

מבחן הקיסם לפרשת בלק

	ב. מה שם אביו של בלקם הרשע?	א. איך התבטא בלק כלפיו בלבעם מבלעם שיבא ויקלל את ישראל?	
ג. באלו מלים מתחילה התרבות את נבואהו של בלקם?	ה. אחורי שהקריב בלק קרבנות בפזבמת מה צוה עליו בלקם?	ד. כיצד התנגאה בלבעם על ציד הפלר?	ג. מה היה במשמעות הכרמים מזה ומה?
ו. מה הם שטוי השמות של עם ה?	ט. השלים: "לא ישכב עד יאכל" ...	ח. מה החזיק הפלאה בידו להסביר את בלבעם מדריכו?	ז. אל מי דברן אנשי מואב וחפשו עצה נגד בני ישראל?
ג. מה הוא שם בעל חי המזכיר בפרקינו בקשרו לקוסם קסמים?	כ. איזה פסוק מברכת בלבעם אנו אומרים בכל בקר בתפלה?	ל. מה הוא השם הנוסף לאראה?	כ. כיצד נכתב בפסוק: שישראלי יתיישבו בארץם בכתם אבורה?
א. איך נקרא אביו של בלק?	ג. מה שם עירן של בלקם?	ע. איך נקרא עם ישראל לפני לידת יעקב אבינו?	ס. היכן אמר בלבעם לךיני - בני יתרו - לנאר?
ת. מה כתוב בפסקוק במקום אהבת מלח'?	ש. איך נקראת הליכה ביחסות ובשקט?	ר. מי היה בהמה בעלת הקרים הארכוכות בעולם המסמלת חזק?	ק. כיצד נקרא הפרשה?

לGBTQI+ נספחים במאגר שלנו: yeda@achiya.org.il

- אחר-ההרכח הרגוב תחומי להצלחת הילד
- למדוחה • הכשרה • ציוויל • יעד

מבחן הקיסם לפרשת בלק

	א. אריה לי	ב. בער	
ג. פדר	ד. דרור כוכב מיעקב	ה. התיאב על עלה	ו. יישא משלו
ז. זקנין מדיין	ח. חרב	ט. טרף	י. יעקב, ישראאל
כ. פרע שכב פארוי	ל. לביא	מ. מה טוב	ג. נחש
ס. סלע	ע. עבר	פ. פטור	צ. צפור
ק. קופה	ר. ראם	ש. שפי	ת. תרועת מלך

לGBTQI+ נספחים במאגר שלנו: yeda@achiya.org.il

- אחר-ההמוכן הותק חומצי להצלחת הילד
- למכזה • הכרסה • ציוקל • יונא

הוראות המשחק

מטרת המשחק:

לענות נכון את התשובות לשאלות בנושאי הפרשה.

מנצחים:

מי שצבר את מספר הנקודות הגבוה ביותר.

המשחק כולל:

- קשית/ קיסם או עט
- לוח משחק מודפס על שני הצדדים, A4 למשחק זוני או A3 למשחק כיתתי, בצד אחד השאלות ובצד השני התשובות.
- יש לחורר את עיגול הבקרה המסומן לצד כל שאלה/ תשובה באמצעות מנקב חורים. אפשר גם להשתמש בקיסם או עט ולחורר באמצעות תוכ"ד מהלך המשחק.
- חשוב להקפיד על הדפסה מדוקנת כדי שמייקום החורים בשני הצדדים יהיה זהה!

מהלך המשחק:

- למשחק זוני-כל זוג מקבל לוח משחק בגודל A4.
- התלמידים היושבים בצד ימין של הטור הם ה'בוחנים' והסטודנטים הם ה'נבחנים'. יש לחלק את הדפים לתלמידים באופן שה'נבחנים' לא יראו את הצד התשובות.
 - ברגע שהמורה נותן אות להתחילה, התלמיד ה'בוחן' מカリא לחברו את השאלה. ה'נבחן' משחיל את הקשิต דרך הנקב לצד התשובה שביר. אם בחר תשובה נכונה, הקשิต תופיע בצדו השני של הדף בעיגול הבקרה של השאלה והוא זכאי לסמן לעצמו נקודה.

למשחק כיתתי- מעמידים את הלוח בגודל A3 או יותר על שולחן המורה.

- כל טור בכיתה משתתף כשחקן
- בכל שאלה המורה מזמין זוג תלמידים לשולחנו תלמיד אחד שואל והשני עונה באמצעות השחלת הקשิต בחור המתאים.
- אם התלמיד ענה נכון, המורה רושם על הלוח נקודה לטובות הטור שלו, הטור שצבר הכי הרבה נקודות- ניצח!