

## הנחיות להוראת המצגת "מה במשבצות - יחידות ועשרות"

קהל היעד: תלמידי כיתות ב'

**משך הפעילות:** המצגת יכולה ללוות שיעור פרונטלי אחד או כמה שיעורים. אפשר להשתמש במצגת כולה או בחלקים ממנה בהתאם למטרות השיעור ולתגובות התלמידים. חשוב שהמצגת לא תכתיב את קצב השיעור, אלא תאפשר התפתחות דינמית שלו.

**הרעיון:** התלמידים ישלימו בעזרת משחק חווייתי לוחות חיבור של תרגילי חיבור שבהם חלק אחד הוא ייצוג של מספר בעשרות שלמות והחלק האחר הוא ייצוג של מספר בתחום 1-20 המוצג כיחידות בודדות.

**קישור לתכנית הלימודים:** פתרון בעל פה של תרגילי חיבור שבהם חלק אחד הוא מספר בעשרות שלמות והחלק האחר הוא מספר בין 1 ל-20 המוצג כיחידות בודדות.

### שקופית 1

מבקשים מהתלמידים לקרוא את הכותרת ושואלים אותם מה הם רואים בשקופית ומה יהיה לדעתם נושא השיעור. אפשר לציין לפניהם שבעצם זו חזרה על דברים שהם כבר למדו.



### שקופית 2

בשקופית זו מופיע לוח המשחק הכללי. הלוח מחולק לארבעה חלקים – כל חלק בצבע שונה. ליד הלוח יש חוגה וקוביות בונסו.

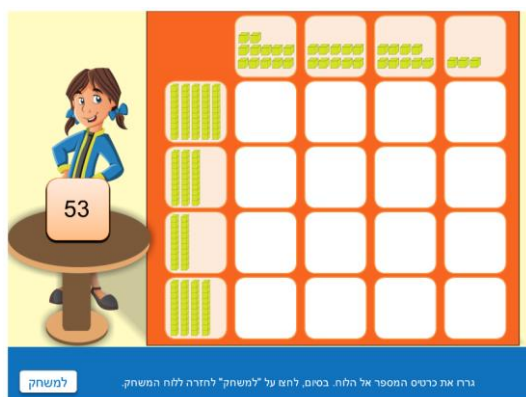


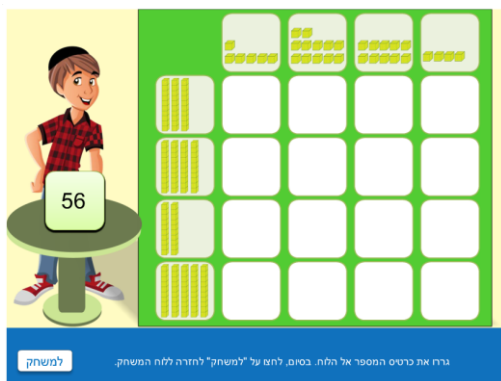
## הוראות המשחק

- תלמידי הכיתה מתחלקים לארבע קבוצות.
  - כל קבוצה שולחת נציג שילחץ על החוגה לסיבובה. הצבע שעליו תצביע החוגה יהיה צבע הקבוצה.
  - הקבוצות משחקות בכל פעם לפי סדר סיבוב השעון: קבוצה הוורודים ולאחריה הכתומים, הירוקים והכחולים וחוזר חלילה.
  - כל קבוצה בתורה לוחצת על החלק הצבוע בצבע שלה בלוח המשחק הכללי, וכך מגיעה ללוח המשחק הפרטי שלה.
  - בכל לוח פרטי יש לוח ריק וערמת כרטיסים. על נציג הקבוצה לגרור את הכרטיס העליון שבערמה למשבצת המתאימה בלוח.
  - הנציג ינמק מדוע הניח את הכרטיס במקום המסוים.
  - אם טעה הנציג וגרר את הכרטיס למשבצת שאיננה מתאימה, יחזור הכרטיס לערמת הכרטיסים.
  - בסיום המהלך על נציג הקבוצה ללחוץ על "למשחק", והתור יעבור לקבוצה הבאה.
  - קבוצה שהצליחה למלא טור או שורה - חוזרת אל לוח המשחק הכללי וגוררת קוביית בונוס (צבע הקובייה – לבחירתה) משורת הקוביות אל החלק הצבוע בצבע שלה.
  - אם קבוצה מניחה על הלוח כרטיס כך שבו זמנית מתמלאים גם טור וגם שורה – הקבוצה זוכה בשתי קוביות בונוס.
  - בסיום המשחק הקבוצה שהצליחה לאסוף הכי הרבה קוביות בונוס היא המנצחת.
- לפני תחילת המשחק רצוי לפתוח לוח משימה ולהדגים לתלמידים מה צריך לעשות בפועל. יש להסביר לתלמידים כיצד משלימים לוח חיבור. כמו כן יש להדגים להם כיצד גוררים כרטיסים למקומות המתאימים.
- לאחר ההדגמה יש לגרור את הכרטיסים בחזרה אל ערמת הקלפים כדי שהלוח שייפתח במהלך המשחק יהיה ריק.

## שקופיות 3-6

בשקופיות אלה יש לוחות חיבור ריקים. בשוליים של כל לוח - מעל כל טור יש כרטיס שמוצגות עליו קוביות בודדות המייצגות מספרים בתחום 1-20. הקוביות מסודרות בקבוצות של 5 כדי שלתלמידים יהיה נוח למנות אותן. ליד כל שורה בלוח יש כרטיס שעליו מבנים של עשר קוביות המייצגים מספרים בעשרות שלמות.





בצד הלוח יש מאגר של כרטיסים שרשומים עליהם מספרים דו-ספרתיים. התלמידים נדרשים לגרור כל כרטיס למשבצת המתאימה על הלוח - במשבצת זו הסכום של העשרות השלמות **שבשורה** והמספר בין 1-20 המוצג **בטור** כיחידות בודדות יהיה שווה למספר הדו-ספרתי הרשום על הכרטיס.

בחרנו באמצעי זה משום שהוא ממחיש באופן בהיר מבחינה חזותית את הקשר שבין העשרות ליחידות. באמצעי זה בולט לעין שהערך של עשרת גדול מהערך של יחידה וגם קל לראות שעשרת אחת שווה בדיוק ל-10 יחידות.



### לפני השלמת הלוח מומלץ לשאול את התלמידים:

- מה משותף לכל המספרים בטור מסוים?
- מה משותף לכל המספרים בשורה מסוימת?
- באיזו משבצת יתקבל המספר הקטן (הגדול) ביותר? מדוע?
- באילו מספרים יהיה צריך לעשות המרה כדי למצוא את מקומם בלוח?
- באילו מספרים ספרת היחידות (העשרות) תהיה...?
- איזה מספר יהיה לכם הכי קשה (קל) למקם על הלוח? מדוע?
- בחרו כמה מספרים שיש להם תכונה משותפת ואמרו מה הם - הכיתה תתבקש לנחש מהי התכונה.

מומלץ לעזור לתלמיד שמתקשה למצוא את המשבצת המתאימה: אפשר לשאול אותו כמה



עשרות יש במספר וכמה יחידות. אפשר גם לכתוב את התרגיל על הלוח. חשוב מאוד שהתלמידים ירגישו בנוח להגיע אל הלוח. אם בכיתה יש אווירת תחרותיות הגורמת מבוכה בקרב התלמידים במהלך המשחק, אפשר להזמין אל הלוח בכל פעם שני נציגים - הם ישוחחו ביניהם על המשבצת המתאימה ורק אז יגררו בפועל.

**מדוע חשוב לשחק במשחקים ולערוך דיונים בעל-פה?**

משחק עם התלמידים מחייב דיבור - התלמידים קוראים בקול את כרטיס המספר או את כרטיס התרגיל או את המספר הכתוב במשבצת שאליה הגיעו במשחק. הדיבור עוזר למקד את תשומת לבם של התלמידים בעשייה שלהם וגם מסייע למורה לדעת מה התלמידים יודעים ומה אינם יודעים, כל זאת בדרך רגועה ומשוחררת. השיחה שלאחרי הנחת הכרטיס מחזקת את יכולתם של התלמידים לשחזר בדמיון את הפעולה שהם עשו ולנמק את בחירתם, ומפתחת יכולת חישוב בעל-פה ואת התובנה המספרית.