מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- להכיר את תופעת דגם הפסים הייחודי של כל זברה
- לתרגל הבנת כללי משחק זיכרון
- לחזק מיומנויות התאמה וזיהוי דפוסים

גרסת עולים חדשים – מילון מילים בראש הדף, משפטים קצרים ושפה פשוטה. אפשר לאפשר מילון אישי ועבודה בזוגות.

חלק א' – הבנת המשחק

1. ב – 3
2. א – אמא וסייח עם אותו דגם פסים
3. ב – נסיונות
4. א – כדי שהסייח יוכל לזהות את אמו

חלק ב' – נכון או לא נכון

1. נכון – זו אחת האפשרויות במשחק
2. לא נכון – כל זברה ייחודית בדגם הפסים שלה
3. נכון – כך מוצאים את הזוג הנכון
4. לא נכון – המספר עולה בכל פעם שהופכים קלפים

חלק ג' – השלימו את המילה

1. דגם
2. סייח
3. נסיונות
4. 8

חלק ד' – התאימו מושג להסבר

1 – ה (בעל חיים עם פסים שחורים ולבנים)
2 – א (גור קטן של זברה)
3 – ד (הצורה והסידור של הפסים)
4 – ג (שני קלפים עם אותו דגם פסים)
5 – ב (כל פעם שהופכים שני קלפים)

חלק ה' – סדרו את שלבי המשחק

1. בוחרים כמה זוגות לשחק - 4, 6 או 8
2. הופכים קלף ראשון
3. הופכים קלף שני
4. בודקים אם שני הקלפים מתאימים (אמא וסייח עם אותו דגם)
5. אם מתאימים - הזוג נשאר גלוי, ואם לא - הקלפים נהפכים בחזרה

חלק ו' – כתיבה

1. כדי שהסייח יזהה את אמו ולהגנה מפני טורפים
2. קריטריונים לבדיקה: לשים לב למיקום הקלפים, לחזור על הדגמים בראש, להתרכז ולא למהר

כרטיס יציאה – מה לחפש

- אמא וסייח עם אותו דגם פסים
- כדי שהסייח יזהה את אמו
- כמה פעמים הפכנו קלפים

טיפים להפעלה:

- אפשר לשחק בפועל במשחק הזיכרון לפני מילוי הדף כדי לחבר תיאוריה לפעולה
- לתלמידים מתקשים אפשר לדלג על הפריטים המסומנים כקשים
- כדאי לדון בכיתה גם ברעיון שלכל אדם ובעל חיים יש משהו ייחודי משלו

דף תרגול: זיכרון פסים - משחק הזברות

דף התלמיד/ה **עולים חדשים**

שם: _____ **כיתה:** _____ **תאריך:** _____

יש משחק עם קלפים של זברות. בכל קלף יש זברה עם פסים. צריך למצוא שני קלפים עם אותו דגם פסים - אמא וסייח.

מילון קטן:

זברה	בעל חיים עם פסים שחורים ולבנים
דגם פסים	הצורה המיוחדת של הפסים אצל כל זברה
סייח	גור קטן של זברה
זוג	שני קלפים עם אותו דגם פסים
נסיון	כל פעם שהופכים שני קלפים במשחק
ייחודי	משהו שאין לאף אחד אחר כמוהו
לזהות	לדעת מי זה לפי סימן מיוחד

1 חלק א' – הבנת המשחק

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. כמה בחירות יש למספר הזוגות?

א) 2 ב) 3 ג) 4 ד) 5

2. מה מחפשים כשמהפכים שני קלפים?

א) אמא וסייח עם אותו דגם פסים ב) שני סוסים שונים ג) שני צבעים שונים ד) שתי אותיות זהות

3. מה עוד כתוב למעלה חוץ מהזוגות?

א) זמן ב) נסיונות ג) נקודות ד) מהירות

4. למה חשוב שלכל זברה יהיו פסים אחרים?

א) כדי שהסייח יוכל לזהות את אמו ב) כדי שהיא תהיה יפה יותר ג) כדי לרוץ מהר יותר

ד) כדי לאכול יותר עשב

2 חלק ב' – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	אפשר לבחור לשחק עם 4 זוגות קלפים	☐	☐
2	לכל זברה יש בדיוק אותו דגם פסים כמו לזברה אחרת	☐	☐
3	המטרה במשחק היא למצוא שני קלפים עם דגם פסים זהה	☐	☐

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
4	מספר הנסיונות במשחק נשאר תמיד אפס	☐	☐

3 חלק ג' – השלימו את המילה

השלימו את המילה החסרה.

1. בכל זברה יש _____ פסים ייחודי משלה

2. במשחק הזיכרון צריך למצוא אמא ו _____ עם אותו דגם פסים

3. מספר ה _____ מראה כמה פעמים הפכנו קלפים במשחק

4. אפשר לבחור לשחק עם 4, 6 או _____ זוגות

4 חלק ד' – התאימו מושג להסבר

התאימו: כתבו ליד כל מספר את האות המתאימה מהעמודה השמאלית.

1. זברה	___	**א.** גור קטן של זברה
2. סייח	___	**ב.** כל פעם שהופכים שני קלפים
3. דגם	___	**ג.** שני קלפים עם אותו דגם פסים
4. זוג	___	**ד.** הצורה והסידור של הפסים
5. נסיון	___	**ה.** בעל חיים עם פסים שחורים ולבנים

5 חלק ה' – סדרו את שלבי המשחק

מספרו את השלבים לפי הסדר הנכון (1, 2, 3...).

☐	הופכים קלף שני
☐	בודקים אם שני הקלפים מתאימים (אמא וסייח עם אותו דגם)
☐	בוחרים כמה זוגות לשחק - 4, 6 או 8
☐	אם מתאימים - הזוג נשאר גלוי, ואם לא - הקלפים נהפכים בחזרה
☐	הופכים קלף ראשון

6 חלק ו' – כתיבה

ענו בקצרה.

1. למה חשוב שלכל זברה יהיה דגם פסים משלה? כתבו בשתי שורות

2. תכננו אסטרטגיה: איך אפשר לזכור טוב יותר איפה נמצא כל קלף במשחק הזיכרון? כתבו לפחות שתי עצות

כרטיס יציאה

מה צריך למצוא בכל זוג קלפים במשחק?

למה לכל זברה יש דגם פסים משלה?

מה מספר הנסיונות אומר לנו?

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀