



הבה נשחק

דמקה חשבוני תמי גירון

משחק הדמקה הוא משחק אסטרטגיה הדורש חשיבה ותכנון, ועל כן הינו משחק פופולרי ומעניין לילדים ולמבוגרים. את משחק הדמקה ניתן להסב, בשינויים קלים, למשחק אשר בנוסף לאסטרטגיה יהיה בו תרגול ואימון בפעולות חשבון שונות. לדוגמא ניקח את הדמקה, כשהוא מוסב לתרגול לוח הכפל.

דמקה המכפלות

מטרה לימודית: תרגול בכפולות המספרים **0-6** או **5-10**.

מטרה משחקית: להוריד את כל חיילי היריב.

מס' המשתתפים: **2**

מרכיבי המשחק:

1) לוח דמקה, כשעל כל המשבצות (לבנות ושחורות) רשומות מכפלות המספרים בצורה אקראית. נציג דוגמא לתרגול המכפלות **0-6** (לוח מס' 1) ולתרגול המכפלות **5-10** (לוח מס' 2).

2) **16** חיילים, **8** מכל צבע.

3) **2** קוביות: לתרגול המכפלות **0-6**, קוביה אחת במספרים **0-5**, והשנייה במספרים **1-6**. לתרגול המכפלות **1-10**, שתי הקוביות במספרים **5-10**.

מהלך המשחק:

כל אחד מהמשתתפים מסדר את חייליו על המשבצות השחורות כפי שמסדרים במשחק הדמקה. כל משתתף, בתורו, מטיל את **2** הקוביות. עליו לצעוד עם אחד החיילים, לפי רצונו, למשבצת

סמוכה בה רשומה מכפלת המספרים שעלו בקוביות. אם המשבצת תפוסה ע"י חייל של היריב, מורידים את חייל היריב ועומדים במקומו.

מותר לצעוד למשבצת סמוכה: ישר, באלכסון ולצדדים. אסור לצעוד אחורה. את הקוביות מותר להטיל בכל תור **3** פעמים. אולם, כל הטלה חדשה מבטלת את קודמתה. אם לאחר **3** הטלות עדיין אין לאן לצעוד, מפסידים את התור. כאשר מגיעים לשורה הראשונה של היריב, הופכים ל"מלך" (מניחים חייל על חייל). ל"מלך" מותר להתקדם לאורך השורות והטורים ובאלכסון, בצעדים גדולים.

מנצח: המשתתף אשר מצליח ראשון להוריד את כל חיילי היריב.

אפשרות נוספת למשחק בשינוי קטן מאד היא דמקה הכפולות. לוחות המשחק הקודם יתאימו, ונשחק עם קוביה אחת בלבד.

המטרה הלימודית:
הכרת כפולות המספרים.

להכרת כפולות המספרים **0-5** יתאימו לוח מס' **1** וקוביה עליה רשומים המספרים **0-5**, ולהכרת כפולות המספרים **5-10** יתאימו לוח מס' **2** וקוביה עליה רשומים המספרים **5-10**.

המטרה המשחקית:
כמו במשחק הקודם: להוריד את כל חיילי היריב.

מהלך המשחק:
המשחק מטיל קוביה אחת. עליו לצעוד למשבצת סמוכה, אשר בה רשום מספר שהוא כפולה של המספר שעלה בקוביה. במשחק זה אין צורך לזרוק את הקוביה יותר מפעם אחת, משום שהאפשרויות רבות יותר.

שאר ההוראות כמו במשחק "דמקה המכפלות".

אפשרות נוספת למשחק בלוחות הקיימים היא בנושא השברים.

המטרה הלימודית:
תרגיל חילוק שלמים בשברי יחידה.

$$\text{לדוגמא: } 4 : \frac{1}{3} = 4 \times \frac{3}{1} = 12$$

גם כאן תחומי התרגול יהיו בהתאם ללוחות.

בלוח מס' **1** נתרגל את חילוק השלמים **0-5** בשברי היחידה:
1/6 ... 1/2, 1/1 ובלוח מס' **2** נתרגל את חילוק השלמים **5-10** בשברי היחידה: **1/5...1/10**.
במשחק זה נשחק בשתי קוביות.

בלוח מספר **1** קוביה אחת במס' **(0-5)** והשניה **(1/6, 1/2..., 1/1)**.
בלוח מס' **2** האחת במס' **(5-10)** והשניה **(1/5...1/10)**.

המטרה המשחקית: נשאר כנ"ל.

מהלך המשחק:

המשחק מטיל את **2** הקוביות, מחלק את המספר השלם שעלה בקוביה בשבר היחידה שעלה בקוביה השניה. עליו להצמיד את אחד החיילים שלו אל משבצת בה רשומה התוצאה.

במשחק זה מותר להטיל בכל תור את הקוביות **3** פעמים. שאר ההוראות הן כמו במשחקים הקודמים.

אפשרויות נוספות למשחק קיימות ע"י התאמת לוחות חדשים. ניתן לבנות את המשחק כשהמטרה היא חיבור **2** מספרים בתחומים שונים.

ניקח, לדוגמא, חיבור מספרים חד ספרתיים, כולל שבירת העשרת, ונכין **2** קוביות במספרים **(4-9)**. נרשום את כל תרגילי החיבור האפשריים בין שתי הקוביות הנ"ל; נגלה שיש לנו **21** תרגילים שונים ו-**11** תוצאות שונות, שהן המספרים **8-18**.

על הלוח נרשום בצורה אקראית:

7 פעמים את המספרים **12, 13, 14**.

6 פעמים את המספרים **10, 11, 15, 16**.

5 פעמים את המספרים **9, 17, 18**.

4 פעמים את המספר **8**.

זאת עפ"י הסבירות של כל תוצאה להתקבל (מספר הפעמים שניתן לקבלה לחלק לסה"כ האפשרויות).

בדרך דומה ניתן לבנות משחק, שמטרתו תרגול החיבור בתחומים אחרים או תרגול חיסור **2** מספרים בתחומים שונים.

משחק מהנה !

0	20	6	5	12	2	24	10
4	8	30	1	20	18	15	3
12	4	0	16	0	24	9	30
2	3	18	5	10	0	12	4
9	0	6	4	8	6	1	15
6	24	12	30	20	3	0	12
0	5	10	4	6	18	6	25
8	12	15	2	0	25	16	36

42	90	35	50	45	60	72	48
30	56	40	54	25	63	49	42
72	64	45	100	48	70	63	80
35	70	56	50	30	54	36	81
54	50	80	42	49	40	60	70
81	56	49	63	25	90	64	30
45	60	35	36	42	54	45	50
63	72	100	70	80	40	48	80

לוח מס' 2