

אוריינות לשונית - ערכת משחקים דידקטיים

מסמך זה מרכז את ההוראות לכל קבוצת המשחקים שמופיעים בערכה

לפניכם מגוון פעילויות העוסקות בתירגול וחיזוק תחום האורייניות הלשונית, בדרכים משחקיות מגוונות. משחקים אחדים מתאימים לעבודה בגני הילדים, ואחרים - לכיתות הנמוכות של ביה"ס היסודי ולמסגרות החינוך המיוחד.

ההוראות המובאות במסמך זה הינן כלליות בלבד משום שכמעט כל משחק ניתן להפעיל בדרכים שונות, על פי שיקול דעתה של המחנכת ובהתאם לתבחינים כגון: שיטת ההקנייה, גיל הילדים, הידע הקודם, מספר המשתתפים, מידת התיווך, מידת ההעמקה הנדרשת, הזמן המוקצב לפעילות...

👉 **לשם נוחות ההדפסה** - כל המשחקים מופיעים באתר על דפים בגודל A4. הלוחות גדולים (A3) מופיעים כשני דפי A4 נפרדים ויש לחברם לפני שמניילנים את הלוח. **בנוסף** - לטובת מי שמעדיף להדפיס ישירות על A3 - הלוחות הגדולים (בלבד) מופיעים גם כלוחות בגודל A3.

תזכורת! תמיד מומלץ להדפיס ישירות על בריסטול (כ- 180 גר') ולא על נייר!

כזה ראה וחדש! - בהשראת הרעיונות המוצגים כאן תוכלו לפתח בעצמכם משחקים בתכנים אורייניים נוספים, וכמובן - גם בתכנים לימודיים אחרים.

באתר ההדרכה שלי עומדים לרשותכם חומרי הדרכה רבים נוספים!



אל התשובה הנכונה הקרובה ביותר
גירזאויס אפונייס שוניס. בדואמה: באיזה צילן אני אגאיל?

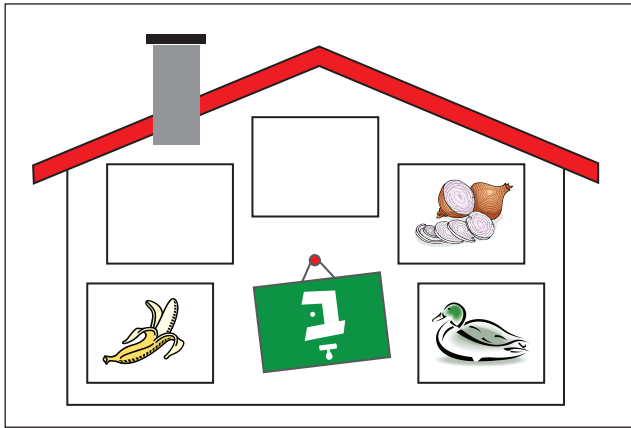
תבנית: משחק מסלול סופי.

מנצח: המשתתף הראשון שהגיע לקצה המסלול.

- ההתקדמות במסלול מתבססת על סיבוב הרולטה - צועדים תמיד אל התמונה המתאימה הקרובה ביותר, בהתאם להוראה שהתקבלה ברולטה.
- על מנת למנוע תסכול שעלול להיגרם מהמתנה ארוכה - במשבצת האחרונה מומלץ לשבץ 3-4 אפשרויות שונות.
- הלוח מופיע כאן כתבנית רב תכליתית, על מנת שתשמש לכם כבסיס לבניית המשחק בתכנים לשוניים מגוונים.

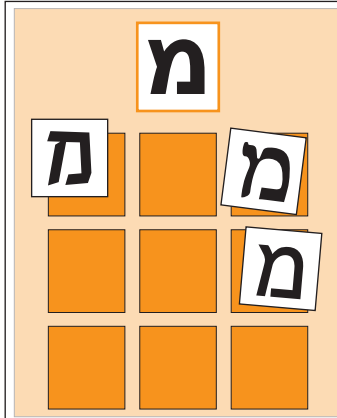
חידו, הצלחנו!

סוסי משיקים ודרכים | אפריל 2019 | 2019



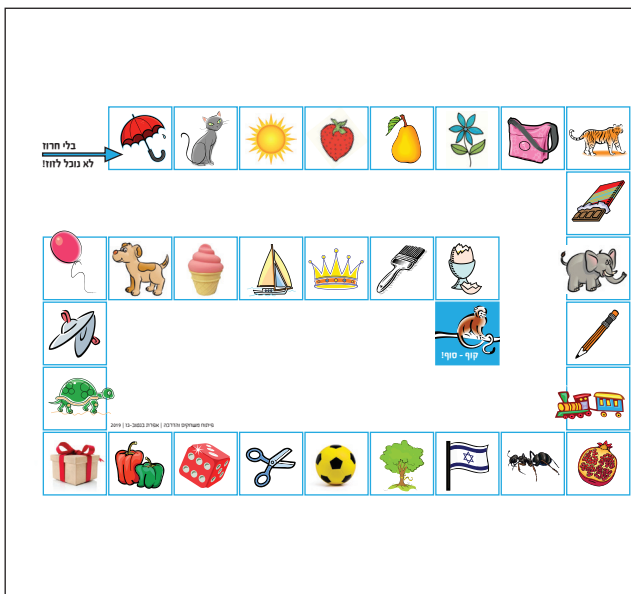
מי בבית גר?
באיזה צליל אני מתגלגל? - מילים קמוצות

תבנית: לופטו קטגוריות (שיבוץ כרטיסים בלוחות אישיים).
 • לכל משתתף לוח אישי עם קטגוריית-צליל שונה.
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.



אות ופונט (גופן)
היכרות עם אותיות הא"ב באפנים מאוונים

תבנית: לופטו קטגוריות (שיבוץ כרטיסים בלוחות אישיים).
 • לכל משתתף לוח אישי עם קטגוריית-אות שונה.
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.



בלי חרוז לא נוכל לזוז
גיראול בריצה

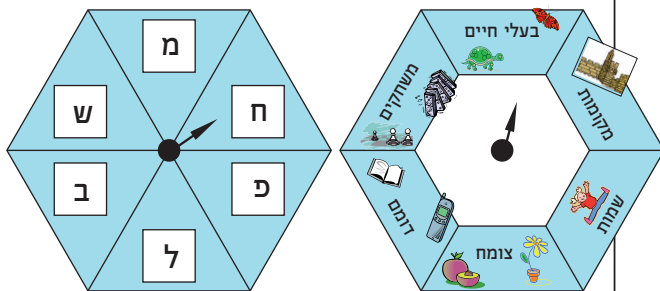
תבנית: משחק מסלול סופי.
 מנצח: המשתתף שצבר את מירב הדיסקיות.
 אביזרים נדרשים: קובייה, צועד אחד (משותף) דיסקיות.
 • איך משחקים?
 - בסבב, משתתף מטיל את הקובייה ומתקדם במסלול בהתאם.
 - כל מי שיועד לחרוז לתמונה המתאימה - זוכה בדיסקית.
 - כשמגיעים לסוף המסלול - סופרים את הדיסקיות צבר כל משתתף.



הגיעה עת לאלף בית
היכרות עם אותיות הא"ב (ואפשר להוסיף גם - גיראול ברצף הא"ב)

תבנית: לופטו (שיבוץ כרטיסים בלוחות אישיים).
 מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.
 • המלצה: המשתתף שקיבל את הלוח הגדול (8 אותיות) פותח במשחק.

כמו "ארץ... עיר..." (לגיל הצעיר)



כמו ארץ... עיר... (לגיל הצעיר)

פיגור המודעות הפונולוגית (אות פוגגת) והשפת ידע הזולם

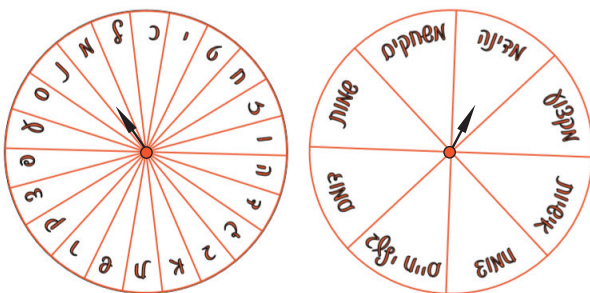
תבנית: משחק לוח עם רולטות.

• איך משחקים?

- מסובבים את הרולטות ומציעים מילים בקטגוריה המתאימה, על פי האות הפותחת (דוגמה: בעל חיים באות ח' - חמור).

• האותיות מחוברות ללוח בצמדן וניתנות להחלפה.

ארץ... עיר... אי מכיר?



ארץ... עיר... מי מכיר? (לבוגרים)

פיגור המודעות הפונולוגית (אות פוגגת) והשפת ידע הזולם

תבנית: משחק לוח עם רולטות.

• איך משחקים?

- מסובבים את הרולטות ומציעים מילים בקטגוריה המתאימה, על פי האות הפותחת (דוגמה: מדינה באות מ' - מצרים).

בינגו

פָּרַח	רָכַבְתָּ	חָתוּל
כָּדוּר	צָפַרְדֵּעַ	מִיטָה
גָּזַר	סוּס	סִיר

פיתוח משחקים והדרכה | אפרת בנטוב-גז | 2019

בינגו מילים

גירזאל בקריאה

תבנית: בינגו - משחק להפעלת קבוצה גדולה (12 לוחות).

מנצח: המשתתף שכבש רצף.

• מומלץ לשחק בינגו בשני שלבים:

- בינגו "קטן" - כיסוי רצף של 3 משבצות.

- בינגו "גדול" - כיסוי כל הלוח.

בינגו



פיתוח משחקים והדרכה | אפרת בנטוב-גז | 2019

רָכַבְתָּ

מִתְנָה

כרטיסי מנחה

בינגו תמונות

גירזאל ראשוני בקריאה

תבנית: בינגו - משחק להפעלת קבוצה גדולה (16 לוחות).

מנצח: המשתתף שכבש רצף.

• מומלץ לשחק בינגו בשני שלבים:

- בינגו "קטן" - כיסוי רצף של 3 משבצות.

- בינגו "גדול" - כיסוי כל הלוח.

מ - א' ועד ת'

ק	ק	ג	ע
ז	ך	ט	
נ	מ	ף	

היום חתומים ויודעים! יומיים בלבד - 21.10.2019

מ-א' ועד ת'
היכרות עם אותיות הא"ס

תבנית: לופו ל- 6 משתתפים (שיבוץ כרטיסים בלוחות האישיים).
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.

- שימו לב! כל האותיות מופיעות במשחק פעמיים.
- שימוש נוסף בלוחות: התאמה בין אותיות דפוס לאותיות כתב.

מזכאל

כל הילדים צועדים במסלול
איגור אוריג בגוק הילים (-שמוג ילדי הכיתה)

תבנית: משחק מסלול מעגלי

- עליכם לשבץ בלוח תמונות ושמות של ילדי הכיתה.

מנצח: המשתתף הראשון שנפטר מקלפי האותיות שבידיו.

- איך משחקים?
- מחלקים קלפי אותיות בין המשתתפים (אקראית).
- משתתף, בתורו, מטיל קובייה ומתקדם במסלול.
- המשתתף רשאי להפטר מקלף-אות המופיעה בשם עליו נחת.

מאותיות למילים

מאותיות למילים
הרכג הילים האוריג

תבנית: משחק מסלול מעגלי.

מנצח: המשתתף שהצליח להרכיב מילה, על פי משימה שהוגדרה מראש.

- איך משחקים?
- משתתף, בתורו, מטיל קובייה ומתקדם במסלול.
- אגב צעידה אוספים כרטיסי אותיות ומרכיבים מהן מילים.
- יש להגדיר משימות בהתאם לתכנים הנלמדים (למשל: שמות של פרחים).

אמני	מאה	יאב	שני	ליאם	ראי
אסנת		נדב	אגם		ינתן
לינה	יבל	דנה	מי אני ומה שמיי?	נועם	עידו
זיו			מיכאל		אריאל
אופק	שי	תומר	יאב	עידן	עוז
רותם		איתי	נויה		הילה
אור	ירין	מיה	אליאן	אפרת	ליני

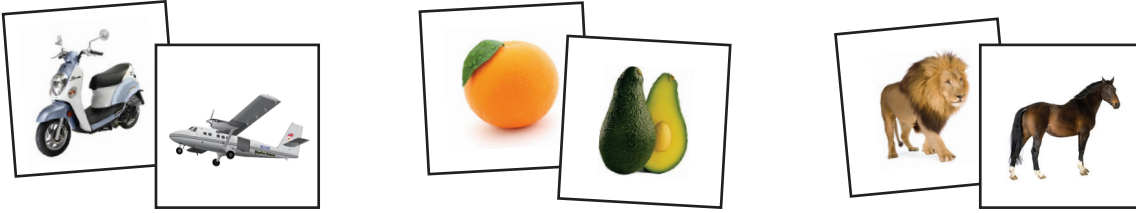
מי אני ומה שמיי?
פזיזות בגזש אגרגי - הגיימסוט ארכונות או איכואז של הגגרים בקבוצה

תבנית: משחק מסלול מעגלי.

- איך משחקים?
- משתתף, בתורו, מטיל קובייה ומתקדם במסלול.
- הגיע לשם של חבר - יתייחס אליו, על פי ההנחייה שניתנה מראש (כגון: תן לו מחמאה, ספר במה אתה אוהב לשחק איתו, תאר אותו).
- התמונות שבלוח מתפקדות כג'וקר: בחר בן/בת/בן או בת.

כרטיסי תמונות

אוסף תמונות - תגאים לפעילויות הזוויות של התאמה, מיון והכלאה



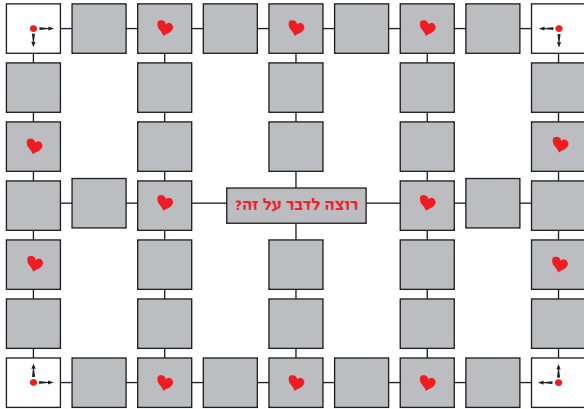
רוצה לדבר על זה?

שיגוף בג'ימניסטיקה אישיים וקבוצתיים

תבנית: משחק מסלול מעגלי

• איך משחקים?

- משתתף, בתורו, מטיל קובייה ומתקדם במסלול.
- נחת על "לב" - לוקח כרטיס משימה ומשתף את החברים.



משני צדי המטבע - אותיות

גירג'ול בהכרת האותיות

המשחק מיועד לילדים מהירוק ג'אזה

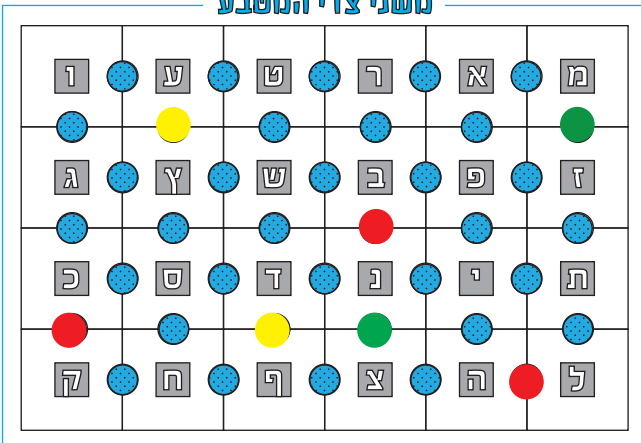
תבנית: משחק לוח משותף.

מנצח: המשתתף שהניח בלוח את מירב הדיסקיות.

• איך משחקים?

- כל משתתף מקבל דיסקיות בצבע שונה.
- המנחה מציין בכל פעם צמד אותיות סמוכות.
- משתתף שמזהה ראשון, מניח דיסקית בנקודת המפגש העגולה שבין שתי האותיות שצויינו.
- לבסוף, מונים את כמה דיסקיות הניח כל משתתף.

משני צדי המטבע



מחבר: ענת גורן (אפריל 2019) | 2019

משני צדי המטבע - תמונות

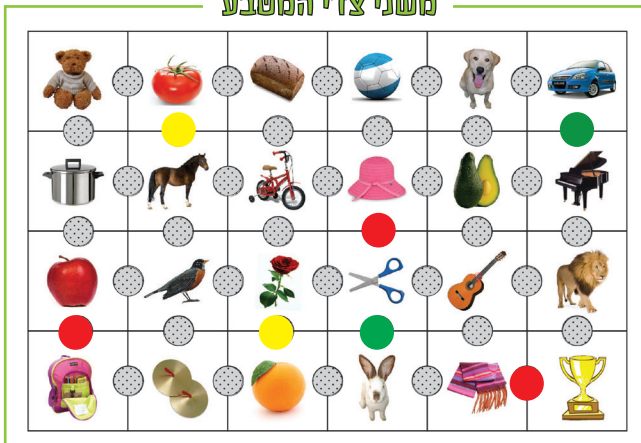
גירג'ול בהנצחת איכות ו/או פתיחת איכות

ההוראות - כנ"ל.

הנחיית המשחק נעשית באמצעות חידות.

דוגמה: היכן מופיע כלי נגינה ומימינו - פרי הגדל בפרדס (מצילתיים ותפוז).

משני צדי המטבע

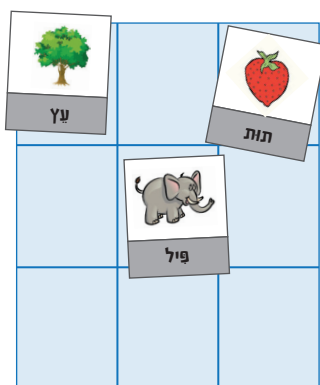


קלפי א"ב

60 קרפים של אותיות הא"ב, כולל אותיות סופיות, אותיות דגושות ושני סוגים של אותיות אהוי"י (+ קוף גזר) מיועד להדפסה, אזורק פיליפייניו אוריניו מיונונו.



מילים קצרות

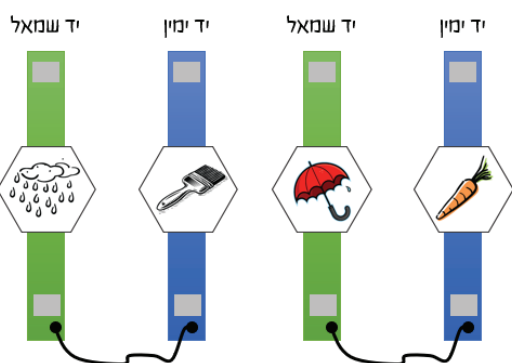


מילים קצרות וארוכות

משחק מיון והבנה בין מילים ארוכות ומילים קצרות

תבנית: לופו לשתי קטגוריות (שיבוץ כרטיסים בלוחות).
מנצח: המשתתף הראשון שמילא את הלוח האישי.

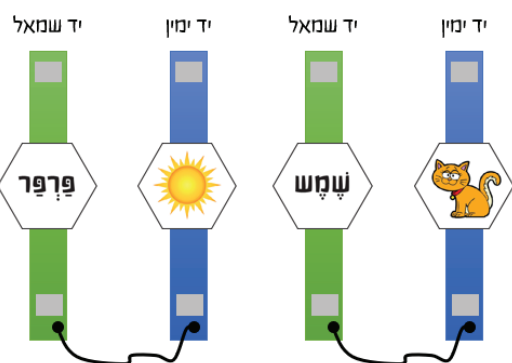
• כרטיסי המשחק מופיעים בשתי ווריאציות - עם/ללא המילה הכתובה.



נסדר מעגל גדול - צליל פותח

משחק בזמניו (תצורה) אנושי - מודעות פונולוגית

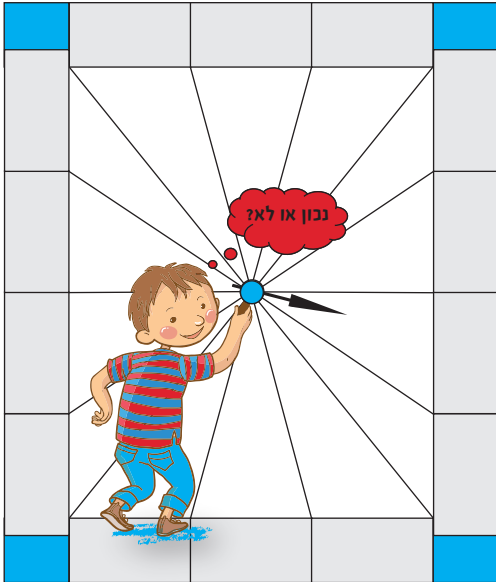
• כל משתתף עונד שני צמידים עם תמונות (שונות).
המשתתפים מסתובבים בחדר ומחפשים בן זוג (-תמונה שמתחילה באותו צליל) לכל יד.
• בסיום: מתקבל מעגל ילדים גדול.



נסדר מעגל גדול - מילה תמונה

משחק בזמניו (תצורה) אנושי - ראשית קריאה

• כל משתתף עונד שני צמידים - ביד אחת תמונה, ובשנייה - מילה (אחרת). המשתתפים מסתובבים בחדר ומחפשים בן זוג לכל יד.
• בסיום: מתקבל מעגל ילדים גדול.



< להכחיש זה ההיפך מלהודות - נכון או לא?
< בקבוצת כדורסל יש 11 שחקנים - נכון או לא?

נכון או לא?

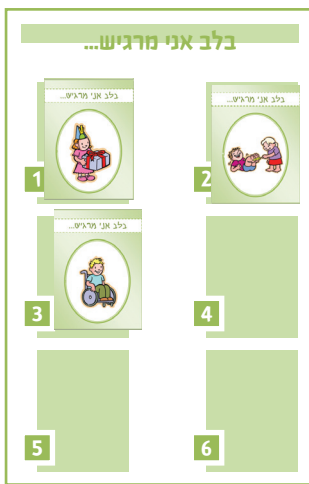
נושא לימודי: הבחנה בין היגדים נכונים לשגויים.

תבנית: משחק לוח עם רולטה וכרטיסים, בתכנים משתנים.

מנצח: המשתתף שצבר את מירב הכרטיסים.

איך משחקים?

- מפזרים את הכרטיסים בשולי הלוח.
- מסובבים את המחוג ומתייחסים להיגד עליו הוא מצביע.
- אם ההיגד שגוי - יש לנסח היגד מתוקן!
- למשחק זה צורפו מספר היגדים לדוגמה. עליכם להכין כרטיסים על פי הדגשים הלימודיים הרלוונטיים - חלקם נכונים וחלקם שגויים.
- לבוגרים - מומלץ לנסח היגדים בשיתוף הילדים.



בלב אני מרגיש

משחק לוח - שיא וסיאוף בקבוצה

תבנית: משחק לוח עם כרטיסי פעילות של סיטואציות אישיות/חברתיות.

איך משחקים?

- מפזרים את כרטיסי התמונות על המשבצות שבלוח (6 קופות הפוכות).
- משתתף, בתורו, מטיל את הקובייה ולוקח כרטיס מהמשבצת המתאימה.
- המשתתף משתף את החברים בתחושות/חוויית הקשורות לסיטואציה שמופיעה בתמונה.



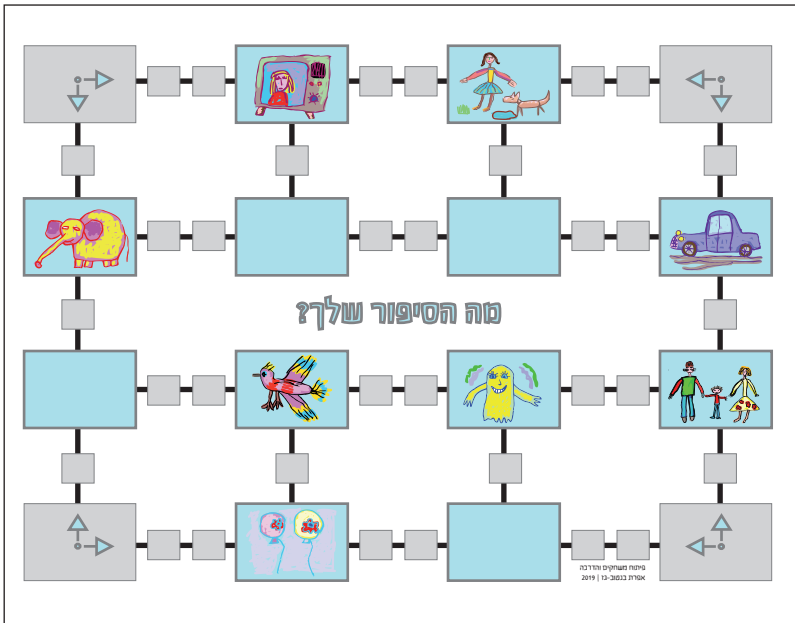
איפה אילן ואילנה?

איבג ציהוי (בואה אלקרון le) "עג היי" אגידוד ההגזוננוג ופיגאז יכואג
הגיאור - הי העל, הי האאור, הי הייין...

תבנית: משחק קלפים.

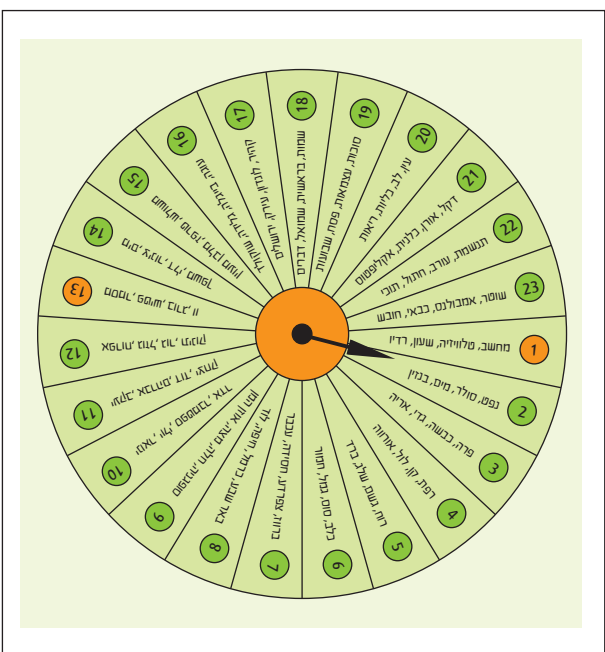
איך משחקים?

- מפזרים את הכרטיסים על השולחן כשהם גלויים.
- משתתף בוחר דמות (אילן או אילנה) ומחביא אותה מתחת לאחד הכרטיסים.
- המשתתפים האחרים צריכים לגלות היכן מוסתרת הדמות, וזאת באמצעות שאלות בשיטת האלמינציה.
- אפשרות נוספת: ניתן לשחק בקלפים כמשחק זיכרון (לצורך זה יש כמובן להדפיס שני עותקים של קלפי המשחק).



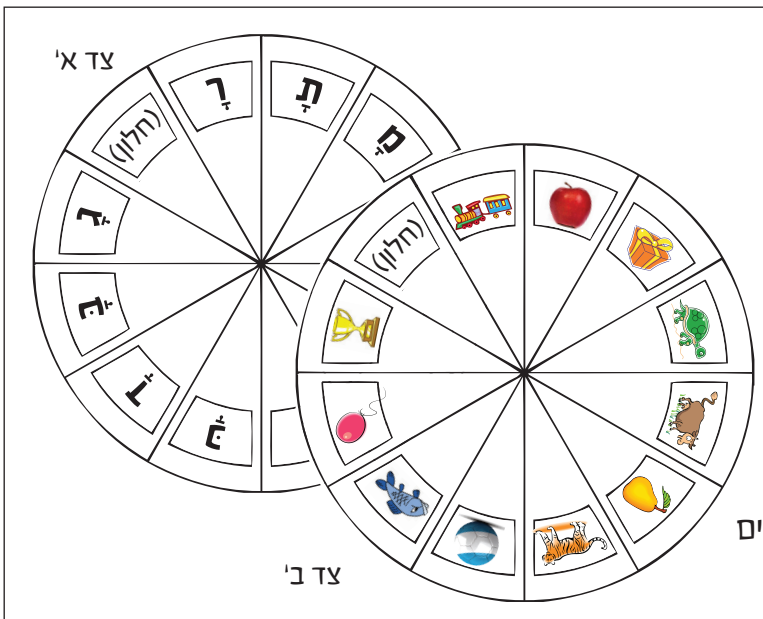
מה הסיפור שלך?
זכירג סיפור אישי/קבוצתי

- תבנית:** מסלול מעגלי עם כרטיסי תמונות.
- מומלץ במיוחד לשלב במשחק כרטיסי תמונות שצוירו על ידי הילדים עצמם.
 - אגב צעידה במסלול, אוספים כרטיסי תמונות ומרכיבים מהם סיפורים, כיד הדמיון הטובה.



ומי יוצא דופן? | למתקדמים

- תבנית:** משחק לוח עם רולטה.
- משתתף מסובב את המחוג, קורא את קבוצת המושגים עליהם מצביע המחוג. המשתתף מציין את המשותף לכל הארבעה ולאחר מכן - מציין מי יוצא הדופן בקבוצה.
 - **דוגמה:** עין, לב, כליות, ריאות - כולם אברים בגוף אך רק העין היא איבר חיצוני.
 - העיגולים הכתומים משמשים כג'וקרים (בחירה חופשית).



החלון האחורי

אמצעי אגריגולו עצמי עם בקרה: באיזה צד אני אהגיד?

- אמצעי זה מורכב משני עיגולים שמחוברים זה לזה במרכז באמצעות סיכה מתפצלת.
- התשובה מופיעה תמיד בחלון האחורי.
- בתמונה: החלק הפנימי (המוסתר) של העיגולים

כדור ההפתעות

אמנצי אהגנסוט בפליאויז אשוניז אשוניז, כגון: יכאל גיאור, ניסוט גיזוט...

הפעילות מבוססת על כדור ספוג בו מוצפנים כרטיסי תמונות.

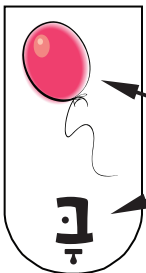
• איך משחקים?

- מכדרים.
- מי שתופס את הכדור שולף כרטיס ופועל על פי ההנחיות שנקבעו מראש.
- דוגמה: המשתתף מתאר את התמונה / חד חידה מתאימה.

הנחיות מדוייקות להכנת הכדור - ר' באתר זה, בתוך "עזרים וטיפים"



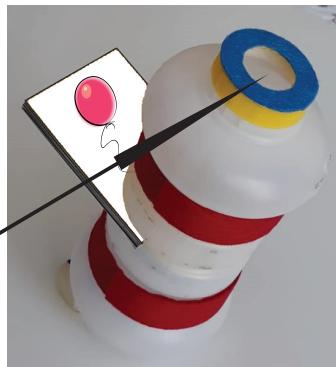
דוגמת כרטיס



באיזה צליל אני מתחיל? (מתפקד כשאלה)

בתחתית - התשובה (מוסתר)

ב



ניתן לתאר את התשובה לראות בהצצה לפתח הבקבוק

להציץ בבקבוק | אמצעי לתירגול עצמי עם בקרה

האמנצי האפסר גיראז איסי, בגכניז אשוניז אשוניז

בזאמה: באיזה צליל אני אגיד?

הוראות הכנה:

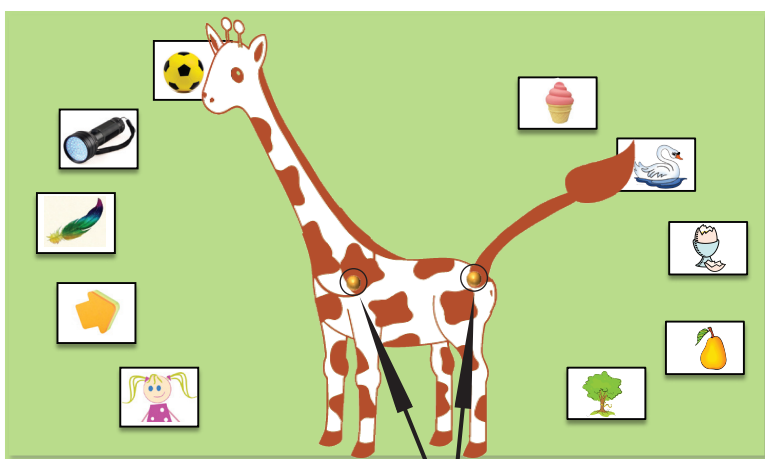
- הבקבוק - חותכים במרכז הבקבוק חריץ ברוחב כחצי ס"מ (להשחלת הכרטיסים), ויוצרים פתח הצצה בפקק.
- מכינים כרטיסיות במבנה תואם, על פי התכנים הרצויים.
- איך משחקים?
 - משחילים קבוצת כרטיסים לחריץ.
 - לאחר שהמשתתף עונה, הוא מציץ לפתח הבקבוק, בודק את תשובתו ועובר לכרטיס הבא.

הגירפה

אמנצי אגיראז אשוני בגכניז אשגניז ואשוניז

בזאמה: גריצה

- הפעילות מומלצת לעבודה על לוח קיר, על בסיס של שטיח לבד.
- גוף הגירפה קבוע בלוח, וההתאמה מתבצעת על ידי הנעת ראש הגירפה וזנבה (שמחוברים לגוף באמצעות סיכות מתפצלות).
- הכרטיסים מוצמדים ללוח באמצעות צמדן והם ניתנים להחלפה בקלות, בהתאם לתכנים הנלמדים.



שתי סיכות מתפצלות