

כישורי חיים על מגרש המשחקים

רציונל

המשחק הוא שפת הילדים. זהו המרחב שבו מבטאים הילדים את עצמם ובו הם מרגישים בטוחים וחופשיים יותר.

ניתן לומר, כי המשחק הוא החיים בזעיר אנפין, מעין מעבדה שבה מתרחשים תהליכים תוך-אישיים (גופניים, קוגניטיביים ורגשיים) ובין-אישיים ותהליכים קבוצתיים.

המשחק מזמן התמודדות עם חוקים, תוך התחלקות עם האחרים בקבוצה, עם תהליכי בחירה, עם יכולת גמישות ויצירתיות, עם מציאת מקום בקבוצת המשחק (המטלה), עם תחרות ועם הסיכויים והסיכונים הטמונים במשחקים מסוימים.

עיבוד של תהליכים אלה דרך המשחק, מזמן הרחבת מודעות לתפקוד בזירה ממוקדת, המאפשרת תצפית תוך כדי התנסות במשחק ממשי בכיתה, המשגה של החוויות, והשלכה של המושגים לתחומי חיים אחרים.

העיבוד המוצע בסדרת המפגשים הבאים מצריך ארגון מצבי משחק ממשיים בכיתה, שבאמצעותם נלמד על החיים, כפי שהם מיוצגים במשחק.

מטרות

התלמידים:

1. יעשו בירור תוך-אישי ובין-אישי על אודות התמודדותם במצבים, כמו: תחרות, הפסד-ניצחון, שיתופיות, הגינות, הנאה, בחירה, היבחרות, סיכון ושמירה על החיים, שמירה על חוקי משחק ועוד...
2. יכירו בכך, שהמשחק מייצג תחומי חיים, כמו: עבודה, לימודים, פנאי, חברה, ומשום כך ניתן לראות במשחק הזדמנות לאיסון כשירויות הנחוצות לתפקוד יעיל בתחומי החיים הנזכרים.
3. ילמדו להבחין בעובדה, כי משחקים כרוכים, לעיתים בסיכונים פיזיים, חברתיים או רגשיים, בצורך לשקול את הסיכונים באופן ביקורתי, ולהימנע מהשתתפות במשחקים מסוכנים, הן במשחק מוחשי והן במשחק וירטואלי.



במפגש זה נתייחס להכרח בקיומם של כללים וחוקים, שהם תנאי המאפשר בכלל התרחשות של משחק.

לכל משחק ישנם כללים וחוקים משלו, ללא כללים לא יכול להתקיים משחק. למשחק ישנם גם גבולות משלו. המשחק - מתחיל בנקודה או ברגע מסוים, שבו משנה המשחק את התנהגותו להתנהגות משחקית, ומסתיים ברגע מסוים אחר. כשילדים אומרים "בוא נשחק", משחקם מתחיל אחרי ההכרזה זאת, וכאשר הם מודיעים "די גמרנו לשחק" - המשחק נגמר.

כדי לקיים, למשל, משחק לוח או משחק כדור, יודעים או קובעים מראש את כללי המשחק, מסכימים מה אסור ומה מותר, וכל המשתתפים מקבלים על עצמם לקיים את חוקי המשחק. מי שמפר את החוקים נענש בצורה כלשהי. לעיתים קרובות הוא "יוצא מהמשחק".

מהלך:

- הילדים ישבו במעגל.
 - למרכז המעגל יוזמן ילד ללמוד לשחק דמקה. (ניתן להזמין לכיתה תלמיד מכיתה גבוהה לתפקיד המלמד).
 - המשחק המנחה יפרט בפני התלמידים את החוקים של משחק דמקה בסיסי. כל התלמידים יקשיבו לחוקים.
 - המלמד ידאג לוודא שכולם אכן למדו את החוקים.
 - המלמד יוסיף כלל חדש: במשחק זה אסור לדבר, להעיר או לשאול במהלכו.
- מתחילים לשחק. לאחר 2-3 מהלכים, ישבור המלמד את כללי המשחק, ויתחיל לנוע על לוח המשחק - "להוריד" חיילי יריב שלא על-פי הכללים.
- מפסיקים את המשחק, ומבררים מה קרה פה?

הצופים יוזמנו להשתתף בדיון ולתאר את מה שקרה מנקודת מבטם:

 - מדוע הופסק המשחק? מה כאן לא תקין?
 - מה הרגיש/חשב הילד המשחק כנגד הבוגר המלמד?
 - מה ההבדל בין המשחק במהלכים הראשונים שלו לבין אלו שבאו אחר-כך?
 - מה חושבים התלמידים על הכלל החדש שהוסיף המלמד ומנע מן המשחק להגיב להפרת החוקים?
 - וכעת, בואו נחשוב על חוקים של משחקים וחוקים של החיים:
 - גם במשחק וגם בחיים ישנם חוקים שקל לכבד וחוקים שקשה...מדוע קשה לפעמים לציית לחוקים? כיצד אתם מתגברים על הרצון לדלג על חוקי משחק? אילו חוקים אתם מכבדים בקלות?

- מה קורה כשאנו רוצים להשתתף במשחק שאיננו מכירים את החוקים שלו? איך אתם מעדיפים ללמוד משחק חדש?
- מדוע אי-אפשר לשחק במשחק שאין בו חוקים? האם ההנאה מן המשחק פחותה?
- לפעמים מוציאים ילדים חוקים למשחקים חדשים שהם משחקים. כיצד יודעים ילדים להמציא חוקים למשחק?
- גם במשחק וגם בחיים ישנם ילדים ואנשים שמפרים חוקים באופן שמביך אותנו, את מי שאנן רוצים לכבד חוקים... ספרו על מצבים שכאלו, איך אתם מגיבים למצבים שבהם מישהו מפר את חוקי המשחק? כאשר אתם הפרתם חוק - מה הייתה ההרגשה?

זו הזדמנות לסקור בעזרת הילדים חוקים מתחומי חיים שונים ולעמוד על חשיבות הציות להם, כדי לשפר סדרי חיים תקינים בחברה, כמו: חוקים לשמירה על החיים, על הרכוש... חוקי תנועה וצוד...

4. כעת רצוי להציע לתלמידים מטלה קבוצתית של יצירת משחק חדש לחלוטין, ולנסח לו הוראות משחק וחוקים שאפשר ללמד אחרים. בהמשך ילמדו הילדים את חבריהם לשחק במשחק שהומצא באמצעות החוקים.



סיכום:

חוקי משחק הם מהותו. אין משחק ללא חוקים. בהיעדר חוקים ישוברים את הכלים ולא משחקים... השימוש המטפורי שאנו עושים במושג מזמן הבנות נוספות על ההתייחסות שלנו לחוקים, כיבודם או הפרתם.



קבוצת ילדים המתכוננת לבלות יחדיו במשחק, קובעת את תוכן המפגש באמצעות הבחירה במשחק. הילדים חווים תהליך של קבלת החלטות קבוצתית על הדינמיקה הטמונה בו: התפשרות, ויתור, השפעה, מאבקי כוח, שכנוע, תסכול, העצמה...
במפגש זה נאפשר לילדים להתנסות בתהליך זה ממש בכיתה, תוך כדי צפייה בתהליך, ונפענח את החוויה ואת הכישורים שהם מתרגלים.

מהלך:

1. נציג לקבוצות התלמידים מגוון של משחקים לבחירתם.
(ניתן להכין רשימה של משחקים, רצוי שהמשחקים יהיו משחקי לוח, או משחקי שולחן... אך עדיף להביא לכיתה משחקים ממשיים שהתלמידים יביאו מביתם, או משחקייה של בית-הספר).
2. כל קבוצת תלמידים תתבקש לבחור משחק אחד שבו הם מעדיפים לשחק, ולעצור את המהלך לשם תצפית ודיון.
3. אם הכיתה כבר מיומנת בתצפית אפשר לבחור תצפיתן לכל קבוצה.
4. לאחר תהליך בחירת המשחק, ידונו התלמידים בתהליך שהתרחש בקבוצה. אם היה תצפיתן בקבוצה יתחיל הדיון בדיווח של התצפיתן.

5. שאלות מנחות לדיון:

- לפי מה נבחר המשחק שבו תשחק הקבוצה? (מה היה השיקול: האם סוג המשחק? האם מי שהציע? האם נדחו משחקים אחרים – אלימינציה?).
- האם כולם הסכימו על הבחירה? באיזו מידה בדקו בקבוצה מי רוצה מה?
- אם הצעתכם לא התקבלה – על מה ויתרתם? מדוע ויתרתם? באיזו מידה אתם חשים שחבל שלא התעקשתם על הצעתכם?
- כיצד ניתן לשכנע חברים שהם יקבלו את הצעתכם? (ניתן להציע לילדים להציג דיאלוג של שכנוע סרבן...כיצד "משווקים" את המשחק?).
- אלה שהצעתם התקבלה – מה מרגישים כעת? מה מרגישים כלפי האחרים שוויתרו על הצעתם?

■ האם כעת, לאחר השיחה, יש סיכוי שתהליך הבחירה הבא ייראה שונה? רוצים לנסות שוב לבחור משחק?

חשוב מאוד לאפשר כעת לילדים לשחק ממש.

6. ניתן להציע לתלמידים למלא מעין שאלון רפלקטיבי על התהליך, לדוגמה:

■ למדתי על עצמי משהו... שקל לי... שקשה לי...

■ למדתי על הקבוצה...

■ למדתי שכאשר בוחרים משהו בקבוצה...

■ אני חייב ללמוד כיצד אפשר ל...

סיכום:

תצפית תוך-אישית ובין-אישית על תהליך בחירת משחק מאפשר היכרות עם מצבים חברתיים: השפעה, מנהיגות, מקובלות ודחייה... ועם יכולות אישיות חברתיות: שכנוע, ויתור, העדפות...

משחקי ילדים נערכים בדרך-כלל בקבוצות. כדי ליצור קבוצה משחקת מתרחש תהליך של בחירת משתתפים למשחק. בתהליך זה חווים הילדים חוויות של רצייה/דחייה חברתית, של מקובלות ומנהיגות, של כוח והשפעה. הפסקת התהליך לשם דיבוב החוויות הנ"ל, מאפשרת הרחבת המודעות לחוויות הרגשיות המוזכרות, ואולי אף להגברת האמפתיה כלפי הילדים שלא נבחרו.

מהלך:

1. כדי לא לחשוף ילדים לכאב ממשי בזמן השיעור, ואף לא למצב שיש בו איום חברתי, בחרנו להציע לתלמידים כרטיסי אירוע שיעמדו לדיון.

להלן האירועים:

1. שי יצא לחצר בית-הספר בהפסקה. רמי השיג כדור, והוא החליט מי משחק, ובאיזה תפקיד.
 - שי חיכה למוצא פיו. לבסוף הודיע רמי שאין יותר מקום למשחקים נוספים.
 - שי הלך הצידה.
 - מה עבר בראשו?
 - מה הרגיש שי?
 - מה יעשה בהפסקה מחר?

2. אורית ושגית הביאו מהבית משחק קופסה לכיתה. בהפסקה פתחו את המשחק. אילנית, גם היא חברה של שגית, ולכן הייתה בטוחה שישתפו אותה במשחק.

והנה התברר לה, כי אורית סתנה את המשחק בכך שישתפו רק חברות שלה, ואילנית לא ביניהן.



אילנית חשבה ...

אילנית הרגישה ש...

מה שאילנית הולכת לעשות הוא...

אילנית תאמר לשגית ש...

מה הייתם מציעים שאילנית תעשה מחר בהפסקה?

3. מיד עם הישמע הצלצול יצאו שלוש בנות בריצה ותפסו מגרש למשחק כדור.

יש אפשרות לשתף עוד חמישה ילדים.

כעת יש ביניהן ויכוח מי יחליט על בחירת המשחקים, וכיצד יחלט הדבר.

דונו ביניכם:

כיצד עליהן לבחור משחקות?

מה יקרה לילדים שלא ייבחרו למשחק? מה אתם מציעים להם לעשות?

4. אורטל נבחרה להשתתף במשחק עם כמה ילדים מכיתה.

היא מביטה באפרת שלא נבחרה, וחושבת לעצמה:

אני נבחרתי ולכן אני...

אפרת לא נבחרה, והיא מרגישה ...

אפרת ודאי חושבת ש...

5. ילדים שלא נבחרו למשחק פנו למחנכת שלהם, וסיפרו לה את מה שקרה בהפסקה.

מה הם סיפרו לה?

מה סיפרו לה הילדים שכן השתתפו במשחק?

כיצד אתם חושבים שהמחנכת צריכה להגיב?

6. בארוחת הערב סיפר אלעד להוריו שהוא בחר ילדים למשחק, ולא בחר את חברו יונתן, משום שיונתן היה עלול לגרום להם להפסד.

כעת אלעד מרגיש אשם כלפי חברו יונתן.

אביו של יונתן דיבר אתו. מה הוא אמר לו?

7. בארוחת הערב סיפר יונתן להוריו כי חברו הטוב, אלעד, לא בחר בו להשתתף במשחק. הוא חושב שאלעד בגד בו.

יונתן חושב שכעת...

אימו של יונתן דיברה אתו ואמרה לו ש...

מה הייתם אתם אומרים ליונתן...



2. התלמידים יתבקשו להתמודד עם האירועים בקבוצות, להיכנס לדמויות הפועלות, לחשבות ולרגשות שלהם, להציע אופציות מגוונות להתמודדות עם האירוע. ניתן להציע לכל קבוצה להציג בפני המליאה את האירוע, כולל הפתרון שהם מציעים.

למורה,

ילדים מציבים לעצמם לעיתים מטרה להיבחר על-ידי ילדים מסוימים, וכאשר משאלתם אינה מתגשמת הם מוותרים כליל על משחק. חשוב לשוחח על האופציות המעשיות העומדות בפני מי שלא נבחר למשחק מסוים. הרי ניתן לבנות קבוצה נוספת למשחק אחר, במקום לקבל את הדין באופן סביל...

זו הזדמנות לתרגל תיקון חשבות כוונות בחשיבה האוטומטית המגבירות רגש שלילי. (כחובן שחשוב להציע חלופות רבות מקדמות במקום החשיבה הבולמת שוודאי תעצים רגש שלילי).
למשל:

חשיבה אוטומטית - בולמת	חשיבה רציונלית - מקדמת
חייבים לבחור בי...	לא תמיד בוחרים בי... הלוואי שהיו בוחרים בי, אך לא חייבים לי כלום...
אם לא בחרו בי, הם רוצים להרגיז אותי...	הם עסוקים במשחק, ולא רוצים ברעתי... אני מחליט לא להתרגז, אלא לשחק במשהו אחר...
זה איום ונורא ועצוב לא להיבחר...	זה לא נעים לוותר על המשחק הזה... אך ישנם עוד ילדים ועוד משחקים... כרגע זה עצוב, אך זה לא אומר שזה נורא ואיום וזה בכלל רק דבר זמני...

וכו'...

3. חשוב לאסוף הצעות רבות לתגובה לחוויית ההיבחרות או הדחייה וליצור מאגר.

- המסרים המומלצים הם:**
- כאב אי-ההיבחרות הוא זמני ובר-חלוף.
 - כל אחד ואחת יכולים למצוא את עצמם במצב כזה. היום אני נבחר ומחר לא...
 - כאשר מדברים על החוויה עם מישהו שסומכים עליו, ניתן להיעזר ולהקל על הרגש המכאיב.
 - חשוב לנקוט תגובה שיש בה עשייה חברתית, למשל: משחק אחר עם ילדים אחרים...



אחד המאפיינים של משחק הוא היותו תחרותי. יש בו מנצחים ומפסידים. כמו בחיים, המשחק מצריך התמודדות עם שתי החוויות הללו. הצירופים הלשוניים "להפסיד בכבוד" ו"לנצח באופן הוגן" מעידים על הסטנדרטים המבוקשים בקרב ילדים ובוגרים במה שקשור למצבי תחרות. אלה בהחלט סטנדרטים גבוהים עבור ילדים בכיתה ג', אך זוהי רצייה חברתית הנודעת גם להם. חשוב לאפשר הסתכלות פנימית על ההתנהגות האישית במצבי תחרות בשתי האופציות האפשריות: ניצחון או הפסד... כדי להרחיב הבנות על אודות תפקוד מצוי מול רצוי, ולהבהיר התייחסות להפסד ולניצחון.



מהלך:

1. להלן מוצעות התנסויות אחדות המאפשרות לתלמידים לשקף את תפיסתם האישית ביחס לחוויות של ניצחון ושל הפסד.

למשל:

■ כאשר אתם מגיעים הביתה **לאחר ניצחון** במשחק, האם בבית חשים שחוויתם ניצחון? מה רואים על פניכם? מחשבות שחולפות בראשכם, רגשות המציפים אתכם... איזה **צבע** קשור לרגשות אלו?

כנ"ל, **לאחר הפסד** במשחק... מחשבות ורגשות... צבע הקשור לרגשות אלה.. מדוע?

■ לו הייתם אמורים להמציא איקונים למחשב המסמנים ניצחון והפסד. מה יהיה בציור? באילו צבעים הייתם מציעים להשתמש? ציירו אותם.

■ נסו להיזכר בדמויות מסיפורים שקראתם או מסרטים שבהם צפיתם, ולדעתכם זו "דמות מנצחת" - ספרו ותארו את הדמות - לו הייתם מתבקשים לצייר דמות זו - באיזו תלבושת הייתם מלבישים אותה? אילו אביזרים נוספים הייתם מוסיפים לתמונה? באילו צבעים או גוונים הייתם משתמשים? מה היה הרקע לציור?

2. לו הייתם מתבקשים לצייר דמות מפסידה - כיצד הייתם מציירים תמונה זו?

3. בשלשות: הכינו **חמישה דיברות** (מעין קוד) לשני המצבים: "ניצחון הוגן", "הפסד בכבוד".

יעזור לכם אם תחשבו:

מה מאפיין ילדים ומבוגרים שאומרים עליהם, שהם **יודעים לנצח באופן הוגן?**

מה מאפיין ילדים ומבוגרים שאומרים עליהם, שהם **יודעים להפסיד בכבוד?**

- **תצפית** - ניתן להציע לתלמידים לצאת להפסקה **ולצפות** במצבי תחרות במשחקים (כולל ספורט), ולבחון באיזו מידה עומדים המשחקים ב"דיברות" שהם ניסחו בפעילות הקודמת?
- **ריאיון** - ניתן להציע לתלמידים לצאת **ולראיין** בוגרים וצעירים (גם הורים, אחים...) מה הם חושבים על "תחרות הוגנת" ועל "הפסד בכבוד" - הגדרה, התנהגויות המעידות על היות התחרות הוגנת... מה המשמעות שהנשאלים נותנים למושגים הנ"ל...

דף המשימה

אתם צוות בן שלושה כתבים בתכנית שבועית בטלוויזיה. לקראת התכנית הקרובה שתעסוק בנושא: "תחרות - הפסד וניצחון", ביקש מכם במאי התכנית לצאת ולראיין בבית או ברחוב בוגר/ת (הורה, אח-אחות, קרובי משפחה, מדריך וכדומה). עליכם לחזור בשבוע הבא לאולפן ולספר מה חושבים המרואיינים שלכם על "תחרות הוגנת" או על "הפסד בכבוד".
לפני היציאה לריאיון נסחו ביחד 3-4 שאלות שתעזרנה לכל אחד מכם בריאיון שלו.

- לאחר כשבוע מומלץ **לעבד** את התוצאות שהילדים יביאו לכיתה, על-ידי איסוף ההגדרות והמשמעויות שלהן ומיון. את התוצאות של המחקר יתעדו התלמידים על גבי בריסטולים, ובכך תהפוך ההתנסות לטקסט כיתתי, שהוא משמעותי יותר מהטפות רבות.

סטריאוטיפים מגדריים מתארים התנהגויות שונות בעת משחק בקרב בנים ובקרב בנות. במפגש זה בחרנו לזמן דיון ובירור על אודות הדמיון והשוני במשחקים בין שני המינים.

מצופה מן החוויה החינוכית להתמודד עם סטריאוטיפים, בעיקר אלה הבולטים התנהגות טבעית של ילדים וילדות, ולהגמיש תיוגים שאבד עליהם הכלח. בתקופה האחרונה החלוקה המיגדרית הסטריאוטיפית במשחקי בנים ובנות מתחילה להשתנות.

המסר במפגש זה הוא, כי בחירת המשחק וההתנהגות המשחקית אינן מוגבלות או מוכתבות על-ידי המגדר. יש לאפשר לגיטימציה למגוון המשחקים לשני המינים, למגוון התגובות הקוגניטיביות והרגשיות לשני המינים, לשימוש שוויוני במשאבים משחקיים ותחרותיים לשני המינים...

מהלך:

1. בפני התלמידים יוצגו אירועים הקשורים למשחק. בדיון יעלו את ההתלבטויות שהיו להם, וישוחחו בקבוצות על ההבדלים בין משחקי בנים למשחקי בנות ולהתנהגות המשחקית שלהם.

■ ההורים נותנים לילדיהם סתנה ליום ההולדת - משחק. איזה משחק הם קונים לבן שלהם הלומד בכיתה ג' מה הם קונים לבתם בכיתה ג' באיזו מידה קובעים ההורים מה תהיה הסתנה, בהתאם למין של הילד שלהם? מה דעתכם על כך?

לו אתם הייתם ההורים, מה היה קובע בבחירת הסתנה?

שיקולי הטעם והצרכים של הילדים, תחומי העניין שלהם, תחביבים שלהם, ביחס לשיקול המגדרי...

■ בבית-הספר הבנות רוצות לתפוס להן מגרש טוב למשחק כדור. הן דורשות מהמורה לספורט שתכניס אותן למערכת חלוקת מגרשי המשחקים.

נסו לנחש, מה יאמרו על כך המנהל/ת? מה יאמרו על כך בוועד ההורים? מה אתם חושבים על הזכות לחלוקה שווה של מגרשים לבנים ולבנות?

■ כאשר מתפנה זמן בבית-הספר, שוב ושוב שולחת המחנכת את הבנים לתעסוקה המצריכה מאמץ גופני, כמו: משחקי מגרש וכד'. שוב ושוב מציעים לבנות להעסיק עצמן בקישוט, בציור, בענייני עיצוב.

מה חושבים על כך הבנים? מה חושבות על כך הבנות? הצינו למורים כיצד עליהם להקצות תעסוקה בבית-הספר. באיזו מידה הם צריכים להתחשב במין הילדים?

■ כאשר אלי הפסיד בתחרות ריצה במשחק "שליחים", הוא התעצב מאוד. העיר לו אחיו הגדול: "מה אתה בוכה כמו ילדה"? זה הגביר עוד יותר את צערו של אלי.

מה דעתכם על ההערה של האח? מה אתם חושבים על הזכות של אלי להיות עצוב ולבכות? מה יכולים ההורים להסביר לשני האחים בעניין?

■ ליטל לא מצליחה כל-כך לשמור על סדר במשחקים שלה ובאוספים שלה. אימה של ליטל אומרת לה שִׁכְבֶּת יש לצפות ממנה ליתר שימת לב למראה האוספים והתחביבים שלה.

האם אתם מסכימים לקשר הזה בין היותה בת לבין הציפייה ממנה לסדר? האם מכך נובע שאחיה משוחרר מסידור משחקים ותחביבים שלו?

2. התלמידים יוזמנו לבחור אירוע מהאירועים שתוארו או להוסיף אירוע אחר המבטא דילמה מגדרית סביב משחקים, ולהכין מעין "קליפים" שיישאו את הכותרת: **"שוויון בין המינים גם במשחקים"**.



ילדים נכנסים למגרש המשחקים שלהם בשמחה ובתחושת ביטחון. אך סיכונים הפוקדים גם את עולם המשחקים עלולים להשבית את שמחתם ולפגוע בביטחונם ובשלומם.

ישנם סיכונים פיזיים מסויים בגלל משחק שאינו עומד בדרישות התקינה, והן בגלל מהלכי משחק שגויים של הילדים הגורמים להם לעשות מעשים המסכנים את גופם.

סיכונים אחרים קשורים בפגיעה נפשית – רגשית משום שאחרים, בני גילם או בוגרים מסכנים אותם. (ניצול על-ידי בני נוער מתוך מסגרת בית-הספר, בוגרים מחוץ למערכת, משחקי מחשב רוויי אלימות, חשיפה לתכנים בלתי מתאימים ולקשרים מסוכנים תוך כדי גלישה באינטרנט...ועוד...).

במפגש זה נקדיש מחשבה לשמירה על הגוף ועל הנפש גם במגרש המשחקים, הן הממשי והן הווירטואלי, כשהמטרה היא לפתח שחקנים הצורכים משחקים באופן ביקורתי.

מהלך:

1. במהלך המפגש מוצע לרתום את הילדים לזהות "מפגעים" וסיכונים הקשורים למשחקים שלהם, ולהציע "תקינה" הן למפגעים הפיזיים והן למפגעים הרגשיים.
2. יתקיים דיון קצר על המושג "סיכון" (בפרט בעת משחק – "משחקים מסוכנים"). ניתן למיין עם התלמידים את הסיכונים האורבים למשחקים הצעירים, ולדון בתקינה מחייבת, ובפנייה לסינוע כאשר מתרחשת פגיעה.
3. תלמידי הכיתה יקבלו משימה לחקור את תקינותם של משחקים שונים, ולהכין את "יום הפקחים מטעם האגף לבטיחות ולביטחון".

תלמידי הכיתה יתחלקו לקבוצות. כל קבוצה תקבל דף משימה. לאחר כשבוע יציגו חברי הקבוצה בפני המליאה את תוצאות משימותיהם.

מתקני משחק

משימה א:

אתם פקחי המתקנים.

אתם פקחים הבודקים את מתקני המשחק בחצר בית-הספר, או במגרש המשחקים הקרוב למקום מגוריכם. צאו לסיור במקום ובדקו את המתקנים – האם המתקנים במצבם הנוכחי מסוכנים? מסכנים? האם המתקנים בטיחותיים? באילו מפגעים עלולים המשתמשים להיתקל במקום?

הציעו "תו תקן" לאחראים על המתקנים, ושלושה חוקים המחייבים את המשחקים כדי למנוע פגיעות.

משימה ב:

אתם פקחי תקן.
עליכם להזהיר מפני פגיעות רגשיות.
ערכו רשימה של משחקים קבוצתיים-חברתיים שתלמידים משחקים.
נסחו רשימת אזהרות מפני פגיעות רגשיות אפשריות.

משימה ג:

אתם פקחי מחשב ואינטרנט במדור המשחקים.
ערכו רשימה של משחקי מחשב, טלוויזיה (כולל פלייסטיישן) ושאר משחקי המחשב
לסוגיהם.
ערכו רשימת סיכונים אפשריים, והציעו תקנון אזהרה לילדים המשחקים במשחקים אלו.

המורה יכולה להשתמש בחוקי גלישה בטוחה שכבר נוסחו במקומות שונים,
גם בתכנית כישורי חיים, תבחר המורה את אלה שמתאימים לתלמידי הכיתה,
ותדון בהם כתשתית לרשימת אזהרות המתאימה להם.

4. בסיום המשימות יתקיים שיצור מסכם - "ישיבת סיכום - נשמור על עצמנו ועל חברינו". כל
קבוצה תכין את מסצאיה להצגה בפני הכיתה (10-15 דקות).
אפשר להיעזר בפלקט, בשקף בהכנת מסמך כתוב, שיחולק לכל התלמידים.
מוצע להפעיל גם את הורים בנושא, אם במפגש משותף ואם במטלת בית, שבה התלמידים
מוזמנים לבדוק משחקים של האחים הצעירים. התלמידים יראיינו את ההורים בשאלה: מהו
משחק בטוח? ואף יבנו עם "תו תקן" פיזי ורגשי למשחקים הצעירים.

סיכום:

במפגש זה הארנו גם פינות אפלות במגרש המשחקים, כדי להביא לכך שילדים יהיו
מודעים לסכנות, יזהרו לנפשם ויהיו בוחרים ביקורתיים במשחקים.