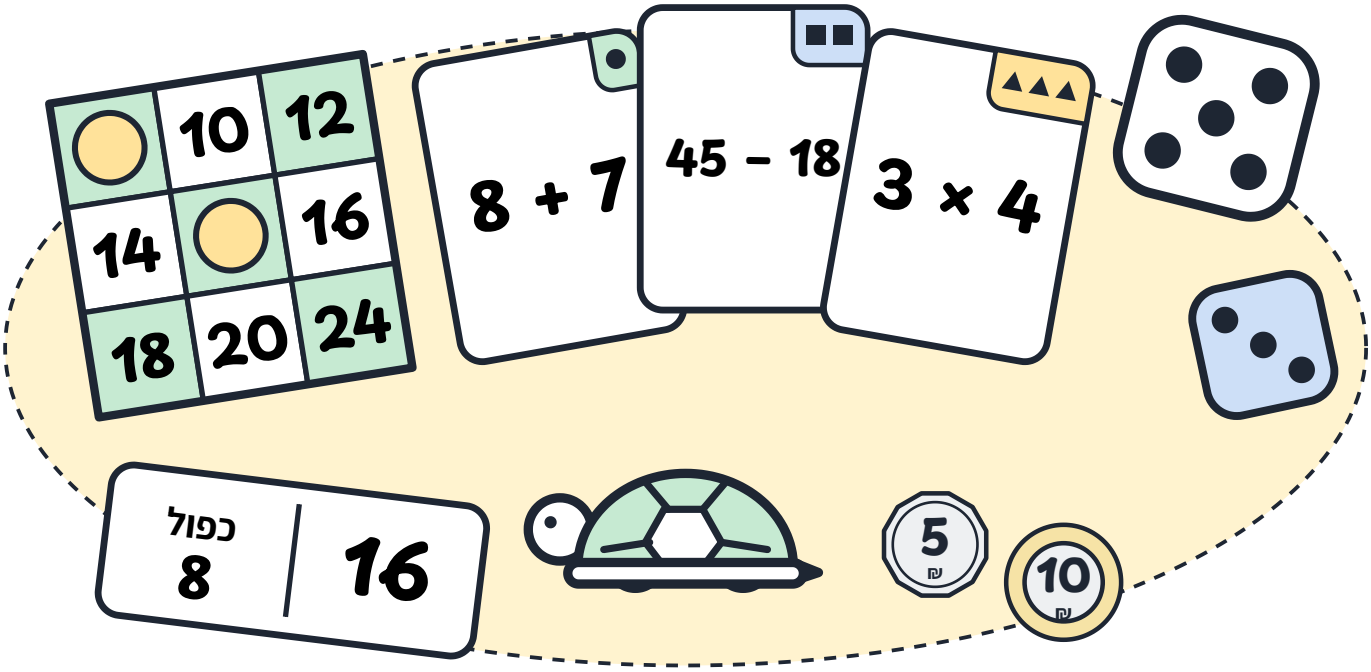
חוברת משחקים להדפסה, לכיתה ולבית

משחקים בחשבון

עשרה משחקים לכיתות ב׳-ג׳
בשלוש רמות



רמה 1: עד 20 ● | רמה 2: עד 100 ■■ | רמה 3: עד 1000 וכפל ▲▲▲

מרוץ הצבים · זוגות במקום · מי גדול יותר? · דומינו כפול וחצי · בינגו קבוצות · ארבע בשורה · מסיבת התה · קוד הקופה · ריבועי קסם · פוגעים במטרה

חיבור וחיסור · ערך המקום · השוואת מספרים · כפול וחצי · לוח הכפל · חילוק · כסף · ריבועי קסם

קוביות, עיפרון, מספריים וכפתורים. זה כל מה שצריך.

לאורה

בחוברת עשרה משחקי חשבון לכיתות ב׳-ג׳. כל משחק מתאים לקבוצה קטנה, נמשך 10 עד 20 דקות, ויש לו שלוש רמות.

מכינים את המשחקים

- מדפיסים בגודל מלא (בלי התאמה לדף). אפשר בצבע, ואפשר בשחור לבן.
- גוזרים לאורך הקווים המקווקווים. סימן המספריים מראה מאיפה כדאי להתחיל.
- כדי שהכרטיסים ישמשו זמן רב, אפשר להדביק אותם על בריסטול או לנלן.
- כדאי לשמור כל משחק במעטפה, עם עמוד הכללים שלו.

איך שונות הרמות

רמה 1
עד 20, ועובדות היסוד בחיבור ובחיסור

רמה 2
עד 100, עם עשרות ואחדות

רמה 3
עד 1000, ולוח הכפל

הרמה מסומנת בצורה, ולא רק בצבע, ולכן רואים אותה גם בהדפסה בשחור לבן.

כאה רמות במשחק אחד

- ברוב המשחקים יש לוח אחד ושלוש ערימות כרטיסים. הילדים לוקחים כל אחד ואחת את הערימה של הרמה שלהם, וכולם משחקים על אותו לוח.
- למשחק ברמות שונות באותה קבוצה מתאימים במיוחד: מרוץ הצבים, בינגו קבוצות, ארבע בשורה, מסיבת התה ופוגעים במטרה. בדומינו בונים שרשראות במירוץ, כל אחד ואחת ברמה שלהם.
- במי גדול יותר?, זוגות במקום, קוד הקופה וריבועי קסם כדאי לשבץ זוגות באותה רמה.
- בכל תור מישהו פותר ומישהו אחר בודק. כך כולם מתרגלים כל הזמן, גם כשזה לא התור שלהם.
- כדאי להתחיל ברמה שבה מצליחים בקלות. כשהמשחק זורם, עולים רמה. אפשר להחליף ערימה גם באמצע משחק.

מה צריך

- קוביות: שתיים או שלוש לכל קבוצה
- עיפרון לכל משתתף
- מספריים, להכנה מראש
- אסימונים: כפתורים, שעועית או פקקים, כ-40 לקבוצה

סימנים בחוברת

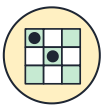
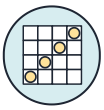
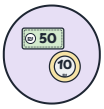
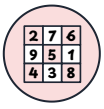
- קו מקווקו: גוזרים כאן
- מספרי השלבים בכללים הם פני קובייה
- סימן הרמה, בפינה של כל כרטיס
- תשובה הפוכה בתחתית הכרטיס, לבדיקה
- תשובות לחידות: בעמוד 24

אחרי המשחק: שאלות לשיחה קצרה

- איזה תרגיל היה מאתגר? איך פתרתם אותו?
- מי פתר בדרך אחרת? מה ההבדל בין הדרכים?
- מה הייתם משנים כדי שהמשחק יהיה קל יותר, או מאתגר יותר?
- איזה משחק תרצו לשחק שוב, ובאיזו רמה?

מה בחוברת

לכל משחק עמוד כללים, ואחריו הלוחות והכרטיסים לגזירה. אפשר לשחק בכל סדר.

המשחק והנושא	משתתפים	זמן	עמוד
ארוחת הצבים חיבור וחיסור	משתתפים: 2 עד 4	כרבע שעה	4
בונות במקום ערך המקום: מאות, עשרות ואחדות	משתתפים: 2 עד 4	בין 10 ל-15 דקות	6
מי גדול יותר? השוואת מספרים	משתתפים: 2, או שני זוגות	כ-10 דקות	8
דומינו כפול וחצי כפול וחצי	משתתפים: 1 עד 4	בין 10 ל-15 דקות	10
 **בינגו קבוצות** כפל: קבוצות שוות	משתתפים: 2 עד 4	כרבע שעה	12
 **טורנס עשורה** לוח הכפל	משתתפים: 2, או שני זוגות	כרבע שעה	14
אסיפת התה חילוק: מחלקים שווה בשווה	משתתפים: 2 עד 4	כרבע שעה	16
 **קוד הקופה** כסף: שקלים ושטרות	משתתפים: 1 עד 4	כרבע שעה	18
 **ריבועי קסם** חיבור ותכנון	משתתפים: 1 או 2	בין 10 ל-20 דקות	20
פוצים במטרה חיבור, חיסור וכפל	משתתפים: 2 עד 4	כרבע שעה	22

✓ בסוף החוברת

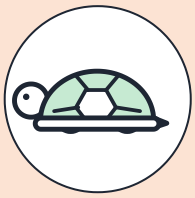
- ○ תשובות למשחקי החידה: בעמוד 24
- ○ קלפים ריקים להכנת סטים משלכם: בעמוד 25

☆ טיפ לפני שמתחילים

כדאי לשחק פעם אחת יחד עם הילדים, ברמה הקלה. אחר כך הם כבר מכירים את הכללים, ויכולים לשחק לבד.

משחק 1

מרוץ הצבים



הנושא: חיבור וחיסור

משתתפים: 2 עד 4 | זמן: כרבע שעה

צריך: קובייה, כפתור לכל שחקן

איך משחקים

- בוחרים כפתור לכל משתתף, ומניחים אותו על התחלה.
- לוקחים את ערימת הכרטיסים של הרמה שלכם, הפוכה.
- בתור: הופכים כרטיס ופותרים בקול. האחרים בודקים בתשובה ההפוכה שבתחתית הכרטיס.
- פתרתם נכון? מטילים קובייה ומתקדמים. לא הצלחתם? מנסים שוב בתור הבא.
- נוחתים על משבצת עם ציור? עושים מה שכתוב בה.
- מי שמקיף את כל הלוח ומגיע ראשון לסיום, מנצח.

שנוש רואת, אותו משחק

רמה 1 ●	רמה 2 ■■	רמה 3 ▲▲▲
חיבור וחיסור עד 20, עם מעבר עשרת	חיבור וחיסור עד 100	חיבור וחיסור עד 1000

מטילים שוב | אחורה 2 | קדימה 2

מקום לערימה ●	מקום לערימה ■■	מקום לערימה ▲▲▲

קדימה 2 | מטילים שוב | אחורה 2 | התחלה | סיום

⇄ שומרים כל רמה בערימה נפרדת. התשובה ההפוכה בתחתית הכרטיס היא לבודקים, לא לפותרים.

כרטיסי הארוץ

שמונה כרטיסים לכל רמה

7 + 5 12	16 − 7 9	17 − 9 8	15 − 7 8
9 + 7 16	6 + 9 15	5 + 8 13	13 − 4 9
95 − 16 79	58 + 17 75	47 − 29 18	54 + 32 86
77 − 34 43	39 + 36 75	17 + 11 28	69 − 19 50
590 − 200 390	617 − 230 387	410 + 160 570	310 − 150 160
753 − 234 519	224 + 232 456	281 + 125 406	330 + 250 580

משחק 2

נוטות במקום

הנושא: ערך המקום: מאות, עשרות ואחדות

משתתפים: 2 עד 4 | זמן: בין 10 ל-15 דקות | צריך: הכרטיסים

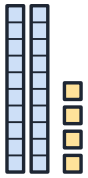
איך משחקים

- גוזרים את הכרטיסים. כל רמה משחקת עם 12 הכרטיסים שלה.
- מערבבים ומניחים את הכרטיסים הפוכים, בשורות.
- בתור: הופכים שני כרטיסים. האם הם מראים את אותו מספר?
- כן? לוקחים את הזוג ומשחקים עוד תור. לא? הופכים אותם בחזרה, והתור עובר.
- כשנגמרים הכרטיסים, מי שאסף הכי הרבה זוגות, מנצח.

שלוש רמות, אותו משחק

רמה 1 ●	רמה 2 ■■	רמה 3 ▲▲▲
עשרת אחת ואחדות, עד 20	עשרות ואחדות, עד 100	מאות, עשרות ואחדות, עד 1000

✓ נה נוס



עשרות: 2, אחדות: 4

= **24**

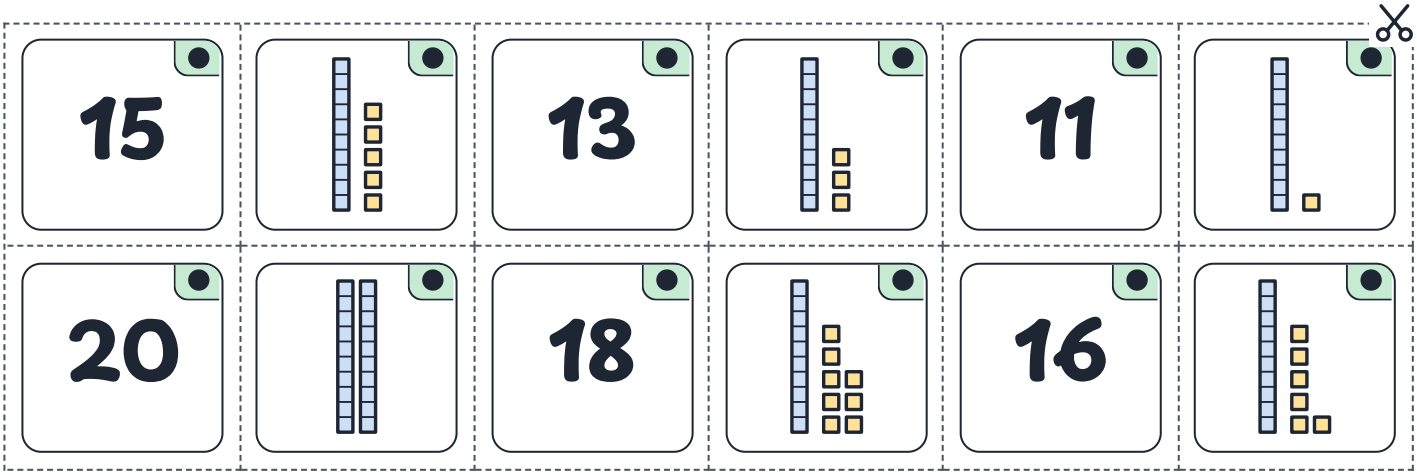
המספר

מקל = עשרת, קובייה = אחת. ברמה 3 מחברים מאות, עשרות ואחדות.

כמה רמות יחד: כל רמה מניחה את הכרטיסים שלה בשטח משלה. משחקים באותן תורות, ובכל תור הופכים רק כרטיסים עם הצורה שלכם.

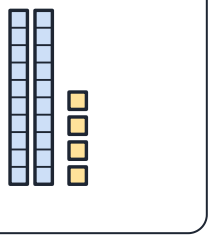
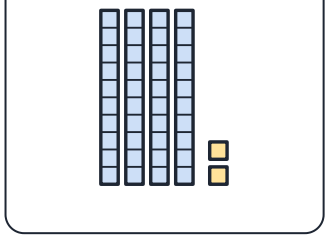
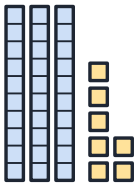
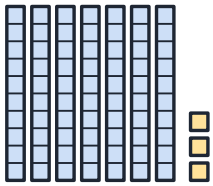
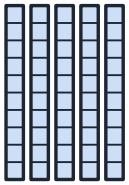
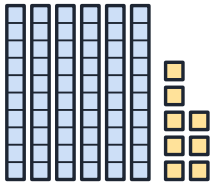
כרטיסי רמה 1

לכל רמה 12 כרטיסים. רמות 2 ו-3 בעמוד הבא.



כרטיסי ראות 2 ו-3

לכל רמה 12 כרטיסים

	24		42
	37		73
	50		68
300 + 40 + 6	346	300 + 60 + 4	364
400 + 5	405	400 + 50	450
500 + 4	504	200 + 30	230

משחק 3

מי גדול יותר?

הנושא: השוואת מספרים

משתתפים: 2, או שני זוגות | זמן: כ-10 דקות | צריך: קלפי הספרות, עיפרון

איך משחקים

- מערבבים את קלפי הספרות, ומניחים אותם בערימה הפוכה.
- בכל סיבוב מושכים קלפים לפי הרמה שלכם, ובונים מספר.
- משווים עם השותף. מי שבנה מספר גדול יותר, מקבל נקודה.
- כותבים בדף הניקוד את שני המספרים, ובאמצע סימן: < או >. הפה הפתוח פונה אל המספר הגדול.
- אחרי שישה סיבובים סופרים נקודות. אפשר גם סיבוב הפוך, שבו הקטן מנצח.

שלוש רמות, אותו משחק

● רמה 1

מושכים שני קלפים ומחברים. הסכום הגדול מנצח.

■■ רמה 2

מושכים שני קלפים ובונים את המספר הדו-ספרתי הגדול ביותר.

▲▲▲ רמה 3

מושכים שלושה קלפים ובונים את המספר התלת-ספרתי הגדול ביותר. הספרה 0 לא עומדת בהתחלה.

✓ דוגמה: משכו את הקלפים 3 ו-7

● 3 + 7 = 10

■■ 73 ולא 37

▲▲▲ הקלפים 4, 0, 9 940

משווים: 73 > 37

דף ניקוד

סיבוב	המספר שלי	סימן	המספר של השותף
1			
2			
3			
4			
5			
6			
הנקודות שלי:		הנקודות של השותף:	

דף ניקוד

סיבוב	המספר שלי	סימן	המספר של השותף
1			
2			
3			
4			
5			
6			
הנקודות שלי:		הנקודות של השותף:	

קלפי הספרות

חפיסה אחת לכל הרמות. כל ספרה מופיעה פעמיים.

0	0	1	1
2	2	3	3
4	4	5	5
6	6	7	7
8	8	9	9
> גדול מ...	< קטן מ...	> גדול מ...	< קטן מ...

משחק 4

דומינו כפול וחצי

הנושא: כפול וחצי

משתתפים: 1 עד 4 | זמן: בין 10 ל-15 דקות | צריך: אבני הדומינו

איך משחקים

- כל רמה היא שרשרת של 12 אבנים. גוזרים ומערבבים את האבנים של הרמה שלכם.
- על כל אבן יש מספר, ולידו שאלה: כפול או חצי של.
- מניחים אבן אחת. פותרים את השאלה שלה, ומחפשים את האבן שהמספר שלה הוא התשובה.
- מניחים את האבן החדשה צמוד לשאלה, וממשיכים כך.
- כשהשרשרת נסגרת למעגל, כל התשובות נכונות!

שלוש רמות, אותו משחק

רמה 1 ●	רמה 2 ■■	רמה 3 ▲▲▲
כפול וחצי עד 20	כפול וחצי עד 100	כפול וחצי עד 1000

✓ כך נראית שרשרת

כפול 4 זה 8, ולכן מניחים ליד השאלה את האבן שהמספר שלה 8.

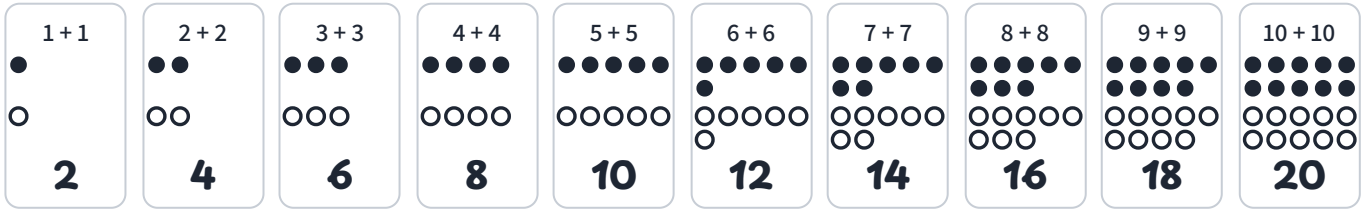
משחקים יחד

מחלקים את האבנים של רמה אחת בין המשתתפים. בתור מניחים אבן שמתאימה לשאלה שבקצה. אין אבן מתאימה? מדלגים. מי שמניחים ראשונים את כל האבנים, מנצחים.

☆ מירוץ שרשראות

כל אחד ואחת בונים לבד את השרשרת של הרמה שלהם. בסוף קוראים "מעגל!", והאחרים בודקים.

● כרטיס עזר: כפולים עד 20. קוראים מהסוף: חצי של 12 הוא 6.



אבני הדומינו

לכל רמה 12 אבנים, וכל רמה היא שרשרת נפרדת

6 / כפול 7	14 / חצי של 6	3 / כפול 4	8 / חצי של 10
5 / כפול 8	16 / חצי של 20	10 / חצי של 14	7 / כפול 9
18 / כפול 2	4 / כפול 6	12 / חצי של 18	9 / חצי של 12
24 / כפול 35	70 / כפול 9	18 / חצי של 70	35 / כפול 45
90 / חצי של 64	32 / חצי של 90	45 / כפול 30	60 / חצי של 30
15 / כפול 40	80 / כפול 13	26 / חצי של 100	50 / כפול 12
500 / כפול 120	240 / חצי של 300	150 / כפול 400	800 / כפול 175
350 / חצי של 240	120 / כפול 450	900 / כפול 80	160 / חצי של 900
450 / כפול 350	700 / כפול 150	300 / חצי של 960	480 / כפול 250

משחק 5

בינגו קבוצות

הנושא: כפל: קבוצות שוות

משתתפים: 2 עד 4 | זמן: כרבע שעה | צריך: כפתורים או שעועית

איך משחקים

- לוקחים לוח בינגו ותשעה כפתורים לכל משתתף.
- לוקחים את ערימת הכרטיסים של הרמה שלכם, הפוכה.
- בתור: הופכים כרטיס ומחשבים כמה יש בסך הכול.
- התוצאה מופיעה בלוח שלכם? מכסים אותה בכפתור.
- מי שמכסה ראשון שלוש משבצות בשורה, בטור או באלכסון, קורא בינגו! ומנצח.

שלוש רמות, אותן תוצאות, אותם לוחות

רמה 1 ●	רמה 2 ■■	רמה 3 ▲▲▲
סופרים נקודות בקבוצות שוות	מחברים את אותו מספר כמה פעמים	תרגיל כפל

לוחות הבינגו

לוח לכל משתתף

לוח 1

8	12	15
24	18	30
20	16	14

לוח 2

10	20	12
24	30	14
8	18	16

לוח 3

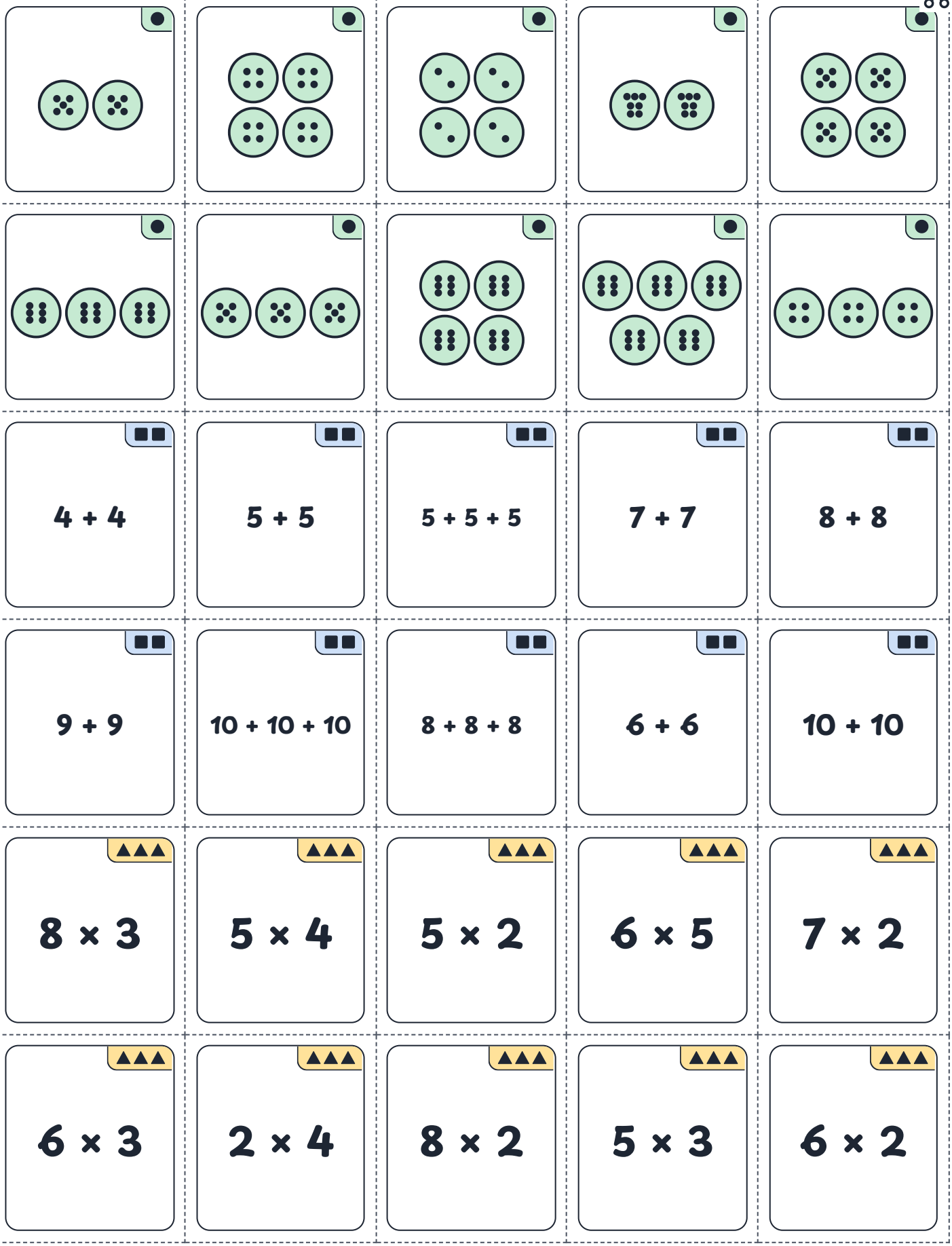
14	15	20
12	30	8
10	24	16

לוח 4

20	8	16
12	15	24
18	10	14

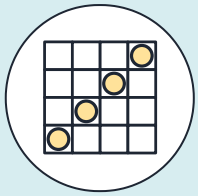
כרטיסי המשחק

עשרה כרטיסים לכל רמה



משחק 6

זורקים בשורה



הנושא: לוח הכפל

משתתפים: 2, או שני זוגות | זמן: כרבע שעה | צריך: שתי קוביות, אסימונים בשני סוגים

איך משחקים

- בוחרים סוג אסימונים לכל משתתף או זוג: כפתורים או שעועית.
- בתור: מטילים שתי קוביות ומחשבים לפי הרמה שלכם.
- מכסים בלוח משבצת אחת עם התוצאה. משבצת מכוסה כבר תפוסה.
- אין משבצת פנויה עם התוצאה? התור עובר.
- מי שמכסה ראשון ארבע משבצות בשורה, בטור או באלכסון, מנצח.

שלוש רמות, אותו משחק

● רמה 1

מחברים את שתי הקוביות

■■ רמה 2

כופלים. אפשר להיעזר בכרטיס הנקודות.

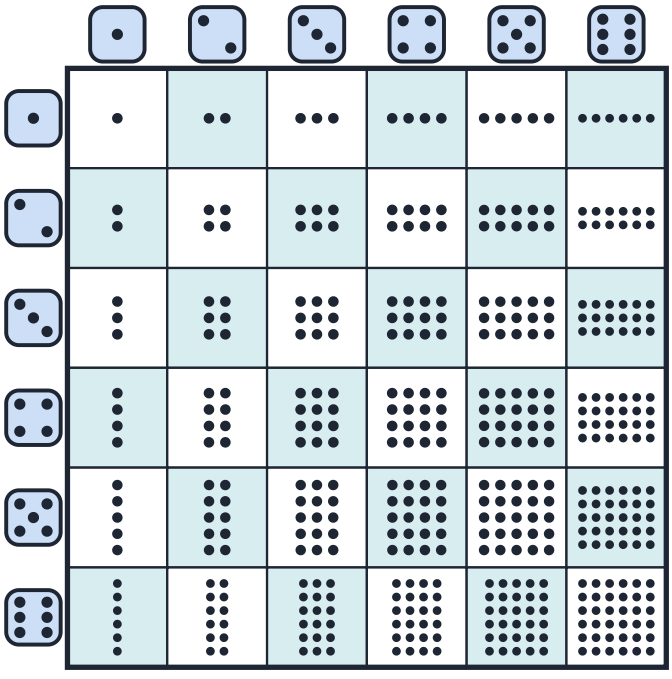
▲▲▲ רמה 3

כופלים בעל פה, ואומרים גם תרגיל חילוק מתאים

✓ דוגמה: הקוביות יצאו

● 3 + 4 = 7 ■■ 3 × 4 = 12 ▲▲▲ 12 : 3 = 4

כרטיס הנקודות ■■

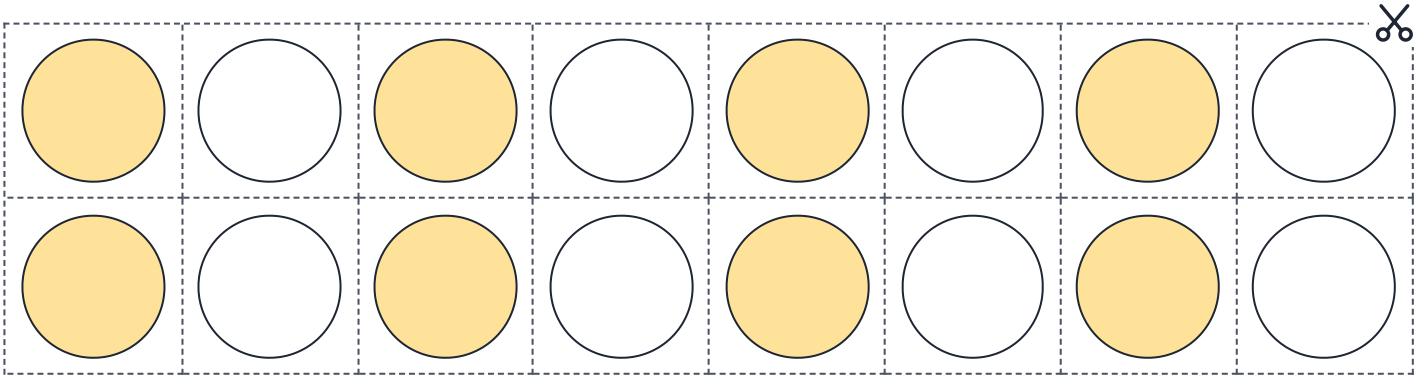


כרטיס העזר לרמה 2: מוצאים את הקובייה בשורה ואת הקובייה בטור, וסופרים את הנקודות במשבצת שנפגשות בה. אחרי כמה משחקים כבר זוכרים בעל פה.

לוח אורבס משורה ארבע משבצות בשורה, בטור או באלכסון

2	20	11	5	11	15
24	10	4	12	1	18
8	7	20	6	2	36
5	9	30	10	3	16
12	7	24	4	9	8
6	3	30	18	25	15

אסימונים לצביעה למי שאין כפתורים: לבנים לשחקן אחד, צהובים לשני



משחק 7

אסיבת התה

הנושא: חילוק: מחלקים שווה בשווה

משתתפים: 2 עד 4 | זמן: כרבע שעה | צריך: כ-40 כפתורים או שעועית, עיפרון

איך משחקים

מניחים את לוח המסיבה באמצע, ולידו ערימת כפתורים.

לוקחים את ערימת הכרטיסים של הרמה שלכם, הפוכה.

בתור: הופכים כרטיס. לוקחים כפתורים כמו המספר הראשון, ומחלקים אותם שווה בשווה לצלחות, כמו המספר השני.

כמה כפתורים בכל צלחת? זה מספר הנקודות שלכם. נשאר משהו? שמים בקופה.

כותבים את הנקודות בדף הניקוד, ומחזירים את הכפתורים לערימה.

אחרי ארבעה סיבובים מחברים את הנקודות. הסכום הגדול מנצח.

שלוש רמות, אותו משחק

רמה 1 ●	רמה 2 ■■	רמה 3 ▲▲▲
מחלקים לשתי צלחות, עד 20	מחלקים לשלוש, ארבע או חמש צלחות	עד שש צלחות. לפעמים נשארת שארית.

✓ דוגמה: בכרטיס כתוב

12 ← 3 =

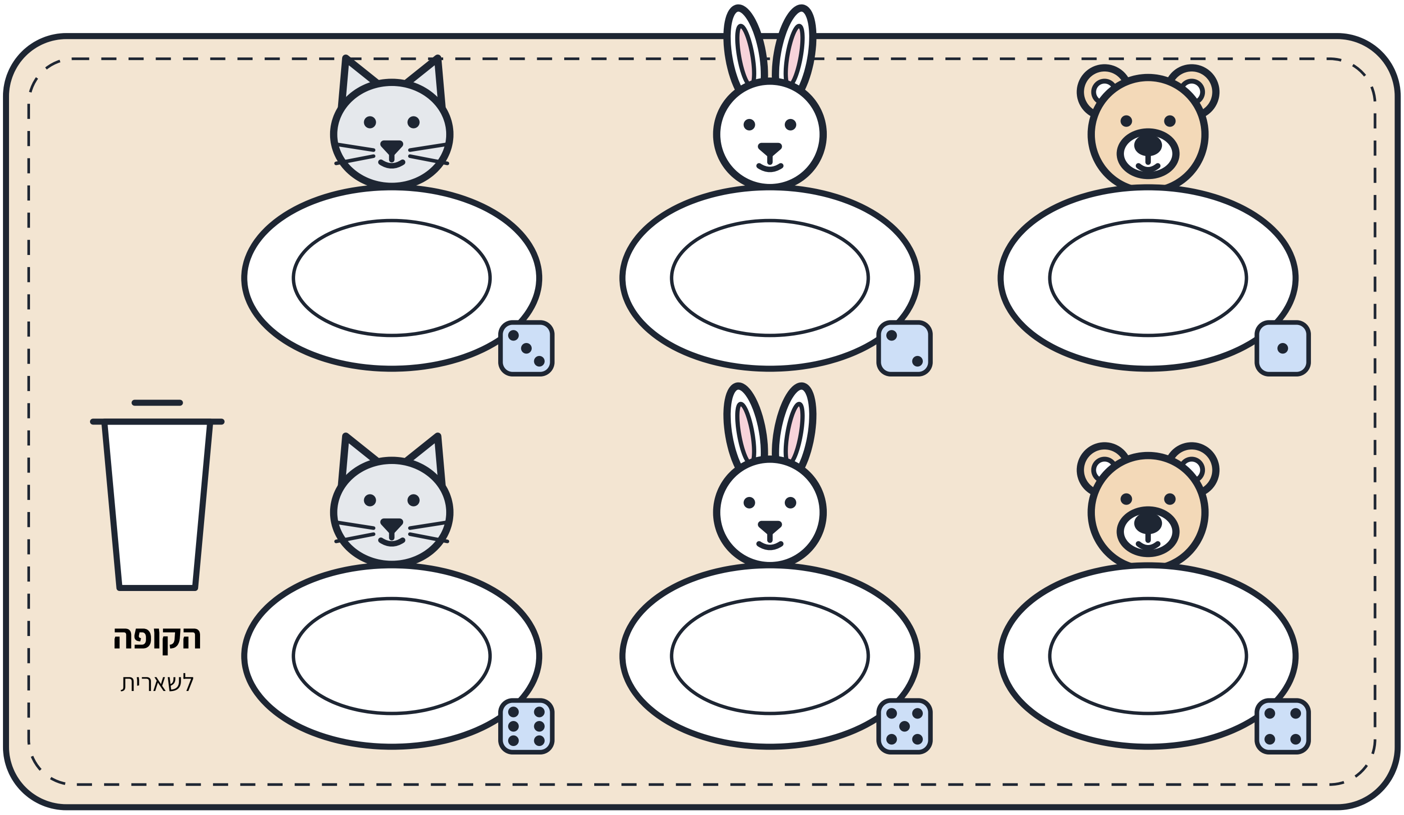
בכל צלחת 4, ולכן מקבלים 4 נקודות.

דף ניקוד: כמה בכל צלחת?

סיבוב	_____	_____	_____	_____
1				
2				
3				
4				
סך הכול				

שולחן המסיבה

ליד כל צלחת קובייה: ברמה 1 משתמשים בצלחות 1 ו-2, וכן הלאה.



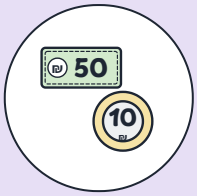
כרטיסי המסיבה

שמונה כרטיסים לכל רמה, ועוד אחד ריק

● 4 ← 2 (בכל צלחת 2)	● 6 ← 2 (בכל צלחת 3)	● 8 ← 2 (בכל צלחת 4)	● 10 ← 2 (בכל צלחת 5)	● 12 ← 2 (בכל צלחת 6)
● 14 ← 2 (בכל צלחת 7)	● 16 ← 2 (בכל צלחת 8)	● 18 ← 2 (בכל צלחת 9)	■■ 9 ← 3 (בכל צלחת 3)	■■ 12 ← 4 (בכל צלחת 3)
■■ 15 ← 5 (בכל צלחת 3)	■■ 12 ← 3 (בכל צלחת 4)	■■ 20 ← 4 (בכל צלחת 5)	■■ 18 ← 3 (בכל צלחת 6)	■■ 25 ← 5 (בכל צלחת 5)
■■ 24 ← 4 (בכל צלחת 6)	▲▲▲ 13 ← 3 (בכל צלחת 4, שארית 1)	▲▲▲ 17 ← 4 (בכל צלחת 4, שארית 1)	▲▲▲ 22 ← 5 (בכל צלחת 4, שארית 2)	▲▲▲ 20 ← 6 (בכל צלחת 3, שארית 2)
▲▲▲ 27 ← 6 (בכל צלחת 4, שארית 3)	▲▲▲ 30 ← 4 (בכל צלחת 7, שארית 2)	▲▲▲ 24 ← 6 (בכל צלחת 4)	▲▲▲ 35 ← 5 (בכל צלחת 7)	כרטיס משלים

משחק 8

קוד הקופה



הנושא: כסף: שקלים ושטרות

משתתפים: 1 עד 4 | זמן: כרבע שעה | צריך: עיפרון

איך משחקים

- בכל תחנה יש כסף. סופרים כמה שקלים יש בה, וכותבים במשבצת.
- מחפשים את הסכום במפתח, וכותבים את האות שמתחתיו.
- עוברים לתחנה הבאה, לפי החצים.
- בסוף קוראים את האותיות לפי הסדר, ומגלים את התשובה לחידה.

שלוש רמות, אותו משחק

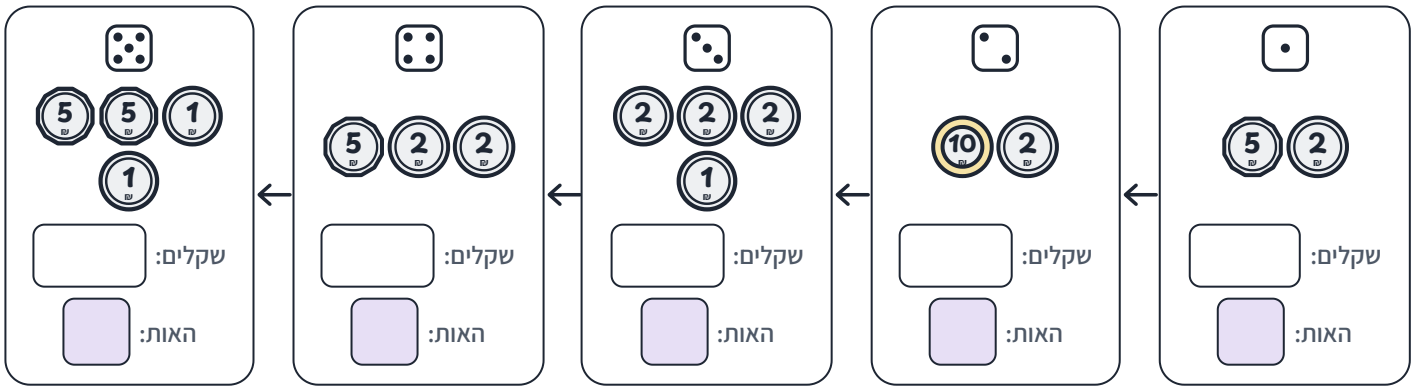
רמה 1 ●	רמה 2 ■■	רמה 3 ▲▲▲
מטבעות, עד 20 שקלים	מטבעות ושטרות, עד 100 שקלים	שטרות גדולים, עד 1000 שקלים

המטבעות והשטרות שלנו

המספר על המטבע או על השטר אומר כמה שקלים הוא שווה.

אפשר לפענח לבד, בזוג, או במירוץ: מי מגלה ראשון את התשובה לחידה? התשובות בסוף החוברת.

● האסלות של רמה 1 החידה: מה יש לו צוואר, ואין לו ראש?

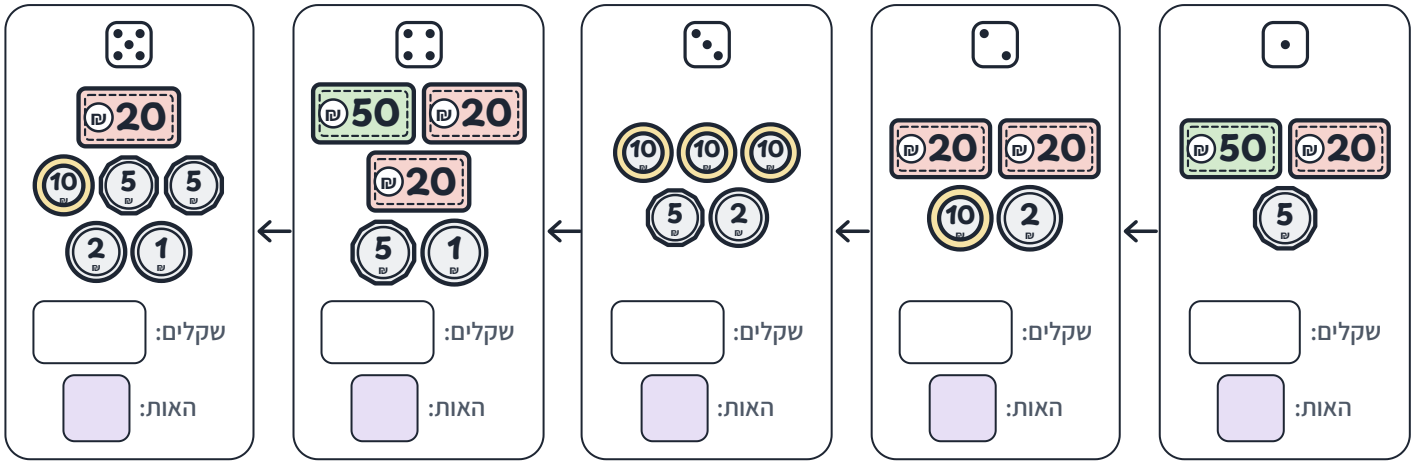


14	13	12	11	10	9	8	7
ת	ש	ק	ר	ל	ו	מ	ב

המפתח

התשובה לחידה: ☐☐☐☐☐

■■ האסלונ של ראה 2 החידה: מה יש לו מקשים, ואין לו מחשב?

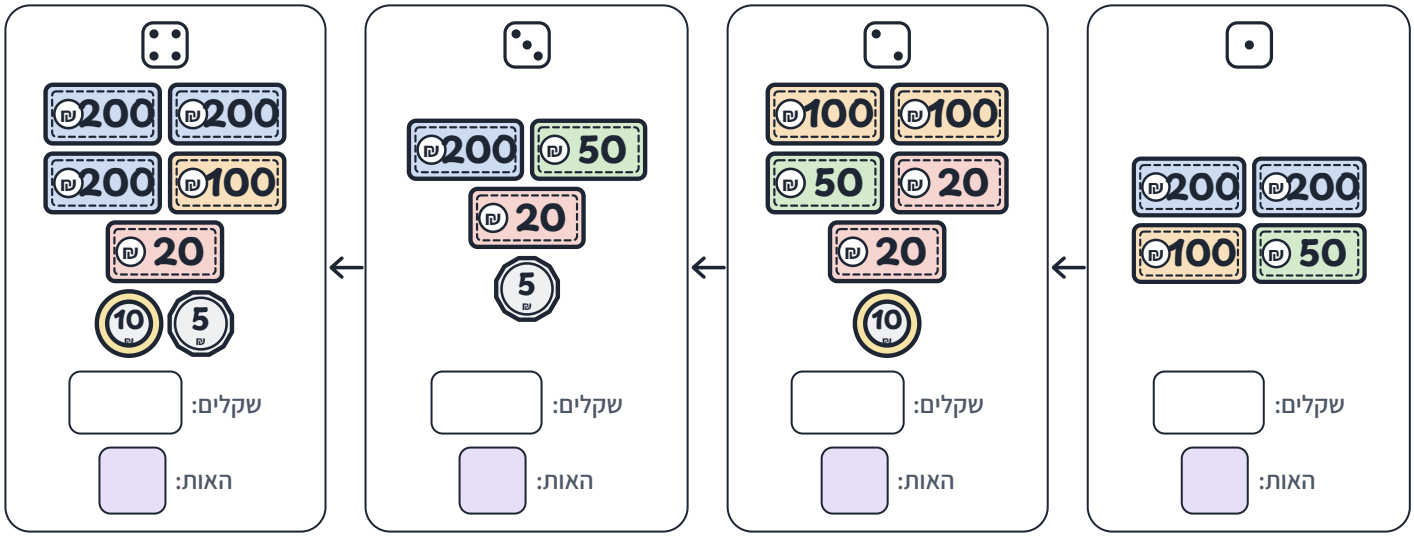


96	86	75	65	62	52	43	37
ת	מ	פ	ל	א	ס	ר	נ

המפתח

התשובה לחידה: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

▲▲▲ האסלונ של ראה 3 החידה: מה נרטב כשהוא מייבש?



755	735	550	540	325	300	290	275
ד	ת	מ	ר	ש	ג	ל	ב

המפתח

התשובה לחידה: ☐ ☐ ☐ ☐

☆ אתגר בונוס

בכמה דרכים אפשר לשלם 20 שקלים, רק במטבעות של 10, 5 ו-2 שקלים? ציירו או כתבו כל דרך.

✎ תחנה משלכם

ציירו כאן מטבעות ושטרות, ובקשו מהשותף לגלות כמה כסף יש בתחנה.

משחק 9

ריבוזי קסם

הנושא: חיבור ותכנון

משתתפים: 1 או 2 | זמן: בין 10 ל-20 דקות | צריך: מספריים, עיפרון

איך משחקים

- בריבוע קסם הסכום בכל שורה, בכל טור ובשני האלכסונים, שווה.
- גוזרים את האריחים שמתחת לריבוע.
- מניחים אותם במשבצות הריקות, ומחברים: האם בכל שורה יוצא אותו סכום?
- לא יוצא? מזיזים ומנסים שוב. ככה עובדים מתמטיקאים.
- כשהכול מסתדר, כותבים את המספרים בעיפרון, ובודקים גם את האלכסונים.

שלוש רמות, אותו משחק

רמה 1 ●	רמה 2 ■■	רמה 3 ▲▲▲
המספרים 1 עד 9, הסכום 15	קפיצות של 5, הסכום 75	קפיצות של 50, הסכום 750

רמז: המספר האמצעי, החמישי בגודלו, יושב תמיד במרכז. **בזוג:** מתחלפים בכל ריבוע. מישהו מסדר, ומישהו אחר בודק.

● ריבוע א

הסכום בכל שורה: 15

2		
	5	1
	3	

אריחים לגזירה

4	6	7	8	9	

● ריבוע ב

הסכום בכל שורה: 15

2		4
	1	

אריחים לגזירה

3	5	6	7	8	9

ריבוע א

הסכום בכל שורה: 75

	15	
	25	
30		10

אריחים לגזירה

5	20	35	40	45

ריבוע ב

הסכום בכל שורה: 75

		30
15		
	45	

אריחים לגזירה

5	10	20	25	35	40

ריבוע א

הסכום בכל שורה: 750

200		
	250	350
400		

אריחים לגזירה

50	100	150	300	450

ריבוע ב

הסכום בכל שורה: 750

	150	
		50
100		

אריחים לגזירה

200	250	300	350	400	450

אתגר בונוס: ריבוע בלי אריחים

בונים ריבוע קסם מהמספרים הזוגיים 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18. הסכום בכל שורה הוא 30. כותבים בעיפרון, ומוחקים כשצריך.

ואם יש זמן: כמה סידורים נכונים שונים אפשר למצוא?

	10	

משחק 10

פוצצים במטרה

הנושא: חיבור, חיסור וכפל

משתתפים: 2 עד 4 | זמן: כרבע שעה | צריך: שלוש קוביות, עיפרון

איך משחקים

עוד דפים ומתנות בעמוד הפייסבוק שלנו

- לוקחים את ערימת כרטיסי המטרה של הרמה שלכם, הפוכה.
- בכל סיבוב הופכים כרטיס מטרה. מטילים שלוש קוביות, והן משותפות לכולם.
- בונים תרגיל מהקוביות, כדי להגיע הכי קרוב למטרה שלכם.
- כותבים את התרגיל בדף הניקוד. פגיעה מדויקת שווה 3 נקודות, ועד 2 מהמטרה שווה נקודה אחת.
- אחרי שישה סיבובים מחברים את הנקודות.

שלוש רמות, אותו משחק

● רמה 1

חיבור וחיסור, בשתיים או בשלוש קוביות. מטרות עד 12.

■■ רמה 2

אפשר לחבר שתי קוביות למספר: 2 ו-5 הן 25 או 52.

▲▲▲ רמה 3

אפשר גם לכפול. מטרות עד 150.

✓ דוגמה: הקוביות יצאו

● מטרה 13: 6 + 5 + 2 = 13

■■ מטרה 58: 52 + 6 = 58

▲▲▲ מטרה 28: 6 × 5 − 2 = 28

כרטיסי המטרה

שמונה לכל רמה

● המטרה 5	● המטרה 6	● המטרה 7	● המטרה 8	● המטרה 9	● המטרה 10	● המטרה 11	● המטרה 12
■■ המטרה 21	■■ המטרה 26	■■ המטרה 35	■■ המטרה 42	■■ המטרה 46	■■ המטרה 53	■■ המטרה 62	■■ המטרה 65
▲▲▲ המטרה 40	▲▲▲ המטרה 46	▲▲▲ המטרה 53	▲▲▲ המטרה 59	▲▲▲ המטרה 65	▲▲▲ המטרה 72	▲▲▲ המטרה 108	▲▲▲ המטרה 144

☆ מקיפים את סימן הרמה שלכם. ברמה 3 כדאי לנסות גם תרגיל שני, ולבחור את הקרוב יותר.

דפי ניקוד דף לכל משתתף. למשחק של ארבעה, מדפיסים את העמוד פעמיים.

דף ניקוד: פוצצים במטרה

רמה: ● ■■ ▲▲▲

סיבוב	המטרה	הקוביות	התרגיל שלי	יצא	נקודות
1					
2					
3					
4					
5					
6					
	סך הכול נקודות				

דף ניקוד: פוצצים במטרה

רמה: ● ■■ ▲▲▲

סיבוב	המטרה	הקוביות	התרגיל שלי	יצא	נקודות
1					
2					
3					
4					
5					
6					
	סך הכול נקודות				

תשובות

התשובות למשחקי החידה. בשאר המשחקים הבדיקה בנויה בתוך המשחק: תשובה הפוכה על הכרטיס, שרשרת שנסגרת, או לוח שמתמלא.

קוד הקופה

● רמה 1. מה יש לו צוואר, ואין לו ראש?
הסכומים בתחנות: 7, 12, 7, 9, 12
בקבוק

■■ רמה 2. מה יש לו מקשים, ואין לו מחשב?
הסכומים בתחנות: 75, 52, 37, 96, 43
פסנתר

▲▲▲ רמה 3. מה נרטב כשהוא מייבש?
הסכומים בתחנות: 550, 300, 275, 735
מגבת

ריבועי קסם

● ריבוע א, הסכום 15

2	7	6
9	5	1
4	3	8

● ריבוע ב, הסכום 15

2	9	4
7	5	3
6	1	8

■■ ריבוע א, הסכום 75

40	15	20
5	25	45
30	35	10

■■ ריבוע ב, הסכום 75

40	5	30
15	25	35
20	45	10

▲▲▲ ריבוע א, הסכום 750

200	450	100
150	250	350
400	50	300

▲▲▲ ריבוע ב, הסכום 750

200	150	400
450	250	50
100	350	300

גם סידור אחר נכון, אם הסכום בכל שורה, בכל טור ובשני האלכסונים שווה. כדאי לבדוק יחד עם הילדים.

אתגרי הנוף

- ריבוע הזוגיים: למשל 16 6 8 / 2 10 18 / 12 14 4. יש 8 סידורים נכונים: אותו ריבוע, מסובב או משוקף.
- לשלם 20 שקלים במטבעות של 10, 5 ו-2: יש 6 דרכים.

סדר השרשראות בדוגמנו

- ● 6, 14, 3, 8, 5, 16, 10, 7, 18, 4, 12, 9
- ■■ 24, 70, 18, 35, 90, 32, 45, 60, 15, 80, 26, 50
- ▲▲▲ 500, 240, 150, 800, 350, 120, 900, 160, 450, 700, 300, 480

מאתגרים עוד

קלפים ריקים לסטים משלכם: עוד תרגילים למרוץ, עוד מטרות, או משחק חדש לגמרי. כותבים בעיפרון, ומשחקים.

קלפים ריקים עם סימני הרמות

סטודיו חוט מחשבה

חומרי למידה בעיצוב אישי, לכיתה ולקבוצה

hut-mahshava.pages.dev

מותר להדפיס ולצלם לשימוש בכיתה ובבית. בבקשה לא למכור.

הגופנים: Playpen Sans Hebrew ו-Assistant, ברישיון SIL Open Font License.