

חיות בקמץ פתח

שם המשחק:

מטרה לימודית: חזרה ותרגול אוצר מילים בקמץ

מטרה משחקית: לאסוף את מירב האסימונים במסלול הקריאה

שם התבנית: כל מספר קובע	משתתפים: 2-4
מבנה: מסלול סגור	תכולה: לוח משחק
מתודה: זיהוי, המשגה, אסטרטגיה	קובייה, ניצב אחד
	20 אסימונים

הכנות לפני המשחק: מניחים את האסימונים אחד בכל משבצת. מניחים את הניצב בנקודה כלשהיא על גבי המסלול במרכז הלוח, זוהי נקודת ההתחלה. קובעים את סדר המשחקים. קובעים האם המשתתף שבצע פעולה וזכה באסימון זוכה גם בתור נוסף.

הוראות משחק: כל משתתף, בתורו, מטיל את הקובייה ומתקדם במספר הצעדים שהורתה לו הקובייה, לכל כיוון במטרה להגיע למשבצת בה יש אסימון. עצר על משבצת בה יש אסימון קורא בקול רם את המלה הרשומה במשבצת. הצליח לבצע את הפעולה אוסף את האסימון אליו. לא הצליח - לא אוסף את האסימון והתור עובר למשתתף הבא. המשחק מסתיים כאשר האסימון האחרון נאסף על ידי משתתף.

זוכה: המשתתף שאסף את מירב האסימונים.

אפשרויות נוספות: 1. ניתן לשחק עם שתי קוביות ולבצע תרגיל חשבוני על מנת להגיע לתוצאה באמצעותה יכול משתתף להגיע למשבצת בה מצוי אסימון.

18

19

20

17

חגב

נחש

צב

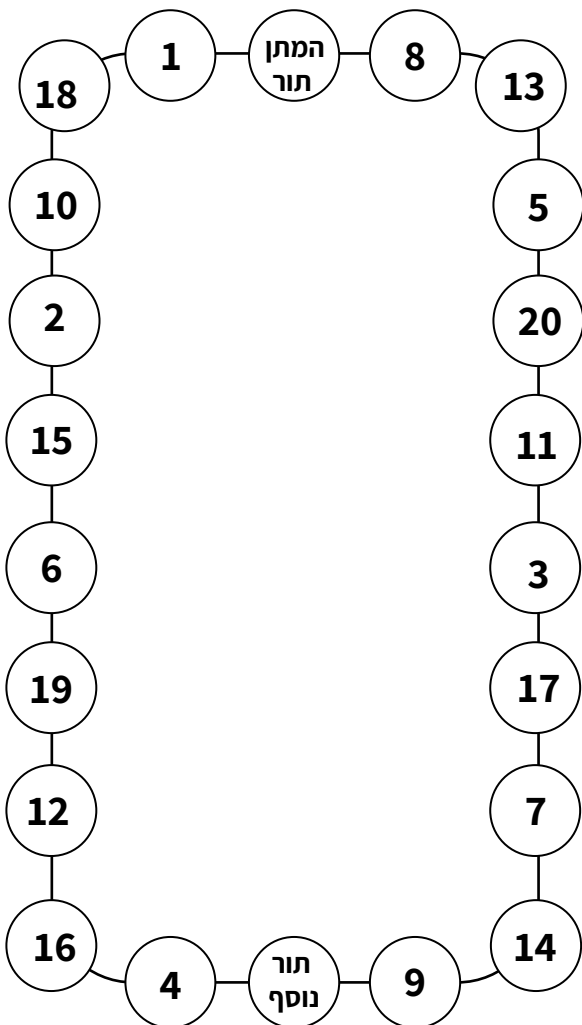
גמל

דג

1

16

נמלה



ברוז

2

15

לטאה

ארנב

3

14

פרפר

זחל

4

13

שלו

צרצר

5

12

פרה

בז

6

11

אוז

שפן

תן

סרטן

טוס

7

10

9

8

18

19

20

17

נֶמֶר

פֶּרֶפֶר

עֶכְבִּישׁ

יִנְשׁוּף

אֲרִיָּה

1

16

תַּנִּין

עֶכְבֶּר

2

15

צֶב

חַתּוּל

3

14

בֶּרוֹז

כֶּרִישׁ

4

13

תֶּרֶנְגוּל

בֶּרְבוּר

5

12

חֲסִידָה

סִרְטָן

6

11

אֲרָנָב

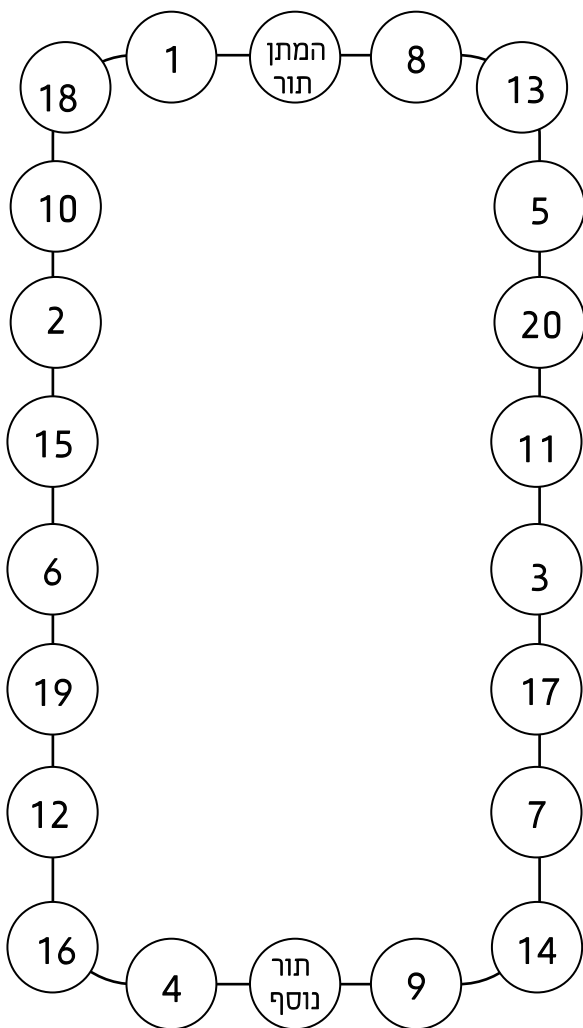
חֲזִיר

גָּמֶל

פֶּרָה

נָחֵשׁ

7



10

9

8