

וואריאציות למשחק המקלדת

מאת: אריה יעקבי

הקדמה

בעולם המערבי, מאופיינת המאה הנוכחית באורח חיים "יושבני" התופס את מירב שעות היום של האדם. אנשי חינוך וחובבי טבע מחפשים אחר הזדמנויות שיאפשרו את החזרה לפעילויות בחיק הטבע ולפעילות חברתית וקבוצתית. משחקי אתגר שיתופיים או בקיצור המוכר יותר כמשחקי O.D.T (Outdoor training, Outdoor education, Outdoor exercise) מובילים ללמידה ולפיתוח מיומנויות שונות ומגוונות כגון: מנהיג ומונהג, עבודת צוות, יצירתיות, תכנון אסטרטגי, שיקוף תהליכים אישיים, תקשורת בין אישית, תקשורת בקבוצה, הקשבה, נתינת וקבלת משוב ועוד. הפעילות מובילה לתהליכי חשיבה וחיברות וניתן ללמוד במסגרות שונות כדוגמת ימי כיף וגיבוש, טיולים וימי שדה, מסיבות, שיעורי חינוך גופני בבית הספר ובהפסקות פעילות. בדרך זו באים לידי ביטוי מצבי הצלחה או כישלון ודרכי התמודדות עם שני אלה. המשתתפים מתכננים, מנתחים ומגדירים בצורה ממוקדת את הגורמים המקדמים או המעקבים את העמידה במשימות. כל הפעילות הזאת מתקיימת בסביבה מאפשרת, המזמינה אינטראקציה אישית וקבוצתית דרך ביצוע המשימות השונות.

שלבים בתהליך קבוצתי - "קבוצה מתארגנת זו התחלה, קבוצה מאוחדת זו התקדמות, קבוצה עובדת ביחד זו הצלחה" **הנרי פורד**

שם המשחק: **מספרים במעגל / מקלדת - Key punch**

סוג המשחק: משחק תנועה חברתי

מטרת המשחק: מטרת הקבוצה לגעת במספרים שבמעגל על פי סדר עולה בשיא המהירות. רק אחד מחברי הקבוצה נמצא בתוך המעגל בזמן נתון. למשתתף אין זכות לגעת ברצף בשני מספרים שבמעגל. על הקבוצה למצוא את הדרך היעילה ביותר לביצוע המשימה כך שזמן הביצוע יהיה הקצר ביותר. בכל מקרה יש לפעול ולהצליח במשימה ע"פ החוקים.

תנאים פיזיים: במעגל נתון שהיקפו כ- 3 מטרים פזורים מספרים הרשומים על קלף בגודל של 10X10 ס"מ באופן אקראי ובסדר עולה מספרה מספר 1 ועד למספר 10 (או יותר ע"פ גודל הקבוצה).

גודל הקבוצה: ממשותף בודד בקבוצה ועד ל- 25 משתתפים.

גיל המשתתפים: מגיל 8 ועד גיל 80.

ציוד: מספרים הרשומים על ניר או פוליגל, חבל באורך של כ- 5-6 מטרים לסימון המעגל.



ואריאציות למשחק

שלב 1 - משחק אישי לפי תור

א. המקלדת בּוּג - משחק אישי, אחד מול אחד. המספרים מוסתרים (הפוכים עם הכיתוב לכוון הרצפה). משתתפים שני שחקנים המשחקים בתורות. על משתתף ראשון לנחש היכן ספרה 1, במידה וניחש נכון הספרה תתגלה גם למשתתף השני ותישאר גלויה עד לסיום המשחק. במידה והמשתתף הראשון לא הצליח לגלות את הספרה 1 יחזיר את המספר השגוי חזרה למקומו עם הכיתוב מטה ויצא מהמעגל. לאחר ניסיון כושל יהיה תורו של המשתתף השני. לאחר שאחד השחקנים גילה את המספר הנכון הוא יקבל תור נוסף. המנצח הוא זה שמצליח להגיע לספרה 10. כל משחק ובכל ואריאציה ניתן לשחק מספר פעמים עד להבנה והצלחת המשתתפים. משחק זה נועד ללמד תכנון לוגי של משימה. ניתוח המשחק: במקרה הכי קצר של המשחק - משתתף יחיד יצליח לנחש את כל המספרים מ- 1 ועד 10 לכן יהיו מינימום 10 ניסיונות במשחק זה. במקרה הארוך - יהיו מעל 55 ניסיונות ואולי אף יותר, כאשר יד המקרה תהיה בכל ניסיון של המשתתפים. הווה אומר שבכל פעם יהפכו את כל המספרים עד שימצא המספר המבוקש. למעשה החשבון הטהור הוא טור חשבוני יורד, וזה בתנאי שהמשתתפים פועלים באופן עקבי והופכים את כל המספרים באופן שיטתי מבלי לחזור על אותו מספר באותו סבב. במקרה של חוסר זיכרון טוטאלי המשחק עלול להמשך עד לגילוי אקראי של המספרים.

ב. המנצח יהיה זה שיצליח לגלות יותר מספרים מחברו (קיימת אפשרות שיהיה שוויון בתוצאה). במקרה שרוצים תמיד שמשוהו ינצח ובמקביל שחברו יפסיד, ניתן לשחק עם מספר אי זוגי של ספרות, קרי במקום 10 מספרים במעגל להוסיף או לגרוע מספר נוסף ולשחק עד למספר אי-זוגי, לדוגמה עד למספר 11.

ג. כנ"ל כך שלכל מתמודד יוקצב זמן הנמדד בדומה למשחק השחמט. מנצח בהתמודדות המשתתף עם ההישג הטוב יותר בזמן הקצר ביותר.

שלב 2 - משחק אישי סימולטני

בדומה לואריאציות הקודמות המשחק ישוחק במקביל על שני מעגלים נפרדים שלכל משתתף יש את המעגל שלו. בהינתן האות על המשתתפים להגיע למספר 10 בשיא המהירות ע"פ הכללים בסעיפים שבמשחק 1 ג'.

שלב 3 - משחק קבוצתי בתורות

בדומה למשחק האישי בסעיף 1 ב', המשחק ישוחק על מעגל מספרים אחד שהשחקנים של שתי הקבוצות היריבות עומדים באופן חופשי מסביב למעגל. על פי תור, נציג של קבוצה אחת יכול להיות נוכח בזמן נתון במעגל. לאחר כל ניסיון, מוצלח או לא מוצלח, על המשתתף לצאת מהמעגל ולאפשר לשחקן מהקבוצה היריבה להיכנס למעגל לנסות לגלות את המספר המבוקש. אסור לשחקן אחד ויחיד לנסות שני ניסיונות ברצף.

שלב 4 - משחק קבוצתי סימולטני

בדומה למשחק האישי בסעיף 1 ג', המשחק ישוחק על שני מעגלי מספרים אחד לכל קבוצה. לאחר כל ניסיון על המשתתף לצאת מהמעגל ולאפשר לשחקן אחר מהקבוצה להיכנס למעגל לניסות לגלות את המספר המבוקש.

סכום

משחק זה מלמד אסטרטגיה בכל קבוצה ומאפשר תחרות בין קבוצות. מתקיים בו תהליך של מנהיג ומונהג. המשחק יוצר תנאים של לחץ קבוצתי חיובי על כלל המשתתפים. בעקבות לחץ זה ניתן לזהות בין המשתתפים את המוכשרים לעמוד בתנאי הלחץ. שחקנים אלו מאופיינים כבעלי יכולות של ניתוח הכרתי במצבי דחק וחלוקת קשב בין עיקר לטפל. בסוג משחקים שכזה תלמידים מובילים מסוגלים לבטא את היכולת ההכרתית והחברתית שבאה לביטוי בניתוח תמונת המשחק המשתנה בכל רגע ורגע. תלמיד כזה יוביל אסטרטגיה בתחילת כל משחקון, ואת המהלך הטאקטי בכל שלב במשחק. משחקים אלו מתאימים ביותר לקבוצות בשלבי הכרות וגיבוש היות והם מאפשרים תהליכי חיברות וסוציאליזציה. המשחק הקבוצתי מאפשר התמודדות עם הצלחה ועם כישלון. התמודדות עם מצבי משחק משתנים וחלוקת האחריות בתוך הקבוצה הם ייחודיים לסוג משחקים שכזה. ייחודיות נוספת היא שהמשחק משלב יכולות הכרתיות כזיכרון לטווח קצר, תנועתיות ומשתנים חברתיים ופסיכולוגיים, כהתמודדות במצבי דחק ולחץ.

במהלך כל המשחקים הללו חשוב ביותר שהמורה או המנחה ישקף את התהליך לכלל המשתתפים. ניתן לאפשר עצמאות לכל קבוצה, או במקרים של קושי ניתן לתת רמזים על דרכי פעולה אפשריים להתמודד עם המשימה. חשוב ביותר לשקף את תהליכי החיברות בקבוצה ובין הקבוצות היריבות. יש לעודד תהליכים חיוביים של משוב חיובי, פרגון ועזרה הדדית ולאסור על התנהגות שליליות כלעג או כעס. באמצעות משחקים חברתיים ותנועתיים ניתן לתעל אגרסיות ורגשות של תסכול לנתיבים שהמשתתף יכול להתמודד ולהתגבר עליהם.

מניסיון אישי הוראת משחקי ODT מתאימה מאוד לכל קבוצת לומדים ומתאימה ביותר לקבוצות של תלמידים בשלבי גיבוש והכרות. למשחק המקלדת יש עשרות ואריאציות שונות כך שבכל ואריאציה ניתן לתת את הדגש על מטרה שונה במהלך המשחק ובתוצאותיו. משחקים אלה מאפשרים ביטוי עצמי מרבי לכלל המשתתפים, אך חשוב ביותר לעקוב מקרוב ולשלוט אחר כל התהליך של המשחק בכדי שלא יתרחשו התנהגויות שליליות והרסניות שעלולות להיווצר בכל משחק תחרותי.

מקורות

1. Bunting J. Camille (2006). Interdisciplinary teaching through outdoor education. Human Kinetics. Auckland. N.Z.
2. Snow H., (1997). Indoor/Outdoor Team Building Games For Trainers. McGraw cor. N.Y.
3. <http://www.wilderdom.com/games/descriptions/Keypunch.html>
4. http://www.firststepstraining.com/resources/activities/archive/activity_Keypunch.htm