



משרד החינוך
מינהל פדגוגי
אגף בכיר שפ"י

קלף קלף

כי אצלנו כל קלף הוא קלף מנצח



משחק קלפים לזכרון חזק ופתיח מיומנויות ראשית-חברתיות

למי מיועד המשחק? זוג או קבוצה קטנה (4-6 תלמידים)

מה מכיל המשחק? 56 קלפי משחק:

- 48 קלפי מיומנויות – על גבי כל קלף מופיעים מיומנות רגשית-חברתית ומספר שמייצג את ערך הקלף. בסך הכל 12 מיומנויות, כל מיומנות כתובה על גבי ארבעה קלפים ולכל קלף ערך שונה.
- 8 קלפי ג'וקר – על גבי קלפי הג'וקר מופיעות שלוש מיומנויות בעלות ערך גבוה.
- 2 קלפים לבנים – קלפים שניתן להשתמש בהם באיזה אופן שבחרים.

הכנה למשחק – הנחיות למורה ♠

לפני תחילת המשחק, נקרין לתלמידים את התמונה אשר בשקופית הבאה, ונבקש ממספר תלמידים לספר לנו מה לדעתם קרה רגע אחד לפני שצולמה התמונה. נקשיב לסיפורים השונים, ומתוכם נבחר סיפור אחד. נשאל את התלמידים כיצד לדעתם כל אחת מהבנות שבסיפור/תמונה צריכות לפעול כעת? ניתן לכתוב על הלוח את תשובות התלמידים, כדי לראות את מגוון האפשרויות העומדות לרשות הבנות.

נסביר לתלמידים כי הרבה מהפתרונות שהוצעו – **אנחנו רוכשים בעזרת אימון ותרגול, ואנו יכולים להשתפר בהם לאורך הזמן, וכך לבצע אותם טוב יותר.** הפתרונות המגוונים שהוצעו, עומדים לרשותנו כשאנחנו נמצאים במצבי חיים שונים.

ניתן לשאול את התלמידים מה מבין הפתרונות שהוצעו על-ידי תלמידי הכיתה הכי מתאימה לדעתם בסיפור שהמצאנו יחד על התמונה (בנוגע לכל אחת מהבנות בנפרד או לגבי שתיהן יחד).
נאמר כי בכל מצב כדאי לחשוב על כלל האפשרויות שעומדות לרשותנו ולהתאים בכל פעם את זו שהכי נכונה ומתאימה גם למצב וגם לנו.



כיצד מתנהל המשחק בזוג? ♦

מערבבים היטב את הקלפים, מחלקים שווה בשווה בין שני המשתתפים.

בדומה למשחק "מלחמה" אומרים "שלוש ארבע ו..." וכל משתתף חושף את הקלף שבראש הערימה שלו.

קוראים את המיומנויות ומשווים את הערך המספרי של שני הקלפים. המיומנות בעלת הערך המספרי הגבוה יותר היא המנצחת בסבב זה, אבל... רגע לפני שבעל הקלף המנצח גורף לידיו את שני הקלפים עליו לענות על אחת משתי השאלות:

- **מתי קרה לי שהמיומנות שבקלף המנצח הזו אכן עזרה לי?**

- **באילו מצבים, לדעתך, המיומנות שבקלף שלי עדיפה יותר מהמיומנות שכתובה בקלף השני?**

במידה ושני המשתתפים מחזיקים בקלף ובו אותה מיומנות, אך בעל ערך מספרי שונה – המשתתף שקיבל את המספר הגבוה ביותר, צריך לאחל לחברו איחול הקשור למיומנות שבידיהם.

בעלי הערך הגדול ביותר: קלף ג'וקר וקלף לבן (המיומנות שהייתי רוצה שתהיה לי).

ממשיכים במשחק עד שמישהו נשאר ללא קלפים או עד שנגמרת ההפסקה – המנצח הוא מי שיש לו יותר קלפים, אבל המנצח האמיתי הוא כל מי שמבין שכל קלף הוא קלף מנצח כי כל מיומנות היא מיומנות טובה ושווה. המנצח האמיתי הוא זה שיודע שכדאי תמיד לשקול אפשרויות, לזכור שעומדות לרשותנו מיומנויות רבות ולהרשות לעצמנו להתגמש... לסמוך על עצמנו שבזמן הנכון, נבחר נכון.

תחילה, כדאי לנסות לשחק את המשחק עם התלמידים במפגש פרטני או כיתתי כדי לתרגל אותו עמם ולהדגים את סגנון השיח והשיתוף.

כיצד מתנהל המשחק בקבוצה?



כל תלמיד מקבל קלף הפוך.

מדי תור המורה קוראת בשמות של שני תלמידים (במידה והקבוצה מתנהלת ללא מורה, אלא במשחק עצמאי של התלמידים, ניתן להחליט שבכל סבב מתמודדים שני תלמידים, לפי סדר הישיבה), הם מרימים את הקלף שבידיהם ומכאן המשחק מתנהל בדיוק כמו בזוגות:

השניים קוראים את המיומנויות ומשווים את הערך המספרי של שני הקלפים המיומנויות בעלת הערך המספרי הגבוה יותר היא המנצחת בסבב זה, אבל... רגע לפני שבעל הקלף המנצח גורף לידיו את שני הקלפים עליו לענות בפני המליאה על אחת משתי השאלות:

- **מתי קרה לי שהמיומנות שבקלף המנצח הזו אכן עזרה לי?**

- **באילו מצבים, לדעתי, המיומנות שבקלף שלי עדיפה יותר מהמיומנות שכתובה בקלף השני?**

בשלב זה המורה משקפת את דבריו, מהדהדת תובנות ואם צריך אף שואלת שאלות שעוזרות לדייק את משמעות המיומנויות המדוברת.

אפשר לחילופין גם להתעכב על מיומנויות ולהזמין שיתוף אישי לגבי מקרים בהם נדרשו להן.

צאים ראיים-חברתיים

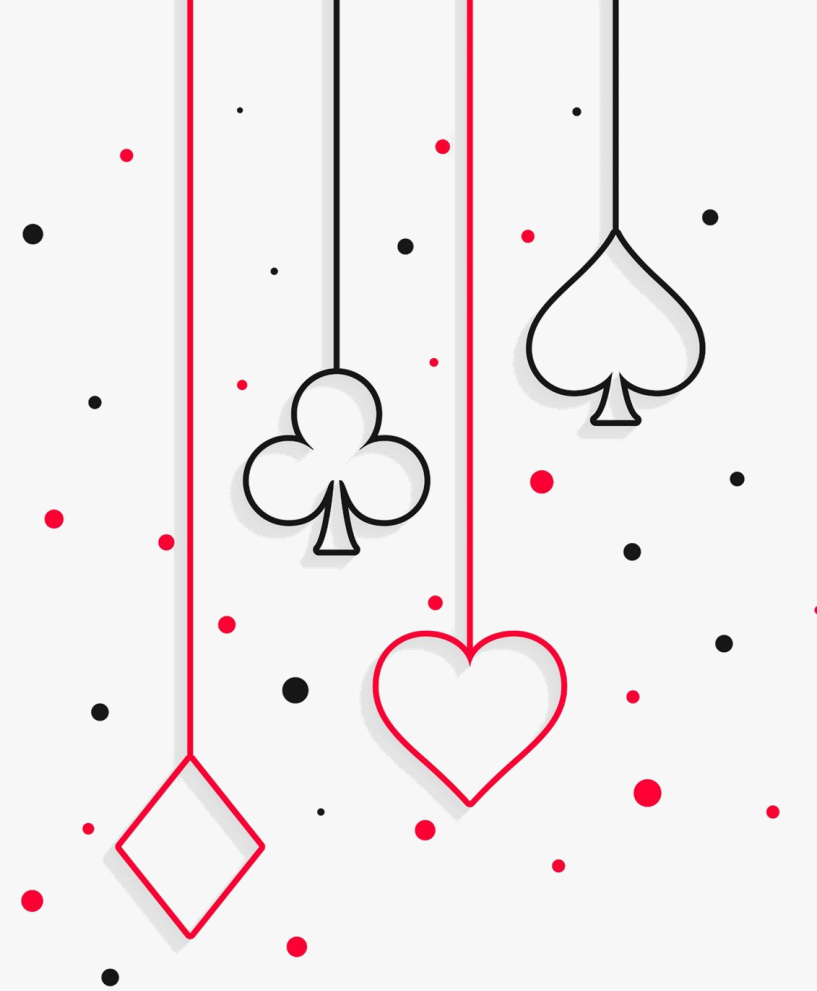
אמונה בכוחנו להתמודד עם אירועי חיים מורכבים.
להחזיק תקווה שתמיד אפשר למצוא את הדרך
להסתדר, לפתור בעיות, להתגבר ולהתמודד.

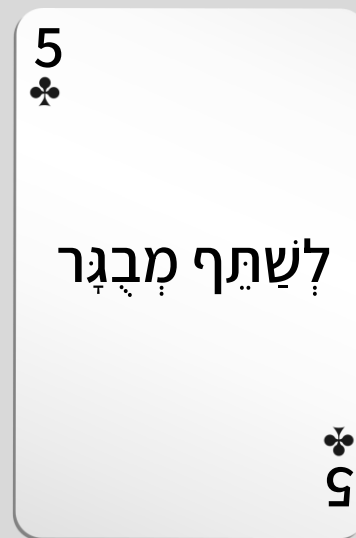
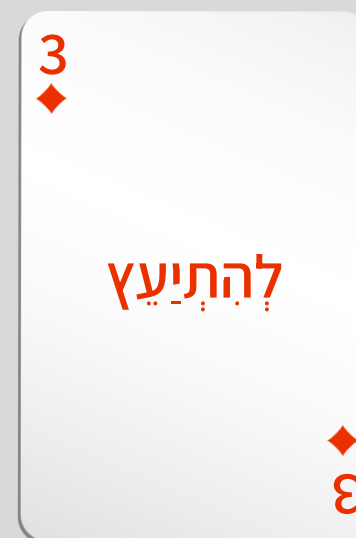
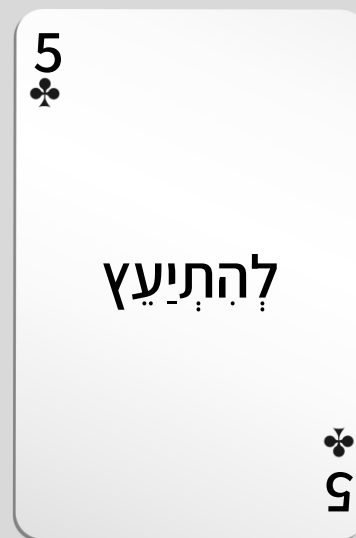
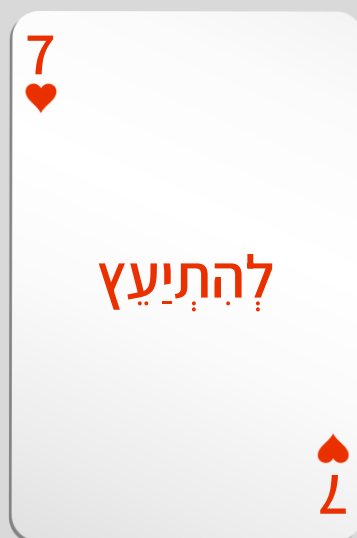
**יש לנו כלים לפתור בעיות, להשיג מטרות ולהסתדר
עם החברים.**

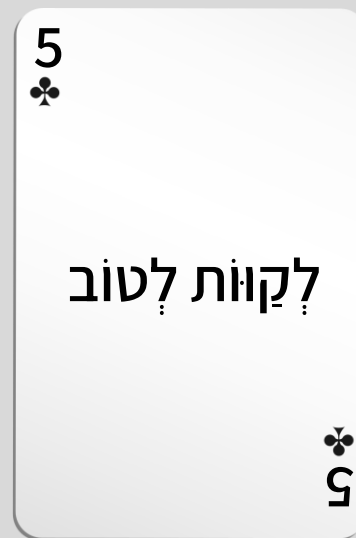
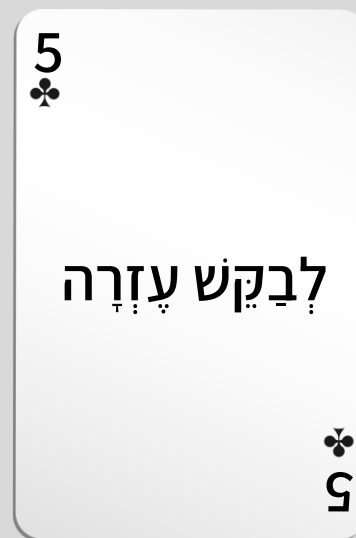


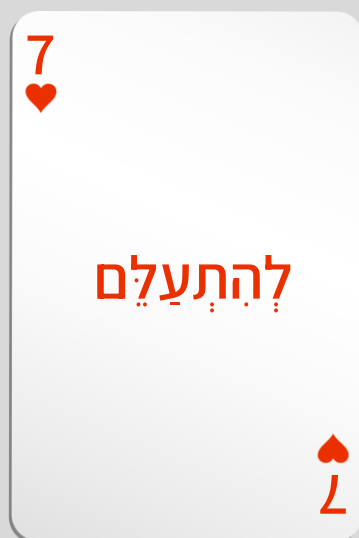
אין ערך מוחלט למיומנות זו או אחרת. כל מיומנות היא
יעילה יותר או פחות בהתאם לאירוע, לצורך ולפרט.
חשוב לא להתקבע אלא להיות גמישים ויצירתיים.

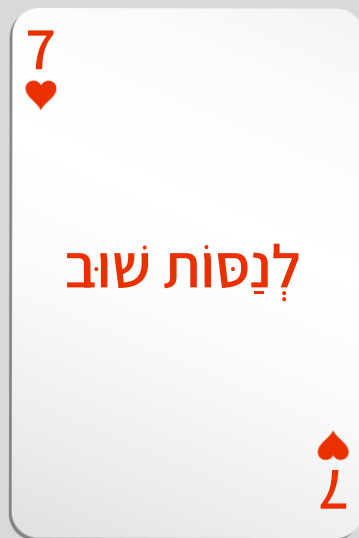
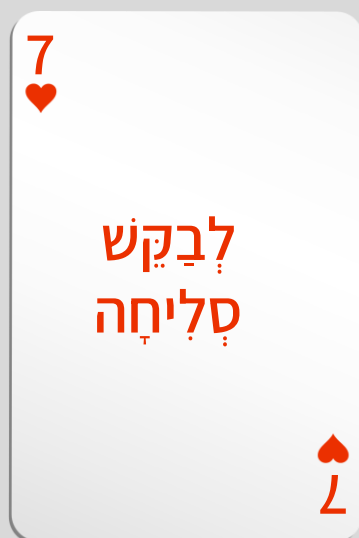
**יש מגוון פתרונות - לפעמים נפתור בעיה בעזרת
פתרון אחד, ולפעמים בעזרת פתרון אחר.**

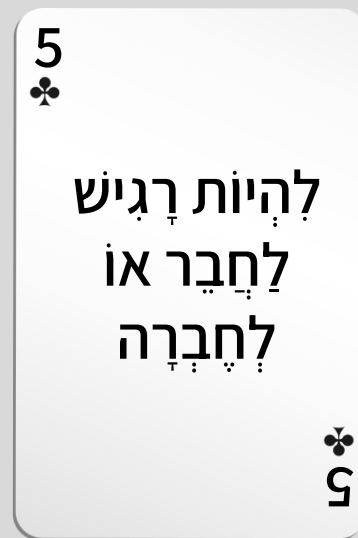
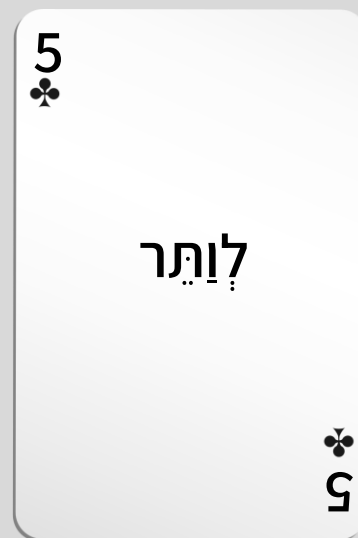


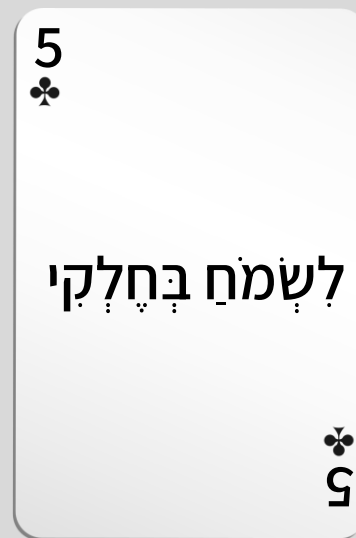
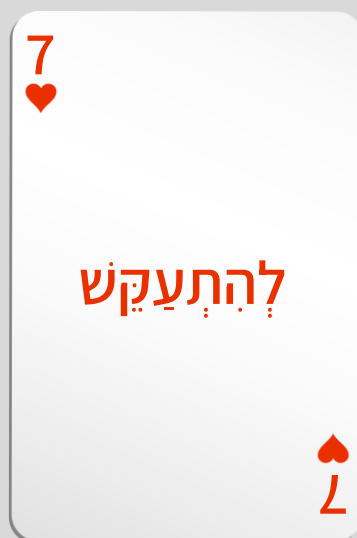












ג'וקר



ג'וקר



לְדַבֵּר עַל
הַמַּצָּב



ג'וקר



לְהִקְשִׁיב
לְעֵצְמִי



ג'וקר



לְכַבֵּד אֶת
עֵצְמִי וְאֶת
הָאֲחֵר



ג'וקר



ג'וקר



לְדַבֵּר עַל
הַמַּצָּב



ג'וקר



לְהִקְשִׁיב
לְעֵצְמִי



ג'וקר



לְכַבֵּד אֶת
עֵצְמִי וְאֶת
הָאֲחֵר

