



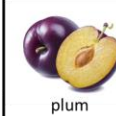
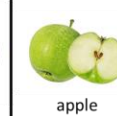

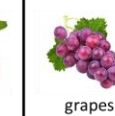
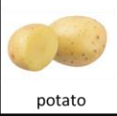
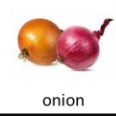
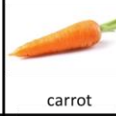
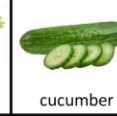
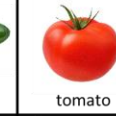
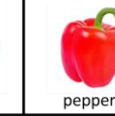




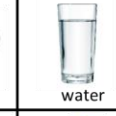







## קבוצות מאכלים

שם המשחק:

מטרה לימודית: מיון המילים על פי שייכותם לקבוצה

מטרה משחקית: להיות הראשון שיצר רצף של אסימונים בטור שורה או אלכסון

## בקרה

fruits	 orange	 apricot	 plum	 apple	 pear	 grapes
vegetables	 potato	 onion	 carrot	 cucumber	 tomato	 pepper
drinks	 beer	 milk	 juice	 tea	 water	 coffee
sweets	 doughnut	 waffle	 cake	 chocolate	 ice cream	 candy

משתתפים: 2

תכולה: 10 אסימונים לכל משתתף בצבע שלו.  
20 כרטיסים (5 כרטיסים לכל קבוצה,  
קובייה, ניצבים כמספר  
המשתתפים, לוח בקרה

תבנית: מסלול בינגו

מבנה: לוח משובץ

מתודה: מיון, אסטרטגיה

הכנות לפני המשחק: מערבבים את הכרטיסים ומניחים אותם גלויים על גבי המשבצות מסביב ללוח.

מחלקים למשתתפים את האסימונים, לכל אחד צבע משלו.

קובעים את סדר המשחקים.

כל משתתף מניח את ניצבו בנקודה כלשהיא על גבי הלוח, זוהי נקודת ההתחלה שלו.

הוראות משחק:

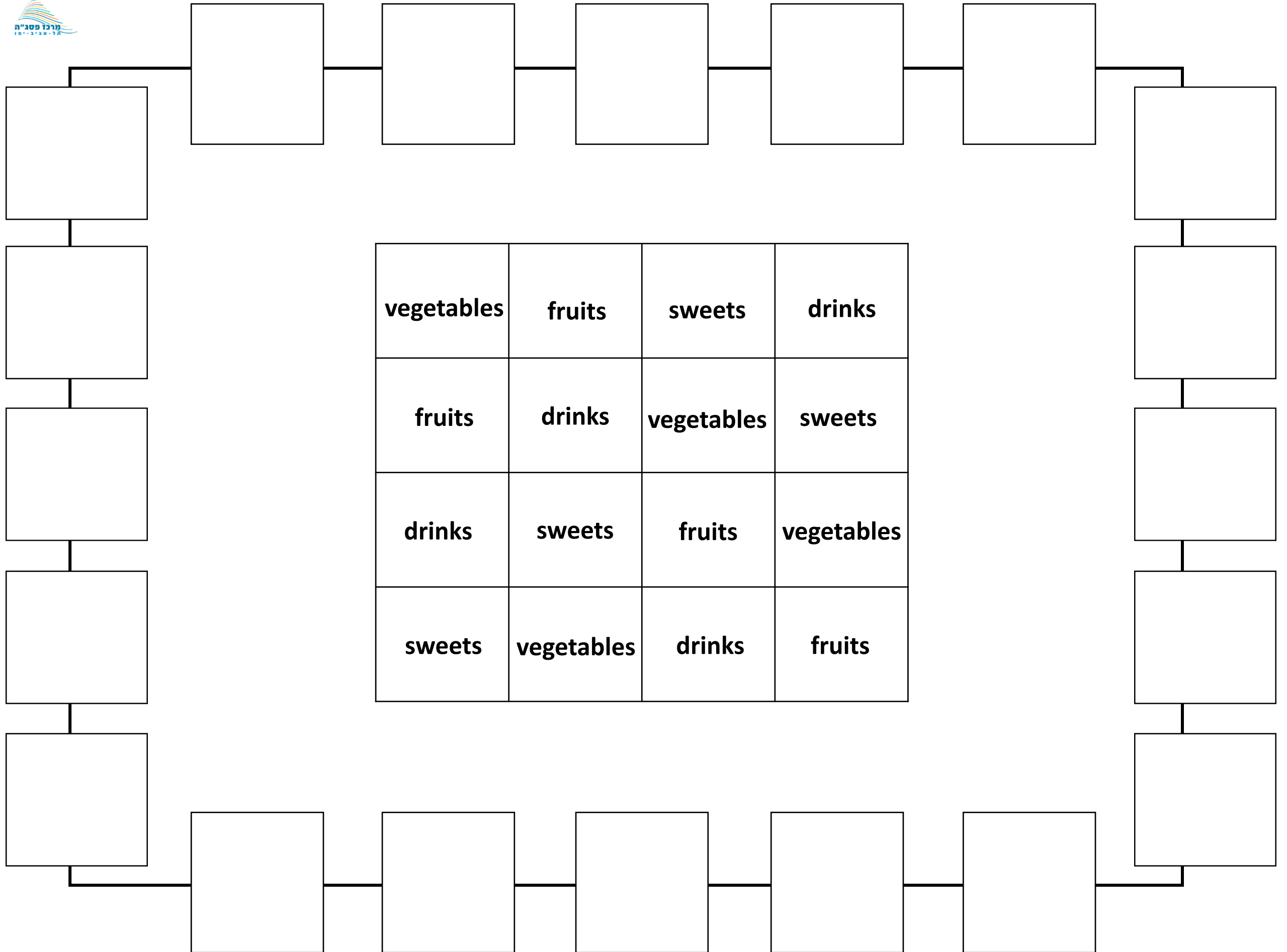
כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה ומנסה לחשב כיצד, במספר הצעדים שהורתה לו הקובייה, יצליח להגיע למשבצת של מילה השייכת לקבוצה אותה הוא רוצה לכסות בלוח המרכזי. ניתן לצעוד לכל כיוון. עצר על מילה בוחר את הקבוצה אליה שייך. שייך נכון לוקח את הכרטיס אליו ומניח אסימון המשבצות במרכז הלוח בה רשום שם הקבוצה. המסלול. אחד חלקי הדיבר







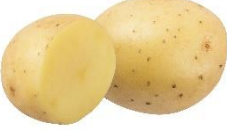

















המטרה המשחקית היא ליצור רצף של ארבעה אסימונים בטור שורה או אלכסון וכיוון שכל קבוצה מופיעה 4 פעמים בלוח המשחק יכול להחליט היכן להציב את האסימון במטרה ליצור רצף.

זוכה: הראשון שיצר רצף של אסימונים בטור שורה או אלכסון

- אפשרויות נוספות:
1. ניתן לשחק עם ניצב אחד. כל משתתף בתורו מניע את הניצב מהמקום בו הוא נמצא על פי המספר שהורתה לו הקובייה.
  2. ניתן לשחק עם שתי קוביות ולבצע תרגיל חשבוני על מנת להגיע לתוצאה באמצעותה יכול המשתתף להגיע לתחנה.

מילים



 <p>orange</p>	 <p>apricot</p>	 <p>plum</p>	 <p>apple</p>	 <p>pear</p>	 <p>grapes</p>
 <p>potato</p>	 <p>onion</p>	 <p>carrot</p>	 <p>cucumber</p>	 <p>tomato</p>	 <p>pepper</p>
 <p>beer</p>	 <p>milk</p>	 <p>juice</p>	 <p>tea</p>	 <p>water</p>	 <p>coffee</p>
 <p>doughnut</p>	 <p>waffle</p>	 <p>cake</p>	 <p>chocolate</p>	 <p>ice cream</p>	 <p>candy</p>

<b>orange</b>	<b>apricot</b>	<b>plum</b>	<b>apple</b>	<b>grapes</b>	<b>pear</b>
<b>potato</b>	<b>onion</b>	<b>carrot</b>	<b>cucumber</b>	<b>tomato</b>	<b>pepper</b>
<b>beer</b>	<b>milk</b>	<b>juice</b>	<b>tea</b>	<b>water</b>	<b>coffee</b>
<b>doughnut</b>	<b>waffle</b>	<b>cake</b>	<b>chocolate</b>	<b>ice cream</b>	<b>candy</b>