

רק לא אחז



מטרת המשחק: לעודד חישובים בעל-פה בתחום המספרים הדו-ספרתיים

מספר המשתתפים: 2-4

אביזרים: קובייה רגילה, דף לרישום התוצאות עבור כל שחקן (מצורף)

חוקי המשחק:

1. כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה כמה פעמים שרוצה, ומחשב תוך כדי ההטלות את סך כל הנקודות שהתקבלו.
2. אם בהטלה כלשהי מתקבל בקובייה המספר 1 – סכום הנקודות שלו חוזר ל-0, הוא רושם 0 בניקוד עבור הסבב בטבלה, והתור עובר לשחקן השני.
3. אם החליט השחקן להפסיק את תורו לפני שהתקבל 1 בקובייה – הוא רושם בטבלה את סכום המספרים שהתקבל באותו הסבב וכן את סה"כ הניקוד שקיבל בכל הסבבים עד כה.
4. מנצח השחקן בעל סה"כ הניקוד הגבוה ביותר לאחר כל הסבבים (או מי שמגיע ראשון ל-100).

דוגמה למשחק:

שחקן א מטיל את הקובייה 3 פעמים ומקבל $\boxed{2}$, $\boxed{4}$, $\boxed{5}$ ($4+5=9$) , $\boxed{2}$ ($9+2=11$)

בשלב זה הוא מחליט להפסיק, רושם 11 בטור הניקוד עבור סבב 1 והתור עובר לשחקן השני.

שחקן ב מטיל את הקובייה 4 פעמים ומקבל $\boxed{2}$, $\boxed{6}$ ($2+6=8$) , $\boxed{6}$ ($6+8=14$) , $\boxed{1}$

בשלב זה, מאחר וקיבל 1 – הסכום שלו מתאפס. הוא רושם 0 בטור הניקוד עבור סבב 1 והתור עובר לשחקן הראשון.

מקור:

Games for fun and learning lots of maths in Prep-4,
Andrea McDonough and Ann Downton, Australian Catholic University, 2005

רק לא אחז



דף רישום תוצאות (לשכפל לכל שחקן):

סה"כ ניקוד	ניקוד עבור הסבב	סבב
		1
		2
		3
		4
		5
		6
		7
		8
		9
		10
		11
		12
		13