

# الجرى إلى الزاوية



**هدف اللعبة:** التمرن في خواص الأعداد: زوجي، فردي، أولي، قابل للتحليل. دلالات قابلية القسمة.

**عدد اللاعبين:** 2-3.

**المواد:** مكعبان. الأول مسجلة عليه الأعداد: 1, 1, 1, 2, 2, 2. والثاني مسجلة عليه الخواص: زوجي، زوجي، فردي، أولي، أولي، فردي قابل للتحليل. جدول لعب (مرفق). جنديان لكل لاعب.

**قوانين اللعبة:**

1. يرمي اللاعب الأول مكعب الخواص. يضع جندي في إحدى الزوايا المناسبة للخاصة التي حصل عليها، في جدول اللعب. مثال: إذا حصل على "فردي" يضع الجندي على العدد 91. ويضع الجندي الثاني في تربيعة الهدف. **تربيعة الهدف** عبارة عن التربيعة المقابلة "قطريًا" لتربيعة الجندي الأول. إذا كان الجندي الأول على تربيعة العدد 91 فالجندي الثاني يكون على تربيعة العدد 2.
2. يفعل اللاعبون الآخرون نفس العملية. بهذا يصبح مسار لكل لاعب.
3. كل لاعب بدوره، يرمي المكعبين ويتقدم خطوات بحسب العدد الذي حصل عليه في مكعب الأعداد، لكن عليه أن يقف على عدد له الصفة التي حصل عليها في المكعب الثاني. التقدم مسموح أفقيًا، عموديًا، أو قطريًا. مثال: اللاعب يقف على 91 وهدفه الوصول إلى تربيعة العدد "2"، وحصل على 2 في المكعب الأول وزوجي في المكعب الثاني، فبإمكانه التقدم إلى تربيعة العدد 80 أو 82.
4. من الممنوع أن يقف لاعبان على نفس التربيعة. يمكن للاعب تخطي لاعب آخر.
5. إذا بإمكان اللاعب التقدم فعليه فعل ذلك، حتى لو أن ذلك أبعده عن الهدف.
6. إن لم يستطع التقدم يخسر دوره في اللعب وينتقل الدور للاعب التالي.
7. الفائز: اللاعب الذي يصل أولاً إلى هدفه.

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

## الجري إلى الزاوية



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