

המרוץ לפינה



מטרת המשחק: תרגול תכונות המספרים: זוגי, אי-זוגי, ראשוני, פריק. סימני התחלקות.

מספר המשתתפים: 2-3 משתתפים.

אביזרים: 2 קוביות. על קובייה אחת רושמים את המספרים: 1, 1, 1, 2, 2, 2. על הקובייה השנייה רושמים את תכונות המספרים: זוגי, אי-זוגי, ראשוני, ראשוני, אי-זוגי פריק. לוח משחק (מצורף). 2 חיילים לכל משתתף.

חוקי המשחק:

1. המשתתף הראשון מטיל את הקובייה עם התכונות. הוא שם חייל **באחת הפינות** המתאימות לתכונה שקיבל. לדוגמה: קיבל בקובייה "אי-זוגי" יניח את החייל על המספר 91.
2. את החייל השני שלו הוא מניח במשבצת המטרה. **משבצת המטרה** היא המשבצת בפינה של קצה האלכסון שנוצר בין שני החיילים. לדוגמה: אם הניח חייל אחד על המספר 91, יניח את החייל השני על המספר 2.
3. המשתתפים האחרים עושים אותו דבר. לכל משתתף יש כעת מסלול שונה בהתאם למספרים שקיבל.
4. כעת, כל משתתף בתורו מטיל את שתי הקוביות ומתקדם מס' צעדים לפי המספר שקיבל בקוביית המספרים, אך עליו לעמוד בסופו של דבר על מספר המקיים את התכונה שקיבל בקובייה השנייה. מותר להתקדם במאונך, במאוזן או באלכסון. לדוגמה: אם קיבל 2 זוגי, והוא נמצא על 91, הוא יכול להתקדם ל-80 או ל-82 (כאשר מטרתו להגיע ל-2).
5. אסור לשני שחקנים להיות על אותה משבצת. אפשר לדלג מעל שחקן.
6. אם יכול להתקדם, אז הוא חייב לעשות זאת, גם אם זה מרחיק אותו מן המטרה.
7. אם לא יכול להתקדם, התור עובר למשתתף הבא.
8. מנצח מי שמגיע ראשון למספר המטרה שלו.

מקור: מתוך המאגר של מרי קופר ז"ל, המעבדה לחשבון, אוניברסיטת חיפה.

המרוץ לפינה



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	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73
74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91