



תחום ספורט ובריאות

מיומנויות ספורט חשיבה

שלב חטיבת נעורים
ד"ר מרבית מטר

הפעלות תלמידים



תוצרי למידה

- תרגול אסטרטגיות חשיבה מגוונות במהלך השתתפותו במשחקי חשיבה קבוצתיים, והפגנת יכולת תכנון מוקדם וקבלת החלטות בגמישות, בהתאם לכללי המשחק ולרוח הצוות.
- ניתוח מצבי משחק חשיבתי בדיוקנות גבוהה, ותכנון מהלכיו באופן אסטרטגי ומסודר, מה שמפגין כישרון חשיבתי-ספורטיבי במהירות חשיבה ובדיוק הערכה.
- חשיבה וריכוז יעילים במהלך תרגול משחקי חשיבה תנועתיים, התורמים לשיפור תגובותיו הגופניות והשכליות באופן התואם את התפתחותו הקוגניטיבית והגופנית.
- התנסות במגוון רחב של משחקי חשיבה (קבוצתיים או אישיים), ויישום תוכניות פשוטות התואמות את יכולותיו החשיבתיות, והבעת נטייתו למשחקים שבהם הוא מוצא הצטיינות או נוחות שכלית.
- הפגנת מיומנויות מנהיגות, שיתוף פעולה, תקשורת או נשיאה באחריות, במהלך השתתפותו במשחקי חשיבה קבוצתיים, מה שמחזק את מושג העבודה הקבוצתית והמשמעת החשיבתית.

שיטות הערכה:

- כרטיס תצפית של המורה.
- הערכה עצמית של התלמיד.
- תיק עבודות קטן: "הכוונה כאן לתיק עבודות היא תיעוד ביצועי התלמיד בפעילות בלבד (ציור, תמונה, וידאו), ולא לתיק הלימודים המקיף".

שווה ערך לשמונה שיעורי פעילות, הפרוסים על פני ארבעה שבועות, עם אפשרות לחזרה עבור קבוצות אחרות.	360 דקות.	 משך הביצוע
אולם פעילות פנימי המצויד בשולחנות משחק ל-4 תלמידים, מושבים, לוח, וכלי תצוגה אם יש.		 מקום הביצוע
* קלפי משחק (קלפי בלוט מקוריים). שולחנות משחק קטנים (שולחן לכל 4 תלמידים). דף לרישום נקודות. שעון עצר לקביעת זמן כל סבב. לוח או דף נייר להצגת דירוג הקבוצות.		 אמצעי ביצוע

הליכי ביצוע (התוכן):

מושגי יסוד:

- ידע: כללי משחק הבלוט, סמלים, מנגנוני חישוב נקודות, תפקידי הקבוצה.
- מיומנויות: ניתוח מצבים, קבלת החלטות, צפי, תכנון שלבי.
- ערכים: עבודת צוות, כיבוד כללים, שליטה ברגשות, ביטחון עצמי.

תיאור התוכן:

- פעילות "משחק הבלוט" היא מהפעילויות החשיבתיות המפתחות חשיבה אנליטית ואינטליגנציה חברתית, ומחזקת מיומנויות תכנון בצוות. התלמידים מתאמנים על קבלת החלטות חכמות דרך מצבי משחק אמיתיים ומודרכים, מה שמסייע להם לרכוש מיומנויות חשיבה יקרות ערך כמו צפי, תכנון וניתוח, בנוסף לחיזוק ערכים התנהגותיים בתוך המשחק הקבוצתי.
- בלוט הוא משחק קלפים מפורסם בממלכה ובמדינות המפרץ, המשוחק בין ארבעה שחקנים (כל קבוצה שני שחקנים). משתמשים בקלפים מהשבע ועד האס. השחקנים בוחרים את שיטת הסיבוב: "סאן" או "חוקם", והנקודות נספרות בשיטה מסוימת והמשחק מסתיים כאשר מישהו מגיע ל-152 נקודות.

שיעור 1: "מכירים את משחק הבלוט"

- הכנה: פעילות "מה המשמעות הסמלית?" להבחנה בין סמלי הקלפים + שאלה אינטראקטיבית על חוויה קודמת.
- הצגה: הסבר פשוט על כללי המשחק, הסמלים, חלוקת התפקידים והקמת קבוצות.
- יישום: החלפת קלפים להכרת התפקידים + רישום הערות על ההתנסות.
- הרגעה: תרגיל "קלף שמסביר אותי", עם תג עידוד.

שיעור 2: "משחק ומנתח בחוכמה"

- הכנה: משחק "נחש את החלטת יריבך" דרך תרחיש קצר שבו מחולקים קלפים לשחקנים, ואז כל תלמיד נשאל על צפייתו להחלטת הקבוצה היריבה.
- הצגה: סקירת סמלי המשחק + הסבר על ההבדל בין משחק תגובתי למשחק מתוכנן. השחקנים בוחרים לאחר חלוקת 5 קלפים לכל שחקן את שיטת הסיבוב ("סאן" או "חוקם"), כך שלקבוצה היריבה יש זכות לשנות את שיטת הסיבוב מ"חוקם" ל"סאן".
- יישום: סבב אימון מלא עם הפסקות לניתוח דרך המשחק + רישום הערות.
- הרגעה: תרגיל "חשוב בקול" עם הערת המורה + תג "החשיבה הברורה ביותר".

שיעור 3: "מתכנן ומבלבל את היריב"

- הכנה: תרגיל ניתוח מצבים: כנה או הטעיה?
- הצגה: מושג האסטרטגיה + דוגמאות להטעיה וחלוקת תפקידים. ומתוך אסטרטגיות המשחק, שיתוף פעולה עם החבר לקבוצה כך שמשנים את שיטת הסיבוב מ"חוקם" ל"סאן" או קוראים בשם סמל ה"חוקם".
- יישום: סבבי משחק טקטיים עם החלפת תפקידים + ניתוח מצב מוקלט.
- הרגעה: כתיבת תוכנית הבאה + תג "הוגה הצוות".

שיעור 4: "אני מתחרה ומעריך את ביצועי"

- הכנה: סקירת כללי הטורניר (אלה הם כללי המשחק, הקבוצה המפסידה יוצאת וקבוצה אחרת משחקת במקומה, והמנצחת ממשיכה) + פעילות שאלות מהירות.
 - האם הבנת את כללי המשחק?
 - האם אהבת את המשחק?
 - האם תרצה להשתתף בטורניר?
- הצגה: הסבר על שיטת הטורניר וההערכה.
- יישום: טורניר קטן עם רישום נקודות + הקלטות קוליות או מצגות.
- הרגעה: הצגת עבודות בפינת "אלופי הבלוט" + הערכה עצמית (מיומנויות, עמדות, עצה).



כלי הערכה:

כרטיס תצפית – מיומנויות ספורט חשיבה (משחק הבלוט)

מספר	המדד	תמיד	לרוב	לפעמים	לעיתים רחוקות	לא רלוונטי
ראשית: ידע (הבנה וידע)						
1	מכיר את כללי משחק הבלוט הבסיסיים (חלוקה, חוקים, סאן, שותפות).					
2	מבחין בין סמלי הקלפים השונים ומשמעויותיהם (ספייד, תלתן, יהלום, לב).					
3	מסביר את דרך חישוב הנקודות וקביעת המנצח בסיבוב.					
4	קובע את תפקידו של כל שחקן בקבוצה במהלך המשחק.					
שנית: מיומנויות (ביצוע חשיבתי)						
5	מנתח מצבים במהלך המשחק וצופה את מהלכי היריב.					
6	מקבל החלטות מהירות המבוססות על המידע הזמין.					
7	מכין תוכנית שלבית למשחק לפי הקלפים הזמינים לו.					
8	מפגין הרמוניה חשיבתית עם שותפו לקבוצה במהלך המשחק.					
שלישית: ערכים (התנהגות והיבט חברתי)						
9	מקפיד על כללי המשחק ומקבל את תוצאות הסיבוב ברוח ספורטיבית.					
10	מפגין שליטה ברגשות במהלך מתח או הפסד.					
11	משתף פעולה עם שותפו ומתקשר איתו בכבוד.					
12	מפגין ביטחון עצמי בקבלת החלטות או בחובלת הסיבוב.					

הערות:

יש לעודד את התלמידות והתלמידים להביע את החלטותיהם לאחר כל סבב.

יש להקפיד על סבב תפקידים בתוך הקבוצות לפיתוח מיומנויות שונות.

יש להשתמש בשיטות חיזוק לתלמידים בעלי ביצועים יוצאי דופן, למשל: כרטיס "ההוגה המהיר ביותר", "השחקן החכם ביותר".

אפשרות לתיעוד המשחק בקטעים קצרים כאמצעי חיזוק והערכה, תוך קבלת האישורים הנדרשים.

דוגמאות:

השחקן החכם ביותר יוענק למי שיישם אסטרטגיה חכמה במהלך המשחק.

* "כרטיס ההוגה המהיר ביותר" יוענק לתלמיד המפגין את התגובה החשיבתית המהירה ביותר.

מנהיג הצוות הטוב ביותר יוענק לתלמיד שניהל את צוותו ביעילות ובשיתוף פעולה.

אופן הגשתם:

* כרטיס צבעוני או תג נייר, שיוענק מול כולם בסוף המפגש לעידוד שאר התלמידים.



מיומנויות ספורט חשיבה