

מבחן הקיסם לפרשת ניאברים-וילר

לכבודם נספחים במאגר שלנו: yeda@achiya.org.il

- אחר-המרכה הינה תחומי להצלחת הילד
- למדוחה • הכשרה • כינוך • וdag

א. מה הוא ההחלטה שקבענו לomidim את ממצאות התורשה?	ב. במה הטעיר ה' את ישראל?	ג. איך נקראת שבעה בלשון התורה?	
ד. מי יזעבורי לפני העם ויכניסם אל הארץ?	ה. איפה מצויה קיימו בני ישראל בבית המקדש בבחן הסוכות?	ו. השלים את הפסיק: "ואכל ושבע ..."	ג. מי היה חוטבי העצים ישואבי הפנים?
ו. איך נקראו תלמידי החכמים בתחלת הפרשה?	ט. את מי הביאו למצות 'הקהל' כדי לחתת שכר למבייהם?	ח. כיצד קוראת התורה לממצאות ה', שאין בהם טעם?	
ג. מה כוונת התורה במקומם "מול כל ישראל"?	מ. בו כפה היה משה רבינו פשאמיר את דבריו בפרשתנו?	ל. מה הם שתי המלים בפרקsha שיש עלייהם י"א נקודות?	כ. אילו מתקנות יזכירו בקשר לעשיית הפסל?
א. כיצד נקראת עברה במצויד בלשון התורה?	ג. איך נקראים ילדים בפרקsha?	ע. מי היא העיר הסמוכה לسدום הדומה לה במשמעותו?	ס. איפה עיר של רשיים הזכירה בפרקsha?
ת. מה הוא השם הנוסף שקוראת התורה לממצאות הארץ?	ש. את מי העיד ה' בישראל?	ו. כיצד נקראת עברה בשוגג בלשון התורה?	ק. איך בשר ה' למשה שהוא עומד להפטר מעולמו?

מבחן הקיסם לפרש ניבאים-וילר

	א. אלה	ב. ברית	
ג. גרים	ד. דשׁוֹ	ה. פְּקֻדָּל	ו. וּשְׁבַת עַד הֵאלֶקִיָּה
ז. זקניכם	ח. חֲקַתִּי	ט. טָרֵךְ	י. יְהוֹשֻׁעַ
כ. כסף וזהב	ל. לְנוּ וְלִבְנֵינוּ	מ. מאה ועשרים	ג. נֶגֶד כָּל יִשְׂרָאֵל
ס. סדום	ע. עַמּוֹרָה	פ. פְּרִי בָּטָןְךָ	צ. צמאה
ק. קָרְבוֹן יְמִיר לְמֹאת	ר. רִיחָה	ש. שְׁמִים וְאַרְץ	ת. תְּחִלָּאִיכָּה

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 מדויקת 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!