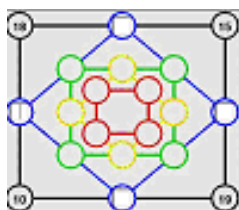


## משחק הפרשים



[http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames\\_asid\\_326\\_g\\_1\\_t\\_1.html](http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_326_g_1_t_1.html)

פעילות ליחיד – תרגול בחיסור.

מטרת הפעילות:

להשלים את המספרים החסרים ע"י מציאת הפרש בין 2 מספרים סמוכים.

### אפשרויות הפעילות:

1. בחירת רמת הפעילות:

Whole Numbers Integers Fractions Decimals Money

1. מספרים טבעיים ואפס

2. מספרים שלמים (טבעיים, אפס ושיליים)

3. שברים פשוטים

4. מספרים עשרוניים

5. כסף

New Problem Create Problem 2. בחירת המספרים נעשית ע"י המחשב

3. בחירה אישית של השחקן

### תהליך הפעילות:

1. בחירת רמת הפעילות – מסמנים את סוג המספרים הרצוי בעיגול המתאים, המספרים יופיעו בריבוע החיצוני (השחור).

לדוגמה: סימון תחום המספרים – מספרים טבעיים ואפס יוצר לוח משחק שבארבעת העיגולים השחורים מופיעים מספרים טבעיים.

2. בשלב זה המטרה היא להשלים את המספרים לאורך הקו הכחול.

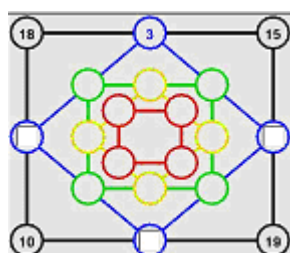
לדוגמה: הפרש בין 18 ל-15 הוא 3.

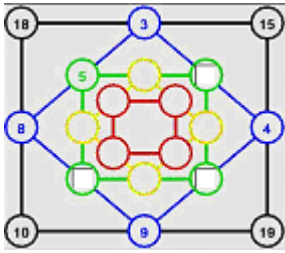
כותבים את המספר 3 בעיגול הכחול המתאים ולוחצים Enter. אם התשובה נכונה – המספר נצבע בכחול, והסמן עובר לעיגול כחול אחר. אם התשובה לא נכונה – המספר נמחק.

3. לאחר שבכל אחד מארבעת העגולים הכחולים נכתב מספר נכון, נפתחות האפשרויות

לכתיבת המספרים בריבוע הירוק. גם כאן, חוזרים על התהליך של מציאת הפרש בין 2 מספרים סמוכים, הכתובים בעיגולים הכחולים.

לדוגמה: הפרש בין 3 ל-8 הוא 5.





4. ממשיכים כך עד שבכל העיגולים הירוקים נכתבו המספרים הנכונים.  
ממשיכים לעיגולים הצהובים ומסיימים בעיגולים האדומים.
5. כאשר הלוח מלא והתשובות נכונות, מסתיימת הפעילות והלוח כולו מהבהב בצבעים שונים.
6. לבחירת בעיה חדשה – יש להקליק על NEW PROBLEM  
או בחירת מספרים עצמאית – CREATE PROBLEM

### שאלות לדין:

1. אילו מספרים התקבלו בעיגולים האדומים?  
נסו שוב ורשמו את כל האפשרויות שקיבלתם בעיגולים האדומים.  
(בעיגולים האדומים מופיעה אחת משתי אפשרויות: בכולם מתקבל אותו המספר או מתקבלים שני זוגות של מספרים).
2. מה יקרה כשנכתוב בעצמנו את המספרים בעיגולים השחורים?  
האם גם אז תתקבל אחת מהאפשרויות הקודמות?

הפעילות עובדה (מתוך האתר בו נמצא היישום) ע"י: [רונית אלון](#)