

"קשר-חס": לקידום שיפור וריענון החינוך המתמטי

הנושא: משחק עיגולים

הוכן ע"י: מרכז מורים ארצי למתמטיקה בחינוך היסודי, אוניברסיטת חיפה.

תקציר: בפעילות זו מובא משחק בו מתקדמים על לוח בעזרת קוביית משחק. במהלך המשחק משתמשים במושגים: רדיוס, קוטר ומיתר.

מילות מפתח: משחק, קוביה, הנדסה, הנדסת המישור, גיאומטריה, גיאומטריית המישור, מעגל, קוטר, רדיוס, מיתר.

החומר מכיל בנוסף לעמוד הפתיחה: 3 עמודים.

משחק העיגולים

מטרת המשחק:

ללמד את המושגים: רדיוס, קוטר ומיתר. אפשר לשנות את המשחק כך שיכלול גם את המושג קשת.

חומרים:

לוח; קוביה שכתוב עליה 1, 2, 3, 4, רדיוס, קוטר; 2 חיילים לכל שחקן; 15 כרטיסים באופן הבא: על 5 מהם משורטט קוטר, על 5 משורטט רדיוס ועל 5 משורטט מיתר.

הוראות:

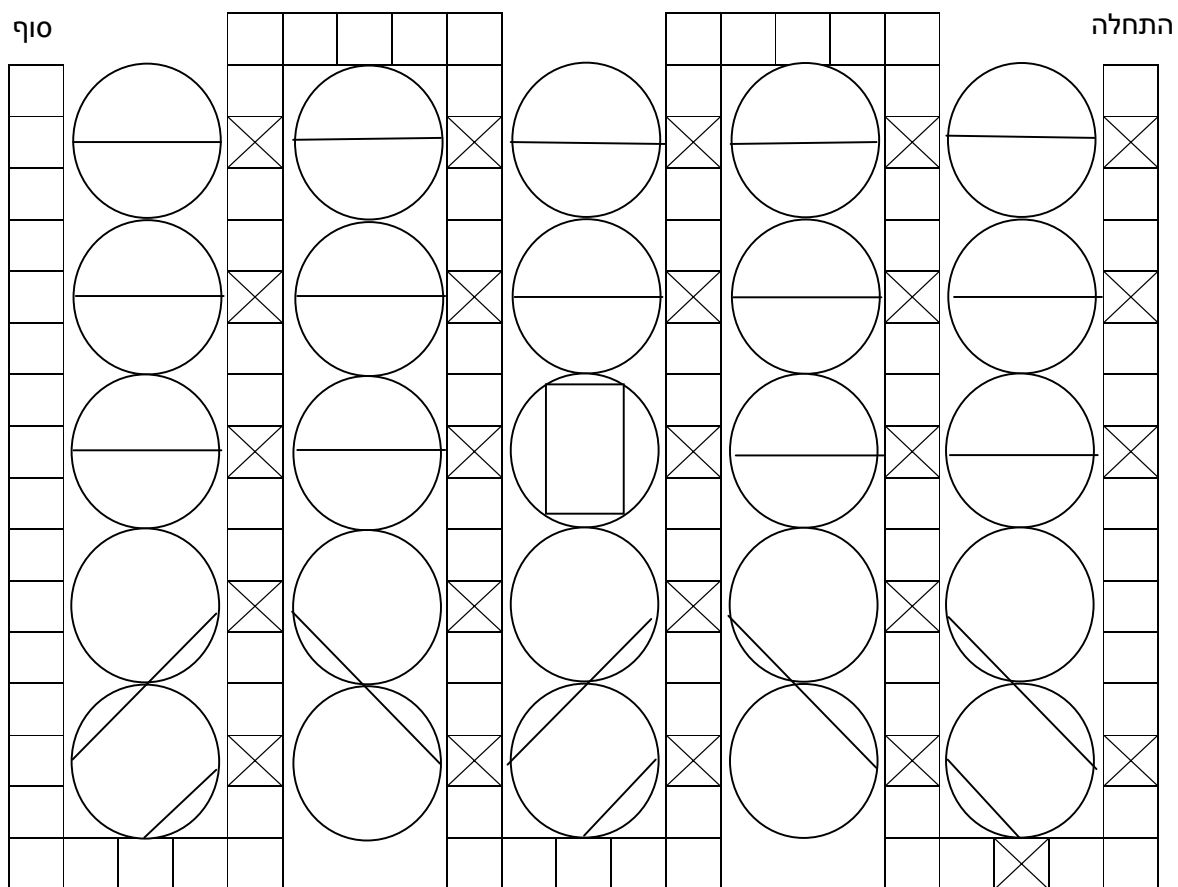
זורקים את הקוביה. הערך של "רדיוס" הוא 0, והערך של "קוטר" הוא 0. המשתתף עם המספר הגדול ביותר מתחיל.

בכל תור, השחקן מתקדם עם אחד החיילים שלו לפי המספר על הקוביה. אם החייל מגיע ל-X הוא לוקח כרטיס. אם המושג על הכרטיס מתאים לעיגול שעל-ידו, הוא יכול לקצר את המסלול ולעבור דרך העיגול לפי הקטע המסומן. החוקים להתקדם דרך העיגול הם:

- אם השחקן קיבל כרטיס של מיתר הוא יכול לעבור דרך העיגול אם משורטט בו מיתר או קוטר (משום שקוטר הוא מיתר העובר דרך מרכז המעגל).
 - אם השחקן קיבל כרטיס של קוטר הוא יכול לעבור דרך העיגול, אם משורטט בו קוטר.
 - אם השחקן קיבל כרטיס של רדיוס הוא יכול להיכנס לעיגול בו משורטט רדיוס או קוטר ולעמוד במרכז העיגול. הוא יוכל לצאת מן העיגול רק כאשר הוא יזרוק את הקוביה בתורו ויקבל "רדיוס".
- בכל תור המשתתף יכול להחליט איזה משני החיילים הוא רוצה להזיז.

המטרה:

להגיע עם 2 החיילים לסוף המסלול.



הנושא: "משחק עיגולים"

מרכז מורים ארצי למתמטיקה בחינוך היסודי
הפקולטה לחינוך, אוניברסיטת חיפה

כרטיסים למשחק העיגולים :

