

## תכנון יחידת לימוד: משחק סובב עולם

### רקע תיאורטי

לפי אריסטו, "המשחק, הוא הנאה בעשיית דבר שאין לו המשך".

1. נתחיל להגדיר מה זה משחק ולאיזה תחום דעת הוא משתייך?

משחק – כמה הגדרות

1. המשחק מהווה פעילות אנושית, יסודית, מהותית (Linder, O. & Bart, R., 2001).

זאת הפעילות השולטת בילדות המוקדמת (Goldman, 1998). קיימות הגדרות ו/או איפיונים שונים ורבים למשחק. להלן כמה מהם: קרסנור ופפלר (1980) מצינים את **מאפייני המשחק העיקריים: גמישות, בעל אפקטים חיוביים (Affects), מונע ע"י מוטיבציה פנימית (intrinsic motivation)**.

2. הדגש במשחק הוא באמצעים ולא במטרה: **בתהליך** ולא בתוצר (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983; Piaget, 1966). גישתו של פיאז'ה (1962) למשחק היא כי פעילות המשחק מאופיינת על ידי כך שאין לה מטרה חוץ **מההנאה שבפעילות עצמה**. הוא הבחין בין משחק, למידה וחיקוי כשהוא השתמש במושגים מרכזיים בתורת הסכמות העוסקים ביחסי גומלין בין הסובייקט והעולם החיצוני. המושגים בהם השתמש הם: **הטמעה** (אסימילציה: הילד תופס את העולם החיצוני כך שיתאים לסכמות הקוגניטיביות הפנימיות שלו), **התאמה** (אקודומציה: הילד משנה את הסכמות הקיימות אצלו כך שיתאימו לנתונים של העולם). פיאז'ה טען כי במשחק יש יותר **הטמעה** מהתאמה. בחיקוי יש יותר התאמה מהטמעה ובלמידה יש יחס מאוזן בין הטמעה להתאמה.

3. המשחק הוא חלק **מהפעילות האנושית**. גדעון לוין (2000) מגדיר את המשחק כפעילות אנושית פועלת כפי שהוצג בתיאוריה על 'זרימת הפעילות' מארבעה מרכיבים: המשחק, הלמידה, העבודה, היצירה כשבכל פעילות פועלים ארבעת המרכיבים ביחד ומשפיעים זה על זה. יש להסתכל על 'פעילות' כמושג מקיף וכוללני.

4. למשחק יש תרומה התפתחותית הן בתחום **הקוגניטיבי** והן בתחום **הרגשי**. בתחום הקוגניטיבי היא משמשת מוטיבציה לחזור ול"תרגל" סכמות שנלמדו. ההנאה הנגרמת מהחזרה על אותן סכמות מהווה גורם התורם להתבססותן ולגיבושן. בתחום הרגשי תחושת היכולת מחזקת את הביטחון לאיכות חייהם של ילדים.

5. אפיוני המשחק הם רבים: **פעולה המרחיקה את האדם מהמציאות לשם הנאה, סיפוק ושעשוע**; פעילות משחקית מאופיינת בהנעה פנימית שאינה תלויה בחיזוק חיצוני ובפעילות רצונית ואינו מושפע מלחצים חיצוניים (הכוונה ללמידה, קבלת גמול); המשחק נהנה מתהליך העשייה ומניעיו הם אלו בלבד ולא התוצאות; המשחק מאפשר לילד וגם למבוגר לברוח מהמציאות היומיומית וליצור עולם פרטי בו ניתן לבטא משאלות לב עמוקות, להתנסות

בחווייה של פעילות, בניגוד למצבי שעמום שגורמים תסכול (Fein, 1994; Parten, 1993; Hass, 1996; Newman, 1996; מאיר, נ., 1992).

6. המשחק מתקיים בתוך גבולות של **זמן ומקום מסוים**. הוא בעל **התחלה**,

**אמצע וסוף**, ובכל שלביו יש תנועה השואפת לריתמוס והרמוניה.

המשחק **כפוף למערכת חוקים וכללים**, וקיים בו **סדר מיוחד ומוחלט**.

זהו אחד מיתרונותיו של המשחק, בכך שהוא מכניס לעולם הלומד

שלמות מסוימת, מוגדרת אך ארעית. כללי המשחק מחייבים את

השחקנים. החוקים הברורים (אך הניתנים לשינוי, לפי החלטת

המשחקים), מאפשרים חזרה על המשחק ומאפשרים למשחק לחזור,

לבחון מחדש ולשפר את הסדר בעולמו הפנימי.

7. בכל משחק קיימים **מטרה ומאבק להשגתה**. היעד **במשחק הוא, בדרך**

**כלל, הצלחה וזכייה** (כאשר ניתן למשחק להגדיר מהי הצלחה עבורו).

העיקר במשחק הוא בנייה ועשיית מעשה הזכייה (ההעזה, ההתמדה,

העקשנות, היצירתיות). בניגוד ל"עולם האמיתי" בו הזכייה מפורשת

במונחים כמו חומר, שררה, שליטה, וסיפוק צרכים, בזכייה במשחק קיים

סיפוק נפשי בעולם ההנאה.

8. המשחק הוא, בראש ובראשונה, **אינטראקציה בין שחקנים**. ללא אינטראקציה אין משחק.

לפיכך, משחק הבנוי אך ורק על יחידות אינפורמציה בדידות, אינו משחק יעיל.

9. במשחק יכול האדם להיות **יצירתי ולהשתמש במנגנוני חשיבה יצירתית**

**הכמוסים בו**, ושמעולם לא זכו לביטוי לפני כן. רק בהיותו יצירתי, מגלה

האדם את עצמו. זוהי פעילות המבטאת משאלות לב, הבעה ושותפות.

### **מאפייניו של משחק**

- כללים: כמתואר לעיל, כל משחק נשלט על ידי מערכת כללים, הניתנים

לשינוי מעת לעת.

- אינטראקטיביות: כמתואר לעיל, המשחק מחייב אינטראקציה בין

משתתפיו.

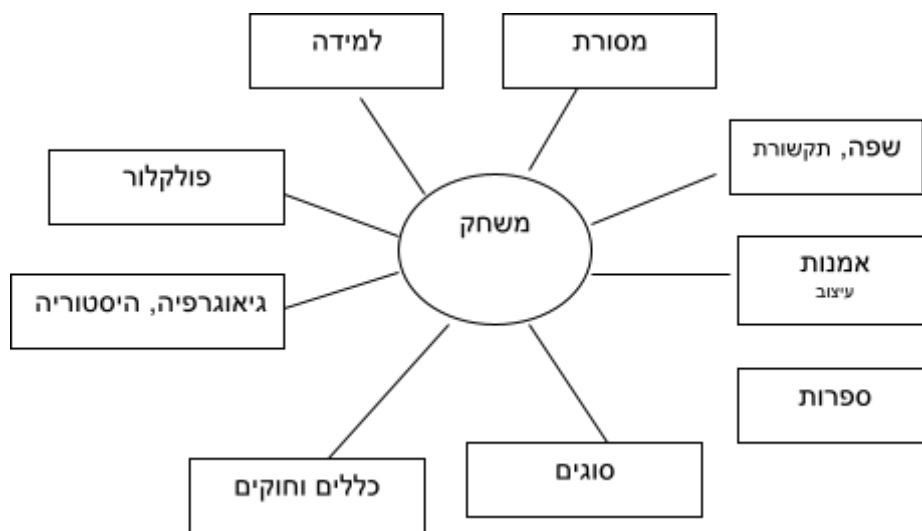
- הנאה וחווייה (engagement): על המשחק להכיל מרכיב מרכזי של הנאה

וחווייה, אשר משפרים את קליטת ועיבוד המידע.

- יצירתיות: המשחק דורש מהמשתתף להפעיל דרכי חשיבה יצירתיות המובילות ליצירת תוצרים חדשים ומקוריים.
- תוצרים: לסביבה משחקית טובה ישנם תוצרים הנבנים במהלך המשחק. את טיב התוצרים קובעים חוקי המשחק, או המשחקים עצמם.
- אפקטיביות: על הפעילות המשחקית להיות אפקטיבית, כלומר, כזו המשיגה את המטרות שהוצבו לה.
- יעילות: על הפעילות המשחקית להיות יעילה, כלומר: משיגה את מטרותיה תוך ניצול יעיל של הזמן (וכולם מכירים את הפעילויות הכמו-משחקיות, המהוות בעצם "פטפטת" של בזבז זמן ללא תוחלת).
- רלוונטיות: רצוי שהפעילות המשחקית תהיה קשורה, ככל האפשר, לעולמו, הרוחני או הפיסי של הלומד.

2. נכתוב מושגי מפתח ונגדיר אותם:

- ☐ פעילות אנושית
- ☐ הנעה פנימית
- ☐ אמצעי ולא מטרה; תהליך ולא התוצר
- ☐ הנאה, סיפוק ושעשוע
- ☐ תרומה להתפתחות בתחום הקוגניטיבי והרגשי
- ☐ גבולות של זמן ומקום; התחלה, אמצע וסוף
- ☐ חוקים וכללים; סדר
- ☐ השגת מטרה; הצלחה וזכייה
- ☐ אינטראקציה
- ☐ פיתוח יצירתיות



עכשיו נצא למסע בעולם באמצעות המשחקים

נערוך רשימה של משחקים שיהוו צוהר אל תרבות אחרת, תרבות שילדים לא מכירים. חשיפה לתרבות אחרת תעורר עניין וסקרנות לחקור ולגלות עוד על המשחק.

משחק הברווז

Game

United Kingdom

1831

The Game of the Goose originated in Italy and is regarded as the father of the modern race game

The basic design of the game and its layout is adhered to in all games of goose. The playing surface is a track, usually a spiral, with 63 numbered playing spaces. Players begin by placing an agreed stake into a pool, usually in the centre. They then move their playing pieces along the track, each move dictated by the throw of two dice. The winner is the player who reaches the last numbered space, 63, with an exact throw. If a greater number than is required is thrown, the player must move their piece to 63 and then backwards down the track. The winner receives all the stakes in the pool. Many of the playing spaces are blank, others have illustrations and set eventualities. There are usually 13 spaces with a picture of a goose.

Landing on these means you can move forwards again by the same number you have just thrown. Other pictures feature a pair of dice, a bridge, an inn, a well, a maze, a prison, death and a goblet. Most of these involve paying an extra stake and either missing a turn or moving to a certain space (either forward or back). Death is the worst space and is placed near the end of the game. Landing here means starting again at the beginning

## Cards

Playing cards are thought to have originated in China around the 7th century and were introduced into Europe in the late 1300s. They were and continue to be used for gambling, games of skill and fortune telling. Playing cards aimed specifically at children did not appear until the 18th century. Unlike adult playing cards, children's cards generally have pictures on them, are educational, and were often published by the same companies that made board games.

Happy Families card game

Made by John Jaques & Son Ltd

England

about 1860

Together with Snap, Donkey and Old Maid, Happy Families is a classic children's card game.

Its roots may lie in the United States in a game called The Game of Trades

The rules are simple. There are 44 cards divided into 11 sets of four. Each set has a Mr, Mrs, Master and Miss of a particular trade with an appropriate name - Bun the Baker, Soot the Sweep, Tape the Tailor, Bones the Butcher, Bung the Brewer. The aim is to collect complete sets by requesting cards from the other players. Either one receives or forfeits a card on each turn. A player's turn lasts for as long as they are receiving cards. The winner is the person who collects the most sets

### **משחקי חצר במצרים העתיקה**

#### **גולות**

People in ancient Egypt and pre-Christian Rome played marbles and the game has been played in England for at least four hundred years. From the 18th century to the beginning of the 20th, Germany was the centre of the world marbles trade. Originally, as their name suggests, they were made from chips of marble, later, cheaper versions were made from baked clay or glass

### **[Pieter Bruegel the Elder's "Children's Games" [Painting]**

#### **פיטר ברוגל – משחקי ילדים**

#### **פעילות פתיחה**

1. אילו משחקים אתם אוהבים לשחק?
2. מדוע?
3. מה מהנה במשחקים אלו?
4. איך משחקים משחקים אלו? (ילד או שניים מדגימים)

5. מה מסקרן אתכם לגלות על משחקי ילדים? (הילדים ישאלו שאלות)
6. מתבוננים בתמונה של הצייר ברוגל, (תגדילי את התמונה) הילדים יחפשו בתמונה באילו משחקים שיחקו הילדים פעם? (עורכת רשימה של המשחקים על הלוח), איפה משחקים הילדים? (פעם הילדים שיחקו את רוב המשחקים שלהם בחוץ) – בהמשך תוכלי לצלם את הילדים משחקים במשחקים כפי שהם מופיעים בציור, לאחר שהילדים יכירו את המשחקים בציור ויתנסו לשחק אותם, תעמידי את כל הקבוצה, כמו בתמונה, כל זוג או שלישיה יבחרו משחק מהתמונה, כל הילדים יסתדרו בחוץ, כמו בתמונה, ישחקו את המשחקים ואת תצלמי אותם. זה יהיה מדהים.

## שיעור 2

### איך שיחקו פעם?

- הילדים ישאלו את ההורים שלהם, סבים וסבתות בעיקר, באילו משחקים הם שיחקו פעם, כשהיו ילדים, כותבים את תיאור המשחק, הוראות המשחק ומספרים על כך לאחרים. תקבלי מגוון גדול של משחקים ששיחקו פעם, תערכי עם הילדים השוואה. תזמיני את ההורים או את הסבים והסבתות ללמד את הילדים את המשחקים של פעם תכינו תערוכה של משחקים של פעם (חפשי מקורות מידע, תמונות מקום המדינה)

| משחקים של היום | משחקים של פעם |                      |
|----------------|---------------|----------------------|
|                |               | מור המשחק            |
|                |               | מטרות המשחק          |
|                |               | שתתפים               |
|                |               | נהליך המשחק (הוראות) |

|  |  |                  |
|--|--|------------------|
|  |  | משחק<br>(ביזרים) |
|  |  |                  |

### שיעור 3 (פיתוח הבנה וחשיבה)

1. הילדים עורכים סקר בבית הספר ובודקים מהו המשחק המועדף על ילדים בחט"צ
2. הילדים מעבדים את הממצאים ומציגים אותם באמצעות גרפים
3. הילדים מנתחים את הממצאים – הסקת מסקנות, הכללה

### שיעור 4 (הרחבה והעמקה)

1. נחשפים למגוון משחקים בתרבויות שונות בעולם
2. מצרים העתיקה, יוון, אנגליה, יפן, איטליה וכדומה:  
הילדים מוצאים את הייחודי והמשותף  
לומדים לשחק - מתנסים

### שיעור 5

1. נחשפים למשחקים מגוונים: משחקי חצר: גולות, קלאס, חבל, סביבונים, תופסת, משחקי שולחן, דומינו, שחמט, משחקי חשיבה, משחקי קופסה, חידות ואתגרים, ועוד
2. לומדים את המאפיינים של המשחקים בהתאם למאפייני המשחק בסקירה התיאורטית המופיעה למעלה. תאור המשחק, מטרת המשחק – מחדדים את המושגים של נצחון והפסד, כללים וחוקים – מה מטרתם? תהליך המשחק – סדר ורצף, מה היה קורה אם לא הינו משחקים לפי חוקים וכללים (עושים סדנה) – מדמיינים ומתנסים – מה קרה? מה הרגשתם? מה היא המשמעות של הביטוי "שברו את הכלים ולא משחקים"



3. הילדים בוחרים משחק החביב עליהם ומלמדים את שאר החברים שלא משתתפים

בקורס

4. עורכים משוב: מה זה משחק בשבילי... משחק בשבילי זה כמו...אני אוהב לשחק כי...

משחק מלמד אותי ש...

## שיעור 5

### פותרים מועדון של ממצאים – ממצאים משחקים (פיתוח חשיבה יצירתית)

- ☐ משחקים מוכרים בהקשרים אחרים
- ☐ ממצאים כללי משחק למשחקים מוכרים (סביבון, גולות וכדומה)
- ☐ ממצאים משחק (לאחר שהילדים נחשפו למגוון משחקים)
- ☐ מונפול כמשחק חי
- ☐ אירוע יומי/שיגרתי שהופך משחק (הדרך מהשער של בית הספר ועד לחטיבה, משחק מסלול, ארוחת בוקר כמשחק וכדומה)
- ☐ משחק ללא שחקנים
- ☐ ....

### שיעור 6 היבט רב תחומי – אמנות (את יכולה ללמד שיעור זה לפני השיעור

מס' 5, לשיקולך)

מי המציא את המשחקים?

**הילדים יחקרו** איך ממצאים משחקים? לבקר במפעל "למדע" בערד, מייצרים

במפעל זה משחקי קופסה

תחום האומנות – עיצוב משחקים – לומדים להכיר עיצוב משחקים: כלים, לוח

משחק, דמויות, צבעים, חומרים וכדומה.

**הילדים יכינו תערוכה** – משחק סובב עולם

כל ילד יבחר משחק שאותו ירצה להציג.