



# לוטו ישר המספרים<sup>1</sup>

להבין +

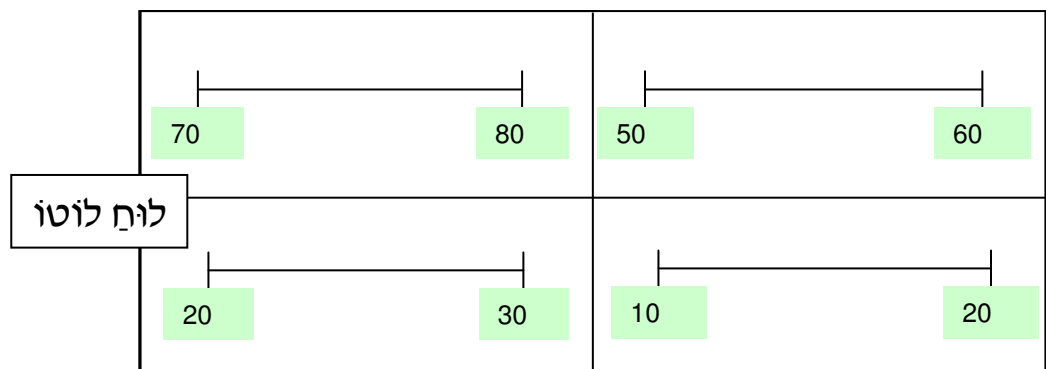
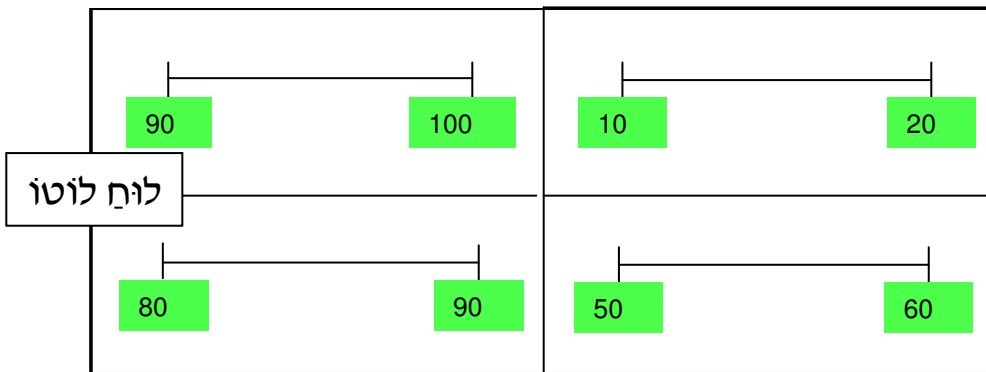
## מספר המשתתפים: 3-4

**אביזרים:** לוחות לוטו כמו בעמוד זה כמספר המשתתפים (מדפי הגזירה); כרטיסי מספרים מ-0 עד 100 (מדפי הגזירה).

**\*\*\* שמרו על כרטיסים אלו למשחק לוטו נוסף בהמשך** ("מי לפני ומי אחרי (2)!", עמוד 82)

**מהלך המשחק:** כל משתתף מקבל לוח לוטו (אפשר גם לתת לכל תלמיד שני לוחות או שלושה). מניחים את קלפי המספרים בערימה במרכז השולחן כשפניהם כלפי מטה. כל שחקן לפי התור מרים קלף וקורא את המספר בקול. אם הוא מתאים לאחד מישרי המספרים שעל הלוח שלו, הוא מניח עליו את המספר. אם הוא אינו מתאים, הוא מחזיר את המספר לערימה.

**המונח:** מי שצבר 3 מספרים על אחד הישרים שלו.



<sup>1</sup>משחק זה הוא דוגמה לפעילות אשר באמצעותה התלמידים מתבטאים ומתאמנים בשימוש בשפה המתמטית. המללה זו בדיבור מסייעת לתלמידים לארגן ולבסס את המושגים במוחם, ומתוך כך גם להבין ואז לזכור ולהיזכר במושגים ביתר קלות. למשל, במשחק "לוטו ישר מספרים" המללה אפשרית של תלמיד יכולה להיות: "לא, אין לי היכן לשים את 72. 72 לא נמצא בין 50 ל-60 וגם לא בין 0 ל-10".  
 משתמע מכך, כי **בכל נושא שנלמד**, ולא רק במשחק, יש לעודד המללה בדיבור. לכן **בתום כל** פעילות הקניה ייערך דיון מסכם עם תלמידי הקבוצה. בדיון התלמידים יכולים להסביר איך הגיעו לתשובותיהם, לחלוק אחד על חברו, לסכם את הנלמד במילותיהם ועוד.