

הדפיסו את הדפים ושחקו לפי ההוראות שבהמשך.

התחלה

קלי קל

משחק מסלול - פרפר





ג

ב

א

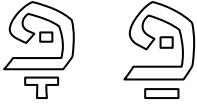
י

ח

פ

ס

ד



פִּנְנָה

אֲרֻב

אֲגַס

גִּמְל

בִּצֵּל

בִּרְוֹז

פִּר

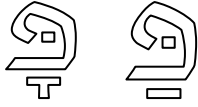
פִּנְס

גִּלְגַּל

יָד

חֲלָה

חֲלָב



סָלָט

סֵל

דָּג

פֶּח
אַשְׁפָּה

משחק מסלול פרפר – מילים בקמץ פתח המתחילות באותיות א, ב, ג, ד, פ, ח, י, ס.
המטרות: זיהוי צליל פותח, הכרת אותיות, אימון קריאה של מילים.

החלקים במשחק

1. לוח משחק.
2. קוביית משחק.
3. חיילים.
4. 8 כרטיסי אותיות.
5. 16 קלפי מילים.
6. אסימונים (יכול להיות כל חפץ).

לפני תחילת המשחק הראשון

1. גוזרים את הקלפים, מדביקים על נייר קשיח.
2. מדביקים מדבקה בצד האחורי של כל קלף. כל המדבקות זהות כדי להבדיל מקלפי משחקים אחרים.

מהלך המשחק

אפשרות א – מתאימה לילדים שעדיין אינם מזהים אותיות ומילים.

1. מניחים את לוח המשחק ומעמידים את החיילים בנקודת ההתחלה ליד החץ האדום.
2. כל שחקן בתורו מטיל את הקובייה ומתקדם כמספר הנקודות שמורה הקובייה.
3. כל שחקן מכריז את שם התמונה שעליה עצר ובאיזה צליל היא מתחילה (**דג** מתחיל בצליל **ד**).
4. עבור תשובה נכונה מקבל אסימון. עבור מילה שמתחילה באות **פ** מקבל שני אסימונים, אם ענה נכון.
5. המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים משלים סיבוב שלם סביב הפרפר, או כאשר מחליטים להפסיקו.

אפשרות ב – מתאימה לילדים שכבר יודעים לזהות אותיות.

1. פותחים את 8 קלפי האותיות ומסדרים בשורה על השולחן.
2. משחקים כמו באפשרות א', אבל כשהשחקן עוצר על תמונה, הוא מכריז באיזה אות היא מתחילה ומצביע עליה. כל תשובה נכונה מזכה באסימון.

אפשרות ג – מתאימה לילדים שיודעים לקרוא את המילים.

פותחים בראש השולחן, בשורה, את קלפי המילים. מתחת לשורת המילים פותחים בשורה את קלפי האותיות.

הילד משחק כמו באפשרות ב, אך כעוצר על תמונה הוא מכריז את שם האות, מחפש את המילה המתאימה לתמונה, ומניח מתחת לאות.

לדוגמה: אם עצר על **בננה**, הוא אומר **בננה** מתחילה באות **ב**, מחפש את המילה **בננה** ומניח מתחת לאות **ב**.
המנצח – השחקן שצבר מספר רב יותר של אסימונים במהלך המשחק.