

מבחן הקייסם לפרשת בראשית

	ב. מה המיילה הראשונה בפירושה?	א. מה ברא ה' ביום הראשון?	
ג. באילו מילים מהפירושה מתחילה אלא את הקדוש בליל שבת?	ה. הנחש פתרה אותי, איך נקרה זאת בתורה במיילה אחרת? "הנחש ..."	ד. איך נקרה כטב האדם בירק יעצים?	ג. מה שם הנהר השני שיצא מעדן?
ו. איך נקרה המקום שבו התאספו הימים שבעולם?	ט. איך נקרה עז הידע בתורה? "לדעת ..."	ח. מי הם שנבראו ביום הששי מין האדם?	ז. מה הוא הדבר שנפנו צומחים העצים והירקות?
ג. מה נסף ברירת adam שאיין אותו לבני החיסים?	מ. מה הוא השם הנסף לשמש בפירושתנו?	ל. מי הוא adam הזכר בפירושה שחייו לו שטי נשיות?	כ. מי היו השומרים על פתח גן עדן אחרי שאדם נרעש משם?
א. מפה ברא ה' את הארץ?	ג. באיזו ברכה ברא ה' את adam וחיה ואת הדגים ובעוותות?	ע. מפה ברא ה' את adam?	ס. איך נקרה סיפור עשות הדורות מadam עד נח?
ת. איך נקרו הלייתן ובת זוגו בפירושתנו?	ש. איך נקרו הדגים בפירושתנו?	נ. מה הוא השם הנסף לשמים?	ק. מה שמו של בנו הגדול של adam, שהיה הרוץ בראשון בעוותם?

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

- אחר-ההמרכז התוב תחומי להצלחת הילד
- למדוחה • הכשרה • כינוך • ידע

מבחן הקייסם לפרשת בראשית

	א. אור	ב. בראשית	
ג. פיחון	ד. דשא	ה. השיאני	ו. ייכלן הפלמים
ז. זרע	ח. חיית	ט. טוב ורע	י. ים
כ. כרבים	ל. למה	מ. מאור הגדול	ג. נשימת חיים
ס. ספר חוליות אדם	ע. עפר מן האדמה	פ. פרו ורבו	צ. צלע
ק. קיו	ר. רקיע	ש. שער נפש חיה	ת. תפינם

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

- אחר-ההמרא התוב תחומי להצלחת הילד
- למידה • הכשרה • ציוק • ויד

הוראות המשחק

מטרת המשחק:

לענות נכון את התשובות לשאלות בנושאי הפרשה.

מנחת:

מי שצבר את מספר הנקודות הגבוהה ביותר.

המשחק כולל:

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

מהלך המשחק:

למשחק זוג-כל זוג מקבלلوح משחק בגודל 4A.

- התלמידים היושבים לצד ימיו של הטור הם ה'בוחנים' והשמאליים הם ה'נבחנים'. יש לחלק את הדפים לתלמידים באופן שה'נבחנים' לא יראו את הצד התשובה.
 - ברגע שהמורה נותן אותן לראשונה, התלמיד ה'בוחן' מカリא לחברו את השאלה. ה'נבחן' משחיל את הקשיות דרך הנקב לצד התשובה שבחר.
 - אם בחר תשובה נכונה, הקשיות תופיע בצדו השני של הדף בעיגול הבקרה של השאלה והוא זכאי לסמן לעצמו נקודה.

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

- כל טור בכיתה משותף לשחקן
 - בכל שאלה המורה מזמין זוג תלמידים לשולחנו תלמיד אחד שوال והשני עונה באמצעות השחלת הקשית בחור המתאים.
 - אם התלמיד ענה נכון, המורה רושם על הלוח נקודה לטובת הטור שלו, הטור שצבר הכי הרבה נקודות - ניצח!