

לֵאמֹר	אָמַר
וַיֹּאמְרוּ	וַתֹּאמֶר

וַנֹּאמֶר	וַיֹּאמֶר
וְאָמַר	וַאֲמַרְתֶּם

<p>לֹא־מֵר</p>	<p>אָמַר</p>
<p>וַיֹּאמְרוּ</p>	<p>וַתֹּאמֶר</p>

<p>וַנֹּאמֶר</p>	<p>וַיֹּאמֶר</p>
<p>וְאָמַר</p>	<p>וַאֲמַרְתֶּם</p>

פרשת ויגש

בפרשה זו מופיע השורש אמר בנטיות רבות. המודעות לשורש ולנטיות, מפתחת את היכולות השפתיות, ומהווה אסטרטגיה לקריאה יעילה. להפנמה חווייתית של הנלמד מצורף משחק קליל. בהוקרה, ר.וינגורט

**משחק לוטו לשני שחקנים**חלקי המשחק:

- 2 לוחות
- 8 כרטיסים

מטרת המשחק:

- חשיפה לנטיות של השורש א,מ,ר (העשרה שפתית).
- פיתוח יכולת דיוק בקריאה (הבחנה חזותית)
- רכישת אוצר מילים אורתוגרפי (זיכרון חזותי)

מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל לוח שונה.
- מניחים את הכרטיסים הפוכים בערמה במרכז.
- כל משתתף מרים בתורו כרטיס , קורא מדויק את המילה, אם שגה בקריאה מחזיר את המילה לתחתית הערמה.
- אם המילה מופיעה בלוח שלו, הוא מניח אותה במקומה, ואם לא, עליו להחזיר את הכרטיס לתחתית הערמה.
- המנצח: המשתתף שסיים ראשון למלא את הלוח.

בהנאה