מהדורה למורה – ע״ו/י · משחק

- מטרה: גרסה מודפסת של המשחק: חילוץ שורשים, מיון וזיכרון.
- זמן מומלץ: 30 דקות
- מסלול: חנ״מ

הנחיות להפעלה

- המוסכמה בערכה: אות נחה או חסרה נרשמת כ־ו/י (פ״י/ו, ע״ו/י) או ה/י (ל״ה/י); בתשובות התלמידים יש לקבל גם ו׳ או י׳ לבד (למשל ק־ו־ם, ש־י־ר, ב־נ־ה), וגם נ־ג־ש / נ־פ־ל בפ״נ.
- רצוי להפעיל את הדף אחרי הפעילות המקבילה באתר: משחק (ע״ו/י).
- בגרסה זו: פחות פריטים, בנק מילים, אותיות גדולות. אפשר להקריא כל שאלה בקול.
- אין צורך במגבלת זמן; מומלץ לעבוד חלק אחר חלק.

מפתח תשובות

חלק	#	תשובה
חלק א׳	1	א – ע־י/ו־ר
	2	א – ק־י/ו־ם
	3	ג – ע־י/ו־ר
חלק ב׳	ע״ו/י	שַׂמְתִּי, הֵבַנְתִּי, זָז

חלק	#	תשובה
	גזרה אחרת	הִבִּיט, אִישַׁן, הוֹרִידָה
חלק ג׳	1	ב – ט־י/ו־ס
	2	ג – ר־י/ו־ץ
	3	א – ר־י/ו־ם
	4	ד – ש־י/ו־ר
חלק ד׳	—	צעדים בסדר נכון, שורש נכון, נימוק לפי סימן (דגש / אות נחה / „הוא אתמול״).

שם: _____ כיתה: _____ תאריך: _____

ע״ו/י · משחק – דף תרגול

בדף הזה נתרגל משחק. אפשר להיעזר בבנק המילים. עובדים לאט, שלב אחרי שלב. ☺

בנק מילים – אפשר להיעזר

ב־י/ו־ן | ז־י/ו־ז | ט־י/ו־ס | כ־י/ו־ן | ע־י/ו־ר | ק־י/ו־ם | ר־י/ו־ם
ר־י/ו־ץ | ש־י/ו־ם | ש־י/ו־ר

חלק א׳ – סבב 1: מבצע חילוץ שורשים

בחרו את השורש הנכון. כל תשובה נכונה = ☆

1. מה השורש של „הֵעִיר״?

א) ע־י/ו־ר ב) י/ו־ע־ר ג) נ־ע־ר

2. מה השורש של „קָם״?

א) ק־י/ו־ם ב) י/ו־ק־ם ג) ק־ם־י/ה

3. מה השורש של „מְעִירָה״?

א) נ־ע־ר ב) ע־ר־י/ה ג) ע־י/ו־ר

חלק ב׳ – סבב 2: מיון מהיר

כתבו כל פועל בעמודה המתאימה.

זָז	הֵבַנְתִּי	אִישַׁן	הוֹרִידָה	הֵבִיט	שַׁמְתִּי

ע״ו/י	גזרה אחרת

חלק ג׳ – סבב 3: זוגות זיכרון

התאימו לכל פועל את השורש שלו: כתבו את האות של התשובה.

#		אות	
1	טָסָה	____	א. ר־י/ו־ם
2	רָץ	____	ב. ט־י/ו־ס
3	הֵרִים	____	ג. ר־י/ו־ץ
4	שָׂרָה	____	ד. ש־י/ו־ר

חלק ד׳ – המציאו קלפי משחק

המציאו 4 קלפים חדשים למשחק: בכל קלף פועל במשפט קצר, ומאחור – השורש והגזרה.

- פועל אחד מכל גזרה
- משפטים מחיי בית הספר

כרטיס יציאה

השורש של „זָז" הוא: ____

הסימן שהכי עוזר לי לזהות את הגזרה:

דבר אחד שעדיין מבלבל אותי: