

**"קשר-חס": לקידום שיפור ורענון החינוך המתמטי**

## הנושא: ארבעה משחקי סביבון

הוכן ע"י: שולמית הפטר, מכללת "אורנים".

תקציר: בחומר מובאות פעילויות לחנוכה בנושאי חיבור, כפל ואסטרטגיה.

מילות מפתח: חשבון, משחק, כפל, חיבור, אסטרטגיה, חגים, חנוכה.

החומר מכיל בנוסף לעמוד הפתיחה: 7 עמודים.

# משחקי סביבון: משחק המספרים

במשחק זה אין התייחסות לאותיות הרשומות על הסביבון.

**מטרה לימודית:** חזרה על פעולות חיבור.

**מטרת המשחק:** לצבור 30 נקודות.

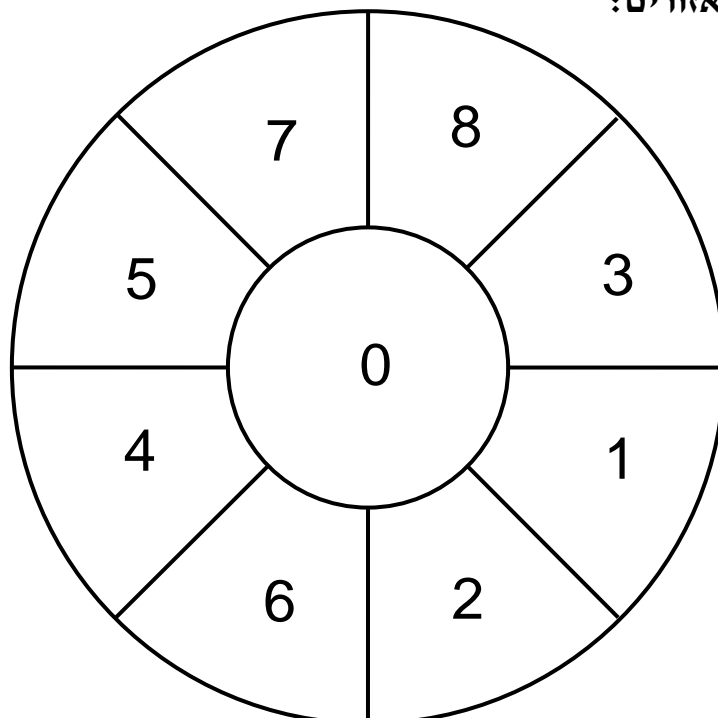
**ציוד:**

- אפשר לשחק על השולחן או על הרצפה.
- יש לתחום מראש שטח ולחלקו לאזורים. בכל אזור יירשם מספר.
- כלי כתיבה לרישום הנקודות.
- סביבון.

**מהלך המשחק:** כל משתתף מסובב בתורו את הסביבון ורושם את המספר שעליו נפל הסביבון. אחר כך מחבר את המספרים.

**המנצח:** המשתתף הראשון שצבר 30 נקודות.

**שטח המחולק לאזורים:**



# משחקי סביבון: סביבון המשולשים

**מטרה לימודית:** פיתוח הכושר הויזואלי, כושר צפיית מהלכי היריב, תכנון לטווח ארוך.

**מטרת המשחק:** "לכבוש" את מרב המשולשים על-ידי הנחת מטבעות בקודקודיהם.

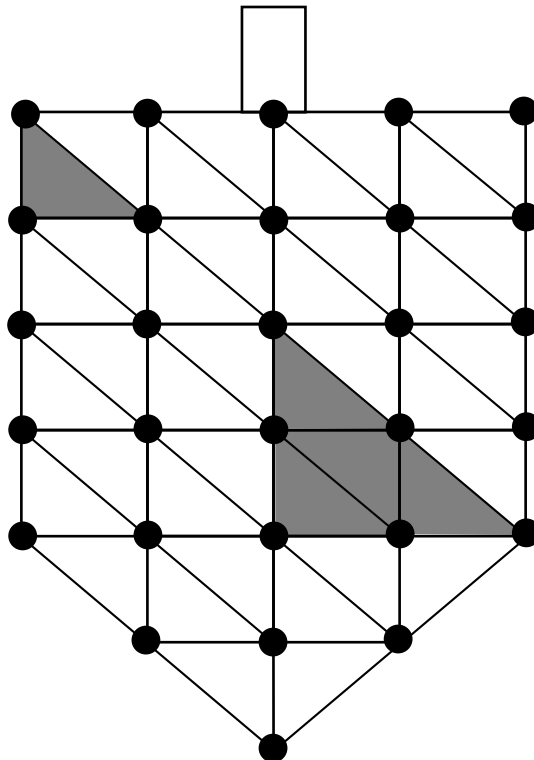
**מספר משתתפים:** 2 (אפשר להגדיל את לוח המשחק כדי לאפשר השתתפותם של משחקים רבים יותר)

**ציוד:**

← לוח סביבון

← 40 מטבעות משני סוגים (20 מכל סוג, דהיינו: גדולות וקטנות, או: כסופות וזהובות).

← סביבון.



השטחים האפורים על הלוח הם דוגמאות למשולשים כבושים.

### מקרא הסביבון:



ג - להניח 1 מטבע

ג - להניח 2 מטבעות

ה - להוריד 1 מטבע (של המשתתף שסובב את הסביבון)

פ - להוריד 1 מטבע של היריב

### הכנות למשחק:

מחלקים 20 מטבעות מאותו סוג לכל משתתף; מניחים את הלוח במרכז.

### מהלך המשחק:

כל משתתף מסובב בתורו את הסביבון המצביע על אות. הוא פועל בהתאם למקרא הסביבון. את המטבעות יש להניח על הקודקודים (עיגולים) במטרה "לכבוש" את מירב המשולשים, או למנוע מהיריב לכבוש "משולשים". שימו לב:

1) בין קודקודי המשולשים צריך להיות קו מקשר.

2) יש משולשים בגדלים שונים.

### סיום המשחק:

כשכל הלוח מכוסה במטבעות, ימנו המשתתפים את המשולשים.

### המנצח:

המשתתף ש"כבש" את מירב המשולשים.

### ל- 3 משתתפים:

המשחק יכול להתאים גם ל- 3 משתתפים - ואז יש לחלק לכל משתתף 13 מטבעות.

## משחקי סביבון: סביבון החיבור

מטרה לימודית: תרגול חיבור מספרים 0-7, מניה.

מטרת המשחק: להגיע ראשון לסוף, או לעבור אותו.

מספר משתתפים: 2-4.

ציוד:

◀ לוח מסלול סביבון

◀ סביבון

◀ 4 חיילים

מקרא הסביבון:



0 = ו

1 = ג

2 = ה

3 = פ

מהלך המשחק:

מניחים את החיילים על חץ ההתחלה (מספר 0).

קובעים את התור על ידי הגרלה או הסכמה.

כל משתתף, בתורו, מסובב את הסביבון המצביע על אות, ששווה מספר (ראה מקרא).

עתה, מחבר המשתתף את המספר שעליו נמצא החייל שלו עם המספר עליו הצביע

הסביבון, וצועד כמספר הצעדים לפי התוצאה. בצעידה שימו לב לחצים.

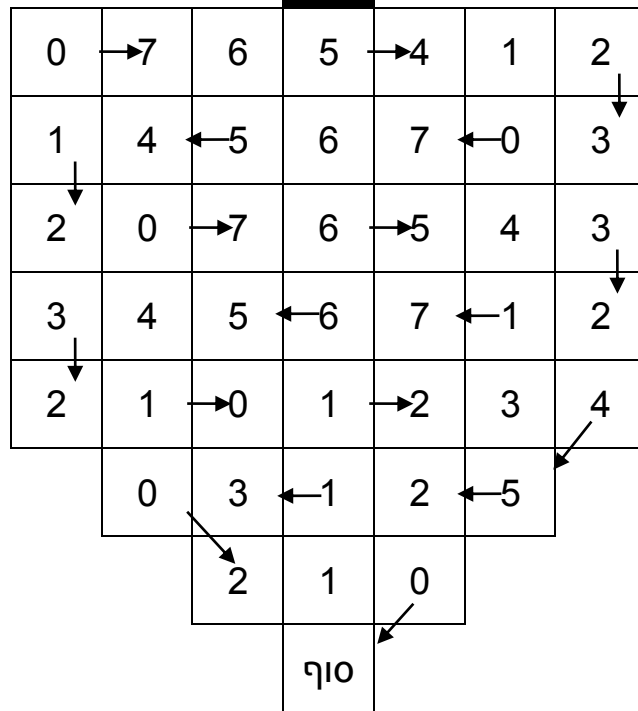
**דוגמה:** הצועד נמצא על חץ ההתחלה (0), הסביבון הראה על אות פ שהיא מספר 3.

פעולת החיבור היא:  $3=0+3$ . על המשתתף לצעוד שלושה צעדים ו"לנחות" על מס' 5.

כלוח בקרה משמשים המורה והתלמידים.

**המנצח:** הראשון שהגיע לסוף, או עבר אותו.

התחלה



# משחקי סביבון: סביבון הכפל

גיל מומלץ: ג'-ה'

מס' משתתפים: 2-3

מרכיבי המשחק: סביבון

לוח מצורף - ערך האותיות יכול להיות הערך הגימטרי:  
( $50 = \text{ה}$ ,  $3 = \text{ג}$ ,  $80 = \text{פ}$ ,  $5 = \text{ה}$ ) או ערכים אחרים.

מהלך המשחק: אפשר לצייר את העיגול על רצפת הכיתה או בחצר.

משחק בתורו מסובב את הסביבון על נקודת מרכז העיגול.  
1. הסביבון נופל באחת מגזרות העיגול. המשחק שסובב את הסביבון  
כופל את ערך האות שעל הסביבון עם המספר שעליו  
נפל הסביבון, ורושם את המכפלה לזכותו.

דוגמא: הסביבון נפל על האות "ג" בגיזרת 70, יבצע תרגיל

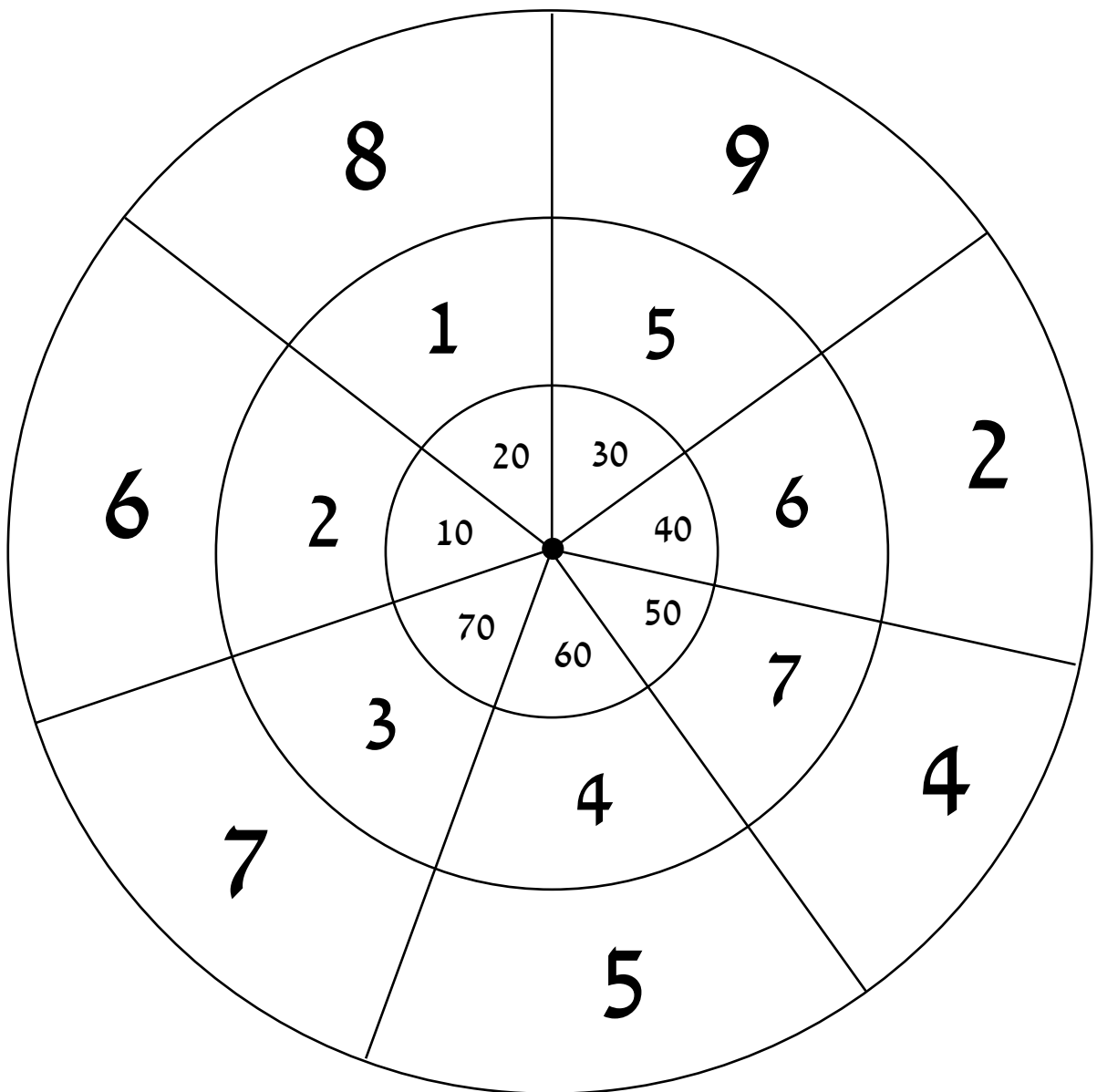
כפל:  $70 \times 2 = 140$  וירשום לזכותו 140 נקודות.

2. אם הסביבון נפל מחוץ לעיגול - לא זכה בנקודות. התור עובר.

סוף המשחק: מנצח: מי שצבר מספר נקודות גדול יותר או צבר 1000 נקודות.

הערות: במקום סביבון אפשר להשתמש בקוביה ועליה מספרים.

אפשר לשנות מספרים ולהפכו למשחק כפל.



**3 = ה**

**1 = נ**

**4 = פ**

**2 = ג**