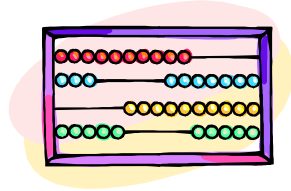


# המטרה: 20 : ערך המקום וחיסור



**מטרת המשחק:** בניית מספרים דו-ספרתיים וביצוע פעולת חיסור ביניהם שתתן תוצאה הכי קרובה ל- 20.

**מספר המשתתפים:** 2 – 4, מומלץ לשחק זוג מול זוג כדי לעודד דיון בין השחקנים.

**אביזרים:** כרטיסי ספרות 0 - 9 (3 מכל ספרה), טופס לכל משתתף לרישום התוצאות - מצורף.

## חוקי המשחק:

1. מניחים את כרטיסי הספרות בערמה כשפניהם כלפי מטה.
2. כל משתתף בתורו לוקח 4 כרטיסי ספרות מתוך הערמה ובונה 2 מספרים דו-ספרתיים כך שיתקבל תרגיל חיסור שהתוצאה שלו הכי קרובה ל- 20 (גדולה, קטנה או שווה ל- 20).
3. לאחר מכן הוא רושם בטופס את התרגיל שיצר ואת ההפרש בין התוצאה שקיבל לבין המספר 20. הפרש זה הוא מספר הנקודות שקיבל בסיבוב זה.
4. התור עובר למשתתף הבא, שעושה אותו דבר.
5. לאחר 4 סיבובים מסכמים את הנקודות. המשתתף שזכה במספר הנקודות **הקטן ביותר** הוא המנצח.

## גרסה מתקדמת:

לשחק אותו משחק עם טופסי רישום למספרים תלת-ספרתיים כשהמטרה היא תוצאה הכי קרובה ל- 200. (מצורף טופס).

מקור: Target 20. *Nimble with Numbers*. Grades 3-4. Dale Seymour Publications Menlo Park, California. 1998

## כרטיסי ספרות

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

## המטרה 20

-	
<hr/>	

ניקוד (מרחק מ- 20): \_\_\_\_\_

## המטרה 20

-	
<hr/>	

ניקוד (מרחק מ- 20): \_\_\_\_\_

## המטרה 20

-	
<hr/>	

ניקוד (מרחק מ- 20): \_\_\_\_\_

## המטרה 20

-	
<hr/>	

ניקוד (מרחק מ- 20): \_\_\_\_\_

**המטרה 200**

-		
<hr/>		

ניקוד (מרחק מ- 200): \_\_\_\_\_

**המטרה 200**

-		
<hr/>		

ניקוד (מרחק מ- 200): \_\_\_\_\_

**המטרה 200**

-		
<hr/>		

ניקוד (מרחק מ- 200): \_\_\_\_\_

**המטרה 200**

-		
<hr/>		

ניקוד (מרחק מ- 200): \_\_\_\_\_