

בעיות כלליות 1

EZ זיהוי: בעיה מילולית שלא נצליח לזהותה במונחים של ממוצע, הספק, הסתברות וכו'.

EZ סיווג: מכיוון שלשאלות אלו אין שיוכים ספציפיים לנושאים המוכרים, אין לנו למעשה תבנית אלגברית קבועה לפתרון ולכן נסווג את השאלות לפי דרך העבודה המומלצת.

EZ סיווג: שואלים אותנו על נעלמים (מספר הבולים של יוני).

EZ-WAY: 1. נערוך "רשימת מכולת" של כל המשתתפים בשאלה.

2. נסמן את הגורמים באמצעות אותיות.

3. נתרגם את הנתונים למשוואה ונפתור אותה.

EZ-TIP: בד"כ נעדיף לסמן את הגורם הקטן ביותר באות הראשונה של שמו, כדי להימנע מעבודה עם מינוסים.

EZ-TIP: "לחזק את החלש" - כשאנו בונים משוואה ונתון לנו שאיבר אחד גדול פי a מהאיבר השני, נכפיל את האגף של האיבר הקטן פי a. למשל, אם נתון לנו שגילו של דני גדול פי 3 מגילה של מירה נכתוב את המשוואה כך:

$$\text{מירה} \cdot 3 = \text{דני}$$

EZ-TIP: בשאלות גיל, יש לנו נטייה לשכוח שאם אחת הדמויות התבגרה או שניתן לנו הגיל שלה לפני מספר שנים, זה נכון גם לגבי שאר הדמויות. לכולם יש להוסיף/לגרוע מספר שנים זהה.

EZ-TIP: כששואלים אותנו "מה יכול להיות" - נעבוד עם התשובות.

EZ סיווג: מסופר לנו סיפור אלגברי ללא נעלמים - חשבון יומיומי.

EZ-WAY: נעבוד בשלבים, בצורה מסודרת:

1. נוודא שאנו מבינים מה ביקשו שנחשב (זמן, סכום, מספר האנשים על האוטובוס).

2. בשאלה המחולקת למספר שלבים, נקפיד על עבודה לפי הסדר.

3. נחשב בעזרת הגיון פשוט (יומיומי).

EZ סיווג: מסופר לנו על תהליך בעל חוקיות נתונה - שאלות תהליך.

EZ-WAY: נעקוב אחרי התהליך, שלב-שלב, לפי החוקיות הנתונה.

EZ-TIP: חשוב לרשום את הנתונים והשלבים בצורה מסודרת. זכרו: עדיף לאבד 5 דקות בפתרון, מאשר את הפתרון ב- 5 דקות!

EZ-TIP: נסמן מילות מפתח.

בעיות כלליות 2

EZ-TIP: בבואנו לבנות משוואה, נסתכל על הקשרים שבין הנעלמים (המשתתפים). כאשר

מופיעים לנו שני נעלמים ולא נתון הקשר היחסי ביניהם, נדע שעלינו לבנות שתי משוואות.

EZ-TIP: כאשר שואלים אותנו "מה לא יכול להיות" – נציב את התשובות ונעזר בשיטת

האלימינציה.

EZ-TIP: בשאלות בהן עלינו להבטיח שיהיה בידינו מס' פריטים, נחבר את כל הפריטים הלא

רצויים ונוסיף לכך את מס' הפריטים הרצויים.

EZ-WAY: בשאלות התקדמות ונסיגה (שאלות סזיפוס) נחשב כמה יממות דרושות על מנת

להגיע הכי קרוב למטרה ואז נראה אם כאשר מוסיפים את ההתקדמות במהלך היום שלאחר מכן,

יגיע הגיבור למטרה. אם לא, נוסיף עוד יממה ונבדוק מחדש.

EZ-TIP: עקרון החנוכייה

בכל פעם שמסופר לנו על איברים ומרווחים שביניהם, נזכור שמספר המרווחים קטן ב- 1 ממספר

האיברים (אפשר גם לזכור כעקרון החמסה, יש לנו 5 אצבעות ו-4 מרווחים ביניהן).