

שימושים נוספים למשחק:

פיתוח יכולות פרגמטיות -

ניתן להשתמש בנפרד בכל סדרה של קלף "תוצאה" עם 3 קלפי "סיבה" לפיתוח היכולות הפרגמטיות, כאשר על הילד לומר:

🗣️ "מה הוא אומר?" - מה אומרת כל אחת מהדמויות המתוארות בקלף ה"תוצאה" בהתאם לסיבות שבקלפי ה"סיבה". לדוגמא: מצב מס' 6 - הילדה חוזרת הביתה כשבגדיה מוכתמים באדום.

1. "ליקקתי קרטיב אדום, הקרטיב טפטף עלי והתלכלכתי"

2. "בדרך הביתה מהגן החלקתי על קליפת בננה וירד לי הרבה דם"

3. "ציירנו בגן בצבעי גואש, אך לא לבשנו סינרים, לכן התלכלכתי"

🗣️ "מה הוא חושב?" - באותה הצורה ניתן להשתמש בקלפים, כאשר על הילד לתאר מה חושבת כל אחת מהדמויות המתוארות בקלפים, כנ"ל.



רשימת הקלפים

מצב: ילד יושב עצוב על הספה.

סיבה: הילד משתוקק לקבל סוכריה על מקל, אך אמא סרבה.

סיבה: אבא גער בילד.

סיבה: אבא ואמא יצאו מהבית.

מצב: ילד עולה הביתה במדרגות כשכולו רטוב.

סיבה: הילד נרטב ממטרה.

סיבה: מכונית עברה בשלולית והתיזה עליו מים.

סיבה: הילד עבר מתחת מרפסת בה גרפה אישה מים אשר זרמו ישירות עליו.

מצב: אבא ואמא יושבים ליד השולחן מוזאגים.

סיבה: הילדים רבים

סיבה: הילד משחק עד שעה מאוחרת בחוץ וההורים מוזאגים מדוע אינו שב.

סיבה: סבא חולה בבית החולים

מצב: אשה מחזירה למוכרת חולצה שקנתה לילדתה.

סיבה: החולצה היתה גדולה מידי לילדתה.

סיבה: היה כתם על החולצה.

סיבה: הילדה לא אהבה את החולצה.

מצב: ילד יוצא מבית החבר זמן קצר לאחר שהגיע אליו.

סיבה: היה משעמם כי החבר לא שיחק איתו.

סיבה: החבר ואחותו העליבוהו.

סיבה: אחותו קראה לו לחזור הביתה.

מצב: הילד חוזר מהמכולת עם סל ריק.

סיבה: המכולת היתה סגורה.

מצב: בני המשפחה עומדים ומתבוננים מבעד לחלון.

סיבה: היתה תאונת דרכים מתחת לביתם.

סיבה: סבא וסבתא מגיעים.

סיבה: יורד שלג.

מצב: ילדה מאחרת לבית הספר.

סיבה: היה עומס תנועה בדרך.

סיבה: הילדה הפסידה את ההסעה.

סיבה: היה לילדה תור אצל רופא שיניים.

מצב: כל הנוסעים ירדו מהאוטובוס.

סיבה: לא היה את מה שאבא אמר לקנות.

סיבה: הילד לא מצא כסף בארנק.

מצב: הבית מבולגן.

סיבה: היה גנב בבית.

סיבה: עוברים דירה.

סיבה: הילדים שיחקו וגרמו לבלאגן.

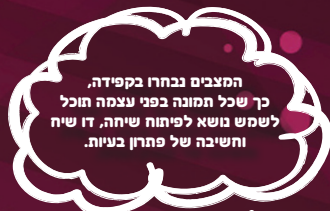
מצב: ילד קונה נעליים.

סיבה: הילדה ליקקה שלגון אדום.

סיבה: התחלפו העונות.

סיבה: נקרעו לו הנעליים.

סיבה: הנעליים הקודמות נעשו לו קטנות.



המצבים נבחרו בקפידה, כך שכל תמונה בפני עצמה תוכל לשמש נושא לפיתוח שיחה, זו שיח וחשיבה של פתרון בעיות.



www.ltdidactic.co.il



MAYBE...

הוראות משחק

אפשרות ב' – הייבי מילות קישור

הכנות למשחק:

- על השולחן מניחים שלוש ערימות: את "כרטיסי הסיבה" (מסגרת ירוקה), "כרטיסי המצב" (מסגרת סגולה) וה"ג'וקרים" (איור של שמש).
- מניחים על השולחן את "מחוג מילות הקישור".
- מערבבים היטב את כרטיסי הסיבה.
- כל משתתף מקבל 6 כרטיסי סיבה ופורש אותם לפניו כשפניהם כלפי מעלה.

מהלך המשחק:

כמו "במייבי קלאסי" סעיפים 1,2.

אם האיור שבגב הכרטיסים תואם – מסובב המשתתף את "מחוג מילות הקישור", ועליו לומר משפט המורכב מהמצב והסיבה והנתונים, ומכיל את מילת הקישור שהראה המחוג על מנת לזכות בכרטיס. לדוגמא: המצב הנתון – הילד מלוכלך במשהו אדום. הסיבה – הילד נפל וירד לו דם. מילת הקישור – "אחרי ש..." על הילד להרכיב משפט כגון: "אחרי שהילד נפל החל לרדת לו דם מהברך".

אם האיור שבגב הכרטיסים אינו תואם, מחזיר המשתתף את כרטיסי הסיבה למקומו (הוא אינו זוכה בו).

ההמשך כמו "במייבי קלאסי" סעיפים 6,7.

אפשרות ג' כמו ההוראות הנ"ל + שילוב של 2 המחוגים יחד.

החלף כרטיס עם חבר – המשתתף בוחר כרטיס סיבה משלו אותו יחליף עם משתתף אחר על פי בחירתו.

סובב שוב – על המשתתף לסובב שוב את מחוג האתגרים.

קבל תור נוסף – המשתתף רשאי להרים עוד כרטיס סיבה בכדי לשחק תור נוסף.

קבל ג'וקר – המשתתף נוטל כרטיס ג'וקר מקופת הג'וקרים, ועל מנת לזכות בו – עליו לומר עוד סיבה אפשרית למצב הנתון או לסיבה שמצא. לדוגמא: המצב – הילד מלוכלך במשהו אדום. הסיבה שמצא – הילד נפל וירד לו דם. על המשתתף למצוא סיבה אפשרית נוספת ל: "למה הוא מלוכלך?" או סיבה נוספת ל: "למה הוא נפל?". אם מצא המשתתף סיבה נוספת כנדרש – הוא מקבל את הג'וקר ומצרף אותו לכרטיסי הסיבה שצבר בערימה שלידו.

5. אם האיור שבגב הכרטיסים אינו תואם, אך הסיבה שמצא המשתתף – הגיונית, ויכולה להתאים למצב הנתון – זוכה המשתתף בכרטיס הסיבה (מניח בערימת הצבירה שלידו) אך אינו רשאי לסובב את מחוג האתגרים.

6. בסיום התור מחזיר המשתתף את כרטיסי המצב לתחתית הקופה, ולוקח כרטיס סיבה חדש על מנת להשלים לשישה כרטיסים.

המנצח: המשתתף שצבר הראשון 10 כרטיסי סיבה!

אפשרות א' – הייבי קלאסי

הכנה:

- על השולחן מניחים שלוש ערימות: את "כרטיסי הסיבה" (מסגרת ירוקה), "כרטיסי המצב" (מסגרת סגולה) וה"ג'וקרים" (איור של שמש).
- מניחים על השולחן גם את "מחוג האתגרים".

- מערבבים היטב את כרטיסי הסיבה.

- כל משתתף מקבל 6 כרטיסי סיבה ופורש אותם לפניו כשפניהם כלפי מעלה.

מהלך המשחק:

1. כל משתתף בתורו מרים כרטיס מצב מהקופה, ומחפש בכרטיסים שלו כרטיס סיבה המתאים למצב הנתון.

2. אם מצא המשתתף כרטיס סיבה תואם מבין הכרטיסים שלו – הוא בודק את אחורי הכרטיסים – האם יש עליהם איור זהה.

3. אם האיור שבגב הכרטיסים תואם – מסביר המשתתף את הסיבה והתוצאה – מדוע הסיבה מתאימה למצב הנתון – ואז מניח את כרטיס הסיבה לצידו כשפניו כלפי מטה (כשהמטרה היא לצבור כמה שיותר).

4. כעת רשאי המשתתף לסובב את "מחוג האתגרים" ולבצע את הפעולה עליה הורה המחוג. הפעולות הן:

החזר כרטיס – המשתתף בוחר אחד מכרטיסי הסיבה שלפניו, מחזירו לתחתית הקופה ומקבל כרטיס אחר מהקופה.

MAYBE...

מטרות המשחק:

- פיתוח הבנת סיבה ותוצאה
- פיתוח החשיבה המופשטת
- פיתוח הגמישות בחשיבה
- פיתוח יכולות פרגמטיות
- פיתוח הבעת השפה (בנית משפטים מורכבים)
- מדרש תמונה

מספר המשתתפים: 2-6 משתתפים



המשחק מכיל:

- 14 כרטיסי מצב (מסגרת סגולה)
- 42 כרטיסי סיבה (מסגרת ירוקה)
- לכל תמונת מצב - 3 כרטיסי סיבה
- 14 כרטיסי ג'וקר
- מחוג האתגרים (המחוג הגדול)
- מחוג מילות קישור (המחוג הקטן)

2 אפשרויות למשחק: