

אות פותחת

שם המשחק:

לאה קורן איסוביץ

פיתוח המשחק:

התאמת זוגות של אות לתמונה של פריט המתחיל באות זו

מטרה לימודית:

לאסוף את מירב הזוגות

מטרה משחקית:

משתתפים: 2-4
תכולה: 22 זוגות כרטיסים

תבנית: דו-קלף/ זכרון

מבנה: כרטיסים

מתודה: התאמה, זיכרון חזותי

מערבבים את הכרטיסים ומסדרים אותם בשורות מסודרות כשפניהם כלפי מטה.

הוראות משחק:

קובעים את סדר המשחקים.

כל משתתף, בתורו, הופך שני כרטיסים כך שכל המשחקים יכולים לראותם.

הרים זוג תואם-לוקח אותו אליו וזוכה בתור נוסף.

הרים זוג שאינו תואם, מחזיר את הכרטיסים הפוכים למקומם. חשוב

להקפיד על החזרת הכרטיסים למקום המדויק משום שהמשחק

מתבסס על זיכרון חזותי.

המשחק מסתיים כאשר אוזלים הכרטיסים.

המשתתף שאסף את מירב הזוגות.

זוכה:

אפשרויות משחק נוספות:

1. לרמת קושי נמוכה ניתן לשחק באיסוף זוגות כשהכרטיסים גלויים למטרות של שיום וקריאה נכונה בדרך משחקית.
2. דו קלף כאמצעי לחלוקה לזוגות: מחלקים לכל משתתף כרטיס. המשתתפים מסתובבים במרחב הפעילות ועם השמע אות מוסכם עליהם לחפש, כל אחד, את המשתתף האוחז בכרטיס התואם לכרטיס שבידיהם.



קוביות

ק



צפרדע

צ



אַרְיֵה

א



הָגָה

ה



בָּלוּן

ב



יָרֵד

ו



גָּלְגַל

ג



זֶר

ז



טוֹיֵס

ט



חוּט

ח



יוֹנָה

ו



דָּלִי

ד



עציץ

ע



מחבת

מ



רמון

ר



נוצה

נ



שטיח

ש



כדור

כ



תוף

ת



לימון

ל



פטריות

פ



ספר

ס