

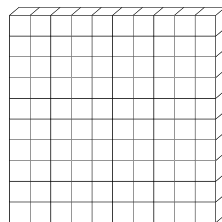
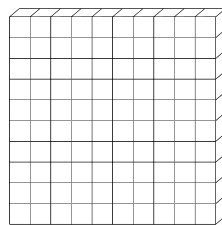
מרכיבים מספר דוגמה



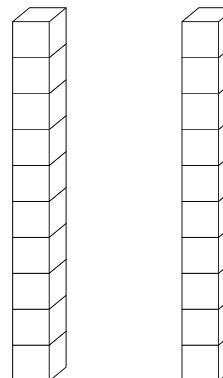
המספר הוא



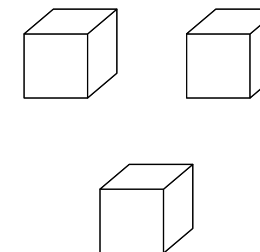
ייצוג מאות



ייצוג עשרות



ייצוג אחדות



המספר שלי מורכב מ:

---- אחדות

---- עשרות

---- מאות

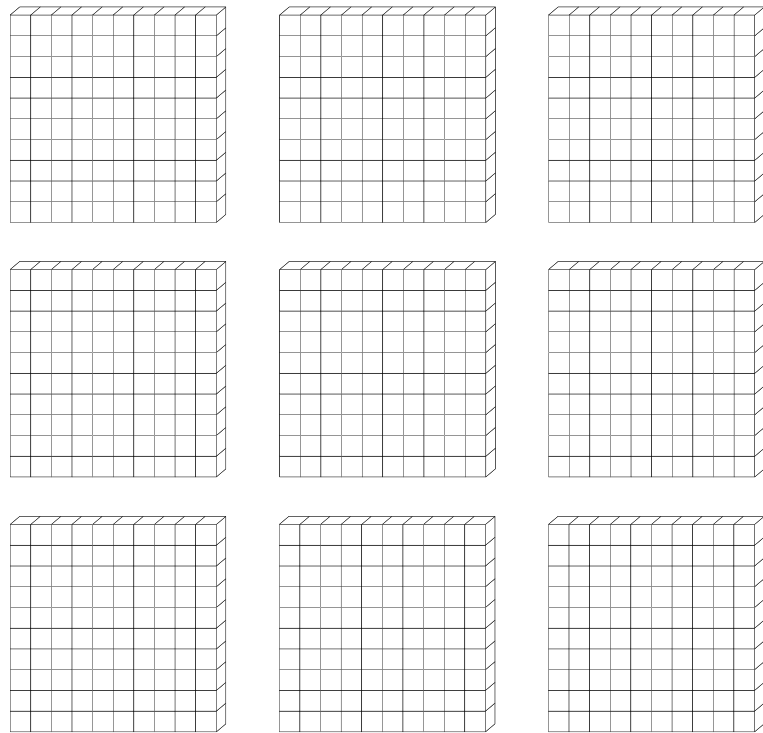
נחבר אחדות + עשרות + מאות

$$\text{----} + \text{----} + \text{----} = \text{----}$$

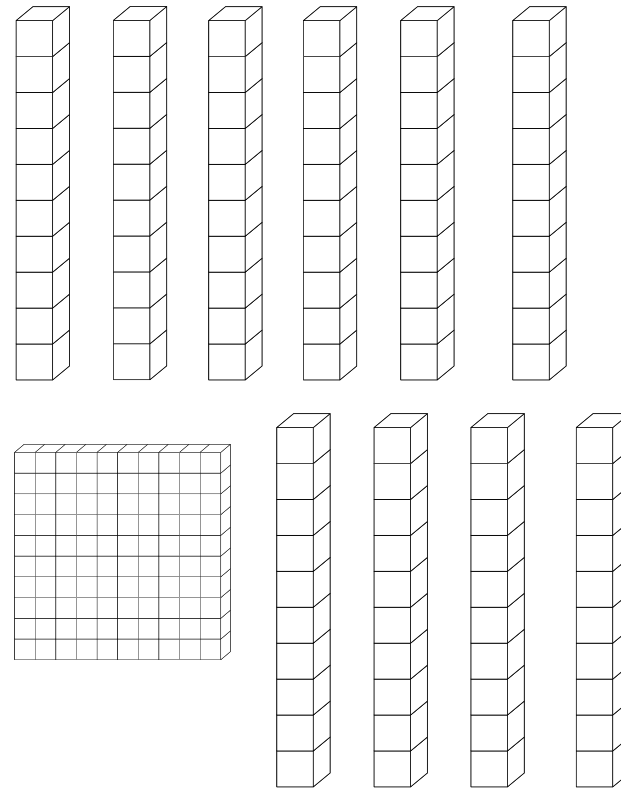
מרכיבים מספר לצביעה



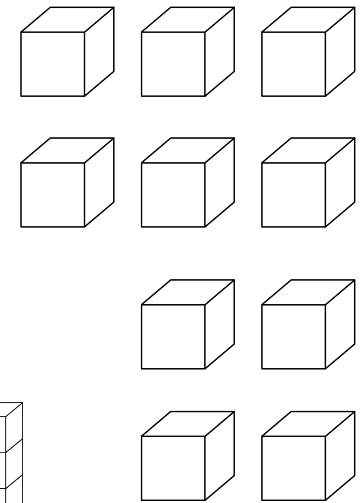
ייצוג מאות



ייצוג עשרות



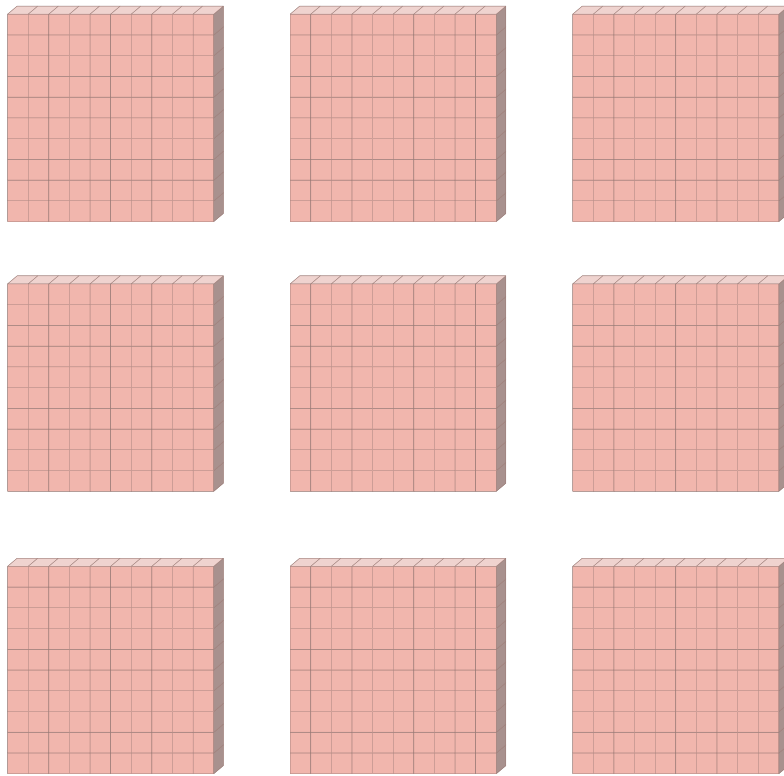
ייצוג אחדות



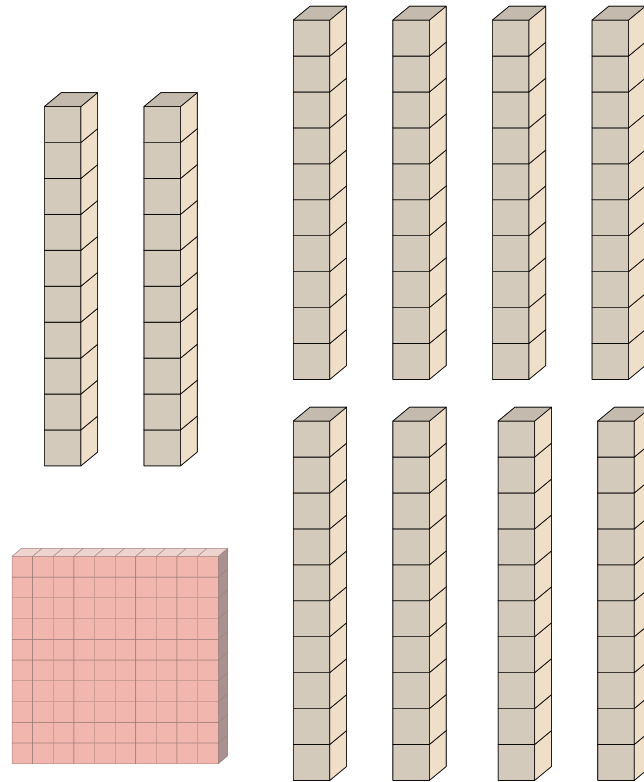
מרכיבים מספר צבעוני



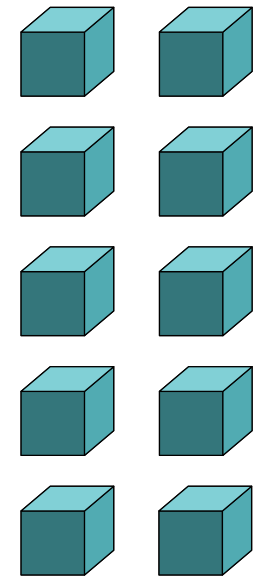
ייצוג מאות



ייצוג עשרות



ייצוג אחדות





מרכיבים מספר

עיגולי מספר

16

12

567

25

132

108

765

52

9

320

90

810



מרכיבים מספר

ציגולי מספר

20

40

100

300

342

243

65

56

101

110

160

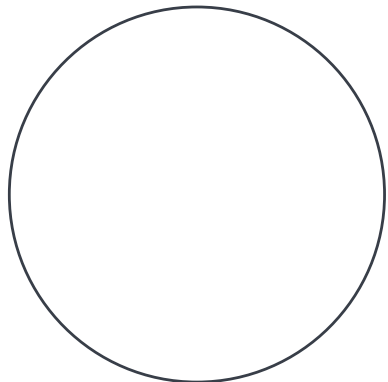
404



מרכיבים מספר תבנית



המספר הוא



ייצוג מאות

ייצוג עשרות

ייצוג אחדות

המספר שלי מורכב מ:

אחדות

עשרות

מאות

נחבר אחדות + עשרות + מאות

$$\text{----} + \text{----} + \text{----} = \text{----}$$

מרכיבים מספר מסלול



5	4	3	2	1	התחילו
6					
7		19	18	17	16
8					15
9	10	11	12	13	14

A red prohibition sign is placed over the number 11.

פרסים לגזירה



פרסים לגזירה





מרכיבים מספר

הוראות

לפניכם משחק לוח לתרגול הכרות עם המבנה העשרוני של המספר, פירוק לאחדות, עשרות ומאות ותרגול חיבור וחסור. **ראשית הכינו את המשחק:** ניילנו את הלוח, את דפי עיגולי המספר, את הייצוג הצבעוני (את השחור לבן- אפשר לתת לילד לצבוע ורק אז לניילן ולגזור) ואת עיגולי הפרסים. גזרו אותם. כל שחקן מקבל תבנית ריקה וקוביות לייצוג הספרות (הדפיסו כמספר המשתתפים).

הוראות המשחק:

השחקנים צועדים על לוח המשחק עם הטלת קוביה. כאשר שחקן בתורו נופל על במבוק, הוא הופך קלף עיגול, קורא את המספר ומשבץ אותו בתבנית. הוא משתמש בקוביות שלו כדי לייצג את המספר. עליו להשלים את שאר הנתונים בתבנית ששיבץ בה מספר כדי שיוכל לזכות בפרס במבוק. אם קשה לו, הוא יכול לדלג על המספר - אך לא יקבל פרס במבוק. הראשון שקיבל שלושה/ארבעה/חמישה פרסי במבוק (מה שתחליטו) מנצח במשחק. *במשבצת 11 ממתינים תור.