

אהלים בחווה

במשחק זה ייחשפו הילדים למגוון פקודות תנועה מתוך סביבת סקראץ' ג'וניור, בד בבד עם התנסות ביצירת רצף פקודות, פיתוח יכולת תפיסה מרחבית והיכרות מעמיקה עם מערכת הצירים. מצורפות שתי הצעות למשחק.

4-1 משתתפים

מה במשחק?



• חוגות

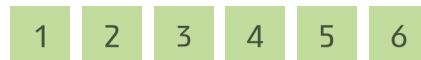
חוגת מספרים 1 עד 6
חוגת אותיות א עד ו



• לוח משחק

לוח מערכת צירים 7X7

• שישה כרטיסי מספרים 1 עד 6 למיקום על ציר ה'X'



• שישה כרטיסי אותיות א עד ו למיקום על ציר ה'Y'



כרטיסי משחק

כרטיסי תנועה:

• 20 כרטיסי ימינה

• 20 כרטיסי שמאלה

• 20 כרטיסי למעלה

• 20 כרטיסי למטה

• כרטיסי פנייה

• כרטיסי קפיצה



כרטיסי בעלי חיים ומקומות מחיה:

• 4 כרטיסי בעל חיים בוגר:
ברווז, סוס, כבשה, ציפור

• 4 כרטיסי בעל חיים צעיר:
אפרוח, סייח, טלה, גוזל

• 4 כרטיסי מקום מחיה:
סביבת האגם, אורווה, דיר, קן

• 3 כרטיסי ציור מנוילנים לביטוי אישי -
להשלמה על ידי המשתתפים בטוש מחיק.



כרטיסי מכשולים:

• 2 כרטיסי גדר

• 2 כרטיסי פרצה בחומה

• 2 כרטיסי אגם

• 2 כרטיסי אש



הצעה ראשונה למשחק

מה במשחק?



- שתי חוגות
- כל כלי לוח המשחק
- כל כרטיסי התנועה
- כרטיסי בעל חיים בוגר
- כרטיסי בעל חיים צעיר

מטרת המשחק



על כל משתתף להוביל את בעל החיים הבוגר אל בעל החיים הצעיר המתאים לו. המשתתף שיגיע ראשון אל דמות היעד – הוא המנצח.

הכנת המשחק:

1. מניחים את לוח המשחק במרכז. מניחים את כרטיסי האותיות בעמודה השמאלית של הלוח מלמטה למעלה (ציר ה-Y) ואת כרטיסי המספרים בשורה התחתונה של הלוח משמאל לימין (ציר ה-X). (מומלץ להצמיד אותם אל הלוח בעזרת צמדן).

אם החוגות הצביעו על משבצת תפוסה, על המשתתף לסובב אותן שוב עד להגירת משבצת פנויה.

4. לאחר מיקום בעל חיים בוגר על ידי כל המשתתפים, מתחילים סבב חדש למיקום בעל החיים הצעיר באופן זהה לשלב מיקום בעל החיים הבוגר (סעיף 3).
5. יש לערבב את כרטיסי התנועה.
6. כל משתתף מקבל **ארבעה** כרטיסי תנועה ומניח אותם לידו כשפניהם גלויות.
7. את שאר כרטיסי התנועה מניחים כחפיסה עם הפנים כלפי מטה כדי שישמשו קופה.

איך משחקים



1. כל משתתף בתורו בוחר כרטיס תנועה מהכרטיסים שברשותו ומניח על לוח המשחק.
2. כל המשתתפים מתקדמים לפי התור לכיוון בעל החיים הצעיר שבחרו.
3. אם למשתתף אין כרטיס תנועה מתאים או שאינו מעוניין להשתמש בכרטיסים שברשותו, הוא רשאי לקחת כרטיס מהקופה ולהמתין תור.
4. המשתתף הראשון שיגיע לבעל החיים הצעיר המתאים – הוא המנצח!

כללי התקדמות במשחק:

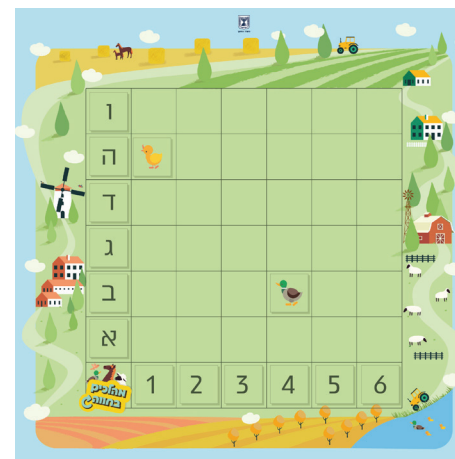
- הנחת כל כרטיס **תנועה** מקדמת את המשתתף משבצת **אחת בלבד**.
- כרטיס **פנייה** מונח על גבי כרטיס **תנועה**.
- כרטיס **קפיצה** מונח על גבי כרטיס תנועה שכבר הונח על הלוח לפני כן על ידי משתתף אחר ומאפשר "דילוג" על התנועה.
- אם כרטיס בעל חיים חוסם את הדרך של משתתף ליעד, על המשתתף לעקוף אותו באמצעות כרטיסי התנועה. **אייאפשר**
- **"לקפוץ" מעל כרטיס בעל חיים.**
- מומלץ לתכנן ולבחור את הדרך הקצרה ביותר ליעד וללא מכשולים צפויים.
- **שימו לב!** הגעה ליעד מחייבת הנחת כרטיס תנועה על גבי כרטיס היעד.

ראו דוגמה 1:



2. כל משתתף מסובב את חוגת המספרים. המשתתף שהגירל את המספר הגבוה ביותר בוחר ראשון בעל חיים בוגר ובעל חיים צעיר המתאים לו. לדוגמה: ברווז ואפרוח וכן הלאה לפי סדר המספרים שהגירלו. לאחר בחירת הדמויות על ידי כל המשתתפים, המשתתף שהגירל את המספר הגבוה ביותר מתחיל ראשון במשחק.

3. כל משתתף בתורו מסובב את שתי החוגות ומניח את בעל החיים הבוגר על הלוח. **לדוגמה:** בסיבוב חוגת האותיות התקבל המספר 4, ובסיבוב חוגת האותיות התקבלה האות ב. על המשתתף למקם את בעל החיים הבוגר במשבצת (4ב). ראו את מיקום הברווז בדוגמה 2:



הכנת המשחק:

1. כל משתתף מסובב את חוגת המספרים. המשתתף שהגריל את המספר הגבוה ביותר: - בוחר ראשון **בעל חיים ומקום מחיה מתאים** (לדוגמה ציפור וקן) ומתחיל ראשון במשחק.
 2. המשתתפים מסדרים את **בעלי החיים ומקומות המחיה** באותו אופן שבו סידרו בהצעת המשחק הקודמת, לפי תוצאת שילוב החוגות.
- דוגמה:** בסיבוב חוגת האותיות התקבל המספר 2, ובסיבוב חוגת האותיות האות ד – על המשתתף למקם את בעל החיים במשבצת (ד2). ראו את מיקום הטלה בדוגמה 4 להלן. לאחר מכן יבצע שוב את התהליך עבור מקום המחיה.

דוגמה 4:



3. לאחר מיקום בעלי החיים ומקומות המחיה על ידי כל המשתתפים, מערבבים את כרטיסי התנועה ומניחים אותם כקופה עם הפנים כלפי מטה.
4. כל משתתף מקבל ארבעה כרטיסי תנועה ומניח אותם לידו כשפניהם גלויות.
5. מערבבים את כרטיסי המכשולים ומניחים כחפיסה עם הפנים כלפי מטה. כל משתתף בתורו מרים כרטיס מכשול אחד, הופך אותו ומניחו במקום שמורה תוצאת שילוב החוגות כמו בסעיף 2. שאר כרטיסי המכשולים נכנסים לאריזה.

לגנות – כדאי לשים לב למיקומים שיצאו שאינם חוסמים מעבר של משתתפים אחרים אל מקומות המחיה. אפשר גם לשלב 2 כרטיסי מכשול עבור כל משתתף בהתאם לרמת הקבוצה.

דוגמה 3:



הצעה שנייה למשחק

מה במחקר?

- שתי חוגות
- כל כלי לוח המשחק
- כל כרטיסי התנועה
- כרטיסי בעל חיים
- כרטיסי מקומות מחיה
- כרטיסי מכשולים

אטרת המחקר

על כל משתתף להוביל את בעל החיים אל מקום המחיה המתאים לו. המשתתף שיגיע ראשון אל היעד – הוא המנצח. (מומלץ להצמיד אותם על לוח בעזרת צמדן).

דוגמה 5 מציגה מראה אפשרי של תחילת משחק (עם שני משתתפים):



איך משחקים

1. כל משתתף בתורו בוחר כרטיס תנועה מהכרטיסים שברשותו ומניח על לוח המשחק.
2. כל המשתתפים מתקדמים לפי התור לכיוון מקום המחיה.
3. אם למשתתף אין כרטיס מתאים או שאינו מעוניין להשתמש בכרטיסים שברשותו, הוא רשאי לקחת כרטיס מהקופה ולהמתין תור.
4. המשתתף הראשון שיגיע למקום המחיה המתאים לו – הוא המנצח!

כללי התקדמות במשחק:

- הנחת כל כרטיס תנועה מקדמת את המשתתף משבצת אחת בלבד.
- כרטיס פנייה מונח על גבי כרטיס תנועה.
- כרטיס קפיצה מונח על גבי כרטיס תנועה שכבר הונח על הלוח לפני כן על ידי משתתף אחר ומאפשר "דילוג" על התנועה.
- אם כרטיס בעל חיים חוסם את הדרך של משתתף ליעד, על המשתתף לעקוף אותו באמצעות כרטיסי התנועה. אי אפשר "לקפוץ" מעל כרטיס בעל חיים.

- אם כרטיס מכשול חוסם את הדרך של משתתף ליעד, על המשתתף לעקוף אותו באמצעות כרטיסי התנועה. כל בעל חיים יכול לעבור מכשול מסוג אחד:

- ברווז יכול לשחות ולחצות את האגם.
- סוס יכול לקפוץ מעל הגדר.
- כבשה יכולה לעבור בפרצה בחומה.
- ציפור יכולה לעוף מעל האגם.
- אף בעל חיים אינו יכול לעבור את האש.

מומלץ כמובן לתכנן ולבחור את הדרך הקצרה ביותר ליעד.

שימו לב! הגעה ליעד מחייבת הנחת כרטיס תנועה על גבי כרטיס היעד.

