

TM

חשבון פלוס

לכיתוח מיומנויות החשבון

צעדים ראשונים

בלימוד פעולות חשבון



הוראות



חשבון פלוס

לפיתוח סיומנויות החשבון, צעדים ראשוניים בלימוד פעולות החשבון

מי משחק?

משתתף אחד מגיל 4 ומעלה

עורכים היכרות:

מניחים את כל הספרות וסמלי הפעולות על השולחן הספרה/הסמל כלפי מעלה.
מניחים את הספרות הזהות בכל תא במחסנית לפי ההדפסה שבתחתית התא.
(במשחק מופיעים הספרות והסמלים בארבעה צבעים שונים, הצבעים לא עוזרים לפתרון התרגילים ואין להם משמעות מלבד הגברת העניין ועצם צבעוניות המשחק).
יופי, חשוב חשוב להקנות סיומנויות של סדר וארגון לפני התחלת הלימודים בבית-הספר. סיומנויות אלה יקלו על התמצאותו של הילד בחומר הנלמד, ויעזרו לו לארגן את המחשבות בצורה טובה.

עכשיו כדאי לערוך היכרות עם כל ספרה, לתרגל את השם והצליף של כל ספרה ולערוך השוואה בין ספרות דומות במראה, כדי לחדד את ההבדלים ביניהן. מתחת לספרה-8 יש קטן המציין את הכיוון הנכון של הכנסת המספר לתבנית.

שימו לב: כדי לסגור את הקופסה בצורה טובה מבלי שהספרות

"חטיילנה" בקופסה מומלץ לסגור היטב קודם כול את תא הספרות במזוודה ואחר-כך את תא הכרטיסים. עכשיו המזוודה סגורה ואפשר לקחת אותה לכל מקום. בפעם הבאה שתפתחו אותה הכול יישב בדיוק באותו המקום.

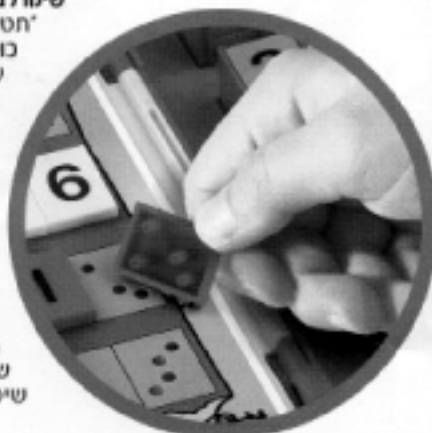
כאשר הופכים את הספרות אפשר לראות את מערכת הקידוד המיוחדת. הקידוד הנוצר בין הכרטיסים לספרות מאפשר רק לספרה הנכונה להיכנס לכרטיס.

הכרטיסים:

הכרטיסים מסודרים ברשת קושי עולה החל ממניה ועד לתרגילי חשבון בסיסיים של חיבור, חיסור וכפל ראשוני. שימו לב: תרגילי חשבון נכתבים משמאל לימין.

למשחק

מוציאים את הכרטיסים מתא הכרטיסים, בוחרים בכרטיס הרצוי. מומלץ לעבוד לפי מספרי הכרטיסים, שכן הם בנויים ברשת קושי עולה. מחזירים את שאר הכרטיסים לתא המיועד לכך. סוגרים את התא ומניחים את הכרטיס המבוקש משמאל לספרות, על המשטח הצהוב.
מניחים את הספרות בהתאם לתרגילים המופיעים בכרטיס. אם הספרה מתיישבת בתוך החורים סימן שעניתם נכון.



יש במחווה מספיק ספרות כדי להשלים בו-זמנית את כל התרגילים שבכרטיס מסוים. אין צורך לפרק תרגיל כדי לבנות תרגיל חדש. כך הששוב החיובי על ההצלחה נמצא לפני הילד כל הזמן והוא חשוב מאוד לעידוד ולהרגשת ההצלחה בעמידה באתגר. לא לשכוח - לספרה הנכונה בליטות בתחתית הישבות בדיק בחורים שבכרטיס, זו הבקרה. השלמתם את הכרטיס! יפיו אפשר לעבור לכרטיס הבא.

מצטיינים

משטח הספרות מצד שמאל למחסנית משמש לבניית תרגילים כדי הדמיון. אפשר לתרגל מה שרוצים, רצוי בעזרת ההורים. למעשה מוקנית לילד יכולת מנייה וחשבון בסיסי בדרך של משחק חווייתי מהנה.

מנייה:

כרטיס 1 - הפיל

כרטיס 2 - הג'ירף

בכרטיסים אלה מתרגלים מנייה - מתאימים בין מספר לכמות.

כרטיס 3 - הנחש

כרטיס 4 - בת היענה

בכרטיסים אלה מתרגלים חיבור וחיסור של כמויות.

תרגול:

כרטיס 5 - תת-ימי, שלושה תרגילי חיבור.

כרטיס 6 - קן לציפור, שלושה תרגילי חיסור.

כרטיס 7 - חיות מוזרות, סופרים ומסכמים.

כרטיס 8 - בלילה, תרגילי חיבור כמויות עד 25.

כרטיס 9 - על קרקעית הים, התאמת תרגיל חיבור לתוצאה.

כרטיס 10 - המפלצות מפאדים, התאמת תרגילי חיסור לתוצאה.

השתמשו בפיומנויות המנייה, החיבור והחיסור כדי להשלים את התרגילים ולסלל את החללים.

זהו שלב המעבר לפני שמבצעים פעולות חיבור וחיסור רק עם מספרים.

תרגול חשבון במספרים:

כרטיס 11 - כלבי ים, משתעשעים עם כדורים בתרגילי חיבור.

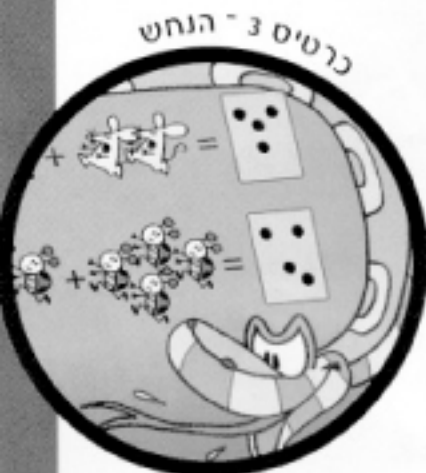
כרטיס 12 - הקוף, תרגילי חיסור מספרים.

כרטיס 13 - הטיגריס, תרגילי חיבור וחיסור, כל טבעת מכילה תרגיל נפרד.

משלימים את התשובות הנכונות בתיבות שליד.

כרטיס 14 - חיפושיות, עוד תרגילי חיבור וחיסור.

כרטיס 15 - הבונים, כרטיס זה עורך היכרות ראשונית עם סימן הכפל ומתרגל ככולות של 2.



השתמשו בספרות ובסמלים ליצירת משחקים משלכם.
 הוראות המשחק הן בגדר המלצה בלבד.
 ילדים הם היועצים הכי טובים שלנו.
 נשמח לשמוע מכם על רעיונות מעניינים נוספים.
שחקו ותיהנו!
 ההוראות כתובות בלשון זכר אך מיועדות לשני המינים כאחד.



© 1996 Jumbo International, Amsterdam.
 © 2004 גיל הוציאה לאור את המדריך למשחק קוד קוד.
 ההוצאה מתבצעת בשיתוף עם חברת 'משחקי חברה בינלאומיים'.