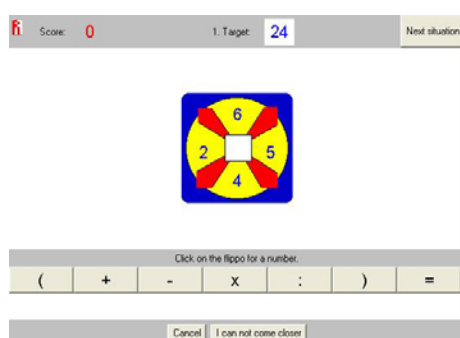


## משחקים המתרגלים תרגילי שרשרת וסדר פעולות

מטרת המשחקים היא תרגול ארבע הפעולות והשימוש בסוגריים בתרגילי שרשרת. בשני היישומונים מקבל השחקן 4 מספרים. עליו לבצע את הפעולות המתאימות כדי להגיע, קרוב ככל האפשר, לתוצאה הרשומה. בכל פעם צריך השחקן להשתמש בכל ארבעת המספרים הכתובים. ככל שהתוצאה אליה הגיע השחקן קרובה יותר לתוצאה הרשומה, הניקוד שהוא מקבל גבוה יותר. המשחק בנוי במקבצים של 5 תרגילים.

### 1. המטרה 24 :

[http://www.fi.uu.nl/toepassingen/00008/toepassing\\_wisweb.en.html](http://www.fi.uu.nl/toepassingen/00008/toepassing_wisweb.en.html)



ביישומון זה המטרה היא להגיע ל-24,

כאשר בכל פעם המספרים משתנים.

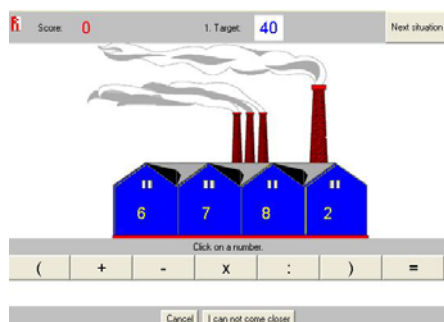
לאחר שבחרים את התרגיל המתאים ע"י הקלקה עם העכבר על המספרים והסימנים, יש להקיש על

I can not come closer

ואז מופיע מספר הנקודות שהתקבל, על פי המרחק מהמספר 24.

### 2. מפעל המספרים :

[http://www.fi.uu.nl/toepassingen/00013/toepassing\\_wisweb.en.html](http://www.fi.uu.nl/toepassingen/00013/toepassing_wisweb.en.html)



ביישומון זה בכל פעם משתנים הן מספר המטרה

והן המספרים הבונים.

לאחר שבחרים את התרגיל המתאים, על ידי הקלקה עם העכבר על המספרים והסימנים, יש להקיש על

I can not come closer

ואז מופיע מספר הנקודות שהתקבל, על פי המרחק מהמספר הנתון.

### מידע למורה:

הפעילות ביישומונים אלה גורמת לתלמידים ליצור ולפתור תרגילים רבים על מנת להגיע לתוצאה הנדרשת. התלמידים מתרגלים את סדר הפעולות והשימוש בסוגריים ולומדים כיצד לשנות את התרגיל שבנו כך שהתשובה שתתקבל תהייה גדולה או קטנה יותר.

היתרון הגדול של היישומון הוא שהיישומון מאפשר לתלמידים לבדוק האם התשובה שקיבלו לתרגיל שיצרו היא אכן התשובה אליה התכוונו. כאשר אין הלימה בין התשובות, נוצר אצל התלמיד קונפליקט קוגניטיבי המביא אותו לחיפוש אחר פתרון.

רצוי לעודד את התלמידים לנסות לחשב את התרגילים שיצרו בעל-פה, לפני יצירתם ביישומון. כמו כן ניתן לבצע דיון בכתה על אפשרויות שונות לפתרון, תפקיד הסוגריים, מתי יש בהם צורך ועוד. כמו כן, כדאי לחזור ולפעול ביישומונים אלה מדי פעם, לאתגר את התלמידים להגיע למירב הנקודות.

**עיבוד (מתוך האתר בו נמצא היישום): [רונית אלין](#)**