

הנחיות להוראת המצגת "חיבור וחסור עד 20"

קהל יעד: כיתות א-ב

משך הפעילות: הפעילות יכולה לשמש חזרה או סיכום של הנושא חיבור וחסור עד 20, הנלמד במהלך כיתה א ובתחילת כיתה ב.

הרעיון: התלמיד ימצא שלשות של מספרים עד 20 בדרך משחק חווייתית. **שלשת מספרים** היא שלושה מספרים המתארים שני חלקים ושלם (או שניתן לכתוב מהם תרגיל חיבור או תרגיל חיסור).

מיומנויות מתוך "ציוני דרך" בתכנית הלימודים:

1. חיבור וחסור עד 10

יש לעודד חישובים בעל פה בכיתה א.

2. חיבור וחסור בעשרת שנייה

ניתן לבקש מהתלמידים ליצור תרגילי חיבור או תרגילי חיסור שתוצאתם נתונה.

שקופית 1



בשקופית זו מוצג שם המשחק ונושא הפעילות. שאלות לדין:

- האם אתם יודעים לפתור בעל פה תרגילים עד 20?
- איך לדעתכם ניתן לדעת לפתור תרגילים בעל פה בזריזות וביעילות?

זו הזדמנות לשמוע את דרכי ההתמודדות של התלמידים ואת אסטרטגיות הפתירה שלהם בתרגילים בתחום זה.

היום נתרגל בדרך של משחק חווייתית.

שם המשחק הוא טריו (שלשה באנגלית), במשחק זה אנו נמצא שלשות של מספרים שהקשר ביניהם הוא שלם וחלקים. המורה יכולה לתת דוגמה לשלשה של שלם ושני חלקים, ולאחר מכן לבקש מן התלמידים להציע **טריו** נוספים.

שקופית 2

בשקופיות זו מוצגת אפשרות בחירה של שתי רמות למשחק:

1. ללא שבירת עשרת

2. עם שבירת עשרת



לתלמידים שלמדו שבירת עשרת כדאי להזכיר מהי שבירת עשרת, ולבקש מהם דוגמאות לתרגילים המצריכים שבירת עשרת. גם לתלמידים שכבר למדו שבירת עשרת מומלץ להתחיל את המשחק ברמה הנמוכה שאינה מצריכה ידע בשבירת עשרת, ורק לאחר מכן לעבור לרמה הגבוהה יותר – תרגילים עם שבירת עשרת.

הערה: אם במשחק "ללא שבירת עשרת" תלמיד מצא שלשה שיש בה שבירת עשרת, או שבמשחק של "עם שבירת עשרת" תלמיד מצא שלשה של מספרים שאין בהם שבירת עשרת, יש לקבל זאת כטרייו.

שקופית 3

בשקופית זו מוצג תפריט בחירה, יש לבחור באמצעות לחיצה על האפשרות הרצויה:

- לשקופית הוראות המשחק
- לשקופית הדגמה
- לשקופית המשחק

כמו כן ניתן לנווט מפעילות אחת לפעילות ברמה אחרת על ידי לחיצה על הלשוניות שבראש השקופית.



שקופית 4

מטרת המשחק היא לזהות טריו – סדרה מנצחת של שלושה קלפים מתוך 12 קלפים שמוצגים על הלוח.
טריו מורכב משלישיית קלפים שהמספרים בהם יוצרים שלשה של שלם ושני חלקים



(אפשר בעזרת המספרים שעל גבי שלושת הקלפים ליצור תרגיל חיבור או חיסור).
לדוגמה, השלשה הבאה היא **טריו**: 12, 3, 15.

מהלך המשחק:

על הלוח מוצגים 12 קלפים, כל שחקן רשאי להכריז **טריו** בכל עת, ומיד אחר כך עליו לגשת ולסמן את שלושת הקלפים שיוצרים לדעתו **טריו**. השחקן צריך לנמק את בחירתו בעזרת תרגיל או נימוק אחר.

בשלב זה יש להפעיל בכיתה בקרת עמיתים, השחקנים האחרים צריכים לוודא שאכן מדובר ב**טריו** נכון. חשוב לשמוע את הנימוקים של התלמידים, בעזרת תרגילי חיבור או חיסור, ורק לאחר שהמהלך עבר את בקרת העמיתים בכיתה השחקן זוכה בנקודה.

לאחר מכן הוא לוחץ על ה"**טריו**", שלושת הקלפים המסומנים מתחלפים בקלפים חדשים. אם השחקן שהכריז **טריו** טעה, יש לבטל את ההדגשה בשלושת הקלפים שהשחקן הכריז עליהם, והשחקן מפסיד נקודה.

בניגוד למשחקי קלפים רבים, **טריו** אינו מתנהל בתור קבוע מראש. כל שחקן מכריז ברגע שהוא מבחין בשלשה. השחקנים האחרים אינם רשאים להכריז **טריו** עד שהשחקן הקודם לא סיים את המהלך.

כאשר נוצר מצב שבו כל השחקנים מסכימים שאין אף לא **טריו** אחד בין הקלפים הפתוחים, יש ללחוץ על "התחל מחדש" כדי להציג קלפים חדשים.

המשחק נמשך עד שאין יותר אפשרות של "התחל מחדש". בסיום ייתכן שייותרו על הלוח שישה קלפים, תשעה קלפים ואפילו 12 קלפים שאין ביניהם אף לא **טריו** אחד. בסוף המשחק סופרים את מספר הנקודות שצבר כל אחד מהשחקנים, יש לזכור להפחית נקודות על מקרים שבהם טעו השחקנים במהלך המשחק.

המנצח הוא השחקן בעל הניקוד המצטבר הגבוה ביותר.

מטרת המשחק היא לזהות **טריו** – סדרה מנצחת של שלושה קלפים מתוך 12 קלפים שמוצגים על הלוח.

5 שקופית

שקופית הדגמה

שקופית זו מדגימה לתלמידים את מהלך המשחק, מטרת המשחק היא לזהות **טריו**.



טריו הוא סדרה מנצחת של שלושה קלפים שיוצרים שלישייה של שלם ושני חלקים.

לדוגמה: השלישייה: 8, 15, 7 היא **טריו**.

לאחר הקרנת ההדגמה רצוי לבקש מהתלמידים למצוא כמה שיותר **טריו** בלוח המספרים.

המלצות:

- אפשר להדפיס את לוח המספרים בשקופית ההדגמה ולתת לתלמידים לסמן כל **טריו** בצבע אחר. לאחר מכן כדאי להזמין נציגים ללוח שידגישו את ה**טריו**. רצוי לנסות ולמצוא עם התלמידים את כל ה**טריו** האפשריים בשקופית זו.
- כדי לאפשר זרימה של השיעור בכיתה, מומלץ להיעזר בעכבר אלחוטי ולהעבירו בין התלמידים שנבחרו להדגשת **טריו**. אפשר גם להזמין נציג אחד שישב ליד המחשב ויסמן את המספרים לבקשת חבריו לכיתה.

שקופית 6

שקופית המשחק

בשקופית זו מתחיל המשחק, נבקש מהתלמידים להתבונן במשחק ולחפש שלשה של מספרים שיכולים להרכיב תרגיל חיבור או חיסור. תלמיד שמוצא שלשה צריך להכריז **טריו**. ולגשת אל המחשב להדגשת השלשה שמצא.

בזמן שהתלמיד שהכריז **טריו** ניגש להדגיש ולנמק את תשובתו, כל תלמיד יכול להמשיך לחשוב על רעיונות נוספים לשלשות חדשות.

לאחר שהתלמיד סיים את המהלך יש לבחור תלמיד אחר שמצא **טריו** וכן הלאה, עד שאי אפשר למצוא שלשות נוספות.

אפשר לשחק את המשחק גם בקבוצות: כל קבוצה בתורה שולחת נציג אל הלוח לסימון שלשה. תשובה נכונה מזכה את הקבוצה בנקודה. הקבוצה שזכתה במרב הנקודות היא המנצחת.

הערה: במצגת זו חשוב מאוד להפעיל בקרת עמיתים בכיתה. בקרת העמיתים במצגת פועלת מתוך אתגר לצבור יותר נקודות מן היריב, ולכן חשוב לבקר את ההכרזות של השחקן היריב.



