

גרסה ב'

כל משתתף/קבוצה בתורו זורק את הפאון ומתקדם עם החייל על המסגרת הירוקה בהתאם למספר שמורה הפאון. נניח הפאון מורה 2 והחייל עומד על 80% על המשתתף/קבוצה להניח דסקיות באותו צבע על המשבצות שבחלקו האדום של הלוח עליהם להניח דסקיות על 0.8, 4/5, 80% ועל 8 משולשי פיצה. ניצחה הקבוצה שהניחה ראשונה דסקיות על ערכים שווים לשבר מתחת לחייל.

גרסה ג'

משחק צ'ופר אם במהלך ההתקדמות במסלול הירוק החייל נעמד על סמיילי על המשתתף/קבוצה להניח 2 דסקיות על המשבצות שבחלקו האדום של הלוח המייצגות שברים בעלי ערך זהה
דוגמא: 2/5 ו 0.4

השלמה לשלם

משתתף/קבוצה זורק את הפאון ומתקדם עם החייל על המסגרת הירוקה נניח שהחייל מונח על 2/8 על המשתתף/קבוצה להניח דסקית על משבצת בחלקו האדום של השטיח שתשלם לשלם לדוגמא 75% (לתלמידי כיתה ד' ניתן להגביל השימוש לשברים פשוטים ושברי גזרה בלבד)

מלחמת שברים

משתתף/קבוצה זורק את הפאון פעמיים ומתקדם על המסגרת הירוקה נניח פעם ראשונה 0.25 ופעם שנייה 100% מנצח/ת קבוצה בעלת התוצאה הגבוהה יותר (במשחק זה מתרגלים חיבור שברים)

משחק זיכרון – בשברים פשוטים (לתלמידי כיתה ד')

מיועד ל 2-6 משתתפים או קבוצות מתחרות. מניחים את הדסקיות על שברי הגזרה והשברים הפשוטים שבחלק האדום של השטיח כך שהדסקיות מכסות את הייצוגים השונים (סה"כ 26 דסקיות). כל משתתף בתורו צריך להרים 2 דסקיות המכסות שני מספרים בעלי אותו ערך ביצוג שונה או זהה. אם לא הצליח הוא מחזיר את הדסקיות למקומן. אם גילה זוג זהה הוא זוכה ב 2 הדסקיות. המשחק מסתיים כאשר אין יותר זוגות אפשריים על גבי הלוח. מנצח: הילד בעל מספר הדסקיות הגבוה ביותר. דוגמאות לזוגות אפשריים: 1/2, 2/4

בנוסף: במציאת זוג בעל אותו ערך אולם לא זהה זוכים בדסקית בנוסף מן הקופה. לדוגמא 1/2 ו 2/4.

משחק מהירות

מיועד לתלמידי כיתה ד ואילך.

1. כל נציג קבוצה בוחר בחייל ומניחו על אחד הכוכבים המצוירים בפינות.
2. מחלקים לכל קבוצה דסקיות בצבע אחר.
3. כל נציג קבוצה בתורו זורק את הפאון ומתקדם עם החייל על המסגרת הירוקה בהתאם למספר שמורה הפאון.
4. נציג הקבוצה מכריז בקול רם על השבר שאליו הגיע החייל.
5. על חברי הקבוצה להניח במהירות דסקיות על שברים זהים לשבר אליו הגיע החייל.

התור מסתיים כאשר כולם סיימו להניח דסקיות.
סופרים כמה דסקיות הניחה כל קבוצה על פי הצבע.
בכל תור מנצחת הקבוצה לה מספר הדסקיות הגדול ביותר על הלוח.

אפשרויות גיוון:

- א. לאחר שנציג הקבוצה מכריז בקול רם על השבר שאליו הגיע החייל, על המשתתפים להניח במהירות דסקיות על מספרים הגדולים מהשבר אליו הגיע.
- ב. לאחר שנציג הקבוצה מכריז בקול רם על השבר אליו הגיע עם החייל, על המשתתפים להניח במהירות דסקיות על מספרים הקטנים מהשבר אליו הגיע.
- ג. כנ"ל עם השלמה לשלם









משחק קבוצתי בשילוב מניפות שברים (ניתן לרכישה נפרדת 15 ש' למניפה)

משחק ל-4 משתתפים

כל משתתף עומד בסמוך לכוכב ובידו מניפת שברים. כל משתתף אוהז במניפה שונה, המייצגת בשלב זה את קבוצתו. לאחד שברים פשוטים לשני שברים עשרוניים, לשלישי שברי גזרה ולרביעי אחוזים.

- א. מניף הנציג של שברים עשרוניים מניפה 0.4, על יתר המשתתפים להשלים לשלם רק עם השברים אותם הם מייצגים. נציג האחוזים יניח דסקית על 60%. נציג השברים הפשוטים יניח 2 דסקיות על 1/2 ועל 1/10, נציג שברי הגזרה יניח 2 דסקיות על פלח עוגה אחד מתוך 10 ועל 3 פלחים מתוך 6.
- ב. השוואת שברים - מניף נציג של השברים הפשוטים מניפה עם 3/4. נציג האחוזים יניח דסקית על 75%, נציג העשרוניים יניח דסקית על 0.75 ונציג שברי הגזרה יניח דסקית 3 פלחים מתוך 4.

טבלה להשוואת שברים

		$\frac{7}{7}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{4}{4}$	1	100%		
$\frac{5}{10}$	$\frac{4}{8}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{2}{4}$	0.5	$\frac{1}{2}$	50%		
			$\frac{4}{12}$	$\frac{3}{9}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{1}{3}$		
				0.25	$\frac{2}{8}$	$\frac{1}{4}$	25%	
					0.75	$\frac{3}{4}$	75%	
					0.2	$\frac{1}{5}$	20%	
					0.4	$\frac{2}{5}$	40%	
					0.8	$\frac{4}{5}$	80%	
					0.375	$\frac{3}{8}$	37.5%	
					0.125	$\frac{1}{8}$	12.5%	
					0.1	$\frac{1}{10}$	10%	