

עד למאה התקדם

שם המשחק:

המשתתפים ידעו להתקדם על פי הנחיות

מטרה לימודית:

להגיע ראשון לסוף המסלול

מטרה משחקית:

משתתפים: 2-4
תכולה: לוח משחק, ניצבים כמספר המשתתפים,
קובייה.

תבנית: מסלול לוח המאה

מבנה: מסלול בלוח משובץ

מתודה: זיהוי

המשתתפים מציבים את ניצביהם על גבי משבצת המספר 1 בלוח,
זוהי נקודת ההתחלה שלהם.
קובעים את סדר המשחקים.

הכנות לפני המשחק:

כל משתתף, בתורו, מטיל את הקובייה ומתקדם כמספר הצעדים
שהורתה לו.

הוראות משחק:

הגיע למשבצת בה יש הנחיה, פועל על פי ההנחיה הכתובה.

המשתתף שהגיע ראשון למשבצת הסיום- 100

זוכה:

91	92	93	חזור למספר אי-זוגי	95	96	התקדם לסוף העשרת	98	99	100
81	82	חזור לתחילת העשרת החמישית	84	85	התקדם לסוף העשרת	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	דלג על 3 מספרים אי-זוגיים	80
61	62	חזור ב- 2 מספרים אי-זוגיים	64	65	66	התקדם ב-4 מספרים אי-זוגיים	68	69	70
51	52	53	רד לתחילת העשרת השלישית	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	התקדם ב- 2 מספרים זוגיים	47	48	49	50
31	עלה לתחילת העשרת הששית	33	34	חזור למספר האי-זוגי הקודם	36	37	רד לתחילת העשרת הקודמת	39	40
21	22	23	24	25	26	התקדם למספר הזוגי הבא	28	29	30
11	12	התקדם לתחילת העשרת הבאה	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	התקדם למספר הזוגי הבא	5	6	7	8	9	10