

מבחן הקיסם לפרשנות עקב

	ב. מה תוציא מארבינה של ארץ ישראל?	א. מה גצתה משה לעשות בסוף ארבעים יום אחריו מעשה העגל?	
ג. איזו מצואה גצתה בפרשנות בקשר לרגר?	ה. מה האכıl ה, את ישראל במדבר ארבעים שנה?	ד. מי הי' בני אליאב בו ראובן שגבלו באדמותה?	ג. לאן נסעו בני ישראל אחריו מותן של אהרן בהר ההר?
ו. איזה מקום שהגעינו אליו בני ישראל נקרא הארץ נחלי מים?	ט. מה עשה משה לעגל הזהב אחרי ששחרר אותו באש?	ח. השלם: "וְהִסֵּר ה' מִפָּנֶיךָ..."	ז. איך קוראת התורה לזית אגורי הפלא בשם?
ג. איזו מתקת תחצב מריריה של ארץ ישראל?	מ. כיצד קוראת התורה למחלות טה' נתנו למצרים?	ל. מה הודיע ה' לישראל על ידי אכילת הפון?	כ. כשלאדם מתגאה ובוטה בכח, מה הוא אומר?
א. מהין הוצאה לך ה' מים?	ג. איך נקראים הילדים שלא בפרשנותנו?	ע. איך נקראת אשה שלא ילדת ילדים?	ס. מה אמר ה' למשה על בני ישראל אחריו חטא העגל?
ת. איך נקרא המקום שבו בערה אש ה'?	ש. איך צotta התורה לטעב את העבודה זרה?	ר. بما חשך ה' לאהבה אותם?	ק. איך נקרא המקום שבו קברו את העם המתאים?

מבחן הקיסם לפרש תעלב

	א. ארון עז	ב. ברזל	
ג. גדרקה	ד. דתנו ואבירותם	ה. הפנו	ו. ואהבתם את הגר
ז. זית שמן	ח. חלי	ט. טהון היטיב	י. יטבתה
כ. כחוי ועצם ידי ...	ל. לא על הלחם לבדו יוחיה הָאָדָם	מ. מידי מצרים	ג. נחשות
ס. סרו מהר מון פדרה	ע. עקרבה	פ. פרי בטנה	צ. צור החולמייש
ק. קברת התאוהה	ר. רק באבטחה	ש. שקץ תשלקצנו	ת. תבערה

לקבצים נוספים במאגר שלנו: yeda@achiya.org.il

- אחר-המרכה הובת תחומי להצלחת הילד
- למידה • הכשרה • כינול • ו...
•

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 מנוקב 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 'בוחנים' והסטודנטים הם 'נבחנים'. יש לחלק את הדפים לתלמידים באופן שה'נבחנים' לא יראו את הצד התשובות.
 - ברגע שהמורה נותן אות להתחילה, התלמיד 'בוחן' מカリא לחברו את השאלה. 'נבחן' משחיל את הקשitis דרך הנוקב לצד התשובה שביר. אם בחר תשובה נכונה, הקשitis תפיע 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 הקשitis בחור המתאים.
 - אם התלמיד ענה נכון, המורה רושם על הלוח נקודה לטובת הטור שלו, הטור שצבר הכי הרבה נקודות- ניצח!