

שטיח חשבון עד 30 רעיונות הפעלה

תכולה:

- שטיח מברזנט בגודל 160 ס"מ x 140 ס"מ שעליו מודפסים מספרים מ-1 עד 30 בארבעה צבעים
- 2 פאונים 10
- 28 דסקיות בארבעה צבעים



פעילויות ומשחקים לילדי הגן

מושיבים את הילדים במעגל מסביב לשטיח ומזמינים אותם לפעילות על גביו.

1 מבקשים מאחד הילדים לעמוד על הספרה 0, לצעוד בסדר עולה על כל המספרים ולומר את שמם בקול.

2 מבקשים מאחד הילדים לצעוד רק על המספרים הכתובים על רקע תכלת ולומר את שמם בקול.

3 מבקשים מאחד הילדים לעמוד על מספר 10 (עיגול כתום), לצעוד בסדר יורד עד 0 ולומר את שמות המספרים בקול.

4 מזמינים שני ילדים. מהראשון מבקשים לעמוד על עיגול כתום.

מהילד השני מבקשים לעמוד על עיגול תכלת. בהישמע השריקה – על שני הילדים לקפוץ על רגל אחת; כל ילד קופץ רק על מספרים שצבעם בצבע העיגול שלו: מי שעמד על העיגול הכתום, יקפוץ רק על הכתומים; מי שעמד על העיגול התכלת, יקפוץ רק על התכולים. כל אחד מהקופצים ימנה בקול את מספר העיגולים שקפץ עליהם (על השטיח יש עיגולים כתומים, עיגולים תכולים). מנצח מי שסיים ראשון (בלי ליפול בדרך).

5 מזמינים ארבעה ילדים. כל ילד מקבל דסקיות בצבע שונה. בהישמע השריקה – על ארבעת הילדים להניח את הדסקיות שבידם על עיגולים שונים.

הראשון - על כל עיגול שמופיעה בו הספרה 4.

השני - על כל עיגול שמופיעה בו הספרה 5.

השלישי - על כל עיגול המופיעה בו הספרה 6.

הרביעי - על כל עיגול שמופיעה בו הספרה 7.

מנצח הילד הראשון שהניח נכון את הדסקיות שבידו.

6 מזמינים ארבעה ילדים. כל ילד מקבל דסקיות בצבע שונה. המשימה - לכסות בדסקיות את העיגולים שצבעם זהה לצבע הדסקיות שקיבל המשתתף.

מנצח מי שסיים ראשון.

7 מזמינים שני ילדים. כל ילד מקבל פאון ודסקיות בצבע שונה.

א. שניהם זורקים פאון. מנצח הראשון שמניח דסקית על המספר שמורה הפאון.

ב. הגננת זורקת 2 פאונים יחד. מנצח הראשון שמניח 2 דסקיות על המספרים שמורים הפאונים.

ג. הגננת זורקת 2 פאונים יחד. מנצח הראשון שמניח דסקית על התוצאה הנכונה של חיבור שני המספרים שמורים הפאונים.

לדוגמה: הפאונים מורים 3 ו-5. מנצח הראשון שהניח דסקית על הספרה 8.

8 הילדים יושבים במעגל. כל ילד מקבל מספר מ-1 עד 30. עם הישמע השריקה – כל ילד נעמד על המספר שלו על גבי השטיח.



שטיח חשבון עד 30

רעיונות הפעלה

תכולה:

- שטיח מברזנט בגודל 160 ס"מ x 140 ס"מ שעליו מודפסים מספרים מ-1 עד 30 בארבעה צבעים
- 2 פאונים 10
- 28 דסקיות בארבעה צבעים



פעילויות ומשחקים לילדי כיתות א-ב

- 1 מבקשים מאחד הילדים לעמוד על הספרה 0, לצעוד בסדר עולה על כל המספרים הזוגיים עד 30 ולומר את שמם בקול.
- 2 מבקשים מאחד הילדים לעמוד על הספרה 1 ולצעוד בסדר עולה על כל המספרים האי-זוגיים עד 29.
- 3 מבקשים מאחד הילדים לעמוד על הספרה 17 (בצבע סגול), לצעוד בסדר יורד על כל המספרים ולומר את שמם בקול.

4 מזמינים שני ילדים ומבקשים שכל אחד יעמוד על צבע שונה: אחד על סגול, השני על כתום. על כל ילד לחבר את כל המספרים בצבע שלו ולומר את התוצאה.

5 מזמינים ארבעה ילדים. כל ילד מקבל דסקיות בצבע שונה. לדוגמה: 18. על כל ילד להניח את הדסקיות על מספרים שחיבור שלהם נותן 18 (10+8 או 9+9 או 3+10+5 וכו'). מנצח מי שמניח ראשון מחוברים מתאימים.

ב. שילוב של תרגילי חיבור וחיסור: המורה זורקת את 2 הפאונים. על כל ילד להניח דסקיות על תוצאה של חיבור המספרים (שמורים הפאונים) ועל ההפרש ביניהם. לדוגמה: הפאונים מורים על 8 ועל 2. הילד שניח ראשון דסקיות על 10 ועל 6 מנצח. (מובן שאפשר להכריז רק על תרגיל חיבור או רק על תרגיל חיסור.)

ג. שילוב של ארבע פעולות חשבון המורה זורקת את שני הפאונים. על כל ילד להניח את הדסקיות שברשותו על התוצאות הנכונות. נניח שהפאונים מורים 9 ו-3.

$$9 \times 3 = 27$$

$$9 : 3 = 3$$

$$9 + 3 = 12$$

$$9 - 3 = 6$$



6 המורה מניחה דסקית על המספר 26. כל ילד בתורו צריך לבחור כמה תרגילי שרשרת, לצעוד עליהם ולהגיע לתוצאה 26. מנצח מי שמצא תרגילי שרשרת רבים ככל האפשר.

7 תרגיל קואורדינציה וזריזות על כל ילד לבחור צבע ולעמוד על רגל אחת על עיגול בצבע שבו. בהישמע השריקה יש לדלג על רגל אחת על עיגולי "הצבע שלו". מנצח מי שמגיע ראשון ולא נפל בדרך.

8 תרגיל זיכרון ומחשבה לארבעה משתתפים מזמינים ארבעה ילדים ומבקשים מהם לבחון היטב את השטיח במשך 2 דקות, להפנות את גבם אליו ולענות על שלוש השאלות:

- כמה פעמים מופיעה הספרה 1 על השטיח?
- כמה פעמים מופיעה הספרה 5 על השטיח?
- כמה מספרים בשטיח מתחלקים ב-3 ללא שארית?
- איזו ספרה מופיעה הכי הרבה פעמים על השטיח?

9 תחרות בין קבוצות מבקשים מאחד הילדים לעמוד על המספר 26. על חבריו לקבוצה לומר בקול תרגיל עם 3 או 4 מחוברים שהתוצאה שלו היא 26. במקום לומר תרגיל אפשר לצעוד עליו. מנצחת הקבוצה שאמרה אפשרויות רבות ככל האפשר.