

כישורי חיים

## משחק ההסתברות / רחל לוי - שגב

### מטרת הפעילות:

להוכיח למשתתפים כי זכייה ב"גדול" במשחק הימורים, זאת בדרך כלל ציפייה בלתי ניתנת למימוש.

### אביזרי עזר:

לכל תת קבוצה בת ששה משתתפים יש להכין:

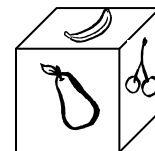
- לוח בן 48 משבצות:
- ב- 6 המשבצות העליונות - ציור בכל משבצת.
- ב- 6 המשבצות השמאליות - מספרים מ- 1 עד 6.
- 36 המשבצות הנותרות - ריקות.
- 6 קוביות משחק. על כל קובייה - ששת הציורים המופיעים גם על הלוח.
- 200 אסימונים ב - 5 צבעים שונים, 40 אסימונים לכל צבע.

### דוגמא ללוח משחק:



1						
2						
3						
4						
5						
6						

### דוגמא לקובייה:



## מהלך הפעילות:

1. הקבוצה מתחלקת לתת קבוצות בנות ששה משתתפים כל אחת. מתוך הששה, בוחרים משתתף אחד שישמש כ"מנהל המשחק" (הוא אינו משתתף ישיר במשחק).
2. כל תת קבוצה מתיישבת סביב הלוח. לכל קבוצה שש קוביות.
3. "מנהל המשחק" מחלק לכל משתתף כ- 20 אסימונים, לכל משתתף הצבע שלו (5X20). שאר האסימונים (5X20) משמשים, קופה. כל משתתף מניח בתורו אסימון על משבצת ריקה. לאחר שכולם הניחו את האסימונים שלהם מטיל כל משתתף בתורו את שש הקוביות.
4. כל משתתף בודק אם הקוביות נפלו בהתאם למשבצת שבה הונח האסימון. אם אכן ישנה התאמה - זכה בהימור.

### למשל:

אם הניח אסימון על יתות 3 (כלומר, משבצת 3 תחת הציור 'יתות'), ובהטלת הקוביות יצא בדיוק 3 פעמים 'יתות' - זכה השחקן באסימון שעל המשבצת ובעוד שלושה אסימונים (מתוך ה - 20 שבקופה) מהצבע שלו. שאר האסימונים של שאר המשתתפים שלא זכו בהימור נאספים מהלוח אל הקופה.

### חלוקת האסימונים:

שחקן שהצליח והקוביות שלו נפלו בהתאמה למשבצת בה הונח האסימון, זוכה באסימונים, על פי מפתח החלוקה הבא:

משבצת מספר 1 - האסימון שעל המשבצת + אסימון 1 מהצבע שלו.

משבצת מספר 2 - האסימון שעל המשבצת + 2 אסימונים מהצבע שלו... וכך הלאה.

משבצת מספר 6 - השחקן מקבל את כל האסימונים שעל הלוח ואת כל אלה שבקופה, והוא המנצח.

האסימונים שלא זכו בהם במשחק נאספים בחזרה אל השולחן.

### **סיום המשחק :**

המשחק מסתיים בהתקיים אחד מהתנאים הבאים :

- פרק הזמן שקבע המדריך תם.
- לאחד המשתתפים לא נותרו אסימונים.
- הקופה התרוקנה מאסימונים בצבע אחד.
- השחקן זכה בכל 40 האסימונים שבצבע שלו - וניצח.
- שחקן הימר על שורת ה- 6 , וזכה.

### **סיכום הפעילות :**

בסיכום הפעילות המדריך יסב את תשומת לבם של החניכים לקושי שבזכייה במשחקי הימורים.

סביר להניח כי לא יהיה מנצח למשחק, ואם יהיה כזה הרי שזכה לאחר מאמץ רב מאד. ועם כל זאת, תמיד ישאר ברשות מנהל הקופה מספר האסימונים הגדול ביותר, והוא יהיה הזוכה העיקרי של המשחק. מכאן, שהימורים, בייחוד בסכומי עתק, אינם כדאיים. משחק הימורים לא נוצר אלא על-מנת להעשיר את כיסו של מנהל בית ההימורים!