



משחקי תרגול בפעולות במספרים הטבעיים

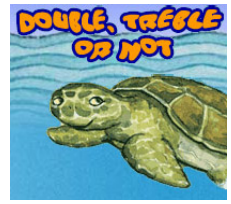
<http://www.counton.org/games/map-numbers/>

להכפיל, לשלוש או לא.

משחק לזוג. השחקן הראשון מסומל כצדפה

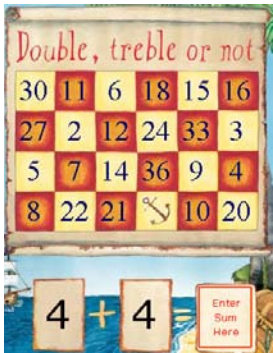
והשחקן השני מסומל כ-כוכב ים.

<http://www.counton.org/games/map-numbers/doubletreble/>



נושא המשחק: חיבור מספרים חד-ספרתיים והכפלת התוצאה פי 2 או פי 3 מטרת המשחק: לכסות ארבע משבצות ברצף בשורה או בטור.

הוראות המשחק: השחקן הראשון מקבל תרגיל חיבור שעליו לפתור. לדוגמה: $4+4 =$. לאחר שהשלים את התרגיל, השחקן צריך להקליק על **Check sum** (הכיתוב בצד ימין) אם הסכום שכתב נכון, יופיע לצד



התשובה הסימן ✓. כעת עליו לגרור את הצדפה לאחת המשבצות שיש בה את התוצאה (לדוגמה 8) או פי 2 (לדוגמה 16) או פי 3 (לדוגמה 24).

לאחר שהניח את הצדפה במקום המתאים מגיע תורו של השחקן השני לקבל תרגיל. גם כאן, השחקן צריך לפתור את התרגיל, לבדוק את התשובה ולהניח את כוכב הים במקום המתאים.

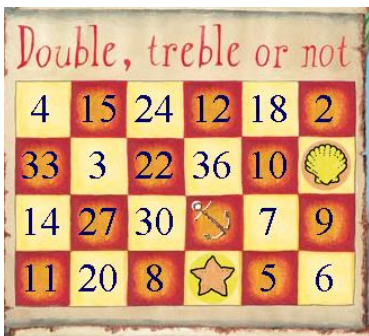
המטרה היא ליצור רצף של 4 צדפות או כוכבי ים ולחסום את היריב, כך שלא יוכל ליצור רצף משלו.



על אחת המשבצות יש ציור של עוגן.

שחקן שאין לו כפולה מתאימה או שרוצה לחסום את היריב יכול להניח את הציור שלו על העוגן. כאשר לא ניתן להניח את התמונה על הלוח מכיוון שכל הכפולות כבר תפוסות, ניתן לוותר על התור על ידי הקלקה על **skip a turn**.

המנצח במשחק הוא זה שהצליח ליצור רצף של 4 משבצות על הלוח.



כפולות התמנון

<http://www.counton.org/games/map-numbers/octopus/>



משחק ליחיד מול מחשב או לזוג.

מטרת המשחק: לטפס על זרועות התמנון ע"י מציאת אחת מכפולות המספר שנבחר באקראי ע"י המחשב ולהציב את כל החיילים בראש התמנון.

הוראות המשחק:

השחקן הראשון מקבל מספר ועליו להזיז את הציור שלו (כוכב ים או צדפה) לכפולה המתאימה.

לדוגמה: המספר הוא 3.

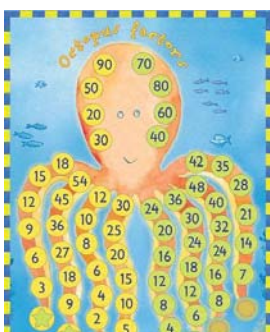
האפשרות העומדת בפני השחקן היא הזזת אחד מכוכבי הים למספר 3.

לאחר שהניח את כוכב הים על המספר שבחר, התור עובר לשחקן הבא.

כאשר מתקבל כרטיס ובו מספר שאין על אף אחת מזרועות התמנון את התשובה הנכונה,

ניתן להקליק על **skip a turn** והתור עובר לשחקן השני.

הראשון שמגיע עם כל כוכבי הים או הצדפות לראש התמנון – מנצח במשחק.



דגים מספריים



<http://www.counton.org/games/map-numbers/fishy/>

משחק ליחיד מול מחשב או לזוג.

מטרת המשחק : תרגול ארבע פעולות החשבון במספרים טבעיים עד 12.

הוראות המשחק :

השחקן מקבל 2 כרטיסי מספרים ועליו ליצור תרגיל (תוך שימוש באחת מארבעת הפעולות) שתוצאתו נמצאת על גבי אחד הדגים.

לדוגמה: המספרים שהתקבלו הם $2 - 1 = 1$.

האפשרויות הן : $2 \times 2 = 4$, $2 + 1 = 3$, $2 : 1 = 2$ או $2 - 1 = 1$.

השחקן גורר את הכרטיסים לתחתית המשחק, לריבועים הריקים, בוחר בפעולה שברצונו לבצע ואח"כ מעמיד את הסמן על הדג עם התשובה הנכונה.

הדג שנבחר משנה את צבעו ומסגרתו הופכת לכחול.

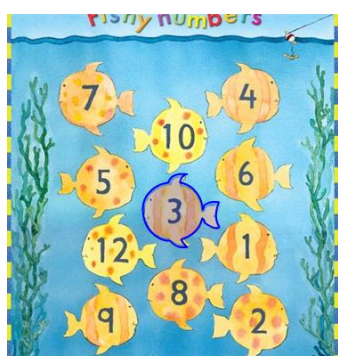
השחקן השני מקבל אף הוא 2 כרטיסי מספרים ובוחר בפעולה המתאימה.

גם במקרה זה, הדג הנבחר משנה את צבעו, אך קווי המיתאר שלו הם אדומים.

כאשר מתקבלים כרטיסי מספרים שתוצאתם אינה מופיעה על אחד הדגים הפנויים,

ניתנת האפשרות לוותר על התור ע"י הקלקה על **skip a go**.

השחקן ש"דג" הכי הרבה דגים – מנצח.



הכי קרוב ל - 11



<http://www.counton.org/games/map-numbers/splash/>

משחק ליחיד מול מחשב או לזוג.

מטרת המשחק : לטפס על סילון המים שיוצא מהלווייתן ולהגיע הכי קרוב ל- 11.

לשחקן הראשון יש צדפה ולשני – כוכב ים.

כל שחקן בתורו מקבל מספר. עליו להתקדם לאורך הסילון עפ"י המספר שקיבל.

לדוגמה: השחקן הראשון קיבל 4. לכן הוא מזיז את כוכב הים שלו למספר 4.

השחקן השני קיבל 2. לכן הוא מזיז את הצדפה שלו למספר 2.

לפני כל סיבוב חדש מופיעה כיתובית המאפשרת לשחקן לבחור

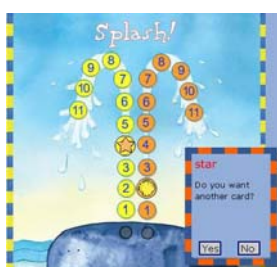
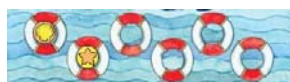
האם הוא רוצה סיבוב נוסף או לא. במידה והשחקן מסכים,

הוא מקבל מספר חדש. במידה ולא, התור עובר לשחקן השני.

המנצח במשחק הוא השחקן שהגיע הכי קרוב ל - 11 אך לא עבר את 11.

בסיום כל משחק – מקבל המנצח גלגל הצלה ובו תמונת כוכב הים או הצדפה שבה שיחק.

השחקן שקיבל ראשון 3 גלגלי הצלה – מנצח.



היישמונים תורגמו ע"י: רובית אלן