

## סיפורי רצף "מעשים טובים"

חלק א – וחלק ב'

### המשחק מכיל:

10 סיפורי רצף חינוכיים בנושאי מצוות ומעשים טובים המורכבים מ 4 כרטיסים כל סיפור, בס"ה 40 כרטיסים.

### משתתפים:

ילד אחד או קבוצה, בהנחיית הורה / מורה.

### מטרות המשחק:

1. אבחנה מדויקת
2. הבנת רצף סיפור
3. בניית סיפור
4. חשיבה לוגית
5. העשרת אוצר מילים
6. ארגון הבעה דבורה
7. פיתוח שיחה או הצגה

### הדרכה להפקת מירב התועלת במהלך המשחק:

1. בוחרים סיפור
  2. פרוש כל כרטיס בנפרד.
  3. סידור הכרטיסים לפי הסדר הנכון ועל הילד לספר הסיפור.
  4. מציאת הרעיון המרכזי של הסיפור.
  5. ניתן לספר את הסיפור כאשר הקלפים הפוכים.
  6. הפיכת כרטיס אחד ועל הילד לגלות את השלב החסר.
  7. הוספת כרטיס ריק בסוף הרצף ועל הילד להמשיך את הסיפור.
  8. הוספת כרטיס ריק בין השלבים ועל הילד לספר מה קרה בין שלב לשלב.
  9. נתינת שם לסיפור – וכתובת הסיפור (ניתן לחבר חוברת "מעשים טובים").
  10. הצגת שיחה שהתנהלה בסיפור.
- לדוגמה: א. שיחת טלפון עם הילד החולה (מעשים טובים א')
- ב. השיחה בין הסבתא לילדה שערכה לה קניות (מעשים טובים ב')
11. שיחה אודות הסיפורים, לנסות להבין לעומק מדוע קרה כל אחד מהמצבים.
  12. שיפוט המעשים.

## "מעשים טובים" כמשחק חברה

לאחר שהילדים מכירים את כל הסיפורים, ניתן לשחק בהם משחקים שונים.

### משחק 1

ניתן לשחק בכללי משחק הרביעיות. (לצורך כך יש לתת מראש שם לכל סיפור)

### משחק 2

- א. טורפים את הכרטיסים ומחלקים אותם בין המשתתפים. (אם משחקים בשלושה משתתפים יש להוציא סיפור 1 מתוך המשחק ע"מ לאפשר חלוקה שווה בין המשתתפים).
- ב. כל משתתף מניח לפניו בערימה את הכרטיסים שקיבל, כשהם הפוכים.
- ג. כל משתתף בתורו לוקח את הכרטיס העליון שבערימה שלפניו ומניחו במרכז השולחן כשהוא גלוי, כשהמטרה להניח כל סיפור בערימה נפרדת.
- ד. משתתף אשר השלים בתורו סיפור שלם (4 כרטיסים) זוכה בכל ארבעת הכרטיסים.
- ה. משתתף אשר טעה והניח כרטיס במקום לא מתאים מאבד את תורו. המנצח: המשתתף שאסף את המספר הגדול ביותר של סיפורים.

### משחק 3

- א. טורפים את הכרטיסים ומניחים אותם בערימה במרכז השולחן כשהם הפוכים.
- ב. כל משתתף בתורו לוקח את הכרטיס העליון שבערימה המרכזית ומניחו על השולחן כשהוא גלוי כשהמטרה להניח כל סיפור בערימה נפרדת, ובלבד שיונחו לפי סדר הסיפור. ולכן בתחילת המשחק, רק הכרטיס ראשון בסיפור יכול להיות מונח על השולחן.
- ג. לאחר שהכרטיס הראשון הונח אפשר להניח עליו רק את הכרטיס השני וכן הלאה.
- ד. במידה והכרטיס שעלה בידו איננו מתאים (אינו לפי סדר הסיפור), הכרטיס מוחזר לתחתית ערימת הכרטיסים המרכזית, והתור עובר למשתתף הבא.
- ה. משתתף אשר טעה והניח כרטיס במקום לא מתאים מאבד את תורו.
- ו. משתתף אשר השלים בתורו סיפור שלם (4 כרטיסים) זוכה בכל ארבעת הכרטיסים. המנצח: המשתתף שצבר הכי הרבה כרטיסים.

**רצף "מעשים טובים" א' וב' בהוצאת:**

**אל. טי. המרכז למשחקים דידיקטיים בע"מ**

**טל': 1599-500-290**

© כל הזכויות שמורות – אין לשכפל או להעתיק יצירה זו או חלק ממנה בכל אמצעי ובכל צורה

שהיא ללא הסכמה מפורשת בכתב מהמו"ל