

משחקים כמו אלופים - קורידור

אשכול אולימפי - שיעור מספר 2

מטרות

1. התמודדות עם תחושת כישלון.
2. תרגול במשחק קורידור כהכנה לתחרות הכיתתית.

נושא השיעור

אימון אלופים.

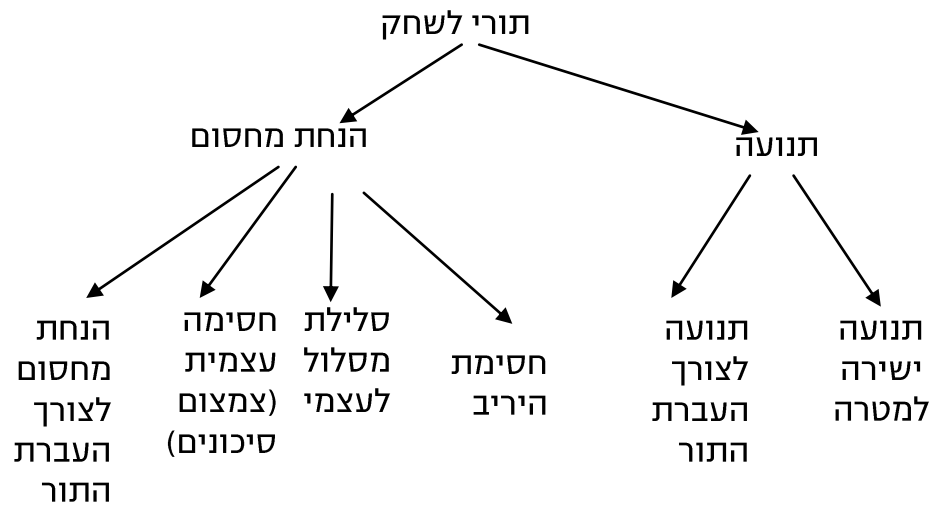
מושגים

- ניצחון במשחק.
- הפסד במשחק.
- תיקו במשחק.

חלק א' - בתיחה (5 דקות)

- ספרו לתלמידים שהיום הם ישחקו במשחק קורידור, הזכירו להם את שיטת עצי החשיבה שמסייעת לנו לדרג אפשרויות ולהחליט מהי הדרך הטובה ביותר לפעול.

עץ החשיבה בקורידור



חלק ב' - לומדים את חוקי המשחק קורידור (5 דקות)

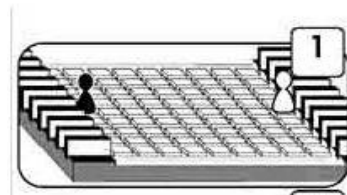
- חזרו בקצרה על חוקי המשחק:

מטרת המשחק

להגיע ראשון לצדו הנגדי של הלוח.

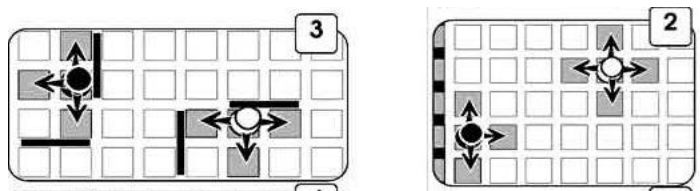
עמדת פתיחה

10 מחסומים מונחים בקווי האחסנה שלהם. מניחים הכלי במרכז קו ההתחלה. מגרילים מי מתחיל.

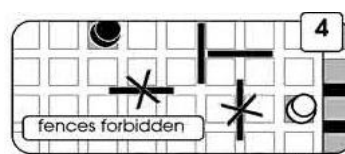


חוקי המשחק

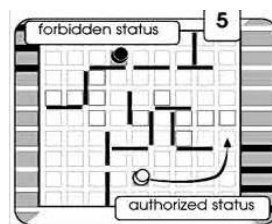
1. המשחק מיועד לשני שחקנים.
2. בתורו יכול שחקן לבחור בין שתי אפשרויות:
 - א. לנוע עם הכלי שלו קדימה, אחורה או לצדדים (אסור באלכסון), משבצת אחת בלבד.



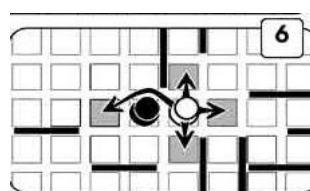
- ב. להניח מחסום מהמאגר בלוח במקום פנוי. מחסום מניחים כך שיכסה שני תאים סמוכים (במאונך או מאוזן) במדויק.



3. חוק ההגנות: כאשר מניחים מחסום אסור ליצור מצב בו דרכו של היריב למטרתו חסומה לחלוטין. מותר להאריך לו את הדרך, אך תמיד חייבים להשאיר דרך פתוחה לעבר המטרה.

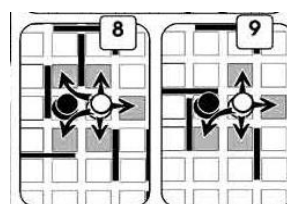


4. פנים מול פנים: כאשר שני הכלים נמצאים בתאים סמוכים ואין מחסום ביניהם, השחקן שתורו לשחק רשאי לקפוץ מעל יריבו ולנחות מאחוריו.



5. במקרה וכלי נמצא מול כלי שיש מאחוריו מחסום, רשאי אותו הכלי לקפוץ באלכסון לתא הפנוי הנמצא באחד מצידיו של הכלי החסום. (גם אם, לכלי הקופץ ישנה אפשרות לבצע צעד אחורה).

6. אין להזיז מחסומים לאחר שהנחתם אותם.
7. במידה וקיים מאחורי כלי משחק מחסום, השחקן השני יכול לדלג באלכסון.



חלק ג' – "כדי להיות אלוף צריך להפסיד לפחות 100 פעמים" (15 דקות)

- בקשו מאחד התלמידים לחזור על לחיצת היד של אשכולות חשיבה.
- חלקו את הכיתה לזוגות ובקשו מהם להתחיל לשחק.
- עברו בין התלמידים. שימו לב לתחושות שמתעוררות אצלם עקב ניצחון או הפסד. היו רגישים לכך שקורידור הוא משחק קצר כך שהתלמידים עשויים לחוות תחושות תסכול.

חלק ד' – מדברים על רגשות (10 דקות)

- שאלו את התלמידים כיצד חשו אחרי ניצחון / הפסד במשחק.
- שוחחו עימם על התחושות שעלו אצלם תוך כדי המשחק.
- ספרו לתלמידים סיפור על "תלמיד שאתם מלמדים בבי"ס אחר" ששיחק במשחק הקורידור ואחרי הפסד אחד כבר לא רצה לשחק יותר. ניתן להקצין ולספר שהוא העיף את לוח המשחק והגיב בכעס רב. שאלו את התלמידים מדוע לדעתם לא רצה התלמיד לשחק יותר?
- שאלו האם ניתן להבין את רגשותיו של התלמיד לאור ההפסד? והאם ניתן להבין את התנהגותו? תנו לגיטימציה לתחושות כמו אכזבה, תסכול, עצב, כעס וכו'. אל תתנו לגיטימציה להתנהגויות שיש בהן אלימות פיזית או מילולית כמו גם להתנהגויות של "הרמת ידיים" וחוסר רצון להמשיך ולשחק.
- דברו עם התלמידים על תוצאות המשחק האפשריות: ניצחון, הפסד ותיקו, ועל התחושות שעולות מהן בסוף המשחק.
- הזכירו את דבריו של אלוף העולם לשעבר בשחמט, קפבלנקה – "כדי להיות אלוף צריך להפסיד לפחות 100 פעמים". הסבירו בעזרת התלמידים את ההיגיון שיש במשפט ודברו על היכולת ללמוד מטעויות.

פינת המומחה – אסטרטגיות

כוחו של מחסום:

- **חסימה עצמית** – מצב שבו אני מצמצם את האפשרויות שיש לי בטווח הקצר, כדי להשיג את המטרה בטווח הארוך. כך למשל, בימי האימפריה הרומית היה הצבא הרומי שורף את מחנהו לפני יציאה לקרב, כדי שלא יהיה לאן לסגת והלוחמים ישקיעו את כל המאמץ בלחימה. במשחק קורידור, עדיף לעיתים "לבזבז" מחסום ולחסום את עצמי וכך למנוע מהיריב לחסום אותי בטווח הארוך.
- **סלילת מסלול** – בחינה שיטתית של המשאבים העומדים לרשותנו (מחסומים) וכיצד ניתן להשתמש בהם בצורה היעילה ביותר. לרב, המשאבים העומדים לרשותנו מוגבלים ומצומצמים, ולכן חיסכון בהווה, משמעו יותר אפשרויות לשימוש במשאבים בעתיד.
- **דחיית סיפוקים** – היכולת להתגבר על הרצונות המיידיים שלנו מאפשרת לנו להשיג מטרות ארוכות טווח, תוך וויתור על מטרות קצרות טווח סותרות. אם משהו פוגע בנו, הרצון המידי שלנו עלול להיות לפגוע בו בחזרה. לעיתים קרובות, יכולתנו להבליג תוביל למצב עדיף בעתיד. בחינה שיטתית של המשאבים העומדים לרשותנו וכיצד ניתן להשתמש בהם בצורה היעילה ביותר. לרב, המשאבים העומדים לרשותנו מוגבלים ומצומצמים, ולכן חיסכון בהווה, משמעו יותר אפשרויות לשימוש במשאבים בעתיד.

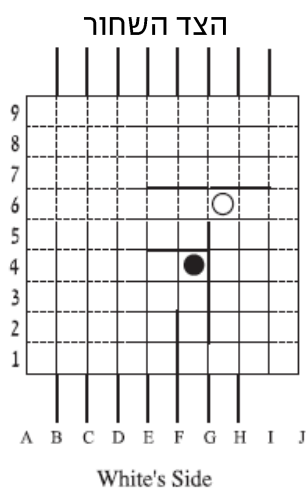
מילון חשיבה

- **תיקו במשחק** – מצב שבו אף אחד מהשחקנים לא מנצח ולא מפסיד במשחק. משחק שמסתיים בתיקו מצביע על כך ששני השחקנים שיחקו היטב.
- **ניצחון במשחק** – מצב שבו אני מצליח להשיג ראשון את מטרת המשחק. מצב של ניצחון במשחק נותן לי תחושה טובה, סיפוק ורצון להמשיך ולשחק במשחק. גם לאחר ניצחון במשחק עלי לזכור לכבד את היריב שלי ולהחמיא לו על צורת משחקו.
- **הפסד במשחק** – מצב שבו אני איני מצליח להשיג ראשון את מטרת המשחק. מצב של הפסד במשחק גורם לי תחושת עצב, כעס ותסכול. עם זאת, אני צריך לזכור, שבמשחק לפעמים מנצחים ולפעמים מפסידים. חשוב ליהנות מעצם קיומו של המשחק ולא רק מתוצאותיו. בנוסף, אם אבדוק את טעויותיי ואלמד מהן, יש סיכוי טוב שבפעמים הבאות אנצח.

קורידור תרגילים לאימון

תרגיל 1:

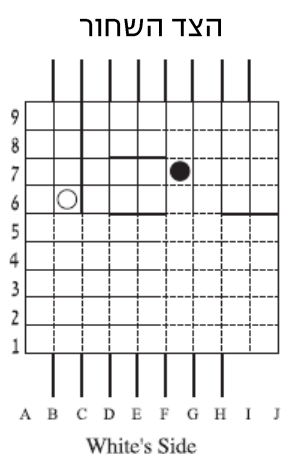
איזה מסלול יכול השחור לבנות ולנצח במשחק?



הצד הלבן

תרגיל 2:

כיצד על הלבן להמשיך כדי להבטיח לעצמו ניצחון?

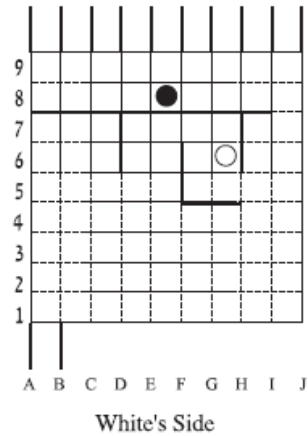


הצד הלבן

תרגיל 3:

תור השחור. לשחקן הלבן נותרו רק 2 מחסומים ואילו לשחור נותרו כל 10 המחסומים. מי ינצח במשחק? כיצד על השחור להתקדם?

הצד השחור

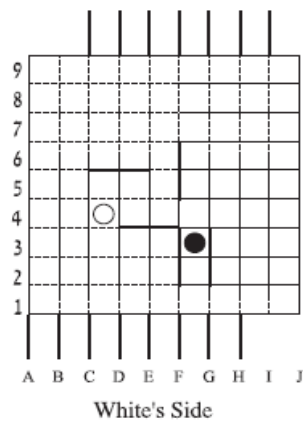


הצד הלבן

תרגיל 4:

מהו המהלך הטוב ביותר עבור השחקן השחור?

הצד השחור



הצד הלבן