

## פרק ראשון

קראו את המאמר שלפניכם, וענו על כל השאלות שאחריו.

### טיבם של משחקים

מעובד על פי מאמרן של ח' ארבל, ד' לחמן, נ' אפשטיין, ה' קאופמן וד' קבלינסקי בן דור "למידה באמצעות משחקים", **אאוריקה** 32, 2011.

- 1 המִשְׁחָק, המלווה את האדם בכל גיל, מקום וחברה, הוא פעילות הנעשית מתוך רצון וללא פיצוי חומרי. היא גורמת לְמִשְׁחָק בה הנאה וסיפוק מידיים. בפעילות זו האדם מתנתק ממטלות ומחובות שבחיי היום יום, ושוקע בעולם מדומה.
- 5 בשונה מפעילויות אחרות, כמו עבודה ולימוד, המִשְׁחָק משמש כר נרחב להתנסויות בלי חשש לתוצאותיהן. במהלכו יכולים המִשְׁחָקִים לתת דרור לדמיונם, להסתכן עד אובדן שליטה ולהתמודד עד קצה גבול יכולתם עם מצבים מסוכנים ומאתגרים, בלא שייגרם נזק כלשהו להם או לסביבתם. עם סיום המִשְׁחָק מסתיימת ההתרחשות ללא כל נשיאה באחריות ממשית לתוצאותיה החומריות, ואפשר להמשיך מיד לְמִשְׁחָק הבא עם תקוות ו10 ואפשרויות חדשות. חירות זו היא המעניקה את תחושת ההנאה בְּמִשְׁחָק, שאינה רווחת בחיי היום יום של רובנו.
- פעילות משחקית מתאפשרת כל עוד כללי המִשְׁחָק ברורים ומוגדרים, כל עוד המשתתפים בוחרים להשתתף בְּמִשְׁחָק מרצונם החופשי וכל עוד המִשְׁחָק נתון בתוך מסגרת זמן, שנקבעו לה התחלה וסיום, וגם מקום המשחק מוגדר.
- 15 כאשר אחד התנאים מופר, המִשְׁחָק מפסיק להיות מקור הנאה ואף עלול לגרום לסכנה פיזית או נפשית. אלימות, רמייה, ניצול של פרט שאינו משתתף בְּמִשְׁחָק מרצון - הם דוגמאות למצבים שבהם נפרץ הגבול בין המציאות לבין המִשְׁחָק.
- מִשְׁחָקִים רבים מצריכים יכולת ומיומנות. ישנם גם מִשְׁחָקִים המבוססים על מזל, המוסיף מתח ועניין לְמִשְׁחָק. מִשְׁחָקִי מזל מאפשרים לשחקנים חלשים להשתחרר מאחריות לכישלון ולנצח שחקנים מיומנים מהם. ממד אחר בְּמִשְׁחָקִים הוא הממד התחרותי. התחרות מעמידה את המשתתפים בפני אתגרים, מותחת את גבולות היכולת שלהם ומאפשרת התמודדות עם הצלחה וכישלון בתנאים ידידותיים. עם זאת תחרות יכולה גם לאיים כאשר היא הופכת למטרה בפני עצמה. יש מִשְׁחָקִים המשלבים בין ממדים אלה, לדוגמה מִשְׁחָק קלפים. חלוקת הקלפים היא עניין של מזל, אך טיב השימוש בהם תלוי בכישוריהם של המשתתפים. 25

## ענו על כל השאלות שלפניכם.

1. מדוע משחק הוא פעילות מהנה? ציינו סיבה אחת על פי המאמר. (2 נקודות)

---



---



---

2. א. באיזו מילת קישור ניתן להמיר את מילת הקישור **עם זאת** שבשורה 22? (נקודה 1)

הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר.

- א. לכן
- ב. למרות זאת
- ג. מפני ש
- ד. בנוסף לכך

ב. בשורות 21 - 23 יש התייחסות **לתחרות שבמשחק** בשני משפטים.

הקיפו במעגל את התשובה הנכונה. (2 נקודות)

- א. בשני המשפטים ההתייחסות לתחרות היא חיובית.
- ב. בשני המשפטים ההתייחסות לתחרות היא שלילית.
- ג. במשפט הראשון ההתייחסות לתחרות היא חיובית, ובמשפט השני שלילית.
- ד. במשפט הראשון ההתייחסות לתחרות היא שלילית, ובמשפט השני חיובית.

3. מהי מטרתו ה**עיקרית** של המאמר? (3 נקודות)

הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר.

- א. לטעון כי המשחק חשוב לאדם.
- ב. למסור מידע על התנאים לקיומו של משחק.
- ג. להנחות ילדים איך לשחק.
- ד. למסור מידע על מאפייניהם של משחקים.



#### 4. לפניכם הסבר למשחק "השחלת נר לבקבוק".

המשחק מתבצע באופן הבא :

על מותניו של כל משתתף קשור חוט עם נר בקצהו. על הקרקע עומד בקבוק פלסטיק. על כל משתתף לנסות להשחיל את הנר לתוך הבקבוק ללא עזרת ידיים. המשתתף שהכניס ראשון את הנר לבקבוק הוא המנצח.

א. ציינו גורם אחד שעשוי לתת לאחד המשתתפים עדיפות על פני חבריו בדרך לניצחון. התבססו בדבריכם על המאמר. (3 נקודות)

---



---



---



---

ב. לפניכם פסקה מתוך המאמר (שורות 18-25). כתבו את הפסקה **מחדש והרחיבו אותה בשני מקומות שונים** באמצעות הטקסט "השחלת נר לבקבוק". תוכלו להוסיף פרטי מידע מההסבר למשחק ומהכותרת למשחק. הקפידו על פסקה לכידה ומקושרת. מתחו קו מתחת למידע שהוספתם לפסקה. (4 נקודות)

משחקים רבים מצריכים יכולת ומיומנות. ישנם גם משחקים המבוססים על מזל, המוסיף מתח ועניין למשחק. משחקי מזל מאפשרים לשחקנים חלשים להשתחרר מאחריות לכישלון ולנצח שחקנים מיומנים מהם. ממד אחר במשחקים הוא הממד התחרותי. התחרות מעמידה את המשתתפים בפני אתגרים, מותחת את גבולות היכולת שלהם ומאפשרת התמודדות עם הצלחה וכישלון בתנאים ידיוותיים. עם זאת, תחרות יכולה גם לאיים כאשר היא הופכת למטרה בפני עצמה. יש משחקים המשלבים בין ממדים אלה, לדוגמה משחק קלפים. חלוקת הקלפים היא עניין של מזל, אך טיב השימוש בהם תלוי בכישוריהם של המשתתפים.

---



---



---



---



---



---

---



---



---



---



---



---



---



---

5. לפניכם הערך "משחק" ממילון רב מילים. קראו אותו וענו על השאלות שאחריו.

**משחק (מִשְׁחָק) שם**

1. שעשוע או ספורט, בייחוד תחרותי, המתנהל על-פי כללים מסוימים והמוכרע על-ידי מיומנות, כישרון, כוח או מזל.
2. תחרות ספורט או אתלטיקה המתנהלת במסגרת כלשהי; הביצוע של משתתף בתחרות ספורט וכד'.
3. ביצוע התפקיד של שחקן בתיאטרון, בקולנוע וכד'.
4. אופן שילובם של מרכיבים שונים במערכת או במכלול, וההשפעה שיש להם זה על זה.
5. אופן התנהגות מזויף או לא רציני, שאין בו ממש.

א. איזו הגדרה מילונית לערך **משחק** מתאימה למשמעות המילה משחק במאמר? (2 נקודות)

הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר.

- א. הגדרה מספר 1
- ב. הגדרה מספר 2
- ג. הגדרה מספר 3
- ד. הגדרה מספר 4
- ה. הגדרה מספר 5

ב. איזו הגדרה מילונית מתאימה למילה משחק בהקשר הבא:  
**איתי טירן זכה בפרס על משחקו בהצגה "גטו"**. (2 נקודות)  
 הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר.

- א. הגדרה מספר 1
- ב. הגדרה מספר 2
- ג. הגדרה מספר 3
- ד. הגדרה מספר 4
- ה. הגדרה מספר 5

6. בפסקה השנייה של המאמר מופיעות שתי מילים נרדפות למילה "חופש".  
 מהן המילים? (2 נקודות)

7. לפניכם משפט.

פעילות משחקית מתאפשרת כאשר כללי המשחק ברורים ומוגדרים, כאשר כל אחד מהמשחקים בוחר להשתתף במשחק מרצונו החופשי וכאשר המשחק נתון בתוך מסגרת זמן שנקבעו לה התחלה וסיום.

א. מצאו במשפט שתי מילים שונות מהשורש שח"ק, וציינו לאיזה חלק דיבור שייכת כל אחת מהן בהקשר שבו היא מופיעה. (4 נקודות)

חלק הדיבור	המילה

ב. העתיקו מהפסקה צירוף סמיכות שמופיעה בו המילה משחק. (2 נקודות)

ג. לפניכם הצירופים פעילות משחקית, מסגרת זמן. כתבו אותם בריבוי: (2 נקודות)

	פעילות משחקית
	מסגרת זמן

8. א. במאמר מופיעים פעלים רבים בזמן הווה.  
העתיקו משורות 1-11 **שלושה** פעלים בזמן זה. (2 נקודות)

---

ב. מה אפשר ללמוד על אופיו של הטקסט מריבוי הפעלים בזמן **הווה**?  
הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר. (2 נקודות)

- א. ניתן ללמוד שבטקסט יש עלילה המתפתחת על רצף הזמן.
- ב. ניתן ללמוד שבטקסט מובעת עמדה ברורה.
- ג. ניתן ללמוד שזהו טקסט מדריך ומפעיל.
- ד. ניתן ללמוד שהטקסט אינו תחום בזמן מסוים.

## פרק שני

קראו את המאמר שלפניכם, וענו על כל השאלות שאחריו.

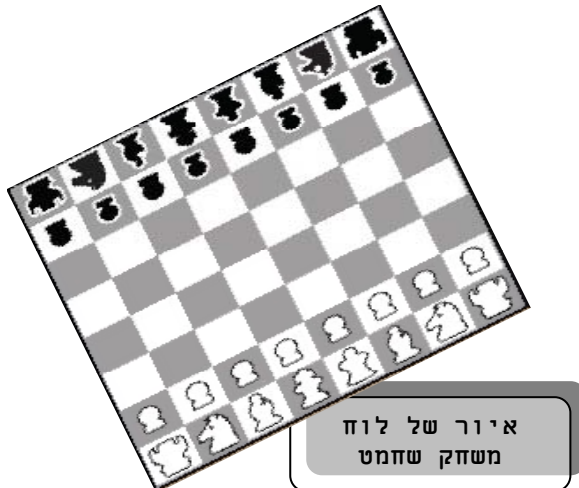
### האדם המשחק

מעובד על פי מאמרה של איילה יפרח שפורסם בספרייה הווירטואלית של מט"ח  
2180=item?asp.item/pages/il.ac.cet.lib//:http

- 1 חוקרים מפורסמים כמו דסדמונד מוריס וקונרד לורנץ מדגישים את הצורך במשחק, ומראים כי המשחק קיים גם אצל בעלי חיים. ובכן, "מהו מותר האדם מן הבהמה"? במה דומה המשחק של בני האדם למשחקם של בעלי החיים, ומהו השוני בין המשחקים?
- 5 חוקרי משחק טוענים כי יש הרבה תכונות דומות למשחקיהם של בני האדם ושל בעלי החיים, אך התכונות המיוחדות רק לבני האדם הן שתרמו ל"מותר האדם" מבעלי החיים. התמונה המוכרת של חתול הרץ אחרי כדור צמר ומשתעשע בו דומה לתמונה המוכרת לא פחות של ילד קטן שזה עתה החל לצעוד, והוא מנסה לגלגל או לבעוט בכדור שוב ושוב. לכל משחק יש כללים וחוקים משלו, ובלא כללים משחק לא יכול להתקיים. למשחק יש גם גבולות משלו. היצור המשחק – אדם או חיה – מתחיל את המשחק בנקודה או ברגע מסוים שבו הוא משנה את התנהגותו להתנהגות משחקית ומסיים את המשחק ברגע מסוים אחר.
- 10 המשחק מקיים בתוכו גם את "עיקרון החזרתיות". ג'ין ואן גודאל מתארת במאמרה "ריקוד הגשם של השימפנזים" להקת שימפנזים הרוקדת את "ריקוד הגשם" בתוככי יערות-העד בטנזניה שבאפריקה. הלהקה כללה שבעה שימפנזים זכרים, כמה נקבות וכמה גורים או שימפנזים צעירים. כאשר החלה סערת גשמים המלווה ברעמים ובברקים נעמד כל אחד מהזכרים הגדולים על רגליו, החל להתנועע בקצב, רץ במורד המדרון וחזר. לאחר דקות ספורות הצטרפו שני זכרים נוספים אליו, לאחר מכן זכר נוסף, וכך לאט לאט התרוצצו כל שבעת הזכרים זה מול זה, הנקבות והגורים טיפסו על העצים מסביב ושימשו כצופים במחזה. במשך עשרים דקות, במהלך סערת גשמים, עלו וירדו שבעת הזכרים במדרון לעיני קהל הצופים שלהם, והציגו, כמו בתיאטרון, ריקוד קבוצתי, שתנועותיו מביעות כוח. כשסיימו הזכרים את המשחק ירדו הגורים והנקבות מהעצים והצטרפו אליהם. לאחר זמן מה הסתלקה כל הלהקה. ריקוד זה חזר על עצמו בתחילת כל עונת גשמים. בסיפור נשמר "עיקרון החזרה".
- 15 הריקוד הוא תגובה של הזכרים השימפנזים ביערות לתחילת כל עונת גשמים. ישנם כאן כללים ברורים הקובעים מי משתתף במשחק ומי אינו משתתף. ומה עם בני האדם?
- 20 גם בני האדם חוזרים ומשחקים באותם משחקים על-פי "עיקרון החזרתיות". הם זוכרים את המשחק ששיחקו בעבר, ובאמצעות זיכרון זה הם משחקים שוב ומנסים לעשות זאת טוב יותר. אבל בני האדם משתמשים בזיכרון לא רק כדי לחזור על דברים.
- 25
- 30

**שחמט**, המוכר גם בשמות: **משחק המלכים** או **אישקוקה**, הוא ענף ספורט ומשחק לוח אסטרטגי המיועד לשני שחקנים. זהו אחד מהמשחקים השכיחים והמורכבים ביותר הקיימים בתרבות האנושית. אדם העוסק במשחק שחמט באופן מקצועי נקרא **שחמטאי**. מקור השם בפרסית: "**שאה מט**", בתרגום חופשי, "מארב למלך" או "המלך חסר אונים". (בניגוד למקובל לחשוב "המלך מת"). מטרת המשחק היא מתן "**מט**" למלך היריב. המשחק מסתיים בניצחון, כשאחד הצדדים מנחית מט ליריב, או כשהיריב נכנע. במהלך המשחק חשוב לשמור על ריכוז וקור רוח. ככל שבכוחו של השחקן לדמיין ולחזות מראש אפשרויות שונות של תפוזרת הכלים על גבי הלוח במהלכים שיבואו, כך סיכויו לנצח גבוהים יותר. חשוב לבדוק את מיקום כלי המשחק על הלוח עד תום ולתכנן כיצד לשפר את מקומם.

35 בעת המשחק קורה שמחשבתנו נודדת אל תחומים אחרים ואל מצבים דומים, מצבים שבהם עלינו לתכנן מהלכים, לשתף פעולה או לשנות מהלך. זוהי יכולת המייחדת את המשחק של בני האדם ממשחקם של בעלי החיים ונקראת "יכולת ההעברה", כלומר היכולת להשתמש בניסיון שרכשנו מפעולה אחת שעשינו כדי לבצע פעולה אחרת. היכולת שלנו להמציא דברים, לגלות ולחדש מבטאת את היכולת שלנו לעשות העברה.



**ענו על כל השאלות שלפניכם.**

1. במאמר בולטת השוואה.

א. העתיקו שתי מילים לציון השוואה מתוך המאמר. (2 נקודות)

ב. ארגנו את המידע שבמאמר על פי הטבלה, השלימו את המקומות החסרים הממוספרים. (4 נקודות)

עיקרון	בני האדם	בעלי חיים
1.	יש	2.
יכולת ההעברה	3.	4.



2. מה פירוש הביטוי " מותר האדם מן הבהמה "?

הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר. (3 נקודות)

- א. לאדם יתרון על הבהמה בתחומים שונים.
- ב. לאדם מותר לבצע פעולות שאסורות לבהמה.
- ג. האדם מנצל את הבהמה לצרכיו.
- ד. האדם מוותר על צורכי עצמו לטובת הבהמה.

3. במאמר מופיעות **דוגמאות**.

א. מצאו דוגמה אחת, וציינו את השורות שבהן היא מופיעה. (3 נקודות)

---



---

ב. כתבו איזה רעיון ממחישה דוגמה זאת. (3 נקודות)

---



---



---

4. עיינו בקטע על משחק **השחמט** (הנלווה למאמר), והסבירו מדוע בעלי חיים אינם יכולים לשחק שחמט. בססו את תשובתכם על הכתוב במאמר ובטקסט הנלווה. (4 נקודות)

---



---



---



---

5. עיינו בקטע הנלווה על השחמט, וענו על השאלות הבאות.

א. המילה **שחמט** נוצרה בדרך של חיבור המילים **שח** + **מט** למילה אחת.

מהי דרך התצורה של המילה **שחמטאי**? (2 נקודות)

---



---

ב. כתבו מילה אחרת שנוצרה באופן **דומה** למילה שחמטאי. (נקודה 1)

---

ג. "זהו אחד המשחקים **השכיחים** והמורכבים ביותר" (מהקטע הנלווה למאמר).

משמעות המילה **שכיחים** היא: (2 נקודות)

הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר.

1. קיימים      2. נדירים      3. מסובכים      4. נפוצים

6. לפניכם המשפט:

**השימוש בניסיון שרכשנו מפעולה קודמת כדי לפעול ולחדש הוא יכולת  
ההעברה שלנו.**

השלימו את הטבלה באמצעות מילים מהמשפט. (6 נקודות)

(בחלק מההשלמות יש יותר מאפשרות אחת. עליכם למלא רק מילה אחת בכל משבצת.)

בניין	שורש	המילה	
			שם פועל
			פועל

## פרק שלישי

קראו את הכתבה שלפניכם, וענו על כל השאלות שאחריה.

### "בבוז זמן" במשחקי וידיאו הוא גם מרכיב נהדר בחינוך הילדים.

מעובד עפ"י חן פונדק, "כלכליסט", דצמבר 2012.

**פרופ' ליאל ליבוביץ מאוניברסיטת ניו יורק, ישראלי החוקר כבר עשור את משחקי הווידאו, משוכנע שמערכות החינוך בעולם לא זיהו עדיין את הפוטנציאל האדיר הטמון בהם.**

- 1 לדבריו, יש מחקרים המראים שהדרך הטובה ביותר לעודד חשיבה פורייה היא חשיבה עם הפרעות והפסקות כדי לא להיות מקובע ברעיונות, ומשחקי הווידאו מספקים זאת. משחקי וידיאו מציגים משימות ברורות הדורשות ריכוז והתמקדות, אך גם מותרות זמן ארוך המאפשר לשחקנים להירגע.
- 5 הטענות העיקריות של מחנכים והורים הן שבניגוד למשחקי השולחן הקלאסיים, משחקי וידיאו מדכאים פעילות גופנית, אינם מעודדים קשרים חברתיים וגורמים לילד לשבת מול המחשב לבד במשך שעות מבלי לזוז. יש הטוענים כי משחקי הווידאו אף מעודדים אלימות.
- 10 ליבוביץ אינו מסכים עם טענות אלה ומסביר שמחקרים בנושא השפעת משחקי וידיאו אלימים על תוקפנות הראו שאין מתאם בין השניים. לדבריו, במשחקי הווידאו יש לעתים פעילות גופנית רבה יותר מאשר בזמן צפייה בטלוויזיה.
- ליבוביץ מציע לנצל את חוויית המשחקים הזו ולהתאימה לסביבה הלימודית. לדעתו, המשחקים הללו מספקים אלטרנטיבה יעילה יותר לשיטת המבחנים בבית הספר. הוא טוען: "בניגוד לפתרון בעיות בבית הספר, משחקי הווידאו נותנים לך את כל הזמן שבעולם כדי שבסופו של דבר תגיע לפתרון. משחקי וידיאו מציגים בפנינו אתגרים שאנחנו צריכים לפתור. הם נותנים לנו את האפשרות להגיע לתשובה בכוחות עצמנו, וכשאנחנו עושים את זה, תחושת הסיפוק והביטחון שלנו גדלה. אני לא אומר לאף תלמיד להפסיק לקרוא ספרים. אני פשוט רוצה שישתכלו על משחקי וידיאו כפי שהם ויפיקו מהם מה שאפשר."
- 20

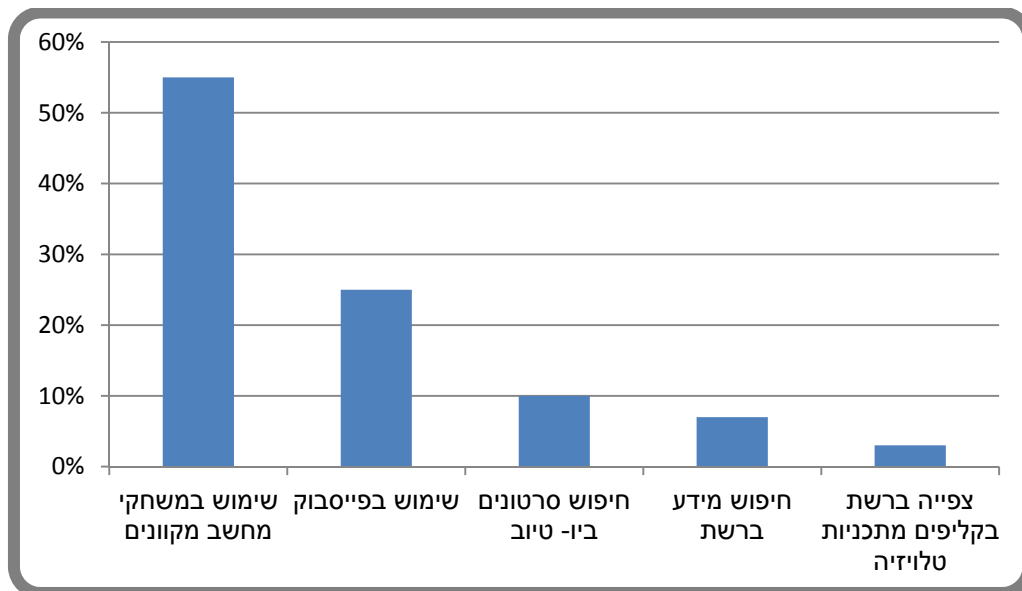
## ענו על כל השאלות שלפניכם.

1. מהי המטרה העיקרית של המאמר? (3 נקודות)  
 הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר.
- א. להציג את החיובי ואת השלילי שבמשחקי וידאו.  
 ב. לטעון בעד השימוש במשחקי וידאו.  
 ג. לטעון נגד השימוש במשחקי וידאו.  
 ד. להציג את האלימות ואת התוקפנות שבמשחקי וידאו.

2. מה תפקיד שורות 5-8 במאמר? (3 נקודות)  
 הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר.
- א. להדגים את הנאמר בשורות 1 - 4.  
 ב. לבסס את הנאמר בשורות 1 - 4.  
 ג. להציג עמדה מנוגדת לשורות 1 - 4.  
 ד. להכליל את הנאמר בשורות 1 - 4.

3. לפניכם תרשים. עיינו בו וענו על השאלות שאחריו.

מה עושים הילדים במחשב? הפעילויות במחשב בשעות הפנאי לפי אחוזי הזמן



- א. כתבו את המסקנה העיקרית העולה מהתרשים. (4 נקודות)

**ב.** איזו טענה מטענות ההורים בכתבה "בזבוז זמן..." מתחזקת באמצעות התרשים?  
(3 נקודות)

---



---



---



---

**4.** הביטוי "בזבוז זמן" שבכתרת מופיע בין מירכאות כפולות. מה תפקיד המירכאות?  
(2 נקודות)

הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר.

- א. לציין שמדובר בציטוט.
- ב. לציין שהמשמעות הפוכה.
- ג. לציין שמדובר בעגה (סלנג).
- ד. לציין שם של משחק.

**5.** הפועל **טע"ן** מופיע במאמר במקומות שונים, למשל בשורות 5-7 : **יש הטוענים** כי משחקי הווידאו אף מעודדים אלימות. בשורות 15-24 : **הוא טוען** : "בניגוד לפתרון בעיות בבית הספר, משחקי הווידאו נותנים לך את כל הזמן שבעולם כדי שבסופו של דבר תגיע לפתרון. משחקי וידאו מציגים בפנינו אתגרים שאנחנו צריכים לפתור. הם נותנים לנו את האפשרות להגיע לתשובה בכוחות עצמנו, וכשאנחנו עושים את זה, תחושת הסיפוק והביטחון שלנו גדלה. אני לא אומר לאף תלמיד להפסיק לקרוא ספרים. אני פשוט רוצה שיסתכלו על משחקי וידאו כפי שהם ויפיקו מהם מה שאפשר."

**א.** באילו שורות הטענה מופיעה כדיבור עקיף? (2 נקודות)  
הקיפו במעגל את התשובה המתאימה ביותר.

- 1. בשורות 5 - 7
- 2. בשורות 15 - 24

**ב.** כתבו את המשפט הבא בדיבור עקיף, כך שהמילים **מחנכים** ו**הורים** יהיו הנושא במשפט. (2 נקודות)

**הטענות העיקריות של מחנכים והורים הן שבניגוד למשחקי השולחן הקלאסיים, משחקי וידאו מדכאים פעילות גופנית ואינם מעודדים קשרים חברתיים.**

---

---

---

**6.** במאמר מופיע הצירוף **משחקי וידאו** פעמים רבות בנושא במשפט. עיינו בשורות 1-8 וכתבו **משפט** שבו מופיע הצירוף **משחקי וידאו** בנושא. ציינו גם מהו נושא המשפט. (3 נקודות)

---

---

---

## פרק רביעי

לפניכם שני נושאים לכתיבה 1, 2 .

בחרו אחד מהם וענו על-פי ההנחיות. (15 נקודות)

- כתבו פסקה שתסכם את התנאים לפעילות משחקית על-פי המאמר "טיבם של משחקים", שורות 12-17 וכן על-פי המאמר "האדם המשחק", שורות 8-10. כשלב מקדים לכתיבה מומלץ לארגן את המידע באמצעות הטבלה הבאה.

	תנאי (1)
	תנאי (2)
	תנאי (3)
	תנאי (4)

בכתיבתכם הקפידו על הניסוח, על סימני הפיסוק, על כתיב נכון ועל כתב יד ברור.

---



---



---



---



---



---



---



---

2. יש הטוענים כי משחקי הווידיאו/ משחקי המחשב משפיעים לרעה על התנהגותם של ילדים ובני נוער. הביעו את דעתכם בנושא, נמקו והדגימו את דבריכם. כתבו חיבור בהיקף של כ-15 שורות, היעזרו במאמרים שקראתם בשלושת הפרקים.

בכתיבתכם הקפידו על הניסוח, על סימני הפיסוק, על כתיב נכון ועל כתב יד ברור.

מומלץ לכתוב טיוטה.



