

שטיח הכפל



מה בצרכה

- שטיח שגודלו 170x170 ס"מ, עשוי מבד שמשונית (ניתן לניקוי במגבונים לחים).
- שני פאונים ועליהם המספרים 0-9
- 32 מסגרות בארבעה צבעים - לסימון ולהנחה על השטיח
- 2 קוביות נקודות 1-6
- מדריך למשתמש

השטיח מאפשר

- ✓ לימוד ותרגול בעל פה של לוח הכפל.
- ✓ תרגול שאלות מילוליות בכפל.
- ✓ פתרון בעיות כפל.
- ✓ לימוד סימני ההתחלקות.
- ✓ לימוד מספרים זוגיים ואי-זוגיים.
- ✓ הבנת הכפל והחילוק כפעולות הפוכות.
- ✓ היכרות עם תכונות 0 ו-1 בפעולות הכפל.

פעילויות בשטיח הכפל אינצי כיתות א-ב

עזרים: 2 קוביות נקודות 1-6 (השימוש בקוביות מגביל את המשחק לכפולות עד 6).
32 מסגרות ועיגולים בארבעה צבעים

◀ צד 36! לא רק כפל - משחקים בארבע פעולות חשבון

משחק למשתתף אחד עד ארבעה.
כל משתתף מחזיק מסגרות ועיגולים בצבע שונה.

פעילות א

כל משתתף בתורו זורק את 2 הקוביות ומניח מסגרת על התוצאה הנכונה. לדוגמה: $6 \times 4 = 24$. אפשר לשחק עד שנגמרות כל הכפולות של המספרים עד 36 - משחק קבוצתי או משחק תחרותי בין המשתתפים. מנצח מי שהניח את מספר המסגרות הגדול ביותר בצבע שלו.

פעילות ב

כל משתתף בתורו זורק את 2 הקוביות ומניח מסגרות על כל התוצאות האפשריות, על פי מה שמורות הקוביות. לדוגמה: הקוביות מורות על 6 ו-3, ולכן אפשר להניח מסגרות על $3 \times 6 = 18$; $6 + 3 = 9$; $6 : 3 = 2$; $6 - 3 = 3$ על

דניאל 36

אפשר להניח מסגרות על 3, על 6, וגם על הסכומים 36 ו-63. בסה"כ אפשר להניח 8 מסגרות. אפשר לשחק משחק קבוצתי או משחק תחרותי, שבו מנצח תלמיד שהניח מסגרות על מְרַב האפשרויות.

פצילות ג

משחק זריזות: מחלקים לכל משתתף 8 מסגרות, לכל משתתף צבע משלו. בוחרים מנהל משחק. מנהל המשחק מטיל קובייה אחת. על פי מה שמורה הקובייה מניח כל משתתף במהירות מסגרות על כל הכפולות של 2, 3, או 5. המנצח בסבב - מי שהניח את מְרַב המסגרות בצבע שלו על התוצאות הנכונות.

משחק זיכרון מכפלות צ 36

גרסה א

משחק לשניים עד ארבעה משתתפים. כל משתתף מניח 8 עיגולים המהווים כפולות בצבע העיגולים שבחר (עד 36). כל משתתף בתורו זורק 2 קוביות. על המשתתף לחשב את מכפלת הקוביות ולהסיר את העיגול שְמִכְסָה מכפלה זו. אם צדק, זכה בעיגול. מנצח מי שמסיר ראשון את כל העיגולים בצבע שלו. משתתף שטעה - מפסיד את התור בסבב הבא.

גרסה ב

מפזרים את כל העיגולים על מכפלות ועל מספרים עד 36 ומשחקים אותו משחק. מנצח המשתתף שהסיר את מְרַב העיגולים.

חקרים לפי צבצים

המורה מציג מגוון שאלות חקר על אודות השטיח:
מצאו ארבעה מספרים בצבע צהוב, הקטנים מ-40. מה משותף לארבעתם?
מצאו חמישה מספרים בצבע אדום, הקטנים מ-40. מה משותף להם?
מצאו 3 מספרים בצבע כתום, הקטנים מ-40 מה משותף לכולם? מה הקשר בין הצבע לכפולות? (רמז: צהוב ואדום יוצרים כתום).
מצאו 3 מספרים בצבע סגול. מה משותף לשלושתם?
שימו לב לשילובי הצבעים השונים שעל גבי השטיח, המשקפים גורמים שונים במכפלות.

36.7

פצילות צא לאז הכפא (צצ 100)

פאונטר כפולות

משחק לשני משתתפים ויותר
בוחרים באחד המשתתפים שישמש מנחה. המנחה נשאר מחוץ למשחק ותפקידו להטיל את הפאון ולהכריז על איבר גוף (יד ימין, רגל ימין, יד שמאל או רגל שמאל).
משחקים כיחידים או בקבוצות (בהתאם למספר המשתתפים).
לדוגמה: המנחה מטיל את הפאון ומכריז: יד ימין. השחקנים צריכים להניח את יד ימין על כפולה של המספר, מבלי להניח ברך או מרפק על המשטח.
ככל שהמשחק מתקדם, הפלונטר הולך וגדל.
מי שנופל או מניח מרפק או ברך על המשטח – נפסל ויוצא מהמשחק.

פאונטר מתקדמים

במשחק זה אין צורך במנחה. כל משתתף זורק בתורו את הפאון ומניח ארבע גפיים על ארבע כפולות של המספר שיצא. גם הפעם, ככל שהמשחק מתקדם, הפלונטר הולך וגדל.
מי שנופל או מניח מרפק או ברך על המשטח – נפסל ויוצא מהמשחק או שמתחילים במשחק חדש ברגע שאחד מהמשתתפים נופל.

תרגול ראשוני של אזה הכפא

עזרים: 2 פאונים, מסגרות להנחה
ניתן לשחק מורה – ילד, כאשר התלמיד מבצע את ההוראות או כתחרות בין ילדים או בין קבוצות. בכל סיבוב מטילים את שני הפאונים. כל משתתף מניח בתורו מסגרת על תוצאת תרגיל הכפא שיצרו הפאונים.
מחלקים לכל ילד או לכל קבוצה מסגרות בצבע אחד. מנצחת הקבוצה שהניחה מסגרת ראשונה על הכפולה הנכונה. המשחק מסתיים כאשר קבוצה או יחיד נפטרים מכל המסגרות שבידם.

מאזאיק כפולות

עזרים: פאון, מסגרות להנחה
בוחרים מנחה. המנחה מטיל פאון ומכריז על המספר. על כל משתתף למצוא לפחות שלוש כפולות של המספר ולהניח עליהן מסגרות בצבע שלו. הראשון שהניח שלוש מסגרות – מנצח בסבב. אפשר כמובן להגדיל או להקטין את מספר המסגרות על פי יכולות המשתתפים.

לשרת כפא ספרות

עזרים: מסגרות
משחק לשלושה משתתפים ויותר
הכנות: כל משתתף מקבל 3 מסגרות.
מהלך המשחק: אחד המשתתפים פותח במשחק ומניח מסגרת על מספר דו־ספרתי.
המשתתפים האחרים נדרשים לכפול את הספרות במספר הדו ספרתי (המוקף במסגרת) ולהניח את המסגרת שבידיהם על המכפלה הנכונה.
ברגע שהונחה המסגרת – התחיל השלב הבא: נדרשים לכפול את הספרות במספר החדש (שעליו המסגרת החדשה) ולהניח את המסגרת שבידיהם על המכפלה הנכונה, וכן הלאה.
מנצח הראשון שהניח את 3 המסגרות על המכפלות הנכונות.

3607

◀ קובייה אחר קובייה

עזרים: שני פאונים

מספר המשתתפים: שניים ומעלה

המשתתף הראשון זורק פאון אחד, בוחר מספר מן הפאון השני, כופל את המספרים ומניח מסגרת על המכפלה המתאימה.

המשתתף הבא משאיר את הפאון עם המספר שבחר המשתתף הקודם, בוחר מספר נוסף מהפאון השני, מבצע את תרגיל הכפל ומניח מסגרת על המכפלה, וכן הלאה. המשחק מסתיים כשאין מכפלות פנויות.

◀ משחק זיכרון מכפלות (1)

עזרים: פאון אחד ו-32 עיגולים לכיסוי המכפלות.

מספר המשתתפים: שניים ומעלה

מכסים בעזרת 32 עיגולים מספרים שונים (לא ראשוניים). כל משתתף בתורו מטיל את הפאון ועליו לגלות מספר שהוא כפולה של המספר שהפאון הורה עליו. על המשתתף להכריז על המספר הנוסף שהביא למכפלה שגילה. לדוגמה: הטיל פאון. הפאון מורה 6 והוא גילה את המספר 42. עליו לציין את התרגיל: $6 \times 8 = 42$. אם צדק, הוא זוכה בעיגול. המשחק מסתיים כשכל העיגולים הוסרו מהשטיח. מנצח המשתתף שזכה בכמות הגדולה ביותר של העיגולים.

◀ משחק זיכרון מכפלות (2)

עזרים: 2 פאונים ו-32 עיגולים לכיסוי המכפלות

מספר המשתתפים: שניים ומעלה

מכסים את השטיח ב-32 העיגולים (העיגולים בארבעה צבעים שונים). על מנת להקל על המשתתפים אפשר לכסות את המכפלות על פי צבעים (לדוגמה: מכפלות של הספרה שלוש תכוסנה בעיגולים ירוקים, של שתיים באדומים, וכך הלאה). כל משתתף בתורו מטיל את הפאונים. משתתף שגילה כפולה - זוכה שוב בעיגול המונח על הכפולה (כמו במשחק הקודם). מנצח המשתתף שזכה בכמות הגדולה ביותר של העיגולים.

◀ תרגילי לרשרת

עזרים: 2 קוביות נקודות, פאון אחד, 5 מסגרות להנחה לכל משתתף.

כל משתתף זורק בתורו את 2 הקוביות ואת הפאון. על המשתתף לכפול את המספרים שהקוביות מורות עליהם ולחבר לתוצאה את המספר שעליו מורה הפאון. לדוגמה: הקוביות מורות 5 ו-3. הפאון מורה 7. על התלמיד לחשב: $3 \times 5 = 15 + 7 = 22$. המשתתף מכריז על התוצאה ומניח מסגרת על המספר. אם טעה או אם התוצאה כבר נתפסה על ידי מסגרת אחרת, עובר התור למשתתף הבא. מנצח הראשון שמסיים להניח את כל 5 המסגרות שבידו.

נשמח אם תשלחו אלינו עוד רעיונות לפעילות ונעלה אותם לאתר יסוד.

למשלוח הערות והארות : yael@yesod.co.il

36.7