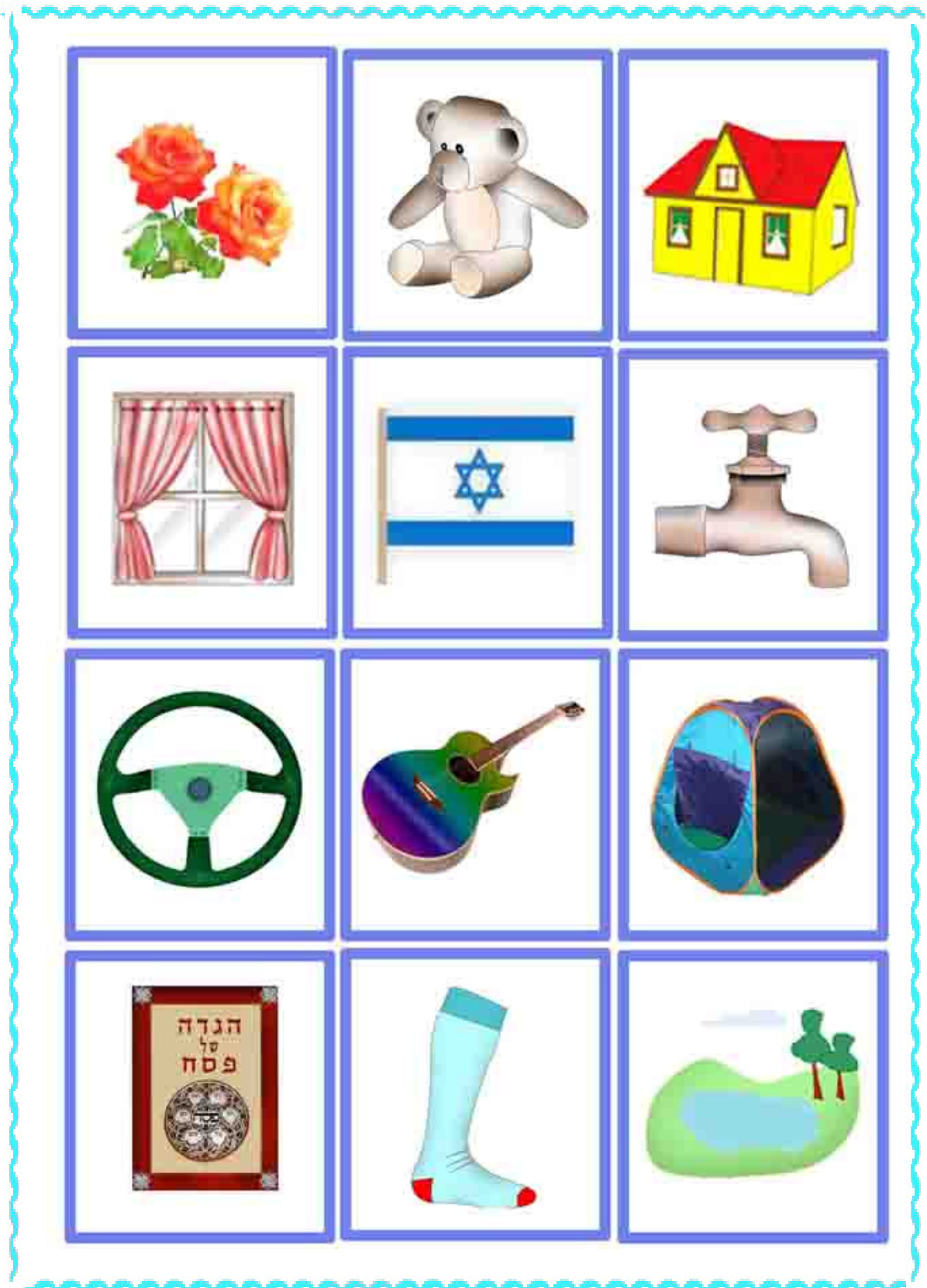


הדפיסו את הדפים, ועבדו לפי ההוראות הכתובות בסוף המשחק (עמ' 6).

### אותיות - מי יודע?

אותיות - מי יודע?

קלי קול









**אותיות- מי יודע? - הכרת האותיות**

המשחק מיועד לשני שחקנים או יותר.

**מטרת המשחק:**

1. הכרת שמות האותיות
2. פיתוח ערנות פונולוגית - זיהוי צליל בתחילת מילה
3. התאמה בין צליל לאות
4. העשרת אוצר מילים

**חלקי המשחק:**

1. לוח מסלול
2. 44 קלפי תמונות - 2 תמונות לכל אות בתחילת מילה
3. אסימונים (יכול להיות כל חפץ)
4. חיילים כמספר השחקנים
5. קוביית משחק

**הכנה לפני תחילת המשחק הראשון**

1. גוזרים את הקלפים, ומדביקים על נייר קשיח.
2. מדביקים על גב כל קלף מדבקה (על כל הקלפים מדבקות אחידות לשם זיהוי).
3. גוזרים את לוח המשחק ומדביקים על נייר קשיח, או מצמידים באטבים.
4. מראים לילדים את התמונות, ומוודאים שהם יודעים לתת שם לכל תמונה.

**הוראות משחק:**

מפרידים את הקלפים לשתי קבוצות. בכל קבוצה 22 קלפים מ-א-ת. מילה אחת לכל אות בראש מילה.

1. מניחים את הלוח במרכז השולחן.
2. לוקחים קבוצה אחת, "קופה", ומניחים מימין ללוח. פותחים 5 קלפים בשורה בראש הלוח.
3. השחקן הראשון מטיל את הקובייה ומתקדם על הלוח, בכיוון החץ, כפי שמורה הקובייה.
4. כאשר השחקן עוצר על אות, לדוגמא האות **ד**, הוא מחפש בשורת הקלפים מילה שמתחילה באות **ד**. אם מצא מילה מתאימה הוא לוקח לעצמו אסימון, מוציא את הקלף הצידה, לוקח מה"קופה" קלף אחר במקומו ומצרפו אל שורת הקלפים, כך שתמיד יהיו 5 קלפים פתוחים על השולחן.
5. אם שחקן עוצר על אות הצבועה בצבע חום, הוא מקבל 2 אסימונים.
6. התור עובר לשחקן הבא.
7. רצוי להחליף בכל פעם בין קבוצות הקלפים.
8. כאשר מושגת שליטה, אפשר לאחד את שתי קבוצות הקלפים, ולשחק בכל 44 הקלפים.

**סיום המשחק**

1. המשחק מסתיים כאשר אין עוד קלפים ב"קופה", או בכל שלב שרוצים.
2. אם נגמרים הקלפים בקופה ורוצים להמשיך לשחק, יוצרים שוב "קופה" מהקלפים שכבר שיחקו או מקבוצת הקלפים השנייה.

**המנצח**

השחקן שצבר מספר רב יותר של אסימונים.

