



מועדון ה-5 – קהילות מורים למתמטיקה ברמת 5 יח"ל

# דומינו תחום - טווח ללמוד תוך משחק

סמדר זמיר

מיכל מלר



## דומינו תחום-טווח

### הציוד הנדרש:

12 כרטיסיות שעל כל אחת משורטטת בצד שמאל פונקציה ומימינה נתונים תחום וטווח של פונקציה **אחרת**.

כרטיס אחד שבו נתונה רק הצגה אלגברית של הפונקציה ומימינה תחום וטווח ניתנים למילוי.

כרטיס ג'וקר- כרטיס ריק אותו ממלאים המשתתפים בהתאם לצורך.

### מטרת המשחק:

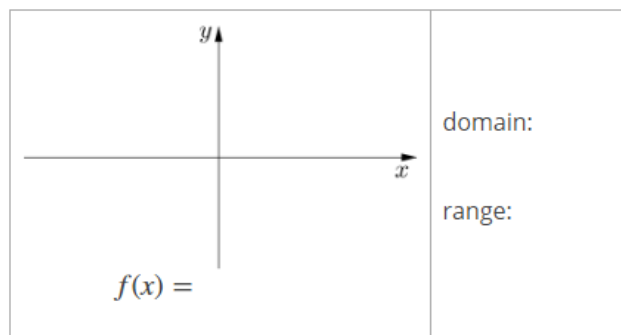
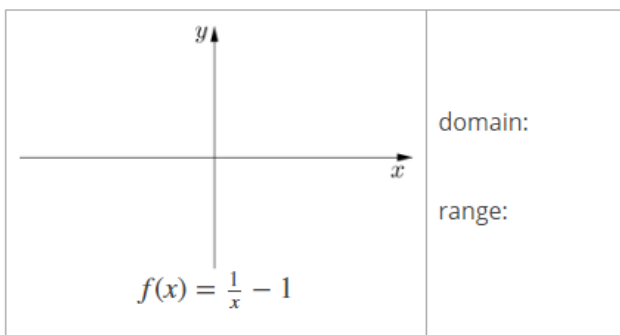
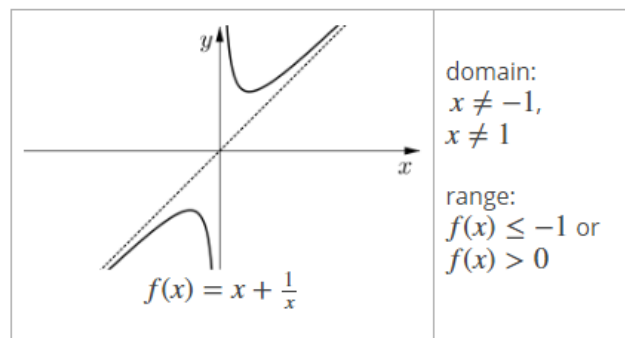
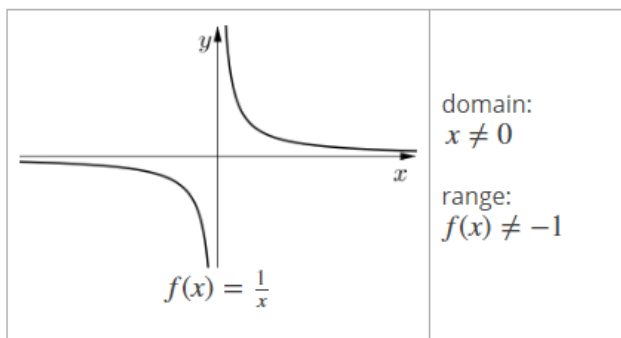
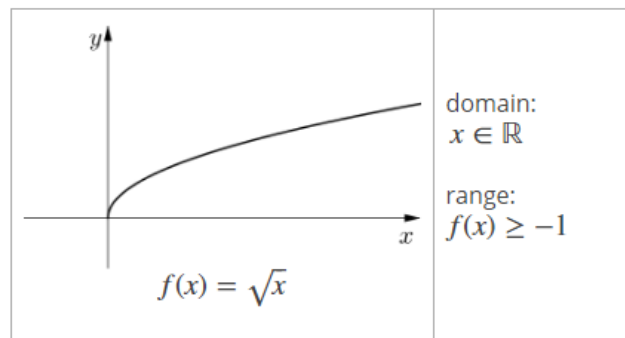
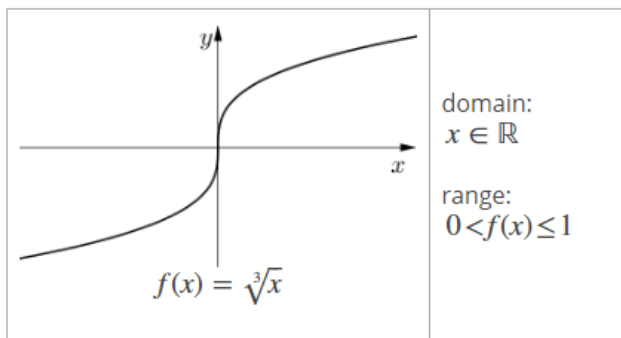
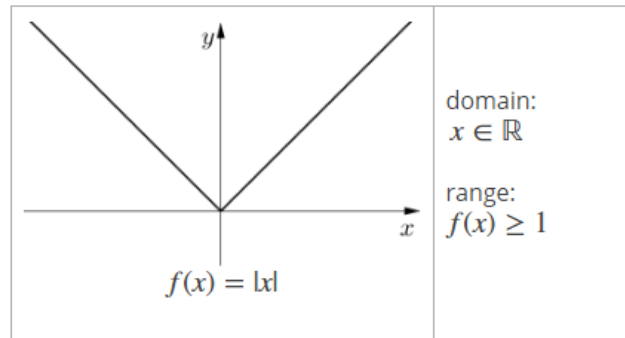
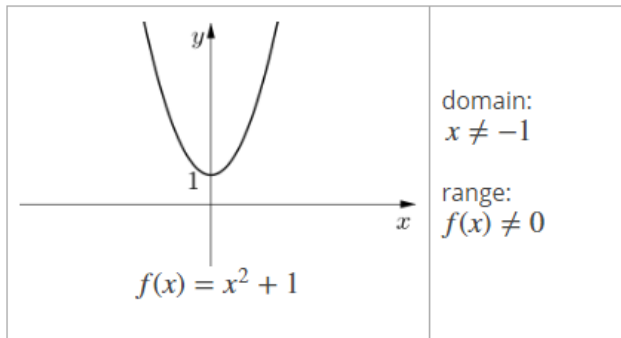
משחק שיתופי שבו השלם מורכב מסכום החלקים. שלב א': יש ליצור רצף של 13 כרטיסיות (ללא הג'וקר) כך שלצד כל פונקציה ימצא התחום והטווח המתאים לה.

שלב ב': לאחר שהקבוצה הצליחה ליצור רצף, המנחה יתן לה קלף נוסף שמשמש כג'וקר ותפקידו לסגור את הרצף למעגל. הג'וקר הינו קלף ריק שעליו ישרטטו המשתתפים פונקציה וירשמו תחום וטווח של פונקציה אחרת ע"מ לסגור את הרצף למעגל.

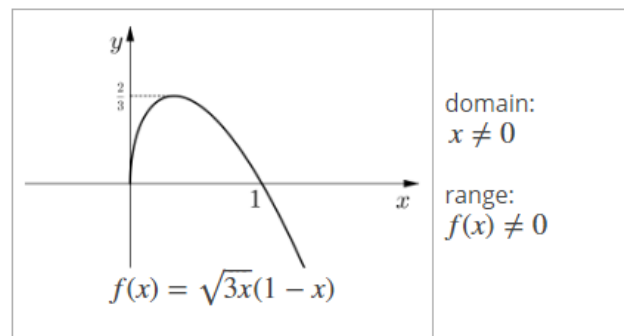
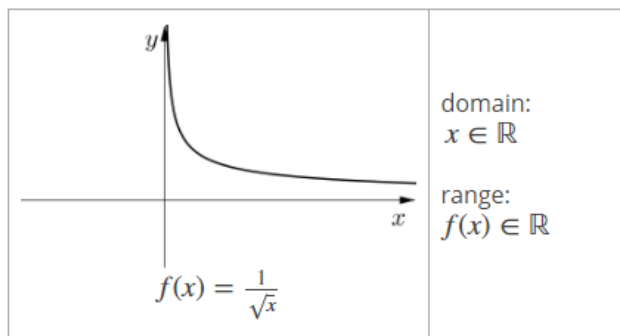
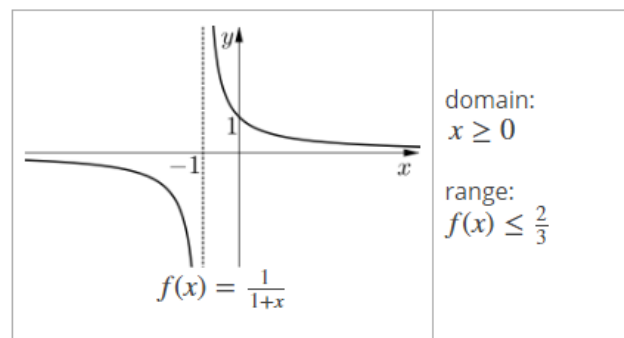
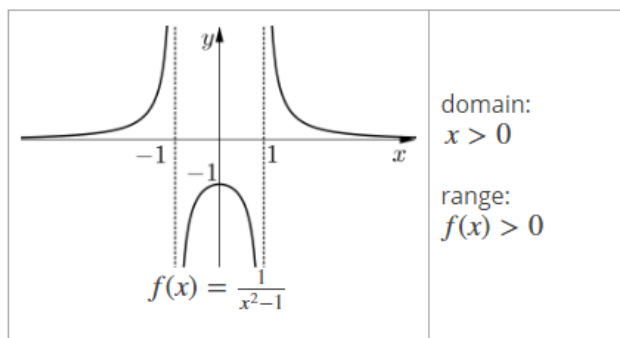
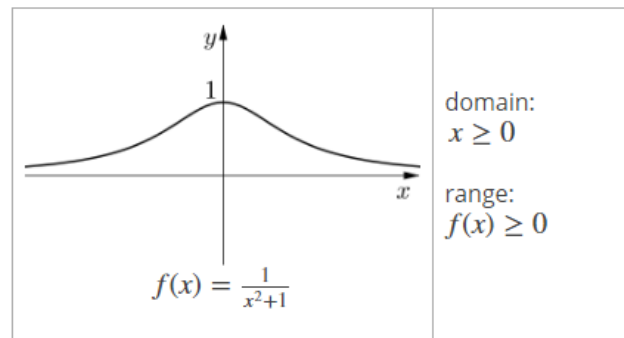
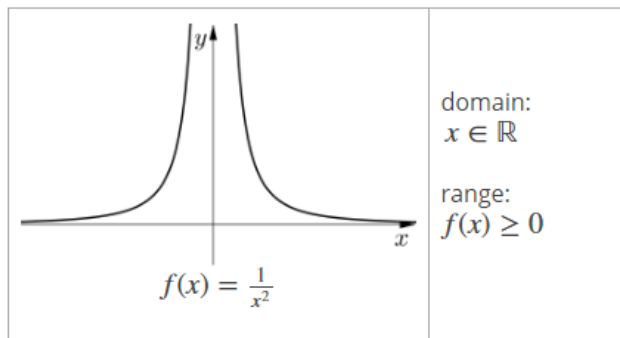
### הוראות משחק:

- חלקו את המשתתפים לקבוצות של עד-13 איש
- כל מורה בקבוצה יקבל לפחות קלף אחד משלו (למעט הג'וקר), יש לוודא שכל הקלפים מחולקים.
- הפנו את תשומת הלב של המשתתפים למבנה של כל אחד מהכרטיסים
- הבהירו בקצרה את מטרת המשחק (יצירת רצף)
- לאחר שהמשתתפים יצרו את הרצף, חלקו את הג'וקר ובקשו מהם לסגור את הרצף למעגל.
- **חוקרים את הפרקטיקה**  
בסיום המשחק בקשו מהמורים המלמדים בכיתה י"א לשחק את משחק הדומינו ולהביא חוויות מהתנסות זו.

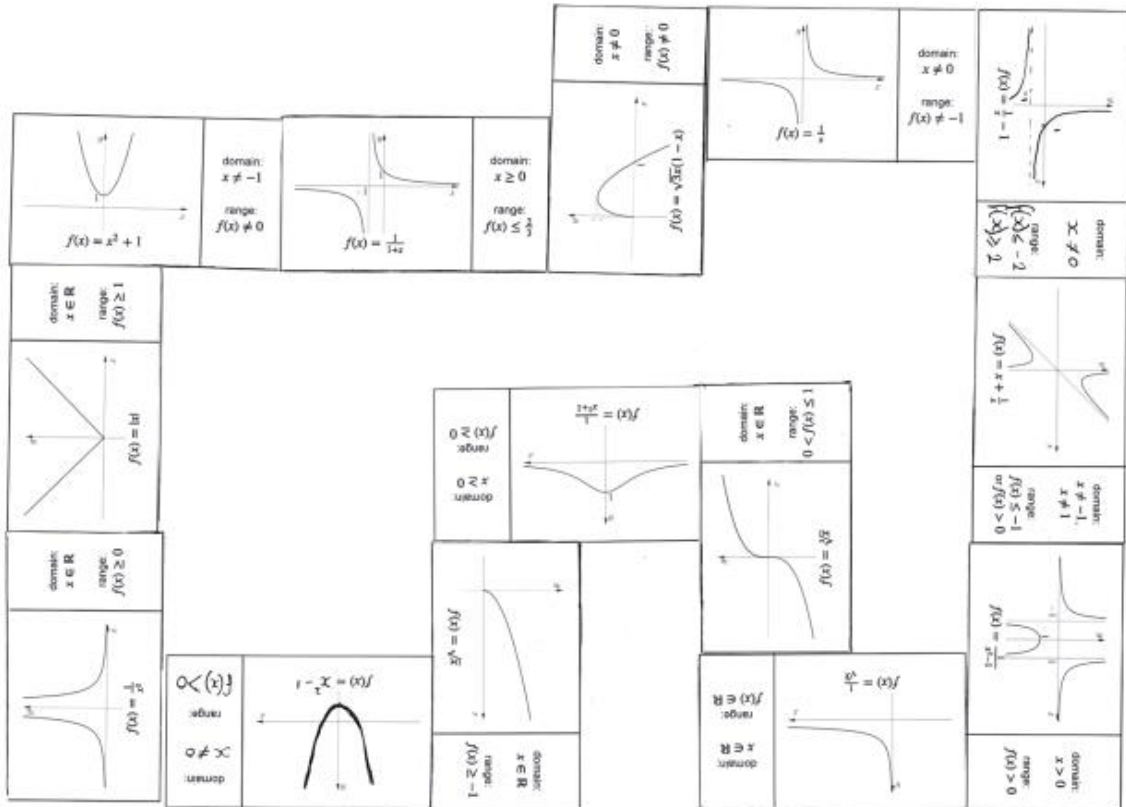
## כרטיסיות לדומינו



מועדון ה-5 – קהילות מורים למתמטיקה ברמת 5 יח"ל



# הצעה לפתרון: דומינו תחום – טווח



## מקורות:

[Domain and range dominoes](#), Underground mathematics. 2013-2016 University of Cambridge.