



משחוק



ביה"ס הצבאי
לפיתוח, ניהול והוראת הדרכה





אם תאכל ירקות תוכל ללכת לרכוב על אופניים

אם תנקה את החדר תוכל להזמין חברים

אם תביא תעודה טובה תוכל לקנות את הדבר הזה

אם תעבור את המבחן תצא שבת

אם תלך לעבודה יהיה לך כסף





כיף הוא הדרך הקלה ביותר לשנות התנהגות.





ויטגנשטיין, פילוסוף מהמאה ה-20: קבוצה שלא ניתן להגדיר אותה ע"י מאפיינים ברורים.

הויזינגה, חוקר הולנדי, פרסם את 'האדם המשחק' ב-1938-

— מעגל קסמים, אין השפעה מחוץ למעגל

— חוקים נפרדים מחיי היום יום

קיליוס, פילוסוף צרפתי:

— מבוצע בהתנדבות

— התוצאות שלו לא ודאיות

— יש בו אלמנט לא מציאותי

— לא מועיל



- אורי רפ, מהספר 'עולמו של המשחק' מ 1980 –
- משחק הוא פעילות, לעיתים נמרצת מאוד, שאין לה תוצאות מעבר לה.
- אל המשחק מתלווה הנאה שאינה נובעת מסיפוק של צורך חיוני (כגון רעב או עייפות) הפעולה עצמה היא הסיפוק של עצמה.
- המשחק דומה למשהו שאינו משחק ועם זאת שונה מאותו משהו שינוי ניכר. המשחק הוא חיקוי תוך שינוי.
- למשחק יש כללים ברורים ומוגדרים המאפשרים חופש מסוים במסגרת אותם חוקים.



ראף קוסטר-

המוח האנושי הוא מכונה שניזונה מאתגרים, הקשורים בזיהוי תבניות סביבנו.

משחקים הם ייצוגים תבניתיים של המציאות, כמו פאזלים המחכים להיפתר. כלים ללמידה.

משחקים שאינם מאמנים את המוח – משעממים אותנו.



תחושת הכיף היא למעשה המוח שלנו כאשר הוא מרגיש טוב.
במשחקים – זה נובע מתוך שליטה, התמחות והבנה מעמיקה:
פתרון חידות

השעמום מתרחש כאשר התבנית המרתקת הבאה לא מצליחה
לבצע את תפקידה.

משחק לא יצליח למלא את תפקידו כאשר הוא:

- קל מדי
- לא מעניין אותי
- קשה מדי
- חוזר על עצמו
- מתסכל
- מיציתי

