



7+

ABC

משחק לשיפור האנגלית

ABC

The quick draw letter game

- 7+
- 2-4
- ±25 minutes

Contents: 52 Cards

Aim of the game:

To be the first player who puts all their cards down on the table.

Let's play!

Shuffle all the cards well, and distribute 5 cards to each player.

Place the leftover cards face down in a pile in the middle of the table. The top card is placed face up. Turns are taken in a clockwise direction.

Every player, on their turn, puts down a card with at least one similarity. A card can be placed either with a similar color, or identical letter or by being the letter directly before or after.

For example - the open-faced letter is an "L". Any turquoise letter can be played, an "L" card can be played, or an "M" or "K" can be played.

(The ABC is written on the backs of all the cards. A player can keep repeating the ABC to help themselves know the sequence of letters. Such as KLM). If a player has no card to play, he takes a card from the pile in the middle and his turn is over and moves on to the next player.

The first player to play all of his/her cards is the **WINNER**.

Educational Benefits:

Easy English, sequential ABC, prioritizing.

משחקי קלפים נוספים של "עפר ותמר"



מלחמת אורכים

ארוך-מנצח!

קצר-מפסיד!

משחק מלחמה מהיר

מי שצבר יותר קלפים הוא המנצח.



צור צבע

משלמים רביעיות לפי צורה וצבע

יש לך ירוק? יש לך עיגול?

מי שמשלים יותר רביעיות לפי צורה וצבע

- הוא המנצח!



עצרטגיה

משחק אסטרטגי עם ארבעה משתנים

מנסים למצוא כמה שיותר התאמות:

צבע, צורה, גזע, מספר פירות.

מי שמוצא יותר התאמות - צובר יותר נקודות.

מי שצובר את מירב הנקודות - הוא המנצח!

משחקי קלפים נוספים של "עפר ותמר"



סדר בחדר

המשחק שבו לסדר את החדר זה כיף!

הארון לא מסודר, המשחקים מפוזרים על

הרצפה. במשחק שלפניכם עליכם לחבר את

התמונה של החדר המבולגן ו"לסדר" אותו על

ידי חיבור התמונה התואמת של החדר המסודר.

מחבואים

איפה כולם מסתתרים?

איפה מתחבא החתול הג'נג'י?

איפה מסתתרת הבובה?

מחפשים ומוצאים חפצים מוסתרים.



חדומינו קשור

מחברים מפתח למנעול וקשת לחץ

ויוצרים מלבן מכל הקלפים.

בכל משחק יש פתרון שונה.

קשרשרת מאכלים

מתאימים צורה למאכל

ומחברים את הקשרשרת.

משחק עם בקרה.



חוברת הדרכה
How to play



www.hakubia.com



© 2016 כל הזכויות שמורות למשחקי "עפר ותמר"

פיתוח משחקים: תמר טלשיר
עיצוב גרפי: 2design - פזית מורי
איוורים: אתי לייפר שרביט
שיווק: הקוביה משחקים בע"מ
טל: 03-9702192
ארץ הייצור: סין

ABC

משחק לשיפור האנגלית

המשחק כולל:

52 קלפים

מטרת המשחק:

להיות הראשון שמניח את כל הקלפים שלו על השולחן.

איך משחקים?

מערבבים את כל הקלפים ומחלקים 5 קלפים לכל משתתף.

את יתר הקלפים מניחים בערימה במרכז השולחן כשפניהם כלפי מטה. את הקלף האחרון מניחים במרכז כשפניו כלפי מעלה. התור מתקדם עם כיוון השעון. כל אחד בתורו מנסה להניח קלף שלו על הקלף הגלוי כשיש התאמה אחת ביניהם.

הוא יכול להניח קלף לפי צבע זהה או האות עצמה או האותיות הצמודות לה מימין ומשמאל.

למשל - הקלף הגלוי הוא L, אפשר להניח כל קלף עם אות אחרת בצבע טורקיז או קלף L או K או M.
(מאחורי כל קלף רשום ה ABC, אפשר להיעזר בזה ו"לדקלם" את 3 האותיות ברצף, נניה: K L M).

אם אין למשתתף קלף מתאים ייקח קלף מקופת הקלפים ותורו עובר למשתתף הבא.

הראשון שמניח את כל קלפיו - הוא המנצח.

תמר טלשיר

מרצה שנים רבות במכללת סמינר הקיבוצים בתל אביב. מפתחת משחקים לימודיים ומומחית בתחום המשחק בחינוך בישראל. כתבה ופרסמה כ-20 ספרים וחוברות בנושא משחקים. פיתחה את שיטת הרבדים, שיטת לימוד מדורגת באמצעות משחקים.

חוכמת המשחק-משחקים ולומדים

השנים הראשונות של הילד מהוות בסיס לדפוסי חשיבה ופעילות. הילד מתפתח בתחומים שונים: בתחום המוטורי, הרגשי, השכלי והחברתי. דרך המשחק, שזו שפתו של הילד, מראה הילד לעצמו ולסביבה האנושית את יכולותיו ההולכות ומתפתחות.

משחק טוב שומר על מינון נכון בין אלמנטים מוכרים או קלים לבין אלמנטים חדשים ומאתגרים, וכך נעשה הדבר בשיטת הרבדים:

החדש מתבסס על הישן
הרחבה של הרובד דרך המתווך
הרחבה של הרובד דרך ההקשרים



ה**חדש מתבסס על הישן** - למשל במשחק **קשרשרת מאכלים** (גיל 4+) הרעיון הוא שהילד יכיר צורות וגופים הנדסיים. כדי להקל, נעשתה החשיפה לנושא דרך מאכלים הידועים לילד המעוצבים על בסיס צורות הנדסיות כמו למשל ביצה דומה לאלילפסה או תפוז דומה לכדור.

הרחבת הרובד דרך המתווך - משחק זה כיף וחווית הכיף מתעצמת כשאתה משחק עם מישוה אהוב. ההרחבה של שיטת הלימוד באמצעות משחק נעשית דרך המתווך המנחה שהוא ההורה או המורה. למשל במשחק האסטרטגי **עצטרטגיה** (גיל 7+), יש להצמיד בין קלפים בעלי מכנים משותפים ולצבור את מרב הנקודות. תפקיד המתווך הוא להפנות את תשומת ליבו של הילד לאופציות נוספות, אך בעת ובעונה אחת להוות פרטנר למשחק. על מתווך טוב לשים את הדגש על התהליך ולא על התוצאה. כלומר על תהליך הגדילה וההתפתחות של הילד ולא דווקא על הניצחון או ההפסד במשחק.



הרחבה של הרובד דרך ההקשרים - חווית המשחק מתעצמת ככל שיש חד משמעויות מהסביבה הפרטים במשחק יהיו משמעותיים עבור הילד כאשר הוא יפגוש אותם בחיי המשפחה בבית. למשל במשחק **סדר בחדר** (גיל 3+) שבו על הילד להרכיב 2 תמונות, האחת של חדר ילדים לא מסודר ותמונה שניה של אותו חדר שעבר תהליך שינוי והוא מסודר. זה נושא "אקטואלי" בבית. בתחילה מתייחס הפעוט לפרטים השונים כמו רהיטים וחפצים. אחר כך הוא ממין אותם לפי צבע ומיקום.

לאט לאט הוא לומד להיעזר גם במרחב הדו ממדי של התמונה, לכיוונים (למעלה, בצד), למילות יחס (בתוך, על) וכמובן לנושא הסדר ואי הסדר.

תוכן המשחק יהדהד ויגלוש למציאות גם אחרי שהילד שיחק במשחק. השיחה שתתקיים שבוע לאחר מכן "למה לא החזרת את הצבעים למקום" מתקשרת למשחק **סדר בחדר** ומצביעה על היתרון שבחדר המסודר.

מודגם פה רובד של תקשורת שמתבסס על מיומנויות שכבר החלו להתפתח בזמן שיחוק המשחק והן זכות להד שמגיע מהמשפחה.

היתרון של למידה דרך משחק בבית הוא חוסר הפורמליות וההנאה הרבה שמתלווה לכל סיסטואציה.

טבלת המשחקים של "עפר ותמר"

לפניכם טבלת המשחקים של "עפר ותמר".

הטבלה מחולקת לפי גיל מומלץ ומיומנויות נרכשות.

טבלת המשחקים מציינת את המיומנויות שכל משחק מפתח בהתאם לגיל הילד.

המשחקים שלנו מציעים תוכנית לימודים בשיטת הרבדים.

לפי שיטה זו כל משחק מפתח מיומנויות בהדרגה, בהתאם לגיל.

גיל	שם המשחק	מיומנויות	תפיסה חזותית	זיהוי ושימוש	מיון והתאמה	פירוק והרכבה	תפיסה מרחבית	זיכרון	רצף	שיקול דעת	מוטוריקה עדינה	קשר די-עין	חשבון	שפה	העשרה כללית
3	סדר בחדר	•	•	•	•	•	•		•	•	•	•			
	מחבואים	•				•	•				•	•			
4	קשרשרת מאכלים	•	•	•									•	•	•
	חדומינו קשור	•	•	•			•								•
5	מלחמת אורכים	•	•	•			•						•		
	צוֹרְצָבֵע	•	•	•			•	•				•			
7	ABC	•	•	•										•	•
	עצטרטגיה	•	•	•			•								

אנו מאמינים שדרך המשחק לומדים בחיך ובהנאה.