

להגדיל , להקטין

ביצוע חישובים בע"פ בארבע פעולות החשבון בתחום המאה

מטרת המשחק: להגיע ל- 0 או ל- 100 על ידי החלטה באיזו פעולה להשתמש. בכל סיבוב התלמיד יכול לשנות את החלטתו על פי המספרים שמקבל בקוביה.

מספר המשתתפים: 2

אביזרים: קוביה, דף לרישום התוצאות לכל תלמיד.

חוקי המשחק:

- כל תלמיד רושם את המספר 50 בדף התוצאות שלו (בעמודה הראשונה משמאל).
- כל תלמיד בתורו מטיל את הקוביה ורושם את המספר שהתקבל בדף התוצאות שלו. לאחר מכן, הוא בוחר פעולה שכאשר יבצע אותה על המספר 50 ועל המספר שקיבל בקוביה תתקבל תוצאה הקרובה או שווה ל- 0 או ל- 100. את הפעולה ואת התוצאה הוא רושם בדף שלו.
- התוצאה הסופית הזו תהפוך למספר ההתחלתי שלו, בסיבוב הבא.
- הראשון שמגיע בדיוק ל- 0 או ל- 100 הוא המנצח.

דוגמה לדף תוצאות של ילד:

מספר התחלתי	מספר בקוביה	פעולה	מספר סופי
50	3	×	150
150	2	:	75
75	5	:	15
15	6	?	?

באיזו פעולה כדאי לבחור כעת?

אפשרות אחרת למשחק, המחזקת את המבנה העשורי: להתחיל מ- 500 ולסמן על הקוביה עשרות שלמות מ- 10 עד 60. במקרה זה התלמיד צריך לחבר או לחסר עשרות שלמות או לכפול ולחלק בעשרות שלמות. המטרה במקרה זה תהיה להגיע ל- 1000 או ל- 0.

מקור: NCTM Addenda Series