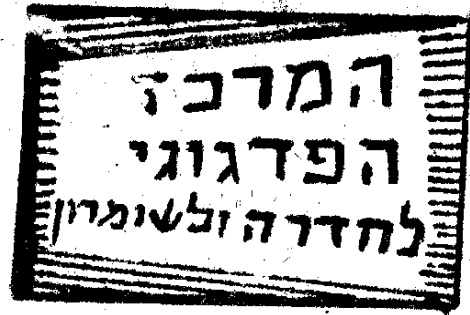


יוסף ושושנה בן-ברית  
חבת ציון 38885  
טל: 06-365365



# פשיחקים בתהליך הלמידה

## - סדר נ א -

א. המצאת כלי השחק  
חילופיים

ב. תכנון ויצירה

של

השחקי לימוד

להלן המושגים הנכונים "קובץ לנכונים במחקר חילופיים"  
"קטנים מתוך המחקר" ו"חילופיים ו"חילופיים"

הפעלת כללים שונים במשחקי לוח

א. משחק מפסי לילד בדרך להכרת תוכן הלוח וחתאמת המונה לחמונה. רצוי בלוחי מילולי ונתינת שט.

לשניים עד שמונה משתתפים - (במספר הלוחות)

ב. קופה ממנה לוקח כל ילד בתורו. אם תקלף מתאים ללוח התמונות, מניחו הילד על החמונה שבלוח. אם אינו מתאים, הילד מחזירו לקופה כקלף תחתון. המשחק מסתיים עם גמר הקופה.

ג. "השופט" קורא בשם הקלף (הוכנו) הילד, לו מתאים הקלף, אומר "אני", ומקבלו. קלף שלא נדרש ע"י אף ילד, מוחזר לתחתית הקופה. המשחק מסתיים עם גמר הקופה.

ד. כל ילד מקבל מספר קלפים כתמונות הלוח שלו, כל ילד מניח מה שמתאים ללוח שלו על הדמוה הנחה, אם חיתר הוא מחזיק כך שהשכן לא יראת.

לפי תור, מבקש כל ילד מאחד משכניו, "חאט יש לך קלף "כלב" או "חתול" וכ'. אם יש, הוא מקבלו וממשיך לשאול, אם אין, חנשאל הופך לשואל.

המשחק מסתיים כאשר כל החמונות אוזלוח וכל הלוחות מלאים.

ה. אותו עקרון, במקום לשאול מן השכן, מושכים מאחד השכנים, כתמורה מושך השכן ממנו קלף אחד.

ו. לילדים יש רשות להציע שינוי בכוונת היצדן למטל במקום ש"כסא" יוחאס לכסא זהה, יוחאס כסא לשולחן, ושולחן לארון, ציפור לעץ, ועץ לציפור וכ' וכ' סיוט חמשק כדלעיל.

ז. מניחים את כל הלוחות בגלוי במרכז השולחן. מחלקים בין המשחתפים את הקלפים המעורבבים. למי שיש הכי הרבה חמונות משלימות של לוח מסוים, זוכה בלוח, מי שזוכה במספר הרב ביותר של לוחות, יצא ראשון וכ'.

ח. מחלקים את הלוחות. הקלפים מסודרנט בשורות, עם חוכנט כלפי מטה, כמו בדו-קלף זכרון. כל אחד בתורו הופך קלף אחד, אם הוא מתאים לאחת מהמונות הלוח שלו, זוכה בו. אם אינו מתאים מחזירו הפוך למקומו. כל המשחתפים מנסים לזכור את מקומוחיהם של הקלפים ולמשוך את המתאימים בתורם.

ט. מניחים לוח אחד באמצע השולחן. את כל הקלפים המתאימים ללוח זה מסודרים בשורה. אחרי שכל הילדים "ראו" את החמונות, הופכים את הקלפים עם חוכנט כלפי מטה. ילד אחד שואל משכנו, "חן לי חמונה זו וזו" (נוקף בשם החמונה) אם הילד מצליח "לגלות" את הקלף הנכון, תורו לבקש מאחר "שיגלה" לו קלף מסוים. ילד שלא "גילה" את הקלף הנכון, יוצא מן המשחק, או ילד שלישי הנכון, מקבל.

י. אותו משחק עם 2 לוחות, 3 לוחות וכ' אנכי כחובן להחצא ארוב יחוד כחלית!

## כללי משחק לדומיננו

כל לוחית מכילה שני פרטים, לא קשורים אחד בשני.  
יש ליצור רצף של 2 פרטים הקשורים אחד בשני - בהתאם לתוכן המשחק!

כלל א': מחלקים את הלוחית בין המשתתפים (2 ויותר)  
כל משתתף מנסה ליצור מלוחיותיו מירב רצפים נכונים (בהתאם לנושא)  
מותר להניח את הלוחיות שתי וערב בכל צורה.

### אפשרויות ניקוד:

1. מי שיצר מירב הרצפים הנכונים, זכה במספר נקודות בהתאם.
2. מי שיצר מירב הרצפים הנכונים בזמן קצוב, זכה במספר נקודות בהתאם.
3. חוזרים על המשחק זמן נתון מראש, או מספר סיבובים נתון והזוכה במירב נקודות, ניצח.

### כלל ב': כמו בכלל א'

מי שהצליח להניח את כל לוחיותיו ברצפים נכונים זכה ב- 10 נקודות.  
כל לוחית שנשארה בידו, מחסירה לו 2 נקודות.  
חוזרים על המשחק זמן נתון מראש, או מספר סיבובים נתון והזוכה במירב נקודות, ניצח.

כלל ג': כל הלוחיות מונחות בגלוי על השולחן.  
ע"פ אות, זכאי כל משתתף לקחת מן הלוחיות ע"פ בחירתו עד למספר מסוים של לוחיות, שנקבע מראש.  
מאלה עליו לצרף רצפים לפי כלל א' או ב'.

כלל ד': אחרי חלוקת הלוחיות, מגיע הראשון בתור לוחית במרכז השולחן.  
הבאים בתור מנסים ליצור רצפים, ומתפטרים כך מלוחיותיהם.  
אם הבא בתור לא היה יכול להניח רצף נכון, מנסה הבא אחריו וכך הלאה.  
הראשון שהניח את כל לוחיותיו זכה.


כלל ה': לשלושה משתתפים ויותר.  
אחרי חלוקת הלוחיות מחזיקים בהם כמו בקלפים.  
כל אחד בתורו זכאי לבקש מכל אחד המשתתפים לתת לו לוחית עם פרט מסוים אם השיגו, זכותו להמשיך לשאול מכל משתתף.  
לא השיג את מבוקשו, עוברת זכות השאלה לגשאל שלא היה בידו לוחית עם הפרט המבוקש.  
כל אחד המשתתפים מנסה ליצור מירב הרצפים כמו בכלל א' או ב'.

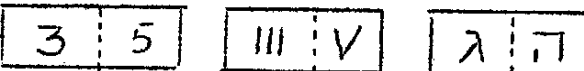
כלל ו': לשני משתתפים.  
מחלקים רק חצי כמות הלוחיות בין שני המשתתפים.  
הלוחיות הנותרות מהוות קופה סגורה. (הלוחיות הפוכות)  
קופה זו יכולה להיות בערמה אחת, או במפוזר.  
כמו בכלל ה' מבקש כל משתתף בתורו מזולתו לוחית עם פרט מסוים.  
לא השיגו, זכאי השואל לקחת מן הקופה הסגורה.  
(אם היא בערמה, לוקח את הלוחית העליונה; אם היא מפוזרת לוקח לוחית ע"פ בחירתו).  
ההמשך כמו בכלל א', או ב'.

כלל ז': לשני משתתפים ויותר.  
כמו בכלל ו'. אך כאשר משתתף לוקח לוחית מן הקופה הסגורה, הוא חייב לוותר על אחת הלוחיות שבידו ולהניחה על השולחן כקופה פתוחה, על יד הסגורה.  
מעתה, זכאי כל משתתף בתורו, להתליט את יבקש לוחית משכנו, או יקח מן הקופה הסגורה, או יקח מן הקופה הפתוחה.  
כל משתתף שלוקח מן הקופה הסגורה או הפתוחה, חייב להחזיר לוחית אחת אל הקופה הפתוחה.

כלל ח': לדומינו הקלסי, או לדומינו אחר מצויד במספרים: חיבור הכמויות או הספרים שעל לוחית אחת, מהווה את ערך הלוחית.

למשל:

ערך הלוחית הנו 7 = 

ערך הלוחית הנו 8 = 

ענה אין יוצרים רצפים כמקובל בדומינו, כי אם משתמשים בלוחית כעם קלף בעל ערך אחד. (סיכוס)

כלל ט': אפשר לשחק ע"פ שיטת "קלפי מלחמה": כל המשתתפים מניחים בו זמנית לוחית אחת במרכז השולחן. בעל הלוחית עם הערך הגבוה ביותר, זוכה בכל יתר הלוחיות.

או: אחד מכריז על ערך לוחית, למשל 9. ומניחה על השולחן. הרוצה לזכות בה, מניח לוחית בעלת ערך גבוה יותר. אפשר לשחק ע"פ שיטות אחרות במשחקי קלפים. ראה כללי "דומינו חשבוניה" א, ב, ג.

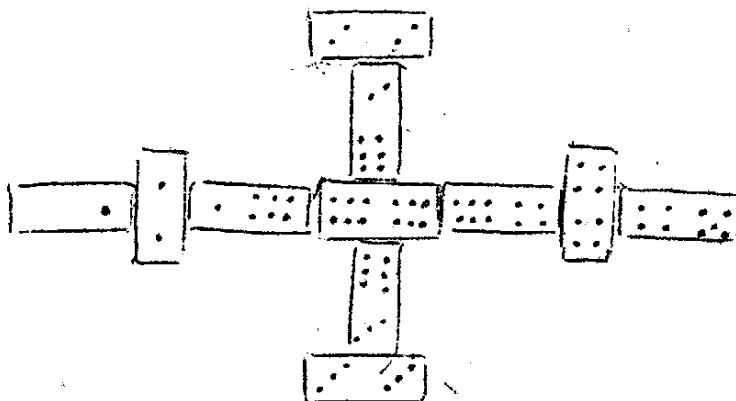
כלל י': לדומינו הקלסי, הרגיל. - דומינו "ארבע כנפות".

מחלקים את הלוחיות. מי שקבל את הלוחית בעלת שתי השישיות, מניחה במרכז השולחן. על פי סדר התור, מניח כל אחד מהמשתתפים שיש לו לוחית עם שש נקודות, את לוחיתו על אחד הקצוות, כאשר בחלק השני של כל לוחית מונחת ענה אחת הספרות האחרות. שוב לפי סדר התור, מניח כל משתתף שיש לו "כפולה" של המספרים בקצוות את לוחיתו. במקרה המצוייר - לוחית כפולה של 4, כפולה של 3, כפולה של אחת וכפולה של שתיים. אליה מצמידים על פי התור לוחית רגילה, אם יש לו מספר זהה אחד על לוחית כל שהיא.

ושוב צריכים להניח רק כפולות.

זוכה זה שמצליח להפטר מכל לוחיותיו, או שנשאר עם המספר הקטן ביותר מלוחיותיו.

אם נשארו שניים עם אותו מספר הלוחיות, זכה זה, אשר הסיכום של המספרים הוא הקטן יותר.



הפעלה כללית שונים במשחקי קלפים

נבחנו שיטות ידועות במשחקי קלפים (א-ד); וחוצצו שיטות נוספות (ה-ח)

אחרי הלוקה הקלפים למשתתפים, מוסך כל משתתף משכנו, או מכל אחד אחר קלף אחד. אם הקלף משלים לו סדרה הוא מניח את הסדרה גלויה על השולחן.

מי שהשלים מירב סדרות, יצא מנצח. בשיטה זו אין דיבור, והענין העקרי הוא המטה והציונים; וריכוז.

שיטה ברמה גבוהה מקודמתה היא ביקוש בדיבור. (ראו לוסו כלל ד') המשתתף שהוא בתור שואל משכנו או מכל אחד אחר "הן לי בבקשה קלף זה וזה" אם הוא השיג את מבוקשו, הוא זכאי לחמסין ולשאל מכל אחד מן המשתתפים קלף בשט ממורש.

ברגע שלא היה לוולתו הקלף המבוקש, עוברת זכות השאלה אליו. כמובן, סעדיטות חוזר למשתתף המתרבז ושם לב לידי מי הגיעו קלפים בשט זה ואחר, והוא ישיגם בחזרו.

ישו: התזוכה במירב הסדרות - (המעט על ידי השומה לב וריכוז) יוצא ראשון וכ"ו.

הקופה יכולה לשמש את המשתתפים כמטחק בשני אופנים בסיסיים (ד+ג)

קופה סגורה, אשר ממנה חייב לקחת המשתתף, אשר לא קיבל את הקלף המואים לו, בשאלו אצל שכנו אם הקלף המבוקש אצלו.

חזוכה הוא זה אשר הצליח לחסטר ראשון מן הקלפים אשר בידו ביצרו סדרות שלמות.

קופה פתוחה מעלה את דעת המטחק.

המשתתף הראשון שלה השיג את מבוקשו אצל אחד המשתתפים במשיכה או בשאלה, ראשי לקחה מן הקופה הסגורה, אך המורה זאה עליו לשים קלף אחד מידתו בקופה הפתוחה (עם התוכן כלפי מעלה) המשתתף הבא זכאי לבחור במהו מן האפשרויות:

- למסוך אצל אחד המשתתפים למי הסול
- לשאול אצל אחד המשתתפים למי זכרונו

או לקחה במקום זאה קלף גלוי מן הקופה הפתוחה.

חזוכה הוא המסתטר ראשון מכל הקלפים אשר בידו, תוך יצירת סדרות שלמות.

שיטת ריכוז ומחירות התגובה

חוצים קלפי רביעיה כן, ששתיים מכל רביעיה יהיו בקופה ושתיים מחולקים בין המשתתפים (3-4 משתתפים)

הקופה המעורבת היטב, הפוכה עם מני הקלפים כלפי מטה.

המשתתפים מחזיקים את קלפיהם בידיהם.

"שומט" הוסך קלף הקופה העליון עם מניו כלפי מעלה.

מי שמגלה שיש לו קלף אחד (או אולי שניים) מן הסדרה "חוטף" את קלף הקופה.

זוכה מי שמצליח ליצור מירב סדרות.

שיטת ריכוז ומחירות התגובה נוספת

מכל רביעיה (או זוגיה) מוצא קלף; אוסף של יחידים מכל סדרה נתיח לקופה, כאשר הקלפים עם מניהם למטה.

יחר הקלפים מונחים על השולחן, כאשר מניהם כלפי מעלה. "שומט" הוסך קלף הקופה העליון עם מניו כלפי מעלה.

המגלה ראשון את הזחיים או המסלימים על השולחן, ראשי לחטוף אותם. המצליח לאסוף יחידים, זוגות, שלשות או רביעיות, זוכה במסטר בקודות בהתאם לקלפים שחטף.

דו-קלף זכרון

משתתפים בזוג קלפים מסלימים בשיטה דו-קלף זכרון. אמטר לחשתמש גם ברביעיה, כאשר כל זוג שנמסך מן השולחן (מחוץ רביעיה) מוכה בו את המוסך.

האוסף מירב חזוגות, זוכה.

- ח. קליעה בקלפים  
מסמנים "גדר" מסביב לשולחן במרחק 20 - 40 או 60 ס"מ.  
על השולחן מניחים באופן מפורז חלק מקלפי הזוגות או הדביעיות.  
אח בנותרים מחלקים בין המשתתפים.  
כל משתתף בתורו מנסה לכסות חלקיה, על ידי קליעה אחת הקלף הזוגי,  
או אחד מן הרביעיה, בקלף אשר בידו.

כיסהו חלקיה, זכה בשניהם.  
לא כסו, הפסיד את הקלף שאוחזו זרק.

האוסף מירב קלפים, זוכה.

1. סדנה ליצירת משחקי לוטו, קלפים, דומינו.  
להכנת נושאים ותכנים שלא קיימים בשוק  
בחמרים שונים: קרטון וכיסוי בדבק פלסטי  
בספט שקוף

שאריות קרטון ושימוש בגיליוטינה זסכין חיחוך

לוחות פוליגל

הכנת שאריות עץ לדומינו

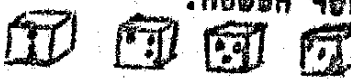
מוצעות אפשרויות יצירה שונות הקשורות למשחקי לוטו וקלפים:

- א. משחק לוטו החאמה או השלמה אשר לא משחקים בהם יותר, נתן לגזור את הלוחות ולהשיג כך משחק קלפים זוגי.
- ב. משחקי לוטו, שיצרן לא לקח בחשבון התאמת התוכן לרמת המיומנות כגון: לוטו דגלי האומות ולוטו תמרורים, ניתן לגזור את הלוחות ולהשיג כך משחק קלפים זוגי.
- כללי המשחק ראה א 1.
- ג. משחק לוטו הערוך תוך ערבוב תחומים ונושאים - אפשר לפרק ולהרכיב מחדש כשכל לוח מוקדש לחחום מוגדר.  
כגון: לוח אחד לבעלי חיים, שני לכלי נגינה ושלישי לרהיטים.
- ד. מוצע ליצור משחקי קלפים עם רצף כדוגמת הסיפור "פטר והזאב" או בנושא קרוב לילדים "סדר היום" וכו'.
- ה. מוצע ליצור משחקים על בסיס המשחק "דע את החיות". מייצרים תמונות רקע ואליהם יש לצרף שתיים או שלוש דמויות המתאימות לרקע מסוים זה.
- ו. שימוש בקלפים שעליהם מדביקים הומרים שונים: מתכת, זכוכית, פלסטיק, נייר; או צורות שונות שניחן לגלותם בעזרת חוש המישוש בלבד.  
המשתתף צובר קלפים נוספים עם איורים בהתאם לחומר או לצורה שבקלפיו וזאת לפי כללי משחק שונים שהוזכרו (משיכה, חטיפה, בקשה)  
ראה א 2
- ז. הכנת משחקי "מלחמה" בעזרת מדבקת, הכללים יוסברו במסגרת הסדנה להכנת משחקי דרוג עולה ויורד בכמויות בעזרת מדבקת.  
הכללים יוסברו במסגרת הסדנה.

התקנה ליה עם מסלול נתון/מסלולים נתונים - קוביות/קוביות - סדרה.  
הכרת כללים ועקרונות

המסלול הנתון מבטל מראש אפשרויות הכוון ובחירתה.  
קוביות גם היא מכתיבה מראש את עובי החתך. לכן מסתק לוח וקוביות שספיליט רק מסלול נתון, ללא אלטרנטיבות יכולות להתאים רק לילדים "מתחילים", דהיינו בגיל 3-4 באוכלוסיה דגילה.  
בגיל זה מושג שליטה בהכנה כפיות טפונות בעקבות הכרה ספלי הכפיות.  
לכן החלטת הכלל, לחתך מספר מסבנות וזח עם ספל הנמות שבקוביות.

3 = פלס = החקרים שלשה צעדים במסלול.

ראוי ללוח מסתק ברמה ראשונית זו בהבטאות סילוליות.  
ראוי ליצור קוביות עם כפיות פחות מ-6, למתחילים.  
ראוי ליצור קוביות, אשר ספלי הכפיות ששחנות בסידורם, בכדי לפנוע קיבוע ולאפשר חשטת.  
לדוגמה  וכי.

התחנת הכרתיה מרגיל גם מסתק מסנני כזה למסתק בצורתה, לפי חזר, ולפי כלליה אחידים. יש לציין שילדים לא עכמאיים מעדימים שחקוביות חלטים.  
קיימים מסתקי לוח וקוביות ברמות עולות, ואף אין בשוק, בריך ליצורם.  
לחלו רמות עולות, ליצירה מסתקים באלה, או לניחות הקיימים, ולהתאמת לרמות הילדים.

קוביות מכתיבה קצב החתך, במסלול יחיד (פקדה, סול).  
שהי קוביות לזריקה, מטעילות חשיכה של חיבור כפיות.

המסלולים במסלול יוצרים סכמי מתח והמתנה ששוכרים את חרצף החר-גורכי ומסטימים עיניו.

משימות בדרך, ברמה של חשיבה כגון: אנליזה של סבב נתון, שיקול של אפשרויות שונות, החלטה לאפשרות הטובה ביותר.

מסלולים אלטרנטיביים } בחירת והחלטה עצמית  
ומחלטים אלטרנטיביים } משפרים את דעת המסתק שלא נשאר חלוי במקרה, במול.

שיקולי הקצאה משאבים כגון: אסימונים, דורכות וחכנון - (סמאי, מונזמול) מעלים את דעת המסתק.

סילובט של הנורמים 2-5 מעלים את דעת המסתק, כמדת חוטפת מסלולים, משימות, מסלולים, מחלטים ושיקולי הקצאה משאבים.

סילובט של מסתק צורה ותחרות אישית מעלים את חרמה החברתית. (עזית הכלבה הצנוחית)

חלטים לקוביות

במקום קוביות עם 6 אפשרויות ניתן ליצור לוח מעגלי עם שחנות (כעין רולטה) אשר מאפשרת הגדלת הכפיות ל-10,8 ואף יותר.  
אפשרות זו חשובה למסתקי לוח עם מסלול ארוך כדי ליכולת הריכוז של ילדים.  
אפשרות זו מגדילה את קצב החתך, ומקטינה את אורך זמן המסתק.

כן ניתן לבטל את מקריות הקוביות והרולטה על ידי צבירת נקודות לחתךמות תוך כדי קליעה במטרה מדויקת, תמיכה מספר "אבנים" ביד אחת (מסתק "אבנים"), ועל ידי קיפוט במיופנויות מוטוריות אחרות כפי שחוצעו בתגובת הסקיות.

משחקי חכנון במסלולים, תוך שיקולים "כלכליים", - סדנה - התנסות ויצירה

כמדת ההתנגדות של אלטרנטיבות לבחירה, גולה רמת המשחק. אסימונים או כסף שכל משתתף מקבל באופן שווה בתחלת המשחק, או אשר ניתן "להרויח" אותם תוך כדי משחק, מאפשרים לבחור בהתקדמות מהירה יותר, או צבירת נכסים, תוך כדי "תשלום", על המשתתפים "לכלכל" את הוצאותיהם, כי זקוקים לכסף או לאסימונים לאורך כל מסלול המשחק, ואף לקראת סופו.

כאלה תן לדוגמה:

משחק פופאי, בו על המשתתפים לכלכל את "קנייה" המעבריים הסגורים ואת המסלולים המקוצרים במקום המסלולים הארוכים, באסימונים שכל אחד מקבלם בכמות שווה בתחלת המשחק.

עזית הכלבה הצנחנית, בו על המשתתפים לצבור ביחד אפשרויות משותפות, ועם גמר משימה משותפת זו, כל אחד מנסה להקדים את רעהו בהשגת המטרה הסופית. כל זאת תוך כדי צבירת אסימונים, כל אחד לפי שיקוליו וחישוביו.

אסימונים אלה מאפשרים לו, לקראת החלק התחרותי של המשחק, להתקדם מהר יותר. מונופול על סוגיו, בו מנסה כל משתתף לרכוש כחיס, מגושים, ערים תוך כדי שיקולים של היצע וכדאיות, ושימוש בכספים שברשותו עם תחלת המשחק, ותוך כדי התקדמות במסלולים.

חבילה הגיעה, בו על המשתתפים להתגבר על סבך הבירוקרטיה ודרכי גישה מנותלות אל המטרה. את ההתקדמות הוא יכול לקנות בכסף שברשותו בתחלת המשחק, דורש סבלנות מירבית ואורך רוח וזמן, כמו בחיים ממש.

משחקים אלה ישמשו בסיס ליצירת משחקי "מסע" או "מסלול" כאשר יוסיפו להם תוכן לימודי.

מוזכרים כאן משחקי חידון למיניהם, אשר דורשים ידע מוקדם ואף מוסיפים ידע, אם לילדים רצון לעמוד במבחן הידע, תוך כדי משחק, כגון: חידון חנ"ך, 128 מי יודע, חידון סלביזיה ועוד.

משחקי חכנון במסלולים, תוך שיקולים "כלכליים"

ותוך כדי הכרת נושא וחידוק הידע והחידווח. - סדנה

מידי פעם מוצע לאוכלוסייה משחק חדש בעקבות אירועים מיוחדים בארץ ובעולם. ביניהם משחקים טובים במיוחד! יש להצטרף עם הפסקת יצורם, בדרך כלל מחוסר ביקוש. מחפיד המערכת המחנכת להיות ערה לסוג זה של משחקים ולעודד את קנייתם, למצו המשר יצורם, או ליצור דוגמתם !!

כזה הוא משחק "ירושלים של זהב". (בארץ 3 כוכבים) שדה המשחק הוא מפת ירושלים עם כל האתרים החשובים בירושלים העתיקה וחדשה. המשתתפים מולכים ברחובותיה העקריים של ירושלים, ובדרך זכותם לקנות אתרים, כל אחר ומחירו, בחתום ליחס הרוחני והרגשי הקיים כלפי אתרים אלה. המשתתפים צריכים לחשב היטב את כוונת הליכתם, כי פניה אל אתר שכבר "נמכר", עולה לו בקנט. המנצח הוא זה, אשר מחזיק בסופו של משחק, בערך הגבוה ביותר של אתרים.

משחק אחר מסוג זה הוא "קניין", מסוג מונופול, כאשר המקומות אינם מקומות ישוב בארץ ישראל הצרה, אלא באזורים ששוחזרו במלחמת ששת הימים, מן הצפון אל הדרום.

משחקים מסוג זה הם מדן ועד אילת, טיול בהליקופטר, להכרת הארץ בגבולות הישנים, ומטעות שלמת המלך להכרת כל המזרח הקדום ודרכי המסחר בהם. (גיאוגרפיה והסטוריה) כזה הוא מסע קונטיק להכרת מסלול נדידה של עמים עתיקים (האינקא) מפרו בדרום אמריקה אל האיים הפולינזיים, באוקיינוס השקט.

משחקים אלה מצויים במרפ"ד חדרה, ואפשר להשתמש בהם כדוגמאות טובות, ליצור מחודש, או לחיקוי השיטת המשחקית שבהם.

המצאת נללי משחק

אין כמעט וכול להמצאת כללים ולשילוב כללי משחק, הן כאשר כוזרים באסטרטגיה טהורה (לא קוביה וחחליפיה) והן כאשר כוזרים בהליכה במסלולים עם קביעת מספר מהלכים בחתום לנקודות שהוגו בקוביה ובמחליפיה.



משחקי הכנון עם מילים: אותיות ספרות, מלים, וסיבות חשיבות - סידור התנסות וי

עד כה עסקנו במשחקים אשר אינם פתוחים מסביב לחומי ידע בסיסיים כגון קריאה וחשבון. הדגשנו בעבר (ראו עמוד 8 - טעף 3+2) את השיבות המשחק אשר אינו מחייב ידיעה קרא וכתוב ואשר אינו דוחה מלהשתתף בו הסרי ידע בסיסי זה. אך שילוב נכון של משחק מחנה עם שימוש בתכני ידע יכול להיות חיובי וחיוני, אם רק יזכרו, שאין מטרת המשחק "ללמוד או ללמד" כי אם לשחק ולהנות מן המשחק.

דוגמאות טובות הם משחקים שהפעולה המשחקית היא כנון, אך האמצעים הם

אותיות וספרות  
המשחקים הם: "מאות לאות" "ומסיקס" לחרכבה מלים וכמויות חוץ הכנון; "ותמוט מקוט" לתכנון עם הישוב פשוט, "ושש-בש" עם חייב פשוט לתכנון מועט.  
כל אלה מלווים בחוראות המשחק; אך אפשר בלני ורעיונות להמציא כללי משחק נוספים, כאשר לוחיות המשחק חופכות "קלפים" ומשחקים בהם משחקי קלפים (חרכבה, זכרון ועוד)

מאות לאות:  
יתרון המשחק

- א. שיש למשחקים בו אפשרות בהירה (אטרנטיבות)
  - ב. שאפשר לשחק אותו ברמה שונות, כאשר רמת המשתתפים צריכה להיות פחות או יותר דומה.
  - ג. שאפשר ללמוד ממשחק זה להמציא משחקי אותיות ומלים נוספים מסוג "חשבץ"
  - ד. אפשר לשחק כמו בקלפים עם חלוחיות.
- ממילך זה ראוי לשתח משחקי "מלים מאוהיות" ומשחקים עם מושגים במרכז, כגון "זה הסוד שלי" בדיבור ובמנסומימה.

משחקים "מלים מאוהיות"

קחו פלה גדולה, והשתמשו באותיותיה ליצירה מלים נוספות (על דף נייר) המלים המותרות לחוצר כמובן למי כללים קבועים מראש כגון: צומח, חי, דומם וכ' או הכינו מאות מסוימת, שנבחרה באופן מקרי, רשימה מלים שמחילפת באות זו. וכהנות וכהנות.

זה הסוד שלי:

אחד יוצא מן החבורה. החבורה בוחרת באישיות, בהטף, במונה או במושג (יש דרגות קושי שונות ויש להתאים לפשתתפים את הסוד)

והחוזר שואל שאלות, אשר עליהן מותר לענות רק "כן" או "לא", כאשר השואל מצא את הסוד, יוצא אחר מן החבורה לגלות עוד מלים. משחקים אסוג זה אפוליים יכולת הגדרה, חשיבה לעיניו, והבנת מושגים מנסומימה: אחד המשתתפים מציג לחבורה פעולה, תויה, כרכוים. זוכה זה אשר מצליח ראשון לזהות את סודו של המנסומימה.

2. מטיעף: יתרון המשחק שאפשר לשחק אותו ב-5 רמות שונות.

המת המשתתפים צריכה להיות זהה. ושוב ניתן לשחק עם חלוחות כמו בקלפים על הכללים הרבים והשונים (עמ' 6+5) כן אפשר לשנות כללי המשחק עצמו על ידי החלטה שהצגת אינו חצובר המטטר הגדול ביותר, אלא קטן ביותר; הנשאר הקרוב ביותר ל-0 בסיכום הצבירה.

3. תמוט מקוט מבוסס על המשחק " שלשות " כאשר טכום המתקבל מזדיקה שחי קוביות מכתיב תיכן אפשר לחציב ניצב. קיימות כאן אלטרנטיבות, שבחירתן הנכונה מאפשרת ליצור שלשות. יש כאן תערובת של הכתיב על ידי הקוביות, שבזן ראשוני, ובחירה מקוט הצבה ליצירת שלשות.

לסיכום:

- א. לא מורטו כאן כללי חנועה בשפתים קטנים, קליעה למטרות עם ניקוד שאפשר לשלבם בלמידה פעילה.
- ב. לשם הכרת משחקים יש לשחק ממש, ולא להסתפק בעיון בהם, כי אי אפשר לחוש את טעם המשחק בהתבוננות בלבד.
- ג. לשם הבנת כללי המשחק שפורטו בדפים אלה, יש לשחק על פיהם, מאותה סיבה.

סוף דבר: אין סוף לדבר!

רעיונות נוספים: בתקיה של מרגלית עקיבא.

במאמרן של גב' שלשיר ויעילה וזונר ב"משחקים בחהלין הלמידה"-מזמ"ב בחבורה לגזירה ע"פ רעיונותיו של דוד שלמה - המרכזים הפדגוגיים שתי החוכרות האחרונות בהכנה.

*אוריאל*