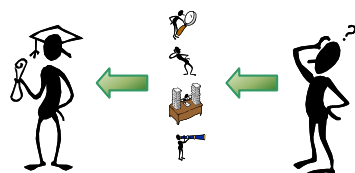
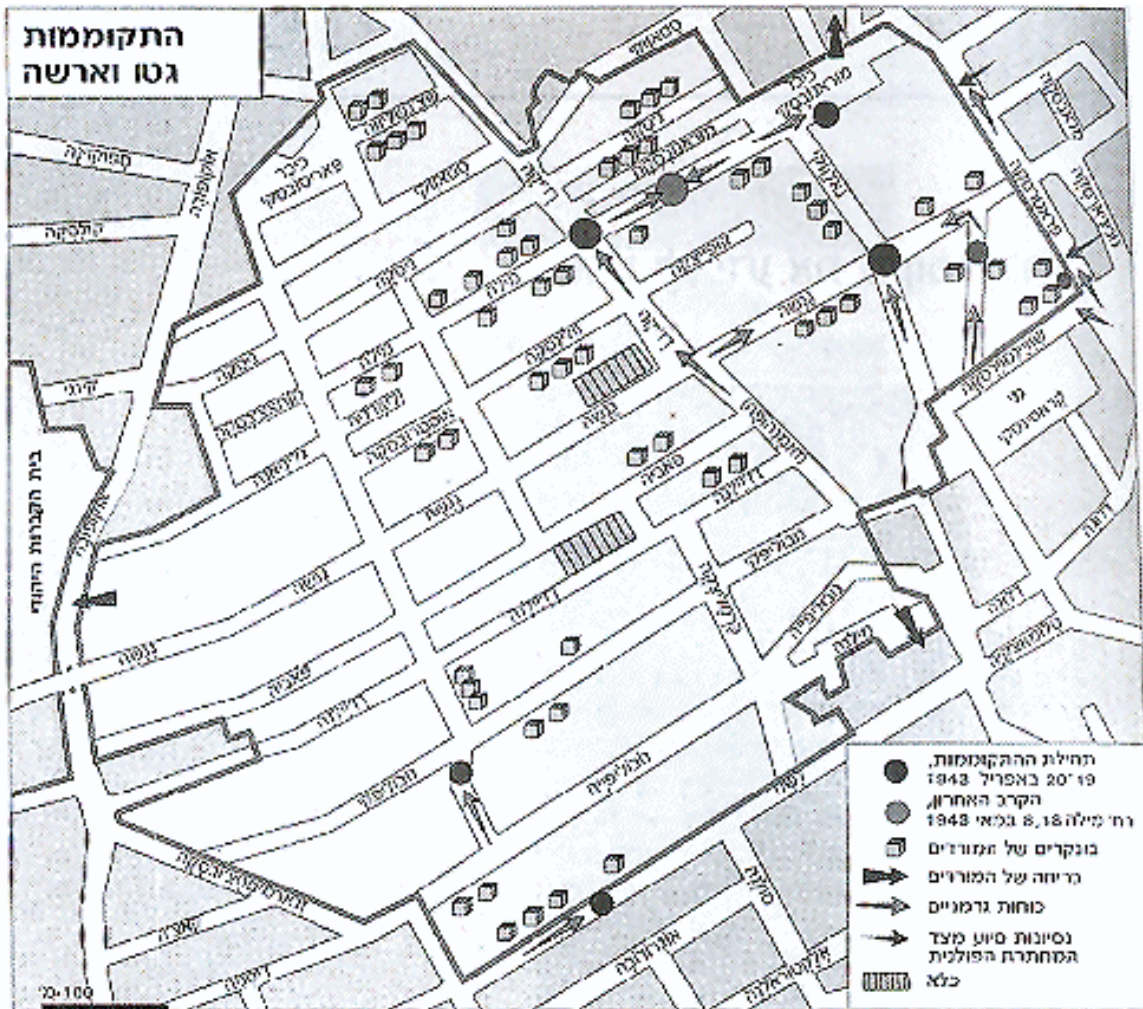


# פושחוק נושא לימודי

**הארות למורה:** \* הפעילות הינה הקנייה ותרגול.  
\* זמן הפעילות בהלימה לזמן ההוראה-למידה של מרד גטו ורשה.

\* אסוף נתונים (תוכל להיעזר במפה המצורפת) \* עבד את התכנים לנשאים \* החלף על אשר לאשחק \* תכנן את האשחק \* עבד את האשחק \* כתוב דף הסבר לאשחק ודף ההסבר יופיעו הפרטים הבאים: שם האשחק, אטרוו הלימודית, אטרוו האשחקית, מספר האשחקים, תכולת האשחק, מהלך האשחק, זכרה.

עבודה נעימה.



**(ג) שגיל ההכרות והזעת.**

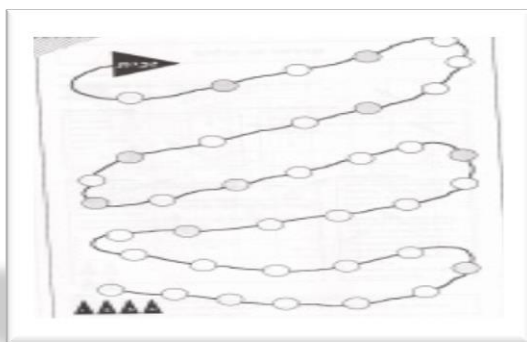


# סוגי משחקי-ססלול לילמודיים

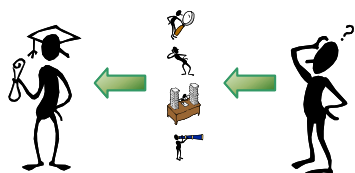
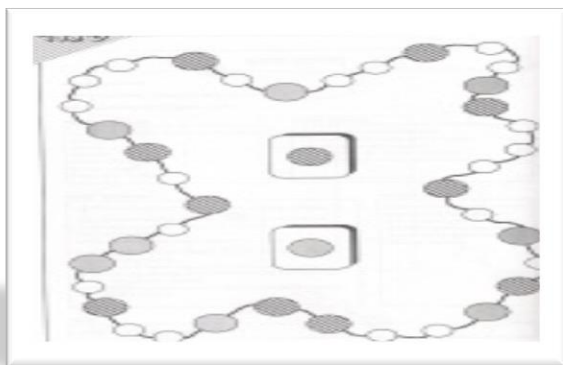
המידע בעקבות חוברת למורה בהוצאת סלייה, מכללת לוויןסקי לחינוך

## \*משחקי מסלול:

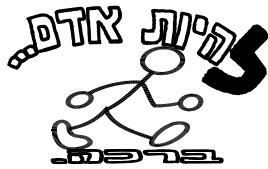
מסלול פתוח - הצעידיה במסלול מתחילה מנקודה קבועה והלכה הוא אי שמגיע ראשון לסוף המסלול.



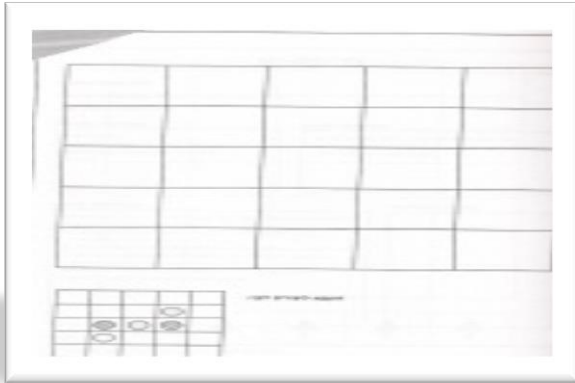
מסלול סגור - הצעידיה במסלול מתחילה מנקודה הנחנה לבחירה, הצעידיה היא ללא סוף והלכה במשחק הוא אי שזכור את אירי הנקודות / כטיסי המשחק "הדרך" (דוגמאות: מונפול, אבוק).



שגיל ההכרות והזעית (ב)

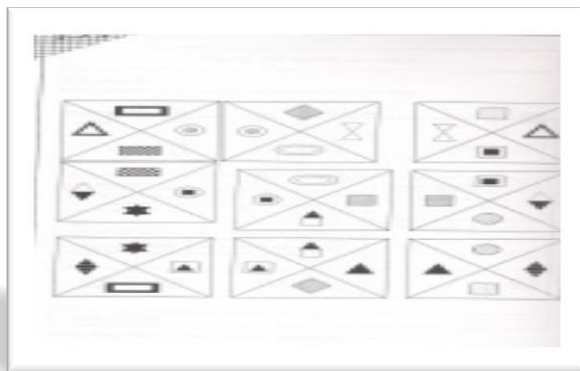


\* משחקי אסטרטגיה: האשתימפוס זריכים לתכנון מהלכים והזוכה הוא מי שתכנן מהלכים אובלתיים יותר.



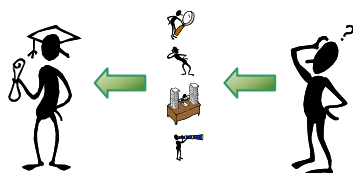
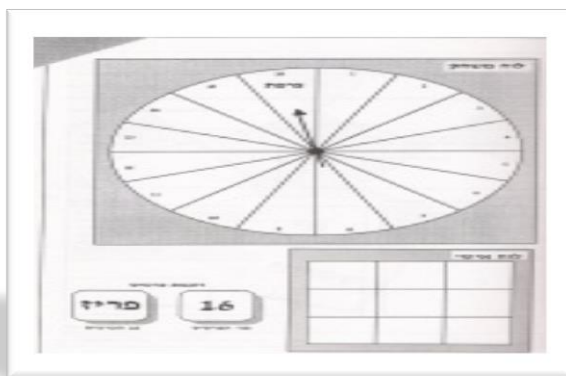
\* משחקי התאמה:

לול - האשתימפוס זריכים לבסות לוח אישי בבטיסי משחק.  
ביצו - האשתימפוס זריכים לבסות לוח אישי בהתאם לתמונות שאקריא האמה.



\* משחקי רצף:

זאמנו - על האשתימפוס ליצור רצף מבטיסיס או אלומיות.  
פאלו - על האשתימפוס ליצור תמונה אחלקי התמונה.



(ב) שגיל ההכרות והידעת.