# מהדורה למורה – מפתח תשובות

## מטרות הדף:

- להכיר את סוגי המשחקים הלימודיים באתר הספרות
- לתרגל מושגי יסוד בספרות הקשורים למשחקים (אמצעי ספרותי, דמות, תכונה, יוצר)
- להבין כיצד משחק לימודי יכול לעזור בחזרה על חומר

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׳ – הבנה - סוגי המשחקים

- 1. א – 4 כפתורים צבעוניים וניקוד
- 2. ב – רמז קצר
- 3. ב – ממיינים דוגמאות לפי האמצעי

### חלק ב׳ – נכון או לא נכון

- 1. נכון – כך מתואר בעמוד
- 2. לא נכון – יש קוד הטמעה להעתקה, לא קישור וידאו
- 3. לא נכון – בעמוד כתוב שהוא מתאים לקבוצות

### חלק ג׳ – השלמת מילים

- 1. רמז
- 2. הטמעה

### חלק ד׳ – התאמה - משחק ומה מתרגלים בו

- 1 – ב (יוצרים, יצירות ואמצעים עם ניקוד)
- 2 – ד (זיהוי יוצר לפי רמז)
- 3 – א (מיון דוגמאות לפי האמצעי)
- 4 – ג (התאמה בין דמות לתכונה)

### חלק ה׳ – סדר נכון - הטמעת משחק באתר כיתה

- 1. פותחים את עמוד המשחק הרצוי באתר
- 2. לוחצים על 'העתקת קוד ההטמעה' בתחתית העמוד
- 3. באתר הכיתה בוחרים 'הוספת קוד / הטמעה'
- 4. מדביקים את הקוד והמשחק מופיע ללא תפריטים

### חלק ו׳ – כתיבה קצרה

- 1. תשובה חופשית - התלמיד יבחר משחק ויסביר מה הוא מתרגל, למשל זיהוי יוצרים, אמצעים ספרותיים או דמויות

### כרטיס יציאה – מה לחפש

- ממיינים דוגמאות מהיצירות לפי האמצעי הספרותי המתאים
- שמונה מנעולים, אחד לכל יחידה
- פותחים את עמוד המשחק הרצוי באתר

## טיפים להפעלה:

- אפשר להציג בכיתה אחד מהמשחקים בפועל לפני פתרון הדף כדי לחבר בין התיאור למציאות
- כדאי לחבר את תרגיל ההתאמה לדיון קצר על יתרונות כל סוג משחק ללמידה
- עבור תלמידים מתקשים אפשר לדלג על הפריטים המסומנים ולהתמקד בהבנת סוגי המשחקים הבסיסיים

# דף תרגול: משחקים בספרות – עמוד המשחקים

דף התלמיד/ה חנ"מ

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

בעמוד המשחקים של אתר הספרות לכיתה ט׳ מופיעים שבעה משחקים שונים לתרגול יוצרים, יצירות, אמצעים ספרותיים ומונחים. כל משחק אפשר גם להטמיע כעמוד נפרד באתר כיתה.

**בנק מילים:** הטמעה | רמז

## 1 חלק א׳ – הבנה – סוגי המשחקים

הקיפו את התשובה הנכונה.

**1.** במשחק 'חידון מהיר' משתמשים ב:

(א) 4 כפתורים צבעוניים וניקוד (ב) כרטיסיות נייר בלבד (ג) סרטון וידאו

**2.** במשחק 'מי אמר? מי כתב?' מקבלים:

(א) תמונה (ב) רמז קצר (ג) שיר שלם

**3.** במשחק 'מיון אמצעים ספרותיים' מה עושים?

(א) שרים שיר (ב) ממיינים דוגמאות לפי האמצעי (ג) מציירים דמות

## 2 חלק ב׳ – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

| # | משפט | ✔ נכון | ✘ לא נכון |
|---|---|---|---|
| 1 | במשחק 'איש תלוי' מנחשים מונח ספרותי אות אחר אות | ☐ | ☐ |
| 2 | כל המשחקים אפשר להטמיע רק דרך קישור וידאו | ☐ | ☐ |
| 3 | משחק החידון המהיר מיועד ליחיד בלבד ולא לקבוצות | ☐ | ☐ |

## 3 חלק ג' – השלמת מילים

השלימו את המילה החסרה.

**1.** במשחק 'מי אמר? מי כתב?' מקבלים _____ קצר ומנסים לזהות את היוצר

**2.** כדי להטמיע משחק באתר כיתה צריך להעתיק קוד _____

## 4 חלק ד' – התאמה - משחק ומה מתרגלים בו

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

| | | |
|---|---|---|
| **1.** חידון מהיר | ___ | **א.** מיון דוגמאות לפי האמצעי |
| **2.** מי אמר? מי כתב? | ___ | **ב.** יוצרים, יצירות ואמצעים עם ניקוד |
| **3.** מיון אמצעים ספרותיים | ___ | **ג.** התאמה בין דמות לתכונה |
| **4.** דמות ותכונה | ___ | **ד.** זיהוי יוצר לפי רמז |

## 5 חלק ה' – סדר נכון - הטמעת משחק באתר כיתה

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

| | |
|---|---|
| ☐ | לוחצים על 'העתקת קוד ההטמעה' בתחתית העמוד |
| ☐ | באתר הכיתה בוחרים 'הוספת קוד / הטמעה' |
| ☐ | מדביקים את הקוד והמשחק מופיע ללא תפריטים |
| ☐ | פותחים את עמוד המשחק הרצוי באתר |

## 6 חלק ו' – כתיבה קצרה

ענו בקצרה.

**1.** בחרו אחד מהמשחקים בעמוד ותארו בקצרה במה הוא עוזר לתלמידים ללמוד

**כרטיס יציאה**

מה עושים במשחק 'מיון אמצעים ספרותיים'?

כמה מנעולים יש בחדר הבריחה?

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀