מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- לזהות את פאות הקובייה ואת הכמויות שהן מייצגות
- להבין את מבנה הלוח ואת שלוש רמות הקושי
- לתרגל ספירה והתאמה בין סימן הקובייה למספר

גרסת חנ"מ – פחות פריטים, עד 3 אפשרויות בחירה, בנק מילים, גופן מוגדל ושורות כתיבה רחבות. מומלץ להקריא את ההוראות בקול ולעבוד חלק אחר חלק, בלי הגבלת זמן.

חלק א' – זיהוי פאות הקובייה

1. ב – 6
2. ג – 5
3. א – 1

חלק ב' – נכון או לא נכון

1. נכון – אין הגבלה על מספר הגלגולים
2. לא נכון – בקובייה יש שש פאות

חלק ג' – השלמת משפטים

1. גלגל
2. 3
3. אתגר

חלק ד' – התאמה בין סימן למספר

- 1 – ג (1)
- 2 – ד (2)
- 3 – א (3)
- 4 – ב (4)

חלק ה' – סדר הפעולות במשחק

1. בוחרים באיזו רמה רוצים לשחק
2. לוחצים על כפתור גלגלו
3. קוראים את המספר שיצא בקובייה
4. מוצאים את השורה המתאימה למספר בלוח

חלק ו' – חשיבה קצרה

1. כדי שכל תלמיד יוכל לבחור משימה המתאימה לרמתו, וכדי לאפשר התקדמות הדרגתית

כרטיס יציאה – מה לחפש

- שש פאות
- בסיס, מתקדם, אתגר
- לפי המספר שיצא בקובייה מחפשים את השורה המתאימה בטבלה

טיפים להפעלה:

- אפשר להביא קובייה אמיתית לכיתה ולתרגל זיהוי לפני מילוי הדף
- כדאי להסביר את מושג הרמות לפני תחילת התרגול כדי שהתלמידים יבינו את ההיגיון של הלוח
- ניתן לחלק לזוגות: אחד מגלגל והשני מאתר את המשימה בלוח

דף תרגול: גלגלו ולמדו – לוח למידה עם קוביות

דף התלמיד/ה חנ"מ

שם: _____ **כיתה:** _____ **תאריך:** _____

בדף הזה יש לוח משחק עם קובייה. מגלגלים את הקובייה, ולפי המספר שיוצא בוחרים משימה מתאימה ברמה בסיס, מתקדם או אתגר.

בנק מילים: גלגל | אתגר | 3

1 חלק א' – זיהוי פאות הקובייה

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. כמה פאות יש לקובייה רגילה?

א) 4 ב) 6 ג) 8

2. הסימן ⚄ מייצג את המספר:

א) 3 ב) 4 ג) 5

3. הסימן ⚀ מייצג את המספר:

א) 1 ב) 2 ג) 3

2 חלק ב' – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	אפשר לגלגל את הקובייה כמה פעמים שרוצים.	☐	☐
2	בקובייה יש רק שלוש פאות.	☐	☐

3 חלק ג' – השלמת משפטים

השלימו את המילה החסרה.

1. כדי לדעת איזו משימה לבצע, צריך קודם ל _____ את הקובייה.

2. הסימן ⚄ מייצג את המספר _____.

3. הרמה הקשה ביותר בלוח נקראת _____.

4 חלק ד' – התאמה בין סימן למספר

התאימו: כתבו ליד כל מספר את האות המתאימה מהעמודה השמאלית.

1. ⚀	___	**א.** 3
2. ⚁	___	**ב.** 4
3. ⚂	___	**ג.** 1
4. ⚃	___	**ד.** 2

5 חלק ה' – סדר הפעולות במשחק

מספרו את השלבים לפי הסדר הנכון (1, 2, 3...).

☐	לוחצים על כפתור גלגלו
☐	קוראים את המספר שיצא בקובייה
☐	מוצאים את השורה המתאימה למספר בלוח
☐	בוחרים באיזו רמה רוצים לשחק

6 חלק ו' – חשיבה קצרה

ענו בקצרה.

1. למה לדעתכם יש שלוש רמות קושי בלוח ולא רק אחת?

כרטיס יציאה

כמה פאות יש לקובייה?

מהן שלוש רמות הקושי בלוח?

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀