

עזרו לילדכם במתמטיקה - חוברת להורים

פעילויות של כיף שאפשר לעשות בבית (וגם בכיתה)

תורגם מתוך האתר: www.rbksch.org/maths

תרגום ועיבוד: מיכל סוקניק

תוכן העניינים

1	פעילויות לגיל הגן
4	פעילויות לכיתה א'
7	פעילויות לכיתה ב'
10	פעילויות לכיתה ג'
14	פעילויות לכיתה ד'
18	פעילויות לכיתה ה'
20	פעילויות לכיתה ו'

פעילויות לגיל הגן

זיהוי מספרים

בחרו מספר של השבוע, לדוגמה 2.

עודדו את ילדכם לחפש מספר זה כל הזמן.

- האם ילדכם יכול לראות את המספר 2 במקום כלשהו?

בבית - במטבח

- בדפים שבספר

ברחוב - על דלתות

- על לוחות רישוי של מכוניות

- על אוטובוסים

כשעושים קניות - על המדפים

- בחלון הראווה של החנות

- מצאו שני תפוחים, צעצועים, כפיות, קשים, ממתקים, וכדו'.
- צרו דגמים כגון שני סכינים, שני מזלגות, שתי כפיות, שני סכינים, שתי כפיות...
התאמנו בכתיבת המספר 2.

בחרו מספר אחר כל שבוע.

משחק קוביה

- השתמשו בקוביה רגילה, עם נקודות, ורשמו את המספרים 1 עד 6 על דף נייר.
- זרקו את הקוביה. האם ילדכם יכול לנחש כמה נקודות יש? בדקו על ידי מנייה.
 - שאלו את ילדכם איזה מספר על הדף מתאים לנקודות שעל הקוביה.

מנייה וסידור מספרים ברצף

- השתמשו בעיתונים ישנים, חוברות קומיקס או כרטיסי ברכה.
- גזרו תמונות של חיות, או כל דבר אחר שילדכם מתעניין בו. סמנו את החיות במספרים מ-1 עד 5.
- ערבבו את החיות. סדרו אותן ברצף מ-1 עד 5, החל מצד שמאל.
 - הוציאו חיה אחת. שאלו את ילדכם איזה מספר חסר. חזרו על כך עם מספרים אחרים, ועם יותר ממספר אחד חסר.
 - בקשו מהילד לומר איזה מספר בא לפני ואחרי מספר שאתם בוחרים.
- כאשר ילדכם יכול לעשות זאת, חזרו עם מספרים 1 עד 10.

לבנות מגדל

- עבור משחק זה צריך קוביה וקוביות משחק או חלקים של לגו.
- שחקו לפי התור – אחד אחרי השני.
 - זרקו את הקוביה.
 - אספו את מספר הקוביות כדי לבנות את המגדל שלכם.
 - הראשון שמגיע ל-10 מנצח!
- לשם גיוון, התחילו עם מגדל של 10 קוביות או חלקי לגו לכל אחד. הוציאו חלקים מן המגדל על פי המספר שהתקבל בקוביה. הראשון שמגיע ל-0 מנצח.

קוביה וספירה

- כל אחד בתורו זורק את הקוביה וסופר אחורה עד 0 מהמספר שהתקבל. לדוגמה: אם מתקבל 4 בקוביה, סופרים: ארבע, שלוש, שתיים, אחד, אפס!

אחד יותר, אחד פחות

- למשחק זה צריך קוביה, מטבע, וקוביות משחק או חלקים של לגו.
- כל אחד בתורו זורק את הקוביה.
 - בנו מגדל עם כמות של חלקי לגו כמו המספר שהתקבל בקוביה.
 - הטילו את המטבע. אם התקבל מספר – צריך להוריד קוביה מהמגדל. אם התקבל פנים – צריך להוסיף קוביה למגדל.
 - אם תוכל לנחש כמה קוביות יהיה לאחר מכן, תוכל לשמור אותן!
 - הראשון שאוסף 20 קוביות או יותר מנצח!

ספירה

התאמנו בספירה. התחילו ב-5, וספרו משם והלאה עד 11.
התחילו ב-9, ספרו אחורה משם עד אפס.
בחרו בכל פעם מספר התחלתי אחר.

מתמטיקה של ארון המטבח

בקשו מילדכם לעזור לכם למיין את המאכלים בארון המטבח, כשהם שמים את הפריטים **הכבדים יותר** על המדף התחתון יותר, ופריטים **קלים יותר** על מדף עליון.

אוספים

- אתם צריכים לאסוף משהו, כגון מדבקות, או גרגרי שעועית.
- כל שחקן בתורו מוחא כף 1, 2, 3, או 4 פעמים, בעוד השחקן השני עוצם את עיניו ומקשיב.
 - כמה מחיאות כפיים שמעת? קח אותה כמות של מדבקות.
 - הראשון שיוצר דגם עם 12 מדבקות מנצח.

גלו את ההפרש

ציירו שורה של שישה עיגולים צבעוניים.



- כל שחקן בתורו עוצם את עיניו.
- השחקן האחר מסתיר חלק מהעיגולים עם דף נייר.
- השחקן הראשון מסתכל ואומר כמה עיגולים מוסתרים.
- נסו זאת עם מספר אחר של עיגולים, לדוגמה חמש או שבע.

פעילויות לכיתה א'

פעילות צורות

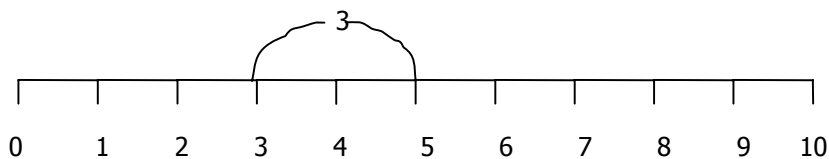
כשאתם בבית או בחוץ, הסתכלו על שטח הפנים של צורות.

- שאלו את ילדכם – איזו צורה היא הצלחת הזו, המראה, השטיח שבחדר האמבטיה, מגבת המטבח, החלון, הדלת, האור האדום ברמזור, וכדו'.
- בחרו את צורת השבוע, למשל ריבוע. כמה דוגמאות מצורה זו יכול ילדכם למצוא במשך השבוע, כשאתם בבית או בחוץ?

משחק קוביה

דרושה קוביה של 1 – 6, נייר ועיפרון.

- שחקו לפי התור.
 - בחרו מספר בין 1 ל-10 ורשמו אותו.
 - זרקו את הקוביה ואמרו את המספר שהתקבל.
 - מצאו את ההפרש בין המספר שנבחר לבין המספר שבקוביה, לדוגמה, אם רשמם 2 והקוביה הראתה 5, ההפרש הוא 3.
- אפשר גם לצייר ישר מספרים כדי לעזור לילדכם לראות את ההפרש בין שני מספרים.



בת כמה

התחילו עם הגיל של ילדכם. שאלו את ילדכם שאלות כמו אלה:

בת כמה תהיי בעוד שנה?

בת כמה היית לפני שנה?

בת כמה תהיי בעוד 10 שנים?

מספרים סודיים

- רשמו את המספרים מ-0 עד 20 על דף נייר.
- בקשו מילדכם לבחור בסוד מספר מהדף. לאחר מכן שאלו אותו כמה שאלות כדי לגלות מהו המספר הסודי, לדוגמה: האם הוא פחות מ-10? האם הוא בין 10 ל-20? האם מופיע בו 5? מותר לו לענות רק בכן או לא.
- כשניחתם את המספר, זהו התור שלכם לבחור מספר. ילדכם שואל את השאלות. למשחק קל יותר, השתמשו במספרים עד 10. למשחק קשה יותר, השתמשו ב-5 שאלות בלבד, או השתמשו במספרים גדולים יותר.

משחקי מסלול

- הכינו מסלול מספרים מ-1 עד 20, או ארוך יותר. עשו אותו כך שיהיה רלבנטי לתחום ההתעניינות של ילדכם – חיות מים, חלל, מפלצות... לאחר מכן שחקו עליו משחקים.
- זרקו קוביה. לכו מספר צעדים ע"פ המספר שהתקבל. אבל לפני שתלכו, עליכם לחשוב לאיזה מספר תגיעו. אם טעיתם, אינכם זיזים! המנצח הוא הראשון שיגיע בדיוק ל-20. עכשיו שחקו בהליכה אחורה עד 1.
 - הכינו לכל שחקן 8 חיילים בצבע שונה. זרקו קוביה. מצאו מספר על המסלול שיוצר יחד עם המספר שקבלתם 10 או 20. שימו עליו חייל שלכם, לדוגמה אם קבלתם בקוביה '4' אתם יכולים לשים את החייל שלכם על 6 או 16. אם נמצא שם כבר חייל של מישהו אחר, אפשר להחליף אותו בשלך! המנצח הוא הראשון ששם את כל 8 החיילים שלו על הלוח.

מתמטיקה של ארון המטבח

- בחרו שתי קופסאות שימורים או קופסאות מקרטון מארון המטבח שלכם.
- בקשו מילדכם להחזיק אחת בכל יד ולומר לכם איזו כבדה יותר, איזו קלה יותר (בדקו ע"י קריאת המשקל על כל אחת מהקופסאות).
- אם הילד צודק, הוא שומר את הקלה יותר. אחר כך בחרו פריט נוסף מהארון, ונסו למצוא קופסה שהיא עוד יותר קלה.
- המשיכו עד שהילד מצא את הפריט הקל ביותר בארון. יכול להיות שיהיה מתאים לאכול אותו כפרס!

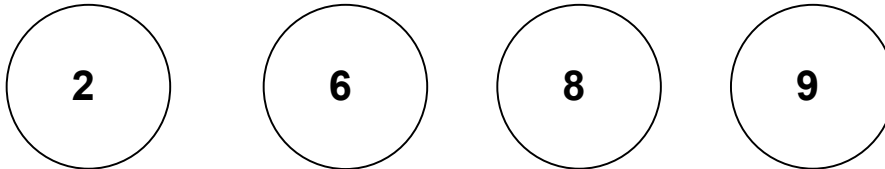
איסוף עצמים

- עבור משחק זה צריך קוביה ואוסף של עצמים קטנים כגון קוביות לגו, מדבקות או גרגרי שעועית. כמו כן צריך נייר ועיפרון.
- שחקו לפי התור.
 - זרקו את הקוביה. קחו מספר כזה של עצמים. רשמו את המספר.
 - המשיכו לזרוק את הקוביה ולקחת כמות של עצמים כפי שמראה הקוביה. אבל, לפני שאתם לוקחים אותם, עליכם לרשום את הסך הכל החדש שלכם. לדוגמה, לשרה יש 7. היא מקבלת 4. היא צריכה למצוא כמה יהיו לה עכשיו. היא מתחילה לספור משבע: שמונה, תשע, עשר, אחת-עשרה. היא רושמת 11.
 - אפשר לקחת עצמים רק אם צודקים.
 - הראשון שאוסף 20 עצמים מנצח!

חיבור עיגולים

למשחק זה צריך קוביה ונייר ועיפרון.

- כל אחד מכם צריך לצייר ארבעה עיגולים על דף הנייר שלו. רשמו מספר שונה בין 2 ל-12 בכל עיגול. לדוגמה:



- זרקו את הקוביה פעמיים. חברו את שני המספרים.
- אם הסכום הוא אחד המספרים בעיגולים שלך, אז אפשר למחוק אותו.
- הראשון שמוחק את כל ארבעת העיגולים שלו מנצח.

מטבעות וקוביה

למשחק זה צריך קוביה וכעשרים מטבעות של 10 אגורות.

- לפי התור, זרקו את הקוביה וקחו כמות של מטבעות של 10 אג' ע"פ המספר שהתקבל.
- נחשו כמה כסף מתקבל. לאחר מכן ספרו בקול רם בעשרות, כדי לבדוק, לדוגמה, אמרו: עשר, עשרים, שלושים, ארבעים...
- אם אתם עושים זאת נכון, אתם מקבלים מטבע אחת של 10 אג'.
- הראשון שמקבל שקל אחד מנצח.
- אל תשכחו להחזיר את המטבעות!

הסתכלו מסביב

בדרך לבית הספר, חפשו כמה תיבות, כדורים וגלילים אתם יכולים למצוא. מה ראיתם הכי הרבה?

בינגו מספרי מכוניות

- כל אחד בוחר מספר מטרה, לדוגמה, 10. חישבו אילו זוגות של מספרים ניתן לחבר כדי לקבל את המטרה שלכם.
- עליכם למצוא מכונית שיש לה שני מספרים שסכומם הוא מספר המטרה שלכם.

32 - 451 - 16

- אימרו: $4 + 6 = 10$, בינגו!
- החליפו את מספר המטרה כל שבוע.
- אפשר להרחיב פעילות זו ע"י כך שמחפשים שלושה מספרים שסכומם הוא מספר המטרה שלכם.

פעילויות לכיתה ב'

כמה כבד?

לפעילות זו צריך מאזניים של מטבח, שיכולים לשקול עצמים בקילוגרמים.

- בקשו מילדכם למצוא משהו ששוקל קרוב ל- 1 קילוגרם.
- האם הם יכולים למצוא משהו ששוקל בדיוק 1 קילוגרם?
- מצאו דברים ששוקלים בערך חצי קילוגרם.

הסתכלו סביב

- במשך השבוע, חפשו בחוץ מספרים של "שלושים ומשהו", כמו 34 או 38, על מספרי בתים, לוחות רישוי של מכוניות, תחנות אוטובוס, וכדו'. כמה מצאתם? מהו המספר הגדול ביותר שמצאתם?
- בשבוע הבא חפשו מספרים של "חמישים ומשהו", או "שישים ומשהו".

כמה יש?

- פעם בשבוע, הוציאו את הכסף הקטן מהארנק. סיפרו עם ילדכם כמה כסף יש.

עובדות מספרים

צריך קוביה של 1 - 6.

- שחקו לפי התור. זרקו את הקוביה. נסו לומר מהר ככל האפשר את המספר שיש להוסיף לקוביה כדי לקבל עשר, לדג' אם מתקבל בקוביה 4, צריך לומר 6.
 - אם צדקתם, אתם מקבלים נקודה.
 - הראשון שמקבל 10 נקודות מנצח.
- ניתן להרחיב פעילות זו ע"י מציאת מספר כך שהסכום יהיה 20, או 50.

זוגות זריזים עד 10

הכינו אוסף של 12 כרטיסים המראים את המספרים 0 עד 10, אבל עם פעמיים 5. ניתן להשתמש בקלפים רגילים.

- ערבבו את הכרטיסים ותנו אותם לילדכם.
- בדקו כמה זמן לוקח לו למצוא את כל הזוגות שסכומם 10.

חזרו על כך בהמשך השבוע. ראו אם ילדכם יכול לעשות זאת מהר יותר.

0	10	2	8	4	6
1	9	3	7	5	5

נחשו את הצורה שלי

- חשבו על צורה דו-מימדית (משולש, מעגל, מלבן, ריבוע, מחומש או משושה). בקשו מילדכם לשאול שאלות כדי לנסות ולנחש מהי.
- אתם יכולים לענות רק כן או לא. לדוגמה, ילדכם יכול לשאול: האם יש לה 3 צדדים? או: האם הצדדים ישרים?
- בדקו אם הוא יכול לנחש את הצורה בעזרת פחות מחמש שאלות.
- עכשיו בקשו מהם לבחור צורה כך שאתם תוכלו לשאול שאלות.

מספרי מכוניות

- כל אחד בוחר מספר מטרה, לדוגמה, 15.
- כמה מספרי מכוניות תוכלו למצוא עם 3 ספרות שסכומם הוא מספר המטרה שלכם?

חיסור גרגרי שעועית

- למשחק זה דרושים קוביה וגרגרי שעועית, או כפתורים.
- התחילו עם ערימה של גרגרי שעועית באמצע. מנו אותם.
 - הטילו את הקוביה. אמרו כמה גרגרי שעועית יישארו אם מחסירים מספר זה.
 - הוציאו את הגרגרים ובדקו אם צדקתם!
 - המשיכו לשחק.
 - מי שלוקח את גרגר השעועית האחרון הוא המנצח!

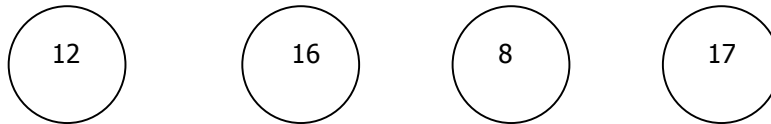
משחקי לוח

הכינו לוח של 10×10 משבצות, שבשורה התחתונה שלו רשומים המספרים מ-1 עד 10 משמאל לימין, בשורה השנייה מלמטה המספרים מ-11 עד 20 משמאל לימין, וכן הלאה, עד שבשורה העליונה רשומים המספרים מ-91 עד 100 משמאל לימין. ציירו סולמות וחבלים בין מקומות שונים על הלוח. המספרים בלוח זה מסודרים בצורה שונה מהרגיל, אך אפשר לשחק גם עם לוח רגיל של סולמות וחבלים.

- הטילו קוביה פעמיים. חברו את שני המספרים.
 - צעדו קדימה לפי המספר שהתקבל. לפני שתצעדו, עליכם לחשוב לאיזה מספר תגיעו.
 - אם טעיתם, אינכם זזים!
 - הראשון שמגיע לסוף הלוח מנצח.
- לגיוון, אפשר להטיל את הקוביה ולנוע אחורנית. או שאפשר להטיל את הקוביה פעם אחת, ואז לנוע מספר צעדים אשר יחד עם המספר שהתקבל בקוביה יהיה 10, לדוגמה, אם התקבל בקוביה 3, לך 7 צעדים.

שלושת של עיגולים

ציירו ארבעה עיגולים - כל אחד על הדף שלו. כתבו ארבעה מספרים בין 3 ל- 18, אחד בכל עיגול.



- לפי התור, זרקו קוביה שלוש פעמים וחברו את שלושת המספרים.
- אם הסכום הוא אחד המספרים בעיגולים שלך, את/ה יכול/ה לעשות עליו X.
- הראשון שמוחק את כל ארבעת העיגולים שלו מנצח.

קווים ישרים

בחרו 4 אורכים שונים בין 5 ל- 20 סנטימטר. השתמשו בסרגל שמסומנים עליו סנטימטרים. שרטטו ישר בכל אחד מהאורכים שבחרתם.

פעילויות לכיתה ג'

האם תוכלו לומר כמה זמן?

בכל עת שמזדמן, בקשו מילדכם לומר מה השעה כשהוא מעגל אותה לחמש הדקות הקרובות. השתמשו בשעון עם מחוגים וגם בשעון דיגיטלי. שאלו גם:

- מה תהיה השעה בעוד שעה?
 - מה היתה השעה לפני שעה?
- מדדו את הזמן שלוקח לילדכם לבצע מטלות שונות, כגון:
- להתכונן ללכת לבית הספר.
 - לסדר את החדר.
 - לומר את הכפולות של 5, כפולות של 10, או כפולות של 2 מלוח הכפל...
- בקשו מילדכם לנחש מראש כמה זמן תימשך פעילות מסוימת. האם הם יכולים לעשות זאת בזמן קצר יותר, כשהם עושים זאת שוב?

שברים

- השתמשו ב- 12 כפתורים, או מהדקים, או גרגרי שעועית
- בקשו מילדכם למצוא **חצי** מ- 12 העצמים.
 - עכשיו מצא **רבע** מאותה קבוצת עצמים.
 - מצא **שליש** מהקבוצה כולה.
- חזרו עם מספרים אחרים.

סדר, סדר!

- כל אחד מכם צריך לצייר 6 עיגולים בשורה.
- משחקים לפי התור.
- זורקים שתי קוביות, ויוצרים מספר דו-ספרתי.
- כותבים את המספר באחד העיגולים. ברגע שמספר נכתב בעיגול, אי אפשר לשנות או להזיז אותו!
- הראשון שמקבל את כל ששת המספרים בעיגולים שלו לפי הסדר, מנצח.

משחקי מספרים

הטילו שתי קוביות. צרו מספרים דו-ספרתיים, לדוגמה, אם אתם מקבלים 6 ו-4 בקוביות, זה יכול להיות 64 או 46. אם אין לכם שתי קוביות, הטילו קוביה אחת פעמיים. בקשו מילדכם לבצע אחת או יותר מהפעילויות הבאות:

- לספור קדימה או אחורה מכל מספר בעשרות.
- להוסיף 19 לכל מספר בע"פ (דרך מהירה לעשות זאת היא להוסיף 20 ולחסר 1).
- לחסר 9 מכל מספר (דרך מהירה לעשות זאת היא לחסר 10, ואז להוסיף חזרה אחד).
- להכפיל כל מספר פי 2.

עלה ורד על המשקל

- שערו עם ילדכם מה משקלו של כל אחד מבני המשפחה.
 - לאחר מכן שקלו אותם (אם הם מסכימים!). עזרו לילדכם לקרוא את המשקל.
 - תעדו כל משקל, ואחר כך רשמו את המשקלים על פי הסדר.
- חזרו על הפעילות לאחר שבועיים. אילו שינויים, אם בכלל, חלו במשקלים?

מרוץ השעועית

- תזדקקו לשתי קוביות וערימה של גרגרי שעועית.
- הטילו את שתי הקוביות, כל אחד בתורו.
 - כפלו את שני המספרים והכריזו בקול על התשובה.
 - אם צדקתם, תקבלו גרגר שעועית.
 - הראשון שמקבל 10 גרגרים הוא המנצח.

לקבל 20

עבור משחק זה עליכם לרשום את המספרים מ-0 עד 20 על פיסת נייר. רשמו אותם גדולים מספיק כך שאפשר להניח עליהם חיילים או מטבעות. הכינו 10 חיילים בצבע שונה או מטבעות שונים לכל שחקן.

- כל אחד בתורו מטיל קובייה. עליו לשים חייל שלו על המספר המשלים את זה שהתקבל בקובייה לסכום של 20, לדוגמה, אם התקבל בקובייה '4', צריך לשים חייל על 16.
- אם כבר יש חייל על המספר, החליפו אותו בשלכם!
- הראשון שיש לו חיילים על 6 מספרים שונים מנצח.
- עכשיו הטילו שתי קוביות, חברו את המספרים המתקבלים וחפשו מספר כדי להשלים ל-20. הראשון עם חיילים על 10 מספרים שונים מנצח.

משחקי לוח

עבור משחקים אלה אפשר להשתמש בלוח המופיע להלן. שימו לב כיצד המספרים מסודרים.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

- התחילו ב-1. הטילו מטבע. אם התקבל מספר – התקדמו ב-1. אם התקבלה תמונה – הוסיפו 10, ואמרו את הסכום לפני שתתקדמו. הראשון שמגיע לשורה האחרונה מנצח.
- התחילו ממקום כלשהו על הלוח. הטילו קוביה. אם מתקבל מספר זוגי – התקדמו קדימה; אם מתקבל מספר אי זוגי – התקדמו אחורה. אם מגיעים לכפולה של חמש, אפשר לנוע 10 קדימה או 10 אחורה. הראשון שמגיע לחלק העליון או לחלק התחתון של הלוח מנצח.

סכומים סודיים

- בקשו מילדכם לומר מספר, לדוגמה 43.
- מבלי שיידע, עשו שינוי במספר (לדוגמה, הוסיפו 30). אמרו את התוצאה, לדוגמה 73.
- לאחר מכן הילד אומר לכם מספר נוסף, לדוגמה, 61.
- עשו אותו הדבר גם למספר זה ואמרו את התוצאה.
- הילד צריך לנחש מה אתם עושים למספר בכל פעם!
- אחר כך אפשר להחליף תפקידים – שהם יחברו או יחסרו משהו באופן סודי, לכל מספר שתאמרו להם.

מתמטיקה של ארון המטבח

בקשו מילדכם להסתכל על המשקל המודפס על צנצנות, קופסאות שימורים ואריזות אוכל אחרות שבארון המטבח.

לדוגמה, קופסת טונה 185 גרם, ריבה 454 גרם, קופסת רסק עגבניות 400 גרם.

בחרו שישה פריטים. בקשו מילדכם לסדר אותם על פי הסדר. האם הפריט הגדול ביותר הוא גם הכבד ביותר?

בינגו!

משתתף אחד מקבל את טבלת הכפולות של 2 ומשתתף אחר מקבל את טבלת הכפולות של 5. כתבו שישה מספרים מתוך הטבלה שלכם על דף נייר, לדוגמה:

4 8 10 16 18 20

- הטילו קובייה אחת או שתי קוביות. אם בחרתם להטיל שתי קוביות, חברו את המספרים המתקבלים, לדוגמה, אם התקבלו המספרים 3 ו-4, מחברים אותם כדי לקבל 7.
- כפלו את המספר שהתקבל ב-2 או ב-5 (כלומר, ע"פ הטבלה שיש לכם, לדוגמה 7×2 או 7×5)
- אם התשובה נמצאת על הדף שרשמתם, מחקו אותה.
- הראשון שמוחק את כל ששת המספרים שלו מנצח.

פעילויות לכיתה ד'

משחק המספרים 1

לצורך המשחק דרושות 20 דסקיות או מטבעות.

- הטילו לפי התור שתי קוביות כדי ליצור מספר דו-ספרתי, לדוגמה, אם קבלתם 4 ו-1, אתם יכולים ליצור 41 או 14.
- חברו את שני המספרים האלה בראשכם. אם צדקתם, אתם מקבלים דסקית. ספרו לבן-זוגכם כיצד חישבתם את הסכום.
- הראשון שמקבל 10 דסקיות מנצח.
- כעת נסו להחסיר את המספר הקטן מהמספר הגדול.

משחק המספרים 2

- הניחו כמה לוחיות דומינו כשפניהן כלפי מטה.
- ערבבו אותן.
- כל אחד בוחר לוחית דומינו.
- כפלו את שני המספרים שעל לוחית הדומינו שלכם.
- מי שקיבל את התוצאה הגדולה יותר לוקח לעצמו את שתי לוחיות הדומינו.
- המנצח הוא בעל המספר הגדול ביותר של לוחיות הדומינו לאחר שנעשה שימוש בכולן.

משחק המספרים 3

- השתמשו בשלוש קוביות. אם יש לכם קוביה אחת בלבד, הטילו אותה שלוש פעמים.
- ❖ צרו מספרים תלת-ספרתיים, לדוגמה, אם קבלתם 2, 4, ו-6, אתם יכולים ליצור 246, 264, 426, 462, 624, ו-642.
 - ❖ בקשו מילדכם לעגל את המספר התלת-ספרתי לכפולה של 10 הקרובה ביותר. לדוגמה, עיגול של 76 לכפולה של 10 הקרובה ביותר הוא 80, עיגול של 134 הוא 130 (מספר המסתיים ב-5 מעגלים תמיד כלפי מעלה).
 - ❖ הטילו שוב את הקוביות, והפעם עגלו כל מספר תת-ספרתי ל-100 הקרובה ביותר.

לוח הכפל

התאמנו בכפולות של 3, 4, ו-5. אמרו אותם בדרכים שונות, לדוגמה:
כמה זה חמש כפול שלוש?
כמה זה 15 לחלק ל-5?
כמה פעמים 3 יש ב-21?

מדידות

השתמשו בסרט מדידה עם סנטימטרים:

- מדדו לפי התור אורכים של עצמים שונים, למשל, אורך הכורסה, רוחב השולחן, אורך האמבטיה, גובה הדלת.
- רשמו את המידות בסנטימטרים, או במטרים וסנטימטרים אם זה יותר ממטר, למשל, אם אורך האמבטיה הוא 165 ס"מ, אפשר לומר שהוא 1 מ' ו-65 ס"מ (או 1.65 מ').
- רשמו את כל המידות על פי הסדר.

להסתכל סביב

בחרו חדר בבית.

בקשו מילדכם לאתר 20 זוויות ישרות בחדר.

קובייה וחילוק

כל אחד מקבל דף נייר. כל אחד צריך לבחור חמישה מספרים מתוך הרשימה הבאה ולכתוב אותם על הדף.

5 6 8 9 12 15 20 30 40 50

- כל אחד בתורו מטיל קובייה. אם המספר שהתקבל הוא מחלק של אחד המספרים שבחרת, מחק את המספר בקו, לדוגמה, אם התקבל 4 בקובייה, אפשר למחוק את 8.
- אם מקבלים 1, מפסידים את התור. אם מקבלים 6, מקבלים תור נוסף.
- המנצח הוא זה שמוחק ראשון את כל חמשת המספרים שלו.

חברו הכל

- כל משתתף צריך קובייה.
- אומרים: התחל! ואז כל אחד מטיל את הקובייה שלו באותו הזמן.
- צריך לחבר את כל המספרים המופיעים על הקובייה - בצדדים ובחלק העליון שלה.
- מי שיש לו את הסכום הגבוה ביותר מקבל נקודה.
- המנצח הוא זה שקיבל ראשון 10 נקודות.

קובייה ועשרות

עבור משחק זה דרושים לוח של מספרים 1 – 100 (אפשר לוח של סולמות וחבלים), 10 דסקיות מאותו צבע או 10 מטבעות מאותו סוג לכל שחקן, וקובייה.

- כל משתתף בתורו בוחר מספר דו-ספרתי מהלוח, לדוגמה 24.
- מטילים את הקובייה. אם מקבלים 6, מפסידים תור.
- כופלים את המספר שמראה הקובייה פי 10, לדוגמה, אם מקבלים 4, זה הופך ל-40.
- מחברים מספר זה למספר שנבחר מהלוח, או מחסרים אותו ממנו, לדוגמה $24 + 40 = 64$.
- אם עונים נכון, מניחים דסקית או מטבע על התשובה.
- הראשון שמניח 10 דסקיות או מטבעות על הלוח מנצח.

זוגות ל-100

זהו משחק עבור שני משתתפים.

- כל משתתף מסרטט 10 עיגולים, ורושם מספר דו-ספרתי שונה בכל עיגול – אבל לא עשרות שלמות (10, 20, 30, 40...).
- כל אחד בתורו בוחר אחד מהמספרים של השחקן האחר.
- השחקן האחר צריך לומר מה להוסיף למספר זה כדי לקבל 100, לדוגמה אם בחר ב-64, צריך להוסיף 36.
- אם השחקן האחר צודק, הוא מוחק את המספר הנבחר.
- הראשון שמוחק את כל 6 המספרים שלו מנצח.

כוסות

- צריך קנקן מדידה של ליטר, ואוסף כוסות מסוגים שונים.
- ❖ בקשו מילדכם למלא כוס במים.
- ❖ שפכו את המים בזהירות לתוך הקנקן.
- ❖ קראו את המדידה עד ל-10 מיליליטר הקרובים ביותר.
- ❖ כתבו את המדידה על דף נייר.
- ❖ עשו זאת עבור כל אחת מהכוסות.
- ❖ עכשיו בקשו מילדכם לכתוב את כל המדידות על פי הסדר.

כל ה-6-ים

- מדדו זמן לילדכם, בשעה שהם עושים אחד או יותר מהדברים הבאים.
 - ❖ ספירה בדילוגים של 6 עד 60.
 - ❖ ספירה לאחור בדילוגים של 6 מ-60 עד 0.
 - ❖ להתחיל מ-4. להמשיך לספור בדילוגים של 6 עד 70.
 - ❖ להתחיל מ-69. לספור לאחור בדילוגים של 6 עד 3.
- בשבוע הבא נסו להשיג שיא חדש.

שאריות

- ❖ לפי התור, בחרו מספר דו-ספרתי קטן מ-50.
- ❖ רשמו אותו. כעת ספרו בדילוגים של 4 עד שתגיעו אליו. איזה מספר נשאר?
- ❖ המספר שנשאר הוא מספר הנקודות שמקבלים, לדוגמה:
בחרים 27
סופרים: 4, 8, 12, 16, 20, 24
נשאר 3 כדי להגיע ל-27.
אז מקבלים 3 נקודות.
- ❖ הראשון שמקבל 12 או יותר נקודות מנצח.
עכשיו אפשר לנסות את אותו משחק בספירה בדילוגים של 3 או של 5. האם תוכלו לדעת אילו מספרים יתנו לכם נקודות?

פעילויות לכיתה ה'

מציאת שטחים והיקפים

- אספו 5 או 6 מעטפות בגדלים שונים.
 - בקשו מילדכם לאמוד את ההיקף של כל אחת לסנטימטר הקרוב ביותר. רשמו את האומדן מאחור.
 - עכשיו מדדו. רשמו את האומדן ליד המדידה.
 - כמה קרובים הייתם?
 - כעת אמדו ולאחר מכן מדדו את שטחה של כל מעטפה.
 - מה היה יותר קל לאמוד – היקפים או שטחים? מדוע?
- אפשר לעשות משהו דומה תוך שימוש בעיתון ישן, לדוגמה:
- חשבו לאיזה עמוד יש את השטח הגדול ביותר של צילומים?
 - בחרו עמוד אחד וחשבו את השטח הכולל של כתבות חדשותיות או של פרסומות באותו עמוד.

אתגרי טלפון

- בקשו מילדכם למצוא מספרים בספר הטלפונים בהם הספרות מסתכמות ל-42.
- מצאו מספרים רבים כאלה ככל האפשר ב-10 דקות.
- ביום אחר, ראו אם אתם יכולים להשיג את תוצאתכם הקודמת.

המטרה 1000

- הטילו קובייה 6 פעמים.
- השתמשו בשש הספרות כדי ליצור שני מספרים תלת-ספרתיים.
- חברו את שני המספרים.
- כמה קרוב ל-1000 אתם יכולים להגיע?

קווים ואומדנים

- יש צורך בסרגל עליו מסומנים סנטימטרים ומילימטרים.
- השתמשו בסרגל כדי לסרטט 10 קווים ישרים שונים על דף נייר.
 - בקשו מהילד לאמוד את האורך של כל קו ישר ולרשום את האומדן מעליו.
 - עכשיו בקשו מהם למדוד כל קו עם הסרגל, עד למילימטר הקרוב ביותר.
 - בקשו מהם לרשום את המדידה ליד האומדן, ולחשב את ההפרש.
 - הפרש של 5 מילימטר או פחות מקבל 10 נקודות. הפרש של 1 סנטימטר או פחות מקבל 5 נקודות.
 - כמה קרוב ל-100 נקודות תוכלו להגיע?

קובייה וחיסור

- ❖ הטילו לפי התור קובייה פעמיים.
- ❖ מלאו את הספרות החסרות בריבועים הריקים:
 $400 \square - 399 \square$
לדוגמה, 4002 - 3994
- ❖ בצעו ספירת המשך מהמספר הקטן יותר לגדול יותר, לדוגמה, 3995, 3996, 3997, 3998, 3999, 4000, 4001, 4002.
- ❖ ספרתם 8 מספרים, אז אתם מקבלים 8 נקודות.
- ❖ רשמו בכל תור את סכום הנקודות שאתם מגיעים אליו.
- ❖ הראשון שמקבל 50 נקודות או יותר, מנצח.

נחשו את המספר שלי

- ❖ בחרו מספר בין 0 ל-1 עם ספרה אחת אחרי הנקודה, לדוגמה 0.6
- ❖ בקשו מילדכם לשאול שאלות כדי לנחש את המספר שבחרתם. אתם יכולים לענות רק "כן" או "לא". לדוגמה, הוא יכול לשאול שאלות כמו "האם זה פחות מחצי?"
- ❖ ראו אם הוא מצליח לנחש את המספר בפחות מ-5 שאלות.
- ❖ עכשיו תנו לילדכם לבחור את המספר ואתם תנחשו.
- אפשר להרחיב את המשחק ע"י בחירת מספר עם ספרה אחת אחרי הנקודה, בין 1 ל-10, לדוגמה 3.6. במקרה כזה אולי יהיה צורך ביותר שאלות.

לוח הכפל

- שאלו את ילדכם כל יום עובדה אחרת מתוך לוח הכפל, לדוגמה:
כמה זה 6 כפול 8? האם אפשר להשתמש בזה כדי לחשב כמה זה 12 כפול 8?
כמה זה 48 לחלק ל-6?

קובייה וחילוק

- עבור משחק זה דרושים לוח של מספרים 1 – 100 (אפשר לוח של סולמות וחבלים), 10 דסקיות מאותו צבע או 10 מטבעות מאותו סוג לכל שחקן, וקובייה.
- כל משתתף בתורו בוחר מספר דו-ספרתי, ומטיל קובייה. אם מקבלים 1, מטילים שוב.
- ❖ אם המספר הדו-ספרתי שבחרתם מתחלק בדיוק במספר שהתקבל בקובייה, שימו דיסקית או מטבע על המספר הדו-ספרתי שבלוח. אם לא מתחלק – הפסדתם את התור.
- ❖ הראשון ששם 10 דיסקיות או מטבעות על הלוח מנצח.

פעילויות לכיתה ו'

מכורים לטלויזיה

בקשו מילדכם לערוך תיעוד של משך הזמן שהוא או היא צופים בטלויזיה כל יום במהלך שבוע. לאחר מכן בקשו מהם:

- לחשב את הזמן הכולל במהלך השבוע.
 - לחשב את הזמן הממוצע של צפייה ליום (כלומר, הזמן הכולל לחלק ל-7).
- במקום צפייה בטלויזיה, אפשר לבקש מהם לתעד את הזמן המוקדש לאכילת ארוחות, למשחק בחוץ או לכל דבר אחר שהם עושים מידי יום. לאחר מכן בקשו מהם לחשב את הממוצע היומי.

ארבעה בשורה

סרטטו לוח 6×7 . מלאו אותו במספרים קטנים מ-100. הכינו 15 דסקיות מאותו צבע או 15 מטבעות מאותו סוג לכל שחקן, וקוביות.

26	54	47	21	19	5	38
9	25	67	56	31	49	13
39	41	6	1	75	28	90
14	50	81	23	43	4	37
45	29	72	34	7	58	17
36	2	55	11	22	40	42

- שחקו לפי התור
- הטילו שלוש קוביות, או קובייה אחת שלוש פעמים.
- השתמשו בכל שלושת המספרים שהתקבלו כדי ליצור מספר המופיע בלוח.
- אפשר לחבר, לחסר, לכפול או לחלק את המספרים, לדוגמה, אם מקבלים 3, 4, ו-5, אפשר ליצור $3 \times 4 - 5 = 7$, $54 : 3 = 18$, $3 \times (4 + 5) = 27$, וכך הלאה.
- כסו את המספר שיצרתם במטבע או דיסקית.
- הראשון שמקבל 4 דסקיות בשורה אחת מנצח.

האוכל האהוב ביותר

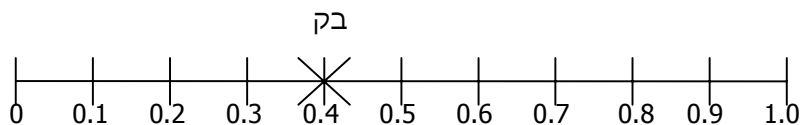
- שאלו את ילדכם מהו המחיר של פריט האוכל האהוב עליהם ביותר. בקשו מהם לחשב כמה יעלו 7 פריטים כאלה, או 8 או 9 וכמה עודף יקבלו מ-100 ₪?
- חזרו על אותן שאלות עם פריט האוכל הכי פחות אהוב. מה ההבדל במחיר בין השניים?

מכירת המאה

- כשאתם הולכים לקניות, או רואים חנות ובה מכירת סוף עונה, בקשו מילדכם לחשב את המחיר של מספר פריטים כשיש עליהם:
 - 50% הנחה
 - 25% הנחה
 - 10% הנחה
 - 5% הנחה
- בקשו מילדכם להסביר כיצד חישב/ה זאת.

שלושה בשורה

למשחק זה דרוש מחשבון. סרטטו ישר כך:



- כל אחד בתורו בוחר שבר, לדוגמה $2/5$. השתמשו במחשבון כדי להפוך אותו למספר עשרוני (לדוגמה $2 : 5 = 0.4$) וסמנו אותו עם ראשי התיבות שלכם בנקודה המתאימה על הישר.
- מטרת המשחק היא להגיע ל-3 איקסים בשורה, ללא סימנים של השחקן האחר ביניהם.
- יהיו שברים שיהיה קשה יותר לסמנם על הישר, לדוגמה, תשיעיות.

מתכונים

מצאו מתכון המיועד ל-4 אנשים וכתבו אותו מחדש כך שיתאים ל-8 אנשים, לדוגמה:

8 אנשים	4 אנשים
250 גר' קמח	125 גר' קמח
100 גר' חמאה	50 גר' חמאה
150 גר' סוכר	75 גר' סוכר
60 מ"ל מים	30 מ"ל מים
2 כפיות ג'ינג'ר	1 כפית ג'ינג'ר

האם תוכלו לכתוב מחדש ל-3 אנשים? ל-5 אנשים?

מספרי ארבע

- השתמשו בדיוק בארבע פעמים 4 בכל פעם.
- אפשר לחבר, לחסר, לכפול, או לחלק אותם.
- האם תוכלו ליצור כל מספר מ-1 עד 100?
- הנה דוגמאות לשני המספרים הראשונים:

$$1 = (4 + 4) / (4 + 4)$$

$$2 = 4/4 + 4/4$$

משחק קלפים

השתמשו בחפיסת קלפים. הוציאו את הג'וקרים, הנסיכים, המלכות והמלכים.

- שחקו לפי התור
- קחו קלף והטילו את הקובייה.
- כפלו את שני המספרים.
- כתבו את התשובה, וחשבו כל פעם את הסכום המצטבר.
- הראשון שעובר את 301 מנצח!

שאריות

סרטטו לוח 6×6 כמו זה:

82	33	60	11	73	22
65	12	74	28	93	51
37	94	57	13	66	38
19	67	76	41	75	85
86	29	68	58	20	46
50	69	30	78	59	10

- הכינו 15 דסקיות מאותו צבע או 15 מטבעות מאותו סוג לכל שחקן, וקובייה.
- בחרו את אחד הגורמים: 7, 8 או 9.
- הטילו את הקובייה לפי התור.
- בחרו מספר מהלוח, לדוגמה 59. חלקו אותו בגורם, לדוגמה 7. אם השארית של 59:7 זהה למספר שהתקבל בקובייה, אתם מכסים את המשבצת על הלוח עם דסקית או מטבע.
- הראשון שמקבל 4 דסקיות בשורה מנצח.

כפל ב-2 וכפל ב-3

- הטילו שתי קוביות.
- כפלו את שני המספרים כדי לקבל את התוצאה שלכם.
- הטילו שוב אחת מהקוביות. אם מתקבל מספר זוגי – הכפילו ב-2 את התוצאה שלכם. אם מתקבל מספר אי-זוגי – הכפילו ב-3 את התוצאה שלכם.
- סכמו בכל סיבוב את התוצאה המצטברת של כל שחקן.
- הראשון שתוצאתו עוברת את המספר 301 מנצח.

מסעות

- השתמשו בטבלת מרחקים הנמצאת באטלס או במפות, בה רשומים מרחקים בין ערים שונות.
- מצאו את המקום הקרוב ביותר אליכם.
 - בקשו מילדכם לחשב כמה זמן ייקח לנסוע למקומות מסוימים בארץ אם נוסעים במהירות ממוצעת של 60 ק"מ לשעה, כלומר, 1 ק"מ לדקה. לדוגמה:
מחיפה לתל אביב – 90 ק"מ 1 שעה ו-30 דקות.
- עודדו את הילד לספור בקפיצות של 60 כדי לחשב בעל-פה את התשובות.

מיליון שקל

נניח שיש לכם 1,000,000 שקל לבזבז או לתת. תכננו עם הילד מה לעשות עם הכסף, עד לאגורה האחרונה.