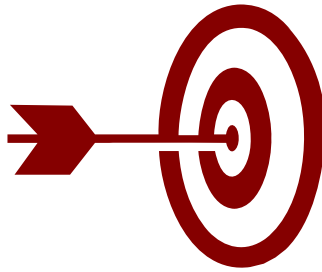


מספר האטרה

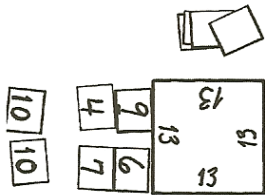


מטרת המשחק: מציאת מחוברים למספר נתון (תרגול עובדות החיבור בעשרת השנייה)

מספר המשתתפים: 2 - 4

אביזרים: כרטיסי מטרה של המספרים 11 – 18, כרטיסי מספרים 1 – 10 (3 כרטיסים מכל מספר) לוח לרישום הנקודות, [מצורף]

חוקי המשחק:



1. מניחים במרכז השולחן את אחד ממספרי המטרה.
2. מחלקים לכל משתתף 6 כרטיסי מספרים.
3. כל משתתף מנסה להרכיב מהמספרים שקיבל קבוצות של מחוברים כך שסכום המספרים בכל קבוצה שווה למספר המטרה. לדוגמה: אם מספר המטרה הוא 13, והמשתתף קיבל את המספרים 2, 3, 5, 5, 5, 8, הוא יכול לצרף את 5 ו-8 ולקבל 13, ואת 3, 5, ו-5, ולקבל 13.
4. כל משתתף רושם בלוח התוצאות שלו מס' נקודות כמספר הקבוצות שבנה.
5. מחזירים את כרטיסי המספרים לערימה ומערבבים אותם.
6. בוחרים מספר מטרה חדש וחוזרים על כל התהליך, עד שמסיימים את כל כרטיסי המטרה.
7. מנצח, מי שזכה במספר הנקודות הגדול ביותר.

מקור: מעובד מתוך המאמר:

[Why Children Have Difficulties Mastering the Basic Number Combinations and How to Help Them.](#)

Baroody A.J. Teaching Children Mathematics, 13(1), Aug. 2006, 22-31

12

11

14

13

16

15

18

17

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

מספר המטרה



לוח לרישום הנקודות

.1
.2
.3
.4
.5
.6
.7
.8
סה"כ:

מספר המטרה



לוח לרישום הנקודות

.1
.2
.3
.4
.5
.6
.7
.8
סה"כ:

מספר המטרה



לוח לרישום הנקודות

.1
.2
.3
.4
.5
.6
.7
.8
סה"כ:

מספר המטרה



לוח לרישום הנקודות

.1
.2
.3
.4
.5
.6
.7
.8
סה"כ: