطاقة مع ٦ صفوف. ضع البطاقات في الهرم بحيث يكون وجهها لأعلى، بحيث يتداخل كل صف سفلي مع الصف الذي فوقه إلى النصف. تشكل البطاقات المتبقية كومة سحب.

كيف تلعب: قم بجمع وتحريك المجموعات المكشوفة من البطاقات التي تصل إلى الهدف. يمكن أن تتضمن هذه المجموعة البطاقة العلوية من كومة السحب أو الكومة الموزعة. إذا لم تكن هناك تطابقات، انقل بطاقة كومة السحب العلوية إلى الكومة الموزعة.

التحدي: قم بإفراغ الهرم من جميع بطاقاته. تنتهي اللعبة عندما تكون كومة السحب فارغة.

أهداف أقل: إذا كنت تستخدم هدفًا أقل من ١٠ فقم بتقليل حجم الهرم بمقدار صف أو صفين بحيث يكون لديك كومة سحب كبيرة بما يكفي. على سبيل المثال، لهدف ٨ استخدم ١٥ بطاقة في ٥ صفوف.

استخدم الطرح: بدلا من استخدام الجمع، استخدم الطرح. إذا كنت تستخدم بطاقات تصل إلى عشرة، فإن الرقم المستهدف الجيد هو ٥ - قم بإزالة أزواج من البطاقات التي يكون الفرق بينها ٥. عندما يكون لديك الرقم "٥"، يمكنك إما إزالته أو إقرانه بالرقم ١٠.

هرم الفروق

احجية

التحدي: التحدي هو وضع الأرقام من ١ إلى ٦ في شكل هرمي بحيث تكون هناك بطاقة واحدة في الصف العلوي، وبطاقتان في الصف الثاني وثلاث بطاقات في الصف الثالث، حيث يمثل كل رقم الفرق بين الرقمين الموجودين أسفله مباشرة.

دع طفلك يأخذ وقته ويلعب بهذه اللعبة. على الأرجح، بمجرد اللعب، سيجد حلاً. ومع ذلك، إذا شعر طفلك بالقلق، فإليك نصيحتان قد تساعدانه. يجب أن يكون الرقم ٦ في الصف السفلي لأنه لا يمكن أن يكون الفرق بين أي زوج من الأرقام. وبالمثل، يجب أن يكون الرقم ٥ إما في الصف السفلي أو في الصف الأوسط فوق الرقمين ٦ و ١.

التحديات ذات الصلة: إذا وجد طفلك أن القيام بذلك سهل، فتحداه للعثور على عدد الطرق التي يمكن القيام بها. ناقش ما يعنيه أن يكون الحلان مختلفين - إذا كان أحد الحلول صورة طبق الأصل للآخر، فهل يجب اعتباره مختلفًا؟ يتمثل التحدي الآخر في حل اللغز الأصعب المتمثل في وضع الأرقام من ١ إلى ١٠ في هرم الفروق المكون من أربعة مستويات.

الألعاب الإستراتيجية

المتطلبات الأساسية: مهارات التفكير وحل المشكلات

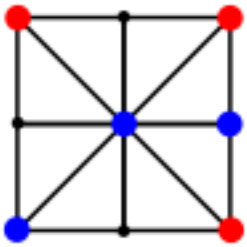
المقدمة

إن لعب الألعاب الإستراتيجية سيساعد طفلك على اكتساب العديد من مهارات التفكير والتخطيط وحل المشكلات. وهناك العشرات من هذه الألعاب - مثل لعبة "تيك تاك تو" و"٩ رجال موريس" و"الثعلب والأوز" و"دارا" و"كونيكت فور" و"مانكالا" و"تشيكرز" و"جو" و"تشيس" - وهي ألعاب كثيرة للغاية بحيث لا يمكن تغطيتها هنا.

لعبة تاباتان

لعبه

الإعداد: هناك العديد من الألعاب المشابهة لهذه اللعبة - مثل لعبة "روتا" و"٩ هولز" و"٣ رجال موريس". وفي هذه اللعبة، توجد ٩ نقاط متصلة في شبكة بثلاثة خطوط أفقية وثلاثة خطوط رأسية. ويملك كل لاعب ثلاث قطع متطابقة للعب بها. والهدف من اللعبة هو وضع القطع الثلاث في خط واحد.



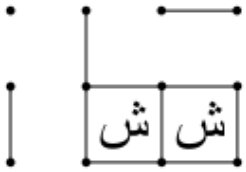
كيف تلعب: وهناك مرحلتان للعب. وخلال مرحلة "الوضع" الأولى، يتناوب اللاعبون على وضع قطعهم واحدة تلو الأخرى على النقاط الفارغة. وبعد وضع القطع، تبدأ مرحلة "الحركة" الثانية. وخلال هذه المرحلة، يتناوب اللاعبون على تحريك قطعهم إلى النقاط الفارغة المجاورة. والقاعدة البديلة هي أنه يمكن نقل القطع إلى أي نقطة فارغة، وليس فقط النقاط المجاورة.

كيف تفوز: تنتهي اللعبة عندما يفوز لاعب واحد أو عندما يحدث نفس الموقف ثلاث مرات، وفي هذه الحالة تكون اللعبة متعادلة.

النقاط والمربعات

لعبه

الإعداد: تبدأ هذه اللعبة الممتعة بمصفوفة مستطيلة من النقاط - ولنقل ٣ × ٤.



كيف تلعب: خلال الدور، يرسم اللاعب خطًا أفقيًا أو رأسيًا يربط بين نقطتين متجاورتين غير متصلتين. إذا أكمل الخط الجديد مربعًا ١ × ١، يكسب اللاعب نقطة ويرسم خطًا آخر.

كيف تفوز: عندما لا يكون من الممكن رسم المزيد من الخطوط، يفوز اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من النقاط. وهناك طريقة سهلة لتتبع النقاط وهي وضع الحرف الأول من اسم اللاعب داخل كل مربع مكتسب.

التنوع

على الرغم من أن هذه اللعبة يتم لعبها تقليديًا بمربعات صغيرة، إلا أنه يمكن أيضًا لعبها بنقاط بنمط لإنتاج مثلثات أو أشكال سداسية - ولكن من الصعب رسمها.