# الأنشطة التعليمية

الرقم الغامض

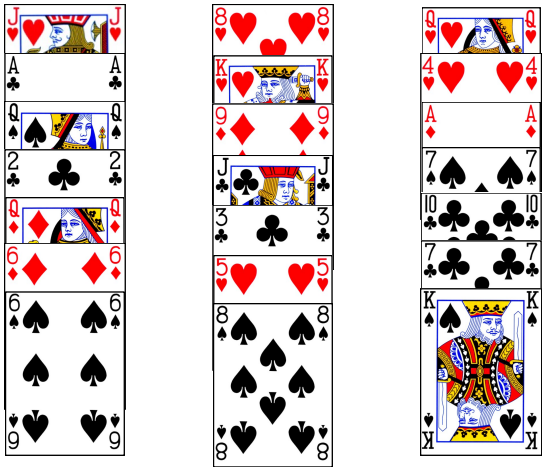
تتيح لك هذه الخدعة العثور بسهولة على بطاقة اللعب التى اختارها المتفرج.

المواد: أى 21 بطاقة من مجموعة أوراق اللعب.

قدم للمشاهد مجموعة من البطاقات المكشوفة واطلب منه اختيار واحدة سرًا.

بمجرد أن يفعل ذلك، قم بخلط الأوراق، ثم قم بتوزيعها فى ثلاثة أعمدة، بحيث يكون وجهها للأعلى، ثم قم بتركيبها بحيث

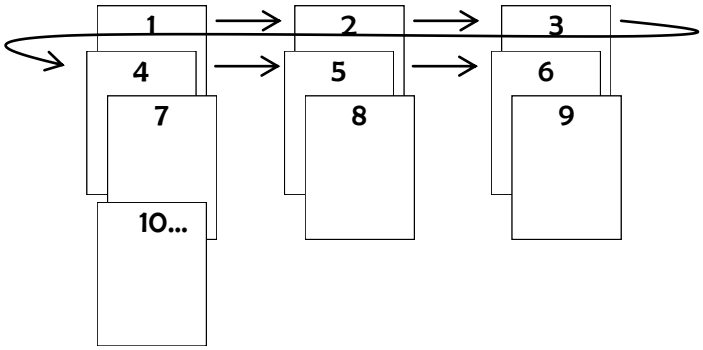
دع رقمهم يظهر.



اطلب منه أن يخبرك فى أى عمود توجد البطاقة التى اختارها. شكل ثلاث أكوام مع الأعمدة الثلاثة و

قم بتجميعها بحيث تضع العمود الذى أظهره لك بين الحزمتين الأخريين.

قم بتكوين ثلاثة أعمدة مكونة من 7 بطاقات مكشوفة مرة أخرى، مع التأكد من ترتيبها على النحو التالى:




اطلب منه مرة أخرى أن يخبرك فى أى عمود توجد بطاقته. ضع كومة البطاقات مرة أخرى

هذا العمود بين العمودين الآخرين. قم بتشكيل ثلاثة أعمدة مرة أخيرة كما كان من قبل ثم قم بتكديسها

مرة أخرى بعد استجوابها بوضع البطارية "الجيدة" بين البطاريتين الأخريين.

تقع البطاقة المختارة فى الموضع الحادى عشر تمامًا (فى منتصف المجموعة). اكتشفه عندما تضعه على الطاولة.

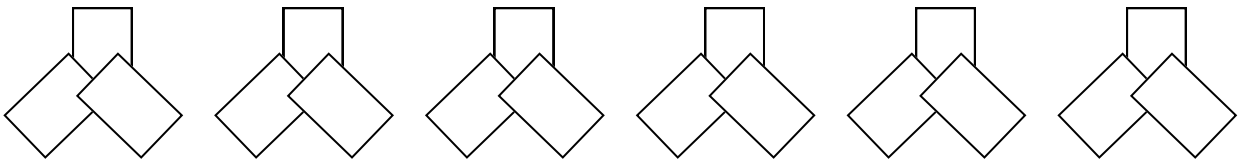
ضع البطاقات المختلفة مقلوبة للأسفل. تشكيل مجموعات من ثلاث بطاقات. ضع علامة على البطاقة الحادية عشرة بعناية.

اطلب من المشاهد أن يخبرك بإحدى المجموعات التى يختارها. ثم آخر، الخ. ما دام ليس هو الذى

يحتوى على البطاقة المختارة، ويرفض الحزمة. إذا أظهر لك المجموعة "الجيدة"، فارفض جميع البطاقات الأخرى من الآخرين

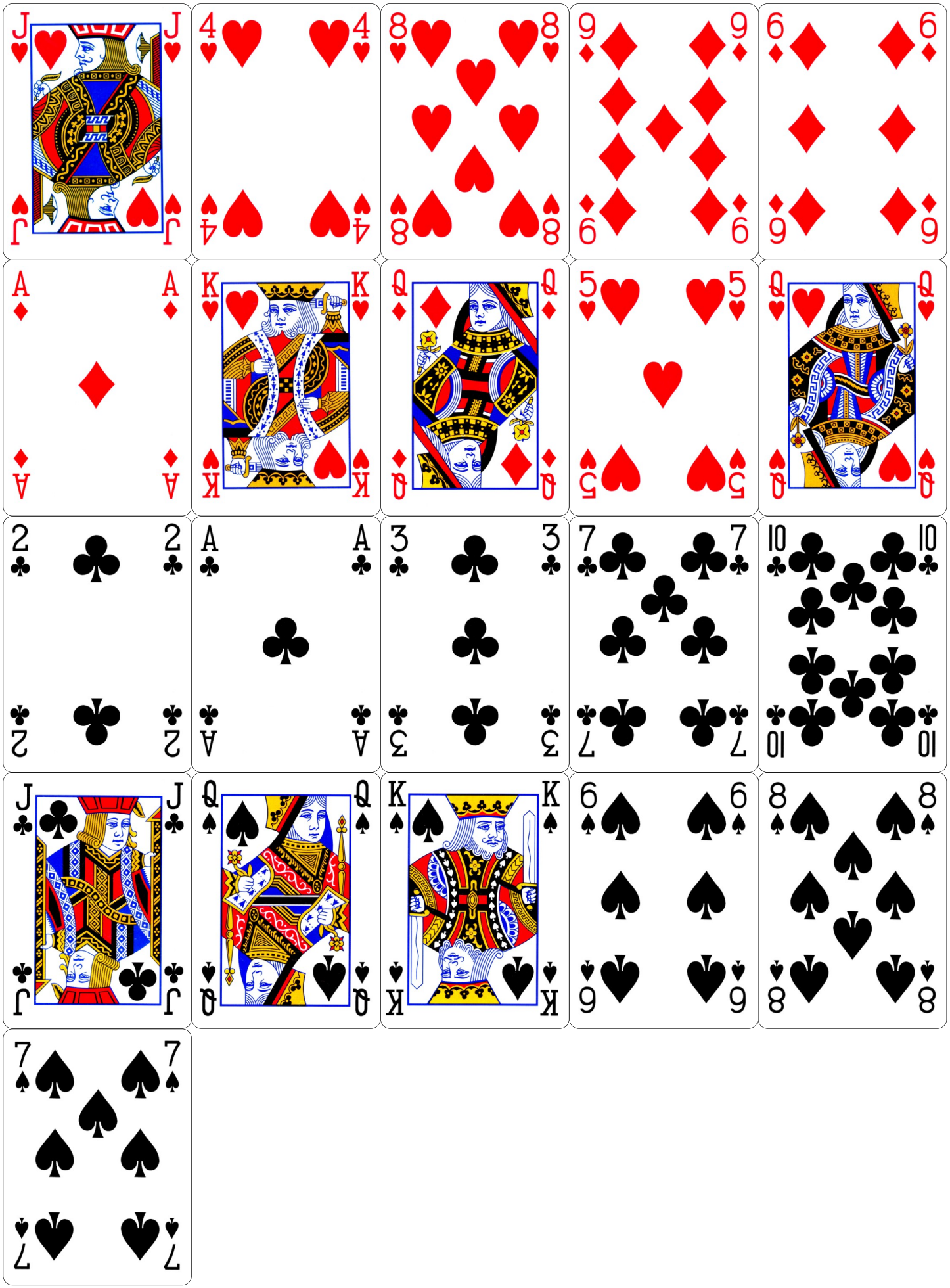
المجموعات. ثم قم بتسليم البطاقتين الأخريين من "المجموعة الجيدة"، مع تحديد كل مرة: "إنها ليست تلك".

قم بإنهاء دورك بتسليم "البطاقة الحادية عشرة" وتحديد: "... بما أنها هذه!"



نشاط مقترح من (Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école مستوحى من الفيلم القصير "Bunny Magic".

المخرج: Philip Watts. Bunny Magic © Philip Watts. لعبة بطاقة النشاط CC0



نشاط مقترح من (Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école مستوحى من الفيلم القصير "Bunny Magic".

المخرج: Philip Watts. Bunny Magic © Philip Watts. لعبة بطاقة النشاط CC0