

משחקי חברה וחצר – חוויה יוצרת למידה

המשחק החברתי מצריך ומשכלל יכולות רבות ביניהן; מיומנויות מוטוריות, קוגניטיביות וכמובן- שפתיות.

בהתאם לכך, למשחק החברתי תועלת מבחינה מוטורית, קוגניטיבית ולא פחות גם שפתית.

שימוש במשחק ככלי יכול לשרת מגוון רחב של מטרות, כאשר קובץ זה יתמקד במספר מטרות תפקודיות המתאימות לטווח רחב של פעילויות, אוכלוסייה ואפשרויות הפעלה.

המטרות העיקריות שנבחרו הינן:

- הרחבת אוצר מילים ושיפור יכולת השליפה
- שיפור התפקודים הניהוליים (על מנת לאפשר למידה)
- שיפור יכולת ההבעה המילולית ברמת המשפט והקטע
- שיפור יכולת האוריינות

מטרת העל בקובץ זה, הינה לצקת למידה מדעת ומייעלת בתוך הפעילויות היומיומיות במסגרת הגן

אז מה צריך להכין? פתיחות לרעיונות וקדימה – להתחיל!

להלן המטרות – הכלים ודרכי הפעילות במשחק

1. הרחבת אוצר מילים ושיפור יכולת השליפה:

ניתן להשיג מטרה זו בעזרת התמקדות בעבודה על:

קטגוריות יומיומיות קרובות ורחוקות, כגון: חיות, כלי תחבורה, בגדים, בעלי מקצוע, כלי מטבח, מכשירי כתיבה, מכשירי חשמל ועוד.

תת קטגוריות שלמאפיינים או תכונה מאפיינת, כגון: דברים דביקים, דברים שאפשר לפתוח ולסגור, דברים שמסתובבים, דברים שאפשר להחזיק ביד, דברים שעשויים מזכוכית, דברים שיש להם גלגלים, סוגי בתיים...

משחקי אנאלוגיות או הקשרים, ניתן לחשוב על הקשרים בין פריטים שונים כגון: פרה-חלב, תרנגולת- ביצה; מכונית- דלק, אנשים-אוכל; חיה וביתה : סוס-ארווה, כלב- מלונה וכו'.

הכלי החווייתי



כדור

הוראות משחק:

ניתן לשחק במסירות ע"פ כל מטרה שנבחרה לדוגמה: מחליטים שמוסרים את הכדור ע"פ קטגוריה של בעלי מלאכה. כל ילד שאומר בעל מלאכה מוסרים אליו את הכדור.

יש לשים לב:

שלא חוזרים על פריטים שכבר נשלפו.

כל ילד מדבר לבדו ללא הפרעות של חבריו.

הערות: ניתן ליצור מוטיבציה באמצעות שכלול המסירה, לדוגמה: ילד שכבר שלף פריט אחד מקטגוריה, כאשר הוא שולף בשנית, ניתן לצרף פעולה מיוחדת בטרם מוסר את הכדור למשל, מחיאת כף ואז מסירה.



מסלול חישוקים

הוראות המשחק:

מפזרים חישוקים כמסלול על רצפה בגן או בחצר. כל ילד 'זכאי' לעבור את השלבים במסלול בהתאם מספר הפריטים שהוא שלף, לדוגמה: במסלול המורכב מ-8 חישוקים, יש לשלוף 8 פריטים מקטגוריה כדי לעבור את כל השלבים. ילד ששלף רק מעט פריטים שאינם מספיקים בשביל לעבור את כל המסלול 'נתקע' ויכול לנסות ל'היחלץ' באמצעות סיוע של מטפל/חבר הנותן לו רמז של הגדרה/ג'סטה.

ע"פ המלצת הקלינאית, ניתן 'בכוונה' לומר הגדרות של הפריטים על מנת לחזק את האסטרטגיות השליפה.



תופסת הצלה

הוראות המשחק:

בטרם מתחילים לשחק, מחליטים על "קטגוריית התופסת". לדוגמה: מתקנים בגן שעשועים". כל ילד שנתפס במהלך התופסת יכול "להינצל" אם יגיד בקול רם פריט מן הקטגוריה ואז הוא משתחרר ויכול להמשיך לרוץ....



משחק ההצגות:

הוראות המשחק:

מחליטים על קטגוריה מסוימת, כאשר כל ילד בתורו נדרש להציג בפנטומימה פריט או מושג מתאים. המטרה היא שחברי הגן יזהו את מילת המטרה. ניתן להתחיל מקטגוריות קלות להמחשה כמו: חיות, בגדים, פעולות (ג'סטות- לאכול, לישון, לשתות)...



דובי דוב ועוגת דבש

הוראות המשחק:

מעמידים את הילדים על יד קיר בקצה האחד של הגן, כאשר הילדים בתפקיד "הדובים". בקצה השני של הגן ניתן להעמיד קופסא- "צנצנת/עוגת דבש". איש צוות עומד על יד הצנצנת ושולף מתוכה שם של קטגוריה לדוגמה: דברים מהירים, כל ילד ששולף פריט מתאים, מתקדם בצעדי דוב (צעד גדול) אל הדבש. ככל שהילד (הדוב), ישלוף יותר פריטים, כך יגיע במהירות אל הדבש. (בדומה למשחק ניתן לקבוע יעד אחר שאינו צנצנת דבש כמו: התגלשות במגלשה/התנדנדות בנדנדה וכו').



תופסת הפוכה

הוראות המשחק: כל הילדים רצים במהירות כאשר מראש הוחלט שם הקטגוריה. במקביל, איש הצוות שולף מספר רב של פריטים שונים, חלקם שייכים לקטגוריה זו וחלקם לא. כאשר מגיעים לפריט מהקטגוריה שהוחלטה, הילדים צריכים לעצור. מי שלא עצר, נפסל....

למלא את הדלי

הוראות משחק: כל ילד מקבל דלי/ מיכל. מחליטים על קטגוריה ספציפית, כאשר על כל פריט הגדרה שהילד שולף הוא מקבל מטבע/צדף. ילד שישלוף או יגדיר הכי הרבה פריטים ימלא את הדלי שלו במהירות הגבוהה ביותר.



הערות: משחק זה מהנה ויעיל היות והוא נותן לילדים פידבק מוחשי ומדרבן.

2. שיפור יכולת ההבעה המילולית ברמת המשפט והקטע

משחקי הוראות

הוראות המשלבות אוצר מילים:

איש הצוות נותן הוראות שונות, לדוגמה: 'הילד שבשם שלו יש את האות א' שירים ידיים', או 'הילד שהשם שלו מופיע במגרות בשורה העליונה שימחא כפיים'... ניתן לתת הוראות ע"פ קטגוריות שונות: גיל, לבוש, (משהו נוצץ בבגד), ילד ששם המשפחה שלו מתחיל ב...

ניתן לשלב גם הוראות על דרך השלילה לדוגמה: כל הבנות שלא אוהבות את הצבע ורוד שיקפצו 3 קפיצות, כל מי שלא לומדת בכיתה א'....

ניתן לתת לילדים לתת הוראות שיחזקו הן את המטרות השפתיות והן את הביטחון והניראות החיובית'.



ניתן לשלב מתן הוראות במסלול של התעמלות בוקר או התעמלות בסדר היום. ניתן גם בדומה למשחק "דובי דב וצנצנת הדבש" להמיר את המטפל באחד הילדים, כאשר הילד נותן לחבריו הוראות ועל פיו מתקדמים אל הדבש לדוגמה: 'כל הילדים שיש להם מכנסיים כחולים יכולים להתקדם', או כל הבנות שיש להן שתי קוקיות מתקדמות 3 צעדים'.

הערה: יש לשים לב למאפיינים חינוכיים אותם נרצה להפחית/להדגיש לדוגמה, לא ניתן הוראה כמו, 'כל הילדים שיש להם שוקולד בלחם, אלא, כל הילדים שהתאמצו ואכלו יפה' ...

ציור משותף



ניתן לצייר בשיתוף עם הילדה, כאשר המטפל/הילד הוא זה שנותן את ההוראות לדוגמה: " תיקחי צבע ורוד... ותצבעי את ה..

ניתן לתת הוראות במשחקים המשלבים דגמים כמו הך פטיש: הקלינאית/הילד מחזיק/ה את הדגם בידיה כך שהילד אינו רואה אותו והוא צריך לבצע את ההוראה על פי דרישה. ניתן לסדר כלי משחק במקומם ג"כ על פי דרישה. כמו: סידור הבית של פליימוביל, בניית מסלול מכשולים שאינו ידוע מראש....

כמו בדוגמאות דלעיל, הפידבק המיידי והמוחשי נותן דרבון משמעותי.

יצירה בפלסטלינה

פלסטלינה הוא אמצעי נהדר (יש לשים לב לילדים רגישים חושית וכן לילדים עם קושי מוטורי), ניתן לשלב מטרות שונות כמו: תכנון, חשיבה מה אפשר ליצור ויצירה מורכבת מפלסטלינה המכילה שלבים שונים, (ניתן להיעזר בספרי יצירה של פלסטלינה).

ניתן ליצור יצירה משותפת בעבודה פרטנית וגם בקבוצה, כאשר אחד המשתתפים נותן את ההוראה והמשתתף האחר מבצע (ניתן ל'אתגר' את המשתתף המבצע בכך שרק ישמע את ההוראה ללא ההמחשה ויזואלית כמו תמונה).

צלחת מעופפת

כל ילד מקבל צלחת, אותה הוא מקשט במדבקות. ניתן לשלב מספר משתנים כגון: צבע, גודל, כמות.



במשחק - ניתן להעריך את הצלחת למשתתף על פי הגדרה וכך לשכלל את המשחק. ניתן גם שכל משתתף יבקש שיעיפו אליו צלחת מסוימת על פי הגדרתה.

המלך אמר

הוראות המשחק: בכל פעם מטפל/ילד נותן הוראה. אם בהוראה שלו נאמרו המילים "המלך אמר" צריך לבצע במדויק את שנדרש, אם השמיט את צמד המילים הנ"ל אסור לבצע. משחק זה מחזק את יכולת העכבה אצל ילדים עם אימפולסביות המקשה עליהם במטלות הקשבה.

הערות: ניתן להעלות את רמת הקושי של המשחק ע"י ביצוע של תנועה הפוכה מהתנועה שנדרשה לדוגמא: אם המלך אמר להרים ידיים, מורידים ידיים, אם המלך לקפוץ גבוה, קופצים נמוך....



הפקת אירועים/יצירת תרחיש

ניתן לתכנן עם הילדים אירוע/תרחיש לדוגמה: פיקניק, הכנת סלט ירקות, עריכת סעודת שבת. ניתן לשלב מטרות שונות:

תכנון - מה צריך להביא?, את מי נזמין?, איפה נערוך את התרחיש? בגן, בגינהוכו', ביצוע - ניתן להחליט בכל פעם על זוג ילדים שיבצע את התרחיש - כאשר ילדים מבצעים את התרחיש ולא רק שותפים לשלב התכנון הם גם מחזקים את תחושת העצמאות והמסוגלות העצמית שלהם.

שחזור - ניתן לשחזר את התרחיש בע"פ, או ע"י צפייה בסרט/בתמונות המתעדות את התרחיש.

לדוגמה: תרחיש ארוחת בוקר - שני ילדים נבחרים להיות הטבחים ולפקד על המשימה הכוללת: בדיקת חדר האוכל, הציוד הדרוש לארוחה, הכנת הארוחה, הושבת האורחים במקומותיהם, הגשת האוכל, ניקיון בסיום הארוחה, שטיפת הכלים ועוד.

ניתן לשלב בעת התרחיש עבודה גם על פתרון בעיות, לדוגמה: "להעלים לילדים פריט חשוב שנצרך בתרחיש כגון מגש לצורך הגשת המזון, כאשר ביחד עם המטפלת ניתן לחשוב ביחד על פתרונות חלופיים: מה בגן יכול לשמש כמגש... בעת הצורך ניתן להמחיש את הפעולה, כדי שילדים יראו את התוצר ויסיקו את המסקנה באופן עצמאי לדוגמה: לקחת מכסה של קופסא גדולה במקום מגש, עוד לפני שהילדים ראו שאין מגש בכלל.



מלך המשחקים:



כל ילד בתורו נתבקש לתת לחבריו את הוראות המשחק וכולם משחקים אחריו. לדוגמה: איך משחקים בלוטי קרוטי, איך משחקים במלך הפלאפל וכו'.

טיפ:

כדי לשפר את יכולת ההבעה ניתן להיעזר במיקרופון "דמי".

ארץ נדמה לי

במשחק זה הילדים 'מציגים' פנטזיות או אבסורדים ומשכללים גם את מיומנויות החשיבה 😊 לדוגמה: 'נדמה לי שאני מלך שיושב על כיסא', 'נדמה לי שאני עט שכותב', 'שאני זקן שחוצה את הכביש', 'שאני צב שהולך לאט...!'. ניתן לשחק בתורות כאשר כל ילד 'ממציא' וכל הילדים ממלילים ומציגים כמוהו.

מלך הרעיונות

איש הצוות מציג לילדים פריטים שונים, כאשר כל פריט מוצג לכל הילדים והם צריכים לשלוף רעיונות למה יכול החפץ הנ"ל לשמש לדוגמא: קונוס- יכול לשמש ככובע ליצן, רמקול, שופר, קונוס בכביש, גביע גלידה ועוד.
כדור- יכול להיות: תפוח, תוף, בובה מעורסתלת, כובע, שעון יד וכו'.

שיפור יכולת האוריינות

מלך הספר

ניתן להקריא לילדים ספר, ולאחר ההקראה לתת לילדים קטיגוריה\ תת קטיגוריה הקשורה לסיפור כאשר תפקידם הוא 'לגלות' פריטים מתאימים ברחבי הגן.
לדוגמה, ניתן להקריא את הספר 'לקוף יש בעיה' ולחפש דברים שמסתלסלים, דברים שיכולים לעוף, דברים צבעוניים, דברים סבוכים....

הסופר הצעיר

ניתן לחלק לילדים דף כאשר כל ילד מצייר ו\ או מספר משהו שקשור לספר.



מה תביא לי מתנה

הוראות: כל הילדים יושבים במעגל, מתחילים את הסיבוב מילד מסוים שאומר מה יביאו לו מתנה, והחבר שלידו חוזר על הפרי הקודם ומוסיף את שלו, וכך הלאה כל ילד חוזר על הפריטים הקודמים ומוסיף את שלו.
הערה: ניתן ליעל את המשחק גם לביסוס התשתית הקטגוריאלית\ תת קטיגוריאלית "בוא נחשוב על מתנות שהייתם רוצים שקשורות לקיץ", למשל: תביא לי מתנה גלגל ים, ארטיק שמשיה, סירה, קרם הגנה, כובע שמש...

זיכרון של סופר

מקריאים לילדים סיפור, לאחריו הגננת שולפת מילים שונות, חלקן קשורות לסיפור. ילד שמצליח לזהות מילה הקשורה לסיפור מסביר איך היא קשורה ולקבל על כך חיזוק כלשהוא...

סיפור בהפעלה

ניתן לספר לילדים סיפור ולאחריו ליצור יצירה הקשורה לסיפור הממחישה אותו, מה שמאפשר שיחזור מתוך חוויה. כמו כן, התוצר יכול להישלח הביתה כך שגם ההורים יהיו שותפים לחוויה ולשחזור הסיפור. בדוגמה הנ"ל הכין גן עוגה לאחר שסופרה סיפור האריה שאהב תות.



הבלש הצעיר



מטלה מקסימה לעורר מוטיבציה, סקרנות ולמידה!
כל ילד בתורו מתחפש לבלש (ניתן לתת לילד זכוכית מגדלת), כאשר ילד שמחופש צריך לחשוב ולהמליל:
"בלש חושב למה כיסא צריך רגליים", "בלש חושב למה לאוטו יש גלגלים עגולים..
ניתן לשחק כל פעם בפינה אחרת בגן כגון מטבח, חדר נושא\ למידה\ חצר וכן במכולת, בגינה, ברחוב....
ניתן גם להשתמש ולעודד משאלות החשיבה של 'בררכת המחשבות' ולאן שהחשיבה נטויה עוד....

מאחלות הרבה הנאה והשיג מטרות חוויית ומלמד!
שרה גלר ואפרת כהן- קלינאיות תקשורת