שם המשחק: גוקר לאאאא

מפתחי המשחק: נועה חן טרבלסי, עמר אמויאל וגלי זר אביב.

הנושא המתמטי של המשחק:
חישוב שטחים והיקפים של מצולעים וצורות מורכבות
קהל יעד: תלמידי כיתות ז-ח
משתתפים: 2-4 משתתפים
משך המשחק: כ- 30 דקות.



ציוד:

פעמון
לוחות מחיקים על פי מספר השחקנים לצורך חישובים
72 כרטיסיות

מטרת המשחק :

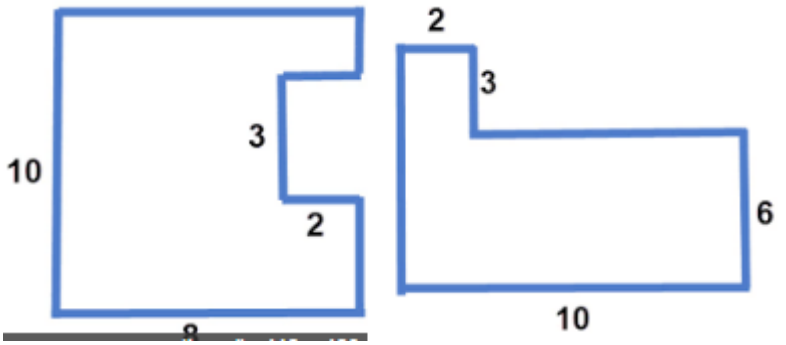
משחק זה מתבסס על המשחק "פיקולו", הוא משלב בין זריזות מחשבה, מהירות תגובה לבין פתרון תרגילים בתחום הגאומטרי. על מנת לנצח, על המשתתפים לזכות במספר רב ביותר של קלפים.

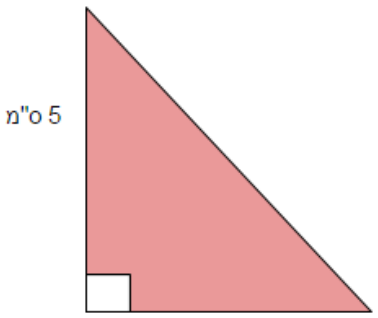
הוראות המשחק:

- בתחילת המשחק מחלקים כל קלפי המשחק באופן שווה בין כלל המשתתפים. המשתתפים מסדרים את הקלפים עם התרגיל כלפי מטה.
- בכל תור כל המשתתפים בו זמנית פותחים קלף אחד ומניחים אותו בראש ערימה אישית, ממשיכים לפתוח קלפים עד אשר בראש שתי ערמות לפחות מופיעים תרגילים בעלי אותה תוצאה. הראשון שמזהה את התוצאות השוות לוחץ על הפעמון הראשון שמצלצל בפעמון הוא הזוכה בכל הקלפים שעל השולחן.

דוגמאות לתרגילים:

2) מהו שטח הצורה





3) מהו היקף הצורה?