



הבה נשחק

משחקי חשבון

בינגו מסלולי

תמי גירון

משחק הבינגו הוא משחק פופולרי מאד בין משחקי המתמטיקה. התרגול במהלך המשחק הוא רב וניתן להתאימו כמעט לכל הנושאים הנלמדים. לוח הבינגו, שעליו הפתרונות, מהווה משוב מייד, המוצג בצורה נוחה מאוד למשחקים.

לעצם התרגול בפעולות המתמטיות מתווסף האלמנט האסטרטגי בבחירת הפתרון על גבי הלוח. לא די למצוא את הפתרון הנכון, אלא יש לבחור אותו מבין כמה פתרונות המצויים על הלוח. זאת, כדי להצליח לכסות טור, שורה או אלכסון וכדי למנוע מהמשתתף השני לעשות זאת. אלמנט זה מגביר את העניין שבמשחק ומפתח חשיבה לוגית.

את משחק הבינגו ניתן לשלב עם משחק מסלול ובכך להוסיף לו עניין. גם את בינגו המסלול ניתן להתאים לנושאים שונים בדרגות קושי שונות. הפעם אציג שני משחקים, האחד בנושא הכפל והאומדן, והשני מתחום הגיאומטריה בנושא זוויות במשולש.

א. בינגו במסלול האומדן

מטרתו של משחק זה לאמן את התלמיד לאמוד את הפתרון לפני שהוא מבצע את פעולת הכפל (כפל דו ספרתי בחד-ספרתי).

מס' המשתתפים: 2

מרכיבי המשחק:

- 1 לוח משחק (ע"פ דגם מס' 1).
- 2 שעון מספרים (ע"פ הדוגמא).
- 3 2 חיילים בצבעים שונים.
- 4 30 דיסקיות, 15 מכל צבע.

מהלך המשחק:

מניחים את החיילים במשבצת ההתחלה.
כל משתתף בתורו מסובב את שעון המספרים וצועד מספר צעדים ע"פ המספר שהמחוג מראה עליו. ניתן לצעוד לכל כיוון.

במשבצת שאליה הגיע רשום מספר. את המספר הוא מעגל לעשרות וכופל במספר שעלה בשעון המספרים. את התוצאה שקיבל מעגל למאות ומניח דיסקית על הפתרון בלוח הפתרונות שבמרכז הלוח, אם עדיין איננו תפוס ע"י דיסקית של היריב. **מנצח:** המשתתף אשר מצליח לכסות ראשון בדיסקיות שלו שורה, טור או אלכסון.

דוגמא למהלך המשחק:

המחוג הראה על מספר 4.

צועדים 4 צעדים ומגיעים למשבצת עליה רשום 86.

מעגלים את 86 ל 90 .

מבצעים את פעולת הכפל: $90 \times 4 = 360$

מעגלים את 360 ל-400.

מניחים דיסקית על 400 בלוח הפתרונות.

ב. בינגו במסלול זוויות המשולש

מטרתו של משחק זה היא תרגול זוויות במשולש. על התלמיד לבחון צירופי זוויות אפשריים מתוך התייחסות לסכום הזוויות במשולש.

מס' המשתתפים: 2

מרכיבי המשחק:

1. לוח משחק (ע"פ דגם מס' 2).

2. קוביה במספרים 1-6.

3. 2 חיילים בצבעים שונים.

4. 30 דיסקיות, 15 מכל צבע.

מהלך המשחק:

כל משתתף בתורו מטיל את הקוביה וצועד ע"פ המספר שעלה בקוביה.

במשבצת שאליה הגיע משורטט חלק ממשולש, אשר שתיים מזוויותיו רשומות.

על המשחק לקבוע אם הזווית השלישית, החסרה בשרטוט, תהיה קהה, חדה או ישרה (ניתן לעשות זאת ע"י חישוב או ע"י אומדן). כעת עליו להניח דיסקית על המקום המתאים בלוח

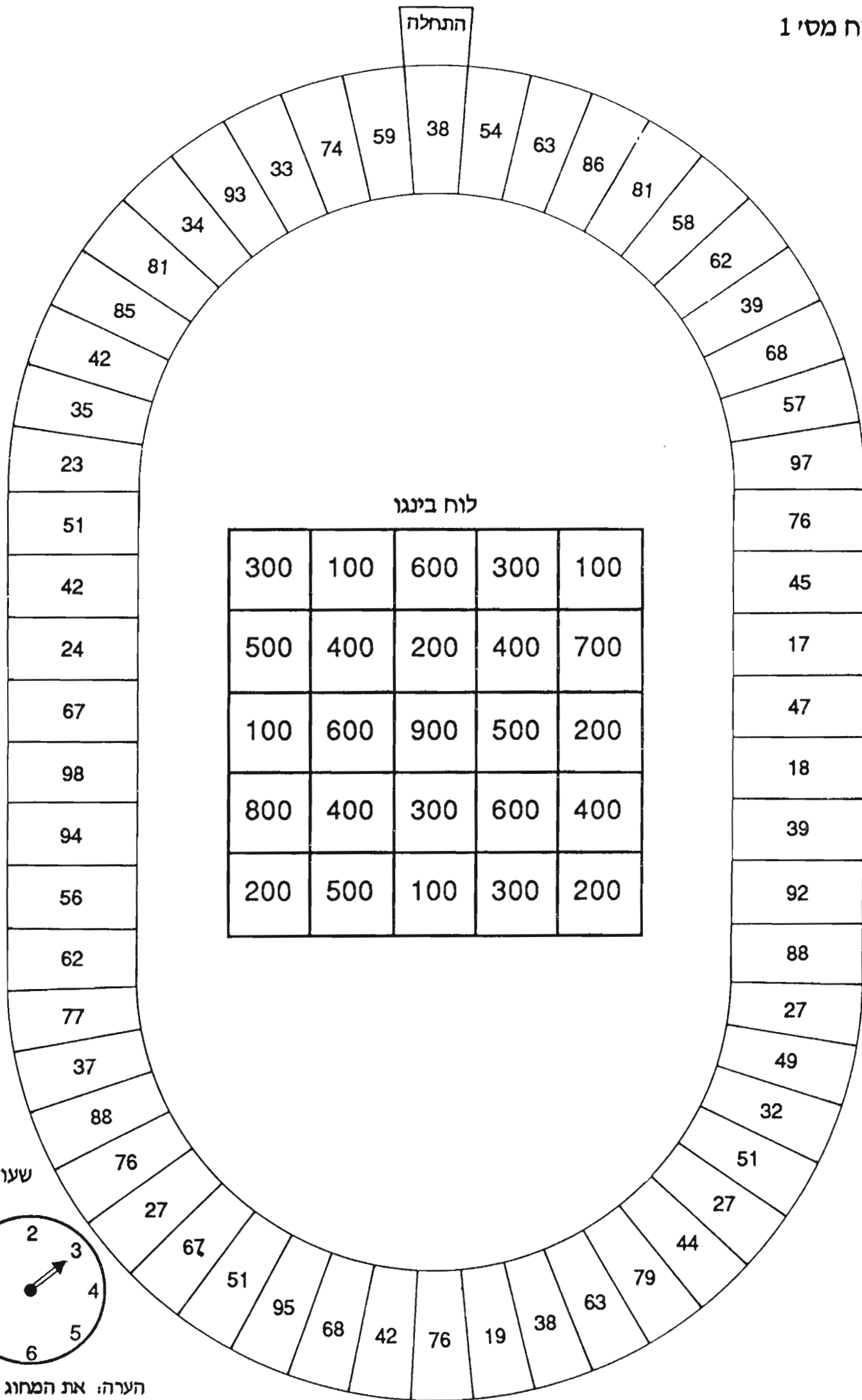
הבינגו שבמרכז לוח המשחק, וזאת אם איננו תפוס ע"י דיסקית של היריב.

בדרך המסלול מצויים "מוקשים" - שרטוטים שע"פ הנתונים הרשומים בהם, אינם מאפשרים יצירת משולש. אם נעצר שחקן על "מוקש", הפסיד תורו .

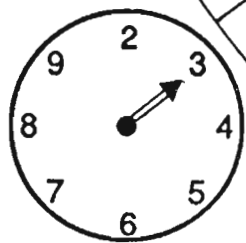
מנצח: המשתתף אשר מצליח לכסות ראשון בדיסקיות שלו שורה, טור או אלכסון. הערה: כדי להאריך את משך המשחק ניתן לקבוע, שהמנצח הוא המניח חמישיות רבות יותר של דיסקיות.

משחק מהנה!

התחלה



שעון המספרים



הערה: את המחוג ניתן להכין בעזרת עיפרון קטן ועץ הגנעץ מאחור בעיפרון.

