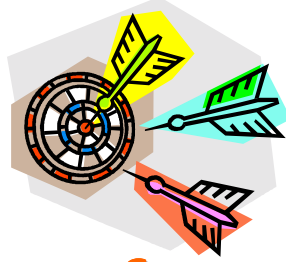


# משחק אינטראקטיבי



## קפיצה למטרה

<http://www.bbc.co.uk/schools/numbertime/games/dartboard.shtml>

המשחק עוסק בביצוע תרגילי חיבור באמצעות קליעת חיצים למטרה ומתאים לילדים בכיתות א' – ג'. המשחק מלווה בהסבר קולי באנגלית ובהדגמה. הוא פשוט וקל להפעלה ומחזק גם את הידע של התלמיד בשפה האנגלית. המשחק מיועד לשחקן יחיד, אך יתאים גם לזוג ילדים החושבים ביחד. לוח המטרה מורכב משני מעגלים. במעגל הפנימי יש מספרים מ-2 עד 9. במעגל החיצוני לא רשומים מספרים. הערך של כל גזרה במעגל החיצוני הוא פעמיים אותה גזרה במעגל הפנימי. מכאן שקליעת חץ לגזרות של המעגל החיצוני היא בעצם חישוב המספרים התאומים של המספרים שבמעגל הפנימי.

### למשחק שלוש רמות:

- I. ברמה הראשונה זורקים רק חץ אחד. מספרי המטרה מאלצים את השחקן לחשוב על המספרים התאומים של המספרים המופיעים בלוח המטרה. רמה זו מתרגלת חישוב מספרים תאומים ומתאימה לכיתה א'.
- II. ברמה השנייה זורקים שני חיצים. כלומר יוצרים תרגיל חיבור של שני מספרים. רמה זו מתאימה לכיתות א' – ב' ומפתחת את היכולת לעשות חישובים בראש. גם כאן מספרי המטרה מאלצים לחשוב על המספרים התאומים וכן על פרוק המספר למרכיבים המתאימים למספרים המופיעים בלוח המטרה.
- III. ברמה השלישית זורקים שלושה חיצים ויוצרים תרגיל של שלושה מחוברים. רמה זו מתאימה לכיתות ב' – ג' ומפתחת את היכולת לחשוב על הרכבי המספר. החישובים ברמה זו קשים יותר ויתכן שהשחקן יזדקק לנייר ועיפרון.

## להלן שלבי המשחק ברמה הראשונה:

- (א) המחשב מודיע על מספר המטרה המופיע בפניה הימנית למטה. לדוגמא: המספר 8.
- (ב) השחקן לוחץ על החץ וגורר אותו אל הגזרה המתאימה בלוח. לדוגמא: למספר המטרה 8 השחקן יכול לשים את החץ או בגזרה הפנימית שכתוב בה המספר 8, או בגזרה החיצונית של המספר 4 (השווה לפעמיים 4).
- (ג) אם התוצאה נכונה המחשב מאשר ומציג מספר מטרה חדש. אם יש טעות המחשב מודיע ומבקש לשחק שוב.
- (ד) לאחר מספר סיבובים המשחק מסתיים.
- ברמות השנייה והשלישית** פועלים באותו האופן רק עם שניים או שלושה חיצים. תוך כדי הזזת החיצים המחשב רושם מספרים בתבנית של תרגיל המופיעה בתחתית הלוח. לאחר שהשחקן סיים לשים את החצים הוא לוחץ על סימן השווה. המחשב מאשר את נכונות התרגיל או מודיע על שגיאה.