

משחק סימבולי חנות + כסף	שם התוכנית
--------------------------------	-------------------

באדיבות אלית בריל

מטרה	שימוש במשחק 'חנות' כאמצעי ללימוד התנהלות עם כסף וחשבון בסיסי
רציונל	סימולציה של סיטואציה יום יומית וקידום הבנת משמעות הכסף
גירוי	בהתאם לפריט
תגובה	בהתאם לפריט
רמזים	מחשבון, מודלינג, סיוע ויואלי
אופן התרגול	<p>לוקחים פריטים אהובים ורושמים פתקים עם מחירים ליד כל פריט.</p> <p>מראים לירדן וסוקרים איתו כל פריט והמחיר שלו (תוך שימוש בטרמינולוגיה המתאימה). מסבירים לילד שצריך לשלם עבור כל פריט.</p> <p>שימוש בארנק! לדאוג שיש בארנק כסף מתאים טרם התכנית</p>

תאריך רכישה	תאריך הצגה	רשימת הפריטים
		מחירים 'עגולים' – 5, 10, 20, 100, שקל אחד מבקשים מירדן לשאול "כמה זה עולה? / אני רוצה לשלם", שיביא לנו כסף ורק אחרי שאנחנו אומרים "תודה!" – יכול לקבל / לפתוח את הפריט (הכנה לשלב עודף).
		מחירים הכוללים כמה שקלים ללא תרגילי חיבור / חיסור (4 שקלים, 7 שקלים)
		מחירים הכוללים מטבע / שטר + 1 (6, 11, 21)
		שימוש במחשבון: רוצה לקנות שני פריטים
		עודף: להבין את עקרון העודף. שמים לילד בארנק שטר גדול מהמחירים הקיימים. נותן לנו שטר – מאחר ועדיין לא מבין יחסי כמות חשוב שיבין כי מדובר בסכום שונה מהסכום הרשום ולכן עליו לחכות לעודף. שימוש במחשבון לחישוב עודף שואל "כמה זה עולה? / אני רוצה לשלם" = נאמר = <= מביא שטר = <= מחכה לעודף = המילה 'תודה' = <= מקבל / פותח פריט
		תרגול בחנות אמיתית