

הבנת הנקרא - מקבץ חולם

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, שווא וחולם.
בכל סט יש שלושה חלקים:
1. משחק טרום קריאה - במשחק זה התלמידים יחשפו למילים שיופיעו בסיפור
2. סיפור הכולל את הניקוד פתח וקמץ, שווא וחולם
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.



איור של מיקרופון מסמן אימוני קריאה.



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

אָת, שָׁל - מילים גלובליות 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.

שָׁלוֹם-שָׁלוֹם - משחק זיכרון טרום קריאה

תכולת המשחק:

תשעה קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור ותשעה קלפים ריקים.

הנחיות המשחק:

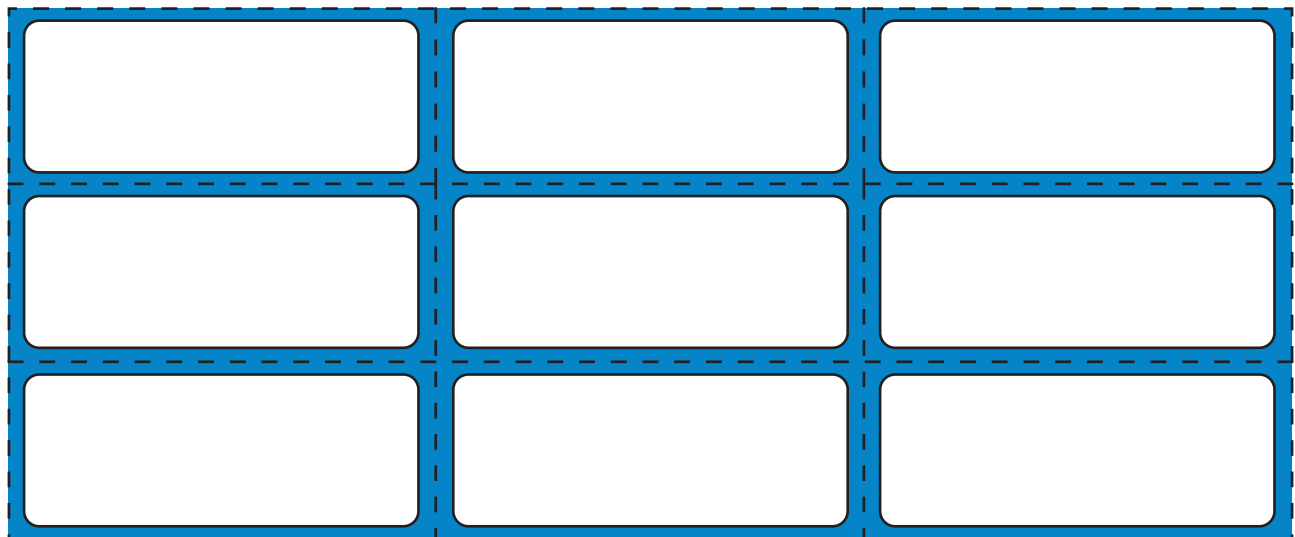
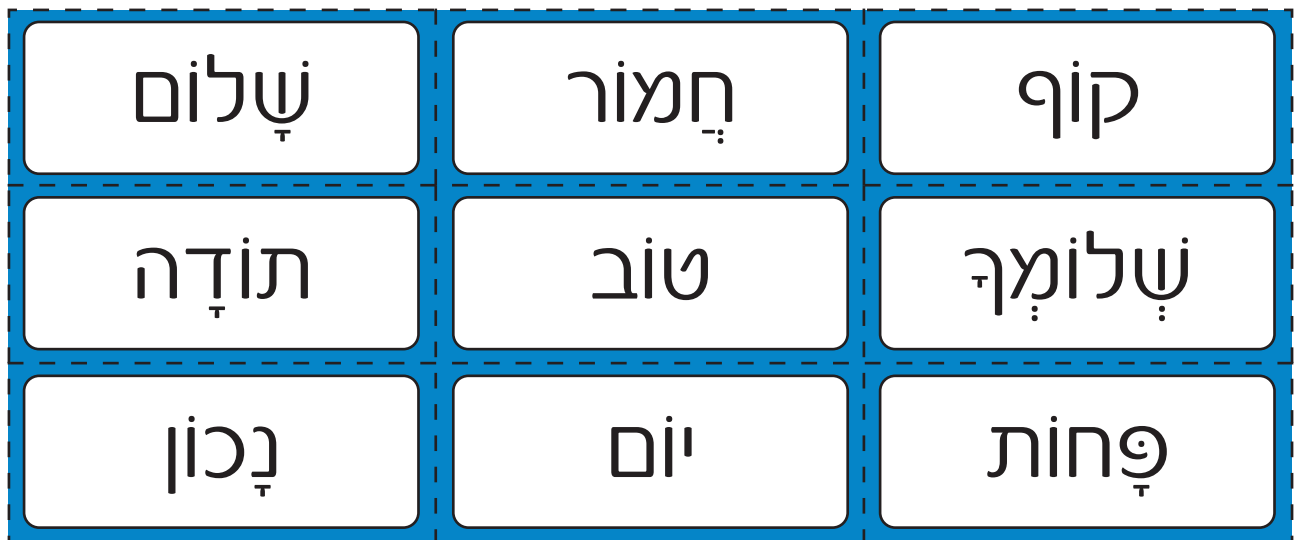
4-2 משתתפים.ות.

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.



שְׁלוֹם-שְׁלוֹם

קוף פָּגַשׁ חֲמוֹר.

הַקּוֹף אָמַר: "שְׁלוֹם חֲמוֹר".

הַחֲמוֹר עָנָה: "שְׁלוֹם קוֹף,

מָה שְׁלוֹמְךָ?"

הַקּוֹף אָמַר: "הַכּוֹל טוֹב, תוֹדָה רַבָּה,

מָה שְׁלוֹמְךָ אֵתָה?"

עָנָה הַחֲמוֹר: "פְּחוֹת טוֹב."

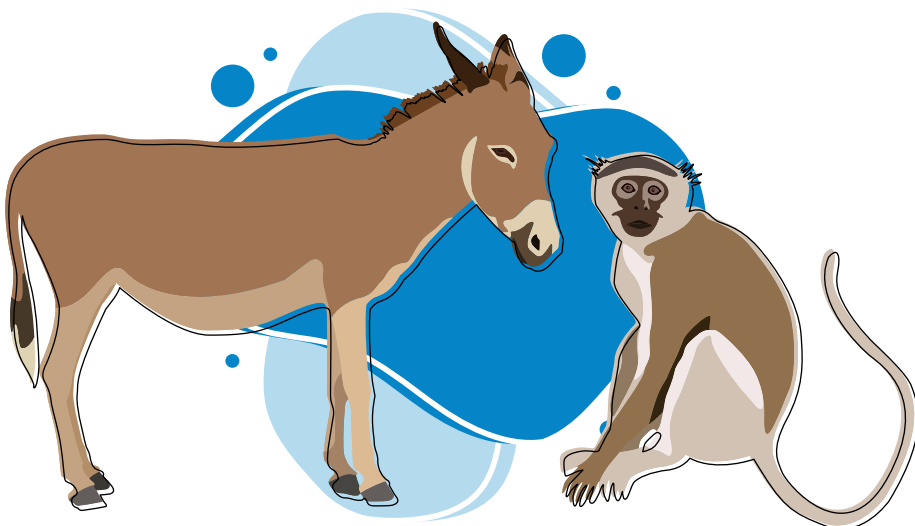
הַקּוֹף שָׁאַל: "לָמָּה? מָה קָרָה?"

"אוֹי", אָמַר הַחֲמוֹר, "יוֹם אָרוֹךְ."

"לֹא נוֹרָא", צָחַק הַקּוֹף, "בְּקָרוֹב תַּחְזוֹר הַבַּיְתָה."

הַחֲמוֹר אָמַר: "נִכּוֹן מְאֹד, תוֹדָה."

וְכָל חַיָּה הִלְכָה לְדַרְכָּהּ.



שְׁלוֹם-שָׁלוֹם - שאלות

1. השְׁלִימוּ אֶת הַמְשָׁפְטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוֹר.

קוֹף פָּגַשׁ _____ .

הַקוֹף אָמַר: " _____ חֲמוֹר."

הַחֲמוֹר עָנָה: " _____ קוֹף,

_____ ?"

הַקוֹף אָמַר: "הַכּוֹל _____ , תוֹדָה רַבָּה,

_____ אֶתְּהָ?"

עָנָה הַחֲמוֹר: " _____ טוֹב."

הַקוֹף שָׁאַל: "לָמָּה? _____ ?"

" _____ , אָמַר הַחֲמוֹר, " _____ אָרוֹךְ."

" _____ נוֹרָא, צָחַק הַקוֹף, "בְּקָרוֹב _____ הַבֵּיתָה."

הַחֲמוֹר אָמַר: " _____ מְאוֹד, תוֹדָה."

וְכָל חַיָּה הִלְכָה לְ _____ .

2. מִיֵּהֵן הַדְּמוּיוֹת בַּסִּיפּוֹר? סַמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבוֹת הַנְּכוֹנוֹת.

חֲמוֹר

גוֹזֵל

דוֹב

קוֹף

3. מי אָמַר מָה? מִתְחַו קו בֵּין הַדְּמוּת הַמְדַבֶּרֶת לְבֵין דְּבָרֶיהָ.

”שְׁלוֹם חֲמוֹר”

”שְׁלוֹם קוֹף, מָה שְׁלוּמְךָ?”

”הַכּוֹל טוֹב, תּוֹדָה רַבָּה, מָה שְׁלוּמְךָ אֶתְּהָ?”

”פְּחוֹת טוֹב”

קוֹף

”לָמָּה? מָה קָרָה?”

חֲמוֹר

”אוּי, יוֹם אַרוֹךְ”

”לֹא נוֹרָא, בְּקָרוֹב תַּחְזוֹר הַבֵּיתָה”

”נִכּוֹן מְאֹד, תּוֹדָה.”

4. מִתְחַו קו בֵּין זוגוֹת הַפְּכִים.

קָצָר

טוֹב

נוֹרָא

שְׂאֵל

רְחוֹק

קָרוֹב

עָנָה

אַרוֹךְ

5. קְרְאוּ אֶת הַסִּפּוּר בְּקְרִיאָה תְּאֵטְרֵלִית. סִמְנוּ 3 תְּפִקִידִים: קוֹף, חֲמוֹר וּמְסִפֵּרֵת. כָּל מִשְׁתַּתְּף וּמִשְׁתַּתְּפֵת יִקְרְאוּ תְּפִקִיד אֶחָד, כְּמוֹ בַּהֲצָגָה.



6. שְׂאֵלָה לְדִיוּן: הַקּוֹף נִסָּה לְעוֹדֵד אֶת הַחֲמוֹר אַחֲרֵי יוֹם קָשָׁה וְהַזְכִּיר לוֹ שֶׁבְּקָרוֹב הוּא יַחְזוֹר הַבֵּיתָה. אֵיךְ אַתֶּם מְעוֹדְדִים חֲבֵרִים וְחֲבָרוֹת בְּיָמִים קָשִׁים?



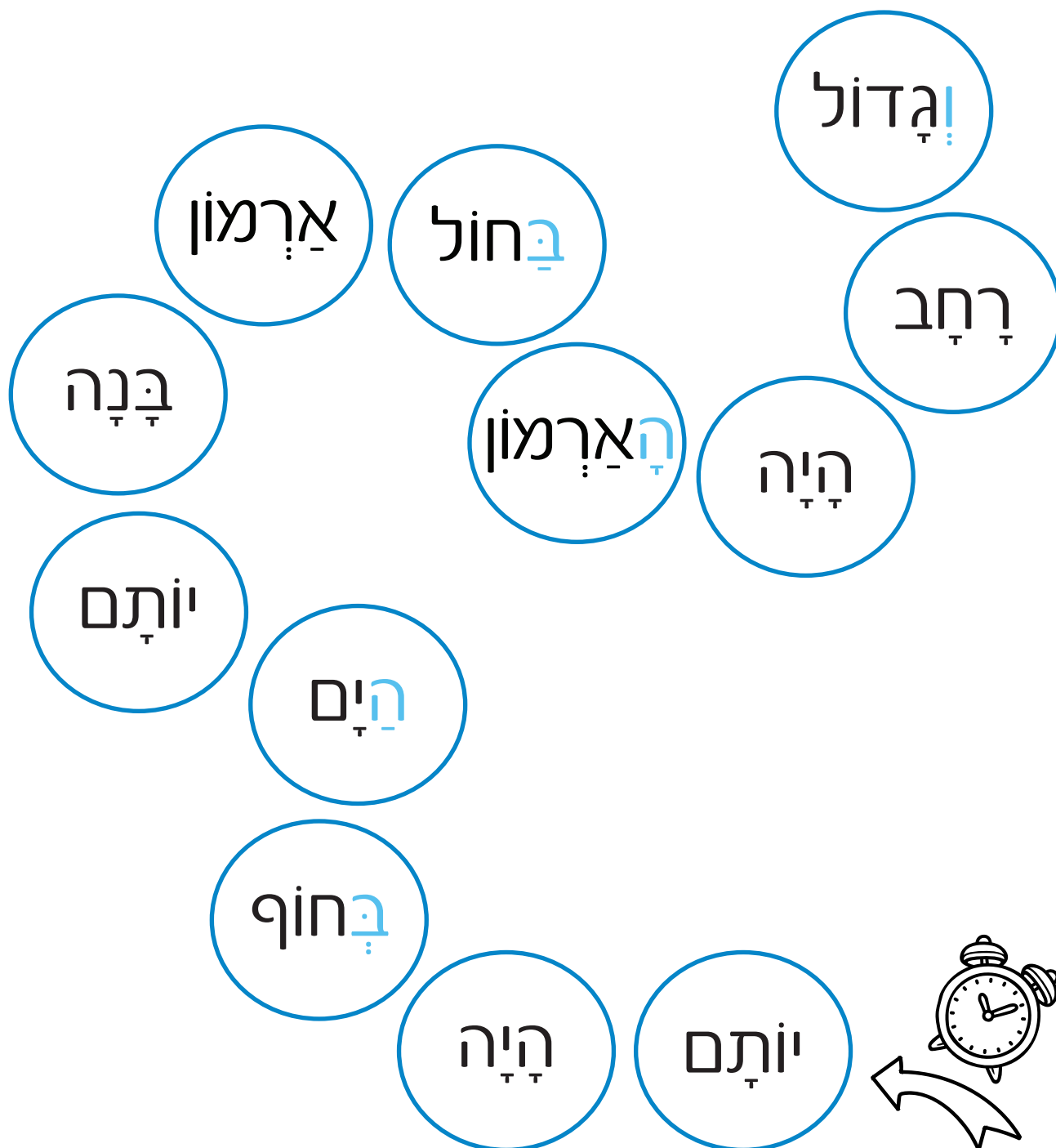
אַרְמוֹן בְּחוֹף הַיָּם - מְרוֹץ טְרוֹם קְרִיאָה

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...!



אַרְמוֹן בְּחוּף הַיָּם

יוֹתֵם הָיָה בְּחוּף הַיָּם.
יוֹתֵם בָּנָה אַרְמוֹן בְּחוּל.
הָאַרְמוֹן הָיָה רָחֵב וְגָדוֹל,
יוֹתֵם בָּנָה גַם חוֹמָה לְיַד הָאַרְמוֹן.
אָבָא אָמַר: "כָּל הַכְּבוֹד,
הָאַרְמוֹן מְפוֹאָר מְאוֹד,
הַחוֹמָה מִמָּשׁ גְּבוּהָה".
יוֹתֵם שָׂמַח וְקָרָא לְיוֹנְתָן, הָאֵחַ הַקָּטָן, לָבוֹא.
יוֹנְתָן בָּא
וְאָז בָּא גַם גַּל גָּדוֹל.
הַגַּל שָׁטַף אֶת הַחוֹמָה
וְיוֹנְתָן בָּכָה.
"לֹא נוֹרָא", אָמַר יוֹתֵם, "הַחוֹמָה שָׂמְרָה עַל הָאַרְמוֹן".

אַחַר כֵּן בָּנָה יוֹתֵם חוֹמָה חֲדָשָׁה.



אַרְמוֹן בְּחוּף הַיָּם - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

יֹתֵם הָיָה בְּ _____ הַ _____.

יֹתֵם בָּנָה בְּ _____ בְּחוּל.

הָאֲרְמוֹן הָיָה _____ וְ _____,

יֹתֵם בָּנָה גַם _____ לִיד הָאֲרְמוֹן.

אָבָא אָמַר: "כָּל הַ _____,

הָאֲרְמוֹן _____ מְאוּד,

הַחוּמָה מְמַשׁ _____".

יֹתֵם שָׂמַח וְקָרָא לְ _____, הַ _____ הַקָּטָן, לָבוֹא.

יֹנְתָן _____

וְאִזּ בָּא גַם _____ גְּדוֹל.

הַגַּל שָׁטַף אֶת הַ _____

וְיֹנְתָן _____.

"לֹא _____", אָמַר יֹתֵם, "הַחוּמָה שָׂמְרָה עַל הָאֲרְמוֹן".

אַחַר כֵּן בָּנָה יֹתֵם חוּמָה _____.

2. אֵיפֹה הָיָה יֹתֵם?

3. מָה בְּנֵה יוֹתֵם? סִמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבוֹת הַנְּכוֹנוֹת.

אֲרֵמוֹן גָּדוֹל

חוֹמָה גְּבוּהָה

שַׁעַר רָחֵב

אֲרוֹן גְּבוּהָה

אֲרֵמוֹן רָחֵב

4. לְמִי קָרָא יוֹתֵם לְרֵאוֹת אֶת הָאֲרֵמוֹן? סִמְנוּ אֶת הַתְּשׁוּבוֹת הַנְּכוֹנוֹת.

לְסַבָּא

לְאָבָא

לְסַבְּתָא

לְיוֹנָתָן

5. לְמָה בְּכָה יוֹנָתָן? 

6. כִּיצַד הִרְגִיעַ יוֹתֵם אֶת אַחִיו יוֹנָתָן?

7. שְׂאֵלָה לְדִיוֹן: כִּיצַד אַתֶּם מְגִיבִים כְּשֶׁדָּבַר מָה שֶׁהִשְׁקַעְתֶּם בּוֹ נֶהְרַס? 

מָה אַתֶּם מִרְגִּישִׁים? כִּיצַד אַתֶּם מִתְנַהֲגִים?

דוֹדָה שׁוֹשׁ - דוּמִינו טרוֹם קריאה

תכולת המשחק:

עשרה קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור בצורת יחידה ובצורת רבות.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים.ות.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

גזרו את הקלפים ושימו אותם בערמה מסודרת כשהכתוב כלפי מטה.

פתחו קלף פותח במרכז איזור המשחק.

כל שחקנית שולפת בתורה קלף מהערמה. במידה והקלף תואם לקלפים הפותחים - השחקנית מצמידה את הקלף (יחידה ורבות). אם לא הייתה התאמה בקלפים הקלף נשאר אצל השחקנית וניתן יהיה להשתמש בו בהמשך מנצחת מי שנפתרת מהקלפים שלה ראשונה.

| | | | |
|----------|-----------|----------|-----------|
| מְבַלָּה | נוֹסְעוֹת | נוֹסְעֵת | דוֹדוֹת |
| אוֹפָה | רְצוֹת | רְצָה | מְבַלּוֹת |
| קוֹל | שָׂרוֹת | שָׂרָה | אוֹפוֹת |
| חוֹלָה | בָּאוֹת | בָּאָה | קוֹלוֹת |
| דוֹדָה | מְחַלּוֹת | מְחַלָּה | חוֹלוֹת |

דוּדָה שׁוֹשׁ

בְּסוֹף הַשָּׁנָה נוֹסְעֵת רוֹנָה לְדוּדָה שׁוֹשׁ.

בְּכָל שָׁנָה מְבַלֹּת רוֹנָה וְשׁוֹשׁ בְּיַחַד:

רְצוֹת בְּיַחַד

מְבַשְׁלוֹת בְּיַחַד וְאוֹפוֹת בְּיַחַד,

מְשַׁחֲקוֹת בְּיַחַד,

שָׁרוֹת בְּקוֹל רֵם וְצוֹחֲקוֹת.

אָבֵל הַשָּׁנָה רוֹנָה לֹא שָׂרָה,

לֹא הָיָה לָהּ קוֹל.

דוּדָה שׁוֹשׁ חֲשֵׁשָׁה מְאוֹד -

”מָה קָרָה לְרוֹנָה?”

בָּאָה הָרוֹפְאָה וְאָמְרָה:

”רוֹנָה קָצַת חוֹלָה,

זוֹ רַק מִחֲלָה קְצָרָה,

אֵל דְּאָגָה!”

כִּעֲבוּר זְמַן קָצַר הִכָּל עֲבַר

וְדוּדָה שׁוֹשׁ וְרוֹנָה מְבַלֹּת יַחַדוּ כְּמוֹ בְּכָל שָׁנָה.



דוֹדָה שׁוֹשׁ - שׂאֵלוֹת

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשֻׁפָּטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוֹר.

בְּסוֹף הַשָּׁנָה נוֹסְעֵת רוֹנָה לְ _____ .

בְּכָל שָׁנָה _____ רוֹנָה וְשׁוֹשׁ _____ :

_____ בְּיַחַד

_____ בְּיַחַד וְ _____ בְּיַחַד,

_____ בְּיַחַד,

_____ בְּקוֹל רֶם וְ _____ .

אָבֵל הַשָּׁנָה רוֹנָה _____ שָׂרָה,

לֹא הָיָה לָּהּ _____ .

דוֹדָה שׁוֹשׁ חֲשָׁשָׁה _____ -

”מָה קָרָה לְ _____ ?”

בָּאָה הִיא _____ וְאָמְרָה:

”רוֹנָה קָצֵת _____ ,

זוֹ רַק _____ קָצְרָה,

אֵל _____ !”

כַּעֲבוּר _____ קָצַר הַכֵּל עֲבַר

וְדוֹדָה שׁוֹשׁ וְרוֹנָה מְבִלּוֹת יַחַדוֹ _____ בְּכָל שָׁנָה.

2. מתי נוסעת רונה לדודה שוש?

3. איך מבלות רונה ושוש ביחד בכל שנה? כתבו 3 פעילויות:

א.

ב.


ג.

4. למה דודה שוש חששה מאוד?



5. מה אמרה הרופאה לדודה שוש?

6. האם רונה הבריאה? כתבו הוכחה מתוך הספור.

7. שאלה לדיון: איך אתם מבלים עם בני המשפחה שלכם? 

8. שאלה לדיון: מה, לדעתכם, יהיה הדבר הראשון שיעשו רונה ודודה 

שוש יחד כעת?

הַשְׁעוֹן אֲבֵד

סִימוֹן רָצָה לְדַעַת מָה הַשְׁעָה,
אָבֵל לֹא מָצָא אֶת הַשְׁעוֹן.
סִימוֹן בִּדָּק עַל הָאָרוֹן בְּסֵלוֹן,
אָךְ לֹא מָצָא.

סִימוֹן הֵלֵךְ לְחֵדֵר הָאֲמִבְטִיָּה,
בִּדָּק עַל הַמִּדְרָךְ, אָךְ לֹא שָׂא.
סִימוֹן יָרַד לְמַחְסוֹן,

אָךְ הַשְׁעוֹן לֹא הָיָה גַם שָׁם.
סִימוֹן חָזַר מִיּוֹאֵשׁ לְסֵלוֹן.
בְּסֵלוֹן יָשַׁב סָבָא וְאָמַר:

”הַפְתָּעָה - סָבָא מְצָאָה אֶת הַשְׁעוֹן!”
סִימוֹן עָנָה:

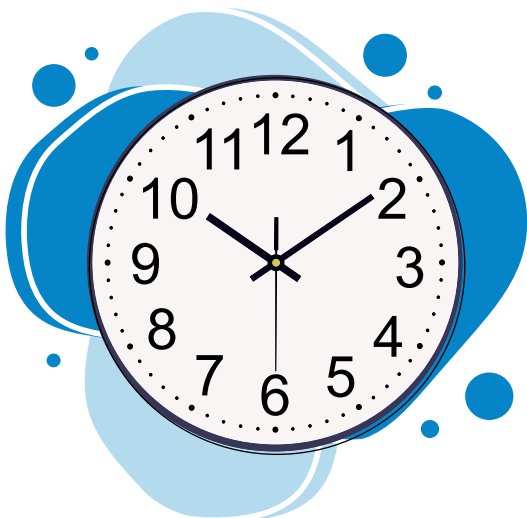
”תּוֹדָה רַבָּה, סָבָא, תּוֹדָה רַבָּה לְסָבָא!”

”עַל לֹא דָבָר”, צָחַק סָבָא,

”אִז מָה הַשְׁעָה עֲכָשׂוּ?”

סִימוֹן בִּדָּק בַּשְׁעוֹן וְאָמַר:

”הַשְׁעָה אַרְבַּע וְדָקָה אַחַת.”



הַשְׁעוֹן אֲבָד - שאלות

1. הַשְׁלִימוּ אֶת הַמְשָׁפְטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

סִימּוֹן רָצָה לְדַעַת מָה הַ_____ ,

אָבֵל לֹא מָצָא אֶת הַ_____ .

סִימּוֹן בָּדַק עַל הָאָרוֹן בַּ_____ ,

אָךְ _____ מָצָא .

סִימּוֹן הָלַךְ לַחֲדָר הַ_____ ,

בָּדַק עַל הַ_____ , אָךְ לֹשָׂא .

סִימּוֹן יָרַד לַ_____ ,

אָךְ הַשְׁעוֹן לֹא _____ גַּם שָׁם .

סִימּוֹן חָזַר _____ לְסֵלוֹן .

בְּסֵלוֹן יָשָׁב _____ וְאָמַר :

”הַפְּתַעֲהָ - _____ מְצָאָה אֶת הַשְׁעוֹן!”

_____ עָנָה :

”_____ , סָבָא , תּוֹדָה רַבָּה לְסִבְתָּא!”

”_____ , צַחֲקָ סָבָא ,

”אֵז מָה הַשְּׁעָה _____?”

סִימּוֹן _____ בְּשָׁעוֹן וְאָמַר :

הַשְּׁעָה _____ וְדָקָה אַחַת.”

2. למה סימון חיפש את השעון?

3. היכן סימון חיפש את השעון? סמנו את התשובות הנכונות.

על הגג

על הארון בסלון

על הספה בסלון

על המדף באמבטיה

במחסן

4. למה סימון חזר מיואש? 

5. מי מצא את השעון?

6. מה הייתה השעה? 

7. מה השעה עכשוו? בדקו בשעון.

8.  שאלה לדיון: האם אבדתם פעם חפץ כלשהו? איזה? איפה חפשתם

אותו? האם הוא נמצא?

חֶה הָאֹרוֹת - אִיקס עִיגוֹל מִילִים

תכולת המשחק:

4 לוחות משחק.
בכל לוח 9 משבצות וכותרת עם 2 מילים מתוך הסיפור.

הנחיות המשחק:

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

נשחק בכל פעם בלוח משחק אחד.
השחקנים יחלקו ביניהם את המילים בכותרת.
כל שחקנית בתורה יכתבו את המילה שלה במשבצת לבחירתה.
מנצחת השחקנית הראשונה שיצרה רצף של 3 משבצות עם המילה שלה.

גְּדוֹל

כְּחוֹל

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

בְּלוֹן

רְחוֹב

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

מְנוֹרָה

צְהוֹב

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

אָרוֹן

נְעִם

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

חג האורות

נַעַם מְצַאָה בְּרַחוּב בְּלוֹן.
הַבְּלוֹן הָיָה כְּחוֹל וְגָדוֹל.
נַעַם לְקַחָה אֶת הַבְּלוֹן הַבִּיטָה.
נַעַם קְשָׁרָה אֶת הַבְּלוֹן לְאָרוֹן.
הַמְנוּרָה הִיטָה לְיַד הָאָרוֹן
וְשָׁלַחָה אוֹרָה לְבְלוֹן.
בְּאוֹר הַמְנוּרָה הַצָּהוּב הַבְּלוֹן הָפֶרַךְ לְיָרוֹק.
נַעַם מְחַאָה כֶּף וְצִהְלָה:
”בַּיּוֹם הַבְּלוֹן כְּחוֹל, בְּלִילָה הַבְּלוֹן יָרוֹק,
מִמֶּשׁ חַג שֶׁל אוֹרוֹת.”



חג האורות - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

נעים מצאה ברחוב _____.

הבלון היה _____ וגדול.

_____ לקחה את הבלון הביתה.

נעים קשרה את הבלון ל_____.

ה_____ היתה ליד הארון

ושלחה _____ לבלון.

באור המנורה ה_____ הבלון הפך ל_____.

נעים _____ וצָהֲלָה:

"ב_____ הבלון כחול, ב_____ הבלון ירוק,

ממש חג של _____".

2.  מה מצאה נעים ברחוב?

3. מה היה הצבע של הבלון?

4. איפה קשרה נעה את הבלון?

5. איך הפך הבלון לירוק?

6. בשורה 8 כתוב: "נעם מחאה כף וצהלה". מה פרוש המילה "צהלה"?

צחקה

צעקה

שמחה

7. לפניכם שילובי צבעים. כתבו איזה צבע יתקבל מכל שילוב.

= כחול וצהוב

= אדום ולבן

= אדום וצהוב

= שחור ולבן

= כחול ואדום

8. איך קראה נעה לחילופי הצבעים של הבלון?

9.  שאלה לדיון: מהו הצבע האהוב עליכם בתקופה זו?

דון הַדְרָקוֹן - דומינו טרום קריאה

תכולת המשחק:

עשרה קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור בצורת הבסיס ועם כינוי שייכות חבר.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים.

סדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

גזרו את הקלפים ושימו אותם בערמה מסודרת כשהכתוב כלפי מטה.

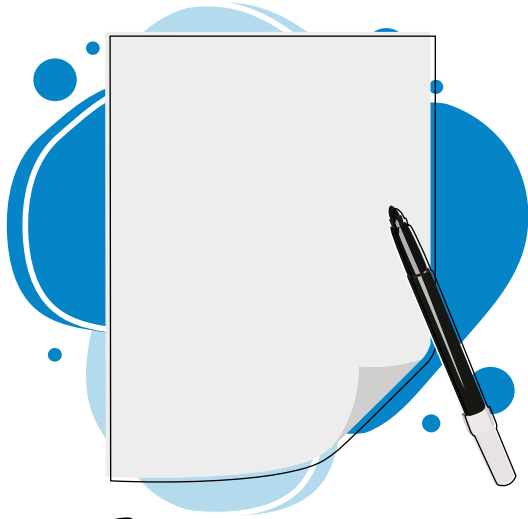
פתחו קלף פותח במרכז איזור המשחק.

כל שחקנית שולפת בתורה קלף מהערמה. במידה והקלף תואם לקלפים הפותחים - השחקנית מצמידה את הקלף (עם וללא כינוי שייכות). אם לא הייתה התאמה בקלפים הקלף נשאר אצל השחקנית וניתן יהיה להשתמש בו בהמשך.

מנצחת מי שנפתרת מהקלפים שלה ראשונה.

| | | | |
|-----------|-----------|-------------|---------|
| כְּנָפוֹ | רֵאשׁוֹ | רֵאשׁוֹ | סוֹף |
| דְּרוֹר | זָנָב | זָנָבוֹ | כְּנָף |
| כּוֹכָבוֹ | פְּרָפֵר | פְּרָפֵרוֹ | דְּרוֹר |
| פְּרָסוֹ | יַעַר | יַעָרוֹ | כּוֹכָב |
| סוֹפּוֹ | דְּבוּרָה | דְּבוּרָתוֹ | פְּרָס |

דון הדרקון



צִירוּ אֶת
דון הדרקון

היה היה פעם דרקון גדול.
שמו היה דון הדרקון.
ראשו היה סגול,
הייתה לו כנף אחת אפורה
ואחת שחורה,
זנבו היה ורוד.
דון הדרקון היה דרקון טוב,
דון עזר לְכָל חֵיה בַּסִּכָּנָה.
פעם פגש דון דרור קטן
הדרור נפל, ודון עזר לו לחזור הביתה.
פעם ראה דון פרפר,
הכנף שֶׁל הַפְּרִפֵּר כְּאֲבָה
דון חבש לו אֶת הַכְּנָף.
בַּסּוּפוֹ שֶׁל דָּבָר:
דון היה הכוכב שֶׁל הַיַּעַר
בַּתּוֹר פָּרַס נִתְּנָה לוֹ הַדְּבוּרָה דְּבִשׁ.

דון הַדְרָקוֹן - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

פעם דְרָקוֹן גדול. _____

שמו הָיָה _____ ה_____.

הָיָה סָגוֹל, _____

הִיָתָה לוֹ _____ אַחַת אַפּוֹרָה

וְאַחַת _____,

הָיָה וְרוֹד. _____

דון הַדְרָקוֹן הָיָה דְרָקוֹן _____,

דון עָזַר לְכָל חֵיה בְּ_____.

פעם פָּגַשׁ דון _____ קָטָן

הַדְרֹר נָפַל, וְדון עָזַר _____ לְחַזֵּר הַבֵּיָתָה.

פעם רָאָה דון _____,

הַכֶּנֶף שֶׁל הַפְּרָפֶר _____

דון _____ לוֹ אֶת הַכֶּנֶף.

בְּ_____ שֶׁל דָּבָר:

דון הָיָה הַ_____ שֶׁל הַיַּעַר

בְּתוֹר _____ נִתְּנָה לוֹ הַדְּבוּרָה דְבִשׁ.

2. מהן תכונות האופי של דון הדרקון? סמנו את התשובות הנכונות.

טוב

רע

אכזר

עצלן

פעלתן

4. כיצד עזר דון הדרקון לדרור?

5. כיצד עזר דון הדרקון לפרפר?

6. מה היה הפרס של דון הדרקון? 

7. השלימו את המשפט הבא כפי רצונכם.

פעם פגש דון הדרקון קרנף.

לקרנף כאב מאוד האף ודון

8.  שאלה לדיון: למי אתם פונים כשאתם צריכים עזרה?

הַשׁוֹר וְהַחֶמֶז - מִשְׁחַק זִכְרוֹן טְרוֹם קְרִיאָה

תכולת המשחק:

תשעה קלפים שעליהם רשומות מילים שמופיעות בסיפור ותשעה קלפים ריקים.

הנחיות המשחק:

4-2 משתתפים. 0

טדר המשחק נקבע לפי הגיל - השחקנית הצעירה ביותר מתחילה.

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

המטרה לאתר זוגות של מילים זהות.

מנצחת מי שיש לווה המספר הגבוה ביותר של זוגות מילים.

| | | |
|-----------|----------|----------|
| חֶמֶז | שׁוֹר | פֶּאֶרֶק |
| לַעֲשׂוֹת | אוֹתוֹ | בוֹר |
| לַעֲלוֹת | לַעֲזוֹר | עָמוֹק |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

הַשׁוֹר וְהַחֲמוֹר

פַּעַם אַחַת רָץ שׁוֹר בַּפַּאָרְק,

בְּדַרְכוֹ הָיָה בּוֹר

אָבֵל הַשׁוֹר לֹא רָאָה אוֹתוֹ.

הַשׁוֹר נָפַל לַבוֹר.

”אוֹי וְאָבוֹי”, בָּכָה הַשׁוֹר.

”מָה לַעֲשׂוֹת?” תָּהָה הַשׁוֹר,

הַבוֹר הָיָה עָמוּק מְאֹד.

לֵיד הַבוֹר עָבַר חֲמוֹר,

רָאָה אֶת הַשׁוֹר וְשָׁאַל:

”שׁוֹר, לַעֲזֹר לָךְ?”

הַשׁוֹר שָׂמַח וְקָרָא: ”בְּבִקְשָׁה!”

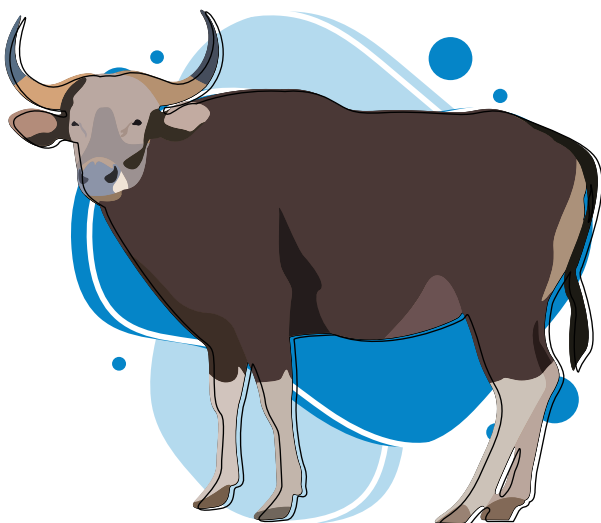
הַחֲמוֹר עָזַר לַשׁוֹר לַעֲלוֹת לַמַּעֲלָה,

הַשׁוֹר הוֹדָה לוֹ וְאָמַר:

”תוֹדָה רַבָּה, חֲמוֹר יָקָר.”

וְהַחֲמוֹר עָנָה:

”עַל לֹא דָבָר, שׁוֹר יָקָר.”



הַשׁוֹר וְהַחֲמוֹר - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשָׁפְטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוֹר.

פְּעַם אַחַת רָץ שׁוֹר בְּ_____ ,

בְּ_____ הָיָה בּוֹר

אָבֵל הַשׁוֹר _____ רָאָה אוֹתוֹ.

הַשׁוֹר נָפַל לְ_____ .

”_____ ! _____” בְּכָה הַשׁוֹר.

”מָה _____ ?” תָּהָה הַשׁוֹר,

הַבּוֹר הָיָה עָמוּק _____ .

לִיד הַבּוֹר עָבַר _____ ,

רָאָה אֶת הַשׁוֹר ! _____ :

”שׁוֹר, _____ לָךְ?”

הַשׁוֹר שָׂמַח וְקָרָא: ”_____ !”

הַחֲמוֹר עָזַר לְשׁוֹר _____ לְמַעַלָּה,


הַשׁוֹר _____ לוֹ וְאָמַר:

”_____ רַבָּה, חֲמוֹר יָקָר.”

וְהַחֲמוֹר עָנָה:

”_____ , שׁוֹר יָקָר.”

2. איפה רץ השור?

3. לאן נפל השור? 

4. למה בכה השור? 

6. מה עשה החמור? 

5. בשורה 13 כתוב: "השור הודה לו". מה פרוש המילה "הודה"?

מודעה

אמר תודה

לחש

7. מי אמר מה? מתחן קו בין הדמות לבין הדברים שאמרה.

"תודה רבה, חמור יקר"

"שור, לעזר לך?"

"בבקשה!"

"על לא דבר, שור יקר"

השור

החמור

8.  שאלה לדיון: האם ראיתם פעם חבר או חברה בצרה? מה היתה

הבציה? מה עשיתם?

מָה יֵאָכֵל הַדּוֹב? - אִיקָס עִיגוֹל מִיָּלִים

תכולת המשחק:

4 לוחות משחק.
בכל לוח 9 משבצות וכותרת עם 2 מילים מתוך הסיפור.

הנחיות המשחק:

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

נשחק בכל פעם בלוח משחק אחד.
השחקנים יחלקו ביניהם את המילים בכותרת.
כל שחקנית בתורה יכתבו את המילה שלה במשבצת לבחירתה.
מנצחת השחקנית הראשונה שיצרה רצף של 3 משבצות עם המילה שלה.

פֶּה

דְּבוֹרָה

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

אוֹכֵל

דּוֹב

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

זֵלְלָן

לֹא

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

מְתוֹק

דְּבֵשׁ

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

מה יאכל הדוב?

דוב קטן פסע ביצה,
”מה אוכל היום?” תהה הדוב.
לאחר זמן מה
ראה הדוב דבורה קטנה.
הדוב עקב אחר הדבורה.
הדבורה עפה פה ושם
לבסוף נחתה על יערת דבש.
הדוב שמח ולקח דבש מתוק.
הדבורה ממש לא אהבה זאת!
”לא, לא, לא, דוב זללן,
הדבש של המלכה!”



מה יאכל הדוב? - שאלות

1. השלימו את המשפטים הבאים על פי הסיפור.

דוב קטן פסע ב_____.

"מה _____ היום?" תהה הדוב.

לאחר _____ מה

ראה הדוב _____ קטנה.

הדוב _____ אחר הדבורה.

הדבורה _____ פה וּשם

לבסוף נחתה על _____.

הדוב שמח! _____ דבש מתוק.

הדבורה ממש _____ אהבה זאת!

"לא, לא, לא, דוב _____,

הדבש של ה_____!

2. בשורה 1 כתוב: "דוב קטן פסע ביער". מה פרוש המילה "פסע"?

קפץ

רץ

צעד

3. מי פסע ביער?

2. בְּשׁוֹרָה 2 כְּתוּב: "מָה אוֹכֵל הַיּוֹם?" תְּהֵה הַדּוֹב.
מָה פְּרוֹשׁ הַמִּילָה "תְּהֵה"?

חֲשַׁב

פָּחַד

טָעָה

5. אַחֲרֵי מִי עָקַב הַדּוֹב?

6. אֵיפֹה נִחְתָּה הַדְּבוּרָה?

7. מָה אָכַל הַדּוֹב? 

8. לָמָה הַדְּבוּרָה כְּעֶסְהָ? 

9. מֵתַחַו קוּ בֵּין זוגוֹת מִיָּלִים נִרְדָּפוֹת.

צֶעַד

זֵלְלָן

גִּרְגָרָן

תְּהֵה

חֲשַׁב

פֶּסַע

10.  שְׂאֵלָה לְדִיוֹן: מָה לְדַעַתְכֶם יִקְרָה בְּהַמְשָׁךְ הַסִּיפּוֹר.

3. מָה רָצָה תָם לַעֲשׂוֹת בְּגֵן הַחַיּוֹת? 

4. מִסְפָּרוֹ אֶת הַמִּשְׁפָּטִים עַל פִּי רֶצֶף הָאִירוֹעִים בְּסִיפּוֹר.

תָם לַחַשׁ "שְׁלוֹם" לַנְּחָשׁ.

הַקֶּרְנֶף נָהֵם.

תָם צָעַק: "שְׁלוֹם, קֶרְנֶף, מָה שְׁלוֹמְךָ?"

תָם אָמַר: "שְׁלוֹם, קוֹף, שְׁלוֹם."

הַנְּחָשׁ לַחַשׁ: "סוֹסוֹ".

5. מָה לָעַס הַקּוֹף? 

6. מִתְחוּ קוֹ בֵּין הַמִּילִים הַמִּתְחַרְזוֹת.

צָעַק

עָנַק


רָם

נְחָשׁ

לַחַשׁ

נָהֵם

7. שְׂאֵלָה לְדִיוֹן: לָמָּה, לְדַעְתְּכֶם, תָם חֲשָׁשׁ לומר שְׁלוֹם לְקֶרְנֶף? 

8. שְׂאֵלָה לְדִיוֹן: הָאֵם הֵייתֶם פְּעַם בְּגֵן חַיּוֹת? אִילוֹ חַיּוֹת רְאִיתֶם? אִילוֹ חַיּוֹת לֹא רְאִיתֶם עַד כֹּה וְהֵייתֶם רוֹצִים לְרְאוֹת?


הַרְפַּתְקָה - מִשְׁחַק מִסְלּוּל

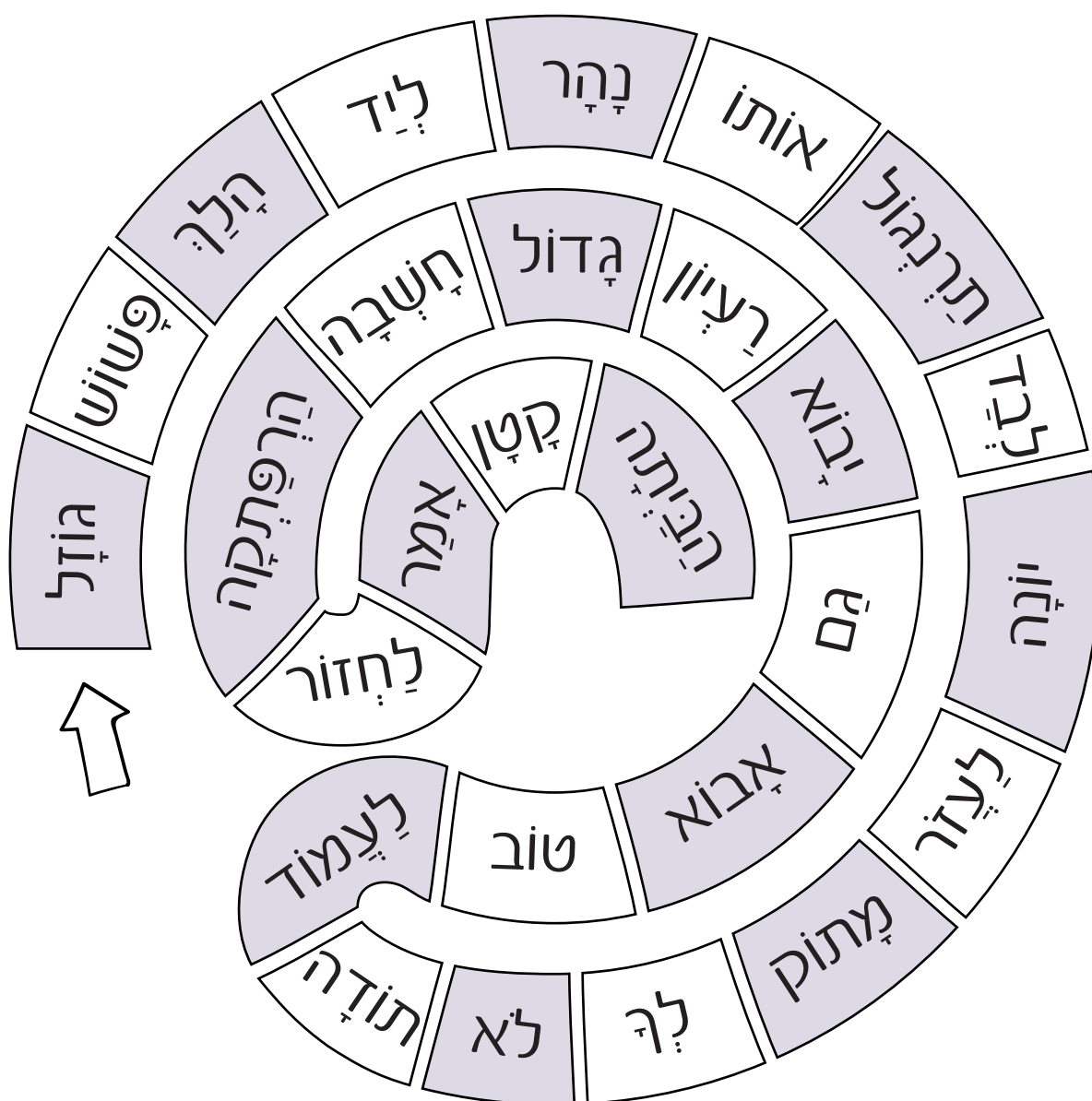
תכולת המשחק:

מסלול משחק.
בכל משבצת במשחק כתובה מילה.
הכינו 2-4 ניצבים וקוביית משחק אחת.

הנחיות המשחק:

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

הטילו את הקובייה לפי התור והתקדמו עם הניצב על הלוח.
יש לקרוא את המילה במשבצת בה נעצרים.
הקריאו כהלכה את המילה במשבצת ותזכו בהתקדמות בצעד אחד נוסף!
מנצחת מי שמסיימת ראשונה את המסלול.



הַרְפַּתְקָה

גוֹזַל פְּשׁוּשׁ הֵלֵךְ לִיד הַנְּהָר וְשָׂרַק.
שָׁאַל אוֹתוֹ הַתְּרַנְּגוֹל: "פְּשׁוּשׁ קָטָן, לָמָּה אַתָּה לְבַד?"
שָׁאַלָה גַם הַיּוֹנָה: "מָה קָרָה לָךְ, מִתּוֹק?
לְעֶזְרוֹ לָךְ לַחֲזוֹר הַבֵּיתָה?"
"לֹא, תוֹדָה", עָנָה הַגּוֹזַל, "זוֹ הַרְפַּתְקָה!"
חָשַׁב הַתְּרַנְּגוֹל וְחָשְׁבָה הַיּוֹנָה -
לֹא טוֹב לַגּוֹזַל לְעֲמוֹד לְבַד עַל שֵׁפֶת הַנְּהָר...
אָמְרָה הַיּוֹנָה: "אָבוֹא גַם לְהַרְפַּתְקָה,
וְגַם הַתְּרַנְּגוֹל יָבוֹא."
אָמַר הַגּוֹזַל: "רְעִיּוֹן גָּדוֹל! תוֹדָה רַבָּה!"



הַרְפַּתְקָה - שאלות

1. הַשְּׁלִימוּ אֶת הַמְשָׁפְטִים הַבָּאִים עַל פִּי הַסִּיפּוּר.

גוֹזֵל פָּשׁוּשׁ הֵלֵךְ לַיָּד הַ [] וְשָׂרַק.

שָׁאַל אוֹתוֹ הַ []: "פָּשׁוּשׁ קָטָן, לָמָּה אֶתָּה לְבַד?"

שָׁאַלָּה גַם הַ []: "מָה קָרָה לָּךְ, מָתוֹק?"

לָּךְ לְחַזּוֹר הַבֵּיתָה?"

"לא, תודה", עָנָה הַגּוֹזֵל, "זוֹ []!"

[] הַתְּרַנָּגוֹל [] הַיּוֹנָה -

לא טוב לַגּוֹזֵל לַעֲמוֹד [] עַל שֵׁפֶת הַנָּהָר...

אָמְרָה הַיּוֹנָה: "גַם לְהַרְפַּתְקָה,

וְגַם הַתְּרַנָּגוֹל []".

אָמַר הַגּוֹזֵל: "גְּדוֹל! תוֹדָה רַבָּה!"

2. אֵיפֹה הֵלֵךְ הַגּוֹזֵל?

3. מָה שָׁאַל הַתְּרַנָּגוֹל? 

4. מָה שָׁאַלָּה הַיּוֹנָה? 

5. מה ענה הגוזל? 

6. למה היונה והתרנגול רצו לבוא עם הגוזל להרפתקה?

7. מינו את החיות הבאות לעופות או לחיות ים, לפי הטבלה.

צב ים, דג, תרנגול, יונה, פשוש, כוכב ים, דרוו, סרטן

| חיות ים | עופות |
|---------|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |

8. סדרו את העופות הבאים לפי גודל, מהקטן ביותר, לגדול ביותר. 

יונה, תרנגול, פשוש

גדול

קטן

9. שאלה לדיון: למה, לדעתכם, לא טוב לגוזל להיות לבד ליד שפת

הנהר?