

משחקים לפיתוח חוש ההסתכלות

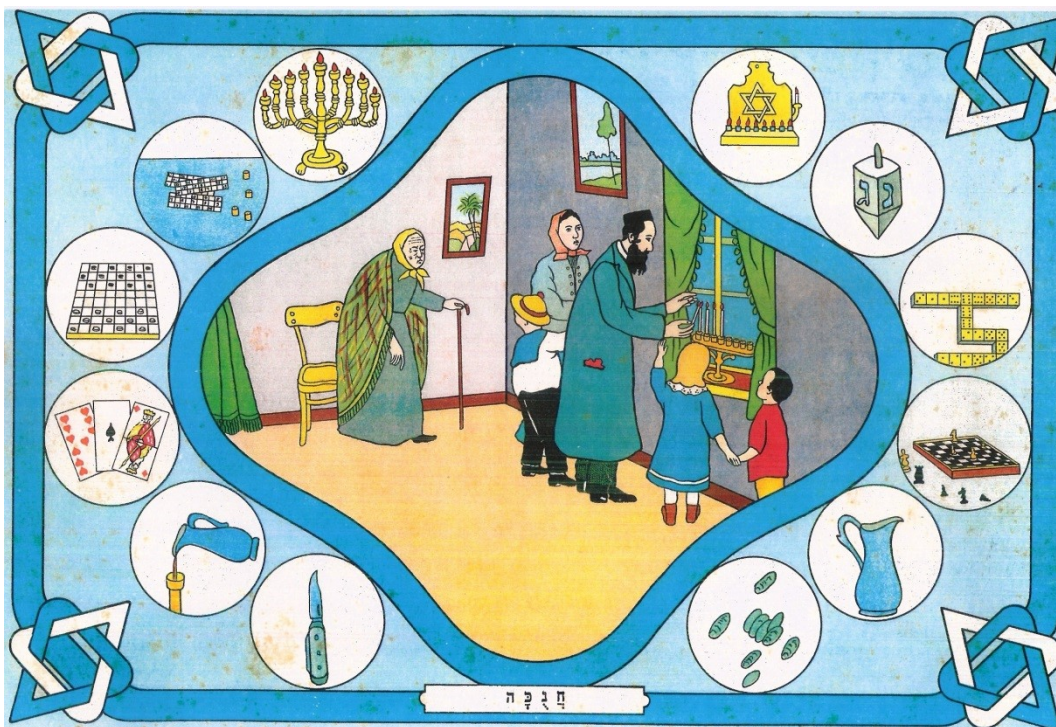
כתבו: גדי כפיר וימי ערמוני

הקדמה

ההסתכלות היא יכולת האדם להתבונן ולקלוט את אשר רואות עיניו באופן חופשי ללא רצונו של האדם באופן בלתי מודע כל עוד הוא ער. בעזרת יכולת זו ניתן להסתכל על מטרה מסוימת, בין אם היא חונה או בתנועה ולהעביר את הנראה אל המוח אשר יאחסן את המידע וישמרנו לקראת שליפה ושימוש בו. ההסתכלות יכולה להיות ממוקדת או מפוזרת. אנו מכירים בהסתכלות טבעית שהיא נעשית בסריקה כללית מבלי התכוונות למטרה מסוימת, או הסתכלות ממוקדת שמטרתה לאסוף מידע במיקוד מסוים.

הזיכרון החזותי יושפע מאיכות ההסתכלות המהווה את החוש אשר מעביר את קליטתו אל המוח אשר יאחסן וישמור את המידע המועבר אליו לזמן קצר או ארוך. ההסתכלות הטבעית היא פעילות העיניים לקלוט את הסובב מבלי להתאמץ או להתמקד תוך זכירה מרבית של המטרה הנסקרת. כדי לשפר את ההסתכלות עלינו לתרגל אותה במצבים שונים. מטרת השיפור היא להביא את המתבונן לידי כך שגם בהתכלות טבעית הוא יקלוט את מירב המידע כשהוא מתבונן בו. המשחקים מהווים תרגול לשיפור ההתבוננות והאבחנה, הזיכרון והאחסון. במשחקים שיוצגו בהמשך נתרכז בשפור ההסתכלות הטבעית תוך כדי הפתעה כשהיא נעשית בפעילות רגילה או הסתכלות אקראית.

למדריך ניתנת האפשרות ליזום שינויים ולהרחיב את מעגל האפשרויות שבהם יתקל המשחק. להדגמת הנושא שדובר בו לעיל אנו מצרפים משחק הנקרא "לוטו הסתכלותי" אשר נוצר בוורשה פולין, בשנת 1921 ו"הועלה" לארץ. על המשחק (ילד בגיל 5-8) להתאים עגול קרטון שעליו תמונה המתאימה ללוח המשחק ותוך כדי כך להכיר את שם הפריט שעל העגול. כך לומד ילד יהודי את שפת העברית וכמו כן משפר את הסתכלותו התבוננותו.



זיכרון-זיכרוני

המשחק נועד לשיפור הזיכרון, ולהקניית שיטת חשיבה והתבוננות משופרים.

נערך בחדר.

קבוצה של עד כ-15 ילדים.

12 – 24 חפצים שונים, אותם מניח המדריך באקראי על השולחן ומכסה במפה.

המשחק: הילדים עומדים סביב השולחן המכוסה. ביד כל אחד מהם נייר ועט.

המדריך מסיר את המפה למשך דקה אחת, בתומה מכסה אותו שוב.

עכשיו יש ברשות הילדים 3 דקות לזכור ולרשום את החפצים שראו.

כל חפץ מזכה בנקודה.

הנחיית המדריך טרם החל המשחק: יכול הילד לנסות למיין את החפצים שמולו לפי פרמטרים שונים: כגון סוג החומר: נייר, עץ, פלסטיק, מתכת.

אפשר לפי, שימושים כמו לכתובה, לרחצה, למשחק, לחשמל/אלקטרוניקה.

אפשר לפי אותיות שמם בסדר עולה.

דרגות קושי: אפשר להתחיל ב- 12 חפצים ולעלות את מספרם בהדרגה.

אפשר לקבוע זמן ממושך יותר בהתחלה ולקצר אותו בהדרגה.

גרסאות/ תוספות

1. פיזור החפצים בחדר על הרצפה, מלבד, ברצועה הקרובה לקיר אחד, פנוי, אשר לאורכו יונחו כיסאות הפונים לקיר.

2. המשחקים מסתובבים במרחב ומסתכלים. בתום הזמן הקצוב הם מתיישבים ורושמים את החפצים כשפניהם לכיוון הקיר הפנוי.

3. המדריך מניח את החפצים בשורה. לאחר שהכל הסתכלו בהם הוא שואל שאלות כשלפי הצורך הם צריכים לכסות את עיניהם, או לסובב את גבם אל החפצים.

מה הוחלף? –לאחר שהחליף מיקום של שני חפצים.

מה הועבר? – לאחר ששינה מקום של חפץ.

מה חסר? – לאחר שהוצא חפץ או שניים.

איזה חפץ ארוך/גבוה/רחב, ביותר?

איזה חפץ יש בו מתכת/ נייר וכיו"ב.

איזה חפץ צבעו אדום...?
איזה עשוי חומר מתלקח?
איזהו מכשיר כתיבה?
איזה חד? עגול? וכד'.
מה החפץ האמצעי? הרביעי? השני? וכד'.

צלליות

אבחנה וזיהוי.
עד 25 משתתפים.
ציוד: סדין – מתוח לרוחב החדר או מן הכניסה עד מלוא אורך הסדין. מנורה- הניצבת מאחורי הסדין.
דף ועט.
המשחקים נחלקים לשתי קבוצות:
קבוצת הצללים- עומדת בין הסדין והמנורה.
קבוצת המזהים- יושבת מול הסדין וצופה.
כשהמדריך מדליק את האור במנורה, עוברות הצלליות בזו אחר זו בפרופיל, קרוב מאוד לסדין.
המשתתפים בקבוצת המזהים רושמים כל אחד בדף שלו את שם המשתתף כפי שזיהה.
הניקוד בהתאם.
אחר כך מתחלפות הקבוצות.

גירסה למספר קטן יותר של משתתפים

אחד המשתתפים יושב כדי לזהות בעוד השאר משמשים כצלליות.
היושבים מתחלפים.
זכה מי שהרבה לצבור נקודות.

שברי פתגם

עד 15 משתתפים.
ציוד: נייר ועטים.
על השולחן מונחות פיסות נייר.
על כל פיסה רשומה הברה.
כל ההברות מצטרפות לפתגם.
המשחק: המשתתפים עומדים סביב השולחן ומסתכלים בהברות הפזורות: בת- עך- כמו- ואה- לר- ך.
המדריך מודיע שהפתגם בן שלוש מילים.

לאחר התבוננות של חצי דקה או דקה, נותן המדריך אות. המשתתפים מתיישבים בכיסאותיהם ורושמים את ההברות שקלטו בזיכרונם. אחר כך ינסו לצרפן, ולמצוא את הפתגם. מי שמצא רושם ומביא למדריך. (הפתגם בדוגמא הוא "ואהבת לרעך כמוך") לילדים צעירים אפשר לתת מילים שלמות. לבוגרים יותר משפטים מורכבים יותר או אף שני פתגמים במילים שלמות או בהברות.

מי נעלם?

עד 15 משתתפים.

הציוד: נייר ועט.

- מומלץ כמשחק לקראת סיום משחק מן המשחקים, עבודה כלשהי, או כל פעילות – נעלם אחד המשחקים מבלי ששימו לב לכך, ככל האפשר. המדריך מודיע על היעלמותו, ומבקש למסור עליו תיאור מפורט בכתב. המשתתפים מתארים את הנעלם על פי השאלות של המדריך:
- מיהו הנעלם?
איזה נעליים נעל?
שיערו, גובהו, צבע עיניו, חולצתו, סימנים מיוחדים וכיו"ב.
- המדריך מכין למפרע את המשתתף האמור להיעלם:
- לקבוע פרטים מיוחדים בלבשו: שרוול אחד מקופל ושני לא, לבוש בשתי חולצות זו על זו, תחבושת על רגלו או ידו, רטייה על אצבעו, סיכה בשערו, או שיער מסודר שונה מתמיד, צעיף, פרח, וכיו"ב, דברים חריגים. זוכה מי שהביא יותר פרטים.

נשמח לשמוע מכם הערות והארות

ימי ערמוני

0524857540

גדי כפיר

0524740898