

”קשר-חס” : לקידום שיפור ורענון החינוך המתמטי

הנושא: משחק עיגולים

הוכן ע”י : מרכז מורים ארצי למתמטיקה בחינוך היסודי, אוניברסיטת חיפה.

תקציר : בפעילות מובא משחק בו מתקדמים על לוח בעזרת קוביית משחק. במהלך המשחק משתמשים במושגים: רדיוס, קוטר ומיתר.

מילות מפתח : משחק, קובייה, הנדסה, גיאומטריה, הנדסת המישור, גיאומטריית המישור, מעגל, קוטר, רדיוס, מיתר.

החומר מכיל בנוסף לעמוד הפתיחה : 3 עמודים.

משחק עיגולים

מטרת המשחק: ללמד את המושגים: רדיוס, קוטר, מיתר. אפשר לשנות את המשחק כך שיכלול גם את המושג קשת.

חומרים:

לוח; קובייה שכתוב עליה: 1, 2, 3, 4, רדיוס, קוטר; 2 חיילים לכל שחקן; 15 כרטיסים: על 5 משורטט קוטר, על 5 משורטט רדיוס ועל 5 משורטט מיתר.

הוראות המשחק:

זורקים את הקובייה. הערך של "רדיוס" הוא 0, והערך של "קוטר" הוא 0. המשתתף עם המספר הגדול ביותר מתחיל. בכל תור השחקן מתקדם עם אחד החיילים שלו לפי המספר. אם הוא נופל על x הוא לוקח כרטיס. אם המושג על הכרטיס מתאים לעיגול שעל ידו, הוא יכול להתקדם במסלול הקצר דרך העיגול.

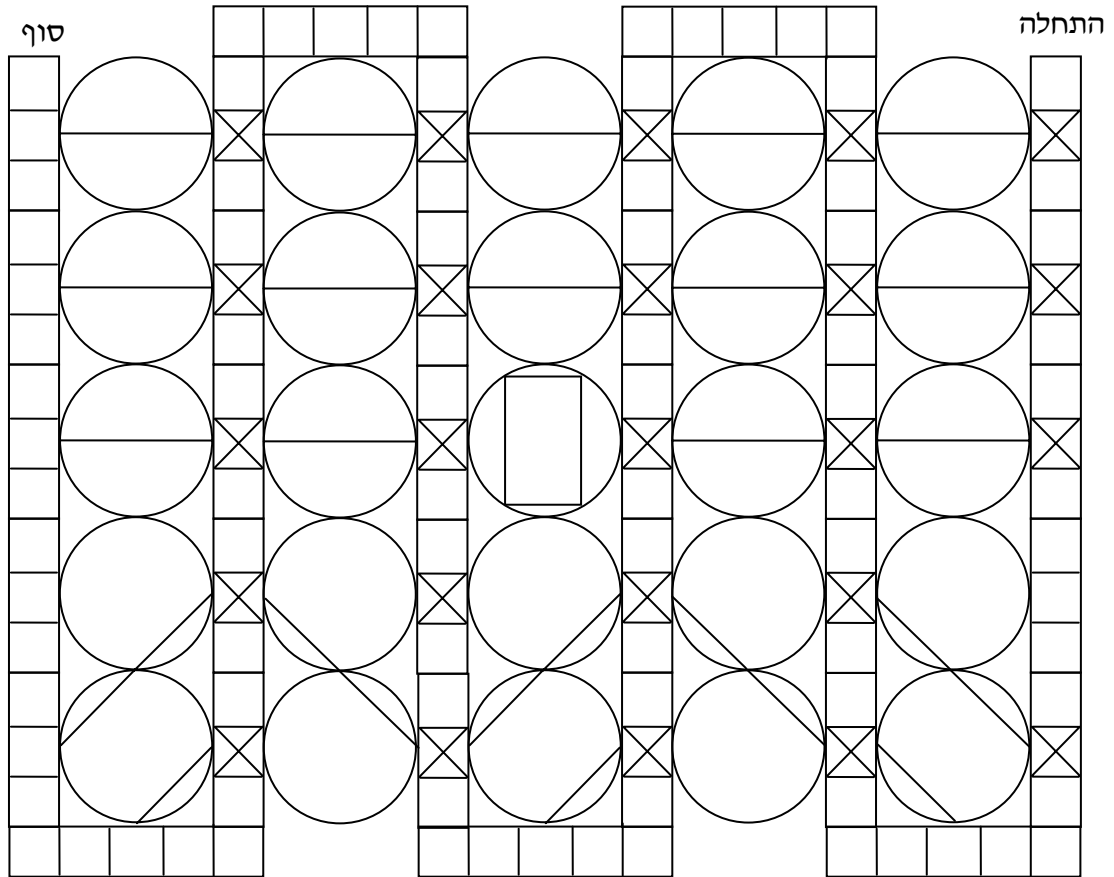
החוקים להתקדם מעל העיגול הם:

- ♦ הציור צריך להיות משורטט על הלוח.
- ♦ המשתתף יכול לעבור על קוטר אם הוא עומד על x ולוקח כרטיס שעליו משורטט קוטר או מיתר.
- ♦ המשתתף יכול לעבור על מיתר רק אם הוא עומד על x ולוקח כרטיס שעליו משורטט מיתר.

אם הוא עומד על x ומוציא כרטיס שעליו משורטט רדיוס יש לו 2 אפשרויות: הוא יכול להעביר את החייל שלו על הרדיוס למרכז המעגל או אם הוא כבר במרכז המעגל הוא יכול לעבור להיקף המעגל. כדי להגיע ממרכז המעגל להיקף המשתתף צריך לקבל בקובייה "רדיוס". בכל תור המשתתף יכול להחליט איזה מ-2 החיילים הוא רוצה להזיז.

המטרה: להגיע עם שני החיילים לסוף.

עד 4 משתתפים.



הנושא: "משחק עיגולים"
מרכז מורים ארצי למתמטיקה בחינוך היסודי
הפקולטה לחינוך, אוניברסיטת חיפה

כרטיסים למשחק העיגולים :

