



מרוץ הוראות

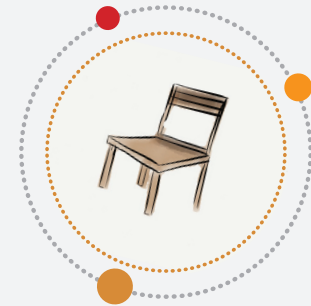
רמה: מתחילים

גיל: 3-9

גודל הקבוצה: קבוצות קטנות

מטרת המשחק: לבצע הוראות בזמן נתון

תפקודי שפה: להקשיב להוראות ולמלא אחריהן במדויק



הכנה

1. להכין מראש רשימת הוראות, כגון: לרוץ, לקפוץ, לדלג, לזחול, לשרוק, לשיר, לרקוד, ללכת לאט/ מהר, ללכת בשקט/ברעש, לקפוץ על רגל אחת, ללכת על קצות האצבעות, לבחור חבר מהקבוצה ולרוץ ביחד איתו בידיים שלובות.
2. להצטייד בשני כסאות או יותר (אחד לכל קבוצה)

מהלך המשחק

1. מחלקים את הכיתה לקבוצות: הילדים יושבים/עומדים בקצה אחד של החדר, ובקצה השני מציבים כיסא אחד לכל קבוצה.
2. המשחק מתנהל בסבבים, כאשר בכל סבב מתחרה ילד אחד מכל קבוצה: נותנים הוראה מסויימת, והמתחרים מתחילים במרוץ עד הכיסא, בהתאם להוראה. בכל סבב, מי שמגיע ראשון לכיסא מזכה את הקבוצה שלו בנקודה. מנצחת הקבוצה שזכתה במרב הנקודות.

אפשר גם...

להשאיר את הילדים יושבים במקומותיהם. בהינתן ההוראה כל הילדים קמים, מבצעים את הפעולה וחוזרים לשבת במקומותיהם מהר ככל האפשר, או רצים מסביב לשולחנות שלהם / מחליפים את מקומם עם ילד אחר.



המלך אומר / המלכה אומרת

רמה: מתחילים - ביניים

גיל: 5 - 10

גודל הקבוצה: קבוצות קטנות

מטרת המשחק: לבצע את הוראות המלך/מלכה במדויק

תפקודי שפה: להקשיב להוראות ולמלא אחריהן במדויק

משחקי האזנה



הכנה

להכין רשימת משימות מאוירת או כתובה, כגון: לרקוד, לקפוץ, לרוץ במקום, להתכופף, לעצום עיניים, לשלב ידיים, למחוא כפיים, לשיר, לעמוד על רגל אחת, לדבר כמו תרנגול (או חיה אחרת), לגעת במשהו אדום (או בצבע אחר), לגעת באף (או באיבר אחר), להרים עט/עיפרון, לשבת על השולחן/הרצפה, לפתוח ספר/ מחברת, לכתוב את השם או מספר כלשהו על נייר, לקפוץ על רגל אחת חמש פעמים, לספור עד 10, לסובב את הראש, "לטפס" על הר, לתת יד לחבר ועוד...

מהלך המשחק

1. **בוחרים** באחד הלומדים להיות מלך או מלכה.
2. **המלך או המלכה** נותנים הוראות שונות ליתר המשתתפים במשחק, לעיתים עם הקדמת האמירה: "המלך אומר" / "המלכה אומרת" ולעיתים ללא אמירה זו. המשתתפים צריכים למלא רק את ההוראות שנפתחו באמירה. ילד שמתבלבל צובר נקודה. הילד שצבר את מספר הנקודות הנמוך ביותר הוא המנצח.
3. **לאחר מספר משימות** בוחרים בילד או ילדה אחרים לשמש כמלך או מלכה.

אפשר גם...

1. **להתאים את ההוראות** לרמת הילדים ולאוצר המילים שהם מכירים!
2. **להטעות את המשתתפים** באמצעות שינוי נוסח ההוראה.
3. **להוסיף פעילויות** המתייחסות למרחב, למשל: לרוץ עד העץ, לאסוף חמש אבנים, להביא עלה/פרח וכד'.



מי ש... (הרוח נושבת)

רמה: ביניים

גיל: 5 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: להבין משפטים והוראות מורכבות

תפקודי שפה: להבין ולבצע פעולה בהתאם למשפטים מושמעים

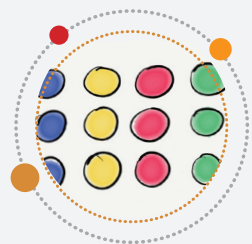


מהלך המשחק

1. **המשתתפים** יושבים או עומדים במעגל.
2. **המורה** אומר משפט שמתחיל במילים " מי ש...", כגון: "מי שלובש ג'ינס"; "מי שיש לו כלב"; "מי שגר קרוב לרחוק מבית הספר"; "מי שיודע לשחות"; וכד'. משתתפים שהמשפט נכון לגביהם – מתחלפים במקומותיהם.

שימו לב

1. **לתת למשתתפים** לחבר הוראות בעצמם.
2. **להוסיף הוראות** אחרות, למשל: "מי שאוהב חמוס – מוחא כפיים"; "מי שמנגן גיטרה – שר"; "מי שיש לו חברים או משפחה בישראל – קופץ 3 פעמים" וכד'.
3. **ליצור שיח** בין המשתתפים – עם בני 9 ומעלה:
לאחר שהמשתתפים מתחלפים במקומותיהם – יתר המשתתפים מוזמנים לשאול אותם שאלות.
לדוגמה: ביחס למשפט "מי שגר רחוק מבית-הספר..." – אפשר לשאול: איפה אתה גר? אתה מגיע לבית-הספר באוטובוס או באוטו? ועוד.
ביחס למשפט " מי שיש לו כלב..." – אפשר לשאול: איזה כלב יש לך? הוא גדול או קטן? באיזה צבע הוא? איך קוראים לו? ועוד.
כדי לשמור על הקצב הדינאמי של המשחק, מומלץ לשאול לא יותר מ-4 שאלות ביחס לכל משפט.



משחקי האזנה



טוויסטר

רמה: מתחילים-ביניים

גיל: 7 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה

מטרת המשחק: לגעת בצבעים ובצורות מבלי להתבלבל

תפקודי שפה: להבין משפטים והוראות מורכבות בהקשר של צבעים ואברי גוף

הכנה

1. להכין יריעת משחק עם שורות של עיגולים בארבעה צבעים (שישה מכל צבע)
2. להכין לוח עם מחוג שעליו מצוירות ידיים ורגליים, ומתחת לכל אחת מהן עיגולים בארבעה צבעים.

מהלך המשחק

1. בוחרים באחד המשתתפים לתפקיד המנחה.
2. המנחה מסובב את המחוג ומכריז על שם של משתתף, שנדרש למלא את ההוראות בהתאם לסיבוב החוגה. לדוגמה: "דניאל, יד ימין - אדום": דניאל צריך להניח רק את יד ימין שלו על עיגול אדום פנוי. כאשר עיגול מסויים נתפס אסור למשתתף אחר להשתמש בו, ואסור למשתתפים לזוז (אלא אם כן המנחה מאפשר למשתתף אחר להגיע לעיגול אחר). אם כל ששת העיגולים מאותו הצבע תפוסים, המנחה מסובב את החוגה שוב עד שייצא צבע אחר. אם יוצא אותו צבע פעם נוספת ברציפות, כל אחד מעביר יד או רגל לעיגול אחר מאותו הצבע. כאשר כל המשתתפים עומדים על הלוח, המנחה יכול לתת הוראות לשינוי המקומות שלהם ועליהם לעשות זאת מבלי ליפול. מי שנופל או מניח מרפק או ברך על המשטח - יוצא מהמשחק.

אפשר גם

1. לשחק בתורות כך שבכל תור נוסף עוד ילד לעיגולים
2. לערוך את המשחק סביב הקשרי תוכן, לדוגמה: טוויסטר תכונות (למשל: מי ששמה - שם יד ימין על עיגול צהוב), טוויסטר ארצות (למשל: יד ימין באיטליה ויד שמאל בקנדה), טוויסטר מספרים (במקום דגלי מדינות מניחים על העיגולים מספרים שונים).

שימו לב

במהלך המשחק יש מגע פיזי בין הלומדים. יש לקחת בחשבון את אופי בית הספר ומדיניותו ביחס למשחק מסוג זה, במיוחד כאשר מדובר בבני נוער.



מקשיבים ומציירים

רמה: מתחילים-ביניים

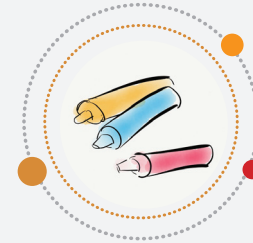
גיל: 5 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לצייר מהר ככל האפשר פריט מושמע

תפקודי שפה: לשלוף מילים בנושא מוגדר, להבין אוצר מילים

ברמת ביניים - ליצור רצף משפטים



הכנה

1. לחלק לוח גדול למספר עמודות (בעזרת קווים תוחמים), כך שמספר ילדים יוכלו לצייר עליו במקביל.
2. להניח ליד הלוח גירים/טושים צבעוניים, בכמות מספיקה ובמגוון צבעים

מהלך המשחק

1. נותנים מספר לכל ילד, בהתאם למספר הילדים המתחרים. בראש כל עמודה רושמים מספר, כדי שהמתחרים ידעו היכן עליהם לצייר.
2. נותנים הנחייה לציור: מכריזים על שם של פריט מסויים וקוראים לילדים בעלי אותו מספר לרוץ ללוח ולצייר אותו כמה שיותר מהר, לדוגמא: מספר 1 - ציפור! מספר 2 - חתול! מספר 3 - כלב! מספר 4 - שמש!
ברמת מתחילים גבוהה - ההנחייה תינתן כמשפט, למשל: "אני רוצה ציור של בית ועץ."
ברמת ביניים - ההנחייה יכולה להינתן ברצף משפטים, לדוגמא: "עכשיו אתם מציירים בית גדול עם גינה. ליד הבית יש עץ תפוחים ועל העץ יש שלוש ציפורים. ליד העץ יש הרבה פרחים בכל מיני צבעים."

אפשר גם

1. הגבלת זמן - בזמן שהמתחרים מציירים שאר הילדים סופרים עד 20 או 30 והמתחרים צריכים להשלים את הציור בפרק זמן זה.
2. ציור-סיפור - מקריאים למשתתפים 5-6 פריטים, ועליהם לציירם כציור שלם (למשל: פרח, שמש, בלון, שמיים, עץ, עלים).
3. לצייר ביחד - (תחרות בין קבוצות) מקריאים רשימה של 10-15 פריטים. כל קבוצה צריכה לצייר אותם כציור שלם במהירות מירבית.
4. לבחור מילים הקשורות לנושא נלמד. במקרה זה הציור יכול להיות גם פעילות מסכמת של הנושא.
5. אם המשתתפים בוגרים אפשר לותר על האלמנט התחרותי.



לגעת במילה

רמה: מתחילים-ביניים

גיל: 3 - 10

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: להגיע ראשון לתמונה או למילה ולגעת בה

תפקודי שפה: לזהות מילה מושמעת בתמונה או בכתב



הכנה

להכין כרטיסיות של שמות עצם בתמונות ובמילים

מהלך המשחק

1. **מפזרים את הכרטיסיות** על הרצפה או ברחבי הכיתה.
2. **אומרים שם של פריט**, והילדים צריכים לגעת בתמונה או בכרטיס המילה של פריט זה כמה שיותר מהר.

אפשר גם

לבחור פריטים מעולם תוכן מסויים (בבית, בכיתה, פירות, בעלי-חיים, צבעים, מקצועות, עונות השנה, בגדים, תחביבים, מספרים וכד') תוך שימוש בתבנית לשונית שנלמדה (משפטי יש/אין, אוהב + שם עצם, שם המספר).



משחקי האזנה



מי תופס הכי מהר?

רמה: מתחילים-ביניים

גיל: 3 - 10

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לתפוס ראשון חפץ מסויים, בהתאם למשפט שאותו אומר המנחה

תפקודי שפה: לזהות מילה מושמעת בתוך משפט ולהתאים בינה לבין חפץ מוחשי

הכנה

להביא לכיתה חפצים שונים, למשל: פריטי לבוש, כלי כתיבה, חיות מפלסטיק/בובות של חיות, כלי מטבח, פריטי מזון, חומרים מהטבע וכד'. כדאי להביא מגוון חפצים ובכמויות גדולות, כדי שכל הילדים יזכו לתפוס משהו ולא יחושו מתוסכלים.

מהלך המשחק

1. **מניחים את החפצים** בערמה במרכז החדר (על הרצפה או על שולחן).
2. **מחלקים את הילדים** לזוגות או לשלשות ונותנים לכל ילד מספר.
3. **מכריזים על אחד** המספרים ואומרים משפט כלשהו ביחס לחפצים שבמרכז, למשל: "מספר 1, אני רואה אריה בגיוגל!" - הילדים בעלי המספר שהוכרז רצים לתפוס את בובת האריה וחוזרים על המשפט.

אפשר גם

1. **לשחק בקבוצה קטנה**, כאשר כל הילדים מחפשים את הפריט המוכרז ביחד, או שבכל פעם מזמינים ילד למצוא פריט מסויים.
2. **לומר שניים או שלושה משפטים**, ואז מספר ילדים רצים לתפוס את החפץ שלהם, לדוגמה: "מספרי 1- אני אוהבת עוגיות"; מספרי 2 - "יש בגינה פרח אדום". האתגר הוא להקשיב למי מופנית ההוראה, לחכות לסיום המשפטים ולזכור אותם!
3. **לשחק ביחד**- מפזרים חפצים על השולחנות בכיתה, וכל הילדים מנסים לתפוס אותם בו-זמנית בזריזות. לצורך כך, מנסחים את המשפטים כשאלות, למשל: "מי יכול למצוא תפוחים ירוקים?"; "מי יכול לתת לי חתול?" וכד'.
4. **לשחק ללא תחרות** - בגרסה זו, מפזרים בכיתה את החפצים השונים. מכריזים משפט הקשור לאחד החפצים ופונים לאחד הילדים, למשל: "רותי, בארון שלי יש חולצה אדומה." - רותי מביאה את החולצה האדומה למרכז המעגל, ולאחר מכן פונה לילד אחר: "איתן, בארון שלך יש ...". איתן מזהה את החפץ, מניח אותו ליד החולצה ולאחר מכן פונה לילדה שמוסיפה עוד חפץ לערמה, וכך הלאה.



צב, צב, ארנב

רמה: מתחילים

גיל: 5-10

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לתפוס את הילד שמסתובב סביב המעגל לפני שהוא חוזר למקומו

תפקודי שפה: לזהות את מילת המטרה ("ארנב")

מהלך המשחק

1. **הילדים** יושבים במעגל.
2. **בוחרים** באחד הילדים והוא הולך מסביב למעגל. תוך כדי כך הוא נוגע קלות בראשי הילדים ואומר: "צב, צב, ארנב" (מילה אחת לכל ילד).
3. **הילד** שהמילה ארנב משוייכת אליו קם ממקומו, רץ אחרי הילד שנגע בראשו מסביב למעגל ומנסה לתפוס אותו. אם הילד נתפס הוא יושב תור אחד במרכז המעגל. אם הוא לא נתפס, הרודף חוזר למקומו והילד ממשיך במשחק.

אפשר גם

1. **לשנות את סדר** וקצב המילים "צב-צב-ארנב".
2. **להתאים מילים** לכל נושא שנלמד, ובכל פעם לשחק מספר סבבים בנושא שנבחר. החריזה איננה הכרחית.
3. **להתאים למשחק** נושא לשוני, כמו למשל שם תואר. לדוגמה, קובעים שהמילה "קטנה" היא מילת המטרה. בהתאם לכך, בוחרים שם עצם ממין נקבה ומצמידים לו שמות תואר שונים, למשל: חתולה לבנה, חתולה גדולה, חתולה חמודה, חתולה קטנה. מי שנאמר לו "חתולה קטנה" הוא זה שצריך לברוח.





טוק טוק, מי אני?

רמה: מתחילים

גיל: 3 - 9

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לזהות את הילד שאומר "טוק טוק מי אני?" לפי קולו בלבד

תפקודי שפה: לזהות דמות לפי הקול שלה, לשאול ולענות במשפט קצר

מהלך המשחק

1. **הילדים** יושבים במעגל.
2. **מזמינים את אחד הילדים** והוא מניח את ראשו על הברכיים של המנחה או עומד כשגבו אל יתר הילדים.
3. **מזמינים ילד נוסף**. הוא מתקרב בשקט לילד הראשון, דופק על גבו, אומר בקול: "טוק, טוק, מי אני?" ולאחר מכן חוזר בשקט למקומו. הילד הראשון מנסה לזהות את הילד שדפק לו על הגב, למשל: "זה דני? זאת רחל? זה דויד?"

אפשר גם

1. **לשנות** את הקול כדי לאתגר את הזיהוי.
2. **לעודד** את הילדים לדבר במשפט שלם.





טלפון שבור / טלפון-סיפור

רמה: מתחילים- ביניים

גיל: 4 ומעלה

גודל הקבוצה: עד 10 משתתפים

מטרת המשחק: לחזור במדויק על המסר שנלחש בפעם הראשונה

תפקודי שפה: לחזור בלחישה ובמדויק על מילה, צירוף או משפט שנלחשו



מהלך המשחק

1. אחד המשתתפים **לוחש מילה** למשתתף שיושב לידו, זה לוחש בתורו למשתתף שלידו, וכך הלאה - עד המשתתף האחרון.
2. **כאשר המילה** מגיעה למשתתף האחרון הוא אומר אותה בקול או כותב אותה על הלוח וקורא אותה בקול.

אפשר גם

1. **ללחוש משפטים קצרים** או ארוכים (בהתאם לרמת העברית)
2. **ללחוש חרוזים מטופשים** (שטזוים, כמו "פעם צלחת עשתה מקלחת", **ללחוש משפטים מסיפורים מפורסמים**, למשל: "מראה מראה שעל הקיר, מי הכי יפה בעיר?" (שלגיה) או **ללחוש פזמון / התחלה של שיר** מוכר.
3. **להעביר את המסר במעגל**, או לאורך שורות הישיבה של המשתתפים.
4. **לשחק כתחרות** בין קבוצות, כאשר כל אחת מהקבוצות מעבירה מסר אחר, והקבוצה המנצחת היא זו שבה המסר הגיע במדויק למשתתף האחרון.
5. **להציע פרס או ניקוד** למי שמצליח להעביר את המסר בצורה נכונה (אחרת הילדים יעוותו אותו בכוונה כדי להצחיק את חבריהם).
6. **לשחק "טלפון-סיפור"** בקבוצה קטנה (כאשר המשתתפים הם בני 8 ומעלה).
בגרסה זו, כל משתתף בתורו יתבקש לשמוע ולזכור את מה שלחשו לו, ולהוסיף לכך המשך - עד ליצירת סיפור קצר.
ברמת המתחילים הסיפור יהיה בעל אופי רשימתי, *וברמת הביניים* הוא יאופיין ברצף משפטים.
כדאי לשחק במשחק בהקשר מסויים, כדי להקנות לסיפור שיווצר משמעות אותנטית, למשל:
רשימת מצרכים לפיקניק, ברכות ליום-הולדת, שיחת-וואטסאפ משפחתית, תגובה לפוסט בפייסבוק וכד'.



ים - יבשה

רמה: מתחילים

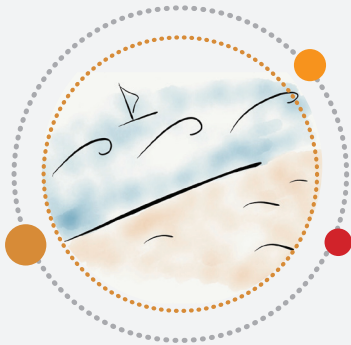
גיל: 4 - 9

גודל הקבוצה: קבוצה קטנה או גדולה

מטרת המשחק: להתמיד ולהישאר במשחק עד סופו

תפקודי שפה: להקשיב להוראות ולמלא אחריהן

לזהות מילה שלמה מתוך שתי מילים הפותחות באותה הברה



הכנה

1. להביא חישוקים בכמות מתאימה למספר המשתתפים
2. להכין רשימה של זוגות מילים שמתחילות באותה הברה

מהלך המשחק

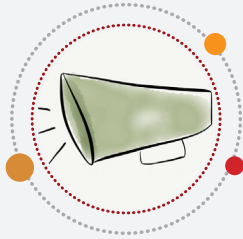
1. מניחים את החישוקים על הרצפה.
 2. כל ילד או קבוצת ילדים עומדים ליד חישוק.
 3. מכריזים 'ים' או 'יבשה'.
- כשמכריזים 'ים' - הילדים צריכים לקפוץ לתוך החישוק, ובהכרזה 'יבשה' הילדים צריכים לקפוץ מחוץ לחישוק. המנצח הוא הילד האחרון שלא התבלבל והצליח להישאר במשחק.

אפשר גם

1. לבלבל את המשתתפים באמצעות קריאות מהירות, חזרה על אותה מילה מספר פעמים ומשיכת ההברה הראשונה ("----").
2. לבחור בצמדי מילים אחרות שפותחות באותה הברה ולהתאים להם תנועות, כגון: למעלה/ למטה, לשבת/ לקום וכד'.



מה אנחנו אומרים?



רמה: מתחילים

גיל: 5 - 12

גודל הקבוצה: קבוצה קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לגלות מילה שלמה על פי ההברות שלה

תפקודי שפה: לצרף הברות למילה שלמה

הכנה

להכין כרטיסים עם מילים שהתלמידים מכירים, בתכנים ובהקשרים שונים.

יש להשתמש במילים בנות שתי הברות ומעלה. ככל שרמת התלמידים גבוהה יותר, נשתמש במילים ארוכות יותר.

מהלך המשחק

1. **הילדים** יושבים במעגל ומבקשים מאחד הילדים לצאת החוצה.
2. **מציגים לילדים** שבכיתה ערימה של כרטיסי מילים ותמונות (אם הילדים קוראים נשתמש בכרטיסי-מילה ללא תמונה).
3. **אחד הילדים** בוחר במילה מסויימת מתוך הכרטיסים.
4. **מחלקים את הילדים** לקבוצות, בהתאם למספר הברות של המילה. כל קבוצה אומרת רק את ההברה שנקבעה לה.
6. **מזמינים את הילד שיצא** לחזור לכיתה. כל קבוצה אומרת בקול, ב-זמנית עם הקבוצות האחרות, את ההברה "שלה", והילד צריך ללכת בתוך המעגל, להקשיב להברות ולצרף אותן למילה.

אפשר גם

לעזור לילדים לזהות את המילה.

אם הילד מתחיל ללכת בכיוון של ההברה האחרונה, הוא יתקשה לזהות את המילה. במקרה כזה, לאחר שישלים את הסיבוב, כדאי להציע לו ללכת בכיוון השני.



מרוץ פעולות

משחקי דיבור



רמה: מתחילים

גיל: 4-8

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לומר פעולה תוך כדי ביצועה ולהגיע ראשון לנקודת ההתחלה

תפקודי שפה: לחזור על מילה שנאמרה על ידי המנחה

הכנה

להציב מספר כסאות, בהתאם למספר הקבוצות במשחק, בצד מסויים של הכיתה

מהלך המשחק

1. **מחלקים את הילדים** לקבוצות (אפשר גם לפי טורי הישיבה בכיתה); לכל קבוצה כיסא אחד.
2. **מזמינים נציג** מכל קבוצה לשבת על הכיסא של קבוצתו.
3. **מנחה המשחק מכריז** על פעולה מסוימת, ונציגי הקבוצות צריכים לבצע את הפעולה הזו מהכיסא שעליו הם יושבים עד לקצה השני של הכיתה, ובחזרה אל הכיסא.
4. **כשהילדים מגיעים לכיסאותיהם** הם אומרים משפט בהתאם לפעולה, למשל: "אני קופץ" או "אני יכול לקפוץ".

אפשר גם

1. **לחזור על משפט** המתאר את הפעולה בזמן שמבצעים אותה, ולעצור רק כשהם מגיעים בחזרה לכיסאותיהם.
2. **לנוע** רק כאשר מדברים ולעצור בהפסקה שבין המשפטים.
3. **לתת נקודות** הן על המרוץ והן על הדיבור.



שלום אדוני המלך / גבירתי המלכה

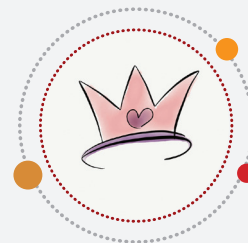
רמה: מתחילים-ביניים

גיל: 4-9

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: להציג פעולות בפנטומימה, להבין מצבים הקשורים לנושא נבחר ולברוח מהמלך או מהמלכה.

תפקודי שפה: לבחור נושא לשיחה, לשאול ולענות על שאלות



מהלך המשחק

1. בוחרים באחד הילדים לשמש כמלך/מלכה
2. בוחרים קבוצה של שלושה-ארבעה ילדים, אשר חושבים על סיטואציה מסוימת ומחליטים כיצד להציג אותה בפנטומימה.
3. המלך/מלכה מקבלת את קבוצת הילדים.
הילדים אומרים: "שלום אדוני המלך" / "שלום גבירתי המלכה".
המלך/מלכה עונה: "שלום בני היקרים, איפה הייתם ומה עשיתם?"
(אם המציגות הן בנות בלבד, הפנייה תהיה בלשון נקבה: "שלום בנותי היקרות, איפה הייתן ומה עשיתן?")
4. הילדים משיבים: "היינו ב'...' 'ועשינו...' - ומציגים את מקום ההתרחשות ומה שעשו בו בפנטומימה (הילדים יכולים להציג את אותה פעולה, או לחלופין - כל אחד יכול להציג פעולה אחרת הקשורה לסיטואציה).
5. המלך/מלכה מנסה לנחש איפה הם היו ומה עשו, וכאשר הצליחו לנחש- מנסים לתפוס אחד מהילדים כדי שישמש כמלך הבא.

אפשר גם

להתאים את הדיבור לזמן הווה:

ברמת מתחילים, מומלץ לנסח את השאלות בזמן הווה, לדוגמה: המלך שואל: "לאן אתם הולכים ומה אתם עושים?" והילדים משיבים: "אנחנו הולכים ל... ו...".



משחק הברכות

רמה: מתחילים

גיל: 4-9

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לסיים סבב ברכות תוך שיתוף כל הילדים

תפקודי שפה: לברך חברים לכיתה ולהגיב לברכה



מהלך המשחק

1. מחלקים את הילדים לקבוצות העומדות בטור, כך שיהיו 4 או 5 ילדים בכל טור.
2. מכריזים על הקשר מסוים.
3. הילד הראשון בכל טור פונה לילד שעומד מאחוריו ואומר לו ברכה המתאימה להקשר, ואז עובר לסוף הטור. לדוגמה: ההקשר - יום הולדת. הילד שעומד בראש הטור מברך את מי שאחוריו ("מזל טוב, דן", או: "יום הולדת שמח"), ועובר לסוף הטור.
4. הילד שעמד במקום השני עומד כעת בראש הטור. הוא פונה לילד שעומד מאחוריו, מברך אותו ועובר לסוף הטור.
5. ממשיכים בסבב באותו אופן. המשחק מסתיים כאשר הילד שהיה ראשון בתחילת המשחק, חוזר לעמוד שוב בראש הטור.

אפשר גם

1. ללמד ברכות נוספות הקשורות למילה שעליה הכרזנו. למשל, בהקשר של בוקר: בוקר אור, יום טוב וכד'.
2. לגנון את המשחק בתנועות שאותן יבצעו המשתתפים במהלך אמירת הברכה.
3. להוסיף אביזר שאותו יעבירו הילדים ביניהם במהלך המשחק, כגון: כדור, כובע או חפץ שקשור לנושא הברכה. לדוגמה, אם הברכה היא "שנה טובה", ניתן להעביר רימון, שופר או צנצנת דבש.



סלט פירות

משחקי דיבור



רמה: מתחילים

גיל: 6 - 12

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: להקשיב לשם הפרי ולתפוס בזריזות כיסא אחר לשבת עליו

תפקודי שפה: לזהות במהירות מילה שנאמרת בקול

הכנה

1. **להכין כתרים** (או כיסויי ראש אחרים) שעליהם תמונה של פרי לצד שמו הכתוב. יש להכין כתרים של 3-5 פירות שונים (למשל: תפוז, תפוח, תות, אגס, אבטיח) ולהכין מספר עותקים מכל סוג, כך שיהיו מספר שווה של "כתרי פירות" שונים.
בכיתה של 16 תלמידים, למשל, יהיו 4 כתרים של תפוז, 4 כתרים של תפוח, 4 כתרים של תות ו-4 כתרים של אבטיח.
2. **לסדר כסאות במעגל** בהתאם למספר הילדים, פחות אחד. לדוגמה, אם נוכחים בכיתה 16 תלמידים, יש לסדר במעגל 15 כסאות.

מהלך המשחק

1. **הילדים יושבים במעגל** (למעט ילד אחד שאין לו כיסא).
2. **מחלקים לילדים היושבים בכסאות** "כתר פרי", אותו הם חובשים על הראש.
את "כתרי הפירות" מחלקים על פי סדר הישיבה של הילדים, למשל: תפוז, תות, רימון; תפוז, תות, רימון, וכן הלאה.
3. **הילד שנותר ללא כיסא** עומד במרכז המעגל ומכריז על אחד הפירות.
4. **הילדים בעלי "כתר פרי"** מתאים (הפרי שעליו הכריזו) צריכים להחליף ביניהם מקומות. במקביל, הילד שעומד במרכז צריך לתפוס כיסא לעצמו.
כאשר הוא תופס כיסא - הוא מקבל את הכתר של מי שנותר ללא כיסא, אשר עומד כעת במרכז במקומו ואומר שם של פרי אחר. בנוסף, במקום להכריז על פרי אפשר לומר: "סלט פירות", ואז כולם מחליפים מקומות. לדוגמה:
הילד העומד במעגל מכריז: "תפוז" - כל הילדים בעלי "כתר תפוז" מתחלפים במקומותיהם; הילד שבמעגל מכריז: "סלט פירות" - כולם מחליפים מקומות.

אפשר גם

לשחק "סלט" לפי נושאים: סלט צבעים, סלט בגדים, סלט קיץ, סלט משפחה, סלט שבת וכד'. במקרה זה, יש כמובן להכין כתרים מתאימים להקשר.



שאלות להחלפה

רמה: מתחילים

גיל: 4 - 12

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: להחליף מקומות ישיבה באמצעות שאלות ותשובות

תפקודי שפה: לשאול שאלות ולענות עליהן



הכנה

קטע מוזיקלי

מהלך המשחק

1. **הילדים** יושבים במעגל.
2. **משמיעים** קטע מוזיקלי, ומזמינים את אחד הילדים לטייל במעגל על רקע הצלילים. לאחר כ-10 שניות קוטעים את המוזיקה.
3. **כאשר המוזיקה נפסקת**, הילד שטייל במעגל פונה אל מי שעצר לידו, והם משוחחים בהתאם לרמת העברית שלהם. לדוגמה: "שלום, אני דני." - "שלום דני, אני יונתן."
4. **משמיעים שוב** את המוזיקה. כעת, הנשאל (בדוגמה שלפנינו: יונתן) מסתובב במעגל, וכאשר המוזיקה נקטעת הוא פונה לילד אחר.

אפשר גם

1. **לקבוע מראש שאלות מוגדרות** לשיחה בהתאם לרמת העברית של המשתתפים, למשל: איך קוראים לך? בת כמה את? איפה את גרה? מה את אוכלת בבוקר? איזה משחק את אוהבת? יש לך כלב?
2. **לכתוב בזוגות** 4 שאלות שנהוג לשאול כאשר פוגשים מישהו חדש. משימה זו תבצע לפני המשחק; המשתתפים יכתבו בזוגות מספר שאלות, יקראו אותן בקול, והמורה תכתוב אותן על הלוח. המשחק יתחיל לאחר שלב מקדים זה, ובמהלכו ישתמשו התלמידים בשאלות הללו.
3. **לשאול שני ילדים במקביל** ובכך לקצר את זמני ההמתנה של שאר המשתתפים לתורם.
4. **להשתמש במשחק לשם הפוגה** ולוויסות התנהגות ומשמעת, מבלי להתמקד בתוכן של השאלות.



מי אני

רמה: מתחילים

גיל: 5 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לזהות תמונה המונחת על הגב באמצעות שלוש שאלות

תפקודי שפה: לשאול ולענות שאלות



הכנה

להכין תמונות גדולות בנושא מסויים (חיות, דמויות, וכו'...) לצד כיתוב של שמותיהם

מהלך המשחק

1. **המשתתפים** יושבים במעגל.
2. **מניחים את התמונות** על לוח או שולחן.
3. **מזמינים** את אחד המשתתפים ומבקשים ממנו לומר את שמות הדברים שבתמונות.
4. **מצמידים** אחת מהתמונות על גבו של המשתתף, ואת יתר התמונות הופכים כשפניהן יהיו כלפי מטה.
5. **כל משתתף בתורו** הולך בתוך המעגל, ופונה בכל פעם למשתתף אחר בשאלה לגבי זהותו, לדוגמה: "אני עכבר?"; "אני אריה?"; וכד'.
6. **כאשר תלמיד מצליח** לנחש את זהותו- הוא מוריד את התמונה מהגב (בסיוע של המורה/משתתף אחר) ומצמיד אותה אל החזה שלו. המשחק מסתיים כאשר נותרה תמונה אחת בלבד.

אפשר גם

1. **להשתמש** רק במילים כתובות (ללא תמונות).
2. **נוסף תחפושות:** מצמידים תמונה על הגב לכל אחד מהמשתתפים. כולם מסתובבים בכיתה על רקע מוזיקה. לאחר כמה שניות, המוזיקה נקטעת והמשתתפים צריכים לפנות למי שלידו נעצרו, ולשאול זה את זה שאלות במטרה לגלות את זהותם. תלמידים שהצליחו לזהות, מסייעים זה לזה להוריד את התמונה מהגב ולהצמיד אותה על החזה. לאחר כחצי דקה המוזיקה מתחדשת וממשיכים באותו האופן (מי שגילו את זהותם יוכלו לתפקד כעת רק כמשיבים). המשחק מסתיים כאשר כולם גילו את זהותם ונושאים את התמונות על החזה.
3. **לשחק בהקשר** של נושא נלמד, לדוגמה: אם הנושא הוא חגי תשרי, שאלות אפשריות הן: "אני רימון אדום?"; "אני דבש מתוק?"; "אני שופר?";



שאלות במעגל

רמה: מתחילים-ביניים

גיל: 5 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לענות במהירות על שאלות המשתתפים

תפקודי שפה: שאילת שאלות ומענה בהקשר



הכנה

1. להכין קטע מוזיקלי שיושמע ברקע
2. להביא חפץ שניתן להעביר בין המשתתפים (למשל כדור ספוג קטן)

מהלך המשחק

1. יושבים במעגל ונותנים לאחד המשתתפים את החפץ.
2. משמיעים את המוזיקה והחפץ עובר בין המשתתפים על רקע הצלילים. לאחר כ-10 שניות קוטעים את המוזיקה.
3. כאשר המוזיקה נפסקת, המשתתפים שואלים שאלות את מי שברשותו נמצא החפץ, ועליו להשיב על שאלותיהם במהירות. ברמת המתחילים, הנושאים קשורים לסביבה המיידית הקרובה (למשל: הצגת עצמי, המשפחה, בעלי-חיים, צבעים, בגדים, מספרים, מזג האוויר, ימות השבוע, שבת או חג), והשאלות הן בזמן הווה. דוגמאות לשאלות: איך קוראים לך? איפה אתה לומד? איפה אתה גר? מה אתה אוכל בבוקר? איזה יום היום? יש לך חתול? וכד'. ברמת הביניים מתווספים נושאים, כגון: יום הולדת, החברים שלי, חוגים ותחביבים, טיולים, ספורט, בעלי מקצוע ועוד. כמו כן, השאלות יכולות להיות בזמן עבר או עתיד. דוגמאות לשאלות: מה התחביב שלך? מתי יום ההולדת שלך? איפה היית בסוף השבוע? היית פעם בארץ אחרת? וכד'.

אפשר גם

להתאים את השאלות לטקסט שנלמד בכיתה או להתמקד בנושא שנלמד לאחרונה.



קליעה למטרה

רמה: מתחילים גבוהה-ביניים

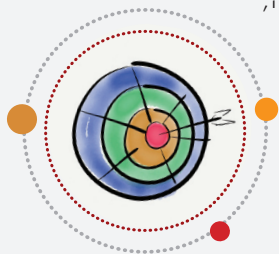
גיל: 6 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה

מטרת המשחק: לחבר משפט במהירות ולקלוע למטרה

תפקודי שפה: לחזק את שטף הדיבור ולפתח חשיבה מהירה;

לסדר את המילים במשפט בסדר הגיוני



הכנה

1. להביא שקית תחושה (שקית בד קטנה מלאה בפתיתי קל-קל או קטניות יבשות) או כדור ספוג קטן
2. להכין רשימת מילים / כרטיסי תמונות
3. להכין עיגול של קליעה למטרה (לא חובה: אפשר גם לצייר עיגול כזה על הלוח)

מהלך המשחק

1. מציבים/מציירים עיגול של קליעה למטרה, או מציירים על הלוח עיגול גדול ומחלקים את המשתתפים לקבוצות;
2. כותבים על הלוח שתי מילים ידועות לתלמידים, או מציגים תמונה שלהן.
3. מצביעים על אחת המילים, ומבקשים מהמשתתפים לחשוב על משפט הכולל מילה זו (מומלץ לתת כעשר שניות ליצירת משפטים).
4. בוחרים באחד המשתתפים לומר את המשפט בקול (אם המשתתף בו בחרתם לא הספיק לחשוב על משפט מתאים, מבקשים ממישהו אחר לומר משפט).
5. יתר המשתתפים קובעים אם המשפט נאמר בצורה נכונה (במידת הצורך – בסיוע המורה).
אם המשתתפים טובים בניסוח המשפט, מומלץ לשקף את הצורה הנכונה.
אם המשפט נכון, מכריזים: "בול קליעה" – והמשתתף שאמר אותו זורק את שקית התחושה/כדור הספוג לעבר הלוח, במטרה לקלוע למטרה.
אם הצליח לקלוע – הקבוצה זוכה בשתי נקודות; אם לא הצליח – הקבוצה זוכה בנקודה אחת.
בזמן שהתלמיד מתכוון לקלוע למטרה, מציגים את המילה הבאה, כך שהמשתתפים יוכלו להתכוון לסבב הבא ולחשוב על משפט מתאים.

שימו לב

חשוב למקד את הילדים במחשבה על המשפט ולא בקליעה למטרה, כך שכולם יהיו מעורבים במשחק.
כאשר מדובר בתלמידים בוגרים, אפשר לוותר על מרכיב ה"קליעה למטרה" ולהתמקד באתגר של הרכבת משפטים בלבש.



אני חושבת על...

רמה: סוף רמת מתחילים והלאה

גיל: 7 - בוגרים

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לזהות דמות או חפץ על פי תיאור מילולי

תפקודי שפה: לתאר דמות או חפץ באופן מילולי ברצף של מספר משפטים

משחקי דיבור



הכנה

להכין תמונות של אישים ודמויות מפורסמות (או של חפצים), בהתאם לגיל הלומדים ולתחומי העניין שלהם

מהלך המשחק

1. **מפזרים** על הרצפה את התמונות.

2. **כל משתתף חושב** על דמות מסוימת/חפץ.

3. **כל משתתף בתורו** מתאר את הדמות/חפץ שעליהם חשב ברצף של שני משפטים לפחות, מבלי לנקוב בשמם.

ברמת מתחילים - התיאור יתמקד במאפיינים חיצוניים, לדוגמה: "יש לו שיער שחור ועיניים ירוקות. הוא לובש חולצה לבנה וזיקט חום", או: "אני חושבת על משהו מתוק. אוכלים את זה בראש השנה".

ברמת ביניים - התיאור יתבצע כרצף משפטים, הכולל גם תכונות אופי ופרטים ביוגרפיים ביחס לדמות.

אם מדובר בחפץ, התיאור יתייחס לגודל הפריט, צורתו, המרקם שלו, השימוש בו וכד'.

ברמת מתקדמים - המשתתפים יוכלו לתאר את הדמות ופעילותה ברצף של מספר משפטים (בהיקף של קטע).

אם מדובר בדמות מסרט או ספר, אפשר לספר קטע רלוונטי על הדמות מהיצירה.

4. **יתר המשתתפים** צריכים לזהות את הדמות או את החפץ המתוארים.

אפשר גם

להוסיף מרכיב תחרותי - לשחק כתחרות בין שתי קבוצות, כאשר בכל סבב אחד המשתתפים יתאר דמות מסוימת במספר משפטים, וחבריו

לקבוצה ינסו לנחש את מי הוא מתאר. אם הצליחו - הקבוצה תזכה בנקודה; אם לא - ניסיון הניחוש יעבור לקבוצה המתחרה.

אם הקבוצות מתקשות לזהות במי/במה מדובר, המשתתף יתאר את הדמות/חפץ בעזרת 2-3 משפטים נוספים.



מה אמת ומה שקר?

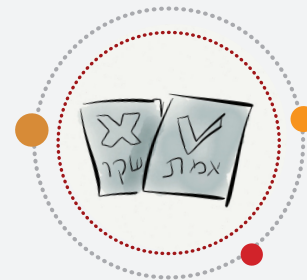
רמה: מתחילים- ביניים

ניל: 7 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: לנחש מה המשפט הנכון ומה המשפט השקרי ביחס לדובר

תפקודי שפה: לומר ולהבין שני משפטים שלמים בהקשר של הצגת עצמי



מהלך המשחק

1. אחד המשתתפים אומר שני משפטים ביחס לעצמו - האחד אמיתי והשני שקרי.
2. יתר המשתתפים צריכים לנחש מה האמת ומה השקר.
3. המשתתף שניחש נכון אומר על עצמו שני משפטים באותו אופן, וכך הלאה.

אפשר גם

1. להעלות את רמת המורכבות של המשפטים ככל שרמת העברית של המשתתפים גבוהה יותר.
 2. לערוך את המשחק סביב נושא נלמד. בגרסה זו, יש להכין מספר דברים מראש:
 - א. היגדים נכונים ולא נכונים בקשר לנושא נלמד, למשל: ההקשר- מקומות בישראל. היגדים לדוגמא: "באילת יש שמש"; "באילת יש שלג". אפשר להקרין את ההיגדים כמצגת, או לחילופין- להקריא את המשפטים בקול.
 - ב. כרטיסים דו צדדיים עם 2 פרצופי סמיילי- אחד מחייך והשני עצוב.
- במהלך הפעילות, התלמידי יתבקשו לזהות אמירות נכונות/שקריות ביחס לנושא הנלמד. אם המשפט נכון- הם יניפו את הפרצוף המחייך, אם אינו נכון- את הפרצוף העצוב.
- מומלץ לקיים פעילות זו לסיכום הנושא ו/או לבחינת הידע של התלמידים באופן חווייתי.



מסביב לעולם

משחקי קריאה



רמה: כל הרמות

גיל: 5-12

גודל הקבוצה: עד 15 ילדים

מטרת המשחק: לקרוא ראשון מילה, ביטוי, משפט או שאלה

תפקודי שפה: לקרוא מילה, לקרוא שאלה ולענות עליה במהירות

הכנה

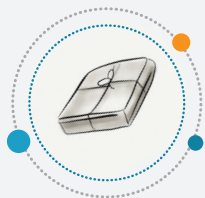
להכין קופסה עם כרטיסיות של מילים, ביטויים, משפטים או שאלות, בהתאם לרמת העברית של הילדים ולתוכן הנבחר

מהלך המשחק

1. **הילדים יושבים** על כיסאות במעגל ("העולם"), מלבד ילד אחד שעומד מאחורי אחד הילדים היושבים במעגל.
2. **המנחה מציגה** לפני הילד העומד וזה שיושב מלפניו אחת מהכרטיסיות. שני הילדים מתחרים ביניהם מי יצליח לקרוא ראשון את המילה/ביטוי/משפט/שאלה.
אם הילד העומד ענה ראשון – הוא ממשיך "לטייל בעולם" ועובר לילד הבא (לפי סדר הישיבה). המנחה מציגה לשניהם כרטיסיית-מילים אחרת, והעומד מתחרה עם ילד חדש על קריאת הכתוב.
אם הילד היושב ענה ראשון – הוא יוצא ל"טיול בעולם" ומתחרה ביתר המשתתפים לפי סדר הישיבה שלהם.
מנצח מי שהצליח להשלים "סיבוב מסביב לעולם", כלומר ניצח את כל המשתתפים וחזר לנקודת ההתחלה שלו.

אפשר גם

1. **להשתמש במשחק** לחיזוק ידע עולם או נושא שנלמד, למשל: מדינות וערי בירה, תרגילי חשבון, קריאת שיעון, מושגים מהעולם היהודי, היסטוריה, גיאוגרפיה, טבע ועוד. לשם כך, יש להכין כרטיסיות בהתאם להקשר או לנושא הרלוונטי.
2. **ברמות ביניים ומתקדמים** – לאתגר את הלומדים באמצעות שימוש בשירים, בפתגמים, בחמשירים או בקטעי קריאה קצרים. בגרסה זו, התלמידים יתחרו בקריאה של טקסט מורכב יותר.



משחקי קריאה



חבילה עוברת

רמה: כל הרמות

גיל: 7 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: להסיר את עטיפות הנייר תוך ביצוע ההוראות, עד שמגיעים להפתעה

תפקודי שפה: לקרוא בקול הוראה קצרה ולבצע אותה

הכנה

1. **להכין חבילה** המורכבת משכבות של עיתונים, שעוטפות הפתעה הניתנת לחלוקה בין כל המשתתפים. בין שכבות העיתונים יש לשים פתקי הוראות, לדוגמה: לקפוץ על רגל אחת, לגעת באף עם הלשון, לספור בעברית מ-10 עד 1 וכד'. אין צורך לשים פתקי הוראות בין כל שכבת עיתונים - אפשר בהחלט לשים פתקים שכאלו רק בחלק מהן
2. **להכין קטע מוזיקלי**, אותו נשמיע בזמן שהחבילה עוברת בין המשתתפים.

מהלך המשחק

1. **המשתתפים** יושבים במעגל, ואחד מהם מחזיק בחבילה (כדור העיתונים).
2. **משמיעים** קטע מוזיקלי, והמשתתפים מעבירים ביניהם את החבילה. לאחר כ-10 שניות מפסיקים את המוזיקה.
3. **כאשר המוזיקה נפסקת**, מי שהחבילה בידיו מסיר שכבה אחת של העיתונים. אם הוא מגלה פתק עם הוראה - עליו לקרוא את ההוראה ולבצע אותה, ולאחר מכן להעביר את החבילה הלאה. אם אין פתק הוא מעביר את החבילה הלאה והמוזיקה מתחדשת.
4. **ממשיכים** לשחק באופן זה עד שמתגלה ההפתעה.

אפשר גם

1. **לערוך את המשחק** סביב הקשר מסויים. בגרסה זו ננסח את המשימות כשאלות בקיאות באופן המתאים לרמת העברית של המשתתפים.
 2. **לנסח משימות בהתאם לתוכן נלמד**, לדוגמה: אם המשחק נערך בסמוך לפורים, אפשר לכתוב משימות מתאימות כגון: לצייר אוזן המן, לשיר את "ליצן קטן נחמד", להציג קטע מהמגילה, לספר בדיחה וכד'.
 3. **לשחק בשתי קבוצות**. בגרסה זו, המשלבת מיומנויות כתיבה וקריאה, כל קבוצה מכינה חבילה לקבוצה השנייה והמשתתפים כותבים את פתקי המשימות בעצמם.
- שימו לב: בגרסה זו יש להכין שתי הפתעות - אחת לכל קבוצה.



מרוץ שעון חול

רמה: מתחילים-ביניים

גיל: 7 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה

מטרת המשחק: לקרוא כמה שיותר מילים בצורה שוטפת ומדויקת,

לפי הזמן שקוצב שעון החול

תפקודי שפה: לשפר דיוק ושטף קריאה

משחקי קריאה



הכנה

1. להביא שעון חול
2. להכין כרטיסי מילים לפי תוכן והקשר מסויים
3. לחלק למשתתפים דפים וכלי כתיבה
4. להכין רשימה של שמות המשתתפים

מהלך המשחק

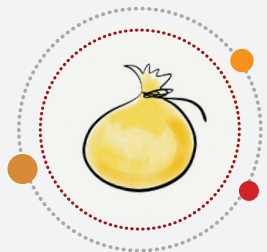
1. **המנחה מציגה** בפני אחד המשתתפים כרטיס עם מילה אחת, ועליו לקרוא אותה במהירות ובשטף. כדי למדוד את מהירות הקריאה משתמשים בשעון חול.
*אם התלמיד קרא את המילה בצורה מדויקת ושוטפת - מציגים לו עוד כרטיס.
אם טעה - המנחה משקף קריאה נכונה, הלומד חוזר אחריו ומקבל כרטיס נוסף.*
2. **ממשיכים** במשחק בצורה זו עד שנגמר הזמן בשעון החול.
אם הלומד קרא את כל המילים לפני תום הזמן- הוא יכול לקרוא אותן שוב ברצף, והן ייחשבו לו כמילים נוספות שקרא היטב. בסיום התור, רושמים את מספר המילים שהוא קרא.
3. **לאחר שאזל הזמן** בשעון החול, פונים למשתתף הבא, וממשיכים את המשחק באותו אופן, כאשר במהלך המשחק המשתתפים משתדלים להגביר את הדיוק והשטף ולקרוא יותר מילים בסבב הבא.
מוצח המשתתף שקרא בדיוק ובשטף הכי הרבה מילים.

אפשר גם

1. **לשחק כתחרות בין קבוצות**, כאשר בכל פעם מתחרה ציג של קבוצה אחרת.
2. **להתאים את היקף הקריאה** לרמת העברית של המשתתפים: ברמת הביניים קריאת משפטים, ברמת מתקדמים - קטעי קריאה קצרים.



מחפשים את המטמון



רמה: כל הרמות

גיל: 8 ומעלה

גודל הקבוצה: עד 20 ילדים

מטרת המשחק: להגיע למטמון

תפקודי שפה: לקרוא משימות ולבצע אותן

ברמות ביניים ומתקדמים - לפתור חידות

הכנה

1. **לתכנן מראש** מסלול למשחק, הכולל תחנות בהן יעברו המשתתפים.
2. **להניח בכל תחנה** פתקי משימות, חידות ורמזים שיובילו את המתחרים לתחנה הבאה. יש להקפיד על כך שהפתקים יהיו כתובים בעברית! בנוסף, חשוב להתאים את המשימות לרמת העברית של המשתתפים.
ברמת המתחילים - המשימות יכללו רשימות מילים, שיום תמונות או צורות, חיפוש צבעים וכד'.
3. ברמת הביניים - המשימות יכללו רצף משפטים ותיאור מפורט בתכנים ובהקשרים מתאימים (תחביבים, הבית/ השכונה ועוד).
ברמת מתקדמים - ניתן להציג למשתתפים כתבי חידה מורכבים.
3. **לדאוג למורה/מדריך** לכל אחת מהקבוצות, שילווח אותם במסלולם כדי לוודא שהם ממלאים את המשימות ופותרים את החידות כראוי בכל תחנה. לחלופין, אפשר להיעזר במורה/מדריך שיעמוד בכל תחנה.
4. **להניח פרס (מטמון)** בסוף המסלול. מומלץ להביא מטמון שניתן יהיה לחלקו בין כל המשתתפים.

מהלך המשחק

1. **מחלקים את המשתתפים לקבוצות.** על מנת שחברי הקבוצה יוכלו ללכת יחדיו ולבצע את המשימות במשותף, מומלץ להימנע מקבוצות גדולות
2. **מסבירים למשתתפים את כללי המשחק:** עליהם לצאת למסע אחר המטמון, אליו יגיעו רק לאחר שיעברו בין תחנות שונות.
בכל תחנה הם יתבקשו להשלים משימה או לפתור חידה. הקבוצה המנצחת היא זו שתגיע ראשונה למטמון, לאחר ביצוע המשימות בכל תחנה.
3. **המשתתפים יוצאים למסע** בעקבות המטמון, כמתואר מעלה. הקבוצה הראשונה המגיעה למטמון היא המנצחת. עם זאת, מומלץ להמתין ליתר הקבוצות ולחלק את המטמון בין כולם.

אפשר גם:

למקד את המשחק סביב נושא שנלמד (חג, אישיות, סיפור ועוד). בגרסה זו כתבי החידה יהיו קשורים לנושא, ומומלץ להכין מטמון מתאים.



השלימו את המילה – "איש תלוי"

רמה: מתחילים-ביניים

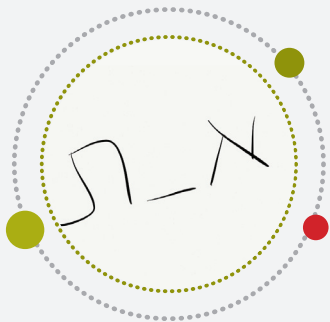
ניל: 7 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: להשלים מילים הכתובות באופן חסר

באמצעות ניחוש האותיות החסרות

תפקודי שפה: לאיית נכון



הכנה

להכין רשימה של מילים שבהן נשתמש במשחק

מהלך המשחק

1. **כותבים על הלוח** מילה מתחום רלוונטי למשתתפים, תוך השמטת חלק מאותיות המילה וסימון קו במקום האותיות החסרות, למשל: א _ _ _ _ | (אפיקומן).
2. **המשתתפים** צריכים לנחש מהן האותיות החסרות. אם משתתף מציין אות שנמצאת במילה, הוא יכול להציע אות נוספת.
3. **המנצח** – מי שהשלים את המילה.

אפשר גם

1. **לסמן** את כל המקומות שבהם מופיעה האות.
2. **לבחור** במילים הקשורות לנושא מסוים, בהתאם לרמת העברית של הלומדים, ולתת למנצח לבחור את הנושא של המילים הבאות.
3. **לבקש מהמשתתפים** לכתוב רשימות מילים למשחק לפי נושא מסוים (תוך כדי הקפדה על כך שהם מאייתים אותן נכון).
4. **לשחק כתחרות** בין קבוצות.
5. **לכתוב** צירופי-מילים, פתגמים, משפט משיר מוכר וכד', לדוגמה: _ _ _ נ _ _ צ _ _ _ (גבינה צהובה);
_ _ _ ש _ _ מ _ _ ש _ _ ב (ירושלים של זהב).



תחרות איות

רמה: מתחילים-ביניים

ניל: 7 ומעלה

גודל הקבוצה: בינונית או גדולה

מטרת המשחק: לאיית מילים בצורה נכונה

תפקודי שפה: לאיית נכון מילים מושמעות ולזהות שגיאות כתיב



הכנה

להביא דפים וכלי כתיבה, ולודא שיש לוח מחיק

מהלך המשחק

1. **מחלקים** את הכיתה למספר קבוצות (4-5 משתתפים בכל קבוצה), ונותנים לכל קבוצה דפים וכלי כתיבה.
2. **כל קבוצה** מכינה רשימה של מילים, שאותן יתבקשו לאיית חברי הקבוצות האחרות. על המשתתפים לבחור רק מילים שנלמדו, אותן הם יודעים לאיית נכון בעצמם.
3. **משתתף מקבוצה א'** מכריז על המילה הראשונה ברשימה שהם הכינו, ונציג מקבוצה ב' מתבקש לאיית את המלה הזאת. שאר המשתתפים מחליטים האם האיות נכון. אם הוא נכון - קבוצתו של הנציג זוכה בנקודה.
4. **משתתף מקבוצה ב'** מכריז על המילה הראשונה ברשימה הקבוצתית שלו, ונציג מקבוצה ג' מתבקש לאיית אותה. איות נכון זוכה את קבוצתו בנקודה.
5. **ממשיכים** באופן דומה בסבבים בין כל הקבוצות. הקבוצה המנצחת היא זו שאייתה נכון כמה שיותר מילים, וזכתה במירב הנקודות.

אפשר גם

1. **לכתוב את המילים על הלוח**, ולאפשר למתחרים להתייעץ עם חברי קבוצתם לגבי האיות.
 2. **להרכיב רשימות מילים** מעולם תוכן מסויים, כגון: משפחה, מזג האוויר, תחביבים, מקצועות וכד'.
 3. **להשתמש במשחק כסיכום/מבחן ידע** על נושא שנלמד.
- לדוגמא, אם לודים על אליעזר בן יהודה אפשר לבחור מילים כגון: שפה, ראשון, עברית, עיתונאי ועוד...



ארץ עיר

רמה: מתחילים-ביניים

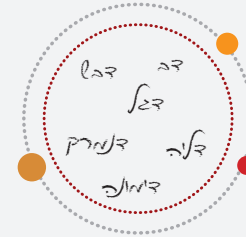
גיל: 7 ומעלה

גודל הקבוצה: קטנה או גדולה

מטרת המשחק: ליצור רשימות מילים בנושאים שונים על פי האות הפותחת שלהן

תפקודי שפה: לומר את אותיות האלף-בית לפי הסדר,

לכתוב מילים המתחילות באותיות מסויימות בקטגוריות שונות ולאייט אותן בצורה נכונה



הכנה

1. **להכין טבלה** המחולקת למספר קטגוריות, כגון: ארץ, עיר, חי, צומח, דומם, שם של ילד, שם של ילדה, מקצוע, מאכל, ספורט, צבע, אישיות, משחק, כלי נגינה, סרט, ספר וכד'. מומלץ להכין טבלאות מודפסות עבר כל משתתף/קבוצה, אך ניתן גם לבקש מן התלמידים לרשום בעצמם את הקטגוריות השונות כטבלה.
2. **להביא** דפים וכלי כתיבה לכל משתתף

מהלך המשחק

1. **מבקשים מאחד המשתתפים** לומר את אותיות הא"ב לפי הסדר שלהן. בשלב מסוים עוזרים אותו, בהכרזת המילה "די!".
2. **מקצים למשתתפים** 2-3 דקות כדי לכתוב מילה אחת בכל קטגוריה המתחילה באות שנבחרה. לדוגמה, אם האות שיצאה היא א', אפשר לרשום: ארצות הברית (ארץ); ארנב (חיה); אגס (צומח); אחות (מקצוע). בתום הזמן בודקים ביחד את התשובות.

אפשר גם

1. **לכתוב** את תשובות התלמידים בטבלה על הלוח.
2. **לתת למשתתפים** לבחור את הקטגוריות במשחק.
3. **לתת ניקוד** - משתתף שאמר מילה נכונה בקטגוריה זוכה בנקודה, ואם כתב אותה ללא טעויות - בשתי נקודות.
4. **תחרות בין קבוצות** - אם יש יותר מ-15 משתתפים, מומלץ לחלק אותם לקבוצות ולערוך את המשחק כתחרות ביניהן.