



## קבלת החלטות מושכלת - משחק תפוס ת'דרקון מערך שיעור לשבוע SEL

### מטרות:

הכרות עם המושג קבלת החלטות מושכלת, גמישות מחשבתית, רווח מול הפסד, בעד ונגד.

### במשחק:

49 קלפי משחק. 3 עכבישים, 12 דרקונים והשאר קלפי מתנות אותם ניתן לאסוף לפי הכמות המופיעה.

**מהלך המשחק:** מניחים את כל קלפי המשחק עם הפנים כלפי מטה בריבוע של 7 שורות ו7 טורים. כל משתתף בתורו רשאי לפתוח כמה כרטיסים שירצה (ניתן לאסוף מתנות ודרקונים), לא ניתן לאסוף עכבישים) במטרה להשיג כמה שיותר לפי הכללים הבאים:

- כל מתנה ניתן לאסוף לפי הכמות המופיעה, יש מתנות אותן ניתן לאסוף אם מצאנו אחת מהן, מתנות שצריך למצוא שתיים מהן כדי לאסוף אותן, מתנות שצריך למצוא שלוש מהן כדי לאסוף אותן ומתנות שצריך לאסוף ארבע מהן כדי לאוספן. משתתף שהתחיל לפתוח את המתנות ונתקבל בעכביש או בדרקון לא יכול לקחת דבר והתור עובר למשתתף הבא אחריו.
- דרקונים ניתן לאסוף רק אם המשתתף מצא אותם מבלי לפתוח מתנות או עכבישים.
- עכבישים לא ניתן לאסוף.
- המשחק מתאים ל-2-4 משתתפים.
- המשחק מתאים לגילאי גן חובה ומעלה בכמות הקלפים המלאה. בגילאים צעירים יותר ניתן לשחק בהתחלה עם כמות חלקית של קלפים ולאט לאט להוסיף עד להגעה למספר הקלפים המלא.
- המשחק הוא הזדמנות מצויינת לשיח רפלקטיבי עם הילדים על קבלת החלטות מושכלת. שימו לב לדגשים לאורך המערך לשיח מתווך ומצמיח.



## שלב ראשון:

בחרו את הילדים המשתתפים המשחק 2-4 משתתפים.  
שבו סביב שולחן והציגו את המשחק.

קראו את שם המשחק ותנו לילדים להביט על הקופסא.

**שלב שני:** סדרו את הקלפים כפי המוסבר מעלה.

**שלב שלישי:** שאלו את הילדים איך נחליט מי יהיה ראשון.  
תנו להם להעלות רעיונות.

שאלו כל ילד שהעלה רעיון למה הוא חושב שהרעיון שלו טוב ומה יכול להיות החיסרון בו.  
למשל: לוותר - זה רעיון טוב אבל תמיד לוותר זה לא נכון.

אחרי שהילדים מסיימים להעלות את הרעיונות הציגו רעיונות נוספים כמו: הגרלה, הטלת קוביה, מצ יוצא ידי ודונו ביתרונות ובחסרונות של כל אחד מהם.

**העלו את המושג: קבלת החלטות מושכלת והסבירו אותן.** (מושכלת מלשון שכל,

החלטה שאנחנו מקבלים אחרי שעשינו עליה חשיבה בשכל, איך מקבלים החלטה - חושבים על היתרונות והחסרונות שלה, למה זה כדאי לי ולמה לא ולפי זה מחליטים מה הכי כדאי ומתאים).

**העלו את המושג דרך הוגנת להחליט מי ראשון במשחק.** (שאלו: האם מי שצועק הכי

חזק "אני ראשון" זו דרך הוגנת? האם מי שבוכה זו דרך הוגנת?)

**שלב רביעי:** אחרי שקיבלתם החלטה מה סדר המשחק התחילו לשחק.

כל משתתף בתורו מתחיל להפוך את הקלפים לפי הכללים.

מי שלמשל התחיל להפוך ומלא 4 מתנות ללא דרקון או עכביש יכול להמשיך או לעצור. בקשו ממנו לעצור ולחשוב האם כדאי לו לנסות לחפש עוד מתנות ולהסתכן לאבד את מה שמצא או לעצור ולקחת את מה שהצליח.

**עשו עצירות יזומות ותווכו את קבלת ההחלטות במשחק.** אם הילד בחר להמשיך והפך

עכביש שאלו אותו מה למד מזה לתור הבא.

עודדו את המשתתפים להיות ערניים גם כשהחברים שלהם משחקים כדי לגלות היכן נמצאים העכבישים / הדרקונים והמתנות.

המנצח הוא מי שאסף את כמות הכללים הגדולה ביותר. אך כדאי מאוד להודיע על מנצחים מסוג אחר ולעודדם - מקבלי ההחלטות הטובים, השחקנים ההוגנים ביותר, השחקן המפסיד בכבוד הטוב ביותר ועוד.