

איך משחקים במשחקי הדקדוק של גיימליש

הוראות, רעיונות וטיפים למשחקי דקדוק זוגות

present / future

past / perfect

have / be

adjectives



משחקי הדקדוק מורכבים מזוגות קלפים - קלף שאלה וקלף תואם עם התשובה.

לדוגמה: **Present Simple**

Do you like ice cream?

Yes, I like ice cream.

הפורמט הזה מאפשר מגוון של משחקים שונים.



1. לפני שמתחילים לשחק כדאי למקד את המטרה.

אפשר למשל להשתמש רק בסדרות של present progressive – present simple

או לערבב קלפים ממשחקים שונים, למשל: present simple - past simple

כדי לחדד ולהדגיש את השווה והשונה בין הזמנים

או במקרה של שמות תואר – כל המשחק

2. אפשר להפריד בין השאלות לתשובות

3. אפשר להשתמש רק בשאלות כדי לעודד שיחה

4. אפשר להשתמש רק בשאלות כדי שהתלמידים יבנו לבד את התשובות

5. אפשר להשתמש רק בתשובות כדי ללמד שאילת שאלות



א. משחק זיכרון

1. **מפזרים** את הקלפים על השולחן עם הפנים כלפי מטה
2. **שחקן א'** מרים שני קלפים וקורא מה כתוב עליהם
אם הם תואמים – שאלה לתשובה, והתמונה זהה, הוא לוקח את הזוג ומשחק תור נוסף
3. אם הקלפים לא תואמים, הוא מניח אותם בחזרה במקומם התור עובר לב'.
4. **משחקים** עד שנגמרים כל הקלפים
5. **המנצח** הוא השחקן שאסף הכי הרבה זוגות

ב. כמו במשחק רביעיות, אבל יוצרים זוגות:

1. **מערבבים** היטב את הקלפים.
2. **מחלקים** ארבעה קלפים לכל משתתף.
שאר הקלפים נשארים הפוכים ב"קופה" מרכזית.
3. שחקן א' פונה אל שחקן ב' לפי בחירתו ושואל לגבי הסדרה:

Do you have **Present Simple**?

4. התשובה יכולה להיות:

Yes, I do.

או

No, I don't.

5. **אם כן**, א' קורא מה שכתוב על הקלף שלו:

Do you like ice cream?



6. אם לב' יש קלף עם **התשובה לשאלה**, הוא קורא אותה ומעביר את הקלף לא', שמניח את הזוג על השולחן.

***שימו לב:** אם המשפט על הקלף הוא תשובה – שחקן א' קורא אותה וב' צריך לחפש את קלף השאלה.

7. **אם לא**, א' לוקח קלף מהקופה והתור עובר לשחקן הבא.
8. המשחק נגמר כאשר אין יותר קלפים בקופה וכל הזוגות הושלמו.
9. **המנצח** הוא השחקן שהצליח לאסוף הכי הרבה זוגות.

במהלך המשחק מותר לשאול כל שחקן ולעבור מאחד לשני אם קיבלנו את הקלף שביקשנו.



- ג. בקבוצה קטנה – עד 10 תלמידים:
- מחלקים את כל הקלפים בין התלמידים (מספר שווה של קלפים)
1. כל אחד בתורו קורא מה שכתוב על אחד הקלפים שלו (שאלה או תשובה)
 2. מי שמוצא את הקלף התואם – מקבל את הזוג
 3. אפשר להגביל בזמן כדי להגביר את המתח והתחרות
 4. כולם מנצחים

- ג-1. בכיתה, מעל 15 תלמידים:
- מחלקים את כל הקלפים בין התלמידים (אחד לכל תלמיד)
1. מאפשרים להם להסתובב בחדר ולחפש את הקלפים התואמים
 - תלמיד א' עומד מול תלמיד ב' וקורא מה שכתוב על הקלף שלו (שאלה או תשובה)
 - אסור להראות את הקלף
 2. תלמיד ב' – קורא את מה שכתוב על הקלף שלו
 3. אם הקלפים תואמים – גם בתוכן וגם בתמונה – הזוג מתיישב
 4. אפשר להגביל בזמן כדי להגביר את המתח והתחרות
 5. הראשונים יכולים להיחשב מנצחים או שכולם מנצחים

- ד. מפרידים את השאלות מהתשובות
1. מחלקים את הקבוצה ל - 2
 2. מחלקים את כל השאלות לתלמידים בקבוצה א'
 3. מחלקים את כל התשובות לתלמידים בקבוצה ב'
 4. מחליטים מי מקבל את הזוג – השואל או העונה
 5. מחליטים על מה עובדים:
- ❖ התאמת תשובות לשאלות:
 - שחקן מקבוצה א' – קורא שאלה מהקלפים שלו
 - שחקן מקבוצה ב' – מוצא תשובה תואמת
 - ❖ התאמת שאלות לתשובות
 - שחקן מקבוצה ב' – קורא תשובה מהקלפים שלו
6. כולם מנצחים

