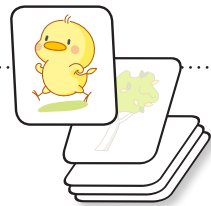


משחקים בכרטיסים



הם עמדו על מדף מבושים,
ערימת כרטיסי "זיכרון" נדושים.
שינינו שם, שדרגנו כאן,
והבאנו לכם משחק מעודכן!

מה עושים אם אין כרטיסי
משחק בבית? מכינים!
מאלתרים פיסות קרטון,
מגלילי נייר או מאריזות
מאכל, מציירים או מדביקים
עליהם תמונות, שגזרנו
ממודעות שונות.

לצורך המשחקים שלפניכם,
אנחנו זקוקים לכרטיסים.
אילו כרטיסים? כמעט כל
כרטיסי משחק שיש לכם
בבית יתאימו: כרטיסי לוטו,
משחק הזיכרון, שאלה טובה,
ודומיהם. למי יש?

~ אוכניק? התחלנו! ~

1. משחק תיאור:

איך מתחילים? מניחים את כל הכרטיסים הפוכים בערמה במרכז השולחן. מחליטים מי ראשון בתור ומי אחריו...

כל ילד בתורו מרים כרטיס מהערמה ומתאר את התמונה, למשל: "יש לי משהו שמנגנים בו, יש לו צורה עגולה, מתופפים עליו במקלות..." התיאור כולל:

חלקים

קבוצה

שימוש

צורה

צבע

הילד שזיהה מהו הפריט המתואר, מקבל את הכרטיס.

מי מנצח? מי שאסף את מספר הכרטיסים הרב ביותר.

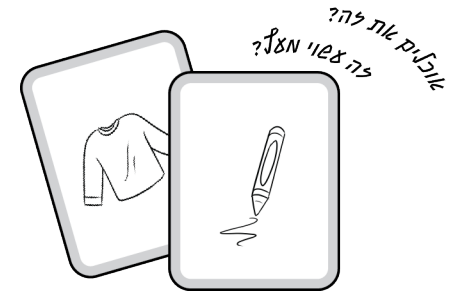
איך מסיימים? המשחק נגמר כאשר נאספו כל הכרטיסים שעל השולחן.

2. משחק שאלות:

איך מתחילים? הכרטיסים הפוכים בערמה במרכז השולחן. כל ילד בתורו מרים כרטיס מהערמה ומסתיר את התמונה שעל הכרטיס, שאר הילדים שואלים אותו שאלות (ספונטניות או לפי סדר הישיבה): "זה משהו שאוכלים? זה בצבע ירוק?" ומותר לו לענות רק כן או לא. בכל שלב, ילד החושב שהצליח לגלות מהו הפריט שבכרטיס המוסתר, יכול להכריז את ניחושו, ואם ניחש נכונה הוא מקבל את הכרטיס.

מי מנצח? מי שאסף את מספר הכרטיסים הרב ביותר.

איך מסיימים? המשחק נגמר כאשר נאספו כל הכרטיסים שעל השולחן.

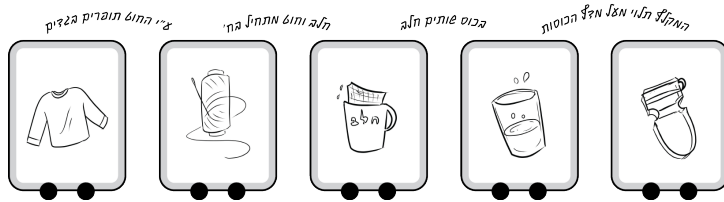


3. משחק אסוציאציות:

איך מתחילים? כל הכרטיסים מפוזרים על השולחן והתמונות גלויות. מניחים כרטיס אחד בפינת השולחן, הילד הראשון בתור חושב איזו תמונה מתאימה לתמונה הראשונה, מצמיד אותה אליה ומסביר למה. הילד שלצידו חושב איזו תמונה מתאימה לתמונה השנייה, כך מחברים את כל הכרטיסים בשורה זה לצד זה. למשל: בונה מתאימה לשמש כי

שתיהן צהובות, לחם מתאים לבונה כי שניהם אוכלים...

כאשר כל הכרטיסים מסודרים ב"רכבת", משננים עוד פעמיים את הקשרים בין התמונות, ואז הופכים את כל הכרטיסים. מנסים להיזכר איזו תמונה יש בכל כרטיס מתחילת ה"רכבת" ועד סופה.



כל כרטיס שנזכרים מה התמונה שבו - הופכים ומציינים את הקשר בין אותה תמונה לתמונה הקודמת.

מי מנצח? הילד שזכר את מספר התמונות הרב ביותר.

איך מסיימים? כאשר הסתיימו הכרטיסים, נגמר המשחק.

4. משחק זיכרון שמיעתי:

איך מתחילים? הכרטיסים הפוכים בערמה במרכז השולחן. כל ילד בתורו מרים כרטיס ואומר את שם הפריט שבתמונה: "אתמול ראיתי - שולחן", הילד שאחריו מניח כרטיס נוסף על הערמה ואומר את שם התמונה הקודמת והנוכחית: "אתמול ראיתי - שולחן וטלפון" כך נוספים פריטים לערמה... כאשר מגיעים בסבב לילד שאינו זוכר את כל הפריטים, הרי שהילד שלפניו זכר את מספר הפריטים הרב ביותר, והוא מקבל את הערמה. בכרטיסים שנותרו, מתחילים שוב סבב בין הילדים עד שמגיעים לילד שאינו זוכר את כל הפריטים בערמה, ואז היא נמסרת לילד שלפניו. וכך הלאה.

מי מנצח? הילד שזכר את מספר התמונות הרב ביותר (ברשותו ערמת הכרטיסים הגדולה ביותר).

איך מסיימים? כאשר הסתיימה ערמת הכרטיסים כולה, נגמר המשחק.

5. משחק הכללה ושליפה:

איך מתחילים? הכרטיסים הפוכים בערמה על השולחן. אחד הילדים מרים כרטיס, אומר את שם הקבוצה, שהפריט שייך אליה, למשל: פרות, ועד ששאר החברים סופרים בשקט עד 10, עליו לומר עוד 2-3 פריטים המתאימים לקבוצה, למשל: תפוז, בננה, תפוח. אם הצליח, הכרטיס נשאר ברשותו. אם לא הצליח, הוא מחזיר את הכרטיס לשולחן.



מי מנצח? הילד שברשותו מספר הכרטיסים הרב ביותר.

איך מסיימים? כאשר הסתיימה ערמת הכרטיסים, נגמר המשחק.

6. משחק משפטים הגיוניים:

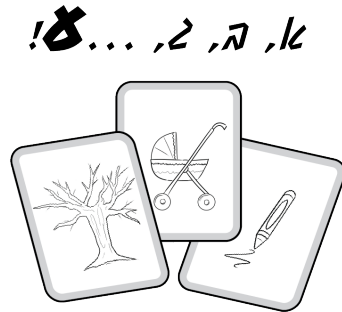
איך מתחילים? הכרטיסים הפוכים בערמה על השולחן. ילד אחד מתחיל משפט, למשל: "אתמול לבשתי", הילד שלצידו מרים כרטיס ובודק אם המילה שבתמונה (למשל שולחן) מתאימה להשלים בה את המשפט ואם המשפט שהתקבל הגיוני או לא. אם המשפט הגיוני הילד לוקח את הכרטיס. אם המשפט אינו הגיוני, הוא מחזיר את הכרטיס לשולחן. הילד הבא בתור מתחיל משפט, הילד שלצידו מרים כרטיס ובודק אם המילה מתאימה להשלמת המשפט וכך הלאה.

מי מנצח? הילד שברשותו מספר הכרטיסים הרב ביותר.

איך מסיימים? כאשר הסתיימה ערמת הכרטיסים, נגמר המשחק.

7. אות פותחת:

איך מתחילים? הכרטיסים גלויים ומפוזרים על השולחן. אחד הילדים אומר את אותיות הא"ב לפי הסדר בשקט, ילד שני עוצר אותו ושואל לאיזו אות הגיע. מחפשים בתמונות שעל הכרטיסים מילים, שמתחילות באותה אות. ילד שמצא תמונה שמתאימה לאות, לוקח את הכרטיס לעצמו.



מי מנצח? מי שמצא את המילים הרבות ביותר ולפיכך אסף את הכרטיסים הרבים ביותר, הוא המנצח.

איך מסיימים? כאשר הסתיימה ערמת הכרטיסים, נגמר המשחק.

8. תיאור תמונה בלי מילים:

איך מתחילים? הכרטיסים גלויים ומפוזרים על השולחן. אחד הילדים בוחר מילה מאחת התמונות וממחיש אותה בפנטומימה. מי שזיהה את המילה מקבל את הכרטיס שלה.

מי מנצח? הילד שברשותו מספר הכרטיסים הרב ביותר.

איך מסיימים? כאשר הסתיימה ערמת הכרטיסים, נגמר המשחק.

9. **בניית משפט:**

איך מתחילים? הכרטיסים הפוכים ומפוזרים על השולחן. אחד הילדים מרים שני כרטיסים ומחבר על התמונות משפט. למשל: הילד ישב ליד השולחן ואכל לחם וגבינה. אם חיבר משפט הגיוני הוא מקבל את הכרטיסים, ואם לא - מחזיר אותם. ילד אחר מרים שני כרטיסים נוספים וכך הלאה.



מי מנצח? הילד שברשותו מספר הכרטיסים הרב ביותר.
איך מסיימים? כאשר הסתיימה ערמת הכרטיסים, נגמר המשחק.

10. **משחק מלחמה, חלוקת מילה לצלילים:**

איך מתחילים? מחלקים את הכרטיסים. לכל ילד ערמת כרטיסים זהה והתמונות מוסתרות, מכריזים שלוש ארבע ו- הופכים כרטיס, הילד שהמילה שלו היא הארוכה ביותר, הוא המנצח והוא מקבל את שאר הכרטיסים. שוב מכריזים שלוש ארבע ו- הופכים כרטיס ובודקים למי המילה הארוכה ביותר, וכך הלאה.

מי מנצח? הילד שברשותו מספר הכרטיסים הרב ביותר.
איך מסיימים? כאשר הסתיימה ערמת הכרטיסים, נגמר המשחק.