

אותוטו

אני יודע!

מטרות המשחק:

1. פיתוח ידע אותיות הנדרש לקראת המעבר לכיתה א', בהתאם לתוכנית הלימודים של משרד החינוך.
2. מודעות פונולוגית – הבנת הקשר בין האות לצלילים שהיא מייצגת.
3. שיום – מתן שם לתמונה המוצגת.
4. חיזוק שליפת הידע השמיעתי-מילולי והזיהוי החזותי.

המשחק מיועד לשני משתתפים ומעלה **4+**

תכולת המשחק 151 קלפים

- 44 קלפי אותיות, 103 תמונות המייצגות את צלילי האותיות, 4 קלפי "הופה הופה".
- מפת אותיות המציגה את סדר אותיות הא"ב, לכל אות תמונה, שהצליל הראשון של המילה המוצגת בה מותאם לצליל הראשון של שם האות. לדוגמה: ב – בָּרַךְ (האות בֵּית והמילה בָּרַךְ פותחות באותו הצליל).

לפני משחקים – מידע וכלים למתווך

"אותוטו אני יודע" הוא משחק קלפים פשוט, חווייתי ודידקטי המקנה כלים ללמידה עצמאית, מעודד את המוטיבציה ואת תחושת המסוגלות.

ידע האותיות הנדרש לקראת כיתה א'

בגן הילדים הילד רוכש את הבסיס ואת הכלים המהווים תשתית מהותית לרכישת מיומנויות הקריאה והכתיבה. המשחק מתמקד בשני מרכיבים עיקריים הנדרשים עד סוף גן חובה: **ידע אותיות ומודעות פונולוגית.**

ידע אותיות

- א. הכרת שמות האותיות והרצף שלהן בסדר הא"ב.
- ב. זיהוי חזותי: הכרת הקשר בין צורת האות לשמה. א = אל"ף.
- ג. הכרת הצלילים השונים המייצגים כל אות.

לדוגמה: האות ג' מיוצגת על ידי הצלילים: גּ (ga) כמו המילה גָּמַל, גּ (g) כמו המילה גְּלִידָה, גּ (gi) כמו המילה גִּיטָרָה, גּ (ge) כמו המילה גֶּשֶׁם, גּוּ (go) כמו המילה גּוֹזֵל וְגוּ (gu) כמו המילה גּוֹפֵה.

מודעות פונולוגית

היכולת לחשוב על המבנה הצלילי של המילה; המודעות לכך שניתן לפרק את המילים בשפה עד ליחידה הצלילית הקטנה ביותר (פונמות, למשל הצליל בּ (b) במילה בְּמָפָה), ולחבר מהן מילה.

במשחק זה הילד נדרש לזהות, לבודד ולהשוות את הצליל הפותח של מילה נתונה מול הקלף של היריב.

תיווך ראשוני – שאל את הילד:

תשובה	שאלת המתווך	
גמל	איזו מילה מייצגת התמונה?	הצגת קלף תמונה. לדוגמה: גמל.
גּ (ga)	איזה צליל אתה שומע בתחילת המילה גמל?	בידוד: רצוי להמחיש את חלוקת הצלילים בליווי מחיאת כף לכל צליל. לדוגמה: גּ / מ / ל (ga/ma/l).
האות ג' **	איזו אות מיוצגת על ידי הצליל (ga)?	
לדוגמה: אם קלף היריב מייצג את האות פ', הוא המנצח בהשוואה לאות ג'	איזו אות גבוהה יותר בסדר הא"ב?	השוואה לקלף של היריב: הפכו שני קלפים באופן אקראי והדגימו בעזרת מפת האותיות את הרצף הנכון.

* יש להפנות את תשומת ליבו של הילד לאותיות שצלילן זהה, אך נכתבות שונה (אותיות הומופוניות). למשל במילה כינור, האות כ' נשמע כמו האות ק'.

איך משחקים?

- מערבבים את כל הקלפים, מחלקים לכל שחקן כמות קלפים שווה (מינימום 20).
- כל משתתף מחזיק את חבילת הקלפים לידו, כשפני הקלפים כלפי מטה. (אסור להציץ).
- כל המשתתפים חושפים קלף בוֹיִזְמֵנִית במרכז השולחן.

- משחק עם קלפי אותיות ותמונות המייצגות את האותיות ו-ט, ובן הלאה עד ללמידה כוללת של האותיות והצלילים.

שלב 4 – למתקדמים – תרגול צליל סוגר:



- משחקים על פי הכללים עם קלפי האותיות וקלפי התמונות רק שהפעם משחקים עם קלפי הגב הוורד והגב הצהוב. הקלף המנצח הוא הקלף שמציג את האות הגבוהה ביותר בסדר הא"ב על פי הצליל הסוגר של התמונה. (אות סופית מתנהגת כאות רגילה). לדוגמה: ציפור (צליל סוגר - ר) לעומת דגל (צליל סוגר - ל), התמונה המייצגת את האות ר' היא המנצחת.
- * חשוב לציין שהצליל הסוגר מורכב יותר, וייתכן שזהו שלב קשה עבור רוב ילדי הגן.

משחקי זיכרון (מומלץ לצמצם את מספר הקלפים בכל משחק)

זוגות אפשריים:

- התאמה בין קלף אות לבין תמונה עם הצליל הפותח המייצג את אותה האות.
- התאמה בין שתי תמונות המייצגות אות זהה (למשל: תפוח ותירס המייצגות את הצליל ת).
- * בסיום המשחק, אם נותרו קלפים ללא זוג, ניתן לקחת באופן אקראי מהקופה. הראשון שמושך אות תואמת, לוקח את הזוג.

זכרתי אישית, אין צורך להאזין ביאז אלמוז מעבר אנדרט, אך חשוב שלא ייווצר פער כזו במחילת האימונים זכר הספר. פער גלוי צעיר אלו להוציא למסכו ולמחושט כישאון שרק מגלבר זמער אכיתה א'. המשחק נבדק על שטרות גלמידיס שהצליחו אלשר על פער גזון זמן קצר, וחשוב מכאן גר כדי חוויה ורצון אלמוז.

מחכים לשמוע על החוויה שלכם מהמשחק ומדרך הלמידה. מפתחת המשחק היא מיכל ששון, בעלת תואר M.A. בלקויות למידה, המתמחה בהוראה מותאמת ובאבחון דידיקטי. מוזמנים להתייעץ איתנו בכל שאלה במייל: Michalhorah@gmail.com ההוראות כתובות בלשון זכר, אך מתייחסות לזכר ולנקבה כאחד.

© כל הזכויות שמורות למיכל ששון

התמונות נלקחו מאתר freepik.com ומאתר all.free.download

- הקלפים הנשלפים יכולים להיות אות או תמונה. במקרה של קלף תמונה יש להתייחס לאות הפותחת של המילה.
- המשתתף ששלף את הקלף המציג את האות הגבוהה ביותר (הקרובה ביותר לאות ת') מנצח את הסיבוב ולוקח את הקלפים של כולם.



- אם שני משתתפים חושפים אות זהה – קלף של אות ויזואלית או קלף של תמונה המייצגת צליל של אות, נפתח "קרב": כל שחקן מניח שני קלפים הפוכים על ערמת הקלפים שלו וחושף את הקלף השלישי, מי שזרק את הקלף שעליו האות הגבוהה יותר, לוקח את כל השלל.
- במשחק רב משתתפים, אם שני שחקנים או יותר חושפים אות זהה, עליהם להתחרות זה בזה, בזמן ששאר המשתתפים ממשיכים את הסיבוב.

"קלף הופה הופה"

- השחקן ששולף את הקלף המיוחד יכול להמר על "קרב" או לקחת את הקלף של היריבים מיד.
- במשחק רב משתתפים, אם אחד המשתתפים חשף קלף "הופה הופה", כולם משתתפים בקרב או נותנים את הקלף מיד.

סיום המשחק

- מנצח מי שצבר את כמות הקלפים הגדולה ביותר.
- בכל שלב אפשר להחליט על סיום המשחק ולספור את הקלפים, השחקן שבידו מספר הקלפים הגבוה ביותר, מנצח.

איך עוד אפשר לשחק בקלפים?

- המשחקים הנוספים מוצגים לפי רמת קושי – מן הקל אל הקשה. אם לילד יש מוטיבציה נמוכה ללמידה, מומלץ להגדיר את זמן המשחק, כך הוא יוכל להיות ממוקד יותר. אפילו משחק של 10 דקות בשבוע יקדם את הילד.

שלב 1 – הכרת האותיות – חלוקה לשלבים

- סידור קלפי האותיות בלבד על פי סדר הא"ב, ניתן להיעזר במפת האותיות (גב קלפי ה"אותיות" בצבע צהוב).
- לאחר שהילד סיים, להוציא בכל פעם קלף ולבקש מהילד להשלים את האות החסרה ברצף הא"ב.

שלב 2 – תרגול זיהוי ויזואלי

- משחקים על פי הכללים עם קלפי אותיות בלבד + קלפי "הופה הופה".

שלב 3 – תרגול צליל פותח – חלוקה לשלבים

- משחק עם קלפי אותיות ותמונות המייצגות את האותיות א-ה בלבד