

אוטובוס המשחקים

חוברת 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 GEAR.
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.....
5.....	מפת המודל.....
6.....	מילון מושגים משחקולוגי.....
7.....	לפני שמתחילים לנסוע.....
18.....	שלב 1 — מיפוי הקבוצה.....
19.....	שלב 2 — מגרש המשחקים.....
20.....	שלב 3 — G — תחנת היעד.....
21.....	שלב 4 — משפט המיומנות.....
22.....	שלב 5 — הילוך E.....
23.....	שלב 6 — בחירת מגבלה.....
24.....	שלב 7 — הילוך A.....
25.....	שלב 8 — הילוך R.....
26.....	עיקרון היכולת מול האתגר.....
27.....	עיקרון הנרטיב (אופציונלי).....
29.....	לשחק בחיבור זה כל הסיפור.....
30.....	זכויות וקרדיטים.....
31.....	מתנה לדרך.....

לפני שעולים לאוטובוס

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

כאן נכנס דימוי **אוטובוס המשחקים** :
בכל מפגש קבוצתי אנחנו נוסעים לאנשהו. לפעמים אנחנו רוצים להתחיל (שבירת קרח), לפעמים להעמיק (היכרות), לפעמים אתגר קבוצתי, אולי לעצור ולשוחח, או לסגור. כל יעד כזה הוא **תחנה בדרך**. במקום לחפש “משחק מתאים” מתוך מאגר קיים — אנחנו בונים 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, מגבלות שמייצרות תלות הדדית, ורגעים קטנים של הצלחה — נוצר מפגש אנושי שאי אפשר “להסביר” במילים בלבד.

כדי לנסוע מהכוונה אל משחק מוכן להפעלה, אנחנו עובדים עם מנגנון ארבעת ההילוכים של האוטובוס לפיתוח משחקים תהליכיים מחוללי חיבור: **G.E.A.R.**

המטרה של החוברת היא לתת לך דרך יציבה **לבנות טיוטת משחק יציבה**, ואז לשפר אותו מתוך השטח — בכל פעם קצת.



מפת המודל

החוברת בנויה כמערכת עבודה אחת: **G.E.A.R** - ארבעה הילוכים המובילים לפיתוח משחק בעזרת המודל של אוטובוס המשחקים.

G — GPS | מערכת הניווט

שאלת מפתח: לאן אנחנו רוצים להגיע? בחירת סוג המשחק. מגדירים את התוצאה הרצויה ואת הפעולה שתקדם אליו.
תוצר: יעד ברור + משפט מיומנות

E — Elements | האלמנט המשחקי

שאלת מפתח: עם מה ואיך נשחק? בוחרים אלמנט משחקי ומגבלה מקרבת שמייצרים יחד התחלה של אתגר משותף.
תוצר: אלמנט + מגבלה

A — Associations | חשיבה אסוציאטיבית

שאלת מפתח: איזה כיוון משחקי מתחיל להיוולד? תהליך סיעור מוחות בו מפתחים אסוציאציות, כיוונים ורעיונות ראשוניים מתוך מה שכבר נבחר.
תוצר: טיוטת רעיונות למשחקים

R — Refinement | דיוק והתאמה

שאלת מפתח: איך זה הופך למשחק שאפשר להפעיל? מדייקים את הרעיון לפי הקבוצה, המרחב, רמת האתגר, החוקים והנרטיב.
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

תחנת יעד : סוג החוויה/המטרה הקבוצתית (למשל : שבירת קרח, היכרות, אתגר, דיון, סגירה).

תוצאה רצויה : התוצאה האנושית הרצויה שאליה המשחק מכוון (מה אמור לקרות בקבוצה בעקבות המשחק).

פעולה מקדמת תוצאה : הפעולה (או רצף פעולות קצר) שאם המשתתפים יעשו — התוצאה יכולה להתרחש.

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

אלמנט משחקי - חומר גלם שממנו בונים את המשחק.

מגבלה: תנאי שמייצר תלות באחר ואתגר במשחק.

חשיבה אסוציאטיבית: שלב יצירתי שבו מעלים רעיונות בלי לשפוט, כדי למצוא כיוון משחקי מתאים.

דיוק: הפיכת הרעיון למשחק שמיש: ניסוח הנחיות ברורות, חוקים קצרים, התאמה לקבוצה ולמרחב, בטיחות.

אתגר מול יכולת: איזון בין רמת הקושי לבין היכולת של הקבוצה. אם צריך — בונים דרגות קושי בהדרגתיות.

נרטיב / סיפור מסגרת (אופציונלי): שכבת משמעות שמעניקה הקשר ועומק למשחק, בלי לגנוב את המשחק.

מדד הצלחה: סימן נראה לעין שמראה שהמשחק עובד.

לפני שמתחילים לנסוע

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

ברגע הזה קל מאוד לקפוץ ישר לרעיונות. לחשוב על אביזר, על משימה, על חוק, על תחרות, 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 הזו 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 כביש נכון לנסוע — כך גם כאן. לפני שממציאים משחק, עוצרים לרגע כדי להבין את התמונה: מי הקבוצה, מה מתאים לה, מה נכון לרגע הזה, ולאילו תוצאה אנחנו רוצים להגיע.

מתוך ההבנה הזו אפשר להתחיל לבנות.

קודם מבהירים את הכיוון.

אחר כך בוחרים עם מה ואיך נשחק.

משם מפתחים כיוון משחקי.

ולבסוף מדייקים אותו למשחק שאפשר באמת לקחת לשטח.

זהו המעבר שהחוברת מציעה: לא לחפש רעיון מבריק מבחוץ, אלא לבנות משחק מבפנים — מתוך מטרה, מתוך קבוצה, ומתוך מציאות חיה.

הדפים הבאים יסבירו את התהליך שלב אחר שלב ולאחר מכן הכוח ליצור משחק יהיה כבר בידיים שלך.

שלב 1 — מיפוי הקבוצה

כי לא בונים משחק באוויר

לפני המשחק, יש אנשים.

מי הם? בני כמה הם? עד כמה הם מכירים זה את זה? האם זו קבוצה בטוחה? עייפה? מגוונת? חשדנית? מגובשת? חדשה?

זה אולי נשמע מובן מאליו, אבל זה שלב קריטי. משחק הוא לא משהו שמלבישים על קבוצה. הוא משהו שבונים עבורה.

למשל, משחק שדורש פתיחות ושיתוף אישי יכול לעבוד מצוין בקבוצה שמכירה, אבל להרגיש חודרני או מביך בקבוצה שנפגשת לראשונה.

לעומת זאת, משחק תנועתי, פשוט וקליל, יכול לייצר בדיוק את הביטחון הראשוני שנחוץ כדי שאחר כך אפשר יהיה להעמיק.

לכן לפני ששואלים מה המשחק — שואלים עם מי אני עובד עכשיו.

דוגמה קצרה:

אם מדובר בצוות חדש שלא מכיר, כנראה לא נתחיל במשחק שדורש חשיפה אישית עמוקה.

נעדיף משהו שמאפשר מפגש קל, תנועה, חיוך, והיכרות ראשונית לא מאיימת.

שלב 2 — מגרש המשחקים

כי המקום הוא חלק מהמשחק

משחק לא קורה רק “בקבוצה”.
הוא קורה במקום מסוים.

כיתה צפופה, אולם גדול, חורשה, חדר ישיבות, זום — כל אחד מהם מייצר חוויה אחרת לגמרי.
אותה משימה יכולה להרגיש משוחררת במרחב פתוח, וצפופה או מביכה בחדר קטן.
ולפעמים דווקא מרחב קטן מייצר אינטימיות שמתאימה מאוד למטרה.

המקום גם מגדיר מגבלות בטיחות, רמת רעש, אפשרות לתנועה, קרבה פיזית, שימוש באביזרים, ואפילו את רמת החשיפה הרגשית.

מי שמתעלם מהמקום, בונה משחק תיאורטי.
מי שמתייחס אליו, בונה משחק שאפשר באמת להפעיל.

דוגמה קצרה:

אם יש לך כיתה עמוסה בכיסאות, לא כדאי לבנות משחק שמבוסס על ריצה, רדיפה או תנועה חופשית רחבה.
אבל אפשר בהחלט לבנות משחק מפגש במקומות, החלפת זוגות, מסירה, חיפוש, או עבודה עם כרטיסיות.

שלב 3 — תחנת היעד

כי משחק טוב מתחיל בכוונה

לפני שיש חוק, לפני שיש אביזר, לפני שיש הנחיה — צריך לדעת לאן נוסעים.

מה אני רוצה שיקרה בקבוצה בעקבות המשחק?
 לא מה אני רוצה שהם "יעשו", אלא מה אני רוצה שיקרה ביניהם:
 יותר ביטחון? חימום? שייכות? שיתוף פעולה? היכרות? שיחה?
 הפגת מתחים? סגירה?

זה ההבדל בין משחק כפעילות לבין משחק ככלי הנחיה.

כשאין תחנת יעד, המשחק יכול להיות נחמד — אבל לא מדויק.
 כשיש תחנת יעד, אפשר להתחיל לבנות משהו שיש לו כיוון.

דוגמה קצרה:

אם תחנת היעד היא היכרות ראשונית, המשחק צריך לעזור לאנשים
 לפגוש כמה שיותר משתתפים בצורה פשוטה ובטוחה.
 אם תחנת היעד היא אתגר קבוצתי, המשחק צריך לבנות תלות,
 שיתוף פעולה ומשימה משותפת.

שלב 4 — משפט המיומנות

כי צריך להבין מה המשתתפים באמת יעשו

אחרי שהיעד ברור, מגיעה שאלה חשובה מאוד:

איזו פעולה תקדם את הקבוצה לכיוון היעד הזה?

זה שלב שמכריח אותנו לעצור לפני ההמצאה, ולחשוב באופן מדויק.
 לא "משחק היכרות", אלא: מה הפעולה שתגרום להיכרות לקרות?

למשל: להיפגש עם כמה שיותר אנשים | למצוא מכנה משותף |
 להקשיב | לשתף פרט אישי | להעביר מידע

כאן מתחילים להבין את ליבת המשחק.

כי בסוף, משחק הוא לא אוסף רעיונות יפים.
 הוא מנגנון שמזמין פעולה מסוימת — ואם הפעולה הנכונה
 מתרחשת, יש סיכוי טוב שגם התוצאה הרצויה תתרחש.

דוגמה קצרה:

תחנת יעד: היכרות ראשונית.

פעולה מקדמת: להיפגש עם כמה שיותר אנשים ולגלות איתם דבר משותף.

משפט מיומנות יכול להיות:

המשתתפים ייפגשו עם כמה שיותר אנשים ויזהו מכנה משותף, לשם יצירת פתיחות והיכרות ראשונית בקבוצה.

ברגע שהמשפט הזה ברור, הרבה יותר קל להתחיל להמציא.

שלב 5 — האלמנט המשחקי**כי צריך חומר גלם שאפשר לשחק איתו**

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

האלמנט המשחקי הוא חומר הגלם.

הוא לא המשחק עצמו — אלא הדבר שדרכו המשחק מתחיל להיוולד.

האלמנט יכול להיות: פעולה משעשעת, אביזר מוחשי, אמצעי מופשט (כמו מילים, קצב, צבעים, מספרים או רגשות)

הוא נועד לתת כיוון לחשיבה.

במקום לחשוב על "כל המשחקים בעולם", בוחרים גירוי אחד ועובדים איתו.

דוגמה קצרה:

אם בחרנו שהפעולה המקדמת היא מפגש בין משתתפים, אפשר לבחור אלמנט כמו: כרטיסיות | קצב | כדור | חישוק | מילה | מחווה גופנית - כל אחד מהם יוליד משחק אחר.

שלב 6 — בחירת מגבלה

כי בלי מגבלה אין באמת משחק

זה אחד השלבים החשובים ביותר.

הרבה פעמים מה שהופך רעיון למשחק הוא לא האביזר — אלא המגבלה.

המגבלה יוצרת אתגר, מייצרת צורה, מזמינה הסתגלות, ובמקרים רבים גם בונה תלות בין המשתתפים.

המגבלה אומרת בעצם: לא רק **מה** עושים, אלא **איך** עושים.

למשל: בלי לדבר, רק בזוגות, תוך זמן מוגבל, במעגל, בלי ידיים, בתורות, ממרחק, עם מגבלת מרחב.

מגבלה טובה לא סתם מקשה. היא יוצרת חוויה.

וכשבונים משחקים מחוללי חיבור — המגבלה היא לעיתים קרובות המקום שבו נוצרת הקרבה האנושית: צריך להקשיב יותר, להסתכל יותר, להיעזר יותר, לחכות, לתאם, לשים לב.

דוגמה קצרה:

אם בחרנו כרטיסיות, אפשר להוסיף מגבלה של “בלי דיבור”.

פתאום כדי למצוא מכנה משותף או התאמה, המשתתפים צריכים להסתדר אחרת.

המגבלה יוצרת עניין, תשומת לב, וצורת מפגש חדשה.

שלב 7 — חשיבה אסוציאטיבית

כי לא מחפשים מיד את התשובה הנכונה

אחרי שיש יעד, פעולה מקדמת, אלמנט ומגבלה — לא רצים מיד לכתוב הוראות.

אלא עוצרים רגע כדי לתת למוח לנסוע.

בשלב הזה אנחנו עובדים בצורה פשוטה :
שואלים שאלה אחת → עונים עליה → ואז שואלים שאלה נוספת על התשובה האחרונה שנתנו.
 כל תשובה לא סוגרת כיוון — היא פותחת כיוון חדש.

המטרה כאן היא לא “למצוא את המשחק המושלם”, אלא לייצר **מספר טיוטות** של רעיונות, שמתוכן נבחר אחר כך רעיון אחד לדיוק.

דוגמה קצרה עם האלמנט קובייה:

- איזה סוג קובייה?
- האם יש כמה קוביות?
- האם הן מגיעות בגדלים שונים?
- מה אפשר לעשות איתן?
- באיזה אופן עושים את זה? (בתורות/ביחד/בזוגות/במעגל)
- איזו מגבלה יכולה להתאים כאן כדי ליצור עניין ושיתופיות?
- איך הפעולה המקדמת תוצאה משתלבת בתוך מה שעושים עם הקובייה?
- מה יהיה מדד ההצלחה? איך נדע שזה “עבד”?
- ומה קורה אם לא מצליחים/מתבלבלים/טועים? (כלל “אם...אז...?”)

כללי עבודה ברורים: לא פוסלים רעיונות, לא מתקנים, לא מחפשים היגיון מוקדם מדי.

תנו למוח לנסוע. גם רעיון שנשמע לא טוב — עולה לאוטובוס. לפעמים הוא זה שמוביל לרעיון שכן.

השלב הזה לא דורש דיוק. הוא דורש תנועה.

שלב 8 — דיוק והתאמה

כי בשלב מסוים צריך להפוך רעיון למשחק

עד עכשיו היה חומר גלם.
כאן מתחיל המשחק להפוך לדבר שאפשר להפעיל.

זה השלב שבו שואלים :

- מה בדיוק עושים המשתתפים?
- איך אני מסביר את זה בפשטות?
- מהם הכללים?
- איך אדע שזה עובד?
- האם זה בטוח?
- האם זה מתאים לקבוצה ולמרחב?

זהו שלב המעבר מרעיון לניסוח הרואות משחק שמיש.

לפעמים רעיון נשמע נהדר בראש, אבל כשמנסים לנסח אותו מתברר שהוא מסובך מדי, עמוס מדי, או לא ברור.
וזה מצוין. כי עדיף לגלות את זה כאן — ולא מול קבוצה.

זה הרגע שבו אוספים את כל מה שנבנה בדרך: שם, ציוד, משך, הכנה, מטרה, הוראות, בטיחות, מדד הצלחה.
הדף המסכם הוא תמצית הדרך.
המטרה שלו היא לאפשר לך להחזיק ביד משחק ברור, קצר, יציב — כזה שאפשר להעביר, לבדוק, לדייק, ולחזור אליו שוב.

חוק טוב מנוסח פשוט: משפט אחד. רעיון אחד. עם נקודה בסוף המשפט. ומרווח נשימה של שורה רווח שמאפשר רגע לעכל את החוק לפני שעוברים לחוק הבא.

שידרוג אופציונלי - יכולת מול אתגר

כי משחק טוב לא רק עובד — הוא גם מותאם

אחרי שהמשחק כבר כתוב בדף העבודה המסכם — אפשר לשרג אותו על ידי דיוק רמת האתגר ויצירת שלבי קושי הדרגתיים.

גם משחק ברור יכול ליפול אם רמת האתגר שלו לא מדויקת.

אם הוא קל מדי — הקבוצה משתעממת.

אם הוא קשה מדי — הקבוצה מתייאשת.

אבל אם האתגר יושב קצת מעל אזור הנוחות, ועדיין מרגיש אפשרי — נוצר מתח בריא.

זה נכון במיוחד במשחקים קבוצתיים. האתגר לא נועד להוכיח משהו למשתתפים, אלא למתוח את היכולת שלהם מעט קדימה.

אחת הדרכים לעשות את זה היא לבנות **דרגות קושי**.

כלומר: להתחיל ממשימה נגישה, ואז להוסיף שכבה קטנה של מורכבות.

דוגמה קצרה:

במשחק הכרטיסיות:

• דרגה 1: למצוא התאמה אחת בלי דיבור

• דרגה 2: למצוא שתי התאמות שונות

• דרגה 3: לבנות קבוצה של ארבעה משתתפים עם חיבור משותף אחד

כך המשתתפים נכנסים להצלחה, ואז נמתחים עוד קצת.



שדרוג אופציונלי 2 - נרטיב

כי לפעמים סיפור קטן נותן למשחק עומק גדול

אחרי שהמשחק כבר עובד וכתוב — נרטיב הוא שכבה שאפשר להוסיף כדי לתת תחושה אחרת לאותה פעולה.

נרטיב הוא לא חובה.

אבל כשהוא מדויק — הוא יכול להוסיף למשחק הקשר, הזדהות, רגש ועולם.

לפעמים מספיק משפט אחד כדי לשנות את כל התחושה.

הנרטיב לא אמור להשתלט על המשחק.

הוא לא תחליף למבנה, ולא מסך עשן.

אם המשחק לא בנוי טוב, סיפור לא יציל אותו.

אבל אם המשחק כבר עובד, נרטיב יכול לתת לו שכבת משמעות נוספת.

דוגמה קצרה:

במקום לומר: “עכשיו תמצאו אנשים עם קשר למילה שלכם” אפשר לומר: “כל אחד מכם מחזיק חלק קטן ממפת קשרים, והמשימה שלכם היא למצוא מהר את האנשים שהמסלול שלכם מתחבר אליהם.”

אותה פעולה. תחושה אחרת.



לסיום

אם יש משהו חשוב לזכור לפני שמתחילים, הוא זה:

לא חייבים להמציא משחק מושלם.
צריך להתחיל בתהליך נכון.

כשהמטרה ברורה, הפעולה מדויקת, האלמנט ממוקד, והמגבלה מייצרת חיים — המשחק כבר מתחיל להיוולד.

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.

בקשה אחת בלבד לפני שמתחילים: **לעבור תהליך**.

לא למהר אל הפתרון הראשון.

לא להסתפק ברעיון שנשמע טוב על הנייר.

אלא לתת למשחק להיבנות שלב אחר שלב, עד שהוא מרגיש נכון,
יציב, וישים.

מכאן מתחילים לעבוד.



שלב 1 – מיפוי הקבוצה

לפני שבוחרים תחנת יעד, צריך לדעת דבר אחד:
עם מי אנחנו עובדים עכשיו.

אותו משחק יכול לחבר קבוצה אחת ולהרחיק קבוצה אחרת — לא בגלל המשחק, אלא בגלל התאמה. רגע לפני שעולים על אוטובוס המשחקים, הגדירו את הפרמטרים הבאים:

מסגרת/אירוע:

מס' משתתפים: גילאים/טווח:

סוג קבוצה:

ילדים נוער צוות משפחה אחר:

מידת ההיכרות בין המשתתפים:

לא מכירים מכירים מעט מכירים טוב מכירים מצוין

מגבלות הקבוצה (מה חשוב לדעת מראש): סמנו מה רלוונטי:

קבוצה גדולה במיוחד מגבלות רפואיות

שונות גדולה בגילאים רגישות תרבותית

שונות גדולה ביכולות מגבלת שפה

מגבלות פיזיות אחר:



שלב 2 – מגרש המשחקים

לפני שבוחרים תחנת יעד ולפני שממציאים חוקים, כדאי לעצור רגע על הדבר הכי פשוט: **איפה המשחק מתרחש**.

המקום הוא לא רק רקע — הוא חלק מהמשחק. הוא קובע מה אפשר, מה מסוכן, מה מביך, ומה דווקא ירגיש טבעי ונעים.

אותו משחק יכול להרגיש קליל במרחב פתוח, ולהפוך לעומס בכיתה צפופה.

ולפעמים זה הפוך: דווקא מרחב קטן מייצר אינטימיות וביטחון.

כדי שהמשחק יהיה מותאם באמת, הגדירו את תנאי המגרש — ואז נבנה משחק שעובד בתוך המציאות, לא רק על הנייר.

איפה? כיתה חדר פארק חורשה/יער זום אולם

אחר:

גודל מרחב: קטן בינוני גדול

מגבלות מקום (מה חשוב לדעת מראש):

מגבלות בטיחות

מרחב צפוף

(ריצה/קפיצה/מגע)

ריהוט קבוע

אחר:

רעש / מגבלת שקט



שלב 3 – G – תחנת היעד

לפני שיש משחק, ולפני שיש אתגר, יש דבר אחד שהמנחה צריך לדעת: מהי התוצאה הרצויה שאליה הוא שואף להגיע?

במערכת הניווט שלנו (G) אנחנו מגדירים שלושה דברים: את תחנת היעד (Goal), את התוצאה הרצויה בתחנה (Purpose) ואת הפעולה המקדמת תוצאה (Skill).

מטרת המנחה היא הכוונה שמאחורי המשחק. היא המשמעות הנסתר שמאחורי החוויה — הרגע שלשמו המשחק נוצר.

דגש מנחה (בחרו עד 2)

לאורר/להפיג מתחים

לייצר ביטחון ונינוחות

להטמיע מסר/ידע

להניע ולחמם

אחר:

לחזק שייכות/ביחד

לתרגל שיתוף פעולה

בחר את תחנת היעד שלך (בחרו אחד):

אתגר קבוצתי

היכרות עם המנחה

משחק דיון/סיכום

חימום ושבירת קרח

משחקי אמון

היכרות ראשונית

משחק סגירה

היכרות מעמיקה

אחר:

הטמעת מסר/ידע



שלב 4 – משפט המיומנות

אחרי שמטרת המנחה בתהליך בניית הקבוצה ברורה, עוברים לשאלה השנייה:

איזו פעולה תקדם את המשתתפים להשגת התוצאה הרצויה?

זהו ה-Skill של מערכת הניווט (G): הפעולה המקדמת שמחברת בין היעד לבין מה שהמשתתפים עושים בפועל.

את הפעולה נזין בתוך משפט מיומנות על פי התבנית הבאה: **המשתתפים + פעולה מקדמת תוצאה/למידה = לשם... (התוצאה)**

בשלב הזה אנחנו עדיין לא מחפשים משחק, וגם לא הנאה. אנחנו מחפשים פעולה (או רצף פעולות) שאם המשתתפים יבצעו — התוצאה הרצויה תוכל להתרחש.

הפעולה/ות המקדמות שבחרתם (1–2 פעולות):

1.

2.

משפט המיומנות (למנחה):

המשתתפים

לשם



שלב 5 – הילוך E

האלמנט המשחקי (Elements)

האלמנט המשחקי הוא חומר הגלם שבאמצעותו ניצור את השעשוע השיתופי.

הוא נועד למקד את תהליך החשיבה סביב גירוי אחד, ומתוכו לייצר הקשרים ורעיונות לאתגר משעשע שייתן מענה לחיבור, להנאה ולהתפתחות הקבוצה.

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):

ניתן להשתמש ברשימת העזר בסוף החוברת או לבחור מתוך עצמך.



שלב 6 – בחירת מגבלה

המגבלה היא זו שמייצרת את התלות, האתגר המשחקי והקירבה האנושית.

בחרו מגבלה אחת או שתיים לכל היותר לאופן בו הקבוצה תפעל במשחק:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> בשורה | <input type="checkbox"/> בזוגות |
| <input type="checkbox"/> תוך כדי תנועה חופשית | <input type="checkbox"/> בקבוצות קטנות |
| <input type="checkbox"/> במרחב | <input type="checkbox"/> במעגל |
| <input type="checkbox"/> אחר: <input style="width: 150px; height: 20px;" type="text"/> | <input type="checkbox"/> בטור |

בחרו מגבלה אחת או שתיים לכל היותר ליצירת אתגר של תלות בין חברי הקבוצה:

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> מגבלת מרחב | <input type="checkbox"/> מגבלת דיבור |
| <input type="checkbox"/> מגבלת מרחק | <input type="checkbox"/> מגבלת ראייה |
| <input type="checkbox"/> מגבלת תורות | <input type="checkbox"/> מגבלת תנועה |
| <input type="checkbox"/> מגבלת הובלה | <input type="checkbox"/> מגבלת שמיעה |
| <input type="checkbox"/> מגבלת כמות | <input type="checkbox"/> מגבלת מגע |
| <input type="checkbox"/> אחר: <input style="width: 150px; height: 20px;" type="text"/> | <input type="checkbox"/> מגבלת זמן |

המגבלה/ות שבחרתם:



שלב 7 – הילוך A

תהליך חשיבה אסוציאטיבי

זהו שלב פתוח. כאן לא מחפשים עדיין תרגיל “נכון”, אלא נותנים לרעיונות לעלות.

התבוננו בפעולה המקדמת שבחרתם, באלמנטים המשחיקים שבחרתם, ובמגבלה/ות שבחרתם בשלב הקודם.

שאלו את עצמכם שאלות, ענו עליהן בכתב, והמשיכו משאלה לשאלה ברצף כדי לפתח את הרעיון. אם נתקעתם, תחזרו לאחור ותשאלו שאלה אחרת. התחילו מלפתוח את האלמנט ובהדרגה הכניסו שאלות שיחברו את ההגבלה, הפעולה המקדמת ומדד ההצלחה.

דף אסוציאציות (לכתוב ברצף, בלי לשפוט):

מתוך כל מה שנכתב — איזה כיוון חווייתי מתחיל להרגיש נכון?

שלב 8 – הילוך R

דיוק רעיון למשחק מוגמר (כרטיס המשחק להדפסה)

שם המשחק:

ציוד נלווה:

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

הכנה מקדימה: אין צורך / סידור מרחב

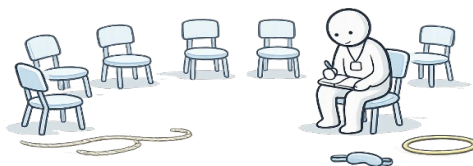
מטרת המשחק:

הוראות המשחק (לפי סדר):

מדד הצלחה:

דגשי בטיחות:

לשמירה או להדפסת עמוד זה בלבד: לחצו Ctrl+P, בחרו "העמוד הנוכחי", ואז הדפיסו או שמרו כ-PDF.



שדרוג – הוספת נרטיב

הנרטיב נותן למסגרת המשחק עומק רגשי והקשר. הוא מאפשר הזדהות — והמשחק הוא הדרך “לחיות את הסיפור”.

נרטיב יכול ליצור מרחב בטוח: דרך דמות/סיפור/עולם אחר, משתתפים יכולים לנסות דברים בלי להרגיש מאוימים.

באיזו דרך הנרטיב נכנס? (בחר/י אחת)

נרטיב יכול להיכנס למשחק בשתי דרכים עיקריות:

שכבת משמעות על משחק קיים (המשחק כבר בנוי, והנרטיב מתווסף אליו)

בניית המשחק מתוך נרטיב (הנרטיב נקודת מוצא וממנה נגזרים חוקים/פעולות/אתגרים)

משפט מסגרת (שורה אחת בלבד)

כתובו “סיפור מסגרת” קצר שמכניס עולם/הקשר:

תפקיד/דמות (רשות – אם זה מתאים לקהל)

מי אנחנו בתוך הסיפור? (מילה-שתיים):

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>	חישוקים כדורים מקלות קוביות חבלים קופסאות בלונים ספוגים מים בקבוקים קונסים פלסטלינה כלי נגינה פעמון לוח ספרים כלי כתיבה כרטיסיות עיתונים מטפחות כוסות כובעים תחפושות מדבקות מפה	לזרוק למסור לחלק לשיר להחזיק להחליק לקפוץ ללבוש לסדר לבנות לשלב להעביר לחקות לסחוב לצעיר 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 מקצב חם/קך שירים סרטים סיפורים צבעים חושים מספרים אותיות רגשות ערכים עוצמת קול אמת/שקר אור/חושך</p>	

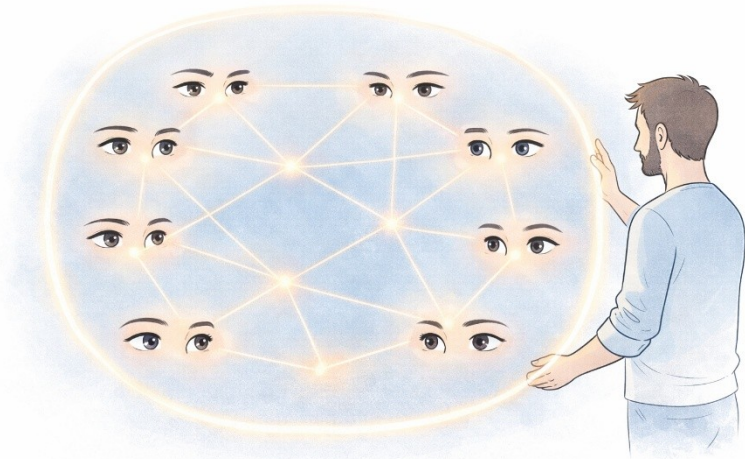
לשחק בחיבור זה כל הסיפור

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 שמתברים אנשים

www.321odt.com

050-9890720

galfelix321@gmail.com



מתנה לדרך

סירקו את קוד ה-QR וקבלו גרסת עבודה רב פעמית לתהליך משחקולוגיה קבוצתית להדפסה.

