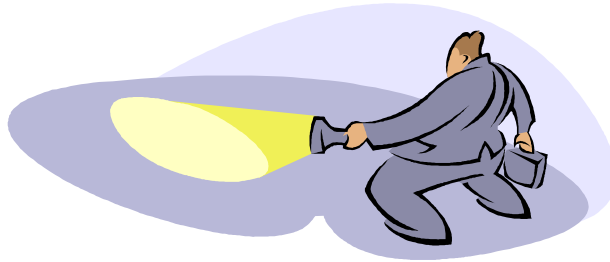


חפש את האור

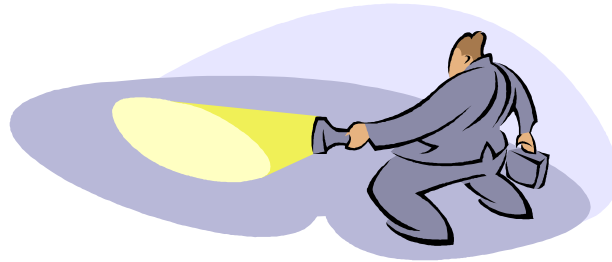


מטרת המשחק: מציאת גורמים למכפלות נתונות בתחום המספרים 1-45. המשחק עוסק בחישובי כפל/חילוק ובתכנון אסטרטגיה לניצחון.
מספר המשתתפים: 2, עדיף 2 זוגות המתחרים זה בזה.
אביזרים: לוח משחק [מצורף] דיסקיות בשני צבעים, או לוח משחק מנוילן וטושים מחיקים.
חוקי המשחק:

1. שחקן א' בוחר מתוך הלוח מכפלה שיש לה גורם המופיע בלוח ומניח עליה דיסקית, או מקיף אותה בטוש, בצבע שלו.
2. שחקן ב' מוצא בלוח גורם של המכפלה שבחר שחקן א' ומניח עליו דיסקית, או מקיף אותו בטוש, בצבע שלו. לאחר מכן הוא בוחר מכפלה חדשה שיש לה גורם המופיע בלוח ומניח עליה דיסקית, או מקיף אותה בטוש, בצבע שלו.
3. שחקן א' מוצא גורם למכפלה שבחר יריבו, מסמן אותה ובוחר מכפלה חדשה... וכך הלאה. לדוגמה: שחקן א' בוחר במכפלה 40 ומסמן אותה בצבע שלו. שחקן ב' מסמן את 20 (כגורם של המכפלה 40) ואת המספר 45 (כמכפלה החדשה). שחקן א' מסמן את 15 (כגורם של המכפלה 45) ואת 35 (כמכפלה החדשה).
4. התהליך נמשך עד שלא ניתן יותר לסמן מכפלות שיש להן גורמים על הלוח.
5. אם שחקן מסמן בטעות מכפלה או גורם שאינם לפי הכללים, מותר לו לתקן את טעותו.
6. אם שחקן חושב שהמשחק הסתיים והשחקן השני מוצא מכפלה שיש לה גורם על הלוח, הוא מסמן אותה בצבע שלו ונותן לשחקן השני לסמן את הגורם.
7. בסיום המשחק כל שחקן מחשב את סכום המספרים שסימן בצבע שלו. מי שמגיע לסכום הגבוה יותר הוא המנצח. חמשת המספרים הראשוניים הנמצאים בתאים האפורים מקבלים ניקוד בעל ערך כפול.

מקור: Nimble with Numbers, 6-7, Dale Seymour Publications, 1999, pp. 41-42

חפש את האור



1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45