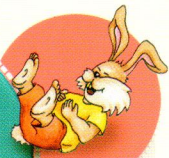




משחק לכיתוח ההבעה
המבוסס על הקשבה,
דמיון ויצירתיות!

מה הסיפור שלך?



מיועד ל-2 עד 5 משתתפים מגיל 4 ומעלה.

מטרת המשחק:

לזכות בהכי הרבה כרטיסים, לאחר שזכרנו מי או מה מסתתר ליד התמונות.

מתכונים...

מניחים את לוחות המשחק על השולחן, זה לצד זה, כמו באיור בהמשך.
שימו לב: לוחות המשחק הם דו-צדדיים. בכל משחק ניתן לסובב, להפוך, לשנות ולסדר את הלוחות איך שמתחשק.
מחליטים על מספר הכרטיסים שבהם רוצים להשתמש (למשחק קצר יספיקו 20 כרטיסים).
מערבבים היטב ומניחים אותם בתור קופה לצד לוח המשחק, התמונות כלפי מטה, מוסתרות.
מעמידים את קונדסון במעמד המיוחד.
(לפני שמתחילים, מומלץ להכיר את התמונות שבכרטיסים יחד עם הילדים).

מתחילים!...

המשתתף הכי צעיר מתחיל, והמשחק ממשיך בכיוון השעון. משתתף, בתורו:

1. מרים כרטיס מהקופה ומראה אותו לשאר המשתתפים.
2. בוחר באחת התמונות שבלוחות המשחק ומניח לידה את הכרטיס המאוייר (ראו איור מס' 1).
3. מכריז במילים מה או מי מופיע בכרטיס.
4. מוכנים?... הגיע הזמן לסיפורון יצירתי על הקשר בין הדמות או החפץ שבכרטיס, לבין התמונה.

למשל: "פעם אחת, בקיץ, היה חם מאוד. הזברה עם המשקפיים החליטה ללכת לשחות בבריכה. אבל... אבוי! היא גילתה שהיא שכחה את בגד הים בבית!!!".

נגמר הסיפור? מניחים את הכרטיס לצד התמונה כשהוא הפוך, כך שהאיור מוסתר.

חשוב מאוד שכולם יקשיבו וינסו לזכור אותו - כי זה המפתח להצלחה במשחק!

כעת הבא בתור מרים כרטיס חדש מהקופה. הוא מניח אותו במקום פנוי ליד התמונה שעליה הוא בחר לספר... אחר כך גם הוא מתאר את מה שהוא רואה בכרטיס שלקח, מספר סיפור קצרצר ואז הופך את הכרטיס. כך ממשיכים, עד שליד כל אחת מעשר התמונות מונח כרטיס אחד בלבד. בכל אחד מהלוחות יש שתי תמונות. כעת, ליד כל תמונה מונח כרטיס.



איור מס' 1

קונדסון יוצא לדרך!

בשלב השני של המשחק, מניחים את קונדסון על אחת התמונות (לא חשוב איזו).

מה עושים? מטילים את הקובייה ומקדמים את קונדסון במסלול מעגלי עם כיוון השעון (ראו איור מס' 2) בהתאם להטלה.

כשקונדסון עוצר, מנסים להיזכר ולספר את הסיפור שקשור לתמונה שעליה קונדסון עומד (הסיפור שסופר בשלב הראשון של המשחק). נזכרתם מי או מה מסתתר בכרטיס שצמוד לתמונה? יופי! פשוט מספרים בקול רם ואז הופכים את הכרטיס!



איור מס' 2

זכרתם? צדקתם? הצלחתם!

אפילו אם לא זוכרים בדיוק את הסיפור, אבל מצליחים לזכור את הדמות או החפץ במדויק – זוכים בכרטיס! הזוכה המאושר מניח לידו את הכרטיס, לוקח כרטיס נוסף מהקופה ומניח לצד התמונה שהתפנתה. עכשיו הוא ממציא סיפורן מרגש חדש, המקשר בין הכרטיס החדש לתמונה!

המסע נמשך...

הופכים את הכרטיס החדש (כשהאיור מוסתר) והתור עובר למשתתף הבא, שמטיל את הקובייה ומתקדם עם קונדסון בהתאם. ואם לא זוכרים? או טועים? או מתבלבלים? לא נורא. מחזירים את הכרטיס למקומו (לצד התמונה שממנה נלקח), עם האיור מוסתר, והתור עובר למשתתף הבא שמטיל את הקובייה ומתקדם בהתאם.

סוף המשחק

כאשר נגמרים הכרטיסים בקופה, המשחק נמשך עד שקונדסון נעצר ליד תמונה שאין לידה כרטיס... וזהו! סיימנו! סופמשחק!

מנצח: המשתתף שאסף הכי הרבה כרטיסים!

משחקים עם קטנטנים

ילדים מתקשים לעיתים להמציא סיפור, לכן מספיק אם יתארו מה מצויר על התמונה ועל הכרטיס. עם זאת, המשחק יהיה הרבה יותר מעניין אם המשתתפים הבוגרים יותר ימציאו סיפור קצר ביחד עם הילד.

איך משפרים סיפור?

לפעמים נדמה שהסיפורון שלנו, קצת, איך נאמר... לא מעניין... אולי אפילו טיפ-טיפה משעמם... אז נגלה לכם סוד! יש כמה מילות קסם שיכולות לעזור, נסו ותיהנו: לפתע, במיוחד, והנה, אבל, ואז...

איך מקצרים סיפור?

יצירתיות זה דבר נפלא, אבל סיפורים ארוכים מדי יכולים להפוך את המשחק למעייף... לכן אפשר להחליט מראש שכל סיפורון יארך 10 שניות לכל היותר ולמנות "אחראי שעון"... שיהיה לכם בכיף ובהצלחה!!!

כשמשחקים בפעם הבאה...

ניתן לסובב ולהפוך את הלוחות לכיוון אחר כך שבכל משחק יהיו תמונות שונות וסיפורים מגוונים.

DH-1497-0236-0000 010714

www.kodkod.com



©2010, Dr. Reiner Knizia. All rights reserved

יצרן: למדע תעשיות קלות בע"מ. ©2014, כל הזכויות שמורות. כתובת: בצלאל 27, ערד, 8909355, ישראל.

אזהרה! סכנת חנק: בגלל חלקים קטנים, אינו מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים. ההוראות כתובות בלשון זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.