



קוביות ועט

-----○-○--○---○-----

חוברת 59

בפרויקט "נשאים בבית"

של חיים כ"ץ

תוכלו לפנות אלי למייל info@gisha-center.com

ולהירשם לקבלת חוברות פעילות אתגריות

מידי יום בתקופת הקורונה

השימוש הוא אישי בלבד, ולא מוסדי

או ארגוני.

אהבתם?

בכדי שנוכל להמשיך הלאה, אנו צריכים

תמיכה כספית בפרויקט

דברו איתי.

כל הזכויות שמורות

חיים כץ מטפל באמצעות הרפתקה, מנחה סדנאות,

רעיונאי ויוצר.



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



קוביות ועט!

לפניכם 3 משחקים נהדרים של קובייה-דף-עט.

בשונה מרוב החוברות בסדרה כאן אנו משחקים עם עוד ישהו



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

מוכנים? הנה המשחק הראשון! "שלוש של שש"



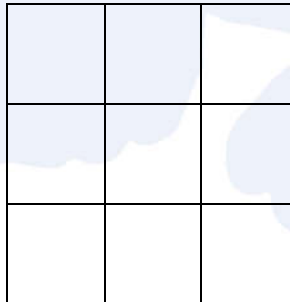
מס' שחקנים: 2-5

מס' קוביות: 1

הכנה למשחק:

• המשחק מתנהל סביב לשולחן (גדול יחסית בכדי שהקובייה לא תיפול) או על הרצפה. לפי היכולות של המשתתפים..

• כל משתתף מתארגן עם דף ועט (תבדקו קודם שהעט עובד... אתם מכירים את המצב שמתחילים משחק בהתלהבות, והנה אחד העטים (לא עובד...))



• כל אחד מצייר על הדף **טבלה כזו** :

• כל משתתף זורק את הקובייה, למי שיצא מספר הכי גבוה, יהיה הראשון במשחק וכולם אחריו בכיוון השעון.

מטרת המשחק : להיות הראשון שמצליח למלאות 3 ריבועים בתשבץ במאונך מאוזן או אלכסון ב6 נקודות כל אחת.

כללי המשחק:

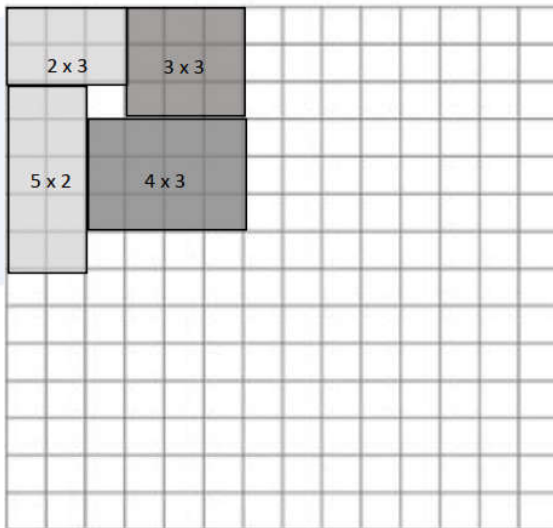
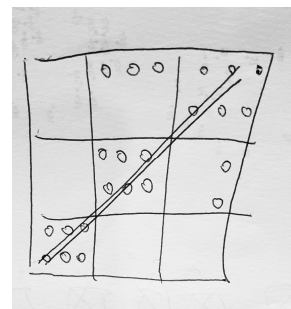
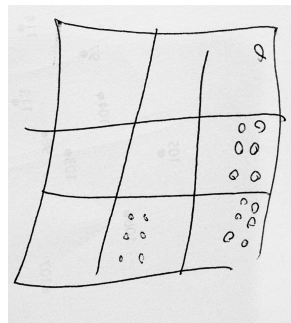
- המשתתפים זורקים את הקובייה בתורם. וממלאים את המספר שיצא להם במשבצת אחד. (לעשות עיגולים כאלה כמו שיש על קובייה)
- בא נאמר שיצא לך בפעם הראשונה 4 ובפעם השניה 2, המשתתף יבחר בין לרשום ה2 במקום חדש לבין לשים אותם יחד עם ה4 הקודמים.



- אי אפשר לחלק את הנקודות, כלומר אם יצא לך 3 אי אפשר לשים 2 נקודות במשבצת אחת ועוד 1 במשבצת אחרת.
- אי אפשר שיהיה יותר מ6 נקודות במשבצת אחת.
- הראשון שמצליח להרכיב 3 משבצות של 6 נקודות כל אחת (באלכסון, מאונך או מאוזן) מנצח.



הנה לדוגמא דף של מנצח (מימין), לעומת מפסיד:



תופסי השטחים:

מס' משתתפים: 2:

מס' קוביות: 2:

מטרת המשחק: להיות זה שתופס את השטח הגדול ביותר.

הכנה למשחק:

1. לוקחים דף ממחברת חשבון ומסמנים שטח של 16 על 16 ריבועים.
2. מכינים שתי קוביות, ושני עטים או לורדים בשני צבעים.





כללי המשחק:

1. (כמו בדוגמה המצורפת) כל אחד בתורו זורק קוביות ותופס שטח לפי התוצאה. יצא לך 4 ו3 תתפוס שטח של 3 על 4 בכל מקום שנראה לך על גבי הדף.
2. ממשיכים עד שנהיה פחות מקום ואז באם אין מספיק מקום לתפיסת שטח (נאמר שיצא 6 על 6 ואין כבר מקום) יחכה הזורק לתור הבא.
3. כשהכל מתמלא עושים חישוב למי יש יותר שטח. (יותר קוביות) מי שתפס יותר שטח הוא המנצח!



סגרו את הקופסאות:

- מס' משתתפים:** 2-5 (אפשר קצת יותר באם אופי המשתתפים סבלני).
- חומרים נדרשים: 2 קוביות, העתק של דף הקופסאות לכל משתתף, עט או עיפרון לכל משתתף.
- מטרת המשחק: לסגור כמה שיותר קופסאות.

כללי המשחק:

- כל משתתף מתיישב במקומו סביב לשולחן עם הדף הקופסאות שלו.
- זורקים קוביה אחת, מי שמקבל את המספר הנמוך ביותר מתחיל ראשון, ואחריו נגד כיוון השעון שאר המשתתפים.
- כל אחד זורק בתורו. בודקים מה יצא לו נאמר יצא לו $7 = 3 + 4$ הוא צריך לסגור קופסאות בשווי 7. כלומר או שיסגור את מס' 7 או שיסגור את 5 ו2 או את 6 ו1 וכו'.
- כך כולם זורקים אחד אחרי השני. עד שנוצר מצב שמישהו לא מצליח לסגור קופסא, כלומר נשאר לו למשל 5 ו3 ויצא לו 12. במקרה זה ממשיכים את הסבב הנוכחי עד שאחרון השחקנים עושה את תורו.
- כשגומרים את הסבב כל אחד רושם בריבוע הימני (TOTAL) כמה ארגזים נשארו פתוחים והוא לא הצליח למלאות אותם במס' ולסגור אותם.
- כעת מתחילים סבב חדש. לכל משחק 5 סבבים!
- לאחר הסבב החמישי מחשבים את כל הקופסאות הריקות. המשתתף עם הכי קצת קופסאות ריקות, מוכתר כמנצח.





סגרו את הקופסאות! (דף משחק)

שם: _____

סבב א'

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
									<input type="text"/>



סבב ב'

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
									<input type="text"/>



סבב ג'

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
									<input type="text"/>



סבב ד'

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
									<input type="text"/>



סבב ה'

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
									<input type="text"/>



ס"ה קופסאות ריקות _____.