



Domino Connection

Connect the key with the lock and get your domino in order.

4+
1-2
±15 minutes

For one or more players

Contents

25 cards

Object of the game

Make a 5x5 square of logical connections.

How to play?

Lay each card on the table so that all cards are horizontal (the rectangles are laying on their wide side).

Match the cards, so that each object is completed both on top and underneath.

Ex: key to the lock.

Make sure that the color on the side of the card matches its neighboring card.

Now that you have a 5x5 square - it's magic!

You can move a whole row to the top or to the bottom without breaking the square! Or you can move a whole column to the left or to the right without breaking the connection!

Get a new solution each time you play!



קשרשרת מאכלים

4+

מתאימים צורה למאכל ומחברים את הקשרשרת

מחברים מפתח למנעול וקשת לחץ ויוצרים מלבן מכל הקלפים



חוברת הדרכה
How to play



Food Connect-Knot

Find the connection and tie them together!

4+
1-2
±15 minutes

For one or more players

Contents

25 cards

Object of the game

Complete the connect-knot in the correct order.

To match the food item with its geometrical shape.

How to play?

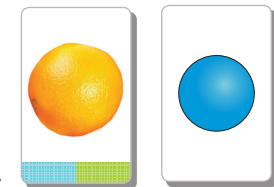
Lay the cards on the table so that all the blue geometrical shapes cards are face up. Lay the start card (with the arrow) first.

Turn the start card over and look at the picture. Example: what shape is a pizza pie? Find the card with the right geometric shape and match it.

Turn the shape card over and you will see the next food. Lay it next to the first card and look for the matching geometric shape. Find it, match it, and turn it over for the next food.

The game continues until you have matched all foods, and reached the thumbs up card.

Tip - You can see if you are going the right way by following the colored line on the bottom of the cards.



פיתוח משחקים: תמר טלשיר
עיצוב גרפי: 2design - פזית מורי
שיווק: הקוביה משחקים בע"מ
טל: 03-9702192
ארץ הייצור: סין
© 2016 כל הזכויות שמורות למשחקי "עפר ותמר"

משחקי קלפים נוספים של "עפר ותמר"



מלחמת אורכים

ארוך-מנצח!
קצר-מפסיד!
משחק מלחמה מהיר
מי שצבר יותר קלפים הוא המנצח.



צורצב

משלימים רביעיות לפי צורה וצבע

יש לך ירוק? יש לך עיגול?
מי שמשלים יותר רביעיות לפי צורה וצבע - הוא המנצח!



עצטרטגיה

משחק אסטרטגי עם ארבעה משתנים

מנסים למצוא כמה שיותר התאמות: צבע, צורה, גזע, מספר פירות. מי שמוצא יותר התאמות - צובר יותר נקודות. מי שצובר את מירב הנקודות - הוא המנצח!

משחקי קלפים נוספים של "עפר ותמר"



סדר בחדר

המשחק שבו לסדר את החדר זה כיף! הארון לא מסודר, המשחקים מפוזרים על הרצפה. במשחק שלפניכם עליכם לחבר את התמונה של החדר המבולגן ו"לסדר" אותו על ידי חיבור התמונה התואמת של החדר המסודר.

מחבואים

איפה כולם מסתתרים?

איפה מתחבא החתול הג'נג'י?
איפה מסתתרת הבובה?
מחפשים ומוצאים חפצים מוסתרים.



ABC

משחק לשיפור האנגלית

מניחים קלף על קלף לפי אות או לפי אות שכנה בסדר ה-ABC או לפי צבע. המנצח הוא השחקן הראשון שנפטר מקלפיו.

חדומינו קשור

4+ 1-2 מתאימים צורה למנעול וקשת לחץ ויוצרים מלבן מכל הקלפים 15± דק

משחק ליחיד (או לזוג ללא תחרות)

המשחק כולל:

25 קלפים

מטרת המשחק:

להרכיב מלבן בגודל 5x5 שכל הקלפים מתחברים זה לזה.

איך משחקים?

פורשים את כל הקלפים על השולחן כשהם מאוזנים, כלומר כל המלבנים "שוכבים". מצמידים קלפים כך, שהתמונות משלימות זו את זו מלמעלה למטה.

לדוגמה: חץ לקשת.

יוצרים מכל הקלפים מלבן, לפי התאמה בין דברים (חץ לקשת, מפתח למנעול) ולפי התאמה בין הצבעים שבצידי המלבנים.

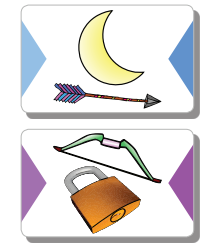
בסוף - יש הפתעה!

אפשר להעביר את השורה העליונה למטה והמלבן נשאר שלם ומותאם!

וכן אפשר להעביר את השורה השמאלי ולהניחו בצד ימין והמלבן

נשאר שלם ומותאם!

בכל פעם כשמשחקים יש פתרון שונה.



קשרשרת מאכלים

4+ 1-2 מתאימים צורה למאכל ומחברים את הקשרשרת 15± דק

משחק ליחיד (או לזוג ללא תחרות)

המשחק כולל:

25 קלפים דו צדדיים

מטרת המשחק:

להשלים את הקשרשרת לפי הסדר הנכון.

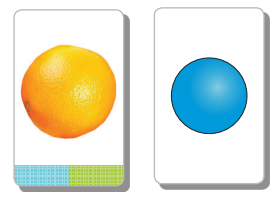
הקנייה ושיום (קריאה בשם) של "צורות הנדסיות". זיהוי והתאמה בין מאכל לבין צורה הנדסית הדומה לו. (בניח פיצה דומה לעיגול).

איך משחקים?

מניחים את הקלפים כשכל הצורות ההנדסיות הכחולות וקלף החץ כלפי מעלה. לוקחים את קלף החץ האדום (קלף התחלה) והופכים אותו. יש עליו ציור של פיצה עגולה. מחפשים בין הקלפים צורה הנדסית שמתאימה.

מצאנו? מצמידים את הקלף שמצאתם לקלף הראשון ובודקים. רק אם זה מתאים, הופכים את הקלף של הצורה ומגלים בציוד השני את המאכל הבא. מצמידים לימין הקלף הקודם. עכשיו צריך למצוא את הצורה הנדסית שמתאימה לקלף השני. וכך הלאה עד שמגיעים לקלף ומסיימים את הקשרשרת.

לביקורת- כדי לדעת אם הרצף הוא נכון יש קו צבעוני המחבר בין קלפי האוכל.



תמר טלשיר

מרצה שנים רבות במכללת סמינר הקיבוצים בתל אביב. מפתחת משחקים לימודיים ומומחית בתחום המשחק בחינוך בישראל. כתבה ופרסמה כ-20 ספרים וחוברות בנושא משחקים. פיתחה את שיטת הרבדים, שיטת לימוד מדורגת באמצעות משחקים.

הוכחת המשחק-משחקים ולומדים

השנים הראשונות של הילד מהוות בסיס לרפואי חשיבה ופעילות. הילד מתפתח בתחומים שונים: בתחום המוטורי, הרגשי, השכלי והחברתי. דרך המשחק, שזו שפתו של הילד, מראה הילד לעצמו ולסביבה האנושית את יכולותיו ההולכות ומתפתחות.

משחק טוב שומר על מינון נכון בין אלמנטים מוכרים או קלים לבין אלמנטים חדשים ומאתגרים, וכך נעשה הדבר בשיטת הרבדים:

החדש מתבסס על הישן

הרחבה של הרובד דרך המתווך
הרחבה של הרובד דרך ההקשרים

החדש מתבסס על הישן - למשל במשחק קשרשרת מאכלים

(גיל 4+) הרעיון הוא שהילד יכיר צורות וגופים הנדסיים. כדי להקל, נעשתה החשיפה לנושא דרך מאכלים הידועים לילד המעוצבים על בסיס צורות הנדסיות כמו למשל ביצה דומה לאליפסה או תפוז דומה לכדור.



במשחק מלחמת אורכים (גיל 5+), המטרה שהילד יכיר את הסרגל, שהוא נושא מסובך, דרך משחק מלחמה הידוע לו.

הרחבת הרובד דרך המתווך -

משחק זה כיף וחווית הכיף מתעצמת כשאתה משחק עם מישהו אהוב.

ההרחבה של שיטת הלימוד באמצעות משחק נעשית דרך המתווך המנחה שהוא ההורה או המורה. למשל במשחק האסטרטגי **עצרטגיה** (גיל 7+), יש להצמיד בין קלפים בעלי מכנים משותפים ולצבור את מרב הנקודות. תפקיד המתווך הוא להפנות את תשומת ליבו של הילד לאופציות נוספות, אך בעת ובעונה אחת להוות פרטנר למשחק. על מתווך טוב לשים את הדגש על התהליך ולא על התוצאה. כלומר על תהליך הגדילה וההתפתחות של הילד ולא דווקא על הניצחון או ההפסד במשחק.



הרחבה של הרובד דרך ההקשרים -

חווית המשחק מתעצמת ככל שיש הד משמעותי מהסביבה

הפרטים במשחק יהיו משמעותיים עבור הילד כאשר הוא יפגוש אותם בחיי המשפחה בבית. למשל במשחק **סדר בחדר** (גיל 3+) שבו על הילד להרכיב 2 תמונות, האחת של חדר ילדים לא מסודר ותמונה שניה של אותו חדר שעבר תהליך שינוי והוא מסודר. זה נושא "אקטואלי" בבית. בתחילה מתייחס הפעוט לפרטים השונים כמו רהיטים וחפצים. אחר כך הוא ממיין אותם לפי צבע ומיקום.

לאט לאט הוא לומד להיעזר גם במרחב הדו ממדי של התמונה, לכיוונים (למעלה, בצד), למילות יחס (בתוך, על) וכמובן לנושא הסדר ואי הסדר.

תוכן המשחק יהדהד ויגלוש למציאות גם אחרי שהילד שיחק במשחק. השיחה שתתקיים שבוע לאחר מכן "למה לא החזרת את הצבעים למקום" מתקשרת למשחק **סדר בחדר** ומצביעה על היתרון שבחדר המסודר.

מודגם פה רובד של תקשורת שמתבסס על מיומנויות שכבר החלו להתפתח בזמן שיחוק המשחק והן זכות להד שמגיע מהמשפחה.

היתרון של למידה דרך משחק בבית הוא חוסר הפורמליות וההנאה הרבה שמתלווה לכל סיטואציה.



טבלת המשחקים של "עפר ותמר"

לפניכם טבלת המשחקים של "עפר ותמר". הטבלה מחולקת לפי גיל מומלץ ומיומנויות נרכשות.

טבלת המשחקים מציינת את המיומנויות שכל משחק מפתח בהתאם לגיל הילד.

המשחקים שלנו מצייעים תוכנית לימודים בשיטת הרבדים.

לפי שיטה זו כל משחק מפתח מיומנויות בהדרגה, בהתאם לגיל.

גיל	שם המשחק	תפיסה חזותית	זיהוי ושיום	מיון והתאמה	פירוק והרכבה	תפיסה מרחבית	זיכרון	רצף	שיקול דעת	מטוריקה עדינה	קשר יד-עין	חשבון	שפה	העשרה כללית
3	סדר בחדר	•	•	•	•	•		•	•	•	•			
	מחבואים	•	•	•	•	•				•	•			
4	קשרשרת מאכלים	•	•	•	•	•					•	•	•	
	חדומינו קשור	•	•	•	•	•				•				
5	מלחמת אורכים	•	•	•	•	•						•		
	צורֶצֶב	•	•	•	•	•				•				
7	ABC	•	•	•	•	•						•	•	
	עצרטגיה	•	•	•	•	•				•				

אנו מאמינים שדרך המשחק לומדים בחיך ובהנאה.