

משחקי שפה – להורים, מורים ותלמידים

אחת הדרכים המשמעותיות לקידום תחום השפה היא דרך משחקים. בפרט, כשמורה או הורה משחק עם הילד או הילדה, הדבר מאפשר שיפור מהיר ביכולות שפתיות באופן מועיל ומהנה כאחד. להלן מספר דוגמאות למשחקים שניתן לשחק בהם עם התלמידים והתלמידות. מוזמנים...

לשאלות או הבהרות, מוזמנים ומוזמנות לפנות ליובל – 0529467590

משחק ראשון – להוציא מילים ממילה:

בוחרים מילה או צירוף מילים בני 8-12 אותיות ("נרות חנוכה", "כדור פורח", "אוניברסיטה", "שבוע השפה" וכד'), ורושמים אותם על הלוח. לאחר מכן, במשך חמש דקות, כל תלמיד או תלמידה צריכים לרשום כמה שיותר מילים המורכבים מהאותיות של המילה או המילים הכתובות על הלוח. מותר להשתמש בכל אות פעם אחת, אלא אם האות מופיעה כמה פעמים במילים שעל הלוח (אם המילים הן "נרות חנוכה", מותר לכתוב פעמיים ו' כי יש שני ו'ים בצירוף המילים הזה).

דוגמא: מהאותיות של "כדור פורח" אפשר לחלץ את המילים: דורך, חופר, דחפור, פרור, דוור, חרוך, ועוד.

דגשים להעברה:

- כדאי לעודד את התלמידים והתלמידות לכתוב מילים כמה שיותר ארוכות. אפשר לתת ניקוד כפול על מילים בנות 4 אותיות ומעלה.
- לאחר שהתלמידים סיימו לכתוב, כדאי לבקש דוגמאות למילים שונות, כדי שכל הכיתה תראה, ולשאול (בהצבעה) מי הצליח יותר מ-10 מילים? יותר מ-15? יותר מ-20? וכך להמשיך עד שרואים מי הצליחו הכי הרבה מילים.
- כשמשחקים את המשחק פרטנית או בקבוצה קטנה, מומלץ שגם ההורה או המורה יכתבו בעצמם מילים, ואז ישוו עם התלמידים את הרשימות.

משחק שני – ערבובי אותיות:

התלמיד או המורה בוחרים חפץ כלשהו שנמצא בחדר, ורושמים את שמו על הלוח בערבוב אותיות. התלמידים והתלמידות צריכים לנחש מה המילה שהסתתרה. מי שמנחש בוחר את המילה הבאה, וצריך לערבב את האותיות...

דוגמא: בתוך חדר הכיתה אפשר לרשום חנשלו (שולחן), יכאס (כיסא), ברמותח (מחברות), מתילמיד (תלמידים), ועוד ועוד...

דגשים להעברה:

- אפשר שבהתחלה רק המורה ייתן מילים מבולבלות, ואז התלמידים והתלמידות ייתנו.
- אם התלמידים והתלמידות מתקשים, הם יכולים להיעזר במורה לכתוב המילה ובערבוב האותיות...
- אם התלמידים מתקשים לפתור, אפשר לתת כרמז את האות הראשונה של המילה שנבחרה.
- כדאי לעודד לבחור מילים ארוכות יחסית, בנות חמש אותיות, ומעלה, שיהיה קשה יותר לפתור...

משחק שלישי – מילה רודפת מילה:

אחד המשתתפים אומר מילה. כל משתתף אחר צריך להגיד מילה שמתחילה באות שבסיום במילה הקודמת. המשתתף הבא צריך להגיד מילה שמתחילה באות שבסיום אותה מילה. מי שלא מצליח לבחור מילה תוך שלוש שניות או שחוזר על מילה שכבר נאמרה נפסל. מנצח מי שנשאר אחרון.

גירסה אחרת: המשתתף הראשון אומר מילה, המשתתף הבא אומר מילה שמתחזקת באותה מילה, ואז ממשיכים עד שמישהו כבר לא מצליח למצוא חרוז.

דוגמא לגירסה המקורית: המשתתף הראשון אומר "בלון" ואז הבא אומר "נסיך", אחר כך "כוס", אז "סירה", אז "הר", אז "רחוב" וכן הלאה...

דוגמא לגירסה האחרת: המשתתף הראשון אומר "אהבה" ואז הבא אומר "גאוה", אחר כך "אכזבה", "ישיבה", "טובה", וכן הלאה...

דגשים להעברה:

- חשוב שהמשחק יזרום בקצב מהיר ובלי הפסקות ארוכות לחשיבה, המשחק מתרגל את יכולת השליפה המהירה.
- אפשר להעלות את רמת הקושי של הגירסה הראשונה אם כל המילים חייבות להיות מאותה קטגוריה: אומרים רק שמות של צמחים, רק שמות של בני אדם, וכד'.

משחק רביעי – משפטים מבולבלים:

המורה בוחר משפט כלשהו – ציטוט, קטע משיר וכד'. הוא רושם אותו על הלוח אך משנה את סדר המילים. התלמידים צריכים לנסות ולגלות מה המשפט המקורי.

דוגמא: אפשר לכתוב לתלמידים את הציטוט הבא של חיים וייצמן, בצורה מעורבבת:

"אותנו הבאים העברית ולדורות שקושרת השפה היא לאבותינו"

הציטוט המקורי הוא "העברית היא השפה שקושרת אותנו לאבותינו ולדורות הבאים".

לתלמידים צעירים יותר אפשר לכתוב:

"זה גדול בית א' גמל זה ב' אוהל"

הציטוט המקורי הוא מתוך השיר "א' – אוהל, ב' – זה בית, ג' – זה גמל גדול"

דגשים להעברה:

- מספר המילים משפיע מאוד על רמת הקושי. מבוגרים יתקשו לרוב לנוכח משפטים מעורבבים של 12 מילים ומעלה, לתלמידי יסודי משפטים בני שמונה מילים הם לרוב מורכבים, לתלמידים צעירים אפשר גם משפטים בני 4-6 מילים.
- כדאי לבקש מהתלמידים לכתוב את התשובות הנכונות ולא להגיד בקול רם, כדי שלא להפריע לשאר הכיתה.
- אפשר בהחלט לתת לתלמיד להכין משפט מבולבל ולהציג אותו.

משחק חמישי – שטף מילים:

בוחרים נושא כלשהו (חורף, השפה העברית, חג החנוכה, בית ספר וכד'), מודדים שתי דקות, והתלמידים צריכים לכתוב כמה שיותר מילים שקשורות לנושא.

דוגמא: אם הנושא הוא "השפה העברית" רשימת המילים יכולה לכלול את המילים: פעלים, מילים, משפטים, אותיות, שורשים, בניינים, מלעיל, מלרע, ניקוד (אפשר גם לכתוב כל אחת מהתנועות), אליעזר בן יהודה, אבן שושן, וכד'.

דגשים להעברה:

- כדי למנוע תחרותיות מוגזמת, לאחר המענה, מומלץ לשאול "מי שכתב מעל ל-5 מילים שירים יד... מי שכתב מעל ל-10 שירים יד... וכן הלאה".
- לאורך זמן, אפשר להשתפר במשחק – אם מנסים לחשוב על קטגוריות שונות אפשר להצליח למצוא מילים יותר בקלות. למשל: אם הנושא הוא "חנוכה" ואני חושב על מאכלים, ואז על מנהגים, אז על סיפור החנוכה, יהיה לי קל יותר למצוא מילים.