

הבנת הנקרא - מקבץ פתח וקמץ

פיתוח: קטיה פובזנר - עיצוב בחינוך

כתיבה: קטיה פובזנר - עיצוב בחינוך וד"ר שלומית לנדמן

עריכת לשון: ד"ר שלומית לנדמן

עיצוב גרפי: קטיה פובזנר - עיצוב בחינוך

תכולת המקבץ:

10 סטים של סיפורים המכילים את הניקוד פתח וקמץ.

בכל סט יש שלושה חלקים:

1. משחק טרום קריאה - במשחק זה התלמידים יחשפו למילים שיופיעו בסיפור
2. סיפור הכולל את הניקוד פתח וקמץ
3. שאלות בעקבות הסיפור

הבהרות:

איור של רמקול מסמן שאלות שאותן התלמידים יכולים לקרוא באופן עצמאי (שכן הן מכילות רק את ניקוד פתח וקמץ).



איור של נורה מסמן שאלות לדיון. אילו הן שאלות המפתחות ממדי הבנה גבוהים יותר, וחשוב מאוד לתת עליהן את הדעת. נפתח שיח עם התלמידים סביב השאלה וכך נפתח גם את כישורי ההבעה בעל פה של התלמידים.



אותיות השימוש מש"ה וכל"ב - צבועות בצבע תכלת כדי להבחין מהמילה המרכזית של צירוף היחס. באופן זה התלמידים קולטים את אינטואיטיבית את המבנה המורפולוגי של השפה העברית וכישורי הקריאה שלהם מתחזקים.

אָת - מילה גלובלית שעל התלמידים להכיר. כל המילים הגלובליות יצבעו בצבע כתום.

שימוש במקבץ:

אנא עיינו במקבץ כולו. בחרו את הסיפורים הקרובים לעולם התלמידים שאיתם אתם עובדים. ואשר יעניינו אותם. ניתן להשתמש במקבץ ככלי העשרה במהלך רכישת הקריאה או לחלופין להעזר בו ככלי להוראה מותאמת עבור תלמידים שלא רכשו את הקריאה בכיתה א' וכעת משלימים את הפער.

אָדָם בַּחֹה - משחק זיכרון טרום קריאה

תכולת המשחק:

שישה קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור ושישה קלפים ריקים.

הנחיות המשחק:

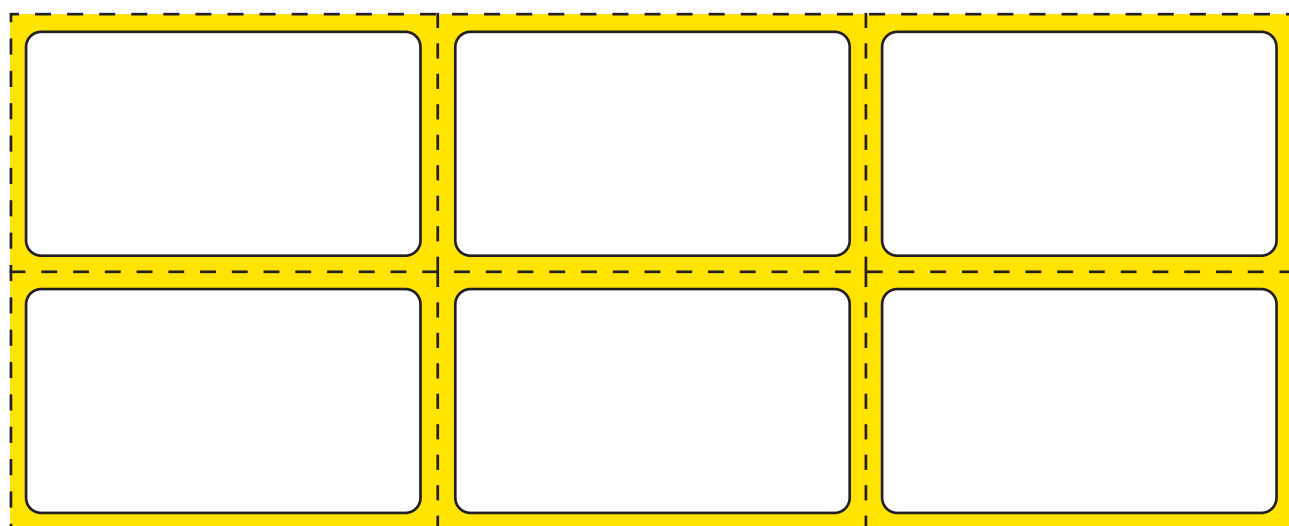
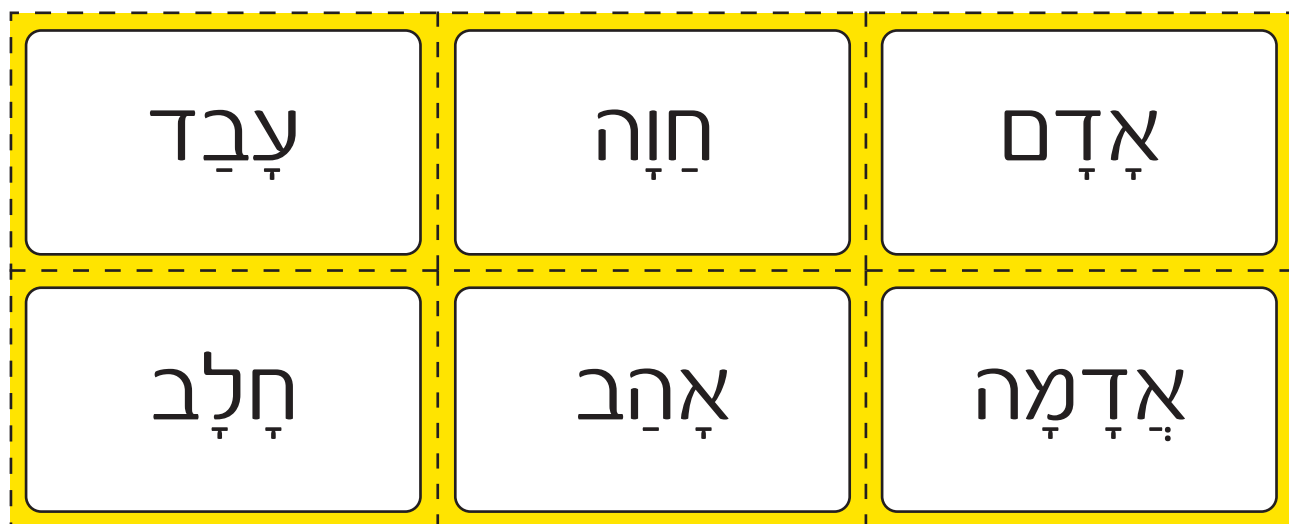
4-2 משתתפים.ות.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

- העתיקו את המילים שמופיעות בקלפים המלאים לקלפים הריקים, כך שיהיו זוגות קלפים המכילים את אותה המילה.
- גיזרו את כל הקלפים.
- הפכו את כל הקלפים כשהמילים כלפי מטה, כך שאי אפשר יהיה לראות את המילים.
- כל שחקנית הופכת בתורה שני קלפים.

המטרה לאתר זוגות של מילים זהות.

מנצחת מי שיש לווה המספר הגבוה ביותר של זוגות מילים.



אָדָם בַּחֹה

אָדָם נִסֵּעַ לַחֹה.

אָדָם רָאָה פָּרָה.

אָדָם רָאָה פֶּרֶ.

אָדָם עֲבַד.

אָדָם עֲבַד אֶת הָאֲדָמָה.

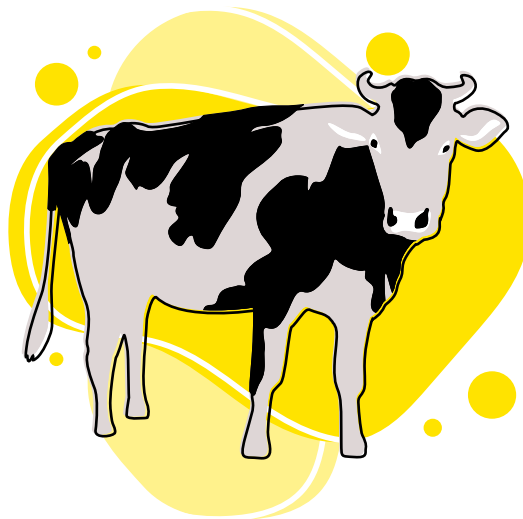
אָדָם חָפַר, אָדָם שָׁתַל,

אָדָם אָהַב אֶת הַחֹה.

אָדָם אָכַל תְּמָר,

אָדָם שָׁתָה חֶלֶב,

אָדָם נָח.



אָדָם בַּחֹה - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

אָדָם נָסַע לְ _____ .

אָדָם _____ פָּרָה.

אָדָם רָאָה _____ .

_____ עָבַד.

אָדָם _____ אֶת הָאָדָמָה.

אָדָם _____ , אָדָם _____ ,

אָדָם אָהַב _____ הַחֹה.

אָדָם _____ תָּמַר ,

אָדָם שָׁתָה _____ ,

אָדָם _____ .

2. מָה רָאָה אָדָם בַּחֹה? 

3. מָה עָשָׂה אָדָם בַּחֹה? סִמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבוֹת הַנְּכוֹנוֹת.

אָדָם יָשָׁן

אָדָם חָפַר

אָדָם שָׁחָה

אָדָם שָׁתַל

4. מיתחו קו בין זוגות החיות.

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> נֶאֱקָה | <input type="checkbox"/> פֶּר |
| <input type="checkbox"/> פָּרָה | <input type="checkbox"/> צֶב |
| <input type="checkbox"/> צִבָּה | <input type="checkbox"/> גָּמֵל |

5. מספרו את המשפטים על פי רצף האירועים בסיפור.

- אָדָם נָסַע לַחֲוָה.
- אָדָם עָבַד אֶת הָאֱדָמָה.
- אָדָם אָהַב אֶת הַחֲוָה.
- אָדָם נָח.

6. מתחו קו בין מילה מיודעת למילה זזה לה שאינה מיודעת.

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> הַפָּר | <input type="checkbox"/> פָּרָה |
| <input type="checkbox"/> הַחֲוָה | <input type="checkbox"/> תָּמָר |
| <input type="checkbox"/> הַפָּרָה | <input type="checkbox"/> פֶּר |
| <input type="checkbox"/> הַתָּמָר | <input type="checkbox"/> חֲוָה |

7. שאלה לדיון: מה הייתם רוצים לעשות בחוה? 

הַשָּׁפָן בָּרַח - פֶּזַל טְרוֹם קְרִיאה

תכולת המשחק:

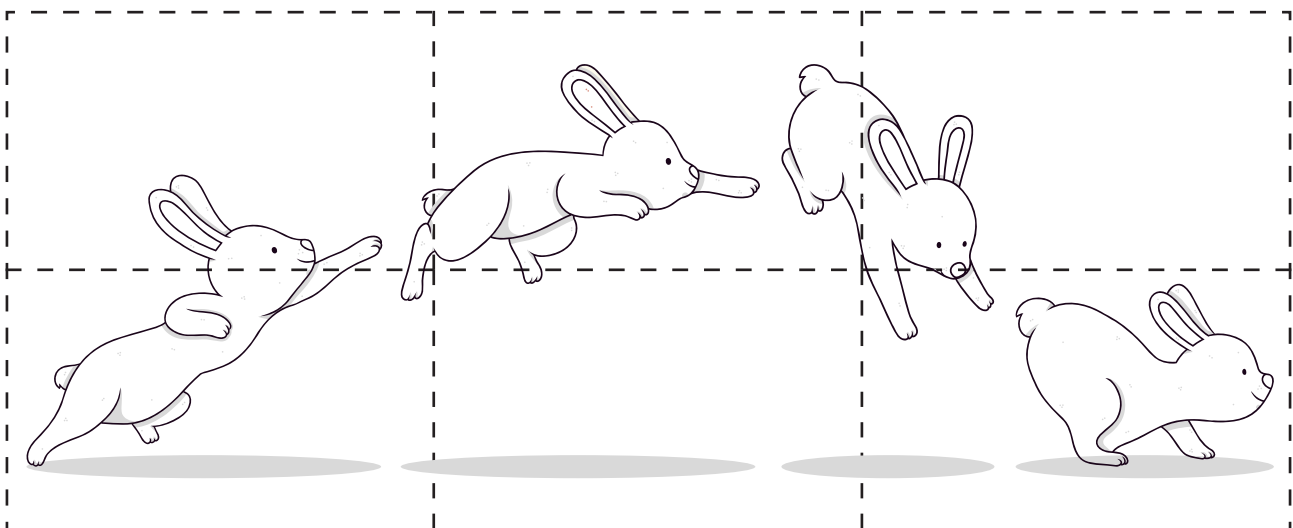
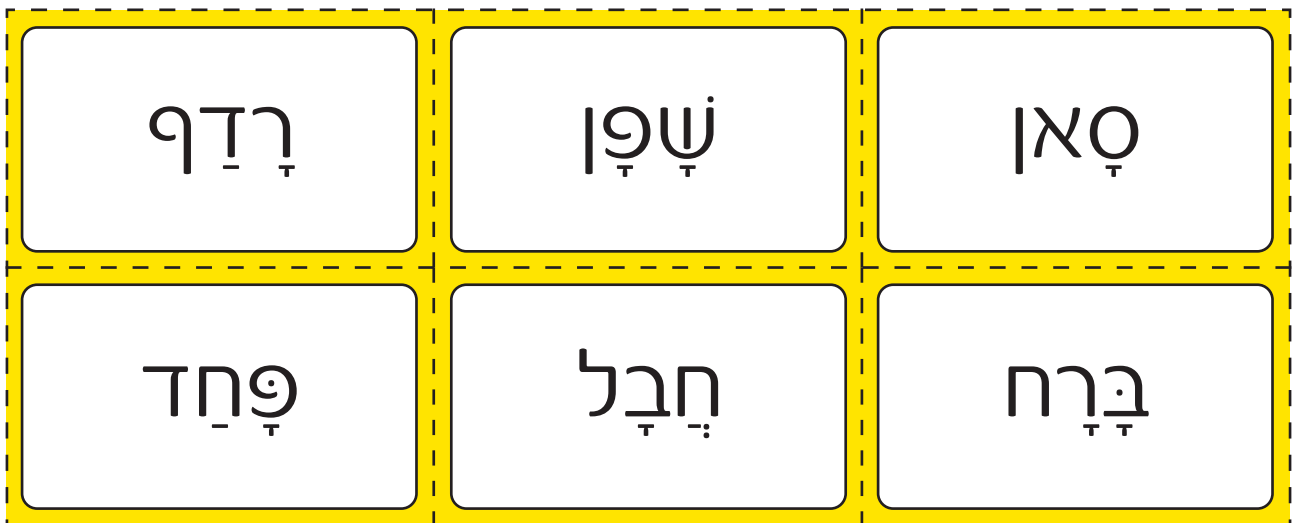
שני מלבנים שאחד מכיל ציור והשני מכיל שש מילים שמופיעות בסיפור. כל אחת מהמילים במרובע מקווקו.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים.ות.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

1. גיזרו את שני המלבנים.
2. הדביקו את שני המלבנים שגזרתם. גב אל גב, כך שהציור יראה בצד אחד ובצד השני יופיעו המילים.
3. גזרו את חלקי הפזל לפי הקווים שבין המרובעים שמכילים את המילים.
4. סדרו את חלקי הפזל על השולחן כשהמילים כלפי מעלה.
5. קראו את המילים לפי התור והיפכו כל מילה שנקראה כהלכה כדי לחשוף את חלק הפזל. אם המילה לא נקראה כהלכה, התור עובר לשחקנית הבאה.
6. הרכיבו את הפזל כשכל חלקי הפזל יתגלו וצבעו אותו.



הַשָּׁפָן בֵּרַח

סָאן הָיָה בֵּגֵן.

סָאן רָאָה שָׁפָן קָטָן.

סָאן רָדַף אַחַר הַשָּׁפָן.

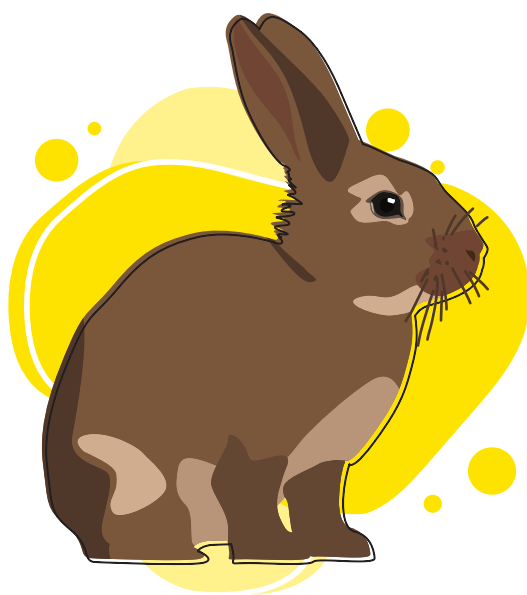
סָאן רָאָ, סָאן קָפָא,

אַבֵּל הַשָּׁפָן בֵּרַח.

חָבֵל.

לָמָּה הַשָּׁפָן בֵּרַח?

הַשָּׁפָן פָּחַד.



הַשְּׁפָן בְּרַח - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשָׁפְטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

סָאן הָיָה בְּ _____ .

סָאן רָאָה _____ קָטָן.

סָאן _____ אַחַר הַשְּׁפָן.

סָאן _____ , סָאן _____ ,

אָבֵל הַשְּׁפָן _____ .

חָבֵל.

הַשְּׁפָן בְּרַח? _____

הַשְּׁפָן _____ .

2. מָה רָאָה סָאן בְּגֵן? 

3. סַמְנוּ אֶת הַפְּעוּלוֹת שֶׁסָאן עָשָׂה:

סָאן קָפַץ

סָאן רָץ

סָאן נָפַל

4. למה בָּרַח הַשָּׁפָן? 

5. מְתַחוּ קוּ בֵּין הַמִּילִים הַמְתַּחֲרָזוֹת.

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> חָבַל | <input type="checkbox"/> רָץ |
| <input type="checkbox"/> קָטַן | <input type="checkbox"/> אָבַל |
| <input type="checkbox"/> קָפַץ | <input type="checkbox"/> שָׁפָן |

6. סִדְרוּ אֶת הַמִּילִים הַבָּאוֹת לְפִי סֵדֶר הַ-א"ב שֶׁל הָאוֹת הָרֵאוּשׁוֹנָה.

- | | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="text" value="שָׁפָן"/> | <input type="text" value="קָטַן"/> | <input type="text" value="גָּן"/> | <input type="text" value="סָאן"/> |
| <input type="text" value="אָבַל"/> | <input type="text" value="בָּרַח"/> | <input type="text" value="רָץ"/> | |

7. שְׂאֵלָה לְדִיוּן: לָמָּה, לִדְעַתְכֶם, פָּחַד הַשָּׁפָן? 

טַל בָּא לִסְפֹּר - מְרוֹץ טְרוֹם קְרִיאָה

תכולת המשחק:

מסלול שמכיל מילים המופיעות בתחילת הסיפור.
הכינו סטופר (שעון עצר).

הנחיות המשחק:

1 משתתפת.
הפעילו את שעון העצר ומדדו את זמן הקריאה של כל המילים ברצף. שלוש, ארבע ו...!

סִבְבָּה

עֲנָה

הִסְפֹּר

קָצָר

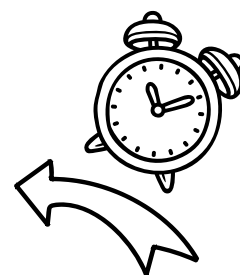
אָמַר

טַל

לִסְפֹּר

בָּא

טַל



טל בא לספור

טל בא לספור.

טל אמר: "קצר!"

הספור ענה: "סבבה".

הספור גזר, הספור קצץ.

אבא בא,

אבא ראה את טל.

אבא שמח.

גם אבא רצה קצר.



טל בא לספר - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

טל בא ל_____.

טל אמר: "_____!"

הספר ענה: "_____".

הספר _____, הספר _____.

בא, _____

אבא ראה את _____.

אבא _____.

גם אבא רצה _____.

2. למי בא טל?

3. מה אמר טל לספר? 

4. מה ענה הספר? 

5. מָה עָשָׂה הַסֹּפֵר? סַמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבוֹת הַנְּכוֹנוֹת.

הַסֹּפֵר גָּזַר

הַסֹּפֵר שָׁר

הַסֹּפֵר קָצַץ

הַסֹּפֵר צָחַק

6. מָה רָצָה אֲבָא? 



7. שְׂאֵלָה לְדִיוּן: לָמָּה, לְדַעַתְכֶם, שָׂמַח אֲבָא? 



8. שְׂאֵלָה לְדִיוּן: אֵיזוֹ תְּסֻפּוֹרַת אֲתֶם מֵעֲדִיפִים? 



צב באגם - צבעו וגלו

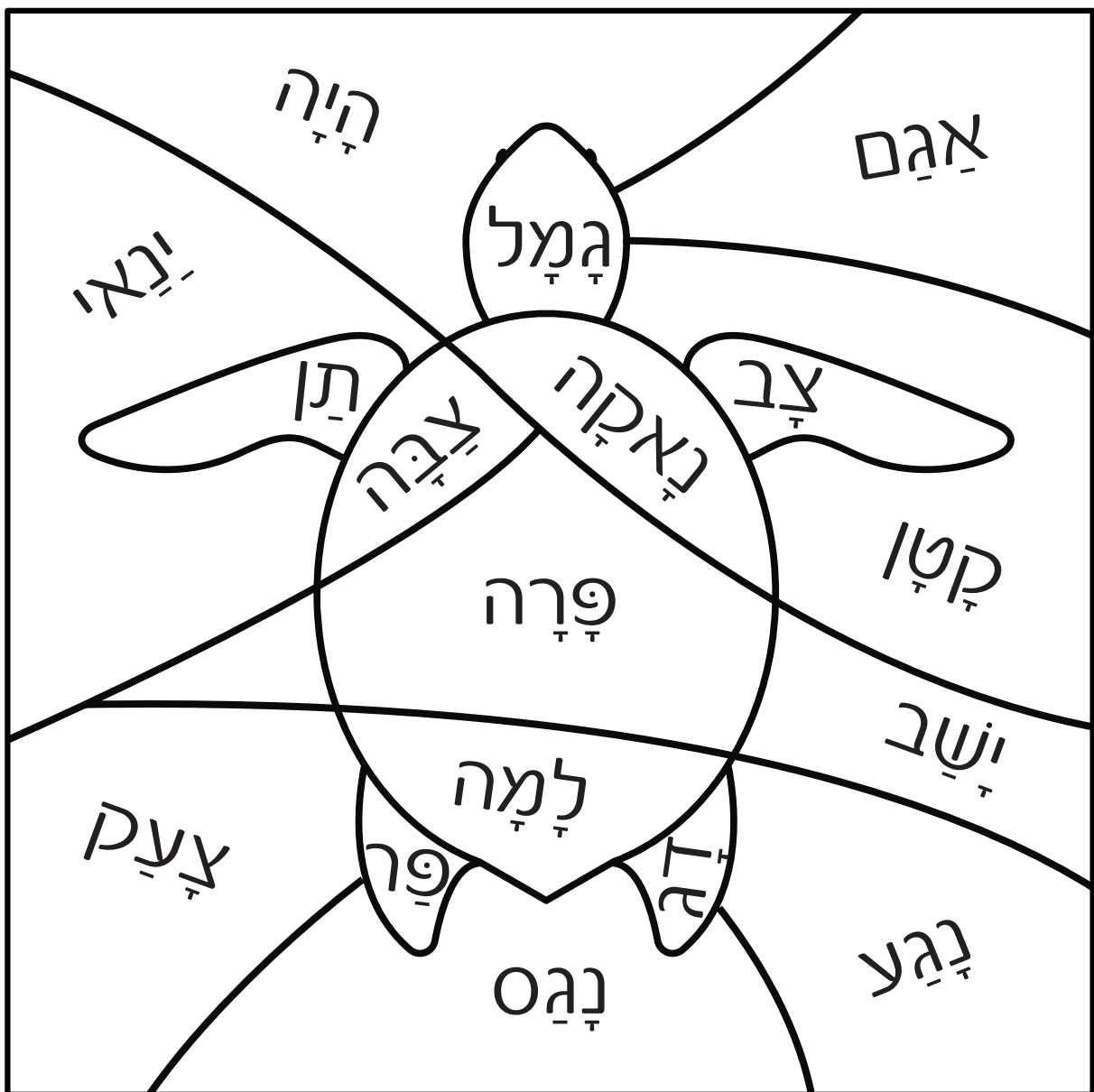
תכולת המשחק:

מרחבצ שמכיל מילים שרובן מופיעות בסיפור וביניהן יש קווים.

הנחיות המשחק:

2-1 משתתפים.ות.

צבעו רק את החלקים שבהם כתובות מילים שקשורות לחיות.
כתבו במלבן מתחת למרחבצ - מה גיליתם.?



צב באגם

ינאי הִיהַ באַגַם.

בַּאֲגַם רָאָה ינאי צב קָטָן.

ינאי יָשַׁב עַל יַד הַצֵּב.

ינאי נָגַע בַּצֵּב.

הַצֵּב נָגַס.

ינאי בָּכָה,

ינאי צָעַק: "לָמָּה?"

הַצֵּב צָלַל בַּאֲגַם.



צב באגם - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

ינאי היה ב _____.

באגם ראה ינאי _____ קטן.

_____ ישב על יד הַצָּב.

ינאי _____ בצב.

הַצָּב _____.

ינאי _____,

ינאי צעק: " _____ ?"

הַצָּב _____ באגם.

2. מה ראה ינאי באגם? 

3. איפה ישב ינאי?

4. בשורה 5 כתוב: "הצב נגס". הקיפו את פרוש המילה "נגס".

א. אכל

ב. בעט

ג. צחק


5. לְמָה בְּכָה יִנְאִי? 

6. מָה צָעַק יִנְאִי? 

7. סִדְרוּ אֶת הַמִּילִים הַבָּאוֹת לְפִי סֵדֶר הֶ-א"ב שֶׁל הָאוֹת הָרֵאוּשׁוֹנָה.

צָב נָגַע בְּכָה אָגַם

עַל יִנְאִי קָטָן

8. שְׂאֵלָה לְדִיוֹן: לְמָה, לְדַעְתְּכֶם, נָגַס הַצָּב בְּיִנְאִי? 

הִשָּׁרֵב - מִשְׁחָק מִסְלֹל

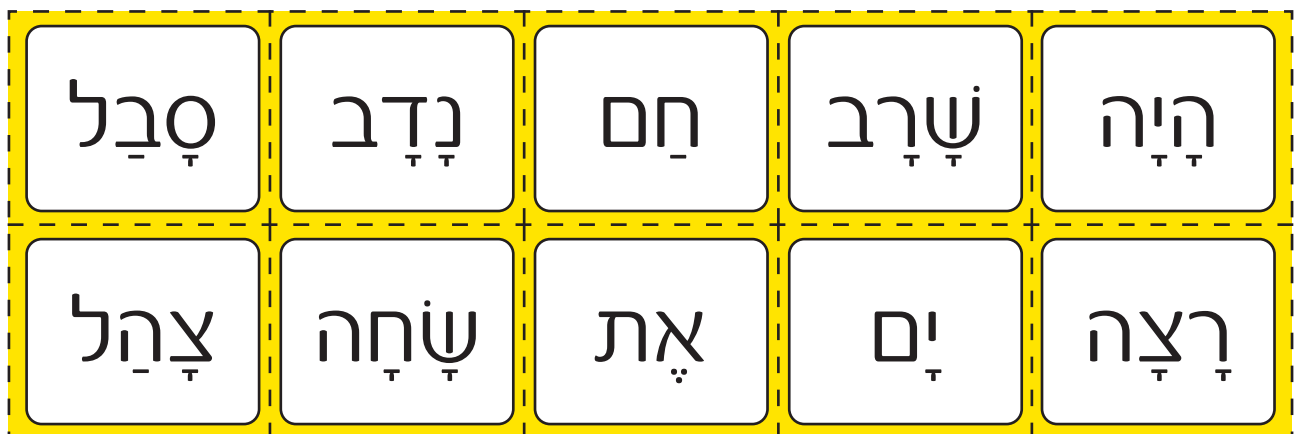
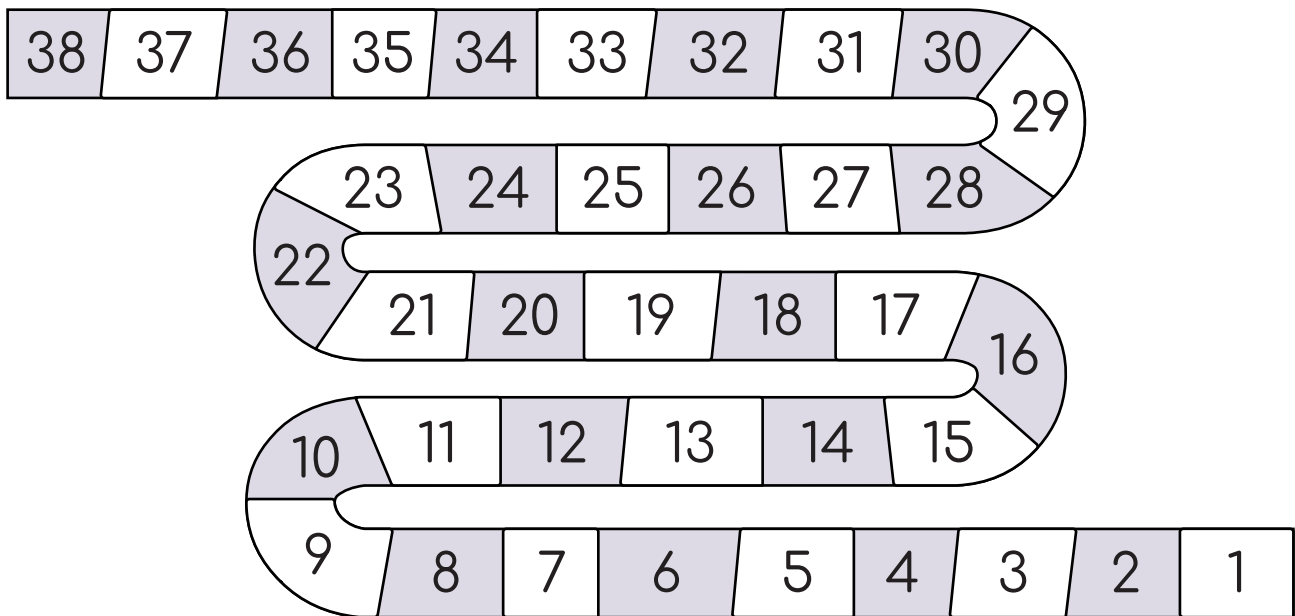
תכולת המשחק:

מסלול משחק.
קלפים לגזירה. כל קלף מכיל מילה אחת שמופיעה בסיפור.
הכינו 2-4 ניצבים וקוביית משחק אחת.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים. 4-2 משתתפים.
סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

גזרו את הקלפים ושימו אותם בערמה מסודרת ליד המסלול.
הטילו את הקובייה לפי התור והתקדמו עם הניצב על הלוח.
אם תעצרו על הריבוע האפור, קחו קלף מהערימה.
הקריאו כהלכה את המילה בקלף וזכו בתור נוסף!
מנצחת מי שמסיימת ראשונה את המסלול.



הַשָּׂרֵב

הָיָה שָׂרֵב.

הָיָה חֵם.

הָיָה מִמָּשׁ חֵם.

נָדַב סֹבֵל.

נָדַב רָצָה לֵים.

אָבֵא לָקַח אֶת נָדַב לֵים.

נָדַב שָׁחָה בֵים.

נָדַב צָלַל בֵים.

נָדַב צָהַל.



הִשְׁרָב - שאלות

1. הַשְׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוֹר.

הָיָה .

הָיָה .

הָיָה חֵם.

סָבַל.

נָדַב רָצָה לְ .

אָבֵא לָקַח נָדַב לִים.

נָדַב בֵּיִם.

נָדַב בֵּיִם.

נָדַב .

2. בְּשׁוֹרָה 1 כָּתוּב: "הָיָה שְׁרָב". הַקִּיפוּ אֶת פְּרוּשׁ הַמִּילָה "שְׁרָב".

א. חֵם

ב. קָר

ג. שָׁר

3. לָמָּה סָבַל נָדַב? 

4. לאן לקח אבא את נדב?

5. מה עשה נדב בים? סמנו את התשובות הנכונות.

נדב שחה

נדב צלל

נדב צהל

נדב קפץ

נדב שט

6. מתחו קו בין המילים המתחרזות.

חם

ים


צהל

שרב

נדב

צלל

7.  שאלה לדיון: מה אתם עושים כשחם לכם?

8.  מה רואים באיור של הסיפור? מה הקשר בין האיור לבין הסיפור,

לדעתכם?

הַטּוֹס בֶּגֶן - מִשְׁחָק זִכְרוֹן טְרוֹם קְרִיאָה

תכולת המשחק:

שישה קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור ושישה קלפים ריקים.

הנחיות המשחק:

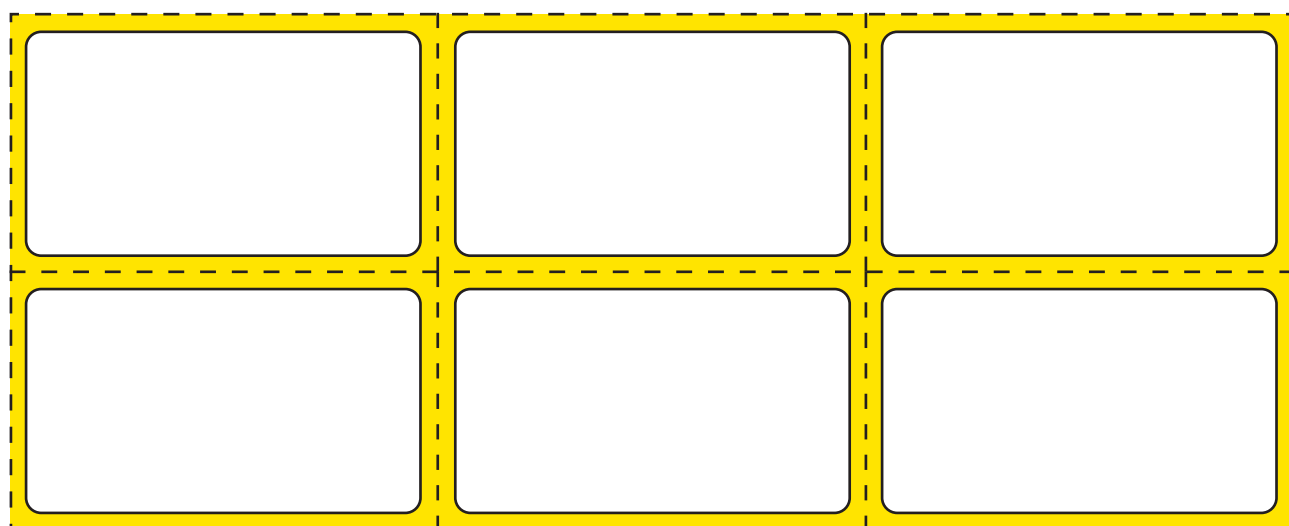
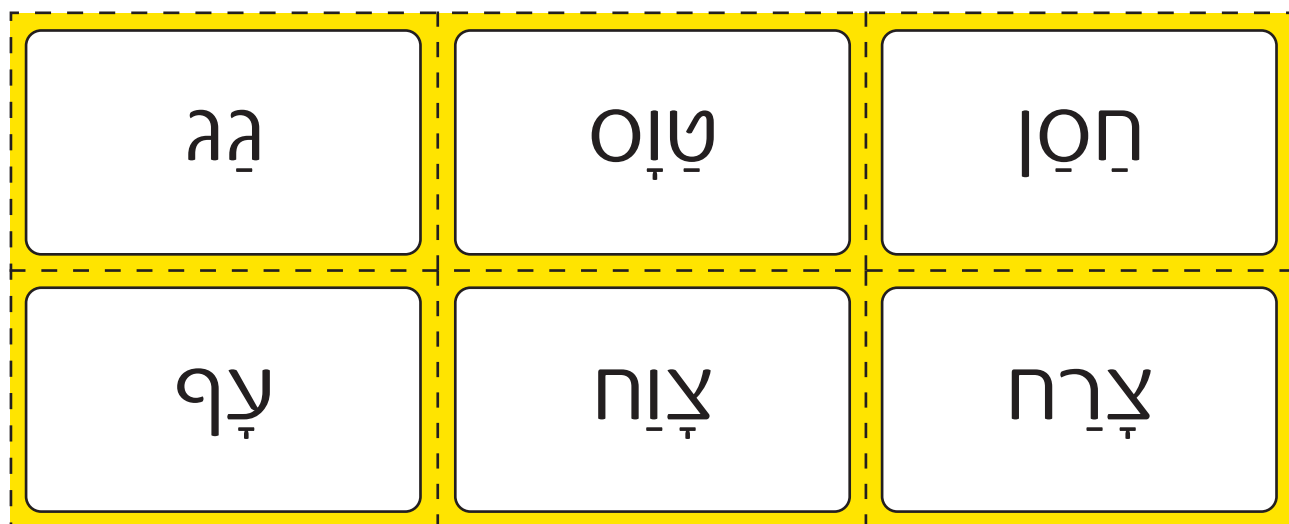
4-2 משתתפים.ות.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

- העתיקו את המילים שמופיעות בקלפים המלאים לקלפים הריקים, כך שיהיו זוגות קלפים המכילים את אותה המילה.
- גיזרו את כל הקלפים.
- הפכו את כל הקלפים כשהמילים כלפי מטה, כך שאי אפשר יהיה לראות את המילים.
- כל שחקנית הופכת בתורה שני קלפים.

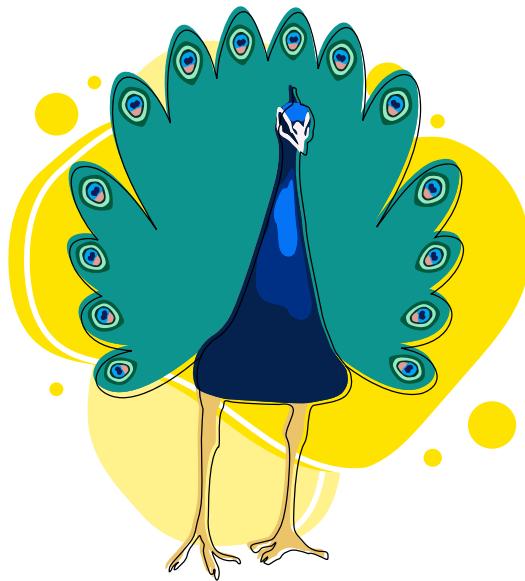
המטרה לאתר זוגות של מילים זהות.

מנצחת מי שיש לווה המספר הגבוה ביותר של זוגות מילים.



הַטּוֹס בֵּגֵן

חֲסֵן יֵשֵׁב בֵּגֵן.
חֲסֵן רָאָה טּוֹס עַל הַגָּה.
חֲסֵן צָפָה בֵּטּוֹס.
הַטּוֹס עָמַד עַל הַגָּה.
הַטּוֹס צָרַח.
חֲסֵן קִפֵּץ,
חֲסֵן צֹחַ.
הַטּוֹס פָּרַשׁ כַּנָּף.
הַטּוֹס עָף.



הַטּוֹס בְּגֵן - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוֹר.

חֶסֶן יָשֵׁב בְּ _____ .

חֶסֶן רָאָה טּוֹס עַל הַ _____ .

חֶסֶן צָפָה בְּ _____ .

הַטּוֹס _____ עַל הַגֶּגֶג.

הַטּוֹס _____ .

חֶסֶן _____ ,

חֶסֶן _____ .

הַטּוֹס פָּרַשׁ _____ .

הַטּוֹס _____ .

2. אֵיפֹה יָשֵׁב חֶסֶן?

3. מָה רָאָה חֶסֶן בְּגֵן? 

4. עַל מָה עָמַד הַטּוֹס? 

5. מְסַפְרוּ אֶת הַמִּשְׁפָּטִים עַל פִּי רֶצֶף הָאִירוּעִים בְּסִיפּוֹר.

הַטּוֹס צָרַח

הַטּוֹס עָף

חֶסֶן קָפַץ

חֶסֶן צִוַּח

הַטּוֹס יָשַׁב עַל הַגָּג

6. בְּשׁוֹרָה 8 כָּתוּב: "הַטּוֹס פָּרַשׁ כְּנָף". הַקִּיפוּ אֶת פְּרוּשׁ הַמִּלָּה "פָּרַשׁ"

א. פְּתַח

ב. סָגַר

ג. נָפַל

7. שְׂאֵלָה לְדִיוּן: לָמָּה, לְדַעְתְּכֶם, צִוַּח חֶסֶן? 

מַזְל - פזל טרום קריאה

תכולת המשחק:

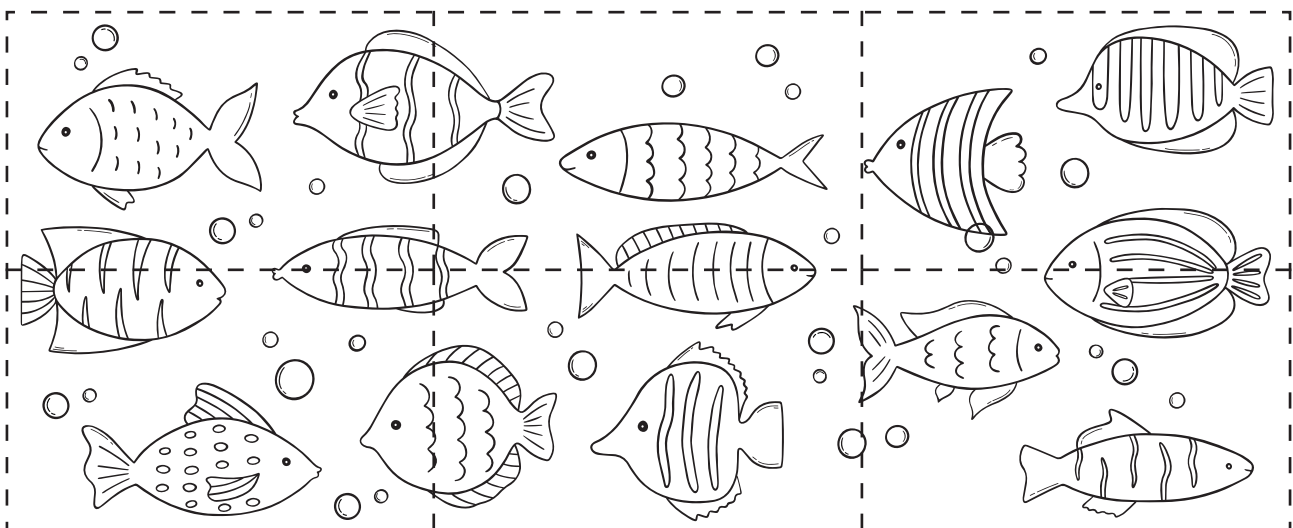
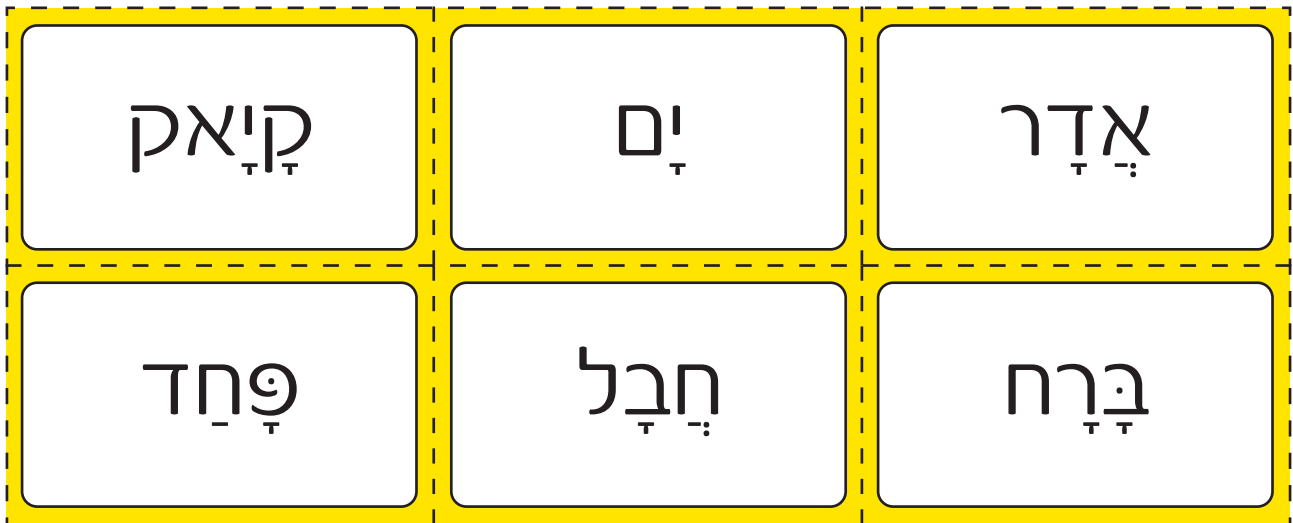
שני מלבנים שאחד מכיל ציור והשני מכיל שש מילים שמופיעות בסיפור. כל אחת מהמילים במרובע מקווקו.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים.ות.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

1. גיזרו את שני המלבנים.
2. הדביקו את שני המלבנים שגזרתם. גב אל גב, כך שהציור יראה בצד אחד ובצד השני יופיעו המילים.
3. גזרו את חלקי הפזל לפי הקווים שבין המרובעים שמכילים את המילים.
4. סדרו את חלקי הפזל על השולחן כשהמילים כלפי מעלה.
5. קראו את המילים לפי התור והיפכו כל מילה שנקראה כהלכה כדי לחשוף את חלק הפזל. אם המילה לא נקראה כהלכה, התור עובר לשחקנית הבאה.
6. הרכיבו את הפזל כשכל חלקי הפזל יתגלו וצבעו אותו.



מזל

אָדָר נִסַּע לַיָּם.

אָדָר שָׁט בַּיָּם בַּקִּיאָק.

אָדָר תַּפֵּס דָג זָהָב בַּחֲכָה.

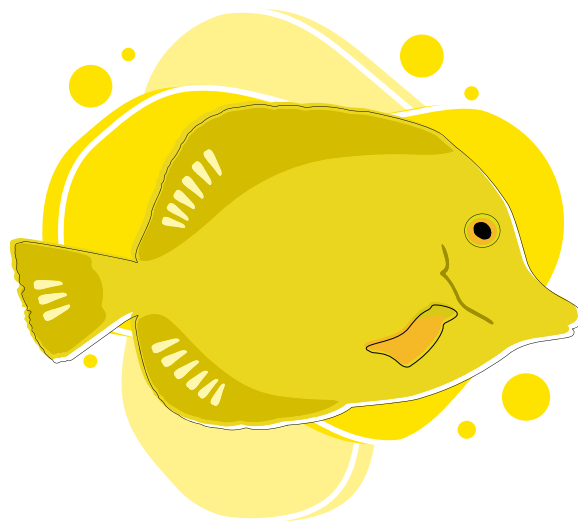
הָדָג שָׁאַל: "מָה הַבִּקְשָׁה, אָדָר?"

אָדָר עָנָה: "מִזָּל".

הָדָג נִעַנָה לַבִּקְשָׁה.

הָדָג חָזַר לַיָּם.

אָדָר הָיָה בָּר מִזָּל לַעֲד.



מזל - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

אָדָר נָסַע לְ _____ .

אָדָר _____ בְּיָמַי בְּ _____ .

אָדָר תָּפַס _____ זָהָב בַּחֲכָה.

הָדָג שָׁאַל: "מָה הַ _____ , אָדָר?"

אָדָר עָנָה: " _____ ."

הָדָג _____ לַבְּקָשָׁה.

הָדָג _____ לַיָּם.

אָדָר הָיָה _____ לַעֲדָה.

2. מי נסע לים?

3. באיזה כלי שיט השתמש אָדָר?

4. מה היתה הבקשה של אָדָר?

5. מה קרה לדג? 

6. האם הבקשה של אדר נענתה?

7. מתחו קו בין תחילת המשפט לסופו.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> "מה הבקשה, אדר?" | <input type="checkbox"/> אדר נסע |
| <input type="checkbox"/> בקיאק. | <input type="checkbox"/> אדר ענה: |
| <input type="checkbox"/> לבקשה. | <input type="checkbox"/> אדר תפס |
| <input type="checkbox"/> לים. | <input type="checkbox"/> אדר שט בים |
| <input type="checkbox"/> דג זהב בחכה. | <input type="checkbox"/> הדג שאל: |
| <input type="checkbox"/> "מזל". | <input type="checkbox"/> הדג חזר |
| <input type="checkbox"/> לעד. | <input type="checkbox"/> הדג נענה |
| <input type="checkbox"/> לים. | <input type="checkbox"/> אדר היה בר מזל |

8. איזו בקשה הייתם מבקשים מדג הזהב? 

גַּד הַזֶּמֶר - מְרוֹץ טְרוֹם קְרִיאָה

תכולת המשחק:

מסלול שמכיל מילים המופיעות בתחילת הסיפור.
הכינו סטופר (שעון עצר).

הנחיות המשחק:

1 משתתפת.
הפעילו את שעון העצר ומדדו את זמן הקריאה של כל המילים ברצף. שלוש, ארבע ו...!

אָנָּה

אֶת

רָאָה

גַּד

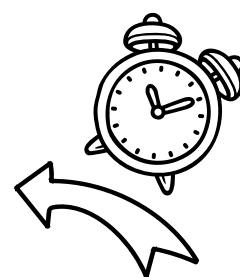
שֶׁתֵּק

גַּד

בִּצֵּד

עָמַד

גַּד



גִּד הַזְמָר

גִּד עֹמֵד בַּצֵּד,

גִּד שֵׁתֵק,

גִּד רָאָה אֶת אָנָּה.

אָנָּה שָׂרָה עַל הַבִּמְּה.

גַּם גִּד רָצָה,

גִּד צָעַד אֶט אֶט לַבִּמְּה.

אָנָּה שָׁאַלָּה:

”אֵתָה זֹמֵר?”

גִּד עָלָה עַל הַבִּמְּה.

גִּד שָׁר - גִּד זֹמֵר!



גִּד הַזְמַר - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוֹר.

גִּד _____ בְּצֵד,

גִּד _____,

גִּד רָאָה אֶת _____.

אָנָּה _____ עַל הַבְּמָה.

גַּם גִּד _____,

גִּד צָעַד אֶט אֶט ל _____.

אָנָּה _____:

” _____ זָמַר?”

_____ עָלָה עַל הַבְּמָה.

גִּד _____ - גִּד _____!

2. הֵיכֵן עָמַד גִּד?

3. מָה רָאָה גִּד? 

4. מָה עָשְׂתָה אָנָּה?

5. מתחן קו בין זוגות הפכים:

צַעַד

שְׁתַּק

שָׁר

עָלָה

יָרַד

עָמַד

6. השלימו את הטבלה הבאה.

נִקְבָּה	זָכַר
שָׁרָה	
שְׂאֵלָה	
	צַעַד

7.  שאלה לדיון: למה, לדעתכם, צַעַד גד לאט לבמה?

יֵאן הַגֶּנֶן - צבֵעוּ וּגְלוּ

תכולת המשחק:

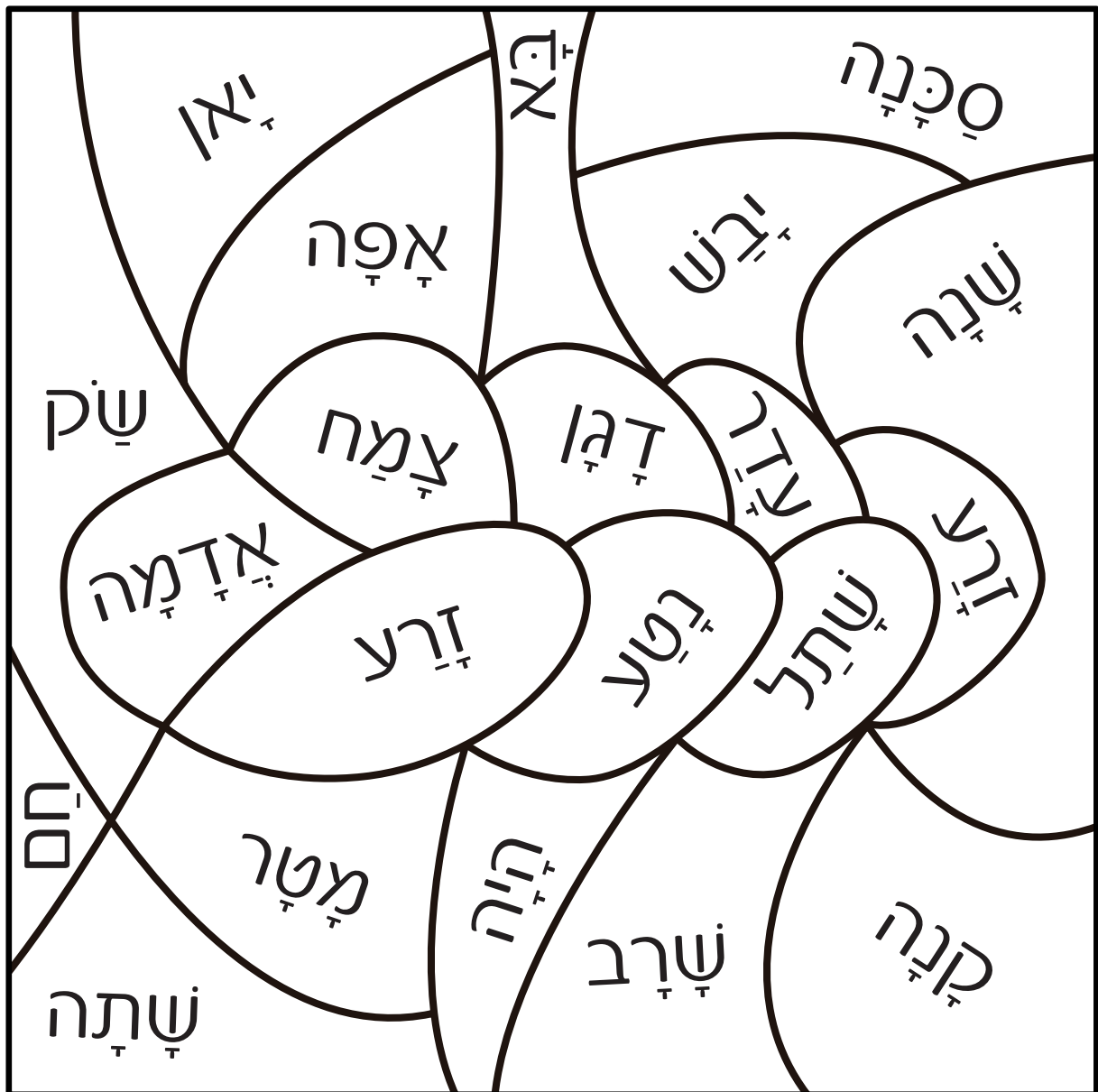
מרחבֵע שמכיל מילים שרובן מופיעות בסיפור וביניהן יש קווים.

הנחיות המשחק:

2-1 משתתפים.

צבֵעו רק את החלקים שבהם כתובות מילים שקשורות לחקלאות.

כתבו במלבן מתחת למרחבֵע - מה גיליתם?



יֵאֵן הַגֵּבֵן

יֵאֵן קָנָה שֵׁק אֲדָמָה.

יֵאֵן זָרַע דָּגָן.

בָּא שָׂרַב, הָיָה חֵם.

סִכְּנָה לְדָגָן - הִדָּגָן יִבֶּשׁ.

יָרַד מָטָר.

הִדָּגָן שָׁתָה,

הִדָּגָן צָמַח.

אַחַר שָׁנָה אָפָה יֵאֵן חֶלֶה.



יֵאן הַגֵּנן - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

יֵאן קָנָה שֶׁק .

יֵאן זָרַע .

בָּא , הִיָּה .

לְדָגן - הַדָּגן .

יָרַד .

הַדָּגן ,

הַדָּגן .

אַחַר שָׁנָה אָפָה יֵאן .

2. הַשְּׁלִימוּ: הַמְקָצוּעַ שֶׁל יֵאן הוּא: .

3. מָה זָרַע יֵאן? 

4. מָה הִיָּתָה הַסִּכָּנָה? הַקִּיפּוֹ אֶת הַתְּשׁוּבָה הַנְּכֹנֶה.

א. הַמָּטָר

ב. הַחֲלָה

ג. הַשָּׂרֵב

5. מה שתה הדגן? 

6. ממה, לדעתכם, אפה יאן חלה?

7. סמנו את הפעלים המופיעים בסיפור.

קנה

זרע

אפה

שתל

עלה

בא

אכל

יבש

שתה

גדל

צמח

8. שאלה לדיון: מה, לדעתכם, היה קורה אם לא היה יורד מטר? 

שֵׁי שְׁמֵר עַל קַאי - מִשְׁחָק מִסְלֹל

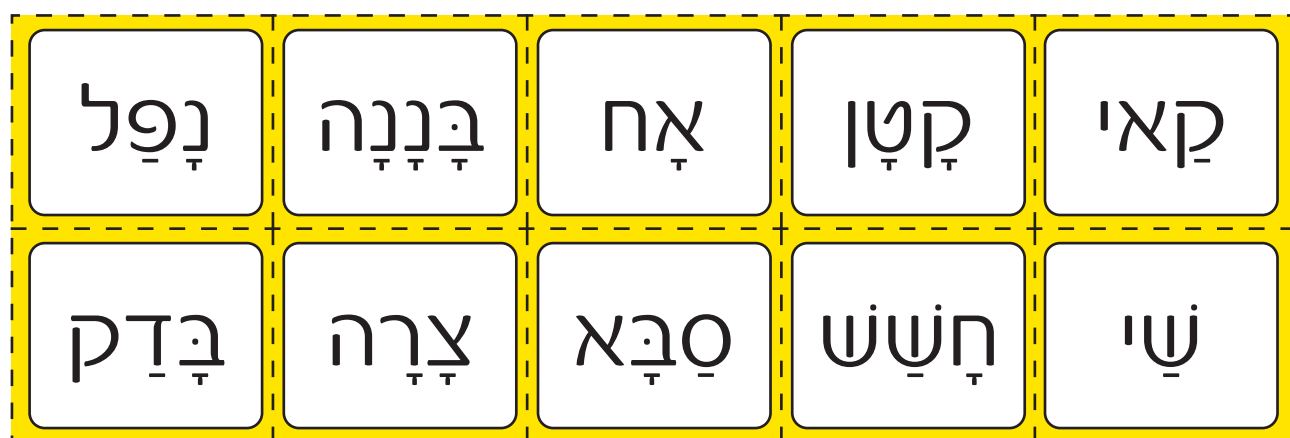
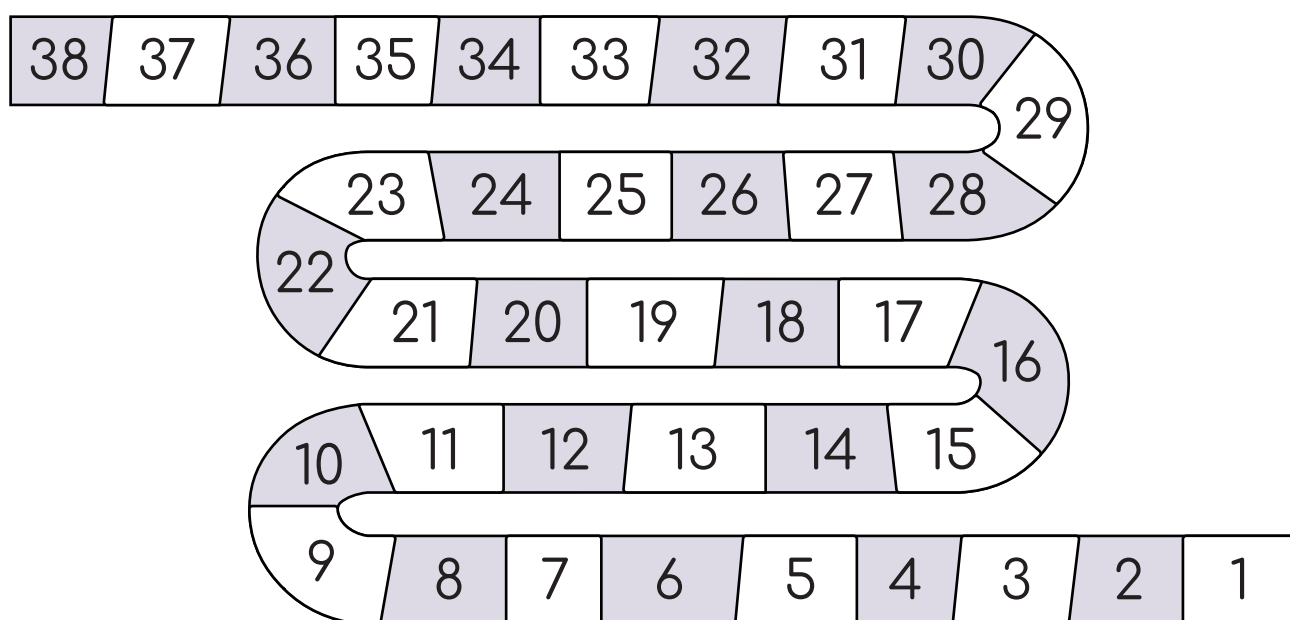
תכולת המשחק:

מסלול משחק.
קלפים לגזירה. כל קלף מכיל מילה אחת שמופיעה בסיפור.
הכינו 2-4 ניצבים וקוביית משחק אחת.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים. 4-2 משתתפים.
סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

גזרו את הקלפים ושימו אותם בערמה מסודרת ליד המסלול.
הטילו את הקובייה לפי התור והתקדמו עם הניצב על הלוח.
אם תעצרו על הריבוע האפור, קחו קלף מהערימה.
הקריאו כהלכה את המילה בקלף וזכו בתור נוסף!
מנצחת מי שמסיימת ראשונה את המסלול.



שִׁי שָׁמֵר עַל קָאִי

קָאִי הֶקְטָן אָמַר: "בְּנִנָּה".

שִׁי אָמַר: "קַח, אַח קָטָן".

קָאִי לָקַח אֶת הַבְּנִנָּה.

קָאִי נָפַל עַל הַבְּנִנָּה.

קָאִי בָכָה.

שִׁי חָשַׁשׁ,

שִׁי צָעַק: "סֹבֵא!"

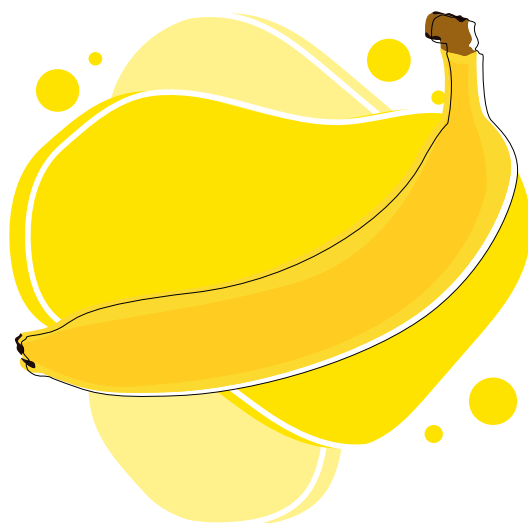
סֹבֵא שָׁאַל: "מָה קָרָה?"

שִׁי עָנָה: "צָרָה!"

סֹבֵא בִדַּק אֶת קָאִי.

סֹבֵא לָחַשׁ: "דִּי, דִּי"....

קָאִי אָכַל אֶת הַבְּנִנָּה.



שִׁי שְׁמַר עַל קַאי - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשָׁפְטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

קַאי הִקְטָן אָמַר: "_____".

שִׁי אָמַר: "_____, אַח קָטָן".

קַאי _____ אֶת הַבְּנָה.

קַאי _____ עַל הַבְּנָה.

קַאי _____.

_____ חָשַׁשׁ,

שִׁי צָעַק: "_____!"

סָבָא שָׁאַל: "_____?"

שִׁי עָנָה: "_____!"

סָבָא בִדֵּק אֶת _____.

סָבָא _____: "דִּי, דִּי"...

קַאי _____ אֶת הַבְּנָה.

2. מַהוּ קַאי עֲבוּר שִׁי?

3. מַה אָמַר קַאי?



4. על מה נפל קאי? 

5. למה צעק שׂי: "סבא"? 

6. מה לחש סבא? 

7. מספרו את המשפטים על פי רצף האירועים בסיפור.

קאי אכל את הבננה.

קאי בכה.

קאי לקח את הבננה.

סבא בדק את קאי.

סבא שאל: "מה קרה?"

8. סמנו מילים שקשורות למשפחה.

אבא

אח

סבא

גמל

9. שאלה לדיון: האם יש לכם אח או אחות קטנים? איך אתם שומרים 

עליהם?