

## עזרו לילדכם במתמטיקה - חוברת להורים

פעילויות של כיף שאפשר לעשות בבית (וגם בכיתה)

תורגם מתוך האתר: [www.rbksch.org/maths](http://www.rbksch.org/maths)

תרגום ועיבוד: מיכל סוקניק

## 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.