

מטלה מתגלגלת

שאלה 1: ספרי - קריאה כמשחק

דמיונים 1 -

איזבלה המכונה "בלה" בת ה-17 עוברת לפורקס, עיירה קטנה במדינת וושינגטון. היא מתיידדת במהרה עם תלמידים רבים בבית הספר החדש שלה, אבל היא מסוקרנת אודות משפחת קאלן המסתוריים והמרוחקים ובעיקר מאדוארד. בלה נפגעת כמעט על ידי ואן בחניון בית הספר. באופן בלתי מוסבר אדוארד, שהיה מרוחק מספר מטרים מהמקום, מגיע אליה ועוצר את הרכב בידו בלי לגרום נזק לעצמו או לבלה. מאוחר יותר הוא מסרב להסביר מעשה זה לבלה ומזהיר אותה מלהתיידד איתו.

לאחר מחקר רב, בסופו של דבר בלה מגלה שאדוארד הוא ערפד, אף על פי שהוא צורך אך ורק דם של בעלי חיים.

הזוג מתאהב, ואדוארד מציג את בלה למשפחת הערפדים שלו. זמן קצר לאחר מכן, שלושה ערפדים נודים - ג'יימס, ויקטוריה ולורנט - מגיעים לפורקס. ג'יימס, ערפד צייד, מסוקרן מההגנה של אדוארד על בת האנוש ורוצה לצוד את בלה בשביל האתגר. הספר מתעסק ברצון של אדוארד להגן על בלה מפני הערפדים שרוצים לצוד אותה.

המשחק יהיה משחק אתגרי שבו מטרת השחקן היא לשחרר את בת האנוש מהערפדים הרעים שהצליחו לצוד אותה.

השחקן יהיה בתפקיד של אדוארד ויהיו לו יכולות מיוחדות של ערפד.

מהלך המשחק:

המשחק יהיה ביער עם מבנים נטושים בשעות הלילה,

הערפדים ג'יימס, ויקטוריה ולורנט הצליחו לגייס עוד ערפדים שיתמכו בהם. בכל שלב במשחק יהיה מספר ערפדים מוקצב שיהיה על השחקן לחסל כדי להתקדם למבנה שבו בלה כלואה. במהלך המשחק תינתן לשחקן אפשרות לצבור כל מיני כלים שישפרו את היכולות הערפדיות שלו, שייסעו בהעלאת המהירות שלו והגברת חוזק המכות שלו, כל"י נשק קטלניים נגד ערפדים, חיות שיוכל לאכול ולהתרפא במידה ונפצע ויעלו אותו רמה. המשחק יכול להיגמר בשני מקריים:

1) השחקן הצליח לחסל את כל הערפדים הרעים ולשחרר את בלה.

2) נגמרו לו החיים, כלומר פגעו בו יותר מידי פעמים.

הערה: לשחקן יהיה בצד מד חיים.

אריק רקס -

אריק רקס נתלש מעולמו המוכר ומוטל כנגד רצונו ללב סכנה של עולם הקסמים בשם אליפיוס שהוא עולם נסתר בתחומי העולם הזה שלנו, שבו נשמר ידע קסמים עתיק ויצורים מופלאים מהלכים בו. תוך כדי כך הוא לומד להסתדר במקום החדש, וגם מגלה כמה אמיתות מפתיעות על עצמו כמו למשל שהחליפו לו פנים, ושחטפו את אמא שלו וכדי להציל אותה ואת עולם הקסמים כולו עליו להתמודד עם יצורים רשעים.

לאריק רקס יש משקפיים שבו יכול לראות איפה אמא שלו נמצאת, במהלך הספר הוא מחפש אותה והיה עליו להתמודד עם מפלצות, משרתים רשעים, רוחות וכו'. בעזרת היומן שהיו בעולם הוא למד מה החסרונות והחולשות של כל אחד מהיצורים שתוקף אותו, למשל חולשת המפלצות היא שאסור לו להקשיב להם כי הן גורמות לו לחשוב שהן באות לטובות ואז הוא מקשיב להם הם אוכלים אותו, כנגד המשרתים הוא צריך להסתתר על ידי כך שילבש גלימת היעלמות, וכהתמודדות עם הרוחות יש לו נעליים מונעות רעשים על מנת שהן לא ישמעו אותו.

ניתן ליצור משחק סביב עלילת הסיפור באופן הבא:

סביבת המשחק של השחקן היא טירה שבה אמו מוחבאת, במהלך המשחק על השחקן להתמודד מול היצורים הרעים שבאים לתקוף אותו בעזרת שימוש בכלים נגדם. במהלך המשחק השחקן יאסוף את הכלים האלו ויתמודד מול האויבים עד שיצליח להציל את אמא שלו. המשחק נגמר באחד מהמקרים הבאים:

(1) השחקן הגיע לאמא שלו והצליח לשחרר אותה

(2) האויבים תפסו את השחקן והצליחו להרוג אותו.

חסמבה-

עלילת הספר מספרת את סיפורם של ילדים מתל אביב, בהנהגת ירון זהבי נער על סף גיל ההתבגרות ובנו של המסגר שמעון זהבי, הפעיל בהגנה. זהבי, וידידו עוזי שחורי, אוספים חבורת ילדים וילדות בני גילם - תמר סגנית המפקד, דני הישנוני, שולמית החובשת, אהוד השמן, רפאל כדורי, משה ירחמיאל הממושקף ומנשה התימני, ומצרפים אותם לפעילות כנגד שלטונות המנדט הבריטי. החבורה מנסה למנוע מג'ק סמית הבלש הבריטי המכונה "החיפושית האדומה" למצוא מחסן נשק של ההגנה, ומאוחר יותר משחררת את המפקד ירמיהו, איש ההגנה, מכלאו, ואף כולאת את סמית. הספר מסתיים בכך שמפקדי צה"ל, לאחר הקמת המדינה, מעניקים לנערים עיטורי גבורה - מגן דוד עשוי מזהב טהור, על גבורתם.

ניתן ליצור משחק סביב עלילת הסיפור באופן הבא:

המשחק מתחיל במקום המפגש שלהם שהיה במערה החשמלית. מקום סודי שהדלת שלו הייתה מראה ואם היו אומרים "חסמבה חסמבה חסמבה" היא נפתחת. המשחק הוא מרובה משתתפים, קבוצת ילדים שהם המחותרת. במהלך המשחק השחקנים צריכים לפתור חידות ולנקוט פעולות על מנת להתקדם לחידה הבאה. פתירת החידות מובילה לתפיסת פושעים. על מנת לנצח השחקנים צריכים לפתור את החידות לאורך המשחק ולתפוס את הפושעים.

שאלה 2: החיים שלך כמשחק

מסעדות

אחד מתחביבנו הוא לצאת למסעדות עם אוכל טוב וכמובן שירות מעולה.

ניתן לייצר משחק באופן הבא:

סביבת המשחק תהיה מסעדה ובה תפקיד השחקן הוא למלצר. במהלך המשחק על השחקן לשרת את הלקוחות במסעדה, לדאוג להביא להם בדיוק את מה שביקשו וכמובן לעמוד בעומס ובלחץ. לכל לקוח יש מעליו מד המתנה שמסמן כמה זמן הוא ממתין להזמנה שלו, ולאט לאט ככל שעובר הזמן המד יורד. ככל שהמשחק ממשיך ישנם יותר לקוחות שמצטרפים למסעדה. המשחק נגמר ברגע שיש שלושה לקוחות שעוזבים את המסעדה בלי שקיבלו מענה, דבר שקורה ברגע שהמד הזמנה שלהם מגיע ל0.

מטפלת

בזמני הפנוי אני עובדת במשרה חלקית בצהרון ילדיי בית ספר לכיתות ב – הייתי יוצרת משחק של מטפלת ילדים.

ניתן לייצר משחק באופן הבא:

המשחק יהיה משחק טיפולי שדורש אחריות והתמדה מטרתו היא לדאוג לנוחות הילד. סביבת המשחק תהיה בבית המטפלת. לכל שחקן יש את הבית שלו ושם יש לו תינוק, השחקן צריך לדאוג להאכיל את הילד, לקלח אותו לטפל בו במהלך שעות היום, כמו כן תהיה לשחקן אפשרות לשחק במשחקים פשוטים כמו משחק הזיכרון, טריוויה וכו' על מנת להרוויח כסף וכך יוכל לקנות דברים לבית ולילד כמו ספות, ארון, בגדים וכו'. במהלך המשחק השחקן מפתח את הבית שלו ואת הילד ולומד אחריות. על השחקן לדאוג כל יום להאכיל את הילד ולדאוג לצרכים שלו.

חדר כושר

שתינו מתאמנות וזה חלק מהשגרת חיים שלנו.

ניתן לייצר משחק מחשב באופן הבא:

סביבת המשחק תהיה בחדר כושר, לשחקן יהיה זמן מוגבל שבו יצטרך לבצע את האימון, תוך כדי יקפוץ לשחקן פעולות שעליו לעשות כמו ניגוב זיעה, ללכת לשתות מים או למלא את הבקבוק (דברים שיקשו לו לעמוד בזמן). הקושי של המשחק יהיה בכך שלפעמים מתקנים אחרים יהיו תפוסים על ידי מתאמנים אחרים, דבר שיצטרך לגרום לשחקן לעשות סדר עדיפויות באיזה מתקנים להתחיל ובאיזה סדר. ישנה רשימה של מתקנים שעל השחקן לעבור ולהשתמש בכלם, השחקן ינצח אם הצליח לעבור בכל המתקנים ולסיים את האימון בזמן. המשחק יהיה משחק של שלבים, כאשר בכל שלב רמת הקושי עולה כי כמו המתקנים גדלה, כמות האנשים שתופסים מתקנים ומעכבים את השחקן משתנה גם כן והזמן מתקצר.

שאלה 3: הילדות שלך כמשחק

הרוצח-

בתחילת המשחק יש מישהו שבוחר רוצח, בלש ומגן מבין המשתתפים, כל היתר שלא נבחרו נקראים "אנשי עירייה".

רעיון המשחק הוא שבכל סבב הרוצח בוחר מישהו מאנשי העירייה שאותו הוא רוצח, הבלש מצביע על מישהו שהוא חושד בו שהוא הרוצח, והמגן בוחר מישהו שעליו הוא מגן כי חושד שעומדים לרצוח אותו.

בסוף הסבב לאחר ששלושת אלו בחרו, אנשי העירייה פוקחים את העיניים ומגלים מי נרצח, אם המגן הצליח להגן על הנרצח הוא נשאר במשחק, אחרת הוא מודח.

תפקיד הבלש הוא לשכנע את אנשי העירייה שהרוצח הוא מי שאכן הוא חושד בו (מבלי שהרוצח יגלה שהוא הבלש).

תפקיד הרוצח הוא שלא יגלו שהוא אכן הרוצח וכמובן לרצוח כמה שיותר אנשים.

בסוף הסבב נערכת הצבעה של משתתפי המשחק ובה הם מצביעים מי הם חושדים שהוא הרוצח, מי שקיבל הכי הרבה קולות "נכנס לכלא", כלומר מודח.

המשחק נגמר בשני מקרים, או שכל אנשי העירייה נרצחו והוכנסו לכלא, או שגילו מי הרוצח והכניסו אותו לכלא.

בתור ילדה זה המשחק הקבוע שהיינו משחקים כל הבני דודים, זה משחק חוויתי לכל המשתתפים. אהבתי במשחק את זה שהיינו צריכים ממש לחקור ולגלות מי הוא הרוצח.

אפשר לקחת את הרעיון של המשחק הזה ולבנות משחק רב משתתפים שבו המחשב מחליט רנדומלית מי הרוצח, הבלש והמגן ובעצם לנהל את מהלך המשחק בדיוק כפי שהסברתי קודם.

שלכל שחקן תהיה את האפשרות להצביע על השחקן שבו הוא חושד, וכמובן לדמות כלא ונרצחים.

שוטרים וגנבים-

יש 2 קבוצות, קבוצה אחת של שוטרים והשנייה של גנבים, מטרת כל קבוצה היא לירות על כל היריבים של הקבוצה השנייה, לפני שיירו עליה.

במהלך המשחק כל קבוצה מסתתרת ומתחבאת ומנסה להגיע לקבוצה היריבה.

בתור ילדה הייתי משחקת את המשחק הזה עם המשפחה המורחבת שלי, היינו הולכים לגינה מול הבית של סבתא שלי והיינו מעבירים אחה"צ שלם,

היינו מחפשים מקומות מסתור ואיפה להתחבא, וכמובן מנסים למצוא גם את היריבים של הקבוצה השנייה. בנינו אסטרטגיות והתחלקנו לתתי קבוצות על מנת שלא כולנו נסתכן ונפסל יחד.

ניתן לפתח משחק שבו יש שוטרים ויש גנבים, כמובן שלכל קבוצה יש נשק משלה ומקומות מסתור, ובעצם בכל מהלך המשחק המטה של השחקן היא להגן על הקבוצה שלו וכמובן לפסול כמה שיותר משתתפים מהקבוצה היריבה.

געגע-

רעיון המשחק הוא שיש כדור קטן ומגלגלים אותו על הרצפה ואמורים לפגוע ברגליים של השחקנים האחרים. שחקן שפגע בו הכדור ברגל נהיה "שבוי" של מי שפגע בו.

המשחק נגמר ברגע ששחקן אחד פגע ברגליים של כל המשתתפים האחרים ו"שבה" אותם.

חוויות המשחק הייתה מאוד כיפית, המשחק מוציא אנרגיות רבות כי צריך לברוח מהכדור וגם נותן תחושת תחרותיות כי צריך לפסול את כל יתר השחקנים.

ניתן לפתח משחק שבו מטרת השחקן תהיה לכוון לרגליים של המשתתפים האחרים בעזרת כלים שיהיו לו (כלים שיעזרו לו לדייק, כמו חץ המראה זוויות וכיוון) ולפסול את כולם,

כמו כן השחקן יראה את הרגליים שלו ויצטרך לבצע קפיצות/ פיסוק כאשר יהיו לו מקשים במקלדת המתאימים לכך.

המשחק ייגמר בשני מקרים:

1) השחקן פסל את כל יתר השחקנים האחרים

2) השחקן נפסל ומי שפסל אותו ניצח