

## מקבצים על פי חושים

שם המשחק:

מטרה לימודית: הכרות עם חמשת החושים והקבצת מריטים על פי החוש בו אנו משתמשים לזיהוי

מטרה משחקית: ראשון סיים לאסוף את כל הכרטיסים בלוח האיסוף שלו.

תבנית: קבץ נא

משתתפים: 2-4

מבנה: לוח איסוף +כרטיסים

תכולה: 4 לוחות איסוף, 20 כרטיסים 5 לכל לוח

מתודה: הקבצה

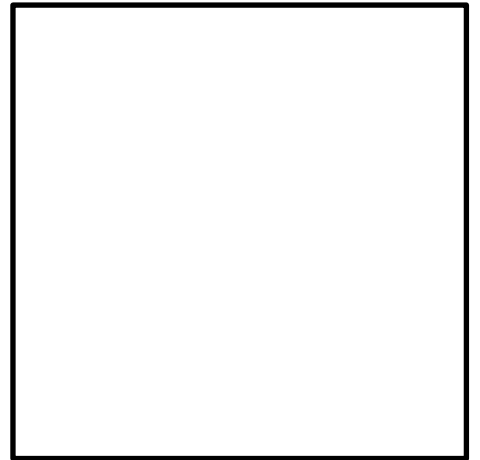
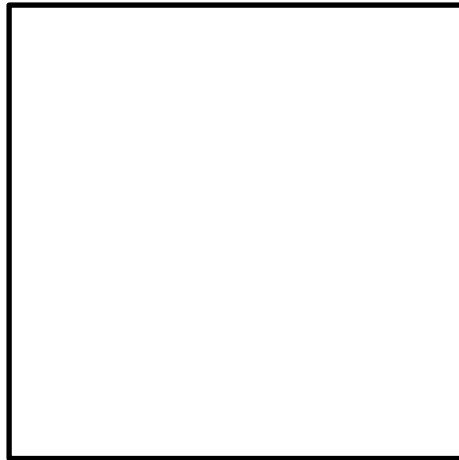
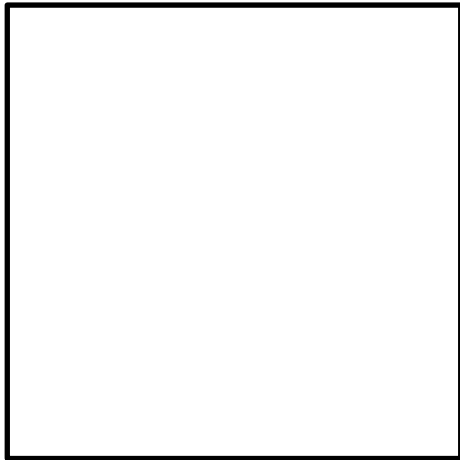
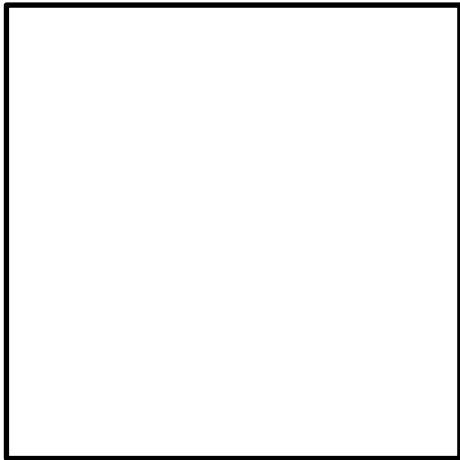
הוראות משחק:

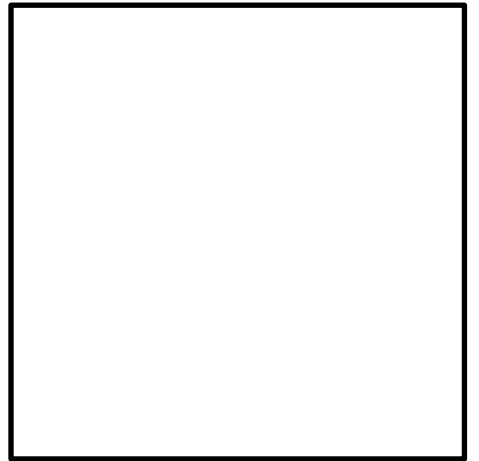
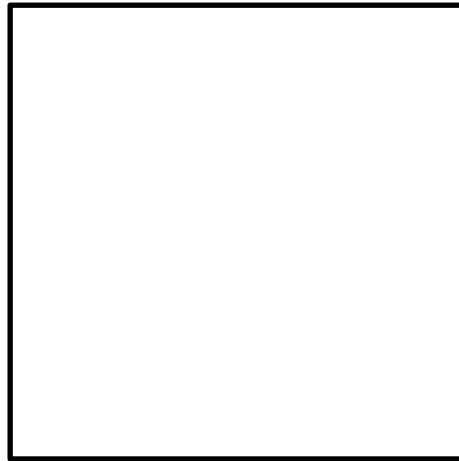
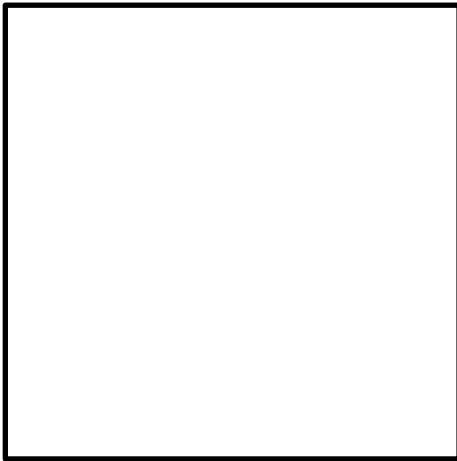
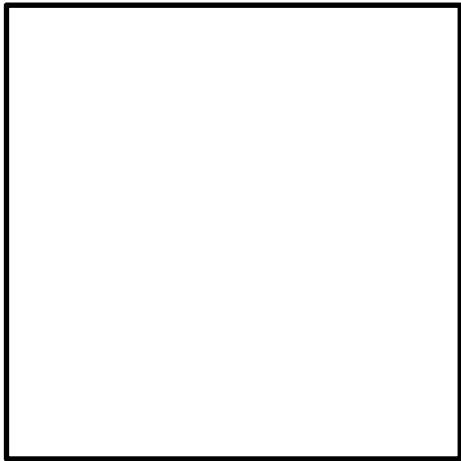
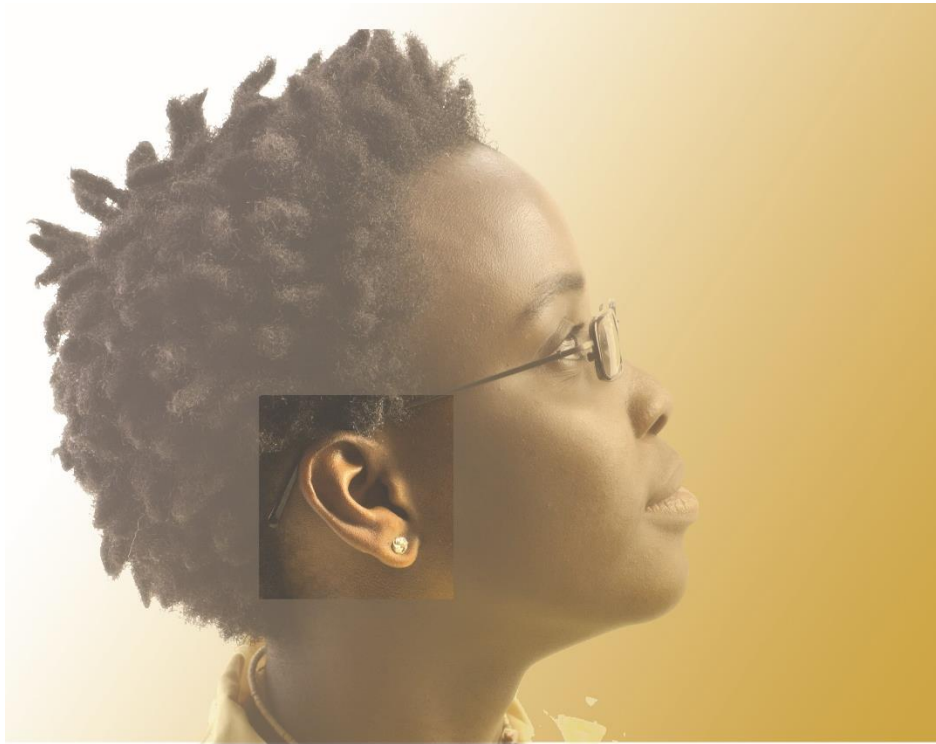
מחלקים את לוחות האיסוף למשתתפים. טורפים את הכרטיסים ומניחים אותם הפוכים בערימה במרכז השולחן, הם מהווים קופה. קובעים מהו סדר המשחקים. כל משתתף צריך לאסוף 5 כרטיסים - כרטיס אחד לכל חוש. כל משתתף בתורו מרים כרטיס, מערימת הכרטיסים ובודק האם הכרטיס שהרים שייך לאחד החושים הרשומים בלוח האיסוף שלו. שייך- לוקח את הכרטיס ומניח אותו במקום המתאים בלוח האיסוף שלו, לא שייך או שיש לו כבר כרטיס השייך לחוש זה -מחזיר אותו לתחתית הערימה.

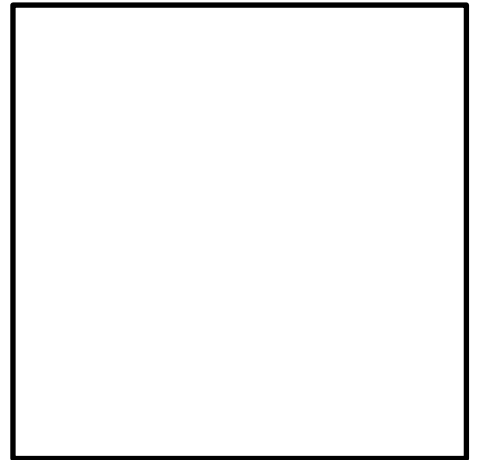
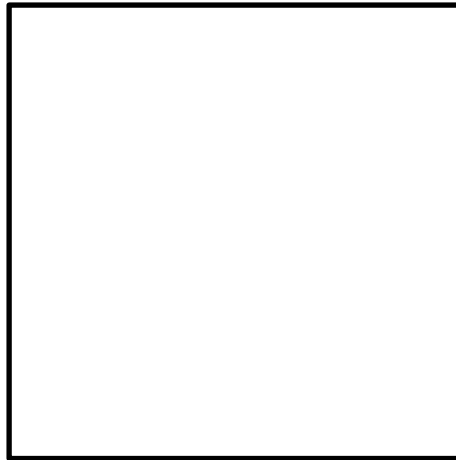
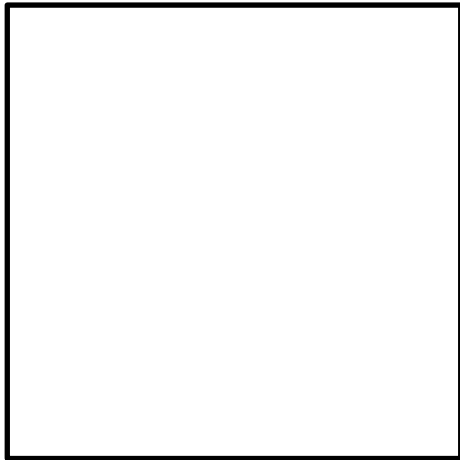
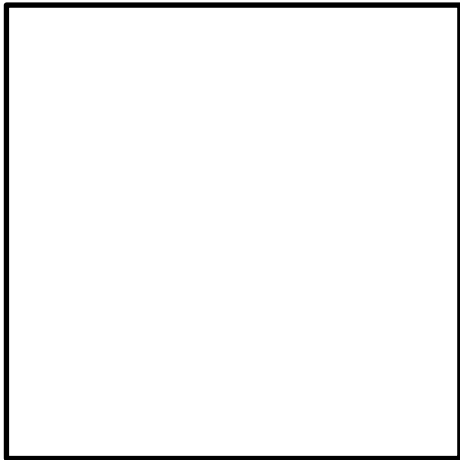
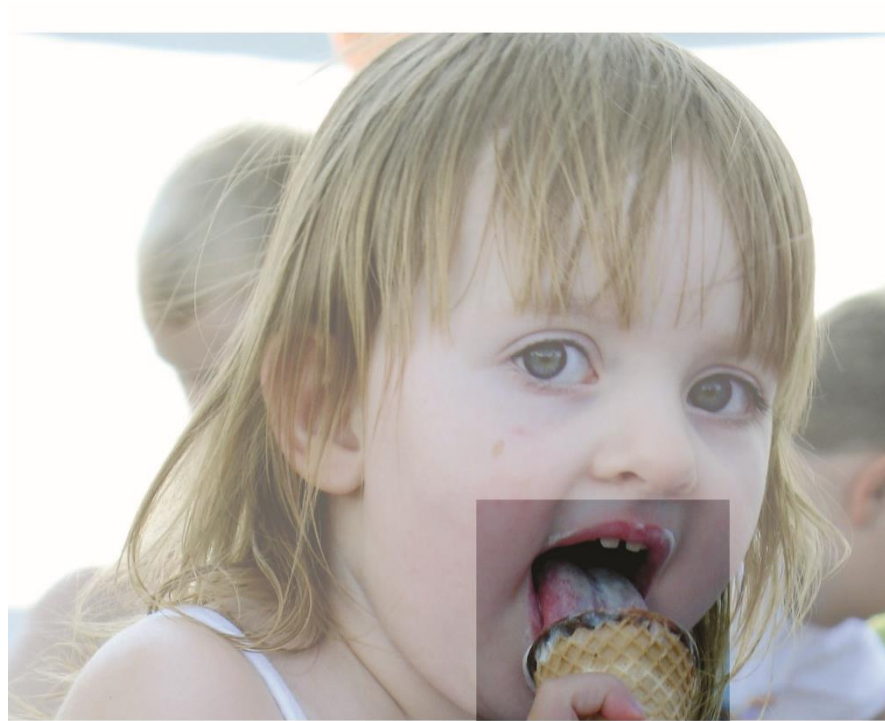
זוכה: הראשון שהשלים את לוח האיסוף שלו.

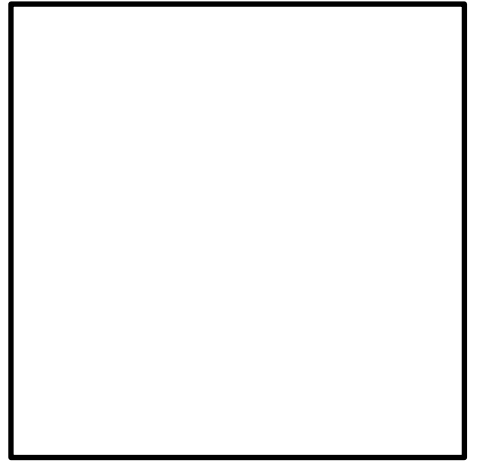
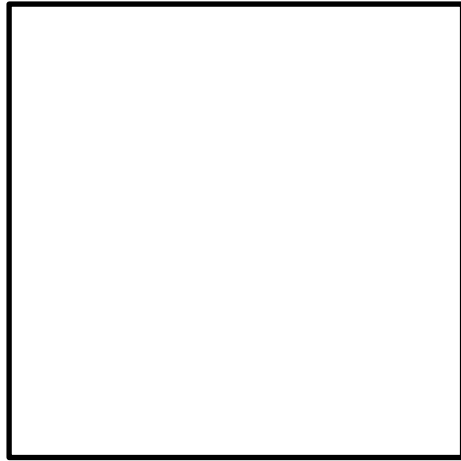
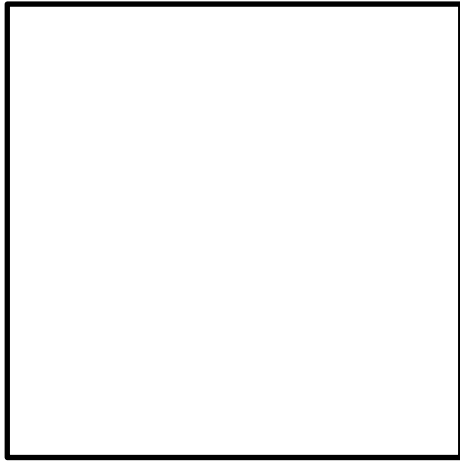
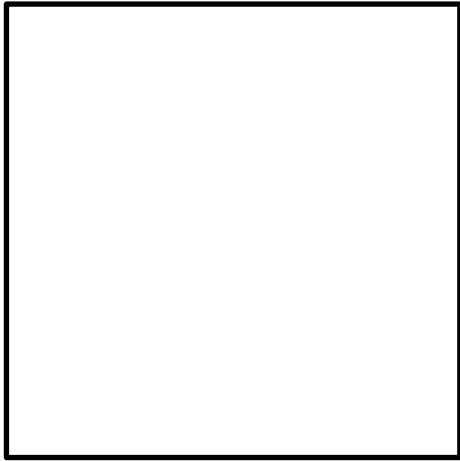
אפשרויות משחק נוספות:

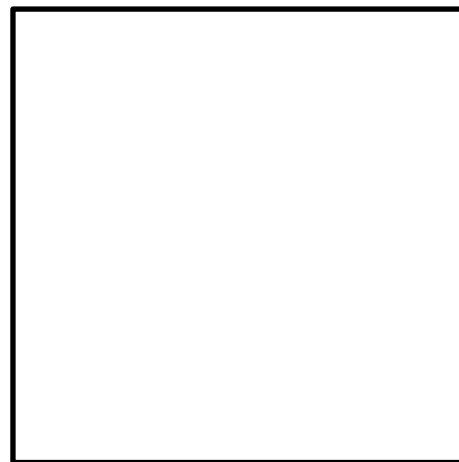
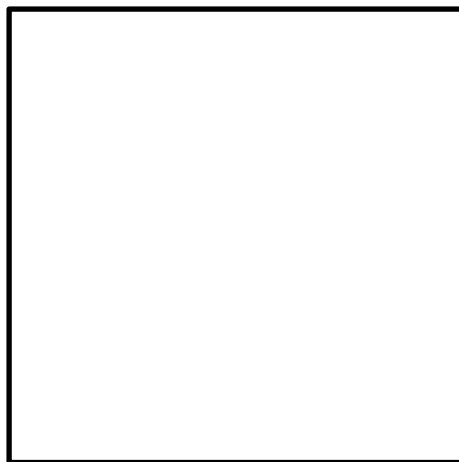
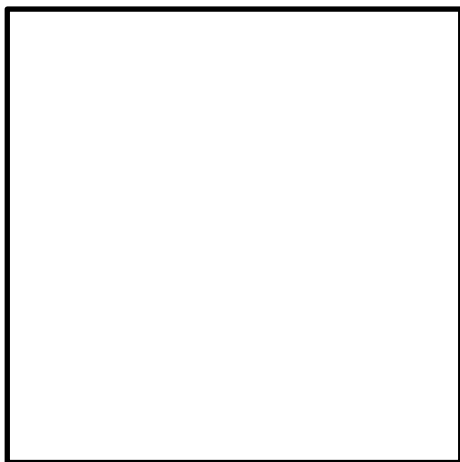
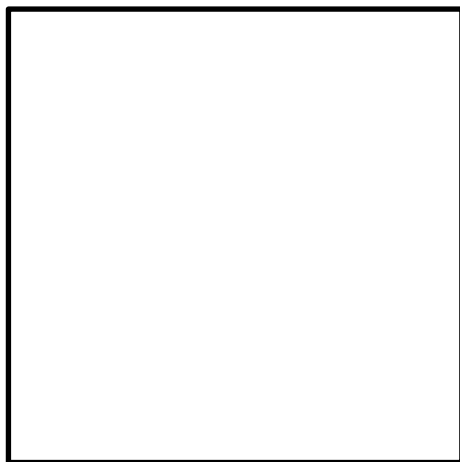
כל משתתף בתורו מרים כרטיס, הכרטיס שייך לחוש אותו הוא אוסף יניח אותו בלוח האיסוף שלו, לא שייך מניח אותו גלוי לצד הערימה ההפוכה. המשתתף הבא יכול לקחת או את הכרטיס הגלוי, אם הוא זקוק לו, או כרטיס מהקופה ההפוכה. זוכה: הראשון שהשלים את לוח האיסוף שלו.



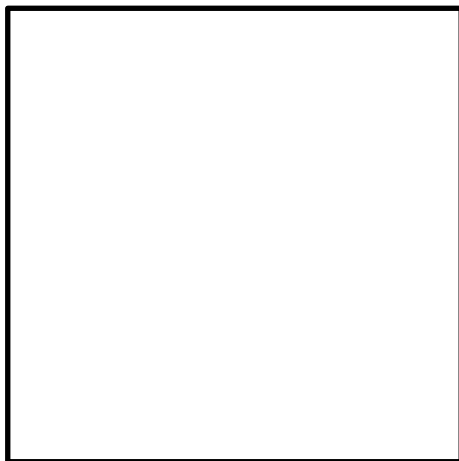




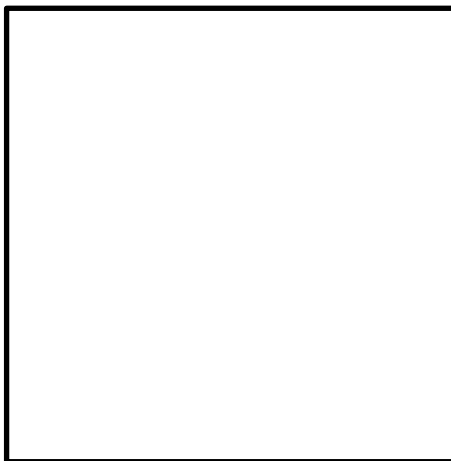




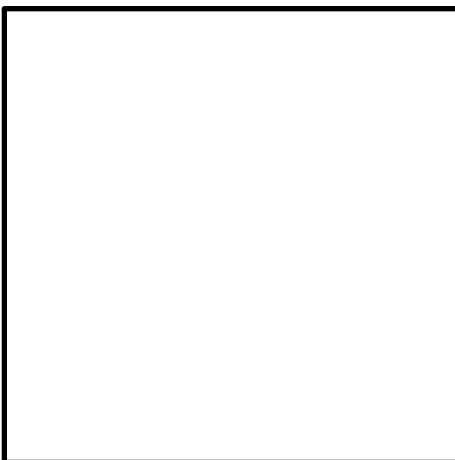
חוש טעם



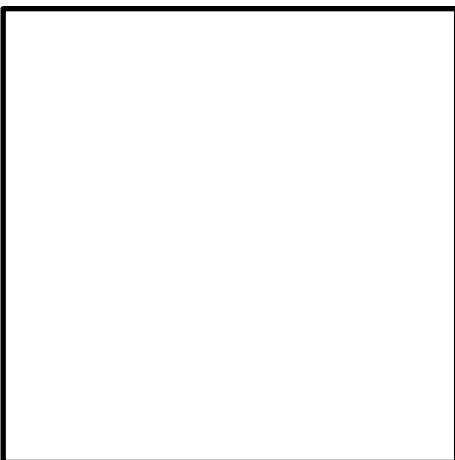
חוש ריח



חוש מישוש



חוש שמיעה



חוש ראייה







