

חשבון באיזי!

מי יהיה מלך פעולות החשבון?

מטרת המשחק

אספו כמה שיותר נקודות על ידי פתרון תרגולים בחיבור, חיסור או כפל תוך הפעלת שיקול דעת מתמטי שיעזור לכם לאסוף כמה שיותר נקודות, אך הזהרו, בכל רגע מצב הנקודות יכול להשתנות ללא התרעה!

הכנת המשחק

ערבבו את כל הקלפים והניחו אותם במרכז השולחן וכן מלאו בדף התוצאות את שמות המשתתפים.

מהלך המשחק

כל שחקן בתורו זורק את הקוביה ופועל על פי ההנחייה שקיבל בקוביה.

במידה והקוביה מראה על אחת מפעולות החשבון, שילפו 2 קלפים מהחפיסה ובצעו את פעולת החשבון. את התוצאה אנחנו מוסיפים לניקוד שלנו בדף התוצאות. במידה הקוביה נחתת על "הפסדת תור", "החלפת ניקוד" או "ג'וקר", אין צורך לשלוף קלפים מהחפיסה.

- | | |
|---|-------------|
| פעולת חיבור בין שני המספרים שנשלפו | + |
| פעולת חיסור בין שני המספרים שנשלפו (בגילאים הנמוכים החסירו את המספר הגדול בקטן. בגילאי חטיבה, ניתן לשלב מספרים שליליים) | - |
| פעולת כפל בין שני המספרים שנשלפו. | x |
| התור מבוטל ועובר לשחקן הבא ללא ניקוד | הפסדת תור |
| הניקוד של מטיל הקוביה עובר לשחקן מימינו וכך גם הניקוד של האחרים. הנחייה זו מופיעה גם כקלף. | החלפת ניקוד |
| הג'וקר מאפשר לבחור בכל אחת מפעולות החשבון שעל פאות הקוביה. חישפו 2 קלפים והחליטו איזו הנחייה תניב לכם הכי הרבה נקודות. | ג'וקר |

ניצחון במשחק

הגיעו ראשונים ל-100 נקודות או אספו את מספר הנקודות הגבוה ביותר כשאתם מגיעים לסוף הטבלה בדף התוצאות.



חשבון באיזי!

מי יהיה מלך פעולות החשבון?

קלפי המשחק

קלפי המספרים מאפס ועד תשע



איפוס ניקוד – במידה והשחקן חשף קלף זה, הניקוד שלו מתאפס



תוספת / הפחתת 10 נקודות - השחקן יקבל או יפסיד 10 נקודות בתור זה. כל שאר הפעולות בתור מבוטלות לרבות ההנחייה על הקוביה והקלף השני.



קלף וידאו - קלף אינטרקטיבי הדורש שימוש באפליקציה לסריקת קוד QR בסמארטפון. במידה ואין לכם, ניתן להוריד מחנות האפליקציות בחינם. הטו את הסורק כלפי הקלף וסרקו את הקוד שעל הכרטיס שיוביל אתכם לקלף וידאו מיוחד באתר שייבחר בצורה אקראית, עם הנחייה אינטראקטיבית אותה יחשוף בפני השחקנים איזי העיפרון!



כללים נוספים

- במידה והקלף הראשון ששלפתם הוא קלף הנחיות, הוא הקלף הקובע בתור. זאת אומרת שההנחייה שעל הקוביה מתבטלת ואין צורך לחשוף קלף נוסף.
- במידה והקלף הראשון שחשפתם היה מספר ואחריו שלפתם קלף הנחייה, קלף ההנחייה הוא זה שקובע ולכן גם במקרה זה, ההנחייה שנתקבלה בקוביה וקלף המספר שחשפתם מתבטלים.
- במקרה כמו בסעיף הקודם, בו נחשף קלף מספר אך הוא בוטל ולא נעשה בו שימוש, הוא יישאר על השולחן ועל השחקן הבא להשתמש בו.

רעיונות לשימושים נוספים במשחק

- ניתן להשתמש בקלפי המשחק כדי לשחק רביעיות או משחק הזיכרון
- תרגול ציר המספרים ומספרים שליליים - לגילאי 13 ומעלה. כאשר הקוביה מצביעה על פעולת חיסור והקלף הראשון שאתם מוציאים קטן מהקלף השני, לדוגמה 2 ואז 5, פיתרו את התרגיל כמו שהוא, כך שתקבלו מספר שלילי (3-).
- לימוד זיהוי המספרים - השתמשו בקלפים בכרטיסיות ניווט לפעוטות.

