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

גרסה רגילה – כל הפריטים.

חלק א' – הבנת חוקי המשחק

1. ב – 2–4
2. ב – מטילים קובייה ומתקדמים
3. ב – להגיד 'אני עובר/ת' ולשלוף קלף אחר
4. ב – עונים במשפט אחד
5. ב – כשמישהו/י מגיע/ה למשבצת 🏆 30

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
4. לא נכון – אפשר לבחור בין השאלה המרכזית לשאלת המשך
5. נכון – המשחק מיועד לשחקנים או לקבוצות

חלק ג' – השלמת משפטים על החוקים

1. 30
2. אחד
3. עובר/ת
4. 4
5. אחר/ת

חלק ד' – התאמת סמל לתחום

1. 1 – ב (עולם וגלובליזציה)
2. 2 – ו (שיחה ותקשורת)
3. 3 – ה (טכנולוגיה)
4. 4 – א (טבע וסביבה)
5. 5 – ד (מדע)
6. 6 – ג (אמנות)

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
5. אם המשבצת מיוחדת (⚡ / 🤝 / 🎲) מבצעים את ההוראה המתאימה לה

חלק ו' – כתיבה ויצירה

1. שאלה רלוונטית לתחום שנבחר, ברורה ומזמינה דיון
2. המשחק מבוסס על שיחה ותרגול, לא רק על ניצחון; כל שחקן/ית מרוויח/ה מהתהליך

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 רגיל

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.

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 ד) ללא הגבלה

2. מה עושים בתור במשחק?

א) קוראים ספר ב) מטילים קובייה ומתקדמים ג) מציירים ציור ד) שרים שיר

3. מה אפשר לעשות במקום לענות על קלף?

א) לוותר על כל המשחק ב) להגיד 'אני עובר/ת' ולשלוף קלף אחר ג) לדלג שתי משבצות קדימה

ד) לקרוא לשחקן/ית אחר/ת שיענה/תענה במקום

4. מה קורה במשבצת ⚡?

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

ד) מחליפים מקום עם שחקן/ית אחר/ת

5. איך נגמר המשחק?

א) כשכולם עייפים ב) כשמישהו/י מגיע/ה למשבצת 30 🏆 ג) אחרי עשר דקות בדיוק

ד) כשנגמרים כל הקלפים בקופסה

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.	☐	☐
4	בכל משבצת צבעונית חובה לענות דווקא על השאלה המרכזית בקלף.	☐	☐
5	אפשר לשחק במסלול השיח גם בקבוצות ולא רק ביחידים.	☐	☐

3 חלק ג' – השלמת משפטים על החוקים

השלימו את המילה החסרה.

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

2. במשבצת ⚡ עונים במשפט _____ .

3. אפשר תמיד להגיד 'אני _____ ' ולשלוף קלף אחר במקום לענות.

4. במשחק יכולים להשתתף בין 2 ל־ _____ שחקנים או קבוצות.

5. במשבצת 🤝 מבצעים משימה עם שחקן/ית _____ .

4 חלק ד' – התאמת סמל לתחום

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

1. 🌍	___	**א.** טבע וסביבה
2. 💬	___	**ב.** עולם וגלובליזציה
3. 🤖	___	**ג.** אמנות
4. 🌱	___	**ד.** מדע
5. 🔬	___	**ה.** טכנולוגיה
6. 🎨	___	**ו.** שיחה ותקשורת

5 חלק ה' – סידור שלבי התור לפי הסדר הנכון

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

☐	אם המשבצת מיוחדת (⚡ / 🤝 / 🎲) מבצעים את ההוראה המתאימה לה
☐	שולפים קלף מהתחום של המשבצת
☐	עונים על השאלה המרכזית או על שאלת המשך
☐	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.

2. הסבירו במשפט או שניים למה לדעתכם כולם מנצחים במשחק הזה, גם מי שלא מגיע/ה ראשון/ה.

כרטיס יציאה

מהו מספר המשבצת שבה מסתיים המשחק?

מה עושים במשבצת ⚡?

מה אפשר להגיד במקום לענות על קלף?

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀