

## ארבעה בקו אחד

### הכי קרוב ל....

<http://www.shodor.org/interactivate/activities/egame/index.html>

הנושא בתוכנית הלימודים: תובנה מספרית

**כיתה ג'** - עמודים 57-60 פעולות החיבור והחיסור

**כיתה ד'** - עמודים 80-84 כפל ותובנה מספרית

**כיתה ה'** - עמוד 106 תובנה מספרית ואומדן

**כיתה ו'** - עמודים 125-127 אחוזים

המשחק מיועד לשני שחקנים.

#### מטרת המשחק:

ליצור רצף של ארבעה עיגולים, באותו צבע, בקו מאונך, מאוזן או משופע.

לכל אחד מהשחקנים צבע שונה. אדום או כחול.

על מנת לקבל עיגול, השחקן צריך לענות נכון על השאלה.

#### אפשרויות המשחק:

בעמוד הפותח של היישומן כתובות האפשרויות הבאות:

**Time Limit** - הגבלת הזמן למתן תשובה.

האפשרויות הן: 10, 15, 20, 30, 45, 60 שניות

או לזמן לא מוגבל.

**Answer must be** - התשובה צריכה להיות:

כמעט מדויקת.

קרובה מאוד לתשובה הנכונה.

קרובה לתשובה הנכונה.

**Difficulty** - רמות הקושי: קל, בינוני, קשה.

**Problem Types** - הנושאים: חיבור, כפל או אחוזים.

**Welcome to Estimator Four!**  
Choose settings and click \*Start Game.\*

Time Limit: 20 seconds

Answer must be: Almost Perfect

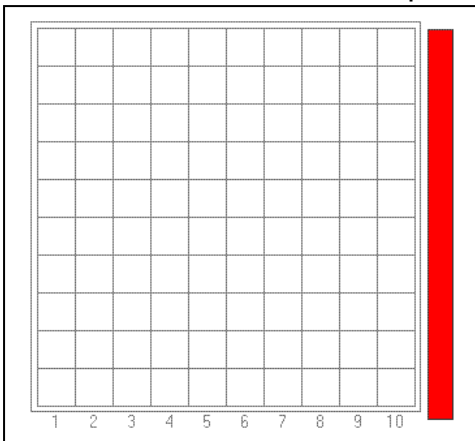
Difficulty: Easy

Problem Type(s):  
 Addition  
 Multiplication  
 Percentage

Start Game

## מהלך המשחק:

השחקנים בוחרים את האפשרות המתאימה להם ומקליקים על המקש **Start Game** :



במסך הבא מופיע לוח משובץ ריק ולצדו פס צבוע באדום מסמל את זמן התגובה. בתחתית המסך מופיעה הכתובית:

Player Red:

Click "Ready" to start the timer.

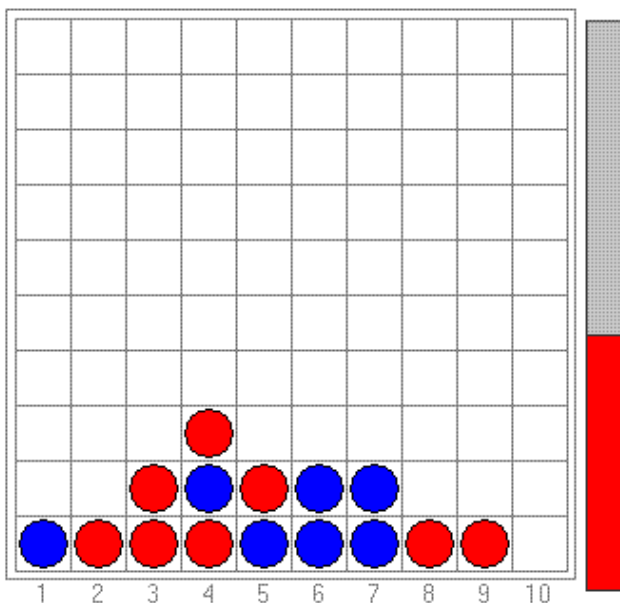
השחקן הראשון "האדום" מתבקש להקיש על המקש **Ready** לאחר ההקשה, מקבל השחקן תרגיל שעליו לפתור.

What is  $403 + 885$ ?

לדוגמה:

Player Red:

השחקן צריך לכתוב את התשובה ואחר כך להקליק על המקש **Answer**. אם הוא ענה נכון, במסגרת הזמן שהוקצב, הוא יכול להניח עיגול אדום בעמודה שבחר. כדי להניח את העיגול בעמודה המתאימה, עליו לעמוד עם הסמן על מספר העמודה ולהקליק. העיגול נופל תמיד לתחתית העמודה. אם התשובה אינה נכונה, נפתח בצד חלון קטן המראה את התשובה הנכונה והתור עובר לשחקן השני "הכחול". לאחר מספר "סיבובים", הלוח יכול להראות כך:



הקלקה על **New Game** מחזירה למסך הקודם ומאפשרת התחלה מחדש של המשחק באותן האפשרויות או בחירה חדשה.

המקש **Show Score** מאפשר לשחקנים לראות את מידת הצלחתם. הקליקה על המקש פותחת חלון בצד ובו רשום הניקוד של כל אחד מהם.



לדוגמה:

### רעיונות להפעלה:

לבקש מהילדים לשחק במשחק, בתחילה ללא הגבלת זמן ואחר כך לצמצם את הזמן.  
לשאל –

1. האם הגבלת הזמן משפיעה על מידת הדיוק.
2. באילו טכניקות השתמשתם כדי להגיע לתשובה המקורבת ביותר?

תרגום היישומון: [רונית אל'ן](#)