

2. קואורדינציה וראשית כתיבה

36 פעילויות לתרגול מוטוריקה עדינה, קואורדינציה וקשר עין-יד. כותבים ומציירים עם הטוש המחיק לפי ההנחיות בתחתית כל עמוד. בערכה זו מצורף שקף שניתן להעביר מדף לדף המאפשר שימוש רב פעמי. השתמשו בטוש המחיק. רוצים לחזור שוב על התרגול? אין בעיה, מוחקים בעזרת הספוגית ומנסים שוב.

הפריטים המשתתפים בפעילות:

עמודים 72-37 בחוברת

שקף

טוש מחיק עם ספוגית למחיקה

מיומנויות כתיבה	דפים 37-56
כתיבת המספרים	דפים 57-60
כתיבת האותיות	דפים 61-72

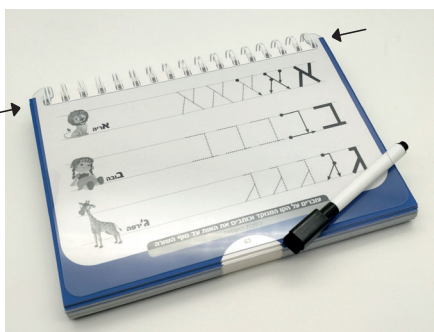
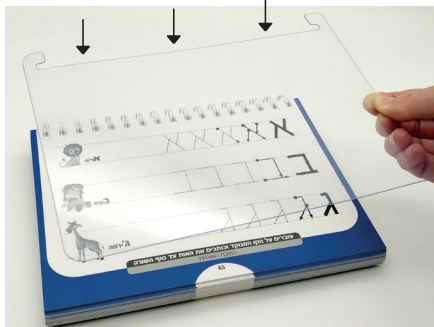
תרגול כתיבת האותיות א'-ת', כולל האותיות הסופיות.

הכנה לפעילות:

בפעילות זו מומלץ לעבוד עם החוברת מחוץ למגש המשחק, כדי שהילד יוכל לכתוב ולצייר בנוחות. בוחרים את העמוד הרצוי וממקמים מעליו את השקף. השקף והטוש המחיק מאפשרים שימוש רב פעמי ותרגול חוזר. (ראו תמונה)

איך עובדים?

כותבים ומציירים עם הטוש המחיק לפי ההנחיות בתחתית העמוד. טעיתם או רציתם לחזור שוב על התרגול? אין בעיה, מוחקים בעזרת הספוגית ומנסים שוב.



3. בניית דגם - תרגום מדו מימד לתלת מימד

הפעילות מפתחת התמצאות במרחב וראייה תלת מימדית ואת הזיכרון המרחבי והחזותי. 16 כרטיסי דגם שונים לבנייה. מציבים כרטיס דגם במקום המתאים בשולחן העבודה. ומסדרים את הפירמידות במקום המתאים לפי הדגם בכרטיס. למתקדמים - ניתן ליצור דגמים משלכם.

הפריטים המשתתפים בפעילות:

16 כרטיסי דגם

מגש המשחק (תבנית משבצות)

20 פירמידות צבעוניות

הכנה לפעילות:

בוחרים כרטיס דגם ומציבים אותו במקום המתאים במגש המשחק (ראו תמונה). כך, הטור המרכזי בקלף יעמוד בדיוק מול הטור המרכזי במגש המשחק והבניה תהיה קלה יותר.

איך עובדים?

שלב א'

המטרה: להעתיק לתלת מימד בעזרת הפירמידות את הדגם הדו-מימדי שבכרטיס. מציבים את הפירמידות במקום המתאים במגש המשחק, לפי הדגם בכרטיס, ומשאירים לילד להציב רק 4 פירמידות אחרונות. למתקדמים - הילד בונה באופן עצמאי את כל הדגם.

שלב ב'

הילד בונה דגם לפי דוגמת כרטיס שבחר. הילד עוצם עיניים, ההורה מסיר פירמידה ממגש המשחק. הילד צריך לבדוק בכרטיס ולגלות איזו פירמידה נעלמה. למתקדמים - כרטיס הדגם מוסתר, הילד צריך לגלות מהי הפירמידה החסרה על פי הזיכרון.

שלב ג'

צד הגב בכל כרטיס מכיל משבצות ריקות. הילד יכול ליצור דגמים משל עצמו. שימו לב! יש 4 פירמידות מכל צבע. ההורה צריך להציב את הפירמידות במגש המשחק לפי הכרטיס שהילד יצר. עכשיו הפוך! ההורה מצייר דגם על הכרטיס והילד מציב לפיו את הפירמידות במיקומים הנכונים על גבי מגש המשחק.



שקע להצבת כרטיס הדגם

המלצות וטיפים:

- הורים יקרים! הפעילות שבערכה היא בגדר המלצה. מותר להמציא "חוקי בית" ולעשות שימוש יצירתי בערכה, כיד הדמיון.
- עובדים עם הילד ליד שולחן עם תאורה נכונה, כך נקנה לילד הרגלי עבודה נכונים להכנת שיעורי הבית בעתיד.
- דואגים לאווירה נעימה ורגועה ללא הפרעות מסביב.
- מחקרים מוכיחים שכושר הריכוז של הילד יורד לאחר עבודה מאומצת של יותר מ-20 דקות.
- חשוב להקפיד על הקראה ברורה של המשימה בכל דף. שיחה עם הורה מדריך במהלך הפעילות תעודד את הילד לבטא את עצמו ולשפר את שפתו. כך ישקפו תשובותיו את תחושותיו, וחשוב מכל את מהלך מחשבתו.
- ערכת המוכנות מיועדת לטווח זמן ארוך, ולכן רצוי להתקדם שלב אחרי שלב. בפעם השנייה שמשחקים בערכה, מומלץ לחזור על הפעילות מהתחלה. בפעמים הבאות יש לחזור על הדף האחרון שהילד הצליח לפתור ולהמשיך משם.
- אפשר לעבוד לעומק כל נושא, מהמשימות הקלות לקשות יותר. אפשר לעבוד גם לרוחב: עוברים על השלבים הראשונים הקלים יותר בכל נושא, ואחר כך מתקדמים לעומק בנושאים שקל לילד להתמודד איתם.
- לא כדאי להאיץ בילד כאשר הוא מגלה קושי. זה מתסכל, פוגע בתהליך הלמידה ובבטחונו העצמי של הילד.
- לכל ילד קצב התקדמות אישי, ויש להקשיב לו בסבלנות.
- אפשר להציע לילד לתרגל לבד משימות שכבר תרגלתם יחד או ללמד את אחיו הקטן ואת חבריו.

1712-0236-0000 220821

www.kodkod.com



יצרן: למדע תעשיות קלות בע"מ. © 2021, 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.



ערכת משחקי מוכנות לבית הספר

למשתתפי אחד,
לגילאי 5 ומעלה



72 פעילויות

16+ כרטיסי דגם

www.kodkod.com



מטרת הערכה: תרגול מיומנויות למידה הנדרשות לילדים העולים לכיתה א'.

מה בקופסה:

- 1. מגש משחק
- 2. שקף לשימוש רב פעמי
- 3. חוברת עם 72 פעילויות שונות
- 4. 5 "צפרדי" ב-5 צבעים שונים
- 5. טוש מחיק עם ספוגית למחיקה
- 6. 20 פירמידות ב-5 צבעים שונים
- 7. 16 כרטיסי דגם לעבודה בתלת מימד



הורים יקרים,

ערכת משחקי המוכנות לבית הספר משלבת למידה תוך כדי משחק חווייתי ואיכותי. הערכה תקדם את ילדכם באופן משמעותי ותכין אותו לקראת המעבר לבית הספר על ידי תרגול מיומנויות הלמידה הנדרשות במערכת החינוך. הקשור, השייתוף והעבודה בין ההורה לילד מחזקים את בטחונו העצמי של הילד ומהווים גורם חשוב בהתפתחותו השכלית והרגשית. מילה טובה ומעודדת ומשוב חיובי הם המפתח להצלחה ולהעלאת המוטיבציה בכל שלב.

ד"ר רחל מיכאלוביץ'

מומחית לפסיכולוגיה חינוכית מהמכון להתפתחות הילד
המרכז הרפואי ע"ש חיים שיבא, תל השומר

הערכה מחולקת לשלוש פעילויות:

1. פעילויות משחקיות לשיפור מיומנויות למידה

בכל דף ישנה משימה הכוללת 5 פעולות. לכל פתרון יש "צפרדי" מפלסטיק בצבע שונה, מניחים אותו מעל משבצת הפתרון. שיטה מיוחדת לבקרה עצמית – פשוט הופכים את הדף ומשווים. אם צדקתם, כל "הצפרדים" עומדים בדיוק מעל לציור "צפרדי" באותו צבע. דף הבדיקה נותן לילד חיזוק חיובי ומאפשר לו לתקן את שגיאותיו בעצמו.

הפריטים המשותפים בפעילות:

עמודים 1-36 בחוברת

מגש המשחק

5 "צפרדי" צבעוניים למתן התשובות

36 הפעילויות המשחקיות עוסקות בנושאים הבאים:

יחסי גודל	דפים 4-1	מקטן לגדול, מקצר לארוך, מנמוך לגבוה
התמצאות במרחב	דפים 8-5	מעל ומתחת, בפנים ובחוץ, מלפנים ומאחור, ימין ושמאל
צורה וצבע	דפים 17-9	צורות הנדסיות – צורה וצבע, צלליות, השלם וחלקי, צורה ורקע, שייכות לקבוצת צורות, צורה חסרה, תבנית צורה, השלמת תבנית
הבחנה בפרטים	דפים 22-18	צורות, צבעים, מרקמים, גדלים
רצף	דפים 27-23	רצף צבעים, רצף צורות וצבעים, רצף תהליכים
חשבון	דפים 36-28	מספר, כמות ותבנית מספר מ-1 עד 10, ציר המספרים, סדרה עולה ויורדת, תרגילי חיבור של העשרת הראשונה

הכנה לפעילות:

פותחים את החוברת בעמוד הרצוי וממקמים אותה על מגש המשחק. מניחים את 5 ה"צפרדים" בתאי האחסון שלהם בחלק בתחתון של מגש המשחק. (אין חשיבות לסדר הצבעים).

איך משחקים?

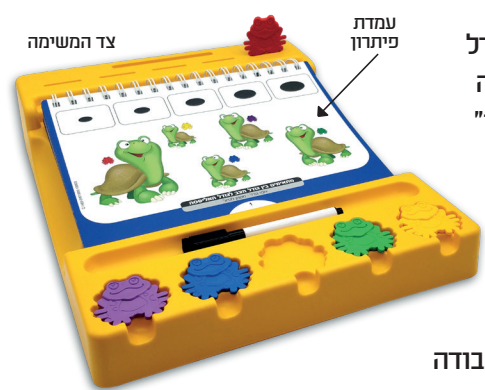
הקריאו לילד את המשימה:

לדוגמה דף מס' 1 "מתאימים בין גודל הצב לגודל האליפסה". הצב הגדול ביותר מתאים לאליפסה הגדולה ביותר. על יד הצב הגדול מצויר "צפרדי" אדום. לוקחים את "צפרדי" האדום ומניחים בעמדת הפיתרון בשקע שבמגש המשחק, בדיוק מעל המשבצת עם האליפסה הגדולה ביותר. כך ממשיכים עם שאר הצבים.

כדי להקל על הילד בשלבים הראשונים של העבודה בחוברת אפשר להנחות ולשאול:
- איזה צב הוא הגדול ביותר?
- באיזה צבע "צפרדי" שליד הצב הגדול ביותר?

שימו לב! אפשר להתחיל מהצב הגדול ביותר או מהצב הקטן ביותר.

עכשיו אפשר לעבור לדף הבא. הפעילות בכל נושא בנויה בדרגות קושי עולה. מומלץ לעבוד לפי הסדר.



איך בודקים את התשובות?

בגב כל עמוד שאלה נמצא עמוד הבדיקה.

הופכים את הדף לצד הבדיקה ומחזירים לשולחן העבודה.

צדקתם? כל "הצפרדים" עומדים בדיוק מעל "צפרדי" באותו הצבע.

טעיתם? לא נורא! מוציאים את "הצפרדים" שלא עומדים במקום ומחזירים לתאי האחסון.

הופכים חזרה לצד השאלה ומנסים לפתור נכון.

דף הבדיקה נותן לילד חיזוק ליכולותיו ומאפשר לך ההורה לדעת במה הוא מתקשה.



דוגמה נוספת:

מקריאים לילד את המשימה: לדוגמה דף מס' 9 "באיזו קבוצה נמצאת הצורה בצבע שבמשבצת?"

מתחילים בשורת השאלות מימין לשמאל או הפוך, אין חשיבות לסדר.

לדוגמה: הריבוע הנצב בצבע ירוק נמצא בקבוצה של "צפרדי" הסגול.

לוקחים את "צפרדי" הסגול מתא האחסון ומניחים בעמדת הפתרון בדיוק מעל המשבצת המתאימה.

כך ממשיכים לפי הסדר.

אפשר להנחות את הילד ולשאול:

- באיזה צבע צובעים את הריבוע?

- באיזו קבוצה נמצא הריבוע הירוק?

- מהו הצבע של "צפרדי" בקבוצה הזו?

- בוא נניח את "צפרדי" הסגול בדיוק מעל המשבצת המתאימה.

הופכים את הדף לצד של דף הבדיקה ובודקים את התשובות.

