

# אישחק הcadoreuf:

## לימוד על-פי הגישה האינטגרטיבית (I)

הकושי למד את מישחיקcadoreuf מוכר בזודאי לכל מורה לחינוך גופני. הגישה האינטגרטיבית נועדה להתגבר על הקושי ולאפשר לסטודנטים בעלי יכולות שונות להנחות מהמשחק ולחוש שהם שותפים מלאים בכל מהלכו. ■ מאמר ראשון בסדרה.

**מארק ורטהיימר  
ישראל הררי**

### מבוא

הספרות המקצועית בתחום מישחקיcadoreuf מציגה גישות שונות להוראת מישחקים: 'גישת המימוןיות', המדגישה את לימוד ותרגול המימוןיות, 'גישת המישחיק', המדגישה את תהליכי אמצעות מישחקיים ומישחקים המותאמים לסטודנטים (אוליג, 1996; בליכר, 1993). אלא שהניסיונות לישם גישות אלו בהוראתcadoreuf מוצב על קשיים במעבר שבין הוראותן על-פי גישת המימוןיות להוראותן לפיזיון. לפיכך התעורר הצורך לחפש דרך הוראה נוספת שתתגורר על פני שתי הגישות. מאמר זה מציע פתרונות דידקטיים וمتודולוגיים שיקלו על תלמיד הלמידה-הוראה של מישחיקcadoreuf באמצעות גישה חדשה - 'הגישה האינטגרטיבית'. הצורך לאפשר לסטודנטים מומנות ויכולות מהחיל לרכוש מומנות ויכולות ספציפיות של מישחיק, לתפוס את עקרונותיו, ליהנות מתהליכי של שיתוף פעולה ובუיק להתגבר על בעיות שונות הקשורות בהוראה-למידה שלו - כל אלו מבליטים את חשיבותה של הגישה החדשה. שמונה קבוצות של מישחקים מושתתות על גישה זו, השלוש הראשונות מוצגות במאמר זה והאחרות במאמר הבא.



### הבעיות במבנה ובלמידהcadoreuf

אם כן, מדוע קשה להורות וללמודcadoreuf? יש לכך כמה וכמה סיבות:  
1. המישחיק מבני מומנות מורכבות ולא טבעיות (נוימן, 1999).

- הכדור חייב להישאר באוויר, ואין אפשרות לעזר כדילתקן. ביצוע של מומנות או של מהלך מישחיק.
- האופי הייחודי שלcadoreuf אינו מאפשר להעיבר את היכולות התונעתיות והמיישקיות מענפי ספורט אחרים.
- הדחף הבסיסי לשחק מניע את הילד להשתחרר בפעולות מיישקיות עד לפניו שורש את המומנות הנדרשותcadoreuf. מנגד, הלחץ המתמיד לשחק מוביל לעיתים 'כניעה' של המורה/המאמן המאפשר לקיים את המישחיק כהכלתו ובכך להביא את השחקנים, ובוקר המתחלים שבהם, לחוסר הצלחה, לתסכול ואף לפרישה מהמישחיק.
- קיימים פער משמעותי במעבר מתרגול מומנות באופן 'סטרולי' ליישום בhazi מישחיק. שליטה טובה בהן עדין אינה מבטיחה את יישומן במהלך מישחיק.
- הרצון להכריע את המישחיק בכל נגיעה בצד שמאל מונע, כבר בשלבים הראשוניים, שיתוף פעולה ויצירות מהלכי מישחיק. לדוגמה, במקרה ליצור מהלכי מישחיק כל שחקן מתחילה מנסה כבר בנגעה ראשונה להעיבר את הכדור לשטח היריב כדי לזכות בנקודה.
- רוב מישחקוני ההכנה מתמקדים במישחיק 'נגד היריב', אך אינם מקדמים חשיבה, תכנון ומעורבות חיבורית בין חברי הקבוצה לצורך בנייה משותפת של מהלכי מישחיק. היריבות בולטת כבר במישחקוני 1x1, 2x2 ועוד.
- השטח הקטן והמספר הרב יחסית של שחקנים בשטח זה יוצרים צפיפות המקשה על הלומדים לקבל החלטות. רוב הנקודות מושגות כאשר הכדור נופל בין שניים בעקבות חוסר תיאום וחוסר תקשורת ביניהם.
- אצל בנות מתחילות נתן לאבחן קשיים נוספים הנובעים מיעילות התנסויות במישחקי כדור, דהיינו במומנות כוגן וריקה, תפיסה, בעיטה וחבטה. הדבר גורם לקשיים לימודיים מומנות הלא טבעיות והמורכבות של מישחיקcadoreuf ובהבנת תהליכיים בו.

אם כן, הבעיות הספציפיות הקשורות לבניה מישחיקcadoreuf ולדרך ההוראה-למידה שלו מחייבות על החורף בעיצוב דרכי הוראה חדשות שיאפשרו להתחשב ביכולות השונות של סטודנטים מתחילים כמו גם

התהליכיים וכלה במשחק השלם. פיתוח המשחקים מאפשר לומד לשחק מיד בשלבים הראשונים של תהליך הלמידה, גם אם טרם רכש את יכולות התנועות והדרישות ואת המו מנויות הספציפיות. כל זאת תוך שימוש פועלה שלולות בין חברי הקבוצה כתנאי להצלחה במהלך.

## שלבי הלימוד

התהליכי ההוראה-למידה על-פי הגישה האינטגרטיבית מושגים בשולשה שלבים שכל אחד מהם כולל משפחות של משימות/משחקים המפורטים בהמשך. השלבים הם אלה:

**1. שימוש ומשחקים כלליים,** המושתתים על שיתוף פעולה ('لشக עם'), שנitin להעבירם לסביבה הלימודית בקורס, ובאמצעותם ניתן למוד את חוקי המשחק הבסיסיים ולעbor במו מנויות כלליות (זריקה ותפיסה) למימוןיות כדוריים בסיסיות (מכת פתיחה תחתית חזיתית, מסירה עילית, קבלת תחתית).

**2. לימוד ותרגול של מהלכי משחק:** בשלב זה מבצעים מהלכים רצופים כחלק מתהליך אחד של המשחק, דהיינו מעבר להתקפה מקבלת מכת פתיחה ומעבר מהגנה להתקפה. בתחלת המשחקים עם חבר (תווך הדגשת העירון של 'לשחיק עם'), ולאחר מכן משחקים נגד יריביהם כהכנה לשלב הבא של 'לשחיק נגד'. הלומדים ממשיכים לתרגל את מו מנויות המשחק הבסיסיות ולומדים בהמשך את מו מנויות ההנחה והחסימה. המורה מלמד משחקים שאינם מוכרים לומד ומשלבים עם אלו

להציג אפשרויות להשתמود עם הקשיים שהוצעו לעיל באופן שיקרבת את הלומדים למשחק ויחבב אותו עליהם.

**משחק הבדורען בינוי ממו מנויות מורכבות ולא טבעיות. הבדורן חייב להישאר באוויר, ואין אפשרות לעצhor כדי לתקן את הביצוע**

## הגישה האינטגרטיבית

הגישה האינטגרטיבית בא להפתור, לפחות חלקית, את הבעיות שפوروו לעיל. במרכזה של הגישה עומדת היבט החברתי: שיתוף פעולה בין לומדים, או במקרים אחרות 'לשחיק עם' (חבר) ולא 'לשחיק נגד'. זאת שאלת כמו גישת המשחק המסורתית, המכtabה 'משחק נגד' כבר בשלב הראשון. לדוגמה - 1x1, 2x2 ועוד. על-פי הגישה האינטגרטיבית המשחק הוא (2+2)(2+2), כלומר משחק שבו ארבעה שחקנים משחקים שני צדי הרשות וצוברים יחד ניקוד (למשל - כמה מסירות בוצעו בין כל הארבעה עד לנפילת הבדורן).

אם כן, 'משחק עם' מאפשר לומדים בעלי יכולות שונות לבצע את המו מנויות כהלאה ולחוש שהם שותפים מלאים במהלכי המשחק. הדבר נשווה באמצעות שמונה קבוצות של משימות ומשחקים (ראה להלן), המתפתחים ברצף ובאופן מדורג - החל באלה שנועדו להשתמוץ בMagnitude, בעמדות ובחוקים הבסיסיים, עברו דרך משחקיים להכרת המו מנויות (עתים תוך שימוש במו מנויות יסוד כגון זריקה ותפיסה) ולהכרת מהלכי ומשחק

## שלביש בתהליך ההוראה-למידה של משחק הבדורען על-פי הגישה האינטגרטיבית

### הדגשים פדגוגיים

### פיתוח מדורג של מטרות ותכנים



## **א. מישימות להתמצאות במגרש:**

- \* ריצה קלה על קווי מגש הcadour עיבוד ביחידים או בזוגות
- \* ריצה הצדעה על קווי מגש הcadour עיבוד ביחידים או בזוגות
- \* זוגות: א' ו-ב' זה מול זה על קווי האורך של המגרש: לסימן של המורה הם נעים בתנועה הצדעה עד למרכז וחזרם למקום בריצתם.
- \* הלומדים ניצבים בשורה על קו הרוחב בעיניהם עצומות, הגב פונה למגרש: לסייע להם רצים לאחר ועוזרים כאשר הם חשים שהגיעו לקו ה-3.
- \* הלומדים ניצבים בשורה זה מול זה משני צידי הרשת: לסייע להם רצים לאחר בעיניהם עצומות ועוזרים כאשר הם חשים שהגיעו לקו ה-3. כנ"ל סעיף לקו ה-9.
- \* מישחקו תופתת בתוחמים שונים של המגרש: תחום קו ה-3 וה-9.
- \* זריקתcadour ותפיסתו בגובה הראש והברכיים.

## **ב. מישימות להכרתcadour ולשליטה בו:**

- \* זריקתcadour לשקץ' ותפיסתו.
- \* זוגות: זריקה הכהז'ה לגבהים, למרחוקים או לכיוונים שונים ותפיסתו - במגרש אחד או מגרש למגרש. מישימות לדוגמה: 1. זריקה ותפיסה 10 פטמיים מבלי שהcadour ייפול. 2. כנ"ל משני צידי הרשת (א על קו ה-9 ו-ב' על קו ה-3).
- \* זריקתcadour ותפיסתו בגובה הראש ובגובה הברכיים.

## **ג. שליטה בכדור הבא ב מגע עם הרשת:**

- בכל התרגלים הללו המורה יקבע מישימות כגן מספר הזריקות והתפיסות הרוב בטיוטר בפרק זמן נתון וכד'.
- \* הלומדים ניצבים על קו ה-3: הם זורקים אתcadour לרשת (בגובהים שונים) ומנסים לתופסו לאחר שחרז ממנה.
  - \* כמו המטלה הקווומת בזוגות - א' ו-ב' עומדים זה לצד זה: א' זורק לרשת ו-ב' תפפס (אחד מבני- הזוג סופר את מספרcadour הנטאפים).
  - \* עמידה על קו ה-3: זריקתcadour לרשת בתחום קו ה-3 וקובלה בטעינה תחתית (הcadour עובר את גובה הרשת ונטאף על-ידי המבצע או בן-זוגו).
  - \* שכיבה על הגב,cadour מאחוריו הרשת: לסייע של המורה כל אחד זורק אתcadour לרשת וקם לתופסו.

## **ד. מישחקים משולבים:**

- $(1+1) \times (1+1)$ ,  $(2+2) \times (3+3)$ ,  $(3+3) \times (1+1)$  צידי הרשת. במשחק שחקן אחד (1+1) לדוגמה משחקים שני שהחננים משני צידי הרשת נגד שניים אחרים. המטרה: של כל זוג - מספר מרבי של מסירות וצופות מעל הרשת. בשלב זה השחקנים זורקים ותופסים אתcadour, ובשלב מאוחר יותר יטורגלו המיומנויות הספציפיות של המשחק.

מטרתם העיקרית היא להקנות חזקים בסיסיים ומצבים שונים של העברתcadour מעל הרשת.mspישחקים יהיו בדרגות קושי שונות ויאפשרו לכל לומד השתתפות פעילה על-פי יכולתו.

3. בניית תהליכי מישחק: בשלב זה מיושם העיקרי של שיטוף פעולה במסגרת הקבוצה ומעבר למשחק הנגד היריב. בשלב זה הלומדים מתרגלים מישחקי למדוד המבוססים על עלייה הדרגתית במספר המשתפים ובגודל המגרש ובשילוב רב יותר של חוקים מטריה להגעה למשחק השלם, האמתי. שלושת השלבים מודגמים באירור שבעמ' 32.

## **רוב מישחקוני ההכנה (כמו 1x1 או 2x2)**

### **מתמקדים במשחק נגד' ואינם מקדמים חסיבה, תכנון ומעורבות חיובית בין חבריו הקבוצה**

## **شمונה קבוצות המישחקים**

בחירה, הסיווג ופיתוח התכנים על-פי הגישה האינטגרטיבית נעשים כאמור באמצעות שמונה קבוצות של מישקות/מישחקים שהמורה יתאים לשלבי הלימוד שיפורטו לעיל. שלוש הקבוצות הראשונות הקשורות לשלב הראשוני והן מפורטות במאמר זה, ומש הנוספות הקשורות לשלבים 2 ו-3 ופונואות במאמרים הבאים.

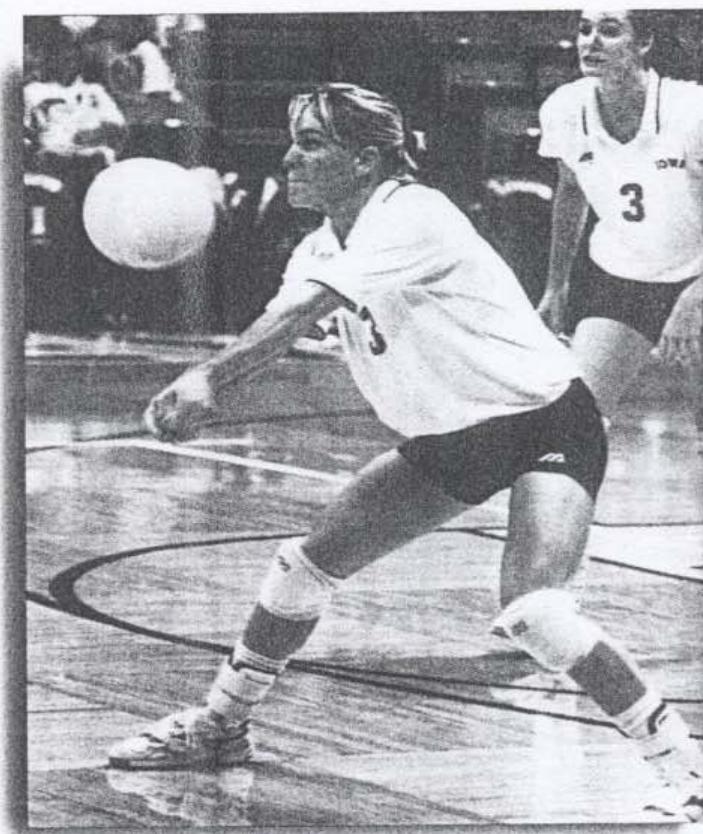
להלן שמונה הקבוצות:

1. מישימות/מישחקים להתמצאות בטאגש ולהכרתcadour והרשת
  2. להכרת העמדות במגרש, החילופים וחוקים בסיסיים
  3. ללימוד ולתרגול מיומניות
  4. ללימוד מהלכי מישחק
  5. ללימוד תהליכי מישחק
  6. ללימוד חוקים בקבוצות קטנות
  7. מישחק כדורי מלא'
  8. מישחקים היוצרים במגרש הcadour עף.
- המורה יבחר מתוך כל קבוצת מישימות/מישחקים בהתאם שיתאים למטרות יחידת ההוראה והשיעור הספציפי. הדוגמאות הללו משמשות בסיס לפיתוח מגוון רחב של מישחקים נוספים על-פי הידע והניסיון של המורה ויכולתם של הלומדים (הערה: לימוד על-פי הגישה האינטגרטיבית מבוצע ביחידות ההוראה ולא בשיעור יחיד על-פי המודל המורחב שיסבסר במאמרים הבאים).

במרכזו של הגישה האינטגרטיבית עומד היבט החברתי: שיתוף פעולה בין לומדים או במיילים אחרים 'לשחק עם'

## **1. מישימות ומישחקים להתמצאות במגרש ולהכרתcadour והרשת**

מטרתם של קבוצת מישימות/מישחקים זו היא לפתח אצל הלומד חוש התמצאות במגרש ותחושיםcadour והרשת והשילוב ביניהם. בשיעורים הראשוניים הם מהווים את נשוא הלימוד המרכזי, ובמהמשך המורה ישלבם בעיקר בחלק המכון של השיעור.



### 3. מישקקים ללימוד מינימניות המשחק

בשלב זה השחקנים לומדים את מינימניות הכהווער הבסיסיות. המשימות וה Mishkakim מתבססים על עקרונות הגישה האינטגרטיבית כפי שפורטו בתחילת המאמר: 'משחק עם', בהתאם את דרגת הקושי ליכולתם של הלומדים, לאפשר לכל אחד לשחק עם המומננים יותר ועוד.

#### A. מישקקים ללימוד ולתרגול מינימניות אחת:

- \* זוגות (בשלב הראשון הזוג עומד בצד אחד של המגרש, אנטシア לרשות ולא מעבר לה): תרגול של מכות פתיחה או כל מינימנות אחרת על-פי הנחיה המורה. זוג המצlich לבקש את המינימנות הנדרשת 10 פעמים רצופות זוכה בנקודה.
- \* משחק מעל הרשות המבוסס על אותה מינימנות. זוג המצlich להכנות 10 מכות פתיחה רצופות (או כל מינימנות אחרת על-פי הנחיה המורה) ובן-זוג מצlich לתפוס את הצדור זוכה בנקודה.
- \* כמו המשחק הקודם אך מחליפים את בני-זוג כדי לאפשר לכל אחד להתנסות עם בן-זוג אחר. המורה יקבע את המטלות על-פי יכולותם של הלומדים. לדוגמה: תפיסת הצדור לאחר המסירה או הmarshr המסתירות ברצף (בכל מקרה, מבלי שהצדור יפגע ברצפה).
- \* המורה מיציע כמה משימות בו-זמנית כדי לאפשר לכל אחד למידה בתנאים של סביצה מגבלת (אולם קטן, ציוד חסר, רשת אחת ומספר רב של לומדים).
- \* המישקקים הקודמים - ליד קו: בני-זוג עומדים זה לצד זה או זה אחרי זה.
- \* הצבת מטרה טקטית משותפת (לכל הקבוצה) דוגמת מכת פתיחה בו-זמנית על-ידי כל חברי הקבוצה לכיוון אחד או לכיוונים שונים.

**2. מישימות ומישקקים להכרת העמדות במגרש, החילופים והחוקים הבסיסיים**  
לאחר שהלומד הכיר את סביבת הלימוד - המגרש, הצדור והרש, המורה ישלב מטלות ומישקקים לשם הכרת העמדות במגרש, הבנת החוקים הבסיסיים של המשחק, אחוריותו של כל שחקן על-פי עמדתו בפתחת המשחק והאפקן שבו מבוצע החילוף.

#### A. מישימות להכרת עמדות השחקנים במגרש:

\* המורה קורא בקהל את מספר העמדה, וכל קבוצה בחצי המגרש

- האחד רצה למקום אותו עמדה בחצי המגרש השני. כל אחד \* בכל קבוצה ניצבים 6 תלמידים בעמדות המשחק. מבצע תפקיד מסוים (לא כדור ובשילוב מאוחר יותר עם כדור), כלהלן: מס 1 רץ לפנים ולאחר, 2 חוסם, 3 רץ ומגיש, 4 מנחית, 5 רץ לפנים ולאחר, 6 רץ לצדדים בצעדי רדיפה. כל אחד מבצע את מטלתו 10 פעמים ומתישב במקום. קבוצה שהתיישבה ראשונה ניצחה.

#### B. מישימות ומישקקים להכרת החילוף:

- \* הלומדים עומדים בשש העמדות על המגרש (כאשר מספר הילדים גדול ממספר העמדות מציבים יותר אחד בכל עמדה). לסימן מוסכם הלומדים רצים לאלה עמדה אך במגרש השני, \* לכל תלמיד כדור: להוראת המורה כל אחד זורק את כדורי מעלה, מבצע חילוף (בכוון השעון), וטופס את הצדור בעמדה הבאה. תחרות בין הקבוצות. כמו התציג הקודם, אלא שעתה כל קבוצה מונה את מספר הצדורים שנפלו בשטחה בפרק זמן מסוים. ניצחה הקבוצה שהפילה פחות כדורים.

#### C. מישקקים להכרת החוקים הבסיסיים:

- \* מוציא מכת הפתיחה זורק את הצדור למגרש השני ועל אחד השחקנים לתופסו ולזרוקו בחזרה. נפילת הצדור דינה כדין איובוד הצדור במישקק כדורעף (נקודה, חילוף).
- \* 'צדור רשות': כמו המשחק הקודם בתוספת 1-2 מסירות בין חברי הקבוצה לאחר תפיסת הצדור.
- \* 'צדור רשות' עם מכת פתיחה והוספת חוקים בסיסיים.

\* 'צדור רשות', אך-can יציג המורה גם את הקשר בין עמדות השחקן במגרש והמטרה הספציפית המתחייבת מתוך עמדה זו.

