

שם המשחק: בעל חיים ומקום מחייתו

מטרה לימודית: העשרת הידע בנושא מקומות המחיה של בעלי חיים בטבע

מטרה משחקית: להיות הראשון שהתאים לבעלי החיים שבידיו את מקום המחיה הטבעי שלהם

תבנית: מתקדם ואוסף

משתתפים: 2-4

תכולה: 14 זוגות כרטיסים

מבנה: לוח משובץ

קובייה, ניצבים כמספר המשתתפים
לוח בקרה

מתודה: התאמה, אסטרטגיה

הכנות לפני המשחק:

מפרידים את כרטיסי הזוגות לשתי קבוצות.
קבוצה אחת – מקום מגורים מניחים על גבי התחנות בלוח המשחק וקבוצה שניה- בעלי החיים מחלקים למשתתפים. קובעים את סדר המשחקים. מניחים את הניצבים במשבצת ההתחלה.

הוראות משחק:

כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה ומנסה לחשב כיצד, במספר הצעדים שהורתה לו הקובייה, יצליח להגיע לתחנה בה נמצא כרטיס היוצר זוג עם אחד מהכרטיסים הנמצאים בידיו. ניתן לצעוד לכל כיוון אך לא באלכסון ואין לשנות כיוון במהלך הצעידה (ז"א לצעוד אחורה). מצא זוג מתאים – לוקח את הכרטיס אליו וזוכה בתור נוסף, לא מצא זוג תואם אינו לוקח כרטיס והתור עובר למשתתף הבא.

זוכה:

הראשון שהתאים לכרטיסים שבידיו את בני זוגם.

אפשרויות נוספות:

- ניתן לשחק עם ניצב אחד. כל משתתף בתורו מניע את הניצב מהמקום בו הוא נמצא על פי המספר שהורתה לו הקובייה.
- ניתן לשחק עם שתי קוביות ולבצע תרגיל חשבוני על מנת להגיע לתוצאה באמצעותה יכול המשתתף להגיע למשבצת בה מצוי כרטיס אותו עליו לאסוף.
- ניתן לשחק בלוח בו מסומנות

אזור הררי	עז בר	ביצה	תנין
--------------	-------	------	------

בקרה

- | | | | |
|------------------|-----------------|-------------|----------------|
| 1. אריה | סוואנה | 8. תנין | ביצה |
| 2. אנקונדה | יער גשם | 9. עז בר | אזור הררי |
| 3. שושנון ים סוף | שונית אלמוגים | 10. לווייתן | אוקינוס |
| 4. פינגווין | קוטב דרומי | 11. דוב לבן | קוטב צפוני |
| 5. חולד | מחילה תת-קרקעית | 12. סרטן | חוף ים |
| 6. אמנון | אגם | 13. קרפדה | שלולית חורף |
| 7. גמל | מדבר | 14. שועל | חורש ים תיכוני |

אוקינוס	לוויתן	יער גשם	אנקונדה	סוואנה	אריה
מדבר	גמל	חורש ים תיכוני	שועל	קוטב צפוני	דוב לבן
שונית אלמוגים	שושנון ים סוף	אגם	אמנון	שלולית חורף	קרפדה
חוף ים	סרטן	מחילה תת קרקעית	חולד	קוטב דרומי	פינגווין

							התחלה