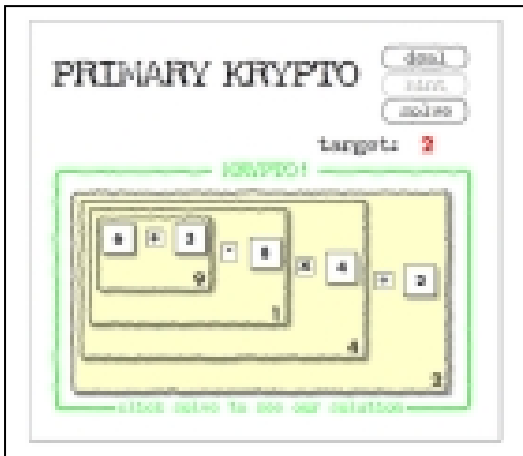


מספר המטרה

<http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=173>



מטרת המשחק

להגיע בעזרת 5 מספרים וארבע פעולות החשבון (+, -, ×, :) למספר המטרה.
לא תמיד חייבים להשתמש בכל ארבע הפעולות.

מהלך הפעילות:

בחירה במקש ה- deal (המקש העליון בצד ימין), גורמת לקבלת 5 מספרים אקראיים, איתם צריך לפעול, ומספר מטרה – אליו צריך להגיע בעזרת הפעולות השונות.

לדוגמה: המספרים שהתקבלו הם:

1,6,8,2,9

ומספר המטרה (בצבע אדום) הוא 4.

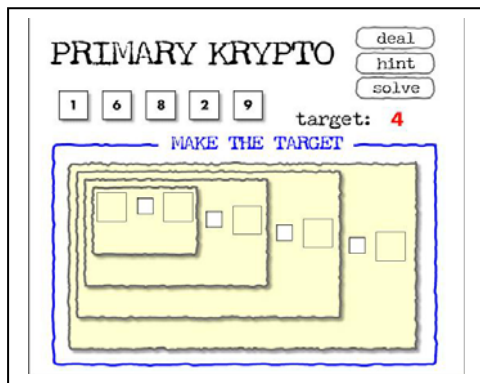
כדי לפתור את הבעיה, גוררים את המספרים

מהשורה העליונה למלבנים, החל מהמלבן העליון.

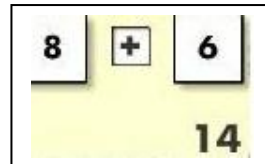
בין כל שני מקומות של מספרים יש ריבוע קטן.

הקלקה על הריבוע מאפשרת בחירת הפעולה הרצויה.

התוצאה של הפעולה בין שני המספרים נרשמת בתחתית המלבן.

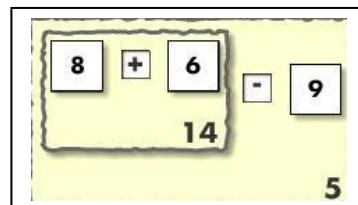


לדוגמה:

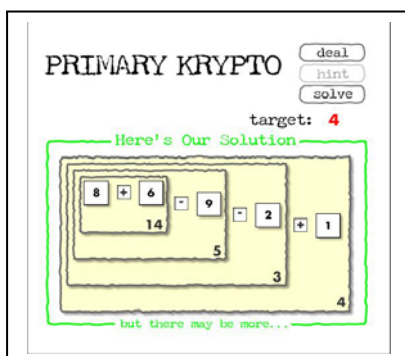


בשלב הבא מתייחסים לתוצאה שהתקבלה במלבן העליון ומוסיפים פעולה ומספר במלבן שמתחתיו.

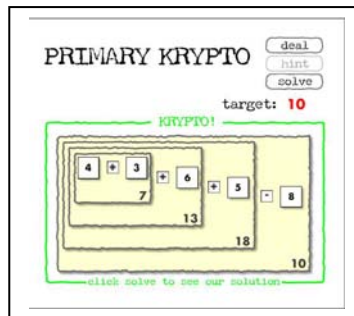
לדוגמה:



ממשיכים כך גם במלבנים הבאים עד שמסיימים את כולם.
אם התשובה נכונה הלוח נראה כך:



לעתים יכול להיווצר מצב שבו התרגיל שיצרת שונה מזה שמציע המחשב.

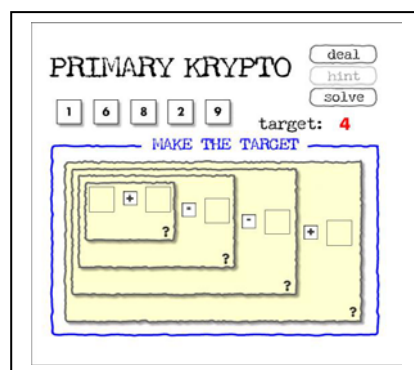


במקרה כזה הלוח יראה כך :
הקלקה על תחתית הלוח
מאפשרת לראות את הפתרון
שמציע המחשב.

הערה: במהלך המשחק אפשר לבחור מספרים ופעולות כך שיתקבלו תוצאות שהן מספרים שליליים ומספרים עשרוניים.

רמז לפתרון הבעיה:

בחירה במקש האמצעי בצד ימין – **hint** גורמת לכך שבלוח נכתבות הפעולות.



לדוגמה:

אך גם כאן ניתן
לשנות את הפעולות ע"י הקלקה על
ריבוע הפעולה, במידה ומחליטים
לשנות את הפעולה.

הקלקה על מקש – solve (המקש התחתון בשלישיית המקשים בצד ימין)
מאפשרת קבלת פתרון הבעיה.

אפשרויות השימוש ביישומן:

היישומן מתאים לעבודת יחיד, זוג או אפילו קבוצה.
רצוי לבקש מהילד שיתעד את הדרך בה פעל כדי להגיע לפתרון הנכון ולעודד אותו למצוא דרכים נוספות.
אפשר גם לשוחח עם הילד/ים על האסטרטגיות בהן פעלו כדי להגיע לתשובה הנכונה.
יש לציין שמשחק זה אינו עוסק כלל בחוקי סדר הפעולות.

הפעילות עובדה (מתוך האתר בו נמצא היישום) ע"י: [רובית אלון](#)