

אוטובוס המשחקים



חברת עבודה לבניית משחקים תהליכיים מחוללי חיבור
בהתאמה לכל קבוצה לפי מודל המשחקולוגיה הקבוצתית

מה יש לך ביד?

החוברת הזו מיועדת לכל מי שעובד עם אנשים — מנחי קבוצות, אנשי חינוך, מדריכים, מורים וכל מי שמחזיק מרחב אנושי ושואל את עצמו: **איך בונים חיבור אמיתי בין אנשים?**

במודל המשחקולוגיה הקבוצתית המשחק אינו מטרה בפני עצמה. הוא **כלי עבודה**. והשימוש בו דורש הבנה, מבנה ודיוק. לכן החוברת הזו איננה אוסף רעיונות, אלא מערכת חשיבה שמכוונת אותך איך לחשוב, איך לבנות ואיך להתאים משחקים כך שישרתו שלבים שונים בתהליך בניית קבוצה — מהיכרות ועד סגירה.

המטרה שלה פשוטה: להפוך את פיתוח המשחק למהלך עבודה ברור שאפשר לפתוח וליישם במהירות. לבחור תוצאה אנושית רצויה, להגדיר פעולה מקדמת, לבחור אלמנט, להפעיל חשיבה אסוציאטיבית, ולדייק את המשחק כך שיתאים לקבוצה ולמציאות.

זהו בדיוק המעבר: לא לשאול "איזה משחק נעשה?" , אלא "איזו תנועה אני רוצה שהקבוצה תעבור — ואילו פעולות יובילו אליה?".

בקשה אחת בלבד לפני שמתחילים: לעבור תהליך. להרגיש איך משחק נולד מבפנים, ולתת לידיים להבין משהו שהראש לבדו לא יכול.

איך משתמשים בחוברת:

1. בוחרים סיטואציה אמיתית: שיעור, מפגש צוות, סדנה, פעילות משפחתית, יום גיבוש, הרצאה וכו'.
2. עוברים שלב-שלב לפי G.E.A.R.
3. יוצרים טיוטת משחק יציבה.
4. מדייקים לפי קבוצה, זמן, מרחב ובטיחות.
5. חוזרים ומשפרים לאחר נסיעת מבחן בשטח.

תוכן עניינים

- 2.....מה יש לך ביד?:
- 4.....לפני שעולים לאוטובוס.
- 6.....איך עובדים עם המנגנון.
- 14.....מפת המודל.
- 15.....מילון מושגים משחקולוגי.
- 16.....GPS – מערכת הניווט.
- 17.....הילוך E - האלמנט המשחקי.
- 18.....הילוך A - חשיבה אסוציאטיבית.
- 19.....הילוך R - דיוק רעיון למשחק.
- 20.....רשימת העזר המשחקולוגית.
- 21.....לשחק בחיבור זה כל הסיפור.
- 22.....זכויות וקרדיטים.



לפני שעולים לאוטובוס

החוברת הזו נולדה מתוך שאלה אחת פשוטה :
איך בונים משחק שמחולל חיבור בקבוצה — לא במקרה, לא רק לפי תחושת בטן, ולא מתוך חיפוש אקראי במאגר משחקים — אלא בתהליך ברור שאפשר לחזור עליו שוב ושוב, בכל קבוצה.

שמי גל פליקסברודט, משחקולוג לפיתוח תהליכים קבוצתיים ומחבר הספר **משחקולוגיה קבוצתית**, ובחוברת הזו אני מזמין אתכם להכיר את מנגנון פיתוח המשחקים שלי :
אוטובוס המשחקים.

הדימוי הזה נבחר משום שתהליך פיתוח משחק דומה לנסיעה באוטובוס. הקבוצה שאיתה אנחנו עובדים היא קבוצת הנוסעים, סוגי המפגש או היעדים שאליהם אנחנו מבקשים להגיע הם התחנות, ובתא המטען יש מקום לכל הציוד המשחקי שלנו. לאורך הנסיעה עולות שאלות, רעיונות ומחשבות, ולפעמים יש גם צורך לעצור בדרך, לדייק את המסלול, לשנות כיוון או לבחור נתיב חדש. כמו אוטובוס שנע מתחנה לתחנה, גם כאן התהליך המשחקולוגי נבנה בהדרגה : לא מתוך פתרון מוכן מראש, אלא מתוך תנועה שמחברת בין הקבוצה, היעד והדרך.

בכל מפגש קבוצתי אנחנו נוסעים לאנשהו. לפעמים אנחנו רוצים להתחיל דרך שבירת קרח, לפעמים להעמיק היכרות, לפעמים לייצר אתגר קבוצתי, לפעמים לעצור ולשוחח, ולפעמים לסגור. כל יעד כזה הוא תחנה בדרך.

במקום לחפש מיד “משחק מתאים”, החוברת הזאת מציעה משהו אחר : לבנות **תוך כדי תנועה משחק** שמותאם ליעד, לקבוצה ולרגע.

בתוך כל תחנה יש דבר אחד שנשאר קבוע : אנשים. ולכן המיקוד כאן הוא חיבור חברתי — לא כאווירה נחמדה בצד, אלא כתשתית

שמאפשרת לקבוצה ללמוד, לשתף פעולה, להתמודד עם אתגר, ולהיות יחד.

משחק הוא לא המטרה.
הוא המנגנון.

דרך חוויה משותפת, דרך מגבלות שמייצרות תלות הדדית, ודרך רגעים קטנים של הצלחה, נוצר מפגש אנושי שקשה לייצר בהסבר בלבד.

כדי לנסוע מן הכוונה אל משחק מוכן להפעלה, נעבוד כאן עם מנגנון ארבעת ההילוכים של אוטובוס המשחקים: **G.E.A.R.**

G — GPS / הגדרת הקבוצה ותחנת היעד
E — Element / בחירת אלמנט משחקי
A — Associations / תהליך חשיבה אסוציאטיבית
R — Refinement / דיוק וניסוח המשחק

המנגנון הזה נועד לעזור לקחת צורך קבוצתי, יעד חינוכי, או רצון להניע תהליך — ולהפוך אותם בהדרגה למשחק.

המטרה של החוברת היא לא לסבך את פיתוח המשחק, אלא לפשט אותו. לא צריך להתחיל מרעיון מבריק, ולא צריך לדעת מראש איך המשחק ייראה. צריך רק להתחיל נכון, לעבור שלב אחר שלב, ולבנות טיוטת משחק ראשונה שאפשר אחר כך לדייק מתוך השטח.

זאת חוברת עבודה. לא כדי למצוא בה "את המשחק הנכון", אלא כדי ללמוד לבנות משחקים מדויקים יותר, טוב ושוב, מתוך הקבוצה שעומדת מולך.



איך עובדים עם המנגנון

יש רגע כזה, לפני שנולד משחק. יש קבוצה, יש צורך, ויש מנחה שרוצה שמהו טוב יקרה בין האנשים.

ברגע הזה קל מאוד לקפוץ ישר לרעיונות. לחשוב על אביזר, על משימה, על חוק, על משהו "מגניב" שיפעיל את כולם. אבל לא פעם דווקא שם מתחילה הבעיה.

כי משחק לא מתחיל ברעיון. הוא מתחיל בהתאמה.

אותו משחק יכול לעבוד נהדר עם קבוצה אחת, ולהיכשל עם קבוצה אחרת. לא כי הוא לא "טוב", אלא כי הוא לא נבנה מתוך האנשים, המרחב, המטרה והרגע.

לכן החוברת הזאת לא מתחילה בשאלה: איזה משחק נעשה? אלא בשאלה עמוקה יותר: לאן אנחנו רוצים לקחת את הקבוצה — ואיך נבנה את הדרך לשם?

השלבים שבאים בחוברת אינם בירוקרטיה. הם לא נועדו להאט אותך, אלא דווקא לחסוך ניסוי וטעייה מיותרת. כמו שלא יוצאים לדרך בלי להבין מי הנוסעים, מה היעד, ובאיזה מסלול נכון לנסוע — כך גם כאן. לפני שממציאים משחק, עוצרים לרגע כדי להבין את התמונה.

G.P.S: Goal, Purpose, Skill – 1 שלב

השלב הראשון במנגנון הוא להפעיל את ה-GPS.

בשלב הזה אנחנו עוצרים כדי להבין שלושה דברים:

Goal — מהי תחנת היעד או סוג המשחק שבו נרצה לעבוד

Purpose — מה אנחנו רוצים שיקרה שם (תוצאה רצויה)

Skill — איזו פעולה תקדם את המשתתפים אל התוצאה הרצויה

אבל לפני שבחרים תחנה, מתחילים מן הקבוצה. לכן בתוך שלב ה-GPS אנחנו גם ממפים בקצרה את נקודת המוצא: מהי המסגרת, כמה משתתפים יש, מה טווח הגילאים, איזה סוג קבוצה עומד מולנו, מה חשוב לדעת מראש, ומהו סוג המרחב שבו המשחק יקרה.

למה זה חשוב?

כי ה-Goal לא נבחר באוויר. הוא נבחר מתוך קריאה של הקבוצה ומה שהיא צריכה עכשיו.

אחרי שמבינים עם מי עובדים, בוחרים את **תחנת היעד / סוג המשחק**. למשל: חימום ושבירת קרח, היכרות ראשונית, היכרות מעמיקה, אתגר קבוצתי, משחק דיון או סיכום, משחק אמון, משחק סגירה.

סוג המשחק נותן לנו מסגרת עבודה. הוא עוזר להבין באיזה ערוץ אנחנו עובדים כרגע עם הקבוצה.

אבל לא עוצרים שם. מתוך תחנת היעד שואלים:

מה אני רוצה שיקרה כאן דרך סוג המשחק הזה?

זו כבר לא רק שאלה של צורה, אלא של כוונה. אם בחרתי "חימום ושבירת קרח", האם אני רוצה לייצר נינוחות? חיוך? תנועה? הורדת מבוכה? אם בחרתי "אתגר קבוצתי", האם אני רוצה לחזק שיתוף פעולה? הקשבה? תחושת מסוגלות? אם בחרתי "משחק דיון", האם אני רוצה לפתוח שיח? לעבד חוויה? להטמיע מסר?

רק אחר כך מגיעה השאלה השלישית:

איזו פעולה תקדם את המשתתפים להשגת התוצאה הרצויה?

כאן מתחילים לדייק את ליבת המשחק. לא "משחק היכרות", אלא: מה המשתתפים באמת יעשו כדי שההיכרות תתרחש? למשל: יפגשו כמה שיותר אנשים, ימצאו מכנה משותף, ישאלו שאלות, יקשיבו ויחזרו על מידע, ישתפו פרט אישי, יתאמו פעולה, יבנו משהו יחד.

מכאן נולד גם משפט המיומנות.

המשפט הזה עוזר להפוך כיוון כללי למבנה ברור. הוא בנוי כך:

המשתתפים + פעולה מקדמת תוצאה/למידה = לשם ... (התוצאה הרצויה)

לדוגמה: **המשתתפים יפגשו עם כמה שיותר אנשים ויזהו מכנה משותף, לשם יצירת פתיחות והיכרות ראשונית בקבוצה.**

זהו שלב הכיוון. הוא עוזר לנו לא להתחיל מגימיק, אלא מיעד ברור.



שלב 2 – E / האלמנט המשחקי

עכשיו, כשכבר ברור לאן נוסעים ומהי הפעולה שנרצה לעורר, אפשר לבחור עם מה נשחק.

האלמנט המשחקי הוא חומר הגלם. הוא לא המשחק עצמו — אלא הדבר שדרכו המשחק מתחיל להיוולד.

האלמנט נועד לפתוח כיוון לחשיבה: להבין מה יש בו, ואיך אפשר לשחק איתו.

האלמנט יכול להיות:

- **אביזר מוחשי** — כמו חבל, כרטיסיות, כדור, מקל, קובייה
- **פעולה פיזית** — כמו למסור, לבנות, לצלם, לרקוד, להעביר, לחפש
- **אמצעי מופשט** — כמו קצב, מילים, צבעים, מספרים, רגשות, אור/חושך, טמפרטורה

לכל סוג חומר גלם יש איכות אחרת. אביזר מוחשי נותן אחיזה ומגע. פעולה נותנת תנועה וקצב. אלמנט מופשט מזמין חשיבה יצירתית ותרגום לרעיון משחקי.

בשלב הזה עוצרים רגע כדי להבין את הבחירה שלנו.

שואלים:

- מהו האלמנט הזה?
- מה מאפיין אותו?
- באילו דרכים אפשר לשחק איתו?
- מה הוא מאפשר, מזמין או מעורר?

המטרה בשלב הזה היא לא להמציא עדיין את המשחק, אלא להבין טוב יותר את חומר הגלם שבחרנו. ברגע שהאלמנט מתבהר, קל יותר להיכנס לשלב הבא.

שלב 3 – A / חשיבה אסוציאטיבית

אחרי שיש תחנת יעד, פעולה מקדמת, ואלמנט שכבר התבוננו בו והבנו את הפוטנציאל שלו, אפשר להתחיל לפתוח אפשרויות.

כאן מתחיל החיבור בין הכיוון לבין חומר הגלם.
זהו שלב של חקירה, לא של תשובה אחת נכונה.

בחוברת תתבקש לבחור כאן גם :

אופן ביצוע — למשל: בזוגות, במעגל, בתנועה, בתורות, ביחד, וכו'.

מגבלה — למשל: בלי דיבור, בזמן מוגבל, מגבלת כמות, וכו'.

למה זה חשוב?

כי האופן שבו המשחק מתבצע משפיע מאוד על החוויה. אותו רעיון בדיוק מרגיש אחרת לגמרי אם עושים אותו בזוגות ולא במליאה, או בתנועה ולא בישיבה.

והמגבלה לא נועדה רק להקשות. היא נועדה לעצב את צורת המפגש. מגבלה טובה יוצרת צורך בתיאום, הקשבה, עזרה, המתנה, שיתוף או תלות. כלומר, היא לא רק מוסיפה קושי — היא מוסיפה חיבור.

בשלב הזה כדאי לשאול:

- איך האלמנט הזה יכול לשרת את תחנת היעד שבחרתי?
- איך הפעולה המקדמת נכנסת אליו, בהתאם לקבוצה ולמרחב?
- באיזה אופן המשחק יתבצע?
- איזו מגבלה יכולה לחדד אותו?
- מהו הרעיון המשחקי שמתחיל להיוולד מכל זה?

זה השלב שבו לא פוסלים מהר מדי. לא מחפשים שלמות. לא ממהרים לתקן כל רעיון. אלא נותנים למחשבה לנוע.

לפעמים דווקא רעיון שנראה לא מדויק בהתחלה, הוא זה שיפתח אחר כך כיוון משחקי מעולה.

שלב 4 – R / דיוק והתאמה

עד עכשיו נולד כיוון.

היה אלמנט, עלו אפשרויות, התגבשה צורת משחק, ונבחרה מגבלה שמדייקת את המפגש. עכשיו מתחיל שלב אחר: לא עוד לחשוב על המשחק, אלא להתחיל לבנות אותו כך שאפשר יהיה באמת להפעיל אותו.

זהו הרגע שבו הרעיון עובר מן הראש אל הדף.
מהדמיון אל המבנה.
מהשראה אל הוראות.

כאן שואלים:

- מה בדיוק המשתתפים עושים?
- איך המשחק מתחיל?
- איך הוא מתקדם?
- מתי הוא מסתיים?
- מהם החוקים?
- מה נחשב הצלחה?
- ומה קורה אם טועים, נתקעים או לא מצליחים?

זה גם הרגע לבדוק אם מה שנולד בדרך באמת מחזיק במציאות. לא רק אם הוא מעניין, אלא אם הוא מתאים לקבוצה, לגיל, למספר המשתתפים, למרחב, לזמן, ולציוד שיש בפועל.

לפעמים רעיון נשמע נהדר כל עוד הוא נשאר כללי. אבל ברגע שמנסים לנסח אותו, מגלים שהוא מסובך מדי, עמוס מדי, לא ברור מספיק, או פשוט לא מותאם לתנאים האמיתיים. וזה מצוין. כי עדיף לגלות את זה כאן, על הדף, מאשר בזמן אמת.

שלב הדיוק הוא לא שלב טכני. הוא שלב יצירתי בפני עצמו.

כאן מחליטים מה להדק, מה לפשט, מה להוריד, ומה לשנות כדי שהרעיון יהפוך למשחק שאפשר לסמוך עליו.

שני שדרוגים אופציונליים

אחרי שהמשחק כבר בנוי, אפשר לבחור אם לדייק אותו עוד.

יכולת מול אתגר

לפעמים כדאי לבדוק אם רמת האתגר יושבת נכון. אם המשחק קל מדי — הקבוצה תשתעמם. אם הוא קשה מדי — היא עלולה להתייאש. אחת הדרכים לדייק היא ליצור דרגות קושי: להתחיל ממה שהו נגיש, ואז להוסיף שכבה של מורכבות.

נרטיב

לפעמים אפשר להוסיף למשחק סיפור קטן, משימה או מסגרת משמעות, כדי לתת לאותה פעולה עומק אחר. נרטיב הוא לא חובה, והוא לא תחליף למבנה טוב. אבל כשהוא יושב נכון, הוא יכול להוסיף למשחק הקשר, רגש ועולם.

איך לעבוד עם החוברת

לא צריך למלא הכול בצורה מושלמת.
לא צריך לעצור על כל שאלה יותר מדי זמן.
ולא צריך “למצוא את המשחק” לפני שמתחילים.

ההפך הוא הנכון.

החוברת הזאת בנויה כך שהתנועה עצמה תעזור לך לגלות את המשחק. קודם להבין עם מי אתה עובד. אחר כך להגדיר תחנת יעד. משם לבחור אלמנט, לפתוח אפשרויות, ולבסוף לדייק.

כלומר, לא מחכים למשחק — בונים אותו.

לפעמים התוצאה תהיה משחק קטן ופשוט. לפעמים היא תהיה רק טיוטה ראשונה. ולפעמים דווקא מתוך טיוטה לא מושלמת יתחיל להיוולד משחק טוב באמת.

זה חלק מהדרך.

כי משחקים מחוללי חיבור לא תמיד נולדים ברגע אחד. הרבה פעמים הם נבנים צעד אחר צעד, מתוך הקשבה לקבוצה, מתוך

בחירה בתחנה הנכונה, ומתוך נכונות לשחק גם עם הרעיון עצמו עד שהוא מקבל צורה.

אם יש משהו חשוב לזכור לפני שמתחילים, הוא זה:
לא חייבים להמציא משחק מושלם.
צריך להתחיל בתהליך נכון.

ומכאן, כל מה שנשאר הוא להמשיך לנסוע.
צעד אחד בכל פעם.
תחנה אחת בכל פעם.
ולגלות איך מתוך כוונה פשוטה, נבנה משחק שמחבר בין אנשים.
מכאן אפשר להתחיל לעבוד.



מפת המסלול

כל נהג אוטובוס צריך מפה.
זהו מסלול העבודה של אוטובוס המשחקים, במבט אחד.

G — GPS | מערכת הניווט

שאלת מפתח: לאן אנחנו רוצים להגיע, ועם מי אנחנו נוסעים?
ממפים את הקבוצה בקצרה, בוחרים תחנת יעד / סוג משחק,
מגדירים את התוצאה הרצויה, ומנסחים את הפעולה שתקדם אליה.
תוצר: כיוון ברור + משפט מיומנות

E — Elements | האלמנט המשחקי

שאלת מפתח: עם מה נשחק?
בוחרים אלמנט משחקי ובודקים מה מאפיין אותו, מה הוא מאפשר,
ובאלו דרכים אפשר לשחק איתו
תוצר: חומר גלם משחקי ברור

A — Associations | חשיבה אסוציאטיבית

שאלת מפתח: איזה כיוון משחקי מתחיל להיוולד?
מחברים בין תחנת היעד, הפעולה המקדמת, האלמנט, אופן הביצוע
והמגבלה, ופותחים כיוונים ורעיונות ראשוניים.
תוצר: טיוטת רעיונות למשחק

R — Refinement | דיוק והתאמה

שאלת מפתח: איך זה הופך למשחק שאפשר להפעיל?
מדייקים את הרעיון לפי החוקים, רצף המשחק, מדד ההצלחה,
ההתאמה לקבוצה ולמציאות.
תוצר: משחק מוכן להפעלה

בסוף התהליך מרכזים הכול לעמוד אחד: שם, ציוד, משך, הכנה,
מטרה, הוראות, כללים, סיום, מדד הצלחה, דרגות קושי.



מילון מושגים משחקולוגי

GPS: הגדרת הקבוצה, תחנת היעד, תוצאה רצויה ופעולה מקדמת.

תחנת יעד: סוג המשחק או סוג התחנה שבה עובדים כרגע.

תוצאה רצויה: מה אני רוצה שיקרה כאן.

פעולה מקדמת תוצאה: הפעולה שתקרב את המשתתפים אל התוצאה הרצויה.

משפט מיומנות: ניסוח שמחבר בין הפעולה לבין התוצאה.

אלמנט משחקי: חומר הגלם שממנו מתחיל להיוולד המשחק.

אופן ביצוע: הדרך שבה המשחק מתבצע בפועל.

מגבלה: תנאי שמייצר אתגר, תיאום או תלות הדדית.

חשיבה אסוציאטיבית: שלב פתיחת הכיוונים והרעיונות.

דיוק: הפיכת רעיון למשחק ברור, ישים ומוכן להפעלה.

מדד הצלחה: סימן שמראה שהמשחק עובד.

אתגר מול יכולת: התאמת רמת הקושי ליכולת הקבוצה.

נרטיב / סיפור מסגרת: שכבת משמעות אופציונלית שמוסיפה הקשר ועומק למשחק.

מוכנים לעלות על האוטובוס?

בעמודים הבאים מתחילה הנסיעה באוטובוס.

הזינו את הנתונים ותנו לרעיונות לעלות עד שתסיימו את הנסיעה עם משחק קבוצתי מחולל חיבור.

GPS – מערכת הניווט

מס' משתתפים: גילאים/טווח:

סוג קבוצה: ילדים נוער צוות משפחה אחר:

מסגרת/אירוע:

מגבלות הקבוצה (רפואי/פיזי/שפתי/רב-גילאי):

סוג מרחב (לדוגמה: כיתה/מדשאה/חורשה/זום):

בחר את תחנת היעד שלך (סוג המשחק):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> היכרות עם המנחה | <input type="checkbox"/> אתגר קבוצתי |
| <input type="checkbox"/> חימום ושבירת קרח | <input type="checkbox"/> משחק דיון/סיכום |
| <input type="checkbox"/> היכרות ראשונית | <input type="checkbox"/> משחקי אמון |
| <input type="checkbox"/> היכרות מעמיקה | <input type="checkbox"/> משחק סגירה |

מה אני רוצה שיקרה דרך סוג המשחק הזה (מה התוצאה הרצויה)?

איזו פעולה תקדם את המשתתפים להשגת התוצאה הרצויה?

המשתתפים + פעולה מקדמת תוצאה/למידה = לשם ... (התוצאה)

המשתתפים

לשם

הילוך E - האלמנט המשחקי

האלמנט המשחקי הוא חומר הגלם שבאמצעותו ניצור את השעשוע השיתופי. (ניתן לבחור מרשימת העזר – עמוד 20)

אלמנט משחקי יכול להיות:

- פעולה משעשעת — פעולה פיזית פשוטה שמניעה את הגוף
- אביזר משחקי — כל חפץ מוחשי שאפשר לשחק איתו
- אמצעי מופשט — אלמנט ללא קיום פיזי

בחרו סוג אלמנט אחד בלבד: פעולה אביזר אמצעי מופשט

האלמנט שבחרתם (כתבו במילה/שתיים):

מה מאפיין את האלמנט הזה ובאילו דרכים אפשר לשחק איתו?

הילוך A - חשיבה אסוציאטיבית

1. בחרו את אופן הביצוע בו הקבוצה תפעל במשחק:

- | | | |
|--|---------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> בזוגות | <input type="checkbox"/> בתורות | <input type="checkbox"/> בטור |
| <input type="checkbox"/> בקבוצות קטנות | <input type="checkbox"/> במסלול | <input type="checkbox"/> בשורה |
| <input type="checkbox"/> בתחנות | <input type="checkbox"/> במעגל | <input type="checkbox"/> תוך כדי תנועה |

2. בחרו מגבלה אחת או שתיים לכל היותר ליצירת אתגר של תלות:

- | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> מגבלת דיבור | <input type="checkbox"/> מגבלת מגע | <input type="checkbox"/> מגבלת תורות |
| <input type="checkbox"/> מגבלת ראייה | <input type="checkbox"/> מגבלת זמן | <input type="checkbox"/> מגבלת הובלה |
| <input type="checkbox"/> מגבלת תנועה | <input type="checkbox"/> מגבלת מרחב | <input type="checkbox"/> מגבלת כמות |
| <input type="checkbox"/> מגבלת שמיעה | <input type="checkbox"/> מגבלת מרחק | |

3. שלבו: פעולה מקדמת + אלמנט משחקי + אופן + מגבלה
והציפו 2-3 רעיונות שעולים לכם לשעשוע שיתופי

הילוך R - דיוק רעיון למשחק

ביחרו רעיון אחד שעלה והתחילו לדייק אותו:

: שם המשחק:

: ציוד נלווה:

משך המשחק: קצר (עד 5) / בינוני (5–10) / ארוך (10–20)

הכנה מקדימה: אין צורך / סידור מרחב

: מטרת המשחק:

הוראות המשחק לפי סדר: (מהלך המשחק, חוקים)

: מדד הצלחה:

: דגשי בטיחות:

רשימת העזר המשחקולוגית

| הגבלות | אביזרים/אמצעים | פעולות |
|--|--|--|
| <p><u>הגבלות פיזיות</u> בלי ידיים רק עם יד/רגל אחת בלי לראות/לשמוע בידיים/רגליים קשורות רק בעזרת הפה רק בעזרת היד/רגל גב אל גב בפנטומימה בשורה בעיגול/מרובע/משולש במעגל בטור אחד אחרי השני בישיבה/שכיבה/עמידה בזוגות/שלישיות... בעמידת דב בעמידת 6</p> <p><u>הגבלות זמן</u> בזמן מוגבל בזמן מדויק אם... אז מקבלים תוספת זמן הפסד זמן בזמן ש... עד לסיום ה...</p> <p><u>הגבלה מילולית</u> בהתאם להנחיות... לפי הסדר עם/בלי המילים... לפי סדר האותיות בשפה זרה בגייבריש תוך שימוש במילה/מילים בראשי תיבות בחרוזים בשפת סתרים הנחיות מבלבלות</p> | חישוק כדור מקל קובייה חבל קופסה בלון ספוג מים בקבוק קונוס פלסטלינה כלי נגינה פעמון לוח ספר כלי כתיבה כרטיסיות עיתון מטפחת כוס כובע תחפושת מדבקה מפה | לזרוק למסור לחלק לשיר להחזיק להחליק לקפוץ ללבוש לסדר לבנות לשלב להעביר לחקות לסחוב לציייר להדביק לזחול למצוא להרים לצלם למשש לנגן להסתיר להסתובב להחמיא לצבור להניח לבחור לגלגל לקשור לפתח להיפגש להטיל לכתוב לצבוע לנחש לשאול לספר לזכור לספור למיין למשוך |
| | <p><u>אמצעי מופשט</u> מילים מקצבים שירים סרטים סיפורים צבעים חושים מספרים אותיות רגשות ערכים עוצמת קול אמת/שקר אור/חושך טמפרטורה</p> | |

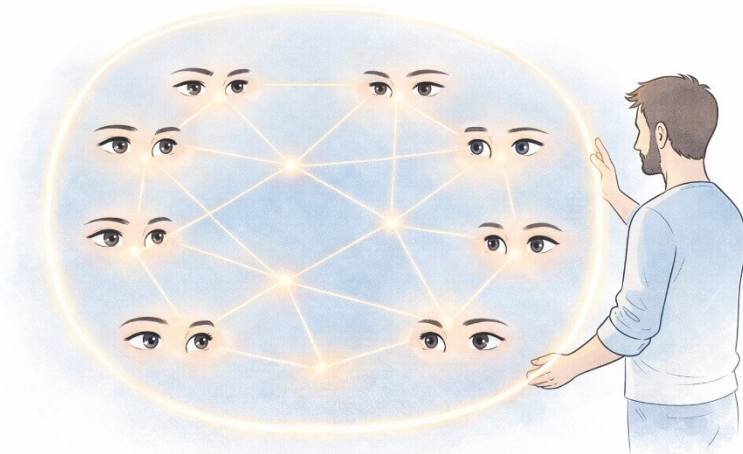
לשחק בחיבור זה כל הסיפור

יש רגע כזה, לפני שמתחילים.
כשהדף מלא אפשרויות, והקבוצה עוד לא כאן.

ברגע הזה קל לחפש את המשחק “הנכון”.
אבל החוברת הזו מזכירה משהו אחר:
משחק טוב לא מתחיל בחוקים.
הוא מתחיל בכוונה.

כוונה לחיבור.
כוונה לפגוש אנשים, לא להפעיל אותם.
כוונה לבנות מרחב שבו אפשר לזוז יחד — גם אם לא יודעים עדיין
לאן זה יוביל.

ואם משהו פה יישאר איתך —
שזה מספיק לבחור צעד אחד קטן:
יעד אחד. פעולה אחת. מגבלה אחת.
ולתת לקבוצה להראות לך את ההמשך.



זכויות וקרדיטים

אוטובוס המשחקים
חוברת עבודה לבניית משחקים מחוללי חיבור בהתאמה לכל קבוצה
לפי מודל המשחקולוגיה הקבוצתית

כתיבה ופיתוח המודל : גל פליקסברודט

הוצאה עצמית : מבית יוניטי ODT

שנת פרסום : 2026

© 2026 גל פליקסברודט. כל הזכויות שמורות.
אין להעתיק, לשכפל, לצלם, לסרוק, להקליט, לאחסן במאגר מידע
או להפיץ חוברת זו, כולה או חלקה, בכל אמצעי ובכל דרך, ללא
אישור מראש ובכתב מאת המחבר.

פרטי קשר :

יוניטי ODT – משחקים שמחברים אנשים

www.321odt.com

050-9890720

galfelix321@gmail.com

