מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- להכיר את חוקי המשחק ואת תפקיד המשבצות המיוחדות
- לזהות תחומי תוכן לפי סמלים בלוח
- לתרגל מענה קצר וממוקד כפי שדורשות משבצות מסוימות

גרסת חנ"מ – פחות פריטים, עד 3 אפשרויות בחירה, בנק מילים, גופן מוגדל ושורות כתיבה רחבות. מומלץ להקריא את ההוראות בקול ולעבוד חלק אחר חלק, בלי הגבלת זמן.

חלק א' – הבנת חוקי המשחק

1. ב – 2–4
2. ב – מטילים קובייה ומתקדמים
3. ב – עונים במשפט אחד

חלק ב' – נכון או לא נכון

1. נכון – כך נאמר בחוקי המשחק
2. לא נכון – כולם מנצחים, הראשון/ה רק מקבל/ת את התואר
3. נכון – זו משבצת ההפתעה

חלק ג' – השלמת משפטים על החוקים

1. 30
2. אחד

חלק ד' – התאמת סמל לתחום

1. 1 – ד (עולם וגלובליזציה)
2. 2 – ג (שיחה ותקשורת)
3. 3 – ב (טכנולוגיה)
4. 4 – א (טבע וסביבה)

חלק ה' – סידור שלבי התור לפי הסדר הנכון

1. מטילים קובייה
2. מתקדמים במספר המשבצות שעלה בקובייה
3. שולפים קלף מהתחום של המשבצת
4. עונים על השאלה המרכזית או על שאלת המשך

חלק ו' – כתיבה ויצירה

1. שאלה רלוונטית לתחום שנבחר, ברורה ומזמינה דיון

כרטיס יציאה – מה לחפש

- 30 (ליד 🏆)
- עונים במשפט אחד
- 'אני עובר/ת' ואז שולפים קלף אחר

טיפים להפעלה:

- אפשר לשחק בפועל קטע קצר מהמשחק לפני פתרון הדף כדי לחבר בין הכללים לחוויה
- בחלק ההתאמה אפשר להוסיף סמלים נוספים מהלוח אם רוצים להרחיב
- כדאי להדגיש שהמטרה היא תרגול שיח, לא רק הגעה למשבצת הניצחון

דף תרגול: מסלול השיח – משחק הלוח

דף התלמיד/ה חנ"מ

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

מסלול השיח הוא משחק לוח לשניים עד ארבעה שחקנים או קבוצות, שבו מטילים קובייה, מתקדמים על הלוח ועונים על קלפי שיח מהתחום של המשבצת.

בנק מילים: אחד | 30

1 חלק א' – הבנת חוקי המשחק

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. כמה שחקנים או קבוצות יכולים לשחק במסלול השיח?

א) 1 ב) 2–4 ג) 5–6

2. מה עושים בתור במשחק?

א) קוראים ספר ב) מטילים קובייה ומתקדמים ג) מציירים ציור

3. מה קורה במשבצת ⚡?

א) עונים במשפט ארוך מאוד ב) עונים במשפט אחד ג) מדלגים על התור

2 חלק ב' – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	כל שחקן/ית או קבוצה מתחיל/ה מהמשבצת 🏁.	☐	☐
2	רק מי שמגיע/ה ראשון/ה למשבצת 🏆 נחשב/ת מנצח/ת, וכולם האחרים מפסידים.	☐	☐
3	משבצת 🎲 יכולה לקדם או להחזיר אחורה בלוח.	☐	☐

3 חלק ג' – השלמת משפטים על החוקים

השלימו את המילה החסרה.

1. המשחק נגמר כשמישהו/י מגיע/ה למשבצת 🏆 מספר _____ .

2. במשבצת ⚡ עונים במשפט _____ .

4 חלק ד' – התאמת סמל לתחום

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

1. 🌍	___	**א.** טבע וסביבה
2. 💬	___	**ב.** טכנולוגיה
3. 🤖	___	**ג.** שיחה ותקשורת
4. 🌱	___	**ד.** עולם וגלובליזציה

5 חלק ה' – סידור שלבי התור לפי הסדר הנכון

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

☐	עונים על השאלה המרכזית או על שאלת המשך
☐	שולפים קלף מהתחום של המשבצת
☐	מתקדמים במספר המשבצות שעלה בקובייה
☐	מטילים קובייה

6 חלק ו' – כתיבה ויצירה

כתבו תשובה מלאה במשפטים שלמים.

1. בחרו תחום אחד מהלוח (למשל 🌍 עולם או 🔬 מדע) וכתבו שאלה אחת שיכולה להופיע בקלף מאותו תחום.

כרטיס יציאה

מהו מספר המשבצת שבה מסתיים המשחק?

מה עושים במשבצת ⚡?

איך הרגשתי בשיעור? 😀 🙂 😐 ☹️