



משרד החינוך  
המנהל הפדגוגי  
אגף בכיר יסודי  
תוכנית הצהרונים הלאומית

# ממחשבה להמצאה



## שבוע פסח

תוכנית העשרה חינוכית  
ניצנים בכיתות א' - ב'



בס"ד

## תוכן העניינים

5

### שבוע ראשון

חושבים אחרת -

ממציאים ונותנים יחדיו - מהרעיון אל החסד

35

### שבוע שני

מודל ה"ממציאון" - ממציאים פתרונות מהלב -  
לומדים מודל לפתרון בעיות חברתיות

50

### שבוע שלישי

פעם והיום - חוקרים המצאות ששינו את העולם -  
מגלים כיצד כלים חכמים עוזרים לנו

68

### שבוע רביעי

"חג הפסח" למידה, חוויה, יצירה ומשחק  
בנושאים הקשורים לחג הפסח



## ממחשבה להמצאה ופיסחי - חוויות, המצאות וחג

בחודש זה נצא בע"ה, למסע חווייתי של גילוי והמצאה - מגילוי רעיונות מרתקים בעולם הממציאים וגם חוויות הקשורות לחג הפסח. דרך סיפורים, משחקים, יצירה, ניסויים, תנועה וחידות, נלמד כיצד רעיונות, המצאות ופתרונות יכולים לשנות את חיי היום-יום, לפתח סקרנות ולחזק שיתוף פעולה בין הילדים.

במהלך החודש נתרגל ונפתח את התחומים הבאים:

### ידע

- הכרות עם עקרונות המצאות טכנולוגיות -מנוף, נורה, מסחטה, מטוס וטלפון.
- הבנת הקשר בין רעיון, צורך ופתרון -כיצד המצאות עוזרות לנו ביום-יום.
- הכרת מנהגי חג הפסח -חמץ, מצה, עשרת המכות, סדר ליל הסדר ופעילויות הקשורות לחג.

### מיומנויות קוגניטיביות

- חשיבה חוקרת וסקרנות -תצפית, ניסוי, השוואה, חיפוש אחר פתרונות והבנת עקרונות פשוטים.
- פיתוח יכולת פתרון בעיות -כיצד להפוך קושי או אתגר לפתרון חכם ויצירתי.
- הרחבת אוצר מילים סביב עולם הממציאים והמנהגים -למידה מילולית ומשמעותית.



### **מיומנויות תוך-אישיות וחברתיות**

- חיזוק תחושת מסוגלות וביטחון עצמי -לנסות, לטעות ולגלות פתרונות.
- פיתוח שיתוף פעולה ועבודת צוות -פעילויות קבוצתיות, סיוע הדדי וחלוקת תפקידים.
- ביטוי רגשי דרך סיפור, תנועה, משחק ויצירה -חיבור רגשי לרעיונות, לחג ולחברים.

### **מיומנויות גופניות**

- תרגול מוטוריקה עדינה וגסה -ניסוי מנופים, סחיטת הדרים, משחקי תנועה ומרוצים.
- קואורדינציה ותיאום - העברת חפצים, תנועות חיקוי, משחקי קבוצות ומשימות מוטוריות.
- תנועה יצירתית -חיקוי פעולות, ריקוד ותנועה בהתאם לרעיונות ותחנות הפעילות.

### **ערכים**

- חיבור למושג המצאה ויצירתיות -להאמין ברעיון ולהגשים אותו.
- אחריות ושיתוף פעולה -להבין ששיתוף פעולה עוזר להצליח במשימות.
- חיבור מסורתי -הערכה למנהגים, למסורת ולחיבור בין-דורי.

חודש זה מזמין את הילדים לחוות חיבור אמיתי ליצירה, למדע, למנהגים ולחג -לגלות, להמציא, להתנסות, להקשיב ולפעול מתוך סקרנות, שיתוף פעולה וגאווה ביכולותיהם.



## שבוע ראשון

### חושבים קצת אחרת - ממציאים ונותנים יחד - מהרעיון אל החסד

יום ה'	יום ד' רביעי ייחודי	יום ג'	יום ב'	יום א'	
<a href="#">משלימים</a> <a href="#">סיפור בכתב</a>	<a href="#">הולכים</a> <a href="#">כמו....</a>	<a href="#">ציור</a> <a href="#">מהדמיון</a>	<a href="#">שומעים</a> <a href="#">ופועלים</a> <a href="#">אחרת</a>	<a href="#">מילה</a> <a href="#">לומדת</a>	<b>פתיחה</b> <b>והתכנסות</b>
<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>
<a href="#">מעבדת</a> <a href="#">הגמחי"ם</a> <a href="#">הייחודית</a>	<a href="#">סיפור ודרמה -</a> <a href="#">מה קרה לבגד</a> <a href="#">החדש</a>	<a href="#">גמחי"ם-</a> <a href="#">המצאה של</a> <a href="#">חסד</a>	<a href="#">שמור וזכור -</a> <a href="#">לכבוד שבת</a>	<a href="#">אני</a> <a href="#">המְצֹאֵנִי</a>	<b>פעילות</b> <b>חינוכית</b> <b>העשרתית</b>
<a href="#">מכתבים</a> <a href="#">לחברים</a> <a href="#">מהעתיד</a>	<a href="#">חגיגת</a> <a href="#">המצאות</a>	<a href="#">ענן חלום</a> <a href="#">רגוע</a>	<a href="#">תמונה</a> <a href="#">כתובה</a> <a href="#">מהיום</a>	<a href="#">מזוודת</a> <a href="#">החלומות</a> <a href="#">בכתב</a>	<b>סיום יום</b>



השבוע נצא עם "המְצָאוֹנִי" למסע מרתק בעולם ההמצאות. נלמד איך חפץ רגיל יכול להפוך לחדש ומיוחד דרך דמיון. נכיר את המושג "המצאה" באמצעות משחקים, ניסויים ופעילויות חווייתיות. נחקור יחדיו ונלמד כיצד רעיון קטן יכול לשנות מצב ולעזור לאחרים. דרך סיפורים, תנועה והתנסות מעשית נפתח חשיבה יצירתית וגמישות מחשבתית. נחזק אצל הילדים ביטחון בהבעה ויכולת לשתף רעיונות עם אחרים. בסוף השבוע כל ילד יוכל להרגיש שהוא ממציא ויכול לשנות דברים סביבו.

## **פעילויות פתיחה והתכנסות:**

לפניכם פעילויות אותן מומלץ לשבץ בפתיחת היום בעת ההתכנסות הראשונית, לפני ארוחת הצהרים. מטרתן לאפשר מעבר נוח ורציף מפעילות הבוקר לפעילות הצהריים, לבדוק את שמות הנוכחים, להציג את סדר היום, ולהעניק יחס אישי לכל תלמיד. בחרו פעילות אחת לכל יום. תוכלו לחזור להשתמש בכל פעילות אחת לשבוע באופן קבוע במהלך החודש. פעילויות חוזרות מהוות גורם לביטחון אצל התלמיד. מומלץ לגוון ולהרחיב את הפעילויות, להוסיף רעיונות משלכם, ולעודד את התלמידים לקחת חלק, ליזום ולהרחיב בעצמם את הפעילויות.



# פעילות פתיחה לימי ראשון

## מילה לומדת

### מטרות הפעילות

- לעודד חשיבה יצירתית וחיבור מילים חדשות.
- לפתח כישורי קריאה וכתובה בסיסיים.
- לחזק ביטוי קצר מול קבוצה.
- לפתח סבלנות והמתנה לתור.

### פתיחה קצרה

נשב במעגל ונגיד: היום נגיד מילים שונות ונרשום אותן יחד על הלוח.

### מהלך הפעילות

1. הראשון אומר מילה קצרה שמכיר, כותבים אותה על הלוח.
2. הבא יגיד מילה אחרת, שלא קשורה לקודמת, ונרשום גם אותה.
3. נבקש מהילדים לקרוא בקול את כל המילים שנכתבו בסוף המעגל.
4. נזכיר לחכות לתור ולחשוב על מילה חדשה.

### סיום

נמחא כפיים לכולם ונגיד יחד: כשאנחנו חושבים קצת אחרת, אנחנו ממחשבה להמצאה.



# פעילות פתיחה לימי שני

## שומעים ופועלים אחרת

### מטרות הפעילות

- לתרגל הקשבה להוראות קצרות.
- לחזק שליטה בגוף ועצירה בזמן.
- לאמן חשיבה גמישה ולא אוטומטית.
- לעודד תגובה מהירה ושמחה.

### מהלך הפעילות

1. נלך בחדר 2-3 דקות לשחרור אנרגיה.
2. נכריז בכל פעם מילה אחת והילדים יפעלו לפי ההוראה.

### נלמד את ההוראות:

- כף - נמחא כף.
- סטופ - נעצור.
- תקרה - נצביע למעלה.
- רצפה - נתכופף למטה.

נתרגל כמה פעמים עד שמכירים היטב.

לאחר מכן נסביר שעכשיו מחליפים.  
נגיד שכל מילה תקבל תנועה אחרת.



סטופ -נמחא כף.  
כף -נעצור.  
רצפה -נצביע לתקרה.  
תקרה -נתכופף לרצפה.

נלך שוב בחדר.  
נקשיב טוב לפני שפועלים.  
נזכיר לחשוב רגע ולא למהר אוטומטית.  
נחזק במילים טובות תוך כדי.

### **סיום**

- נעמוד במעגל קטן.
- נמחא כפיים לכולם.
- נגיד יחד: אנחנו חושבים ולא פועלים אוטומט.



# פעילות פתיחה לימי שלישי

## ציור מהדמיון

### מטרות הפעילות

- לעודד דמיון ויצירתיות דרך ציור.
- לפתח ביטוי אישי וביטחון בהצגת רעיונות מול חברים.
- לחזק הקשבה והמתנה לתור.
- לתרגל קריאה קצרה של שמות הציורים או מילים שמתארות אותם.

### פתיחה קצרה

נשב במעגל ונגיד: היום נתחיל מצורה פשוטה ונמשיך לציור לפי הדמיון שלנו.

### מהלך הפעילות

1. על הלוח נצייר צורה פשוטה – לדוגמה: עיגול או קו.
2. כל ילד מקבל דף ועפרון ומעתיק את הצורה על הדף שלו.
3. הילדים ממשיכים לציור לפי הדמיון שלהם – מוסיפים צורות, פרטים או צבעים.
4. אפשר להפוך את הדף לצד השני ולצייר צורה נוספת חדשה.
5. בסוף הפעילות כל ילד מציג את הציור שלו בקצרה, אומר מה יצר ואיך נקרא הציור שלו (פיתוח קריאה וכתיבה קצרה).

### סיום

- נחזור על המשפט: "כל ציור הוא עולם חדש, וכל דמיון שונה ומיוחד!"
- נחמיא לכל ילד על היצירתיות שלו ונראה כמה אפשרויות שונות יצאו מתוך אותה צורה.



# פעילות פתיחה לימי רביעי

## הולכים כמו...

### מטרות הפעילות

- לפתח דמיון דרך תנועה.
- לחזק הקשבה להוראה.
- לשחרר אנרגיה בצורה מווסתת.

### פתיחה קצרה

נעמוד במרחב.  
נגיד: עכשיו נלך כמו משהו מיוחד.

### מהלך הפעילות

נכריז בכל פעם:  
נלך כמו בובה הולכת  
נלך כמו ענן קל.  
נלך כמו סבתא עם מקל  
נלך כמו בלון שמתעופף.  
נחליף בכל פעם דמות אחרת.

### סיום

נעצור וניקח נשימה.  
נתן לילדים נוספים להמציא רעיונות להליכות שונות



# פעילות פתיחה לימי חמישי

## משלימים סיפור בכתב

### מטרות הפעילות

- לפתח דמיון ושפה דרך כתיבה משותפת.
- לחזק הקשבה לרצף ולתור.
- לתרגל ביטוי קצר בכתב ובעל פה.
- לעודד שיתוף פעולה ועבודה קבוצתית.

### פתיחה קצרה

נשב במעגלים קטנים על הרצפה.  
נסביר: היום נכתוב סיפור יחד, כל ילד מוסיף משפט או מילה אחת לפי גילו.

### מהלך הפעילות

1. כל קבוצה מקבלת דף ועפרון.
2. הילד הראשון כותב משפט פתיחה לסיפור או מילה אחת בלבד.
3. הוא מעביר את הדף לילד הבא, שמוסיף משפט או מילה.
4. כך ממשיכים כל אחד בתורו עד שנוצר סיפור שלם.
5. בסיום כל קבוצה קוראת בקול את הסיפור שלה, אפשר גם לצייר איורים קטנים ליד המילים.

### סיום

נחזור על המשפט: "כשאנחנו כותבים יחד, כל סיפור הופך למיוחד ומצחיק!"  
נחמיא לכל ילד על תרומתו ליצירת הסיפור והדמיון הייחודי שלו.



## פעילות חינוכית העשרתית

### הפעילויות הבאות מומלצות לזמן שלאחר ארוחת הצהריים

לפניכם פעילויות חינוכיות-העשרתיות בנושא **מחשבה להמצאה**. שימו לב, יש לתכנן את הפעילויות מראש ולגלות רגישות וגמישות בהתאם לצרכי קבוצת הילדים. מומלץ להרחיב ולהוסיף גם מתוך תחומי הידע והעניין האישיים של מובילי הצהרון. רבות נאמר על חשיבות הלמידה הפעילה ועל שילוב פעילויות חווייתיות בלמידה הפרונטלית. שילוב משחקים בלמידה גורם לתלמידים להתמודד עם אתגרים ומצבים שלא תמיד באים לידי ביטוי בלמידה פרונטלית כגון חקירה, פתרון בעיות, מעורבות שווה של כל המשתתפים, פיתוח סקרנות, דמיון ויצירתיות, עבודה בצוות ועוד. חשוב לזכור כי שילוב אלמנטים של משחק בלמידה אינו המטרה אלא אמצעי להשגת המטרה הלימודית.



# פעילות ליום א', בשבוע הראשון

## אני -המְצֹאֹנִי!

### מטרות הפעילות

- היכרות ראשונית עם מושג "המצאה"
- פיתוח גמישות מחשבתית
- הרחבת יכולת חשיבה יצירתית ויצירת קשרים חדשים
- חיזוק ביטחון בהבעה מול קבוצה
- תרגול הקשבה לרעיונות של אחרים וקבלתם

### מהלך הפעילות

#### א. פתיחה -דמות שמחפשת רעיון

הצגת הדמות המלווה -"המְצֹאֹנִי" ופנייה לילדים בגוף ראשון:  
"שלום ילדים! אני ממציא המצאות, אבל לפעמים אני מסתכל על חפץ רגיל ולא מצליח לראות בו שום דבר מיוחד ... אולי תעזרו לי?"

#### ב. שיח קצר:

- מהי המצאה?
  - האם משהו רגיל יכול להפוך למשהו אחר?
- המטרה:** לעורר סקרנות וחיבור רגשי לנושא.

#### ג. פעילות חווייתית מרכזית -"החפץ שמתעורר לחיים"

בכל סבב ילד אחד בוחר חפץ ועומד מול הקבוצה.  
הילד מגלם את החפץ בגוף ראשון ומביע רגש, למשל:  
"משעמם לי להיות רק בקבוק מים!  
"אני כדור שמתגלגל כל היום. אני רוצה תפקיד חדש!"



אפשר להוסיף תנועה או הבעה.  
לאחר ההמחזה, הקבוצה מעלה רעיונות לשימוש חדש לחפץ.  
בוחרים רעיון אחד וממחיזים אותו יחד בתנועה קבוצתית.  
כך מספר ילדים מגלמים חפצים שונים.

#### ד. שיח

- מה עזר לנו לחשוב על רעיונות חדשים?
- האם כל רעיון התקבל? איך מרגיש הילד שהציע?
- מה קורה כשאנחנו מסכימים לחשוב אחרת?
- שיום מילולי של התהליך: הסתכלנו, דמיינו, שינינו.

#### ה. סיום

"כשאנחנו מסתכלים על משהו רגיל וחושבים עליו אחרת -נוצרת המצאה  
כל אחד יכול להמציא משהו ולהקל על העולם ועל מי שזקוק להמצאה הזו!  
חוזרים יחד:

**"חושבים אחרת -ממציאים יחד!"**

#### הרחבת הפעילות לבוגרים

- כל ילד מצייר חפץ רגיל ומעניק לו שימוש חדש
- נותנים שם להמצאה
- מציינים למי היא יכולה לעזור





# פעילות יום ב', שבוע ראשון

## שמור וזכור - לכבוד שבת

### מטרות הפעילות

- הבנת הקשר בין צורך להמצאה
- היכרות עם המושגים "שעון שבת" ו"פלטה חשמלית" כפתרונות יצירתיים
- פיתוח גמישות מחשבתית ויכולת לראות בחפץ "שליח" לביצוע מצווה
- תרגול שלבי ה"ממציאון": זיהוי בעיה ומציאת פתרון.

### מהלך הפעילות

#### א. פתיחה

הדמות המלווה, "המְצָאוֹנִי", פונה לילדים: "שלום ילדים! אני כל כך אוהב את שבת, אבל אני לא מסתדר עם כמה דברים. תוכלו לעזור לי? איך אפשר לדאוג שהמרק יישאר חם בליל שבת? אני רוצה לכבד את השבת באוכל חם! ועוד משהו- מה אפשר לעשות כדי שאוכל לישון בחושך? אני רוצה שהאור יידלק בסעודה לבוד שבת אך אני חושש שלא אוכל להרדם אחר כך באור כל כך חזק. מה אתם אומרים? יש לכם פתרון בשבילי?"

#### ב. שיח קצר:

- איך לדעתכם אפשר לפתור את הבעיה בלי לעבור על איסור מלאכה?
- האם חפץ יכול "לעבוד" בשבילנו גם כשאנחנו נחים?
- המטרה: לעורר סקרנות לגבי הפתרונות הקיימים. נזכיר כי הקב"ה הוא "ממציא כל הנמצא" והוא נתן לנו חוכמה להמציא פתרונות.

#### ניתן להרחיב את הידע ע"י הסבר נרחב יותר על ההמצאה:

שעון שבת הוא התקן הכולל שעון ומפסק המאפשר לתכנן מראש את זמני ההפעלה של מכשירי חשמל באמצעות שליטה על מעבר זרם חשמלי אליהם. ההתקן משמש גם כפתרון הלכתי לשליטה על מערכות חשמליות בשבת, כתחליף להדלקתם וכיבויים



בידי אדם, דבר האסור על פי ההלכה. לפי עדות אחת' הוא הומצא בסוף המאה ה-19 על ידי אברהם שכט, לצורך שימושם של יהודים שומרי שבת בחשמל בשבת. שעון שבת, הוא פתרון הלכתי לכיבוי והדלקה מתוזמנים מראש של מכשירי חשמל בשבת ויום טוב, שנועד לחסוך את הצורך בפעולה ידנית של כיבוי והדלקת המכשיר החשמלי ביום השבת או יום טוב עצמו, דבר הכרוך לעיתים באיסור מלאכת מבעיר ומכבה.

### ג. פעילות חווייתית מרכזית

#### בטיחות לפני הכל:

- תפוח האדמה/ מאכל יהיה חמים-נעים למגע, לא רותח.
- מבוגר בלבד מוציא מהסיר/מהחימום ומכין על השולחן.
- ילדים נוגעים רק אחרי בדיקת מבוגר ("בדיקת לחי/יד").

**אם יש רגישויות מזון/נהלים בגן - להתאים בהתאם.**

#### עזרים

- 3 תפוחי אדמה מבושלים
- 3 "מעטפות" בידוד שונות:
- נייר כסף
- מגבת נייר/בד/צמר גפן
- קופסה/קרטון (או שקית נייר)

### מהלך ההדגמה

#### א. פתיחה קצרה

"יש לנו פה תפוחי אדמה. השאלה: איך נגרום להם להישאר חמים יותר זמן?"

#### ב. ניחוש ילדים

שואלים: "איזה חומר ישמור את החום של המאכל הכי טוב ולמה?"  
כותבים על לוח 3 ניחושים עם סימון ליד כל חומר.



### ג. הניסוי

עוטפים כל תפוז א' בחומר אחר (אחד בכל חומר).  
בזמן ההמתנה: מסבירים במילים פשוטות:  
"חום בורח החוצה."  
"בידוד זה כמו מעיל שמאט את הבריחה."  
אחרי 5 דקות: פותחים אחד-אחד.  
המבוגר נוגע ראשון ואז הילדים נוגעים בזהירות ומדרגים: חם / פושר / קריר.

### ד. שיח מסכם:

- מה עזר לנו למצוא את הפתרון ל"המְצָאוֹנִי"? (חשבנו על הצורך שלו לשבת).
- איך מרגיש חפץ שהופך להיות חלק ממצווה?
- שיום מילולי של התהליך: ראינו בעיה, דמיינו פתרון, והמצאנו מכשיר שעוזר לכולם.

### ה. סיום

"כשאנחנו חושבים על דרך לקיים מצווה בצורה טובה יותר - נולדת המצאה נפלאה שמקלה על כל העולם!"  
חוזרים יחד על הסיסמה: "חושבים אחרת - ממציאים יחד!"

### הרחבת הפעילות לבוגרים

- כל ילד מצייר המצאה חדשה שהיה רוצה להמציא לשבת / להכנות לשבת
  - הילדים נותנים שם יצירתי להמצאה שלהם.
  - מציינים למי ההמצאה הזו יכולה לעזור (לאמא, לסבא, לילדים קטנים).
- הערה:** כדאי להשתמש בתמונות של פלטה ושעון שבת כדי להמחיש את ההסבר בשיח הקצר.





# פעילות יום ג', שבוע ראשון

## גמ"חים - המצאה של חסד

### מטרות הפעילות

- זיהוי צרכים חברתיים: הבנה שהמצאה יכולה להיות גם רעיון חברתי שעוזר לאנשים.
- פיתוח חשיבה יצירתית: מציאת פתרונות של נתינה וחסד ללא צורך בכסף.
- חיזוק ביטחון בהבעה: תרגול עמידה מול קבוצה דרך משחק תפקידים (ראיון).
- העמקת ערך החסד: היכרות עם מושג הגמ"ח כחלק מהווייה היהודית בשכונה.

### מהלך הפעילות

#### א. פתיחה - סיפור המוצץ.

הדמות המלווה "המְצָאוֹנִי" מספרת בדרמטיות: "ילדים, אתם לא מבינים מה קרה הלילה! התינוק של השכנים בכה ובכה... אמא שלו חיפשה וחיפשה, אבל כל המוצצים נאבדו! פתאום הילד הגדול נזכר: 'יש לנו בשכונה המצאה מיוחדת - גמ"ח מוצצים!'. הם רצו מהר, הביאו מוצץ, והתינוק נרדם בשקט. איזו המצאה גאונית!".

#### ב. שיח קצר:

- מהו גמ"ח? (ראשי תיבות של גמילות חסדים).
- אילו עוד גמ"חים אתם מכירים בשכונה שלכם? (למשל: גמ"ח תרופות, גמ"ח כיסאות, גמ"ח כלי עבודה).
- האם חפץ רגיל שיש לנו בבית יכול להפוך לגמ"ח?
- המטרה: לעורר סקרנות וחיבור רגשי לנתינה כהמצאה.

#### ג. פעילות חווייתית מרכזית

ראיון עם הממציא: "המְצָאוֹנִי" מזמין ילד אחד לגלם בעל גמ"ח (אפשר להשתמש באביזר כמו כובע או משקפיים).



### **א. הראיון:**

המְצָאוֹנִי שואל את הילד (בעל הגמ"ח): "מאיפה הגיע לך הרעיון המבריק הזה? איך ידעת שאנשים צריכים דווקא מוצצים או תרופות באמצע הלילה?"

### **ב. החפץ שמתעורר לחיים:**

הילד מציג חפץ מהגמ"ח בגוף ראשון: "אני מוצץ מהגמ"ח, הייתי לבד בקופסה ועכשיו אני הולך להשקיט תינוק בוכה!".

### **ג. המחזה קבוצתית:**

הקבוצה מציעה תנועה לחפץ (למשל, כולם עושים תנועת "ששש" של תינוק ישן).

### **ד. שיח מסכם:**

- איך אפשר להמציא דרך לעזור לאחרים גם אם אין לנו כסף?
- מה הרגשנו כשחשבנו על פתרון לתינוק הבוכה?
- שיום מילולי של התהליך: הסתכלנו על בעיה (תינוק בוכה), דמיינו פתרון (גמ"ח), ושינינו את המצב לטובה.

### **ה. סיום פעילות סגירה:**

כל ילד חושב על "גמ"ח דמיוני" משלו (למשל: גמ"ח חיוכים, גמ"ח סיפורים, גמ"ח עזרה בנעילת נעליים) ומציג אותו לחברים.

**חוזרים יחד על הסיסמה: "חושבים אחרת - ממציאים יחד!"**

### **הרחבת הפעילות לבוגרים**

- כל ילד מצייר "שלט" לגמ"ח שהוא רוצה לפתוח.
- הילדים נותנים שם יצירתי לגמ"ח שלהם (למשל: "גמ"ח השמחה").
- הילדים מציינים בדיוק למי הגמ"ח הזה יכול לעזור.



## רביעי ייחודי

### מה קרה לבגד החדש?

#### שבוע ראשון - סיפור והצגה

יום רביעי שלנו נפתח במסע לעולם הדמיון! הילדים נחשפים לסיפור חי ומוזר, ואז לאט-לאט נכנסים לתוך עולם הדרמה: איך עומדים על במה, איך מביעים רגש, איך מקשיבים לשחקן שמולך.

#### מטרה:

לפתח ביטוי רגשי, שפת גוף, הקשבה ועבודת צוות - בדרך חווייתית ומהנה.

#### פתיחה קבועה:

רביעי הגיע –

מה מחכה?

הפתעה בכל פעם –

לא נגלה!

דרמה, חרוזים, אנגלית וצחוק,

ומשחקים של פעם –

כמו קסם מתוק!



## מטרות הפעילות

- חיבור לנושא השבועי: גמחי"ם ונתינה לשני.
- פיתוח דמיון, הבעה מילולית וגופנית.
- חיזוק שיתוף פעולה והקשבה.

## מהלך הפעילות

### סיפור לילדים -רבי יוחנן טברסקי וגמ"ח הבגדים

רבי יוחנן טברסקי האדמו"ר מרחמסטריווקא. גר בעיירה קטנה ברוסיה. הרבי אהב מאוד לתת משלו לאחרים. בכל פעם שהיה לו משהו חדש, הוא היה שמח לחלוק אותו.

בימים של פעם בעיירות, כשרצו בגד חדש, היו מזמינים חייט. החייט היה מגיע הביתה, מודד בסרט מדידה ארוך, רושם מידות, ואחרי שבוע שבועיים חוזר עם בגד חדש. גם לרבי היו תופרים מפעם לפעם בגדים חדשים. כל פעם שהחייט היה מביא לו בגד יפה, נקי ומסודר - לא עבר הרבה זמן, והאדם העני הראשון שהגיע ולא היה לו בגד חם או נעים ללבוש. הרבי לא חשב פעמיים. הוא חיך, הוריד את הבגד החדש שקיבל, ונתן אותו לעני בשמחה גדולה. וכך זה קרה שוב ושוב. תפרו לו בגד חדש - והוא נתן אותו למי שהיה צריך.

יום אחד שוב הגיע החייט, מדד, רשם, ואחרי כמה ימים חזר עם בגד חדש ויפה במיוחד. הרבי לבש את הבגד... אבל משהו היה מוזר. השרוולים היו קצרים מדי, והבגד בכלל לא התאים למידות שלו.

מי שעמד לידו הופתע מאוד. איך יכול להיות? הרי החייט מדד בדיוק. הרבי חיך ואמר בשקט: לא נורא. כנראה שהבגד הזה לא נועד לי. בטח יגיע מישהו שזה יתאים לו בדיוק.

והוא חיכה בשמחה לדפיקה הבאה בדלת.



## פעילות דרמה- "דלתות ודפיקות"

### מהלך הפעילות:

- הילדים עומדים במעגל.
- אחד מהם משחק את הרבי, אחד את החייט, אחד את העני.
- שאר הילדים יכולים להיות "בגדים" או "דפיקה בדלת".
- כל פעם שהחייט מגיע עם הבגד - הילדים שמייצגים דפיקה דופקים בידיים, הזקן מחייך ו"נותן" את הבגד לעני.
- אפשר להחליף תפקידים כדי שכולם יחוו את הסיפור.

### מטרה:

להרגיש את המעגל של נתינה ולקחת חלק בסיפור בדרמה.

### שיחה קצרה אחרי הפעילות:

- מה למדנו מהסיפור על הרבי?
- מה אנחנו יכולים לתת לחברים?



# פעילות יום ה', שבוע ראשון

## מעבדת הגמ"חים הדמיונית

### מטרות הפעילות

- פיתוח חשיבה יצירתית והמצאתית: עידוד הילדים לחשוב על פתרונות וגמ"חים "מחוץ לקופסה", גם כאלו שאינם קיימים במציאות.
- ביטוי אישי ואמנותי: מתן הזדמנות לילדים להביע את רעיונותיהם דרך גזירה, הדבקה ויצירה חופשית.
- חיזוק היכולת לזהות צורך: הבנה שכל המצאה או גמ"ח מתחילים בצורך של מישהו אחר.
- גמישות מחשבתית: תרגול היכולת לראות בתמונות רגילות מעיתון בסיס לרעיון חדש ומופשט.

### מהלך הפעילות

#### עזרים:

- עיתונים ישנים
- עלונים צבעוניים
- דפים
- מספריים
- דבק
- לורדים

#### א. פתיחה:

דמות שמחפשת רעיון הדמות המלווה "המְצָאוֹנִי" נכנסת בהתרגשות: "שלום ילדים! כל השבוע ראינו המצאות וגמ"חים של מוצצים, בגדים ותרופות... אלו המצאות



נהדרות! אבל היום, הראש שלי מלא בחלומות מדומיינים... חשבתי לעצמי: למה שלא נמציא גמ"ח לדברים שבכלל אי אפשר לקנות בחנות? אולי גמ"ח לעננים? או גמ"ח לחיוכים? אתם מוכנים לעזור לי להמציא את הגמ"ח הכי דמיוני בעולם?".

### **ב. שיח קצר:**

- האם אפשר להקים גמ"ח למשהו שלא קיים?
- איזה גמ"ח הייתם מקימים אם הייתם יכולים להמציא כל דבר? (למשל: גמ"ח למזג אוויר נעים, גמ"ח לציורים יפים).
- **המטרה:** לשבור מחסומים יצירתיים ולעודד ספונטניות.

### **ג. פעילות חווייתית מרכזית:**

- "הגמ"ח שלי יוצא לאור" הילדים ניגשים לשולחנות היצירה העמוסים בעיתונים, עלונים, דפים צבעוניים ומספריים.
- **היצירה:** כל ילד גוזר מהעיתונים תמונות של חפצים או אנשים ומדביק אותם על דף, כך שייצרו את הגמ"ח החדש שלו.
- **דגש על יצירתיות:** נעודד את הילדים להמציא גמ"חיים "בלתי אפשריים" (למשל: גמ"ח לרעיונות למשחקים או גמ"ח לסיפורי לילה טוב).
- **הכותרת:** נעזור לילדים לכתוב כותרת מעניינת ונזמין לכל גמ"ח, כזו שקשורה להמצאות וחסד.

### **ד. שיח סיכום:**

- מה עזר לנו למצוא רעיונות לגמ"חיים הדמיוניים שלנו?
- איך הרגשתם כשחשבתם על רעיון שאף אחד אחר לא חשב עליו?
- שיום מילולי של התהליך: הסתכלנו על תמונות רגילות, דמיינו עולם חדש, ושינינו את התמונות להמצאה של חסד.

### **ה. סיום**

מציגים את כל הציורים על לוח הגן תחת הכותרת: "חושבים אחרת - ממציאים יחד!".  
"היום הוכחתם שכל אחד מכם הוא ממציא! כשמסתכלים על העולם אחרת, אפשר להמציא דרכים נפלאות לשמח אחרים".



## הרחבת הפעילות לבוגרים

- כל ילד מסביר מול הקבוצה למי בדיוק הגמ"ח הדמיוני שלו יכול לעזור (למשל: גמ"ח חיוכים יעזור לילדים עצובים).
- הילדים נותנים שם מקורי לממציא שהקים את הגמ"ח.
- הילדים מציעים "כללי שימוש" לגמ"ח שלהם (למשל: "בגמ"ח החלומות מחזירים את החלום בבוקר").

## פעילויות לסיום היום

פעילות הסיום מסמלת סגירת מעגל יומי, ומסכמת את שלבי הפעילות וסיום ביצוע כל מרכיבי היום בצהרון. היא מסמלת את הפרידה עד ליום שלמחרת. בפעילויות הסגירה ניתן ביטוי לילדים, לספר על מה שהיה, ולאפשר עיבוד, ולרגש לקראת יום המחרת. לפניכם הצעות לפעילויות סיום וסיכום המבטאות דברים אלה.



# פעילות סיום לימי ראשון

## מזוודת החלומות בכתב

### מטרות הפעילות

- לחזור על מה שלמדנו היום דרך כתיבה קצרה.
- לחזק זיכרון ושיתוף בקבוצה.
- לפתח ביטוי בכתב ובעל פה.
- לסיים את היום בתחושת הצלחה.

### פתיחה קצרה

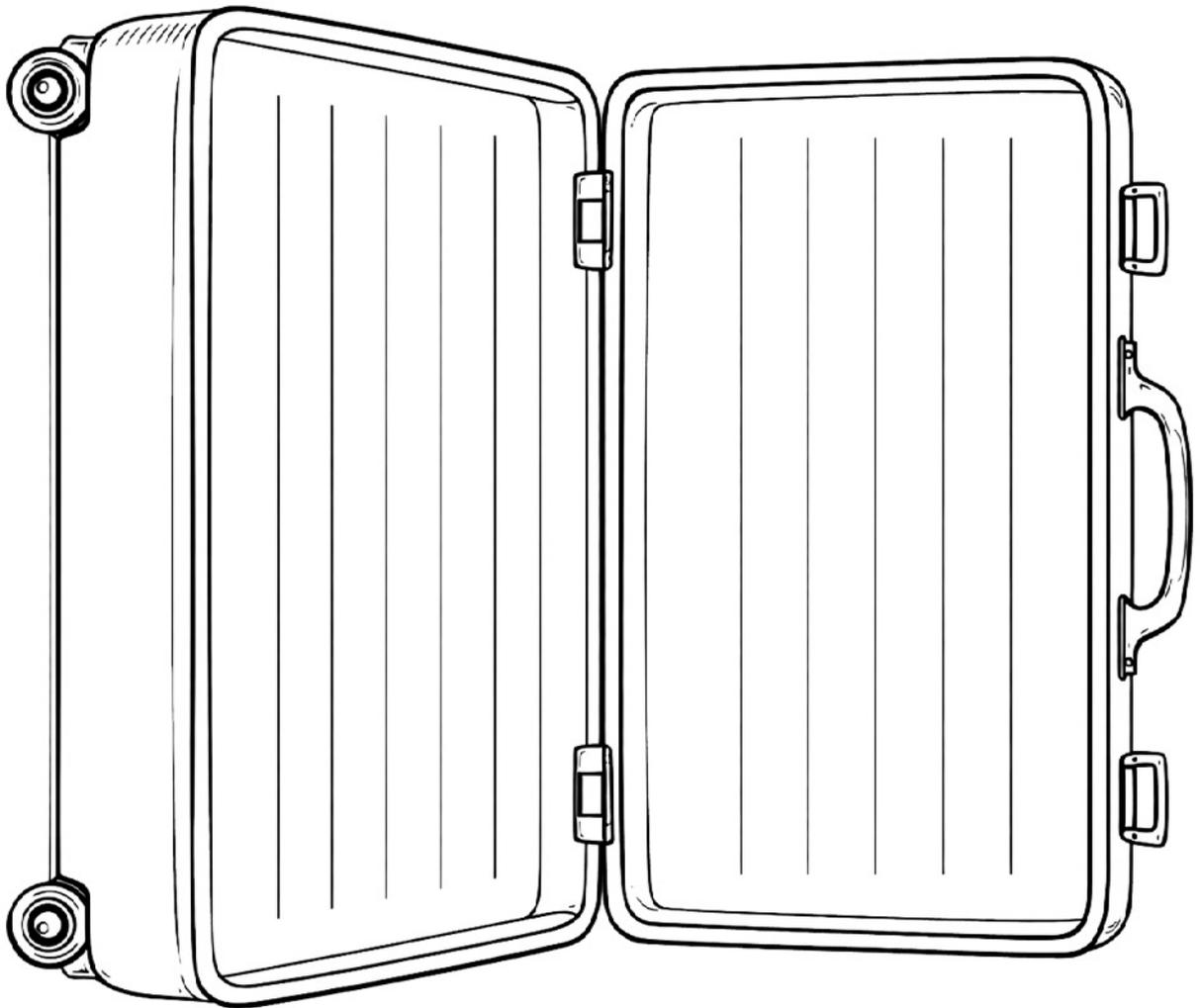
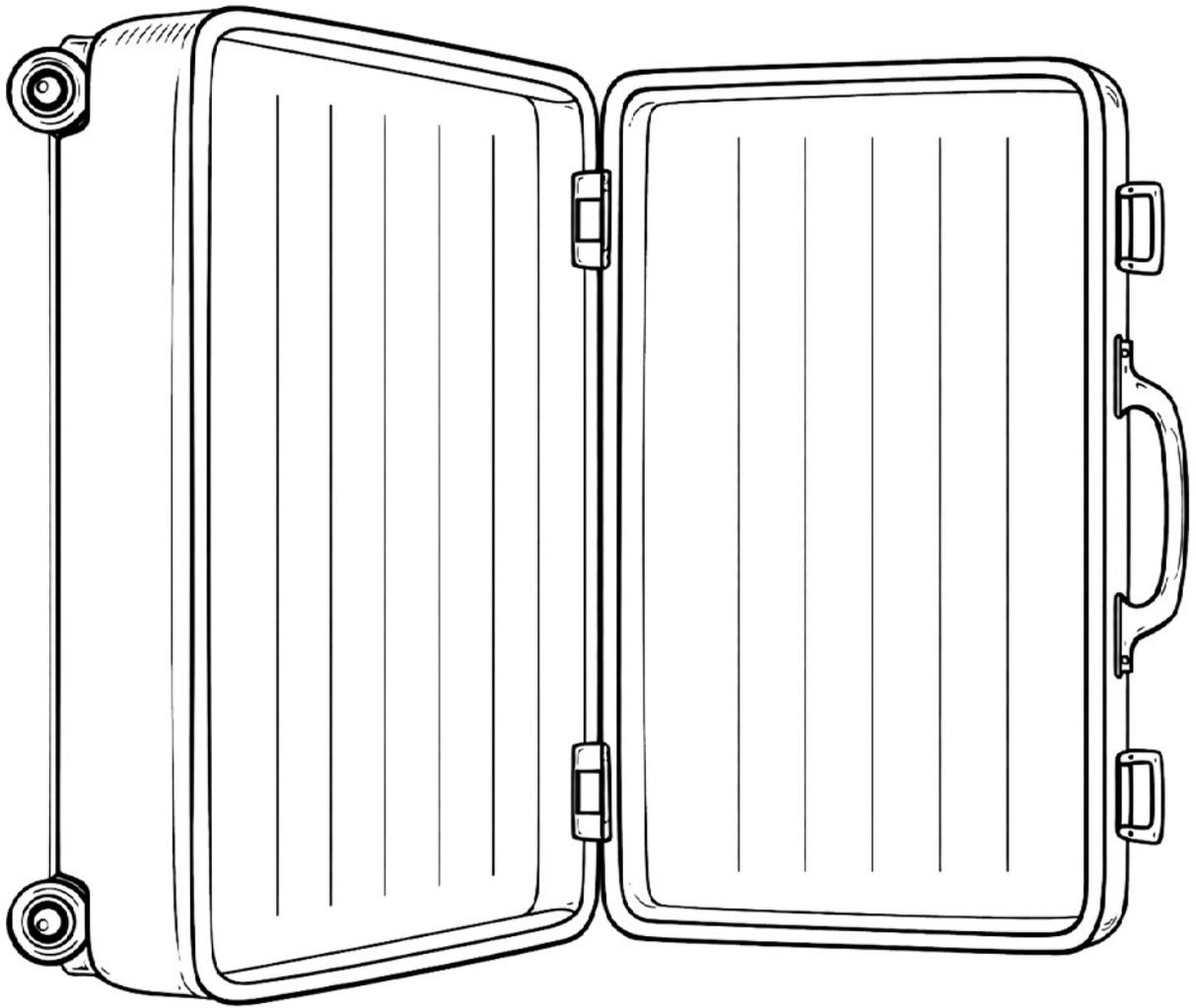
נשב במעגל קטן.  
נגיד: עכשיו נכניס למזוודת החלומות שלנו רעיון אחד מהיום, ונכתוב עליו משפט קצר או מילה.

### מהלך הפעילות

1. כל ילד מקבל דף קטן ועפרון.
2. הילד הראשון כותב מילה או משפט קצר על רעיון מהיום.
3. מעבירים את הדף ליד השכן, שמוסיף משפט נוסף או מילה, וממשיכים לפי הסדר.
4. בסיום, קוראים בקול את כל הרעיונות ונראה איך כל אחד תרם למזוודה שלנו.

### סיום

נמחא כפיים לכולם ונגיד יחד: "הרעיונות שלנו נשארים איתנו ומחכים לנו למחר!"





# פעילות סיום לימי שני

## תמונה כתובה מהיום

### מטרות הפעילות

- לחזור בדרך יצירתית על מה שלמדנו.
- לפתח ביטוי בכתב ובציור.
- לחזק התבוננות והקשבה.
- לסיים בתחושת שותפות.

### פתיחה קצרה

נשב במעגל.

נגיד: עכשיו ניצור תמונה כתובה שמראה רגע חשוב מהיום.

### מהלך הפעילות

1. כל ילד מקבל דף ועיפרון.
2. מציירים חפץ או רגע מהיום ומוסיפים מילה או משפט קצר שמסביר מה זה.
3. נחליף דפים בקבוצה ונקרא את מה שכתבו אחרים.
4. נעודד להקשיב ולהתייחס ברגישות לרעיונות של חברים.

### סיום

נחמיא לילדים על הצוירים והמילים ונגיד יחד: "תמונותינו וסיפורינו מספרים את היום שלנו בצורה מיוחדת!"



# פעילות סיום לימי שלישי

## ענן חלום רגוע

### מטרות הפעילות

- להרגיע את הגוף לפני סיום היום.
- לפתח דמיון שקט.
- לחזק הקשבה להנחיה.
- לסיים באווירה נעימה.

### פתיחה קצרה

נשב יחד במעגל.  
נגיד: עכשיו ננוח על ענן חלום רך.

### מהלך הפעילות

נשב או נשכב בנוחות.  
נעצום עיניים אם נרצה.  
נגיד בקול רגוע: אנחנו עולים על ענן רך.  
ננשום לאט יחד.  
נדמין מקום נעים שהמצאנו.  
נשמור על שקט קצר.  
נחזק בלחישה רגועה.

### סיום

נפתח עיניים לאט.  
נגיד יחד: הגוף שלנו רגוע וחולם.



# פעילות סיום לימי רביעי

## חגיגת המצאות

### מטרות הפעילות

- לשחרר אנרגיה לפני סיום.
- לחזק הקשבה להוראות משתנות.
- לעודד תנועה יצירתית.
- לסיים בשמחה.

### עזרים

מוזיקה קצבית אם יש אפשרות.

### פתיחה קצרה

נעמוד במרחב.  
נגיד: עכשיו נרקוד כמו המצאה מעניינת.

### מהלך הפעילות

נפעיל מוזיקה קצרה.  
נרקוד בחופשיות.  
בכל עצירה נכריז שם של המצאה.  
נגיד: מסחטת הדרים/ שעון שבת/ גמ"ח מוצצים  
ונעשה תנועה מתאימה להמצאה.  
נעצור שוב ונחליף המצאה.  
נחזק במילים טובות תוך כדי הפעילות.

### סיום

נעצור ונעמוד במעגל.  
נמחא כפיים לכולם.  
נגיד יחד: איזה יום מלא המצאות מהחלומות.



# פעילות סיום לימי חמישי

## מכתבים לחברים מהעתיד

### מטרות הפעילות

- לעודד דמיון ויצירתיות בכתיבה.
- לפתח ביטוי מילולי וכתיבתי קצר.
- לחזק הקשבה ותור בקבוצה.
- ליצור חיבור בין חברי הכיתה דרך שיתוף רעיונות.

### פתיחה קצרה

נשב במעגל ונגיד: "דמיינו שאתם שולחים מכתב לחבר שלכם מהעתיד – מה תרצו לספר לו על היום שלכם או על ההמצאות שלכם?"

### מהלך הפעילות

1. כל ילד מקבל דף ועפרון.
2. כותבים משפט קצר או מילה על מה שהמציאו או חוו היום.
3. הילדים מעבירים את הדף ליד חבר, והוא מוסיף עוד משפט קטן או ציור שמתקשר למה שכתוב.
4. בסוף, קוראים בקול את המכתבים ומחמיאים לכל חבר על הרעיונות שתרם.

### סיום

נמחא כפיים לכולם ונגיד יחד: "המכתבים שלנו מחכים – מלאי יצירתיות וחיוכים!"



## שבוע שני

# מודל ה"ממציאון" - ממציאים פתרונות מהלב - לומדים מודל לפתרון בעיות חברתיות

יום א'	יום ב'	יום ג'	יום ד' רביעי ייחודי	יום ה'	
<u>מילה</u> <u>לומדת</u>	<u>שומעים</u> <u>ופועלים</u> <u>אחרת</u>	<u>ציור</u> <u>מהדמיון</u>	<u>הולכים</u> <u>כמו....</u>	<u>משלימים</u> <u>סיפור בכתב</u>	<b>פתיחה</b> <b>והתכנסות</b>
<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>
<u>נעים</u> <u>להכיר- מודל</u> <u>ה"ממציאון"</u>	<u>ה"ממציאון"</u> <u>החברתי</u> <u>בפעולה</u>	<u>ה"ממציאון"</u> <u>האישי שלי</u>	<u>משחקים של</u> <u>פעם</u>	<u>יצירת</u> <u>קופסת</u> <u>ה"ממציאון"</u> <u>האישית</u>	<b>פעילות</b> <b>חינוכית</b> <b>העשרתית</b>
<u>מזוודת</u> <u>החלומות</u> <u>בכתב</u>	<u>תמונה</u> <u>כתובה</u> <u>מהיום</u>	<u>ענן חלום</u> <u>רגוע</u>	<u>חגיגת</u> <u>המצאות</u>	<u>מכתבים</u> <u>לחברים</u> <u>מהעתיד</u>	<b>סיום יום</b>



השבוע נצא עם "הממציאוני" למסע מרתק בעולם החברות והפתרונות. נלמד כיצד אפשר להפוך קונפליקטים ליצירתיות ולשיתוף פעולה. נכיר את מודל ה"ממציאון" באמצעות משחקים, תנועה ופעילויות חווייתיות. נחקור יחדיו איך לחשוב, לבחור ולפתור בעיות גם לבד וגם עם חברים. דרך סיפורים, ניסויים ותנועות נפתח גמישות מחשבתית וביטחון עצמי. נחזק אצל הילדים יכולת להציע רעיונות ולקבל פתרונות של אחרים. בסוף השבוע כל ילד יוכל להרגיש שהוא ממציא, פותר ובעיקר מחבר בין חברים.

## יום א' שבוע שני

### נעים להכיר-מודל ה"ממציאון"

#### מטרות הפעילות:

- הקניית כלי מעשי לפתרון קונפליקטים חברתיים בדרך יצירתית.
- פיתוח גמישות מחשבתית: הבנה שיש מגוון פתרונות לכל בעיה.
- חיבור בין תנועה לחשיבה: שימוש בתנועה כ"עוגן" לשלבי המודל.
- חיזוק הביטחון העצמי: מתן לגיטימציה לכל רעיון ופתרון של הילד.

#### מהלך הפעילות:

##### א. פתיחה

**דמות שמחפשת פתרון** הדמות המלווה "הממציאוני" נכנסת לכיתה בסערה, כשהיא מחזיקה שתי קוביות גדולות: "שלום ילדים! ראיתי עכשיו שני חברים שרצו לבנות מגדל, אבל שניהם רצו בדיוק את אותה קובייה מיוחדת... הם כמעט התחילו לצעוק! נס שבדיוק הגעתי עם ההמצאה הכי חשובה שלי - לא מכונה ולא רובוט, אלא



ה'ממציאון! זו המצאה שנמצאת ממש כאן בתוך הלב והראש ועוזרת לנו להמציא פתרונות במקום לריב."

### **ב. שלב "חושבים":**

כל ילד מקבל דף ועפרון.

הילדים כותבים בקצרה את הרגשות שלהם (כעס, עצב, שמחה) או מה הבעיה שהם רואים.

קוראים בקול רם את התחושות (אפשר סיבוב במעגל).

עידוד לגיוון – גם כתיבה קצרה של פתרון אפשרי.

### **ג. פעילות חווייתית מרכזית - לומדים בתנועה:**

המְצָאוֹנִי מלמד את ארבעת שלבי המודל בשילוב תנועות:

**1. עוצרים:** יד קדימה (תמרור עצור) - עוצרים רגע לפני שמגיבים.

**2. חושבים:** יד על הראש - מגלים מה הבעיה ומחפשים רעיונות.

**3. בוחרים:** מרימים אצבע אחת - בוחרים את הרעיון הכי מתאים.

**4. פותרים:** קפיצה קטנה קדימה - מנסים את הפתרון.

### **ד. שיח מסכם:**

- איזה שלב היה לכם הכי קשה? (העצירה או המחשבה?)
- כיצד מרגיש הילד שהציע פתרון והחבר הסכים?
- שיום מילולי של התהליך: עצרנו, חשבנו, בחרנו ושינינו את הריב לחברות.

### **ה. סיום:**

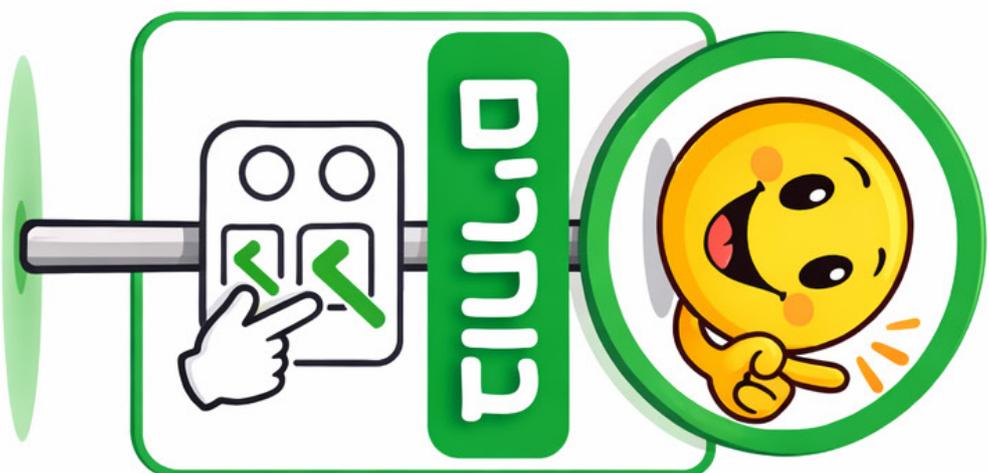
הילדים נעמדים במעגל וקוראים יחד בקול רם עם התנועות המתאימות

"עוצרים - חושבים - בוחרים - פותרים!"

הרחבה אפשרית לכתיבה קבוצתית: כינרת, הוסיפי אייקון של מנורה

אפשר ליצור לוח כיתה גדול שבו הילדים מצמידים את הרעיונות והפתרונות שכתבו, וליצור יחד "ספרון הממציאון" של הכיתה.

כל יום נוסף אפשר להוסיף בעיות חדשות מהחיים בכיתה ולתרגל את המודל עם כתיבה וקריאה.





# יום ב' שבוע שני

## הממציאון החברתי בפעולה

### מטרות הפעילות:

- תרגול מעשי של שלבי ה"ממציאון" בסיטואציות חברתיות יומיומיות.
- פיתוח הקשבה לרעיונות של חברים וקבלתם.
- חיזוק הביטחון בהבעה עצמית ובמציאת פתרונות יצירתיים.
- הטמעת המודל ככלי משחקי ומהנה לפתרון בעיות.

### מהלך הפעילות:

#### א. פתיחה - "שקית ההפתעות של המצאוני"

הדמות המלווה "המצאוני" נכנסת לגן כשהיא מחזיקה שקית צבעונית (שקית ה"מקרים"): "שלום ילדים! אתמול למדנו את המצאת ה'ממציאון' המופלאה שלי. היום, רציתי לבדוק אם אנחנו באמת יכולים להשתמש בה כדי להמציא פתרונות לכל מה שקורה לנו בגן. בשקית שלי יש המון 'מקרים' שקרו בגן שלנו... בואו נראה אם נצליח להמציא להם סוף טוב.

#### ב. שיח קצר:

- האם לכל בעיה חברתית יש רק פתרון אחד, או שאפשר להמציא הרבה פתרונות?
- כיצד הממציאון עוזר לנו לא להגיב מהר מדי כשמשהו מעצבן קורה?
- המטרה: לעורר סקרנות וחיבור רגשי לאחריות החברתית של הילדים.

#### ג. פעילות חווייתית מרכזית - "מסלול הממציאון"

נמשיך לתרגל עם סיטואציות חברתיות מחיי הגן בצורה משחקית:

1. **הכנה:** מניחים על הרצפה ארבעה חישוקים או "תחנות" המייצגות את שלבי המודל (עוצרים, חושבים, בוחרים, פותרים).



2. **המשחק:** בכל סבב, ילד אחד מוציא מהשקית "מקרה" (למשל: "חבר לא רוצה לשתף אותי בבימבה", "מישהו הפיל לי את המגדל שבניתי").
3. **המחזה בתנועה:** הילד (ואולי חבר נוסף) עוברים בחישוקים ומבצעים את התנועות:
- **עוצרים:** יד קדימה - כולם בגן עוצרים לרגע.
  - **חושבים:** יד על הראש - כל הקבוצה מציעה רעיונות יצירתיים (מעגל אנרגיה של פתרונות).
  - **בוחרים:** מרימים אצבע אחת - בוחרים את ה"המצאה" (הפתרון) הכי טובה למקרה.
  - **פותרים:** קפיצה קטנה קדימה - הילדים מראים בפנטומימה איך הם מבצעים את הפתרון שנבחר.

#### ד. שיח מסכם:

- מה עזר לנו לחשוב על פתרון שהיה טוב גם לי וגם לחבר?
- כיצד מרגיש חבר כשמישהו אחר משתמש ב"ממציאון" במקום לריב איתו?
- שיום מילולי: הסתכלנו על הבעיה, דמיינו פתרון יצירתי, ושינינו את הריב למשחק משותף.

#### ה. סיום:

כולם יחד מבצעים את תנועות המודל בקצב ובקול גדול  
**"עוצרים - חושבים - בוחרים - פותרים"**

#### הרחבת הפעילות לבוגרים

"לסיים את הסיפור" של הממציאון: הילדים מקבלים תיאור של קונפליקט חברתי שנעצר באמצע (לדוגמה: שני חברים שרוצים לבנות באותו מקום בארגז החול). עליהם "להמציא" סיום לסיפור שבו הקונפליקט נפתר בדרך יצירתית, תוך שהם מדגימים כיצד השתמשו בכל שלבי ה"ממציאון": עצירה, חשיבה, בחירה ופתרון.



# יום ג' שבוע שני

## הממציאון האישי שלי

### מטרות הפעילות:

- יישום מודל ה"ממציאון" על קשיים ודילמות אישיות.
- פיתוח חוסן ועצמאות: הבנה שהילד יכול "להמציא" פתרון לעצמו גם כשהוא לבד.
- חיזוק הביטחון העצמי ביכולת להתמודד עם שינויים או תקלות ביומיום.
- תרגול הקשבה וסיעור מוחות קבוצתי למציאת פתרונות מגוונים.

### מהלך הפעילות:

#### א. פתיחה

"הדמות המלווה" המְצֹאֵנִי מספרת: "שלום ילדים! היום קרה לי משהו מוזר... באתי הביתה והדלת הייתה נעולה, ואמא עוד לא הגיעה. לרגע נבהלתי, אבל אז נזכרתי - אני הרי ממציא! אני יכול להשתמש ב'ממציאון' שלי גם כשאני לבד, כדי למצוא פתרון שיעזור לי להירגע".

#### ב. שיח קצר:

- האם המצאות עוזרות לנו רק כשאנחנו עם חברים, או גם כשאנחנו לבד?
- אילו עוד דברים מרגיזים או קצת מפחידים יכולים לקרות לנו ביום-יום? (למשל: שכחתי את האוכל בבית, לא קיבלתי דף צביעה שרציתי).
- המטרה: לעורר סקרנות לגבי הכוח הפנימי של הילד לפתור בעיות אישיות.

#### ג. פעילות חווייתית מרכזית - משחק "מעגל פתרונות הממציאון"

1. הכנה: הילדים יושבים במעגל ומעבירים ביניהם חפץ (כמו כדור או "בקבוק קסמים") לצלילי מוזיקה.
2. הדילמה: כשהמוזיקה עוצרת, הילד שאצלו החפץ מקבל "מקרה אישי" מהמְצֹאֵנִי (למשל: "מה תעשה אם הגעת לשולחן היצירה ונגמר הצבע שאתה הכי אוהב?").



3. הפעלת הממציאון: כל הקבוצה עוזרת לילד להפעיל את שלבי המודל בתנועה:

- **עוצרים:** (יד קדימה) - לוקחים נשימה ולא בוכים מיד.
  - **חושבים:** (יד על הראש) - "אולי אבחר צבע אחר? אולי אשאל חבר מתי הוא מסיים?".
  - **בוחרים:** (אצבע למעלה) - בוחרים את הרעיון הכי טוב.
  - **פותרים:** (קפיצה קטנה קדימה) - מבצעים את הפתרון בשמחה.
4. גיוון: חוזרים על המשחק עם מקרים נוספים כמו "שכחתי אוכל" או "אמא איחרה לבוא".

#### ד. שיח מסכם:

- כיצד הרגשנו כשהצלחנו "להמציא" פתרון לבעיה של עצמנו?
- מה עוזר לנו לא להיבהל כשמשהו לא מצליח? (הידיעה שיש לנו את הממציאון בלב).

#### ה. שיום מילולי וסיום:

הסתכלנו על הקושי, דמיינו פתרון בראש, ושינינו את ההרגשה שלנו.

#### הרחבת הפעילות לבוגרים

- **המצאה בתוך קופסה:** כל ילד מצייר את הבעיה האישית שלו ומהצד השני מצייר את "המצאת הפתרון" שלו.
- **מתן שם להמצאה:** הילדים נותנים שם לפתרון שלהם (למשל: "המצאת הסבלנות" או "פטנט הוויתור המהיר").
- **שיתוף:** הילדים מספרים למי הפתרון שלהם יכול לעזור כשהוא מרגיש קצת עצוב או מבולבל.



## יום ד' שבוע שני משחקים מפעם

### מטרות הפעילות:

- הבנת משחקי העבר כהמצאות שנולדו מתוך מגבלות (מעט ציוד, חוקים פשוטים)
- פיתוח מיומנויות של תכנון מראש, אסטרטגיה ובקרה עצמית (עצירה לפני פעולה)
- תרגול גמישות מחשבתית ומשא ומתן חברתי דרך חוקי המשחק.
- שימוש יצירתי במשאבים קיימים (הפיכת מגבלה להזדמנות).

### מהלך הפעילות:

#### א. פתיחה:

הדמות שמביאה "קופסת משחקים של פעם" נפתח בדקלום הקבוע של ימי רביעי:  
"רביעי הגיע -מה מחכה? הפתעה בכל פעם -לא נגלה. דרמה, חרוזים, אנגלית וצחוק,  
ומשחקים של פעם -כמו קסם מתוק!"

המְצִאוֹנִי נכנס עם קופסה ישנה ומסביר: "שלום ילדים! פעם לא היו משחקים יקרים  
ולכן הילדים היו צריכים להיות ממציאים גדולים! הם המציאו משחקים ממה שיש -  
אבן, גיר או גרב. בואו נראה אילו בעיות הם פתרו בעזרת המשחקים האלו!"

#### ב. שיח קצר:

- איזו בעיה המשחק פתר פעם? (למשל: "לא היה כדור? אז המציאו משחק עם אבן וגיר").
- איך אפשר "להסתדר" עם מה שיש בבית או בגן כדי להמציא משחק חדש?
- המטרה: לעורר סקרנות לגבי הקשר בין מגבלה ליצירתיות.

#### ג. פעילות חווייתית מרכזית:

תחנות משחקי ה"ממציאון" נחלק את הגן לשתי תחנות המאמנות מיומנויות של  
פתרון בעיות, תוך שימוש במודל ה"ממציאון" (עוצרים, חושבים, בוחרים, פותרים):



1. תחנת קלאס (קפיצה על משבצות):

- **הבעיה:** איך לשמור על שיווי משקל ולקפוץ נכון בלי להיפסל?
- **המיומנות:** תכנון תנועה ובקרה עצמית - "לעצור לפני שאני קופץ".

2. תחנת חמש אבנים / גולות:

- **הבעיה:** איך לתפוס בלי להפיל? איך לכוון פגיעה מדויקת?
- **המיומנות:** תכנון סדר פעולות, הערכת מרחק ודיוק.

### ד. שיח עיבוד (לאחר כל תחנה):

- מה הייתה הבעיה פה ומה היה הפתרון?
- האם היינו צריכים לשנות את הדרך כשלא הצלחנו? (גמישות מחשבתית).
- כיצד הרגשתם כשעצרתם לחשוב לפני שפעלתם?
- שיום מילולי: תכננו, ניסינו, ואם לא הצלחנו - "חשבנו אחרת" וניסינו שוב.

### ה. סיום:

"משדרגים משחק" הילדים הופכים לממציאים: כל קבוצה מקבלת משימה להוסיף חוק חדש, אביזר או דרך חדשה לספור נקודות למשחק ששיחקה, כדי לפתור קושי שעלה.

### הרחבת הפעילות לבוגרים

לאחר היכרות עם משחקים ללא אביזרים נאתגר את הילדים להמציא משחק חדש בתנאי של "אפס ציוד" או בעזרת חפץ פשוט ונפסד (כמו גרב שהופכת לכדור או דף נייר). כל קבוצה תחשוב יחד על רעיון, תיתן למשחק שם ותכתוב חוקים ברורים וקצרים כך שקבוצה אחרת תוכל להבין ולשחק רק לפי מה שכתוב. לאחר מכן נחליף בין הקבוצות, נקרא את החוקים וננסה לשחק בהתאם להם. בסיום נחזור לקבוצות, נדייק את הניסוח ונשפר את ההוראות במידת הצורך.



## סיום חגיגי ליום רביעי

### דקלום לסיום:

הילדים יושבים במעגל בצורה רגועה לסיכום היום החגיגי.

שיחקנו היום - כמו פעם ממש,

שמחנו נהנינו, חלף מהר ללא חשש,

צחקנו, רצנו, היה כיף גדול -

ועכשיו ננשום בשקט, נניח הכל.

הידיים עושות שלום,

העיניים מחייכות,

הלב שמח בפנים בפנים -

כי עוד יום מסתיים בנעימים!

ועכשיו כולנו נושמים.. נושמים...

מחר, עוד יום - נשחק משחקים מהנים!

אפשרות נוספת - (מוצע בזאת הצעה ורעיונות למחוות ידיים תואמות לדקלום הסיום)

### דקלום סיום עם מחוות:

**שיחקנו היום - כמו פעם ממש**

נרים ידיים לצדדים, סיבוב קל במקום

**שמחנו נהנינו, חלף מהר ללא חשש**

ידיים על הלחיים - חיוך גדול, אחר כך נצביע על "שעון" מדומה ביד



## **צחקנו, רצנו, היה כיף גדול -**

ידיים על הבטן בצחוק מדומה, ואז ריצה במקום עם קפיצה קטנה

## **ועכשיו ננשום בשקט, ננוח הכל.**

נשימה עמוקה - ידיים על הבטן עולות ויורדות לאט

## **הידיים עושות שלום,**

נפנוף איטי בשתי הידיים

## **העיניים מחייכות,**

להצביע לשתי העיניים ואז למתוח חיוך עם האצבעות בצידי הפנים

## **הלב שמח בפנים בפנים -**

שתי הידיים בצורה של לב מול החזה

## **כי עוד יום מסתיים בנעימים!**

ידיים עולות למעלה כאילו "שמש זורחת", חיוך גדול

## **ועכשיו כולנו נושמים... נושמים...**

שמים אצבע לפה לשקט, ואז ידיים עולות ויורדות עם נשימה איטית

## **מחר עוד יום - נשחק משחקים מהנים!**

מחיאת כף + קפיצה קטנה בשמחה



# יום ה' שבוע שני

## יצירת "קופסת הממציאון" האישית

### מטרות הפעילות

- הטמעת מודל ה"ממציאון": זיכרון ארבעת השלבים (עוצרים, חושבים, בוחרים, פותרים) דרך יצירה מוחשית.
- פיתוח חשיבה יצירתית: שימוש בחומרים נפסדים להמצאת "מכשיר עזר" אישי לפתרון בעיות.
- חיזוק ויסות עצמי: יצירת עוגן פיזי שסייע לילד לעצור לפני תגובה רגשית.
- חיזוק ביטחון בהבעה: מתן הזדמנות לכל ילד להציג את ה"פטנט" שלו מול הקבוצה.

### מהלך הפעילות

#### א. פתיחה:

"המְצָאוֹנִי נכנס לכיתה: "שלום ילדים! כל השבוע התאמנו על המצאת ה'ממציאון' המופלאה שעוזרת לנו לפתור בעיות בלב. אבל מה יקרה אם יום אחד אהיה קצת עייף ואשכח מה עושים קודם? האם עוצרים או קופצים? חשבתי שאולי נמציא יחד מכשיר עזר שכל אחד יוכל לקחת הביתה, כדי שתמיד נזכור איך להמציא פתרונות בשמחה!"

#### ב. שיח קצר:

- מדוע קשה לנו לפעמים לזכור לעצור כשאנחנו כועסים?
- כיצד חפץ שנכין יכול להזכיר לנו את ה"ממציאון" שבתוך הלב?
- המטרה לעורר סקרנות ורצון ליצור כלי אישי לעזרה עצמית.

#### ג. פעילות חווייתית מרכזית - יצירת "קופסת הממציאון"

הילדים יוצרים דגם של "מכשיר הממציאון" האישי שלהם:  
**בסיס היצירה:** כל ילד מקבל קופסת קרטון קטנה או גליל (חומרים נפסדים).



**שלבי הממציאון:** הילדים מדביקים על הקופסה ארבעה סימנים המייצגים את המודל:

- מדבקת תמרור (עוצרים)
  - ציור של נורה או יד על הראש (חושבים)
  - מדבקת מספר 1 (בוחרים רעיון אחד)
  - חץ או דמות קופצת (פותרים)
- בתוך הקופסה הילדים יכולים לשים "חפצי הרגעה" או ציורים של פתרונות שהם המציאו השבוע.

**התאמה אישית:** הילדים מקשטים את המכשיר ב"כפתורי קסם" (פקקים, שאריות נייר) שבלחיצה עליהם הלב נרגע ומתחיל להמציא פתרונות.

#### **ד. שיח מסכם:**

- מה עזר לנו להפוך קופסה רגילה ל"ממציאון" חכם?
- האם המכשיר הזה יכול לעזור לנו גם כשאנחנו לבד בבית?
- שיום מילולי של התהליך: הסתכלנו על קופסה, דמיינו מכונת פתרונות, ושינינו אותה למכשיר שעוזר לנו להירגע ולפתור בעיות.

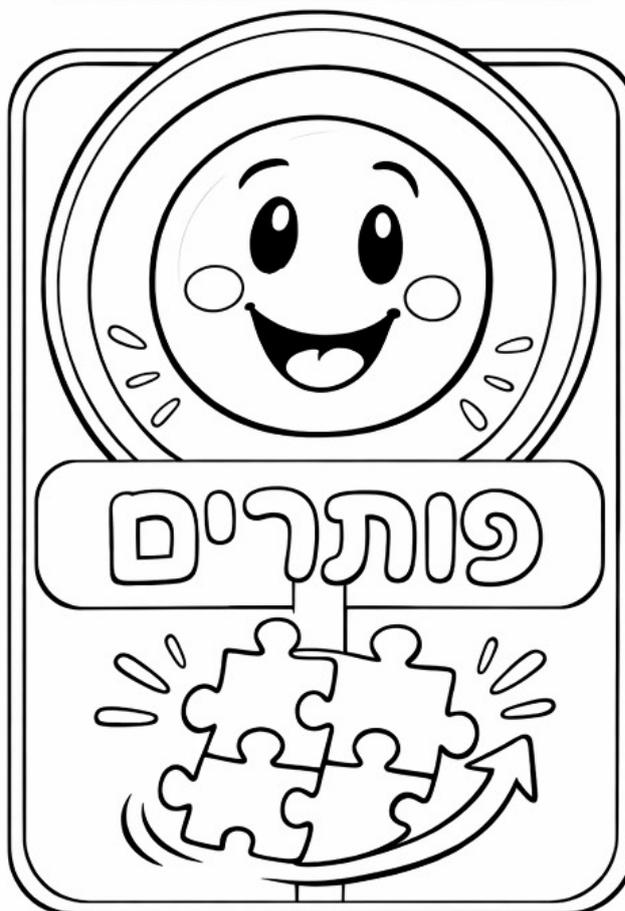
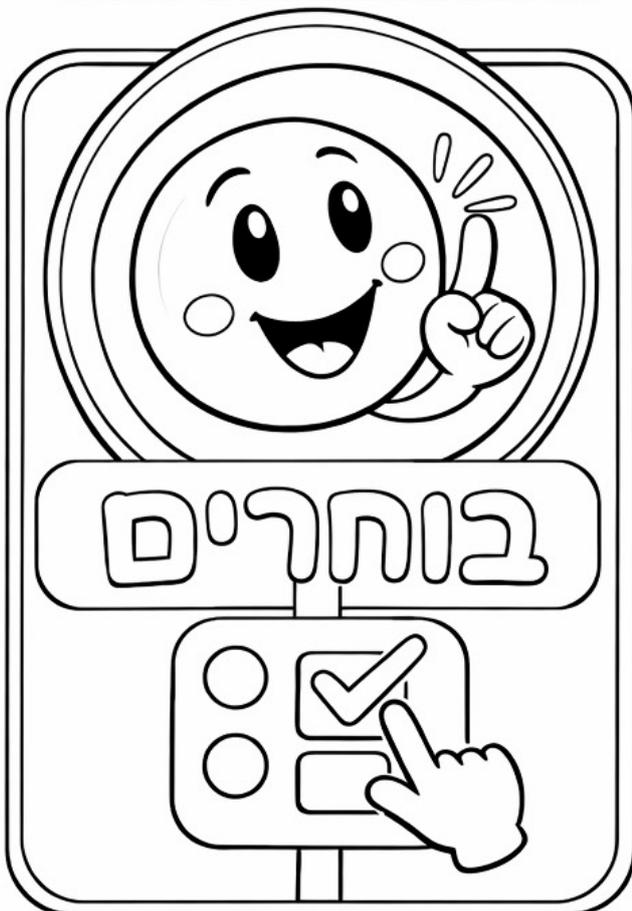
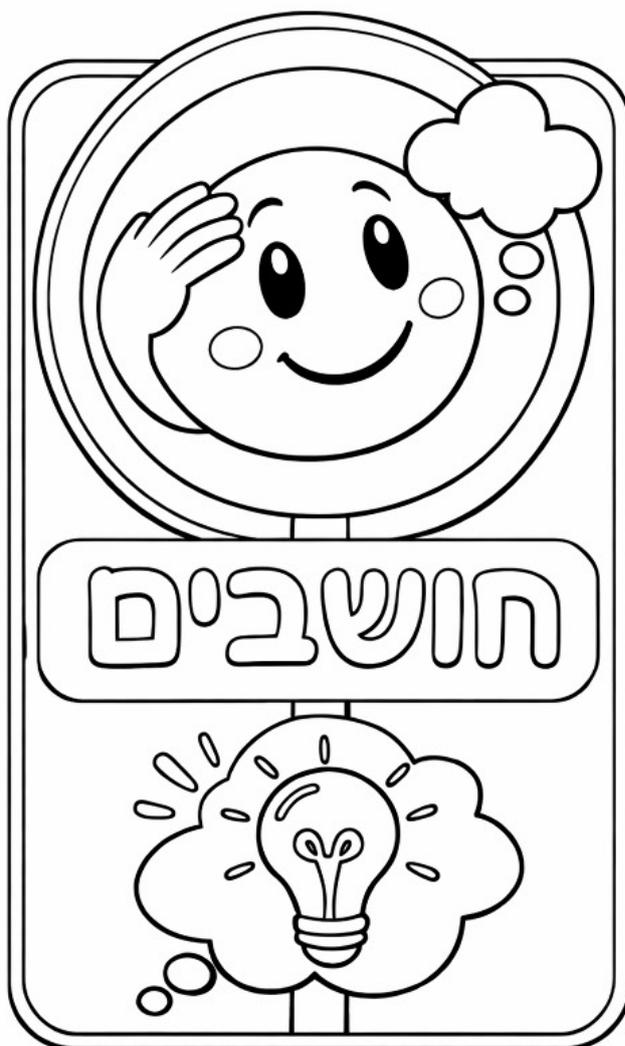
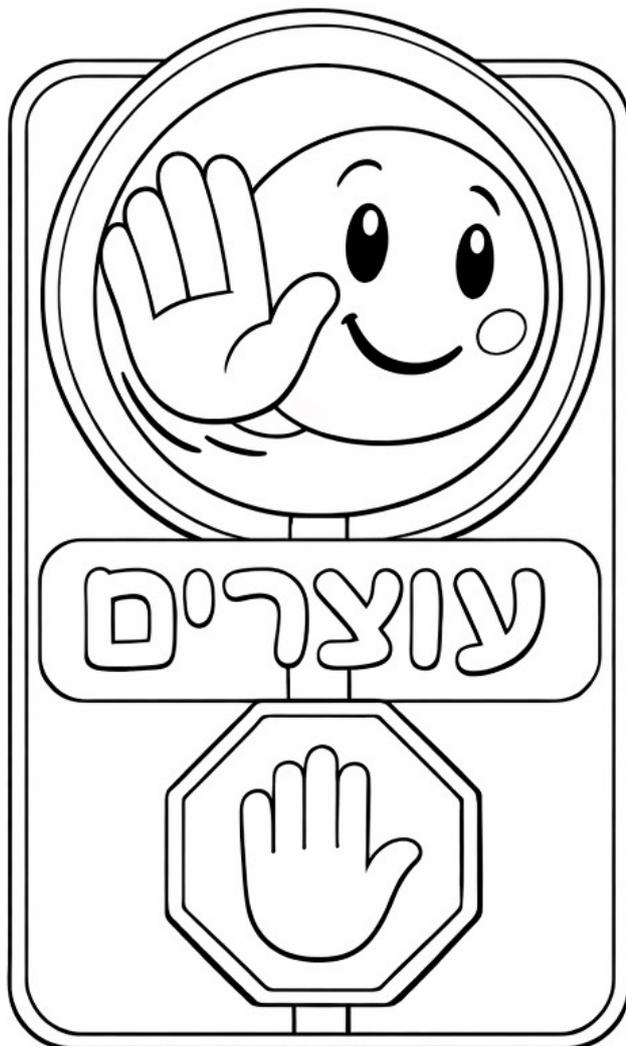
#### **ה. סיום:**

"היום כל אחד מכם בנה לעצמו עוזר קטן. בכל פעם שתרגישו בעיה -המכשיר יזכיר לכם: אתם ממציאים! אתם יכולים למצוא פתרון" חוזרים יחד על שלבי המודל בתנועה:

### **עוצרים -חושבים -בוחרים -פותרים**

#### **הרחבת הפעילות לבוגרים**

- כרטיסי פתרונות: הילדים מכינים בתוך הקופסה "כרטיסי פתרונות" לבעיות אישיות (למשל: "אם שכחתי אוכל -אבקש מחבר", "אם אמא איחרה -אקרא ספר").
- מתן שם למכשיר: הילדים נותנים שם מקורי להמצאה שלהם (למשל: "מד-פתרון" או "קופסת השלווה").
- ציון קהל יעד: הילדים מסבירים למי המכשיר שלהם יכול לעזור מחוץ לגן (לאח קטן, לחבר בגינה).





## שבוע שלישי

פעם והיום - חוקרים המצאות ששינו את העולם -  
מגלים כיצד כלים חכמים עוזרים לנו

יום א'	יום ב'	יום ג'	יום ד' רביעי ייחודי	יום ה'	
<u>מילה</u> <u>לומדת</u>	<u>שומעים</u> <u>ופועלים</u> <u>אחרת</u>	<u>ציור</u> <u>מהדמיון</u>	<u>הולכים</u> <u>כמו...</u>	<u>משלימים</u> <u>סיפור בכתב</u>	<b>פתיחה</b> <b>והתכנסות</b>
<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>	<b>ארוחת</b> <b>צהריים</b>
<u>להרים</u> <u>בקלות</u> <u>המנוף</u>	<u>עולם מואר</u> <u>מהנר לנורה</u>	<u>סוחטים</u> <u>ונהנים</u> <u>מסחטת</u> <u>הדרים</u>	<u>טיסה מהירה</u> <u>על היעד</u> <u>המטוס</u>	<u>קרוב ורחוק</u> <u>- המצאת</u> <u>הטלפון</u>	<b>פעילות</b> <b>חינוכית</b> <b>העשרתית</b>
<u>מזוודת</u> <u>החלומות</u> <u>בכתב</u>	<u>תמונה</u> <u>כתובה</u> <u>מהיום</u>	<u>ענן חלום</u> <u>רגוע</u>	<u>חגיגת</u> <u>המצאות</u>	<u>מכתבים</u> <u>לחברים</u> <u>מהעתידי</u>	<b>סיום יום</b>



השבוע נצא למסע מרתק בעקבות המצאות ששינו את חיינו -מעבר מהידיים שלנו, דרך האור, המיץ והטיסה, ועד לתקשורת מקרוב ורחוק. נלמד איך רעיונות פשוטים יכולים לפתור בעיות גדולות, איך לחשוב בצורה יצירתית ואיך לשים לב לצרכים של אחרים.

נחקור יחד את עקרון המנוף, את הקסם של הנורה, את הכוח של מסחטת הדרים, את ההתרגשות של טיסה מהירה ואת האפשרות לדבר עם חברים ובני משפחה דרך הטלפון.

דרך ניסויים, משחקים, תנועה ויצירה נפתח סקרנות, ביטחון עצמי ויכולת פתרון בעיות.

בסוף השבוע כל ילד ירגיש שהוא ממציא, מחבר בין אנשים ועוזר לאחרים באמצעות רעיונות חכמים ומעשיים.

## יום א' שבוע שלישי להרים בקלות | המנוף

### מטרות הפעילות:

- היכרות ראשונית עם מושג ה"המצאה" כפתרון לקושי פיזי.
- פיתוח חשיבה חוקרת וסקרנות סביב עקרון המנוף.
- הרחבת יכולת חשיבה יצירתית דרך השוואה בין העבר להווה.
- חיזוק ביטחון בהבעה מול קבוצה ותרגול הקשבה.



## מהלך הפעילות:

### א. פתיחה - סבתא של פעם מספרת

הדמות המלווה "סבתא של פעם" נכנסת לגן כשהיא נראית עייפה ותופסת את גבה: "שלום ילדים מתוקים! אתם יודעים, פעם, כשרצו לבנות בית גדול או חומה גבוהה, לא היו מכונות משוכללות. היו צריכים להרים אבנים כבדות-כבדות ממש בידיים... אוי, כמה שהגב כאב והעבודה הייתה איטית וקשה! הסתכלו על האבנים ולא ידענו מה לעשות. אולי אתם, הממציאים הצעירים, תעזרו לי למצוא דרך קלה יותר להרים דברים כבדים?"

### ב. שיח קצר:

- **ילדה של היום** מצטרפת ומראה לסבתא (ולילדים) תמונה של מנוף גדול באתר בנייה: "תראי סבתא! הסתכלו על הקושי שלך והמצאו המצאה מיוחדת שנקראת **מנוף**".
- כיצד המנוף עוזר לנו לבנות בניינים גבוהים כל כך היום?
- האם המנוף "חזק" יותר מהידיים שלנו? למה?
- המטרה: לעורר סקרנות וחיבור רגשי לצורך שהוליד את ההמצאה.

### ג. פעילות חווייתית מרכזית - "מעבדת המנוף"

- בפעילות זו נחקור את עקרון המנוף בניסוי מעשי בגן:
- **האתגר:** נניח סלסלה מלאה בקוביות כבדות (או משקולת קטנה) על הרצפה. נבקש מילד אחד לנסות להרים אותה בעזרת יד אחת בלבד (בזהירות).
  - **ההמצאה:** נבנה "מנוף" פשוט: נניח קרש ארוך על גליל קשיח או על הגבהה כלשהי (נקודת משען).
  - **הניסוי:** נניח את הסלסלה על קצה אחד של הקרש, ונבקש מהילד ללחוץ על הקצה השני.



#### **ד. שיח מסכם:**

- מה עזר לנו להרים את המשא הכבד בקלות רבה יותר?
- כיצד רגשתם כשראיתם שחפץ פשוט (קרש) הופך להמצאה חכמה?
- שיום מילולי של התהליך: הסתכלנו על הקושי של סבתא, דמיינו פתרון שיקל עליה, ושינינו את הדרך שבה מרימים דברים בעזרת המנוף.

#### **ה. סיום:**

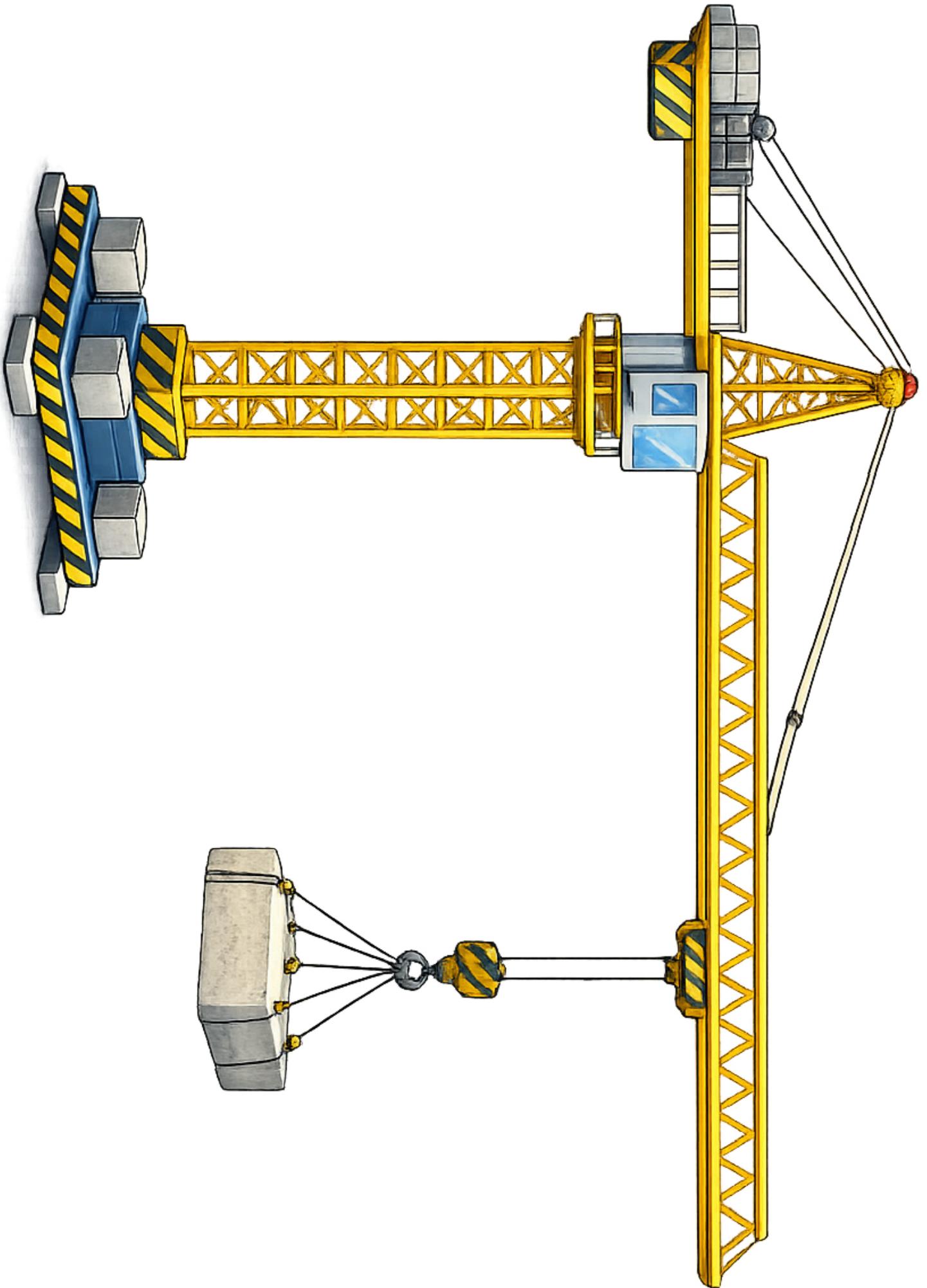
סיכום על גלויה: הילדים מסכמים את הניסוי על גלויה קבועה: הם מדביקים ציור של מנוף ומעתיקים את המילה מנוף (מגיל 5 ומעלה)

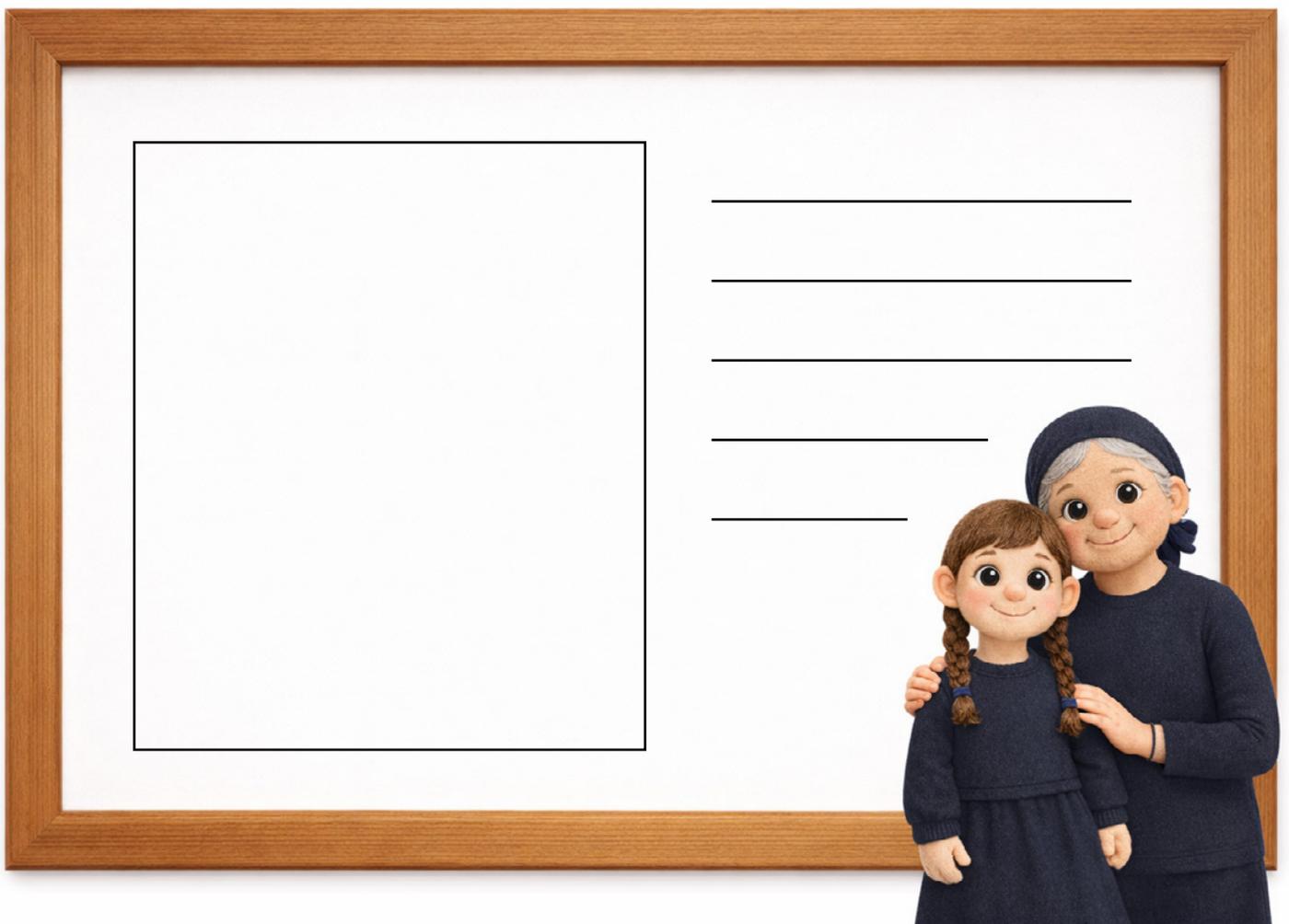
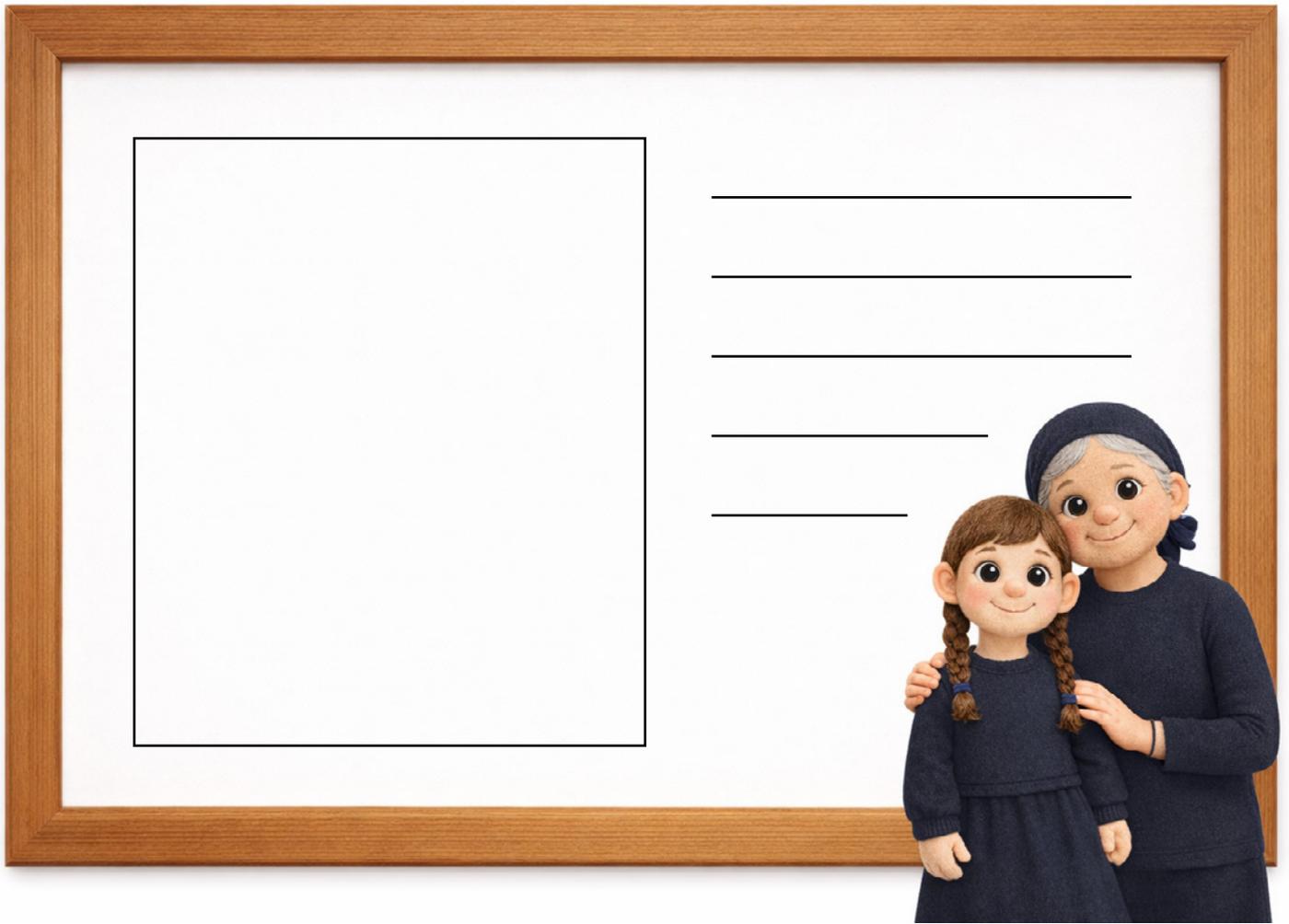
#### **הרחבת הפעילות לבוגרים**

- כל ילד מצייר את המנוף שלו ומוסיף חפצים נוספים שהיה רוצה שהמנוף ירים (למשל: סל קניות לסבתא, מכונית שנתקעה).
- הילדים מציינים למי בדיוק ההמצאה הזו עוזרת ביומיום.











# יום ב' שבוע שלישי

## עולם מואר | מהנר לנורה

### מטרות הפעילות:

- הכרת המצאת הנורה כפתרון לקושי להאיר את החושך באמצעים פשוטים.
- השוואה בין עוצמה ומהירות: הבנת ההבדל בין אור הנר לאור החשמל.
- פיתוח חשיבה חוקרת: התנסות במעבר מחושך לאור בצורה משחקית.
- הודיה: הערכה ליכולת להאיר את העולם בקלות בזכות חוכמה שנתן הקב"ה, שהוא "ממציא כל הנמצא".

### מהלך הפעילות:

#### א. פתיחה - סבתא של פעם מספרת

הדמות המלווה סבתא של פעם נכנסת לגן כשהיא מחזיקה נר (או תמונה של מנורת שמן עתיקה)  
"שלום ילדים מתוקים! אתם יודעים, פעם כשהשמש הייתה שוקעת והיה מגיע הלילה, היה בבית חושך גדול. כדי לראות משהו, היינו צריכים להדליק נרות קטנים של שמן או שעווה. האור היה חלש מאוד, היה צריך להיזהר מהאש, ואם הרוח נשבה - הכל נכבה ושוב היה חושך. היה קשה מאוד לקרוא או לשחק בערב."

#### ב. שיח קצר - הילדה של היום מציגה

הדמות ילדה של היום נכנסת ומראה לסבתא נורה חשמלית או פנס: "תראי סבתא! היום יש את הנורה. היום לא צריך לחכות או לפחד מהרוח. פשוט עושים 'קליק' על המתג והכל מואר ברגע!"

- כיצד האור של הנורה עוזר לנו היום בבית ובגן?
- מה אנחנו יכולים לעשות היום בלילה שלא יכלו לעשות פעם? (למשל: ללמוד תורה או לשחק בחדר מואר היטב).



### ג. פעילות חווייתית מרכזית - משחק "המתג האנושי"

משחק תנועתי המדמה את פעולת התאורה:  
מצב חושך: כל הילדים יושבים על הרצפה ומייצגים חדר חשוך: מקופלים כ"כדורים"  
קטנים וידיים על העיניים  
המתג: ילד אחד נבחר להיות ה"ממציא" שמפעיל את המתג.  
הדלקה: כשהממציא קורא בקול "קליק!", הוא עובר ונוגע בכתף של הילדים. כל ילד  
שנגעו בו "נדלק" - הוא קופץ למעלה, פורס ידיים לצדדים ומשמיע קול "פאק!" (כמו  
אור שנדלק)  
שינוי: אפשר לשחק כך שכאשר הממציא אומר "נר", הילדים קמים לאט-לאט  
ומתנועעים בעדינות כמו להבה, וכשהוא אומר "נורה", כולם קופצים בבת אחת  
ומאירים את החדר בעוצמה

### ד. שיח מסכם - עיבוד התהליך:

- איך הרגשתם כשכל החדר "נדלק" בבת אחת?
- שיום מילולי של התהליך: הסתכלנו על החושך, דמיינו אור חזק, ושינינו את הלילה ליום בעזרת הנורה.

### ה. סיום וסיכום בגלויה:

- תיעוד: כל ילד מקבל את גלויות השבוע, מדביק ציור של נורה ומעתיק את המילה "נורה".
- דקלום סיום: סבתא והנכדה אומרות יחד: "פעם היה חשוך וקטן, היום הנורה מאירה לכולם!"

### הרחבת הפעילות לבוגרים

- כל ילד מצייר "פנס קסמים" שיכול להאיר דברים מיוחדים (למשל: פנס שמאיר מחשבות טובות או פנס שמוצא חפצים אבודים).
- הילדים מסבירים למי ההמצאה שלהם יכולה לעזור (למשל: לילד שמפחד מהחושך)



### עוד קצת מידע על המצאת הנורה:

פעם, לפני הרבה שנים, האנשים הדליקו נרות או מנורות שמן כדי שיהיה אור בבית. זה לא תמיד היה חזק ולא תמיד היה בטוח. איש בשם **תומאס אדיסון** רצה למצוא דרך טובה יותר להאיר את החושך. הוא ניסה שוב ושוב להכין מנורה שעובדת בעזרת חשמל. הרבה פעמים זה לא הצליח, אבל הוא לא ויתר. בסוף הוא הצליח ליצור נורה חשמלית שנשארה דולקת זמן רב – וכך התחילו להשתמש בנורות בבתים וברחובות. הסיפור שלו מזכיר לנו שגם אם משהו לא מצליח בהתחלה – ממשיכים לנסות, לחשוב ולהמציא מחדש





# יום ג' שבוע שלישי

## סוחטים ונהנים | מסחטת הדרים

### מטרות הפעילות:

- פיתוח חשיבה חוקרת וסקרנות: תצפית והשוואה בין שיטות עבודה שונות.
- זיהוי צורך במכשיר עזר: הבנה כיצד המצאה טכנולוגית פשוטה עונה על צורך יומיומי.
- תרגול מוטוריקה עדינה: התנסות בסחיטה ידנית ובשימוש במכשיר.
- שיום מילולי של תהליך ההמצאה: חיבור בין ההתבוננות לשינוי המעשי (הסתכלנו, דמיינו, שינינו).

### מהלך הפעילות:

#### א. פתיחה - סבתא של פעם מספרת:

הדמות המלווה **סבתא של פעם** נכנסת לגן: "שלום לכם, ממציאים צעירים! הילדים שלי כל כך אוהבים מיץ תפוזים טרי ומתוק... אבל פעם, כשרציתי להכין להם כוס מיץ, הייתי צריכה לסחוט את התפוזים חזק-חזק רק בעזרת הידיים. אוי, כמה שזה היה קשה! הידיים כאבו, המון מיץ נשאר בתוך הקליפה, והכל השפריץ מסביב על השמלה שלי. זה היה ממש מעייף!"

#### ב. שיח קצר - הילדה של היום מציגה

הדמות **ילדה של היום** נכנסת ומראה לסבתא מסחטת הדרים ידנית פשוטה: "אל תדאגי סבתא! היום המצאנו מכשיר מיוחד שנקרא **מסחטה!**"  
**דין:** מדוע לדעתכם כדאי להשתמש במסחטה במקום רק בידיים? מה היא עושה לתפוז שהידיים שלנו לא יכולות לעשות?"

#### ג. פעילות חווייתית מרכזית - ניסוי חקר: מהפך המיץ

נחלק את הילדים לשתי קבוצות ונערוך ניסוי השוואתי:  
**קבוצת הידניים:** ילדי הקבוצה ינסו לסחוט חצי תפוז לתוך כוס שקופה בעזרת כוח הידיים בלבד.



**קבוצת המסחטה:** ילדי הקבוצה ישתמשו במסחטה ידנית כדי לסחוט חצי תפוז דומה לתוך כוס שקופה.

**השואה:** נעמיד את שתי הכוסות זו לצד זו. נשאל את הילדים: איפה יש יותר מיץ? למי היה קל יותר? איפה נשארו יותר גרעינים?

#### **ד. שיח מסכם - עיבוד התהליך:**

- מה עזר לנו להצליח לסחוט את כל המיץ מהתפוז? (המסחטה).
- איך מרגיש הממציא כשהוא רואה שהרעיון שלו באמת עוזר לסבתא?
- שיום מילולי של התהליך: הסתכלנו על הקושי של סבתא, דמיינו מכשיר שיעזור לה, ושינינו את הדרך שבה מכינים מיץ.

#### **ה. סיום וסיכום בגלויה:**

תיעוד: כל ילד מקבל את גלויות השבוע, מדביק ציור של מסחטה ומעתיק את המילה מסחטה

#### **הרחבת הפעילות לבוגרים**

- כל ילד מצייר את "מכונת המיץ המושלמת" שלו - כזו שיכולה לסחוט כמה פירות בבת אחת או להכין מיץ בטעמים מיוחדים.
- הילדים נותנים **שם יצירתי** להמצאה שלהם ומסבירים למי היא יכולה לעזור (למשל: לאנשים שאין להם כוח בידיים).



# יום ד' שבוע שלישי

## טיסה מהירה אל היעד | המטוס

### מטרות הפעילות:

- הבנת עוצמת ההמצאה: חוויית המעבר בין הדרך האיטית של פעם לטיסה המהירה של היום.
- פיתוח דמיון וביטוי גופני: תרגום שלבי הטיסה לתנועה וצליל דרך מודל "סיור דמיוני".

### מהלך הפעילות:

#### א. פתיחה - דקלום "רביעי ייחודי"

**סבתא של פעם:** אוי, הדרך הייתה כל כך ארוכה... רציתי להגיע להרים הגבוהים והלבנים, אבל הסוסים הלכו לאט-לאט שבועות ארוכים  
**הילדה של היום** - סבתא, היום אנחנו לא מחכים! המצאנו את המטוס. אנחנו רק מחליטים שטסים לשוויץ - ומגיעים לשם מייד!"

#### ב. פעילות חווייתית מרכזית - סיור דמיוני בשחקים

נצא לסיור דמיוני שבו הילדים מדגימים את שלבי הטיסה המהירה:  
**הכנה מהירה:** אריזת מזוודות זריזה וריצה קלה אל "שדה התעופה".  
**מכונת השיקוף:** מעבר ב"שער" דמיוני עם צלילי "ביפ! ביפ!".  
**המראה עוצמתית:** ריצה מהירה במקום, התרוממות על קצות האצבעות ופריסת כנפיים.  
**הטיסה:** דאייה שקטה במרחב. "תראו כמה העולם קטן מלמעלה... אנחנו עוברים את כל הדרכים של סבתא במהירות!"  
**נחיתה רכה:** צמצום מהירות הדרגתי ועצירה רכה על הרצפה.

#### ג. שלב השמחה - "הגענו לשוויץ!"

- ברגע שהמטוס "נוחת", המובילה והילדים פורצים בקריאות שמחה:  
**ההפתעה:** "הסתכלו מהחלון! לא עברו שבועות, עברו רק כמה דקות והגענו כ"כ מהר לשוויץ! תראו את הרי האלפים המושלגים!"



- **הבעה גופנית:** הילדים "יוצאים" מהמטוס, קופצים בשמחה, "רועדים" מקור דמיוני ומחבקים את עצמם: "איזה שלג לבן! איזה יופי!".

#### **ד. שיח מסכם-עיבוד התהליך:**

- איך הרגשתם כשהגעתם כל כך מהר להרים המושלגים?
- מה עזר לנו להגיע לשם בלי להתעייף כמו סבתא? (המטוס).
- **שיום מילולי: הסתכלנו** על המרחק, **דמיינו** טיסה מהירה, **ושינינו** את הדרך שבה אנחנו מטיילים בעולם.

#### **ה. סיום וסיכום בגלויה:**

תיעוד: הילדים מציירים מטוס והרים מושלגים על הגלויה השבועית ומעתיקים את המילה "**מטוס**".



#### **קצת על המצאת המטוס:**

את המטוס הראשון שטס בצורה מוצלחת המציאו שני אחים בשם **האחים רייט**. קראו להם אורוויל ווילבור רייט. הם חיו לפני יותר מ-100 שנה ואהבו מאוד לחשוב, לבדוק ולנסות דברים חדשים. בשנת 1903 הם הצליחו להטיס מטוס ראשון באוויר לזמן קצר. הטיסה הייתה קצרה מאוד – רק כמה שניות – אבל זו הייתה הפעם הראשונה שמטוס עם מנוע המריא והצליח לטוס!  
מאז, אנשים המשיכו לשפר את ההמצאה שלהם, וכך נוצרו המטוסים שאנחנו מכירים היום.



# יום ה' שבוע שלישי

## קרוב ורחוק | המצאת הטלפון

### מטרות הפעילות:

- הבנת עוצמת התקשורת: הכרת הטלפון כהמצאה המקצרת מרחקים ומחברת בין אנשים.
- פיתוח חשיבה חוקרת: הבנה בסיסית של מעבר קול דרך ניסוי "טלפון גביעים".
- השוואה בין העבר להווה: הבנה של פיתוח הכלים הטכנולוגיים
- חיזוק הקשר הבין-דורי: דרך הסיפור של סבתא וההדגמה של הנכדה.

### מהלך הפעילות:

#### א. פתיחה - סבתא של פעם

**סבתא של פעם:** "שלום לכם, ממצויאים חביבים! אתם יודעים, פעם כשגרתי רחוק מהמשפחה שלי ורציתי להגיד להם 'מזל טוב' או לשאול לשלומם, לא יכולתי פשוט לדבר איתם. הייתי צריכה לקחת נוצה ודיו, לכתוב מכתב ארוך על נייר, לשים במעטפה וללכת לדואר. הייתי מחכה המון ימים, לפעמים שבועות, עד שהמכתב היה מגיע והיו עונים לי בחזרה. זה היה לוקח המון זמן!".

#### ב. שיח קצר - הילדה של היום:

"סבתא, היום אנחנו לא צריכים לחכות ימים ארוכים! היום יש לנו את הטלפון! היום אני רק לוחצת על כפתור ואני יכולה לראות ולדבר עם כל מי שאני רוצה, אפילו אם הוא נמצא בצד השני של העולם, ברגע אחד!"

- שאלה לילדים: איך הטלפון עוזר לנו להיות קרובים למשפחה ולחברים?

#### ג. פעילות חווייתית מרכזית - ניסוי

טלפון הקסם של הממצויאים  
נחקור את נושא מעבר הקול בעזרת ניסוי "טלפון הגביעים":



**הכנה:** נחבר שני גביעי פלסטיק/קרטון בעזרת חוט ארוך המתוח ביניהם.  
**הניסוי:** ילד אחד עומד רחוק מחברו, מדבר לתוך הגביע, והחבר מצמיד את הגביע השני לאוזן. הילדים יגלו שהקול עובר דרך החוט.

#### **ד. שיח מסכם - עיבוד התהליך:**

- מה עזר לממציאים לחשוב על הטלפון? (הסתכלו על הגעגוע והמרחק של סבתא).
- איך הרגשתם כשהצלחתם לשמוע את החבר מרחוק דרך החוט?
- **שיום מילולי של התהליך: הסתכלנו על המרחק, דמיינו קשר קרוב, ושינינו את הדרך שבה אנחנו מדברים זה עם זה.**

#### **ה. סיום וסיכום שבועי בגלויה:**

- **תיעוד:** הילדים מדביקים ציור של טלפון על הגלויה השבועית האחרונה ומעתיקים את המילה **טלפון**.
- **סיכום שבועי:** סבתא והנכדה אוספות את כל הגלויות שהילדים הכינו השבוע (מנוף, נורה, מסחטה, מטוס וטלפון) ויוצרות מהן "ספר המצאות" קבוצתי.
- **דקלום סיום:** סבתא והנכדה אומרות יחד: "פעם הדרך הייתה ארוכה והמכתב איטי, היום הטלפון מחבר בינך לביני!"

#### **הרחבת הפעילות לבוגרים**

**המצאת "טלפון העתיד":** כל ילד מצייר טלפון משוכלל שמסוגל לעשות דברים חדשים (למשל: טלפון ששולח ריחות של אוכל של סבתא) הילדים נותנים שם להמצאה ומסבירים למי היא יכולה לעזור.



### **עוד כמה מילים על המצאת הטלפון:**

פעם, אם אנשים רצו לדבר עם מישהו שגר רחוק, הם היו שולחים מכתב ומחכים הרבה זמן לתשובה.

איש בשם אלכסנדר גרהם בל חשב: אולי אפשר לשמוע קול של אדם רחוק דרך חוטים?

הוא עבד וניסה שוב ושוב, עד שבשנת 1876 הצליח להעביר קול דרך מכשיר מיוחד – וכך נולד הטלפון הראשון.

בהתחלה הטלפונים היו גדולים ומחוברים לקיר עם חוטים. עם השנים שיפרו אותם, והיום יש לנו טלפונים קטנים וחכמים שאפשר לקחת לכל מקום.

ההמצאה הזו שינתה את העולם, כי פתאום אנשים יכלו לדבר זה עם זה מיד, גם אם הם רחוקים מאוד.



# חג הפסח





## שבוע רביעי "חג הפסח"

יום ה'	יום ד' רביעי ייחודי	יום ג'	יום ב'	יום א'	
לומדים בהנאה	מה נשתנה?	הפסח שלי	מה בקופסה?	התנועה שלי	<b>פתיחה והתכנסות</b>
<b>ארוחת צהריים</b>	<b>ארוחת צהריים</b>	<b>ארוחת צהריים</b>	<b>ארוחת צהריים</b>	<b>ארוחת צהריים</b>	<b>ארוחת צהריים</b>
<a href="#">עשר המכות</a>	<a href="#">חידודי לשון - חידון פסח</a>	<a href="#">ליל הסדר</a>	<a href="#">חמץ ומצה</a>	<a href="#">ניקיון לפסח</a>	<b>פעילות חינוכית העשרתית</b>
פסח בשבילי - חזרה	"פסח כשר ושמח" במעגל חי	זימזומים	מכינים את "פיסחי"	עוזרים לאמא	<b>סיום יום</b>



השבוע נצא עם "פיסחי" למסע מרתק בנושא חג הפסח. נלמד כיצד קושי או אתגר בערבי פסחים יכול להפוך לפעילות חווייתית ומהנה. נכיר את סיפור החג והמנהגים באמצעות משחקים ופעילויות יצירתיות. נחקור יחדיו חמץ, מצה, עשרת המכות ונגלה את הקשר שלהם לחג פסח. נלמד דרך סיפורים, תנועה והתנסות מעשית נפתח כישורים מוטוריים, שיתוף פעולה וסבלנות. נחזק אצל הילדים ביטחון עצמי, יכולת הקשבה ויצירתיות.

רשימת העזרים לפעילויות פסח נמצאת בסוף התוכנית.

## יום ראשון

### ניקיון לפסח

#### מטרות:

- פיתוח סבלנות ואיפוק.
- חיזוק יכולת שיתוף פעולה וקבלת תורים.
- תרגול תנועה וקואורדינציה.
- חוויה משותפת של יצירה והנאה מהמוזיקה.

#### הכנה מוקדמת:

1. להכין מראש את הקופסה עם המטליות בפנים.
2. לסדר את המרחב כך שיהיה פתוח ובטוח לריקוד ותנועה.



## פתיחה תנועתית

נאסוף את הילדים למעגל ונכריז:  
"מי יודע? מי ידע? מה, מה, מה נשתנה?"  
משחק קצר:

- לקחת את הקופסה הסגורה.
- כל ילד בתורו מציץ פנימה, אך לא מגלה לחברים מה יש בה.
- תרגול איפוק וסבלנות בזמן ההמתנה לתור.

## כניסת הדמות

נכניס את "פיסחי" עם הקופסה.  
נשאל: "מה נשתנה היום?"  
רמז:

"אני פיסחי? והיום באנו לערוך פעילות נחמדה הקשורה לערב פסח"  
מה אמא עושה בימים האלו? במה היא משתמשת?  
נאפשר לילדים לנחש ונחזק כל תשובה נכונה.

## פעילות מרכזית

### סוג הפעילות: תנועה / ריקוד קבוצתי

**פתיח:** נכתוב על הלוח 4-5 מילים הקשורות לניקיון  
(למשל: מטאטא, מטלית, אבק, חלון, סדר).

הילדים יקראו יחד את המילים בקול, ונבחר מתנדבים לקריאה אישית.  
אפשר לבקש מהם למחוא כפיים לפי מספר ההברות במילה - חיבור לתנועה.

### מהלך:

- נחלק לכל ילד מטלית בצבע שונה.
- נבקש מהילדים להסתובב בחלל במחיאית כף וליצור קבוצות לפי צבע.
- נדגים בקצרה תנועה בסיסית עם המטלית.



### **פעילות:**

- כל ילד בקבוצה ממציא תנועה אחת עם המטלית.
- ביחד מחברים תנועה לתנועה ליצירת ריקוד קבוצתי.
- מציגים את הריקוד מול כל הילדים.

### **סגירה:**

נחזור למעגל.

### **סיכום עם פיסחי:**

פיסחי מתבונן על הילדים בהנאה ומחזק - יחד בשיתוף פעולה יצרתם ריקוד נפלא. איך אפשר להשתמש בשיתוף פעולה גם בזמן של ניקיון ועזרה לפסח?

כל ילד מקבל דף קטן וכותב:

**אני יכול/ה לעזור בבית על ידי:**

---

מחזירים את המטליות לקופסה.







## יום שני

### חמץ ומצה

#### מטרות היום

- פיתוח סבלנות ואיפוק
- תרגול תיאום עין-יד וקואורדינציה
- חוויה משותפת של למידה חווייתית והנאה

#### הכנה מוקדמת

1. להכין מראש את הקופסה עם מאכלים הקשורים לחמץ ומצה
2. לסדר את המרחב כך שיהיה פתוח ובטוח לריצה וגרירה
3. להכין קופסאות נעליים ולסמן עליהן חמץ או מצה, כולל סימן נוסף לקטנים

#### מהלך היום

- פתיחה תנועתית  
נאסוף את הילדים למעגל.  
נכריז בהתלהבות:  
"מי יודע? מי ידע? מה, מה, מה, מה נשתנה?"  
משחק קצר:
- ניקח את הקופסה הסגורה עם המאכלים
  - כל ילד בתורו מציץ פנימה, אך לא מגלה לחברים מה יש בה
  - תרגול איפוק וסבלנות בזמן ההמתנה לתור

#### כניסת הדמות

- נכניס את "פיסח" עם הקופסה.  
נשאל: "מה נשתנה היום?"



רמז:

"אני פיסחי? והיום נעשה פעילות חווייתית הקשורה לחמץ ומצה."  
אלו מאכלים אתם מכירים שמותר לאכול בפסח? ומה אסור לאכול?  
נאפשר לילדים לנחש ונחזק כל תשובה נכונה

### פעילות מרכזית

פתיח:

נכתוב או נדביק כותרת:

### חמץ | מצה

מתחת לכל כותרת נכתוב 4–5 מילים (למשל: לחם, עוגה, פיתה | מצה, קמח מצה וכו').  
הילדים יקראו יחד בקול, ואז נבחר ילדים שיקראו מילה אחת כל אחד.  
אפשר לבקש מהם לסמן במחיאית כף אם זו מילה קצרה או ארוכה – חיבור למודעות  
לשונית.

### מהלך הפעילות:

- נחלק לכל ילד דף עם תפזורת של ציורים שונים חלקם חמץ חלקם מצה.
- נניח במרכז ערמה של כרטיסים תואמים לציורים כשהם הפוכים, כך שלא ניתן לראות את התמונה.
- בכל פעם נזמין ילד אחד לגשת למרכז.
- הילד ירים כרטיס אחד מהערמה, יהפוך אותו ויגיד בקול איזה ציור מופיע בו.
- כל הילדים יתבוננו בדף שלהם ויחפשו במהירות את הציור המתאים.
- ילד שמוצא ראשון ירים יד לאחר מכן הוא צריך לאמר האם הפריט חמץ או מצה.
- נבחר את הילד שמצא ראשון והוא יהיה זה שייגש בתורו להרים את הכרטיס הבא מהערמה.
- נמשיך כך בסבבים עד שנשתמש ברוב הכרטיסים.
- נלווה את המשחק בעידוד, נשבח ילדים שמוצאים ומתבוננים היטב, וניצור אווירה משחקית ומהנה.



## **סגירה**

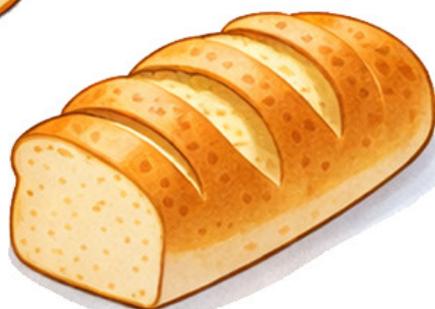
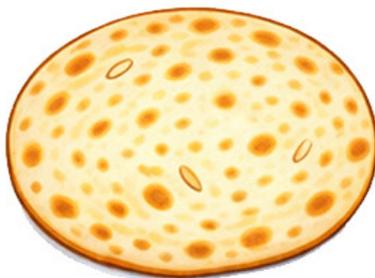
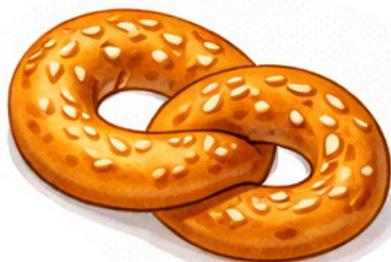
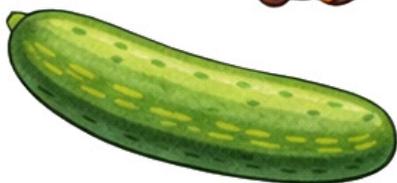
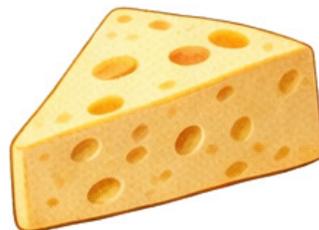
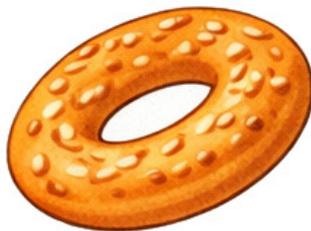
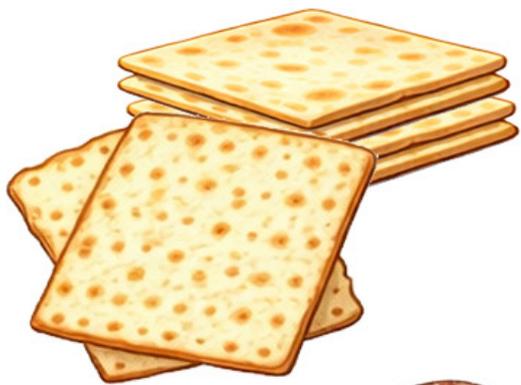
### **במעגל הסיום:**

נבחר שני ילדים שיסבירו בעל פה מה ההבדל בין חמץ למצה.  
אפשר ליצור יחד "לוח מיון כיתתי" ולהדביק עליו מילים שכתבו הילדים.

### **פעילות לסיום**

#### **נכין יחד לכל ילד את הדמות פסחי.**

נחלק לכל ילד את דמות המצה- נקשט, נצבע ונדביק זוג עיניים זזות.  
נגזור לכל ילד את השליש הנמוך של המצה (באזור הפה).  
נצמיד מאחורה בריסטול אדום מקופל- כך שיהיה ניתן לפתוח ולסגור את המצה כמו  
פה מדבר.



ביגלה

רוגלה

לחם

מצה

גבינה

עגבניה

מצה  
מרובע

לחמניה

דג

בקבוק  
שתיה

פיתה

עוגה

חלב

שוקולד

ופלה

מלפפון

לבן

מעדן



# יום שלישי

## ליל הסדר

### מטרות היום

- חיזוק יכולת זיהוי ומיון
- פיתוח כישורי פתרון בעיות
- תרגול מוטוריקה גסה
- חוויה קבוצתית ומשחקית

### הכנה מוקדמת

1. להכין מראש את הקופסה עם הכוסות והציור של המצה.
2. לסדר את המרחב כך שיהיה פתוח ובטוח לחיפוש והעברת חפצים.
3. לחלק את הילדים לשתי קבוצות לכל תחנה.
4. להכין פאזל של המצה: לצייר מצה גדולה, לקשט במדבקות, לגזור לחתיכות גדולות בהתאם למספר הילדים; להכין דוגמה לצעירים.

### מהלך היום

#### פתיחה תנועתית

נאסוף את הילדים למעגל ונכריז:

מי יודע? מי ידע? מה, מה, מה נשתנה?"

משחק קצר:

- ניקח את הקופסה הסגורה עם ארבע כוסות וציור של מצה.
- כל ילד בתורו מציץ פנימה, אך לא מגלה לחברים מה יש בקופסה.
- תרגול איפוק וסבלנות בזמן ההמתנה לתור.



## **כניסת הדמות**

נכניס את "פיסחי" עם הקופסה.  
רמז:

"אני פיסחי? והיום נעשה פעילות חוויתית הקשורה לליל הסדר, מה עושים בליל הסדר? מה שותים? מה אוכלים בסוף הסעודה?"  
נאפשר לילדים לנחש ונחזק כל תשובה.

## **פעילות מרכזית**

### **פתיח:**

לאחר השיח עם "פיסחי", נכתוב על הלוח מילים מרכזיות הקשורות לליל הסדר: גביע, 4 כוסות, יין, הגדה, אפיקומן, מרור, חרוסת, מצה, סדר וכדומה. הילדים יקראו יחדיו בקול. נבחר תלמידים לקריאה אישית. אפשר לשאול:

- איזו מילה הכי ארוכה?
  - איזו מילה מתחילה באות מ'?
- כך נוסיף מודעות לשונית כחלק טבעי מהדיון.

## **סוג הפעילות: תחנות**

### **תחנה 1 - היכן האפיקומן?**

#### **מהלך:**

- כל קבוצה מקבלת פאזל של מצה.
- הציור מקושט מראש עם מדבקות, ניתן דוגמה לצעירים.
- לקי המצה מפוזרים בחדר
- הילדים צריכים לחפש את החלקים באמצעות משחק חם-קר: חצי קבוצה מחביאה, חצי קבוצה מחפשת.
- לאחר מציאת כל החלקים, הקבוצה מחברת את הפאזל יחד.



## **תחנה 2-4 כוסות בכיתה:**

### **מהלך:**

- מניחים דלי מים בצד אחד של הכיתה, ו-4 כוסות בצד השני.
  - כל ילד בתורו ממלא כוס מים מהדלי, רץ לכוסות וממלא אחת מהכוסות.
  - ניתן לעשות תחרות בין שתי קבוצות: מי ממלא הכי מהר.
  - בכל תור נבחר ילדים שונים לפעילות.
- נלווה, נעודד ונשקף הצלחות.....

### **סגירה**

נחזור למעגל

### **סיכום עם פיסחי:**

פיסחי מתבונן על הילדים ומחזק - יחד בשיתוף פעולה הצלחתם ללמוד על חלקי הסדר והפעילויות המיוחדות.

### **פעילות לסיום:**

נזמזם שיר מתאים לפסח והילדים ינחשו באיזה שיר מדובר לאחר מיכן ישירו אותו יחד. בהמשך ניתן לבקש מילדים נוספים לזמזם שירים אחרים ולהמשיך את המשחק.



# יום רביעי

## חידון פסח

### מטרות היום

- פיתוח זיכרון ותשומת לב
- חיזוק ביטחון עצמי בהבעת ידע
- תרגול ריכוז וקבלת תור
- חוויה קבוצתית ומשחקית

### הכנה מוקדמת

1. להכין מראש את הקופסה עם הפתקים.
2. לסדר את המרחב כך שיהיה מקום לעמידה בשורה ותנועה קדימה.

### מהלך היום

#### פתיחה תנועתית

- נאסוף את הילדים למעגל ונכריז:  
מי יודע? מי ידע? מה, מה, מה נשתנה?"  
משחק קצר הקשור לנושא:
- ניקח את הקופסה עם הפתקים.
  - כל ילד בתורו מציף פנימה, אך לא מגלה לחברים מה יש בקופסה.
  - תרגול איפוק וסבלנות בזמן ההמתנה לתור.

#### כניסת הדמות

- נכניס את "פיסח" עם הקופסה.  
"אני פיסח? והיום נענה על חידות ונלמד דברים חדשים על פסח"



## פעילות מרכזית

סוג הפעילות: חידון - תנועה ומשחק

### מהלך:

- כל הילדים עומדים בשורה בצד אחד של החדר
- פיסחי שואל חידה
- מי שיודע עונה ופוסע פסיעה אחת קדימה

**1.** אחד משמותיו של פסח הקרב  
יזכיר הוא עונה שכל אחד אוהב (אביב)

**2.** כמה בנים בהגדה מוזכרים? (ארבעה)

**3.** אותה לאור הנר עורכים  
וברכה מיוחדת מברכים (בדיקת חמץ)

**4.** אחת מהמכות במצרים,  
אשר על מצרים ירדה משמים (ברד)

**5.** מתוך העשר היא הראשונה  
אשר במצרים פגעה (דם)



6. בפסח יושבים כולם מסובים  
ואותה ביחד קוראים (הגדה)

7. ממנו בליל הסדר מצווה לשתות  
כל אחד - ארבע כוסות (יין)

8. משה לפני פרעה עמד והמטה בידו נמצא  
למה הפך המטה פתאום התדע? (נחש)

9. עליו תורה נתנה  
ובו קול ד' נשמע (הר סיני)

10. אותו בפסח אני עורכים  
בכבוד רב, כבנים מלכים (סדר)

11. אותו ישראל ביבשה חצו  
ובו מצרים טבעו (ים סוף)

12. קופצים ומקרקים  
מררו למצרים את החיים (צפרדעים)

13. כמה מצות בקערת הסדר מונחות? (שלוש)



## סגירה

נחזור למעגל

### סיכום עם פיסחי:

- משוב על ההשתתפות והידע של הילדים
- כל ילד חושב על חידה שהוא זוכר ומספר לחברים

### פעילות סיום:

יושבים במעגל אומרים לכל ילד מילה אחת מתוך המילים "פסח כשר ושמח" לפי סדר כך שכל שלישי קבוצה קיבלה מילה אחרת. לאחר מיכן מישהו אחד נעמד במרכז המעגל, מוציאים את הכיסא שלו. והוא מכריז מילה אחת כגון- פסח- כל הילדים שקיבלו את המילה הזו צריכים להחליף מקום במהירות והעומד צריך לנסות לתפוס לעצמו מקום. וכך ממשיכים בכל פעם עם עומד אחר במרכז המעגל.





# יום חמישי

## עשרת המכות

### מטרות היום

- תרגול תיאום עין-יד וקואורדינציה
- חוויה משותפת של למידה חווייתית והנאה
- חזרה חווייתית ורב חושית על נושאים משמעותיים

### הכנה מוקדמת

להכין מראש את הקופסה עם הפתקים.  
לגזור את האותיות של עשרת המכות.

### מהלך היום

#### פתיחה תנועתית

- נאסוף את הילדים למעגל ונכריז:  
מי יודע? מי ידע? מה, מה, מה נשתנה?"  
משחק קצר הקשור לנושא:
- ניקח את הקופסה עם הפתקים
  - כל ילד בתורו מציץ פנימה, אך לא מגלה לחברים מה יש בקופסה
  - תרגול איפוק וסבלנות בזמן ההמתנה לתור

#### כניסת הדמות

נכניס את "פיסחי" עם הקופסה.  
"אני פיסחי? והיום נחזור בקצרה על עשרת המכות שהיו במצרים ונעשה פעילות חווייתית לזכר כל מכה.  
נחזור בקצרה על עשרת המכות, נשאל שאלות ונתן לילדים לשתף כדי להכניס אותם לאווירה.



## פתיחה

- נשב בקבוצות קטנות.
- כל קבוצה תקבל אות אחת לצביעה (מומלץ לצלם בגדול כל אות).
- יחד הם יקשטו אותה בלורדים ומדבקות (יש לשים לב שהילדים עובדים בשיתוף או בתורות).
- לאחר מיכן נרכיב יחד את המילים ונדביק אותם על לוח.
- במהלך היום לאחר כל פעילות לאחת המכות נזמין ילד לחפש את התמונה המתאימה ונצמיד אותה ללוח תחת הכותרת- וכך בסיום הפעילות יהיה לנו מראה לוח עם עשרת המכות.

## פעילות מרכזית

### סוג הפעילות: משימות חווייתיות לעשרת המכות

#### מהלך:

לכל מכה נערוך יחד עם הילדים פעילות מהנה (מומלץ לעשות אותם לפי סדר אקראי כדי שהילדים יוכלו לנחש לאיזו מכה זה מתאים- לקטנטנים לפי סדר המכות)

## דם

נחלק את הילדים לשתי קבוצות כל קבוצה תצטרך לשתות (לסיים) קנקן של פטל אדום תוך זמן קצוב. (יש למנות אחראי קבוצה או מבוגר כדי למנוע בלגן)

## צפרדע

נערוך מרוץ שליחים מעניין בהתאמה לגיל בקפיצות צפרדע.

## כינים

נזמין 2-3 ילדים שיציגו לכל הקבוצה בפנטומימה



## ערוב

נחלק את הילדים לקבוצות קטנות- כל קבוצה תחשוב על בעל חיים אחר ותציג אותה בפנטומימה בחלק הראשון כל קבוצה תציג ושאר הילדים ינחשו לאחר מיכן כל הילדים יציגו יחד.

## דבר

משחק פרה עיוורת

## שחין

כדורי קלקר צבועים בשחור ואדום- הילדים צריכים לזרוק לגובה בלי שהם יפלו על הרצפה

## ברד

נעמיד קערה גדולה במרחק מסוים מהילדים וכל ילד יצטרך לקלוע כדורי קלקר לתוך הקערה.

## ארבה

נפזר קרפים ירוקים על הרצפה, הילדים יקבלו קשים ויצטרכו בעזרת נשימה ונשיפה לאסוף את כל סרטי ניר הקרפ למקום מוגדר בחדר או לתוך סלסילה.

## חושך

מסלול מכשולים- נתחלק לזוגות וכל ילד יוביל את חברו בעיניים מכוסות.

## בכורות

נזמזם את השיר "פרעה בפיג'מה" והילדים ינחשו ויצטרפו לזמזום.



## סגירה

נחזור למעגל

### סיכום שבוע עם פיסחי:

נשים בקופסא פריטים רבים הקשורים לחג הפסח (מומלץ בעיקר דברים הקשורים לכל הנושאים שנלמדו במהלך השבוע)  
נבחר בכל פעם ילד אחר שייגש לקופסה ויוציא פריט אחד בעצימת עיניים.  
ויסביר לילדים איך הפריט קשור לחג - או לחילופין הילדים יסבירו וישתפו.

**כינים**



**צפרדע**



**דם**



**שחין**



**דבר**



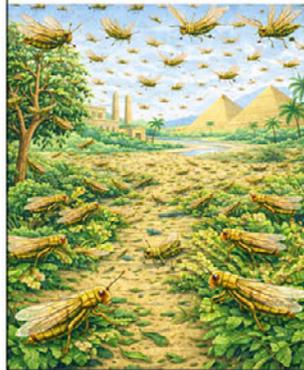
**ערוב**



**חושך**



**ארבה**

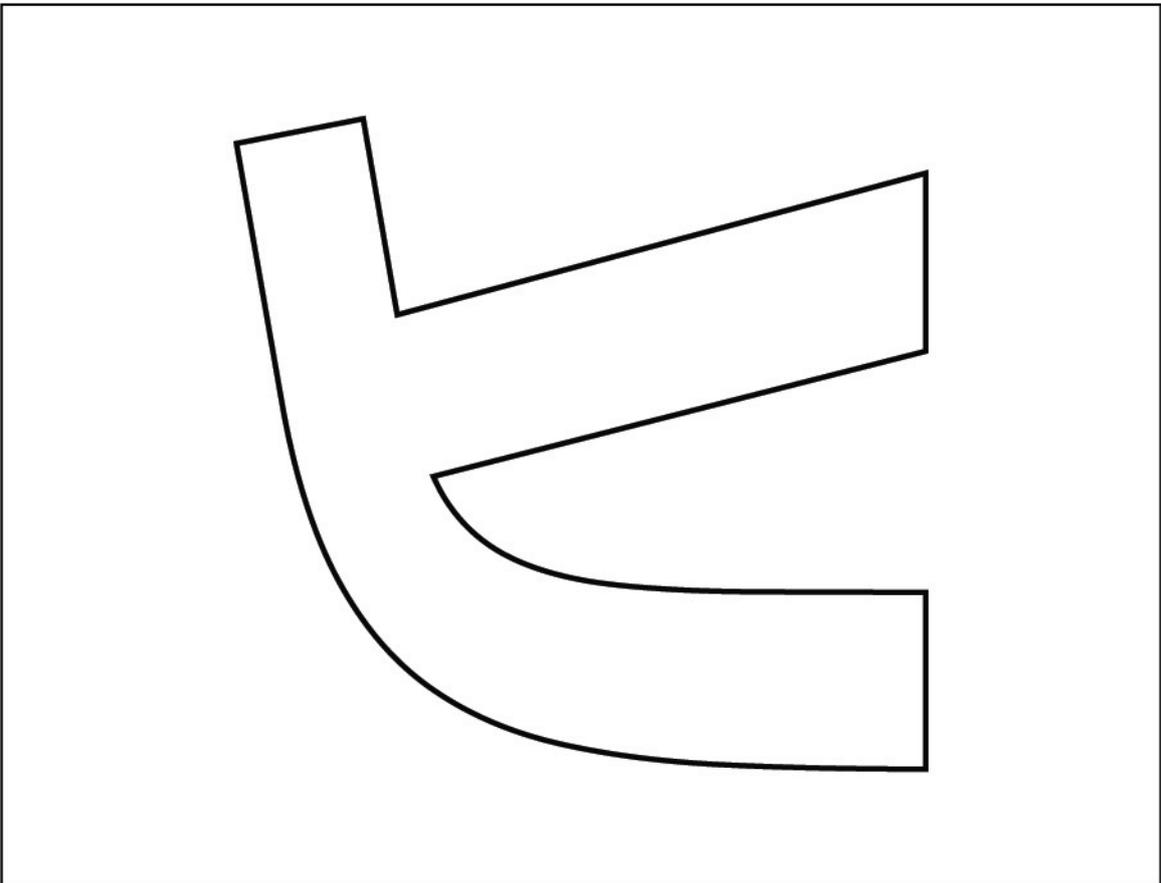
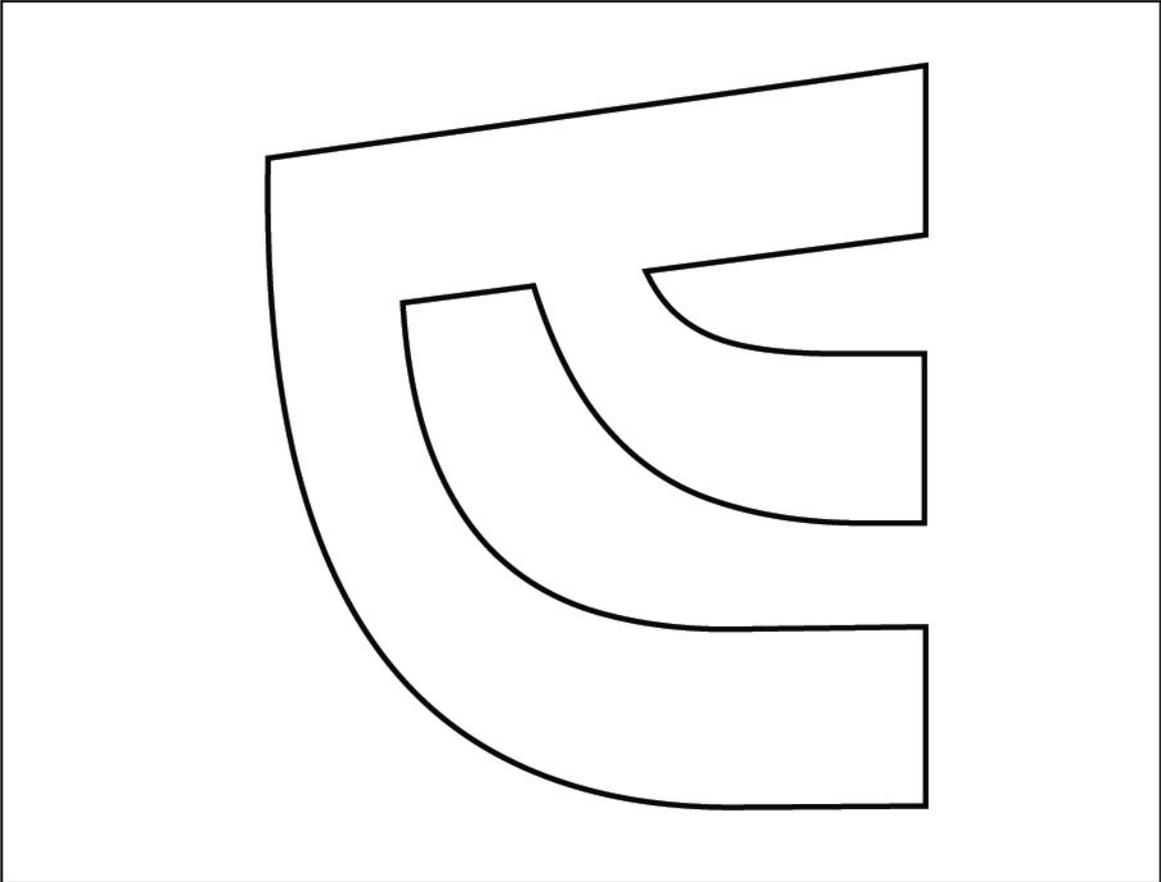


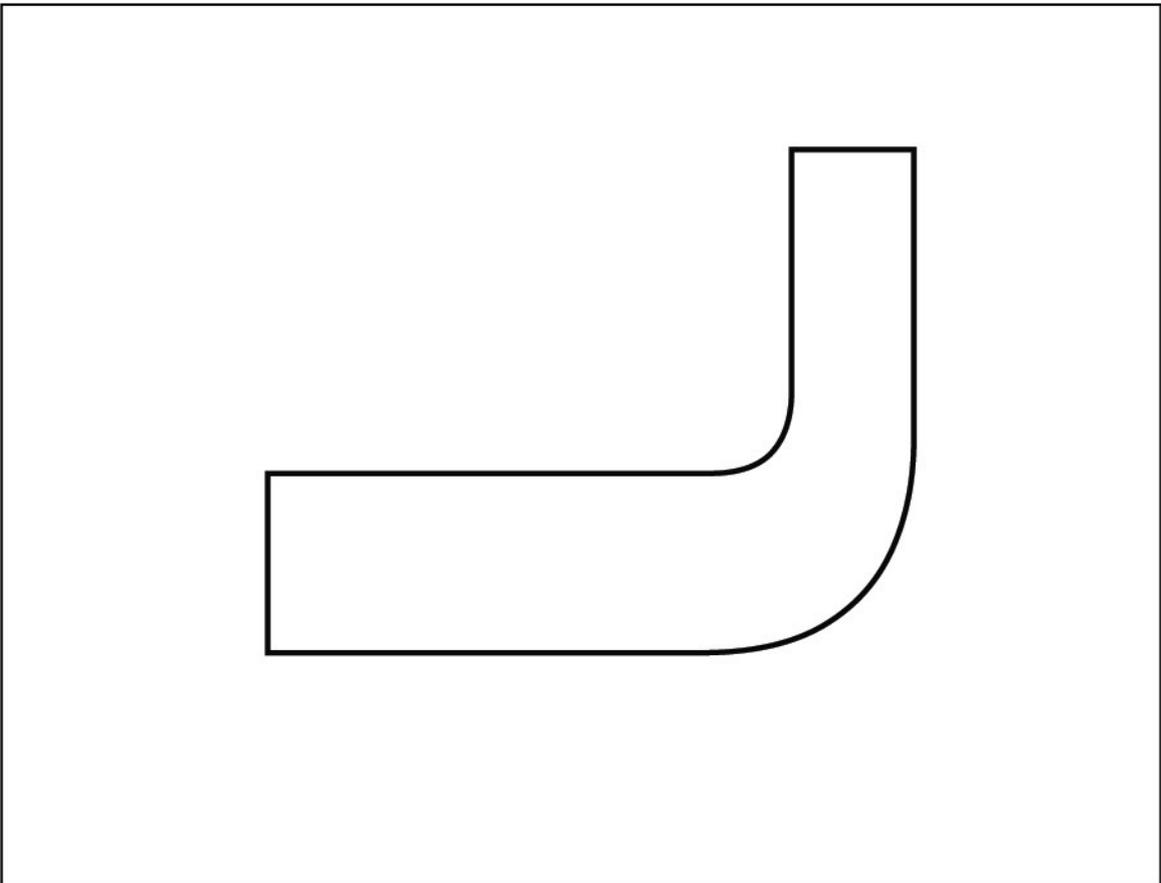
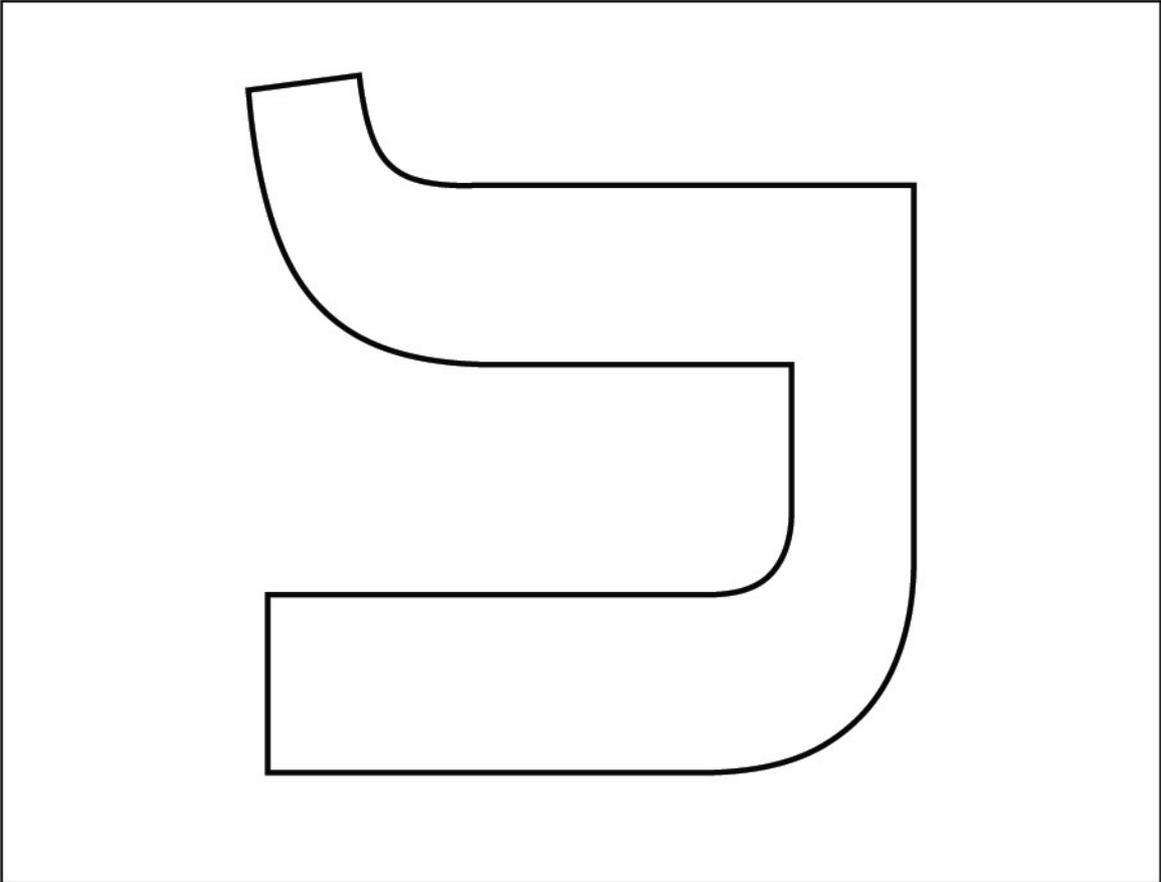
**ברד**

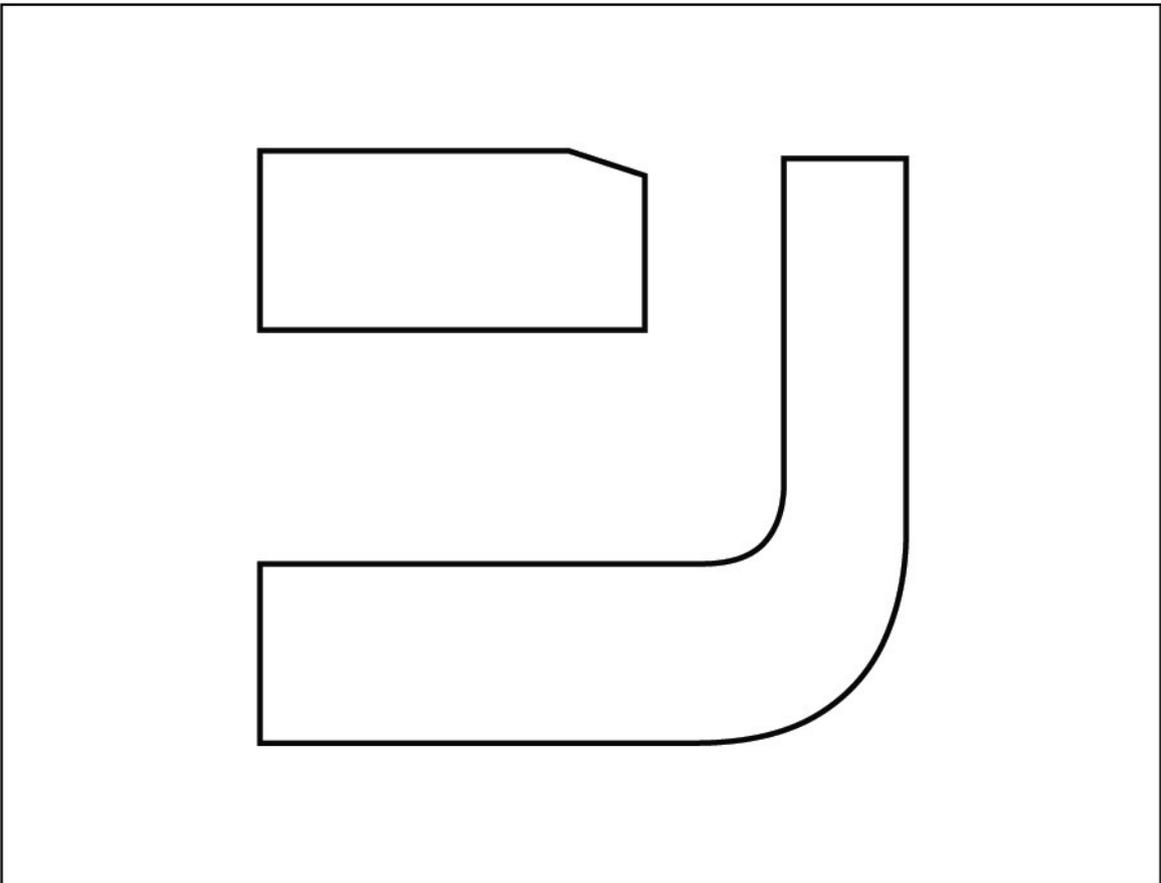
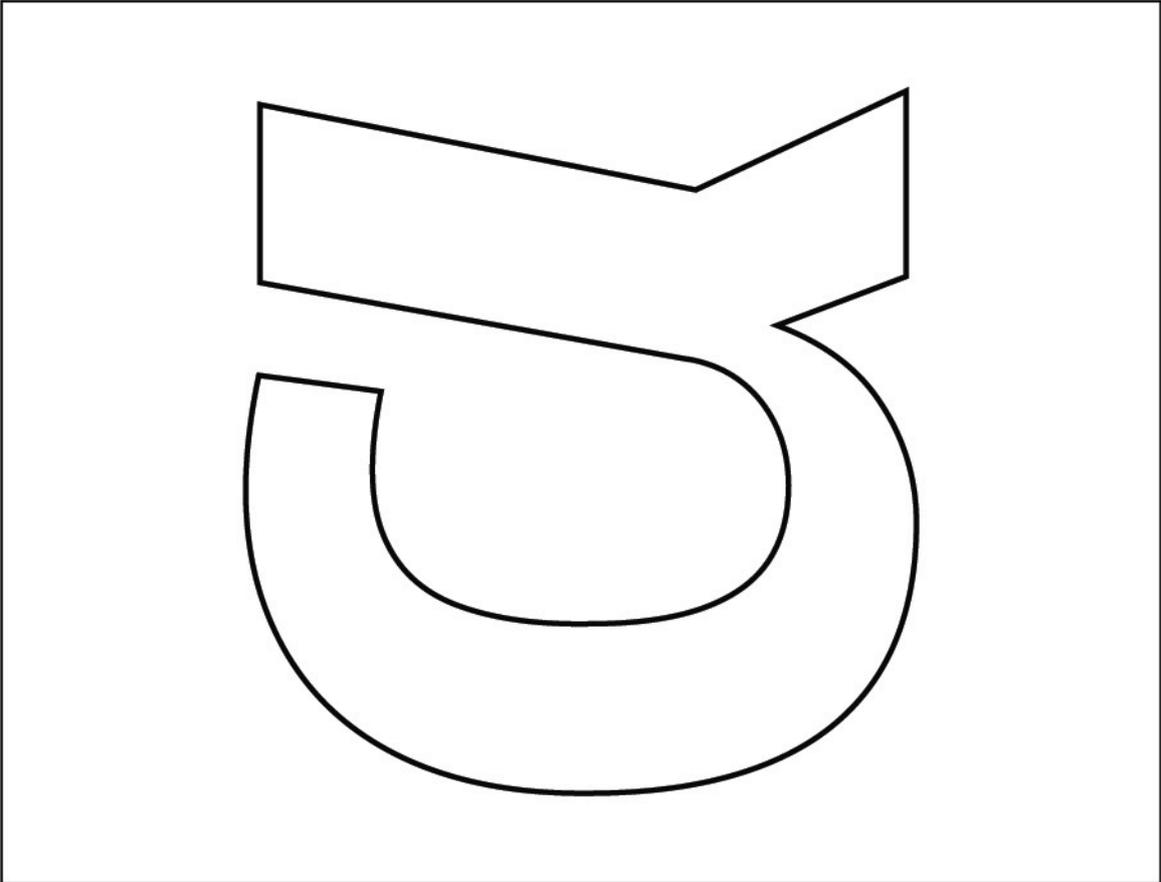


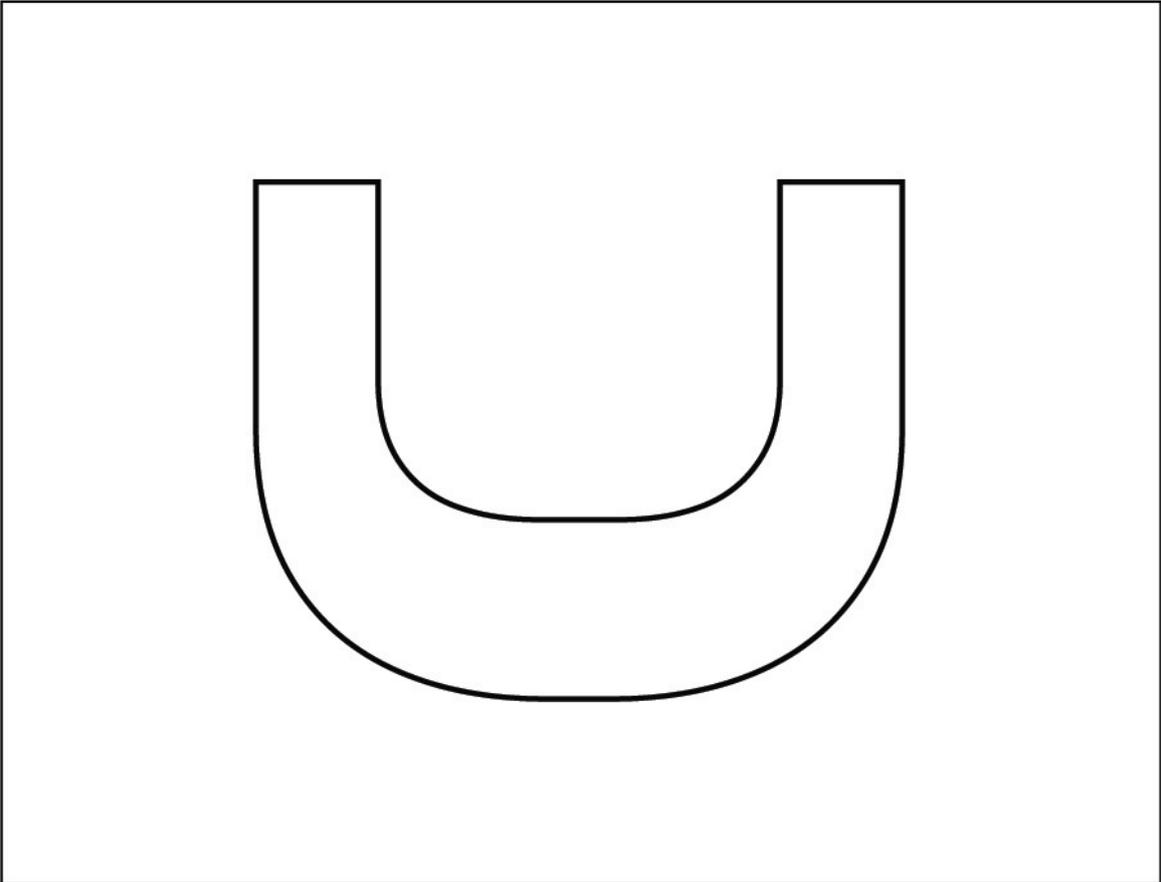
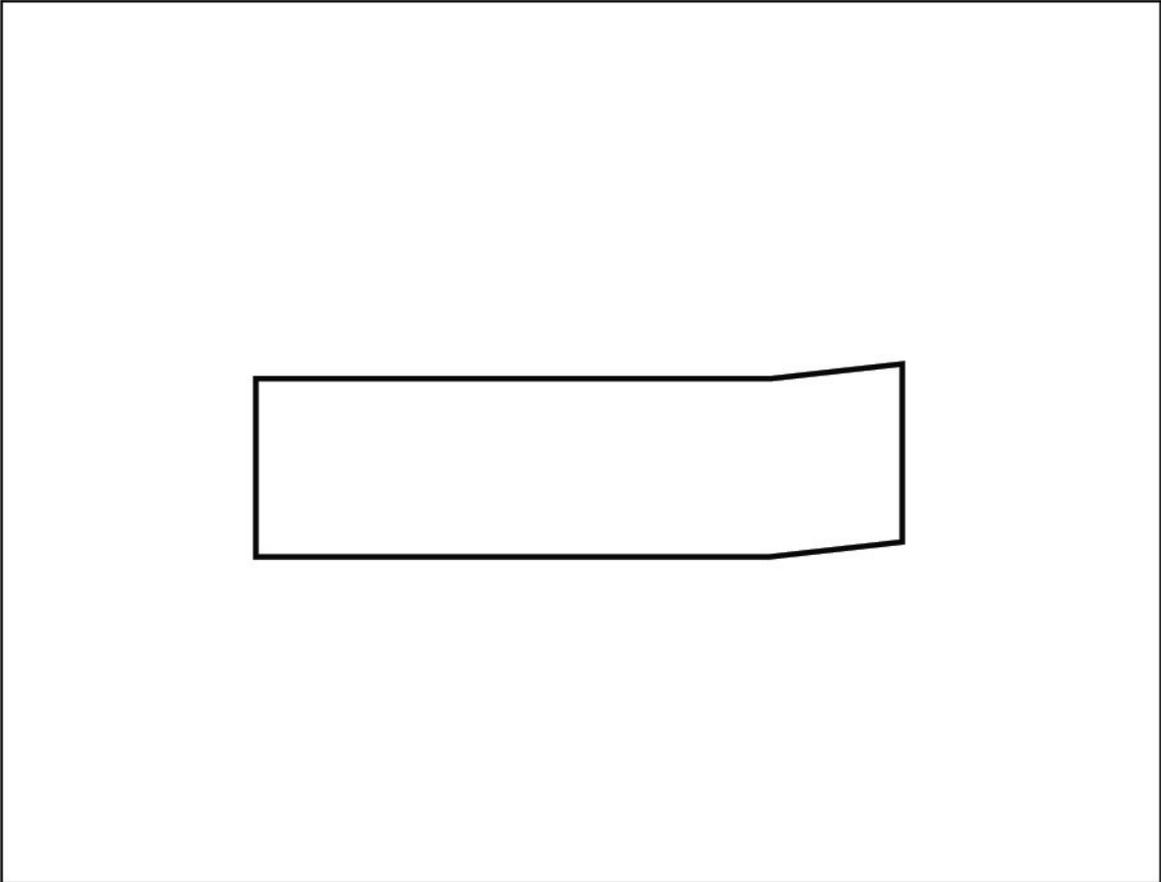
**בכורות**

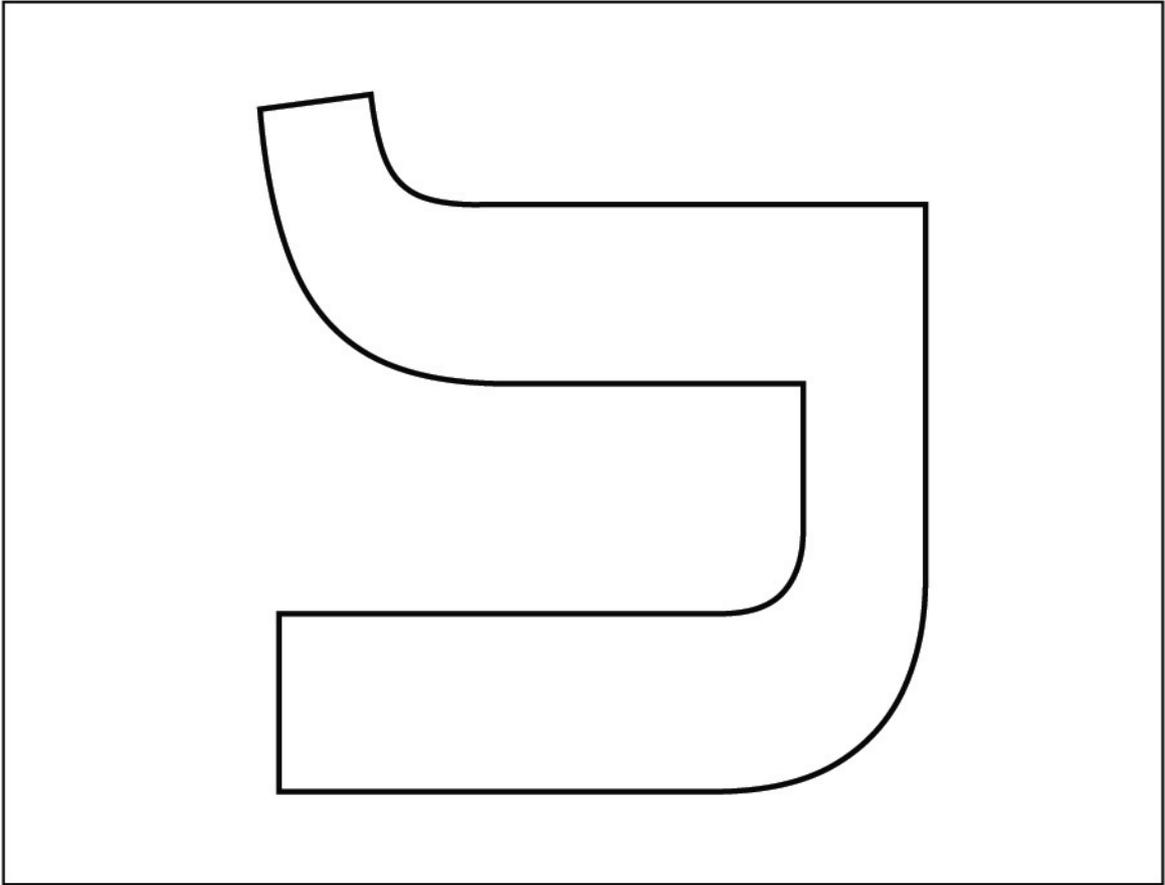














## נספח פעילויות

### הקדמה:

מצורף כאן נספח של פעילויות קצרות ומעניינות שמטרתן להעשיר את התוכנית, להוסיף צבע ואווירה נעימה בערב פסח. ניתן לשלב את הפעילויות בזמנים המתאימים במהלך היום, בהתאם לאופי הקבוצה ולרמת הילדים.

### פעילות: אבסורדים מצחיקים

#### הרעיון:

נשתמש במשפטים מצחיקים ולא הגיוניים. הילדים צריכים להבין מה מצחיק במשפט ולתקן אותו.

#### איך מפעילים:

- נאמר את האבסורד במהלך היום באופן טבעי – בזמן משחק חופשי, ארוחה או פעילות.
- ניתן לילדים רגע להבין את הבדיחה ולצחוק.
- נבקש מהילדים לתקן את המשפט ולומר אותו בצורה נכונה – במשפט שלם.

#### דוגמאות לאבסורדים:

עם המטאטא מסרקים את השיער.

בפסח אוכלי סופגנייה

כולם צמים בליל הסדר

אבא לומד בגן.

התינוקות מסדרים את הבית.

מקלפים תפוחי אדמה עם פטיש.

שותים מרק עם מזלג.

נועלים כובע על הרגליים.



מציירים עם כף.

אפשר להשתמש באבסורדים:

בזמן מרוכז במליאה

או לשלב אותם במהלך היום בצורה ספונטנית כדי ליצור רגע של צחוק ושיחה.

## נשיר ונשחק במספרים (אחד מי יודע)

### מהלך הפעילות:

1. מחלקים ל-13 ילדים דפים עם מספרים מ-1 עד 13 (מספר אחד לכל ילד).
2. שרים יחד את השיר. בכל פעם שמופיע מספר בשיר – הילד שמחזיק את המספר מרים את הדף.
3. לאחר מכן הילדים מסתדרים בשורה לפי הסדר מ-1 עד 13.
4. שרים שוב את השיר מהסוף להתחלה, והילדים מסתדרים בהתאם – מ-13 עד 1.
5. כל הילדים מסתובבים בחדר באופן חופשי. הילדים שמחזיקים במספרים מרימים את הדף כשהמספר שלהם נשמע בשיר.
6. לאחר כמה דקות מחליפים ילדים, כך שילדים נוספים יקבלו מספרים וישתתפו במשחק.

## "זוג או פרט"

**משתתפים:** שני ילדים ומעלה

**אביזרים:** אגוזים מסוג זהה

**מהלך המשחק:** אחד המשתתפים חופן מספר אגוזים בידו ומסתיר את ידו מאחורי גבו. שאר המשתתפים מנחשים האם מספר האגוזים שבידו הוא זוג או פרט (אי-זוגי). לאחר הניחוש מונים יחד את האגוזים ומגלים כמה יש.

**מנצח:** מי שניחש נכון – מקבל את האגוזים.



## 4 כוסות - הובלת המגש יחד

### מה צריך?

- מגש.
- 4 כוסות (אפשר למלא חצי כוס מים או פטל כדי לאתגר יותר).
- חבל ארוך.
- כ-6 חבלים קצרים באורך של כ-מטר כל אחד.

### הכנה:

- נקשור את החבלים הקצרים מסביב למגש, כך שהמגש יהיה תפוס מכל הצדדים.
- כל חבל יישאר פנוי בקצהו לאחיזה של ילד.

### מהלך הפעילות:

1. נניח על המגש ארבע כוסות.
2. נזמין מספר ילדים לעמוד סביב המגש. כל ילד יאחז בקצה חבל אחד.
3. המשימה של הילדים היא להוביל יחד את המגש מנקודה אחת לנקודה אחרת בחדר.
4. הילדים יצטרכו לתאם ביניהם תנועה עדינה ואיטית כדי שהכוסות לא יישפכו.
5. נלווה את הפעילות בהכוונה: ללכת לאט, לשתף פעולה ולהקשיב זה לזה.
6. לאחר סיום המשימה נבחר קבוצת ילדים חדשה שתנסה גם היא להוביל את המגש.



## שם המשחק: "כוס ההפתעה"

### אביזרים:

- כוסות חד־פעמיות עמידות כמספר המשתתפים,
- חומרי צביעה וקישוט,
- פתקים ריקים וכלי כתיבה,
- פריט קטן להפתעה לכל כוס.

### מהלך המשחק:

כל ילד מקבל כוס ומקשט אותה. לאחר מכן כל ילד כותב על פתק שאלה, חידה או משימה הקשורה לחג, ומכניס אותה לכוס. בתוך כל כוס מניחים גם פריט קטן. מערבבים את הכוסות ומניחים במרכז. כל ילד בתורו בוחר כוס, מוציא ממנה פתק וקורא את המשימה או השאלה. אם הצליח לענות או לבצע – הוא שומר את הכוס ואת הפריט שבתוכה. אם לא הצליח – מחזירים את הפתק לכוס ומניחים אותה חזרה במרכז.

### מנצח:

הילד שאסף את מספר הכוסות הגדול ביותר.

## ציוד לתוכנית - "ממחשבה להמצאה"

### שבוע א'

- 3 תפוחי אדמה מבושלים
- 3 "מעטפות" בידוד שונות:
- נייר כסף
- מגבת נייר/בד/צמר גפן
- קופסה/קרטון (או שקית נייר)
- עיתונים ישנים,
- עלונים צבעוניים,
- דפים,
- מספריים, דבק, לורדים
- מזוודה ישנה או קופסה מעניינת (אופציונלי)

### שבוע ב'

- 4 חישוקים
- 5 אבנים או גולות
- קופסת קרטון או גליל לכל ילד בסיס ליצירה (חומרים נפסדים)
- לורדים, צבעים, מדבקות

### שבוע ג'

- סלסלה עם קוביות כבדות- או משקולות
- קרש ארוך על גליל קשיח (מנוף)
- נר
- פנס
- מסחטת מיץ ידנית
- גביעי פלסטיק/ קרטון וחוט ארוך כדי לחבר ביניהם
- מסחטת מיץ ידנית



## שבוע ד'

- מטליות ב-5 צבעים (ריבוע אל בד קטן לכל ילד)
- קופסה סגורה מקושטת
- בריסטולים אדומים (5-8)
- כוסות חד פעמי מנייר - כמספר הילדים
- חוטים לקשירה
- 4 קופסאות נעלים
- 4 כוסות דמוי כסף (להצגה לילדים)
- כוסות, דלי מים.
- כדורי קלקר
- 2 קנקנים עם פטל אדום



## ציוד לתוכנית פסח:

### יום ראשון:

- מטליות ב-5 צבעים (ריבוע אל בד קטן לכל ילד)
- קופסה סגורה מקושטת
- דמות מלווה - "פיסחי" - נגזור את המצה נקשט נדביק עיניים זזות, נגזור את השליש התחתון ונחבר בריסטול אדום מקופל בצורה של פה נפתח.

### יום שני:

- קופסה סגורה עם מאכלים הקשורים לחמץ ומצה
- דמות מלווה - "פיסחי"
- דפי צביעה עם תמונות של מאכלים
- כוסות קרטון, חוטים, קופסאות נעליים

### יום שלישי:

- קופסה סגורה עם 4 כוסות דמוי כסף וציור של מצה
- דמות מלווה - "פיסחי"
- כוסות ודלי מים

### יום רביעי:

- קופסה סגורה עם פתקים בעלי ציור סימן שאלה
- דמות מלווה - "פיסחי"

### יום חמישי:

- קופסה סגורה עם פתקים של ציורים של עשרת המכות
- דמות מלווה - "פיסחי"
- אותיות גזרות "עשרת המכות" - לורדים ומדבקות לקישוט
- קנקנים עם פטל אדום וכוסות לפי מספר הילדים
- כדורי קלקר וקערה
- כיסויים לעיניים (אפשר מטפחת)

