

למה דרמה? משחקי דרמה ותיאטרון בעברית



כתיבה: מרגלית קונשטוק
עריכה: ענבל בראל (גוטסמן)



למה דרמה?

משחקים המשלבים דרמה ותיאטרון מאפשרים ללומדי העברית ליהנות, לצחוק ולהיכנס לראש של מישהו אחר. המשחקים הללו מפתחים חשיבה יצירתית והתמודדות עם מצבי חיים מגוונים, בונים גשר בין-תרבותי בין לומדי העברית בתפוצות לתרבות ישראלית, ומרחיבים את לימוד השפה להקשרים המתקיימים מחוץ לכיתה.

אפשר לשחק במשחקי דרמה כבר מרמת המתחילים. ההנאה של לומדי שפה ממשחקי דרמה ותיאטרון היא גדולה, והחוויה שהם זוכים לה תישמר בזיכרונם. לא נגזים אם נאמר שחוויה כזו פותחת להם צוהר לעולם חדש ומלא דמיון שרק מחכה להזדמנות לצאת החוצה ... בעברית!

בחוברת זו נציע משחקי דרמה ותיאטרון במספר קטגוריות:

להיות מישהו אחר: משחקי דמויות
להיות משהו אחר: משחקי חפצים
דיאלוגים ומצבים: משחקי תפקידים
מסיפור להצגה: המחזות סיפורים
שעשועי תיאטרון במעגל החנים



משחקי דרמה ותיאטרון מאפשרים ללומדים...

- **לעסוק בסוגיות מהחיים האמיתיים:** להתנסות במגוון תפקידים, תוך כדי ביטוי רעיונות ורגשות שהם חווים באופן טבעי, והתמודדות עם פתרון בעיות וקבלת החלטות באופן יצירתי, מאתגר או משעשע.
- **לפתח תקשורת מילולית ושפת גוף:** באמצעותהצגת דמויות שונות, התלמידים מפתחים את מיומנויות התקשורת המילולית שלהם כמו גם את שפת הגוף, הבעות הפנים והיכולת להפיק קולות שונים.
- **לשפר רווחה רגשית:** משחק דרמטי חושף את הלומדים לדמויות ותפקידים שונים באמצעותם הם יכולים לבטא את עצמם. כאשר תלמיד מתנסהבתפקידים שונים הוא יכול להשתמש בכל החושים והתכונות שלו כדי להבין את תרחיש הסיפור, להזדהות עם דמויות אחרותולבטא אותן במגוון דרכים.
- **לעסוק בנושאים ערכיים:** המשחק הדרמטי עוזר לתלמידים להבין את חשיבותם של ערכים שהם כבר מודעים אליהם, וכן לפתח ולהפנים ערכים נוספים.
- **להתנסות בלמידה חברתית:** עבודה שפתית בקבוצה מאפשרת פעילות אקטיבית ומעורבות פסיבית גם יחד. תלמידים מוחצנים יוכלו לבלוט בקבוצה, בעוד תלמידים מופנמים יוכלו להשתתף בפעילות בצורה שקטה יותר. כך, כל תלמיד יכול לקחת חלק במשחק באופן המתאים לאישיותו ולרמת העברית שלו.
- **להיות חלק מהסיפור:** פעילות דרמטית מעוררת את הלומדים לקחת חלק בסיפור, ולכן תורמת למידת העניין של התלמידים ויוצרת למידה משמעותית ואפקטיבית.
- **העלאת מוטיבציה:** המשחק הדרמטי תורם לעולמם הרגשי-חברתי-תרבותי של הלומדים- דבר המשפיע על המוטיבציה שלהם ללמוד את השפה ולתפקד בה ותורם לשיפור הישגיהם.
- **הערכת מצבם של הלומדים:** משחקי דרמה יכולים להוות דרך חלופית להערכת המורים את מצב התלמידים בעברית.



- בבואנו ללמד שיעורים חדשים, אנחנו בונים על ידע קודם. אנחנו מתחילים עם מה שהלומדים מכירים, וזה מה שמנחה אותנו לשלב הבא בהוראה. הדרמה יכולה לשרת אותנו הן כדי להציג חומר לימודי חדש והן כדי לסכם מה שכבר נלמד. היא יכולה גם להוות בסיס להערכה, באמצעות התבוננות בביצועי הלומדים.



להיות מישהו אחר

גיל: ילדים, בני נוער ומבוגרים
רמת עברית: כל הרמות (ההבדל יהיה במורכבות ההוראות ובהרחבת התיאורים)
מטרת המשחק: להיכנס לדמות ולהציג אותה בשפת הגוף ובמלל
תפקודי שפה: לתאר כיסאות על פי השימוש בהם, להשתמש במשפטים פשוטים בהקשר של הדמות, להפעיל ידע עולם באמצעות פנטומימה

הכנה

1. להכין 12 או 15 כיסאות.
2. להצמיד לכל כיסא מעטפה ובתוכה תמונה של כיסא מסוים וכיתוב של שמו.
- לדוגמה: כיסא תלמיד, כיסאטינוק, כיסאנוח, כיסא נדנדה, כיסא המלך, כיסא אצל רופא שיניים, כיסא באוטובוס וכד'.

מהלך המשחק

1. מזמינים שלושה לומדים לשבת על שלושה כיסאות שונים.
2. שלושת המשתתפים פותחים את המעטפות המוצמדות לכיסאותיהם.
3. המנחה מכריז/ה: "מתחילים!" – המשתתפים "נכנסים לדמות" שיושבת על הכיסא שלהם ומציגים אותה בתנועה קפואה ("freeze").
4. יתר המשתתפים צריכים לנחש את סוג הכיסא ואת הדמות שיושבת עליו.
5. ממשיכים באופן דומה במשך 3-4 סבבים נוספים.

אפשר גם...

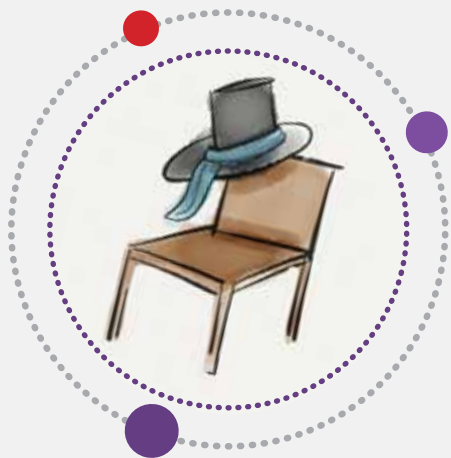
1. **לבקש** מהלומדים להציע סוגי כיסאות משלהם בהתאמה לרמה ולגיל.

2. **לעבוד** עם כל הקבוצה במקום משתתפים נבחרים.

בגרסה זו, הלומדים יכינו בעצמם רשימה של כסאות וימסרו אותה למורה. לאחר מכן, המנחה מכריזה על כיסא מסויים מהרשימה וסופרת עד 3: על כל המשתתפים להכנס לדמות שיושבת על הכיסא שעליו הכריזו ולהציג אותה בתנועה קפואה ("freeze"). ממשיכים במשחק באופן דומה, כאשר בכל פעם המנחה מכריזה על כיסא אחר מהרשימה.

* **הצגה בתנועות ומילים:** בזמן שהמשתתפים נמצאים בתנוחת "freeze" עליהם

לחשוב על משהו שהדמות אומרת. המנחה נוגע בראשיהם (כ"מטה קסמים") - ואז הם "מפשירים" ואומרים את המשפט שלהם.





מי אני?

גיל: ילדים, בני נוער ומבוגרים

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך.

ההבדל יהיה במידת הפירוט והמורכבות של התיאורים:

ברמת המתחילים – תמונה ושניים או שלושה אפיונים

ברמת הביניים – רצף של מספר משפטים

ברמת מתקדמים – פסקה

מטרת המשחק: להציג דמות בפנטומימה; יתר הלומדים צריכים לנחש מי הדמות

תפקודי שפה: לתאר דמות, על מאפייניה החיצוניים ותכונותיה:

לומדים צעירים/שאינם יודעים קרוא וכתוב – תיאור בעל-פה;

לומדים שיודעים לכתוב – תיאור בעל-פה ובכתב

הכנה

1. כרטיסיות להכנת תעודת זהות של הדמויות
2. מכשירי כתיבה (עטים/עפרונות לכל תלמיד)

מהלך המשחק

1. **כל משתתף מכין כרטיס דמות** (ביחס לדמות ממשיית או בדיונית, היסטורית, מקראית, ספרותית, קולנועית וכו'), הכולל פרטים ביוגרפיים של הדמות ומתייחס לסיפור האישי שלה.
2. **תלמידים שיודעים לכתוב** מתבקשים לכתוב מספר משפטים על הדמות שבה בחרו.
3. **כל משתתף מציג את הדמות** שלו באמצעות מונולוג ושפת גוף, ויתר הלומדים צריכים לנחש מי הדמות המוצגת. אפשר גם להוסיף משפט אופייני/ מפורסם שמזוהה עם לדמות.

שימו לב

אפשר לבנות כרטיס דמות באמצעות שאלות מנחות על הדמות והסיפור שלה, לדוגמה:

שאלות על הדמות

מי? – תעודת זהות של הדמות: שם, גיל, מראה חיצוני
מאין? – מאיזו ארץ/עיר הדמות, באיזה סיפור/סרט היא מופיעה וכד'
מה? – מידע על המשפחה, המקצוע, ההשכלה, התחביבים ותכונות האופי של הדמות
מתי? – באיזו תקופה הדמות חיה, באיזו שנה היא נולדה, באיזו עונה מתרחש הסיפור שלה וכד'
איפה? – היכן הדמות גרה, באיזה מקום היא נמצאת/איזה מקום מזוהה עמה (למשל: ארמון, יער, חללית, מגרש כדורגל..).

שאלות על הסיפור של הדמות:

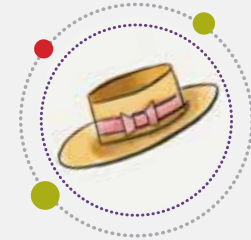
מה הדמות רוצה/ חולמת/ שואפת? מה היא אוהבת יותר מכל? מה היא לא אוהבת?
מי בני המשפחה של הדמות ו/או החברים שלה?
איך נראים סדר היום/ אורח החיים/ סביבת המגורים של הדמות?
אילו חוויות או אירועים מיוחדים הדמות עברה?





של מי הכובע הזה?

גיל: ילדים ומבוגרים
רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות התיאורים)
מטרת המשחק: להציג דמות בפנטומימה;
 יתר הלומדים צריכים לנחש מי הדמות ולשוחח עם דמות נוספת
תפקודי שפה: לזהות אנשי מקצוע, לשאול שאלות פשוטות ולענות עליהן
 ברמת הביניים – להרחיב את תיאור הדמות



הכנה

להביא כובעים שונים (בהתאם לאוצר המילים של הלומדים + שלושה או ארבעה שמות חדשים).

מהלך המשחק

1. מפזרים כובעים המתאימים לדמויות שונות (למשל: כובע ליצן, כומתה, מגבעת, כתר, כובע תינוק, כובע של טבח וכד').
2. הלומדים מסתובבים בחדר. כל אחד בוחר כובע (מבלי לקחת אותו) וחוזר לשבת במקום שלו.
3. כל לומד בתורו מציג בתנועה את הדמות שבה בחר (לפי הכובע שלה) ויתר המשתתפים מנחשים מי הדמות המוצגת.

אפשר גם

“רחוב הכובעים” – גרסה אחרת של המשחק, המשלבת שיחה

1. מפזרים בכיתה כובעים שונים; כל אחד מהמשתתפים בוחר כובע וחובש אותו לראשו.
2. המשתתפים מסתובבים בחדר (“רחוב הכובעים”). לאחר מספר שניות המנחה מוחא/ת כפיים וכולם עוזרים במקום.
3. שיחה בשניים: המנחה נוגע בשני משתתפים ב”מטה קסמים”; הם “מפשירים ומתחילים לשוחח ביניהם, תוך התייחסות לכובעים שהם חובשים והדמויות שהם מייצגים. יתר המשתתפים מקשיבים לשיחה ביניהם.
4. לאחר כדקה-שתיים המנחה מוחא/ת כפיים וכולם ממשיכים ללכת עד העצירה הבאה, אז ייבחרו שני משתתפים אחרים לשוחח ביניהם. ממשיכים באופן דומה במשך מספר סבבים.

שימו לב

ברמת המתחילים – השיחה תתבסס על שאלות ותשובות פשוטות הקשורות לנושאים יומיומיים, כגון: איך קוראים לך? איפה אתה גר? אתה מישראל? אתה אוהב ספורט? מה אתה אוהב לאכול? וכד'.

ברמת הביניים – נושאי השיחה יתרחבו ויעמיקו, למשל:

המקצוע שהכובע מייצג, חופשה במקום מיוחד, חברים ומשפחה של הדמות המוצגת, אירוע מצחיק/ מפחיד שהתרחש בעבר ועוד'.





שקית מלאה מתנות

גיל: גן - בי"ס יסודי
רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות התיאורים)
מטרת המשחק: לנחש מה המתנה הדמיונית של כל משתתף על פי הצגתה בפנטומימה
תפקודי שפה: להשתמש באוצר מילים ידוע, לתאר רעיון בפנטומימה, לתאר מתנה במספר מילים, לענות על שאלות של אחרים ביחס למתנה ברמת הביניים - לתאר מתנה ברצף משפטים



הכנה

1. לסדר כיסאות במעגל
2. להביא שקית מתנה (ריקה)

מהלך המשחק

1. הילדים יושבים במעגל.
2. המנחה מציג/השקית מתנה יפה ומבקש מהתלמידים לדמיין מההם היורוצים לקבל במתנה.
3. המנחה עובר/תבין הילדים וכלאחד "מוציא" מהשקית את המתנה שהיה רוצה לקבל.
4. כל אחד מהילדים, בתורו, מציג בפנטומימה את המתנהשלו. יתר המשתתפים צריכים לנחש מה המתנה.

אפשר גם

1. לאחר שהלומדים זיהו מה המתנה- הם ישאלו את הילד/ה שלוש שאלות על המתנה
2. ברמת ביניים - לבקש מכל אחד לומר מדוע הוא בחר במתנה הזאת



מה זה?

גיל: ילדים, בני נוער ומבוגרים

רמת עברית: אמצע רמת מתחילים ואילך

מטרת המשחק: להתייחס אל חפץ אמיתי ומוכר כאל חפץ אחר לגמרי

תפקודי שפה: חשיבה יצירתית, שפת גוף, איתור מילים ושימוש באוצר מילים,

הבעה והבנה של רעיון מורכב

ברמת ביניים ומעלה – הרכבת משפטים (אופציונלי)

הכנה

להכין קופסה שבתוכה מגוון חפצים מעולמות תוכן שונים, כגון:

בננה, גרב, כדור, מסרק, האותל', סופגנייה, כפית, כובע, מפתח, בובה, עיפרון, משקפיים ועוד.

מהלך המשחק

1. **מניחים את קופסת החפצים במרכז**, כך שכל משתתפים יוכלו לראות אותה.

2. **כל אחד בתורו מוציא חפץ** מן התיבה ומשתמש בו וכאילו היה דבר שונה לחלוטין.

לדוגמה: מוציא סכודורומלטפים אותו כאילו היה חתול; מעמידים בננה על הראש כאילו היתה כובע.

יתר המשתתפים צריכים לזהות מה הדבר המסתתר מאחורי ההצגה (בדוגמאות שלפנינו: חתול וכובע).

אפשר גם

1. **משפט לכל חפץ:** לאחר שמזהים את החפץ, המשתתפים יתבקשו לומר 2-3 משפטים הכוללים את המילה.

ברמת מתחילים – המשפטים יהיו בהווה בלבד

ברמת ביניים – המשפטים יהיו גם בעבר ובעתיד.

2. **סיפור בחפצים:** ברמת ביניים ומעלה, הלומדים יכולים לחבר סיפור מתוך החפצים (הן אלו שבקופסה והן אלו שהציגו). בגרסה זו, כל

משתתף יאמר משפט הכולל את שם החפץ שהוציא/הציג תוך התייחסות למשפטים הקודמים, במטרה ליצור סיפור משותף.

לדוגמה: תלמיד אי – "יש לי חתול לבן"; תלמיד בי – "החתול שלי אוהב לאכול בננות", וכן הלאה.





פנטומימה

גיל: ילדים, בני נוער ומבוגרים
רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות התיאורים)
מטרת המשחק: לזהות חפץ המוצג בפנטומימה
תפקודי שפה: הבנת משמעות של שפת גוף, שיום חפצים



הכנה

פתקים עם תמונות של חפצים ו/או שמותיהם

מהלך המשחק

1. כל משתתף בתורו מקבל פתק ומציג את החפץ שכתוב/מצויר בו בפנטומימה.
2. יתר המשתתפים צריכים לזהות מהו החפץ.

אפשר גם

1. למקד את המילים סביב הקשר מסויים (חגים, אוכל, בעלי חיים, מקצועות, עונות השנה ועוד), וכך להשתמש במשחק כחזרה על אוצר מילים נלמד, כסיכום של נושא, כהטרמה ללימוד שיר/טקסט וכד'.
2. לתת למשתתפים לבחור מילים בעצמם, כאשר כל אחד יכתוב שם של חפץ מסויים על פתק (בגרסה זו, אין צורך להכין פתקים מראש).



אירוע במילה אחת

גיל: גן- בייס יסודי

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות התיאורים)

מטרת המשחק: להביע משפטים שלמים באמצעות מילה מוכרת אחת

תפקודי שפה: ברירת מילה מתוך מגוון אפשרי, חזרה על אוצר מילים מוכר, שכלול יכולת ההבעה, דיוק מילולי

הכנה

כרטיסיות שעל כל אחת מהן רשומה סיטואציה (מקום+שתי דמויות) לדוגמה: מרפאה (רופא וחולה); בית-ספר (מורה ותלמיד); ארמון בפרס (אחשוורוש ואסתר)

מהלך המשחק

1. בוחרים זוג תלמידים ונותנים להם כרטיס-מצב.
2. בני הזוג מציגים את הסיטואציה בפנטומימה ושימוש במילה אחת בלבד. לדוגמה: המצב - מרפאה; בני הזוג יכולים לומר: "כואב", "מרגיש", או "תרופה". יתר המשתתפים צריכים לנחש מה המצב המתואר ומי הדמויות המשתתפות בדיאלוג.





שיחת טלפון

גיל: 6 ומעלה

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות התיאורים)
מטרת המשחק: לנהל דיאלוג טלפוני בתוך מצב נתון
תפקודי שפה: שימוש באוצר מילים, דיבור ספונטני, השתתפות בדיאלוג, הבנה של מצב, הבעה רעיונית

הכנה

להכין כיסאות כמספר המשתתפים ולסדר אותם בזוגות העומדים זה כנגד זה (גב הכיסא משיק לגב הכיסא השני). חשוב להפריד בין זוגות הכיסאות ולא לצופף אותם יחדיו, כדי שלכל זוג משתתפים יהיה מרחב שמיעה משלו.

מהלך המשחק

1. **מחלקים** את המשתתפים לזוגות.
2. **הזוגות יושבים** בכיסאות הפונים זה כנגד זה, כך שהם לא יוכלו לראות את פניו של האחר.
3. **נותנים לכיסאות מספרים** (אחד ושניים) – על כיסאות מס' 1 יושבים המתקשרים ועל כיסאות מס' 2 – העונים.
4. **נותנים למשתתפים נושא** לשיחה ומנחים אותם לנהל ביניהם דיאלוג טלפוני.
5. **לאחר מספר דקות** מציגים נושא אחר לשיחה ובני הזוג מתחלפים במקומוותיהם (מי שהיה קודם לכן בתפקיד המתקשר, יהיה כעת העונה, ולהפך).
6. **ממשיכים באופן דומה** במשך 2-3 סבבים נוספים, כאשר בכל פעם מוצג נושא-שיחה חדש.

אפשר גם

1. **להחליף בני זוג** בכל שיחה.
2. **לבחור שני משתתפים** להציג שיחה בפני הקבוצה. תוך כדי השיחה, יתר המשתתפים יכריזו על מצבים מצחיקים/דרמטיים שמפריעים לשיחה, למשל: הפסקת חשמל, רעידת אדמה, נשברת כוס, כלב נובח, נשמע צלצול בדלת ומגיע אליהו הנביא, הטלפון נופל, נכנסת לבית ציפור..

שימו לב

הגדרת הסיטואציה בצורה מפורטת תסייע ללומדים לנהל את השיחה בצורה קולחת ולהיכנס' להתרחשות הדרמטית. לפיכך, כדאי לתת כמה שיותר פרטים לגבי השיחה והדמויות המשתתפות בה.

נושאים אפשריים לשיחה

ברמת מתחילים:

חג שמח (למשל: הדודה מישראל מתקשרת לאחל שנה טובה)
מזל טוב (למשל: טלפון לסבתא שיש לה יום הולדת)
מה שלומך? (למשל: טלפון לחברה חולה שלא הגיעה לבית הספר)
איפה ה... (למשל: מתקשרים לאבא כדי לשאול איפה המפתח של הבית)
רוצה לבוא אלי? (למשל: ילד מתקשר לחבר כדי להזמין אותו לבוא אליו הביתה)

ברמת ביניים ומעלה:

שיחה מרחוק (למשל: טלפון מאח גדול שמשרת בצבא או מחברה שנמצאת בהודו)
הזמנה לחתונה (למשל: חבר מישראל מזמין לחתונה של הבת שלו בקיץ)
נמצאה האבדה (למשל: טלפון ממישהו שמצא חתול שהלך לאיבוד)
איזה מזל (למשל: טלפון מאראלה ממפעל הפיס, שמבשרת על זכייה)
איזה ביש מזל (למשל: טלפון מהבנק שמודיע על חוב)
כוכב נולד (למשל: טלפון מזמר מפורסם שמזמין להופיע בתחרות מוזיקלית)
שיחת נזיפה (למשל: טלפון ממורה כועסת לאמא)
טלפון שיווקי (למשל: נציג חברת תיירות שמנסה לשכנע לצאת לטיול באלסקה)
סקר טלפוני (שאלון דמוגרפי, שאלון על הרגלי צפייה בטלוויזיה וכו')
הלו, אתה שומע? (למשל: טלפון שנעשה בטעות, כאשר המתקשר לא שומע טוב ולא מבין שזו טעות..)





מדברים במשפט אחד

גיל: 7 ומעלה

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות התיאורים)
מטרת המשחק: להביע רעיון במשפט אחד
תפקודי שפה: דיבור ספונטני, שימוש באוצר מילים, הבעה והקשבה בדיאלוג, שאילת שאלות פשוטות ומענה על שאלות

מהלך המשחק

1. **מחלקים** את המשתתפים לזוגות.
2. **מסבירים** את כללי המשחק: על המשתתפים לנהל דיאלוג המבוסס על משפטים פשוטים. כל אחד בתורו יכול לומר רק משפט אחד.
3. **המשתתפים משוחחים** ביניהם בזוגות, בהתאם להנחיות.

אפשר גם

1. **לקבוע כללים** מקשים, כגון: כל משפט צריך להתחיל באות מסוימת, על פי סדר האי-בי, כל משפט מתחיל בשאלה, כל משפט צריך להתחיל במילה האחרונה של בן הזוג וכד'.
2. **לעשות תחרות** בין זוגות- מי מצליח לשוחח הכי הרבה זמן, תוך כדי עמידה בכללים מוגדרים.
3. **להרחיב את המשחק** לקבוצות ולקיים אותו בשרשרת, כאשר כל זוג ממשיך את השיחה שניהל הזוג הקודם.





נכנסים לתפקיד

גיל: 7 ומעלה

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות המצב והתיאורים)

מטרת המשחק: לנהל דיאלוג סביב נושא מסויים ובתוך סיטואציה מוגדרת

תפקודי שפה: שימוש באוצר מילים, שימוש במשפטים פשוטים, הבעה והבנה בדיאלוג

הכנה

להכין כרטיסיות שבכל אחת מהן כתובה סיטואציה בין שתי דמויות (דוגמאות מפורטות בתיבה בתחתית הדף)

מהלך המשחק

1. **מחלקים** את הכיתה לזוגות.
2. **נותנים** לכל זוג גכרטיס עם מצב מסויים.
3. **כל זוג בתורו** ממחזז בפני הכיתה את המצב המתואר בכרטיס.

אפשר גם

לשלב בכל הצגה משתתפים נוספים: בזמן שהזוג מציג דיאלוג, אפשר לעודד תלמידים נוספים להתערב בסיטואציה ולהצטרף למשחק, לדוגמה:

בדיאלוג במסעדה (בין מלצר ולקוחה), משתתפים יכולים לתפקד כחבר של המלצרית, כילדה של הלקוחה או כבעל המסעדה.

בדיאלוג באוטובוס (בין נהג אוטובוס ונוסע), הם יכולים לשמש כנוסעים נוספים או ככרטיסן.

בדיאלוג בחנות בגדים (בין מוכר וקונה), הם יכולים לשמש כלקוחות אחרים המביעים דעה לגבי הבגד שהקונה מווד, וכד'.



דוגמאות למצבים

ברמת מתחילים גבוהה:

במסעדה תלמידה א': את במסעדה, ולא יודעת מה להזמין.

תלמידה ב': את מלצרית, ומספרת לסועדת על המנות שיש במסעדה.

בחנות (בגדים/פרחים/כלי בית/ספרים) תלמידה א': לאמא שלך יש יום הולדת. את רוצה לקנות לה מתנה.

תלמיד ב': אתה מוכר בחנות, ומציע לילדה מתנות שהיא יכולה לקנות לאמא שלו.

לבריאות.. תלמיד א': אתה קם בבוקר ולא מרגיש טוב. אתה רוצה להישאר בבית ולא ללכת לבית-הספר.

תלמידה ב': את אמא של הילד השני. הוא חולה ולא רוצה ללכת לבית-הספר, אבל את צריכה ללכת לעבודה.

רוצה לבוא אלי? תלמיד א': יש ילד חדש בכיתה שלך. אתה מזמין אותו לבוא אליך אחרי בית הספר.

תלמיד ב': אתה תלמיד חדש בבית הספר. הילד השני מזמין אותך לבוא אליו אבל אתה לא רוצה ללכת.

ברמת ביניים ומעלה:

הכלב של השכן תלמיד א': יש לך כלב חדש. הוא נובח חזק כל לילה. השכן בא לדבר איתך על הכלב.

תלמיד ב': לשכן שלך יש כלב. הוא נובח חזק כל לילה ואתה לא יכול לישון. אתה מבקש מהשכן שהכלב שלו יהיה בשקט.

שיעורי בית תלמידה א': לא היית בשיעור עברית ואת צריכה לבדוק מה היו שיעורי הבית. את מתקשרת לחברה ומבקשת ממנה להגיד לך

מה למדו ומהם שיעורי הבית.

תלמידה ב': חברה מתקשרת אלייך כדי לשאול מה למדתם בשיעור עברית ומהם שיעורי הבית אבל את לא רוצה לדבר כי את

רואה סרט מעניין בטלוויזיה.

אוטובוס בישראל תלמידה א': את בטיול בישראל, ונוסעת באוטובוס מירושלים לתל-אביב. פתאום האוטובוס עוצר. את לא יודעת למה,

ושואלת את הנהג מה קרה.

תלמיד ב': אתה נהג אוטובוס בישראל. יש פנצ'ר בגלגל ואתה מפסיק לנסוע. התלמידה השנייה היא תיירת שנוסעת

באוטובוס, היא שואלת מה קרה אבל אתה לא מבין אנגלית.



סלט דמויות

גיל: ילדים ומבוגרים

רמת עברית: מתחילים-ביניים (ההבדל יהיה במורכבות ההמחזה)

מטרת המשחק: להתחלף במקומות בהתאם להכרזה מושמעת, להציג דיאלוג בין דמויות

תפקודי שפה: שימוש באוצר מילים, שילוב בין מילים ושפת גוף, יצירתיות ואלתור

בשפה, דיאלוג מומחז

* פעילות זו היא וריאציה של המשחק "סלט פירות", המשלבת הצגה במילים ותנועה.

הכנה

1. להכין 4-6 כרטיסיות של דמויות/חיות/בעלי מקצוע, בליווי תמונה מתאימה, לדוגמה: מלכה, רופא, חתול, רקדנית, תינוק ועוד.
2. להדביק כל כרטיסיה על בריסטול המגולגל ככתר, אותו יוכלו התלמידים לחבוש על הראש.
3. להכין עותקים של כל כרטיסיה בהתאם למספר המשתתפים (למשל, בקבוצה של 15 תלמידים - 3 כתרים מכל סוג; בקבוצה של 20 משתתפים - 5 כתרים מכל סוג).
4. להכין 5-6 כתרים של דמויות נוספות, בעותק אחד בלבד (למשל: שוטר, כלב, סבתא, ליצן, חייל, מורה).

מהלך המשחק

1. המשתתפים יושבים במעגל. כל משתתף מקבל כתר (באקראי) וחובש אותו על הראש.
 2. סלט דמויות: בוחרים מתנדב/אשר עומד במרכז, ומכריז על שתי דמויות (למשל: "רופא" ו"חתול"). כל המשתתפים בעלי כתרים אלו מתחלפים במקומותיהם.
 3. דיאלוג: המורה בוחר/ת שני תלמידים/בעלי כתרים אלו ("רופא" ו"חתול"), והם צריכים לנהל ביניהם שיחה קצרה בליווי תנועות מתאימות.
 4. בוחרים מתנדב אחר, שמכריז על שתי דמויות נוספות (למשל: "רקדנית" ו"תינוק") וממשיכים במשחק באופן דומה.
 5. כתרים חדשים: לאחר 3-4 סבבים, התלמיד שעומד במרכז יכריז על דמות אחת בלבד (למשל: "מלכה"). לאחר שכל בעלי כתר הימלכה יתחלפו במקומותיהם, נחבוש לילד שעמד במרכז כתר על דמות שלא מופיעה במשחק (למשל: שוטר, כלב, או ליצן), והוא יתבקש להציג את הדמות שקיבל ולנהל דיאלוג עם אחת הימלכות.
- ממשיכים באופן דומה במשך 4-5 סבבים נוספים, כאשר בכל פעם המתנדבים יקבלו 'כתר' עם דמות אחרת.

אפשר גם

ברמת מתחילים- התלמידים יכולים לנהל את הדיאלוגים באמצעות תנועות ושפת גוף בלבד, או בליווי כמה מילים פשוטות.

שימו לב

יש לבחור דמויות שהמשתתפים מכירים. המשחק לא נועד ללימוד אוצר מילים חדש אלא להטמעה של מילים מוכרות ושימוש בהן בשיח ובהקשר.





מי הגיבורה שלך?

גיל: 9 ומעלה

רמת עברית: כל הרמות (ההבדל יהיה במורכבות ההמחזה)

מטרת המשחק: לזהות אישיות מומחזת

תפקודי שפה: אפיון דמות, הבעה בתנועה ובמילים

ברמת ביניים גבוהה ומעלה: יכולת להסביר ולבטא דעה אישית

מהלך המשחק

1. **מסדרים את המשתתפים** במעגל ומבקשים מכל אחד לחשוב על דמות שהשפיעה עליו - אישיות (אמיתית, היסטורית או בדיונית) שמהווה עבורו גיבור מעורר השראה (אפשר להסביר את ההנחיה בשפת האם של הלומדים).
2. **כל משתתף בתורו** מציג את הגיבורה שלו בתנועה ו/או מילים או משפטים קצרים. יתר המשתתפים צריכים לנחש על מי מדובר. כדי לשמור על קצב דינמי, מומלץ להגביל את זמן הזיהוי: אם המשתתפים לא מצליחים לזהות מי הדמות בתוך דקה-דקה וחצי, המציג יגלה מי הגיבורה שלו.

אפשר גם

לשאל כל משתתף מדוע הוא בחר דווקא בדמות זו. אפשר לשלב את השאלה תוך כדי המשחק (לאחר כל הצגה) או לחלופין להעלות את השאלה בתום המשחק, כדיון מסכם. ברמת מתחילים - המשתתפים יכולים להשיב ולהסביר את חשיבות הדמות עבורם בשפת האם. ברמת ביניים ואילך - המשתתפים יתבקשו לנסות ולבטא את עצמם בעברית.





אותה גברת בשינוי אדרת

גיל: 10 ומעלה

רמת עברית: כל הרמות (ההבדל יהיה במורכבות המשימות וההמחזות)

מטרת המשחק: לזהות הקשרים שבהן מוצגות דמויות מפורסמות

תפקודי שפה: שימוש באוצר מילים, התאמה בין מילים לבין הקשרים שונים, אפיון דמות והצגתה באופנים שונים, חשיבה יצירתית, הבעה בתנועה /או מילים

הכנה

1. להכין רשימה של 5-10 דמויות מפורסמות. יש להתאים את הדמויות לגיל המשתתפים ולהרכב הקבוצה, כך שהדמויות יהיו מוכרות לכולם.
2. להכין כרטיסיות המגדירות הקשר או מצב מסוים (ראו דוגמאות בתיבה שבתחתית הדף).

מהלך המשחק

1. **רושמים** על הלוח שם של דמות מפורסמת, ממשית או בדיונית (למשל: דונלד טראמפ, הארי פוטר, מלכת אסתר, גולדה מאיר, אלברט איינשטיין, וונדר-וומן).
2. בוחרים שלושה מתנדבים בעלי כישרון דרמטי. כל אחד מהם מציג את הדמות בתנועה ושפת גוף.
3. **מסבירים** את השלב הבא (אפשר להסביר בשפת האם):
כעת, נעשה משהו מאתגר יותר –
הדמויות המפורסמות "יתחפשו" למשהו אחר, והשחקנים יציגו את הדמות בצורה אחרת – בהתאם לתקופה, מקום או מצב מסויים, למשל: גולדה מאיר כציף אינדיאני, או כעבד במצרים....
עליכם, שאר המשתתפים, לגלות למה התחפשו – מה התפקיד שקיבלו או באיזה זמן/מקום הם נמצאים.
4. **מחלקים** לכל מציג כרטיסיה עם הקשר מסוים. כל אחד בתורו יציג את הדמות בהתאם לכרטיס שקיבל. בשלב זה, עליהם להציג את הדמות גם בליווי מילים או משפטים.
5. **ממשיכים** באופן דומה במשך 2-3 סבבים נוספים.

אפשר גם

למשתתפים בני 13 ומעלה – אפשר להשתמש בכל סבב בדמויות אחרות מבלי לחשוף אותן בפני הכיתה, ובכך לאתגר את הלומדים. בגרסה זו הם יתבקשו לזהות שני דברים: ראשית, מי האישיות המוצגת; ולאחר מכן – באיזה הקשר היא מופיעה (למה התחפשה!).

דמויות מחופשות:

רעיונות לכרטיסיות-הקשר להציג את....

מלכת אסתר כחיילת בצה"ל
דונלד טראמפ כראש שבט אפריקאי
נטלי פורטמן כנגנת בישראל
וודי אלן כעבד עברי במצרים
וונדר-וואסן כמלכה בתקופת התנ"ך
הארי פוטר כמגיש טלוויזיה
גולדה מאיר כקוראת בקפה
אלברט איינשטיין כליצן ביום הולדת
מדונה כחקלאית בקיבוץ
סופרמן כרועה צאן בתקופת התורה
הילרי קלינטון כזמרת אופרה
זיגמונד פרויד על ספינה בים סוער
הומר סימפסון כשחקן כדורסל
משה רבנו כאסטרונוט על הירח





הקראה מומחזת

גיל: 7 ומעלה

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות הטקסט)

מטרת המשחק: להמחז טקסט ולהופיע בפני קהל

תפקודי שפה: קריאה ופענוח של טקסט, האזנה לטקסט, שימוש במשלבי שפה שונים, הבעה והבנה בדיאלוג



הכנה

1. להכין טקסט שיש בו 2-5 דמויות, מכל סוגה שהיא (שיר, משל, מעשייה, סיפור קצר, קטע ממחזה וכד')
2. לצלם את הטקסט במספר עותקים (עותק אחד לכל משתתף/זוג)

מהלך המשחק

1. מחלקים את הטקסט לכל משתתף/זוג.
2. קריאה מקדימה:
המורה קורא/ת את הטקסט עם משתתף נוסף (או כמה משתתפים, בהתאם למספר הדמויות בטקסט). מומלץ לבחור להקראה תלמידים בעלי יכולת קריאה טובה וכשרון דרמטי, כדי שהקריאה תתבצע בצורה טובה ומעניינת.
3. עבודה בקבוצות:
מחלקים את הלומדים לקבוצות קטנות (2-5 משתתפים), בהתאם למספר הדמויות המופיעות בטקסט. שימו לב לכך שגם המספר/מספרת מהווה דמות.
כל קבוצה תעבוד על המחזת הטקסט, תוך כדי חלוקת תפקידים ביניהם והצגה דרמטית של הסיפור. במהלך הפעילות, המורה יעבור בין הקבוצות השונות כדי לוודא כי הם קוראים אותו נכון וכדי לסייע למשתתפים ולדרבן אותם להיכנס לדמויות ולהציג את הסיפור בהתאמה והטעמה.
4. הופעה: כל קבוצה בתורה תציג את הטקסט שהמחזיה.

אפשר גם

1. לחלק טקסטים שונים לכל קבוצה. בגרסה זו, אין צורך לערוך קריאה מקדימה (שכן מדובר בטקסטים שונים), אך מומלץ להכין מילון לכל טקסט המבאר מילים קשות. כמו כן, במהלך העבודה בקבוצות על המורה לוודא כי המשתתפים אכן מבינים את הטקסטים שלהם ולסייע במידת הצורך.
2. בקבוצה בת 10 תלמידים ומטה – אפשר לחלק טקסט אחד הכולל עד 10 דמויות ולהמחזיז אותו ביחד.

שימו לב

1. חשוב להתאים את הטקסטים לגיל התלמידים ולרמת הפעילות שלהם.
2. קריאה מומחזת מתאימה גם לקבוצות הטרוגניות הכוללות תלמידים בעלי רמות שונות. במקרה זה, מומלץ להכין טקסטים ברמות שונות ולחלק את הקבוצות בהתאם.
3. קריאה מומחזת מפתחת את מיומנויות ההקראה בקול ותורמת גם להבנת הנקרא, שכן היא מעוררת את הלומדים לגלות משמעויות חדשות בטקסט.
4. קריאה מומחזת מחזקת את הביטחון העצמי את הלומדים ואת היכולת שלהם לעבוד כצוות, ולכן יש לה תפקיד מעצים, אישי וחברתי כאחד. מומלץ להעזר בפעילות כדי לגבש את התלמידים, וכן לערוך אותה לפני טקסים והופעות.

דרכים נוספות לשימוש בקריאה מומחזת:

1. לחלק תפקידי קריאה שלא מבוססים על דמויות (למשל: תלמיד קורא מילה ותלמיד אחר קורא את המילה המנוגדת. כך גם לגבי מילים נרדפות, בית ופזמון, שאלה ותשובה).
2. להדגיש רעיון באמצעות פזמון חוזר/הדהוד של מילה.
3. להשתמש בקול כדי להדגיש מסר (להגביה/להנמיך את הקול, קריאת יחיד ומקהלה, קריאה בקצב שונה וכד').
4. להוסיף מנגינה על רקע הקריאה.
5. אם משתמשים בסרטון/מצגת – להוסיף מילים כתובות ברקע.

טקסטים אפשריים לקריאה מומחזת:

משלי חיות (קרילוב, איזופוס, לה פונטיין), סיפורי ילדים (מיץ פטל, דירה להשכיר), מעשיות ואגדות (כיפה אדומה, זהבה ושלושת הדובים), מחזות ישראלים (עדנה מזי"א, חנוך ליון), שירים ופזמונים המושרים כדואט או על ידי סולן ומקהלה



סיפור מסוג אחר

ניל: 10 מעלה

רמת עברית: ביניים ואילך

מטרת המשחק: להמחזי סיפור מוכר

תפקודי שפה: שליפת מילים ושימוש באוצר מילים, אלתור וחשיבה יצירתית, הבעה מילולית ובלתי מילולית, תפקוד שפתי בתוך קבוצת משימה



הכנה

1. להכין טקסט מוכר (מעשיה, קטע מתוך סיפור קצר וכד') במספר עותקים (אחד לכל משתתף/זוג).
2. לוודא שיש מרחב גדול מספיק, שיאפשר לכמה קבוצות להכין בו-זמנית סצינה מומחזת.

מהלך המשחק

1. קריאה משותפת של הטקסט, בהנחיית המורה.
2. עבודה בקבוצות:

המשתתפים יתחלקו לקבוצות בנות 2-5 משתתפים, בהתאם למספר הדמויות המופיעות בטקסט (אם מופיע מספר, יש להתייחס אליו כדמות) כל קבוצה תמחזי את הסיפור בהתאם לסוגה או סגנון מסויים (מערבון, פנטזיה, טלנובלה, אופרה, מחזמר, קומדיה, הצגת ילדים, תכנית ריאליטי, "מאסטר שף", מדע בדיוני, דרמה תקופתית, תחרות ספורטיבית/מוזיקלית וכד'). אפשר להנחות כל קבוצה להמחזי את הסיפור בשני סגנונות שונים.

3. **הצגה:** כל קבוצה תציג את הסיפור שהמחזיה בפני כל המשתתפים.

אפשר גם

1. לשנות את הסוגה במהלך ההצגה: תוך כדי המחזה, יתר המשתתפים ינחו את הקבוצה להציג את הסיפור בסגנון שונה. בצורה זו המשתתפים יתבקשו לאלתר במהירות ולהתנסות במשלבי שפה שונים ומגוונים.
2. תחרות בין קבוצות: לערוך את הפעילות בגרסה תחרותית (ראו בעמוד הבא)



מה הסיפור שלך?

גיל: 11 ומעלה

רמת עברית: ביניים ואילך

מטרת המשחק: לזהות סיפור מוכר באמצעות המחזת סצינה

תפקודי שפה: שימוש באוצר מילים ותבניות לשון, הבעה מילולית ובלתי מילולית,

תפקוד שפתי בתוך קבוצת משימה, הרכבת שיחה בין 2-4 משתתפים והצגתה, חשיבה

יצירתית, הערכה עצמית וביקורת הדדית של תפקוד שפתי

הכנה

1. להכין רשימת כרטיסיות עם סיפורים מוכרים: אגדות ילדים (סינדרלה, פיטר פן); סיפורים מהתורה (דוד וגלית, מגדל בבל); ספר מפורסם, קאנוני או פופולרי (הארי פוטר, רובינזון קרוזו, גוליבר, הנסיך הקטן, המיתולוגיה היוונית) ועוד. חשוב להתאים את הסיפורים לגילאי התלמידים ולאופי הקבוצה.
2. לוודא שיש מרחב גדול מספיק, שיאפשר לכמה קבוצות להכין בו-זמנית סצינה מומחזת.

מהלך המשחק

1. **מחלקים את המשתתפים** לקבוצות קטנות (3-5 תלמידים בכל קבוצה), ונותנים לכל קבוצה כרטיסייה עם שם של סיפור. כדי ליצור תחרות הוגנת, יש לשלב בכל קבוצה תלמידים ברמות שונות (בשלישיות: תלמיד חזק, תלמיד בינוני ותלמיד מתקשה; ברביעיות/חמישיות: 2-3 תלמידים חזקים/בינוניים והשאר בינוניים/מתקשים).
2. המורה מסביר/ה את מהלך המשחק וכלליו (ניתן להציג את הכללים בשפת האם של הלומדים):
המשחק מורכב משני שלבים:
א. הצגה וזיהוי: כל קבוצה תציג את הסיפור שקיבלה מבלי לציין את שמו. יתר המשתתפים ינסו לזהות באיזה סיפור מדובר. כל קבוצה תקבל כ-15 דקות כדי להתכונן להצגה. עליכם לחלק בינכם תפקידים, להחליט איזה קטע מהסיפור להציג ולהתאמן על הצגתו. יש להציג את הסצינה בעברית בלבד – אמירת מילה בשפת האם תגרום להורדת נקודה! אם אתם "נתקעים" עם מילים/ביטויים/פעלים שאינכם יודעים כיצד לומר אותם בעברית, תוכלו להציג אותם באמצעות תנועה ושפת גוף.
ב. תחרות וניקוד: המשתתפים יבחרו את ההצגה המוצלחת ביותר בהתאם לפרמטרים מוגדרים, (שיוצגו בהמשך).

4. **עבודה בקבוצות:** כל קבוצה תתאמן על הצגת הסיפור שקיבלה.
יש לתת לכל קבוצה מרחב שיאפשר לה להתרכז במשימה. אם אפשר, מומלץ לפצל בין הקבוצות כך שחלקן יעבדו בכיתה, חלקן בחצר וכד'.
במהלך הפעילות, המורה יעבור בין כל הקבוצות כדי לוודא שהן פועלות כראוי ולסייע במידת הצורך.
5. **הצגה:** כל קבוצה בתורה תציג את הסיפור שהמחיזה. יתר המשתתפים יתבקשו לזהות באיזה סיפור מדובר.
6. **תחרות הצגות:** כל קבוצה תציג את הקטע פעם נוספת. יתר המשתתפים ינקדו את הביצוע שלהם בהתייחס לכמה דברים:
אוצר המילים שבהם משתמשים המציגים והקפדתם על עברית בלבד (אמירת מילה בשפת האם תוריד נקודה)
אופן הניסוח של המשפטים – עד כמה הם מנסחים את דבריהם בעברית נכונה
התקשורת בין המציגים – עד כמה הם מתואמים זה עם זה ופועלים בשיתוף ודינאמיות
יצירתיות – הצגה יצירתית, מעניינת/דרמטית/מצחיקה – תקבל ניקוד נוסף
7. **דיון וסיכום:** בתום ההצגות נערוך דיון רפלקסיבי במטרה לפתח בלומדים יכולת הערכה של מידת התפקוד שלהם בעברית.
לסיים, המשתתפים יבחרו קבוצה מנצחת, שהביצוע שלה היה הטוב ביותר הן מבחינה תיאטרלית והן מבחינה לשונית.

אפשר גם

להציג כל סיפור בסגנון מסוים(יש לציין את סוג הז'אנר על כל כרטיסיה, למשל: תיבת נח – אופרה; שלגיה – סרט אימה).

חשוב לשמור על דיון נעים ולהמנע
מביקורת פוגעת: להקפיד על
כך שהשיפוט ייעשה באווירה
טובה, מתוך רצון להפיק למידה
משמעותית ולא כ'תחרות לשמה'.



סוכות - אורחים לסוכה

גיל: גן- בי"ס יסודי

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות התיאורים)

מטרת המשחק: זהויו ושיום דמות מומחזת

תפקודי שפה: להפעיל ידע קיים באמצעות פנטומימה, להביע רעיון סילולי באמצעים תנועתיים



מהלך המשחק

1. **מסבירים לילדים** את המשחק;

אנחנו נמצאים בסוכה ומזמינים אליה אורחים. אתם צריכים לבחור בדמות של אורח ולהציג אותה מבלי לומר את שמה. אתם יכולים להציג אותה בתנועה או על ידי מילה אחת (בעברית כמובן).

2. **כל ילד מציג** בתורו את האורח/ת שבחר, ויתר המשתתפים צריכים לנחש מי האורח.

אפשר גם

1. לערוך את הזיהוי באמצעות שאלות כן/לא (למשל: הוא זקן? הוא מהתורה? היא יפה? יש לה ילדים?).

בגרסה זו, המשתתפים יציגו את הדמות בתנועה ו/או מילה, ויתר הילדים יוכלו לשאול 5-10 שאלות במטרה לזהות מי הדמות.

2. תחרות בין קבוצות: אפשר לערוך את המשחק כתחרות בין קבוצות. בגרסה זו, כל קבוצה תכין רשימה של דמויות (כמספר המשתתפים בקבוצה)

שברצונם 'להזמין לסוכה'. בכל סבב נציגה של אחת הקבוצות יציג דמות מסוימת, והקבוצות האחרות ינסו לזהות מי הדמות תוך דקה/2 דקות.

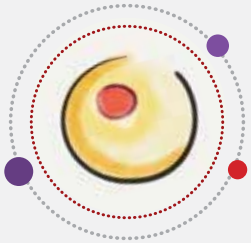
הקבוצה שהצליחה לזהות תזכה בנקודה. אם אף אחת מהקבוצות לא הצליחה לזהות את הדמות בזמן המוקצב, הקבוצה שהציגה תקבל נקודה.

הקבוצה המנצחת היא זו שצברה את מירב הנקודות בתום כל הסבבים.



חנוכה – מכונת סופגיות

גיל: ילדים, בני נוער ומבוגרים
רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות המשחק)
מטרת המשחק: ליצור מכונה קבוצתית בעזרת רצף תנועות חוזרות ומילים מתאימות
תפקודי שפה: שימוש בידע קיים, קריאה והבנה של מתכון/הבנת הנצפה (סרטון),
תרגום הבנה מילולית לתנועות, קישור בין צליל לבין משמעות (אונומטופיאה)



הכנה

1. מתכון להכנת סופגניות
2. להכין כרטיסיות עם שמות המצרכים הדרושים להכנת סופגניות ו/או תמונות שלהם
3. להכין כרטיסיות עם שמות פעלים הנחוצים להכנת סופגניות (ברמת מתחילים - 4-5 פעלים בלבד)
4. להיעזר בסרטון הממחיש כיצד מכינים סופגניות (אופציונאלי)
5. להביא סופגניות (אופציונאלי)

מהלך המשחק

1. **מלמדים איך מכינים** סופגניות: מציגים למשתתפים את שמות המצרכים ואת אופן ההכנה. מומלץ להשתמש בחומרי עזר (תמונות של המרכיבים, כרטיסיות עם שמות פעלים, סרטון שממחיש את התהליך). ברמת מתחילים – מתמקדים בשמות עצם (מה יש בסופגניה?). ומספר קטן של פעלים (שמים, עושים, שופכים, חותכים, מערבבים, נותנים). ברמת ביניים – מתייחסים להכנת הסופגניות כתהליך רציף ומרחיבים את מספר הפעלים (לשים, טועמים, מוציאים, מכניסים, מחממים, מטגנים, מזריקים, מפזרים, מכבדים/מחלקים). בנוסף, במקום סרטון ניתן להשתמש במתכון כתוב.
2. **מחלקים לכל משתתף תפקיד** בתהליך ההכנה של הסופגניות, וכל אחד מבצע את הפעולה תוך כדי אמירתה בקול. לדוגמה: "אחד/שובר ביצה" לקערה דמויונית ("אני שובר ביצה"), "השני "שופך קמח", השלישי "לש בצק", הרביעי "חותך עיגולים" וכד'. אם מדובר בכיתה מרובת משתתפים, מומלץ לחלק את הכיתה למספר קבוצות, כל שכל מכונה "תופעל" על ידי 12 משתתפים לכל היותר.
3. **מפעילים את ה"מכונה"** יחדיו 3-2 פעמים, כאשר כל אחד חוזר על הפעולה שלו.
4. **מחליפים תפקידים:** המשתתפים מחליפים תפקידים ביניהם, כדי שהם יתנסו בשיום ותנועה של מספר פעולות. לאחר 3-4 סבבים שכאלו, כולם חוזרים לתפקידם המקורי.
5. **ריקוד המכונה:** כולם פועלים בו-זמנית להכנת הסופגניות: כל אחד יבצע את הפעילות שלו בתנועה בלבד, בניסיון לשמור על רצף ותיאום קבוצתי.
6. **מדמיון למציאות** (אופציונאלי): מומלץ לסיים את הפעילות בסופגניות אמיתיות. מכונת הסופגניות היא אמנם דמיונית, אבל אפשר בהחלט לחלק סופגניות אמיתיות לקינוח!

אפשר גם

להתאים את המשחק לחגים אחרים, תוך התאמת ה"מכונה" לחגים אלו. למשל:

בט"ו בשבט – מכונת סלט, בפורים – מכונת אוזני הקן, בפסח – מכונת מצות, ביום העצמאות – מכונת פלאפל או טחינה, בשבועות – בלינצ'ס/עוגת גבינה וכד'.

יש להתאים כמובן את המתכונים, הסרטונים, התמונות וכרטיסיות המילים (מצרכים ופעלים) למאכלים השונים.



פורים - ממגילה להצגה

גיל: ילדים ומבוגרים

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות התיאורים)

מטרת הפעילות: המחזה של דמויות מתוך סיפור מגילת אסתר

תפקודי שפה: שימוש בידע קיים, שימוש ברעיון מרכזי לאפיון דמות, אוצר מילים, האזנה,

הבעה מילולית



הקדמה

בפעילות זו, המשתתפים יתבקשו להציג בצורה מומחזת את סיפור מגילת אסתר ולכן יש לוודא שהם מכירים את עיקרי הסיפור, או לערוך פעילות מקדימה כדי לחשוף אותם לסיפור/לרענן את זכרונם. ניתן לעשות זאת באמצעות תיאור תמציתי של הסיפור (בשפת האם של הלומדים) ו/או דרך שאלות לגבי העלילה והדמויות. בנוסף, אפשר להקרין סרטונים קשורים (ראו בתיבת הטקסט).

מהלך המשחק

1. נמין 4-6 משתתפים. כל אחד יקבל שם של דמות מהמגילה (אסתר, מרדכי, אחשוורוש, המן, ושתי, זרש) ויציג אותה במשפטים מלוויים בתנועות מתאימות.
2. המציגים יקבלו הנחיה לגבי סיטואציה מסוימת מהמגילה (למשל: אנחנו במשתה-המלך, והמלכה ושתי לא רוצה לבוא; מרדכי מבקש מאסתר ללכת לארמון; המן כועס על מרדכי; אחשוורוש לא מצליח לישון) וימחיזו את המצב.
3. נבחר קבוצות משתתפים אחרות להציג סצנות נוספות, כל קבוצה בתורה.

אפשר גם

1. להחליף תפקידים: לתת לכל קבוצת מציגים שתי סיטואציות, כאשר בכל הצגה הם יתחלפו בתפקידים.
2. קבוצות מקבילות: לחלק את המשתתפים לקבוצות קטנות (4-6 בכל קבוצה) ולבקש מכל קבוצה להציג סצנה אחרת. בצורה זו כולם יכולים להתאמן על המחזה בו-זמנית, ולאחר מכן להופיע בפני כולם.

שימו לב

ברמת מתחילים – ההצגה תתבסס על תבניות לשוניות פשוטות, למשל: "אני אחשוורוש, אני מלך"; "אני אסתר, אני מלכה יפה". ברמת מתחילים גבוהה – המשתתפים יוכלו להשתמש במשפטים מורכבים יותר ובמילות תיאור נוספים, למשל: "עכשיו אני במשחה. יש פה הרבה אורחים. אני רוצה את ושתי עכשיו!"; "אני מאוד כועס על מרדכי היהודי. מרדכי, למה אתה לא עושה מה שאני אומר?" ברמת ביניים – אפשר להוסיף להמחזה תיאורים וציטוטים פשוטים מן המגילה.

טקסטים מתאימים להמחזה ברמת מתחילים:

השיר "משחק פורים" מאת ליון קיפניס (אחת –שתיים–שלוש אני אחשוורוש)
הספרון "גן חיות של פורים" (בתוך סדרת "ניצנים")

טקסטים מתאימים להמחזה ברמת ביניים:

הסיפור "נשף המסכות" מאת עודד בורלא
הסיפור "מעשה באוזן המן" מאת ליון קיפניס

סיפור פורים בסרט מצוייר (באנגלית)

<https://www.youtube.com/watch?v=mYGqOMe-DqQ>

סיפור פורים באנימציה (אנגלית)

https://www.youtube.com/watch?v=UG7UeakE_dc

סיפור מהמגילה בשיר קצבי (באנגלית)

<https://www.youtube.com/watch?v=kgJlnVvJSZg>

סיפור פורים – רחוב סומסום (אנגלית)

<https://www.youtube.com/watch?v=3wvrbAa2Onk>

משלוח מנות ומנהגי החג – רחוב סומסום (אנגלית)

<https://www.youtube.com/watch?v=PSq6FVfm0fg>

סרטון על פורים בירושלים

<https://www.youtube.com/watch?v=aEX7QCB5A68>



האחשדרפנים

(חפשו את המילים) משחק דרמטי לחיזוק מיומנות הכתיבה

גיל: 9 ומעלה

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך

מטרת המשחק: למצוא מילים המתחבאות בתוך מילה ארוכה, להציג ולזהות

אותן באמצעות המחזתן

תפקודי שפה: איתור ואיות מילים, הצגת מילים והבנת מילים מומחזות

הקדמה

המילה הכי ארוכה בתנ"ך מופיעה במגילת אסתר: "האחשדרפנים". מילה ארוכה שכזו (10 אותיות!) נדירה ביותר בעברית. רוב המילים בעברית קצרות, בנות 2-6 אותיות, ולכן נוכל למצוא בתוך המילה "האחשדרפנים" שפע של מילים המסתתרות בה (למשל: 'אח', 'שם', 'דם', 'פרה', 'פנים'; ואם נתייחס לאותיות סופיות כרגילות |ולהפך| - גם 'דף', 'שמן', 'נר', 'מדף' ועוד). במשחק שלפנינו התלמידים ינסו לגלות כמה שיותר מילים התוך המילה הארוכה ביותר בתנ"ך, ולהציג אותן בתנועה.

הכנה

לוח מחיק; דפים וכלי כתיבה למשתתפים

מהלך המשחק

1. **המורה כותבת** על הלוח את המילה "האחשדרפנים" ומסבירה למשתתפים שעליהם לנסות כמה שיותר מילים המסתתרות בתוך המילה הארוכה, לדוגמה: "שחר", "פרד" "פשרה". חשוב לתת 3-4 דוגמאות, אך כדאי להשתמש במילים גבוהות שהתלמידים לא מכירים, כדי לא למנוע מהם את חדות הגילוי של מילים הידועות להם.

יש להגדיר במפורש את הכללים הבאים:

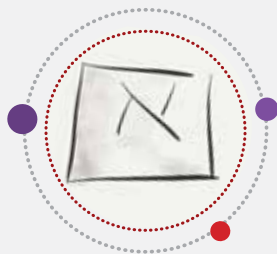
* אין להשתמש באותה אות פעמיים, אלא אם היא חוזרת בתוך המילה (במקרה שלפנינו שום אות לא מופיעה פעמיים ולכן לא ניתן לכתוב מילים הכוללות אותיות חוזרות. אי אפשר לכתוב, למשל, את המילה 'פרפר', משום שהאותיות פ' ו-ר' מופיעות רק פעם אחת).

* מותר להשתמש באותיות רגילות כאותיות סופיות, ולהפך (אפשר לכתוב, למשל, 'פשר', 'שחק' או חן').

2. **רשימת מילים** (עבודה בקבוצות קטנות): נחלק את המשתתפים לזוגות, שלישיות או רביעיות. כל קבוצה תכין רשימה של מילים אשר גילו בתוך "האחדרפנים" ומסרו אותה למורה כדי לוודא שהם כתבו את המילים נכון ואין ברשימה מילים שגויות. כדי לחסוך בזמן, המורה יכול להסתובב בין הקבוצות במהלך עבודתם ולאחר שגיוות כתיב בזמן שהם מכינים את רשימותיהם.
3. **הצגת מילים:** לאחר שהמורה וידאה כי כל המילים כתובות בצורה נכונה, כל זוג/קבוצה יציג אחת מהמילים שכתב בתנועה, ויתר המשתתפים ינחשו מה המילה המוצגת.
4. **מילון קבוצתי:** בסוף הפעילות, מומלץ לרכז את כל המילים שמצאו המשתתפים ברשימה קבוצתית משותפת. כך, התלמידים יוכלו לראות שהם מכירים מגוון מילים, דבר שיעודד את המוטיבציה שלהם ויחזק את הביטחון שלהם בשפה.

אפשר גם

1. לרשום צירוף מילים או ביטוי אחריהקשור לפורים, למשל: "והעיר שושן צהלה ושמחה", "מסיבת תחפושות", "אוזני המן", "מגילת אסתר" או "משנכנס אדר מרבין בשמחה".
 2. להתאים את המשחק לחגים אחרים (וגם לימי חול): בחנוכה-לחפש מילים בתוך "יהודה המכבי" או "נס גדול היה פה"; בפסח- בתוך "אפיקומן", "יציאת מצרים" או "אחד מי יודע"; בשבועות - בתוך "מגילת רות", "חג מתן תורה" ו "מאכלי גבינה", וביום העצמאות- בתוך "כל עוד בלבב פנימה", "בנימין זאב (תיאודור) הרצלי" או "יום העצמאות של מדינת ישראל".
- בימי חולין, אפשר לבחור בשורה או משפט מתוך שיר או טקסט נלמד (למשל: למצוא המתחבאות בתוך "ירושלים של זהב").





פסח – יציאת מצרים

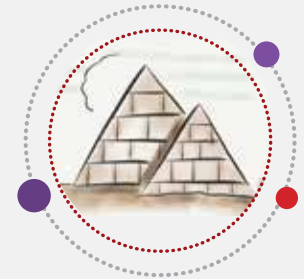
גיל: גן-13

רמת עברית: סוף רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות ההצגה)

מטרת הפעילות: המחזה של סיפור יציאת מצרים

תפקודי שפה: שימוש בידע קיים, שימוש בפעלים, הבנת משפטים, תקשורת והבעה במילים ובתנועה

ברמת ביניים ומעלה – יצירה בשפה, דיאלוגים והבעת רגשות



הקדמה

- בפעילות זו, התלמידים מתבקשים להציג בצורה מומחזת את סיפור יציאת מצרים. לפיכך, יש לוודא כי הם מכירים את עיקרי הסיפור וגיבוריו. ניתן לחשוף את הלומדים לסיפור/לרענן את זכרונם בכמה דרכים, למשל:
1. סיכום בעל-פה אשר יתאר בצורה תמציתית את דרכם של בני ישראל ממצרים לכנען (עשרת המכות, חציית ים סוף, התלאות במדבר וכד'). אפשר לערוך סיכום זה בעברית או בשפת האם של הלומדים (תלוי ברמה שלהם).
 2. להציג שאלות לרענן הסיפור (למשל: למה יצאו בני ישראל ממצרים? איך הם יצאו משם? כמה זמן הם הלכו במדבר? מה הם אכלו שם? אילו קשיים היו להם בתקופה זו? מי/מה עזר להם?) אפשר לערוך שיח זה בעברית, תוך כדי התאמתו לרמת התלמידים ושימוש בשפת האם במידת הצורך.

מהלך המשחק

1. **התלמידים ירכיבו** ביחד מסלול ממצרים לכנען, הכולל התייחסות להתרחשויות שעברו בני ישראל בדרכם לארץ. אפשר לכלול במסלול גם דברים דמיוניים (טיפוס על פירמידות, בריחה מצבא מצרים וכד').
2. **בקבוצות קטנות:** נחלק את המשתתפים לקבוצות בנות 4-5 משתתפים. כל קבוצה תבקש להציג בצורה מומחזת התרחשות מסוימת (למשל: עוברים את ים סוף, מתלוננים על החיים במדבר, שמחים שיורד מן מהשמיםוכו').
3. **יוצאים למסע:** כל קבוצה תציג את הקטעים שהמחזיה, בהתאם לסדר ההתרחשויות שנקבע במסלול שהכינו בתחילה.

אפשר גם

1. בקבוצה אחת: אם מספר התלמידים 12 ומטה, אפשר לפעול במשותף במקום בקבוצות קטנות ולהציג את הדברים יחדיו.
2. ברמת הביניים – אפשר לבקש מהלומדים להציג מצב בצורה מורכבת יותר: לנהל דיאלוג (למשל: בין ילד רעב ואבא/סבא שלו, בין משה ואהרן, בין מרים וחברה שלה הסובלת מהחום במדבר), ולהביע רגשות וחששות במשפטים שלמים.
3. ברמות ביניים גבוהה – מתקדמים – אפשר להציג תמונות/סרטונים של דברים הקשורים למדבר בישראל (בדואים החיים בנגב, קיבוצים וישובים בנגב {"הפרחת השממה"}, המסע של יהודי אתיופיה לארץ); להסביר על הנושאים האלו ולערוך דיון בנושא, תוך התייחסות למאפיינים של המדבר והקשיים הכרוכים בחיים/שהות בו.



יום העצמאות – מסע דמיוני לישראל

גיל: ילדים, בני נוער ומבוגרים

רמת עברית: רמת מתחילים ואילך (ההבדל יהיה במורכבות ההמחזה)

תפקודי שפה: שליפה ושימוש באוצר מילים, האזנה, הבעה ספונטנית, יצירת משפט, דו-שיח

מטרת המשחק: להציג מצב מוגדר הקשור בישראל וביקור במדינה

הכנה:

להכין כרטיסיות עם תמונה של חפץ או מרכיב אחר המייצג את ישראל או קשור לביקור בארץ, לדוגמה: מפת ארץ ישראל, מנת פלאפל, עיתון בעברית, שקדי מרק/קרמבו, חוף הים, ירושלים, חרמונים המלח, מזוודה, חייל צה"ל, מטבע של שקל וכד'.
אם התלמידים יודעים לקרוא: אפשר להכין כרטיסיות עם מילים ומשפטים המתארים חפץ/מקום בישראל, ללא תמונות.

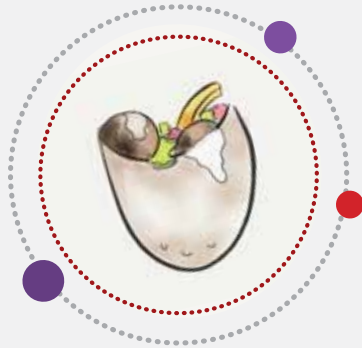
מהלך המשחק

- מסבירים למשתתפים** שאנחנו עומדים לערוך מסע מדומיין לישראל.
בשלב הראשון "נטוס לארץ". בשלב השני כל זוג יכין קטע מומחז בהתאם לכרטיסיות שיקבלו, ויתר המשתתפים ינסו לזהות במה מדובר.
- מחלקים את המשתתפים** לזוגות ונותנים לכל זוג כרטיסיה עם תמונה וכיתוב או כרטיסייה עם מילה/משפט.
כל זוג מתבקש להציג את הכרטיסיה שקיבלו בצורה מומחזת, מבלי לציין את שמו של הדבר המופיע בכרטיס, לדוגמה:
אם בכרטיס מופיעה מזוודה, הם יכולים להציג את הפריטים שהם שמים במזוודה לקראת הנסיעה לארץ;
אם בכרטיס יש ציור של החרמון, אפשר להציג מה רואים/עושים שם.
ברמת מתחילים – המשתתפים צריכים להציג את התמונה בפנטומימה, אך יכולים גם לשלב אמירה של שם תואר אחד, למשל:
אם מדובר בחרמון – "קר", "גבוה", "לבן".
ברמת מתחילים גבוהה – המשתתפים צריכים להציג את התמונה ב-3-5 מילים או במשפט אחד, ובעזרת תנועות ושפת גוף.
ברמת ביניים ומעלה – המשתתפים צריכים להציג את התמונה באמצעות המחזה של סיטואציה הקשורה לחפץ/מקום, לדוגמה:
אם מדובר במזוודה – אפשר להציג ויכוח בין אמא וילד על הדברים שצריך לשים במזוודה ולקחת לארץ;
אם מדובר בירושלים – אפשר להציג תייר הרוצה לבקר בעיר העתיקה ושואל מישהו ירושלמי איך להגיע לשם.

3. **עבודה בזוגות:** התלמידים יכינו את הקטע שברצונם להציג (יש לתת להם לפחות 5 דקות להכנה).
4. **התכנסות והצגה:** נכנס את המשתתפים יחדיו ו"נטוס" ביחד לארץ – עולים על מטוס, חוגרים חגורות וממריאים לישראל. כשנוחתים, מוחאים כפיים ושרים "הבאנו שלום עליכם" או שיר דומה. כל זוג בתורו יציג את התמונה/המצב שהמחזו, ויתר המשתתפים ינסו לזהות במה מדובר.
5. **חוזרים הביתה:** לסיום, כולם יצטלמו ביחד על רקע התמונות של הדברים השונים מישראל (המופיעים בכרטיסיות) ו"טוסו" בחזרה לארצם.

אפשר גם

לחבר בין ההצגות של הקבוצות השונות ולהרכיב אותן לכדי סיפור/הצגה שלמה. ברמת ביניים ומעלה: אפשר לסכם בשיחה על חוויות של המשתתפים מביקור בישראל – לשאול מי היה בארץ, באילו מקומות הם ביקרו, איזה מקום/דבר הם אהבו בישראל, מה הפתיע/ריגש אותם בארץ, האם היו להם חוויות מיוחדות וכד'.





מה יש?

גיל: ילדים ומבוגרים
רמת עברית: מתחילים-ביניים
תפקודי שפה: שליפה ושימוש באוצר מילים, זיהוי היגדים נכונים ושגויים, הבעה בתנועה ובמילים פשוטות/משפטים קצרים
מטרות המשחק: להבחין בין היגדים נכונים ושגויים, לזהות מקום/דבר ישראלי באמצעות הצגה קצרה

הקדמה

מה יש במדינת ישראל? מה יש באזורים, בערים ובאתרים השונים בארץ? מה יש במזודה של תיירים המגיעים לישראל, ומה יש בתיק של ישראלי ממוצע? מה יש במסעדה ישראלית, ואילו דברים נמצא במטבח של ישראלים? מה יש במדבר או בחוף הים, ומה יש ביום העצמאות של המדינה? פעילות זו חושפת את התלמידים לארץ ישראל ולהווי הישראלי בשפה קלה ופשוטה, ולכן מתאימה גם לתלמידים מתחילים.

הכנה

1. **להכין כמה סרטונים** המציגים אזורים ואתרים שונים בישראל. מומלץ להביא גם סרטון המציג את יום העצמאות בארץ (תוכלו למצוא ביו.טיוב מגוון רחב של סרטונים אפשריים).
2. **מכינים שני סוגים של כרטיסים:** על האחד מצויר ז'ו' ורשום עליו "נכון", על השני - 'איקס' והכיתוב "לא נכון". מכינים את שני סוגי הכרטיסים במספר עותקים בהתאם למשתתפים (כרטיס "נכון" וכרטיס "לא נכון" לכל משתתף).

מהלך המשחק

1. **מקרינים כמה סרטונים** על ישראל כדי לחשוף את המשתתפים לאזורים שונים בארץ ולהציג את מאפייניהם השונים.
2. **מחלקים לכל משתתף** שני כרטיסים - "נכון" ו"לא נכון" (כמוסבר למעלה).
3. **המורה אומרת היגדים** שונים לגבי דברים שיש/אין בישראל (ראו בתיבה בתחתית הדף), והתלמידים צריכים להניף את הכרטיס המתאים (למשל: לגבי המשפט "בירושלים יש ים" - עליהם להניף כמובן את הכרטיס "לא נכון"). אפשר לערוך חלק זה כתחרות בין קבוצות.

4. **מזמינים את אחד התלמידים** להציג מקום/מצב מסויים. עליו לבחור 3-4 דברים שיש במקום/שעושים שם ולהציג אותם בתנועה או באמצעות משפט רומז (לדוגמה: המקום – הר החרמון. אפשר להציג את המילים: "שלג", "גבוה", "גולשים", "הר"; המצב – יום העצמאות. אפשר להציג את המילים והפעולות: "עושים מנגל", "מנגבים חמוס", "זיקוקים", "פיקניק", "דגל" וכו'). יתר המשתתפים צריכים לזהות מהו המקום/האתר.
5. **ממשיכים באופן דומה** במשך מספר סבבים.

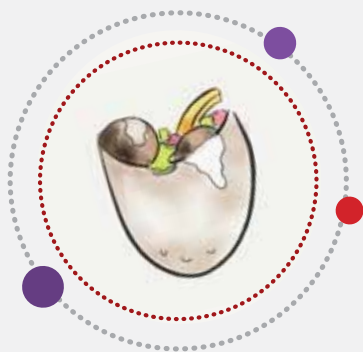
אפשר גם

1. לערוך את המשחק כתחרות בין קבוצות. בכל פעם נציג מקבוצה אחת וחברי קבוצתו יתבקשו לזהות מה הוא מציג.
2. לערוך את המשחק בהתאם לעולם-תוכן מסויים, למשל: אוכל ושתייה, טבע ונוף, בעלי חיים, לבוש וכד', ולהשתמש במקומות/מצבים מתאימים.

נכון או לא נכון: היגדים לדוגמה

בנגב יש מדבר
בחרמון יש גמלים
בתל-אביב יש שלג
ביום המלח יש דגים
בכנרת יש מים מתוקים
בירושלים יש ים
בקיבוצים יש חדר-אוכל
במושבים יש בניינים גבוהים
בקבוצים ומושבים אין כבישים
בחפיפה יש רכבת תחתית

בירושלים יש אוטובוסים בשבת
במצדה יש רכבל
ביאצטדיון טדי יש ספרייה
בדיזנגוף-סנטר יש חנויות
בכיכר רבין יש מגרש כדורגל
בבאר-שבע יש אוניברסיטה
באילת יש הרבה גשם
בחוף הים אין מסעדות
בפיתה יש נקניקיות
בבורקס יש גבינה
ביום העצמאות יש זיקוקים





רעיונות נוספים ליום העצמאות

1. מכונת פלאפל

וריאציה למשחק "מכונת סופגניות" (ראו בדף המוקדש לחנוכה, עמ' 20), כאשר בגרסה זו המשתתפים "יפעילו" מכונה להכנת פלאפל בפיתה.

2. "ארץ ישראל שלי"

להמחיז את השיר "ארץ ישראל שלי יפה וגם פורחת", או שיר אחר המתאים ליום העצמאות (ראו הנחיות לפעילות קריאה מומחזת בעמ' 16).

3. מי הגיבור שלך?

וריאציה למשחק המופיע בעמ' 13, כאשר הפעם המשתתפים יתבקשו לחשוב על אישיות ישראלית ולהציג את הגיבור הישראלי שלהם.

4. "אלבום חי"

מבקשים מהמשתתפים להביא תמונות אישיות מביקורים שלהם או של בני משפחתם בישראל. במהלך המשחק, המשתתפים יציגו את התמונה בצורה מומחזת, תוך כדי דיאלוג או שחה קצרה עם משתתפים נוספים, כאשר כל אחד יציג אחת מהדמויות המופיעות בתמונה או קשורות לנושא (למשל, אם מישהו הביא תמונה של טיול בנגב, הוא יכול להציג סיטואציה עם משתתפים אחרים שישחקו אנשים שפוגשים בטיול - קיבוצניק, אישה בדואית, חייל, נהג האוטובוס או מדריכת טיירים).

5. "איך מגיעים ל..." למצוא כיוון בישראל

- א. מחלקים למשתתפים** מפה של ירושלים או תל-אביב, הכוללת סימון של מקומות ואתרים, לדוגמה: בירושלים: הכותל, הכנסת, מוזיאון ישראל, איצטדיון טדי, קניון מלחה, מחנה יהודה, הר הרצל, התחנה המרכזית, ועוד. בתל-אביב: כיכר רבין, דיזנגוף-סנטר, בית התפוצות, אוניברסיטת תל-אביב, חוף מצצים, שוק הכרמל, נווה צדק, ועוד.
- ב. בוחרים בשני מתנדבים** - האחד יציג תייר והשני יציג דמות מקומית (ירושלמי/תל-אביבי).
- מגדירים להם נקודת מוצא (למשל: אתם נמצאים בשדרות רוטשילד) ונותנים לתייר שם של מקום אחר בעיר (מומלץ לבחור אתר הנמצא במרחק הליכה, כמו דיזנגוף סנטר).
- ג. שני השחקנים מציגים** שיחה קצרה, כאשר התייר פונה ליישראלי בשאלה איך מגיעים ליעד והשני מסביר לו את הדרך.

שימו לב

פעילות זו מתאימה למשתתפים בסוף רמת מתחילים ומעלה, ומתאימה מאוד לחזרה על מילים ומושגים מרחביים (ישר, ימינה, מול, ליד, לפני/אחרי) ופעלים רלוונטיים (ללכת, לחצות, לעבור, לפנות וכד'). ברמת מתחילים גבוהה - ההנחיות יהיו בזמן הווה. ברמת ביניים גבוהה ומעלה - אפשר להשתמש בלשון ציווי (לך, תעבור, תפנה וכו').

כמה מילים על תיאטרון בובות ושיעורי עברית

פרפר נחמד, רחוב סומסום וקישקשתא עלו על המרקע לפני יותר מ-30 שנה, אבל הצפייה בתכניות האלו מהנה גם היום. כרובי ועוגיפלצת, אזזה ובץ, אריק ובנץ, שבי ונולי, קיפי והסברס ששואל "מה פתאום" נולדו לפני כמה עשורים, אבל הם נשארים צעירים לנצח. בובות לא מזדקנות וגם אם הן לפעמים מתפוררות קצת – הפרווה שלהן דוהה והן מאבדות עין או אוזן, הבובות נשארת בעינינו כפעוטות או ילדים, השייכות לעולם קסום שלא מתבגר לעולם.

מאז ומעולם ילדים שיחקו בבובות. גם כאשר הן היו עשויות מסמרטוטים, מקלות או גרביים, הבובות שימשו כחברים ושותפי סוד, ואיפשרו לילדים לבטא את עצמם ולהעביר רגשות ותחושות. ילדים נוטים להזדהות עם בובות ולצקת לתוכן מאפיינים אנושיים. באמצעות הבובה, הם יכולים להביע את התחושות, החששות והחלומות שלהם, להתמודד עם מצבים מציאותיים וליצור סיפורים דמיוניים.

התנסות בפעילות מובנית של תיאטרון, הכוללת משחקי תפקידים וגילום דמויות, עלילה, קונפליקטים דרמטיים וצפייה פעילה, מעניקה לילדים חוויה מש מעותית. תיאטרון בובות יכול לפיכך לתרום רבות לשיעורי עברית, וניתן לשלב משחקי בובות בקרב קבוצות ילדים בכל הרמות. השימוש בבובות מפתח את החשיבה היצירתית של הלומדים, מטפח את יכולת התקשורת שלהם עם הזולת ומעניק חוויית למידה משמעותית – קוגניטיבית, רגשית, חברתית ואסתטית כאחד.

תיאטרון בובות בעברית מאפשר לילדים לרכוש ביטחון בשפה: להתנסות בגילום דמויות ומשחקי תפקידים, להבין עלילה וקונפליקטים דרמטיים, לכתוב או להמציא מונולוגים ודיאלוגים, לצפות ולהגיב למצבים והתרחשויות ולהתנסות בדיבור ותקשורת בעברית. בנוסף, תיאטרון הבובות הנו כלי חשוב לגיבוש הקבוצה המאפשר לתלמידים מוחצנים ושקטים לשחק יחדיו: תלמידים כריזמטיים ישמחו להפעיל את הבובות ולעמוד על הבמה (או בעצם, מתחתיה...), ואלו חבריהם המופנמים יוכלו לעזור בעיצוב הבובות והתפאורה, ולהנות מחוויית הצפייה.

התנסויות תיאטרליות חיוניות ומעשירות יחזקו את הדימוי העצמי של הלומדים, יעצימו אותם ויפתחו בהם גישה חיובית לתיאטרון – הן כשחקנים, הן כבמאים והן כצופים.

לקריאה נוספת

- "תיאטרון הבובות וילדים: ממשחק לאמנות", מאת נעמי יואלי. ב לקריאה.
- יתרונות הבובות (puppets) ככלי חינוכי/ אבי ריינשטיין לקריאה

שומרים על קשר

נשמח לשמוע תגובות, לסייע ולענות על שאלות!
המחלקה לעברית ולתרבות,
ההסתדרות הציונית העולמית

hebrewandculture@wzo.org.il

שומרים על קשר

