

יוסף בן בריית: טיפוח כושרם הלימודי של ילדים טעוני-טיפוח  
ע"י פיתוח תרבות המשחק<sup>א</sup>

### תרבות המשחק והספר בבתיהם של ילדים מבוססים וילדים טעוני-טיפוח

במשאל שערכתי בשתי כיתות א' שבשיכון עולים בפרבר עירוני במרכז הארץ, המאוכלס בעיקרו יוצאי עדות המזרח שעלו ארצה אחרי קום המדינה, התברר, כי ברשותם הפרטית של כ-50 תלמידי כיתות אלה נמצאים בסך-הכול 20 ספרי-ילדים, ו-5 משחקים בלבד; אף לא ספר-ילדים אחד בביתם של 60% מאוכלוסיית הילדים, ואף לא משחק-ילדים אחד בביתם של 90% מאוכלוסיית הילדים. למעשה, המצב גרוע יותר ממה שמוכיחים המספרים הנ"ל, כי 20 הספרים הקיימים אינם מתחלקים ספר-ספר לכל אחד מהילדים המהווים את 40% הנותרים, אלא הם מרוכזים אצל 5-6 משפחות, כך שקרוב ל-90% מן הילדים אינם זוכים בימי ילדותם בספר תמונות אחד, לפחות.

בסקר דומה שערכתי בין ילדים ממושב המאוכלס יוצאי עדות המערב התברר, כי לרשות ילד עד גיל 6 כ-30 ספרונים וספרי-ילדים ו-15 - 25 משחקי בנייה, הרכבה וחברה מתאימים. עד גיל 8 עברו תחת ידו בביתו כ-50 ספרי-ילדים.

נערוך השבון פשוט: אם בכל ספר-תמונות וסיפורים 10 תמונות בלבד (לרוב נמצאות יותר מזה), ובכל תמונה 3 פרטים מושגיים, לפחות, מגיע ילד כזה לביה"ס היסודי עם אוצר של 1000 מושגים ויותר. נוסף לכך סיפורים שסופרו לו ע"י אמו ובני ביתו האחרים, נוסף את המשחקים השונים שעסק בהם והפעלתנות הקשורה בהם, ונוסף גירויים תרבותיים ואינטלקטואליים רבים אחרים שמשפיעים עליו בביתו, ונקבל תמונה המבהירה אחת הסיבות העיקריות לפער בין עולמו החרבותי-רוחני של הילד הנדון לבין זה של הילד החסר כל זה.

קיימות דעות שונות על מהות המשחק בתקופות גיל שונות. במסגרת מאמרי זה, אתרכז בפיתוח הכשרים הגופניים, החושיים, הרגשיים, הדמיוניים והשכליים.

---

\* מתוך מאמר שהתפרסם ב"שדה-חמ"ד", השכ"ה, חוב' ו-ז, אדר-ניסן.

והגים לחק את הקופות הילדות הראשונה להקופות כשהק:

א. גיל המשחק הנוצרי-כוטורי: 3 - 18 חודשים.

ב. גיל המשחק החושני-סנסורי:  $1\frac{1}{2}$  - 3 שנים.

ג. גיל המשחק היצירה-קונסטרוקטיבי: 3 - 6 שנים.

ד. גיל המשחק השכלהני-אינטלקטואלי מ-6 שנים והלאה.

מובן, שגבולות הגיל אינם מדויקים והם חלויים בתכונות אינדיבידואליות.

להלן רשימה של משחקים וספרים מקובלים, הנמצאים כמעט אצל כל ילד הגדל בבית שקיימת בו תרבות הספרים והמשחקים. צירפתי לפריטים הערות המדגישות את ערכם מבחינת פיתוח כושר זה או אחר. כמו כן חילקתי אותם לסוגים ע"י מספור.

#### לגיל 3 - 12 חודשים:

1. שרשרת עשויה חלקים צבעוניים, גלגל צבעוני הלול ומשמיע רשרוש.
2. תמונות צבעוניות.
3. חיות ודמויות מפלסטיקה.

משחקים אלה מעוררים סקרנות ויצר התבוננות.

מחזקים את הסתכלות הילד, מאמנים אותו בהכוונת היד לחפץ הנראה לעין. מעוררים ומחדדים את חושי הראייה, השמיעה והמישוש.

#### לגיל שנה - שנה וחצי:

1. דלי מפלסטיק, כף, מסננת חול, מכונית עם ארגז למשאות.
2. כדורים להרכבה על מוט, טבעות כנ"ל. משחקי הרכבה פשוטים.

מחזקים את הפעולות הרצונות להכוונת הידיים .  
מפתחים את כושר התרכזותו בעשייה מסוימת .  
מפתחים את רצונו להעמיד לעצמו מטרות ולהתגבר על כישלונות .

לגיל  $1\frac{1}{2}$  -  $2\frac{1}{2}$  שנים:

- 1 . מגדל לפירוק והרכבה, קוביות הרכבה גדולות .
- 2 . חרוזים גדולים להשחלה .
- מחזקים את רצונו של הילד להעמיד לעצמו מטרה ולהשיגה .  
מאמנים שרירי עיניים וידיים ואת הקשר ביניהם .  
מפתחים את הכושר לאמוד, להשוות ולבקר .
- 3 . גלגל צבעוני על מוט לדחיפה .  
מפתח את השליטה על פעולות הכוונת היד .
- 4 . ספרי תמונות (תמונות בעלות פריטים מועטים).  
מפתחים את הסקרנות האינטלקטואלית, את יצר ההתבוננות, את כושר ההבחנה .  
מהווים מבוא לעולם הסמלים (מעבר מן התפיסה הריאלית לתפיסת הסמל) .  
מעשירים את עולם המושגים של הילד .
- 5 . בובה + שמלות + עגלה, חיות שונות מבד או לבד .  
מפתחים את העולם האמוציונלי, מעשירים בחוויות נפשיות, מוציאים את הילד מן "האנוכיות" הפרימיטיבית ומרגילים אותו לראות עולם וחברה "מחוצה לו" ואשר להם הוא יכול וצריך לתת מן "האני" שלו .

לגיל  $2\frac{1}{2}$  -  $4\frac{1}{2}$  שנים:

- 1 . סוגי לוטו שונים (הרכבת תמונות קיימות), פלסטלינה, אבני פלא, משחקי הרכבה שונים; עץ ובורג, קונסטרוקטור וכו' .  
ממשירים לפתח את הסדר הרצוני ויו הטויות לידיים

מעשירים את הניסיון ביצירת צורות שונות וצירופים שונים.  
מעשירים את הניסיון לגבי שיווי משקל של גופים.  
מעשירים את הניסיון של הילד לגבי ידיעה כושרו ומגבלותיו.

2. כלי עבודה זעירים כגון: מגרפה, אח, משפך, מטאטא.  
מפחחים כושר גופני ופעלתנות גופנית.  
מאפשרים יצירה ללא הגבלה וללא צמידות לדפוסים מוכנים וקבועים (דמיון ותכנון).

3. ספרי תמונות (התמונות מורכבות מפריטים רבים יותר בכל ספר נוסף).  
מאפשרים לילד לרכוש יותר ויותר כושר הפשטה והשוואה בין מציאות וסמל.  
מקנים לו ראיית עומק (חלה-ממדיות), על אף מגבלות הציוד (דו-ממדיות).  
מקנים לו ניסיון בראיית עצמים רבים. בראיית מוצגים בודדים בתוך שלל מוצגים אחרים, בצירוף פריטים רבים ל"תמונה" אחת.  
מחזקים ומעשירים את ניסיונו במושגי יסוד כגון: גדול - קטן, רחוק - קרוב, הכרח צבעים, כמות ומהות.  
מעשירים את עולם הידיעות שלו.

4. צבעי עיפרון חוברות ציור וצביעה.  
מאמנים את הקשר בין העין הרואה והיד המבצעת.  
מחזקים את הכושר לאמוד גודל וצורה, מרחק וצבע.  
המחברות החלקות מאפשרות יצירת צורות חופשיות.  
חוברות צביעה עם דמויות מודפסות מרגילות אותו להצטמצם בגבולות קבועים מראש.

גיל  $4\frac{1}{2}$  -  $6\frac{1}{2}$  שנים:

• ספרי תמונות בלויזוי אותיות ומלים ראשונות.  
המשך של הרחבת עולם המושגים של הילד.  
תחילת מעבר מהפיסת סמל - תמונה, לסמל - אות ומלה.

2. חוברות ציור וצבעים.  
חיזוק ועידון של כושר לאמור.  
חיזוק של השליטה על ביצועי היד.
  3. משחקי דוק, דומינו, משחקים עם שימוש בקוביות-מספרים.  
פיתוח ראשוני של הבנת מושגי המספר.  
מעבר מן המספר הריאלי (דוק, אבני דומינו) למספר הסמלי.  
(מספר הנקודות על אבני הדומינו או קוביות המשחק).  
משחקי חברה עם קוביות-משחק מפתחים, נוסף לכך, את שיתוף הפעולה האינטלקטואלי עם בני סביבתו.  
מפתחים את שאיפת ההתקדמות.  
מוציאים את הילד מן ההתרכזות בעצמו ומרגילים אותו לתחרות אינטלקטואלית עם אחרים.  
מדרבנים אותו ומכניסים אותו למעגל ההשתלבות החברתית.
  4. משחקי לוטו וחידוני תמונות - אוחיות מפלסטיק.  
פיתוח הרצון להתגבר על מטלה (משימה) מרצונו החופשי.  
מעבר מהרכבת תמונות להרכבת אוחיות.
  5. כדור זריקה, טבעת גומי לזריקה, חבל קפיצה, חישוק גלגל.  
פיתוח כשרים גופניים מורכבים, הקשורים בתפיסה חושית ושכלית מהירה ומדויקת.  
תיאום בין העין ליד וחלקי גוף אחרים.  
אימון תחושת שיווי משקל במצבי פעולה שונים.
- פיתוח כל הכשרים שהוזכרו עד עתה שייכים לתנאי הגידול הרגילים אצל ילדים במשפחות של יוצאי ארצות המערב. רוב ההורים אינם גותנים דעתם במיוחד על הפקירי משחקים וספרים אלה בחיי ילדיהם; קניית משחקים וספרים היא אצלם הרגל תרבותי, אך חסרונם, המוחלט כמעט, בכחי משפחות של עולים מארצות המזרח, שלא הורגלו הם בעצמם בילדותם נאמצעים אלה, גורמת, לפי דעתי, להבדל הרב בין שתי קבוצות הילדים, בכושר ללמוד לפי המתכונת של לימודי ביה"ס. מתכונת

זו כבוססת על חשיבה עצמית, על התמודדות עם סכלים מהנך רצון עצמי, על השתלבות חברתית, על התחרות אינטלקטואלית, על שילוב פונקציות חושיות (חזותיות-שמיעתיות) עם פונקציות שכליות של קליטה - זכירה ושימוש אסוציאטיבי, ועם פונקציות גופניות של ביצוע-יד עדינים.

שום גנחוש מורה לא תוכל למלא את החלל הגדול שהצטבר מגיל 3 חודשים עד גיל 4 שנים, שנשאר בלתי מנוצל מבחינת פיתוח כשרים אינטלקטואליים מורכבים.

הקדמת גיל הגן לגיל 3 ביישובים של עולים מערות המזרח חשובה, אך גם היא אינה יכולה למלא את כל החסר.

גם בגילים 6 - 14 (גיל ביה"ס) אין הילד בסביבה הבלתי מזרזת מקבל את מה שמקבל הילד המטופח בביתו, והפער גדל מיום ליום, משנה לשנה. לימודי היום הארוך הם פתרון חלקי בלבד, בעיקר בגלל המסגרת הלא-עצמית והכפויה שבה נמצא הילד בשעות הנוספות. אי-אפשר להשוות את המסגרת הביחית, העצמאית, למסגרת הישיבה בטורים, לגבי פעלתנות-העשרה של ילד.

דפדוף בספר, באנציקלופדיה מצוירת, משחקי חברה ותחרות, כשהם "בלתי מכוונים" ונעשים מתוך דחף פנימי עצמי, תוצאותיהם והשפעתם על אופקו התרבותי הכללי של הילד עולות בהרבה על אלה של שיעור נוסף במתכונת הרגילה.

יש אפוא לפעול בכל הדרכים האפשריות להחדרת תרבות "הספר והמשחק המותאמים לגיל" למשפחות רבות ככל האפשר.

### פיצד לחדיר את תרבות הספר והמשחק המותאם לגיל, לבתים ולמשפחות שלא תורגלו לכך

ישור על פני הפער בין ילדים הגדלים בסביבות חברתיות שונות מחייב פעולה יזומה. החברות המסחריות מצליחות להדור לכל יישוב ולכל בית לשם הפצת תוצרתם, גם אם תושביו מחוסרי הרגלי חיים מודרניים ורחוקים משימוש

באבזורים טכניים מסוגים שונים. הנני עד זה שנים לעובדה המשמחת, שאחרי 10 שנות ישיבה בארץ, נרכשים מכשירי גז לבישול, מכונות כביסה חשמליות, מקררים חשמליים, כלי מטבח, ריהוט מודרני, לבוש מודרני, על-ידי תושבי יישובים אשר בארץ מוצאם לא שמעו על כל זה.

רק פינה אחת מכל פינות החיים הביתיים מוזנחת: פינת הילדים. מאות ואלפי לירות מוצאות על מודרניזציה בבית, אך כמה לירות מוצאות על משחקים וספרי תמונות לילדים? לדעתי, לא נעשתה פעולה להחדיר לתודעת ההורים את הצורך בהוצאות אלה.

פעולה זו צריכה להיעשות ע"י משרד החינוך והתרבות על כל שלוחותיו.

תוקם על-ידי משרד החינוך יחידה מיוחדת אשר תפעיל גורמים רבים:

1. ישודרו שידורי רדיו בנושא זה.
2. יופצו פרסומים מודפסים ומצוירים להורים.
3. תופעלנה תערוכות ניידות עם צוותות מאומנים ועם מבחר של ספרי ילדים ומשחקים.
4. יוקרנו סרטונים חינוכיים בנושא זה בערבי הורים בבתי-הספר.
5. תופצנה רשימות ספרים ומשחקים מומלצים ע"י ועדה פדגוגית שתעמוד בקשר עם יצרנים מהימנים.
6. תיערכנה פעולות הדרכה לגננות, מורות, מורים ומנהלים, על דרכי הסברת הנושא להורים.
7. תיערכנה פעולות הסברה לכיתות מבוגרים במסגרת "הנחלת הלשון", "הפעולה לביעור הבערות" ובאמצעות מינהל ההסברה, מחלקות חינוך מוניציפליות ודומיהם.

אם תחדור הכרה זו ללבוניהם של מעצבי החינוך במדינה, היא תחדור גם ללבות הורי חלמידינו, הרוצים בכל לב לשפר את מעמד בניהם ובנותיהם, אך לרוב אינם יודעים איך לעשות זאת.

פעולה בתחום זה, בהיקף מצומצם, שנעשתה בבית ספרנו הביאה הוצאות לא משוערות. כ-120 הורים רכשו אחרי אטיפת הסברה רגילה (הקציב לא הוצא על כך) כ-250 משחקים וספרי ילדים. פעולות הסברה שוטפות ומתמידות בקרב חלמידינו והוריהם גורמות להיכצאותם של אנציקלופדיות מצוירות, מילונים לעברית ואנגלית, חוברות-עזר וכו' בבהי חלמידינו. לא פעם אני נחקל בעובדה מאירת עיניים, שתלמיד מסוים ידע מעשה או למד מושג חדש מתוך עיון חופשי בחומר הנמצא בביהו (ביישוב עולים מעדות המזרח) והעשרתו העצמית בולטת לעין לעומת חבריו.

הדוגמה הבולטת ביותר היא אחת מתלמידינו שהייתה רחוקה למיטת חוליה במשך 3 חודשים. סיפקתי לה כל שבוע 7 חוברות "תרבות" לעיון, וכאשר חזרה לביה"ס הייתה מתלמידה בינונית לתלמידה מצטיינת, על אף "הפסד הלימודים הסדירים". אופקה התרבוהי הכללי התרחב במידה כזו, שהפסדה יצא בשכרה.



יש לשחף אפוא את ההורים באופן מעשי ביותר בפעולות טיפוח בניהם.

עד כה קיים המצב הלא בריא, שהורים רבים מגבשים לעצמם דעה מוטעית על חלקם-הם בעיצוב דמות ילדיהם. הם סומכים אך ורק על ביה"ס ומוריו וחולים כל כישלון של בניהם ובנוחיהם בצוואר המורים, ביה"ס-הספר, משרד החינוך, הממשלה וכו'. לצערנו, נתמכים בדעה זו אלה מביניהם הקוראים עיתון, ע"י אוירת הזלזול למורים שקיימת עוד היום במאמרים שונים בעיתונות היומית.

הבה נעזור להם להבין את גודל חלקם בהצלחות ובכישלונות של בניהם ובנותיהם.



### יוסף בן-בריה: פינת קבע לתערוכת משחקים מתחלפת

דרך נוספת להחדרת נושא המשחק בגיל הילדות לתודעת הציבור היא באמצעות פינת קבע המוקדשת לנושא זה, באחד מפרוזדורי ביה"ס, במקום שאליו מזדמנים גם הורים ומבקרים מן החוץ.

רצוי, כי נושא התצוגה יתחלף לעתים מזומנות, כך שבמשך שנת-הלימודים יוצגו היבטים שונים של תרומת המשחק להתפתחות החלמידים. כן רצוי, כי הכנת התצוגה תוטל על קבוצת תלמידים בוגרים במוסד, אשר ישלבו את ההכנה המעשית בלימוד עיוני על שלבי ההתפתחות בגיל הילדות המוקדמת ובגיל ביה"ס. לימוד נושא זה עשוי לתרום רבות להכנת התלמידים לקראת תפקידים כהורים בעתיד; כן יכול לימוד זה לסייע לפעולות התנדבותיות שונות בתוך ביה"ס ובקהילה.

#### עיצוב התצוגה

התצוגה תעוצב בהתאם למיקומה ולאפשרויות הטכניות של המוסד; הדוגמה דלהלן אינה אפוא אלא אפשרות אחת מני רבות.

בתצוגה יהיו, בדרך כלל, 3 אלמנטים עיקריים:

- א. כותרת מושכת את העין, וחומר כתוב, קצר וברור, הבא להוסיף יידע בתחום הספציפי המשמש נושא התצוגה באותו פרק זמן.
- ב. חמונות - מעשי החלמידים, או גזרות מעיתונים צבעוניים ומכרזות, המשמשות איור לדברים הכתובים או לחלק מהם.
- ג. חפצי משחק או לימוד, המוצגים, במידת האפשר, בצורתם המקורית, וכאשר הדבר לא ניתן - באמצעות אריזותיהם, צילומיהם וכיו"ב.

### הערות טכניות:

הדרך הפשוטה ביותר להכנת התצוגה הוא באמצעות לוח סיבית, שעם או דיקט צבעוניים, או מסגרת ובה בד יוטה, ושולחן תצוגה העומד לפני לוח זה. כאשר הדבר ניתן, רצוי להכין לוח תצוגה אלכסוני, או ארגז תצוגה שקוף.

### הצעה: פינת קבע לתערוכת משחקים מתחלפת

1. משפט המגדיר את הגיל שלו מיועדת התצוגה, והגדרת פעילות המשחקים שמוצגת בלוח.
2. תמונה מרכזית (מצולמת, גזורה מכתב-עת, מצוירת), המתארת פעילות משחקית אופיינית, לפי ההגדרה המילולית במס' 1.
3. תמונות נוספות של פעילויות משחקיות שונות אחרות, אך דומות בעקרוןן ל-1 + 2 (במקרה זה תמונות א, ב, ג).
4. כלי משחק החואמים את 1 + 2 + 3.

### חלוקה עניינית יכולה להיות:

- לפי שלבי החפתחות או גילים.
- לפי סוגים שונים של פעילויות ומיומנויות.
- לפי תחומי ידע.
- לפי מטרות הינוכיות או לימודיות.

להלן דוגמה לתכנון תצוגה מתחלפת למשך שנת-לימודים; מובן, שניתן לארגן הנושא אחרת, להתייחס ספציפית לרמת משחקים/גיל מצומצמת יותר, ולהרחיב יותר בתחום המצומצם.

נושא 1 גיל הינקות - השנה הראשונה

א. המוצגים במלל ובתמונות

כאשר נולד אדם קטן, הוא רואה, שומע, הש

העולם הסובב אותו נקלט על-ידו והוא מגיב עליו.  
אם הגירויים נעימים לעין, לאוזן ולמגע, הוא יפעל לקראתם.  
אם אין גירויים, או אם הגירויים מעטים או לא נעימים, הוא יסתגר  
בחוץ עצמו ויהיה פסיבי.

ב. המשחקים המוצגים: מרשרשי מיטה, היות גומי ופרווה, גלגלים  
צבעוניים, תמונות גדולות המראות דמויות מעטות, יפות.

נושא 2 השנה השנייה והשלישית

א. כאשר ילדים קמים ומתחילים ללכת, הם מתחילים להרגיש כמבוגרים.  
הם מתחילים לשלוט על גופם ועל אכריהם, ורוצים לעסוק בפעילויות  
כמו המבוגרים.

ב. בובות וכלים, עגלות, מכוניות, כלי בית זעירים, כדורים, גלגלים,  
חבלים, קוביות חלקות.

נושא 3 השנה השנייה והשלישית

א. צירוף צורות, פירוק לחלקים והרכבה - נותנים להם תחושת ביטחון,  
שהם יודעים לעשות משהו שלא היה מקודם. דבר זה מסקרן, מעורר,  
נותן סיפוק. גם כשלא מצליחים תיכף זה לא נורא, להיפך, זה נעשה  
מושך יותר.

ב. לוטו, דומינו, קוביות, תמונות להרכבה, פלסטלינה, צבעים רכים  
וגייר חלק. כלי הקשה פשוטים.

נושא 4 השנה הרביעית והחמישית

א. כמו נושא 3.

ב. תמונות להרכבה, משחקי הרכבה, חומרים לגזירה, להדבקה ולצביעה, משחקי הרכבה מורכבים (אבני פלא טובות, "לגו" וכו').

נושא 5 השנה השנייה, השלישית, הרביעית והחמישית

א. ילדים אוהבים שההורים יישבו אתם, יספרו להם סיפורים, יקראו לפניהם מתוך ספרונים, ישחקו אתם במשחקים יחד עם עוד ילדים.

ב. ספרי תמונות וסיפורים, משחקי לוטו, משחקי קוביה, קלפים זוגיים, קלפי זיכרון (דוקלף) ומשחקי תברה מתאימים.

נושא 6 השנה החמישית והשישית

א. ילדים שואפים להיות תלמידים; הם רוצים לדעת לכתוב ולקרוא. לכן נעמיד לרשותם משחקים המשלבים משחק עם יידע.

ב. משחקים עם אותיות, מספרים, שעונים וסמלים אחרים בתחומי היידע, קלפי רביעיות, משחקי שולחן עם קוביות ובלעדיהן, עם תוכני יידע ובלעדיהם (אסטרטגיה).

נושא 7 גיל ביה"ס (6-12)

א. ילדים אוהבים לנצות בעצמם דברים יפים ושימושיים

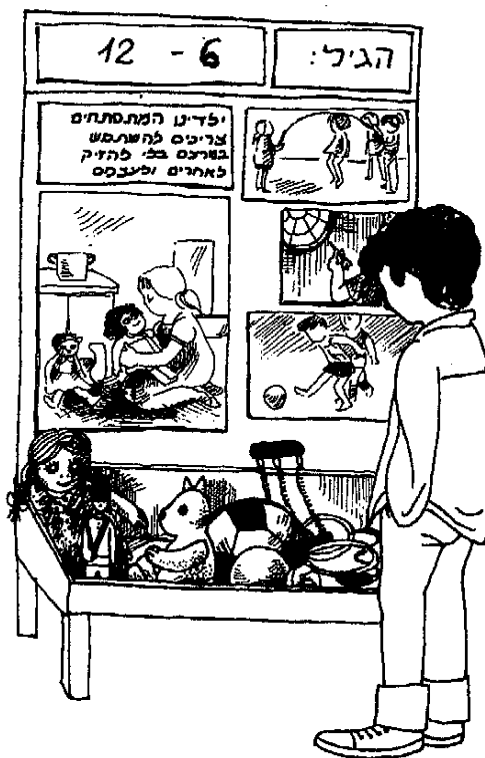
עבודה עצמית ויצירת כלים וקישוטים מגבירות את ביטחונם העצמי והשלווה הפנימית, במיוחד כאשר ההורים ובני המשפחה מכירים ביכולתם, מוקירים ומשבחים אותם, ועוד יותר - כאשר משתמשים ביצירתם.

- ב. תמונות לצביעה, דוגמות ותמונות לרקימה, אריגה, אפליקציה וכד'.  
משורית וכלי מלאכה ביתיים, חומרי צבע (מים, פסטל וכו').  
הדקות בנייר צבעוני, בחומרי טבע שונים ועוד.  
קונסטרוקטורים משוכללים.

ג 8 גיל ביה"ס (6-12)

א. ילדים המתפתחים גופנית ונפשית זקוקים להוצאת מרצם הרב ולביטוי תחושהיהם.

- ב. כדורים, טבעות זריקה, חבלי קפיצה ומכשירים ביתיים לפיתוח הגוף, כגון כדורי ברזל, קפיצי מתיחה וכד'.  
משחקי קליעה למסרה, מחבטי פינג-פונג וטניס.  
מערכות של פינת בובות עם כלי-בית, כלים רפואיים.  
מכוניות, אווירונים, אוניות וכד'.  
גלגלות (סקטים), אופניים וכו'.



נושא 9 גיל ביה"ס (10-14)

- א. ילדים מחבגרים מחפשים להזדהות עם דמויות נערצות
- ב. ספרי מופת ומשחקים, שבהם גיבורים חיוביים.

נושא 10 גיל ביה"ס (10-14)

- א. ילדים אוהבים לגלות, לחקור וללמוד מחוץ ניסיון.
- ב. כלי מעבדה וניסוי ביתיים.  
דגמים הנדסיים להרכבה.  
אקווריום לדגים, סרריום לזוחלים ויונקים קטנים.  
ספרי מדע ומחקר, גילוי והמצאה.  
משחקי חשיבה ברמה גבוהה.

נושא 11 גיל ביה"ס (10-14)

- א. ילדים מתעניינים לדעת מה היה בעבר, מה נמצא במרחקים, מה צופן העתיד.
- ב. ספרות ומשחקים על העבר.  
ספרות גיאוגרפית ומשחקים גיאוגרפיים, וביניהם גם על חקר החלל.  
מדע בדיוני על העתיד (המצאות, חקר מרחבים וכד').

נושא 12 נוער מתבגר

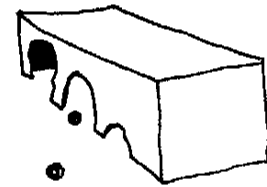
- משחקי חשיבה, תכנון ויוזמה ברמה גבוהה.  
משחקי ספורט ותנועה.

יוסף בן-ברית: הצעה למשחקים לילדים בגיל ביה"ס: בבית, בחצר, במועדון,  
בחצר ביה"ס ובכיתה

א. משחקי תנועה או משחקים מוטוריים

1. זריזות, תגובות מוטוריות:  
חמש אבנים, כסאות מוסיקאליים, משחקי  
מקצב של ידיים או רגליים לפי מנגינה,  
מילים, משפטים; דוגמות: פמפו-יו.  
משחקי "תנועות בהיחבא".

2. משחקי קליעה:  
בחרצני פירות גדולים, מכסי בקבוקים,  
גולות, אבנים, מטבעות.  
כדורים קטנים וגדולים, טבעות קטנות  
וגדולות, חבל לולאה (פלצור), כדורי  
בולינג, חיצים בזריקה, חיצים בירייה,  
כידונים, רובה קפיצים ורובה אוויר.



המטרות:  
גומות בקרקע, פתחים בקרטוני נעליים,  
קשתות חקועות בקרקע, קופסות וסלים  
בגדלים שונים, משבצות על הקרקע, צורות  
בשטחים ובאדמה, חיילי בולינג, בקבוקים,  
ילדים עומדים, ילדים בתנועה, מוטות  
עומדים, מטות לוח.

3. משחקי תפיסה: כדורים, טבעות בגדלים שונים. משחקי תפיסה זוגיים, קבוצתיים במעגל, בשטחי משבצת או מעגל (מחניים זעיר, כדור עף זעיר).

4. משחקי כיבוש שטחים: בקליעה בטבעות, בכדורים, בחיצים, באבנים או בחליפיהן.

5. ניתורים וקפיצות: עם אומדן מרחקים  
ברגל אחת, בשתי רגליים, עם ובלי תנופה, למרחק, לגובה. קלסים למיניהם. קפיצות חמור, קפיצות חבל לבודדים, לזוגות, לקבוצות. קפיצות בגומי לבודדים, לזוגות, לקבוצות.

6. ריצה זעירה: על קופסות, על קווים, בשק, בקשירה, ביצה בכף, אחורית.

7. משחקי ספורט: המשחקים המקובלים, לרבות פינג-פונג נשיפה, פינג-פונג אמיתי ומשחקי מגרש ושדה.

8. משחקי מחבואים וציד: סוגים של "תופסח" (ממעגל לקסנים ועד לשטחים פתוחים), שוטר וגנב, אינדיאנים וכד'.

משחקים כאלה וכלליהם מומצאים ע"י ילדים באופן חופשי, אם הסביבה המבוגרת מעודדת את הדבר.

ב. משחקי ניחוש, זכירה, אסוציאציה, מיון ושינוך או סיווג, ללא כל אביזרים, אפשר להמציא בגירסות רבות.

ג. משחקי יידע ולימוד: אותיות, מילים, חי-צומח, ערים-מדינות, אישים, מושגים וכו' - ללא אביזרים, אפשר להמציא בגירסות רבות.



1. מיון, סיווג, התאמה והשלמה: לוטו, דומינו, קלפים-זוגות, קלפים-רביעיות, puzzles = הרכבת חלקים. דרגות קושי בהתאם לתכנית דמויות, צורות, סמלים לגיל הרך " " " " " ביה"ס

2. דו-קלף זיכרון: רכיבים, כרטיסי הברקה.

3. משחקי אסטרטגיה: משחקי לוח או משחקי "מהלכים". עם קוביות או חליפיהן. או:

4. משחקי אסטרטגיה: משחקי לוח או משחקי "מהלכים". טהורים, ללא קוביות או חליפיהן.

הערה: 4+3 כולל מבחר רב של פריטים המוצעים בשוק המשחקים, ברמות שונות ובדרגות קושי שונות, ביניהם משחקים המחייחים לתחומי יידע (גיאוגרפיה, אישים, כלים ומושגים מחומים רבים), והנושאים הם חלק מתכנית המשחק, ומשחקים שאינם דורשים ידע מוקדם, פרט ליכולה לפעול בהתאם לכללי המשחק.

5. משחקי חידון: מבוססים על יידע בסיסי של המשחקים בהם.

6. משחקי לימוד: הוכן המשחקים מבוסס על תחומי יידע פורמליים, ומאורגן באופן מיתודי למטרות לימודיות.

7. משחקי הדמיה מובנית: או משחק תפקידים בתחומי יידע שונים (אזרחות, כלכלה, מנהל, אסטרטגיה וכו').

משחק דרמטי, משחקי הדמיה או משחק תפקידים

ללא פריטים או כלים מובנים, ברמות שונות, לפי הנדרש.