

כותרת: מתודות ללמידה הכותב/ת: גל כהן-דגן (עריכה)

- ❖ **בינגו:** מכינים שאלות על נושא הפעילות וכותבים כל שאלה על פתק ואת התשובות משבצים בכרטיסיות משחק הבינגו (דף המחולק ל-0 ריבועים, אפשר גם יותר). מקפלים את כל הפתקים, המכילים שאלות לתוך כובע ובכל פעם שולפים פתק ומקריאים את השאלה, כאשר על החניכים לענות על השאלה ולסמן בדף הבינגו שלהם באמצעות כלי כתיבה את התשובה. מי שמסיים ראשון לסמן את כל הלוח שלו מנצח!
- ❖ **"תן קן":** מכינים מראש פתקים המכילים מושגים רלוונטיים ומכניסים את כל הפתקים לכובע. מחלקים את החניכים לקבוצות, כאשר בכל פעם נציג קבוצה שולף פתק ולעליו לצייר על הלוח את המושג (אסור לדבר), על קבוצתו לנחש מהו המושג, כאשר יש בראשותה מספר דקות. במידה והקבוצה לא מצליחה קבוצה אחרת מנסה. לאחר הפתרון נציג קבוצה אחרת שולף פתק עם מושג חדש וכך הלאה.
- ❖ **"תשע בריבוע":** מסמנים על רצפת הכיתה בעזרת סלוטייפ עבה לוח המכיל תשעה ריבועים, מכינים שאלות מראש אודות נושא הפעילות ומחלקים את החניכים לשתי קבוצות. כל קבוצה בתורה מקבלת שאלה. במידה ועונה נכון היא ממקמת את אחד מחברי קבוצתה באחד הריבועים, כאשר המטרה שלהם ליצור שורה או טור בכדי לנצח. אם קבוצה עונה נכון יש לה תור נוסף, הינו מקבלת שאלה נוספת במידה ולא ענתה נכון התור שלה עובר לקבוצה השנייה וכך הלאה.
- ❖ **נחש:** המדריך מכין מראש הרבה שאלות בנושא הפעולה, כל אחת כתובה על פתק נפרד. מתחלקים ל-2 קבוצות או יותר, כל קבוצה יושבת בפינה אחרת בחדר ומקבלת פתקים ריקים ועט, לכל קבוצה יש שליח שהוא אחראי להביא את השאלות מהמדריך ולהחזיר לו תשובות. מהלך המתודה- כל קבוצה שולחת את השליח שיביא לה שאלה מהמדריך, עונה על השאלה והשליח מחזיר למדריך את התשובה, אם התשובה נכונה- הקבוצה מקבלת שאלה חדשה, אם התשובה שגויה- השליח מחזיר את התשובה השגויה לקבוצה והיא צריכה לחשוב על תשובה אחרת עד שהיא מגלה את התשובה הנכונה על הקיר תלוי לוח משחק בצורת נחש ובו "התחלה" ו"סוף", לכל קבוצה יש חייל על הלוח. כולם עומדים בנקודת ההתחלה ובכל פעם שהקבוצה עונה תשובה נכונה, המדריך מזיז את החייל של הקבוצה משבצת אחת קדימה. הקבוצה המנצחת היא הקבוצה שהגיעה ראשונה לסוף הנחש.
- ❖ **תשובות בסגנונות:** כמו מתודת הנחש, רק שהפעם השליחים צריכים להביא את התשובות בכל מיני סגנונות שהמדריך מכריז עליהם (בהליכה אחורה, בזחילה,

בקפיצה על רגל אחת וכו') התשובה הראשונה שמגיעה למדריך- מתקבלת (אם היא נכונה, כמובן!)

❖ הרכבת פאזל: בכל פעם שהחניכים עונים על שאלה נכון הם מקבלים חלק מפאזל, לאחר שיש להם את כל החלקים הם מרכיבים אותו ויוצא להם או טקסט הקשורים לנושא הפעולה. אפשר לעשות גם כתורות בין שתי קבוצות- הקבוצה הראשונה שענתה על שאלות, קיבלה את כל חלקי הפאזל והרכיבה אותו, היא המנצחת.

❖ חידון א-ת: התשובות לשאלות החידון מסודרות לפי סדר ה- א-ב לפי האות הראשונה במילה. כך שהתשובה לשאלה הראשונה מתחילה באות א' התשובה לשאלה השנייה מתחילה באות ב' וכו'. 'תן קו- מחלקים את הקבוצה ל-2. כל קבוצה צריכה לבחור בתורה נציג. לנציג יינתן משפט / אמרה, והקבוצה תצטרך לנחש את האמרה על ידי הציורים של המתנדב בפרק זמן מסוים. כל קבוצה שמצליחה תקבל ניקוד. מלך הטרווייה- מחלקים את הקבוצה לקבוצות קטנות. על הקיר תלויים נושאי החידון ומתחת לכל נושא תלויים דפים, שבצד הנראה לעין רשומים עליהם מספר נקודות עולה (111, 211, 311, וכו') ובצד השני שאלות. השאלות הקלות ביותר כתובות בסכומים הנמוכים ביותר ולהפך. כל קבוצה בתורה בוחרת קטגוריה וסכום נקודות (לדוגמה- טבע ב-211 נקודות) ועונה על השאלה. תשובה נכונה מזכה את הקבוצה בסכום שהיא שווה. אם הקבוצה לא ענתה נכון התור עובר לקבוצה השנייה. אפשרות נוספת- במקום שאלות על גבי הדפים, יש תשובות והקבוצות צריכות לתת את השאלה המתאימה. לדוגמה- על הדף כתוב "1442" והתשובה- מהי השנה בה גילו את אמריקה? או מהי השנה של גירוש ספרד? תשבץ- החניכים צריכים לפתור תשבץ או תשבץ הגיון שהמדריך הכין מראש על פי נושא הפעולה. בניית תשבץ- החניכים צריכים לבנות תשבץ לפי נושא הפעולה או על פי מילים בנושא הפעולה שהמדריך נתן להם מראש. אפשר לעשות מתודה זאת כאשר מתחלקים לקבוצות וכל קבוצה מכינה תשבץ לקבוצה אחרת 5. חידות ציורים- ביטוי של מילה או משפט בציור. על החניכים לגלות מהו המשפט או המילה המבוטאים בציור. חידון פנטומימה- מחלקים את הקבוצה לקבוצות קטנות. כל קבוצה בתורה שולחת נציג שיקבל מהמדריך מילה, משפט או ביטוי בנושא הפעולה ואותו הוא יציג בפניה בפנטומימה. הקבוצה צריכה לגלות את התשובה בפרק זמן קצוב. אסוציאציות- מחלקים את הקבוצה ל-2 קבוצות. כל קבוצה מקבלת לוח שונה המחולק למספר ריבועים ממוספרים. הכתוב או המצויר בריבועים קשור באופן אסוציאטיבי בשני הלוחות כך שכל צמד מילים הקשורות אחת לשנייה כתובות במשבצת בעלת אותו מספר. על כל קבוצה בתורה לגלות מה כתוב בלוח של הקבוצה השנייה במקום זהה. הגילוי נעשה על ידי ניחוש של מילים. פיצוחים- מציירים על נייר עיתון טבלה המורכבת מ-22 ריבועים. התוך כל ריבוע כתובים אות מה- א-ב, 'מחלקים את הקבוצה ל-2 קבוצות. מהלך המשחק- הקבוצה הראשונה בוחרת באיזו אות להתחיל. המדריך מפנה שאלה זהה לשתי הקבוצות. המטרה של כל קבוצה לענות ראשונה על השאלה ולצבור ריבועים



כדי למלא שורה או טור מהטבלה. התשובות לשאלות מתחילות באות שכתובה על הריבוע בטבלה. כוכבים בריבוע- מציירים על נייר עיתון טבלה של 3×3 בתוך כל ריבוע כותבים שם של חניך שהסכים להשתתף מראש. מכינים מראש שאלות ותשובות בנושא הפעולה (כ-21-22 שאלות) מחלקים את השאלות והתשובות בצורה פחות או יותר שווה בין החניכים שכתובים בטבלה, היושבים בשורה ליד נייר העיתון. מחלקים את יתר החניכים ל-2 קבוצות (קבוצת איקס וקבוצת עיגול), אשר מטרתן ליצור רצף על הטבלה בנוסח "איקס- עיגול". כל קבוצה בוחרת בתורה משבצת על הלוח. המדריך ישאל את הקבוצה שאלה מתוך השאלות הנמצאות אצל החניך שרשום במשבצת שנבחרה. החניך יציג לקבוצה שתי תשובות אפשריות לשאלה, האחת נכונה והשנייה לא נכונה. הקבוצה צריכה לנחש מהי התשובה הנכונה. אם הם צודקים- המשבצת על הלוח שלהם ומסומנת בצורה שלהם (איקס או עיגול). גלגל המזל- מחלקים את הקבוצה לקבוצות קטנות. מטרת המשחק היא לנחש מושגים הקשורים לנושא הפעולה על ידי ניחוש האותיות המרכיבות את המושג. על הקיר תלוי לוח ובו מספר משבצות ריקות כמספר האותיות במושג. כל קבוצה מגרילה בתורה (מקוביה, גלגל מזל, פתקים מכובע וכו') סכום נקודות להימור על אחת האותיות. אם הקבוצה ניחשה אות נכונה, המדריך יכתוב אותה על הלוח במקומות הנכונים, והקבוצה תזכה בנקודות על פי מספר הפעמים שהאות מופיעה במושג. לא ניחשה נכון- התור עובר לקבוצה הבאה. סכום הנקודות נספר רק לקבוצה שניחשה בסוף הסיבוב את המושג כולו.