

חשבון לגיל הרך | גיאומטריה - ערכת משחקים דידקטיים

מסמך זה מרכז את ההוראות לכל קבוצת המשחקים שמופיעים בערכה

מרבית המשחקים המופיעים בערכה זו עוסקים בחיזוק ההיכרות עם הצורות ההנדסיות ותכונותיהן, בדרכים מגוונות. המשחקים מתאימים לעבודה בגני הילדים ומרביתם מתאימים גם לכיתות הנמוכות של ביה"ס היסודי ובמסגרות החינוך המיוחד.

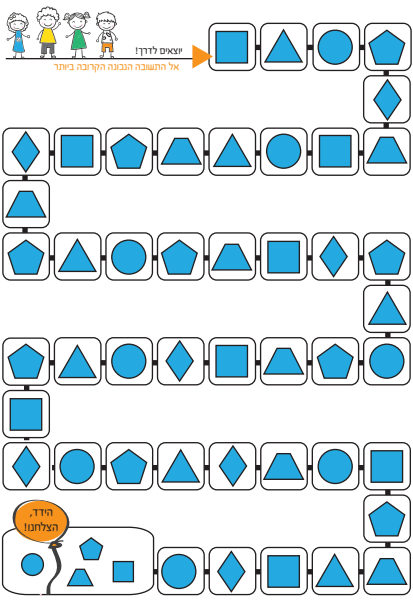
ההוראות המובאות במסמך זה הינן כלליות בלבד משום שכמעט כל משחק ניתן להפעיל בדרכים שונות, על פי שיקול דעתה של המחנכת ובהתאם לתבחינים כגון: גיל הילדים, הידע הקודם, מספר המשתתפים, מידת התיווך, מידת ההעמקה הנדרשת, הזמן המוקצב לפעילות...

👉 **לשם נוחות ההדפסה** - כל המשחקים מופיעים באתר על דפים בגודל A4. הלוחות גדולים (A3) מופיעים כשני דפי A4 נפרדים ויש לחברם לפני שמניילנים את הלוח. **בנוסף** - לטובת מי שמעדיף להדפיס ישירות על A3 - הלוחות הגדולים (בלבד) מופיעים גם כלוחות בגודל A3.

תזכורת! תמיד מומלץ להדפיס ישירות על בריסטול (כ- 180 גר') ולא על נייר!

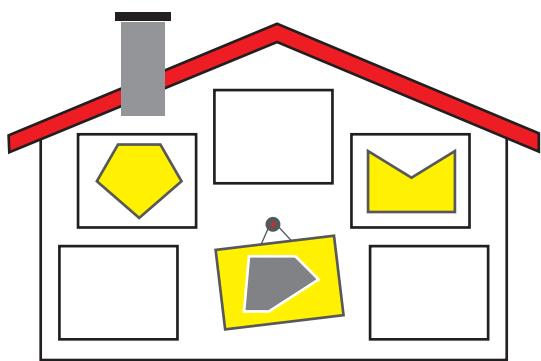
כזה ראה וחדש! - בהשראת הרעיונות המוצגים כאן תוכלו לפתח בעצמכם משחקים בתכנים גיאומטריים נוספים (כגון: גופים הנדסיים, קווים) ובתכנים לימודיים אחרים.

באתר ההדרכה שלי עומדים לרשותכם חומרי הדרכה רבים נוספים!

 <p>ישנם לרדון אל התשובה הנכונה הקרובה ביותר</p> <p>הידד הצלחנו</p>	<h3>אל התשובה הנכונה הקרובה ביותר</h3> <p>נושא לימודי: זיהוי והבחנה בין צורות גיאומטריות משוכללות.</p> <p>תבנית: משחק מסלול סופי.</p> <p>מנצח: המשתתף הראשון שהגיע לקצה המסלול.</p> <ul style="list-style-type: none">• ההתקדמות במסלול מתבססת על סיבוב הרולטה - צועדים תמיד אל הצורה הנכונה הקרובה ביותר.• על מנת למנוע תסכול שעלול להיגרם מהמתנה ארוכה - במשבצת האחרונה מופיעות ארבע אפשרויות שונות.• זקוקים למשחק בתבנית זו עם צורות גיאומטריות מגוונות (לאו דווקא משוכללות)? באתר ההדרכה שלי (בתוך לשונות "פתוח לפיתוח") תמצאו את התבנית הריקה ליישום חופשי.
--	--

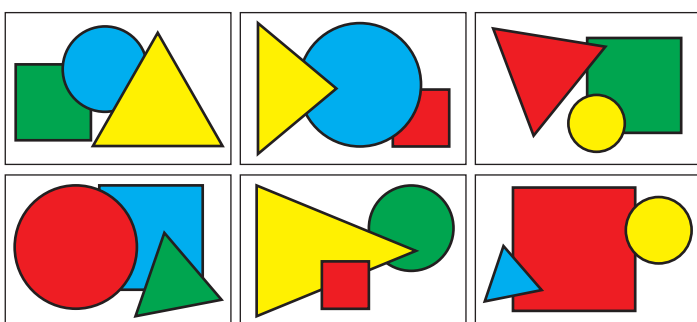
מי בבית גר?

נושא לימודי: מיון והתאמת צורות (משולשים, מרובעים ומחומשים) על פי מספר הצלעות/הקודקודים.
תבנית: לוטו קטגוריות (שיבוץ כרטיסים בלוחות אישיים).
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.



1

צורות צורות

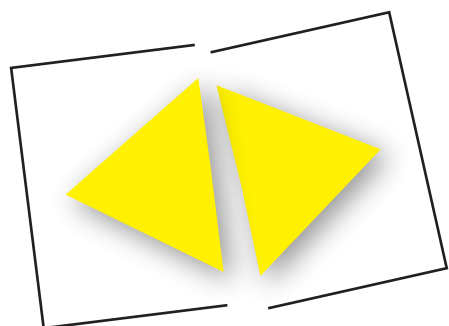


צורות צורות

נושא לימודי: התאמה זהותית של צורות - בצבעים, גדלים ומנחים שונים.
תבנית: לוטו (שיבוץ כרטיסים בלוחות אישיים).
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.

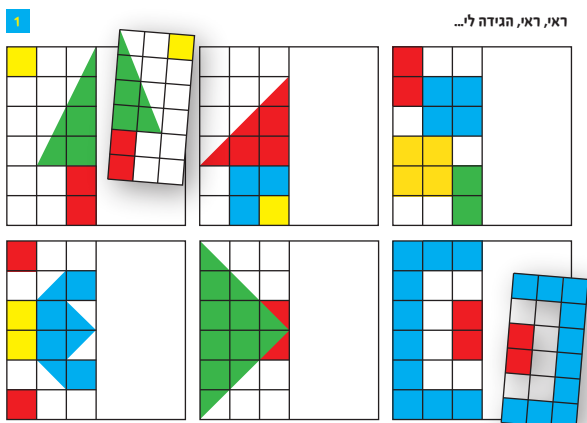
חצי-חצי

נושא לימודי: השלמת צורות על פי סימטריה שיקופית.
תבנית: דו-קלף. מתאים במיוחד כמשחק זיכרון.
מנצח: המשתתף שצבר את מרבית הזוגות.
• על מנת להקל על המשתתפים - ניתן להבחין בין הצד הימני לשמאלי של הכרטיסים באמצעות סימוני צבע בגבם.
• ניתן להיעזר בטפט מראה.



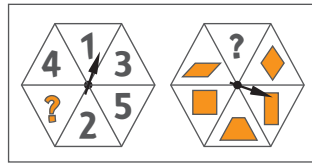
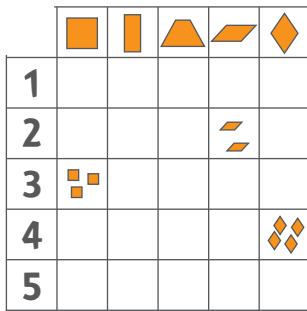
ראי, ראי, הגידה לי!

נושא לימודי: התאמה על פי סימטריה שיקופית.
תבנית: לוטו (שיבוץ כרטיסים בלוחות אישיים).
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.
• מומלץ להיעזר בטפט מראה.



חמש על חמש

משחק המרובעים - צורה וכמות



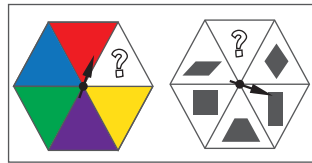
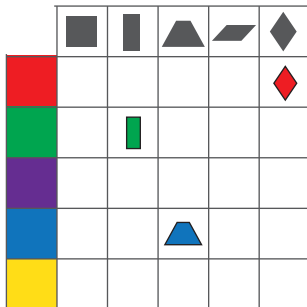
חמש על חמש - צורה וכמות

נושא לימודי: שיבוץ כרטיסים בלוח מטריצה על פי שילוב קריטריונים של צורה וכמות.
תבנית: לוח עם רולטות.

- מתאים כפעילות ליחיד אך מומלץ כמשחק קבוצתי.
- סימני השאלה משמשים במשחק כג'וקרים.
- ניתן להפריד לשני משחקים שונים: לוח וכרטיסים בלבד או רולטות וכרטיסים בלבד.

חמש על חמש

משחק המרובעים - צורה וצבע



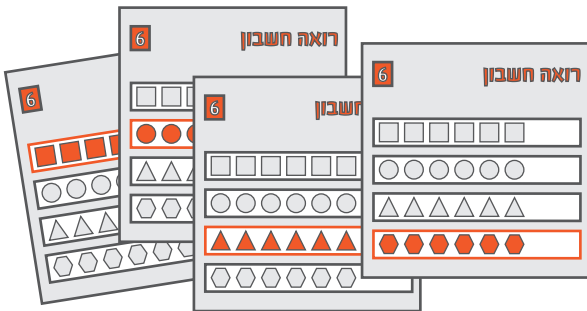
חמש על חמש - צורה וצבע

נושא לימודי: שיבוץ כרטיסים בלוח מטריצה על פי שילוב קריטריונים של צורה וצבע.
תבנית: לוח עם רולטות.

- מתאים כפעילות ליחיד אך מומלץ כמשחק קבוצתי.
- סימני השאלה משמשים במשחק כג'וקרים.
- ניתן להפריד לשני משחקים שונים: לוח וכרטיסים בלבד או רולטות וכרטיסים בלבד.

רואה חשבון

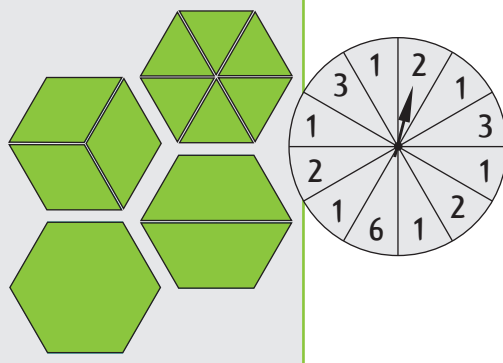
נושא לימודי: הבחנה בין 4 צורות הנדסיות בסיסיות-משוכללות, בכמויות שונות.
תבנית: "רביעיות"
מנצח: המשתתף שצבר את מירב הסדרות.
• המשחק מורכב מ-8 סדרות (סה"כ - 32 קלפים).



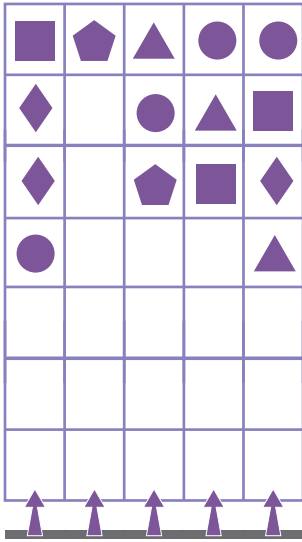
להרכיב משושה זה בכלל לא קשה

נושא לימודי: הרכבת צורות מיחידות של משולשים משוכללים.
תבנית: לוטו (שיבוץ כרטיסים בלוחות אישיים)
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.
• מסובכים את הרולטה, לוקחים משולשים בכמות המוצגת וממלאים את הצורות שבלוח בהתאם.
• מומלץ לבנות את המשולשים מחומר פלסטי (כגון פיו.וי. סי בעובי 3 מ"מ, או - מפל עבה).

להרכיב משושה זה בכלל לא קשה!



מתקדמים בטור



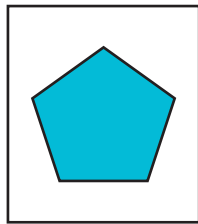
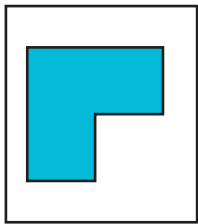
מתקדמים בטור

נושא לימודי: זיהוי והבחנה בין צורות הנדסיות משוכללות, אגב פיתוח שיקולי דעת אסטרטגיים.

תבנית: משחק לוח עם כרטיסים.

מנצח: המשתתף שצבר את מירב הכרטיסים.

- המשחק מתאים כתחרות בין שני משתתפים/שתי קבוצות.
- ניתן (ומומלץ) להגדיל את הלוח ולהפעילו כמשחק ריצפתי במליאה.
- הוראות משחק זה מורכבות יחסית, ולפיכך הן מופיעות בצורה מפורטת בקובץ המשחק עצמו.



מצולע "אוכל"

מלחמת המצולעים

נושא לימודי: השוואה בין מצולעים שונים על פי מספר הצלעות/הקודקודים.

תבנית: משחק "מלחמה" - המצולע שמספר צלעותיו/קודקודיו רב יותר, "אוכל" את המצולעים האחרים.

מנצח: המשתתף שצבר את מרבית הקלפים.

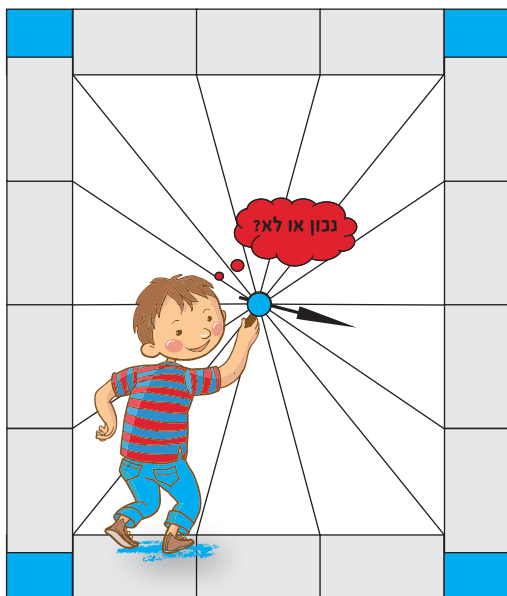
נכון או לא?

נושא לימודי: העמקה וחיזוק מושגים של גיאומטריים באמצעים מילוליים - הבחנה בין היגדים נכונים לשגויים.

תבנית: משחק לוח עם רולטה וכרטיסים, בתכנים משתנים.

מנצח: המשתתף שצבר את מירב הכרטיסים.

- איך משחקים?
- מפזרים את הכרטיסים בשולי הלוח.
- מסובבים את המחוג ומתייחסים להיגד עליו הוא מצביע.
- אם ההיגד שגוי - יש לנסח היגד מתוקן!
- למשחק זה צורפו מספר היגדים לדוגמה. מומלץ שכל מחנכת תבין כרטיסים על פי הדגשים הלימודיים הרלוונטיים
- כמחציתם נכונים ומחציתם שגויים.
- לבוגרים - מומלץ לנסח היגדים בשיתוף הילדים.



< כל המשולשים זהים - נכון או לא?
< לכל המרובעים יש 4 קודקודים - נכון או לא?
< כל צורה בעלת 4 צלעות היא ריבוע - נכון או לא?

מצולעים ברצף

נושא לימודי: הבחנה בין משולשים למרובעים.

תבנית: איקס-מיקס-דריקס (- משחק אסטרטגי).

מנצח: המשתתף שכבש רצף של 3 משבצות.

• כרטיסי המשחק מופיעים בשתי רמות קושי:

- הבחנה בין צורות משוכללות

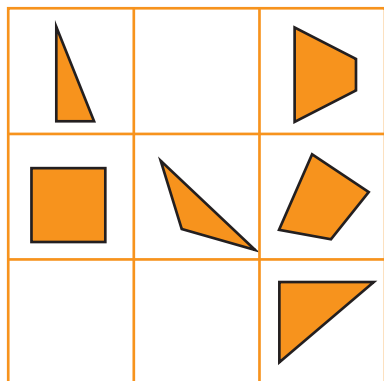
- הבחנה בין צורות מגוונות (על פי מספר הצלעות/הקודקודים).

• המשחק מזמן גם את ביסוס מושגי המרחב והכיוונים.

• בדוגמה: כרטיסים מרמה ב'

מצולעים ברצף

(איקס - מיקס - דריקס)



נסדר מעגל גדול

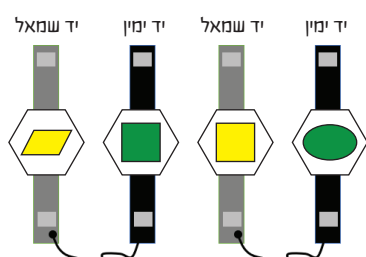
נושא לימודי: זיהוי והתאמת צורות הנדסיות, אגב פעילות קבוצתית במרחב.

תבנית: דומינו רצף "אנושי".

• כל משתתף עונד זוג צמידים עם צורות הנדסיות שונות ועליו לחפש בין

החברים התאמה לכל יד - מימין ומשמאל.

• בסיום - נוצר מעגל שלם מכל הילדים המשתתפים במשחק.



הנחיות מדוייקות להכנת הצמידים - ר' באתר זה, בתוך "פיתוח לפיתוח" / "משחקי רצף"

רולטות ליצירה חופשית

מתאים לפעילויות יצירה

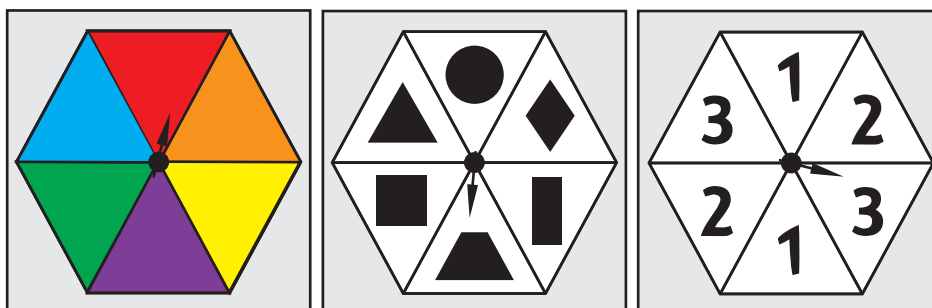
שונות (ציור, חותמות...),

בשילובים שונים:

- צורה וצבע

- צורה וכמות

- צורה כמות וצבע



מצולעים ושאינם מצולעים

נושא לימודי: הבחנה ומיון בין צורות שהן מצולעים

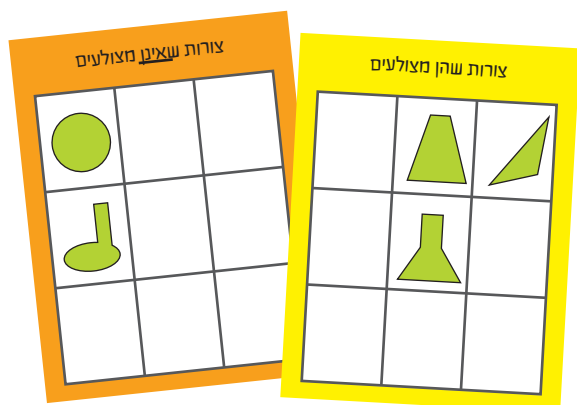
לצורות שאינן מצולעים.

תבנית: לוטו (2 לוחות).

מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.

• על מנת לאפשר גיוון ומתח תחרותי, צורפו למשחק

כרטיסים עודפים (מעבר לנחוץ למילוי הלוח).



כדור ההפתעות

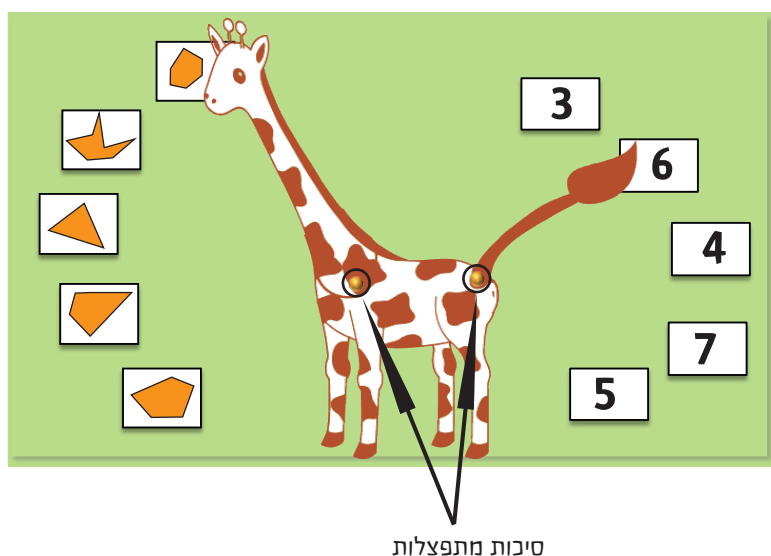


נושא לימודי: זיהוי צורות הנדסיות על פי מספר הצלעות, באמצעות חוש המישוש.
הפעילות מבוססת על שני אמצעים: כדור ספוג בו מוסתרים כרטיסי מספרים ושקית מישוש עם צורות הנדסיות.
איך משחקים?
• מכדרים
• מי שתופס - שולף כרטיס-מספר ומוציא מן השקית צורה בעלת מספר צלעות, כמופיע בכרטיס.

הנחיות מדוייקות להכנת הכדור - ר' באתר זה, בתוך "עזרים וטיפים"

הג'ירפה

כמה צלעות/קודקודים בכל מצולע?



נושא לימודי: התאמות מגוונות בתחום הגיאומטרי (בדוגמה: התאמה בין מצולעים לכמות הצלעות/הקודקודים).
• הפעילות מומלצת לעבודה על לוח קיר, על בסיס שטיח לבד.
• גוף הג'ירפה קבוע בלוח, וההתאמה מתבצעת על ידי הנעת ראש הג'ירפה וזנבה (שמחברים לגוף באמצעות סיכות מתפצלות).
• הכרטיסים מוצמדים ללוח באמצעות צמדן והם משתנים בקלות בהתאם לתכנים הנלמדים.

עשיתי לי דגל



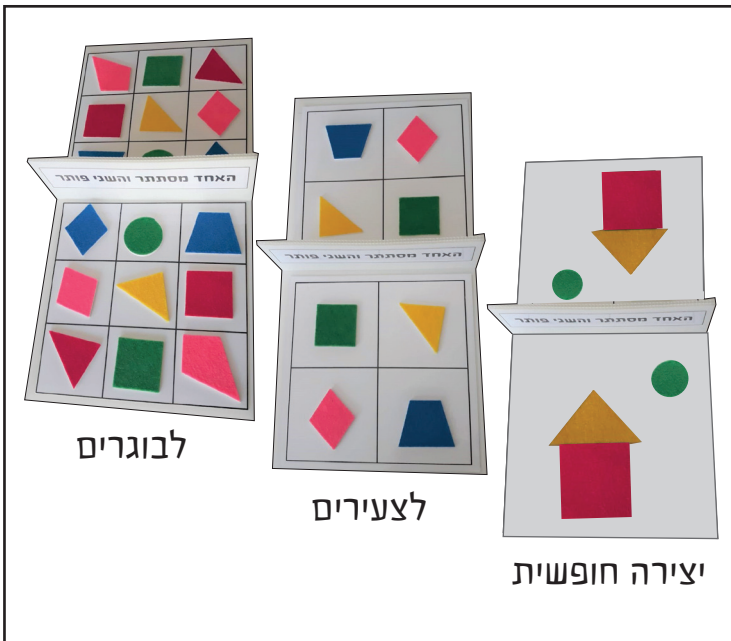
אמצעי להרכבת מגן דוד מ- 6 רצועות (-צלעות).
• כל רצועה מחוברת ללוח באחד הקודקודים, באמצעות סיכה מתפצלת. ההתאמה מתקבלת באמצעות הנעת הרצועות.
• מומלץ לחבר את הלוח לבסיס קשיח.
• מכמה משולשים בנוי המגן דוד?



דו-קלף צורות - טכניקה מומלצת להכנה עצמית
 בטכניקה המוצעת ניתן לבנות ביחד עם הילדים, בקלות וביעילות, דו-קלף של צורות הנדסיות.
 נושא לימודי: העמקת ההיכרות עם צורות הנדסיות מגוונות, אגב פעילות יצירה.
תבנית: מתאים במיוחד כמשחק זיכרון החומרים:
 • ריבועי פוליגל בצבע כהה-אטום.
 • יריעות של סול דביק במגוון צבעים. החומר ניתן לגזירה בקלות רבה (גם באמצעות "מִסְפְּרֵי ילדים") ואין צורך באמצעי חיבור נוספים.



להציץ בבקבוק - אמצעי לתרגול עצמי עם בקרה
 נושא לימודי: התאמות שונות בתחום הגיאומטרי (בדוגמה: כמה צלעות/ קודקודים בכל מצולע?)
הוראות הכנה:
 • הבקבוק - חותכים במרכז הבקבוק חריץ ברוחב כחצי ס"מ (להשחלת הכרטיסים), ויוצרים פתח הצצה בפקק.
 • מכינים כרטיסיות במבנה תואם, על פי התכנים הרצויים. **איך משחקים?**
 • משחילים את הכרטיסים לחריץ.
 • לאחר שהמשתתף עונה, הוא מציץ לפתח הבקבוק ובודק את תשובתו.



האחד מסתתר והשני פותר
 נושא לימודי: מיקום צורות בלוח על פי הנחיות מילוליות.
 • המשחק מיועד לשני משתתפים: האחד מסדר צורות בלוח שלו, והשני - פועל במקביל על פי ההנחיות המילוליות שניתנות לו (כגון: "שים את הטרפז הכחול ב...").
 • את הלוח הבנתי מפוליגל מקופל.
 • את הצורות חתכתי מפיו.וי.סי והדבקתי עליהן לבד צבעוני.
 • הפעילות מומלצת לעבודה עם גופים הנדסיים.