# מהדורה למורה – מפתח תשובות

## מטרות הדף:

- להכיר סוגי משחקים שונים לגיבוש כיתתי
- להבין מתי ולמי מתאים כל משחק
- לתרגל מושגים הקשורים להפעלת משחקים בכיתה

גרסת חנ"מ – פחות פריטים, עד 3 אפשרויות בחירה, בנק מילים, גופן מוגדל ושורות כתיבה רחבות. מומלץ להקריא את ההוראות בקול ולעבוד חלק אחר חלק, בלי הגבלת זמן.

### חלק א' – שאלות אמריקאיות

1. א – חידון מהיר
2. ב – לחטיבת ביניים ותיכון

### חלק ב' – נכון או לא נכון

1. נכון – החידון כולל טיימר, כפתורים וקבוצות
2. נכון – כך מתואר המשחק בדף

### חלק ג' – השלמת משפטים

1. חידון המהיר
2. מסתובב

### חלק ד' – התאמה

1. 1 – ג (טיימר וכפתורים צבעוניים)
2. 2 – א (5 מנעולים לפתור)
3. 3 – ב (מכניסים שמות ומקבלים קבוצות)

### חלק ה' – סדר נכון

1. לבחור משחק מתאים לגיל הכיתה ולמטרה
2. להסביר את חוקי המשחק לכיתה
3. למלא כרטיס יציאה בסוף הפעילות

### חלק ו' – משימת כתיבה

1. התשובה צריכה לכלול בחירת משחק מתאים, הגדרת מטרה ברורה (למשל היכרות או גיבוש), התאמה לגיל, ושתי הנחיות ברורות להפעלה

### כרטיס יציאה – מה לחפש

- קלפי היכרות לצעירים ושאלות קלות, קלפי שיח לבוגרים ושאלות עמוקות יותר
- לוח הניקוד עוזר לעקוב אחרי נקודות הקבוצות ולשמור על מוטיבציה
- התלמידים ישתפו תחושה אישית בעקבות דירוג הרגש בכרטיס

## טיפים להפעלה:

- אפשר להריץ את חלק ההתאמה בזוגות לפני הדיון הכיתתי
- מומלץ להתחיל בחידון המהיר כדי לחמם את הכיתה לפני משימת הכתיבה הפתוחה
- ניתן לדלג על הפריטים המסומנים לתלמידים הזקוקים להתאמה

# דף תרגול: משחקים לכיתה - גיבוש והיכרות

דף התלמיד/ה חנ"מ

**שם:** _____ **כיתה:** _____ **תאריך:** _____

בדף זה נכיר משחקים שונים שאפשר להפעיל בכיתה כדי לגבש את הקבוצה ולהכיר בין החברים, כמו חידונים, קלפים, חדר בריחה ולוח משחק.

**בנק מילים:** מסתובב | חידון המהיר

## 1 חלק א' – שאלות אמריקאיות

הקיפו את התשובה הנכונה.

**1.** איזה משחק כולל טיימר וארבעה כפתורים צבעוניים?

א) חידון מהיר ב) טריוויה ג) קלפי שיח

**2.** למי מיועדים קלפי השיח?

א) לצעירים א-ו ב) לחטיבת ביניים ותיכון ג) לגננות

## 2 חלק ב' – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

| # | משפט | ✔ נכון | ✘ לא נכון |
|---|---|---|---|
| 1 | חידון מהיר משתמש בקבוצות ובטיימר | ☐ | ☐ |
| 2 | משחק איש תלוי עוסק במילים של ערכים וחברות | ☐ | ☐ |

## 3 חלק ג' – השלמת משפטים

השלימו את המילה החסרה.

**1.** ה_____ הוא משחק עם שאלות וטיימר וארבעה כפתורים צבעוניים

**2.** גלגל ה_____ יכול להציג שאלות או שמות

## 4 חלק ד' – התאמה

התאימו: כתבו ליד כל מספר את האות המתאימה מהעמודה השמאלית.

| | | |
|---|---|---|
| **1.** חידון מהיר | ___ | **א.** 5 מנעולים לפתור |
| **2.** חדר בריחה | ___ | **ב.** מכניסים שמות ומקבלים קבוצות |
| **3.** מחלק קבוצות אקראי | ___ | **ג.** טיימר וכפתורים צבעוניים |

## 5 חלק ה' – סדר נכון

מספרו את השלבים לפי הסדר הנכון (1, 2, 3...).

| | |
|---|---|
| ☐ | למלא כרטיס יציאה בסוף הפעילות |
| ☐ | לבחור משחק מתאים לגיל הכיתה ולמטרה |
| ☐ | להסביר את חוקי המשחק לכיתה |

## 6 חלק ו' – משימת כתיבה

כתבו תשובה מלאה במשפטים שלמים.

**1.** תכננו משחק קצר לכיתה שלכם. בחרו סוג משחק מהרשימה, כתבו מטרה, קהל יעד (גיל) ושתי הנחיות להפעלה

**כרטיס יציאה**

מה ההבדל בין קלפי היכרות לקלפי שיח?

מהו תפקידו של לוח הניקוד במשחק כיתתי?

איך הרגשתי בשיעור? 😀 🙂 😐 ☹️