

בְּתֵל עֵבֹן וּבְתֵל עֵלְמוֹ

אֶל מִדְרֹסָה

ערכה: סיגל שובל



הקדמה

הקובץ שלפיכם עוסק בתרגול אוצר המילים של יחידת הלימוד "אלמדך" .

תרגול אוצר המילים יכול להתבצע ע"י הדפסת המשימות, או לחילופין להקרין אותן בכיתה ואפילו במהלך שיעור למידה מרחוק (רצוי בקבוצה קטנה).

בקובץ מגוון רב של פעילויות. אפשר לבחור חלק מן הפעילויות ולתת פעילויות נוספות להעשרה בהמשך.

בסוף הקובץ נמצאים שני לוחות משחק:

א. משחק מסלול-

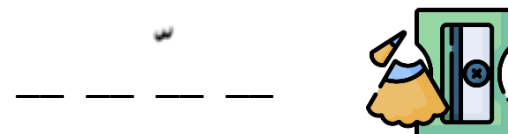
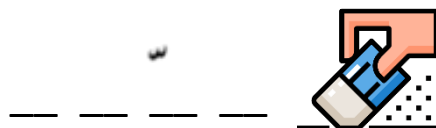
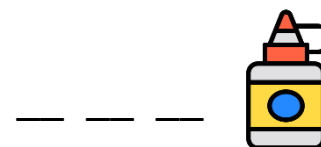
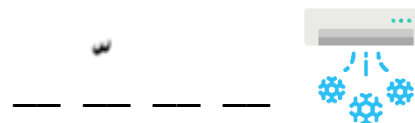
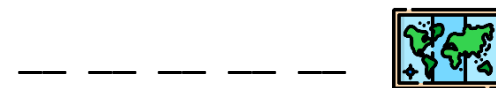
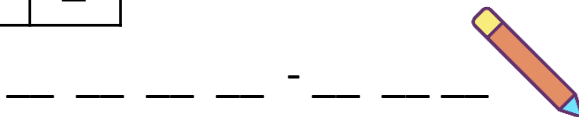
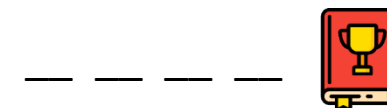
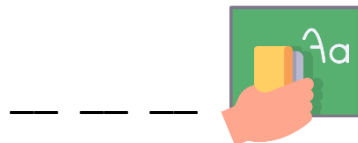
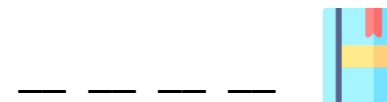
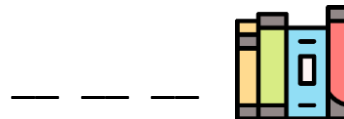
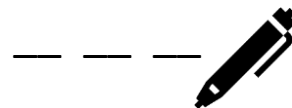
ב. 5 בשורה-

חוקי המשחקים ניתנים לשינוי (בהתאם לרמת הקושי –תרגום משפה לשפה, יצירת משפט...) וגם קצב ההתקדמות נתון לשינוי. (מה קורה במקרה של טעות או תשובה נכונה).


מאחלת לכם שימוש מהנה בפעילויות


מצאו את המילים בתעתיק בתפזורת שלפניכם.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|----|----|---|---|---|
| א | ב | פ | י | כ | מ | ח' | ו | פ | ק |
| ד | כ | ג | ה | ת | ה | א | ד | מ | כ |
| ר | ת | פ | ד | א | ו | ר | מ | צ | ר |
| ב | ב | א | ש | ב | ז | ט | ע | ש | י |
| א | ר | ל | ת | ט | ח | ה | ל | ל | נ |
| ע | ג | ו | א | א | ר | מ | ל | ק | ק |
| ר | י | א | ר | ב | מ | ק | ה | ו | ז |
| ב | ק | נ | נ | מ | ע' | י | א | ח | מ |
| ה | ט | נ | ש | י | כ | ס | ת | ס | ח |
| ב | ד | ס | פ | ב | ל | פ | ט | ע | צ |





השלימו את האותיות במילים שלפניכם:


___ __ ק 


ב ___ __ 

ח ___ __ 


___ ל ___ 


וּ וּ - ___ __ 


ךּ ___ __ 


' ___ ב 


___ ל ___ 


___ ד 

___ ט ___ 

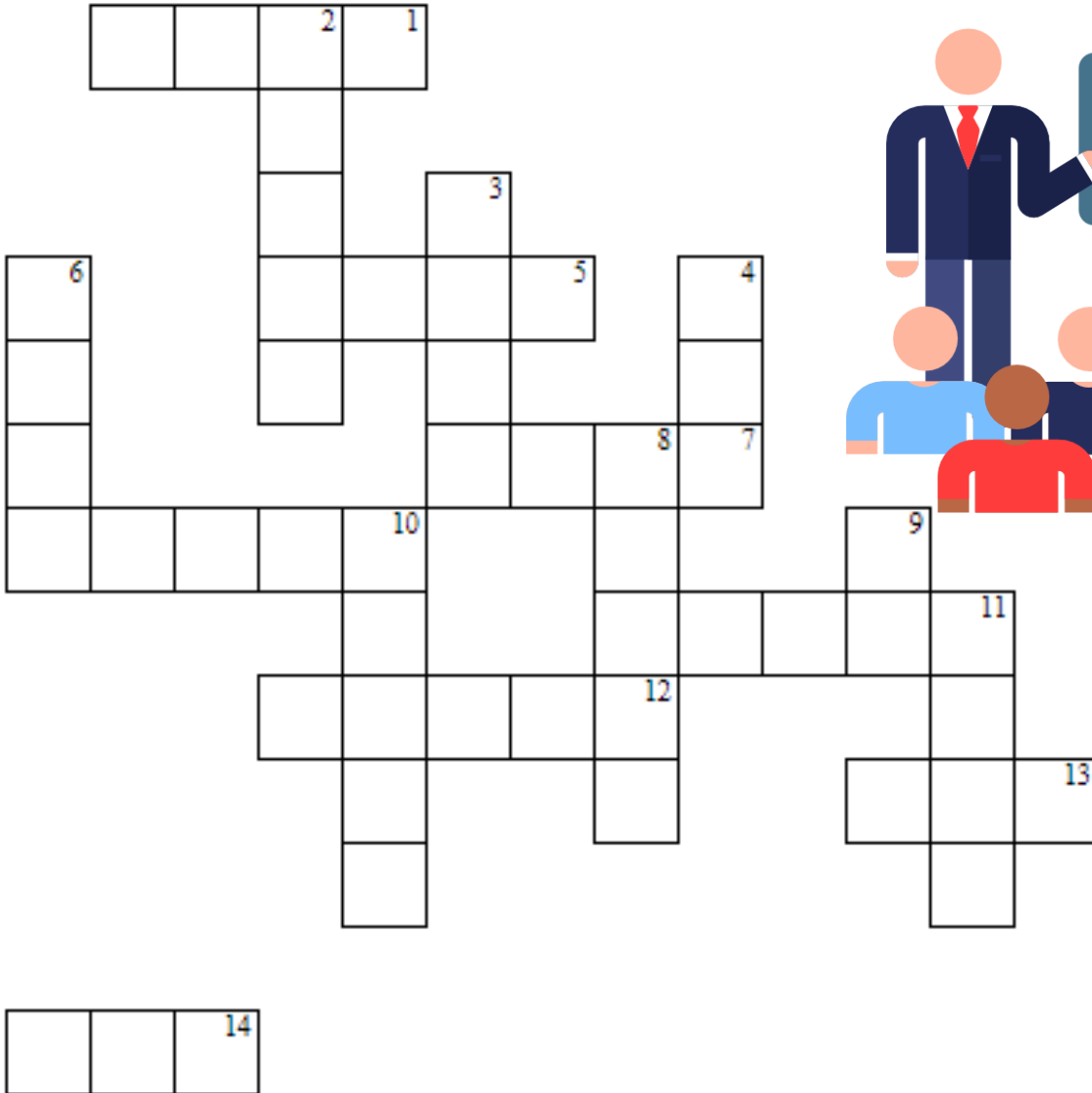
ב ___ __ 

ה ___ ח' 

' ___ ו 

' ___ מ 

כתבו את המילים בתעתיק בתשבץ שלפניכם



מאוזן:

1. ספר

7. מחק

10. סרגל

11. מחברות

5. כיסא

10. שולחן

11. ספרים

12. דבק

מאונך:

2. תלמיד

3. מחדד

4. עט

6. תיק

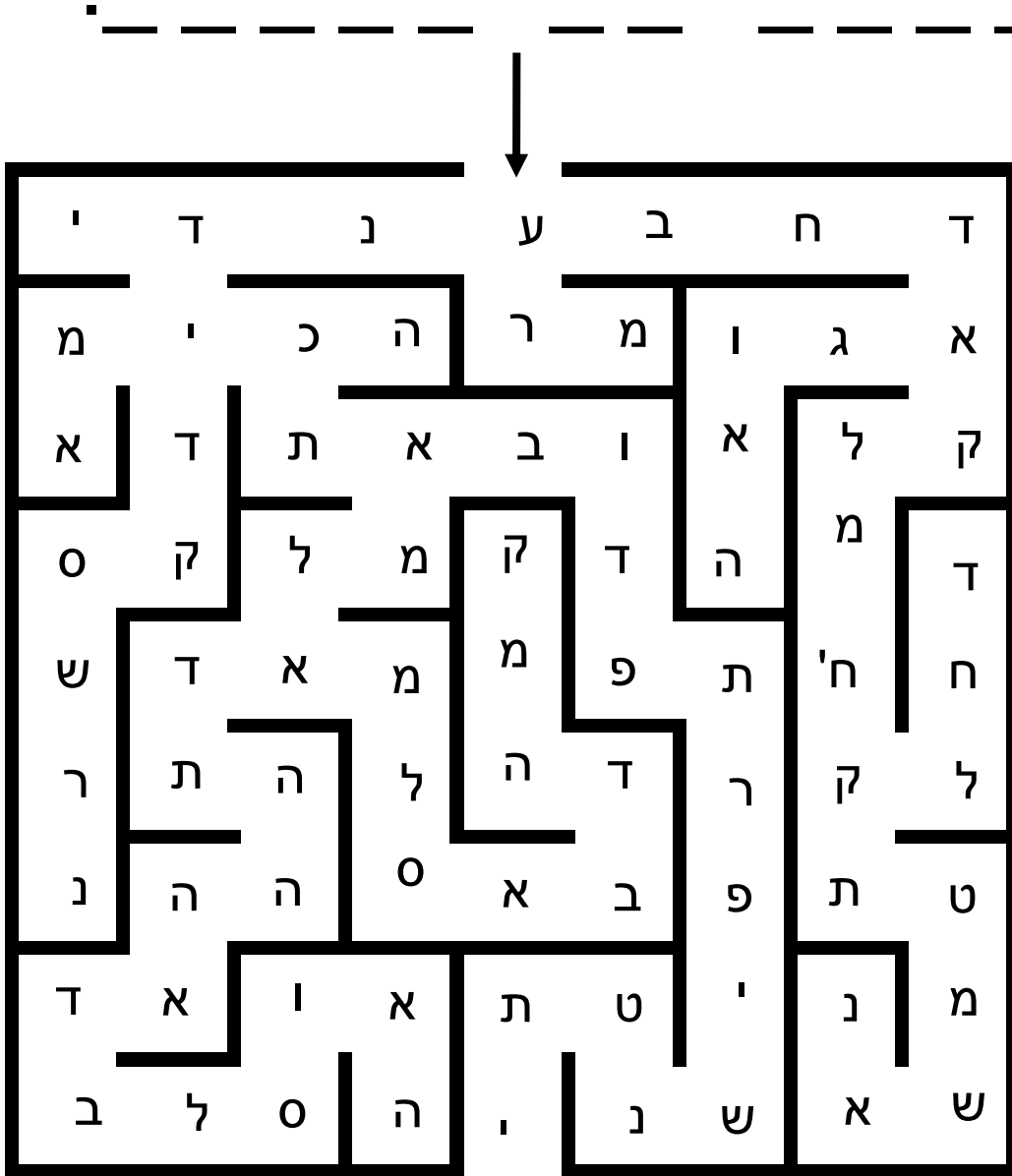
8. מפה

9. כיתה

10. קלמר

11. מחברת

מצאו את המשפט המתחבא במבוך וכתבו אותו




משחק מסלול

- לפני תחילת המשחק עם לוח המסלול צריך להחליט:
- על המשימה שצריך לבצע בכל צעידה על המסלול.
- מה קורה במקרה של תשובה נכונה/לא נכונה.

מהלך המשחק:

- השחקן מטיל [קובייה](#) וצועד את מספר הצעדים הדרוש.
- השחקן מבצע את המשימה עם המילה הרשומה ופועל על פי ההנחיות שנקבעו.
- השחקן שמגיע לסוף המסלול ראשון הוא המנצח.

| | | | | | | | | | |
|-------|-------|---------|-------|----|-------|-----|-------|-------|--|
| 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 |
| מזכיר | מורים | תלמידים | תלמיד | עט | עפרון | ספר | ספרים | מחברת |  |

| | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 44 | | | | | | | | | |
| זה | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|-------|-----|--------|------|-----|-----|----|-------|-----|--------|
| 43 | 42 | 41 | 40 | 39 | 38 | 37 | 36 | 35 | 34 |
| יש לי | תיק | מחברות | עטים | אלה | זאת | זה | הפסקה | חצר | מזכירה |


| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|------|
| | | | | | | | | | 33 |
| | | | | | | | | | מנהל |

| | | | | | | | | | |
|-------|-------|---------|-------|----|------|-------|-----|-------|-------|
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| מזכיר | מורים | תלמידים | תלמיד | עט | קלמר | עפרון | ספר | ספרים | מחברת |

| | | | | | | | | | |
|------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 22 | | | | | | | | | |
| מנהל | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|-------|-----|--------|------|-----|-----|----|-------|-----|--------|
| 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 |
| יש לי | תיק | מחברות | עטים | אלה | זאת | זה | הפסקה | חצר | מזכירה |

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|-------|
| | | | | | | | | | 11 |
| | | | | | | | | | מנהלת |

| | | | | | | | | | |
|--|----|------|-------|-----|-------|-------|------|---------|--------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|  | עט | קלמר | עפרון | ספר | ספרים | מחברת | כיתה | בית ספר | מוֹרָה |

5 בשורה

- לפני תחילת המשחק

- להחליט מה המשימה שצריך לבצע בכל תור.

מהלך המשחק:

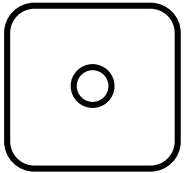
- השחקן מטיל [קובייה](#) ובוחר באחת המילים הנמצאות בשורה המתאימה לקובייה.

- השחקן מבצע את המשימה עם המילה הרשומה .

- במידה וצדק הוא מניח דיסקית/מסמן בצבע את המרובע.

- השחקן שיוצר רצף של שורה ראשון הוא המנצח. (במידה ולא נוצר רצף- השחקן שהשיג מספר

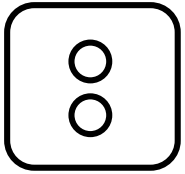
רב יותר של מרובעים הוא המנצח.



פְּרִסָּי



מְדֻרָּה



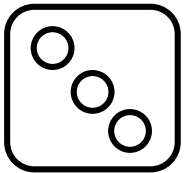
סֵף



בָּאב



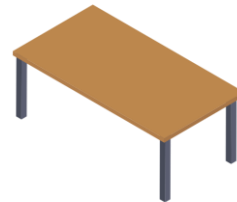
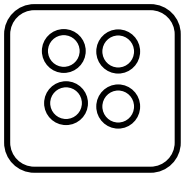
שֵׁבַּאכ



סְאָחָה



תְּלֻמִּיז



דִּרְס

