



הוראות משחק לימודי - בלשים

מטרת המשחק

לפענח רמזים חזותיים כדי לאתר חיה אחת ספציפית מתוך 18 החיות המופיעות על הלוח, תוך שימוש בשיטת השלילה (אלימינציה).

הכנה למשחק

מניחים את לוח העץ במרכז, כשהוא פונה אל הילד וכל 18 החיות גלויים. מכינים בהישג יד את כרטיסיות הרמזים (חידות) ואת חלקי ההסתרה (המעוצבים כ"זכוכית מגדלת").

איך משחקים?

הכרת הרמזים - הילד בוחר כרטיסיית חידה אחת. על הכרטיסייה מופיעים רמזים המתארים את הפריטים שהחיה המבוקשת לובשת (למשל: חולצה כחולה, משקפיים אדומים, כובע צהוב). רמת הקושי עולה כאשר מופיע פריט ועליו סימון איקס (X) - זהו רמז לכך שהחיה אינה לובשת את הפריט הזה.

מתחילים לסנן: מתמקדים ברמז הראשון. הילד סורק את הלוח ומכסה בעזרת חלקי "זכוכית המגדלת" את כל החיות שאינן תואמות לרמז (לדוגמה: מכסה את כל החיות שאין להן חולצה כחולה).

מצמצמים אפשרויות: עוברים לרמז השני, ומכסים חיות נוספות שאינן מתאימות (למשל: אלו שאינן מרכיבות משקפיים אדומים).

מגיעים לפתרון: ממשיכים לרמז האחרון ומכסים את יתר החיות הלא מתאימות. בסיום התהליך, אמורה להישאר רק חיה אחת בודדת גלויה על הלוח.

מנגנון בדיקה עצמית

כדי לבדוק אם התשובה נכונה, הילד פשוט הופך את כרטיסיית החידה. בצדה השני ממתינה התמונה של החיה הנכונה. אם התמונה תואמת לחיה שנותרה גלויה על הלוח - התעלומה נפתרה בהצלחה! מנגנון התיקון העצמי מאפשר לילד לשחק, לטעות, לתקן ולחוות סיפוק באופן עצמאי לחלוטין.

כנסו לאתר תיבת נח לעוד משחקים נהדרים



www.tevatnoah.com