

קריאה והבנת מפה

Age group: **כיתה ב**

Online resources: **אי האוצר**

סיום	דיון	תלמידים משחקים	הצגת המשחק	פתיחה
7 min	5 min	15 min	10 min	8 min

מטרות לימודיות

- **להתנסות** בהתמצאות במפה בעזרת הכיוונים: דרום, צפון, מזרח ומערב.
- **לתרגל** זיהוי של ארבעת הכיוונים העיקריים במפה.
- **ללמוד** לקרוא מפה.
- **לפתח** שיטות שונות למציאת כיוונים במפה באמצעות שושנת רוחות.

פתיחה | 8 min

הביאו לכיתה מצפן והציגו אותו לתלמידים. הסבירו את מרכיביו ואת העקרון שהמחט תמיד מצביעה לכיוון צפון.

העבירו את המצפן בין התלמידים.

ציירו על הלוח את שושנת הרוחות:



- **אמרו:** שושנת הרוחות הוא סמל המופיע על מפה, המראה את הכיוונים: דרום, צפון, מזרח ומערב.

הסבירו את ארבעת הכיוונים העיקריים.

- **אמרו:** בשושנת הרוחות, החץ המצביע למעלה הוא "צפון" (בדרך כלל מסומן על ידי "צפ" או רק "צ" בשושנת הרוחות).
 - החץ המצביע למטה הוא "דרום" (מסומן על ידי "דר" או רק "ד").
 - החץ המצביע ימינה הוא "מזרח" (מסומן על ידי "מז") והחץ המצביע שמאלה הוא "מערב" (מסומן על ידי "מע").

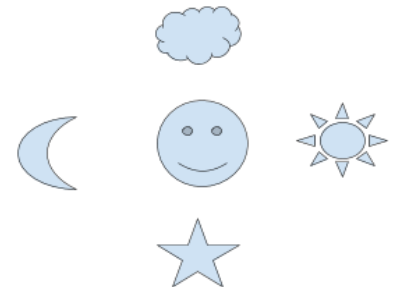
סובבו את המצפן ב-180 מעלות

- **שאלו:** איזה כיוון מורה למעלה עכשיו?
 - **כיוון דרום.**
- **שאלו:** איזה כיוון מורה למטה עכשיו?
 - **כיוון צפון.**

סובבו את המצפן ב-90 מעלות וב-270 מעלות ושאלו שאלות דומות.

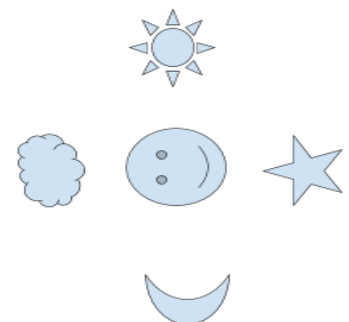
- **אמרו:** מוסכם שבדרך כלל, שושנת הרוחות מורה למעלה לכיוון צפון.

ציירו על הלוח:



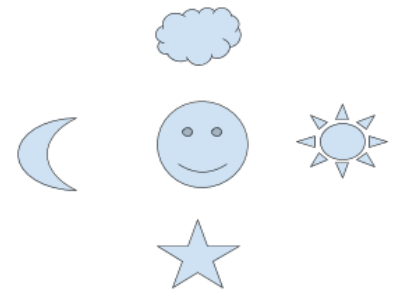
- **שאלו:** מה נמצא מצפון לסמיילי? איך אתם יודעים?
 - ענן. צפון בשושנת הרוחות הוא למעלה, הענן נמצא מעל לסמיילי, לכן הענן נמצא מצפון לסמיילי.
- **שאלו:** מה נמצא ממערב לסמיילי? איך אתם יודעים?
 - ירח. מערב בשושנת הרוחות הוא שמאלה, הירח נמצא משמאל לסמיילי, לכן הירח נמצא ממערב לסמיילי.

סובבו את הצורות שעל הלוח:



- **שאלו:** מה נמצא מצפון לסמיילי? איך אתם יודעים?
 - שמש. צפון בשושנת הרוחות הוא למעלה. כרגע השמש נמצאת מעל לסמיילי, לכן השמש נמצאת מצפון לסמיילי.
- **שאלו:** מה נמצא ממערב לסמיילי? איך אתם יודעים?
 - ענן. מערב בשושנת הרוחות הוא שמאלה. כרגע הענן נמצא משמאל לסמיילי, לכן הענן נמצא ממערב לסמיילי.

החזירו את הצורות למיקומן המקורי:



- **שאלו:** לאיזה כיוון על הסמיילי לנוע כדי להגיע לשמש?
 - על הסמיילי לנוע מזרחה.
- **שאלו:** לאיזה כיוון על הסמיילי לנוע כדי להגיע לירח?
 - על הסמיילי לנוע מערבה.
- **שאלו:** לאיזה כיוון על הסמיילי לנוע כדי להגיע לענן?
 - על הסמיילי לנוע צפונה.
- **שאלו:** לאיזה כיוון על הסמיילי לנוע כדי להגיע לכוכב?
 - על הסמיילי לנוע דרומה.
- **שאלו:** לאיזה כיוון על הכוכב לנוע כדי להגיע לענן?
 - על הכוכב לנוע צפונה.
- **שאלו:** לאיזה כיוון על הענן לנוע כדי להגיע לכוכב?
 - על הענן לנוע דרומה.
- **שאלו:** לאיזה כיוון על הירח לנוע כדי להגיע לשמש?
 - על הסמיילי לנוע מזרחה.
- **שאלו:** לאיזה כיוון על הענן לנוע כדי להגיע לשמש?
 - על הענן לנוע דרומה ואז מזרחה.

המשיכו לתרגל יחד עם התלמידים את האוריינטציה של ארבעת הכיוונים העיקריים: דרום, צפון, מזרח ומערב, ככל שהזמן מאפשר.

הציגו לכיתה את הפעילות של עשר אצבעות **אי האוצר - תכנון מסלולים במפה (מצפן, מרחק)** בעזרת המקרן.

פעילות זו מתרגלת שימוש במפה, ובפרט היכרות עם שושנת הרוחות ושימוש במצפן. על התלמידים לחפש אוצר לפי הרמזים, למשל "הרמז הבא נמצא 3 ק"מ צפונית לאוניה".

דוגמה:



אי האוצר - שושנת הרוחות



קראו בקול את ההוראות על המסך. לחצו על **התחילו**.

דוגמה:



אי האוצר - שושנת הרוחות



• **אמרו:** זוהי המפה של אי האוצר.

הצביעו על רשת הקורדינטות במפה.

• **אמרו:** על המפה ישנם ריבועי היוצרים רשת. אורך צלעו של כל ריבוע במפה זו הוא 1 ק"מ.

• **אמרו:** ישנן 4 נקודות ציון על המפה: עץ, בקתה, שרידי אונייה ומגדלור.

הצביעו על כל אחת מנקודות הציון.

• הצביעו על שושנת הרוחות ו**שאלו:** כיצד הדבר הזה נקרא?

◦ זוהי שושנת הרוחות.

• **שאלו:** במה עוזרת לנו שושנת הרוחות?

◦ שושנת הרוחות נמצאת על המפה ומסמנת 4 כיוונים עיקריים: צפון, דרום, מזרח ומערב.

הצביעו על את החפירה.

- **אמרו:** יש לנו 8 אתי חפירה להשתמש בהם, ויש לנו 5 רמזים. כלומר, שמותר לנו לטעות לא יותר מ-3 פעמים. אם השתמשנו בכל שמונת אתי החפירה שלנו ולא הגענו לאוצר, המשחק יסתיים ויופיע שלט שעליו כתוב "נגמרו לכם אתי החפירה". שחקו שוב.

קראו בקול את הרמז הראשון. הסבירו היכן נמצאת האונייה.

- **אמרו:** שימו לב שיש להבדיל בין האונייה השלמה שאיתה הגענו לאי, לבין שרידי האונייה שנמצאים על האי.

הצביעו על האונייה ועל שרידי האונייה, וודאו שהתלמידים הבינו את ההבדל ביניהם.

• **שאלו:** כמה ריבועים עלינו ללכת ובאיזה כיוון?

◦ על התלמידים לענות בהתאם למופיע על המפה.

סמנו את הנקודה ולחצו על סימני.

יגיע פיראט, יחפור וימצא את הרמז הבא.

המשיכו כך, תוך כדי שיתוף התלמידים, עד למציאת האוצר וסיום המשחק.

תלמידים מתרגלים באמצעות משחק החשבון אי האוצר - תכנון מסלולים במפה (מצפן, מרחק) | min 15

הנחו את התלמידים לשחק באי האוצר - תכנון מסלולים במפה (מצפן, מרחק) במחשבים האישיים שלהם.

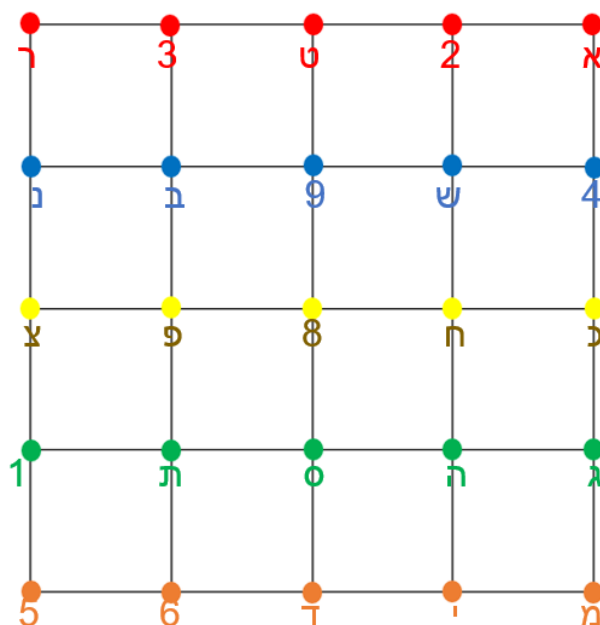
הסתובבו ביניהם וענו על שאלות לפי הצורך. יתכן והתלמידים יזדקקו לעזרה בקריאת ההוראות.

דיון | min 5

קיימו דיון לגבי הנקודות הבאות:

1. מה היה מאתגר במשחק? כיצד התגברתם על הקושי?
2. האם מפה שתתאר את הבית שלכם תשתמש גם היא בק"מ?
3. כיצד נקראים הכיוונים שנמצאים בין צפון למזרח, בין מזרח לדרום, בין דרום למערב ובין מערב לצפון?

ציירו על הלוח:



חלקו את הכיתה לשתי קבוצות. אורך צלע כל משבצת היא 1 ק"מ.

בקשו מהקבוצה הראשונה לתת הוראות הגעה מ-א' ל-8 בשלושה צעדים בדיוק.

יתכנו מספר תשובות, אחת מהן היא:

- 1. לזוז ק"מ אחד מערבה.
- 2. לזוז 2 ק"מ דרומה.
- 3. לזוז ק"מ אחד מערבה.

במידה והקבוצה הראשונה אינה יודעת את התשובה השאלה עוברת לקבוצה השנייה.

המשיכו לשאול שאלות דומות לכל אחת מהקבוצות ולאחר מכן בקשו מהקבוצות לשאול שאלות דומות האחת את השנייה. עודדו את כל התלמידים להשתתף במשחק.