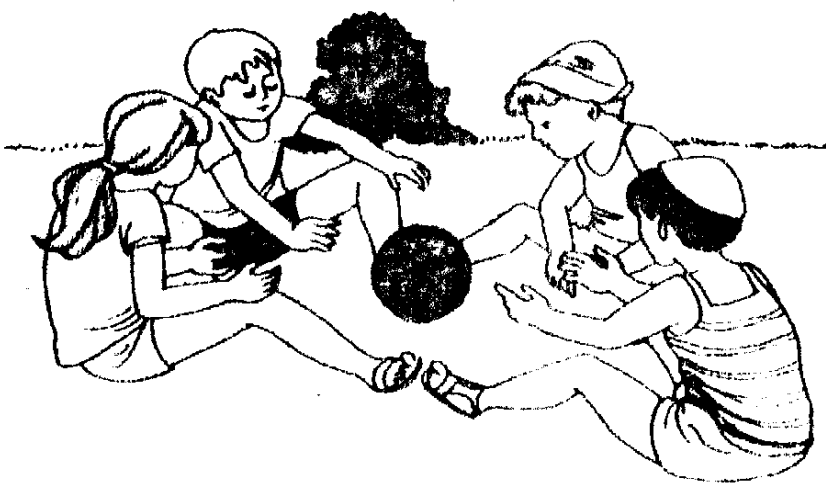


המרכז
הפדגוגי
לחדרה ולשומרון

משחקים ומשחקיה



להורים ולילדיהם

ה ק ד מ ה

חוברת זו מכילה סיכום וחמיציה של קורס לגננות למורים לפיתוח
"משחקה", שהתקיים במרפ"ד חדרה בתשל"ט.

במסגרת המערכת החינוכית קיימים שני דגמים עקריים של משחקיות:
א. משחקה במוסד החינוכי, לשימוש החלמידים במסגרת שעות השהות במוסד.
ב. משחקה להדרכת הורים, לשם טיפוח הפעילות המשחקית בזמנם הפנוי של
ילדי המשפחה, בחוג המשפחה, בבית ובחצר.

מטרת הקורס היתה להכיר ולפתח משחקה מן הסוג השני, כאשר ניסינו
להפגיש את המשתתפים עם מכלול רחב ככל האפשרי של פעילויות משחקיות.
הקורס עצמו בנוי מ-18 פגישות, מהן שתיים בלבד יחודיות למורים
שבין המשתתפים.

ניסיתי להבהיר, כי על כל מחנך-ת, כולל גננת המחנכת בגן הילדים
שלה ילדים בגיל 3-4, להכיר את כל מכלול המשחקים לגיל הילדות והנעורים.

מאחר ולא עוסקים אנו במשחקה מן הסוג הראשון, לא יכלה להיות
מטרתנו הכרת משחקים דידיקטיים לגיל הרך, או משחקי לימוד לגיל בה"ט.
מטרתנו היתה להכיר ולהעביר להורים גישה חיובית למשחקי כל הילדים,
קטנים כגדולים.

רובן של הפגישות נועדו להתנסות מעשית בסוגי המשחק, להכרתם, להמצאתם
חוקי משחק נוספים על ההוראות המודפסות, וליצירת משחקים.

סדר הפגישות:

רק בשתי הפגישות הראשונות עסקנו בהכרה עיונית של הנושא. הפגישה השניה,
קבלה סקירה קצרה בלבד בחוברת. מדובר בספרי תמונות, קוביות, כדורים,
טבעות, עגלות, כלי משחק בחול, כלי מנגינה לפעוטים, בבובות ובפינת בובות וכד'

מאחר והפעילות הזו היא פעילות אינדיבידואלית בשלש-ארבע שנותיו של כל
ילד, ולא מצאתי דרך כיצד "להדריך" את באי הקורס לפעילות מעשית באלה, הדגמתי
את הנושא. כל יתר הפגישות מבוססות על משחק משותף-חברתי בעקרו, שמתאים רק
לילדים שהגיעו לבטחון עצמי מסוים ורצון להתמודד עם אחרים.

אין לראות בחלוקה לפגישות בהתאם לקובץ זה, מתכון לפגישות עם ההורים.

ההיפך הוא הנכון!

בפגישות שלנו היחה דחיסות רבה בכמות ההתנסויות, בכללים ובאפשרויות,
כאשר לא הגענו למיצוי מלא של האפשרויות המוצעות בקובץ. כן הוקדמה לרוב
הפגישות הרצאת מבא להכרת העקרונות והניתוח של סוג הפעילות הנדונה באותה פגישה.

דבר זה אין לעשות בפגישות הורים!

,....

יש להגיש להורים מספר מועט של משחקים. לשחק אתם ביחד באופן טבעי, בלי לעבור מהר לאפשרויות משחק נוספות. רק כאשר מוצתה אפשרות אחת, יש לעבור לאפשרות נוספת, וזאת ללא לחץ על ההורים מבחנת ההספק.

מכאן שפגישה אחת שבקובץ הזה יכולה וצריכה להתחלק ל- 3-4 ו-5 פגישות ואולי אף יותר.

כל הפעילות צריכה להיות למוות ארוך, במפגשים "חברתיים" יותר מאשר "לימודיים".

אזירה זו לא הושגה, ולא יכלה להיות מושגת בקורס מזו. רזו ובלחץ זמן במטרה לגמור מה שיותר מהר. המשתתפים צריכים היו לפתוח משחקיות עוד בשנה זו, וכ' וכ'.

כל הגישה הזו של מהירות והספק, ותוצאות מיידיות, מנוגדת מהותית לאזירה הצריכה לשרור במשחקיה.

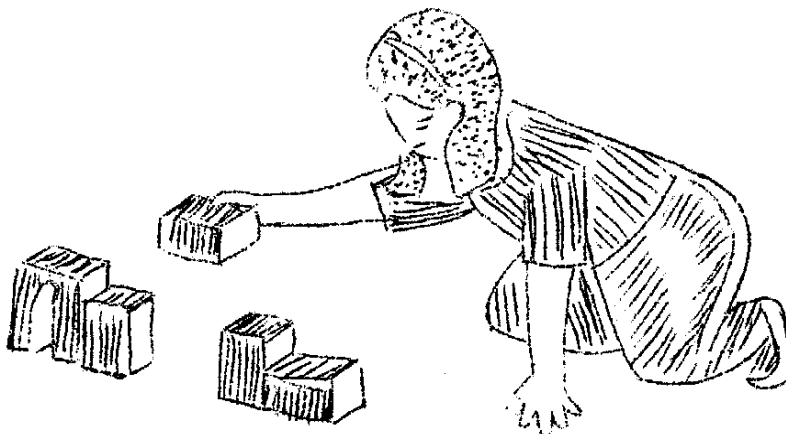
אבקש מכל המקבל קובץ זה לקחת את הערותי המקדימות ברצינות מוחלטת, בכדי שלא תהיה לו ולהורים אכזבה ותסכול. אין לבנות את המפגשים במשחקיה על המודל המוגש בקובץ זה.

ואסכם את ההקדמה:

במסיבת הסיכום של משחקיות להורים, שהתקיימה בעקבות הקורס בגבעת אולגה, היתה לי חויה בלתי רגילה:

94 אמהות ואבות קבלו תעודת משתתף בחוגי משחקיות בבתי ספר ובגניס. הערב הזה היה נפלא. ציבור נאה של הורים צעירים יצרו בשירה בציבור ובהופעתם אזירה חרבותית, אשר יצרה בי תחושה "שהיה כדאי".

היה כדאי לי ולמדריכה לגיל הרך כמנחי הקורס למחנכים; היה כדאי לגננות ולמורים אשר הנחו את ההורים; היה כדאי לאנשי פרויקט הרווחה אשר מימנו את המשחקיות בגבעת אולגה; היה כדאי לתחנה ליעוץ פסיכולוגי חינוכי אשר לוותה את הגננות והמורים בעבודתם עם הורים; היה כדאי להורים המשתתפים; ובדאי יהיה כדאי לילדי אותם 94 הורים צעירים, אשר הוו את מועד ההנחיה.



מבא והגדרות

מהם משחקים? ערכי המשחקים ושלבי ההתפתחות
משחקיה להורים ולילדים - משחקיה לתלמידים

הומלץ להתייחס למשחקים מתוך גישה טבעית של הורים נבונים, כגישה עדיפה על השכלתנית (קוגניטיבית) אשר רואה במשחקים עוד אמצעי ללמידה פורמלית.

הודגשה החשיבות המרכזית של "התפתחות טבעית לפי צרכי הילדים" כפי שהיא מבוססת בחוברת המזכירות הפדגוגית השל"ח בשם "משחקיות להורים ולילדים".

דנו בקיצור בנושאים הבאים:
המשחק הטבעי, הספונטני - סיבותיו והתבטאויותיו.
המשחק וההנאה.
מה אפשר ללמוד על צרכי הילד ממשחקיו?
כיצד אפשר להתאים לילד משחקים לפי צרכיו הטבעיים?
כיצד אפשר להתאים לילד משחקים לשם התפתחותו המאוזנת?

הודגשו שלשה רבדים באישיות הזקוקים לפעילות משחקית:
הרובד המוטורי - הרובד הריגושי - הרובד השכלי.

צוינו פעילויות משחקיות אישיות, קבוצתיות, תחרותיות, אשר מתפתחות באופן הדרגתי ואין לזרזן באופן מלאכותי.

באשר לדגם "המשחקיה" הומלץ הדגם הטבעי ביותר, והוא "הדרכת הורים במשחקים" במטרה שהבית והמשפחה, החדר והחצר יהפכו למרכז פעילות משחקית, להנאתם ולטובתם של הילדים והוריהם כאחד. (ראה דגם א' בחוברת "משחקים מפתחים" של מנחה הקורס)

להלן הנחות היסוד וההגדרות שמהוים מבא הקורס ובסיסו

הרעיוני - ההשקפתי:

מהם משחקים?

משחקים הם פעילויות ועיסוקים לשם הנאה וסיפוק, ומתוך בחירה עצמית.

הנאה והסיפוק יכולים להיות גופניים, רגשיים-נפשיים, שכליים.

במציאות קיימים משחקים טבעיים שהם משחקים מפתחים.
במציאות ובשוק קיימים משחקים חינוכיים, שעקרים הוא פעילות קבוצתית לפי כללים מוסכמים.

בשוק קיימים משחקים לימודיים המכילים תכנים בתחומי ידע.

בשוק קיימים משחקים דידקטיים הבנויים באופן שיטתי, והמתוכננים לפתח מיומנויות או ידע משלב אל שלב, מתוכן אל תוכן.

ערכי המשחקים ושלבי ההתפתחותם

משחקים מפתחים את היכולת האישית בתחומים השונים: בחחום הגופני, הרגשי-נפשי, השכלי, הדמיוני, היוצרני, החמצאותי.

משחקים מפתחים את היכולת החברתית להתמודד עם מצבים משתנים בצורה מאוזנת והוגנת.

בעקבות פעילויות משחקיות רב גווניות ורב כיווניות, מתפתח הפרט בתוך קבוצות, וכך נוצרת האישיות החברתית המסוגלת לכחור במסגרות, בכללים ובנוהגים, והמסתגלת למסגרות, כללים ונוהגים;

וזאת מרצונה העצמי והחפשי, להנאתה הרגשית-נפשית, ולטובתה השכלית.

ה. בגיל הרך המשחק אינדיבידואלי.
בתחילה משחק הילד עם חלקי גופו; בוחן ובודק באמצעות חושינו.
הוא מגלה ומכיר.
לאחר מכן משחק הילד עם חמרים וחפצים; בוחן ובודק, מרחיק ומקרב,
מושך, דוחף, זורק ובוועט, מפרק ומרכיב באמצעות אבריו ושריריו.

הוא מתמודד עם החמרים, החפצים, הצורות.
הוא מגלה את תכונותיהם ומכיר אותם.
הוא מגלה את יכולתו לשלוט בהם.

יותר מאוחר הוא מחנך ויוזם, והוא מגלה את יכולתו לשנות את הקיים,
תוך כדי הפעלת מחשבתו.

הילד בונה את יכולתו האישית לשלוט בחמרים ובחפצים ואף לשנותם.

ו. בגיל הילדות המשחק נהיה חברתי-קבוצתי (אחרי השגת שליטה אישית)
בשלב ראשון הילד משחק עם שני - עם קבוצה של כמה ילדים.
בוחנים ביחד אפשרויות של פעילות ומתכננים ביחד, וכמובן משחקים ביחד.

ז. בגיל הנעורים נהיה המשחק חברתי-תחרותי; גם בשלב התחרותי
קיימות הפעילויות המופעלות במשחק האינדיבידואלי והקבוצתי - שיתופי:

בוחנים אפשרויות, מתכננים מהלכים;
בוחנים מהלכי התחרה-ים ומנסים לשבש אותם, בהתאם לכללים מוסכמים
מראש (כללי המשחק).

כל אחד מן הצדדים מנסה תוך הכנון להשיג את המטרה לפני הצד השני,
זאת על אף שיבושי מהלכיו על ידי הצד השני.

הילד והצעיר בונה את יכולתו לשלוט במצבים משתנים ולהתמודד
עם אחר, עם אחרים.

זאת הוא עושה בהתמודדות פרט נגד פרט. ההתמודדות היא אישית.
או הוא עושה זאת כפרט בתוך קבוצה, נגד קבוצה שגיה.
במקרה השני ההתמודדות היא במסגרת השתייכות לקבוצה.

כל הפעילויות והשליבים המפתחים המפורטים, יוצרים בסתון אישי,
שהוא יסוד להתנהגות חברתית הוגנת ומאוזנת.

חסך בפעילויות ובשליבים גורמים לחוסר בסתון אישי מצטבר שהוא יסוד
להתנהגות חברתית בלתי הוגנת ולא מאוזנת, אנטי חברתית, אשר מולידה
אגרסיביות וונדליזם.

ת. המשחקיה המיועדת להורים

מטרתה לטפח הפעילות המשחקית המשפחתית, בבית ובחצר.

אחת התוצאות המצופות היא ניצול יותר טוב של שעות הפנאי לפי הצרכים
ההתפתחותיים האישיים והחברתיים.

שניה היא חיזוק הקשר הריגושי וההשתייכותי הבין-משפחתי.

הנוספות פורטו בסעיף ג-ז.

מקום הפעילות תהיה הסביבה המשפחתית והשכונתית, הדירה ומבואותיה,
החצרות.

ט. המשחקיה המיועדת לתלמידים

מקומה במוסד החינוכי (גן, בה"ס)

מטרתה לטפח חברת הילדים במוסד החינוכי, תוך כדי ניצול טוב יותר
של אמצעים טובים יותר (משחקים) ללמידה, וזאת תוך הכוונת המחנכים
ובהתאם לכוונת המחנכים (תכניות לימודים, תכניות סיפוח, תכניות חברתיות).

הדגמים יכולים להיות:

- כתה קלט - חדר משחקים לנפלטים בודדים (חינוך מיוחד ועוד)
- כתה משחקים לקבוצות מאורגנות בשעורי משחק
- מועדון משחקים = קלט בשעות אחה"צ.
- קורס משחקים להורים בשעות הערב - המטרה כמו שפורט בסעיף א'
- מרכז השאלה להורים ולילדים - " " " " "
- קורס משחקים לנוער מתבגר - " " " " "

המשחקיה הציבורית

יכולה לכלול פונקציות שונות: הדרכה, פעילות השאלה.
היא יכולה להיות ממוקמת בבני הילדים, במועדוני נוער ובבה"ס,
במגרשי משחקים וספורט ובגנים ציבוריים.

פגישה שניה

הדגמת משחקים לגיל הרך לפי ההתפתחות הטבעית
סקירה והדגמות של משחקי מיטה, לול וחדר ראשוניים לפיתוח מוטורי וריגושי.

הנחות היסוד הן:

א. כאשר נולד תינוק, הוא רואה, שומע וחש. בהתאם להמצאותם של חפצים ומשחקים
בסביבתו המעוררים גירויים הנקלטים על ידו, נבנה עולם המוסגים
הראשוני שלו.

כאשר סביבתו נעימה לחושיו, מעוררת היא (הסביבה) אותו לתגובות של
פעילות. פעילות ראשונית זו היא הבסיס לפעילותו בעתיד,
אפשרויות של פעילויות אשר מהנות אותו ומתזקות את ה-"אני" שלו
בהכרתו, שהוא אמנם "שולט" על פעילויותיו בהתאם לרצונו, וכך על
המצוי בסביבתו.

ב. כאשר קם ילד על רגליו, משתחררות ידיו מחפקיד נשיאת הגוף והופכות
לאברי עֵסיה ויצירה.
בקומו, גדל שטח הראיה שלו והוא מתבונן בפעילויות של הוריו ואחיו
הגדולים ממנו. פעילויות אלה מדרבנות אותו לפעול כמוהם, והוא מנסה
לחקותם.

ג. הצורך להיות כמו הגדולים, שמיעת סיפורים על העולם מחוץ לכתלי הבית,
נותנת לו תחושה של גדילה וצמיחה אל תוך עולם זה.

כל משחקי הפעוטים הנוגעים לסעיפים א', ב', ג' הודגמו מתוך תערוכת הקבע
במרפ"ד (חלונות תצוגה א', ב', ג').

פגישה שלישית

1. - פעילות משחקית לשם התאמה והשלמה באמצעות משחקי לוטו, דומינו וקלפים.
הנושאים: צבעים, צורות ותמונות. התמונות צריכות ליצג בצורה מוקטנת,
דו-ממדית, סמלית עולם מוחשי, תלת ממדי, מרחבי. לכן עליהן להיות ברורות
הפעלת כללים שונים במשחקי לוטו.
2. - מציאות

פירוט שני הנושאים להלן:

1. אין הבדל עקרוני בין משחקי לוטו, דומינו וקלפים זוגיים.
בכולם יש להתאים תמונה לתמונה, התאמה חד-חד ערכית;
או להשלים חלקי תמונה;
או להוסיף תמונה אל תמונה אחרת כהשלמת נושא.

ההתאמה או ההשלמה ^{בנייה} עסוק בצבעים בלבד, בצורות פשוטות, בתמונות מעולם הילדים, מצורות מורכבות, ומתמונות מעולם רחב, הרחוק מעולמם של הילדים. לפי סדר קושי זה צריך להתייחס אל המשחקים המוצעים בשוק. גישה זו יש לנסות ולהקנות להורים המודרכים, בכדי שיוכלו לקנות משחקים בהתאם לשלב ההתפתחותי של ילדם או ילדיהם.

הרמות בשלבים הם:

א. התאמה צבע לצבע.

ב. התאמת צורה פשוטה לצורה פשוטה.

ג. התאמת תמונה פשוטה לתמונה פשוטה מעולם הילד.

- ד. השלמה של חלקי תמונה: - דמות פשוטה
- ה. - שייכות תכנית
- ו. - שייכות של חולדה
- ז. - שייכות זוגית
- ח. - שייכות של מזון ליצור
- ט. או מי אוכל מה
- י. - מה עשוי מאותו חומר
- יא. - מה עושים מן החומר
- יב. - הרכבת נושא רחב יותר
- יג. הרכבת פסיפס (פזל) הוא מתחום אחר, מאחר וצורת החלק משמעותית יותר לפעמים מאשר התמונה המופיעה בחלק זה.
- יד. יש לבחון את קושי המשחק בהתאם לכמות החלקים, וכך פשטות או מורכבות של התמונה השלמה, ולבחון מן העל אל הקשה.
- יז. השלמה של שני חלקים של צורה גיאומטרית.
- יח. השלמה של שלשה חלקים כגון: במשחק קלפים "רצף" "ורכיבים".
- יט. השלמה של יותר משלשה חלקים כגון: במשחק קלפים "בוחן".
- כ. שימוש בקלפים זהים-זוגיים לשיטת משחק "דו קלף זכרון".
- כא. שימוש בקלפים משלימים (גג+ביה) לשיטת משחק "דו קלף זכרון".
- כב. שימוש בחלקי לוטו, דומינו קלפים עם סמלים = אחריות וספרות.
- כג. שימוש בחלקי דומינו וקלפים עם סמלים, משפטים ופעולות חשבוניות פשוטות. קלפים עם ארבע פרטים שונים המשלימים נושא.

2. הפעלת כללים שונים במשחקי לוטו

א. משחק חפשי לילד בודד להכרת תוכן הלוטו והתאמת תמונה לתמונה. רצוי בלווי מילולי ונתינת שם.

לשניים עד שמונה משתתפים - (כמספר הלוחות)

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

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

ד. כל ילד מקבל מספר קלפים כחמונות הלוח שלו, כל ילד מניח מה שמתאים ללוח שלו על הדמות הזוהר, את היתר הוא מחזיק כך שהשכן לא יראה.

המלך גדל האה

ד. (המשך) לפי תור, מבקש כל ילד מאחד משכניו, "האם יש לך קלף "כלב" או "חתול" וכ". אם יש, הוא מקבלו וממשיך לשאול, אם אין, הנשאל הופך לשואל.

המשחק מסתיים כאשר כל התמונות אוזלות 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 היצרן למשל במקום ש"כסא" יוחאם לכסא זהה, יוחאם כסא לשולחן, ושולחן לארון, ציפור לעץ, ועץ לציפור וכ' וכ' סיום המשחק כדלעיל.

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

ח. מחלקים את הלוחות. הקלפים מסודרים בשורות, עם תוכנם כלפי מטה, כמו בדו-קלף זכרון. כל אחד בתורו הופך קלף אחד, אם הוא מתאים לאחת מתמונות הלוח שלו, זוכה בו. אם אינו מתאים מחזירו הפוך למקומו. כל המשתתפים מנסים לזכור את מקומותיהם של הקלפים ולמשוך את המתאימים בחורט.

ט. מניחים לוח אחד באמצע השולחן. את כל הקלפים המתאימים ללוח זה מסדרים בשורה. אחרי שכל הילדים "ראו" את התמונות, הופכים את הקלפים עם תוכנם כלפי מטה. ילד אחד שואל משכנו, "תן לי תמונה זו וזו" (נוקף בשם התמונה) אם הילד מצליח "לגלות" את הקלף הנכון, תורו לבקש מאחר "שיגלה" לו קלף מסוים.

י. ילד שלא "גילה" את הקלף הנכון, יוצא מן המשחק; או ילד שלא הגיב, הנכון, הקלף אותו משחק עם 2 לוחות, 3 לוחות וכ' *אפלי טונק אהמציא עיד וצוד כללים!*

פגישה רביעית

הפעלת כללים שונים במשחקי קלפים

נבחנו שיטות ידועות במשחקי קלפים (א+ד); והוצעו שיטות נוספות (ד-ח).

א. אחרי חלוקת הקלפים למשתתפים, מושך כל משתתף משכנו, או מכל אחד את 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 המתח והציפיה; וריכוז.

ב. שיטה ברמה גבוהה מקודמתה היא ביקוש בדיבור. (ראה לוטו כלל ד') המשתתף שהוא בתור שואל משכנו או מכל אחד אחר "תן לי בבקשה קלף זה וזה" אם הוא השיג את מבוקשו, הוא זכאי להמשיך ולשאול מכל אחד מן המשתתפים קלף בשם מפורט.

ב. (המשך)

ברגע שלא היה לזולתו הקלף המבוקש, עוברת זכות השאלה אליו. כמובן, שעדיפות תוצר למשתתף המתרכז ושם לב לידי מי הגיעו קלפים בשם זה ואחר, והוא ישיגם בתורו.

ושוב: הזוכה במירב הסדרות - (הפעם על ידי חשומת לב וריכוז) יוצא ראשון וכ"ו.

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

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

הזוכה הוא זה אשר הצליח להפטר ראשון מן הקלפים אשר בידו ביצרו סדרות שלמות.

ד. קופה פתוחה מעלה את רמת המשחק.

המשתתף הראשון שלא השיג את מבוקשו אצל אחד המשתתפים במשיכה או בשאלה, רשאי לקחת מן הקופה הסגורה, אך תמורת זאת עליו לשים קלף אחד מיותר בקופה הפתוחה (עם התוכן כלפי מעלה) המשתתף הבא זכאי לבחור באחת מן האפשרויות:

1. - למסוך אצל אחד המשתתפים לפי המזל (לפי שיטת המשחק
- לשאול אצל אחד המשתתפים לפי זכרונו)

2. או לקחת במקום זאת קלף גלוי מן הקופה הפתוחה.

3. או "הפטר" "הקופה הסגורה". הזוכה הוא המתפטר ראשון מכל הקלפים אשר בידו, תוך יצירת סדרות שלמות.

ה. שיטת ריכוז ומהירות התגובה

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

הקופה המעורבת היטב, הפוכה עם פני הקלפים כלפי מטה.

המשתתפים מחזיקים את קלפיהם בידיהם.

"שופט" הופך קלף הקופה העליון עם פניו כלפי מעלה.

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

זוכה מי שמצליח ליצור מירב סדרות.

ו. שיטת ריכוז ומהירות התגובה נוספת

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

יתר הקלפים מונחים על השולחן, כאשר פניהם כלפי מעלה.

"שופט" הופך קלף הקופה העליון עם פניו כלפי מעלה.

המגלה ראשון את הזהים או המשלימים על השולחן, רשאי לחטוף אותם. המצליח לאסוף יחידים, זוגות, שלשות או רביעיות, זוכה במספר נקודות בהתאם לקלפים שחטף.

ז. דו-קלף זכרון

משחמשים צנוג קלפים משלימים בשיטת דו-קלף זכרון. אפשר להשתמש גם ברביעיה, כאשר כל זוג שנמשך מן השולחן (מתוך רביעיה) מזכה בו את המושך.

האוסף מירב הזוגות, זוכה.

ח. קליעה בקלפים

מסמנים "גדר" מסביב לשולחן במרחק 20 - 40 או 60 ס"מ.

על השולחן מניחים באופן מפורז חלק מקלפי הזוגות או הרביעיות.

אח הנותרים מחלקים בין המשתתפים.

כל משתתף בתורו מנסה לכסות חלקית, על ידי קליעה את הקלף הזוגי, או אחד מן הרביעיה, בקלף אשר בידו.

כיסהו חלקית, זכה בשניהם.

לא כסהו, הפסיד את הקלף שאותו זרק.

האוסף מירב קלפים, זוכה.

פגישה חמישית

סדנא ליצירת משחקי לוטו, קלפים, דומינו.

הוכנו נושאים ותכנים שלא קיימים בשוק.
כן עבדו בחמרים שונים: קרטון וכיסוי בדבק פלסטי
בטפט שקוף
שאריות קרטון ושימוש בגיליוטינה וסכין חיתוך
לוחות פוליגל
הכנת שאריות עץ לדומינו

הוצעו אפשרויות יצירה שונות הקשורות למשחקי לוטו וקלפים:

- א. משחק לוטו התאמה 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 פגישה 4.
- ג. משחק לוטו הערוך תוך ערבוב תחומים ונושאים - אפשר לפרק ולהרכיב מחדש כשכל לוח מוקדש לתחום מוגדר.
כגון: לוח אחד לבעלי חיים, שני לכלי נגינה ושלישי לרהיטים.
- ד. הוצע ליצור משחקי קלפים עם רצף כדוגמת הסיפור "פטר והזאב" או בנושא קרוב לילדים "סדר היום" וכ'.
- ה. הוצע ליצור משחקים על בסיס המשחק "דע את החיות". מיצרים תמונות רקע ואליהם יש לצרף שתיים או שלוש דמויות המתאימות לרקע מסוים זה.
- ו. שימוש בקלפים שעליהם מדביקים חומרים שונים: מחכת, זכוכית, פלסטיק, נייר; או צורות שונות שניתן לגלותם בעזרת חוש המישוש בלבד.
המשחתף צובר קלפים נוספים עם איורים בהתאם לחומר או לצורה שבקלפיו וזאת לפי כללי משחק שונים שהוזכרו (משיכה, חטיפה, בקשה)
ראה פגישה 4+3.
- ז. הכנת משחקי "מלחמה" בעזרת מדבקות. הכללים הוסברו במסגרת הסדנא.
הכנת משחקי דרוג עולה ויורד בכמויות בעזרת מדבקות = הכללים הוסברו במסגרת הסדנא.

העבודה הסדנאית נעשתה בשלוש קבוצות של 4 - 5 משתתפות כ.א.
בהדרכת המדריכה לגיל הרך - חוה וולפרט.

פגישה ששית

פעילויות במיומנויות קליעה, זריקה, תפיסה; באמצעות גולות, כדורים, טבעות ואבנים.

מטרת הפגישה להצביע על המשחק הטבעי, בשטח טבעי, באמצעים קיימים (טאריחות משק הבית) וטבעיים ובפעילויות מוטוריות אהובות על רוב הילדים.

קליעה אל חוך סלסלת תוח שדה, לקופסאות שימורים וקפה קטנות, בינוניות וגדולות; לקופסאות נעליים, בגולות, בפסקי בקבוק, בחרוזים וניקוד בהתאם לקושי.

קליעה אל בקבוקי פלסטיק ריקים בגדלים שונים, באמצעות כדורים קטנים, קופסאות קטנות של קפה-נמס - עם נקודות לפי הקושי

קליעה על רגלי כסא הפוך, על בקבוקים ממולאים חול בטבעות זריקה משחק זוגי של השחלת טבעות על זרוע המשתתף השני בטבעות זריקה

קליעה למרצפות מסומנות בצבע או בספרות, בקופסאות גפרורים ריקות, הזכיה בהתאם למסומן במרצפות.

קליעה אל מטרה מסוגלת בארון מתכת במגנטים, ללוח פלנל עם כדור מודבק בפיסוח פלנל.

זריקה כדור: התופס בשחי הידיים, ביד ימנית, ביד שמאלית וניקוד עולה בהתאם.

אפשר להציב מטרות שונות בגדלים שונים ולזכות בניקוד עולה בהתאם לקושי יותר גדול.

בתצור: ניתן לתקוע מקלות במרחקים שונים לשם קליעה בהם בכדורים, בהשחלת טבעות.

ניתן להציב קשתות מחוט ברזל מגולוון ולשחק קריקט = העברת כדורים מקשת לקשת, מי שמעביר את הכדור בכל המסלול במינימום קליעות (ביד במחבט וכ') זוכה.

כגל גולף זעיר עם גומוח במרחקים מסוימים.

מרחקי קליעה ורמות קושי בהתאם לגיל ורמת המיומנויות של הילדים.

אפשר ליצור כללים שונים כגון: קליעה מזכה בנקודות

אי-קליעה לא מזכה בנקודות

או אי-קליעה מורידה מצבירה הנקודות.

ועוד ועוד...

לפעילויות משחק אלה משיכה משלהם, אך אפשר לשלבם במשחקי תכנון במקום קוביות - ראה פגישה תשיעית.

פגישה שביעית ושמינית

משחקי לוח לתכנון (אסטרטגיה) ללא סמלים ותכנים.

1. משחקי לוח מסוג זה מפתחים את היקף הראיה לטווח של כמה מהלכים קדימה:
 - א. ראייה היקפית של השטח והאפשרויות בו = אנליזה
 - ב. תכנון מהלכים בהתאם לכללי המשחק = סינטיזה ויישום
 - ג. ניתוח המהלכים הנגדיים של הזולת = אנליזה
 - ד. נסיון לשבש המהלכים הנגדיים, ע"י תכנון מהלכים חוסמים (הגנה)
 - ה. ותכנון מהלכים עוקפים את חסימות הנגד, להתקדמות (התקפה)
- סינטיזה ויישום

2. חשיבות חברתית מיוחדת למשחקים מסוג זה, שאין בהם קשר בין רמת הידע של המשתתפים לבין יכולת התכנון האסטרטגי שלהם.

יכולים לשחק ביתד, אחד נגד השני, אבות ובנים ללא קשר לרמת הידע של זה או זה, ורק הנסיון המצטבר בהבנת כללי המשחק (כללי השטח וכללי המהלכים בו) מגדיל את עדיפות המשתתף.

3. בחוץ כל משחקי האסטרטגיה ישנם כמה כללי בסיס שראוי להכירם. אפשר להמציא אפשרויות שילוב של כללי בסיס אלה באלה וכן "להמציא" משחקים לפי כללים שונים באותו לוח משחק ממש. אפשרות "המצאה" מקטינה את הצורך ברכישת לוחות משחק רבים, ומגדילה את הניצול של אותו משחק (הכלי) לפעילויות משחק שונות.

כללי הבסיס הם:

א. פרסה או חסימה

לכל אחד משני המשתתפים יש מספר ניצבים, אשר אותם מציבים, לפי תור, במשבצת ריקה שבלוח. כל אחד בתורו נע לאורך קו חיבור אל משבצת ריקה. המשחק מופסק כאשר אחד המשתתפים נחסם ולא יכול לנוע יותר.

ב. שלשות ותחנה:

לכל משתתף יש מספר ניצבים 12,9,6 וכ' שבוערתו הוא מנסה ליצור רצפים של "שלשה" בכדי לזכות בנקודה. המשתתף הנגדי מנסה למנוע השלמת "שלשות" ובעצמו מנסה להשלים "שלשות".

ג. הסייר הבודד או זאב וכבשים:

המשתתף בעל ניצב אחד מנסה להגיע למטרה ממול לשטח המוצא שלו. המשתתף הנגדי מנסה להקיף את הסייר הבודד עם הניצבים שלו, ולמנוע על ידי כך התקדמותו והשגתו את המטרה.

ד. מחננים:

כל משתתף הוא בעל מספר ניצבים שווה, אותם הוא מנסה להעביר מצדו אל הצד השני. המשתתף הנגדי מנסה "לחסום" מעברים, תוך נסיון להעביר את ניצביו הוא לצד השני.

ה. בסיס-נע, הלאה או שח-סיני:

אותה תכנית בסיסית, תוך כדי אפשרות לבנות "סולמות" או "מקפצות" המאפשרות התקדמות מהירה במהלך אחד. קפיצה מעל ניצביו של הזולת אפשרית כאשר יש משבצת פנויה אחרי הניצב. המשתתף הנגדי מנסה למנוע קפיצות אלה על ידי חסימות של שני ניצבים במשבצות שכנות.

1. דמקה:

אותה תכנית בסיסית. אך קפיצה מעל לניצב של השחקן הנגדי "אוכלת" את הניצב הזה. מנסים למנוע אכילה על ידי חסימה, דהיינו הצבת שני ניצבים אחד אחרי השני, במשבצות שכנות.

2. נחיתה - צנחנים:

אותה תכנית בסיסית. "אכילה" ניצב נעשית על ידי נחיתה עליו. אפשר לנחות רק אחרי דילוג על ניצב של עצמו.

משחקים נוספים טובים במיוחד ומחאימים לרמות עולות, כדלהלן:


כדור ידע	אשר נתן לשחק אותו לפי הכללים + המצאות נוספות.
מקבץ	לפיתוח ריכוז ואבחנה חזותית בשתי רמות.
מחשבת	לאחד, או לשני משתתפים.
תלתון	שלשות בצורה חלת מימדית.
קדמון	משחק עתיק יומין שכמוהו משחקים בדווים בגומות הקרקע.
רונדו	תחכום מענין ומפתיע של שח-סיני או הלמה.
בול פגיעה	זיהוי צופן סודי של הזולת, בשתי רמות.
שח	לניצבים בעלי הצורות השונות, תכונות שונות ומהלכים יחודיים לכל סוג. אפשר "להמציא" גם במשחקים "רגילים" תכונות לניצבים הרגילים, על ידי הוספת גומיה, צביעה ועוד.

פגישה ג'סועית ועשירית

משחקי לוח עם מסלול נתון/מסלולים נתונים + קוביה/קוביות.

המסלול הנתון מבטל מראש אפשרויות תכנון ובחירה. הקוביה גם היא מכתובה מראש את קצב ההתקדמות. לכן משחק לוח וקוביה שמכילים רק מסלול נתון, ללא אלטרנטיבות יכולות להתאים רק לילדים "מתחילים", דהיינו בגיל 3-4 באוכלוסיה רגילה.


בגיל זה מושגת שליטה בהבנת כמויות קטנות בעקבות הכרת סמלי הכמויות. וכך החלת הכלל, להתקדם מספר משבצות זהה עם סמל הכמות שבקוביה.

$3 = \text{שלוש} = \text{התקדם שלשה צעדים במסלול}$ 

ראוי ללוח משחק ברמה ראשונית זו בהתבטאות מילולית.

ראוי ליצור קוביות עם כמויות פחות מ-6, למתחילים.

רצוי ליצור קוביות, אשר סמלי הכמויות משתנות בסידורם, בכדי למנוע קיבוע ולאפשר הפשטה.

לדוגמה  וכ'.

מבחנה חברתית מרגיל גם משחק פסטני כזה למשחק בצוותא, לפי תור, ולפי כללים אחידים. יש לציין שילדים לא עצמאיים מעדיפים שהקוביה תחליט.

קיימים משחקי לוח וקוביה ברמות עולות, ואף אין בשוק, צריך ליצרם. להלן רמות עולות, ליצירת משחקים כאלה, או לניתוח הקיימים, ולהתאמתם לרמות הילדים:

1. הקוביה מכתובה קצב ההתקדמות, במסלול יחיד (מקרה, מזל).

2. שתי קוביות לזריקה, מפעילות חשיבה של חיבור כמויות.

3. מכשולים במסלול יוצרים מצבי מתח והפתעה ששוכרים את הרצף החד-גווני ומוסיפים עניין.

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

5. מסלולים אלטרנטיביים } בחירה והחלטה עצמית
ומהלכים אלטרנטיביים } משפרים את רמת המשחק שלא נשאר תלוי במקרה, במזל.

6. שיקולי הקצאת משאבים כגון: אסימונים, רזרבות וחסכון - (פופאי, מונופול) מעלים את רמת המשחק.

7. שילובם של הגורמים 2-5 מעלים את רמת המשחק, כמדת תוספת מכשולים, משימות, מסלולים, מהלכים ושיקולי הקצאת משאבים.

8. שילוב של משחק צוות ותחרות אישית מעלים את הרמה החברתית. (עזית הכלבה הצנחנית)

חלופים לקוביות

במקום קוביות עם 6 אפשרויות ניתן ליצור לוח מעגלי עם מחוגה (כעין דולטה) אשר מאפשרת הגדלת הכמויות ל-8, 10 ואף יותר.

אפשרות זו חשובה למשחקי לוח עם מסלול ארוך מדי ליכולת הריכוז של ילדים.

אפשרות זו מגדילה את קצב ההתקדמות, ומקטינה את אורך זמן המשחק.

כן ניתן לבטל את מקריות הקוביה והרולטה על ידי צבירת נקודות להתקדמות תוך כדי קליעה במטרה ממוספרת; תפיסת מספר "אבנים" ביד אחת (משחק "אבנים"), ועל ידי שימוש במיומנויות מוטוריות אחרות כפי שהוצעו בפגישה הששית.

הפנייה האחת עשר

משחקי תכנון (אסטרטגיה) ומשחקי מסלול עם קוביות ותחליפיהן
(ראה פגישות 7+8 וכן פגישה 6)
במרצפות החדר והחצר, בניצול שאריות משק הבג

הנחות יסוד

1. הבעיות:

- א. לילדים קטנים קושי של קואורדינציה בהובילם ניצבים זעירים במשבצות זעירות ובמסלולים זעירים בלוח משחק.
 - ב. לילדים קטנים קושי אוביקטיבי במשחקי תכנון ומסלול, הנובע מחוסר יכולת לחשוב בגיל הזה בצורה מופשטת.
- חשיבה מופשטת היא מן היסודות של משחקים עם מהלכים מתוכננים ובחירת אלטרנטיבות.
- למעשה יש צורך לתרגם מהלכים פיסיים של ממש למהלכים שבמחשבה, אשר זו מתורגמת שוב למהלכים של ממש, אך באופן מוקטן אל לוח המשחקים.
- ג. הצורך בהוצאות כספיות בקניית לוחות משחק והקשור בהם (אריזה, ניצבים קוביות וכ'), מגביל את הפעילות הטבעית מן הסוג הזה.
- חלקי משחק המתבלים בקלות או ההולכים לאיבוד, מבטלים (שלא בצדק) את האפשרות לשחק בפועל.

2. הפתרונות

א. לבעיה א.

ברוב החדרים, במבואות הדירה ואף בחלק מן החצרות קיימות משבצות (במרצפות) טבעיות, אשר יכולות להפוך לשדה המשחק הטבעי ביותר, אם רק מעוררים את המודעות לכך.

לפי רצון ויכולת הילדים מגבילים את גודל שדה המשחק וכמות המשבצות.

בקבוקי פלסטיק ריקים של חמרי ניקוי ומשקאות, ושאריות נוספות של משק הבית המצוי, מספקים שפע של "ניצבים", בגודל מתאים לילדים.

ב. לבעיה ב.

התנועה האישיה-פיסית בתוך שדה המשחק והזנת הניצבים "במהלכים" פיסיים ממש, מאפשרים הקדמת משחקי תכנון ומסלול לגיל שלפני גיל החשיבה המופשטת.

כמובן שאפשרות זו "מפתחת" את יכולת התכנון של המשתתפים הצעירים.

ג. לבעיה ג.

האפשרות לנצל את מרחב החיים הטבעי (החדר, החצר וכ') ואת שאריות משק הבית למשחקים בכל עת רצון, הופכת את שני המרכיבים האלה למרכזיים יותר, לחשובים יותר, לקרובים יותר ולמנוצלים יותר.

מכאן השלכות רבות ועמוקות להכרת ערך המגורים כמגורים ממש (ולא רק לשינה ולאכילה) והשלכות נוספות ליכולת להמציא תפקידים ושימושים לשאריות משק הבית.

ניצול של הקיים מגדיל את אפשרויות המשחק, עד שאין יותר הגבלות בגלל קשיי מימון והצורך "לקנות" משחקים, ולהיות תלויים במימון לשם פיתוח פעילויות חיוניות ומהנות.

מיומנויות קליעה וכ' במקום קוביה ומזל.

ניצול המרחב לתנועה תוך כדי תכנון מחשבתי, מאפשר פעילות משחקית חשובה נוספת:

בפגישה השנייה התנסינו בפעילות הדינמית הטבעית של זריקה, קליעה והשגת תוצאות כמותיות (ניקוד) תוך פעילות מוטורית.

ניצול סוג זה של פעילות כמחליפה את הניקוד המקרי המושג בקוביה, יוצרת עוד יותר הנאה משחקית וחורמת תוך כדי כך למירב התועלת הצומחת מפעילויות משחקיות רב-גוונות.

- - -

המצאת כללי משחק

אין כמעט גבול להמצאת כללים ולשילוב כללי משחק, הן כאשר בוחרים באסטרטגיה טהורה (ללא קוביה ותחליפיה) והן כאשר בוחרים בהליכה במסלולים עם קביעת מספר מהלכים בהתאם לנקודות שהושגו בקוביה ובמחליפיה.

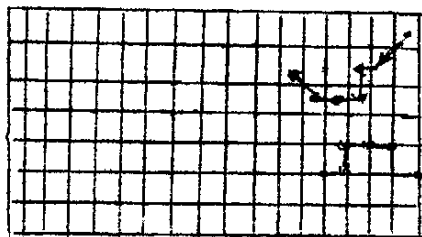
כל, כללי הבסיס של הפגישה השביעית, נהרמות העולות של הפגישה השמינית מתאימים למשבצות הרצפה.

כל הפעילויות המוטוריות להשגת נקודות, מתאימות להיות משולבות בכמעט כל יתר כללי המשחק.

במסגרת, "משחקי קלאס" משחקים גם בקליעה למשבצת מסוימת מתוך בחירה ושיקול של כושר מחד, ותוצאה שניחנת להשגה מצד שני.

חלק זה של המשחק יכול להיות מטרה במשחק, או אמצעי לפעילות נוספת בעקבות הניקוד שהושג, כגון מספר מהלכים שמוחר להתקדם עקב הניקוד שהושג.

בכלל: משחקי "הקלאסיים" למיניהם וכלליהם הם יסוד להמצאות ולסילובים עם כללים נוספים מתחום, "התכנון", כמו מתחום, "המסלולים".



ההליכה יכולה להיות בתוך המשבצות:

או על הקוים המחבריים:


טטיחים עם ציורי מעגל, משבצת, מסילות וצורות אחרות יכולים להיות שדה משחק נעים ורב תכליתי. עובדה זו כדאי לזכור במיוחד בימי סגריר וגשם.

הפגישה השתים עשר


סדנא ליצירת לוחות משחק.

א. לפי בחירה, ותוך כדי דיון על דרגות קושי מן הפשוט אל המורכב, הוכנו: לוחות משחק לפעילות תכנונית טהורה (אסטרטגיה), ראה פגישה 7+9. הוצעו לוחות אשר לא קיימים בשוק בארץ.

ב. לוחות משחק להתקדמות במפלולים, לפי חוצאות ניקוד, מושגות בקוביות ותחליפיהן. ראה פגישות 10+9.

הוצעה יצירת קוביות עם סמלי תוכן שונים, כגון כמויות , ספרות .

לקטנים הוצעו קוביות עם "צבעים", ללוחות עם מסלול בעל צבעים.

כן קוביות עם ערכי כמות עד שלוש בלבד, כאשר שתי פאות הקוביה מכילות כמות זהה . ראה פגישה 9.

כן הוצע להכין לוחות המשחק לקטנים בגודל מתאים, דהיינו יותר גדולים מן המקובל בקופסאות בחנויות.

כן הוצעה הכנת ניצבים בגודל נוח לילדים קטנים, כאשר הם עשויים מחלקים של בקבוקי פלסטיק קטנים, פקקי בקבוקים ושאריות אחרות.

הלוחות הוכנו מקרטון, מדבקת צבעוניות, פוליגל צבעוני. כן הוכנו במקום קוביות, מחוגי מתכת מסתובבים. הסדנאות בוצעו בקבוצות קטנות בהדרכת חוה וולפרט.

הפגישה השלושה עשר

משחקי תכנון באמצעות קיסמים - בהדרכת חוה וולפרט.

"קיסמים" יכולים להיות מקלות ארטיק, קו"ח, דוק, גפרורים וכ'.

משטח המשחק שולחן או קטע של הרצפה.

משחקי תכנון אלה מתאימים לרמות שונות, מצעירים ממש ועד למבוגרים ממש.

כלל 1: "קח 14" - לשני משתתפים - 15 קיסמים.

הקיסמים מסודרים על המשטח כך:
7 = |||||
5 = ||||
3 = |||

כל משתתף לוקח בתורו מספר כלשהוא של קיסמים מאחת השורות. מותר לו להוריד שורה שלמה, או חלק ממנה.

זוכה המשתתף, אשר הצליח לגרום לכך, שהמשתתף השני נאלץ לקחת את הקיסם האחרון.

הערה: לאחר נסיון מצטבר תגלה השיטה, כיצד לנצח.

כלל 2: "קח 14 משורה" - לשני משתתפים - 15 קיסמים.

הקיסמים מסודרים בשורה אחת.

כל משתתף בתורו רשאי לקחת אחד, שניים או שלושה קיסמים. זוכה המשתתף אשר הצליח לגרום לכך שהמשתתף השני נאלץ לקחת את הקיסם האחרון.

הערה: כמו בכלל 1.

כלל 3: "קח 21" - לשני משתתפים - 22 קיסמים.

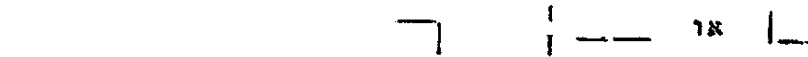
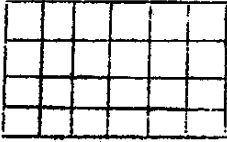
לפי כלל 2.

כלל 4: "קח זוגי" - לשני משתתפים - 25 קיסמים.

כמו בכלל 2,3. הזוכה הוא זה אשר ברשותו, בסיום המשחק, מספר זוגי של קיסמים.

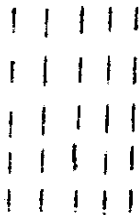
כלל 5 "קופסת גפרורים" - לשני משתתפים - קופסת גפרורים מלאה.

מניחים את כל הגפרורים על השולחן (הרצפה) ויוצרים מהם ריבועים ריבועיים עד שמתקבל ריבוע גדול מורכב מהרבה ריבועים קטנים. כל משתתף בתורו רשאי לקחת גפרור אחד, או שניים שנוגעים אחד בשני



זוכה המשתתף שמצליח לקחת את הגפרור האחרון.

כלל 6: "שורות ועמודות" - לשני משתתפים + 25 - 35 קיסמים.



מניחים את הקיסמים בשורות ובעמודות ויוצרים ריבוע או מלבן

כל משתתף בתורו רשאי לקחת מספר קיסמים כרצונו, אך או משורה אחת או מעמודה אחת, בתנאי שהם מונחים ברצף (זה ליד זה).

זוכה המשתתף אשר מצליח לקחת את הקיסם האחרון.

כלל 7: "ריבועים עד 8" - לשני משתתפים - 80 קיסמים.

לכל משתתף 40 קיסמים.

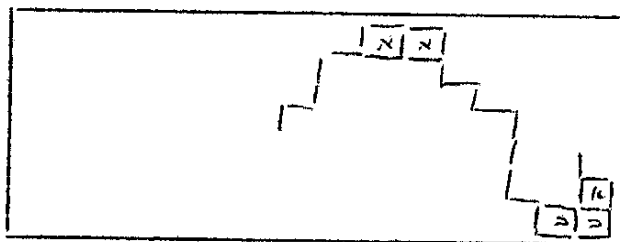
$$6 \sqrt{\frac{5}{3} \frac{4}{2} \frac{1}{1}}$$

כל משתתף בתורו מניח קיסם. הסליסי וכ' חייב לגעת בקצה פניו של קיסם שהונח זה מכבר

מסרת כל משתתף לסגור ריבועים אין להגדיל את שדה המשחק אלא עד 8 קיסמים בכל כוון. מי שהצליח לסגור ריבוע, מניח לתוכו סימן היכר שלו וזוכה בעוד מהלך. הסוגר מירב ריבועים זכה.

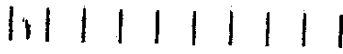
כלל 8: "ריבועים בשטח נתון"

כמו בכלל 7. ההבדל הוא, שמתחילה קובעים "שטח משחק" שעד גבוליו מותר להניח קיסמים (השולחן כולו, או חלק ממנו, קטע מן הרצפה) לא מוגבלים להניח עד 8 קיסמים לכל כוון. לכל משתתף מספר קיסמים לפי החלטת המשתתפים. בהתאם לרמה, לאורך זמן וסבלנות יכולים להגדיל שטח המשחק וכמות הקיסמים.



כלל 9: "מקבילים ואלכסונים".

לשני משתתפים, נייר ועפרון וקיסמים לפי בחירת ההיקף של המשחק.
מציירים על נייר או קרטון קוים מקבילים כאורך הקיסמים
ובמרחק גודל הקיסמים
המינימום הדרוש 10 קוים על בנייר



ו-5 קיסמים לכל משתתף עם סימן מיוחד (צבע וכ') שמציין למי הקיסם.
אפשר להגדיל לפי רמת המשתתפים ל- 11, 9, 7 וכ' קיסמים לכל אחד.
המשתתפים יושבים זה מול זה.

כל משתתף בתורו מניח קיסם על אחד הקוים, בנסיון להניח קיסם
על יד קיסם בלי שמפריד קיסמו של המתחרה ביניהם.

בעקבות הנחת מקבילים, זוכים בנקודות

אחרי שמשתתף הצליח ליצור מקבילים, הוא רשאי בתורו להניח אלכסון
מחבר בין שני המקבילים, ויזכה, אם השני אינו חוסם אפשרות זו, **N**
בעוד שתי נקודות.

המשחק מסתיים עם גמר הקיסמים שכרשות המשתתפים.

הזוכה הוא בעל מספר הנקודות הרב ביותר

אפשר להמציא עוד ועוד אפשרויות משחק.

פגישה ארבעה עשר

משחקים עם סמלים פשוטים: אותיות וספרות.

גם אם הקורס אינו עוסק "במשחקי למידה" של ממש, קיימים בשוק החופשי
משחקים, בהם סמלי אות וספרה מהווים חלק של המשחק. כבר הזכרנו בעמוד 9
אח האפשרויות הגלומות בקוביות.

"דומינו ספרות", "קלפי ספרות" הם דומינו וקלפים לכל דבר ואפשר לשחקם
לפי כל הכללים הידועים. אך הפעם אין זהות כזוג תמונות, כי אסמספר
דמויות וספרה המבטאה את הכמות באופן מסומל (שלשה פרחים והספרה 3
כבן זוג)

הבעיה במשחקים קנויים שתיצרנים מצופפים 8-9-10 דמויות בדומינו קטן
ואין ילד צעיר מסוגל להפריד, לאבחן את הכמות. בקלפים העניין הזה יותר
מוצלח, בגלל גודל הקלף..

משחק "המספרון" מתרגם "כמות שבקוביה" "לספרה" המסמלת כמות.

המשתתפים יכולים לבחור בין שתי אפשרויות נתונות:
להשתמש בספרות כפשוטן, או לחבר שתי הכמויות הכלולות בשתי הקוביות.
כללי המשחק נתונים.

משחק "שתי וערב" הוא משחק לוטו מתוחכם, כאשר שתי קוביות מכוונות
הנחת התמונות.

סומלץ לשנות את סמלי האותיות A, B, C ל- א, ב, ג.

מעט משחקים טובים מסוג זה מצויים בשוק, אך אפשר להכין כאלה באופן עצמי.

על א. מטחן לתיבה" 3 כ"ך להיות נושא של מורים לבי מרצואותיהם.
מטחן לתיבה של אמת, מבין הרבנים וגם התיבה לתיבה
מוצרת, גוף כפי הפועל המטחן.

מטחן לתיבה הוא אחד האמצעים הכלולים במו"ל, "תיבה לתיבה"
וראו שימלא את מקומו בין סטאטיסטיקה, מאונץ, לקוביה, סרטם ועוד,
באמצע הטכניקה החינוכית והלתימו"ל. כזה גם בסוף החוגר.

הפגישה החמשה עשר.

משחקי חכנון עם סמלים: אותיות ספרות, מלים, וסיכומי הישוב.

עד כה עסקנו במשחקים אשר אינם מתרכזים מסביב לתחומי ידע בסיסיים כגון קריאה וחשבון. הדגשנו בעבר (ראה עמוד 8 - סעיף 2+3) את חשיבות המשחק אשר אינו מחייב ידיעת קרא וכתוב ואשר אינו דוחה מלהשתתף בו חסרי ידיעת בסיסי זה. אך שילוב נכון של משחק מהנה 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 תכנון, אך האמצעים הם

אותיות וספרות

המשחקים הם: "מאות לאות" "ומטיקס" להרכבת מלים וכמויות תוך תכנון; "ותפוס מקום" לתכנון עם הישוב פשוט, "ושש-בש" עם הישוב פשוט ותכנון מועט.

כל אלה מלווים בהוראות המשחק; אך אפשר בשני הראשונים להמציא כללי משחק נוספים, כאשר לוחיות המשחק הופכות "לקלפים" ומשחקים בהם משחקי קלפים (הרכבה, זכרון ועוד) ראה עמ' 5+6!

1. מאות לאות:

יתרון המשחק

- א. שיש למשחקים בו אפשרויות בחירה (אלטרנטיבות)
- ב. שאפשר לשחק אותו ברמות שונות, כאשר רמת המשתתפים צריכה להיות פחות או יותר דומה.
- ג. שאפשר ללמוד ממשחק זה להמציא משחקי אותיות ומלים נוספים מסוג "תשבץ"
- ד. אפשר לשחק כמו בקלפים עם הלוחיות.

ממשחק זה ראוי לפתח משחקי "מלים מאותיות" ומשחקים עם מושגים במרכז, כגון "זה הסוד שלי" בדיבור ובפנטומימה.

משחקים "מלים מאותיות".

קחו מלה גדולה, והשתמשו באותיותיה ליצירת מלים נוספות (על דף נייר) תמלים המותרות להוצר כמובן לפי כללים קבועים מראש כגון: צומח, חי, דומם וכ' או הכינו מאות מסוימת, שנבחרה באופן מקרי, רשימה מלים שמתחילצת באות זו. וכהנה וכהנה.

זה הסוד שלי:

אחד יוצא מן החבורה. החבורה בוחרת באישיות, בחפץ, במונח או במושג (יש דרגות קושי שונות ויש להתאים למשתתפים את הסוד)

והחוז. טואל שאלות, אשר עליהן מותר לענות רק "כן" או "לא", כאשר השואל מצא את הסוד, יוצא אחר מן החבורה לגלות סוד נוסף.

פנטומימה: אחד המשתתפים מציג לחבורה פעולה, תויה, ברמזים. וזכה זה אשר מצליח ראשון לזהות את סודו של הפנטומימאי.

2. מטיקס: יתרון המשחק שאפשר לשחק אותו ב-5 קמות שונות.

המתשתתפים צריכה להיות זהה.

ושוב ניתן לשחק עם הלוחות כמו בקלפים על הכללים הרבים והשוניים (עמ' 5+6). כן אפשר לשנות כללי המשחק עצמו על ידי החלטה שהמנצח אינו הצובר המספר הגדול ביותר, אלא הקטן ביותר; הנשאר הקרוב ביותר ל-0 בסיכום הצבירה.

3. תפוס מקום מבוסס על המשחק "שלשות" כאשר סכום המחקבל מזריקת שתי קוביות מכתוב היכן אפשר להציב ניצב. קיימות כאן אלטרנטיבות, שבחירתן הנכונה מאפשרת ליצור שלשות. יש כאן תערובת של תכתיב על ידי הקוביות, חשבון ראשוני, ובחירת מקום הצבה ליצירת שלשות.

4. שש-בש הקוביות מכתובות, יש תכנון מסוים להתקדמותן.

הפגישה הששה עשר

משחקי תכנון במסלולים, תוך שיקולים "כלכליים"

כזרת ההתרבות של אלטרנטיבות לבחירה, גדלה 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. (ראה עמוד 9, טעיפים 1-8).

כאלה הן לדוגמה:

משחק פופאי, בו על המשתתפים לכלכל את "קניית" המעברים הסגורים ואח 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 בתים, מגרשים, 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 מפותלות אל המטרה. את ההתקדמות הוא יכול לקנות בכסף שברשותו מתחלת המשחק, דורש סבלנות מירבית ואורך רוח וזמן, כמו בחיים ממש.

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

משחקי תכנון במסלולים, תוך שיקולים "כלכליים"

ותור כדי הכרת נושא וחידוק הידע וההזדהות.

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

כזה הוא משחק "ירושלים של זהב". שדה המשחק הוא מפת ירושלים עם כל האתרים החשובים בירושלים העתיקה והחדשה. המשתתפים מולכים ברחובותיה העקריים של ירושלים, ובדרכם בזכותם לקנות אתרים, כל אתר ומחירו, בהתאם ליחס הרוחני והרגשי הקיים כלפי אתרים אלה. המשתתפים צריכים לחשב היטב את כוונת הליכתם, כי פניה אל אתר שכבר "נמכר", עולה לו בקנס. 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. ומסעות שלמה המלך להכרת כל המזרח הקדום ודרכי המסחר בהם. כזה הוא מסע קונטינטי 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 מחדש, או לחיקוי השיטה המשחקית שבהם.

הערה
משחקי החידון שהוזכרו, ומשחקי הקטע האחרון הזה, לא הופעלו בקורס, אך מוצע לכל אותם משחקים טובים להתנסות בהם.

הפגישה השבעה-עשר

משחקי הדמיה ומשחקי התפקידים = סימולציה. - *מס' 10*

מתאימים לקבוצות נוער, בהכוונת מדריך.
משחקים כאלה דורשים זמן רב יותר, ורצון המשתתפים לשחק תפקידים בצורה מאורגנת.
הודגמו המשחקים הבאים:

- משחק הוגן
- משחק הקהילה
- בואו נבחר ועד
- משחק השכונה
- אישים ודעות
- משחק הבחירות
- נסה להרגיש כמוני
- היועץ

מצורף בזה דף הסבר "מהי סימולציה", נספח מס' ז.

הפגישה השמונה-עשר

משחקי תנועה לטיולים למסיבות. לקייטנות.

הורים, גננות, מורים, ומדריכים נמצאים מדי פעם במצבים חברתיים מחוץ לכתלי המוסד החינוכי והבית: בטיולים במסיבת סוף שנה, בקייטנה, במסיבת סיום קורס המשחקים וכד'. אין כמשחקי תנועה וחברה בכדי ללכד את התבונה ולהנעים את השעות ביחד. זה נכון בחברת הילדים, אך לא פחות בחברה משפחתית.
לא אוכל לפרט את מאות האפשרויות הקיימות המורכבות משעשוע והצחקה, מתחרויות היתוליות, מתחרות בתנועות בלתי שגרתיות, ממשחקי קצב וזריזות התגובה, ממשחקי זכרון וחידות ועוד.

מומלץ לכל מחנך-ת שברשותו יהיו הספרים:

- "אלפיים משחק ומשחק" - משחקי חדר, משה הורביץ
 - "אלפיים משחק ומשחק" - משחקי מסיבות, משה הורביץ
- (אפשר לראות במרפ"ד חדרה.)

- "משחקי תנועה" - מרגליה עקיבא.
- וכן "לקוט משחקים" - מרגליה עקיבא-הוצ' יזרעאל בע"מ ח-א 1978.

אציע כמה סוגי משחק ודוגמאות בלבד. (אפשר להמציא כהנה וכהנה.)

- א. תחרות ריצות: - על קו, רגל חייבת לגעת ברגל.
- על קו בקפיצות על רגל אחת.
- על קופסאות שימורים בשורה.
- על קופסאות שימורים בקו מפותל.
- בעזרת קביים עשויים משתי קופסאות שימורים וחבל דק.
- בתוף שק, או עם רגליים קשורות.
- בעיניים קשורות.
- אחורנית.
- על ארבעה.
- עם כפית בפה, וכדור פינגפונג עליה (או ביצה).
- שניים קשורים רגל לרגל.
- יחפים, ובהגיעם למטרה יש לגרוב את הגרביים ולנעול נעליים.
- בזינוק יש לחלוץ גרביים ונעליים, ופחזרה לגרוב ולנעול אותם.
- משאירים גרביים ונעליים בקו הזינוק, המזניק מערבב אותם והחוזרים בריצה צריכים למצא את שלהם ולנעלם.
- תחרויות "שליחים" בצורות שונות כולל הצעות קודמות.

ב. מלחמות

- יש לחטוף זנבות; הנשאר אחרון עם זנב, מנצח.
- תחרות זו יכולה להתבצע לזוגות, או קבוצות.
- אותו משחק עם עיניים קשורות לזוג, לקבוצה.
- מלחמת אבירים או סוס ורוכבו.
- (מתאים רק לנוער מתורבת יחסית ועל משטחים רכים).
- משחק תפיסת דגלים, (שני מחנות או מחנה אחד).
- משחק הסייר: הסייר צריך להתגנב בהחבא, כאשר חיילי המחנה נמצאים במקומות חצפית קבועים, שנקבעו מראש.
- מתגנבות של רבים, כאשר אחד מנסה להפסס או לגלותם.

ג. משחקי קליעה: בכדורים, טבעות, גולות, גוגואים וכ' אל גומות, קופסאות, מטרות עומדות, משחקי קריקט וגולף בזעיר-ענפין.

ד. משחקי קפיצה: חמור, חבלים, קלסיט.

ה. משחקי כדור:
- פינג-פונג נשיפה על שולחן או משטח ישר.
- פינג-פונג נשיפה באויר עם בלונים מנופחים.
- מחניים קטן.
- מחניים קטן במעגל.
- חפיסת כדור, טבעת, שנורקט לגובה. כל אחד מנסה לתפוס.

ו. משחקי גילוי:
- מסתירים חפץ המחפש מכוון ע"י קריאות הקהל "חס" כשהוא מתקרב, "קר" כשהוא מתרחק (או כל סימן מוסכם אחר כגון "זמזום" כשהוא מתקרב, "צפוף" כשהוא מתרחק)
- אותו משחק במעגל, כאשר למחפש קושרים את העיניים.
- המון ילדים מתהלכים בתוך שטח נתון.
- אחד מהם בעל פעמונים מוסתרים, שמופעלים מדי פעם.
- המחפש צריך לגלות את המצלצל, וזה מנסה להתחמק בתוך ההמון.

ראה גם ע. 7.

בזה תם תיאור קורס המשחקיה..

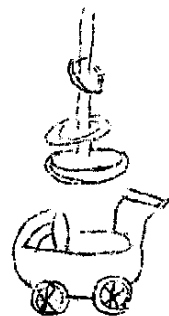
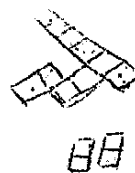
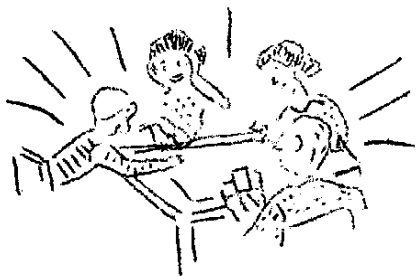
1. להציע לפסתחלים לקרא כמה מאמרים בנושא, לחיזוק הגישה המבוטאת לאורך כל הקורס.

- א. "משחקיות להורים וילדים"
- ב. חוברת המזכירום הפדגוגית - הועדה לפיתוח משחקיות תשל"ח - לעיון במרפ"ד
- ג. "משחקים מפתחים את אישיות האדם", י. בן-ברית. עלון לטכנולוגיה בחינוך-ג'
- ד. "המשחק בבית ובמוסד החינוכי", י. בן-ברית. עלון לטכנולוגיה בחינוך-ט'
- ה. "דקדוק של צעצועים", ג. לויץ. עלון לטכנולוגיה בחינוך-ט'

2. כן מוצע למסתתפים להרחיב את הדעת על ידי הכרת:
א. הפעילות המתבצעת בשתי תחנות לאם וילד - בגבעת אולגה, על ידי גב' ריקי ביטון: משחקים, צעצועים וקישוטים עשויים משאריות משק הבית ומחמרים מצויים, לגיל הפעוטים.
ב. מכשירים ומשחקים לחיזוק תיאום עין-יד (קואורדינציה) אשר תוכננו ובוצעו במדור לגיל הרך במרפ"ד חדרה על ידי גב' חוה וולפרט מדריכת המדור, ודן קורין פסיכולוג התחנה ליעוץ פסיכולוגי חינוכי.

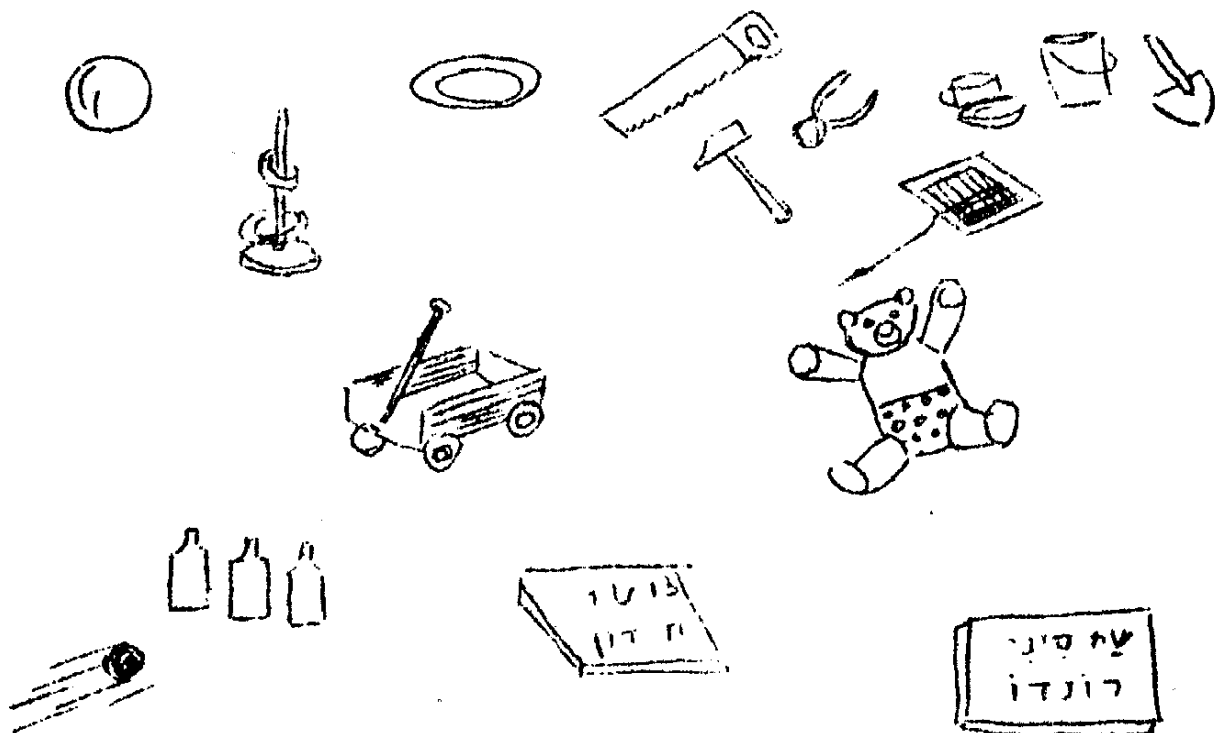
3. כן מוצע למסתתפים לעיין בנספחים:

- א. בדיקת משחקים לפני הקניה - כיצד תכיר טיב המשחק?
- ב. משחקי למידה מהם? הנאה תוך כדי למידה.
- ג. סימולציה מהי?



כיצד תכיר טוב המשחק?

- א. אל תקנו חתול בשקל דרשו לאפשר לכם לפתח האריזה, לעיין במשחק ובחוראותיו.
- ב. זכרו! מאחר ואין קונים נעל לילד או שמה לילדה ללא מדידה, כך אין קונים משחק על סמך אמירה המוכרת, שהמשחק הזה טוב לילדים בני כך וכך. אמירה זו טחמית, ואין בה ממש. כל ילד הוא שונה ומחמאים לאחד, אינו מתאים לשני.
- ג. תקנו בהתאם לצרכי הילד, שידועים לכם ולכם יותר מאשר לזבנית.
- ד. יש צורך בשיקול דעת! לכן קראו חוראות המשחק וחשבו, אם הכללים אינם קשים מדי לסבלנותו של הילד. או אולי המשחק משוט מדי לאחגרים שתילד אוהב להחמודד אתם.
- ה. קנו לילד משחקים מסוג שהוא אוהב לשחק אתם. אל תכריחו ילד לשחק בכה שאינו אוהב. אל תרצו להסוך את זמנו הפנוי של הילד לשיעור חובה ואח המשחק למכשיר למידה ולצבירה כמויות ידע.
- ו. למען אל תקנו צעצועים שיכולים לסכן אותו, כגון: חלקים קטנים שהוא עלול לבלעם, מינוח הדוח שיכולות לפצעו, צבע שמקלף; עץ לא מסויף כהלכה, חומר שביר וכ'.
- ז. אל תתרשמו מאריזה גדולות, בדקו מה באמת מכילה קופסת המשחק.
- ח. אל תתרשמו ממרסומות או מהודעות מודפסות שהמשחק הוא לימודי-חינוכי-לוגי-מתימטי-לכל המשמחה, ועוד קביעות כאלה.
- ט. שימו לב ליופיו התמונות המומיעות במשחק, כי זה משפיע על טעמו של הילד בעתיד.
- י. משחק טוב הוא משחק שאוהבים לשח; אחר, למעול אחר ולא צעצוע מבריק ומרשים, שהרושם הראשוני הוא חזק אך הפעילות שאפשר לבצע בו פועטת ומועטת.



- מיועד למורים בעקר.

משחקי למידה מהם? הנאה תוך כדי למידה.

משחקים הם אמצעים לפעילות עצמית לשם הנאה או מתוך הנאה.

משחקי למידה מכילים תכני ידע בנושאי לימוד ובתחומי ידע בהתאם לתכנית לימודים.

משחק למידה עוסק בד"כ בנושא לימודי מוגדר כגון: באותיות, מלים ומשפטים; בידיעת הארץ; באישים, ספרות לספרים וחשובים בבעלי חיים; בצמחים; בגיאוגרפיה, וכד'

משחקי למידה מובהקים מקומם בגנים ובבה"ס, ועל המתנכים להכירם. אם ילד אוהב כאלה בבית, יחזקו אלה את ידיעותיו, וזה בודאי טוב. אך בכל מקרה יש לשים לב לנקודה החשובה ביותר במשחקים: שהילד יאהב לשחק אתם, ולא יכפו עליו משחק שאינו אהוב עליו.

מה יכולות להיות סיבות שילד יאהב משחקים? (כל משחק ואף משחק לימודי)

- הגילוי העצמי של אפשרויות בפעילות.

- הגילוי העצמי של תוכן ו/או הכנים.

-האתגר וההתמודדות.

- ההצלחה האפשרית והשליטה האפשרית.

- הבטחון העצמי המושג תוך כדי גילוי כשרונותיו החבויים.

- האפשרות הגלומה להתקדם לשלבים גוספים.

- ההפתעות הגלומות המתגלות תוך כדי משחק.

- האפשרות להפעיל את הדמיון.

- האפשרות לבחור במהלכים תוך התמודדות עם אחרים לפי שיקולים ותכנונים מדעת.

- האפשרות להפעיל את כל הרבדים שבאישיותו: המוטורי, הריגושי-חיותי, השכלי.

- האפשרות לפעילות משותפת כשותף או כמתמודד.

- האפשרות לבחור בפעילות מתוך הנעה (מוטיבציה) והנאה.

מוצע לעיין בעלון לטכנולוגיה בחינוך - ג', חשון תשל"ג

בחרשים המסביר מקומו של משחק לימודי בחינוך בבה"ס, עמ' 22;

וכן ב- ערכי למידה וחינוך המוקנים באמצעות משחקים שונים, עמ' 25 - 28.

כן מוצע לקרא בעלון לטכנולוגיה בחינוך - ט', שבט תשל"ו

עמ' 12 - 15.

את הקטע משחקים בכתות בה"ס

ובחבורה משחקים מפתחים: ניתוח משחקים לימודיים עמ' 17 - 28 (להשיג אצלי)

רווחת ההנחה שמשחק השח היה במקורו סוג של משחק מלחמה. לפי הנחה זו, חל שינוי הדרגתי בדרך השימוש של הלוחמים השונים (הכוונה לכלי המשחק), שהביא למסעים מסוגננים על גבי הלוח. מסעים אלה מבוססים, כנראה, בכירור על מודל מסוים של טקטיקה קלאסית, כך שהשח, כפי שאנו מכירים אותו, הןא ייצוג של מציאות.

אם אכן מבוסס השח על מודל מסוים ואם אכן הוא ייצוג של מציאות, האם פירוש הדבר שהשח הינו פעילות של סימולאציה? חשובה כהלכה לשאלה זו מחייבת ניחוח מפורט של סימולאציות. הספרות על סימולאציה, כמתברר מתוך עיון קל בה, מקשרת את הסימולאציה עם מונח אחר: שיחוק? קלארק ק. אבט, שכתב בהרחבה על שיחוק, השתמש בשני המונחים חליפות, בהעירו, עם זאת, כי גורם התחרות רב יותר במשחק מאשר בסימולאציה. אחרים סבורים כי החבדל ביניהם נעוץ בחפקיד שממלא בהם תמזל. המשחק כולל משתני-מזל, ואילו הסימולאציה מתבצעת בהתאם לכללים קבועים, מערכת יחסים ומודלים. באנגליה חזרו טאנסיי ואנווין על הבחנתו של אבט, ועם זאת קראו לספרם "סימולאציה ושיחוק כחינוך", כדי לחת משנה חוקף לשילוב שני המונחים יחד.

כמאמר זה נתעלם מהמונח "משחק", כפי שמשמשים בו כחקשר של "סימולאציה ומשחק", מאחר שהוא גורם לכלבול מיותר. ה"ינופול" והשח הם בכירור משחקים. פחות ברור אם הם סימולאציות. זאת ועוד, למונח "חורח המשחק" יש מוכן ספציפי למתימטיקאים אנו ושחמש במונח זה כאן המידה שניתן להעזר בו כדי להוציא ממנו מודלים מתימטיים, השימושים כחיכנון סימולאציות, כגון ב"משחק מלחמה".

כפי שנראה, "משחקי" מלחמה הם סימולאציה לפי כל הגדרה שימושית. אכן, משחקי מלחמה היו הסימולאציות המהוככנות והמאורגנות המוקדמות ביותר. הפרוסים פיתחו את רעיון משחקי המלחמה כדי לאפשר לצוערים ליישם את הטקטיקה והאסטרטגיה שלמדו בתאוריה צבאית. כמשחק המלחמה היתה לצוערים חזמנות לנסוח טקטיקה, להגיב על פעולות האויב ולצפות מראש את תגובותיו, מבלי לשאת בחוצאות של טעויות בשדה הקרב. מאחר שניתן היה לפקח היטב על הסימולאציות, אפשר היה להתנסות בפרק זמן קצר במיגוון רחב של פעולות צבאיות.

משחקי המלחמה הפרוסים דוגזים על קריטריונים אחדים כדי לקבוע אם פעילות מסוימת היא סימולאציה על יערי הפעילות להיות שימושיים מטבע; הסימולאציה מסייעת אך כמעט למשחק בה להגיצ לידיעה עיונית, אבל היא יכולה בחחלט ליצור סיטואציות שבהן ניתן ליישם את הידע.

כדי שסימולאציה תהיה שימושית, היא צריכה להתבסס על חחיים הממשיים. טנסיי ואנווין כתבו שהסימולאציות מספקות ללומד נסיון בחיים. ללא החוצאות שבתוים, סטוביט למינהל-עסקים יכול לנסוח אופציות שונות של שיווק וייצור, בלי להסתכן בפשיטת רגל. מודה יכול לנסוח שיטות שונות להטלת משמעת, מבלי להסתכן בכך * תורגם ע"י אמנון שטרון, מחור:

שאיזה חורה יתכנו לרין, או שאיזה תלמיד יוסף להפריע לתלמידים אחרים. כדי שסימולאציות אלו יהיו מציאותיות, חייב מתכנן הסימולאציה לקבוע מודל. מודל זה חייב למצות מחחיים את מערכת היחסים הרלוונטית של סיבה ותוצאה, שחביא לתוצאות בהתאם לפעילות הלומד או להחלטותיו. ניתן לחשוב כי מערכת יחסים זו היא קווית, ולכן פשוטה למדי להכנה ולשימוש. למעשה אחד האפיונים הבולטים של סימולאציה הוא שהלומד נעשה מודע להרכה אילוצים ודרושות זה בצד זה. וחייב לטפל בהם נעת ובעונה, אחת. חניך בקורס טייס לומד (על ידי שימוש בסימולאטור של טיסה) כי התוצאה של הגבחה חרטום המטוס משחנה בהתאם לגובה, מהירות הטיסה, העוצמה, או כוח הרוחף של המנוע וגורמים רבים אחרים, הפועלים כולם יחד. כל התנאים המקבילים חאלה הם חלקים של מערכת היחסים שעל המתכנן להחשב בהם. על הלומד להיות מודע למערכת היחסים, כדי שפעילותו תהיה בעלת ערך.

בכל הסימולאציות יש מידה של אנלוגיה בין פעילות הסימולאציה והחיים הממשיים. בסימולאטור הטיסה מידה האנלוגיה ניכרת מאוד, כך שהלומדים מרגישים למעשה כאילו הם טסים. כתנאי הכיתה הטיפוסית האנלוגית, רחוקה יותר, הסטוביט למינהל עסקים מבצע את פעולתו בעזרת נייר ועיפויזן ולא נאמצעות בית-חרושת, ארגון-עובדים ושוק. אבל בכל אחת מהמקרים מודע הסטוביט כי המדובר כאנלוגיה, ומן הדין כי יוכל להגדיר את הנקודות בהן האנלוגיה קיימת

בשלב זה נוכל להסכים כי שח ומונופול אינם סימולאציות. האנלוגיות בין המסעים על גבי לוח השח לבין הטקטיקה של שדה קרב מפותלות עז כדי כך שרק טקטיקאים ושחקני-שח מעטים יסכימו לגביהן. למשל, מודע יכול צריח לנוע רק כמאונך ובמאוזן, אבל לא כאלכסון? "במונופול" מערכת היחסים כה פשוטה, עד שהדמיון בינו ובין המציאות הוא שטחי בלבד. פעולות כסיביות כנכסי דלא ניירי, כגון הסתייעות במתווך או נשא-ומחן על המחיר, כלל אינם קיימים במשחק זה.

ראוי לרכז בשלב זה את הגורמים המאפיינים סימולאציה. ראשית, סימולאציה חייבת להתבסס על מודל של מציאות. מודל זה יכול להיות מתימטי, לוגי או פיסיקלי, כגון ולפי הסדר) משחקי ניהול, סימולאציות של יחסים בינלאומיים, או סימולאטורים של טיסה. על המודל או האנלוג לגלם את עיקרי מערכת היחסים שתוכנתו מחחיים, והמשפיעים על כל הפעולות שהמשחק מבצע.

שנית, יעדיה של פעילות הסימולאציה חייבים להיות ברמה של יישום. תנאי מוקדם לסימולאציה הוא שהלומד ישלוט חחילה בידע הכרוך בנושא.

שלישית, המשחקים חייבים לעסוק בדרך כלל שהיא גם בתוצאות פעילותיהם, יהרי בחיים החלטות אינן מתבצעות כחלל הריק; יש להן תוצאות, ועל המשחקף לשאת בחוצאות אלו, הנובעות מחכרעותיו. בסימולאציה תחרותית תוצאותיה של החלטה עיסקית גרועה יכולות להיות, למשל, הפסד נקודות לקבוצת המחחרות, או הפסד הון הנדרש לשיקום או להרחבה. הפסדים אלה נעשים גורמים בסדרות ההחלטות הבאות.