

# ראשון ע"ש סודוקו



לגיל 4 עד 10  
לאחד עד ארבעה משתתפים

סודוקו ראשון שלי מבוסס על משחק ההגיון שכבש את העולם בסערה. הוא בנוי בדיוק על פי עקרון הסודוקו, אלא שכאן הלוחות קטנים יותר ומותאמים ליכולותיהם של ילדים. זהו משחק פחות מסוכך, אך מהנה ומאתגר באותה מידה. הסודוקו מפתח אצל ילדים את יכולת החשיבה, הלוגיקה, הריכוז והזכרון. סודוקו ראשון שלי פותח במיוחד לילדים ויש בו דרגות קושי שונות, בהתאם לגיל ולהתקדמות האישית.

## לוח קטן - לוח גדול

48 לוחות התשבץ המצורפים מחולקים על פי דרגות קושי שונות, מ"קל מאד" למתחילים או לילדים צעירים יותר ועד "קשה" למתקדמים. התשבצים הקלים יותר הם על לוח קטן, בן 16 משבצות ואילו הקשים יותר, על לוח גדול בן 36 משבצות. בכל מקרה, כדי ללמוד את עקרון הסודוקו, אנו ממליצים (גם לילדים הבוגרים יותר) להתחיל בלוח הקטן.

## צבעים צורות מספרים וציורים

בסודוקו ראשון שלי אפשר לשחק לפי צבעים, צורות, וספרות (כמו גדולים), או לפי ציורים. למעשה, החידה היא אותה החידה, באותה רמת קושי, אבל מניסיון אנו יודעים שחלק מהילדים מרגישים נוח יותר עם ציורים, חלקם נהנים כבר מהשליטה בצורות או בצבעים, ויש כמובן ילדים שישמחו לאתגר המבוסס על ספרות.

## תחרות סודוקו

סודוקו ראשון שלי אפשר לשחק לבד, אך ניתן להפוך אותו גם לתחרות מרגשת בין 2-4 משתתפים! את תחרות הסודוקו משחקים רק על הלוחות הגדולים (6x6), בעזרת שעון חול ומסלול ניקוד. את פירוט כללי התחרות תמצאו בהמשך דף ההוראות.

## והפלא לא נגמר...

אחרי שהילדים מצליחים לפתור את כל התשבצים שבקופסא, תופתעו לגלות שהם חוזרים שוב ושוב לאותם תשבצים שכבר נפתרו! זה פשוט לא נהיה קל יותר!

## הכנת אריחי המשחק

קיבלתם "סודוקו ראשון שלי"? תתחדשו!!! לפני שמתחילים לשחק בפעם הראשונה, יש להדביק את המדבקות על האריחים. בשלב זה חשוב מאד להיעזר במבוגר, כדי להדביק את המדבקות בצורה ישרה ומדויקת במרכז הארית. זוהי השקעה קטנה של זמן, שהופכת את המשחק ליפה ומהנה יותר.

על כל אריח מדביקים שתי מדבקות: מצד אחד ציור ומהצד השני ספרה. חשוב להקפיד על התאמה קבועה בין הספרות לציורים, על פי המפתח הבא:  
1=מטוס, 2=מכונית, 3=פרה, 4=אוניה, 5=שבלול, 6=שמש

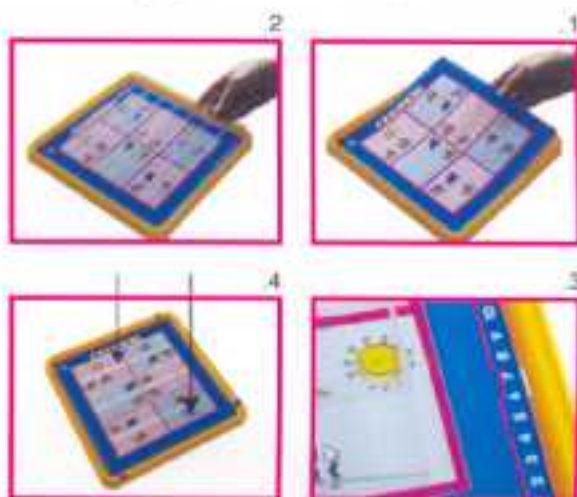
הדרך הקלה והיעילה ביותר היא להדביק את כל המדבקות של הספרה 1 על שישה אריחים, להפוך אותם, ולהדביק עליהם שש מדקות של מטוס. סיימתם סדרה אחת? מצוין, קחו שישה אריחים נוספים והמשיכו במלאכה!

לתשומת לבכם: מסגרת אריחי המשחק משופעת, על מנת לאפשר הרמה קלה של האריחים. לחיצה על צד אחד של האריח מרימה את צידו השני וכך קל לאחוז בו.

## מוכנים? מתחילים!

קודם כל, בוחרים תשבץ

1. בוחרים תשבץ, עם איורים או עם ספרות, בדרגת קושי רצויה, ומניחים אותו על לוח המשחק.
2. מניחים עליו את המשטח השקוף.
3. הבליטה במשטח השקוף נכנסת לחריץ בלוח הצהוב.
4. לוחצים מלמעלה עד שנשמע הקליק.



### ציורים או ספרות?

אם בחרנו בתשבץ עם ציורים, הופכים את כל האריחים כך שהצד עם הציורים פונה כלפי מעלה.

אם בחרנו בתשבץ ספרות, הופכים את כל האריחים כך שהצד עם הספרות פונה כלפי מעלה.

בתשבץ קטן משתמשים רק בחלק מהאריחים עם הספרות 1-4 (או ארבעה ציורים). לפני שמתחילים לפתור, שמים בצד את אריחי המשחק שאינם נחוצים. תוכלו להעזר במקרא הנמצא בחלקו העליון של כל תשבץ, אשר מראה לנו בדיוק אילו אריחים משתתפים במשחק (איור 5).

## איך משחקים?

לוחות סודוקו ראשון שלי מחולקים לטורים, שורות ואזורים. בכל לוח-תשבץ מופיעות מספר משבצות-רמו (בספרות או בציורים), על פיהן פותרים את התשבץ.

תשבצים לדוגמה:



החוקים של סודוקו ראשון שלי מאד פשוטים: מניחים את האריחים במשבצות הריקות, כך שבכל שורה, בכל טור ובכל אזור יופיע בדיוק אריח אחד מכל סוג.

פתרונות לדוגמה:



## מה מותר ומה אסור?

**אסור** - שני שבלולים בשורה אחת.



**מותר** - שבלול אחד בשורה.



**אסור** - שתי אוניות בטור אחד.



**מותר** - אוניה אחת בטור.



**אסור** - שני אוירונים באותו אזור.



**מותר** - אוירון אחד באזור.



"בדוגמאות שכאן, בחרנו להציג את אריחי הציור. אם משתמשים באריחי הספרות, הכללים זהים לחלוטין."

## סודוקו - תחרות

במיוחד עבור אלו שכבר שולטים בחוקי הסודוקו, ורוצים להתחרות בשחקנים אחרים, פיתחנו את גרסת "סודוקו - תחרות". בתחרות יכולים להשתתף 2 עד 4 שחקנים, בוחרים לוח תשבץ גדול, ברמת קושי שמתאימה לכולם (ניתן להתחרות גם בציורים וגם בספרות - זה לא משנה את רמת הקושי).

מציבים את שעון החול במקום בולט ומציבים את סמני הניקוד במסלול הניקוד. כל משתתף במסלול הקרוב אליו. בתחילת המשחק הסמן של מסלול הניקוד מכונן ל-0, בכל פעם שזוכים בנקודה, מזיזים אותו "צעד" אחד ימינה.

### הכּוּן - צא!

המתחרה הראשון הופך את שעון החול ומניח אריה באחת המשבצות של התשבץ. עליו להספיק לעשות זאת לפני שעוברת דקה על פי שעון החול. לא הספיק? התור עובר למתחרה הבא.

אם הניח אריח נכון - הוא זוכה בנקודה ומקדם את הסמן צעד אחד קדימה על מסלול הניקוד. אם הניח אריח לא נכון, כל אחד מהמשתתפים האחרים יכול להסיר את האריח ולהניח במקומו אריח נכון - הנקודה תעבור אליו!!!  
בכל תור הופכים מחדש את שעון החול. ממשיכים במשחק עד שפותרים את כל התשבץ.

### מנצח:

המשתתף שצבר את מירב הנקודות.  
"כדאי לערוך מספר סבבים, כך שלכל אחד מהמשתתפים תהיה אפשרות להיות הראשון בתור."