

ת פ ז ו ר ת ב ס ו ב

ג'וניור

הוראות משחק



3
רמות
לפיתוח
קריאה ואוריינות



20 דקות



2-4



5+

תפזורת בסיבוב ג'וניור הוא משחק חיפוש מילים מהנה לשיפור מיומנויות הקריאה. המשחק מסייע בפיתוח יכולת ההבחנה ומיקוד הראייה דרך 3 רמות משחק המותאמות למגוון שלבי התפתחות ילדיכם.

- **לוחות כחולים** - איורים בלבד: חיפוש רצפים של 3 איורים.
- **לוחות אדומים** - איורים ומילים: חיפוש מילים ראשונות בעזרת רמזים מצוירים.
- **לוחות ירוקים** - מילים בלבד: חיפוש המילה הנכונה.

אותיות אה"י מודגשות באדום כדי לסייע בתהליך למידת הקריאה. בסיום המשחק, ספרו את מספר כפתורי הניקוד שצברתם כדי לגלות מיהו הזוכה.

תכולה

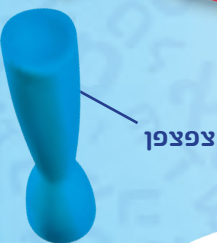
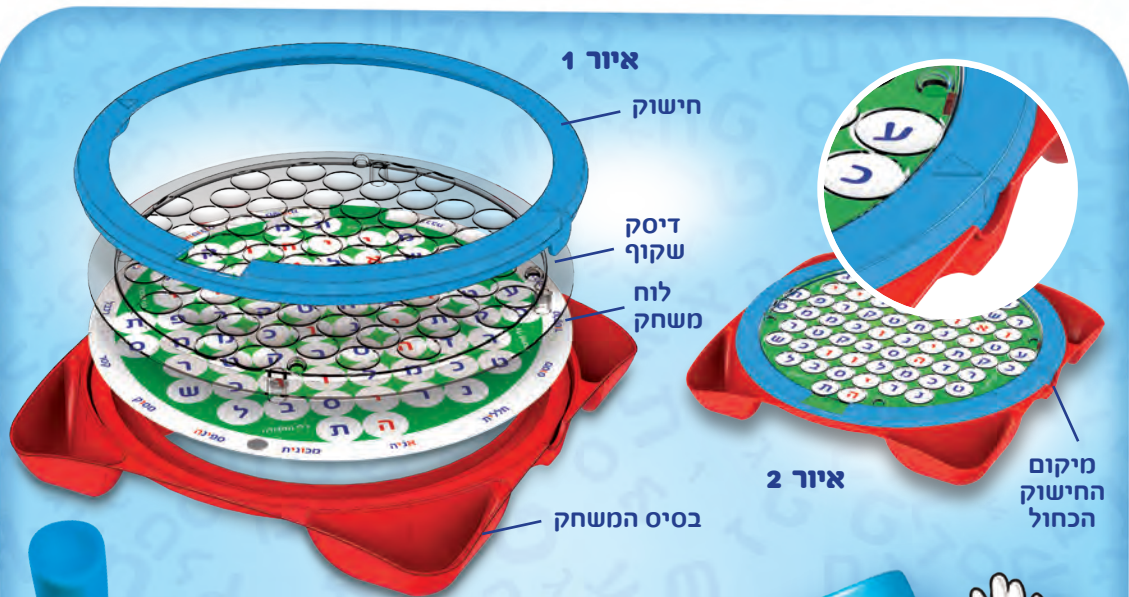
לוח משחק ב-3 חלקים (בסיס, דיסק שקוף, חישוק כחול), 6 לוחות כחולים (איורים בלבד), 6 לוחות אדומים (איורים ומילים), 6 לוחות ירוקים (מילים בלבד), 140 כפתורי ניקוד (35 אדומים, 35 ירוקים, 35 צהובים, 35 כחולים), צפצפן.

מטרת המשחק

למצוא ראשונים את המילה או האיור בלוח ולסמן אותם בכפתורי הניקוד.

הכנת המשחק

בחרו לוח והניחו אותו על בסיס המשחק. הניחו מעל את הדיסק השקוף (עם הפינים כלפי מטה). הפינים צריכים להיכנס דרך החורים בלוח (איור 1). התאימו מעל את החישוק הכחול (איור 2). סובבו את הדיסק השקוף עד שתבחינו בחלון בצבע הלוח שבחרתם (כחול, אדום או ירוק, איור 3). כל שחקן לוקח כפתורי ניקוד בצבע אחד ומניח אותם בבסיס המשחק בפינה הקרובה אליו.



מהלך המשחק

השחקן בעל השם הארוך ביותר מסובב את הלוח בכיוון השעון עד שניתן להבחין במילה הראשונה בחלון.

על השחקן להכריז בקול את המילה או את תיאור האיור שהתגלה בחלון. מילים או איורים ניתן למצוא מימין לשמאל, משמאל לימין, מלמעלה, מלמטה ובאלכסון, אך תמיד בשורה ישרה ורציפה.

השחקן הראשון שמוצא את המילה או את רצף האיורים תופס במהירות את הצפצפן, ולאחר מכן מניח את כפתורי הניקוד שלו על הלוח.

קעת סובבו את גלגל המילים עד שתבחינו במילה או ברצף האיורים הבא. המשחק ממשיך עד אשר תראו שוב בחלון את צבע הלוח שבחרתם.

כאשר כפתור ניקוד של אחד השחקנים נמצא במיקום המהווה חלק מהמילה שלכם, הוציאו אותו והניחו את כפתור הניקוד בצבע שלכם בחזרה בבסיס המשחק.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר מסיימים סבב מלא של המילים על הלוח (בחלון יופיע צבע הלוח שבחרתם).

השחקן שמצליח למקם את מרב כפתורי הניקוד שלו על הלוח - הוא המנצח. המשחק יכול להסתיים לפני סיבוב מלא של המילים כאשר לשחקן לא נותרו כפתורי ניקוד.

זכרו!

- כאשר שחקן מכריז על מציאת צירוף המילים או האיורים אך שוגה, הוא יוצא מהסבב.
- על השחקנים לומר את המילה שמצאו בטרם הנחת כפתורי הניקוד.
- כאשר משחקים עם הלוחות האדומים, יש להניח כפתורים גם על האיור וגם על המילה.



מי ימצא ראשון
את הצירוף הנכון?