

# מבחן הקיסם לפרשת שלח

<b>ב.</b> כיצד נקראו הנפחים בפרשנה?	<b>א.</b> מפני זמן הלכו המרגלים כאשר תרו את הארץ?		
<b>ג.</b> כיצד השתקיק כלב את העם?	<b>ה.</b> כיצד נקרה יהושע בן נון עד שליהווו לרגל את הארץ?	<b>ד.</b> כיצד נקרה לשון הרע שדברו המרגלים על הארץ? "ויציאו..."	<b>ג.</b> איך נקרה אדם שהתגיר?
<b>ו.</b> באיזו דרך צעה ה' לחזר לפדרבר?	<b>ט.</b> איך נקרה ילדים בפרשנה?	<b>ז.</b> באיזו עיר בארץ ישראל הגיע כלב?	<b>ז.</b> באיזה כנפי שבחו המרגלים את הארץ?
<b>ג.</b> איך נקרה הפוקום שספונטנית כרתו את אשפוז העבים?	<b>כ.</b> מהין שליח משה את המרגלים?	<b>ל.</b> מאיזה ישבט לא נשלחו מרגלים כלל?	<b>כ.</b> את מי שלחה משה מפתחה יהודיה?
<b>צ.</b> איזו מצאה נאורה בסוף הפרשה?	<b>ג.</b> ממה בקש משה שיביאו המרגלים?	<b>ע.</b> איזה פרי נשאו המרגלים על כתפיהם?	<b>ס.</b> איך מתחבטים יהושע וכלב על פטירת איבר שהגן עליהם?
<b>ת.</b> מה שם אחד מבני הענק שהי בקרית ארבע?	<b>ש.</b> כיצד נקרה חטא הנעשה ללא זדעה?	<b>ר.</b> איך נקרה העסה שספונטנית מפרישים חלה?	<b>ק.</b> מה עשו יהושע וכלב כלבון ישראל האמינו למרגלים?

# מבחן הקיסם לפרשת שלח

	א. ארבעים יום	ב. בני ענק	
ג. גן	ד. דבת הארץ	ה. הוועץ	ו. יהס כלב
ז. זבת חלב ודקש	ח. חברון	ט. טופכם	י. ים סוף
כ. כלב בן יפהה	ל. לוי	מ. מדבר פארן	ג. נחל אֲשָׁפֵל
ס. סר צלם	ע. עתבים	פ. פרי הארץ	צ. ציצית
ק. קראו בגדיהם	ר. ראשית ערסותכם	ש. שנגה	ת. תלמי

לכבודים נוספים במאגר שלוח: [yeda@achiya.org.il](mailto:yeda@achiya.org.il)

- אחר-הרכז הרב תומך להצלחת הילד
- למונה • הכרשה • כיוון • תרגם

## 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 לטובת הטור שלו, הטור שצבר הכי הרבה נקודות- ניצח!