



# פעילויות משחק





# פעילויות משחק

המשחק החינוכי-חברתי הוא פעילות מהנה, המתבצעת על פי חוקים וכללים. הפעילות כוללת שני משתתפים או יותר ומאפשרת תהליך היוצר אינטראקציה ביניהם. המשחק החינוכי משלב מטרה משחקית המזכה בתגמול עם מטרה ערכית-חינוכית ועם תהליך המעורר תחושות של הנאה מעצם הלמידה. במסגרת המשחק רוכשים הילדים שליטה במיומנויות ובכשרים ספציפיים החשובים להתפתחותם.

## המטרה

התלמידים יביאו לידי ביטוי את ידיעותיהם בנושאי בטיחות בדרכים בפעילויות משחקיות

### הצעות לפעילות

- משחקי מסלול, לדוגמה: מונופול
- משחקי התאמה, לדוגמה: בינגו, לוטו ועוד
- משחקי קלפים, לדוגמה: רביעיות
- משחקי רצף, לדוגמה: דומינו
- משחקי זיכרון
- תחנות ובהן משחקי משימות

### אופן הפעילות

- הצוות המארגן את ההפסקה הפעילה או תלמידים בוגרים מבית הספר יכינו את המשחקים מראש. אפשר להציע לתלמידים תבניות משחק מוכרות ומקובלות והם ישנו בהן את התוכן לתחום הבטיחות בדרכים.
- התלמידים יציגו את המשחקים בפני הצוות המארגן וחבריו יבחרו מתוכם משחקים שישולבו בהפסקה הפעילה.
- המשחקים יוצבו ברחבי החצר בתחנות שבהן גם יפורסמו חוקי המשחקים.
- התלמידים יכינו פרסים לכל המשתתפים
- אם לפעילות בהפסקה הפעילה יוקצב זמן שהוא מעבר למוקצב להפסקה רגילה, אפשר שבאחת התחנות יפתחו משחקים בנושאי בטיחות בדרכים

### מקום הפעילות

מקלט של בית הספר, חדרי כיתה, מסדרונות וכל מרחב אחר

### ציוד נדרש

להכנת המשחקים: כלי כתיבה, לורדים, מחשב עם מדפסת, דפים בריסטולים, מספריים למשחק: שולחנות, כיסאות, שטיח, משחקים, כלי כתיבה, פרסים לזוכים

## 5.1 שם המשחק: גלגל המזל

משטח עגול מסתובב על ציר. במרכז המעגל - מחוג ועליו חץ. מסביב לו איורי תמרורים להולכי רגל ולרוכבי אופניים. ליד כל תמרור מסומן מספרו בלוח התמרורים. כל משתתף בתורו מסובב את המשטח, וכשהוא נעצר והמחוג מצביע על תמרור מסוים, מסביר המשתתף את הוראתו של התמרור. מפעיל התחנה בודק לפי לוח התמרורים שבידו אם המשתתף הסביר את תוכן התמרור כראוי. אם הסביר היטב, הוא זוכה במספר הנקודות שהחץ מצביע עליו.

מה להכין:

מספר בריסטולים מחוברים זה לזה, על הבריסטול הגדול לסרטט עיגול לחלק אותו לפלחים ולהוסיף תמרורים וכן את מספריהם בלוח התמרורים. בשביל מפעיל התחנה יש להכין לוח תמרורים ועליו הסברי התמרורים.

## 5.2 שם המשחק: לוטו תמרורים

התאימו הסבר לכל תמרור על לוח התמרורים.

מה להכין:

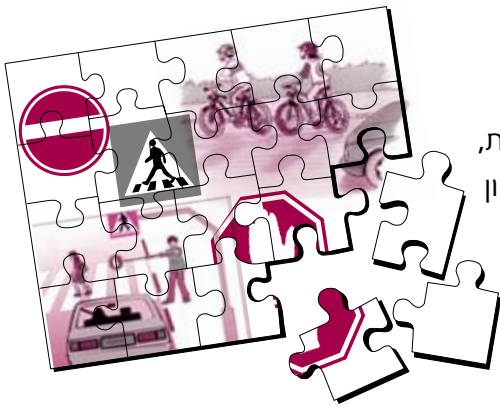
- כרטיסיות של תמרורים ועל כל תמרור מספרו לפי הלוח.
- לוח הסברי תמרורים לפי מספריהם
- הוראות למשחק הלוטו

## 5.3 שם המשחק: תצרף (פזל) של זה"ב

הפעילות: הרכבת תמונה

מה להכין?

- המתכננים יאספו תמונות של מכוניות, אמצעי בטיחות, צמתים, מעברי חציה וכיו"ב וידביקו אותם על קרטון קשיח, יגזרו בהתאמה ויערבבו את הגזירים.
- הילדים המשתתפים במשחק ירכיבו את
- חלקי התצרף עד השלמת התמונה.



## 5.4 מסרים של זה"ב

הפעילות: הרכבת משפטים

מה להכין:

- קרטון קשיח, לורדים, מספריים
- לרשום את המסרים על גבי קרטון קשיח
- לגזור את חלקי המשפט

להלן דוגמאות של היגדים מתחום זה"ב:

- אנחנו משפחה קשורה
- את חגרי ואתה חגור גם כשאתם יושבים מאחור
- תהיו בטוחים שכול היושבים באוטו חגורים
- להיראות כדי לחיות
- את עצרי ואתה עצור, התבוננו וכשהכביש פנוי - עברו!
- רואים שאתה מדליק
- נהג, שמור מרחק ואת נהגת - גם!
- קסדה בראש טוב
- קסדה - שומרת ראש צמודה
- הישמעו למשמרות הבטיחות
- בחשכה יש ללבוש בגדים בהירים
- כביש אינו מגרש משחקים
- גם כשהאור ברמזור ירוק חובה לבדוק
- בירידה מהאוטובוס - אין לחצות את הכביש לפני שהאוטובוס מפנה את התחנה
- מרכב "הסעות" תלמידים יורדים מהדלת הקדמית
- ממתנים לאוטובוס הרחק משפת המדרכה

א

אס

ואלה

חאור

כשאוס

חארי

אאחור

יושז'ים

## 5.5 לנוע במרחב התעבורתי - מסלול רצפה

הצוות המארגן יסרטט בחצר בית הספר על פני משטח מתאים מסלול "משחק רצפה". המשטח ידמה למרחב תעבורתי. לתלמידים שינועו בתוך מסלולי המשחק תהיה תחושה של תנועה במרחב תעבורה אמיתי.

מה להכין:

- סרטוט של המגרש
- קובייה גדולה מקרטון קשיח ועליה מסומנות נקודות מ-1 עד 6
- כרטיסי משימות על גבי קרטון קשיח {לפי המוצע להלן}
- כרטיסי שאלות על גבי קרטון קשיח {לפי המוצע להלן}

מהלך המשחק:

מישהו מכל קבוצה מטיל את הקובייה. מספר הנקודות הגבוה ביותר הנראה על הקובייה קובע איזו קבוצה תפתח את המשחק. שוב מטיל מישהו את הקובייה ופוסע לפי המספר שנראה על הקובייה.

- הגעת למעבר חצייה - מתקדמים במעבר עד סופו
- הגעת לכביש מתעקל (נחש) מחליקים למטה עד סופו של הכביש
- הגעת לתמרור "עצור" - ממתינים בתור לפעם נוספת
- הגעת לתמרור אין כניסה - לוקחים כרטיס שאלה. אם עונים נכון ממשיכים במשחק, אם התשובה שגויה, יורדים שורה באותה משבצת
- הגעת למכונית - לוקחים כרטיס משימה
- הגעת למשבצת שיש בה גם סולם וגם כביש - בוחרים בדרך שבה מעוניינים להמשיך

בתום המשחק יש להחזיר את כלי המשחק בצורה מסודרת

משימות:

- להציג תמרור בפנטומימה
- לשיר שיר משירי הזהירות בדרכים
- לתאר תמרור "אין כניסה"
- להדגים התנהגות נכונה בחציית כביש
- לצייר שני תמרורים לפי בחירה ולהסביר אותם

שאלות:

- מדוע חשוב לחגור חגורת בטיחות ?
- מהו המשך המשפט: "ילד עד....."
- היכן כדאי לענוד מחזיר אור? למה שם?
- איך צריכים לצאת ממכונית חונה?
- דרך איזה פתח צריכים לרדת ילדים הנוסעים באוטובוס המסיע ילדים?
- מדוע אסור לעצור אופניים באופן פתאומי?
- מה צריכים לעשות כשהאור ברמזור מתחלף מירוק לאדום בדיוק כשנמצאים באמצע מעבר החצייה?

