



הבה נשחק

משחקי חשבון

משחקי לוח ושעון - חוגה

תמי גירון

המשחקים שאציג הפעם בנויים על שעון-חוגה הבורח מספרים באופן אקראי, ועל לוחות מספרים קבועים, הנקבעים על פי התוכן הרצוי. משחקים אלו מיועדים לשני משתתפים והם קלים מאד להכנה. ניתן להכין כמשחק קבוע, ואז כל משתתף ישתמש בדסקיות בצבע מסוים, כדי לציין את המשבצות שבחר מלוח המספרים. לחלופין, ניתן להכין את הלוחות על דף שכפול, לשימוש חד פעמי, ואז יסמן כל משתתף בצבע שונה את המשבצות שבחר.

א. משחק השאריות (ראה לוח מס' 1)

המשחק הוא בנושא חילוק עם שארית.

הוראות המשחק: 1. סובב את המחוג.

2. בחר מספר מלוח המשחק, וסמן עליו X.

3. חלק את המספר שבחרת, במספר עליו מצביע המחוג.

4. רשום את השארית ממנת החילוק שעשית קודם לכן, כנקודות לזכותך.

5. בסיום המשחק חבר את הנקודות שלך שותך.

לדוגמא: המחוג הראה על המספר 7. אם בוחרים מלוח המשחק את המספר 33,

מבצעים את הפעולה: $(5) 33:7=4$. כלומר, לזכות המשתתף

5 נק', אם נבחר מלוח המשחק את המספר 30, ירשמו לזכותנו

2 נק' בלבד.

חשוב להסב את תשומת לב המשחקים לכך, שכדאי לבדוק מראש היכן תהיה שארית גדולה יותר, ולא לבחור כל משבצת פנויה בלוח.

המשחק מסתיים כשכל הלוח מכוסה ב X.
מנצח המשתתף שצבר יותר נקודות.
(הערה: לא ניתן לבחור שוב מספר שסומן ב-X).

את המשחק ניתן להסב לנושאים שונים.

משחק חיבור וחיסור מספרים

מתאים לכיתה ב'

ההוראות: 1 ו-2 כניל.

3. חבר או חסר את המספר שעליו מצביע המחוג ל.. (או מ..) המספר שבחרת בלוח.
4. רשום לזכותך את ספרת האחדות שהתקבלה בתוצאה.
לדוגמא: המחוג הראה על המספר 5. אם בוחרים מלוח המשחק את המספר 34, מבצעים את הפעולה $34+5=39$, במשחק חיבור. לזכות המשתתף 9 נק', כספרת האחדות. במשחק חיסור נקבל $34 - 5 = 29$, וגם הפעם נזכה ב 9 נקודות.

גם כאן נשים לב לכך שתכנון בחירת המספר שעל גבי הלוח חשוב מאד. אם הפעולה תהיה מלווה בפריטת העשרת, יש לתכנן מראש מה תהיה ספרת האחדות הכדאית. יתכן שלילדים תהיה נטייה לבחור מהלוח מספר אשר לו ספרת אחדות גדולה, אבל דווקא מספר כזה יוביל בחיבור, את התוצאה לתחילת העשרת הבאה, ולא תמיד למספר בעל ספרת אחדות גדולה.

גם כאן יהיה המנצח המשתתף שצבר את מירב הנקודות.

משחק כפל שלם בשבר (לוח מסי 2)

ההוראות תהיינה: 1. סובב את המחוג.

2. בחר מספר מלוח המשחק, סמן עליו X.

3. כפול את המספר שבחרת במספר עליו הצביע המחוג.

בטא את המכפלה שקיבלת כשבר מעורב או שלמים.

4. רשום לזכותך את מספר השלמים שהתקבלו בתרגיל הכפל שביצעת קודם לכן.

לדוגמא: המחוג הראה על המספר 4. אם בוחרים מלוח המשחק 4/5 מבצעים את

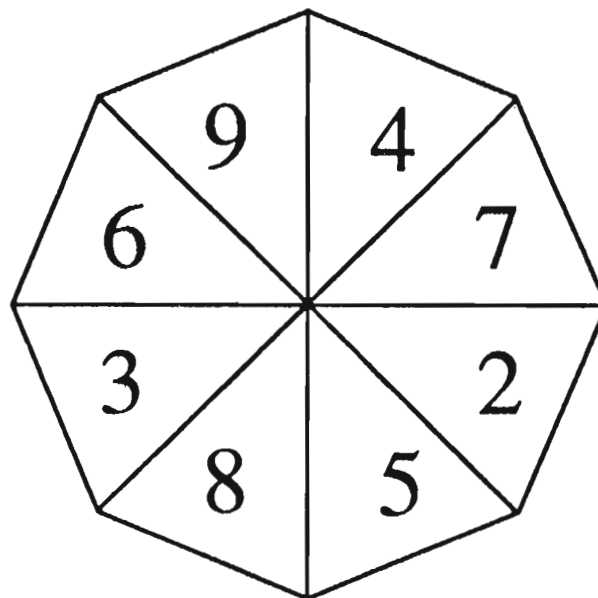
הפעולות: $4 \times \frac{4}{5} = \frac{16}{5}$

המשתתף ירשום לזכותו 3 נקודות. $\frac{16}{5} = 3 \frac{1}{5}$

גם כאן יפתח לעצמו המשתתף את האסטרטגיה הדרושה כדי לבחור שבר כזה שמכפלתו במספר השלם, תתן מספר שלמים גדול. המשחק יסתיים כפי שהסתיימו המשחקים הקודמים.

12	14	15	16	18	20
21	22	24	25	26	27
28	30	32	33	34	35
36	38	39	40	42	44

לוח מס' 1



במרכז יש לתקוע מחוג. (ניתן להתקין מחוג מעפרון קצר, המולבש על נעץ)

$\frac{4}{5}$	$\frac{6}{9}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{5}{6}$
$\frac{5}{8}$	$\frac{2}{9}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{3}{5}$
$\frac{3}{6}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{4}{7}$	$\frac{6}{7}$

לוח מס' 2

משחקים מהנים.