

מפתח גן החיות

הרפתקה שממשיכים יחד

שאלות | משחקים | תנועה | יצירה | צביעה



להורים ולגננות | מיועד להפעלה בליווי מבוגר

הצעה לגילאי 3-6, בהתאמה לילדים ולקבוצה

מדפיסים בשחור-לבן. בוחרים פעילות. מתחילים יחד.

איך מפעילים את הסט?

מעיין איבדה את מפתח גן החיות, וצריך למצוא אותו עד הערב. פילפילון בא לעזור, שואל את החיות ומתחפש כדי שהשומר לא יגלה. מכאן ממשיכים למשחק, לשיחה וליצירה.

1. צופים יחד

צפו בפרק "מפתח גן החיות" דרך הפעילות באתר. זמן הצפייה נוסף לזמני הפעילויות המוצעים כאן. אפשר לעצור כשפילפילון מתחפש ולחקות יחד את החיה.

2. זזים ומשחקים | כ-5 עד 10 דקות

בחרו 2-3 כרטיסיות מעמודים 7-8. הראו תנועה, נסו אותה יחד ותנו גם לילדים להוביל. בחרו תנועה שמתאימה למרחב וליכולת של כל ילד.

3. מדברים | כ-5 עד 10 דקות

בחרו 2-3 שאלות מעמודים 4-6. מקריאים שאלה אחת, מקשיבים ומשאירים מקום לתשובות שונות. אין צורך לעבור על כל השאלות במפגש אחד.

4. יוצרים | כ-10 עד 15 דקות

בחרו משחק או דף יצירה מעמודים 9-12, או ציור לצביעה מעמודים 13-15. מסיימים במשפט או בציור בעמוד 16.

מכינים מפגש שמתאים לכם

מה להכין?

דפים מודפסים, צבעים או עפרונות ומרחב לתנועה. לגזירה: מספריים לשימוש המבוגר. הדפיסו על A4 בגודל בפועל או בהתאמה לעמוד; לא נדרשת הדפסה דו-צדדית.

בבית

אפשר לחלק את הסט לכמה מפגשים. הילד בוחר חיה או ציור, המבוגר מצטרף למשחק ומקריא את השאלות. המבוגר יכול לכתוב את דברי הילד במקום לבקש ממנו לכתוב.

בגן

הכינו כרטיסיות משותפות לקבוצה ודף יצירה לכל ילד. אפשר לנחש חיות בתורות או בקבוצות קטנות. בשיחה אפשר להשתתף בדיבור, בתנועה או בהצבעה, וגם לבחור להקשיב.

שיחה שמזמינה מחשבה

השאלות על השומר ועל הבחירה אם לספר הן המשך לשיחה, ואינן נאמרות בפרק. לא מוסיפים עונש או סוף לסיפור. אפשר לשאול: "למה חשבת כך?" ו"יש עוד רעיון?".

תנועה נעימה ושיתוף מבחירה

מחקים במקום בלי לרוץ או לטפס. משנים תנועה לפי הצורך, ושואגים רק בעוצמה שנעימה לקבוצה. לא מחייבים ילד לשתף במקרה אישי או לענות על שאלה.

מדברים על אחריות

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

שאלה 1



אחריות

מה הייתם מציעים למעיין
לעשות אחרי שאיבדה את
המפתח?

אפשר לומר, להראות בתנועה או לצייר רעיון.

שאלה 2



אחריות

למה לדעתכם מעיין לא
רוצה שהשומר יגלה?

זו שאלת מחשבה; לא צריך לנחש סוף שלא
ראינו.

שאלה 3



אחריות

מה יכול לעזור למעיין
לספר לשומר מה קרה?

אפשר להמציא יחד משפט פתיחה.

שאלה 4



אחריות

איך אפשר לשמור על
דבר חשוב כדי שלא ילך
לאיבוד?

בחרו רעיון שאפשר לנסות בבית או בגן.

מדברים על עזרה וחברות

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

שאלה 5



עזרה וחברות

**איך פילפילון עוזר
למעייין?**

חפשו פעולה מהסיפור, לא רק תכונה של הדמות.

שאלה 6



עזרה וחברות

**איך מבקשים עזרה כשלא
יודעים מה לעשות?**

נסו לומר: "אני צריך עזרה ב..."

שאלה 7



עזרה וחברות

**איך מרגישים כשמישהו
עוזר לנו?**

אפשר לבחור הבעת פנים או להראות בגוף.

שאלה 8



עזרה וחברות

**אם חיה אחת לא ראתה
את המפתח, מה אפשר
לעשות עכשיו?**

חשבו על עוד צעד בחיפוש המשותף.

מדברים על מי שאנחנו

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

שאלה 9



זהות ומשפחה

**איזו חיה אתם אוהבים,
ומה אתם אוהבים בה?**

הדגימו תנועה שלה ותנו לחברים לנחש.

שאלה 10



זהות ומשפחה

**מה אתם אוהבים
בעצמכם?**

אפשר לבחור משהו שאתם עושים, אוהבים או מרגישים.

שאלה 11



זהות ומשפחה

**במה אתם דומים למישהו
במשפחה, ובמה אתם
שונים?**

אפשר לדבר על תחביב, מאכל או דרך לעזור.

שאלה 12



זהות ומשפחה

**פילפילון מתחפש לחיה.
מה עדיין נשאר מיוחד בו?**

גם כשמחקים מישהו אחר, נשאר מקום למי שאנחנו.

פילפילון מזמין אותנו לזוז

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

משימה 1



קוף

זזים כמו קוף במקום.
החברים מנחשים איזו חיה
אנחנו.

כל ילד בוחר תנועה נוחה. אין צורך לטפס או
לקפוץ.

משימה 2



אריה

נעמדים כמו אריה
ומשמיעים שאגה עדינה.
עכשיו אריה שקט!

המבוגר מסמן ביד: קול נעים, ואז שקט.

משימה 3



מראה

אחד מוביל תנועת חיה.
השני מחקה אותו כמו
מראה.

אחרי כמה תנועות מחליפים תפקידים.

משימה 4



חיה סודית

בחרו חיה בלי לספר.
הראו אותה רק בתנועה,
בלי קול.

החברים מנחשים, ואז מצטרפים לתנועה.

פילפילון מזמין אותנו לפעול

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

משימה 5



מבקשים עזרה

**הציגו בתורות: "איבדתי
משהו חשוב. אפשר לעזור
לי לחפש?"**

בן הזוג משיב: "כן. בוא נחשוב איפה ראית אותו
לאחרונה."

משימה 6



מקום קבוע

**בחרו חפץ בבית או בגן
והחליטו איפה המקום
שלו.**

ציירו שלט קטן למקום הקבוע של החפץ.

משימה 7



אני ואתם

**כל אחד מציג תנועה
אהובה. האחרים מנסים
אותה בדרכם.**

מה היה דומה? ומה כל אחד עשה קצת אחרת?

משימה 8



עוזרים יחד

**חפשו את מפתח הנייר של
עמוד 9 כצוות.**

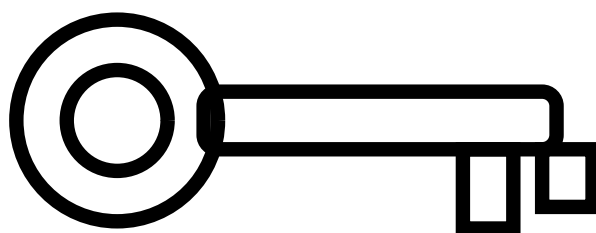
החיפוש הוא במשחק. אין צורך להסתיר
מפתחות אמיתיים.

משחק: איפה המפתח?

המבוגר גוזר את מפתח הנייר, ומניח אותו במקום נגיש ובטוח. לא משתמשים במפתח אמיתי. שלושת קלפי הרמזים נשארים אצל המבוגר.

בוחרים רמז אחד בכל פעם. לפני כל רמז מחקים יחד קוף או אריה. אחרי שמוצאים את המפתח, אומרים: "מצאנו יחד!" ומחזירים אותו למקום קבוע.

מפתח הנייר שלנו



המבוגר גוזר את כל המסגרת ומסתיר את הקלף.

רמז 1

המבוגר אומר רמז שמתאים למקום שבחר:

החדר או האזור שבו נמצא המפתח.

רמז 2

המבוגר אומר רמז שמתאים למקום שבחר:

חפץ שנמצא ליד המפתח.

רמז 3

המבוגר אומר רמז שמתאים למקום שבחר:

מקום מדויק יותר, אם צריך.

אפשר לצייר רמזים במקום לומר אותם, ולבקש מהילדים להוביל בסיבוב הבא.

טעות אחת, כמה צעדים קדימה

דמיינו חפץ חשוב שאבד. ציירו דרך שבה אפשר לפעול. המבוגר יכול לכתוב את דברי הילד ליד הציור.

ביקשתי עזרה

למי אפשר לפנות? מה אגיד?

שמת לי לב

מה קרה? מה חסר?

חשבתי על הפעם הבאה

מה יעזור לי לזכור ולשמור?

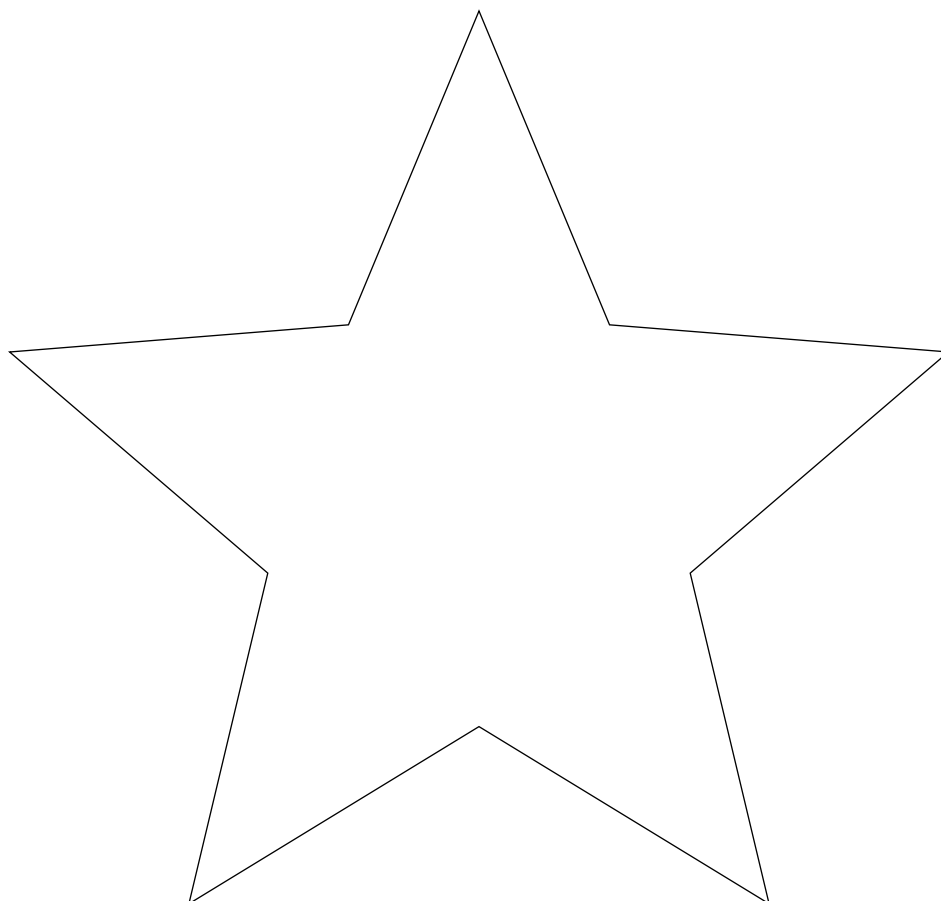
ניסיתי לתקן

מה אפשר לעשות עכשיו?

אפשר להמציא מקרה. לא צריך לספר על טעות אישית.

הכוכב המיוחד שלי

בכוכב מציירים משהו שאני אוהב בעצמי. סביבו מוסיפים דברים שאני אוהב לעשות. אין צורך לכתוב - אפשר לספר למבוגר.



אני אוהב בעצמי...

.....

.....

דומים וגם שונים

בחרו אדם מהמשפחה או אדם קרוב אחר. בכל מסגרת ציירו או בקשו מהמבוגר לכתוב.
אפשר לבחור להשאיר מסגרת ריקה.

משהו שאנחנו עושים יחד

משהו ששנינו אוהבים

משהו מיוחד בו או בה

משהו מיוחד בי

מסיימים יחד: אפשר להיות דומים וגם שונים, ועדיין ליהנות יחד.

פילפילון מחפש את המפתח

צובעים בדרך שלכם. אפשר להוסיף פרטים משלכם.



מה לדעתכם פילפילון יעשה אחרי שימצא את המפתח?

פילפילון משחק באריה

צובעים בדרך שלכם. אפשר להוסיף פרטים משלכם.



מה דומה בין פילפילון לאריה, ומה שונה ביניהם?

למי שייכות העקבות?

צבעו את החיות. מתחו קו מכל קבוצת עקבות אל החיה המתאימה. אחר כך הדגומו תנועה של החיה ובקשו מחבר לנחש.



למבוגר: מלמעלה למטה - אריה, ציפור ופיל.

ההרפתקה שלי ממשיכה

ציירו רגע אהוב מהפעילות, או המציאו הרפתקה חדשה לפילפילון. אחר כך שתפו אם תרצו.



משהו שנהניתי לעשות היום:

רעיון שאני רוצה לנסות שוב:

ביחד אפשר לשאול, לשחק, לעזור וליצור.