מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- לזהות ולהשלים זוגות מילים הפוכות
- לקשר בין חיות לקולות שהן משמיעות
- להבין איך משחקים במשחקי זיכרון, התאמה, חידון ומילה מבולבלת

גרסה רגילה – כל הפריטים.

חלק א' – הפכים - בחירה מרובה

1. ב – קטן
2. א – קר
3. א – לאט
4. ב – סגור
5. א – שמח

חלק ב' – חיות וקולות - נכון או לא נכון

1. נכון – זה הקול הידוע של כלב
2. לא נכון – פרה היא זו שמשמיעה 'געה', חתול מיילל
3. נכון – ציוץ הוא הקול הטבעי של ציפורים
4. לא נכון – אריה שואג, לא מצייץ
5. נכון – זה הקול המוכר של ברווז

חלק ג' – השלימו את המילה החסרה

1. לילה
2. מלא
3. נובח
4. מיילל
5. קלפים

חלק ד' – התאמה - חיה לקול

1 – ב (נובח)
2 – ה (מיילל)
3 – א (געה)
4 – ג (מצייצת)
5 – ד (שואג)

חלק ה' – סדר הפעולות במשחק הזיכרון

1. בוחרים מאגר מילים כמו הפכים או חיות וקולות
2. בוחרים את משחק הזיכרון
3. הופכים קלף ראשון ורואים מה כתוב עליו
4. הופכים קלף שני ובודקים אם הוא מתאים
5. אם הקלפים זוג מתאים - הם נשארים גלויים
6. ממשיכים עד שכל הזוגות נמצאים

חלק ו' – כתבו בעצמכם

1. למשל: ארוך-קצר, רטוב-יבש, חזק-חלש
2. למשל: סוס צוהל, תרנגול קורא קוקוריקו

כרטיס יציאה – מה לחפש

- קטן
- כלב
- בודקים אם הם זוג מתאים, ואם לא - הופכים אותם בחזרה

טיפים להפעלה:

- אפשר לשחק בפועל באחד המשחקים לפני מילוי הדף כדי להמחיש את המושגים
- מומלץ לחלק לזוגות בחלק ההתאמה והסדר כדי לעודד שיח בין תלמידים
- בחלק הפתוח אפשר לאסוף תשובות ולדון בכיתה באיזה משחק הכי אהוב ולמה

דף תרגול: מִשְׂחָקִי – הפכים, חיות וקולות ומשחקי זיכרון

דף התלמיד/ה רגיל

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

בדף הזה נתרגל את המילים והמשחקים שמופיעים ברובוט מחולל המשחקים: הפכים, חיות וקולות, וארבעה סוגי משחקים.

1 חלק א' – הפכים – בחירה מרובה

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. מה הניגוד של המילה 'גדול'?

א) ארוך ב) קטן ג) כבד ד) יפה

2. מה הניגוד של המילה 'חם'?

א) קר ב) רטוב ג) גבוה ד) מהר

3. מה הניגוד של המילה 'מהר'?

א) לאט ב) חזק ג) רחוק ד) שמח

4. מה הניגוד של המילה 'פתוח'?

א) ריק ב) סגור ג) נקי ד) שבור

5. מה הניגוד של המילה 'עצוב'?

א) שמח ב) עייף ג) רגוע ד) כועס

2 חלק ב' – חיות וקולות – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	כלב נובח	☐	☐
2	חתול משמיע קול 'געה'	☐	☐
3	ציפור מצייצת	☐	☐
4	אריה מצייץ	☐	☐
5	ברווז עושה 'געגע'	☐	☐

3 חלק ג' – השלימו את המילה החסרה

השלימו את המילה החסרה.

1. הניגוד של 'יום' הוא _____

2. הניגוד של 'ריק' הוא _____

3. הכלב _____ כשהוא רואה זר

4. החתול _____ כשהוא רוצה אוכל

5. במשחק הזיכרון הופכים שני _____ ומחפשים זוג

4 חלק ד' – התאמה - חיה לקול

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

1. כלב	____	**א.** געה
2. חתול	____	**ב.** נובח
3. פרה	____	**ג.** מצייצת
4. ציפור	____	**ד.** שואג
5. אריה	____	**ה.** מיילל

5 חלק ה' – סדר הפעולות במשחק הזיכרון

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

☐	אם הקלפים זוג מתאים - הם נשארים גלויים
☐	הופכים קלף ראשון ורואים מה כתוב עליו
☐	ממשיכים עד שכל הזוגות נמצאים
☐	בוחרים את משחק הזיכרון
☐	בוחרים מאגר מילים כמו הפכים או חיות וקולות
☐	הופכים קלף שני ובודקים אם הוא מתאים

6 חלק ו' – כתבו בעצמכם

ענו בקצרה.

1. כתבו שלושה זוגות הפכים שלא הופיעו בדף

2. כתבו שתי חיות וקול שכל אחת משמיעה, שלא הופיעו בדף

כרטיס יציאה

כתבו הפך אחד למילה 'גדול'

איזו חיה משמיעה את הקול 'נובח'?

מה עושים כשהופכים שני קלפים במשחק זיכרון?

איך הרגשתי בשיעור? 😀 🙂 😐 ☹️