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

גרסה רגילה – כל הפריטים.

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 – ג (בעל חיים עם פסים שחורים ולבנים)
2 – ד (גור קטן של זברה)
3 – א (הצורה והסידור של הפסים)
4 – ה (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 רגיל

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

במשחק 'זיכרון פסים' צריך להפוך קלפים ולמצוא זוגות של אמא זברה וסייח שלה, לפי דגם הפסים הזהה שלהם.
כל זברה נולדת עם דגם פסים משלה, בדיוק כמו טביעת אצבע.

1 חלק א' – הבנת המשחק

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. כמה אפשרויות של מספר זוגות יש במשחק?

א) 2 ב) 3 ג) 4 ד) 5

2. מה צריך למצוא בכל זוג קלפים?

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

3. מה מודדים במשחק לצד מספר הזוגות שנמצאו?

א) זמן ב) נסיונות ג) נקודות ד) מהירות

4. למה לכל זברה יש דגם פסים שונה משלה?

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

5 חלק ה' – סדרו את שלבי המשחק

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

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