

מבחן הקיסם לפרש תולדות

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

- אחר-ההמוכן הtout תחומי להצלחת הילד
- למדוחה • הכשרה • כינוך • וdag

	<p>ב. מה מוצאו עבדי יצחק ליד נהל גער?</p>	<p>א. כיצד נאמר על הפלר שהוא המייחד בעם?</p>	
<p>ג. באלו מילים מתחילה הברכה שברה יצחק את יעקב?</p>	<p>ה. כיצד בקש עשו מישקב שייאכילהו?</p>	<p>ד. מה הוא השם הנוסף לתבואה בפרשתנו?</p>	<p>ג. מה שם עיר הפלוכה של אביימלה מלך פלשתים?</p>
<p>ו. כיצד קרא עשו לאשתו כדי שישחק אביו ייחשב שהיא צדיקה?</p>	<p>ט. מה היא הברכה שברה יצחק את יעקב מרחמים?</p>	<p>ו. לאו אמרה רבקה ליעקב לברך?</p>	<p>ז. הسلم מה אמירה רבקה? למה ... אני"</p>
<p>ג. איזה תבשיל חמוד עשו?</p>	<p>כ. מה מצא יצחק כשלער baraץ פלשתים?</p>	<p>ל. מה שם אחיה של רבקה?</p>	<p>כ. איך נקרא בפרשתנו "סכי שלג"?</p>
<p>א. כיצד נקרא אדם שידע לរמות? "איש ידע ...</p>	<p>ג. איך נקראה העיר ארם נוברים?</p>	<p>ו. כיצד נקראה אשה שאין לה ילדים?</p>	<p>ט. מה עושים הפלשתים לבאות שחררו עבדי אברם?</p>
<p>ת. כיצד נקראים שני אחים שנולדו ביחד?</p>	<p>ש. בון כמה היה יצחק כשלער יעקב ועשו?</p>	<p>ג. אלו אנשים רבו עם רעי יצחק?</p>	<p>ק. מה הוא הכל שפו יורים חזים?</p>

מבחן הקיסם לפרש תולדות

	א. אחד העם	ב. באר מים חיים	
	ג. גער	ד. דנָן	ה. פְּלֻעִיטַנִּי
	ז. זָה	ח. חָרָו	ט. טֵל הַשְׁמִימִים
	כ. כְּלִיר	ל. לְבֹו	מ. מֶאֶה שָׁעָרִים
	ס. סְתִמָּו אֲתָם	ע. עֲקָרָה	ג. גְּזִיד עֲדָשִׁים
	ק. קְשַׁת	ר. רְעֵי גָּרָר	ש. שְׁשִׁים שָׁנָה
			ת. תְּאוֹמִים

לGBTQI+ נספחים במאגר שלנו: yeda@achiya.org.il

- אחר-הרככ הtout תומכי להצלחת הילך
- למכזה • ה慈שרה • ציוקל • יונא

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 '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 הקשิต דרך הנקב לצד התשובה שביר. אם בחר תשובה נכונה, הקשิต קופיע 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!