

גלה את המספר

פעילות על לוחות מספרים

<http://www.mathsonline.co.uk/nonmembers/gamesroom/grids/blobkid.html>

פעילות ליחיד.

מטרת הפעילות היא למצוא את המספר החבוי תחת כתם צבע.

אפשרויות ההפעלה של היישומון:

1. בחירת רמת הקושי:

היישומון מכיל 8 רמות קושי שונות.

בחירת רמת הקושי נעשית ע"י הקלקה על אחד משמונת

הלחצנים שנמצאים לצדי הלוח.

לדוגמא: הלחצן המתאים לרמה הקלה ביותר הוא הלחצן

השמאלי העליון. ברמה זו הפרש בין



המספרים הן בשורה והן בטור הוא 1.

ברמה 2 הפרש בין המספרים בשורה הוא 1 אך

ההפרש בין המספרים בטור הוא 2.

ברמה 8 הפרש בין המספרים בשורה הוא 11 ובין המספרים בטור הוא 12.

2. בחירת סוג הכיסוי:

סוג אחד הוא כיסוי השורה והטור ומציאת המספר החבוי תחת הכתם הורוד (נקודת



המפגש של השורה והטור). כדי לבחור באפשרות זו יש להקליק על הלחצן

הסוג השני הוא כיסוי ריבוע של 9 מספרים כאשר צריך למצוא את המספר החבוי תחת

הכתם הורוד (המספר האמצעי בריבוע הצבוע). כדי לבחור באפשרות זו יש להקליק על



הלחצן

לפניכם דוגמאות ל-2 האפשרויות:

אפשרות 2

35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53

אפשרות 1

50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67

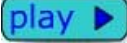
3. משך הזמן להפעלת היישומון:

ניתן לבחור כמה דקות רוצים לפעול ביישומון. בצדו הימני של הלוח מופיעה כיתובית

ומקום לכתוב מספר הדקות. בדוגמה שלפנינו כתוב 5.



הכוונה היא 5 דקות.

הקליקה על הלחצן  פותחת עמוד חדש ומפעילה את היישומון.

הפעילות ביישומון:

1. בעקבות הבחירה שנעשתה בשלב הקודם צריך למצוא את המספר המסתתר מתחת לכתם הורוד.



2. את התשובה יש לכתוב במלבן הלבן.

הקליקה על המלבן שמתחתיו מאפשרת בדיקה עצמית.

כל תשובה נכונה מזכה ב- 5 נקודות ומופיעה כיתובית: **right answer**

כאשר התשובה שגויה, מופיעה כיתובית בהתאם לשגיאה:

too big אם המספר גדול מדי או **too small** אם המספר קטן מדי.

ניתן לתקן תשובה שגויה, אך מספר הנקודות יורד ל- 4 וכך הלאה.

3. בתחתית היישומון נרשם הזמן שלוקח לפתור.

time taken 21 minutes 30 seconds

כאשר מגיעים למספר הדקות שהוקצבו מראש. הפעילות מסתיימת ונפתח מסך חדש,

בו נכתבות מספר הנקודות שצבר השחקן והזמן שלקח לו לפתור.

בתחתית המסך מופיעות 2 אפשרויות להפעלה מחדש:

1. הפעלה באותה רמה - **same level**

מקבלים את הלוח הקודם.

2. הפעלה ברמה חדשה - **new level**

מקבלים את המסך הראשוני - בחירה מחדש של

כל המרכיבים.



רעיונות להפעלה בכתה:

א. ניתן להפעיל את היישומון גם כפעילות כיתתית או קבוצתית, כאשר הילדים מתחרים האחד בשני.

ב. רצוי לשוחח עם הילדים על הדרך שבה פעלו כדי להגיע לתשובה נכונה, באיזו אסטרטגיה השתמשו.

עיבוד (מתוך האתר בו נמצא היישום): [רנית אלן](#)