

שטיח אותיות הכתב

מטרות המשחק

1. העמקת ההיכרות עם אותיות הא"ב בכתב ועם התנועות
2. פיתוח היכולת להרכיב מילים מאותיות כתב
3. הרחבת הידע הלשוני
4. פיתוח מודעות פונולוגית
5. הקניית כתיב נכון
6. פיתוח הזיכרון
7. פיתוח אסטרטגיית חשיבה: תכנון מהלכים מראש
8. פיתוח הבחנה חזותית והבחנה בין דמות ורקע
9. פיתוח יכולת לזיהוי רצף חזותי
10. פיתוח זיכרון חזותי
11. שכלול תכנון תנועה
12. פיתוח יכולת השמירה על שיווי משקל

מספר המשתתפים

4-2

חלקי המשחק

- שטיח רצפה שגודלו 170 ס"מ x 170 ס"מ. על פני השטיח (ביבשה) 31 טביעות רגלים בשלושה צבעים ועליהן אותיות הא"ב בכתב: **ב**, **פ**, **פ** בצבע ירוק כהה; האותיות הסופיות בירוק בהיר יותר מזה של האותיות הדגושות; שאר האותיות, כולל האות **ש**, בצבע ירוק בהיר. 2 טביעות רגליים במרכז השטיח - בצבע אדום. במסגרת של השטיח (בשלושה צדדים) מופיעות התנועות השונות שלוש פעמים לפי הרצף שלהלן: קמץ, פתח, חטף פתח, שווא, חיריק מלא וחסר, חולם מלא וחסר, צירה, סגול, שורוק וקובוץ. התנועות מופיעות בים. כל אחת מהן מופיעה בתוך תמונה המשמשת תומך זיכרון לתנועה: דג - לקמץ, לפתח ולחטף פתח; צדפים - לשווא; דולפין - לחולם מלא ולחולם חסר; מדוזה - לצירה ולסגול; סוסון ים - לשורוק ולקובוץ. בתחתית השטיח מופיע סרגל האותיות ועליו אותיות הדפוס והכתב.

- **72 קלפים דו-צדדיים:** על צידו האחד של כל קלף מופיעה תמונה, ועל צידו השני – מילה המבטאת את הנראה בתמונה. הקלפים מחולקים לשלוש קבוצות לפי אורך המילים שעליהם. על מחצית מהקלפים מופיעות מילים מנוקדות, ועל מחציתם – מילים ללא ניקוד.
- **54 כרטיסים:** אותיות הא"ב בדפוס כולל סופיות ואותיות דגושות, סימני הניקוד, צורות הנדסיות, תמונות של תנועות גוף, מספרים.
- קובייה גדולה שפאותיה הן כיסים שקופים (15 ס"מ X 15 ס"מ). הכיסים מאפשרים החלפת כרטיסיות על פי המטרה.

הערות מקדימות

- אפשר לשלב את הקובייה בכל הצעות המשחקים. לפני תחילת המשחק אפשר לשים את הכרטיסיות המתאימות בכל אחת מהפאות. אפשר לאפשר למשתתף לבחור את הכרטיסים. כמו כן אפשר לכתוב על הכרטיסים נושאים שונים ולשים אותם בכל אחת מהפאות. בהמשך יינתנו דוגמאות.
- על המנחה להפעיל שיקול דעת ולבחור סדרת קלפים וקבוצת קלפים המתאימות לגילם ולרמתם של המשתתפים.
- מומלץ לשחק בשלב הראשון במילים שעל צידם האחד של הקלפים, ומאוחר יותר – בתמונות המתאימות להן, המופיעות על צידם האחר.
- בכל שלב: אם המשתתף אינו זוכר את אותיות הכתב, הוא יכול להיעזר בסרגל אותיות הדפוס והכתב המופיע בתחתית השטיח.
- **טביעות הרגליים האדומות במרכז השטיח** מיועדות להפסקה בין מילה למילה או ליצירת רווח בין מילים במשפט או כאשר המשתתף מתקשה לדלג מאות אחת לאחרת.
- כאשר מדלגים מאות לאות על השטיח יש להשתדל לדלג לפי כיוון טביעת הרגל.
- כאשר יוצרים מילים עם ניקוד אפשר להשתמש בכל התנועות המופיעות בהיקף השטיח.

מהלך המשחקים

משחק בקלפי המילים והתמונות

המנחה או המשתתפים בוחרים באחת הסדרות עם המילים ובאחת מקבוצותיה. הם מציינים אם משחקים על פי המילים או על פי התמונות. אפשר לבחור שישה קלפים ולהכניס את קלפי המילים לתוך כל אחד מהכיסים שעל פאות הקובייה.

אפשרות ראשונה

כל משתתף בתורו מרים את אחד הקלפים, אומר בקול את המילה שעל הקלף שבידו, מציין את שמות אותיותיה, עולה על השטיח ומדלג מאות לאות, על פי סדר אותיות המילה.

אם אינו מצליח לקרוא את המילה, יכול המשתתף להביט בתמונה המופיעה בצדו השני של הקלף. לאחר מכן המשתתף מדלג על שטיח אותיות הכתב, בלי להביט בקלף.

אם על הקלף מופיעה מילה עם ניקוד, המשתתף מדלג אל האות המנוקדת בניקוד המתאים.

אם אינו זוכר את אותיות המילה, מאפשרים למשתתף לחזור ולהסתכל על האותיות של המילה. המשתתף השני עוקב אחר הדילוגים של המשתתף המדלג ובודק אם הוא נעצר על כל האותיות. אם הצליח להגיע בדילוגים לכל האותיות, המשתתף זוכה בקלף שבידו. אם לא הצליח הקלף עובר למשתתף האחר. המשתתף השני פועל באותה דרך.

אפשרות שנייה

המשתתף הראשון קורא בלב את המילה שעל הקלף שקיבל או מתבונן בתמונה על הקלף (הקלפים יכולים להיות בתוך אחד הכיסים שבפאות הקובייה), ולאחר מכן מדלג מאות לאות, על פי סדר אותיות המילה. המשתתף השני עוקב אחר הדילוגים של המשתתף הראשון וצריך לומר מהי המילה שהתקבלה. אם צדק, הקלף עובר אליו; אם לא צדק, הקלף נשאר אצל המשתתף שדילג.

אפשרות שלישית

משתתף פותח קלף או הקלף לאחר שהטיל את הקובייה, קורא את המילה או מתבונן בתמונה ונותן הוראות למשתתף אחר - לאילו אותיות או לאילו אותיות וסימני ניקוד המתאימים לצליל יש לקפוץ. המשתתף המדלג צריך לומר מהי המילה שהתקבלה. אם הצליח לומר מהי המילה, הוא מקבל את הקלף לידו.

אפשרות רביעית

משתתף חושב על מילה עם ניקוד או ללא ניקוד. הוא מדלג על השטיח מאות לאות - על פי סדר אותיות המילה שבחר. משתתף נוסף מביט בזמן הדילוגים ומנסה לגלות מהי המילה שבחר המשתתף המדלג. לאחר מכן המשתתף השני צריך לדלג אל אותה המילה שהמשתתף הראשון דילג בין אותיותיה. המשתתף האחר בודק שהמשתתף הגיע לכל האותיות בסדר הנכון. אם הצליח, מקבל נקודה; אם לא הצליח - המשתתף שדילג מקבל את הנקודה.

אפשרות חמישית

משתתף חושב על מילה עם ניקוד או ללא ניקוד. הוא מדלג בין אותיותיה והמשתתף השני עוקב אחר דילוגיו. לאחר מכן הוא צריך לחשוב על מילה שמתחילה באות האחרונה של המילה של המשתתף הראשון. הוא מדלג בין אותיות המילה, וכך נמשך המשחק. מנצח מי שהצליח להרכיב מספר מילים רב יותר.

אפשרות שישית

משתתף חושב על מילה עם ניקוד או ללא ניקוד ומאיית למשתתף השני את אותיותיה. המשתתף המאזין צריך לזכור אותן, ולאחר מכן לדלג בין כל אותיותיה, על פי סדר הופעתן במילה. המשתתף שזכר את האותיות מקבל נקודה.

משחק בקלפי אותיות בודדות בדפוס או קלפי תנועות

אפשרות ראשונה

כל משתתף בתורו מרים קלף שעליו אות בדפוס או מטיל את הקובייה שבפאותיה נמצאות קלפי האותיות שנבחרו. המשתתף האחר צריך לדלג לאות המתאימה, לאחר מכן להוציא קלף נוסף, והמשתתף עובר לאות הבאה. כללי המשחק הזה מתאימים גם לאותיות הכתב.

אפשרות שנייה

המשתתף מוציא שלוש אותיות מערימת הקלפים, מראה אותן למשתתף השני ולאחר מכן מסתיר אותן. המשתתף השני צריך להביט באותיות ולדלג אליהן. לאחר מכן בודקים שהוא הגיע בדילוגים אל כל האותיות. אפשר להתחיל משתי אותיות ולאחר מכן להעלות את מספר האותיות. **דרך נוספת:** המשתתף אומר בקול את שמות האותיות, והמשתתף האחר צריך לדלג אליהן בלי לראות אותן על קלפים.

אפשרות שלישית

משתתף מרים קלף או מטיל את הקובייה, אומר את שם האות על הקלף ונותן הוראות למשתתף האחר. למשל: דלג בין אותיות המילה, על פי סדר הופעתן במילה שמתחילה באות... , אל מילה שמסתיימת באות... , אל מילה שמופיעה בה האות... , אל מילה בעלת x אותיות, אל שם של ילד שמופיעה בו האות, אל שם של בעל חיים ועוד. המשתתף האחר צריך לחשוב על מילה מתאימה ולדלג אל אותיותיה, על פי סדרן. אם הצליח, הוא מדלג אל האותיות ומקבל את הקלף.

אפשרות רביעית

משתתף אחד מרים את אחת האותיות או מטיל את הקובייה, וכל משתתף בתורו צריך לדלג בין אותיות מילה המתחילה באותה אות. מנצח מי שהצליח "לדלג מילים" רבות יותר.

אפשרות חמישית

משתתף מרים שלוש אותיות ומנסה ליצור מהן שורש של מילים. (לעתים קרובות שינוי סדרן של האותיות יוצר שורשים שונים. למשל מהאותיות ר, ע, ק אפשר ליצור ארבעה שורשים: ק.ר.ע., ר.ק.ע., ע.ק.ר., ע.ר.ק.) כל משתתף בתורו מדלג אל מילים ממשפחת המילים של אותו השורש.

אפשרות נוספת בנושא שורשים: אפשר לכתוב שורשים שונים על קלפים ולהניח אותם בפאות הקובייה. כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה, מכריז על השורש הכתוב בפאה וכן על מילה ממשפחת המילים של אותו השורש ומדלג לכל אחת מהאותיות השייכת למשפחת המילים של השורש. אפשרות נוספת לכתוב מילים שונות

ולהניח בכיסי הקובייה והמשתתף צריך לדלג בין אותיות השורש של המילה (יש לבחור מילים בעלות שורש של שלוש אותיות).

אפשרות חמישית

המשתתפים צריכים לעבור בדילוגים בין כל אותיות הא"ב לפי סדרן (ללא ציון האותיות הרפות, ש והאותיות הסופיות). המשתתף הראשון מדלג לאות א, המשתתף השני מדלג אל האות ב, וכך הלאה עד שמסיימים.

משתתף אחד אומר בקול את כל אותיות הא"ב; המשתתף השני מדלג לכל אחת מהאותיות המושמעות. לאחר מכן מחליפים את התפקידים.

אפשרות שישית

אפשר לשים בכיסים של הקובייה את כרטיסי התנועות השונות. המנחה נותן הוראה ועל המשתתפים לבצע את ההוראה בתנועה המופיעה על הקובייה. לדוגמה: המנחה אומר מילים השייכות לעולם החי. כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה ואומר בקול מילה השייכת לקטגוריית בעלי החיים. הוא מדלג מאות לאות על פי התנועה המופיעה על הקובייה.

אפשרות שביעית

המשתתף מטיל את הקובייה וקופץ לאות מסוימת וצריך לומר את הצליל שהתקבל מחיבור האות שהוא עומד עליה והתנועה המופיעה על הקובייה. לאחר מכן המשתתף השני מטיל את הקובייה וגם הוא אומר את הצליל שהתקבל מהצירוף של האות והתנועה.

אפשרות שמינית

מניחים בכיסים את כרטיסי התנועות. המשתתף מטיל את הקובייה והוא צריך לדלג בין אותיות מילה שהצליל הפותח שלה מתחיל בתנועה המופיעה על הקובייה. לאחר מכן התור עובר למשתתף הבא.

משחק בקלפי ספרות

אפשרות ראשונה

שמים בכיסים של הקובייה את כרטיסי הספרות. כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה וצריך לומר מילה או משפט שיש בהם מספר אותיות כמספר המופיע על הקובייה. לאחר מכן הוא מדלג מאות לאות לפי המילה או המשפט שאמר. אם אמר משפט עליו לעצור בין מילה למילה על כפות הרגלים האדומות המופיעות במרכז השטיח.

אפשרות שנייה

שמים בכיסים של הקובייה את כרטיסי הספרות. כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה וצריך לקפוץ על פני מספר כפות רגלים כפי שמופיע על הקובייה ולומר את האותיות בקול.

אפשרות שלישית

שמים בכיסים של הקובייה את כרטיסי הספרות. כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה ומדלג לכף רגל שהוא בוחר. המשתתף צריך לומר מספר מילים, כפי שמופיע על הקובייה, שהאות הפותחת או האות המסיימת שלהן זהה לאות שהוא דורך עליה.

משחק בקלפים שהמנחה או המשתתף כותב

אפשרות ראשונה

אפשר לכתוב קטגוריות כלליות שונות על קלפים, כמו: חגים, בעלי חיים, צמחים ועוד או לכתוב קטגוריות ספציפיות בנושא אחד. לדוגמה: בקטגורית החגים אפשר לכתוב ראש השנה, סוכות; בנושא ראש השנה אפשר לכתוב מנהגים, שירים ועוד. לאחר מכן מניחים את הקלפים בפאות הקובייה. כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה, מכריז על הקטגוריה הכתובה בפאה וכן על מילה המתאימה לאותה קטגוריה ומדלג בין כל אותיות המילה שהכריז עליה (על פי סדרן, כמובן). או להפך: כותבים מילים השייכות לקטגוריה (מכונית, מטוס, מסוק), על התלמיד לומר לאיזו קטגוריה שייכת המילה (כלי רכב) ולדלג בין האותיות שלה. אפשרות נוספת: מציעים לתלמידים לכתוב בעצמם קטגוריה על קלף ולהניחו על אחת מפאות הקובייה.

אפשרות שנייה

כל משתתף כותב אות או מילה בכתב על כרטיס ושם אותן בתוך אחד מכיסי הקובייה. המשתתפים לפי התור זורקים את הקובייה וקופצים על האותיות שמורה הקובייה.

משחק חופשי ללא קלפים

אפשרות ראשונה

המשתתף הראשון מדלג בין אותיות מילה לפי בחירתו (נניח שבחר את המילה יוסי), עובר לכפות הרגליים האדומות וממתין לתורו. המשתתף הבא חושב על מילה שיכולה לשמש המשך למילה הקודמת וליצור משפט קצר. למשל: הלך (יוסי+הלך). בסיום יצירת המשפט עוברים לכפות הרגלים האדומות.

אפשרות שנייה

המשתתפים מדלגים אל אותיות מילים חדשות שנלמדו בשיעור. משתתף אומר הגדרה למילה, והמשתתף האחר מדלג אל האותיות שלה. כמו כן אפשר לשחק בהפכי מילים ובמילים נרדפות.

אפשרות שלישית

משתתף נותן הוראות למשתתף האחר. המשתתף שקיבל את ההוראה מבצע אותה, ולאחר מכן מתחלפים בתפקידים. ההוראות יכולות להורות על אילו אותיות לקפוץ/על אילו מילים/על מילה נרדפת למילה מסוימת או על מילה מנוגדת למילה/על שורש של פועל/על מילה המתחילה באות מסוימת ועוד. אפשר להכריז על אותיות המילה או על אותיות ותנועות.

אפשרות רביעית

משתתף אחד נותן הוראה למשתתף האחר הוראות. להזכירכם, האותיות נמצאות ביבשה, והתנועות בים. המשתתף אומר: קפוץ ליבשה לאות ג' לאחר מכן קפוץ לים לתנועה 0 (ix). המשתתף מבצע את ההוראות שקיבל. אפשר לשאול: איזה צירוף קיבלת? מתחילים עם הוראה אחת, ומעלים בהדרגה את מספר ההוראות.

אפשרות חמישית

אחד המשתתפים מכריז על אות או תנועה או צירוף (אות ותנועה או עיצור). המשתתף האחר צריך לדלג לאות או לתנועה או לצירוף המתאים. לאחר מכן מתחלפים בתפקידים.

אפשרות שישית

אחד המשתתפים מכריז: "יבשה!". המשתתף האחר מדלג לאות ביבשה ואומר על איזו אות הוא עומד. לאחר מכן ממשיך המכריז ואומר: "ים!". מבצע ההוראות מדלג לאחת התנועות הנמצאות בים ואומר על איזו תנועה הוא עומד.