

דף תרגול: ארגז כלים לספרות - אמצעים אומנותיים, דמויות ומבנה הסיפור

מהדורה למורה **רגיל**

מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- לזהות אמצעים אומנותיים במשפטים נתונים
- להבחין בין סוגי דמויות שונים
- לסדר נכון את שלבי הסיפור מאקספוזיציה ועד התרה

גרסה רגילה – כל הפריטים.

חלק א' – זיהוי אמצעים אומנותיים

1. ב – האנשה
2. א – דימוי
3. ג – מטאפורה
4. ב – ניגוד
5. ב – חזרה
6. א – סמל

חלק ב' – סוגי דמויות - נכון או לא נכון

1. נכון – עגולה = מורכבת ורב ממדית
2. לא נכון – דמות שטוחה פשוטה ולרוב לא משתנה
3. נכון – דינמית = משתנה
4. לא נכון – אלה שני סיווגים שונים שיכולים להצטלב אך לא זהים
5. נכון – ההוכחות לתכונה מגיעות מהתנהגות הדמות

חלק ג' – התאמת מונחים

1 – ב (השוואה בעזרת מילת השוואה)
2 – ד (נתינת תכונות אדם לדבר שאינו אדם)
3 – ה (השוואה בלי מילת השוואה)
4 – א (הצגת שני דברים הפוכים)
5 – ג (ייצוג של רעיון גדול יותר)

חלק ד' – סידור שלבי הסיפור - הר הסיפור

1. אקספוזיציה - הצגת הדמויות והמקום
2. אירוע מניע - משהו שמתחיל את העלילה
3. סיבוך - הקושי הולך ומחריף
4. שיא - נקודת המתח הגבוהה ביותר
5. התרה - פתרון הסיבוך בסוף הסיפור

חלק ה' – השלמת מילים

1. כמו
2. שטוחה
3. אקספוזיציה
4. התרה
5. חזרה

חלק ו' – כתיבה ועיון

1. משפט מתאים עם זיהוי נכון של האמצעי והסבר קצר
2. תיאור הדמות עם סיווג נכון והוכחה מהסיפור

כרטיס יציאה – מה לחפש

- דימוי משתמש במילת השוואה, מטאפורה לא
- דינמית משתנה, סטטית נשארת קבועה
- השיא מגיע לפני ההתרה

טיפים להפעלה:

- אפשר להציג דוגמאות נוספות מהיצירות הנלמדות בכיתה לפני התרגול
- מומלץ לעבור על חלק ההתאמה יחד בעל פה לפני העבודה העצמאית
- לתלמידים מתקשים אפשר לדלג על הפריטים המסומנים כקשים יותר



דף תרגול: ארגז כלים לספרות - אמצעים אומנותיים, דמויות ומבנה הסיפור

דף התלמיד/ה רגיל

שם: _____ **כיתה:** _____ **תאריך:** _____

בעמוד המשחקים של ארגז הכלים לספרות אפשר לתרגל זיהוי אמצעים אומנותיים, סוגי דמויות, שלבי הסיפור ותכונות דמויות. דף זה מתרגל את אותם נושאים בכתב.

1 חלק א' – זיהוי אמצעים אומנותיים

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. "הכוכבים רקדו בשמיים" - איזה אמצעי אומנותי מופיע כאן?

א) דימוי ב) האנשה ג) חזרה ד) ניגוד

2. "הוא חזק כמו אריה" - איזה אמצעי אומנותי זה?

א) דימוי ב) מטאפורה ג) סמל ד) ניגוד

3. "הוא היה אריה בקרב" (בלי מילת השוואה) - איזה אמצעי זה?

א) דימוי ב) האנשה ג) מטאפורה ד) חזרה

4. "אור וחושך נלחמו זה בזה" - איזה אמצעי אומנותי זה?

א) חזרה ב) ניגוד ג) דימוי ד) סמל

5. "שלום, שלום, ואין שלום" - איזה אמצעי אומנותי מופיע כאן?

א) מטאפורה ב) חזרה ג) האנשה ד) ניגוד

6. דגל לבן שמונף בקרב מסמל כניעה - איזה אמצעי אומנותי זה?

א) סמל ב) דימוי ג) חזרה ד) האנשה

2 חלק ב' – סוגי דמויות - נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	דמות עגולה היא דמות מורכבת עם תכונות רבות	☐	☐
2	דמות שטוחה משתנה הרבה במהלך העלילה	☐	☐
3	דמות דינמית עוברת שינוי משמעותי בעלילה	☐	☐
4	דמות עגולה ודמות דינמית הן תמיד אותה דמות בדיוק	☐	☐
5	אפשר לזהות תכונה של דמות דרך מעשיה ודבריה	☐	☐

3 חלק ג' – התאמת מונחים

התאימו: כתבו ליד כל מספר את האות המתאימה מהעמודה השמאלית.

1. דימוי	____	**א.** הצגת שני דברים הפוכים
2. האנשה	____	**ב.** השוואה בעזרת מילת השוואה
3. מטאפורה	____	**ג.** ייצוג של רעיון גדול יותר
4. ניגוד	____	**ד.** נתינת תכונות אדם לדבר שאינו אדם
5. סמל	____	**ה.** השוואה בלי מילת השוואה

4 חלק ד' – סידור שלבי הסיפור – הר הסיפור

מספרו את השלבים לפי הסדר הנכון (1, 2, 3...).

☐	סיבוך - הקושי הולך ומחריף
☐	התרה - פתרון הסיבוך בסוף הסיפור
☐	אירוע מניע - משהו שמתחיל את העלילה
☐	אקספוזיציה - הצגת הדמויות והמקום
☐	שיא - נקודת המתח הגבוהה ביותר

5 חלק ה' – השלמת מילים

השלימו את המילה החסרה.

1. דימוי הוא השוואה בעזרת מילת השוואה כמו _____

2. דמות _____ היא דמות עם תכונה בולטת אחת בלבד

3. השלב הראשון בהר הסיפור נקרא _____

4. השלב האחרון בסיפור, שבו הסיבוך נפתר, נקרא _____

5. אמצעי אומנותי שבו חוזרים על מילה או צליל נקרא _____

6 חלק ו' – כתיבה ועיון

כתבו תשובה מלאה במשפטים שלמים.

1. בחרו קטע קצר מסיפור שלמדתם וכתבו משפט אחד המכיל דימוי או מטאפורה. הסבירו מדוע זהו אותו אמצעי

2. תארו דמות מסיפור שלמדתם - האם היא עגולה או שטוחה? דינמית או סטטית? הביאו הוכחה אחת מהטקסט

כרטיס יציאה

מהו ההבדל בין דימוי למטאפורה?

מהו ההבדל בין דמות דינמית לדמות סטטית?

איזה שלב בהר הסיפור מגיע מיד לפני ההתרה?

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀