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

גרסה רגילה – כל הפריטים.

חלק א' – זיהוי פאות הקובייה

1. ב – 6
2. ג – 5
3. א – 1
4. ג – 6
5. ג – בסיס
6. ב – שלוש

חלק ב' – נכון או לא נכון

1. נכון – אין הגבלה על מספר הגלגולים
2. לא נכון – בקובייה יש שש פאות
3. לא נכון – רמת אתגר היא הקשה ביותר
4. נכון – כך בנוי הלוח - שורה לכל מספר, עמודה לכל רמה
5. נכון – יש כפתור גרסה להדפסה

חלק ג' – השלמת משפטים

1. גלגל
2. 3
3. אתגר
4. בסיס
5. 6

חלק ד' – התאמה בין סימן למספר

- 1 – ג (1)
- 2 – ד (2)
- 3 – ו (3)
- 4 – ב (4)
- 5 – ה (5)
- 6 – א (6)

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
5. מבצעים את המשימה ברמה שנבחרה

חלק ו' – חשיבה קצרה

1. כדי שכל תלמיד יוכל לבחור משימה המתאימה לרמתו, וכדי לאפשר התקדמות הדרגתית
2. זה הופך את הלמידה למשחקית, מכניס אלמנט של הפתעה ומזומן, ומונע בחירה חוזרת של אותה משימה

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 **רגיל**

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

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

1 חלק א' – זיהוי פאות הקובייה

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. כמה פאות יש לקובייה רגילה?

א) 4 ב) 6 ג) 8 ד) 10

2. הסימן ⚄ מייצג את המספר:

א) 3 ב) 4 ג) 5 ד) 6

3. הסימן ⚀ מייצג את המספר:

א) 1 ב) 2 ג) 3 ד) 6

4. מה המספר הכי גדול שיכול לצאת בגלגול קובייה אחת?

א) 4 ב) 5 ג) 6 ד) 7

5. באיזו רמה נמצאות המשימות הקלות ביותר בלוח?

א) אתגר ב) מתקדם ג) בסיס ד) אין רמות

6. כמה רמות קושי מופיעות בלוח?

א) שתיים ב) שלוש ג) ארבע ד) חמש

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	רמת אתגר היא הרמה הקלה ביותר.	☐	☐
4	לכל מספר על הקובייה מתאימה משימה בכל אחת משלוש הרמות.	☐	☐
5	אפשר להדפיס את הלוח.	☐	☐

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. הרמה הקלה ביותר בלוח נקראת _____ .

5. הקובייה הרגילה מכילה מספרים מ-1 עד _____ .

4 חלק ד' – התאמה בין סימן למספר

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

1. ⚀	___	**א.** 6
2. ⚁	___	**ב.** 4
3. ⚂	___	**ג.** 1
4. ⚃	___	**ד.** 2
5. ⚄	___	**ה.** 5
6. ⚅	___	**ו.** 3

5 חלק ה' – סדר הפעולות במשחק

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

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

6 חלק ו' – חשיבה קצרה

ענו בקצרה.

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

2. מה היתרון בשימוש בקובייה כדי לבחור משימה, במקום לבחור משימה בעצמכם?

כרטיס יציאה

כמה פאות יש לקובייה?

מהן שלוש רמות הקושי בלוח?

איך יודעים איזו משימה לבצע אחרי הגלגול?

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀