


המשך פעילויות בעקבות הסיפור - אבד כלבלב

מאת: עדי זליכוב רלוי
 איורים: אביאל בסיל
 הוצאה: ידיעות ספרים
 קבוצת גיל: כיתה א'



שְׁלוֹב הַסֵּפֶר 

מיני הדרכה על הספר לצוות
 במיוחד בשבילכן! סרטון הדרכה קצר על ספר 4 שבדדדד! 
 כיצד לשלב את הספר באופן חווייתי עם ילדי וילדות הכיתה? מגוון רעיונות והעמקה שיהפכו את הקריאה לקסם!

שִׁחָה 

ללכת לאיבוד
 הפחד שילכו לאיבוד מעסיק ילדים רבים. תוכלו לשוחח על כך ולשתף גם בחוויות שלכם כילדים. תוכלו לשאול את הילד או הילדה: האם הלכת פעם לאיבוד או איבדת משהו שהיה יקר לך? איך הרגשת? מה אפשר לעשות כשזה קורה?




המחזה 

המחזיון את הסיפור
תוכלו להמחזי את הסיפור ולהיהפך לרגע לאדם ולנבחן המחפשים זה את זה. אחרי שתמצאו ותתאחדו אחד עם השני, תוכלו להמשיך בהצגה ולדמיין מה יקרה בהמשך, כשהבוקר יעלה.



יצירה 

מציירים ומחפשים
בהשראת האיורים העשירים ציירו יחד ציור משפחתי גדול ומלא בפרטים. לאחר מכן שחקו במשחק חיפושים  בכל פעם מישהו יבחר פרט וכולם יצטרכו לחפש אותו, למשל, "היכן מסתתרת נעל אדומה?"



משחק 

ממטלה למשחק
גם מטלה יומיומית כמו סידור הבית יכולה להיהפך למשחק מהנה. בהשראת חבריהם של אדם ונבחן הפכו לסיירת להשבת חפצים אבודים למקומם. כדי להיכנס לאווירה אפשר להכריז ב"מכשיר הקשר" על צעצועים שמחפשים את דרכם למקום.



סרטים 

למה לקרוא עם ילדים שכבר קוראים?

צפו בסרטון מיוחד להורים 📺 למה לקרוא עם ילדים שכבר קוראים?



השָׂרָאָה



פינטרסט

יצירות, השראות ועוד הפתעות בפינטרסט של ספריית פיג'מה.



קָלְלִי



על הספר

המסע שעוברים הילד אדם וכלבו נבחן בניסיון למצוא זה את זה נוגע ברגשות שילדים רבים יזדהו עימם 📖
החשש לאבד או ללכת לאיבוד, התמודדות עם אובדן, געגוע וקשר עמוק בין אנשים ובעלי חיים.
שתי נקודות המבט בספר משקפות מה עובר על כל אחד מהצדדים, ומסייעות לטפח אמפתיה. הדמויות מצליחות להתמודד עם משבר בעזרת דמיון ובעזרת קהילה תומכת שמיישמת ערכים כמו עזרה לזולת והשבת אבדה.



שִׁחָה



משוחחים על הספר

שאלות לפני הקריאה

1. משמעות שם הספר: "תוכלו לעמוד על ההבדל בין המילה 'אבד' למילה 'עבד'?"

2. השערות: "על מה ידבר הספר? אילו רמזים אפשר למצוא בכריכה?"

שאלות מתווכות לאורך הקריאה כדי לסייע לילדים להבין את העלילות המתרחשות במקביל, לדוגמה:

• בסוף העמוד שבו הכלבים יוצאים לחיפושים: "מה קורה בזמן שהכלבים מחפשים את אדם?"

שאלות לשיחה בעקבות מפגשים חוזרים עם הספר:



- איך לדעתכם הרגיש אדם כשלא מצא את נבחן? אילו מחשבות עברו לו בראש לדעתכם?
- איך הרגיש נבחן כשלא מצא את אדם?
- מה עזר להם להתמודד עם המצב?
- קרה לכם פעם שהלכתם לאיבוד או שמישהו או משהו יקר לכם הלך לאיבוד? איך הרגשתם?
- למה לדעתכם הילדים והכלבים הצטרפו לחיפושים?
- איך הרגישו אדם ונבחן כשעזרו להם?

התייחסות לעמודים שבהם אדם ונבחן מדמיינים זה את קורותיו של זה

- מה רואים באיורים? האם כל הדברים האלו התרחשו באמת?
- למה לדעתכם אדם ונבחן מדמיינים את זה?
- מה אתם הייתם מדמיינים?
- איך דמיון יכול לעזור לנו ברגעים קשים?



משחק 

העולם דרך עיניים של בעל חיים
נקודת מבטו של נבחן יכולה להוות השראה להתנסות משעשעת בכיתה. אפשר להקרין או להראות תמונות של חיות במצבים שונים  למשל חתול שרודף אחרי הזנב של עצמו (ברשת רצים הרבה סרטוני חיות מצחיקים)  ולהזמין את הילדים לנסות לדמיין מה בעל החיים חושב או מה היה אומר לו היה מדבר.





חקר

להתמצא בסביבה

תוכלו לקיים מערך שיעורים בנוגע לתפיסה מרחבית של הסביבה הקרובה:

1. הקרינו על מסך את סביבת בית הספר כפי שהיא נראית במפת גוגל, או שרטטו את מפת בית הספר. אפשר לעבור על שמות הרחובות הסמוכים, ולהזמין את הילדים להצביע על המסלול מהבית שלהם עד לבית הספר. לאחר מכן אפשר לעבור לתצוגת סטריט ויו ו"לשוטט" בסביבת בית הספר.

2. חלקו את הכיתה לקבוצות קטנות, שכל אחת מהן תכין דגם או ציור של השכונה או סביבת בית הספר. גם אפשר לחלק למקטעים ולחבר הכול לדגם משותף.



העשרה

מה זה "במקביל"

הכותבת נוקטת טכניקה של שתי עלילות המתרחשות בו בזמן. כדאי להמחיש את המושג "במקביל", ולהזמין את הילדים לשלב אותו במשפטים.

תוכלו להיעזר בשיר "[זה מה שקרה](#)" מתוך הסדרה "ילדי בית העץ", המביא כמה נקודות מבט על אירוע מסוים.

הספר מציג תמונת ראי אדם ונבחן עושים את אותם הדברים. תוכלו לקיים משחק שבו בכל תור שני ילדים עומדים זה מול זה ועושים את אותן התנועות; או לשחק ב"מלך התנועות", שבו ילד אחד מתנדב לצאת מהכיתה, שאר הילדים בוחרים מלך שכולם מחקים את תנועותיו, וכשהילד חוזר עליו לנחש מי מלך התנועות.



מעריך

חיות המחמד שלנו

בקשו מההורים לשלוח סרטונים ותמונות של חיות המחמד של המשפחה (אם אין בבית אפשר לבקש של מישהו מהמשפחה המורחבת או מהשכנים). תוכלו לערוך בכיתה חידון זיהוי או להזמין את הילדים לספר על חיות הבית שלהם.
הילדים יוכלו לכתוב טקסט קצר על חיית המחמד שלהם ולצרף לתמונה, ולאחר מכן תכינו בכיתה קיר "חיות הבית שלנו".



מַעֲרָךְ

לוח מודעות של כיתה א'1

הכינו לכיתה לוח מודעות.

דמיינו שאיבדתם משהו חשוב או אהוב ☹️ צעצוע, תיק, חיית מחמד או אפילו ספר! כמו בספר "אבד כלבלב", עכשיו תורכם לכתוב מודעה שתעזור לכם למצוא את האבדה.

הוראות לכתיבת מודעה קצרה וברורה שתעזור לאנשים להבין:

1. מה איבדתם (מה זה ואיך זה נראה ☹️ צבעים, גודל, מרקם וכדומה).

2. איפה איבדתם (רחוב, מקום, גן וכדומה).

3. מתי זה קרה (יום, שעה בערך).

4. מה מיוחד באבדה (למה היא חשובה לכם).

5. מה על המוצא לעשות (למי עליו לפנות, איך הוא יכול לעזור).

אפשר להוסיף ציור של האבדה כדי שהמודעה תהיה ברורה ומושכת את העין.




טיפ:

התחילו במילים כמו "אבד לי ☹️"; "נעלם לי ☹️" וסיימו במילים: "אם מצאתם, בבקשה..."



העשרה

העשרה לשונית - אומר מילים ומיומנויות השוואה הסיפור כתוב בשפה עשירה, וזו הזדמנות נהדרת להתעכב על מילים כמו "חוטמו", "הצטיידו", "דלועים", "קולר" ועוד.

אפשר להתייחס למילים הללו תוך כדי קריאה, ואחר כך להכין חידון  מילה  או משחק זיכרון  מילה וציר.

הסיפור גם מזמן לשפר מיומנות השוואה:

מה דומה ושונה בין המודעות, בין המקומות שעליהם חשבו הילד והכלב ובין אופני החיפוש.



חגיגה

בית מארח

מחפשים רעיון לבית מארח? אפשר בפיג'מה! בקשו מהילדים להביא את העותק האישי שלהם מהבית, והתחילו את הפעילות כשכל ילד וילדה מחזיקים בעותק שלהם לזמן קריאה משותף. הילדים יכולים לחלק את העמודים ביניהם ולקרוא בעצמם, או שאתם תקראו יחד איתם. בשיח שלאחר הקריאה מומלץ להיעזר בשאלות המוצעות בסוף הספר וגם בהצעות לצוותים.

מפת דרכים

כל ילד יצייר את הדרך שעשה מהמקום שממנו הגיע. המפה לא צריכה להיות מדויקת, ואפשר להציע לילדים להוסיף לה ציוני דרך, כגון עצים, מכולת, גן שעשועים. הילדים יוכלו להציג את סיפור הדרך שלהם בעזרת המפה.

חידון חיפוש

החביאו במרחב הבית בובות של בעלי חיים כמספר הילדים. בכל פעם תקראו לילדים חידה שרומזת למיקום, למשל: "חפשו בעלי חיים פרוותי במקום שבו עולים ריחות בישולים ועוגות במגירה הנמוכה ביותר". הילדים יתייעצו באופן קבוצתי על פתרון החידה, ואחרי שיחליטו על מקום אפשרי ישלחו נציג אחד למצוא את המבוקש.

מבוך רצפה
שרטטו על הרצפה מסלול פשוט בעזרת נייר דבק, סרט בד דק או חוט צמר. בכל פעם אחד המשתתפים "ילך
לאיבוד" בעזרת כיסוי עיניים וכמה סיבובים במקום. שאר חברי הקבוצה (או מישהו אחד בכל פעם) יצטרכו
לכוון אותו ליציאה בעזרת הנחיות בלבד, בלי לדרוך על קווי המסלול.

עוד פעילויות באתר ספריית פיג'מה www.pjisrael.org