

בדיוק אפס: משחק היסור



מטרת המשחק: ביצוע תרגילי היסור (עם ובלי פריטה) בתחום המאה.

מספר המשתתפים: 2 – 4, מומלץ לשחק זוג מול זוג כדי לעודד דיון בין השחקנים.

אביזרים: 2 קוביות מספרים, או חוגות (6-1). דף טיוטה ועיפרון לכל משתתף.

חוקי המשחק:

1. כל משתתף בתורו מטיל את שתי הקוביות ובוחר כיצד להשתמש במספרים שקיבל בקוביות: להרכיב מספר דו-ספרתי, או לעשות פעולה חשבונית עם המספרים (חיבור, חיסור, כפל או חילוק). לדוגמה: אם קיבל בקוביות את המספרים 4 ו-5 הוא יכול להרכיב את המספר 45, או את 54, או לחבר $4 + 5$ (ולקבל 9) או לחסר $5 - 4$ (ולקבל 1) או לכפול 5×4 (ולקבל 20).
2. את המספר שקיבל הוא מחסר מ-99 ורושם את התוצאה בדף הטיטה.
3. בתור הבא הוא מטיל שוב את שתי הקוביות, פועל על המספרים כמו קודם, ומחסר את המספר שיצר, מהתוצאה שקיבל בתור הקודם.
4. אם המספרים שקיבל בקוביות אינם מאפשרים לו ליצור מספר מתאים, המשתתף מפסיד את תורו.
5. הראשון שמגיע לאפס בדיוק הוא המנצח.



מעובד על-פי: 99 and Out. *Nimble with Numbers*. Grades 3-4.

Dale Seymour Publications Menlo Park, California. 1998