



George Dorsey  
"Play is the beginning of knowledge"

מבט רביוני

הנוסחה איננה יחידה  
מאשרית, מצפית, מרכזית ויצירתית

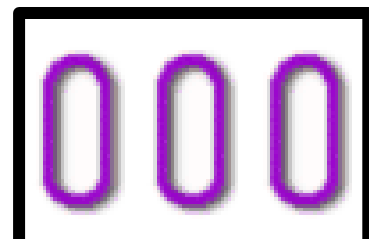
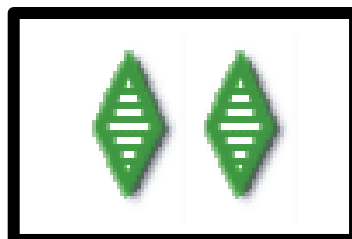
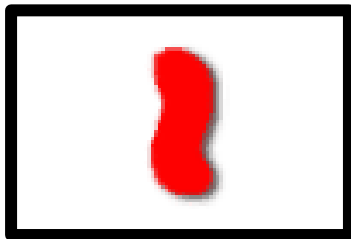
# כלי תשיעני

\_\_\_\_\_ אפתור

# כלי עשירי

\_\_\_\_\_ *תחק*

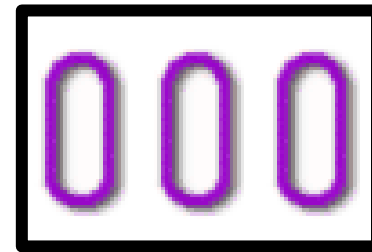
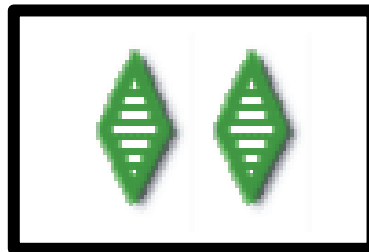
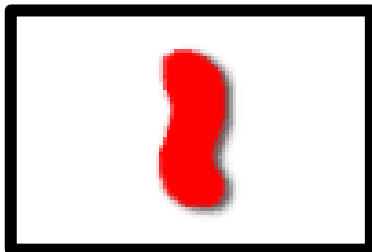
## איך משחקים ???



כל \_\_\_\_\_ מורכב מ \_\_\_\_\_ כרטיסים.  
יש רק כלל אחד: כל הכרטיסים חייבים  
להיות \_\_\_\_\_ בתכונה מסוימת או  
שכולם \_\_\_\_\_ בתכונה מסוימת.

## ישנן 4 תכונות:





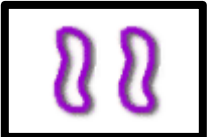
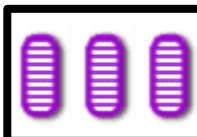
- צורה: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- צבע: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- מילוי: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- מספר הצורות: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_






# דוגמאות

_____			
_____			
_____			
_____			

## דוגמאות






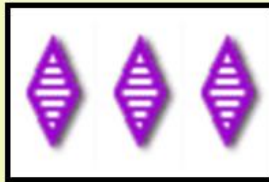



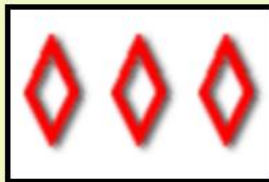


_____			
_____			

דוגמא לשלשה שהיא לא

_____			
-------	---	---	---

החוק: אם שניים \_\_\_\_\_ ואחד \_\_\_\_\_ זה \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ *k13Nf*

			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



# מה עושים עם \_\_\_\_\_ ???

1. יוצרים \_\_\_\_\_
2. ליצור \_\_\_\_\_
3. משחקים ב"משחק" \_\_\_\_\_
4. בונים \_\_\_\_\_
5. יוצרים \_\_\_\_\_
6. יוצרים \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

כלי אחד עשר

\_\_\_\_\_ מחק'ם

כלי שנים עשר

\_\_\_\_\_ *פעולות*



George Dorsey  
"Play is the beginning of knowledge"

# כלי שלוש עשר

\_\_\_\_\_ *ללמוד*