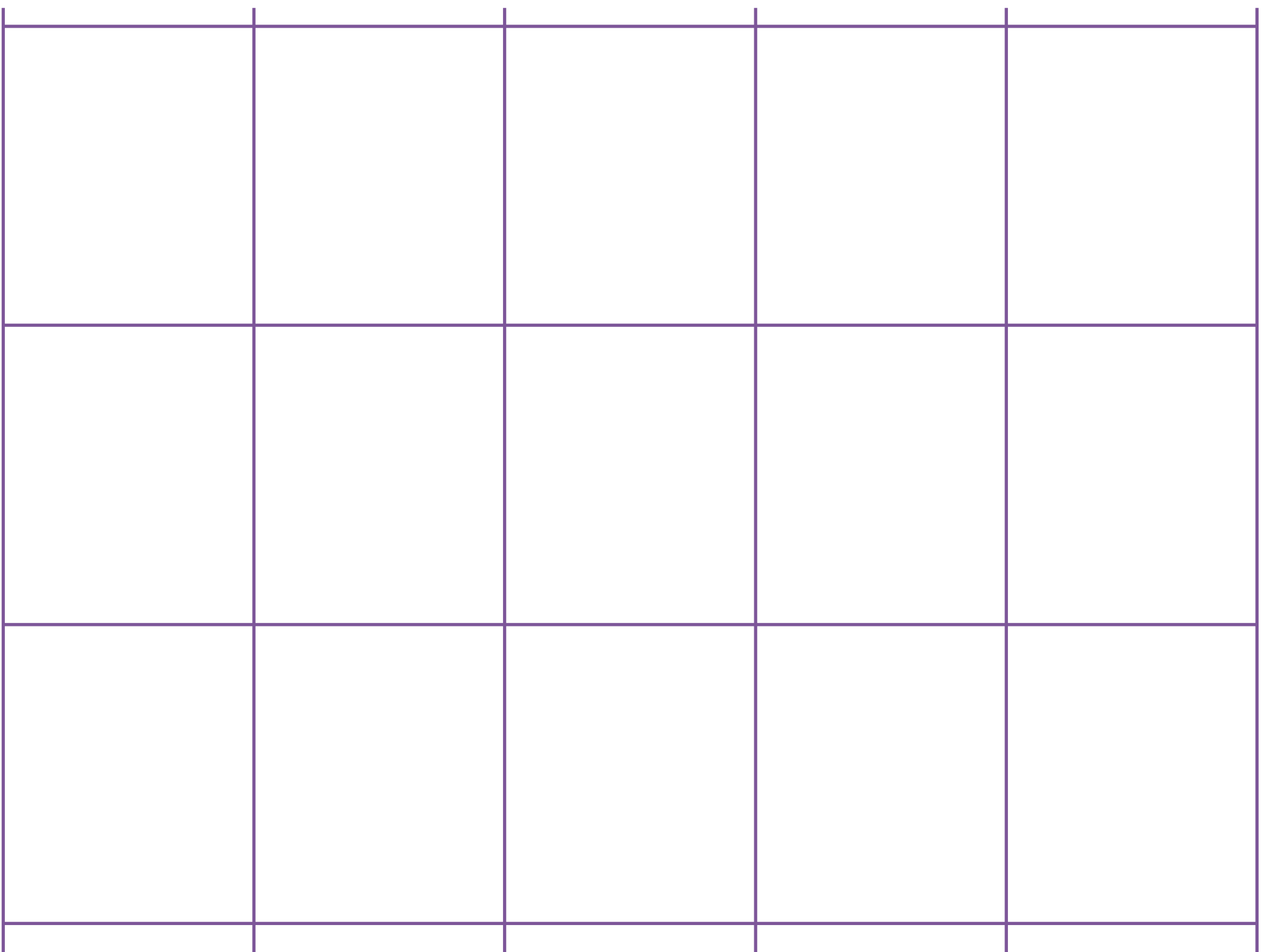


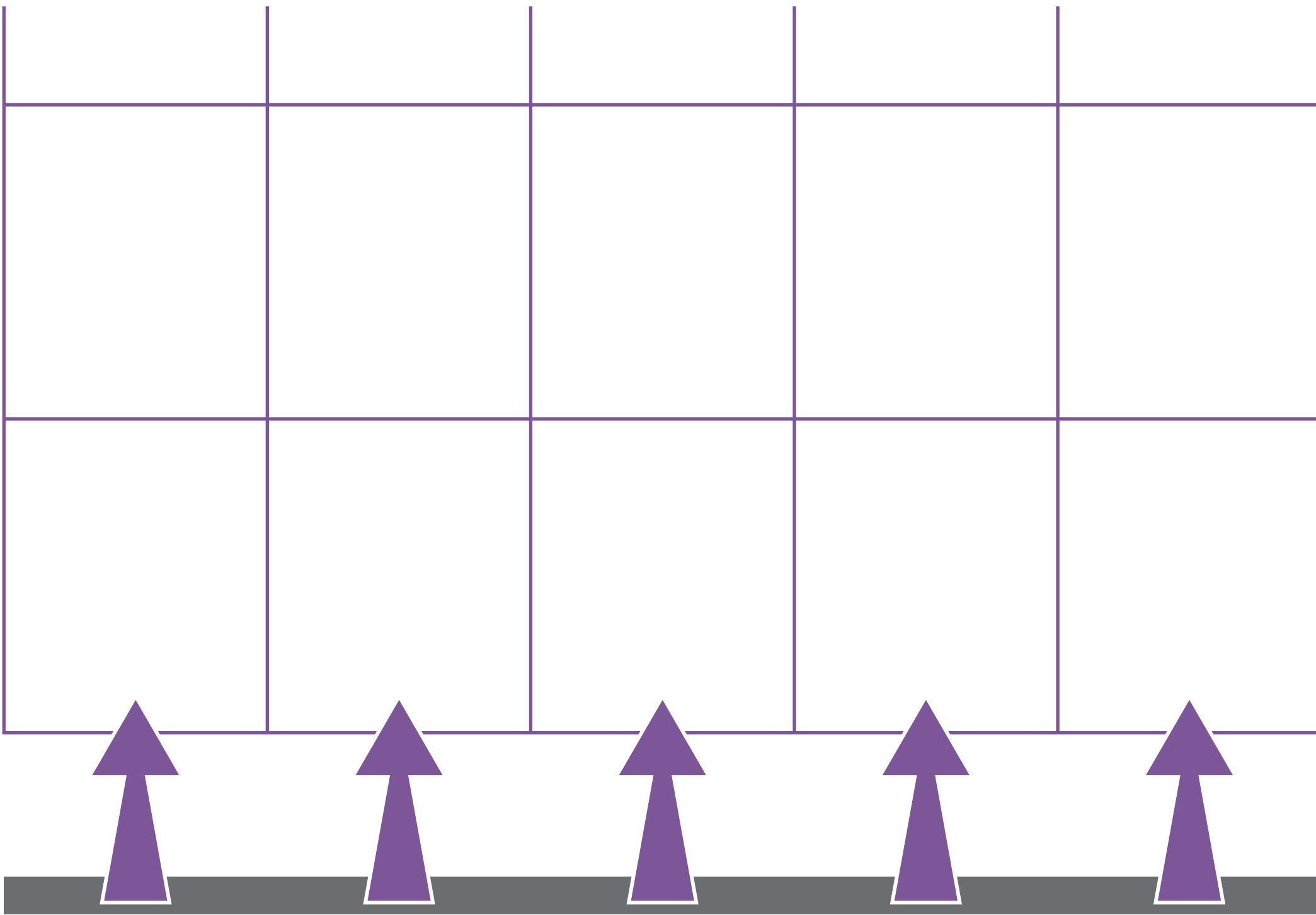
# מתקדמים בטור

כרטיסי צורות הנדסיות

פיתוח משחקים והדרכה | אפרת בנטוב-גז | 2019

# מתקדמים בטור



## מתקדמים בטור

משחק תחרותי לשני משתתפים / שני זוגות / שתי קבוצות.

מטרה לימודית: הכרות עם צורות הנדסיות אגב פיתוח תפיסה מרחבית, הכללה וחיבה אסטרטגית. מטרה משחקית: לצבור את מירב הכרטיסים.

תכולה:

- לוח עם 35 משבצות (שימו לב: הלוח השלם מתקבל מחיבור של 3 דפים).
- 35 כרטיסים: 7 צורות הנדסיות X 5 עותקים.

הכירו את מבנה הלוח, המושגים והעקרונות המשחקיים

• **לוח המשחק** בנוי מ-7 שורות ו-5 טורים. בתחתית כל טור מופיע חץ המכוון כלפי מעלה ומסמן את כיוון ההתקדמות של המשחק.

• **משבצת חשופה** היא משבצת שאין חציצה בינה לבין החץ המופיע בתחתית הטור בו היא נמצאת. לכל אורך המשחק ניתן לקחת כרטיסים רק ממשבצות חשופות = משבצות שבין לבין החץ שבתחתית השורה לא חוצץ כרטיס אחר. חשוב לצייין שבאשר משתתף לקח כרטיס ממשבצת חשופה, גם המשבצת העוקבת (באותו טור) הופכת להיות חשופה.

• **לקיחת הכרטיסים** מבוססת תמיד על הכללה - באותו תור ניתן לקחת כרטיסים רק מאותה קטגוריה, כלומר: מאותה צורה הנדסית.

• **ספירת הכרטיסים** בסיום המשחק אינה תלויה בקטגוריות. המנצח הוא מי שבדיו מירב הכרטיסים, ללא קשר לצורות המופיעות בהם.

הכנות למשחק: שורפים את הכרטיסים ומניחים בלוח, בפזיזור אקראי.

מהלך המשחק:

כל משתתף, בתורו, רשאי לקחת מן הלוח כרטיסים לפי בחירתו, אבל בשני תנאים:

1. שכל הכרטיסים הם מאותה קטגוריה (בכל תור אפשר - כמובן - לבחור קטגוריה שונה).
2. שהכרטיסים חשופים כלפי החיצים.

האסטרטגיה של המשחק מבוססת על שיקול דעת ואיזון בין לקיחת מירב הכרטיסים לבין ההשתדלות לא לפתוח אפשרויות למשתתף השני. למשל: לא מומלץ לקחת שני משולשים כאשר לקיחתם חושפת למשתתף השני שלושה פרפזים.

תוך כדי מהלך המשחק נחשפות כל הזמן כרטיסיות חדשות, והוא מסתיים כאשר הלוח נותר ריק. **המנצח** הוא המשתתף שצבר את מרבית הכרטיסיות.