

משחקי חימום הכיתה



מטרת המשחק: חישובים בארבע פעולות החשבון וסדר הפעולות, על פי אילוצים.

מספר המשתתפים: כל הכיתה המחולקת לקבוצות של 3 – 6 תלמידים

כיתות: למשחק שתי גרסאות. גרסה א' מיועדת לכיתות ד-ו, גרסה ב' מיועדת לכיתות ב-ג.

אביזרים: לוח הכיתה למורה, דפי רישום וכלי כתיבה לתלמידים.

חוקי המשחק:

1. המורה מבקשת מתלמיד אחד לרשום על פתק מספר אחד מ-30 עד 50 (בגרסה א'), או מ-10 עד 20 (בגרסה ב'). ולתת לה.
2. המורה מבקשת מן התלמידים להציע 5 מספרים מ-1 עד 20 (בגרסה א'), או מ-1 עד 10 (בגרסה ב'). המורה רושמת את המספרים על הלוח.
3. המורה רושמת כעת על הלוח את המספר שנרשם על הפתק, מקיפה אותו בעיגול ומציינת כי זהו מספר המטרה.
4. כל קבוצת תלמידים מתבקשת להרכיב מהמספרים שעל הלוח תרגילים שהתוצאה שלהם תהיה מספר המטרה. (מומלץ להקצות לשלב זה כ-10 דקות). ניתן להשתמש בכל ארבע הפעולות, בסדר הפעולות ואף בחזקות. מותר להשתמש בכל מספר פעם אחת בלבד בכל תרגיל.
5. המורה מבקשת מכל קבוצה לדווח על התרגילים שיצרה ורושמת את התרגילים על הלוח.

6. המורה נותנת ניקוד לכל קבוצה לפי המפתח הבא:

| הניקוד | כמות המספרים שבתרגיל | התוצאה |
|--|----------------------|------------------|
| 1000 נקודות | 5 | מספר המטרה בדיוק |
| 800 נקודות | 4 | מספר המטרה בדיוק |
| 500 נקודות | 3 | מספר המטרה בדיוק |
| 600 נקודות פחות 100 נקודות על כל הפרש של 1 ממספר המטרה | 4 או 5 | קרוב למספר המטרה |

7. מסכמים את הנקודות של כל קבוצה. הקבוצה שזכתה בניקוד הגבוה ביותר היא המנצחת.

דוגמה:

המספרים שהוצעו: 15, 14, 11, 7, 3. מספר המטרה: 31
תרגילים אפשריים:
 $31 = (15-14) + 3 \times 7$. כאן השתמשו בכל חמשת המספרים והניקוד הוא 1000 נקודות.
 $31 = 11 + (3 \times 14)$. כאן השתמשו רק בשלושה מספרים ולכן הניקוד הוא 500 נקודות.
 $34 = (15-7) + 3 \times 14$. כאן השתמשו בארבעה מספרים והתוצאה היא בהפרש של 3 ממספר המטרה, ולכן הניקוד הוא 300 נקודות $(600 - 3 \times 100)$.

מקור:

מעובד מתוך May Lola J., Math with May – Games to bring Math alive, "Krypto" pp. 43-45