

## אוקטי - מטרה וחוקים

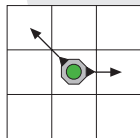
### מטרת המשחק

להיות הראשון שמביא את אחד מכליו לאחת ממשבצות הבסיס של השחקן השני.

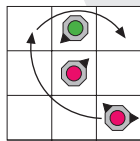
### חוקי המשחק

1. לכל שחקן יש 4 כלים (העומדים בתחילת המשחק במשבצות הבסיס) ו-12 חצי כוון.
2. בתחילת המשחק כל שחקן מניח את ארבעת כליו על משבצות הבסיס הירוקות או האדומות. יש להניח את הכלים, כך שהחץ שמצוייר עליהם מופנה קדימה.
3. בכל תור שחקן רשאי ללכת עם אחד מכליו צעד אחד, או לשים חץ כוון באחד החורים של אחד מכליו.
4. שחקן יכול ללכת עם אחד מכליו, רק לכוון שמורה החץ, שהושם בתוך הכלי (כלי ללא חץ כוון לא יכול לנוע).
5. כלי יכול (אך לא חייב) לקפוץ מעל כלים שלו ו/או של יריביו ולנחות במקום פנוי, בתנאי שיש לו את חצי הכוון המתאימים.
6. כלי יכול לקפוץ קפיצת שרשרת, בתנאי שיש לו את חצי הכוון המתאימים.
7. כלי שקפץ מעל כלי של היריב, או כלי שלו, רשאי (אך לא חייב) להורידו מן הלוח, לקחת את חצי הכוון שהיו בתוכו ולעשות בהם שימוש בתורות הבאים.

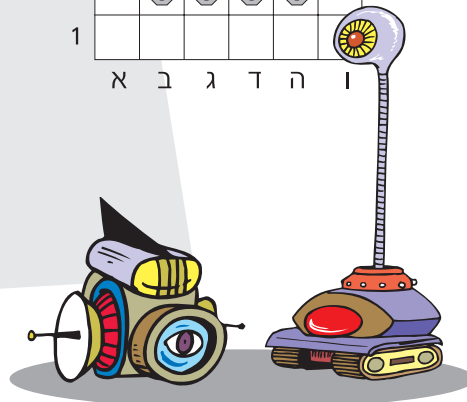
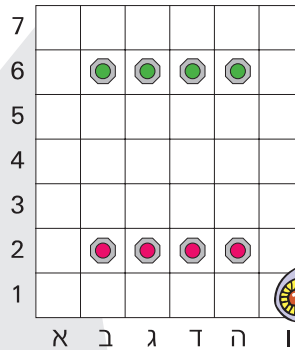
### עמדת פתיחה:

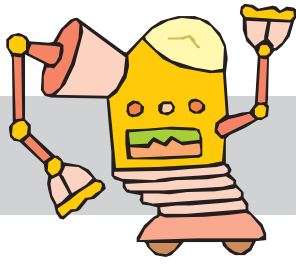


כלי יכול לנוע רק אם יש לו את חצי הכיוון המתאימים:



כלי יכול לקפוץ קפיצות שרשרת, בתנאי שיש לו את חצי הכיוון המתאימים:





## אוקטי - תרגילים רמה 1

7						
6			♁		♁	
5						
4						
3		♁				
2				♁	♁	
1						
	א	ב	ג	ד	ה	ו

### תרגיל מספר 1

סמן בחץ את מהלך הנצחון של לבן.

7						
6		♁	♁	♁		
5				♁		
4						
3				♁		
2		♁		♁	♁	
1						
	א	ב	ג	ד	ה	ו

### תרגיל מספר 2

תור הלבן.  
הכנס חץ נוסף המבטיח נצחון מהיר.

7				♁		
6		♁		♁	♁	
5						
4						
3						
2		♁		♁		
1						
	א	ב	ג	ד	ה	ו

### תרגיל מספר 3

תור השחור. מי ינצח? ומדוע?

---



---



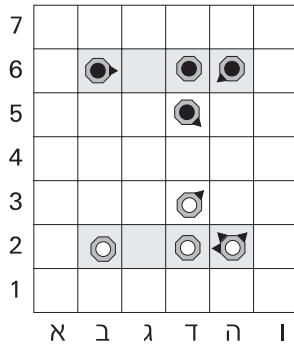
---

7						
6				♁	♁	
5						
4			♁		♁	
3						
2			♁	♁		
1						
	א	ב	ג	ד	ה	ו

### תרגיל מספר 4

תור השחור - הכלי המסומן רוצה לזוז  
ימינה באלכסון ולנצח את המשחק.  
האם ניתן למנוע זאת ממנו?  
סמן את מהלכו של שחור.

## אוקטי - תרגילים רמה 2



### תרגיל מספר 1

סמן את האיום של השחקן הלבן.  
האם שחור יכול למנוע איום זה?

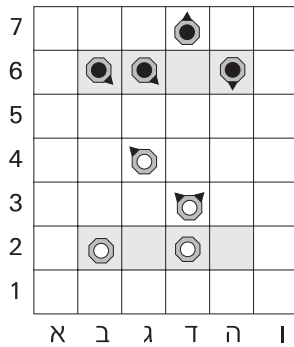
---



---

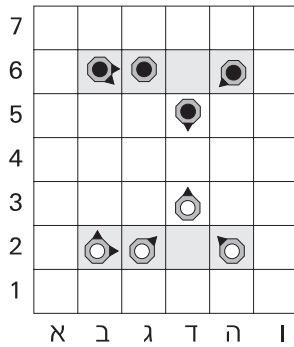


---



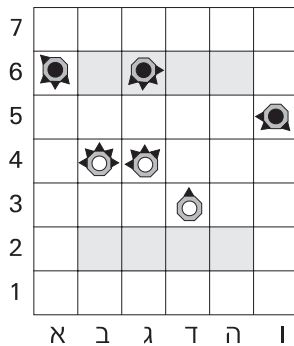
### תרגיל מספר 2

תור הלבן.  
סמן את מיקום החץ אותו צריך להניח לבצחון.



### תרגיל מספר 3

סמן כיצד מאיים הלבן על השחור.  
כיצד יכול השחור להגן ולנטרל את האיום?



### תרגיל מספר 4

תור השחור. מי יבצח?

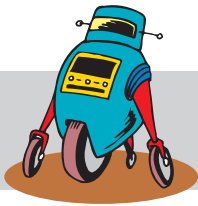
---



---



---



## אוקטי - תרגילים רמה 3

7						
6		♣	♠		♠	
5					♠	
4			♣		♠	
3						
2		♠		♠		
1						
	א	ב	ג	ד	ה	ו

### תרגיל מספר 1

תור השחור.

מהם שני המהלכים שיובילו אותו לעמדת ניצחון?

7						
6			♣	♠	♠	
5						
4			♠	♣		
3				♠		
2		♠		♠		
1						
	א	ב	ג	ד	ה	ו

### תרגיל מספר 2

תור הלבן.

סמן היכן ישים חץ בשביל לבצח את המשחק?

7	♣					♠
6						
5						
4						
3						
2		♠				
1						
	א	ב	ג	ד	ה	ו

### תרגיל מספר 3

תור הלבן. מי יבצח?

---



---



---

7						
6			♠	♠	♠	
5						
4						
3				♠	♠	
2		♠		♠	♠	
1						
	א	ב	ג	ד	ה	ו

### תרגיל מספר 4

תור הלבן.

האם ניתן לבנות הגנה כנגד איום השחור?  
סמן את המהלך הראשון שלו ואת המשבצת  
הריקה דרכה יקפוץ במהלך השלישי.

## אוקטי - מושגים ומודלים

### סוף מעשה במחשבה תחילה

פתגם המזכיר לנו, שבטרם אנו מבצעים פעולה במשחק או בחיים, עלינו לתכנן את צעדנו. מצב של עשיית מעשה ללא מחשבה מקדימה, עלול לגרום לטעויות ולזבוז זמן יקר.

### הקרבה

ויתור על דבר שנמצא ברשותי על מנת לקבל תמורה מיידית או עתידית גדולה יותר.

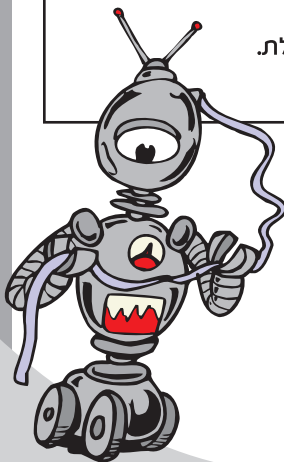
### שיטת הרמזור

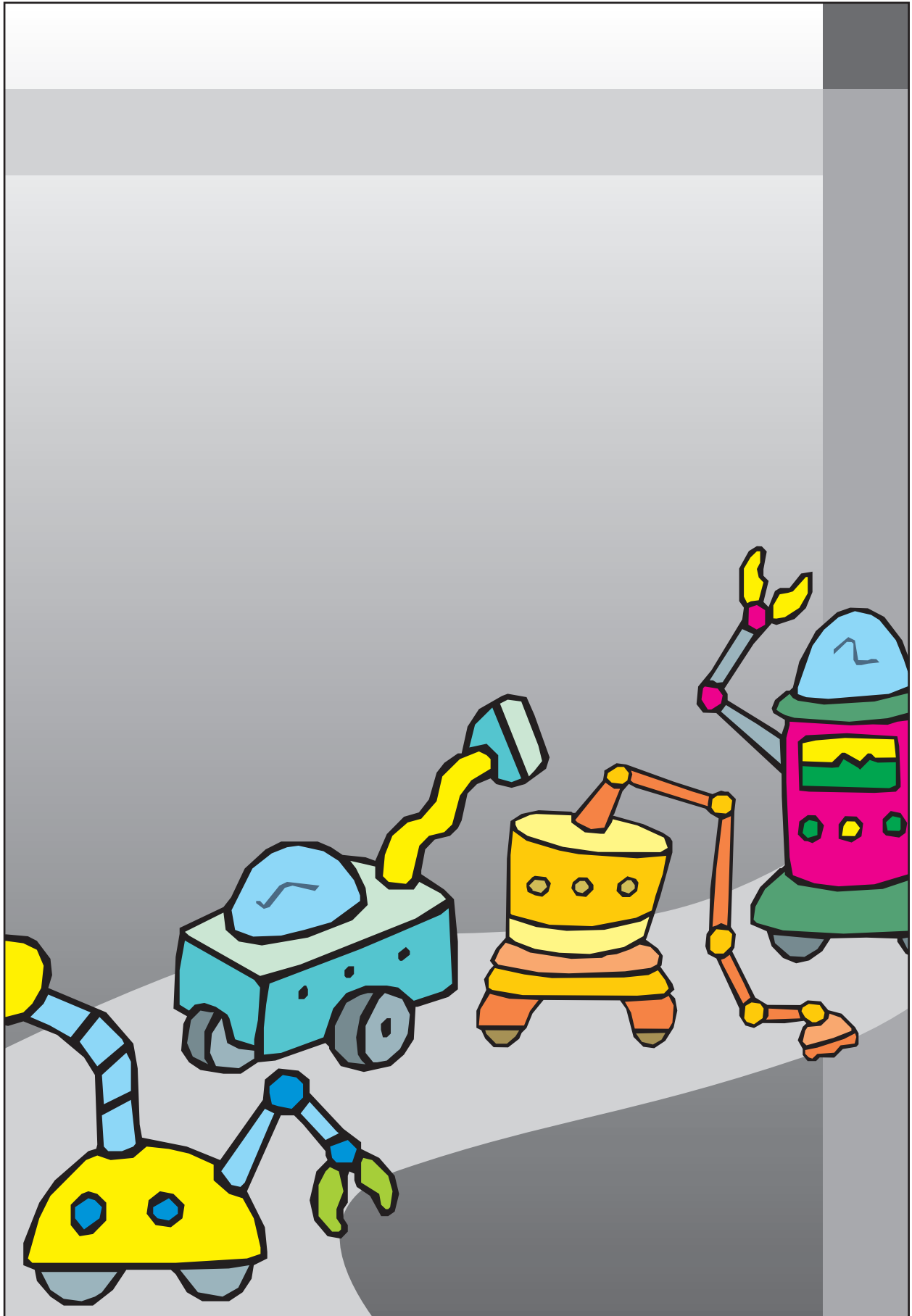
שיטה שעוזרת לנו לבדוק את איכות ההחלטות שלנו באמצעות צבעי הרמזור שמסמלים שאלות שונות:

אדום: עצור! בדוק מה הן תכניות היריב.

צהוב: תכנן! בדוק מה הן תכניותי ומטרותי, בהתאם לתכניות הזולת.

ירוק: שחק בחוכמה!





## דמקה - מטרה וחוקים

### מטרת המשחק

לגרום לכך שכלי היריב לא יוכלו לנוע כלל.

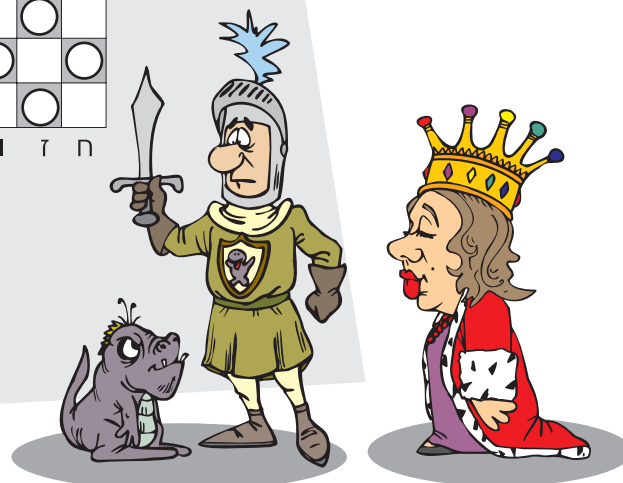
### חוקי המשחק

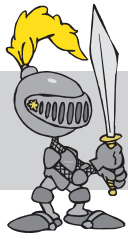
1. החיילים הולכים רק באלכסון קדימה (רק על משבצות כהות). בכל תור רק משבצת אחת.
2. כששני חיילים יריבים נפגשים, השחקן שתורו לשחק, חייב לאכול (במידה והמשבצת מאחורי חייל היריב פנויה), ולנחות במשבצת פנויה. חובה לאכול גם לאחור! (אין אפשרות להיות "שרוף").
3. אם יש אפשרות לאכילת שרשרת, חובה לאכול את כל השרשרת.
4. אם יש שתי אפשרויות (או יותר) לאכילה, יש לאכול את השרשרת הארוכה ביותר.
5. חייל שהגיע לשורה האחרונה בצד השני, הופך למלכה. למלכה קוראים דמה (= דמקה).
6. דמה יכולה לנוע באלכסונים, ללא הגבלת משבצות.
7. דמה יכולה לאכול בשרשרת, ולנחות במקום פנוי על האלכסון, כרצונה.
8. בזמן אכילת שרשרת- אם חייל עובר בקצה השני של הלוח, הוא הופך לדמה, ללא קשר למקום בו מסיים את האכילות.

### צד השחורים

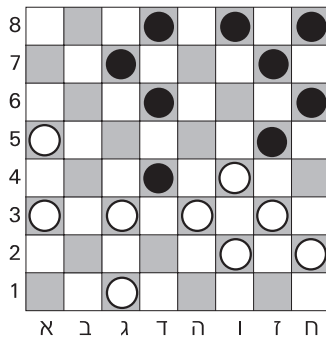
8		●		●		●		●
7	●		●		●		●	
6		●		●		●		●
5								
4								
3	○		○		○		○	
2		○		○		○		○
1	○		○		○		○	
	א	ב	ג	ד	ה	ו	ז	ח

### צד הלבנים



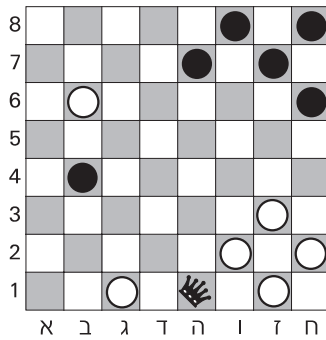


## דמקה - תרגילים רמה 1



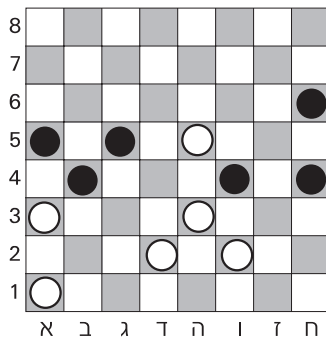
### תרגיל מספר 1

במהלך האחרון שיחק השחור ד4.  
סמן את מהלכו של לבן.



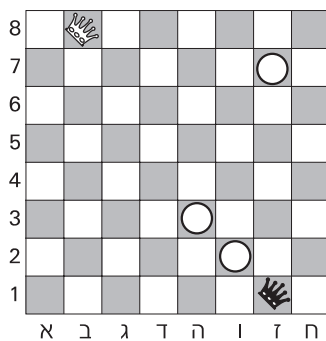
### תרגיל מספר 2

סמן כיצד לבן לוכד את המלכה של השחור?



### תרגיל מספר 3

תור הלבן.  
סמן כיצד יסיר לבן את ו'4.

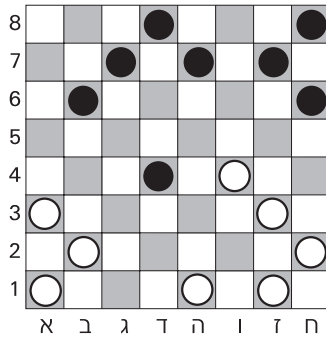


### תרגיל מספר 4

תור הלבן.  
סמן מהלך מנצח ללבן.

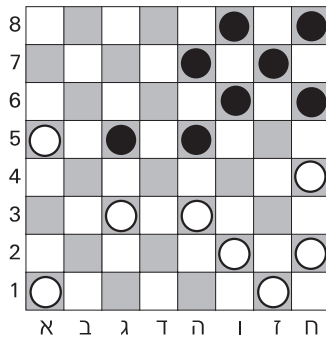


## דמקה - תרגילים רמה 2



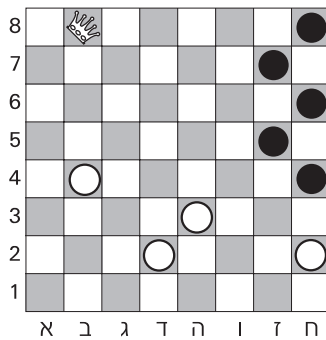
### תרגיל מספר 1

לבן מתחיל.  
סמן מהלך ללבן המרוויח חייל.



### תרגיל מספר 2

סמן כיצד לבן מקריב חייל בכדי שלא יפריע לחייל א'5 להתקדם לעבר ההכתרה?



### תרגיל מספר 3

תור לבן. ממה לבן צריך להיזהר?

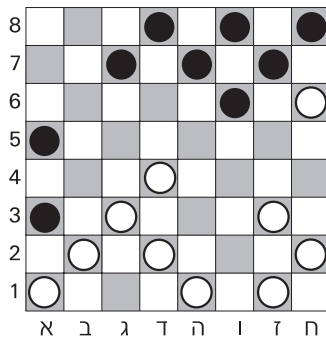
---



---



---



### תרגיל מספר 4

תור לבן.  
האם קיימת תוכנית ללכידה של המלכה העתידית?

---



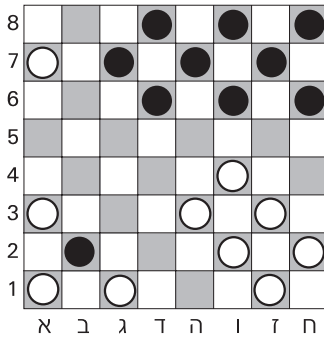
---



---



## דמקה - תרגילים רמה 3



### תרגיל מספר 1

במהלך האחרון הקריב השחור חייל ב'2.  
מה היא תכניתו?

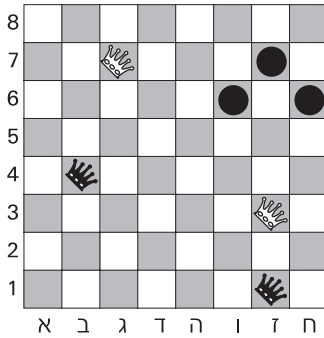
---



---



---



### תרגיל מספר 2

האם המהלך מלכה ל- ד'8 על  
מנת להתקיף את החייל הוא טוב?

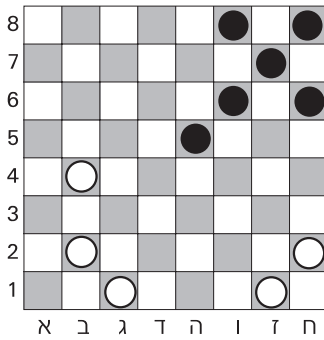
---



---



---



### תרגיל מספר 3

תור לבן והוא בנחיתות חייל.  
למי לדעתך יש יתרון ומה הסיבה?

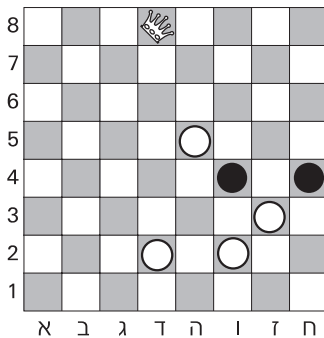
---



---



---



### תרגיל מספר 4

תור לבן. מה עליו לעשות?

---



---



---

## דמקה - מושגים ומודלים

### מושגים

#### מטרה

הדבר המרכזי, אותו אנו מנסים להשיג. למשל, בדמקה המטרה היא לאכול את כל הכלים של היריב, או לגרום לכך שלא יוכלו לנוע.

#### מטרה ראשית

היעד העיקרי, אליו אנו רוצים להגיע. השגת המטרה הראשית פותרת את הבעיה או עונה על הצורך שהתעורר. מטרה ראשית יכולה להיות, לדוגמא: "רכישת אופניים".

#### מטרה משנית

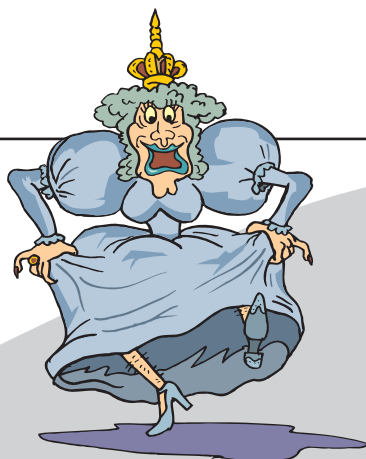
יעד שיש להשיג בדרך להשגת המטרה הראשית. השגת המטרה המשנית (או מספר מטרות משנה), היא תנאי הכרחי להשגת המטרה הראשית. אם המטרה הראשית היא רכישת אופניים, אזי שהמטרה המשנית יכולה להיות: "השגת סכום כסף".

### מודלים

#### עץ חשיבה

עץ חשיבה הוא מודל לפתרון בעיות. המודל עוזר לדרג אפשרויות ולבחור את הטובה ביותר, לפי שיטה זו:

1. מגדירים את הבעיה או המטרה.
2. מחפשים אפשרויות פתרון.
3. מדרגים את האפשרויות.
4. בוחרים באפשרות הטובה ביותר.





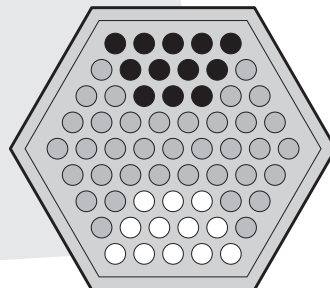
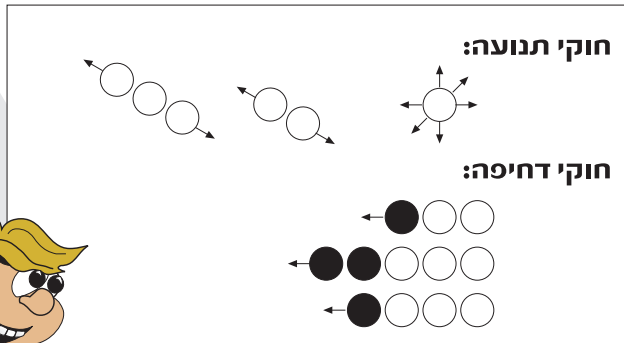
## אבאלון - מטרה וחוקים

### מטרת המשחק

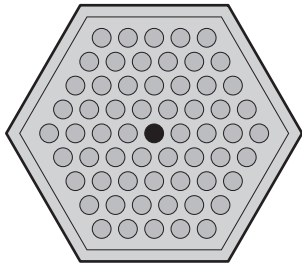
להדוף 6 כדורים של השחקן השני לשולי הלוח.

### חוקי המשחק

1. חוקי תנועה
  - א. כדור אחד יכול לנוע לכל הכיוונים.
  - ב. 2 כדורים יכולים לנוע לכל כוון רק במידה וכדור אחד דוחף את השני לאותו כוון.
  - ג. 3 כדורים יכולים לנוע לכל כוון רק במידה וכדור אחד דוחף את השניים האחרים לאותו כוון.
2. חוקי דחיפה
  - א. שני כדורים יכולים לדחוף כדור אחד.
  - ב. שלושה כדורים יכולים לדחוף שני כדורים.
  - ג. שלושה כדורים יכולים לדחוף כדור אחד.

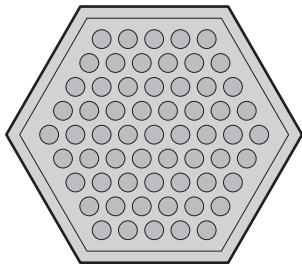


## אבאלון - תרגילים רמה 1



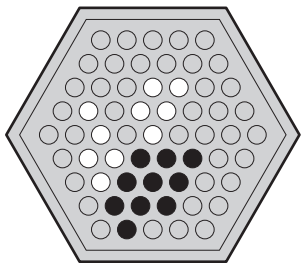
### תרגיל מספר 1

סמן לכמה כוונים ניתן להזיז  
כדור אבאלון אחד.



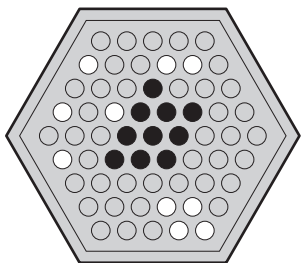
### תרגיל מספר 2

סמן מהו המקום הבטוח ביותר על הלוח ומהם  
המקומות המסוכנים.



### תרגיל מספר 3

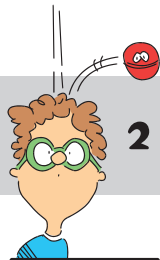
סמן כיצד יכול השחקן בכדורים השחורים  
לדחוף את השחקן בכדורים הלבנים.



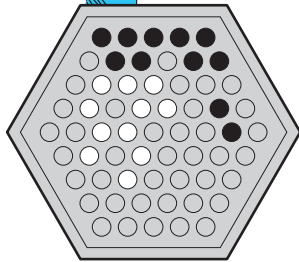
### תרגיל מספר 4

מי נמצא במצב טוב יותר?

---



## אבאלון - תרגילים רמה 2



### תרגיל מספר 1

מה תציעו לשחור לעשות על מנת לשפר את מצבו? כיצד?

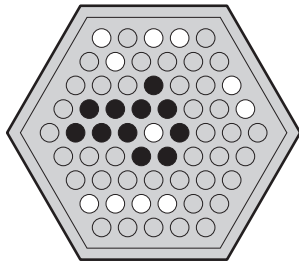
---



---

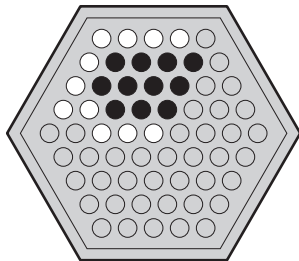


---



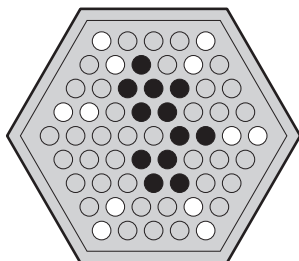
### תרגיל מספר 2

סמן בחץ כיצד כדאי לשחור להמשיך.



### תרגיל מספר 3

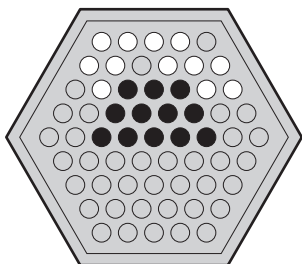
שחור יכול לדחוף לבנים רבים. סמן מהו המהלך הטוב ביותר לטווח רחוק?



### תרגיל מספר 4

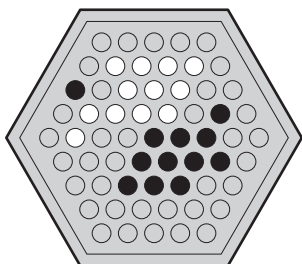
סמן כיצד יכול שחור לבצע איום על לבן שיתן לו יתרון ברור?

## אבאלון - תרגילים רמה 3



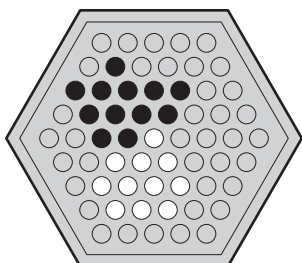
### תרגיל מספר 1

סמן את כל האפשרויות של שחור.



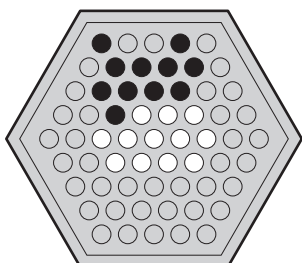
### תרגיל מספר 2

מהו הכלי החלש של שחור?  
סמן כיצד ניתן להתקיפו?



### תרגיל מספר 3

סמן כיצד יכול שחור להשתלט על נקודה מרכזית ולקבל מבנה טוב יותר?



### תרגיל מספר 4

הלבנים דחקו את השחורים לקצה הלוח.  
סמן כיצד צריכים הלבנים לשחק בכדי להרוס את מבנה השחור?



## אבאלון - מושגים ומודלים

### מושגים

#### שיתוף פעולה

עבודה משותפת של מספר חברים בקבוצה כדי להשיג את מטרת הקבוצה או מטרה של אחד מחברי הקבוצה. שיתוף פעולה מאפשר לנצל את היכולות של כל החברים בקבוצה ומצמצם את המאמץ ותחושת הבדידות של כל אחד.

#### מרכז

המקום ממנו יש לי שליטה על כל הכיוונים. מי שמושיג שליטה במרכז, שומר לעצמו אפשרויות פעולה רבות בחיים וגם במשחק.

### מודלים

#### מודל הציפורים הנוודות

בכדי לשתף פעולה בהצלחה צריך להגדיר את מטרת הקבוצה. כשציפורים נודדות ליעד חדש הן חייבות לחסוך באנרגיה. המבנה המשולש מאפשר לחתוך את האוויר בקלות ולחסוך באנרגיה. כדי להשיג את המטרה הקבוצתית חייבים גם להתחשב בצרכים של הפרטים בקבוצה.





## קורידזור - מטרה וחוקים

המשחק מיועד לשניים או ארבעה שחקנים.

### עמדת פתיחה

10 מחסומים מונחים בקווי האחסנה שלהם. מניחים כלי במרכז קו ההתחלה. מגרילים מי מתחיל.

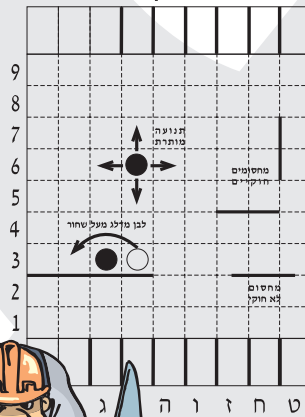
### מטרת המשחק

להגיע ראשון לצידו הנגדי של הלוח.

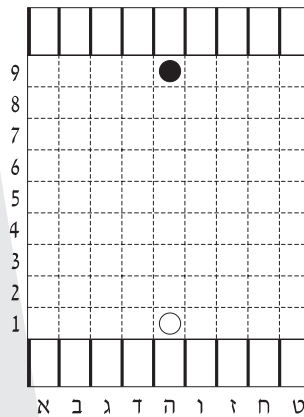
### חוקי המשחק

- בתורו יכול שחקן לבחור בין שתי אפשרויות:
  - לנוע עם הכלי שלו קדימה, אחורה או לצדדים (אסור באלכסון), משבצת אחת בלבד.
  - להניח מחסום מהמאגר בלוח במקום פנוי. מחסום מניחים כך שיכסה שני תאים סמוכים (במאונך או מאוזן) במדויק.
- חוק ההגיונות: כאשר מניחים מחסום אסור ליצור מצב בו דרכו של היריב למטרתו חסומה לחלוטין. מותר להאריך לו את הדרך, אך תמיד חייבים להשאיר דרך פתוחה לעבר המטרה.
- פנים מול פנים: כאשר שני הכלים נמצאים בתאים סמוכים ואין מחסום ביניהם, השחקן שתורו לשחק רשאי לקפוץ מעל יריבו ולנחות מאחוריו.

חוקים

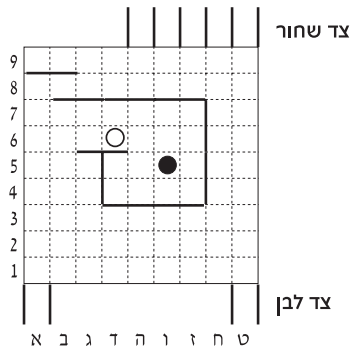


מצב התחלתי



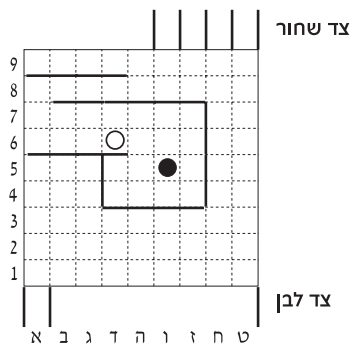


## קורידור - תרגילים רמה 1



### תרגיל מספר 1

תור הלבן.  
סמן מה יעשה על מנת שיריבו  
לא יריץ אותו לכיוון השני?



### תרגיל מספר 2

מי ישיג במרוץ?  
האם בעמדה זו יש חשיבות לכמות המחסומים  
שבותרת לכל שחקן?

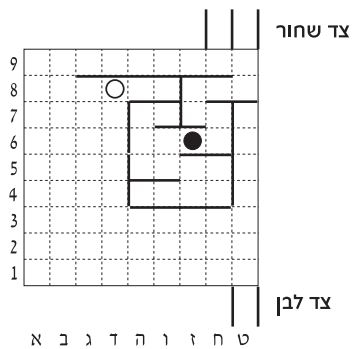
---



---



---



### תרגיל מספר 3

מי ישיג במרוץ?  
האם זה משנה מי מתחיל?

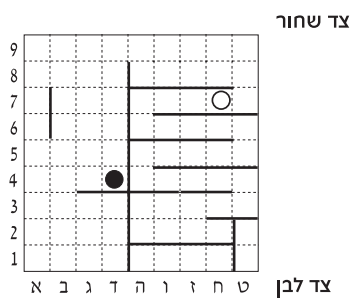
---



---



---



### תרגיל מספר 4

מי יגיע קודם?  
האם זה משנה תורו של מי עכשיו?

---

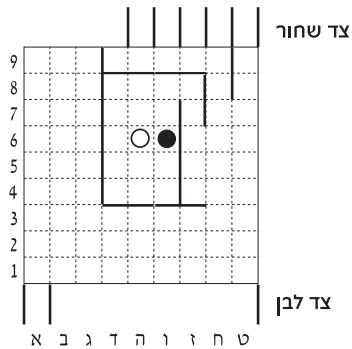


---



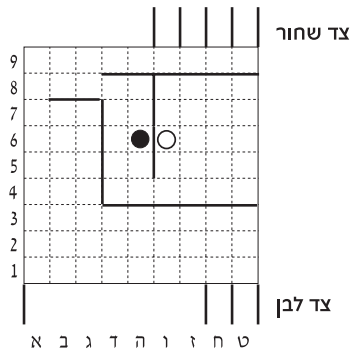
---

## קורידור - תרגילים רמה 2



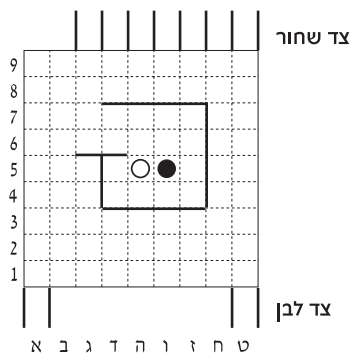
### תרגיל מספר 1

סמן איזה מהלך יעשה השחור בכדי לבנות דרך ארוכה מאוד ללבן?



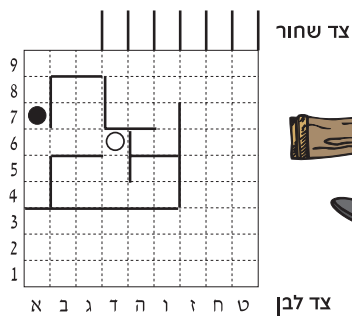
### תרגיל מספר 2

תור לבן.  
סמן איזה מחסום ישים על מנת למנוע מיריבו להרחיקו ממטרתו?



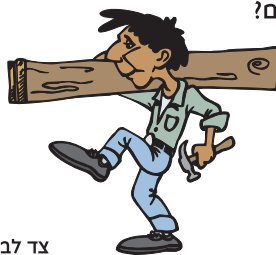
### תרגיל מספר 3

תור הלבן.  
סמן מה כדאי לו לעשות במהלך הקרוב בכדי לבסס ניצחון?



### תרגיל מספר 4

האם זה משנה שללבן לא נותרו מחסומים?




---



---

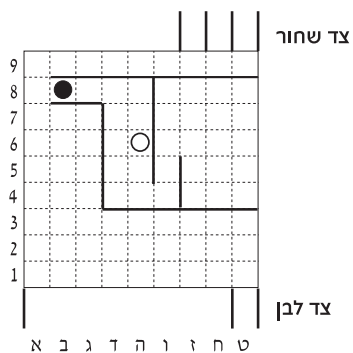


---

## קורידור - תרגילים רמה 3

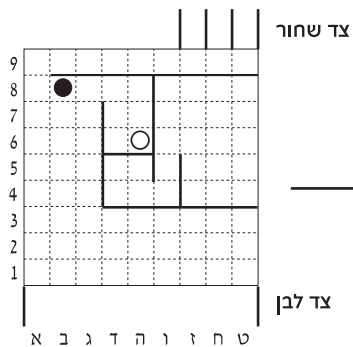
### תרגיל מספר 1

תור הלבן.  
סמן איזה מהלך עליו לעשות על מנת  
שיריבו לא ירחיקו מהמטרה?



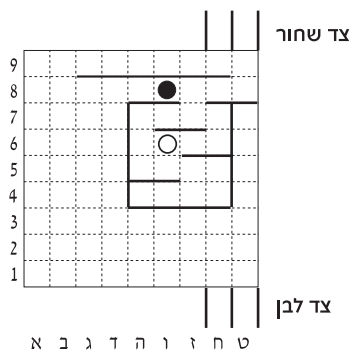
### תרגיל מספר 2

תור השחור. מי יגיע ראשון למטרה במקרים הבאים:  
לשחור יש מחסום אחד וללבן אין אף מחסום. \_\_\_\_\_  
לכל אחד יש מחסום בודד. \_\_\_\_\_  
ללבן יש שני מחסומים ולשחור יש ארבעה מחסומים. \_\_\_\_\_  
לפי כל המקרים מה מספר המחסומים שלבן זקוק בכדי  
לבצח במקרה הזה? \_\_\_\_\_



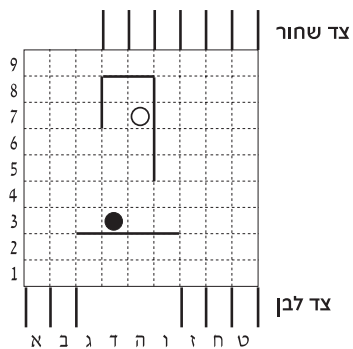
### תרגיל מספר 3

את השחקן הלבן.  
מצא את תוכנית השחור ומנע אותה.



### תרגיל מספר 4

חפש תוכנית חסימה שתעזור ללבן  
לחסום את שחור ולבצח.  
סמן את שני המהלכים הבאים של לבן.



## קורידור - מושגים ומודלים

### חישוב

ספירת צעדים אפשריים שלך ושל היריב במטרה לגלות את הצעד הטוב ביותר.

### סיכוי

מצב שקיימת בו אפשרות שהדבר שמצפים לו יקרה. אם האפשרות היא כמעט וודאית, נאמר שהסיכוי להתרחשות הוא גבוה: למשל, ברדיו הודיעו שיש סיכוי גבוה שירד גשם אחר-הצהרים. אם ההסתברות שההתרחשות תקרה היא לא גבוהה, נאמר שיש סיכוי נמוך: למשל, יש לי חום גבוה, אני חושבת שיש סיכוי נמוך מאוד שאוכל ללכת למסיבה הערב.

### סיכון

מצב, שקיים בו חשש של הפסד או כישלון. למשל, באבאלון ראינו שיש מהלכים המעמידים אותנו בסיכון גבוה מצד היריב. כאשר חוצים כביש לא במעבר חצייה, אנו לוקחים על עצמנו סיכון גדול מאוד.

### הקצאת משאבים

חלוקה של המקורות שעומדים לרשותי, כך שישפיקו את צרכי. הקצאה יעילה של משאבים, צריכה להיות חסכונית.

### חסימה עצמית

מצב שבו אני מצמצם את האפשרויות שיש לי בטווח הקצר, כדי להשיג את המטרה בטווח הארוך. כך למשל, בימי האימפריה הרומית היה הצבא הרומי שורף את מחנהו לפני יציאה לקרב, כדי שלא יהיה לאן לסגת והלוחמים ישקיעו את כל המאמץ בלחימה. במשחק קורידור, עדיף לעיתים "לבזבז" מחסום ולחסום את עצמי, וכך למנוע מהיריב לחסום אותי בטווח הארוך.



