

ארבע המילים

תכנון ופיתוח: מיכל דודוביץ ואורית אזולאי

ארבע המילים מזמן למידה חווייתית ומשמעותית של סוגיות לשון אחדות.



מטרות המשחק

לחזק את ההיכרות עם אותיות הא"ב ועם התנועות לפתח את היכולת להרכיב מילים להעשיר את אוצר המילים לפתח מודעות פונולוגית להקנות כתיב נכון לפתח את היכולת לתכנן צעדים מראש (אסטרטגיית חשיבה)

מטרת המשתתף

להרכיב ראשון מילים המופיעות על הקלפים שבידו או המתאימות לתמונות שעליהם

מספר המשתתפים

4-2

חלקי המשחק

- שטיח רצפה 140 x 150. השטיח כולל 100 משבצות: על 87 מהן מופיעות אותיות הא"ב, כולל אותיות דגושות נהגות, רפות וסופיות; על 6 מהן מופיעות התנועות, ועל 7 – הוראות לבצע תור נוסף או לעבור ישר למשבצת המבוקשת. בתחתית השטיח מופיע סרגל האותיות עם תומכי זיכרון.
- 4 קונוסים (צועדים) בצבעים שונים (חיילי המשחק)
- 60 דיסקיות בארבעה צבעים זהים לצבעי הקונוסים, 15 דיסקיות בכל צבע
- קוביית משחק
- 72 קלפים דו-צדדיים: על צידו האחד של כל קלף מופיעה מילה, ועל צידו השני – תמונה המתאימה למילה. הקלפים מחולקים לסדרות ולקבוצות בצבעים ובגוונים שונים. על 36 קלפים בגווני כחול מופיעות מילים ללא ניקוד (סדרה א), ועל 36 קלפים בגווני אדום מילים מנוקדות, בהן אין מופיעים דגשים שאינם נהגים (סדרה ב). כל סדרה מחולקת לשלוש קבוצות: על 12 קלפים כחולים מופיעות מילים עם **שלוש אותיות** (קבוצה א), על 12 אחרים – מילים עם **ארבע אותיות** (קבוצה ב), ועל הנותרים – מילים עם **חמש אותיות** (קבוצה ג). הקלפים האדומים נחלקים גם הם לשלוש קבוצות. במילותיהם מופיעות תנועות בנוסף לאותיות.

36.17

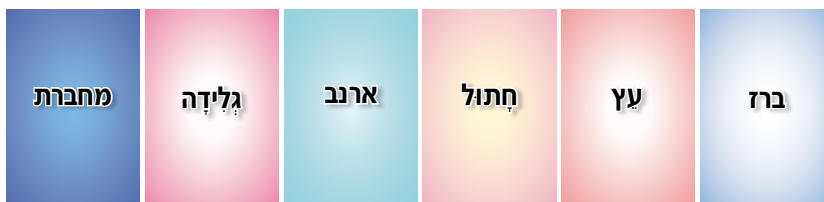
הערות מקדימות

- על המנחה להפעיל שיקול דעת ולבחור סדרת קלפים וקבוצת קלפים המתאימה, לדעתו, לגילם ולרמתם של המשתתפים.
- מומלץ לשחק בשלב הראשון עם המילים שעל צידם האחד של הקלפים, ומאוחר יותר - עם התמונות המתאימות להן שעל צידם השני.
- **כל משבצת הנמצאת בחלק ההיקפי של השטיח מתאימה לשמש נקודת התחלה של המשחק. על כל משתתף להפעיל שיקול דעת ולהחליט מאיזו משבצת כדאי לו להתחיל, כך שיגיע לאות הראשונה של המילה המבוקשת. זאת, כמובן, בהתחשב במספר הנקודות שמראה לו הקובייה.**

מהלך המשחק

המנחה או המשתתפים בוחרים באחת הסדרות ובאחת מקבוצותיה. כל משתתף מקבל קונוס, 15 דיסקיות בצבע הקונוס שלו וקלף מן הקבוצה שנבחרה. שאר הקלפים מונחים הפוכים בקופה. כל משתתף אומר בקול את המילה שעל הקלף שבידו, או את זו המתאימה לתמונה שעל הקלף, מציין את שמות אותיותיה ומניח את הקלף לצדי המרובד. המשתתפים מטילים את הקובייה בזה אחר זה. הזוכה במספר הנקודות הגבוה ביותר הוא המתחיל. כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה פעם אחת ומתקדם לפי מספר הנקודות שהקובייה מראה. הוא נכנס עם הקונוס למרובד מכל משבצת היקפית שיבחר, במטרה להגיע אל האות הראשונה של המילה המבוקשת. אפשר להתקדם על המרובד בכל כיוון (למעלה/ למטה/ לימין/ לשמאל) מלבד באלכסון, וכן להגיע אל משבצת הוראה ולפעול על פי הכתוב בה.

משתתף שהגיע לאות או לתנועה מבוקשות מניח **על המרובד** שבידו דיסקית במקום המתאים, והתור עובר למשתתף הבא. משתתף שהניח דיסקית ממשיך בתורו מהנקודה שבה הדיסקית נמצאת. הוא פועל כך עד שהוא מסיים לכסות את כל האותיות (סדרה א') או את כל האותיות והתנועות (סדרה ב'). לאחר מכן, הוא לוקח בתורו קלף מהקופה וממשיך את המשחק מהמשבצת בה הוא נמצא.



משחק בקלפי מילים שאינן מנוקדות

דוגמה: **ברז**

המשתתף יתקדם עם הקונוס על גבי המשבצות בהתאם למספר הנקודות שמראה לו הקובייה. כשיגיע לאות ב', יניח דיסקית על גבי המרובד במשבצת של האות ב', ובתור הבא ימשיך לעבר האות ר', וכך הלאה.

משחק בקלפי מילים מנוקדות: עָשָׂן

המשתתף יתקדם עם מכוניתו על גבי המשבצות בהתאם למספר הנקודות שמראה לו הקובייה. כשיגיע לאות ע', יניח דיסקית על גבי המרובד במשבצת של האות ע', ובתור הבא ימשיך לעבר תנועת קמץ ויניח דיסקית גם עליה, וכך הלאה.

36.17

משחק עם קלפי התמונות

המשתתף רואה את התמונה בלבד, ואינו נעזר במילה הכתובה בצידו השני של הקלף. במקרה זה, יכריז המשתתף לפני תחילת המשחק את שמות האותיות אליהן הוא צריך להגיע.



במהלך המשחק המשתתפים רשאים להניח יותר מדיסקית אחת על אותה משבצת. **מנצח** מי שהצליח להגיע ראשון אל שלוש המילים שהופיעו על קלפיו או שהתאימו לתמונות שעליהם.

דרכי משחק נוספות בארבע המילים

מציאת אותיות במרחב

כל משתתף מקבל קונוס. המנחה מכריז שם של אות. המשתתף שהניח ראשון את הקונוס שלו על המשבצת שעליה מופיעה האות שהוכרזה, זוכה בנקודה. **מנצח** מי שזכה במספר הנקודות הגדול ביותר.

קריאת אותיות במהירות

כל משתתף קורא בקול את שמות האותיות שעל השטיח בזו אחר זו בדייקנות ובמהירות רבה ככל האפשר. המנחה עוקב אחר זמן הקריאה. משתתף שטעה מפסיק את הקריאה. **מנצח** מי שקרא נכון ובזמן הקצר ביותר את כל האותיות.

זיהוי צלילים פותחים וצלילים סוגרים

בוחרים באחת הסדרות ובאחת מקבוצותיה. מניחים את 12 הקלפים שנבחרו זה על גבי זה, כשצידה של התמונה פונה כלפי מעלה. כל משתתף בתורו לוקח קלף ומכריז, מהו הצליל הפותח או מהו הצליל הסוגר של המילה המתאימה לתמונה שעל הקלף, ובאיזו אות מתחילה או מסתיימת מילה זו. מי שלא טעה מקבל נקודה. **מנצח** מי שצבר מספר נקודות גדול ביותר.

העלאת מילים המתחילות או מסתיימות באות מסוימת

כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה על גבי המרבד. הוא מכריז את שם האות המופיעה במשבצת שעליה נעצרה הקובייה. עליו לומר מספר מילים המתחילות או מסתיימות באות זו. מספר המילים שיאמר יהיה זהה למספר שמראה הקובייה. מי שהצליח בכך מבלי שטעה, זוכה בנקודה.

מנצח מי שצבר מספר נקודות גדול ביותר.

זיהוי מילים – תפוזרת

כל משתתף מקבל דף וכלי כתיבה. עליו לזהות מילים רבות ככל האפשר שאותיותיהן מופיעות ברצף על גבי המרבד ולרשום אותן. יש לזהות מילים בכל כיוון אפשרי: לרוחב המרבד, לאורכו ובאלכסון.

מנצח מי שרשם מספר רב יותר של אותיות במילים

360

הרכבת מילים לפי הוראות

אחד המשתתפים בוחר מילה ומנחה משתתף אחר כיצד להגיע אליה. הוא עושה זאת על ידי ציון השורות והעמודות, שבהן נמצאות אותיות המילה. המונחה מניח דיסקיות על האותיות שמצא. אם המונחה פעל נכון בהתאם להנחיות, עליו לומר מה המילה שנוצרה, והוא זוכה בנקודה; אם טעה – בוחרים מילה אחרת. לאחר שנמצאה המילה, או לאחר שחלה טעות במהלך חיפוש, התור עובר למשתתף הבא.
מנצח מי שצבר מספר גדול ביותר של נקודות.

דוגמה: המילה המבוקשת – נחש

המשתתף המנחה אומר להניח דיסקית על האות הנמצאת בשורה השנייה מלמטה ובעמודה הששית מימין. לאחר מכן – בשורה הראשונה מלמטה ובעמודה הרביעית מימין, וכך הלאה.

מציאת שורשים של פעלים מושמעים

המנחה אומר בקול מילה בצורת פועל בהטייה מסוימת. כל משתתף בתורו אומר מהן אותיות השורש של הפועל שהושמע. לאחר מכן, הוא מנסה להגיע אל אותיות השורש בדרך המשחק המרכזי של מרבד המילים (ראה לעיל). מי שהצליח לבצע נכון את כל התהליך, זוכה בנקודה. חוזרים על התהליך פעמים אחדות.
מנצח מי שצבר מספר גדול ביותר של נקודות.

מציאת הכתיב של פעלים מושמעים

המנחה אומר בקול מילה בצורת פועל בהטייה מסוימת. כל משתתף בתורו אומר מהן אותיות הפועל שהושמע. המנחה יקפיד שהפעלים המושמעים למשתתפים בכל סבב יהיו בעלי מספר אותיות זהה. לאחר מכן, הוא מנסה להגיע אל אותיות הפועל בדרך המשחק המרכזי של מרבד המילים (ראה לעיל). מי שהצליח לבצע נכון את כל התהליך, זוכה בנקודה. חוזרים על התהליך פעמים אחדות.
מנצח מי שצבר מספר גדול ביותר של נקודות.

מציאת מילים נרדפות או הפכים

המנחה מכריז מילה. כל משתתף בתורו צריך לומר את המילה הנרדפת למילה שהוכרזה או את המילה ההפוכה לה. המנחה יקפיד שהמילים המושמעות למשתתפים בכל סבב יהיו בעלות מספר אותיות זהה. לאחר מכן, הוא צריך להגיע אל המילה בדרך המשחק המרכזי של מרבד המילים (ראה לעיל). מי שהצליח להרכיב את המילה המבוקשת, זוכה בנקודה. חוזרים על התהליך פעמים אחדות.
מנצח מי שצבר מספר נקודות גדול ביותר.

לתשומת לב:

מרבד המילים מזמן אפשרויות רבות נוספות של משחקי אותיות, מילים ומשפטים המתייחסים לקטגוריות שונות. דוגמאות: פתגמים, בעלי חיים, צמחים, מאכלים, רהיטים, ערים ועוד.

תודתנו נתונה לגב' ענת ברנשטיין-רייך על מתן שם לשטיח "מרבד המילים".
עורכת לשונית- דר' הדרה לסר-כהן