



משחק מסלול סיפור

תקציר:

פעילות סיכום משחקית המבוססת על משחק מסלול שבו כרטיסיות עם משימות בעקבות הספר שקראו. המשחק מיועד לקבוצות קטנות של 2-4 משתתפים. ההרכב המצומצם נועד לאפשר מרחב לביטוי אישי ולהקשבה.

השלב שבו מתאים לשלב את הפעילות:	נתיב הלמידה:
☐ טרום קריאה	☐ למידה רבת-חומית
☐ במהלך הקריאה	☒ למידת שפה וספרות
☒ לאחר הקריאה	☒ למידה חברתית-רגשית

הערכה חלופית: המורים יכולים לצפות בלומדים משחקים ולהתרשם מהשיח האורייני והספרותי. התצפית יכולה להוות כלי להערכה חלופית עבור המורים, של חווית הלמידה וההבנה של הסיפור. לאחר המשחק התלמידים יכולים לענות בכתב על שאלות נבחרות.

מהלך הפעילות

בתום הקריאה נשוחח עם התלמידים על הסיפור ונעודד אותם לשתף בדברים שהם אהבו או לא אהבו בסיפור, מה הם חשבו על הדמויות, מה הם זוכרים מהסיפור ומדוע. התלמידים ישחקו במשחק מסלול, שבו שאלות ומשימות המעוררות **שיח על עלילת הסיפור ועל חווית הקריאה**. התלמידים יכולים להיעזר בעותק של הספר בכדי לדפדף ולהיזכר בעלילה.

המשחק מתנהל בקבוצות קטנות ומאפשר מקום לביטוי אישי ולהקשבה. שיתוף בחוויות הקריאה חושף בפני התלמידים נקודות מבט שונות או דומות לאלו שלהם, ומחזק את ההכרה בייחודיות של החוויה.

התוכנית 'שמחת הקריאה'

פעילויות לליווי קריאה דיאלוגית-שיתופית של ספר בכיתה

כלי המשחק

לוח משחק:

אפשרות א - נדפיס ונחלק לכל קבוצה

לוח משחק מוכן.

אפשרות ב - התלמידים יעצבו לוח

משחק בהתאם לעלילה ובשילוב דמויות

ופריטים מהסיפור.



כרטיסיות:

אפשרות א - נדפיס ונחלק לכל קבוצת תלמידים את הכרטיסיות:



אפשרות ב - התלמידים יכינו מאגר שאלות ומשימות שמסכמות את הקריאה וממנו יכינו כרטיסיות.



הפיקוח על הוראת העברית ביסודי - המזכירות הפדגוגית, אגף שפות