

הבנת הנקרא - שווא

פיתוח: קטיה פובזנר - עיצוב בחינוך

כתיבה: קטיה פובזנר - עיצוב בחינוך וד"ר שלומית לנדמן

עריכת לשון: ד"ר שלומית לנדמן

עיצוב גרפי: קטיה פובזנר - עיצוב בחינוך

תכולת המקבץ:

10 סטים של סיפורים המכילים את הניקוד פתח, קמץ ושווא.

בכל סט יש שלושה חלקים:

1. משחק טרום קריאה - במשחק זה התלמידים יחשפו למילים שיופיעו בסיפור
2. סיפור הכולל את הניקוד פתח, קמץ ושווא
3. שאלות בעקבות הסיפור

הבהרות:

איור של רמקול מסמן שאלות שאותן התלמידים יכולים לקרוא באופן עצמאי (שכן הן מכילות רק את ניקוד פתח, קמץ ושווא).



איור של נורה מסמן שאלות לדיון. אילו הן שאלות המפתחות ממדי הבנה גבוהים יותר, וחשוב מאוד לתת עליהן את הדעת. נפתח שיח עם התלמידים סביב השאלה וכך נפתח גם את כישורי ההבעה בעל פה של התלמידים.



אותיות השימוש מש"ה וכל"ב - צבועות בצבע תכלת כדי להבחין מהמילה המרכזית של צירוף היחס. באופן זה התלמידים קולטים את אינטואיטיבית את המבנה המורפולוגי של השפה העברית וכישורי הקריאה שלהם מתחזקים.

אָת, שָׁל - מילים גלובליות שעל התלמידים להכיר. כל המילים הגלובליות יצבעו בצבע כתום.

שימוש במקבץ:

אנא עיינו במקבץ כולו. בחרו את הסיפורים הקרובים לעולם התלמידים שאיתם אתם עובדים ואשר יעניינו אותם. ניתן להשתמש במקבץ ככלי העשרה במהלך רכישת הקריאה או לחלופין להעזר בו ככלי להוראה מותאמת עבור תלמידים שלא רכשו את הקריאה בכיתה א' וכעת משלימים את הפער.

דְּרִיָּה בְּעָרְסֵל - מִשְׁחָק זִכְרוֹן טְרוֹם קְרִיאָה

תכולת המשחק:

שישה קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור ושישה קלפים ריקים.

הנחיות המשחק:

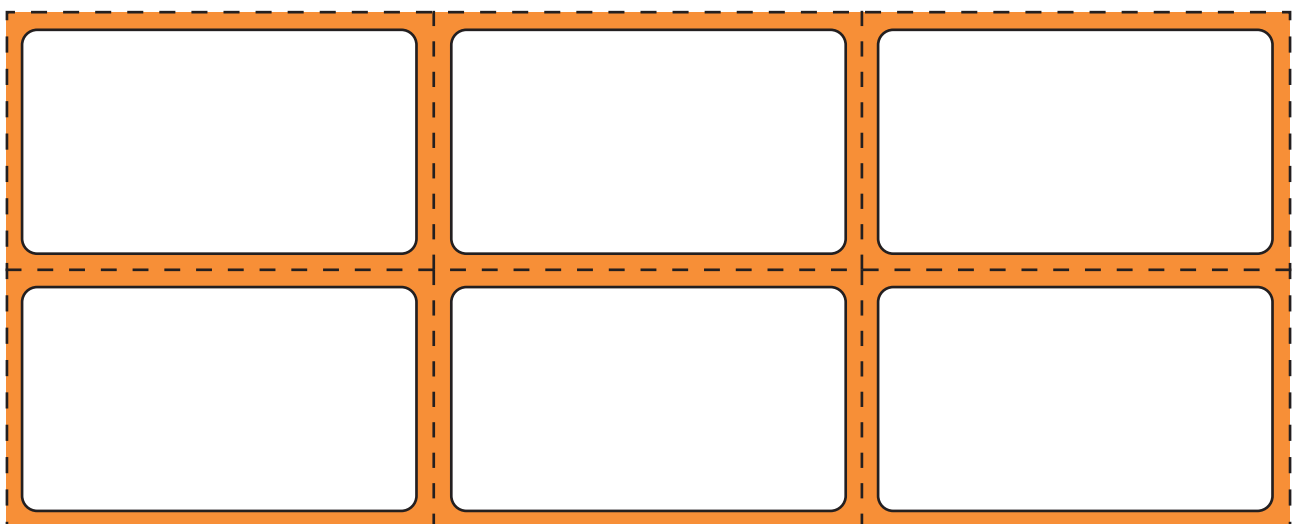
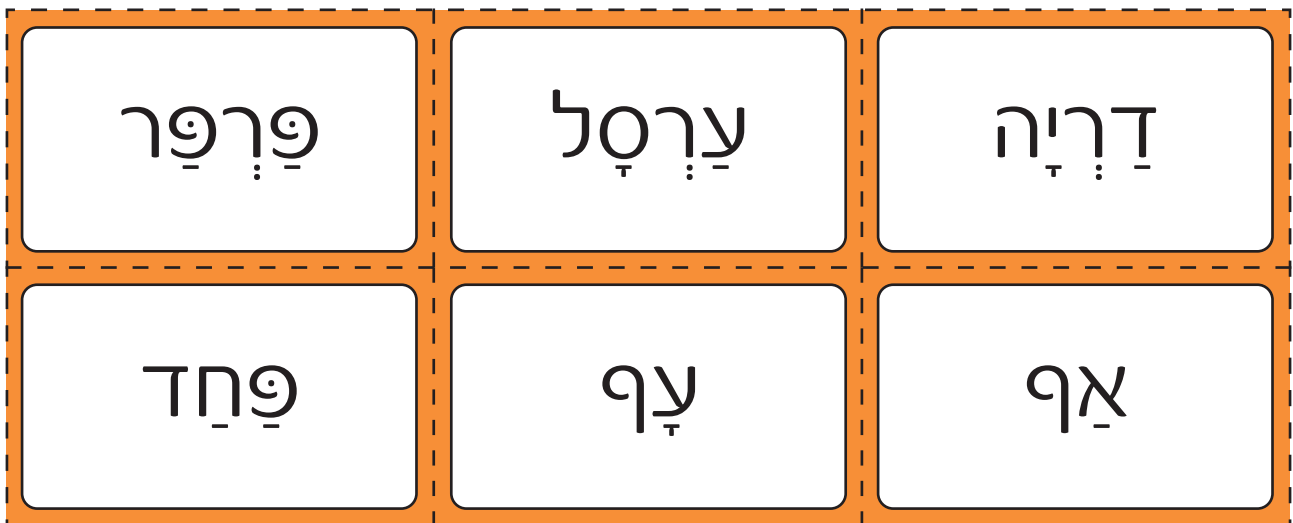
4-2 משתתפים.ות.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

- העתיקו את המילים שמופיעות בקלפים המלאים לקלפים הריקים, כך שיהיו זוגות קלפים המכילים את אותה המילה.
- גיזרו את כל הקלפים.
- הפכו את כל הקלפים כשהמילים כלפי מטה, כך שאי אפשר יהיה לראות את המילים.
- כל שחקנית הופכת בתורה שני קלפים.

המטרה לאתר זוגות של מילים זהות.

מנצחת מי שיש לווה המספר הגבוה ביותר של זוגות מילים.



דְרִיָּה בְּעֵרְסָל

דְרִיָּה שְׁכָבָה בְּעֵרְסָל.

דְרִיָּה חִלְמָה עַל עֵנָן.

וְאִז עָף פְּרָפֵר

וְנָחַת עַל הָאָף שֶׁל דְרִיָּה.

דְרִיָּה קִפְצָה לְמַעַלָּה

וְהִפְרִיֵר עָף הַלְאָה.

דְרִיָּה קָרְאָה: "פְּרָפֵר, פְּרָפֵר, בְּבִקְשָׁה, אֵל פַּחַד!"

אָךְ הִפְרִיֵר כָּבֵר עָף לְעֵנָף.



דְּרִיָּה בְּעָרְסֵל - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

דְּרִיָּה שָׁכְבָה בְּ _____ .

דְּרִיָּה _____ עַל עֵנָן.

יָאָז עָף _____

! _____ עַל הַ _____ שֶׁל דְּרִיָּה.

דְּרִיָּה קִפְצָה _____

וְהִפְרָפַר _____ הַלְּאָה.

דְּרִיָּה קָרְאָה: "פְּרָפַר, פְּרָפַר, _____ , אַל פַּחַד!"

_____ הִפְרָפַר כְּבָר עָף לְעֵנָף.

2. אֵיפֹה שָׁכְבָה דְּרִיָּה?

3. עַל מָה חָלְמָה דְּרִיָּה? 

4. עַל מָה נָחַת הִפְרָפַר? 

5. לָמָה קִפְצָה דְּרִיָּה? 

6. מה אַמְרָה דְרִיָּה לַפְּרָר? 

7. לָאן עָף הַפְּרָר? 

8. מִתְחוּ קוּ בֵּין זוגות הַפְּכִים.

לְמַטָּה

עָף

קָמָה

לְמַעְלָה

נְחָת

שְׁכָבָה

9. הַשְׁלִימוּ אֶת הַטְּבֵלָה הַבָּאָה.

נְקֻבָּה	זָכָר
חֲלָמָה	
שְׁכָבָה	
	עָף
קָרָאָה	
קִפְצָה	
	נְחָת

10. שְׂאֵלָה לְדִיוּן: מָה הֵייתֶם עוֹשִׂים אִם הֵייתֶם מְרַגְּשִׁים מִשְׁהוּ נוֹחַת עַל 

הָאָף שְׁלַכְּם?

מַעֲיֵן בְּשִׁנְחָאֵי - דוּמִינוּ טְרוּם קְרִיאָה

תכולת המשחק:

שניים עשר קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור והאותיות הפותחות שלהן.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים.ות.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

גזרו את הקלפים ושימו אותם בערמה מסודרת כשהכתוב כלפי מטה.

פתחו קלף פותח במרכז איזור המשחק.

כל שחקנית שולפת בתורה קלף מהערמה. במידה והקלף תואם לקלפים הפותחים - השחקנית מצמידה את הקלף (מילה ואות פותחת). אם לא הייתה התאמה בקלפים הקלף נשאר אצל השחקנית וניתן יהיה להשתמש בו בהמשך.

מנצחת מי שנפתרת מהקלפים שלה ראשונה.

גָּר	מ	מַעֲיֵן	צ
סִתּוֹ	ר	רַעֲנָנָה	ה
שִׁנְחָאֵי	ט	טָס	ס
פִּנְדָּה	ח	חִיָּה	ש
אֲכָלָה	צ'	צִ'אֲנָה	פ
צָפָה	י	יִשְׁנָה	א

מַעֲיִן בְּשִׁנְחָאִי

מַעֲיִן גַּר בְּרַעֲנָנָה.

בְּסִתּוֹ טָס מַעֲיִן לְשִׁנְחָאִי.

בְּשִׁנְחָאִי רָאָה מַעֲיִן חֵיהָ אַחַת -

פְּנִדָּה קִטְנָה, שְׂמָה צ'אַנְג.

צ'אַנְג אָכְלָה, אָכְלָה וְאַכְלָה -

וְאַז יִשְׁנָה, יִשְׁנָה וְיִשְׁנָה.

מַעֲיִן עָמַד לְיַד צ'אַנְג -

וְצָפָה בָּהּ זְמַן רַב.



מעין בשנחאי - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

מעין גר ב- _____.

בסתו טס מעין ל- _____.

בשנחאי ראה _____ תיה אחת -

_____ קטנה, שמה _____.

צ'אנג אכלה, אכלה! _____.

אז ישנה, ישנה! _____.

מעין עמד _____ צ'אנג -

!צפה בה _____ רב.

2. איפה מעין גר?

3. לאן טס מעין? 

4. על מי צפה מעין?

5. מָה עָשִׂיתָ צ'אָנג? סִמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבוֹת הַנְּכוֹנוֹת.

צ'אָנג אָכְלָה

צ'אָנג סָרְגָה

צ'אָנג יָשְׁנָה

6. מְסַפְרוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים עַל פִּי רֵצֶף הָאִירוּעִים בְּסִיפּוֹר.

צ'אָנג יָשְׁנָה, יָשְׁנָה וְיָשְׁנָה.

בִּסְתוֹ טָס מַעֲיָן לְשִׁנְחָאִי.

בְּשִׁנְחָאִי רָאָה מַעֲיָן אֶת צ'אָנג.

צ'אָנג אָכְלָה וְאָכְלָה וְאָכְלָה.

7. שְׂאֵלָה לְדִיוֹן: אֵיפֹה זֶה שִׁנְחָאִי? לָמָּה מַעֲיָן פָּגַשׁ שָׁם פִּנְדָּה? 

8. שְׂאֵלָה לְדִיוֹן: מָה הֵייתֶם עוֹשִׂים אִם הֵייתֶם פּוֹגְשִׁים פִּנְדָּה? 

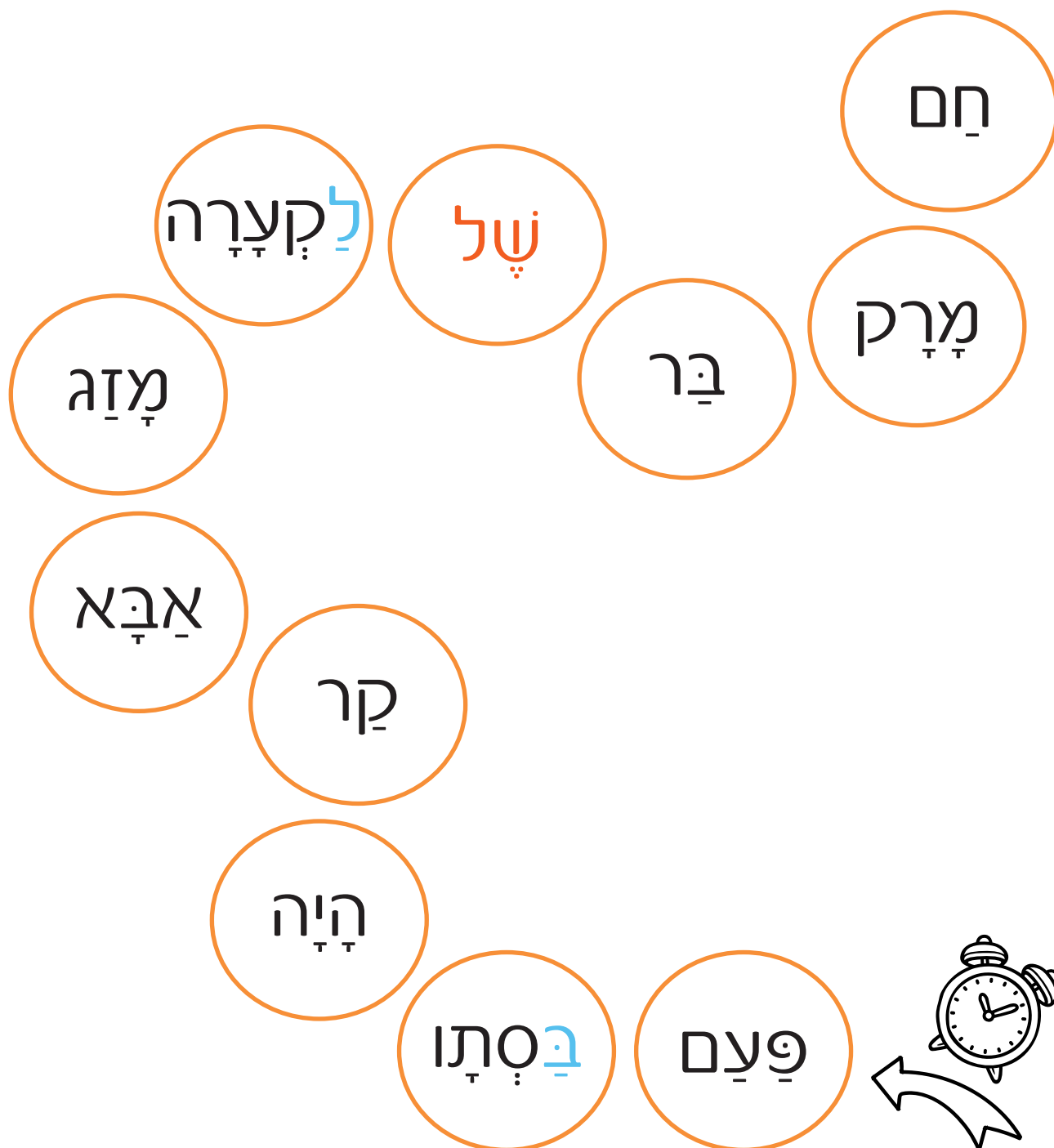
מָרֵק בִּסְתּוֹ - מְרוֹץ טְרוֹם קְרִיאָה

תכולת המשחק:

מסלול שמכיל מילים המופיעות בתחילת הסיפור.
הכינו סטופר (שעון עצר).

הנחיות המשחק:

1 משתתפת.
הפעילו את שעון העצר ומדדו את זמן הקריאה של כל המילים ברצף. שלוש, ארבע ו...!



מָרֵק בִּסְתּוֹ

פַּעַם בִּסְתּוֹ הָיָה קָר.
אָבָא מָזַג לְקַעֲרָה שֶׁל בֵּר מָרֵק חֵם.
בֵּר טָעַמָּה אֶת הַמָּרֵק, וְקִרְאָה:
"אָבָא, הַטַּעַם שֶׁל הַמָּרֵק מֵמֵשׁ רַע!"
אָבָא שָׁאַל: "לָמָּה? מָה קָרָה?
הַמָּרֵק הָיָה מַעֲדוֹן!"
בֵּר אָמְרָה: "עֲכָשׁוּ בִּמְרֵק צָפָה שִׁעְרָה!"
"אֵי, אֵי, אֵי" רָטַן אָבָא, וְשָׁלַף אֶת הַשִּׁעְרָה.



מָרְק בִּסְתּוֹ - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

פַּעַם בִּסְתּוֹ הָיָה _____.

אָבָא מָזַג לְ _____ שֶׁל בֵּר מָרְק חָם.

בֵּר טַעְמָה אֶת הַ _____, וְקָרָא:

"אָבָא, הַ _____ שֶׁל הַמָּרְק מֵמֵשׁ _____!"

אָבָא שָׁאַל: "לָמָּה? _____ _____?"

הַמָּרְק הָיָה _____!"

בֵּר אָמְרָה: "עֲכָשׁוּ בַּמָּרְק צָפָה _____!"

"אֵי, אֵי, אֵי" רָטַן אָבָא, וְ _____ אֶת הַשְּׁעָרָה.

2. בְּאִיזוֹ עוֹנָה קוֹרָה הַסִּיפּוּר?

3. מָה מָזַג אָבָא לְקַעֲרָה שֶׁל בֵּר? 


4. מָה בֵּר קָרָא לְאַחַר שֶׁטַעְמָה מֵהַמָּרְק?

5. מָה קָרָה לְמָרְק? 

6. איך אבא פֿתֿר אַתְּ הַבְּעִיָּה?

7. מתחו קו בין תחילת המשפט לסופו.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> מעדון! | <input type="checkbox"/> "אבא, הטעם של המרק" |
| <input type="checkbox"/> שערה!" | <input type="checkbox"/> אבא מזג לקצרה של בר |
| <input type="checkbox"/> ממש רע!" | <input type="checkbox"/> "אי, אי, אי" |
| <input type="checkbox"/> קר. | <input type="checkbox"/> פעם בסתו היה |
| <input type="checkbox"/> רטן אבא. | <input type="checkbox"/> אבא שאל |
| <input type="checkbox"/> "למה? מה קרה?" | <input type="checkbox"/> בר טעמה את |
| <input type="checkbox"/> המרק, בקראה: | <input type="checkbox"/> המרק היה |
| <input type="checkbox"/> מרק חם. | <input type="checkbox"/> בר אמרה: "עכשו במרק" |

8.  שאלה לדיון: האם, לדעתכם, בר תאכל את המרק כעת? מה הייתם

עושים במקומה?

מַתָּנָה לְסִבְתָּא - פֶּזֶל טְרוּם קְרִיָּאָה

תכולת המשחק:

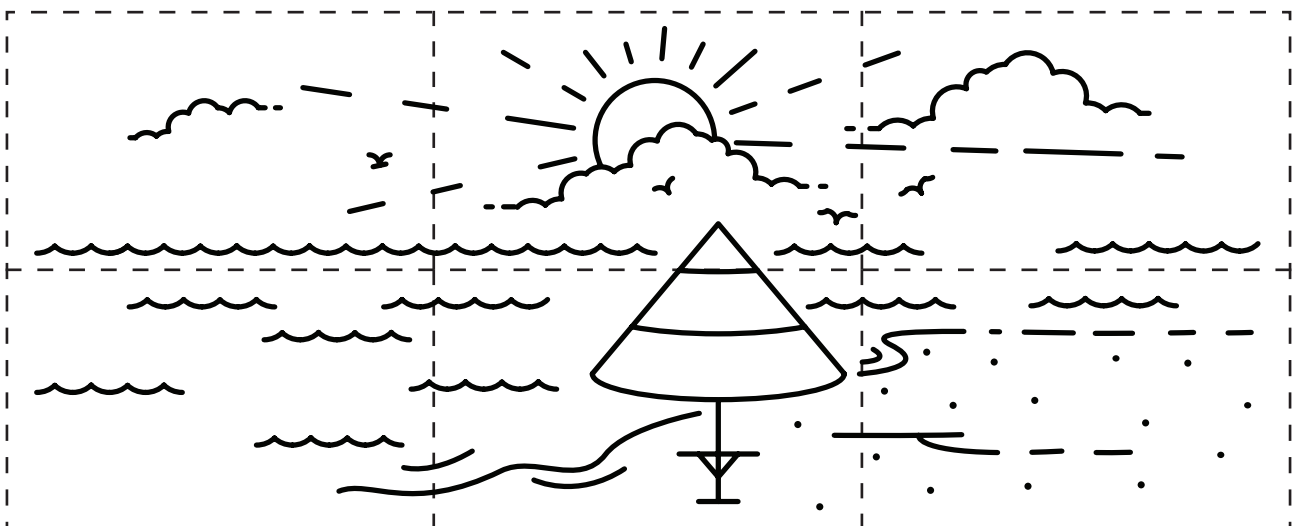
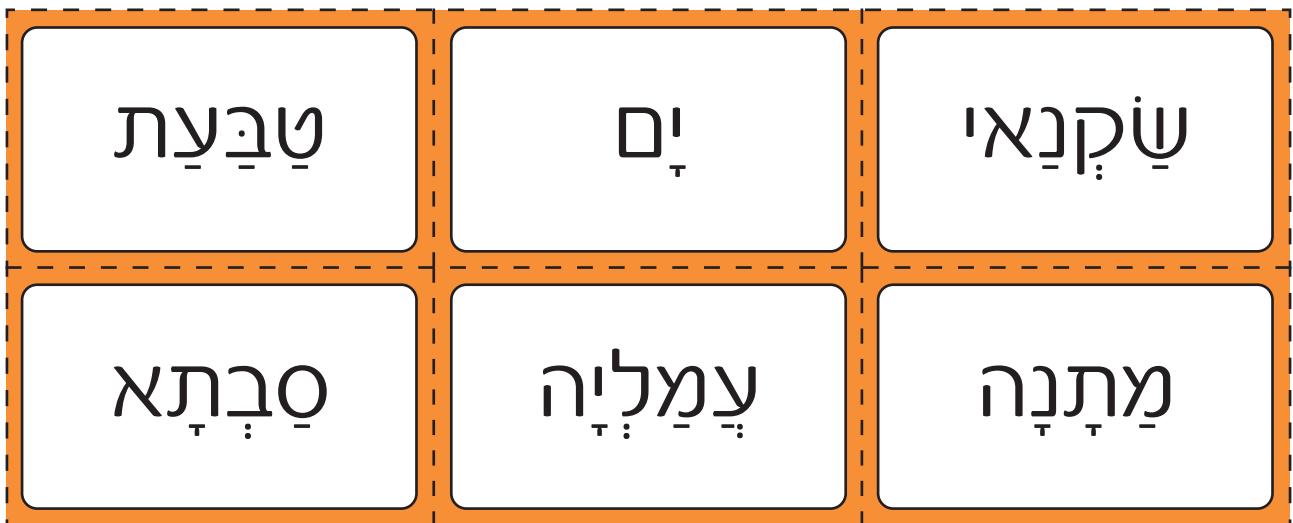
שני מלבנים שאחד מכיל ציור והשני מכיל שש מילים שמופיעות בסיפור. כל אחת מהמילים במרובע מקווקו.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים.ות.

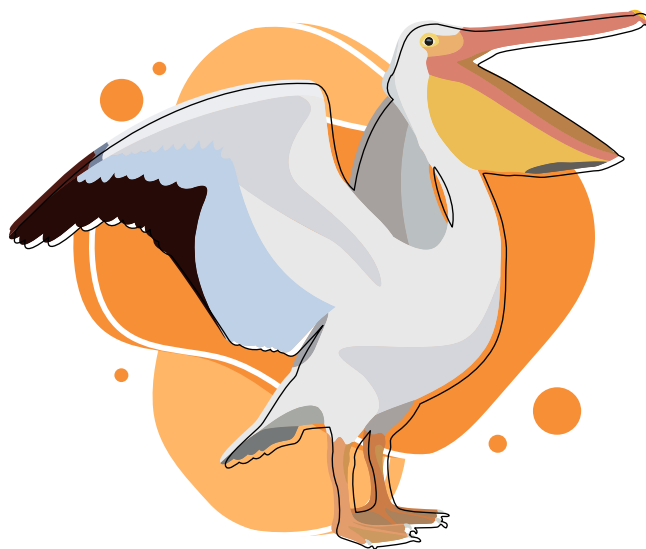
סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

1. גיזרו את שני המלבנים.
2. הדביקו את שני המלבנים שגזרתם. גב אל גב, כך שהציור יראה בצד אחד ובצד השני יופיעו המילים.
3. גזרו את חלקי הפזל לפי הקווים שבין המרובעים שמכילים את המילים.
4. סדרו את חלקי הפזל על השולחן כשהמילים כלפי מעלה.
5. קראו את המילים לפי התור והיפכו כל מילה שנקראה כהלכה כדי לחשוף את חלק הפזל. אם המילה לא נקראה כהלכה, התור עובר לשחקנית הבאה.
6. הרכיבו את הפזל כשכל חלקי הפזל יתגלו וצבעו אותו.



מתנה לסבתא

ליד הים חי שקנאי.
פעם אחת יצא השקנאי לים,
השקנאי מצא טבעת זהב.
השקנאי זרק את הטבעת,
והטבעת נחתה ליד ילדה קטנה, שמה עמליה.
עמליה רצתה מתנה לסבתא.
עמליה שמחה, לקחה את הטבעת לסבתא
ואמרה לה: "שקנאי שלח לך מתנה."



מתנה לסבתא - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

ליד הים חי _____.

פעם אחת יצא השקנאי ל_____.

השקנאי מצא _____ זָהב.

השקנאי _____ את הטבעת,

והטבעת נחתה ליד _____ קטנה, שמה _____.

עמליה רצתה מתנה ל_____.


עמליה _____, לקחה את הטבעת לסבתא

ואמרה לה: "שקנאי שלח לך _____".

2. מה מצא השקנאי בים? 

3. מה עשה השקנאי עם הטבעת?

4. איפה נחתה הטבעת?

5. לאן לקחה עמליה את הטבעת? 

6. מה אמרה עמליה לסבתא? 

7. השלימו את הטבלה הבאה.

זכר	נקבה
מצא	
	נחתה
זרק	
	שמחה
	לקחה
חי	
יצא	
	רצתה
שלח	
	אמרה

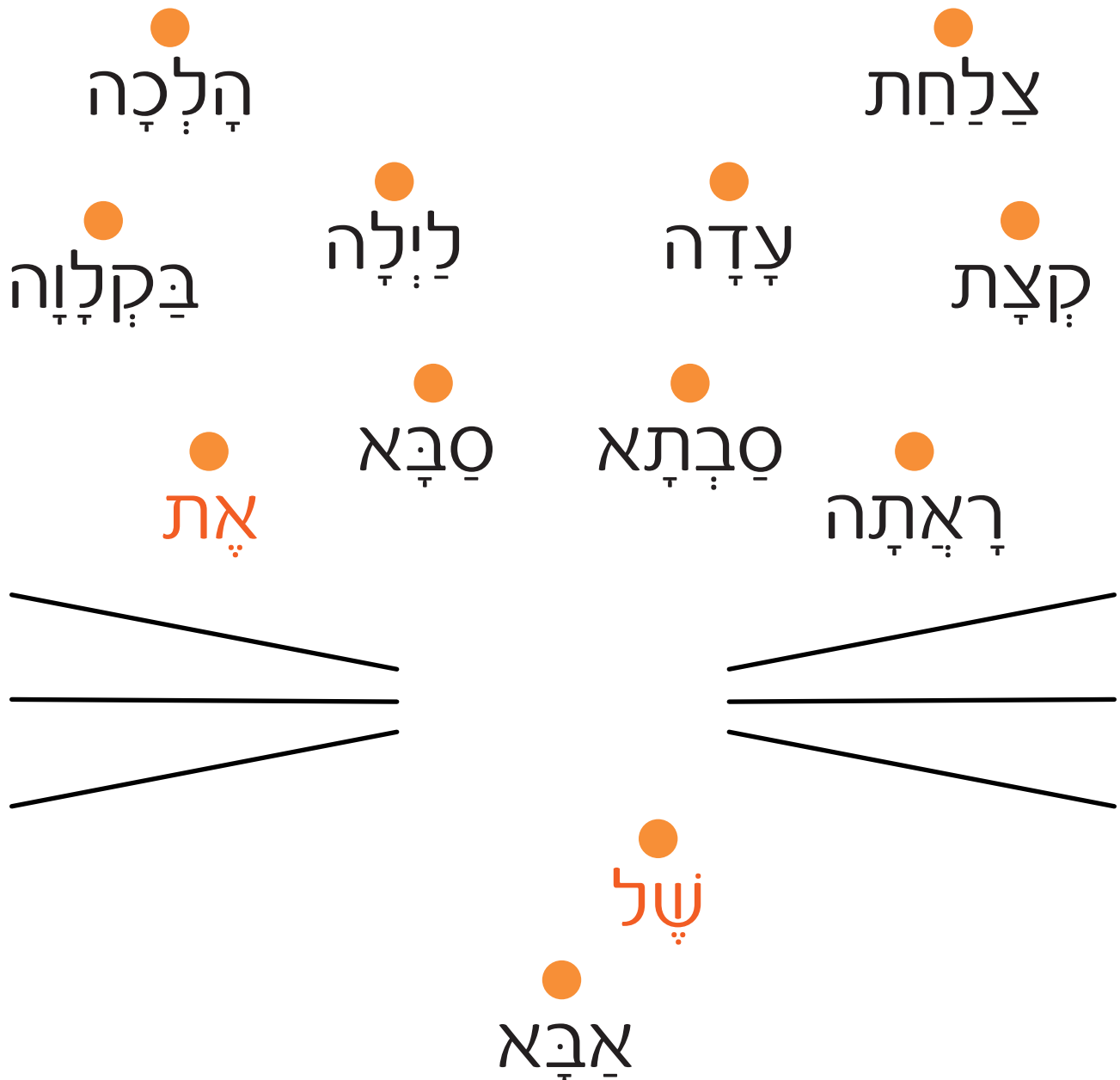
8. שאלה לדיון: אילו מתנות אתם רוצים לתת לקרובים שלכם? 

הַבְּקִלוּהַ שֶׁל סַבְּתָא עֵדָה - חיבור נקודות טרום קריאה

תכולת המשחק:
נקודות מפוזרות, ליד כל נקודה כתובה מילה.

הנחיות המשחק:
1 משתתפת.

חברו את הנקודות בקווים על פי סדר הא"ב של המילים.
מה יצא?



הַבְּקָלוֹה שֶׁל סַבְתָּא עֲדָה

סַבְתָּא עֲדָה עֲשִׂתָה בְּקָלוֹה.
הַבְּקָלוֹה עֲמָדָה עַל הַצְּלַחַת.
בְּלִילָה בָּא עַכְבָּר בִּישׁוֹן וְקָטָן.
הַעַכְבָּר מֵצֵא אֶת הַבְּקָלוֹה.
הַעַכְבָּר טֵעַם אֶת הַבְּקָלוֹה.
הַעַכְבָּר קָרָא לְאַבָּא, סַבָּא וְסַבְתָּא:
קָצַת בְּקָלוֹה לְאַבָּא,
קָצַת בְּקָלוֹה לְסַבָּא,
קָצַת בְּקָלוֹה לְסַבְתָּא.
וְאִז עֲדָה קָמָה,
הִלְכָה לְבְּקָלוֹה
וְרָאָתָה רַק צְלַחַת!



הַבְּקָלוּהַ שֶׁל סַבְּתָא עֵדָה - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

סַבְּתָא עֲשֵׂתָה בְּקָלוּהַ.

הַ עֲמָדָה עַל הַצִּלְחַת.

בְּלִילָה בָּא בִּישׁוֹן וְקָטָן.

הַעֲכָבֵר אֶת הַבְּקָלוּהַ.

הַעֲכָבֵר אֶת הַבְּקָלוּהַ.

הַעֲכָבֵר לְאָבָא, סַבָּא וְסַבְּתָא:

קָצַת בְּקָלוּהַ לְ ,

קָצַת בְּקָלוּהַ לְ ,

קָצַת בְּקָלוּהַ לְ .

וְאִז עֵדָה ,

הַלְכָה לְ

וְרֵאתָה רַק !

2. מָה עֲשֵׂתָה סַבְּתָא עֵדָה? 

3. מִי בָא בְּלִילָה?

4. מה סיפורו לנו על העֵבֶר? סַמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבוֹת הַנְּכוֹנוֹת.

הֵעֵבֶר בִּישׁוֹן

הֵעֵבֶר עֲנָק

הֵעֵבֶר קֶטָן

5. מה מֵצֵא הֵעֵבֶר?

6. לְמִי קָרָא הֵעֵבֶר? סַמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבוֹת הַנְּכוֹנוֹת.

אֲבָא

אֲחִין

אַח

סַבָּא

סַבְּתָא

7. מה רָאָתָה סַבְּתָא עָדָה כְּשֶׁקָמָה?

8. שְׂאֵלָה לְדִיוּן: מה, לְדַעְתְּכֶם, הִרְגִּישָׁה סַבְּתָא עָדָה כְּשֶׁרָאָתָה אֶת 

הַצְּלַחַת הַרִיקָה?

הַאֲזוּ וְהִבְרֹז - מִשְׁחַק זִכְרוֹן טְרוֹם קְרִיאָה

תכולת המשחק:

שישה קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור ושישה קלפים ריקים.

הנחיות המשחק:

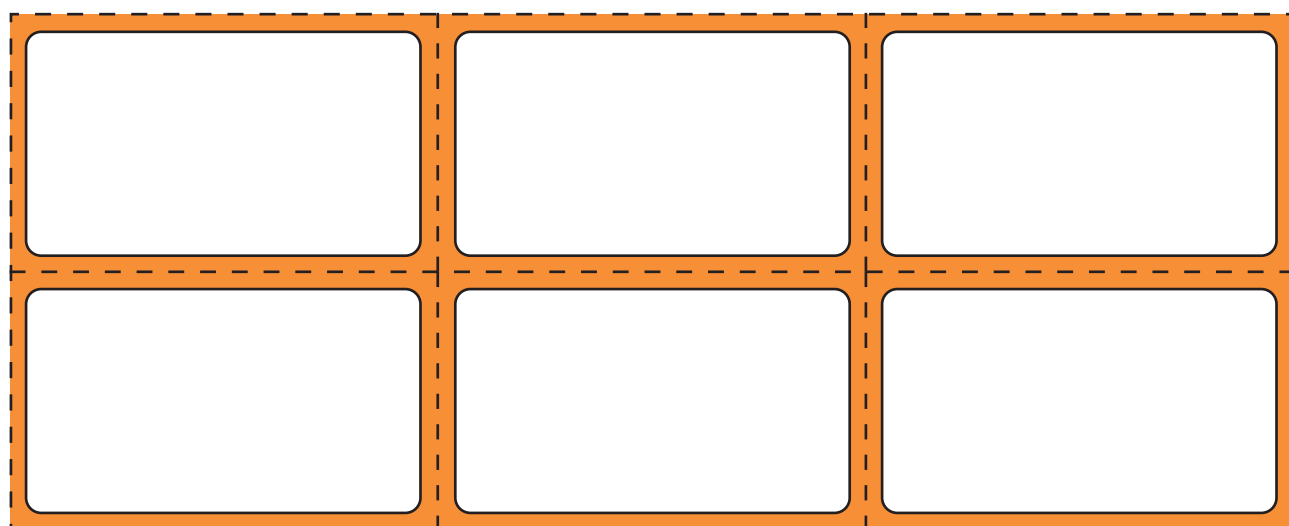
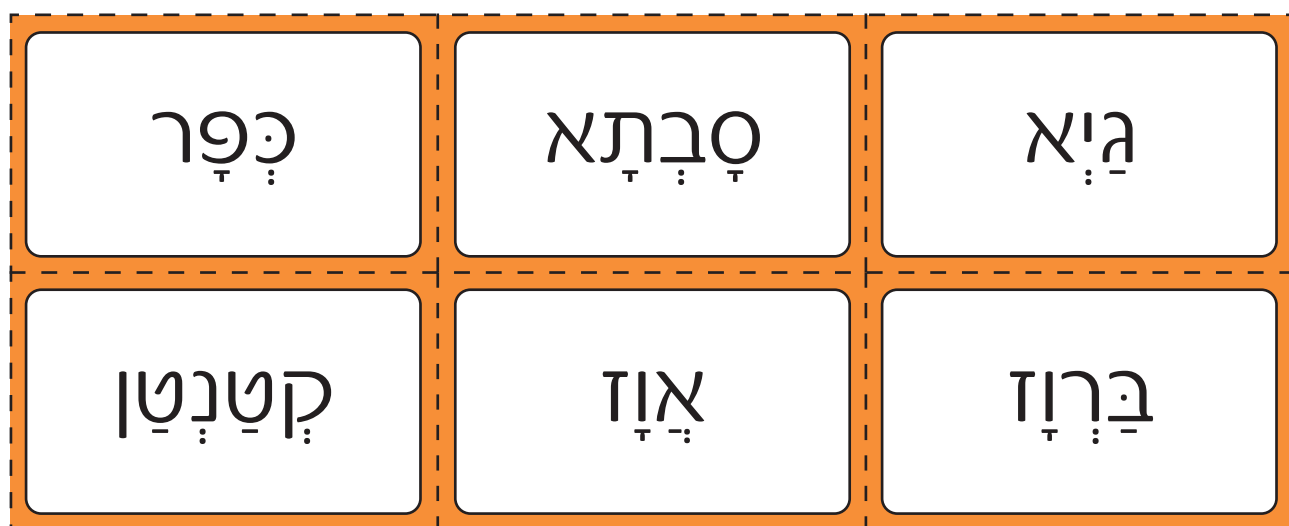
4-2 משתתפים.ות.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

- העתיקו את המילים שמופיעות בקלפים המלאים לקלפים הריקים, כך שיהיו זוגות קלפים המכילים את אותה המילה.
- גיזרו את כל הקלפים.
- הפכו את כל הקלפים כשהמילים כלפי מטה, כך שאי אפשר יהיה לראות את המילים.
- כל שחקנית הופכת בתורה שני קלפים.

המטרה לאתר זוגות של מילים זהות.

מנצחת מי שיש לווה המספר הגבוה ביותר של זוגות מילים.



הַאֲוֹד יְהִי בְרוּךְ

בַּחַג נִסַּע גִּיא לְסַבְתָּא בְּתִיה.

בְּתִיה גָּרָה בְּכַפָּר.

בְּגַן שָׁל בְּתִיה רָאָה גִיא בְרוּךְ וְאֲוֹד.

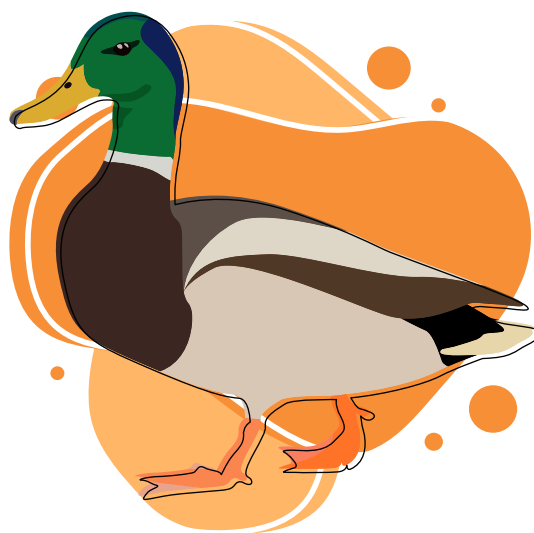
גִיא שָׁאֵל אֶת סַבְתָּא:

”סַבְתָּא, הַבְרוּךְ אַח שָׁל הַאֲוֹד?”

בְּתִיה צָחָקָה וְאָמְרָה:

”הַבְרוּךְ קִטְנִטָן.

הַאֲוֹד קִשְׁקֶשֶׁן - גַּע - גַּע - גַּע...”



הַאֲזוּ וְהִבְרֹז - שאלות

1. הַשְׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוֹר.

בַּחַג נָסַע _____ לְסִבְתָּא בִּתְיָה.

בִּתְיָה גָּרָה בְּ_____.

בְּגַן שָׁל בִּתְיָה רָאָה גִּיא _____ וְ_____.


גִּיא שָׁאַל אֶת _____:

”סִבְתָּא, הִבְרֹז _____ שָׁל הָאֲזוּ?”


_____ צָחָקָה וְאָמְרָה:


”הִבְרֹז _____.”

הָאֲזוּ _____ - גַּע - גַּע - גַּע...”

2. מְתִי נָסַע גִּיא לְסִבְתָּא בִּתְיָה? 

3. אֵיפֹה גָּרָה סִבְתָּא בִּתְיָה?

4. מָה רָאָה גִּיא בְּגַן שָׁל בִּתְיָה? 

5. מָה שָׁאַל גִּיא אֶת סִבְתָּא? 

6. מי קטנטן?

7. מי קשקשן?

8. איזה קול עושה האוזן? סמנו את התשובה הנכונה.

הב הב הב

גע גע גע

קוה קוה קוה

9. מי מופיע בציר בדרך הסיפור?

10.  שאלה לדיון: אילו הבדלים נוספים יש בין ברז ואוזן?

המלכה באגדה - דומינו טרום קריאה

תכולת המשחק:

שניים עשר קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור והאותיות הפותחות שלהן.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

גזרו את הקלפים ושימו אותם בערמה מסודרת כשהכתוב כלפי מטה.

פתחו קלף פותח במרכז איזור המשחק.

כל שחקנית שולפת בתורה קלף מהערמה. במידה והקלף תואם לקלפים הפותחים - השחקנית מצמידה את הקלף (מילה ואות פותחת). אם לא הייתה התאמה בקלפים הקלף נשאר אצל השחקנית וניתן יהיה להשתמש בו בהמשך.

מנצחת מי שנפתרת מהקלפים שלה ראשונה.

רעה	מ	מלכה	נ
לקחה	א	אהבה	ר
ילדה	ג	גזלה	ל
זהבה	ב	בת	י
רפה	ה	הפכה	ז
נתנה	ק	קטנה	ר

הַמֶּלֶכָה בַּאֲגָדָה

פְּעַם הַיְתָה מֶלֶכָה רָעָה,

הַמֶּלֶכָה אֶהְבָּה זָהָב -

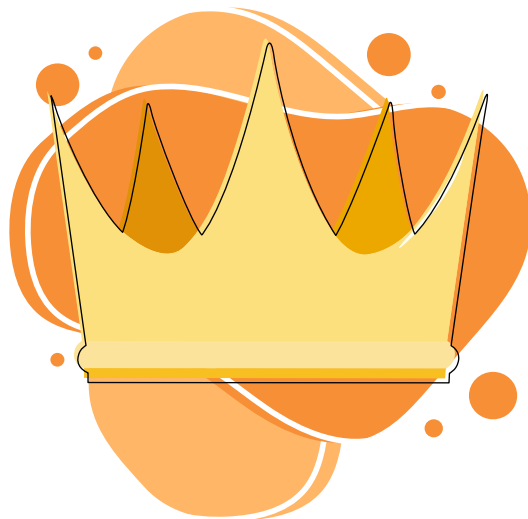
הַמֶּלֶכָה לָקְחָה וְגַזְלָה.

וְאִז הַמֶּלֶכָה יִלְדָה בֵּת,

וְקָרְאָה לָהּ זָהָבָה.

הַמֶּלֶכָה הִפְכָה רָכָה -

זָהָבָה הִקְטִינָה נִתְנָה לָהּ אֶהְבָּה.



המלכה באגדה - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

פעם הייתה _____ רעה,

המלכה אהבה _____ -

המלכה לקחה! _____.

ואז המלכה _____ בת,

וקראה לה _____.

המלכה _____ רכה -

זהבה הקטנה _____ לה _____.

2. מה אהבה המלכה הרעה? 

3. מה עשתה המלכה הרעה? סמנו את התשובות הנכונות.

המלכה צחקה

המלכה לקחה

המלכה גזלה

4. איך קראה המלכה לילדה?

5. מה קרה למלכה אחרי שהיא ילדה את זהבה?

6. מה נתנה זהבה למלכה? סמנו את התשובה הנכונה.

זהב

אהבה

ברכה

7. מתחו קו בין זוגות הפכים.

שנאה


רעה

רכה

לקחה

נתנה

אהבה

8.  שאלה לדיון: למה, לדעתכם, המלכה הפכה רכה?

הַשְׂרָקוֹן שֶׁל דְּפָנָה - מְרוֹץ טְרוֹם קְרִיאָה

תכולת המשחק:

מסלול שמכיל מילים המופיעות בתחילת הסיפור.
הכינו סטופר (שעון עצר).

הנחיות המשחק:

1 משתתפת.
הפעילו את שעון העצר ומדדו את זמן הקריאה של כל המילים ברצף. שלוש, ארבע ו...!



הִשְׂרָקוֹן שֶׁל דִּפְנָה

- לִדְפְנָה חֵית מְחַמֵּד חֲדָשָׁה -
- לִדְפְנָה שִׂרְקוֹן קָטָן.
- דִּפְנָה צֹפֶתָה בְּשִׂרְקוֹן -
- הִשְׂרָקוֹן רָא עַל הַגִּלְגַּל,
- הִשְׂרָקוֹן אָכַל וְשָׂתָה, וְאָז יָשָׁן זְמַן רַב,
- וְרָא, אָכַל, שָׂתָה וְיָשָׁן.
- וְאָז מָה קָרָה?
- הִשְׂרָקוֹן נָפַל, הִשְׂרָקוֹן רָעַד,
- דִּפְנָה כָרְעָה וְנִשְׁקָה לְשִׂרְקוֹן.
- הִצְלָה - הִשְׂרָקוֹן רָא, אָכַל וְיָשָׁן בְּחִזְרָה.



הַשְׂרָקוֹן שֶׁל דִּפְנָה - שאלות

1. הַשְׁלִימוּ אֶת הַמְשָׁפְטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

פְּעַם בִּסְתּוֹ הָיָה _____.

אָבֶּא מִזְג ל_____ שֶׁל בֵּר מָרְק חֵם.

בֵּר טְעֵמָה אֶת הַ_____, וְקִרְאָה:

"אָבֶּא, הַ_____ שֶׁל הַמָּרְק מֵמֵשׁ _____!"

אָבֶּא שָׁאַל: "לָמָּה? _____ _____?"

הַמָּרְק הָיָה _____!"

בֵּר אָמְרָה: "עֲכָשׁוּ בַּמָּרְק צָפָה _____!"

"אֵי, אֵי, אֵי" רָטַן אָבֶּא, וְ_____ אֶת הַשְּׁעָרָה.

2. מַהִי חֵית הַמַּחְמָד הַחֲדָשָׁה שֶׁל דִּפְנָה?

3. מָה עָשָׂה הַשְׂרָקוֹן? סִמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבוֹת הַנְּכוֹנוֹת.

הַשְׂרָקוֹן אָכַל

הַשְׂרָקוֹן שָׁר

הַשְׂרָקוֹן קִפֵּץ

הַשְׂרָקוֹן רָץ

הַשְׂרָקוֹן יָשָׁן

הַשְׂרָקוֹן שָׁתָה

4. מָה קָרָה לְשֵׁרְקוֹן? 

5. מָה עָשִׂיתָ דְּפָנָה? 

6. מָה קָרָה אַחֲרֵי הַהֲצָלָה? סִמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבָה הַנְּכוֹנָה.

הִשְׁרָקוֹן נָפֵל

הִשְׁרָקוֹן רָא, אָכַל וַיֵּשֶׁן בְּחִזְרָה

הִשְׁרָקוֹן רָעַד

7. מַסְפְּרוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים עַל פִּי רֶצֶף הָאִירוּעִים בְּסִיפּוֹר.

הִשְׁרָקוֹן רָא, אָכַל, שָׁתָה וַיֵּשֶׁן.

דְּפָנָה כָּרְעָה וַנִּשְׁקָה לְשֵׁרְקוֹן.

הִשְׁרָקוֹן רָא, אָכַל וַיֵּשֶׁן בְּחִזְרָה.

דְּפָנָה צָפְתָה בְּשֵׁרְקוֹן.

הִשְׁרָקוֹן נָפֵל.

8. שְׂאֵלָה לְדִיוּן: הָאֵם יֵשׁ לָכֶם חֵית מַחְמָד? מָה אַתֶּם עוֹשִׂים אִם הִיא 

פּוֹחֶדֶת?

הָאֶרֶנֶק אֶבֶד - פֶּזֶל טְרוֹם קְרִיָאָה

תכולת המשחק:

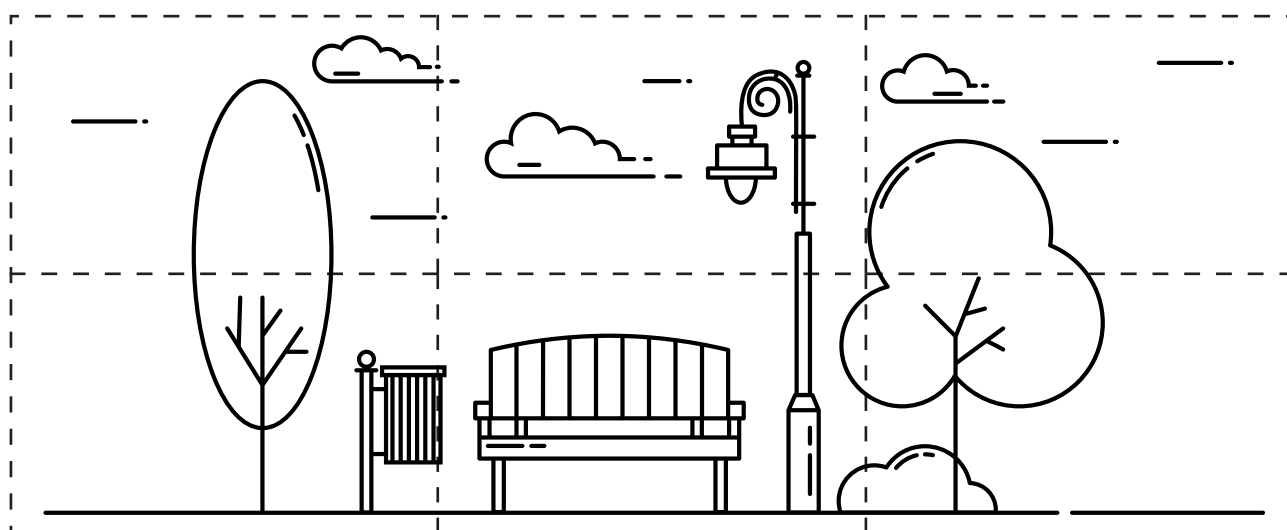
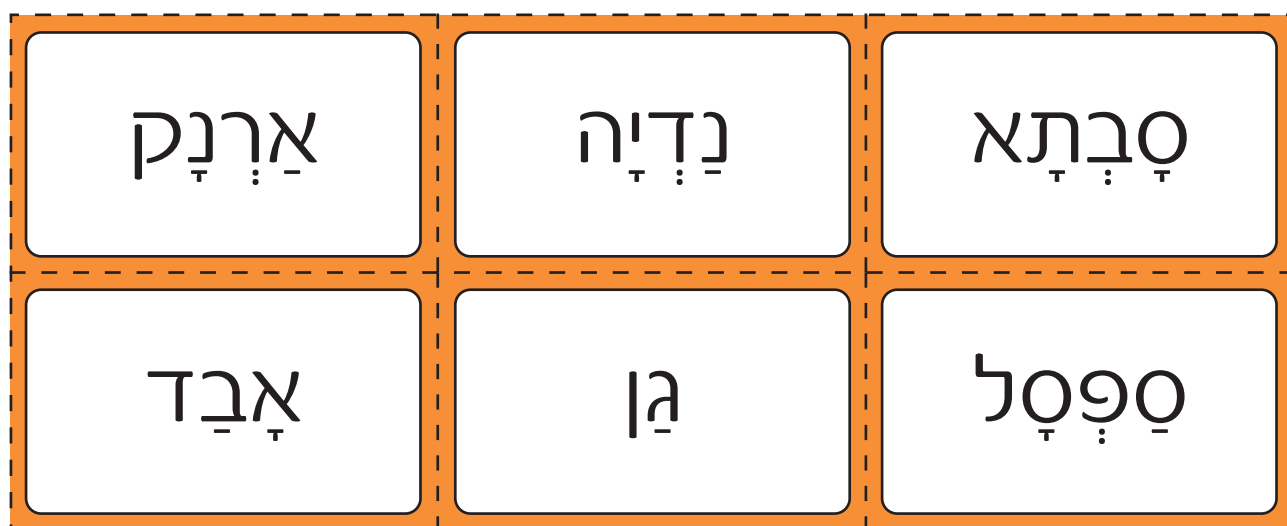
שני מלבנים שאחד מכיל ציור והשני מכיל שש מילים שמופיעות בסיפור. כל אחת מהמילים במרובע מקווקו.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים.ות.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

1. גיזרו את שני המלבנים.
2. הדביקו את שני המלבנים שגזרתם. גב אל גב, כך שהציור יראה בצד אחד ובצד השני יופיעו המילים.
3. גזרו את חלקי הפזל לפי הקווים שבין המרובעים שמכילים את המילים.
4. סדרו את חלקי הפזל על השולחן כשהמילים כלפי מעלה.
5. קראו את המילים לפי התור והיפכו כל מילה שנקראה כהלכה כדי לחשוף את חלק הפזל. אם המילה לא נקראה כהלכה, התור עובר לשחקנית הבאה.
6. הרכיבו את הפזל כשכל חלקי הפזל יתגלו וצבעו אותו.



הַאֲרֹנֶק אֲבֵד

סִבְתָּא חֲנָה בָּאָה וְצִעְקָה:

”אֲבֵד הַאֲרֹנֶק!”

נְדִיָּה קִפְצָה.

”סִבְתָּא, מָה קָרָה לַאֲרֹנֶק?”

חֲנָה בִּכְתָה וְעִנְתָה:

הַאֲרֹנֶק הָיָה עַל הַסִּפְסֹל בְּגַן וְאֲבֵד.

נְדִיָּה אָמְרָה: ”אֵל דְּאָגָה.”

נְדִיָּה הִלְכָה לְגַן וְרִאֲתָה אֶת אַח שֶׁל רַם, אָסָף,

וְשָׁאַלָה: ”אָסָף, מִצָּאת אֲרֹנֶק?”

אָסָף צָחַק וְנָתַן לְנְדִיָּה אֶת הַאֲרֹנֶק.

אָסָף אָמַר:

”הַאֲרֹנֶק הָיָה תַּחַת הַסִּפְסֹל.”



הַאֲרֹנֶק אֲבֹד - שִׁאלוֹת

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

סִבְתָּא חֲנָה בָּאָה ! :

" הַאֲרֹנֶק! "

קִפְצָה.

"סִבְתָּא, מָה קָרָה לְ ?"

חֲנָה יַעֲנֶתָה:

הַאֲרֹנֶק הָיָה עַל הַסִּפְסֵל בְּ יַאֲבֹד.

נִדְיָה אָמְרָה: "אֵל ."

נִדְיָה הִלְכָה לְגַן יְרֵאָתָה אֶת אַח שָׁל רָם, ,

יִשְׁאַלָה: "אָסָף, אֲרֹנֶק?"

אָסָף צָחַק ! לְנִדְיָה אֶת הַאֲרֹנֶק.

אָסָף :

"הַאֲרֹנֶק הָיָה תַּחַת הַ ."

2. מָה צִעֲקָה סִבְתָּא חֲנָה? 

3. מָה שְׁאַלָה נִדְיָה אֶת סִבְתָּא חֲנָה? 

4. לָאן הֶלְכָה נְדִיָּה? 

5. אֶת מִי רָאֲתָה נְדִיָּה בַּגֶּן? סִמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבָה הַנְּכוֹנָה.

סִבְתָּא חֲנָה

רָם

אָסָף

6. מָה נָתַן אָסָף לְנְדִיָּה? 

7. אֵיפֹה הָיָה הָאֲרֶנֶק?

8. סִדְרוּ אֶת הַמִּילִים הַבָּאוֹת לְפִי סֵדֵר ה־א"ב שֶׁל הָאוֹת הָרֵאשׁוֹנָה שֶׁל כָּל מִילָה.

חֲנָה

אֲרֶנֶק

גֶן

צֶעֶקָה

נְדִיָּה

סִפְסָל

בָּאָה

9. שְׂאֵלָה לְדִיוּן: אֵיךְ, לְדַעְתְּכֶם, הִגִּיעַ הָאֲרֶנֶק לְהִיּוֹת תַּחַת הַסִּפְסָל? 

הזמנה לסבא אברהם - חיבור נקודות טרום קריאה

תכולת המשחק:
נקודות מפוזרות, ליד כל נקודה כתובה מילה.

הנחיות המשחק:
1 משתתפת.

חברו את הנקודות בקווים על פי סדר הא"ב של המילים.
מה יצא?

●
אַבְרָהָם
●
כְּתִיבָה

●
דף
●
סבא

●
מַעֲטָפָה

●
יְאֵנָה

●
הַזְמָנָה

הזמנה לסבא אברהם

יאנה לקחה דף.

יאנה כתבה הזמנה לסבא אברהם:

”סבא היקר,

מתי אתה בא לכאן?”

יאנה חתמה למטה את שמה.

יאנה שמה את הדף במעטפה.

יאנה שלחה את המעטפה לסבא אברהם.

סבא אברהם קרא את ההזמנה החמה.

סבא כתב בחזרה ליאנה: ”מחר”.



הזמנה לסבא אברהם - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

לקחה דף. _____

יאנה כתבה _____ לסבא אברהם:

” _____ היקר,

מתי אתה _____ לכאן?”

יאנה _____ למטה את _____.


יאנה שמה את הדף ב_____.

יאנה _____ את המעטפה לסבא אברהם.

סבא _____ קרא את ההזמנה החמה.

סבא כתב בחזרה ליאנה: “ _____ ”.

2.  מה כתבה יאנה?

3.  מה חתמה יאנה למטה בדף?

4. למי שלחה יאנה את המעטפה?

4. מה כתב סבא בחזרה ליאנה? 

5. המירו את המשפטים הבאים מזכר לנקבה.

מתי אתה בא לכאן?

סבא כתב בחזרה ליאנה.

6. כתבו מכתב קצר לאדם קרוב.

ל	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>
מ	<input type="radio"/>

7. שאלה לדיון: מה, לדעתכם, הרגיש סבא כשקיבל את ההזמנה של 

יאנה?