מהדורה למורה – הקיץ של הסוס הלבן היפהפה

ויליאם סאַרויאן · סיפור קצר · הסיפור הקצר · גרסת רגיל

במהדורה זו: מפתח תשובות לכל התרגילים, הצעות לתשובות פתוחות ומחוון קצר. בדפי התלמיד: שם/כיתה/תאריך, חלק א׳ (הבנה), חלק ב׳, חלק ג׳ (כתיבה) וכרטיס יציאה לגזירה.

תשובות – חלק א׳ – הבנה

תרגיל 1: 1–**ב** (ארם) · 2–**ב** (הכרת יושר משפחתם) · 3–**ב** (נעשה רגוע וטוב יותר) · 4–**ב** (לבן) · 5–**ב** (ביושר)

תרגיל 2: 1–**לא נכון** (מוראד – פרוע ואוהב חיות) · 2–**נכון** · 3–**נכון**

תרגיל 3:

1. ארם בן תשע ומוראד בן שלוש עשרה.
2. ביושר שלה – כבר מאות שנים, גם כשהיו עניים מאוד.
3. שהיה נשבע שזה הסוס שלו, אילו לא הכיר את הורי הילדים ואת יושר משפחתם.

תשובות – חלק ב׳ – מושגים וכלים ספרותיים

תרגיל 4: 1–**ד** · 2–**ב** · 3–**ג** · 4–**א**

תרגיל 5: 1–**מספר** · 2–**אירוניה** · 3–**דמות** · 4–**סמל**

תשובות – חלק ג׳ – חשיבה וכתיבה

תרגיל 6: הוא מבין מה קרה, אבל בוחר לכבד את המשפחה ולתת לילדים הזדמנות לתקן בעצמם. ההבלגה שלו מלמדת אותם יותר מעונש.

תרגיל 7: דברי האיכר הזכירו להם את ערך היושר המשפחתי, והם לא רצו לפגוע בשם המשפחה ובאמון שניתן בהם.

תרגיל 8: תשובה מנומקת: לקח בלי רשות ולכן זו גנבה, גם אם תכנן להחזיר; אפשר לדון בהבדל בין כוונה למעשה.

תרגיל 9: מחוון קצר: שמירה על פרטי העלילה (3), נקודת מבט עקבית (3), תיאור רגשות ומחשבות (2), לשון ופיסוק (2).

כרטיס יציאה

תשובות אישיות. תשובה מלאה: עונה על השאלה, נשענת על פרט מן היצירה, כתובה במשפטים שלמים ובסדר הגיוני.

• שאלה לדיון בכיתה: מה עדיף: עונש או אמון שמזמין לתקן?

• הביאו דוגמאות מחיי בית הספר; התמקדו בתיקון ולא באשמה.

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

הקיץ של הסוס הלבן היפהפה

ויליאם סאראויאן · סיפור קצר · הסיפור הקצר

תזכורת קצרה: ארם, בן תשע, מתעורר עם שחר וברחוב מחכה לו בן דודו מוראד, בן שלוש עשרה, רכוב על סוס לבן ויפהפה. ארם יודע שבמשפחה העניה שלהם אין כסף לסוס, אבל גם שכולם בשבט ידועים כישרים כבר מאות שנים – ולכן קשה לו להאמין שמוראד גנב. הם רוכבים בסתר שבועות ומסתירים את הסוס בחווה נטושה. יום אחד מגיע לביתם האיכר ג'ון ביירו ומספר שסוסו הלבן נגנב. כשהוא פוגש את הילדים עם הסוס בדרך, הוא מסתכל עליו היטב ואומר שהיה נשבע שזה סוסו – אילו לא הכיר את משפחתם הישרה. למחרת הילדים מחזירים את הסוס בשקט, והאיכר מגלה שהסוס נעשה רגוע וטוב יותר.

חלק א׳ – הבנה

1 הקיפו את התשובה הנכונה.

1. מי מספר את הסיפור?
○ א. מוראד ○ ב. ארם ○ ג. האיכר ○ ד. הסוס
2. מה מונע מהאיכר להאשים את הילדים?
○ א. פחד ○ ב. הכרת יושר משפחתם ○ ג. הוא לא ראה את הסוס ○ ד. הוא שמח
3. איזה שינוי חל בסוס כשחזר?
○ א. נעשה פראי ○ ב. נעשה רגוע וטוב יותר ○ ג. חלה ○ ד. ברח
4. איזה צבע הסוס?
○ א. שחור ○ ב. לבן ○ ג. חום
5. במה המשפחה גאה?
○ א. בכסף ○ ב. ביושר ○ ג. בבית גדול

2 קראו כל צמד: דמות – תכונה. סמנו נכון או לא נכון. אם לא נכון – כתבו את התכונה הנכונה.

#	דמות – תכונה	נכון / לא נכון	תיקון (אם לא נכון)
1	מוראד – חכם ומבליג	נכון / לא נכון	
2	ארם – תמים ונאמן	נכון / לא נכון	
3	ג'ון ביירו – חכם ומבליג	נכון / לא נכון	

3 ענו במשפט או שניים.

1. מה גילם של ארם ומוראד?

2. במה מתגאה משפחת גארוחלאניאן?

3. מה אומר האיכר כשהוא רואה את הסוס?

חלק ב' – מושגים וכלים ספרותיים

4 התאימו כל כלי ספרותי לדוגמה שלו מן היצירה. כתבו את האות המתאימה.

#	כלי ספרותי	האות		דוגמה מן היצירה
1	מספר		א	הסוס הלבן היפהפה הוא סמל לחלום ולחירות של הקיץ.
2	אירוניה		ב	המשפחה 'הישרה' מחזיקה סוס גנוב, והאיכר משתמש ביושר שלה כדי להחזיר אותו.
3	דמות		ג	מוראד – פרוע, אוהב חיות ובעל 'שיגעון' משפחתי, אבל לא רשע.
4	סמל		ד	ארם, הילד הצעיר, מספר בגוף ראשון וממבט תמים ומלא הערצה למוראד.

5 השלימו את המונח המתאים מתוך מחסן המילים.

מחסן מילים: דמות מספר דימוי סמל אירוניה

1. _____ – הקול שמספר את הסיפור; יכול להיות דמות בסיפור (גוף ראשון) או קול מחוץ לסיפור (גוף שלישי)
2. _____ – פער בין מה שנאמר או מצופה לבין מה שקורה באמת
3. _____ – אדם, בעל חיים או יצור שפועל ביצירה; לדמות יש תכונות, רצונות ומניעים
4. _____ – דבר מוחשי שמייצג רעיון גדול ממנו

חלק ג' – חשיבה וכתיבה

6 שאלת פרשנות

מדוע האיכר לא מאשים את הילדים ישירות?

7 שאלת פרשנות

למה בחרו הילדים להחזיר את הסוס?

8 שאלת הערכה – הביעו עמדה ונמקו

האם מוראד 'גנב' או 'שאל' את הסוס? נמקו.

9 משימת כתיבה

כתבו את הרגע שבו הילדים מחזירים את הסוס, מנקודת המבט של הסוס.

כרטיס יציאה

הקיץ של הסוס הלבן היפהפה · שם: _____

1. איזה רגע בסיפור של היום נשאר איתך, ולמה?

2. הסבירו במשפט אחד מהי אירוניה וצרפו דוגמה.

3. שאלה אחת שהייתם רוצים לשאול את אחת הדמויות.