



הדפיסו את הדפים ועבדו לפי ההוראות שבעמוד 4.





ו		
ז	ד	ה
	<p><b>מה מתאים?</b></p> <p>התאמת צליל לאות בסוף מילה</p> <p>אותיות סופיות</p> <p><a href="http://www.kaleyaluli.com">www.kaleyaluli.com</a>©</p>	ס



**מה מתאים - אותיות סופיות**

- א. המשחק מיועד לשחקן יחיד – משחק לא תחרותי
- ב. משחק לשניים או שלושה שחקנים – משחק תחרותי

**מטרת המשחק:**

1. העשרת אוצר מילים
2. תרגול אותיות סופיות : ד, ס, ו, פ, צ
2. התאמה בין צליל לאות בסוף מילה

**חלקי המשחק:**

1. קופסת אסימונים (יכול להיות כל חפץ).
2. 25 קלפים:
- \* 20 קלפי תמונות - 5 קלפים ירוקים, 15 קלפים כחולים
- \* 5 קלפי אותיות

**מה עושים לפני תחילת המשחק הראשון?**

1. גוזרים את הקלפים ומדביקים על נייר קשיח.
2. מדביקים על גב כל קלף מדבקה (מדבקות אחידות על כל הקלפים לשם זיהוי).

**איך משחקים?**

1. מסדרים על השולחן בשורה את קלפי האותיות, ומבקשים מהילדים להגיד את שמות האותיות.
2. מראים לילדים את קלפי התמונות **הירוקים**, ושואלים באיזו אות מסתיימת כל מילה. כל ילד בתורו מניח קלף מתחת לאות המתאימה (**מלך** מתחת לאות **ך**).
3. מערבבים את שאר קלפי התמונות ומניחים על השולחן בערמה עם הפנים כלפי מטה.
4. כל שחקן לוקח בתורו קלף מהערמה. אם לקח **דרך** הוא אומר: "המילה דרך מסתיימת באות **ך**", ומניח מתחת לקלף **מלך**.
- כל זיהוי נכון – שם התמונה ושם האות, מזכה באסימון. השחקן יכול צבור בסה"כ 2 אסימונים בכל תור.
5. אם לא ידע, השחקן האחר יכול להשלים את החסר ולקבל את האסימון.
6. המשחק יכול להסתיים בכל שלב או כאשר כל קלפים הכחולים פתוחים על השולחן.

**מי מנצח?**

המנצח הוא זה שצבר מספר רב יותר של אסימונים.

**בדיקה**

- ך - **מלך**, דרך, משפך, ברך
- ס - **קומקום**, ענבים, ים, משקפים
- ן - **חילזון**, שולחן, וילון, רעשן
- ף - **קוף**, מגף, תוף, ענף
- ץ - **חץ**, קוץ, עץ, מיץ

