

צלילי קריאה

המשחק "צלילי קריאה" מציע חוויית קריאה כבר מהצעדים הראשונים של רכישתה. המילים והתמונות בחמשת המשחקים שבקופסה מותאמות להתקדמות ברכישת התנועות.

מטרות המשחק: פיתוח יכולת ההבחנה בין צלילי המילה; זיהוי מהיר של צליל פותח, צליל סוגר, צלילי המילה ורצף האותיות בה; חיזוק המודעות הפונולוגית והקשר בינה ובין המילה הכתובה; קידום הדיוק והשטף בקריאה; הרחבת הידע הכללי והאוצר הלשוני; פיתוח הבחנה חזותית; שיפור זריזות תגובה.

מספר המשתתפים: 2-4

מטרת המשתתף: לצבור את מספר הקלפים הרב ביותר.

חלקי המשחק: בקופסה חמישה משחקים. **בכל משחק יש פעמון, שעון חול ו-45 קלפים, הנחלקים לארבעה סוגים:**

30 קלפים ועליהם מילים המנוקדות בתנועה מסוימת ובתנועות שרכישתן הסתיימה. סדר ההתקדמות: קמץ, פתח, חטף פתח ושווא < חיריק < חולם < צירה וסגול < שורוק וקובוץ. לדוגמה: במשחק של קלפי המילים בחיריק יהיו מילים המנוקדות גם בתנועות הקמץ, הפתח, החטף פתח והשווא.

6 קלפי תמונות

4 קלפי דמות שכתוב עליהן: **אָמְרוּ מְלֵה הַפּוֹתַחַת בְּצִלִּיל זָהָה או אָמְרוּ מְלֵה הַמְּסִתֵּימַת בְּצִלִּיל זָהָה.**

5 קלפי פרס

הערה: ניקוד המילים הוא ללא דגשים בלתי נשמעים. זאת, כדי להקל על התלמידים העושים את צעדיהם הראשונים בקריאת מילים.

הכנה דידיקטית למשחק: א. בחרו את **חבילת הקלפים** על פי התקדמותם של הילדים בתהליך רכישת הקריאה. יש אפשרות לשחק עם יותר מחבילת קלפים אחת. ב. לאחר בחירת חבילת הקלפים חשבו על **סוגי הקלפים הרצויים**, ובהתאם להחלטה אפשר להוציא חלק

מהקלפים או לשחק בכל הקלפים בתיווך ראשוני של מבוגר. לדוגמה: בחלק מהמילים מופיעה **אות הומופוניית** בצליל הפותח או הסוגר (לאותיות הומופוניות יש צליל זהה. לדוגמה: כ/ק, ב/ו, ט/ת). תופעת האותיות ההומופוניות דורשת תיווך: שוחחו איתם עליה והנחו לקריאה נכונה. ג. הזכירו לילדים מהו **צליל פותח** ומהו **צליל סוגר** ותרגלו איתם זיהוי צליל פותח וצליל סוגר בעזרת קלפי התמונות וקלפי המילים. ד. עודדו את הילדים לחשוב **על עוד מילים** הפותחות באותו צליל או סוגרות באותו צליל, כמופיע בקלפי המילים או בקלפי התמונות. ה. הסבירו את המילים המופיעות על הקלפים – לפני המשחק או במהלכו – או הראו תמונה של המילה (הסבר חזותי). ו. חשוב לשיים את התמונות המופיעות על קלפי התמונות. שמות העצמים בתמונות פותחים תמיד בצליל המופיע בקלפי אותו משחק. הידע הזה יכול לסייע בשיום הנכון של התמונה. לדוגמה: יש להגות **צָדָף** ולא **צֶדָף** (כפי שמשבשים לעיתים).

מהלך המשחק: הפעמון ושעון החול מונחים במרכז השולחן. מערבבים היטב את הקלפים ומחלקים אותם שווה בשווה בין כל המשתתפים. כל משתתף מניח את קלפיו הפוכים בערימה משלו. כל המשתתפים פותחים קלף ראשון **בו זמנית** ומניחים את הקלפים גלויים על השולחן. כל משתתף קורא בקול את המילה הכתובה על הקלף שהניח. הוא ממשיך לפתוח קלפים ולהניחם זה על זה, כך שנוצרת לידו ערימה של קלפים שהעליון בהם גלוי. כאשר לפחות שניים מהמשתתפים מניחים קלפים עליונים **ועליהם אותו צליל פותח או אותו צליל סוגר** - יש למהר ולצלצל בפעמון. אם הניחו גם צליל פותח וגם צליל סוגר זהים מצלצלים בפעמון **פעמיים**. מי שמצלצל ראשון בפעמון - זוכה בערימות המשחק האישיות של כל המשתתפים.

כאשר הקלף העליון הוא **קלף תמונה**, פועלים באותה הדרך ובודקים אם הצליל הפותח או הצליל הסוגר או שניהם זהים לקלפי המילים, ומצלצלים בפעמון בהתאם.

כאשר הקלף העליון הוא קלף דמות וכתוב עליו **אמרו מילה עם צליל פותח זהה או אמרו מילה עם צליל מסיים זהה** הופכים את **שעון החול**. המשתתף שפתח את הקלף צריך לומר במהירות מילה המתחילה או המסתיימת בצליל הזהה לזה שעל הקלף הפתוח ולצלצל בפעמון. אם

אמר **מילה נכונה ובזמן המתאים** (על פי שעון החול), לוקח את כל הקלפים של כל המשתתפים. **אם אינו אומר מילה נכונה או שהזמן תם**, ממשיכים לשחק.

כאשר הקלף העליון הוא **קלף פרס**, זוכה בכל הערימות מי שמצלצל ראשון בפעמון.

משתתף המצלצל בפעמון **בטעות** חייב לשלם לכל משתתף קלף אחד מחפיסת הקלפים שלו. משתתף שאיבד את כל הקלפים שלו יוצא מהמשחק, והשאר ממשיכים לשחק.

מנצח מי שזוכה בכל הקלפים. כאשר המשחק הופסק בהסכמה, מנצח מי שברשותו הכמות הגדולה ביותר של קלפים.