



## בקרה

$\frac{1}{2}$	0.5	50%	$\frac{50}{100}$
$\frac{1}{4}$	0.25	25%	$\frac{25}{100}$
$\frac{1}{5}$	0.2	20%	$\frac{20}{100}$
$\frac{1}{8}$	0.125	$12\frac{1}{2}\%$	$\frac{12.5}{100}$
$\frac{1}{10}$	0.1	10%	$\frac{10}{100}$
$\frac{3}{4}$	0.75	75%	$\frac{75}{100}$



## שמות שונים לשבר

שם המשחק:

מטרה לימודית: איסוף 4 שברים הכתובים כשבר פשוט, שבר עשרוני ואחוזים

מטרה משחקית: לשייך את השברים לשבר הרשום בתחנות במסלול

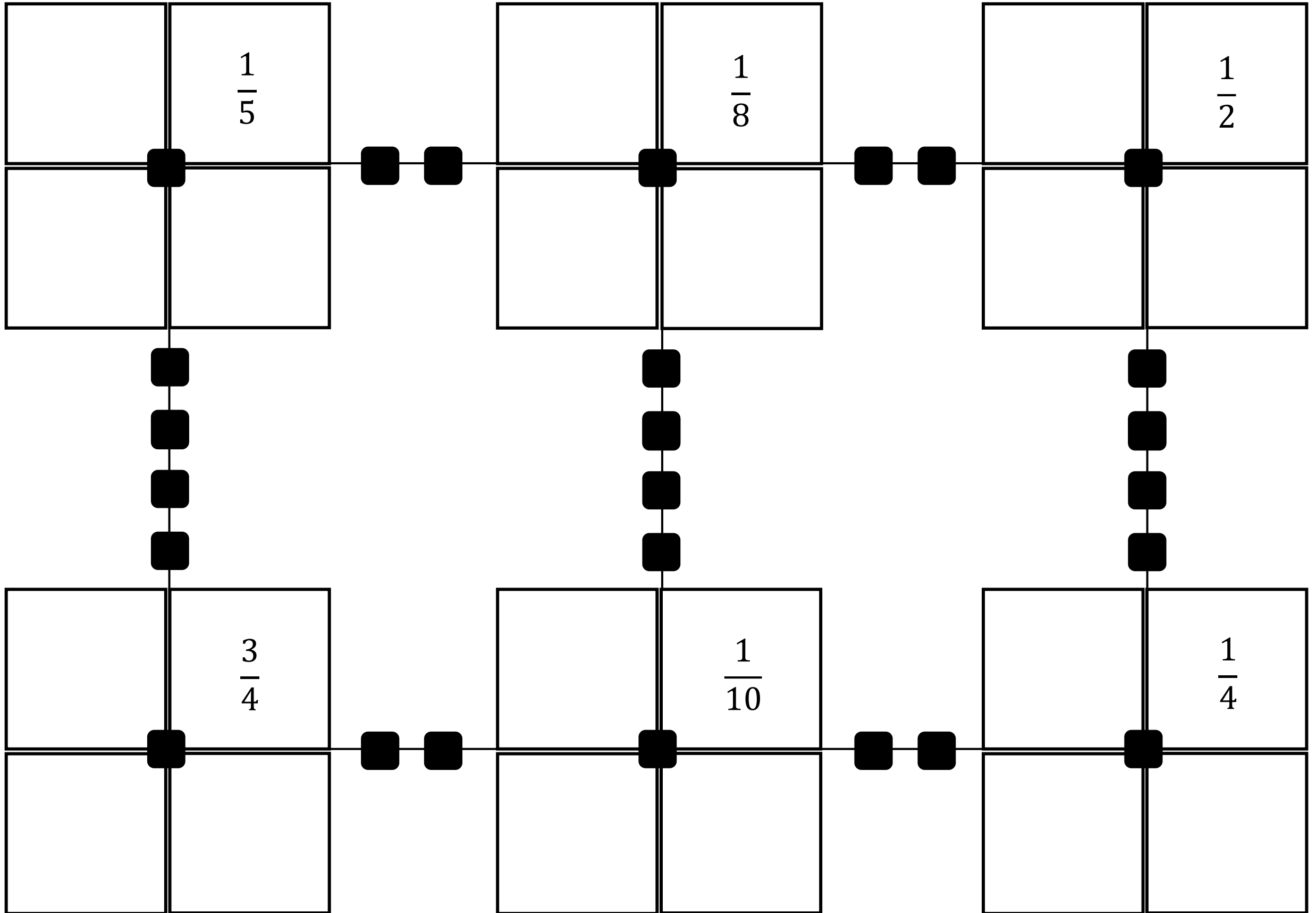
<p>משתתפים: 2-4 תכולה: 6 כרטיסי קבוצות 18 כרטיסים (3 כרטיסים לכל קבוצה) קובייה, ניצבים כמספר המשתתפים, לוח בקרה</p>	<p>תבנית: רביעיות במסלול מבנה: מסלול תחנות רב-כיווני סגור מתודה: הקבצה, אסטרטגיה</p>
---	--

הכנות לפני המשחק: מציבים את כרטיסי הקבוצות אחד בכל מרכז תחנה בלוח המשחק. את הכרטיסים מערבבים ומחלקים שווה בין המשתתפים. קובעים את סדר המשחקים. מחליטים האם משתתף שהניח כרטיס זוכה בתור נוסף. כל משתתף מניח את ניצבו בנקודה כלשהיא על גבי הלוח, זוהי נקודת ההתחלה שלו.

הוראות משחק: כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה ומנסה לחשב כיצד, במספר הצעדים שהורתה לו הקובייה, יגיע לתחנה בה יוכל להניח את אחד מכרטיסיו השייך לקבוצה הרשומה בתחנה. ניתן לצעוד לכל כיוון. הצליח להגיע לתחנה- ויש לו כרטיס השייך קבוצה. מניח אותו בתחנה. לא הצליח להגיע לתחנה – התור עובר למשתתף הבא.

זוכה: הראשון שהניח את כל כרטיסיו בתחנות ונותר ללא כרטיסים.

אפשרויות נוספות: ניתן לשחק עם ניצב אחד. כל משתתף בתורו מניע את הניצב מהמקום בו הוא נמצא על פי המספר שהורתה לו הקובייה. או שניתן לשחק עם שתי קוביות ולבצע תרגיל חשבוני על מנת להגיע לתוצאה באמצעותה ניתן להגיע לתחנה.



$\frac{1}{2}$	0.5	50%	$\frac{50}{100}$
$\frac{1}{4}$	0.25	25%	$\frac{25}{100}$
$\frac{1}{5}$	0.2	20%	$\frac{20}{100}$
$\frac{1}{8}$	0.125	$12\frac{1}{2}\%$	$\frac{12.5}{100}$
$\frac{1}{10}$	0.1	10%	$\frac{10}{100}$
$\frac{3}{4}$	0.75	75%	$\frac{75}{100}$