

# קריאה בקופסה: סוד הקסם של משחקי השולחן



מסע אינטראקטיבי להבנת הנקרא







# הפופולריות החדשה של משחקי הקופסה

מאת: אייל פיטרו



צפייה של שעות בסדרות בטלוויזיה כדי להפיג (למנוע) שעמום כבר אינה שיטה מקובלת כל-כך, מתברר.

בשנים האחרונות הפכו יותר ויותר ישראלים לחובבים מושבעים (מעריצים) של משחקי קופסה.

מאז פרצה לחיינו מגפת הקורונה הפכו משחקי הקופסה הישנים, ובהם גם 'קטאן' ו'מונופול', לפופולריים במיוחד בקרב משפחות בישראל. היתרון הגדול של משחקי הקופסה הוא בעיקר האפשרות ליהנות מזמן איכות משפחתי, פיתוח חשיבה והנאה.

משחק חדש שהפך ל"להיט" בעולם משחקי הקופסה בארץ עלה לכותרות בזמן האחרון ושמו 'אליאס'.

במשחק כל שחקן מקבל כרטיס ובו מילה. השחקן נדרש (צריך)



להסביר את המילה מבלי לומר את המילה עצמה אלא באמצעות תיאורים בלבד. שאר המשתתפים צריכים לנחש מהי המילה בזמן מוגבל, כאשר המשתתף שהצליח

לנחש נכון מקבל ניקוד ומתקדם במשחק.

'אליאס' הוא משחק ישרן למדי. הוא הומצא בשנות ה-80 של המאה הקודמת ו"התגלה" מחדש בעיקר בזכות סרטונים על המשחק בטיקטוק.

אחד הביטויים להצלחה של משחקי הקופסה בארץ הוא הקמתם של מועדונים (מקומות מפגש) המיועדים למשחקי קופסה, לצד קיום טורנירים (תחרויות) ואליפויות.

שיבוש (הפרה של) שגרת החיים במדינה בעקבות מגפת הקורונה ומלחמת "חרבות ברזל" הוביל את הישראלים לחפש ולמצוא שקט נפשי והנאה במשחקי הקופסה. מתברר שגם בעידן (זמן) שבו שולטים המסכים - הקלפים והקוביות לא נעלמים מהר כל-כך.



# המדריך למורה: מאחורי הקלעים של הטקסט



## אתגרים וחסמים



- טריגר רגשי אפשרי: האזכור הישיר של מלחמת "חרבות ברזל" ומגפת הקורונה עלול להציף רגשית חלק מהתלמידים.



- עומס תרבותי-מושגי: תלמידים שאינם מכירים משחקים כמו "קטאן", "מונופול" או "אליאס" עלולים לאבד עניין ללא הטרמה מתאימה.



## הזדמנויות פדגוגיות



- פיתוח חשיבה מסדר גבוה: ניתוח קשרי סיבה-תוצאה סביב האופן שבו משברים לאומיים משנים הרגלי פנאי.



- קידום היבטים רגשיים: מתן לגיטימציה לצורך האנושי ב"שקט נפשי" והפגת מתחים בעתות משבר.



- הרחבת ידע לשוני: חשיפה למשלב שפה בינוני-גבוה (להפיג, טורניר, מושבעים).

קישור לפעילות  
דיגיטלית



## המשחק שיעצור את הזמן

תארו לכם שאתם מוצאים בעליית הגג קופסה עתיקה.  
כשאתם פותחים אותה, מתברר שהמשחק בפנים ללא  
סוללות, כבלים או מטען, ואין לו בכלל מסך.  
יש לו כוח אחד ויחיד – הוא גורם לזמן  
לעצור, ולדאגות להיעלם.  
היום, אנחנו עומדים להיכנס יחד לתוך הקופסה הזו.



# מכינים את הכלים על הלוח

מה אנחנו רוצים  
לגלות היום?

מה אנחנו כבר יודעים  
על משחקי קופסה?

## הידעת?!

משחק הלוח העתיק  
ביותר בעולם,  
"המשחק המלכותי  
של אור", שוחק לפני  
כ-4,600 שנה!  
גם אז, בעולם  
העתיק, אנשים חיפשו  
דרכים לשחק יחד  
סביב לוח.



# פיצוה הכספת: אוצר מילים מקדים

התאימו בין כרטיסיית המילה לכרטיסיית הפירוש  
כדי לפתוח את המשחק (התשובות מעורבלות):

א. קלקול, הפרה  
של סדר או שגרה

ב. נאמנים, מסורים  
מאוד לדבר מסוים

ג. תחרויות משחק  
או ספורט

ד. לפזר, להעלים,  
להפחית

1.  
להפיג

2.  
מושבעים

3.  
שיבוש

4.  
טורנירים

הפיקוח על הוראת העברית ביסודי -  
המזכירות הפדגוגית, אגף שפות.



# תחנה 1: המהפך של שעות הפנאי

## משימה לזוגות:

חשבו על ההבדלים והדמיון:  
מה יש במסכים שאין במשחקי קופסה?  
מה יש במשחקי קופסה שאין  
במסכים?  
היכן מצטלב "זמן האיכות"?

צפייה של שעות בסדרות  
בטלוויזיה כדי להפיג (למנוע)  
שעמום כבר אינה שיטה מקובלת  
כל-כה, מתברר. בשנים האחרונות  
הפכו יותר ויותר ישראלים  
לחובבים מושבעים (מעריצים) של  
משחקי קופסה. מאז פרצה לחיינו  
מגפת הקורונה, הפכו משחקי  
הקופסה הישנים, ובהם גם 'קטאן'  
'מונופול', לפופולריים במיוחד  
בקרב משפחות בישראל. היתרון  
הגדול של משחקי הקופסה הוא  
בעיקר האפשרות ליהנות מזמן  
איכות משפחתי, פיתוח חשיבה  
והנאה.



## תחנה 2: מפענחים את החוקים

משחק חדש שהפך ל"להיט" בעולם משחקי הקופסה בארץ עלה לכותרות בזמן האחרון ושמו 'אליאס'. במשחק כל שחקן מקבל כרטיס ובו מילה. השחקן נדרש (צריח) להסביר את המילה מבלי לומר את המילה עצמה אלא באמצעות תיאורים בלבד. שאר המשתתפים צריכים לנחש מהי המילה בזמן מוגבל, כאשר המשתתף שהצליח לנחש נכון מקבל ניקוד ומתקדם במשחק. 'אליאס' הוא משחק ישן למדי. הוא הומצא בשנות ה-80 של המאה הקודמת ו"התגלה" מחדש בעיקר בזכות סרטונים על המשחק בטיקטוק.

קראו את הפסקה והשלימו את תרשימים הזרימה של חוקי המשחק "אליאס":





# תחנה 3: לחפש שקט בתוך הסערה

אחד הביטויים להצלחה של משחקי הקופסה בארץ הוא הקמתם של מועדונים (מקומות מפגש) המיועדים למשחקי קופסה, לצד קיום טורנירים (תחרויות) ואליפויות. שיבוש (הפרה של) שגרת החיים במדינה בעקבות מגפת הקורונה ומלחמת "חרבות ברזל" הוביל את הישראלים לחפש ולמצוא שקט נפשי והנאה במשחקי הקופסה. מתברר שגם בעידן (זמן) שבו שולטים המסכים - הקלפים והקוביות לא נעלמים מהר כל־כה.

**נקודת עצירה לדיון:**  
הכותב מציין שמשברים גרמו לישראלים לחפש שקט במשחקים.

**ספרו לשותף שלכם:** איזה דבר קטן ושגרתי עוזר לכם להירגע כשיש חדשות מלחיצות בחוץ?



# שולפים קלפים: איתור מידע ואוצר מילים

1

אילו שני משחקי  
קופסה ותיקים  
מוזכרים בטקסט  
בטקסט  
כפופולריים  
במיוחד כיום?

2

על פי פסקה 3,  
כיצד שחקנים  
צוברים נקודות  
במשחק "אליאס"?

3

באיזה עשור הומצא  
המשחק "אליאס"?

א. שנות ה-90  
ב. שנות ה-80  
ג. שנות ה-2000  
ד. לפני הקורונה

4

המילה "מושבעים"  
מופיעה במשפט:  
"ישראלים הפכו  
לחובבים מושבעים".  
מה פירושה כאן?

א. נשבעו בבית משפט  
ב. התעייפו מהמשחק  
ג. מעריצים מסורים  
ד. מנצחים בתחרות



# קלפי הבלש: חשיבה עמוקה והיסק

הסבירו מדוע,  
לדעתכם, בעתות משבר  
משחקים הכוללים  
"קובייה וקלפים" מעניקים  
יותר שקט נפשי מאשר  
גלילה בלתי פוסקת  
ברשתות החברתיות?

הפסקה האחרונה  
מזכירה את "חרבות ברזל"  
ואת מגפת הקורונה.  
איזה מכנה משותף  
לשני האירועים  
החזיר אנשים למשחקי  
קופסה?

מהטקסט ניתן להסיק  
שהרשת החברתית  
"טיקטוק":  
א. פגעה במכירות  
ב. גרמה לעזיבת המשחק  
ג. סייעה לחשוף משחק  
ישן לקהל צעיר  
ד. היא משחק הקופסה הבא



# קלפי הבוס: פרשנות, הערכה ומבנה הלוגי

איזה חלק בכתבה  
גרם לכם לחשוב  
מחדש על ההרגלים  
שלכם בבית?

"הקלפים והקוביות לא  
נעלמים מהר כל-כך".

האם אתם מסכימים  
עם קביעה זו לגבי דור  
העתיד שלכם? נמקו.

מהו המסר המרכזי  
של הטקסט?

א. משחקי קופסה  
עדיפים על טלוויזיה  
ב. גם בעידן המסכים,  
ישראלים מוצאים  
נחמה וחיבור  
במשחקים מסורתיים  
ג. אליאס הוא המשחק  
הטוב בעולם

המבנה הלוגי  
המרכזי בפסקה  
האחרונה הוא:

א. בעיה ופתרון  
ב. רצף כרונולוגי  
ג. סיבה ותוצאה  
ד. ניגוד

\*רמז: חפשו את  
המילה "בעקבות".



# מסכמים מסלול: פאזל מילות המפתח

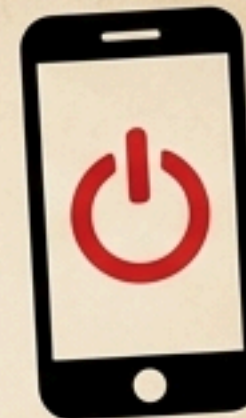
כדי להשלים את המסלול, עליכם לאסוף צידה לדרך:  
אספו 7-10 מילות מפתח מתוך הטקסט שלדעתכם נושאות  
את המשקל הרב ביותר (למשל: משפחה, קורונה, ניתוק,  
מסכים). שבצו את המילים על אבני המסלול ליצירת  
סיכום חזותי קצר של הרעיון המרכזי בכתבה.





# משימת כתיבה: המלצת השחקן

יש לכם חבר שיושב כל היום מול המחשב והרשתות החברתיות. כתבו לו המלצה קצרה (3-5 שורות) ושכנעו אותו לעזוב את המסך לשעה אחת כדי לשחק איתכם במשחק קופסה (בחרו משחק מהטקסט או משחק אהוב עליכם). השתמשו בנימוקים שעלו בכתבה – כמו המושגים 'זמן איכות' ו'שקט נפשי'.



.....

.....

.....

.....

.....





# מחשבים מסלול: כמה נקודות צברתם?

בדקו את תשובותיכם (בעזרת המורה) וגלו לאן הגעתם במפה:

[9-11 נקודות]

אלופי הלוח - ניצחתם את הזמן והשגתם שקט נפשי מושלם! פיצחתם את הטקסט במלואו.

[5-8 נקודות]

שחקנים מתקדמים - המנעול נפתח והשעון חזר לתקתק! הבנתם את רוב מהלכי המשחק.

[0-4 נקודות]

שחקנים מתחילים - תיבת העץ עדיין נעולה. זה הזמן לחזור לטקסט ולחפש רמזים מחדש.

3



2



1





# מפתח תשובות מלא (למורה בלבד)

1 איתור:

ב. קטאן ומונופול.



2 איתור:

ניחוש נכון של המילה (על סמך התיאורים) במסגרת זמן מוגבל.



3 איתור:

ב. שנות ה-80.



4 אוצר מילים:

ג. מעריצים מסורים



5 היסק:



ג. סייעה לחשוף משחק ישן לקהל צעיר.

6 היסק (מכנה משותף):



שניהם אירועי משבר שגרמו לשיבוש חמור של שגרת החיים ויצרו חרדה.

7 היסק מחוץ לטקסט (פתוחה):



גלילה במסכים יוצרת עומס מידע וחרדה, בעוד משחק קופסה תוחם את החוקים ומייצר אינטראקציה מרגיעה.

8 פרשנות:



ב. גם בעידן המסכים, ישראלים מוצאים נחמה במשחקים.

9 הערכה (פתוחה):



תשובת תלמיד מנומקת.

10 מבנה לוגי:



ג. סיבה ותוצאה ("בעקבות").