

7

# משחקים מפתחים

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



מדריך למנחים במשחקיות  
למורים, לעובדים קהילתיים  
לאחיות בריאות הציבור,  
לגננות, למדריכי מבוגרים  
וכו', להורים ולנוער.

יותר ממה שלמדתי על משחקים ממורי למדתי מתלמידי וילדי.

תודתי על כך נתונה בעקר לתלמידי היקרים מליכין בעמק חפר, אשר יצרו בי את המוטיבציה להקדיש ניסוי ומחשבה לנושא זה; וכן לילדי משפחתי וילידי סביבתי הקרובה, אשר היוו עבורי קבוצת השוואה, התבוננות וגילוי.

כן נתונה הוקרתי להורי, אשר יצרו בילדותי תנאי בית שהם בסיס מוצק להבנתי של היום.

וכן לאשתי היקרה, אשר לא הרפתה את ידי לעסוק "במשחקים" בזמני הפנוי, מתוך הבנתה העמוקה כי מה שהוחסר בילדות, חסר לחיים.

לכל אלה ולכל ילדי ישראל מוקדשת חוברת זו.

יוסף בן בריה

חבת ציון

משחקים בבית, משחקיות, משחקים במוסדות חינוך

מאת: י. בן ברית

1. משחק או הוראה ?
2. התפתחות יכולת המשחק: אינדיבידואלי, קבוצתי, תחרותי.
3. מה לקנות לילד ? בחירה מבוקרת.
4. המשחק במשפחה ורשימת משחקים לפי שלבי התפתחות.
5. טיפוח המשחק במשפחה ע"י המשחקיה.
6. שלשה טיפוסים המשחקיה.
7. משחקים דידקטיים בגן ובבית.
8. משחקים לכתות ביה"ס, במועדון הנוער, בפנימיה, כולל רשימה מנומקת.
9. ההנאות שבמשחק וקריטריונים ליצירת משחקים חינוכיים ולימודיים.
10. משחק ולמידה.

## 1. משחק או הוראה ?

א. ילדים בריאים בכל הגילים, משני המינים, בכל התרבויות ובכל המצבים משחקים! אין צורך לעורר אותם לפעילות זו, אין צורך לדרבנם ואין צורך להציע להם לשחק.

כהגדרה כוללת אפשר לאמר: הילד המשחק הינו פעיל מרצונו החפשי ללא חובה מוטלת ע"י אחרים, לפי צרכי הפעילות שלו עצמו ולשם הנאתו. הוא משחק לפי צרכיו הנפשיים, הגופניים, האינטלקטואליים והחברתיים של אותו רגע, אותה שעה, אותו יום, אותו שלב התפתחותי. יש מוגים סיבות שונות, וישנן גישות שונות למשחקי הילדים, אך לכל הדעות מכנה משותף אחד: הילד משחק בגלל צרכיו הוא.

רב-גוניותם של סוגי המשחק המומצאים בכל חלקי תבל על ידי הילדים עצמם, היא תוצאה ישירה של רב-גוניותם של הצרכים ההתפתחותיים של הילדים, בתחום המוטורי, הנפשי, השכלי והחברתי.

ב. רק בזמן החדש "התערבו" המבוגרים ביצירת משחקים וזאת מתוך שאיפה לנצל את יצר המשחק הטבעי (יצר הפעילות) למטרותיו של החינוך וההוראה.

לאחרונה מסתמנת אף הערפה מוגזמת לכוון את יצירת משחקי הילדים בגיל רך למטרות רכישת-ידע מתמטי ולוגי כמטרה מרכזית. שלא מדעת מקטינים בזאת את החשיבות החינוכית - חברתית של המשחקים ואף יותר את החלק האימפולסיבי - רצוני של יצר העשייה הראשוני והפעילות של התנסות חפשית.

יש להדגיש שכל עוד שהילדים הם הבורחים במשחקיהם, ולא מונעים מהם אפשרות חיונית זו, הרי תחושתם הפנימית נשארת חפשית - יצירתית. תחום המשחק נשאר התחום שלהם, והם מפיקים את מלא ההנאה מפעילותם ובו בזמן את מירב התועלת.

אך כאשר המבוגרים קובעים את המשחק, מכתיבים שיש לשחק, עם מה לשחק ועם מי לשחק, הם פוגמים בעצמאות הבחירה, פרי צרכי נפשו, גופו ונכונותו החברתית של הילד.

בדרך זו הופכים את המשחק ל"הוראה" תרתי משמע, לפעילות "תכליתית" מנקודת ראותו של המבוגר; אך לא טבעית - אנטואטיבית מצידם של הילדים ולפי צרכיהם!

לכן נבריל בהמשך המאמר בין סיטואציה של משחק חפשי בבית ובשעות הפנאי, לבין ניצול משחקים לקידום הילדים מדעתם, רצונם והחלטתם של המבוגרים המחנכים (הורים, צננות, מורים) למטרות חינוכיות ולימודיות.

בגלל הבדל מהותי זה מוצע כבר עתה לדאוג במידת האפשר לכך, שגם אם מדובר במשחקים במסגרת חינוכית מכוונת ומחייבת, הן במשפחה והן במוסד החינוכי, יש להשאיר את הבחירה בידי הילד. בחירה כמה לשחק, באיזו קבוצה לשחק ואף לפי איזה כללים לשחק. גם הקצבת הזמן למשחק שייכת לתחום הבחירה העצמית, אך במסגרת מוסדית אין לילדים זכות להחליט בעניין זה, מאחר ותחום זה שייך למערכת ארגונית פחות או יותר מאורגנת מלמעלה.



## 2. התפתחות יכולת המשחק.

### א. המשחק האינדיבידואלי בגיל הרך

הפעילות המשחקית היא התמודדות תמידית עם הקיים, גילוי, הפעלתו, שינויו ותיקויו.

מתחילה מתמודד הילד (מודד את יכולתו) עם חלקי גופו, מנסה להפעילם כרצונו ולהפיק הנאה משליטתו.

כאשר השיג את השליטה על אבריו, הוא מנסה להשיג עצמים נוספים מסביבתו הקרובה. הוא מתנסה בתפיסתם החושית, הפיסית והשכלית, ומתחיל ליצור בעזרתם ובהם "מצבים משתנים". בצורה זו הוא לומד באופן אינסטינקטיבי להכיר עצמים, חומרים ומניפולציות (פעילויות) אפשריות אחם, ובאמצעותם.

הוא מגלה, מכיר, לומד, מתכנן פעילות, מבצע ולומד מן הנסיון.

בקיצור: הוא מתנסה, "ואין חכם כבעל הנסיון" (חז"ל)

בשלב זה הוא יתקדם יותר בהתפתחותו הטבעית, אם המבוגרים, הורים ובני משפחה יעמידו לרשותו בהדרגה מכלול רב יותר של עצמים, חומרים ואפשרויות לפעילות. בשלב ראשוני זה מתחיל להתפתח ההבדל (הפער) בין אותם ילדים שיכלו לבחור במכלול רב יותר של "משחקים" לבין אותם ילדים אשר שחקו רק עם מה שהם יכלו להשיג בעצמם, ויכלתם זו מוגבלת בהכרח בתקופה זו!

א. בגלל מוגבלתם הפיסית שלהם עצמם.

ב. בגלל ההגבלות של אי-אספקת עצמים וחומרים ע"י אחרים, מתוך אי ידיעת החורים ואי החשבתם את שלבי ההתפתחות הראשוניים ואח הדאגה למשחקים מהאימים ושונים.

ג. ולפעמים בגלל שמירה מופרזת מסכנות שיכולות לנבוע מהתעסקות הפעוטים עם עצמים וחומרים.

כמעט ואין ויכוח, כי העשרת סביבתם המצומצמת, העריסה, הלול והמטה וקירות החדר במשחקים ובתמונה ( גם העשרה זו, ללא הגזמה) יגדיל את יכולתם להתמודד במגוון-רב יותר של פעילויות. העשרה הדרגתית ומבוקרת תגרה את פעילותם, תחיש את התפתחותם הסנסורית, המוטורית, הנפשית והרוחנית.

כמעט ואין גם ויכוח, כי חוסר הבנה וחוסר תשומת-לב לצרכי הפעילות ימנע מהם את פיתוח הפוטנציאל הטבוע בהם. והם יהיו ל"חסרי טיפוח" ולכן בעתיד לטעוני - טיפוח.

אדגיש שוב פה את החשיבות של צורת נתינת המשחקים.  
לא נתינת ממש והוראה לשחק, אלא העמדה לרשותו.  
שהילד יקח את החפץ-המשחק בעצמו, מעצמו. הבחירה והפעילות יהיו שלו.  
האפשרות המוצעת, האספקה וההכונה נתנה על ידי הוריו.

אחרי מספר שנים (3-4), כאשר הילד הספיק לשחק הרבה לבדו עם חברים  
וחפצים, והשיג שליטה עליהם כהתמודדו תמידית עם עובדות החומר:  
קשיותו ונמישותו, צורתו, צבעו, גודלו ומשקלו, יציבותו או אופי תנועתו  
ושיחק (ז.א. פעל, שינה ויצר) עד כדי השגת בטחון מירבי בעצמו וביכולתו  
הוא מחפש חברים למשחקו ולפעילויותיו.

כל התערבות מוקדמת מדי של מבוגרים לרצות "לחייב אותו" לשחק עם  
אחרים שלא מרצונו החפשי, יביא לאחת ואף לכמה מאלה:  
א. אי רצון להתחלק עם האחרים במשחקים שלו (רכשו).  
ב. כעס, רוגז, ריב ובכי והתנגדות חולבת וגוברת להתחלק עם אחרים בפעילויות.  
ג. התפתחות של אגוצנטריות ואינדיבידואליזם באישיותו.

אין זו חכמה ואף לא יועיל להטיף לו שהוא קנאי, רע, לא חברתי.  
למעשה חשפו אותו לחיי חברה מוקדם מדי, לפני שהספיק לחוש בטחון בעצמו  
ובשליטתו על חפציו, משחקיו ופעילויותיו. כוחו ושליטתו אינם מושלמים ולכן  
אי רצונו, שנובע מאי-יכולתו, להתחלק עם אחרים בהתמודדויותיו.  
במקום נזיפות ואילוץ נשאר אותו במצב שיוכל בו לפתח את יכולתו האינדיבידואלית  
בהתמודדויות שלו עם משחקיו, ער אשר יחוש מספיק בטחון עצמי ביכולתו  
המניפולרית, ויבחר מעצמו לשחק עם אחרים, וכמובן שהורים נבונים יחנכו בכון  
זה, בהדרגה.



ב. המשחק הקבוצתי - הזכרתי

הצורה ההתחלתית של המשחק הקבוצתי הוא המשחק בשניים, ביחד.

במצב זה אין המשחק תחרותי, כי אם שיתופי.

זהו שלב של "התמודדות ביחד", של אחד עם השני, של כוחות משותפים, משחלבים.

אין כאן התמודדות על הישגים אישיים, על נצחון, אין זה משחק אחד נגד השני.





ג. במשחק התחרותי באה לידי ביטוי היכולת לנסות להקדים בחישובים את השני

ז.א. לנצח.

רק כאשר ילדים "בשלו" מעצמם להתמודד (למודד את יכולתם) נגד אחרים, הגיע זמנם למשחק החברתי – תחרותי.

לכן על המבוגרים להיות מודעים לשלבים ההתפתחותיים של המשחק: האינדיבידואלי – הקבוצתי – התחרותי. אל להם ליצור מצבי תחרות אם אין הילדים טובלים הפסד בתחרות, כי בעצם אין חשיבות אלא לפעילות עצמה. אל ניצור בילד תחושה שלילית נגד אותה פעילות האהובה כה עליו, כגלל התנצחות מוקדמת מדי והחשש להפסד.

המשחק התחרותי הטבעי, הלא מאולץ, מתפתח גם הוא מאליו ואז ההנאה הטבעית שבמשחק, של הפעילות עוד תגבר עקב המתה התחרותי הספונטני, ואז אף הנצחון ואף ההפסד לא יהיו במרכז העניין, לא הם העיקר הבלעדי.

רק דרישות "היוקרה" של הסביבה המבוגרת של ההורים והשכנים, הם אלה אשר פתחו ומפתחים את השאיפה לנצח – דוקא לשאיפה המרכזית, ומעמידים בצל את הפעילות עצמה, את שמחה ההתמודדות.

במצבו הטבעי של עולם הילדים לא קיימת האי-הווגות כמשחק, והצורך לנצח בכל מחיר ובכל אמצעי, מאחר וההתמודדות כשלעצמה היא המטרה הנפשית. השאיפה להצטיין, אם היא באה לידי ביטוי בגיל זה היא מבטאת לרוב צרכם של ההורים דוקא.

רק האווירה ההישגית בעולמם של המבוגרים ולהצמ על ילדיהם וחניכיהם לציון גבוה, להבלטת התוצאה במקום הדגש על הפעילות, ועל הדרך, על המאמץ, רק היא הנורם לרמאות, למשחק הלא הוגן.

אם נרצה שהמשחקים ישמשו הכשרת הילדים לפתח אישיות חיובית, חיונית ומאוזנת, נדאג לכך שרק ילדים בשלים יתחרו, וזאת לפי כללי המשחק ההוגן. בנקודה זו התערבות ההורים היא הינוכית, חשובה ורצויה.

במצב הטבעי הנצחון המושג ע"י ילד מסוים יגרה אותו להמשך הפעילות, וההפסד בצדם של יתר בני הקבוצה, גם הוא ידרבנם להמשך הפעילות ולנסיון חוזר לקראת הנצחון האפשרי.

יצוין כאן שמשחקי לוטו, דומינו וקלפים, וכן כל משחקי התנועה בגולות, הבל וכדור וכ" נהנים לשחק בגילים 4-5 גם ללא מנצחים ומפסידים, ורק בשלב של גילאי 5-6 בממוצע נתן להתחיל חוקי משחק של מנצחים ומנוצחים.

### 3. בחירת משחקים לשעות הפנאי - על ידי ההורים

כנוסף למשחקי התנועה ולמשחקי התפקידים והחיקוי אשר "מומצאים" ע"י הילדים ואין צורך לקנותם, מיבאים ומיצרים היום מבחר רב-גווני של משחקים לבית, הן לילד הבודד והן לקבוצות. הורים רבים מתלבטים מדי פעם בשאלה "מה מתאים לילד-ה שלי"? לא יכולה להיות תשובה חד-משמעית של רשימת משחקים מיוערת לגיל זה ואחר.

כבר צוין בפתח מאמר זה, כי ילדים בוחרים משחקים לפי צרכיהם הם וצריך להיות ברור כי לילדים שונים יש צרכים שונים ולמבוגרים יש להם "דעות, רצונות או כוונות משלהם".

יש איפה למצא מדד מעורב של צרכי הילד מחד ורצון ההכונה של הוריו מאידך. כל עוד השיקולים הם כרוכים משתני הכחינה האלו, מוטב הן לילדים והן להורים, ותושג "ההנאה" והן "התועלת".

אך מסתמנת לצערי מגמה של פיתוי הורים בחנויות הצעצועים, אשר מוכתבת מיבוא "נוצץ" ומיצור "אוחז עיניים".

אני מציע לכל הורה כמה נקודות לביקורת ולשיקול בענין זה:

#### א. החיצוניות

- א. לא כל צעצוע מיובא, יקר וראותני, חיוני לילד.
- ב. אריזה גדולת ממדים אינה מבטיחה כמות החלקים בתוך הקופסה. לא פעם מוצאים בקופסאות גדולות, ציוד בגודל הפיסת קלפים או חפיסת דומינו, ורוב תוכנה של הקופסה הוא קרטון למילוי החלל!
- ג. אריזה צבעונית ורעשנית, אינה מבטיחה איכות התוכן.
- ד. פרסומת בלשון זרה על יצור מקומי אינה מבטיחה רמה גבוהה, כביכול בינלאומית, לא מבחינת התוכן ואף לא מבחינת טיב החמרים. ידיעת ארבעת פרטים אלה חשובה, כי לרוב "משלמים" לפי החיצוניות המנופחת והמטופחת.

#### ב. החומר מבחינה טכנית

יש לבדוק את הצעצוע ואת המשחק לטיב החומר:

- ה. חומר ממתכת יהיה בלי קצוות חדים.
- ו. חומר מעץ יהיה משויף בהלכה ומוחלק.
- ז. יש להזהר מצבע מהקלף, מחלקים מתפרקים מהר מדי.

#### ג. התוכן

יש לבקר את טיב התמונות המופיעות:

- ח. ציורים אבסטרקטיים אינם מובנים לגיל הרך ואינם נתפסים.
- ט. תמונות מעולם זר, מושגים רחוקים מעולמו של הילד, אינם יוצרים את הקשר הפנימי עם הילד.

י. מושגים מילוליים יופיעו בלשון נכונה ובלישגיאות כתיב.  
יא. נושאי המשחק קבוצתי ותכניו יתאימו לציפיות החברה והתרבות המקובלת  
כה גדל ומתחנך הילד.

ועור מסחמנת לאחרונה גישה מסחרית כביכול מרעית של פיתוי ההורים  
לקניית משחקים "חינוכיים" ואף "לימודיים", בלי שציון עובדה זו על  
האריזה מאושרת על ידי גוף מוסמך לקביעה זו.  
להלן נגדיר מונחים מקובלים, אך לא מבוררים בד"כ בצורה עניינית:  
צעצוע: רגם מוגמר (דמי) שמופעל במנגנון מיכני או חשמלי, הוא משעשע את  
מפעילו, אך לא דורש פעילות ממשית, והעיסוק בו הוא פסיבי.  
משחק כמהות: פעילות דמיונית, נפשית, מוטורית. שכלית שאינה חובה, מתוך  
צורך עצמי ורצון עצמי, ביחידות או בקבוצה, כאשר מצבי חיים משמשים  
כאוביקט.

משחק כאמצעי: עצם, כלי, מכשיר, מערכת של חלקים, אשר משמשים כאמצעי  
לפעילות.

משחק מפתח: אמצעי למשחק, בו פועל המשחק אף ביחידות בתחום המוטורי,  
והמניפולטרי בעקר (בניה, הרכבה, כדור וכד') ובמיומנויות.  
משחק חינוכי: משחק בקבוצה, המחייב "התנהגות חברתית" לפי כללי המשחק.  
תוכן המשחק חיובי לפי מושגי החברה המבוגרת.  
משחק לימודי: משחק ביחידות או בקבוצה, כאשר תוכן המשחק תואם תכני  
לימוד (ירע).

משחק דירקטי: משחק ביחידות או בקבוצה כאשר תוכן המשחק והן דרכי הפעילות  
בו (המניפולציות) מבוקרים ע"י פדגוגים (גננות ומורים);  
וכאשר מכוונים את המשחק-ים בו להתקדמות בשלבים לפי הכנית קבועה  
מראש; וכאשר קיימת אפשרות של עיקוב ובקרה הן לדרך ההתקדמות והן  
להישגי המשחק-ים.  
משחק רידקטי מוגבל בד"כ להקניית ערך מוגדר, אם של מיומנות, ואם של  
ירע. אורך זמן העיסוק בו קצר יחסית, ומתאים לשלב התפתחותי מסוים.  
אני מציע להורים לא להתמקד בתחום המשחקים הדידקטיים.  
כאשר למשחקים "חינוכיים" יש להבין, כי כל משחק בחברה, שאין בו  
נזק למשחקים עצמם, ואין בו הפרעת לסביבה ולרכוש, חינוכי הוא. כל  
התנהגות חברתית, עצמאית ויוצרת, כל עיסוק בקבוצה מתוך הבנה, הדדיות  
ושמירה על כללים, הגו חינוכי.

I מטרת

- א. לחזק את המסגרת המשפחתית באמצעות הבלוי המשותף.
- ב. להפעיל את הילד ובני משפחתו - במשותף, בניגוד לציפיה הסבילה בטלויזיה.
- ג. לעורר באמצעות המשחק: סקרנות, חקרנות, אפשרויות לחיפוי ופתוח דמיון.
- ד. להעמיד בפני המשחקים שפע של בעיות ואתגרים עם גירויים לחיפוש פתרונות ו/או התגברות על מכשולים.
- ה. למנוע שעמום ובטלה ופריקת יצר הפעילות בדרך שלילית, ע"י יצירת אפשרויות של סובלימציה ליצר תוקפני וצרכים תחרותיים.

II דרכים ותוצאות

- א. ההשתתפות במשחק באה מחוץ רצונו וביזמתו של המשחק (אין כופים).
- ב. חוקי המשחק נבחרים ונקבעים ע"י המשחקים עצמם, החוקים משתנים מדי פעם, כהתאם לרצונם, לנסיונם ורמת המשחקים, ולמען הגיון.
- ג. המשחק המנוסה לומד תוך כדי משחק להגיע לאיזון בין רצונו לנצח (השגיות) לבין רצונו להנות מעצם המשחק בצוחא. וזאת בניגוד לשאיפה המוגזמת לפעמים "להישג", "להצלחה", שקיימת במסגרות לימודיות.
- ד. המשחק במהותו הטבעית דורש הגינות, המשתתפים עצמם מטילים עפי"ר סנקציות חברתיות על המרמה.
- ה. המשחק הטוב מאפשר דרכים אלטרנטיביות להגיע להצלחה וזאת כהתאם לשוקלים מדעת של המשחק.
- ו. משחקים מנוסים לומדים להנות מביצועים מעולים של הזולת ומהישגיו וזוכים ע"י כך להנאה כפולה.
- ז. נוצרת אווירה של פתיחות טבעית. סובלנות ושיתוף פעולה.
- ח. לכל המשחקים נתנה הזדמנות שווה בפתיחה.
- ט. המשחק מאפשר ביטוי של כשרונות ביומנויות שונות ומגוונות. מאפשר הצטיינות בתחומים שונים, וגילוי כשרונות חבויים אשר לא באים לידי ביטוי במצבים אחרים, כגון בלימודים וכמצבי חובה אחרים.
- כ. כאשר למשחקים הלימודיים אשר מתרבים לאחרונה באצטלא של פיתוחו המדעי של הילד, של פיתוח "חשיבה לוגית" וכד', יש להוסיף למשחקים הטבעיים של הילד, אך יש להזהר מלהשתמש בהם בהגזמה עד כדי דחיקת המשחקים הטבעיים של הילדים.

מושגי צבע, צורות גיאומטריות, אותיות ומספרים וסימולים אחרים אינם צריכים לבא במקום כלבלבים וחתולים, צפורים ופרחים, מכוניות ואוירונים, אמא, אבא, שוטר ואחות.

העצה היעודה להורים נשאת, כי יש לנהוג בילדים באופן טבעי ולאפשר להם להכיר במשחקיהם את הסביבה הטבעית, לפני שימלאו את ראשם בריבועים, משולשים ובהבנת סמלים.

וכבר קבעו חכמינו ז"ל "חנוך לנער על פי דרכו". (פרקי אבות) הגננת והמורה יקחו הן על עצמן את פיתוח החשיבה הלוגית והמדעית, את כמויות הידע אשר יש להקנותם ואת העריכה המאורגנת של נסיונות הילדים שנרכשו הן במשפחה ובשעות הפנאי והן במוסד החינוך והלימוד.

נשאר איפה לבית ולהורים את התפקיד החשוב בבחירת משחקים אהובים על הילדים, מתוך הכנת צרכי נפשם, ביצירת איזון בין גטויותיהם הטבעיות, לבין חובותיהם הפורמליות.

### להלן רשימת משחקים לפי שלבי ההתפתחות

א. צעצועי מטה, גלגלים וכדורים, חיות מפלסטיק וגומי, דובון, בובות קטנות.

ב. קוביות חלקות, עגלה למשיכה, בליט למשחק בחול ובחצר, כדורים וגולות.

ג. מערכת לפינת הבובות, מכוניות, אוירונים וכו'.

ד. תמונות גדולות וברורות, לוטו תמונה להתאמה, דומינו תמונות וצבעים, ספרי תמונות.

ה. קלפים זוגיים ולוטו השלמה, דומינו וקלפים צבע וצורות, דוקלף - זכרון.

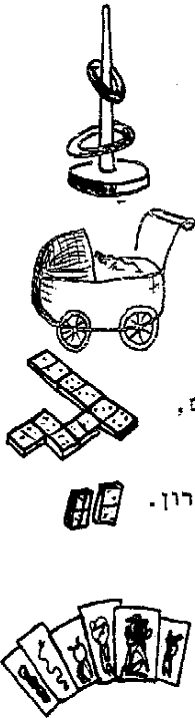
ו. משחקי הרכבה מורכבים, קלפים רביעייה, משחקי שולחן עם קוביה, דוקלף זכרון מורכב.

ז. משחקי שולחן ללא קוביה לתכנון אסטרטגי (האחרונים חשובים ביותר ליכולת התכנון ואפרט בפרק "משחקים בביה"ס).

ח. משחקי ניחוש, הגדרה וריכוז ללא אמצעים.

מיון זה הוא מיון של מניפולציות (פעילויות). כמובן כאשר הורים עומדים לקנות משחקים לפי צרכי הפעילות, עליהם בנוסף לאלה לבחון את תוכן המשחקים האלה, לדאוג לצרכי הילד הטבעיים, ולהוסיף משחקים בעלי תכנים "מדעיים", כאמור לעיל.

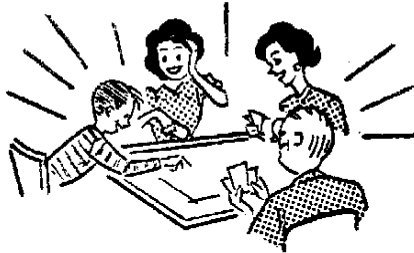
בפרק "משחקים בכיתה ביה"ס" אציע רשימה שמית של משחקים המתאימים לגיל ביה"ס הן בבית, הן במועדונים והן "בעבודה בקבוצות" בביה"ס.



כרכה גדולה הן לחורים והן לילדיהם בשחקם מרי פעם ביחד. למעשה המשחק ביחד, חורים וילדיהם, מסיר את מחיצות הגיל והעיסוק. ויוצר מפגש של בילוי משותף, של שויון בעיסוק, בהנאה ביחד. לשם טיפוח הגישה הזו, והבנה העונג שבמשחקים המשפחתיים, יש לארגן קבוצות מודרכות של גננות, עובדי קהילה, מורות ומורים, שישחקו ממש ויבחנו את המשחקים המוצעים בחנויות. אחרי שקבוצות הדרכה אלה הצטיידו בהכרת משחקים וידע מתוך נסיון ממשי, יתפזרו אלה בין קבוצות חורים אתם הם קשורים דרך ילדיהם, וישחקו אתם (עם ההורים). בדרך זו יועבר ידע, הכרה והבנה בבחירת משחקים ובפעילות משחקית מן הפעילים בחינוך הממוסד של החורים, ואח"כ, מן החורים אל ילדיהם. בדרך זו יוצר גם מגע נעים וחפשי בין המחנכים הרשמיים ובין הורי הילדים; עובדה אשר חסרה לעתים קרובות, באשר עוסקים בערכי חורים לרוב בבעיות; בעיות תקציב ואספקה ודרישות המוסד אל החורים, ובעיות הילד-ים שאינם בסדר.

אולי תפתור גישה חיובית זו חלק ניכר מבעיות הילדים ?

לאחרונה התקבל הרעיון של "משחקיות" אשר מיועדות לקרב את נושא "המשחק" אל החורים וילדיהם.



מהוך גישה זו קיימות 3 אפשרויות של פיתוח "משחקיה".  
 טיפוס א. חוג להכרת משחקים. במקום המיועד ימצא מבחר קלסי של משחקים.  
 ההורים ישחקו כהדרגת המדריך-ה, וכך יחוו כאופן ישיר את מהות  
 המשחקים השונים, ילמדו להכירם, לברר בין הסוגים השונים, ולבחור  
 במתאימים לילדיהם.

אפשר ליצור דגם כזה של משחקיה בכל גן, מועדון, מעון, מרכז  
 קהילתי ובכתת בית ספר.

ההשקעה היחידה היא מבחר בסיסי לא גדול של משחקים בדוקים  
 והכשרת העובד-ת.

בעקבות חוגים כאלה, יתעוררו הורים להעשיר את ביניהם מדי פעם  
 במשחק מתאים, וישתתפו "כמומחים" במשחקים עם ילדיהם.

מאחר וההורים יהיו "המומחים" והקונים לילדיהם משחקים, יהיה  
 בפעולה זו חיזוק ממשי של התא המשפחתי, מתוך שיפור עמדותיהם  
 של ההורים מן הבחינה הפסיכולוגית ומן הבחינה המעשית.

טיפוס ב. מדור השאלה למשחקים. אחרי שההורים לקחו חלק בחוג להכרת משחקים

אפשר "להשאל" להם משחקים. אפשרות זו צריכה לחלקה בחשבון רק  
 באזורים ובמשפחות, אשר אין ידם משגח קניה רב-גונית של משחקים.  
 אך יש להזהר מהלהפוך מוסד זה למוסד קבע, והחדרת תפיסה מוטעית  
 באוכלוסייה שאספקת משחקים לילדים היא "חובת המוסדות הממלכתיים"

#### חסרונות השיטה:

1. הילדים המשחקים לא יחוו את "הבעלות" על המשחק, ולא יפתחו  
 "קרבה" נפשית אליו, דבר אשר מונח ביסודם של משחקים פרטיים,  
 רכושם הם ואשר נלקחים הן המדף/הארון בשעת הרצון המתאימה לסוג  
 המשחק הזה והאחר, ולפעמים ברוחי זמן ארוכים.
2. ההורים עלולים "לחייב" את הילדים לנצל את המשחק כל עוד שתקופת  
 ההשאלה לא עברה, ויהפכו את המשחק, גם אם הוא "נבחר" בתחילה  
 ע"י הילדים, כעין "שערי בית חובה".
3. לחץ זה, ואף אם הוא מוסוה, יגרע מן הרצון העצמי לשחק.  
 לא תהיה אפשרות לחזור על הפעילות המשחקית המסוימת שבמשחק  
 המושאל אלא בתקופת זמן מוגבלת וקצרה.
4. ההורים לא הם קנו לילדיהם המשחק, דבר אשר היה מעלה את יוקרתם  
 בעיני ילדיהם, אלא גוף זר הוא המטיב, וגם זאת רק זמנית.
5. החובה להזהר ולשמור על שלמות המשחק, מקטינה את התופשיות לעסוק  
 בו.

6. בעיות טכניות חמורות במנהל ההשאלה, רישום, ספירת פריטים, חתמה, אולי גביית השתתפות כספית סמלית, אשר יהפכו את המדריך למשחקים המחייך, למנהלן קשוח וקפדן.
7. בעיות הקציביות של בלאי והשלמת המלאי באופן תמידי.
8. לחץ על משחקים פופולריים, ואכזבה אם אלה הושאלו לאחרים, למקדימים.
9. מוסד מתאים מבחנת השטח, כח האדם, אפשרויות האחסון.

בגלל בעיות אלה לא יוכל מפעל זה להיות קל בביצועו, כמו הדגם הראשון ולהעשות בכל גן ובכל מועדון ובכל כתת ב"ס. ובצורה מפוזרת בשטח.

יווצר מוקד אליו יזרמו ממרחקים, דבר אשר יגרוור לחצים, חיכוכים וקשיים.

אם הארגון יהיה לוקה בחסר, יצא הפסד המפעל בשכרו.

טיפוס ג. מרכז קהילתי למשחקים. כאן יוכלו לשחק בני המשפחה ובני כל הגילים

בשעות הפנאי.

דגם זה מצריך השקעה עוד יותר רצינית מדגם ב' וכן כח אדם במשך שעות רבות, לתדריס השונים ולקבוצות השונות, וזאת בנוסף למשחקים הרבים שחייבים להמצא במקום.

חדרים, ריהוט, משחקים, מדריכים ומשגיחים, כל אלה חסרים חיום וספק רב בהצדקת הוצאות כספיות כאלה.

הבלאי הגדול, קושי השליטה והשמירה והתסכול של האחראים לאלה, יהפכו מהר את ההתחלה ההמונית לגורם שלילי.

אם לעומת זאת "וארגנו" את הביקורים של הקבוצות לשם סדר ושליטה ויקטינו על ידי כך את הנהירה, לא תושג מטרה. שילדים יוכלו לשחק כאות נפשם.

כמו כן יגרום מוסד כזה להרחקת הילדים מבתיהם, בו בזמן שאחת ממטרות המשחקים היא הפעילות החיובית החפשית בחוג המשפחה, ובסביבת המגורים.

לסיכום: הדגם הראשון נראה לי כדגם הטוב והקולע ביותר למטרה האמיתית והחסופית; המעשי ביותר לביצוע עקבי ומתמשך, ובעל הסיכוי הרב ביותר להוצאות ממשיות לטווח ארוך.

יתר הדגמים יכולים להיות רק תשובה זמנית לבעיות זמניות, ולכן צריכים להיות מאורגנים למטרה זו באופן מודע, וכשלב מעבר מתקופת הזנחת המשחק ע"י המשפחות ועד להפיכתו "למצרך טבעי" כמו: מגורים, ביגוד ומזון.



כבר צוינו לעיל המשחקים הדידקטיים, אשר מהווים חלק חשוב ביותר בפיתוח מיומנותיהם של הילדים ואשר הגננת מאומנת בהפעלת הילדים בהם ואשר תורמים בפחה מיומנויות שונות כגון:

קבלת חוקים קבועים מראש או יצירת חוקים או כללים ע"י המשתתפים.

התאמה חד-חד ערכית.

הקניית המושג.

מיון וסיווג.

כושר תכנון והחלטה.

זכרון חזותי ושמיעתי.

ספירה וחשוואת כמויות.

המשחקים רובם ככולם תורמים לפיתוח כושר ריכוז והתמדה ופיתוח לשון וחשיבה הגיונית.

טוב לשאוף לכך שגם אמהות תכרנה סוג זה של משחקים, תבנה את היסודות המנחים את הגננות בהפעלתן ואף יקנו כמה מהם לבית. אך יש להזהר מלרצות להפוך את כל האמהות לפסידו-גננות "בקורסים מזרוזים".

כבר הודגש שרצוי שהילד ישחק בבית "כאוות נפשו", וטוב שהאם תשאר

עבורו המבינה לנפשו, המעודדת אותו ליצירה הפשית כרצונו, המתפעלת

משיטותיו העצמאיות בהפעילו את משחקיו לפי רצונו להתנסות ולפי המצאותיו החפשיות.

אל לה לדרבן אותו ללא הרף "להישגים מוכתבים" ביומנויות ובכמויות ידע.

ואם היא קנתה כפיסים לוגיים, לבני הדר ונטנו, יכולים אלה להיות "כחומר

ביד היוצר" בידי הילדים ולשמש להם אבני בניה והרכבה באופן חפשי, עובדה

אשר אינה גורעת חלילה בהתפתחותם, אלא מוסיפה עליה "ומקרבת" את

המכשירים הדידקטיים ללכם.

המאמר הזה לא נועד לפרט משחקים דידקטיים בגן, מאחר וקיימת מערכת

מורכבת, בדוקה ומנוסה של כאלה בידי הגננות, אשר משמשת אכן-יסוד

לפעילות החינוכית והמפתחת בגני הילדים המתקדמים שבמערכת החינוך

שכארצנו.

משחקים בכתות בית הספר:

לצערנו אין הדבר כך ברגע שעובר הילד אח מפתן כתה א". המצב הפרונטלי ברוב הכתות וההישגיות הגרשת מיר עם כואו של הילד לביה"ס, לא משאירים זמן "למשחקים". כאן קיימת "החובה" ללמוד, לדעת, לזכור ולהשתמש בידע. הסיטואציה של מורה אחד המלמד ומולו 25-40 ילדים קולטים בהכרח, ולומדים באופן חלקי בלבד, היא עדיין הסיטואציה השלטת בכיתותינו.

באין עדיין "יוצור משחקים בהתאם לתכניות לימודים", אין גם לצפות להכנסת משחקים לשעורים ממש ובאופן קבוע ושיטתי.

אם רוצים להעביר שיעור בנושא מסוים באמצעות משחק, הרי יש צורך ב-10-8 יחידות של אותו משחק לכתה בת 30-40 תלמידים. אמנם אין משחק זה ספונטני-רצוני מאחר והוא בשרות "ההוראה" ומוכנס לפעילות הלימודית כחוראה, ומשמש עכשיו כמכשיר דידקטי בעל חיוניות רבה וכח משיכה רב.

לו היו קיימות מערכות משחק כאלה לנושאי לימוד שונים, היתה החוראה הפרונטלית הופכת באופן טבעי ללמידה פעילה בקבוצות.

היום בד"כ כאשר ההוראה הטובה ביותר היא הפעלת תלמידים כלמידה, הרי הלמידה היא בכ.ז. מופעלת בידי מורה אחד, גם אם נעשית בקבוצות קטנות ופעילות.

מצב זה היה משתנה ללא היכר לו היו כל הילדים משחקים מסביב לשולחנות בקבוצות של 4 תלמידים. כל אחד מן התלמידים היה משתתף כל אורך זמן השיעור בפעילות אינטלקטואלית ערה ומתמדת והיתה מושגת מירב המעורבות של כל אחד בנושא המרכזי באופן כמעט שווה.

אך מאין אפשרות הפעלה כזו כיום, אפשרי רק לציין, כי במצבים מסוימים אפשר להפעיל תלמידים בשעות מיועדות לכך, במשחקים הקיימים בשוק החפשי כאשר יצרניו אינם מעורבים ישירות בתכני הלמידה ולכן לא יצרו "משחקים לימודיים" של ממש, העונים על צרכי החינוך הפורמלי ותכני הלמידה.

על אף כל זאת קיימים משחקים, אשר יכולים לעורר התענינותם של תלמידים חסרי מוטיבציה של למידה; אשר יכולים ליצור מצבים חברתיים חיוביים של תחרות אינטלקטואלית, ואשר יכולים לחזק הן מסגרות חברה והן תכני לימוד, כאשר הדבר דרוש.

אציע להלן רשימת משחקים קיימים כעת, והתאמתם למסגרות לימודיות לפי רמות וכתות בביה"ס היסודי ואף לח. הביניים.

כמובן שרשימה זו טובה לכל מסגרת חברתית אחרת. המשפחה, מעונות, מועדונים, מרכזים קהילתיים, אגפי הילדים בבתי החולים ומוסדות חינוך עם פנימיות.

אין רשימה זו כוללת משחקים אינדיבידואליים לגיל הרך שפורטו בפרק  
"מה לקנות לילד?" (פרק 3 א-ד)  
ברשימה ישנם משחקים המומלצים לגיל שלפני ביה"ס, אך מתאימים לכתות  
הנמוכות של ביה"ס לאוכלוסית ילדים, שלא טופחה בכיתה בכאלה.

### להלן כמה הערות לפני העיון ברשימה עצמה

א. בנוסף לשם המשחק רשמתי את המפיץ. לשם פשוטה לא פרטתי את שמות  
היצרנים אם אינם מפיצים עצמאים, וזאת לשם הקלה על המעוניין לרכז קניה.  
"אורדע" מפיץ פרט למשחקי אור דע גם משחקי "גנדי" ו"עולם הילד".  
"הגל החדש" מפיץ את משחקיו בעצמו וכן "המכון לאמצעי חוראה" ו"החיים".

ב. אין לראות בקביעת הכתות והרמה קביעה מוחלטת כי אם הצעה בלבד.  
לא יכולתי לרכז משחקים המתאימים לכתה אחת מסוימת בלבד, אך המעיינים  
ברשימה ישימו לב שאפשר לרכז לכתה מסוימת משחקים כמעט לאורך כל  
הרשימה, ולפחות מקטעים שונים לאורך כל הרשימה.

למשל: המורה לכתה ד לא יחפש לפי האות ד בלבד אלא מ- א - ח  
ב - ח  
ג - ח  
ד - ח

וכרומה.

ג. קבעתי סימול להבנת סוג המשחק כדלהלן: מ"מ = מפחח מיומנויות  
ח' = חינוכי ז.א. חברתי  
ל' = לימודי  
ח"מ = חברתי - מוטורי  
ח"ל = חברתי - לימודי

ד. כמו כן סכמתי את השפעת המשחק, ואם הוא מתאים ל**כורדים ו/או לקבוצות**.

1. כדור ידע ח. מ. יוצר מיקוד וריכוז בצבעים ובמצביס משתנים. מפתח  
(אור דע) שיקולים והחלטות.

משחק דינמי לקבוצה בת 2-5 ילדים.  
הכתות: א - ב, כ. טיפולית, ח. מיוחד, ט. ט.  
מומלץ מאוד.

2. תתאם והשלם מ. מ. מפתח יכולת אבחנה ויכולת השלמה של צבעים  
(אור דע) וצורות בעיקר לילד הבודד.

הכתות: א - ב טיפולית, ח. מיוחד, ט. ט.

3. רכיבים קלפים ח. מ"מ א. מפתח יכולת אבחנה והשלמה בצורות גיאומטריות.

(אור דע)  
(2 משחקים שונים)

קשה.

- ב. מפתח יכולת אבחנה והשלמה בחפצים מזכרים.  
גם לילד הבודד - אך עדיף בקבוצה.  
הכתות: א - ב, כ. טיפולית, ח. מיוחד, ט. ט. ט.  
המשחק השני מומלץ יותר.  
הערה: משחק כזה עשוי מחומר שקוף, היה יותר מתאים לגילאים להם יועד.

4. לוטו חידון בשמות שונים

- ח. מ"מ מפתח יכולת אסוציאטיבית בהשלמת תכנים.  
לקבוצה של 2 - 6 ילדים.  
הכתות: א - ב, כ. טיפולית, ח. מיוחד, ט. ט. ט.

5. משחקי קלפים - זוגות

- ח. מ"מ כגון "בתיאבון, מי אוכל מה" - "חמור חמורתיים"  
זוגות בעלי חיים וכד' (עמרנה)  
מפתח יכולת אסוציאטיבית בהשלמת תכנים.  
לקבוצה בת 2-4 ילדים.  
הכתות: א - ב, כ. טיפולית, ח. מיוחד, ט. ט. ט.

6. תאם נא אותיות ל. מ"מ מפתח יכולת אבחנה והשלמה של מושג וסמל  
(אור דע) לילד הבודד.

תאם נא ספרות ל. מ"מ מפתח יכולת אבחנה והשלמה של מושג וסמל  
(אור דע) לילד הבודד.

קלפים הספרות ח. מ"מ מפתח יכולת אבחנה והשלמה של מושג וסמל  
(הגל החדש) לקבוצה בת 2 - 4.  
הכתות: א - ב, כ. טיפולית, ח. מיוחד, ט. ט. ט.

הערה: נתן לשחק בשטת דוקלף זכרון ואז הגורם המשחקי גובר.

7. משחק לוטו

צורות וצבעים ח. מ"מ מפתח זכרון ויזואלי  
(אור דע) לקבוצה בת 2

הכתות: א - ב

(2 לוחות ו 18 צורות)

8. דו קלף זכרון ח. מ"מ מפתח זכרון ויזואלי  
צורה וצבע לקבוצה 2 - 4  
(הגל החדש)

הכתות: א - ג לכל הרמות.

מומלץ מאוד.

9. דוק ח. מ"מ מפתח שליטה מוטורית - סבלנות - משמעת  
עצמית, לקבוצה בת 2 - 4  
הכתות: א - ג, כ. טיפולית, ח. מיוחד, ט. ט.
10. סבלנות - ריץ רץ ח. משחק בקוביה שמפתח שיקולים של בחירת  
מהלכים (אסטרטגיה)  
לקבוצה בת 2 - 4  
הכתות: א - ג, ח. מיוחד, ט. ט.
11. מה במשבצת ל. מ"מ מפתח יכולת מיון ומניה לפי תכנית מ. ט. ל.  
(אמהד)  
לילד הבודד או 2 ביחד.  
מוצע להכין מספר לוחות משובצים. (מטריצות)  
ואז יוכלו לעסוק בו זמנית כמה קבוצות קטנות  
במשימה שונות.  
הכתות: א-ג כ. טיפולית
12. גופים הנרטיים מ"מ מפתח יכולת התאמה והשלמת צורות.  
(אורדע)  
לילד הבודד.  
הכתות: א - ד, כ. טיפולית.
13. משחקים בקופסה אחת ח. הם כד"כ תערובת של משחקי קוביה על לוחות  
(8 - 12 - 24)  
משחק שונים, בהתאם לתוכנם אפשר להתאימם.  
(יצרנים שונים) הכתות: א-ד, כ. טיפולית, ח. מיוחד, ט. ט.
14. קלפים - רביעיות ח. בנושאים רבים ושונים כמו ידיעה הארץ - טבע -  
אישים ועוד. מפתח יכולת ריכוז - הבנת תכנים -  
אסוציאציה ואסטרטגיה של משחק+ ידע בתחומי  
הרביעיה.  
לקבוצה בת 3 - 6  
הכתות: א-ד בכל הרמות לפי הנושא והתוכן.  
מומלץ מאוד.
15. דו קלף זכרון ח. מ"מ מפתח מיקוד וריכוז וזכרון ויזואלי  
ושלום על ישראל  
(הגל החדש)  
לקבוצה בת 2 - 6.
- הכתות: א-ח כל הרמות לפי כמות הקלפים המוכנסים למשחק,  
הערה: קיים בקופסאות גדולות במחיר גבוה אף גם בחפיסות  
קלפים במחיר זול יחסית.  
אפשר להשתמש בכל משחק קלפים זוגי, ובלוטו  
ישן, בשיטת דו קלף זכרון!

16. לוטו מה השעה ח.ל. מפתח הכרת השעון והשעות  
(אור דע)  
לקבוצה בת 2 - 4  
הכתות: ב-ד, כ. טיפוליה, ח. מיוחד, ט.ט.
17. בינרו ח. מ"מ מפתח זכרון ובחירת החלטות  
(אור דע)  
לקבוצה בת 2  
הכתות: ב-ח כל הרמות.  
מומלץ מאוד.
18. מקבץ ח. מ"מ מפתח יכולת התרכזות במצבים ויזואליים, ותכנון  
(אורדע) החלטות במצבים משתנים + שליטה במצבים של הפיכות.  
לקבוצה בת 2 - 4  
הכתות: ב-ח. כל הרמות. גם למבוגרים  
מומלץ מאוד.
19. שח סיני או הלמה ח. מ"מ לתכנון ובחירת מהלכים וקומבינציות.  
מפתח יזמה ותושיה.  
לקבוצה בת 2-6  
הכתות: ב-ח. כל הרמות. גם למבוגרים.  
מומלץ מאוד.
- הערה: אינו ביצור כעת. מומלץ ליצרנים ליצרו מחדש.  
ניתן להשתמש בלוחות משחק של דמקה ואחרים בניצול כללי שח סיני.  
ראה להלן "רונדו" מס. 39.
20. דמקה ח. מ"מ לתכנון ובחירת מהלכים וקומבינציות.  
מפתח יזמה ותושיה.  
לקבוצה בת 2  
הכתות: ב-ח. כל הרמות. גם למבוגרים.  
מומלץ
21. שלשות או שלישות ח. מ"מ לתכנון ובחירת מהלכים וקומבינציות.  
מפתח יזמה ותושיה.  
לקבוצה בת 2  
הכתות: ב-ח. כל הרמות. גם למבוגרים.  
מומלץ
22. 4 או 5 בקופסה אחת ח. מ"מ מכיל 4 או 5 לוחות משחק מסוג דמקה-  
(החיים) הלמה-שלשות ושש בש. ראה הערות  
35-21-20-19  
לקבוצה בת 2  
הכתות: ב-ח. כל הרמות. גם למבוגרים.

23. חלתון ח. מ"מ  
(אור דע)  
הכנון תלת מימדי. מבוסס על שלשות (מס. 21)  
אך הפעם לא על לוח דו-מימדי.  
מפתח יזמה ותושיה.  
לקבוצה בת 2  
הכתות: ב-ט כל הרמות. גם למבוגרים.  
מומלץ מאוד
24. גלגל אותי מ"מ  
(אור דע)  
מפתח שליטה מוטורית וסבלנות.  
לילד הבורד ולתחרות בקבוצה.  
הכתות: ב-ט כל הרמות. גם למבוגרים.  
מומלץ
25. אפס מי יודע ח.ל.  
(אורדע)  
לחיזוק יכולת החשבון במספרים שלמים,  
חיוביים ושליליים.  
נתן לשחק בשתי דרגות קושי  
לקבוצה בת 2 - 6  
הכתות: ב-ו רגילות  
ד-ז ט.ט.  
צבירת ערכי מספר חיוביים ושליליים (חבור וחסור)  
תוך כדי תכנון מעניין במצבים משתנים.  
מפתח יזמה ותושיה.
26. מטיקס ח.ל. מ"מ  
(אור דע)  
ברמה נמוכה ניתן לשחק בלי מספרים שליליים (חסור)  
הוראה היצרן מציעות 5 דרגות קושי שונות.  
לקבוצה בת 2.  
הכתות: ב-ט כל הרמות.  
מומלץ מאוד
27. את לאות ח.ל. מ"מ  
(אורדע)  
הרכבת מילים תוך כדי תכנון ובחירה בין אותיות  
ואפשרויות שונות.  
מפתח כושר הקומבינציה, יזמה ותושיה.  
לקבוצה בת 2 - 4  
הכתות: ב-ט. כל הרמות. גם למבוגרים  
מתאים מאוד לאולפנים לעברית.  
מומלץ מאוד
28. רביעית שורשים - קלפים ח.ל. להכרת 24 שורשי לשון ומילים מסתעפות עם  
(המכון לאמצעי הוראה)  
אותיות אע, חכ, שז, וכו'.  
לקבוצה בת 3-6  
הכתות: ג-ח כל הרמות.  
מתאים לאולפנים לעברית.  
מומלץ

29. פופאי ח. מ"מ. תכנון לטווח רחוק ובחירת אפשרויות.  
(הגל החדש) מפתח שקילה עדיפויות תוך כדי אורח משחקית מתאימה לילדים.

לקבוצה בת 2 - 4

הכתות: ג-ה כל הרמות, במיוחד ט.ט.

מומלץ מאוד

30. עזית הכלבה הצנונית ח. מ"מ מהלכים בלתי שגרתיים בתכנון קבוצתי בתחילה.  
(הגל החדש) ותחרות אישית לקראת הסיום.

מפתח יכולת קומבינטורית.

לקבוצה בת 2 - 4

הכתות: ג-ו. כל הרמות

דרושה עזרה בהבנת חוקי המהלכים, בגלל ההרכב

של משחק קבוצתי בתחילה ותחרותי בסוף.

מומלץ מאוד

31. חשבו חיש ח.ל. הפעלת ידע קיים בתחום 4 פעולות חשבון.  
(אור דע) לחיזוק היכולת החשבונית.

לקבוצה בת 2 - 4

הכתות: ד-ו. כל הרמות.

32. כפל מי יודע ח.ל. שימוש בדיעת הכפל וחיזוקו על ידי משחק "הברקה".  
(הגל החדש) יש לשנות את הוראות המשחק בדלהלן:

1. לשחק רק לפי הוראות ב-ו-ג

2. הילד היודע את התשובה/התשובות השונות

יחטוף את הקלפ-ים המהאימ-ים מן השולחן.

הזוכה במספר הרב ביותר של קלפים הוא המנצח.

3. אין לשחק בעזרת החלק האחורי של הקלפים, כפי

שמוצע בהוראה א' !!

לקבוצה בת 2 - 6

הכתות: ד-ו הזקוקים לחיזוק בלוח הכפל.

33. חידונים שונים ח.ל. מבוססים על תחרות בידע שנרכש בעבר, בחיזוקו

חידון תורה (החיים) ובדיעבד לומדים מה שלא היה ידוע.

חידון הנך (עמרנה)

רבותי נברך (בינה) לקבוצה בת 2 - 6

טיול בארץ (החיים) הכתות: ד-ה לפי הנושאים ולפי הענין שיש לילדים

128 מי יודע (עמרנה) להתחרות על קטעי ידע. כל הרמות במיוחד ל.ט.ט.

חידון טלביזיה (הגל החדש)

מתאים גם לאולפנים לעברית.

הערה: גם אם רמתם הגרפית של כמה מן המשחקים אינה מספקת, צוינו המשחקים בגלל חוכמם.



34. שבץ נא ח.ל. הרכבת מילים על לוח חשבצי עם אפשרויות לקומבינציות.

(עד לא ידע) לקבוצה בת 2 - 4

הכתות: ד-ט. כל הרמות.

גם לאולפנים לעברית ולמבוגרים.

מומלץ

35. פתגמון - רביעיות קלפים ח.ל. להכרת 96 פתגמים בנושאי האדם, העם והארץ.

(הוצ. ז"ק ואחיעזר י-ם) לקבוצה בת 3 - 6

הכתות: ה-ט כל הרמות

מתאים לאולפנים לעברית ולמבוגרים.

מומלץ

הערה ליצרן: החומר ממנו עשויים הקלפים חלש מדי.

36. מונופול ח.מ"מ לתכנון ובחירת עדיפויות מחוך אפשרויות שונות

(הגל החדש) ומתוך שיקולים "כלכליים".

מפתח יזמה ותושיה.

דורש טווח זמן ארוך

לקבוצה בת 3-4

הכתות: ה-ט הרמות הגבוחות. גם למבוגרים.

מתאים לאולפנים.

מומלץ

37. משחקים גיאוגרפיים ח.ל. ראה מונופול. מתוסף הגורם של חיזוק בידע

גיאוגרפי.

בשטח מונופול

זאת הארץ (החיים)

המשחק הגדול ישראל (החיים)

המשחק הגדול אסיה (החיים)

המשחק הגדול אירופה (החיים)

טאבו-ישראל השלמד (גינדי)

הערה: הרמה הגרפית של 4 הראשונים אינה מספקת, אך ציינתי אותם בגלל תוכנם.

38. סביב לעולם ב30 יום ח.מ"מ בעקבות גול וורן - עם תכנון מהלכים

זחישובים של עדיפויות. (הגל החדש)

לקבוצה בת 2 - 4

לכתות: ה-ט. כל הרמות.

מתאים גם לאולפנים לעברית.

39. רונרר ח. מ"מ  
(הגל החדש)  
תכנון מהלכים ואלטרנטיבות לטווח רחוק, במצבים משתנים  
בלוח המשחק.  
מענין מאוד.  
מבוטט על שח סיני אך ברמה גבוהה יותר.  
מפתח יזמה ותושיה.  
לקבוצה בת 2 - 4  
הכתות: ה-ט ואף למבוגרים.  
מומלץ מאוד

40. שח ח. מ. מ  
תכנון מהלכים עם מערכה של כלים בעלי חוקי מהלכים שונים  
זה מזה.  
דורש יכולת מורכבת של חשיבה אנליטית וסינטזית.  
מפתח יזמה ותושיה.  
הכתות: ה-ט ולמבוגרים.  
אין צורך בהמלצתי.

41. חבילה הגיעה ח. מ.  
(הגל החדש)  
משחק סטירי במבוך הביורוקרטיה.  
תכנון ומזל כערכוביה.  
דורש אורך רוח ואורך זמן.  
לקבוצה בת 3 - 4  
הכתות: ו-ט ולמבוגרים אוהבי משחק.

42. קרמון ח. מ. מ.  
(הגל החדש)  
משחק עתיק יומין ומענין ורב תכסיסי  
הדורש התמצאות ויזואלית מקיפה ותפיטה  
מופשטת במצבים משתנים תמיד.  
לקבוצה בת 2  
הכתות: ז-ט ולמבוגרים.

מומלץ מאוד

---

המעין היטב ברשימה יגלה את הסיבה מדוע לא ארגנתי אותה כתות - כתות :  
הרי המשחקים אינם דידקטיים, ז.א. אינם מתאימים לשלב מסוים בהוראה, ואף  
לא לגיל מוגדר. (ראה פרק 7. משחקים בביה"ס)  
מאותה סיבה לא יכולתי לארגנה לפי מקצועות.

ובכ.ז. ארכז כאן משחקים מעטים בשני מקצועות:

מס. 6 ראה הערות שם	מס. 6 ראה הערות שם	חשבון	: האם נא ספרות
מס. 6 ראה הערות שם	מס. 12 ראה הערות שם	קלפים הספרות	גופים הנדסיים
מס. 16 ראה הערות שם	מס. 25 ראה הערות שם	לוטו מה השעה	אפס מי יודע
מס. 26 ראה הערות שם	מס. 31 ראה הערות שם	מטיקט	חשבו היש
מס. 32 ראה הערות שם	מס. 6 ראה הערות שם	כפל מי יודע	לשון עברית: האם נא אותיות
	מס. 27 ראה הערות שם		אות לאות
	מס. 28 ראה הערות שם		רביעית שרשים
	מס. 34 ראה הערות שם		שבץ נא
	מס. 35 ראה הערות שם		פתגמון

לרשימה זו לא צרפתי כמה משחקי - שולחן מסבות שונות:

- א. כאלה אשר רמה הפעילות המשחקית נמוכה מדי יחסית לתוכן המשחק. לדוגמא: לוטו דגלי האומות - ולוטו תמרורים.
- ב. אם הופכים משחקים אלה דוקלף זכרון אז יתאימו לילדים בני 8-14. כאלה אשר רמה הפעילות המשחקית גבוהה מדי. חוקים רבים מדי וחוראות גדושות פרטים ומסורבלות מונעות מן הנוער הרגיל להתמודד עם אלה. מעטים מוכנים לעבור אח שלבי הלימוד הקשים עד אשר יוכלו לשחק ולהנות. לדוגמה "סטופלוג" ו"על הגובה", "מצור". משחקים אלה דומים ליחור משחקי לוח אסטרטגיים ומחאימים אך ורק לטיפוסים אוהבי אתגר מתוחכם בעלי יכולת גבוהה ללמוד חוקים רבים, לפני גשתם לשחק ממש.
- ג. כאלה אשר חייתי ממליץ עליהם, אך יצורם נפסק ונעלמו מן השוק כגון: מסעי שלמה המלך - טיול בהליקופטר - ירושלים של זהב בקופסה צהובה, ועוד.
- ד. כאלה אשר נעלמו מעיני או אשר לא הגיעו לידיעהי מחוסר תפוצה, ביניהם למשל: "זיהום הצילו" בהוצ. עמה"ד, ולכן לא יכולתי להתיחס אליהם. עם המפצים והיצרנים הסליחה. ברצון אוסיפם לרשימה נוספת אם יובאו לידיעתי.
- בנוסף לרשימה משחקי שולחן קנוים אלה, קיימות הצעות משחק מענינות חברתיות ולימודיות בספרה של מרגלית אוראל עקביא "משחקי לימוד" ועוד. אחזור שוב ואדגיש שיש לשים לב לחיוניותם החיובית של משחקי "אבנים", "גולות", קליעה, קלסים למינהם, אשר יוצרים פעילות חברתית מהנה ומועילה ומפתחים הרגלי משמעת ביחסים הבין אישיים ותפקודים אפרטיביים וקומבינטוריים, וכל זאת תוך הפעלת יכולת ההמצאה העצמית של כללים וחוקים.

לרוצים ליצור משחקים בודדים או מערכות של משחקים שיכילו גם את המהות המשחקית המהנה ואף חכמים חינוכיים ולימודיים מוצעת רשימה של עובדות שאותן יש לקחת בחשבון.

רשימה זו עובדה על ידי צוות מחנכים ויצרנים שלקחו חלק בכנס הבינלאומי אדיוגם Ediogame שהתקיים בחל-אביב ב-1973.

צוות העבודה נחבקש להציע "קריטריונים ליצירת משחקים חינוכיים ולימודיים" ורוכז על ידי.

הכלל הראשון אשר הנחה את הצוות התבסס על ההנחה הבסיסית ש"משחק מעורר "שחוק" ז.א. הנאה, והיא זו אשר יוצרת את המוטיבציה המשחקית, ז.א. הרצון התמידי לשחק.

ואלה התנאות האפשריות באופן חלקי ואופן מירבי:

הנאות מתוך גירויים חושיים, מוטוריים, חויתיים-רגשיים רוחניים-שכליים.

הנאה מתוך הגילוי העצמי

הנאה מתוך התמודדות עם משהו (האתגר)

הנאה מתוך הצלחה ושליטה

הנאה מתוך התקדמות לשלב-ים נוסף-ים

הנאה מתוך ההפתעה - הבלתי הצפוי - והמתח לקראת אלה.

הנאה מתוך הפעלת הדמיון וחיכוי אנשים ומצבים מתוך הזדהות אהם.

הנאה מתוך חיזוק הבטחון העצמי תוך כדי חיכוי דמויות נערצות.

הנאה מתוך חיכוי אופנות והזדהות עם הנורמות החברתיות המקובלות.

הנאה מתוך בחירת עדיפויות לפי שיקולים מדעת, באופן עצמאי.

הנאה מתוך פעילות מתמדת והפעלת כל הרבדים שבאישיות: הנפשי-חזיתי, המוטורי, והשכלי.

הכלל השני קובע:

המשחק החינוכי יכול כללם בחלקים אשר חייבים אינטגרציה קבוצתית תוך שמירה מרצון של הרגלי סדר ומשמעת.

הכלל השלישי קובע:

המשחק הלימודי יכול כללם תכנים של ידע לפי תכנית לימודים חלקית או שלמה.

התכנים יחאימו לשלבי ההתקדמות במקצוע הנלמד.

הכלל הרביעי קובע:

תהיה התאמה בין רמת הפעילויות הדרושה לבין התכנים וכן בין רמת הילדים להם

מיועד המשחק לבין ההוראות הכתובות. (נסוח וסגנון)

הכלל החמישי קובע:

המשחק יהיה אסטטי וכן מדויק באשר לביצוע הגרפיקה של תכנים (כתיב, מונחים

ומושגים, טקסטים, מפות גיאוגרפיות ועוד).

אנו מקווים שכללים אלה יעזרו הן למחנכים הרוצים ליצור משחקים חינוכיים

והן ליצרנים אשר מנסים את כוחם בבאלה.

ולסיכום: האם ההנאות האלה, המהוות מהות המשחקים, אינן מתאימות שילקחו  
בחשבון בכל הוראה טובה!?

יותר ממה שזו תהיה הוראה, יהיה בה משום למידה טובה!!  
ואז יתברר שלא רק המשחק הטוב יכול לשמש כמכשיר ללמידה,  
כי אם הלמידה עצמה תהיה בה הנאה מלאה, "והלמידה תהיה משחק ממש"!



