

## עשרים ואחת – משחק ההימורים ללא הימורים

מספר משתתפים – 1 – 6

עזרים – קלפים רגילים מ-1 (אס) עד 10.

מטרת המשחק – להגיע לסכום 21 מבלי לעבור אותו

מהלך המשחק –

בוחרים בילד/ה המשמש/ת מחלק/ת הקלפים.

בסבב ראשון כל משתתף/ת מקבל/ת שני קלפים ומניח/ה אותם פתוחים על השולחן לפניו/לפניה.

בסבב הבא, כל משתתף/ת בוחר/ת אם לקחת קלף נוסף או לא. הבחירה יכולה להיעשות לאחר התייעצות עם אחרים: האם לדעתם יש סבירות טובה שהקלף הבא לא יהיה גדול מדי ויקפיץ את הסכום אל מעבר ל-21? האם כדאי למשתתף/ת להסתכן, או לא?

במידה והסכום גבוה מ-21, המשתתף/ת יוצאת מהמשחק.

ממשיכים בסבבים עד שכל המשתתפים מחליטים שהם אינם מעוניינים בקלפים נוספים.

המנצחים – הילדים שסכום הקלפים שלהם הגיע הקרוב ביותר ל-21, בלי לעבור אותו.

### הערות:

- (א) ניתן להעלות את רמת החישובים ע"י כך שמעלים את הסכום שאליו מנסים להגיע, והעלאת ערכי הקלפים בהתאם (לדוגמא, אם הסכום הוא 35, אפשר להשתמש בקלפי התמונות - נסיך, מלכה, מלך - שערכם 11, 12, 13).
- (ב) עם תלמידים השולטים במיומנות החיבור, אפשר להוסיף גם ג'וקרים להפיסה כך שאם יש ג'וקר התלמיד יכול לייחס לו כל ערך שהוא רוצה כדי להגיע לסכום בו הוא מעוניין.
- (ג) המשחק מתאים לתלמידי כיתה ג'.