

# חשבון לגיל הרך | מושג המספר - ערכת משחקים דידקטיים

מסמך זה מרכז את ההוראות לכל קבוצת המשחקים שמופיעים בערכה

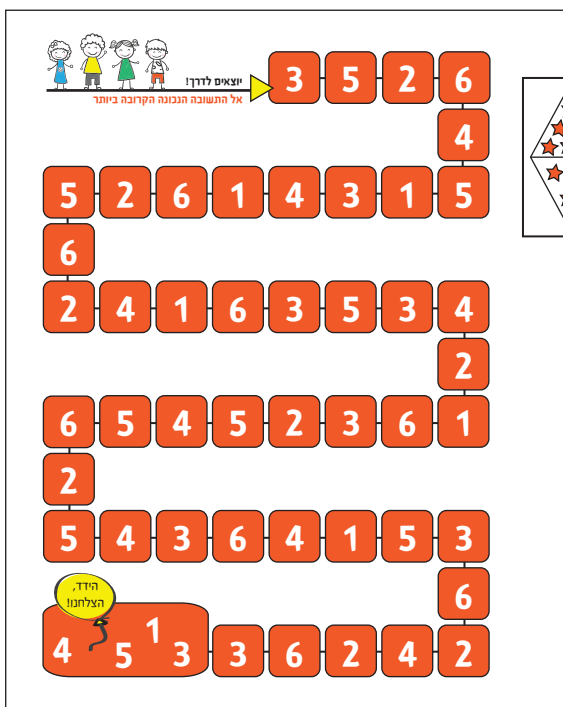
לפניכם מגוון פעילויות העוסקות בתרגול וחיזוק הלמידה בתחום מושג המספר, בדרכים משחקיות מגוונות. המשחקים מתאימים לעבודה בגני הילדים, ומרביתם מתאימים (לעיתים בשינויים מסוימים) גם לכיתות הנמוכות של ביה"ס היסודי ולמסגרות החינוך המיוחד.

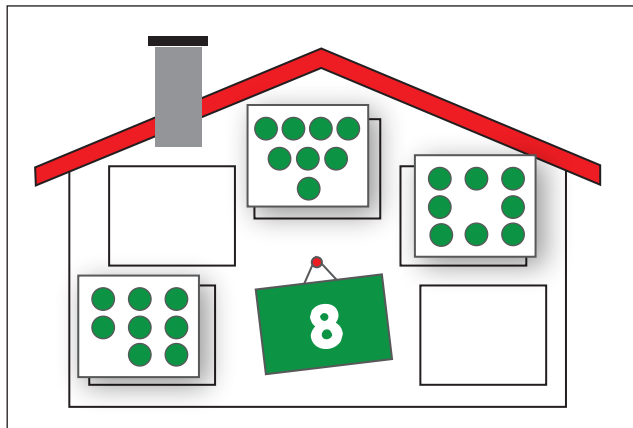
ההוראות המובאות במסמך זה הינן כלליות בלבד משום שכמעט כל משחק ניתן להפעיל בדרכים שונות, על פי שיקול דעתה של המחנכת ובהתאם לתבחינים כגון: גיל הילדים, הידע הקודם, מספר המשתתפים, מידת התיווך, מידת ההעמקה הנדרשת, הזמן המוקצב לפעילות...

👉 **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 חשבוניים נוספים, וכמובן - גם בתכנים לימודיים אחרים.

## באתר ההדרכה שלי עומדים לרשותכם חומרי הדרכה רבים נוספים!

 <p>יצאם לדרך! אל התשובה הנכונה הקרובה ביותר</p> <p>הידד הצלחנו!</p>	<h3>אל התשובה הנכונה הקרובה ביותר</h3> <p>גירזול וזשוזי עם המספרים 1-6 והגאמה בין כמות למספר</p> <p><u>תבנית:</u> משחק מסלול סופי.</p> <p><u>מנצח:</u> המשתתף הראשון שהגיע לקצה המסלול.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ההתקדמות במסלול מתבססת על סיבוב הרולטה - צועדים תמיד אל המספר הנכון הקרוב ביותר, על פי ההוראה שהתקבלה ברולטה.</li><li>• על מנת למנוע תסכול שעלול להיגרם מהמתנה ארוכה - במשבצת האחרונה מופיעות ארבע אפשרויות שונות.</li><li>• זקוקים לתבנית זו על מנת לבנות את המשחק בתוכן שונה? באתר ההדרכה שלי (בתוך לשונית "פתוח לפיתוח") תמצאו את התבנית הריקה ליישום חופשי.</li></ul>
---	---



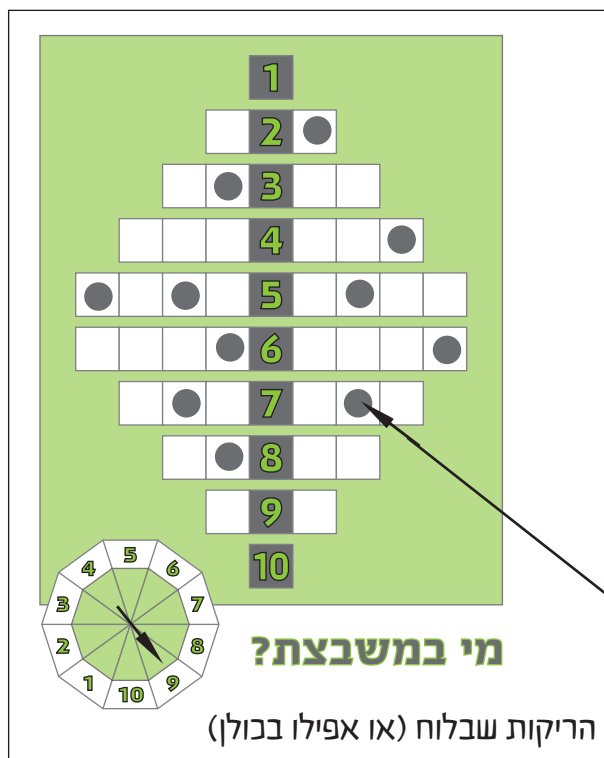
**מי בבית גר?**  
 תיראול במנייה והגאמת כמות-מספר, בהרכבים שונים

**תבנית:** לופטו קטגוריות (שיבוץ כרטיסים בלוחות אישיים).  
 • לכל משתתף לוח אישי עם קטגוריית-מספר שונה.  
 מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.



**כוכב חשבוני | 3 לוחות שונים**  
 תיראול פאולג הגיבור, בדראוג קושי שוניג

**תבנית:** משחק לוח משותף.  
 מנצח: המשתתף שהניח בלוח את מירב הדיסקיות.  
 • איך משחקים?  
 - בוחרים לוח ברמת הקושי המתאימה (מתוך 3 האפשרויות).  
 - כל משתתף מקבל דיסקיות בצבע שונה.  
 - משתתף, בתורו, מפיל את הקוביות, מחשב את הסכום ומכסה את התוצאה המתאימה.  
 - לבסוף, מונים כמה דיסקיות הניח כל משתתף.  
 • בדוגמה: דרגת קושי 3 - משחק עם צמד קוביות 1-6.

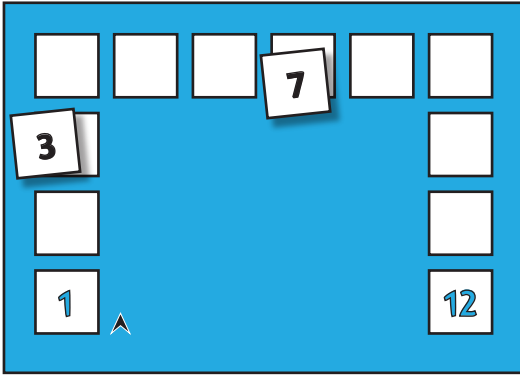


**מי במשבצת? | משחק מאתגר - למתקדמים**  
 קביעת ארכן של הדיסקיות הפצרות בלוח על פי איקומן בשורה, ביחס אמספרים המופיעים בלוח המרכזי שלוח (- מי לפני ומי אחר?)

**תבנית:** משחק לוח משותף עם רולטה.  
 מנצח: המשתתף שצבר את מירב הדיסקיות.  
 • איך משחקים?  
 - מפזרים כ- 20 דיסקיות על חלק מהמשבצות הריקות שבלוח.  
 - משתתף, בתורו, מסובב את המחוג.  
 - המשתתף לוקח מן הלוח דיסקית שערכה - **על פי המיקום בלוח** - כמספר שהורה המחוג.  
 דוגמה: דיסקית שערכה 9

לתמיכה בצעירים: מומלץ לשלב מספרים בחלק מהמשבצות הריקות שבלוח (או אפילו בכלן)

## צריך לזכור לפי התור



## צריך לזכור לפי התור

גירג'ול הרצל הגשני 12-1 המספרים

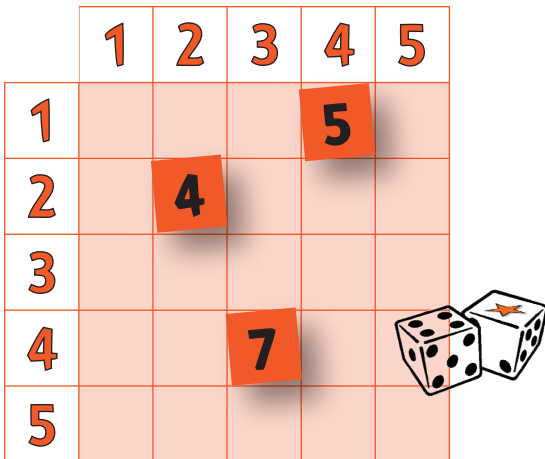
**תבנית:** לוטו (שיבוץ כרטיסים בלוחות האישיים).

**מנצח:** המשתתף הראשון שמילא את הלוח.

איך משחקים?

- כל משתתף מקבל לוח אישי.
- טורפים את כל הכרטיסים (\*) ומניחים בקופה משותפת.
- משתתף, בתורו, מגלה כרטיס ומשבצו בלוח, במקום המתאים.
- מומלץ לשלב במשחק מרכיב של זיכרון (למתקדמים):
- מפזרים את הכרטיסים על השולחן ופועלים כמו במשחק זיכרון.
- (\*) על מנת להקל על המשתתפים וכדי להבטיח משחק זורם - מומלץ לשלב בקופה המשותפת גם את הכרטיסים הרזרביים.

## חמש על חמש



## חמש על חמש

גירג'ול בגיבור בגומה הפשטת האשונה ושיבוץ כרטיסי הגזאוג לזוג

**תבנית:** משחק לוח מטריצה שיתופי.

**הכנות:** קחו צמד קוביות והסבו את פאות המספר 6

לג'וקרים (למשל: הדביקו עליהן מדבקות כוכב).

איך משחקים?

- משתתף, בתורו, מטיל את הקוביות ומחשב את התוצאה.
- על המשתתף לשבץ את כרטיס התוצאה בלוח, בהצלבה לשני המחוברים.
- יצא ג'וקר? המשתתף רשאי לבחור מספר (מחובר) לפי שיקול דעתו (כמובן, בשאיפה להשלים את הכרטיסים החסרים בלוח).

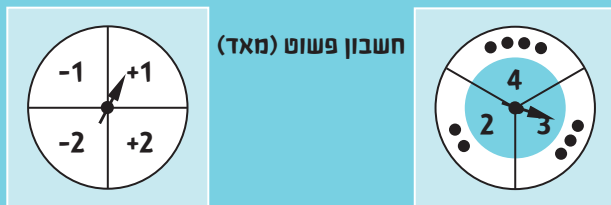
## חשבון פשוט (מאד) | משחק לצעירים

גירג'ול בצריכת גישוים (גיבור ואיסור) זמנייה בצזל ה- 6

**תבנית:** משחק לוח שיתופי.

איך משחקים?

- משתתף, בתורו, מסובב את מחוג מס' 1.
- לאחר מכן, המשתתף מסובב את מחוג מס' 2, מחבר או מחסר על פי ההוראה שהתקבלה.
- המשתתף מונה דיסקיות בכמות המתאימה, ומשבץ אותן במשבצות הריקות שבלוח.
- המשחק מסתיים כשמולאו כל המשבצות בלוח.



2. מסובבים את המחוג ומחברים/מחסרים

1. מסובבים את המחוג



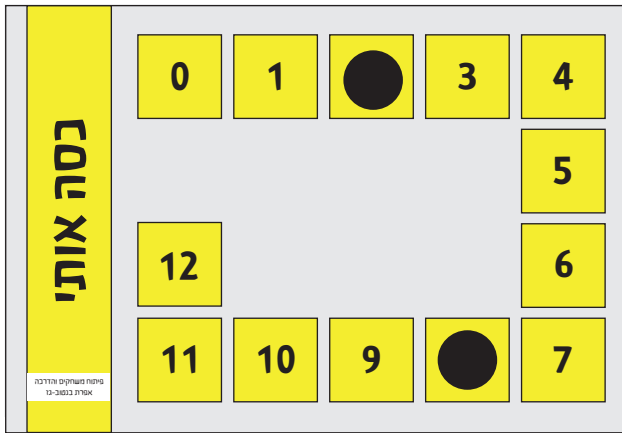
3. ממלאים את המשבצות בהתאם

## כסה אותי | משחק למתקדמים (מאד)

גיראלו מתקדם בגובה ואיטור בגומה ה- 12

תבנית: לופו (כיסוי המספרים שבלוח בדיסקיות).  
מנצח: המשתתף הראשון שכיסה את כל הלוח.  
• איך משחקים?

- משתתף, בתורו, מטיל צמד קוביות (1-6).
- המשתתף מחשב את הסכום **או** את ההפרש בין המספרים שהתקבלו בהטלה ומניח דיסקית על התוצאה המתאימה.
- דוגמה: להטלות 3 ו-5 ניתן לכסות את התוצאה 2 או את התוצאה 8.
- שימו לב! איזו תוצאה מומלץ (בוודאות!) לכסות בהטלה של המספרים 6 ו-6?



כסה אותי

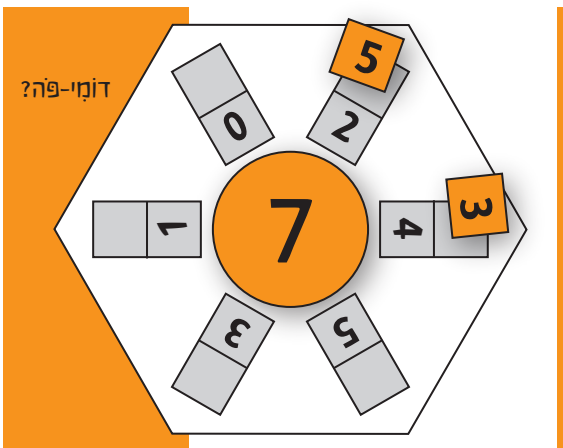
פיתוח משחקים חינוכי  
אפרת בנטוב-גז

במשחק זה מומלץ במיוחד להיעזר באמצעי המחשה

## דומי-פה?

גיראלו ביצירת הרכבים מספריים מאזונים, שמספקים גרזאה צהה

תבנית: לופו קטגוריות (שיבוץ כרטיסים בלוחות אישיים).  
• לכל משתתף לוח אישי עם תוצאה שונה.  
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.



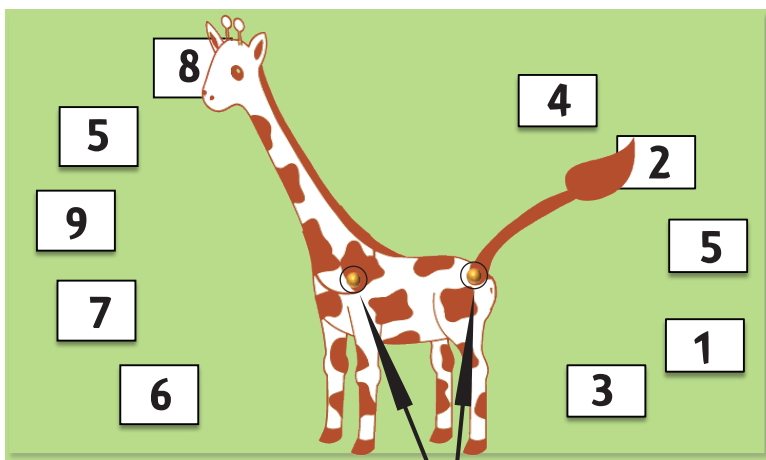
דומי-פה?

## הגירפה

אנצלי גיראלו אשזוני השגנה ומאזון

בזאמה: השאמה ל-10

- הפעילות מומלצת לעבודה על לוח קיר, על בסיס של שטיח לבד.
- גוף הגירפה קבוע בלוח, וההתאמה מתבצעת על ידי הנעת ראש הגירפה וזנבה (שמחברים לגוף באמצעות סיכות מתפצלות).
- הכרטיסים מוצמדים ללוח באמצעות צמדן והם ניתנים להחלפה בקלות, בהתאם לתכנים הנלמדים.



שתי סיכות מתפצלות

# 100 - מי יודע? | פעילות למתקדמים (מאד)

אמצעי ארמאק ההיכרות עם המבנה של אוו האאה

תבנית: לוח המאה + לוחית כיסוי

• איך פועלים?

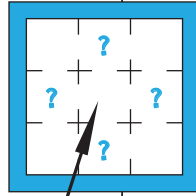
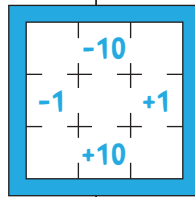
- מניחים את לוחית הכיסוי על אחד המספרים שבלוח.
- מקפלים את השול הימני ובודקים מי המספר שאחריו, כנ"ל - מי מלפניו, מי בעשרייה שאחריו ומי בעשרייה שלפניו.

הלוח נבנה על פי רעיון שהופיע בפינטרסט

## 100 - מי יודע?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	-10	38	39	40		
41	42	43	44	-1	46	+1	48	49	50
51	52	53	54	+10	58	59	60		
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

לוחית כיסוי (2 אופציות)



משבצת חלולה

## חכם (גם) בחשבון

Activity with icons: a boy, a water bottle, a sun, and a lifebuoy. The icons are placed in a sequence of boxes to form a path.

חכם (גם) בחשבון - מקרא

- שתי מים, כל הבנור, התקום 4 פעמים
- יאלה בשעות המועד, חור 3 פעמים
- שנת לקוח כבדו חור 2 פעמים
- הבאת קרם הבנור כל הבנור, התקום 3 פעמים
- קוף לים, נישית בשוק

## חכם (גם) בחשבון

גיראזו במילוי הנמיות צעידה על פי מקרא (- קריאה/אאורה), אאז קידום הגנהאזיות רציות בקופת הקיץ (אהיוג "אכס בשמש").

תבנית: מסלול סופי.

מנצח: המשתתף הראשון שהגיע לסוף המסלול.

• איך משחקים?

- משתתף, בתורו, מטיל קוביה ומתקדם במסלול בהתאם.
- הגיע למשבצת מיוחדת: פועל על פי הוראת המקרא.

• המשחק מומלץ במיוחד לקראת היציאה לחופש הגדול.

## קלפלים

גיראזים משחוקים מאוננים, בהאם ארשים איחודיים

תבנית: משחק מסלול מעגלי.

• מומלץ לרכוש חפיסת קלפי מספרים קטנים.

• איך משחקים?

- משבצים בלוח קלפי מספרים, באופן אקראי.
- משתתף, בתורו, מטיל קוביה ומתקדם במסלול בהתאם.
- משתתף שנחת על קלף מתבקש לבצע פעולה חשבונית, כפי שנקבע בהנחיות ובמטרות המשחק, כגון:

להשלים ל- 10

לציין את המספר העוקב

למנות דיסקיות כמספר הנתון בקלף, ועוד... ועוד...

המשבצות במרכז הלוח יכולות להוות קופה (פתוחה/סגורה)

## כדור ההפתעות

אמצעי להגנסות בפעילויות משונות, כאן: הכרזת המספרים, מנייה וגירוף  
מתאי 27-2018.

הפעילות מבוססת על כדור ספוג בו מוצפנים כרטיסי מספרים.

איך משחקים?

- מבדררים.
- מי שתופס את הכדור שולף כרטיס ומבצע פעולה חשבונית (מילולית או פיזית), על פי ההנחיות שנקבעו מראש.
- דוגמה: המשתתף מוחא כפיים כמספר הנתון בכרטיס (ומומלץ: וכל הקבוצה פועלת בעקבותיו).

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



שכנים מימין, שכנים משמאל,  
לספור נכון - אני יכול!

1	2		4	5
6		8	9	10
	5	6	7	8
0		2	3	4
8	9	10	11	
2	3	4		6

12

5



## שכנים מימין, שכנים משמאל

גירוף ברף משונות בגומה המספרים 1-12

תבנית: לופו (שיבוץ כרטיסי מספרים בלוחות האישיים).  
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.

- למשחק זה צורפו כרטיסים עודפים שיכולים לשמש כמסיחים או/ו כמסייעים לשטף המשחק.

## באים בחשבון

גירוף בגומה מסלול ה-9

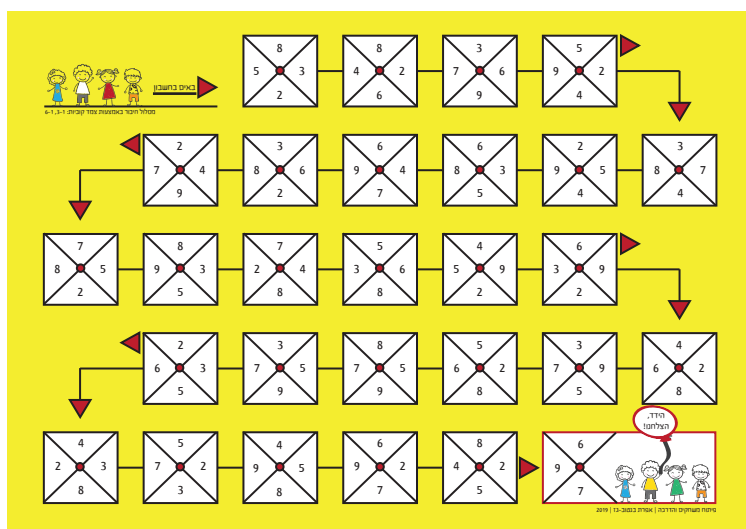
תבנית: משחק מסלול סופי.

מנצח: המשתתף הראשון שהגיע לסוף המסלול.

- לצורך המשחק יש להצטייד בשתי קוביות: קוביית 1-6 וקוביית 1-3.
- איך משחקים?

- משתתף, בתורו, מטיל את שתי הקוביות ומחשב את סכומן.
- אם התוצאה מופיעה במשבצת הסמוכה - מדלג אליה (ואם אינה מופיעה במשבצת הסמוכה - נשאר במקום).

- הערה: המשחק תוכנן כך שסיכויי ההתקדמות בכל תור הם כ- 50%.



## בינגו עד 20

גיראול בהכרת המספרים בעשרת הראשונה והשנייה.

המשחק מציג את היכרות וגיראול עם המושגים - מאונק, מאונן ואכסון.

**תבנית:** בינגו - משחק להפעלת ביתה שלמה (מכיל 16 לוחות, להפעלה בזוגות).

**מנצח:** המשתתף שכבש רצף מספרי.

• מומלץ לשחק בינגו בשני שלבים:

- בינגו "קטן" - כיסוי רצף של 3 משבצות.

- בינגו "גדול" - כיסוי כל הלוח.

## בינגו!

●	10	7
9	●	18
13	17	●

בינגו עד 20 - שילוב המשחק בלמידה | אפרת בנטוב-גז | 2019

## להציץ בבקבוק | אמצעי לתירגול עצמי עם בקרה

האמצעי מאפשר גיראול לעובדי אישי, בתכנים מאוניים

בדואמה: כמה פרוגים במאונה?

**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 קבוצת כרטיסים לחריץ.
- לאחר שהמשתתף עונה, הוא מציץ לפתח הבקבוק, בודק את תשובתו ועובר לכרטיס הבא.

## דוגמת כרטיס

כמה פרחים בתמונה? (מתפקד כשאלה)

בתחתית - התשובה (מוסתר)

3



ניתן לתשובה לראות בהצצה לפתח הבקבוק

## משני צדי המטבע

גיראול בהכרת המספרים

המשחק מציג את המושגים במטבע ומבוסס על מהירות תאוצה

**תבנית:** משחק לוח משותף.

**מנצח:** המשתתף שהניח בלוח את מירב הדיסקיות.

• איך משחקים?

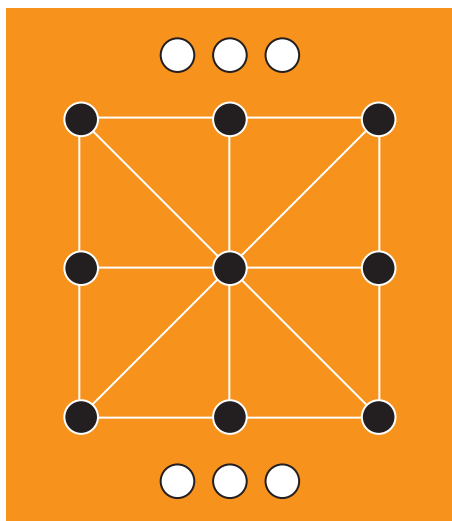
- כל משתתף מקבל דיסקיות בצבע שונה.
- המנחה מציין בכל פעם צמד מספרים סמוכים.
- משתתף שמזהה ראשון, מניח דיסקית בנקודת המפגש העגולה שבין שני המספרים שצויינו.
- לבסוף, מונים את כמה דיסקיות הניח כל משתתף.

• למתקדמים: ניתן לשחק גם כמשחק חיבור בין זוגות של מספרים סמוכים

## משני צדי המטבע

5	●	4	●	6	●	1	●	5	●	3
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	●	2	●	3	●	7	●	2	●	6
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
7	●	0	●	5	●	0	●	4	●	1
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1	●	8	●	2	●	6	●	4	●	0

משחק אסטרטגי שמקורו בפיליפינים **שלושה בשורה (Tapatan)**



**שלושה בשורה (Tapatan)**

משחק אסטרטגי המשפחה האסטרטגית

**תבנית:** משחק לוח אסטרטגי.

**מנצח:** המשתתף שכבש שלושה ברצף.

- המשחק דומה מאוד ל"איקס-עיגול" המוכר, אלא שכאן, לאחר ששני המשתתפים הניחו בלוח את 3 הדיסקיות (-שלב ההצבה) מתחיל השלב השני - שלב ההזזה. שלב זה ממשיך עד שאחד המשתתפים מצליח לכבוש רצף.
- ההזזה מותרת רק בין נקודות סמוכות (אסור לדלג).

**מסלול-לגו**

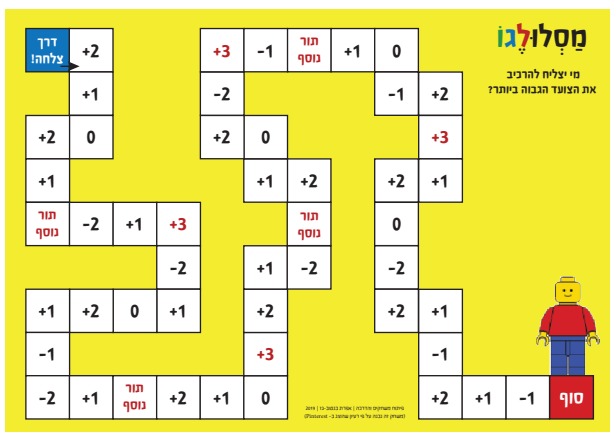
גיראול בהשוואה בין צהימים, אצל צלידה במסלול

**תבנית:** משחק מסלול סופי.

• הצועדים (חיילי המשחק) הם אנשי לגו קטנים.

בכל תור, המשתתף מוסיף או מחסיר לצועד שלו אבני לגו (- מגביה או מנמיך אותו) בהתאם להוראה המופיעה במשבצת בה נחת.

• סיום המשחק (אופציה אפשרית מני רבות): כשאחד המשתתפים מגיע לסוף המסלול, בודקים ומשווים בין הצועדים. המנצח הוא הצועד הגבוה ביותר בשלב זה.



המשחק נבנה על פי רעיון שהופיע בפינטרסט

**משחק 10 | משחק לצעירים**

גיראול בהכרת המספרים 10-0

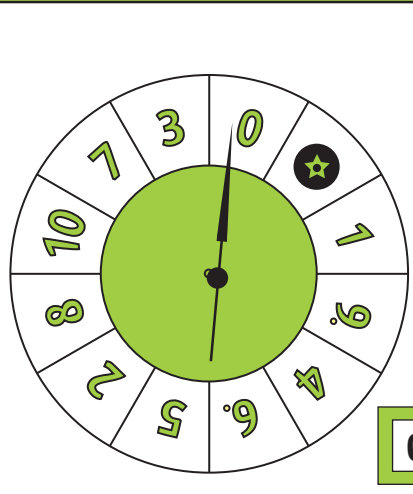
**תבנית:** לוח (כיסוי הלוח האישי בדיסקיות).

**מנצח:** המשתתף הראשון שכיסה את הלוח.

• איך משחקים?

- כל משתתף מקבל לוח אישי ו- 11 דיסקיות.
- משתתף, בתורו, מסובב את הרולטה ומכסה בדיסקית את המספר המתאים בלוח האישי.
- יצא ג'וקר? המשתתף בוחר איזה מספר לכסות.

**משחק עשר!**



כל משחק תלוי גורם מזל עלול להפוך למתסכל, ולפיכך - עלינו לגלות גמישות בכללי הפעלה!

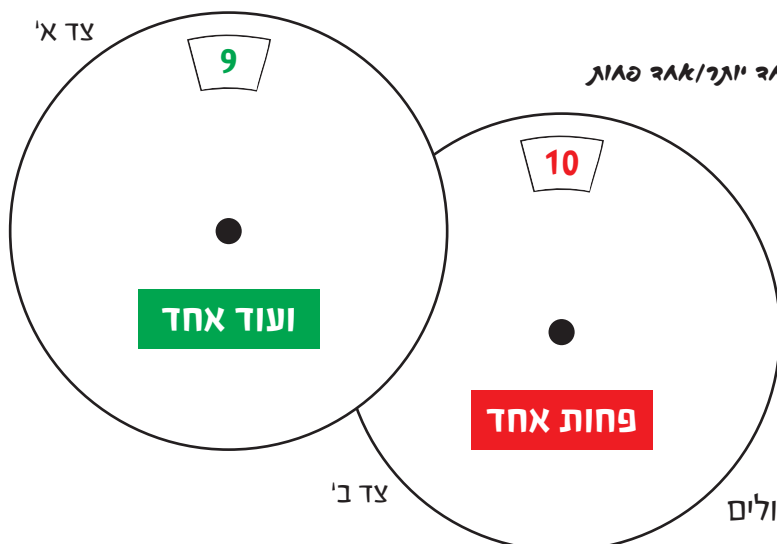


לוח אישי



## החלון האחורי

אמצעי אריזון עצמי עם בקרה: הגסרה/הוספה - אגד יתר/אגד פחות



- אמצעי זה מורכב משני עיגולים שמחוברים זה לזה במרכז באמצעות סיכה מתפצלת, ומזמן תירגול חשבוני בטווח של פחות אחד ו/או ועוד אחד.
- התשובה מופיעה תמיד בחלון האחורי.
- בתמונה: החלק החיצוני (הגלוי) של העיגולים

## סובב והתאם

אמצעי אריזון עצמי עם בקרה: הגאמת כמות-הוספה.



- אמצעי זה נבנה מפלחי נודלס (המשמשים במקור לציפה במים). חלקי הנודלס מחוברים באמצעות מנקי מקטרות ומוחזקים בקצה באמצעות חרוזים.
- ההתאמה מתקבלת באמצעות סיבוב שני החלקים.

## קלפי מספרים

60 קלפים עם המספרים 0 עד 12 (+ קוף ג'וקר) מיועד להדפסה, אזורי ביצוע פולימיר גשזוניות מאונות.

