

איך מְשַׁחֲקִים?

כותבים הוראות למשחקי חצר

מבוא

בעבר הילדים שיחקו משחקי חברה רבים, חלקם בבית, על הרצפה או סביב שולחן, וחלקם משחקי חצר – בבוקר בבית הספר ואחה"צ בשכונה או ביישוב. כיום רבים, מן הילדים משחקים בשעות הפנאי במשחקי מחשב בלבד, ובשנים האחרונות נעשה ניסיון 'לחדש' את משחקי החצר של פעם. לדוגמה: הערכה **משחקים של פעם** בהוצאת משרד החינוך, הפיקוח על החינוך הגופני (מופיעה באתר המשרד). וגם האתר **עשרת המשחקים הפופולאריים ביותר**.

חוקיהם של משחקי שכונה עוברים באופן טבעי מפה לאוזן. החברה בשכונה היא חברה מעורבת גילאים, ובאופן כמעט רציף מתווספים אליה שחקנים צעירים, בעוד שהבוגרים פורשים ממנה. רצף גילאים זה מאפשר קיומו של זיכרון קולקטיבי ארוך, אשר מכיל גם משחקי עבר שאינם באופנה בשנים האחרונות. משחקים אלו שמורים בזיכרונם של הבוגרים. בחברה המודרנית, שבה משחקים הילדים עם חבריהם לשכונה זמן מועט, אם בכלל, ומתרכזים סביב חוגים ומשחקי מחשב, נוצר פער בהעברת מידע בנוגע לחוקי משחקי השכונה, ואלה הולכים ונשכחים. לכן קמים לפעמים חוגים, קייטנות ויוזמות של הורים, ובמסגרתם מלמדים מבוגרים את הילדים את חוקיהם של משחקי השכונה. בכך מאריכים המבוגרים את אורכו של הזיכרון הקבוצתי ויוצרים באופן מלאכותי קבוצות אחידות-גיל המשחקות משחקי שכונה (מתוך: משחקי ילדים, אתר ויקיפדיה).

כאמור, ההוראות למשחקי החצר עוברות בעל פה, בדרך כלל הן אינן כתובות. יחד עם זאת, מכיוון שהתוצר של יחידה זו הוא "ספר משחקים של פעם" יתנסו התלמידים בכתיבה של הוראות למשחק חצר, כתיבה בעקבות שיחה עם סבים או הורים. הפעילות של ניסוח ההוראות והאפשרות של משחק בצוותא מאפשרות פיתוח מיומנויות חברתיות, שיתוף ועבודת צוות. בסוף הפעילות ביחידה זו יוכלו התלמידים ליצור אוגדן כיתתי ובו הוראות למשחקי חצר של פעם.

טקסט הוראות הוא "טקסט שמציגתהליך או תיאור והסבר ופונה אל נמען משוער או ידוע במטרה להפעילו. ההסבר מיועד להורות איך עושים דבר-מה בתחומי דעת ובתחומי חיים שונים, והוא מונה ומתאר לנמען את הצעדים והפעולות העיקריים." (מתוך: תה"ל בחינוך לשוני, עברית – שפה, ספרות ותרבות לביה"ס היסודי המ"מ והממ"ד. משרד החינוך, התרבות והספורט, תשס"ג). הקריאה בטקסט הוראות היא קריאה ממוקדת מטרה: ביצוע פעולה קונקרטיית בעקבות הקריאה.

בדרך כלל, טקסט הוראות אינו רציף ואין בו עודפות שיכולה להקל על הקריאה. טקסט ההוראות פונה ישירות אל הנמענים, ולכן הוא צריך להתחשב בהם.

לפעמים יכולים להיות בטקסט פערים המבוססים על ההנחה שלקורא יש ידע קודם מסוים וכישורים מסוימים לביצוע.

הטקסט המפעיל מספק משוב מיידי לקורא, כיוון שרק מי שהצליח להבינו יוכל לבצע את הנדרש על פי ההוראות. במקרה של הוראות להכנת תוצר - הצלחה בהכנת תוצר סופי דומה לתוצר המצופה מעידה על הצלחה בקריאה וביצוע ההוראות. במקרה של הוראות למשחק - הצלחה בהכנת תוצר סופי, הדומה לתוצר המצופה, מעידה על הצלחה בקריאה וביצוע ההוראות.

מכיוון שטקסט הוראות צריך לגרום לקורא לנקוט פעולה (במקרה שלנו - לשחק), יש חשיבות רבה לאופן שבו הוא מאורגן, לחלקים ברורים בו: כותרת (שם המשחק), פתיח (אם יש), פירוט ציוד נדרש או תנאים מקדימים, הוראות ממוספרות, איורים מלווים (בעיקר במקרה של הכנת תוצר). להוראות יש נוסח קבוע, ובדרך כלל ביצוען לפי הסדר הכרחי להצלחת המשימה.

תיאור היחידה

במהלך היחידה התלמידים יאזינו לתיאור של משחק, יקראו טקסטים של הוראות למשחקים שכתבו מומחים וינסחו תבחינים להערכת הוראות למשחק - כל אלה לקראת כתיבת הוראות למשחק ששמעו את תיאורו. כמו כן יתנסו התלמידים במשחק בפועל עפ"י הוראות, וכך יוכלו לבחון את ההוראות ואת מידת הבהירות שלהן. אם במהלך ההתנסות ייתקלו במצב שאינו ברור, יהיה עליהם לחזור ולתקן את ההוראות.

בכל המקרים מדובר במשחקי חצר שהיו מקובלים לפני שנים, וכך תושג מטרה נוספת: התלמידים יכירו את המשחקים ההם, ואולי אף יאמצו את חלקם ויבלו זמן רב יותר בחוץ.

בסוף היחידה מובאות הוראות לשני משחקי חצר נוספים. אלה עומדים לרשות המורה כתוספת למהלך היחידה או כגיוון.

מטרות בחינוך לשוני

- הבנת הוראות דבורות וכתובות.
- הכרת המאפיינים של טקסט הוראות בכלל ושל הוראות למשחק בפרט.
- שכלול היכולת של מתן הוראות בעל פה.
- התנסות מושכלת ומכוונת בכתיבה של הוראות.

מהלך ההוראה

4	משחקים לפי תיאור בעל פה
6	קוראים הוראות למשחק
9	משלימים הוראות חסרות
13	הוראות שהן משפטי תנאי
13	כותבים הוראות למשחק
14	פעילות סיכום
15	משחקים נוספים

משחקים לפי תיאור בעל פה

במליאה

- מסבירים לתלמידים שאנחנו רוצים להכין ספר "משחקים של פעם", שבו יהיו הוראות למשחקי חצר ששיחקו המבוגרים של היום ויכולים להתאים גם לנו. כדי להכיר משחקים כאלה, נתחיל במפגש עם הורים או סבים, והם יספרו לנו על משחקי הילדות שלהם.
- מזמינים הורה/סבא/סבתא לתאר משחק שנהגו לשחק עם חבריהם בילדותם בחצר או בשכונה.

הערה דיזקטית: מכיוון שצריך להעביר את המשחק בצורה תקשורתית חשוב לבדוק שהאורח או האורחת אכן יכולים לעמוד במשימה (זה חשוב גם כדי לא להביך אף אחד). רצוי גם לבקש מהאורח לתאר משחק שהילדים אינם מכירים, שאינם משחקים בו היום, כדי שיהיה חדש להם. אם אין אפשרות להזמין לכיתה סבים או הורים, המורה תתאר לתלמידים משחק ששיחקה בילדותה, או תזמין את הכיתה לשחק אֶתה משחק בחוץ. לשון התיאור לא תהיה לשון הוראות למשחק, כמו בן, אלא: "התחלקנו לשתי קבוצות... קבוצה אחת זרקה את הכדור וקבוצה אחרת הייתה צריכה..." וכו'.

- לאחר שמיעת התיאור של המשחק, אומרים: נשחק עכשיו את המשחק לפי מה שהבנו, ואח"כ נכתוב את ההוראות כדי שנזכור איך לשחק, וכדי שנוכל ללמד אחרים איך לשחק בו.

לפעילות הזו יש מטרה כפולה: חיבור של התלמידים אל משחק שאינם מכירים ושייך 'לזמן אחר'; ובתחום החינוך הלשוני - האזנה לטקסט תיאורי בע"פ והמרה שלו לטקסט הוראות כתוב. ההנחה היא שמי שיתאר את המשחק בכיתה לא ינקוט לשון הוראות אלא לשון פעולות בעבר: מה הם עשו כשהם שיחקו במשחק, איך הם שיחקו.

הערה זידקטית: המעבר מהאזנה לתיאור של משחק אל ניסוח ההוראות אינו קל לתלמידים. לכן מוצע להתחיל את הפעילות בהדגמה של ההוראה הראשונה - חוזרים על משפט שנאמר ע"י מתאר המשחק, למשל: "כל הילדים התאספו והתחלקנו לשתי קבוצות באותו גודל", ושואלים: "איך להפוך את המשפט הזה להוראה, מה צריך לעשות?" אם התלמידים מתקשים לנסח את ההוראה - המורה מנסחת אותה: מחלקים את הילדים לשתי קבוצות, או: חלקו את הילדים לשתי קבוצות. מדגישים את המעבר מזמן עבר (בתיאור) לזמן הווה או ציווי בכתיבת ההוראות.

בקבוצות

- יוצאים לחצר ומשחקים במשחק לפי התיאור של המבוגר ובנוכחותו. אם יש דברים לא ברורים (לא יודעים מה צריך לעשות במצב מסוים, למשל), אפשר לשאול את המבוגר שסיפר על המשחק.

במליאה

- בעקבות המשחק משתפים בחוויות: האם המשחק מהנה/לא מהנה? מאתגר? משעמם? האם נרצה לשחק בו שוב? האם נמליץ לחברים לשחק בו?
- דנים: האם הצלחנו לשחק בעקבות התיאור ששמענו? האם היו אי הבנות בין המשחקים? האם תוך כדי המשחק התעורר צורך בהבהרות נוספות?

קוראים הוראות למשחק

קריאת הוראות שכתב מומחה מאפשרת ללמוד ממנו. הקורא מוזמן לזהות את רכיבי הטקסט ואת אופן הניסוח האופייני לטקסט מפעיל, כדי שיידע כיצד לכתוב הוראות. אחד המאפיינים המרכזיים של טקסט הוראות הוא סדר הפעולות. הפעילות הראשונה מדגישה את החשיבות של כתיבת ההוראות עפ"י הרצף הנכון שלהן, יחד עם ההבנה שלפעמים אין צורך ברצף מחייב של ההוראות.

חשוב לציין שבניגוד לטקסט הוראות להכנת מוצר כלשהו כאן התוצר המצופה הוא עצם המשחק עצמו. בדרך כלל אי אפשר לצייר את שלבי המשחק כדי להקל על הקורא. ההוראות צריכות להיות ברורות מספיק. הקורא קורא כל הוראה ומדמיין איך היא תבוא לידי ביטוי למעשה. כל הוראה היא בעצם המשך של המצב שהמשחקים נמצאים בו אחרי ביצוע ההוראה הקודמת לה.

בזוגות

- מחלקים דף ובו הוראות מבולבלות למשחק (הוראות למשחק "שלושה מקלות", נספח א, בעמוד 7).
- מבקשים מהתלמידים לגזור את הרצועות ולסדר אותן עפ"י הסדר הנכון שלהן (סדר שמבטא רצף במהלך המשחק).
- התלמידים רושמים מה עזר להם להחליט כיצד לסדר את ההוראות.
- אחרי שסיימו לסדר את ההוראות כפי שחשבו לנכון, יוצאים לשחק על פי ההוראות. תוך כדי המשחק מבינים אם סידרו נכון ואם צריך לשנות.

במליאה

- אם המשחק עלה יפה, עוברים לשלב הבא בפעילות. אם לא - לאחר המשחק קוראים את הטקסט המקורי של ההוראות למשחק (נספח ב, בעמוד 8). משווים את הטקסט שהרכיבו מהרצועות לטקסט המקורי: היכן יש הבדלים ברצף הטקסט? האם מבינים היכן לא סידרו נכון ולמה?
- מבררים: האם יש רק אפשרות אחת לכתיבת הרצף? האם/מתי הסדר של כתיבת ההוראות חשוב? מדוע?

הערה דידקטית: חשוב להבחין בשלב הזה בין שני היבטים של הטקסט: האחד - הארגון של המידע על הדף (היכן רצוי לכתוב את המידע כמו אוכלוסיית היעד, התנאים הנדרשים וכו'). השני - הרצף של מהלך המשחק, כלומר הרצף של ההוראות עצמן. מתי ומדוע הרצף מחייב והכרחי ומתי אינו כזה? דוגמה לרצף מחייב: קודם מסבירים איך משתתף נעשה "שבוי" של הקבוצה השנייה, ורק אח"כ מסבירים איך אפשר לשחרר אותו. דוגמה לרצף לא מחייב: אפשר להסביר את המשחק ואז להתחלק לקבוצות, או להיפך - קודם להתחלק לקבוצות ואז להסביר את המשחק.

נספח א

למי מיועד המשחק? לילדים מגיל 8 ומעלה

מספר המשתתפים: 4 - 8

מטרת המשחק: לדלג בין המקלות בלי להיפסל

מניחים על האדמה את שלושת המקלות במרחק של כמטר זה מזה.

מהלך המשחק

בין כל שני מקלות מותר לדרוך דריכה אחת בלבד.

במהלך המשחק מגדילים את המרחק בין המקלות: הקופץ האחרון בטור מרחיק את המקל האחרון עד למקום הדריכה האחרונה שלו ופותח רווחים שווים בין שלושת המקלות.

שלושה מקלות

המשתתף הראשון רץ ומדלג בין המקלות בלי לדרוך עליהם, ואחריו כל יתר המשתתפים.

משתתף שלא הצליח לעבור בין המקלות בדריכה אחת, או שדרך על אחד המקלות, נפסל ויוצא מן המשחק.

כל המשתתפים מסתדרים בטור במרחק של כ-10 מ' מהמקל הראשון.

ציוד נדרש: 3 מקלות באורך של כ-70 ס"מ

מנצח - האחרון שיצליח לדלג בין המקלות בלי להיפסל.

נספח ב

שלושה מקלות

למי המשחק מיועד? לילדים מגיל 8 ומעלה

ציוד נדרש: 3 מקלות באורך של כ-70 ס"מ

מספר המשתתפים: 4 - 8

מטרת המשחק: לדלג בין המקלות בלי להיפסל

מהלך המשחק

1. מניחים על האדמה את שלושת המקלות במרחק של כמטר זה מזה.
2. כל המשתתפים מסתדרים בטור במרחק של כ-10 מ' מהמקל הראשון.
3. המשתתף הראשון רץ ומדלג בין המקלות בלי לדרוך עליהם, ואחריו כל יתר המשתתפים.
4. בין כל שני מקלות מותר לדרוך דריכה אחת בלבד.
5. במהלך המשחק מגדילים את המרחק בין המקלות: הקופץ האחרון בטור מרחיק את המקל האחרון עד למקום הדריכה האחרונה שלו ופותח רווחים שווים בין שלושת המקלות.
6. משתתף שלא הצליח לעבור בין המקלות בדריכה אחת, או שדרך על אחד המקלות, נפסל ויוצא מן המשחק.
7. מנצח - האחרון שיצליח לדלג בין המקלות בלי להיפסל.

משלימים הוראות חסרות

בפעילות הבאה התלמידים יוזמנו לשחק במשחק שבו חלק מן ההוראות חסרות. המטרה: להדגים לתלמידים את הקושי לשחק כאשר ההוראות למשחק אינן מלאות. המידע החסר אינו מאפשר לקיים את המשחק. אפשר להציע לתלמידים לנסות ולהשלים את החסר בעזרת 'ניחוש מושכל', המבוסס על ידע העולם שלהם ועל הקיים בטקסט.

בקבוצות

- כל קבוצה מקבלת דף הוראות למשחק "תפסוני" (נספח ג, עמוד 10) ויוצאת לחצר לשחק (מוצע לחלק את הכיתה ל-3 קבוצות, כל קבוצה תשחק בנפרד).
- מסבירים לתלמידים שכמה מההוראות חסרות והם יצטרכו "לגלות" אילו הוראות (ההוראות שהושמטו הן ההוראות 3, 6, 10 המופיעות בנספח ד, עמוד 12).
- תוך כדי ניסיונות המשחק עפ"י ההוראות מנסים לשער מה חסר בהוראות ומשלימים במקום המתאים.

הערה דידקטית: מהלך זה יכול להתאים לקבוצה של תלמידים מתקשים, שקשה להם לכתוב רצף הוראות שלם ויותר קל להם למלא את ההוראות החסרות.

נספח ג

תפ-סו-ני

למי מתאים המשחק? לילדים מגיל 8

תנאים ואביזרים נחוצים: מגרש באורך של כ-15 מ'

מהלך המשחק:

מחלקים את הילדים לשתי קבוצות שוות, להן נקרא קבוצה **א** וקבוצה **ב**.

קבוצה **א** עומדת בשורה מול קבוצה **ב** במרחק של 15 - 20 מטר.

חברי קבוצה **ב**, שמולם עומד המכריז, מושיטים קדימה כף יד פתוחה.

המכריז מכה קלות 3 מכות על 3 כפות ידיים של חברי קבוצה **ב**, על פי בחירתו, ומכריז בקול: במכה הראשונה הוא מכריז "תפ", במכה השנייה הוא מכריז "סו", במכה השלישית הוא מכריז "ני", ופותח בריצה מהירה חזרה לעבר קבוצתו.

אם המכריז הצליח להגיע לקבוצתו (קבוצה **א**) בלי שנתפס, המשתתף שרדף אחריו הופך להיות שבוי שלו ומעתה יעמוד מאחוריו, בשורה של הקבוצה של המכריז.

אם המשתתף הרודף תפס את המכריז, הופך המכריז להיות שבוי שלו, ועומד מאחוריו בשורה של קבוצה **ב**.

עתה קבוצה **ב** שולחת נציג משלה אל השורה של קבוצה **א**, כדי לעשות אותה הפעולה לקבוצה המתחרה.

במליאה

- משתפים בחוויה של המשחק: מה קרה? מה לא היה ברור? מה היה חסר? איך ומה השלימו?
- משערים: מה צריך להוסיף להוראות כדי שנקבל משחק שאפשר לשחק בו?
- התלמידים מקבלים את הוראות המשחק ללא ההשמטות (נספח ד, עמוד 12) ובודקים אם צדקו.

הערה דיזקטית: ייתכן מצב שבו קבוצה הצליחה לשחק במשחק למרות ההוראות שהושמטו, משום שהילדים הבינו מה צריך לעשות בהסתמך על ידע העולם שלהם ועל ההיכרות שלהם עם משחקים אחרים. במקרה כזה כדאי לחזור אל ההוראות יחד אתם, לעבור עליהן אחת לאחת, לנסות אתם לשחק לפי ההוראות האלה ולהראות להם שמשוהו חסר. חשוב שיבינו שלפעמים אנחנו משלימים פערים בגלל ידע קודם שיש לנו, אבל מי שאין לו הידע הזה (נניח שהגיע מארץ אחרת עם מנהגי משחק אחרים) לא יוכל לשחק במשחק הזה.

נספח ד

תפ-סו-ני

למי מתאים המשחק? לילדים מגיל 8

תנאים ואביזרים נחוצים: מגרש באורך של כ-15 מ'

מהלך המשחק:

1. מחלקים את הילדים לשתי קבוצות שוות, להן נקרא קבוצה א וקבוצה ב.
2. קבוצה א עומדת בשורה מול קבוצה ב במרחק של 15 - 20 מטר.
3. קבוצה א שולחת בתורה נציג ("המכריז") אל השורה של קבוצה ב.
4. חברי קבוצה ב, שמולם עומד המכריז, מושיטים קדימה כף יד פתוחה.
5. המכריז מכה קלות 3 מכות על 3 כפות ידיים של חברי קבוצה ב, על פי בחירתו, ומכריז בקול: במכה הראשונה הוא מכריז "תפ", במכה השנייה הוא מכריז "סו", במכה השלישית הוא מכריז "ני", ופותח בריצה מהירה חזרה לעבר קבוצתו.
6. המשתתף שקיבל את המכה השלישית רודף אחרי המכריז.
7. אם המכריז הצליח להגיע לקבוצתו בלי שנתפס, המשתתף שרדף אחריו הופך להיות שבוי שלו ומעתה יעמוד מאחוריו, בשורה של הקבוצה של המכריז.
8. אם המשתתף הרודף תפס את המכריז, הופך המכריז להיות שבוי שלו, ועומד מאחוריו בשורה של קבוצה ב.
9. עתה קבוצה ב שולחת נציג משלה אל השורה של קבוצה א, כדי לעשות אותה הפעולה לקבוצה המתחרה.
10. מנצחת הקבוצה שיש ברשותה יותר שבויים אחרי פרק זמן שנקבע מראש.

הוראות שהן משפטי תנאי

במליאה

- קוראים יחד את ההוראות מס' 7, 8 בנספח ד. שואלים: בהוראות אלה יש שני משפטים המתחילים במילה 'אם'. האם חשוב איזה משפט יהיה ראשון ואיזה שני? האם יש פה סדר מסוים?

בעברית יש שני סוגים של משפטי תנאי: תנאי קיים, כגון: "אם תלמד תצליח", ותנאי בטל, כגון: "לו היית לומד היית מצליח". בטקסטים מפעילים שיש בהם הוראות מופיע תנאי קיים בלבד. משפטי תנאי קיים פותחים לרוב במילית "אם". מיליות נוספות הפותחות פסוקיות של תנאי קיים: בתנאי ש..., במקרה ש... הוראות 7, 8 בנספח ד מציגות שני משפטי תנאי, שמייצגים שני מצבים שיכולים להיות באותו הזמן, אף על פי שעל הדף משפט אחד מופיע לפני השני. משפטי תנאי אפשר למצוא בטקסט מפעיל שבו מוצגות אפשרויות מקבילות של פעולה, והקוראים / משחקים בוחרים ביניהן על-פי המצב במשחק. זהו מאפיין של טקסט הוראות למשחק, שעלול להיות קשה לחלק מהתלמידים. על התלמידים להבין ששני משפטי התנאי מתארים שני מצבים שונים, ובעצם במהלך המשחק רק מצב אחד יכול להתקיים. חשוב להסביר לתלמידים שהמשך של המשחק יהיה על פי מה שקרה במהלך הקודם, כמפורט בהוראה 6. כלומר, אם תפס יעשה כך וכך, אם לא תפס יעשה אחרת. במידת הצורך מוצע לתאר משחק אחר, המוכר לתלמידים, שבו יש בחירה ברורה בין חלופות. אפשר להציע, למשל, משחק איות: כל משתתף מקבל מילה לאיות. אם הוא מאיית נכון, הוא עולה לשלב הבא; אם הוא שוגה באות אחת, הוא מקבל מילה נוספת לאיות; אם לא יאיית נכון - יצא מן המשחק.

כותבים הוראות למשחק

- לניסוח הוראות יש גם פן לשוני ברור: מילות הוראה, שילוב של קשרי זמן (עפ"י הצורך), ניסוח של משפטים קצרים וברורים. אם נושאים אלו לא יופיעו בתבחינים שיציעו הקבוצות, רצוי להתעכב עליהם.

בקבוצות

- מסבירים לילדים שעכשיו הם עומדים לכתוב הוראות למשחק אחר. אך לפני כן צריך לברר מה צריך להיות בהוראות טובות, אילו תבחינים אפשר להציע להן.
- מבקשים מהתלמידים לדון בקבוצות על תבחינים להוראות טובות.

במליאה

- מבקשים מהקבוצות להציג את התבחינים שגיבשו. רושמים על הלוח את ההצעות.
- דנים ומשפרים את התבחינים.

- להלן הצעה לתבחינים לבחינת הוראות למשחק:
- האם יש שם למשחק?
 האם יש מידע כללי על המשחק? (אוכלוסיית היעד, מספר משתתפים, ציוד)
 האם ההוראות ברורות? מדויקות?
 האם כל הוראה מתחילה במילת הוראה? (בהווה סתמי או בציווי)
 האם שולבו בהוראות קשרי זמן מתאימים שעוזרים להבין את רצף ההוראות?
 האם יש דיוק בכתיבת סדר ההוראות של המשחק?
 האם הטקסט מאורגן באופן מסודר על גבי הדף? (שם המשחק, תנאים מקדימים, מהלך המשחק)
 האם כל הוראה כתובה בשורה נפרדת?
 האם ההוראות כתובות ברור כך שאפשר לפעול לפיהן? (לדוגמה: אם כתובה מילה קשה, יש לה הסבר)
- מבררים: האם התבחינים הרשומים על הלוח ברורים לכולם? האם יש תבחינים שהם פחות חשובים ואפשר לוותר עליהם?
 - מבקשים מהילדים לפנות בבית לסבים/הורים, לבקש מהם לתאר משחק חצר קבוצתי ששיחקו בילדותם ולכתוב הוראות למשחק על פי התיאור.
 - תלמידים מציגים בכיתה את ההוראות למשחק שכתבו.
 - תלמידי הכיתה שואלים שאלות הבהרה על ההוראות.
 - אם התלמיד שכתב את ההוראות לא יודע לענות, הוא יכול לחזור לסבים/הורים ולברר אתם.

בקבוצות

- בוחרים משחק אחד, משחקים על פי ההוראות הכתובות. אם יש הוראות לא ברורות, מנסים לברר עם כותב המשחק מה הייתה כוונתו.
- משכללים את הטקסט על פי ההתנסות במשחק: אם הוראה לא הייתה ברורה מנסים לנסח אותה בצורה יותר ברורה. לעתים ייתכן שנוצר 'פער' בין שתי הוראות, ויש להוסיף הוראה ביניהן. לפעמים נוצר מצב במשחק שלא יודעים איך להמשיך הלאה, וכדומה.
- בודקים את הטקסט עפ"י התבחינים שגובשו בכיתה ומשכללים אותו.

פעילות סיכום

במליאה

- אוספים את המשחקים שהילדים כתבו ל 'ספר משחקי חצר של פעם...!'. (מחליטים על שם לספר, עיצוב של כריכה קדמית ואחורית, מבוא, תוכן עניינים, הקלדה של כל משחק, הוספת איור מתאים ועוד...)
- חוזרים אל ההוראות שהילדים כתבו בתחילת המהלך (לאחר שמיעת התיאור בעל-פה), ובודקים אם יש צורך לשפר אותן כדי שיוכלו להיכנס לספר. אם כן משפרים.
- מזמינים הורים או תלמידים מכיתות אחרות לשחק במשחקים (אפשר לזום "יום משחקים" בבית הספר. במקרה זה חשוב להתאים את המשחק לגיל הילדים).

משחקים נוספים

- בעמודים אלה תיאור של משחק והוראות שלו ("כוואס צ'יווטה", משחק כדור ומחבט שנהגו לשחק יהודי אתיופיה); והוראות למשחק נוסף ("שני דגלים"). אפשר להשתמש בהם בכמה הזדמנויות:
- לפתיחת היחידה, אם אין סבים/הורים היכולים להגיע לביה"ס, אפשר לתאר את אחד המשחקים שבנספח (תיאור המשחק הראשון מופיע בהמשך).
 - להדגמה נוספת של המופע הלשוני "אם..." (במשחק השני).
 - להנאה ממשחקים נוספים.

* * *

כוואס צ'יווטה – משחק ששיחקנו באתיופיה

התאספנו כל הילדים מגיל 6 ומישהו הביא מקל עבה וכדור מבו. התחלקנו לשתי קבוצות. עמדנו בשורה קבוצה מול קבוצה. ילד אחד מכל קבוצה יצא מהשורה, ושני הילדים עמדו באמצע, בין השורות. ילד אחד זרק את הכדור באוויר, והילדים שבאמצע ניסו לתפוס אותו. מי שהצליח = הקבוצה שלו מתחילה במשחק. כל הילדים התפזרו, וילד אחד מהקבוצה שהתחילה את המשחק נתן מכה עם המקל בכדור והעיף אותו למעלה. כולם ניסו לתפוס את הכדור. ילד שהצליח לתפוס – הקבוצה שלו קיבלה נקודה, והוא קיבל את המקל והכדור והמשיך במשחק. הקבוצה שהיו לה הכי הרבה נקודות ניצחה.

כוואס צ'יווטה (משחק כדור שנהגו לשחק באתיופיה)

למי מיועד המשחק? לילדים מגיל 6 ומעלה

ציוד: כדור קטן מבו, מחבט (מקל)

מטרת המשחק: לתפוס את הכדור ולצבור נקודות.

מהלך המשחק:

1. מתחלקים לשתי קבוצות, בכל קבוצה 6-8 משתתפים.
2. הקבוצות עומדות בשורה זו מול זו במרחק מה. שני נציגים, נציג מכל קבוצה, נעמדים באמצע. זורקים את הכדור ומי שתופס את הכדור, קבוצתו מתחילה את המשחק.
3. הילדים מתפזרים ונציג הקבוצה הפותחת חובט בכדור עם מקל כלפי מעלה. כל הילדים מנסים לתפוס את הכדור.
4. מי שתופס את הכדור, מזכה את קבוצתו בנקודה.
5. התופס חובט בכדור וחוזר חלילה.
6. הקבוצה המנצחת: זו שזכתה במספר הנקודות הגבוה ביותר.

שני דגלים

למי מיועד המשחק? לילדים בני 8 ומעלה.

ארגון וציוד: מגרש או שטח גדול בצורת מלבן, שאפשר לתחום ולהגדיר את גבולותיו. מסמנים קו ברור על האדמה המחלק את המגרש לשני חלקים שווים.

בצד המרוחק של כל מחצית משרטטים מעגל בקוטר של מטרים אחדים (תלוי בגודל השטח עליו משחקים). במרכז כל עיגול מקל ועליו תולים דגל. חוטי ניילון בשני צבעים שונים (לכל חבר בקבוצה נותנים חוט בצבע של הקבוצה, כדי שניתן יהיה לזהות את השיוך שלו).

מטרת המשחק: לחטוף את הדגל של הקבוצה היריבה ולהעביר אותו לשטח הקבוצה שלי.

מהלך המשחק:

1. מחלקים את הילדים לשתי קבוצות שוות.
2. נותנים לכל ילד חוט בצבע שנקבע לקבוצתו, ומבקשים ממנו לקשור אותו על פרק ידו.
3. כל קבוצה מחלקת את המשתתפים שלה למתקיפים ולמגינים. המתקיפים ינסו להיכנס בריצה אל שטח הקבוצה היריבה, להגיע אל עיגול הדגל, לחטוף את הדגל ולחזור אתו לשטח שלהם, בלי להיתפס. תפקיד המגינים להתפרס מסביב לעיגול הדגל ולנסות לתפוס את חברי הקבוצה היריבה המנסים לחטוף את דגלם.
4. למגינים אסור להיכנס לשטח המעגל של הדגל שעליו הם מגינים. לתוקפים מותר להיכנס לשטח המעגל של דגל היריב.
5. אם המתקיף נתפס עם הדגל בידו מחזירים את הדגל למקומו והמשחק נמשך. המתקיף שנתפס עומד במקום שבו נתפס, והוא יכול לברוח רק אם הגיע אליו אחד מחברי קבוצתו ונגע בו.
6. המשחק מסתיים כאשר אחד התוקפים מצליח לחזור אל שטח קבוצתו עם הדגל של הקבוצה היריבה (אפשר לשחק כמה פעמים ברצף).