

## אותה מלה

שם המשחק:

מטרה לימודית: הרחבת אוצר המילים באנגלית במילים הנאמרות באופן דומה/זזהה גם בעברית

מטרה משחקית: לאסוף את מירב האסימונים במסלול

<p>משתתפים: 2-4 תכולה: לוח משחק קובייה, ניצב אחד 20 אסימונים</p>	<p>שם התבנית: כל מספר קובע מבנה: מסלול סגור מתודה: זיהוי, שיום, אסטרטגיה</p>
--	--

הכנות לפני המשחק: מניחים את האסימונים אחד בכל משבצת. מניחים את הניצב בנקודה כלשהיא על גבי המסלול במרכז הלוח, זוהי נקודת ההתחלה. קובעים את סדר המשחקים. קובעים האם המשתתף שבצע פעולה וזכה באסימון זוכה גם בתור נוסף.

הוראות משחק: כל משתתף, בתורו, מטיל את הקובייה ומתקדם במספר הצעדים שהורתה לו הקובייה, לכל כיוון במטרה להגיע למשבצת בה יש אסימון. עצר על משבצת בה יש אסימון מזהה את התמונה או קורא בקול רם את המלה הרשומה. הצליח לבצע את הפעולה לוקח את האסימון אליו. לא הצליח – לא לוקח את האסימון והתור עובר למשתתף הבא. המשחק מסתיים כאשר האסימון האחרון נאסף על ידי אחד מהמשתתפים.

זוכה: המשתתף שאסף את מירב האסימונים.

אפשרויות נוספות: ניתן לשחק עם שתי קוביות ולבצע תרגיל חשבוני על מנת להגיע לתוצאה באמצעותה יכול משתתף להגיע למשבצת בה מצוי אסימון.

18

19

20

17



television



pancake



chocolate



pasta



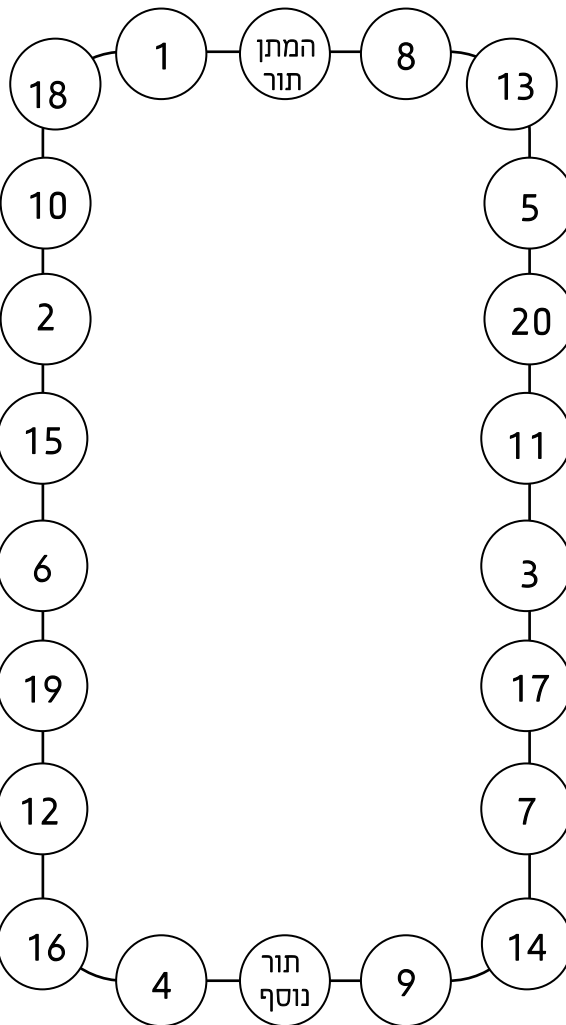
dolphin

1

16



giraffe



2



gorilla

15



panda



lemon

3

14



hamburger



banana

4

13



kangaroo



coffee

5

12



pizza



igloo

6

11



jeep



avocado



jeans



zebra



telephone

7

10

9

8

18

19

20

17	<b>television</b>	<b>pancake</b>	<b>chocolate</b>	<b>pasta</b>	<b>dolphin</b>	1
16	<b>giraffe</b>				<b>gorilla</b>	2
15	<b>panda</b>				3	
14	<b>hamburger</b>				4	
13	<b>kangaroo</b>				5	
12	<b>pizza</b>				6	
11	<b>jeep</b>				<b>avocado</b>	<b>jeans</b>

10

9

8