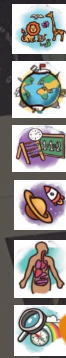


אז מה ניתן לעשות עם כרטיסיות בוקר טוב?

שישה נושאים:

- עולם החי
- עולם וגאוגרפיה
- עולם המספרים
- החלל
- גוף האדם
- הגדרות, המצאות ותופעות



365 כרטיסיות ידע מוקדות ומעוצבות עבור ילדים - כרטיסיה לכל יום בשנה

שלוש דרגות קושי:

1-170 רמה קלה

171-322 רמה בינונית

323-365 רמה קשה



הכבשה פועה
(שם הקולות שלה)

נצור על ידי דומה חוקקי

בילוי עם ההורים, המורה או הגננת: קריאת כרטיסיה אחת בכל יום

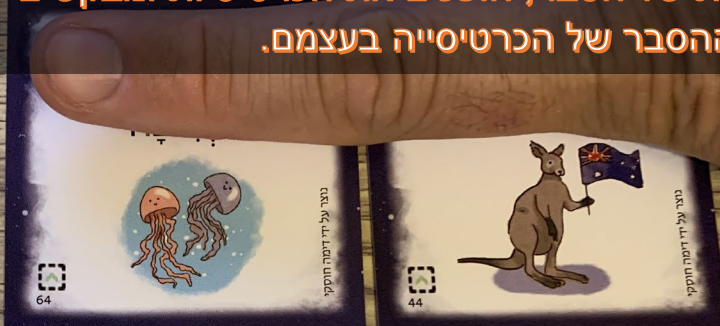
לכתוב בצד האחורי

לשים בניילונים שבערכה הפתעה נעימה לקופסת האוכל - כרטיסיה בכל יום



משחק הזיכרון – לילדים שלא יודעים לקרוא

- מתמקדים בתמונה.
- מסבירים את הכתוב.
- לאחר מספר חזרות של הסבר, הופכים את הכרטיסיות ומבקשים מהילדים לספר את ההסבר של הכרטיסיה בעצמם.



משחק הקישורים – לפיתוח הבנת ההבדלים והדמיון בין דברים

- מערבים את הכרטיסיות, ומחלקים לכל השחקנים חמש כרטיסיות.
- המטרה לייצר שלשות של כרטיסיות עם קשר כלשהו.
- לאורך כל המשחק כל שחקן צריך להיות עם חמש כרטיסיות לפחות בידיו.
- כל אחד בתורו מנסה לנחש איזה כרטיסיות יש לשחקן השני בעזרת שאלה לגבי סוג הכרטיסיה, למשל: האם יש לך כרטיסיה של חיה? האם יש לך כרטיסיה בנושא מדינות? האם יש לך כרטיסיה הקשורה בחלל?
- במידה והשחקן הצליח לנחש נכונה, הוא מקבל את הכרטיסיות ומקריא את ההסברים של הכרטיסיות שקיבל לידי. לאחר מכן, התור מתחלף.
- כל שלישיית כרטיסיות עם קשר מזכה בנקודה.
- הראשון להרכיב 3 שלשות של כרטיסיות בעלי קשר מנצח.

X קריאה – משחק ה-OX בגרסה המפתחת יכולות קריאה



1. משרטטים לוח של O-X כאשר שחקן אחד ישחק באמצעות הצד הקדמי והשני באמצעות הצד האחורי של הכרטיסיות.
2. בכל תור שחקן שולף כרטיסייה אקראית ומקריא אותה בקול רם.
3. במידה והקריא את הכל נכונה, יכול למקם כרטיסייה זו על לוח ה-O-X.
4. הראשון לייצר רצף של שלוש כרטיסיות מנצח.



קרב מוחות – למידת ניסוח שאלות



1. מערבים את כל הכרטיסיות ושמים בערמה אחת.
2. שולפים כרטיסייה ומנסחים שאלה לשחקן שמולנו.
3. תשובה נכונה מזכה בנקודה, וכעת התור עובר לשחקן השני.
4. מי שצובר 10 נקודות ראשון מנצח.



משחק הסיכונים – למידת ניסוח שאלות והבנת לקיחת הסיכון



1. מערבים את הכרטיסיות ומחלקים לערמות בהתאם לדרגות הקושי.
2. ניקוד תשובה נכונה הוא בהתאם לדרגת הקושי של הכרטיסיות: ירוקה - נקודה 1, כתומה - 2 נקודות ואדומה - 3 נקודות.
3. בכל תור בוחר הנשאל מאיזה ערמה תישלף הכרטיסייה עבורו.
4. שולפים כרטיסייה ומנסחים שאלה עבור השחקן הנשאל.
5. במידה והשחקן הנשאל טועה במענה, הניקוד, בהתאם לדרגת הקושי של הכרטיסייה מועבר לשחקן השואל, והתפקידים מתחלפים.
6. אם השחקן הנשאל עונה נכונה, הוא ממשיך בשאלה נוספת – עד שלוש שאלות ברצף.
6. הראשון לצבור 15 נקודות מנצח.

פרטים נוספים באתר: KBTOV.COM

FACEBOOK



חפשו אותנו ברשתות:
כרטיסיות בוקר טוב!

INSTAGRAM



להזמנות:
055-9872405

WHATSAPP

