



הבה נשחק

תמי גירון

משחקי חשבון על לוח אותיות

משחקי החשבון הפכו בשנים האחרונות לחלק בלתי נפרד מהוראת המקצוע. נראה שלא ניתן כמעט למצוא כיתה או פינת חשבון שלא ימצאו בה משחקי חשבון שונים. המשחקים משמשים ברוב המקרים תחליף יעיל ומהנה לדפי התרגילים העמוסים. המשחק מזמן לתלמיד תרגול רב המלווה במשוב, ובנוסף - התנסות בחשיבה אסטרטגית.

אין ספק שמשחקים רבים בכיתה יתרמו רבות. אך, הכנתם דורשת זמן רב ואיחסונם דורש מקום שלא תמיד מצוי.

הכנת משחקים שונים המבוססים על אותם האביזרים, יחסכו זמן הכנה ומקום איכסון. במאמר זה אציג מספר משחקים, בנושאים שונים, המבוססים כולם על לוח משחק אחד: **לוח אותיות**.

לוח האותיות הוא לוח ריבועי שעליו 9X9 משבצות. בכל משבצת רשומה אות. פיזור האותיות אקראי על פי המינון הבא:

האותיות: א,ה,ו,י חמש פעמים כל אחת.

כ,מ,נ,פ,צ ארבע פעמים כל אחת.

כל שאר האותיות שלוש פעמים כל אחת.

שתי משבצות ריקות (יכולות לשמש בזמן המשחק כל אות)

המשחקים מיועדים לשניים עד שישה משתתפים.

הציוד הדרוש: לוח אותיות

חיילים

עיפרון ודף נייר לכל משתתף

קוביות או כרטיסיות (בהתאם להוראות).

המשחק מבוסס על צעידה על הלוח, איסוף האותיות שאליהן מגיעים בסוף כל מהלך ובניית משפט מהאותיות שנאספו.

כללי המשחק הבסיסיים נשמרים ממשחק למשחק. השינויים ממשחק למשחק יהיו במטלות הספציפיות לכל משחק, הקשורות לנושא המתמטי. עובדה זו תקל על התלמידים ותאפשר להם להתרכז במיומנויות המתמטיות.

על הלוח ניתן לבצע מהלכים של חיילים על פי החוקים הבאים:

- א. בתחילת המשחק מתחילים לצעוד מאחת מארבע הפינות שבלוח.
- ב. מותר לצעוד בכיוונים אנכיים ואופקיים. אסור לצעוד באלכסון.
- ג. אין לשנות כיוון צעידה תוך כדי מהלך, אלא אם הגעת לקצה הלוח.
- ד. מספר הצעדים נקבע על פי הנושא והמטרות הלימודיות (ראה הצעות למשחקים בהמשך).

ה. בסיום כל מהלך, רושם לפניו המשתתף את האות שאליה הגיע. מהאותיות שהוא צובר במהלך המשחק עליו ליצור משפט. יש לקבוע מראש תנאים לגבי המשפט (כגון: משפט בן שלוש מילים בעלות משמעות, משפט המבטא חוק חשבוני, פסוק מהמקורות וכו').

המנצח יהיה הראשון שיצליח ליצור משפט.

◆ אי עריק?

משחקים בנושא: פירוק לגורמים

מטרת המשחק: לזהות מספרים ראשוניים ולפרק מספרים לגורמים ראשוניים.

למשחק זה דרושות שתי קוביות שעליהן המספרים 0-5, 9-4. בכל תור מטילים את שתי הקוביות.

יש ליצור מספר חדש מהמספרים שהתקבלו. ניתן לעשות זאת על-ידי צירוף המספרים או ביצוע אחת מפעולות החשבון בין המספרים.

אם המספר החדש הוא ראשוני, נשארים במקום (ניתן לרשום שוב את האות שעליה עומדים).

אם המספר החדש פריק, מספר הצעדים באותו תור יהיה כמספר גורמיו הראשוניים.

לדוגמא: נניח שהמספרים שעלו בהטלות הקוביות הם: 5,2.

האפשרויות הן:

על-ידי צירוף: $25 -$ גורם ראשוני אחד (5) = צעד אחד.

על-ידי צירוף: $52 -$ שני גורמים ראשוניים (2,13) = 2 צעדים.

חיסור: $2 = 5 - 3 -$ בעצמו גורם ראשוני. נשארים במקום.

חיבור: $2 + 5 = 7 -$ כנ"ל.

כפל: $2 \times 5 = 10 -$ שני גורמים ראשוניים (2,5) = 2 צעדים.

ניתן לפשט את המשחק לתלמידים מתקשים.

במקרה זה נחליף את הקוביות בכרטיסי מספרים. (כ-40 כרטיסים). על הכרטיסים נרשום מספרים בהתאם לרמת התלמידים. את הכרטיסים נניח הפוכים בקופה. כל משתתף בתורו ירים כרטיס. אם המספר הרשום עליו הוא ראשוני, הוא יישאר במקומו. אם המספר פריק, מספר הצעדים באותו תור יהיה כמספר גורמיו הראשוניים.

◆ *הי באבא?*

משחקים בנושא: פעולות החשבון

מטרת המשחק: תרגול בהערכת תוצאות פעולות שונות על-ידי מציאת ספרת האחדות המתקבלת מתרגילי חיבור, חיסור וכפל.

המשחק מכיל כ-40 כרטיסיות, עליהן תרגילי חיבור או חיסור או כפל במספרים רב ספרתיים. (דו-ספרתיים ותלת-ספרתיים)

כל משתתף בתורו מרים כרטיס ומוצא את ספרת האחדות של התוצאה. מספר הצעדים באותו תור יהיו בהתאם לספרת אחדות זו. אין צורך לפתור את התרגיל.

ניתן לבנות את אותו המשחק ברמות שונות: תרגילים שאינם דורשים פריטה או העברה, תרגילים הדורשים פריטה והעברה וכו'.

◆ *הי הבלאריג?*

משחקים בנושא: חילוק עם שארית

מטרת המשחק: תרגול חילוק עם שארית.

המשחק מכיל: שתי קוביות במספרים 0-5, 9-4.

כ-40 כרטיסים עליהם רשומים באופן אקראי מספרים חד-ספרתיים

ודו-ספרתיים.

כל משתתף בתורו מרים כרטיס. לאחר שראה את המספר הרשום על הכרטיס הוא רשאי לבחור באחת הקוביות ולהטילה. אם המספר הרשום בכרטיס הוא כפולה של המספר שבקוביה, נשארים במקום. אם המספר הרשום בכרטיס איננו כפולה של המספר שבקוביה, מחלקים את המספר שבכרטיס במספר שבקוביה.

מספר הצעדים באותו תור יהיה כגודל השארית שהתקבלה.

◆ כמה שאלות?

משחקים בנושא: השבר הפשוט

מטרת המשחק: תרגול במציאת השלמים בשברים פשוטים.

המשחק מכיל: כ-40 כרטיסים שעליהם רשומים שברים שונים. (ניתן לתכנן ברמות שונות).

כל משתתף בתורו מרים כרטיס. אם השבר הרשום בכרטיס קטן מ-1, נשארים במקום. אם השבר גדול מ-1, מספר הצעדים באותו תור יהיה כמספר השלמים באותו שבר.

◆ כמה הארחוק?

משחקים בנושא: ציר המספרים.

מטרת המשחק: הכרת ציר המספרים.

המשחק מכיל: 33 כרטיסים עליהם רשומים המספרים: 5, 4, 3, 2, 1, 0, -1, -2, -3, -4, -5 (כל מספר שלוש פעמים).

כל משתתף בתורו מרים שני כרטיסים. מספר הצעדים באותו תור יהיה כמרחק שבין שני המספרים על ציר המספרים.

לדוגמה: אם הורמו כרטיסים שעליהם רשום 5, -2: מספר הצעדים יהיה 7.

אם הורמו כרטיסים שעליהם רשום -2, -5: מספר הצעדים יהיה 3.

אם הורמו כרטיסים זהים, נשארים במקום.

על-ידי שינויים קטנים של החוקים והנושאים הלימודיים תוכלו לתכנן עוד הרבה משחקים על בסיס לוח האותיות. אפשר לתת גם לילדים לנסות לתכנן משחקים נוספים.

אתם מוזמנים לשחק, להנות ולכתוב לנו על משחקים נוספים שתכננתם.