



# Shapes & Shades

Collect quartets by color and shape.

- 6+
- 2-4
- ±30 minutes

Contents: 52 Cards

**Object of the game**  
Collect the most quartets.

**What is a quartet?**

Color quartet - 4 cards of the same color with different shapes.  
Shapes quartet - 4 cards of the same shape in different colors.

**Let's play!**

Deal each player 4 cards. Lay remaining cards in a pile face down. The first player asks any other player for a card. First he must ask about **the heading** - for example - "do you have a circle?" then, if the answer is "yes" he can ask about the detail - "do you have a red circle?" if the player has this card he will give it to the first player. If the first player gets a card he goes on to ask another player for another card. You can only ask for a card if you have at least one other card of the same color or shape. If the other player does not have the card you asked for - take a card from the pile. Your turn is over and the game continues to the next player.

The game ends when all cards are in quartets. The player with the most quartets is the winner!

Quartet Color Headings:

Quartet Shape Headings:



פיתוח משחקים: תמר טלשיך  
עיצוב גרפי: 2design - פזית מורי  
שיווק: הקוביה משחקים בע"מ  
טל: 03-9702192  
ארץ הייצור: סין  
© 2015 כל הזכויות שמורות למשחקי "עפר ותמר"



# משחקי קלפים נוספים של "עפר ותמר"

## משחקי קלפים נוספים של "עפר ותמר"



### מלחמת אורכים

ארוך-מנצח!  
קצר-מפסיד!  
משחק מלחמה מהיר  
מי שצבר יותר קלפים הוא המנצח.



### ABC

משחק לשיפור האנגלית  
מניחים קלף על קלף לפי אות או לפי אות שכנה  
בסדר ה-ABC או לפי צבע האות.  
המנצח הוא השחקן הראשון שנפטר מקלפיו.



### עצרטוגיה

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!



### 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'ינג'י?  
איפה מסתתרת הבובה?  
מחפשים ומוצאים חפצים מוסתרים.



### חדמינו קשור

מחברים מפתח למנעול וקשת לחץ ויוצרים מלבן מכל הקלפים.  
בכל משחק יש פתרון שונה.

### קשרת מאכלים

מתאימים צורה למאכל ומחברים את הקשרת.  
משחק עם בקרה.

6+

## צוּרְצִבֵּעַ

משלימים רביעיות לפי צורה וצבע



חוברת הדרכה  
How to play





## טבלת המשחקים של "עפר ותמר"

לפניכם טבלת המשחקים של "עפר ותמר".

הטבלה מחולקת לפי גיל מומלץ מיומנויות נרכשות.

טבלת המשחקים מציגת 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	מטוריקה עדינה	קשר יד-עין	חשבון	שפה	העשרה כללית
3	סדר בחדר	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
3	מחבואים	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
4	קשרת מאכלים	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
4	חדומינו קשור	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
5	מלחמת אורכים	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
6	צוֹרְצָבַע	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
7	ABC	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
7	עצרטגיה	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

אנו מאמינים שדרך המשחק לומדים בחיך ובהנאה.

## תמר טלשיר

6+

2-4

±30 דק'



משלימים רביעיות לפי צורה וצבע

### המשחק כולל:

52 קלפים

### מטרת המשחק:

לצבור את מירב הרביעיות.

### איך משחקים?

מערבבים את כל הקלפים. מחלקים לכל משתתף 4 קלפים. את הקלפים הנותרים מניחים בערימה כשפניהם כלפי מטה. המשתתף הראשון מבקש מאחד המשתתפים, לפי רצונו, קלף הנחוץ לו להשלמת הרביעייה. קודם כל ישאל שאלה על הכותרת, למשל: "האם יש לך עיגול?" אם יש עיגול ישאל, ננית, "האם יש לך עיגול אדום?" אם יש לנשאל את הקלף - ייתן אותו לשואל. אם קיבל השואל את מבוקשו - ימשיך ויבקש קלף מכל משתתף, כרצונו. אם לא קיבל את מבוקשו - ייקח קלף מהקופה, התור עובר למשתתף הבא. **אסור לשאול על קלף** אם אין בידי המשתתף השואל לפחות קלף אחד מאותה רביעייה. משתתף שנשאר ללא קלפים - לוקח קלף מהקופה. סיום המשחק - כשכל הקלפים מסודרים ברביעיות.

מי שצבר את מירב הרביעיות הוא המנצח!



כותרות צבע :



כותרות צורה :

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 לדפוסו 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 מיון 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



**החדש מתבסס על הישן** - למשל במשחק קשרת 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 לאלופסה או תפוז דומה לכדור.



במשחק **מלחמת אורכים** (גיל 5+), המטרה שהילד יכיר את הסרגל, שהוא נושא מסובך, דרך משחק מלחמה הידוע לו.

### הרחבת הרובד דרך המתווך -

**משחק זה כיף וחווית הכיף מתעצמת כשאתה משחק עם מישהו אהוב.**

ההרחבה של שיטת הלימוד באמצעות משחק נעשית דרך המתווך המנחה שהוא ההורה או המורה. למשל במשחק האסטרטגי **עצרטגיה** (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 משמעוטיים 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 ממיון 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 סיטואציה.**