

עצטרטגיה

משחקים 2

7+

2-4

±25-15 דק' (משטנה)

משחק אסטרטגי

המשחק כולל:

- 52 קלפים, בהם:
- 37 קלפי עצים פשוטים
- 4 קלפי סופר-כרד (S.C) SUPER CARD
- 4 קלפי ג'וקר צמרת העץ (צבע וצורת צמרת, מכיל 5 צבעים)
- 7 קלפי ג'וקר גזע (שחור ולבן יחד)

התאמות במשחק - ב-2 גרסאות המשחק יש למצוא התאמות בין העצים

עצטרטגיה - משחק מהיר ±15 דק'

מטרת המשחק:

להיפטר ראשון מהקלפים.

איך משחקים?

- מחלקים קלף סופר-כרד אחד לכל שחקן, היתר יוצאים מהמשחק.
- טורפים את הקלפים, מניחים 9 קלפים גלויים בצורת מלבן 3x3 ואז מחלקים את הקלפים שווה בשווה בין השחקנים. כל שחקן יוצר קופה ומניח את קלפיו הפוכים.
- במשחק ל-2 שחקנים, כ"א מקבל סה"כ 20 קלפים (מוציאים מהמשחק קלף אחד - 2 קלפי S.C)
- במשחק ל-3 שחקנים, כ"א מקבל סה"כ 14 קלפים (מוציאים מהמשחק קלף S.C)
- במשחק ל-4 שחקנים, כ"א מקבל סה"כ 10 קלפים (מוציאים מהמשחק 3 קלפים)

מהלך המשחק:

- מניחים 9 קלפים גלויים במלבן 3x3.
- כל שחקן בתורו, נוטל את הקלף העליון מקופתו ומניח אותו על אחד מ-9 הקלפים בתנאי שיש התאמה אחת לפחות עם כל הקלפים השכנים. התור עובר.

התאמות אפשריות:

- צורת צמרת העץ - עיגול, משולש, מזוגזג.
- צבע צמרת העץ - ירוק, אדום, תכלת, צהוב, סגול וג'וקר צמרת שמכיל את כל הצבעים
- צבע הגזע - שחור, לבן ושחור ולבן יחד
- מספר הפירות - 1-4.

דוגמאות

לשחקן שהניח קלף במרכז יש תור נוסף, ועוד אחד, ועוד אחד, בתנאי שיניח קלף במרכז ושיש לו התאמה אחת לפחות עם 4 הקלפים השכנים.

- על השחקן להיפטר כמה שיותר מהר מקלף סופר-כרד, שאותו יש להניח רק במרכז והוא יתאים ל-4 הקלפים השכנים. אם מצליח השחקן להיפטר מקלף סופר-כרד, הוא יכול להניח 4 קלפים (באופן אקראי, מבלי שיתאימו לקלפים אחרים) בקצות המלבן במשבצות X.

בצבע העליון הונח קלף שמתאים ל-2 הקלפים השכנים: במאוזן - צורת צמרת במאוזן - צבע גזע



במרכז הונח קלף מתאים ל-4 שכנים: מימין ומשמאל - צורת צמרת. במאוזן - למעלה צבע גזע, למטה צבע צמרת ומספר פירות



במקום להניח קלף יכול שחקן לקחת קלף מאחד הקצוות (4 האיקסים) ולהניח אותו על אחד הקלפים המסומנים בנקודות, זאת כדי שיוכל להיפטר מקלף S.C.

כל קלף ג'וקר (צמרת-צבע או צורה או גזע), ניתן להניח במרכז ולזכות בתור נוסף, כי הוא מתאים לכל הקלפים השכנים.

המנצח: השחקן הראשון שנפטר מכל קלפיו.

עצטרטגיה למתקדמים ±25 דק'

מטרת המשחק:

לצבור את מירב הנקודות דרך הצמדת קלפים בעלי מכנה משותף.

איך משחקים?

- בראשית המשחק כל שחקן מקבל קלף אחד של סופר-כרד (S.C).
- במשחק ל-2 שחקנים, כל אחד מקבל 2 קלפי S.C, במשחק ל-3 שחקנים, כל אחד מקבל קלף S.C, וקלף אחד יוצא מהמשחק.
- מערבבים את הקלפים. כל שחקן מקבל 5 קלפים.

על השולחן מניחים 9 קלפים כלשהם מהקופה, במצב פתיחה, כמו בצירוף.

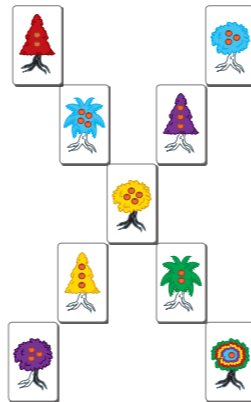
שאר הקלפים מונחים הפוכים בקופה. רישום הנקודות ייעשה על דף או דרך אפליקציה חינמית לאנדרואיד: Tabletop Game Scorer לאייפון: Score Keeper HD Pro

כל שחקן בתורו, מצמיד קלף לאחד הקלפים שעל השולחן ולוקח קלף מהקופה. את הקלף אפשר להצמיד בתנאי שיש התאמה אחת לפחות.

אפשר למקם קלף בין קלפים אחרים, בתנאי שיש התאמה אחת לפחות בין כל אחד מהקלפים לקלף שהונח.

התאמות אפשריות:

- צורת צמרת העץ - עיגול, משולש, מזוגזג.
- צבע צמרת העץ - ירוק, אדום, תכלת, צהוב, סגול וג'וקר צמרת שמכיל את כל הצבעים
- צבע הגזע - שחור, לבן ושחור ולבן יחד
- מספר הפירות - 1-4.



אחרי שמצמידים את הקלף, מונים את מספר ההתאמות ורושמים אותו.

דוגמה:

המשותף: צבע זהה, מספר פירות זהה, מקבלים 2 נקודות.

אפשר להצמיד קלף שמתחבר ל-2 קלפים ולצבור התאמות מ-2 החיבורים.

דוגמה:

ג'וקר צמרת הונח ומונים את המשותף. בין 2 העצים במאוזן: צבע צמרת, מספר הפירות וגזע = 3 נקודות המשותף במאוזן: צבע צמרת וגזע = 2 נקודות. סה"כ: 5 נקודות.

- בהצמדת ג'וקר צבע צמרת שמכיל את 5 הצבעים לצמרת בכל צבע מקבלים 1 נקודה.
- בהצמדת גזע שחור/לבן מקבלים נקודה מחיבור לגזע שחור וגם מחיבור לגזע לבן.
- סופר-כרד יש להניח רק על קלף שמונה כבר, בתנאי שיש התאמות עם כל הקלפים הצמודים. את קלף S.C כדאי להניח על קלף שמצדדיו 4 קלפים, כדי ליצור את מירב ההתאמות ולקבל את מירב הנקודות.

המשחק ממשיך עד שמניחים את כל הקלפים. מסכמים את מספר הנקודות של כל שחקן. מי שצבר את מירב הנקודות הוא המנצח!

תמר טלשיר

מרצה, שנים רבות, במכללת סמינר הקיבוצים בתל אביב. מפתחת משחקים לימודיים ומומחית בתחום המשחק בחינוך בישראל. כתבה ופרסמה כ-20 ספרים וחוברות בנושא משחקים. פיתחה את שיטת הרבדים, שיטת לימוד מדורגת באמצעות משחקים.

הוכמת המשחק- משחקים, נהנים ולומדים

השנים הראשונות של הילד מהוות בסיס לדפוס חשיבה ופעילות. הילד מתפתח בתחומים השונים: בתחום המוטורי, הרגשי, השכלי והחברתי. דרך המשחק, שזו שפתו של הילד, מראה הילד לעצמו ולסביבה האנושית את יכולותיו ההולכות ומתפתחות. משחק טוב שומר על מינון נכון בין אלמנטים מוכרים או קלים לבין אלמנטים חדשים ומאתגרים, כך נעשה הדבר בשיטת הרבדים.

שיטת הרבדים

החדש מתבסס על הישג הרחבה של הרובד דרך המתווך הרחבה של הרובד דרך ההקשרים

החדש מתבסס על הישג - במשחק קשרת מאכלים (גיל 4+)

הילד יכיר צורות וגופים הנדסיים דרך מאכלים הידועים לו כמו: ביצה דומה לאליפסה, גליל דומה לוסף.

הרחבה של הרובד דרך המתווך - כשהילד משחק במשחק מורכב ומאתגר,

תפקיד המתווך (הורה, מורה) הוא להפנות את תשומת הלב לאופציות משחק נוספות, אך בעת ובעונה אחת להוות פרטנר למשחק. במשחק עצטרטגיה (7+), מוצגות 2 הצעות למשחק אסטרטגיה ברמה גבוהה.

הרחבה של הרובד דרך ההקשרים - חווית המשחק מתעצמת כשיש הד

משמעותי מהסביבה הקרובה, כך במשחק סדר בחדר (3+), בו על הילד לסדר את אדרו בקלפים דרך הפעלת מיומנויות כמו: מיון והתאמה, תפיסה מרחבית, אבחנה בפרטים וכד'. תוכן המשחק יהדהד למציאות כשיתבקש הילד להחזיר דברים למקום.

היתרון של הלמידה דרך משחק בבית הוא חוסר הפורמליות וההנאה

הרבה במשחק עם אדם אהב.

טבלת המשחקים של "עפר ותמר"

לפניכם טבלת המשחקים של "עפר ותמר". הטבלה מחולקת לפי גיל מומלץ ומיומנויות נרכשות.

טבלת המשחקים מציינת את המיומנויות שכל משחק מפתח בהתאם לגיל הילד. המשחקים שלנו מצייעים תוכנית לימודים בשיטת הרבדים.

לפי שיטה זו כל משחק מפתח מיומנויות בהדרגה, בהתאם לגיל.

| גיל | שם המשחק | תפיסה חזותית | זיהוי ושימוש | מיון והתאמה | פירוק והרכבה | תפיסה מרחבית | זיכרון | רצף | שיקול דעת | מוטוריקה עדינה | קשר די-עין | חשבון | שפה | העשרה כללית |
|-----|--------------|--------------|--------------|-------------|--------------|--------------|--------|-----|-----------|----------------|------------|-------|-----|-------------|
| 3 | סדר בחדר | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |
| 3 | מחבואים | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |
| 4 | קשרת מאכלים | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |
| 4 | חדומינו קשור | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |
| 5 | א-ב קלי קלות | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |
| 6 | צורֶצֶבֶע | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |
| 7 | ABC | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |
| 7 | עצטרטגיה | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • | • |

אנו מאמינים שדרך המשחק לומדים בחיוך ובהנאה.