



מינהלת מל"מ
המרכז הישראלי לחינוך מדעי
טכנולוגי ע"ש עמוס דה שליט



אוניברסיטת חיפה
הפקולטה לחינוך



משרד החינוך
המזכירות הפדגוגית
אגף מדעים

מרכז מורים ארצי למתמטיקה בחינוך היסודי المركز القطري لمعلمي الرياضيات في المرحلة الابتدائية

השארית המנצחת

שתי גרסאות למשחקי חילוק עם שארית:

1. מוצאים את השארית הקטנה: משחק לכיתות ב-ג
הפעילות חוברה על ידי מירב אמסלם, מדריכה מחוזית - מחוז חיפה

2. השארית הגדולה מנצחת: משחק לכיתות ג-ד
הפעילות חוברה על ידי רינת באור, מדריכה – מחוז ת"א

מרכז מורים ארצי במקצוע: מתמטיקה. הפרויקט מבוצע עפ"י מכרז 09/07.13 עבור המזכירות הפדגוגית, משרד החינוך.
כל הזכויות שמורות למשרד החינוך

מרכז מורים ארצי למתמטיקה בחינוך היסודי – הפקולטה לחינוך, אוניברסיטת חיפה
שדרות אבא חושי 199, הר הכרמל, חיפה, מיקוד 3498838

פקס: 04-8288073

אתר: <http://ymath.haifa.ac.il>

טל' 04-8240646

דוא"ל: mathcntr@edu.haifa.ac.il



מוצאים את השארית הקטנה

משחק לכיתות ב-ג

הפעילות חוברה על ידי מירב אמסלם, המדריכה המחוזית של מחוז חיפה

מטרת המשחק

- להקיף כמה שיותר מספרים מהלוח

מטרה חשבונית

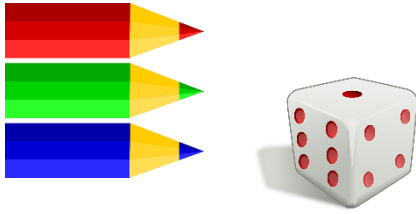
- לזהות את השארית הקטנה ביותר

מספר משתתפים

- משחק לשני משתתפים

החומרים

- 2 טושים מחיקים בצבעים שונים
- קוביית משחק
- לוח משחק



הוראות להצגת הפעילות לתלמידים

שחקו בזוגות:

- כל תלמיד בוחר באחד המספרים מהלוח ומקיף אותו בטוש שלו.
- מטילים קובייה (לפי תור)
- המספר על הקובייה הוא המספר שבו מחלקים את המספר המוקף.

לדוגמה

- תלמיד אחד הקיף את המספר 20 והתלמיד השני הקיף את המספר 37, ובקובייה מופיע המספר 6.
- כל אחד מהתלמידים מחלק ב-6 את המספר שהקיף ובודק מהי השארית.
- התלמיד עם השארית הקטנה יותר מסמן ב- X את המספר שלו.
- שני המשתתפים מקיפים כל אחד מספר אחר.
- המשחק ממשיך.
- המנצח** הוא התלמיד שיש לו יותר מספרים שמסומנים ב- X
- הערה: ניתן לשנות את המספרים המופיעים על הלוח.

25	49	24	20
47	18	39	30
40	29	34	63
37	12	55	42
17	33	37	51



השארית הגדולה מנצחת

משחק לכיתות ג - ד

הפעילות חוברה על ידי רינת באור, מדריכה – מחוז ת"א

גרסה מעט שונה למשחק בנושא חילוק עם שארית.

מטרת המשחק

- לצבור כמה שיותר נקודות (השאריות הן הנקודות אותן צוברים)

מטרה חשבונית

- זיהוי השארית הגדולה

מספר משתתפים

- משחק ל-2 עד 4 משתתפים

החומרים

- קובייה עליה רשומות הספרות: 3, 4, 6, 7, 8, 9.
- דסקיות
- לוח מספרים
- דף לרישום אישי או קבוצתי

הוראות להצגת הפעילות לתלמידים

- כל משתתף בתורו זורק את הקובייה. התוצאה בקובייה היא **המחלק**.
- כל המשתתפים בוחרים מספר מתוך לוח המשחק.
- המספר הנבחר הוא **המחולק**.
- כל המשתתפים מבצעים את תרגיל החילוק, והשארית (באם יש) היא הניקוד שהתקבל באותו סבב.
- כל המשתתפים מכסים בדסקית את המספרים שבחרו מתוך הלוח ומתעדים בלוח האישי את התוצאה (ראה נספח).
- עוברים לסבב חדש. שחקן אחר מטיל כעת את הקובייה. כל המשתתפים בוחרים מספר פנוי מתוך לוח המשחק וחוזרים על שאר שלבי המשחק.
- המשחק מסתיים כאשר אין עוד אפשרות להניח דסקיות על הלוח.
- המנצח** הוא מי שצבר את מספר הנקודות הגבוה ביותר.

הערות למורה

לאחר המשחק כדאי לשוחח עם הילדים על האסטרטגיה בה השתמשו ולשאול אותם מדוע בחרו במספר שבחרו?

מהו המספר שאם נבחר בו הוא בוודאות ינצח? מדוע?

מהו המספר שאם נבחר בו הוא בוודאות יפסיד? מדוע?

שיחה מעין זו עשויה להסב תשומת ליבם של הילדים לכך שקיימות אסטרטגיות שונות בהן ניתן לבחור גם אם הם השתמשו בתחילה רק אסטרטגיה של ניסוי וטעיה. העלאת המודעות לשיח על המחלקים והשאריות עשויה להוביל להבנה טובה יותר של הנושא.

דף רישום אישי

שם: _____

השארית	התרגיל	המספר שבחרתי	
			1
			2
			3
			4
			5

דף תיעוד

4 סבב		3 סבב		2 סבב		1 סבב		קובייה	שם
השאיר	בחרתי	השאיר	בחרתי	השאיר	בחרתי	השאיר	בחרתי		

לוח המשחק

79	64	59	75	41	60
62	93	80	96	81	97
90	66	34	51	78	88
83	40	29	74	73	72
96	39	25	47	86	94
77	24	82	65	98	55