מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- להכיר את סוגי המשימות בלוח המשחק ואת מטרתן (להבין, ליצור, אוורור)
- לתרגל מושגים מרכזיים בניתוח סיפור כמו דמות, עלילה וקונפליקט
- לשחק במשחק שלושה בשורה על סיפור שנבחר

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' – זיהוי משימות

1. א – מכתב לדמות
2. ב – רצף העלילה

חלק ב' – התאמת משימות לקטגוריה

1 – ב (להבין)
2 – ג (להבין)
3 – ד (ליצור)
4 – א (ליצור)

חלק ג' – נכון או לא נכון

1. נכון – כך כתוב בכללי המשחק
2. נכון – היא דורשת כתיבה יצירתית מנקודת מבט של דמות

חלק ד' – השלימו את המילה החסרה

1. שלוש
2. זהב

חלק ה' – סדר המשחק

1. כתבו את שם הסיפור ואת השם שלכם בראש הדף
2. לחצו על משבצת בלוח כדי לבחור משימה
3. בצעו את המשימה בעזרת הסיפור שבחרתם
4. המשיכו לשחק עד שיש שלוש משבצות מסומנות ברצף

חלק ו' – כתיבה ומחשבה

1. תשובה חופשית בהתאם לסיפור שנבחר, עם פרטים מדויקים מהסיפור

כרטיס יציאה – מה לחפש

- להבין, ליצור, אוורור
- רצף העלילה הוא סדר האירועים, הקונפליקט הוא הבעיה המרכזית
- שלוש משימות ברצף

טיפים להפעלה:

- אפשר לשחק בזוגות כשכל תלמיד משלים משימה אחרת ובודק את חברו
- כדאי לבחור מראש סיפור משותף לכל הכיתה כדי שכולם יוכלו להשוות תשובות
- אפשר להשתמש במצב מקרן בכיתה כדי להדגים את הלוח לפני העבודה העצמאית

דף תרגול: שלושה בשורה – משימות ניתוח סיפור

דף התלמיד/ה חנ"מ

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

במשחק 'שלושה בשורה' יש תשעה משבצות, ובכל אחת משימה הקשורה לסיפור שקראתם. כדי לנצח צריך להשלים שלוש משימות ברצף – לאורך, לרוחב או באלכסון.

בנק מילים: זהב | שלוש

1 חלק א' – זיהוי משימות

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. איזו משימה מבקשת לכתוב מכתב דמיוני אל דמות מהסיפור?

א) מכתב לדמות ב) כרטיס דמות ג) דף יומן

2. איזו משימה עוסקת בסדר שבו קרו האירועים בסיפור?

א) הקונפליקט ב) רצף העלילה ג) המסר

2 חלק ב' – התאמת משימות לקטגוריה

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

1. כרטיס דמות	___	**א.** ליצור
2. רצף העלילה	___	**ב.** להבין
3. מכתב לדמות	___	**ג.** להבין
4. קומיקס	___	**ד.** ליצור

3 חלק ג' – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	כדי לנצח צריך להשלים שלוש משימות בשורה – לאורך, לרוחב או באלכסון.	☐	☐
2	משימת 'דף יומן' שייכת לקטגוריית 'ליצור'.	☐	☐

4 חלק ד' – השלימו את המילה החסרה

השלימו את המילה החסרה.

1. כדי לנצח במשחק צריך להשלים _____ משימות ברצף.

2. המשבצת שבמרכז הלוח נקראת משבצת _____ .

5 חלק ה' – סדר המשחק

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

☐	לחצו על משבצת בלוח כדי לבחור משימה
☐	המשיכו לשחק עד שיש שלוש משבצות מסומנות ברצף
☐	כתבו את שם הסיפור ואת השם שלכם בראש הדף
☐	בצעו את המשימה בעזרת הסיפור שבחרתם

6 חלק ו' – כתיבה ומחשבה

ענו בקצרה.

1. בחרו משימה אחת מהלוח, למשל כרטיס דמות, ובצעו אותה על סיפור שקראתם לאחרונה.

כרטיס יציאה

מהן שלוש קטגוריות המשימות בלוח המשחק?

מה ההבדל בין 'רצף העלילה' ל'קונפליקט'?

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀