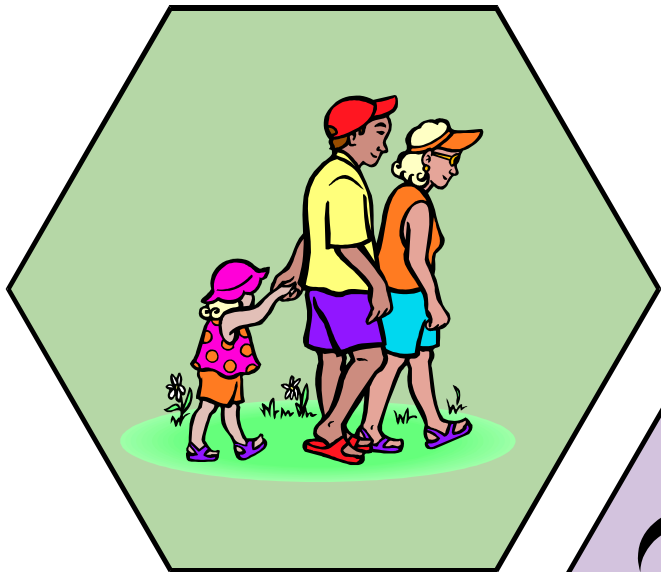




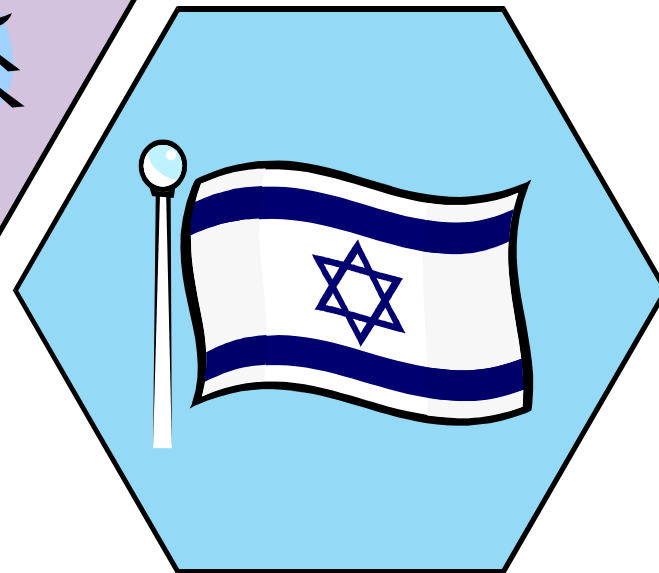
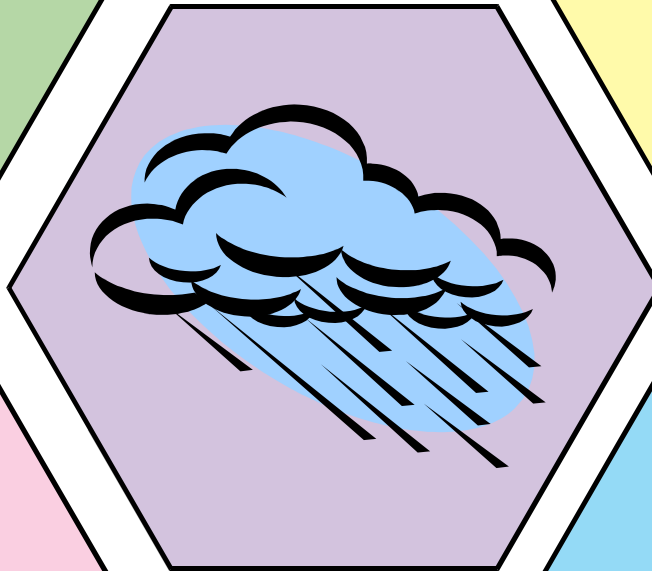
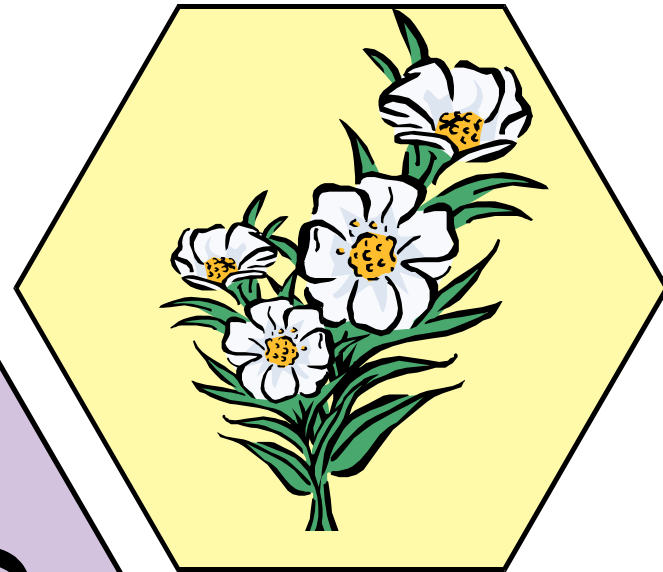
מסלול הכוכב

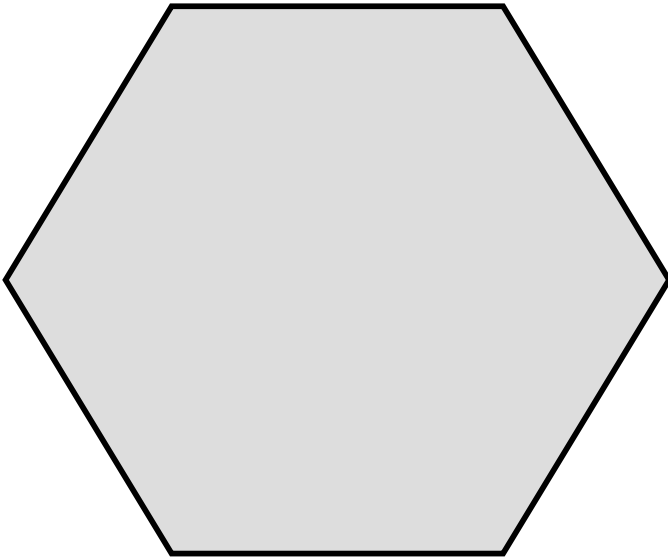
<p>משחק מסלול פתוח. המשחק בנוי במתכונת אישית ומודולרית, המאפשרת לשתף בפעילות 2 עד 6 ילדים, כאשר לכל משתתף מסלול צעידה נפרד. מבנה הלוחות מאפשר לכל משתתף מרחב פיזי. במרכז הלוח מוצב כרטיס מטרה מתחלף.</p>	<p>תיאור המשחק</p>
<p>גילאי גן וכיתות יסוד.</p>	<p>אוכלוסיית יעד</p>
<p>משחק רב-תכליתי הניתן להתאמה לכל תחום לימודי.</p>	<p>תחום לימודי</p>
<p>להגיע ראשון לכרטיס המטרה (אפשרויות נוספות ר' להלן בסעיף "הערות").</p>	<p>מטרה משחקית</p>
<p>2-6 לוחות מסלול, כרטיס מטרה מותאמים לתוכן, כרטיסי שאלות מותאמים לתוכן, קובייה (עם המספרים 1-3 בלבד), צועד לכל משתתף.</p>	<p>אביזרים</p>
<p>קובעים את מספר המשתתפים, ובהתאם לכך את מספר המסלולים. מקבעים את המסלולים לכרטיס המטרה בעזרת צמדן (ר' דגם ב"הוראות ההכנה").</p>	<p>הכנות למשחק</p>
<p>1. כל משתתף, בתורו, מטיל את הקובייה ומתקדם במסלול בהתאם. 2. משתתף הנוחת על "כוכב" לוקח כרטיס שאלה ומשיב עליה.</p>	<p>מהלך המשחק</p>
<p>הראשון שהגיע לכרטיס המטרה (או - הראשון שהשיג את המטרה שנקבעה).</p>	<p>מנצח</p>
<p>לשם קביעת כללי המשחק, ראוי להעלות לדיון סוגיות אחדות:</p> <ul style="list-style-type: none"> • מה משמעותי יותר: להגיע לסוף המסלול, או - לענות על יותר שאלות (מזל מול ידע)? • האם משתתף שלא השיב על שאלה רשאי להתקדם במסלול? • האם ניתן לאפשר למשתתף אחר להשיב? • האם מותר לתת רמז למי שמתקשה? • האם ניתן לבחור שאלה אחרת? <p>ניתן להניח שהתשובות תינתנה על ידי המשתתפים, בהתאם לגיל ולמאפיינים חברתיים-רגשיים (מידת התחרותיות, רמת התקשורת הבינאישית וכו').</p>	<p>הערות</p>

הוראות אלה מהוות הצעה בלבד. יש להתאים את דרך הפעלה של המשחק למאפייני הלמידה והאוכלוסייה.



דוגמה לכרטיסי מטרה
בנושאים שונים:
החורף, המטפחה, המדינה,
פרחי ארצנו, ספרות ילדים.





כרטיס מטרה "פיתוח"

מסלול הכוכב - הנחיות טכניות

מרכיבי המשתק:

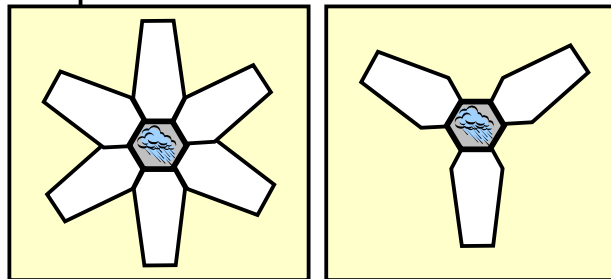
- 6 יחידות מסלול - בצבעים שונים (כל יחידה מתקבלת בהדבקת 2 דפים מודפסים).
- כרטיסי מטרה - מותאמים לנושא (בדוגמה מוצגים 5 כרטיסים בנושאים אקראיים, וכרטיס אחד "פיתוח").

הוראות הכנה:

- מדפיסים את יחידות המסלול על בריסטול. משלימים כל שתי יחידות בהדבקה, וגוזרים את השוליים. מניילנים.
- מכינים 6 מצעי פוליגל בגודל יחידות המסלול. מצמידים כל מסלול למצע (הדבקה טובה ניתן להשיג בעזרת נייר דבק דו-צדדי, ושכבה דקה של דבק מאע בפנות שנותרו השופות).
- מדפיסים את כרטיסי המטרה (א: משתמשים בדגם הריק להכנת כרטיסים בתכנים אחרים). מניילנים ומדביקים על מצעי פוליגל.
- מדביקים צמדן במקומות המסומנים בדגם, ובגב כרטיסי המטרה (זכר-נקבה).

מבנה המשתק:

- ניתן להרכיב את מסלולי המשתק באופן מודולרי, בהתאם למספר המשתתפים.



המלצה

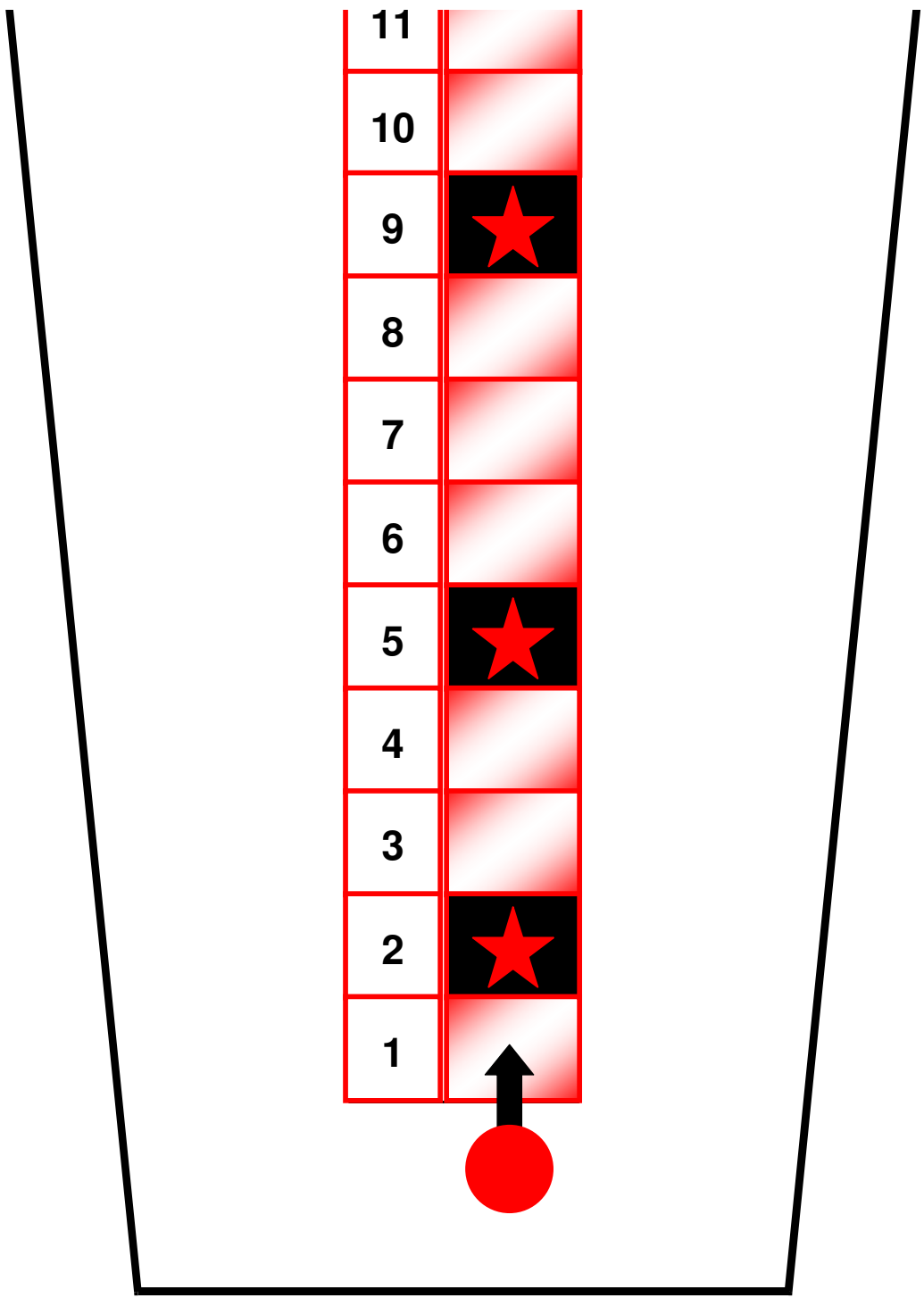
- על מנת לקבוע את המסלולים למבנה יציב יותר, ניתן לחתוך יחידת פוליגל נוספת בדגם של כל 6 המסלולים (מבנה של פרח, כפי המופיע בדוגמה השמאלית). על הדגם ניתן להצמיד (באמצעות צמדן) את מספר המסלולים הנדרש לכל משתק.

שטח
הדבקה צמוד

20	
19	
18	★
17	
16	
15	
14	★
13	
12	
...	

שטח הדבקה א'

גזרו את האזור המקווקו והתאימו על שטח הדבקה א'



שטח
הדבקה צמדן

20

19

18

17

16

15

14

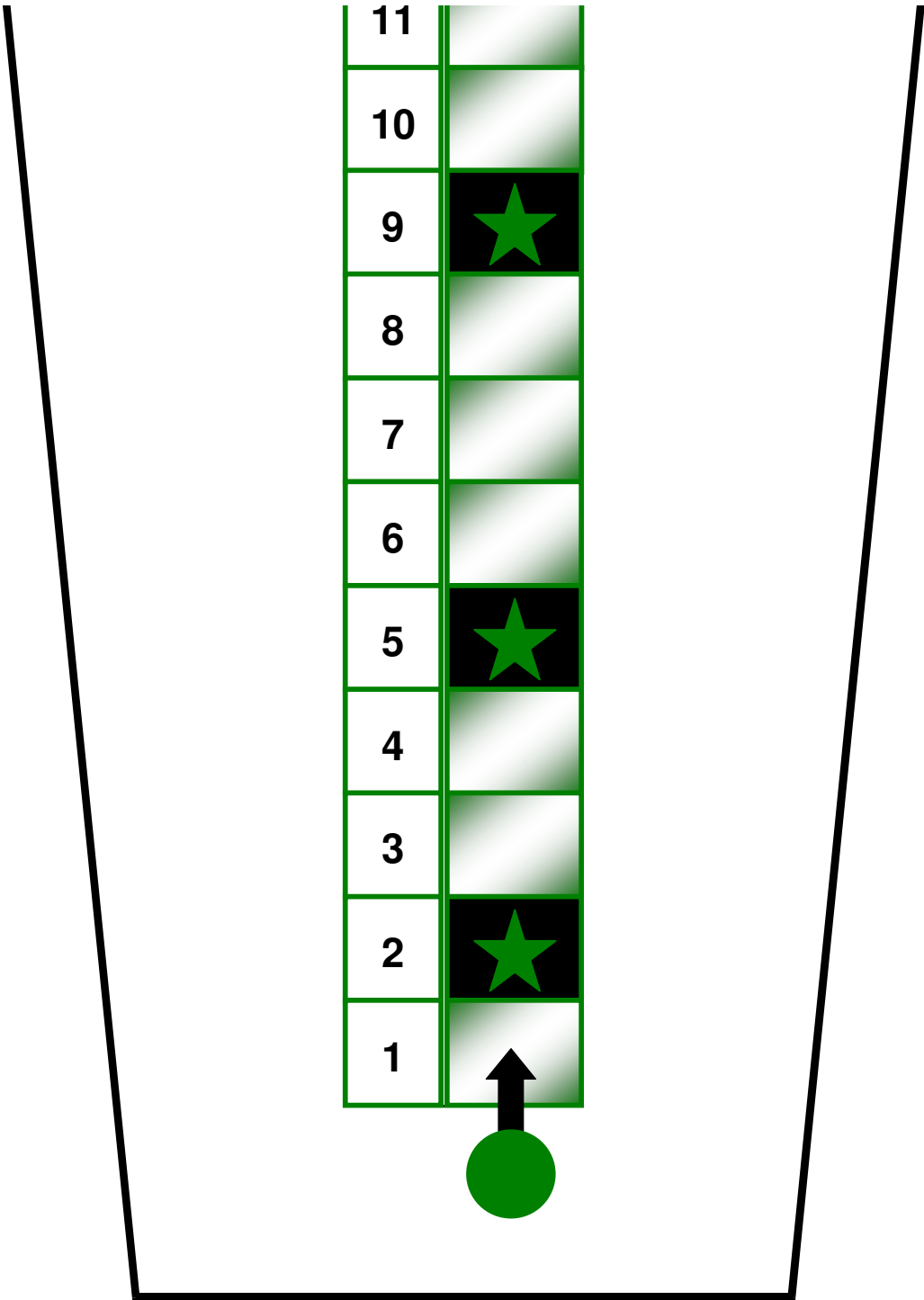
13

12



שטח הדבקה ב'

גִּזְרוּ אֶת הָאֵזֶר הַמְקוּוּקוּ וְהִתְאִימוּ עַל שֵׁטַח הַדְּבִקָּה ב'

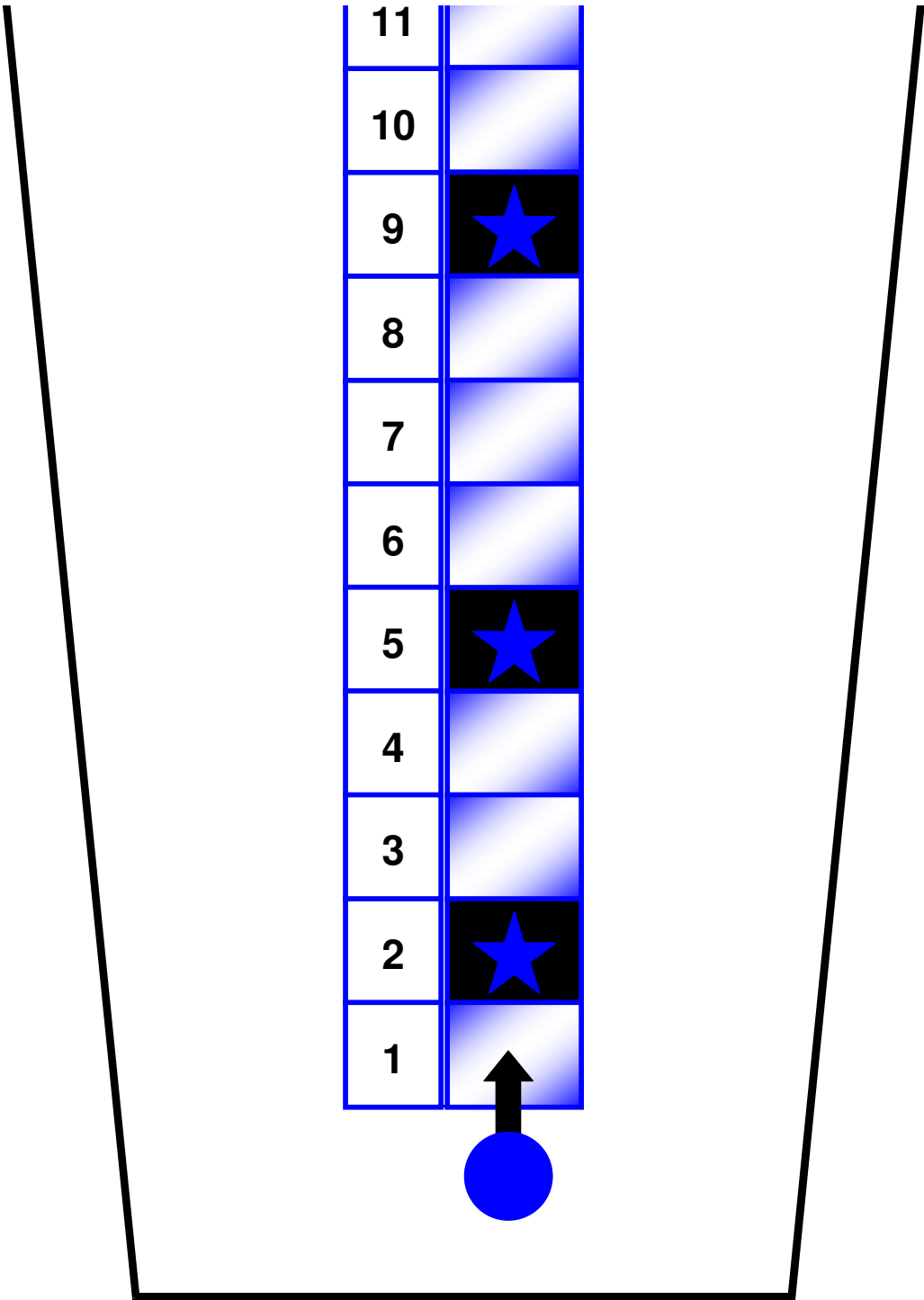


שטח
הדבקה צמוד

20	
19	
18	★
17	
16	
15	
14	★
13	
12	
11	

שטח הדבקה ג'

גזרו את האזור המקווקו והתאימו על שטח הדבקה ג'

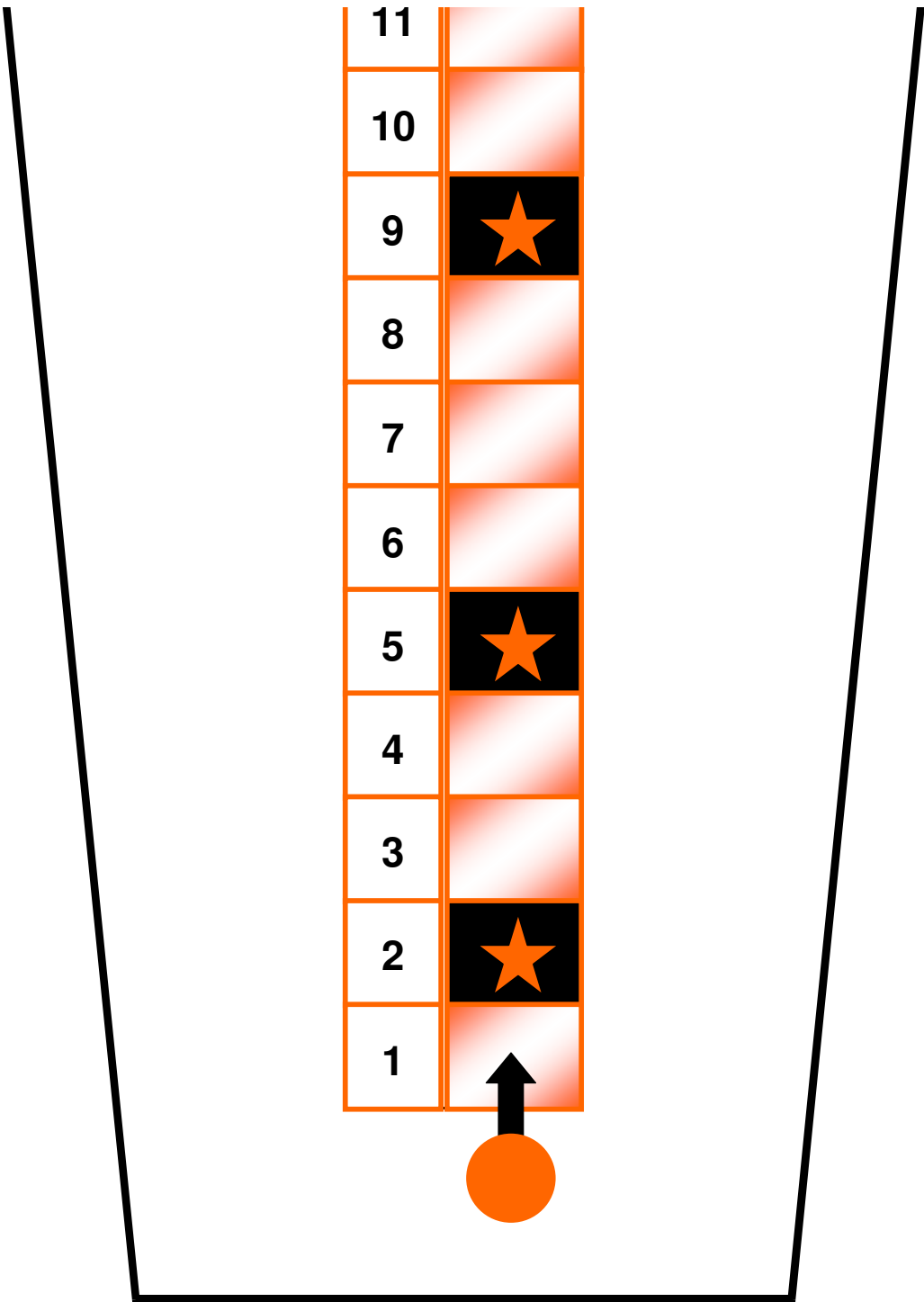


שטח
הדבקה צמדן

20	
19	
18	★
17	
16	
15	
14	★
13	
12	
...	

שטח הדבקה ד'

גזרו את האזור המקווקו והתאימו על שטח הדבקה ד'

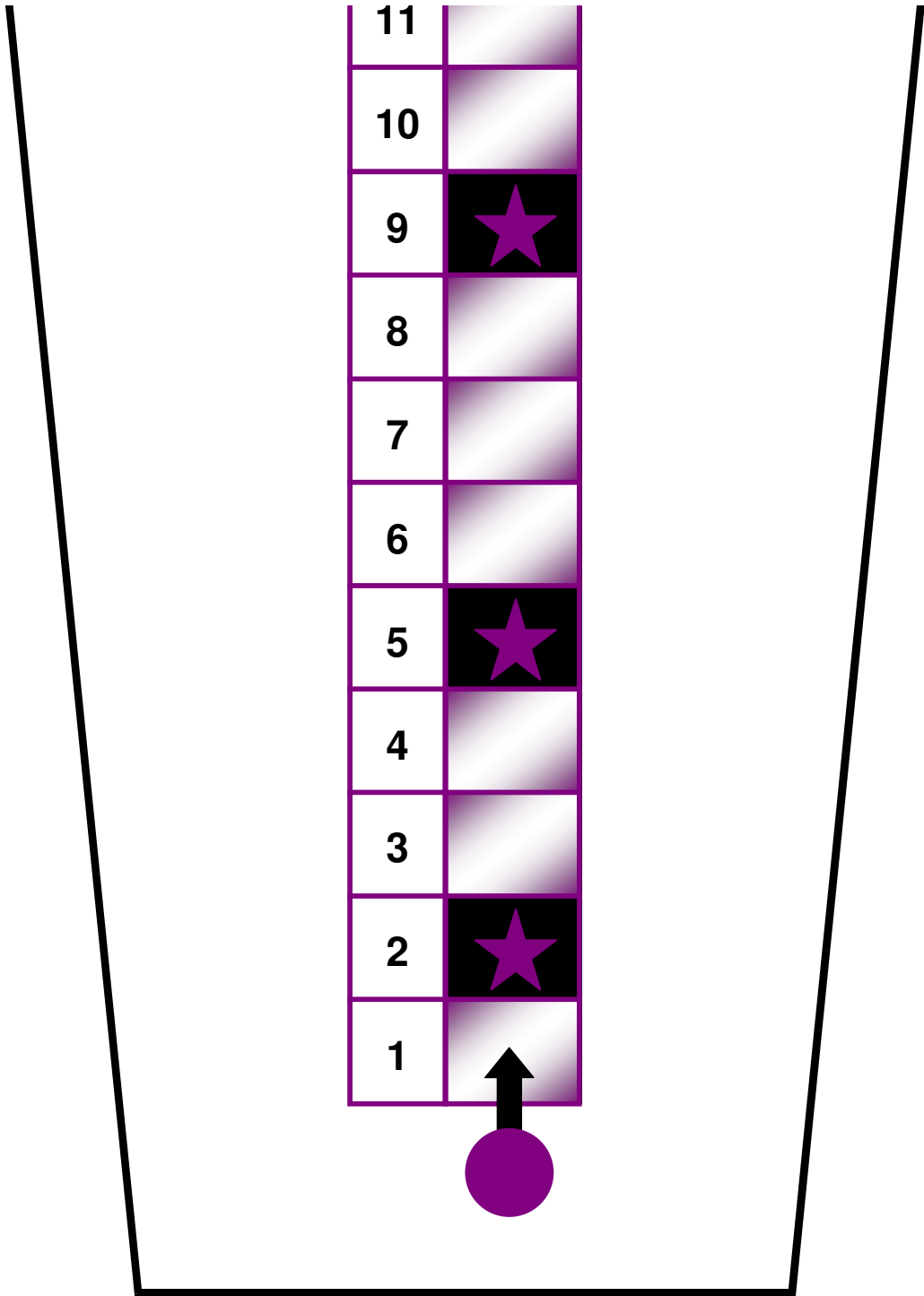


שטח
הדבקה צמוד

20	
19	
18	★
17	
16	
15	
14	★
13	
12	
...	

שטח הדבקה ה'

גזרו את האזור המקווקו והתאימו על שטח הדבקה ה'



11	
10	
9	★
8	
7	
6	
5	★
4	
3	
2	★
1	

שילוב המעטת בלמידה. אפרת גז. 2006

