

בס"ד

הערות כלליות:

- \* הסיום של כל שלב הוא כמו שיש בבן האש ובת המים, כשבכל שלב ברגע שדלת נפתחת/הילד משלים את המשימה הילד 'הולך לבד' החוצה, בלי שהשחקן זז עם המקלדת
- \* לפני תחילת המשחק יש אפשרות של בחירת דמות- בין ילד לילדה
- \* למטפלת יש אפשרות לבחור לדלג על שלבים בעצמה על פי הצורך והרמה של הילד
- \* כשיש מצב של הפסד, והשלב מתאפס צריך שזה יהיה בולט בעין (לא כמו that level again שזה פשוט מתחיל מהתחלה בלי איזשהו סימן)

שלבים של המשחק:

1. **החדר של הילד- כל פעם שמצליח משימה הדלת נפתחת ויוצא מהחדר וככה יודע שהצליח.**  
**משימה:** בועת טקסט: עליך לקחת רק את הגרביים הכחולות לכביסה. על הרצפה יש ערימה של כביסה פזורה והוא צריך לבחור לקחת רק את הגרביים הכחולות. ברגע שהוא לוחץ על כל הגרביים כחולות, הגרביים 'נזרקות' לכביסה והילד יוצא מהחדר.  
**עקרון טיפולי- אינהיביציה:** על הילד לבחור רק את הגרביים הכחולות ולעכב תגובה כאשר הוא רואה למשל גרביים בצבע אחר, או בגד כחול שהוא לא גרב.  
**דגשים:**  
בסל יש רק גרביים, 3 צבעים (תכלת, כחול, סגול).  
הדלת נפתחת לאחר שהילד מצא 5 גרביים מתוך 12 גרביים.  
**הפסד:** ברגע שלחץ על פריט לבוש לא מתאים מתחיל מחדש את השלב, אך לאחר כמה פעמים ימשיך מהמקום שהיה בו למנוע תסכול של הילד.
2. **משימה:** בועת טקסט: עליך לסדר את הציורים שעל הקיר, מגדול לקטן.  
על הקיר בחדר יש 7 ציורים בגדלים שונים (הדף/המסגרת בגודל שונה בכל פעם) והילד צריך למקם את הציורים על הקיר לפי הגודל.  
**עקרון טיפולי: תכנון וארגון:** הילד צריך לתכנן את סדר הפעולה הנכון לסידור של הציורים  
**ניטור ובקרה עצמית:** אם הילד טועה במהלך המשימה עליו לזהות את הטעויות שלו ולהפיק מכך שינויים בהתאם.  
**דגשים:** אין בשלב הזה 'הפסד'. ברגע שהילד מצליח לסדר לפי הסדר הוא עובר לשלב הבא
3. **משימה:** בועת טקסט: עליך לקחת רק את הגרביים הכחולות לכביסה. על הרצפה יש ערימה של כביסה פזורה והוא צריך לבחור לקחת רק את הגרביים הכחולות. ברגע שהוא לוחץ על כל הגרביים כחולות, הגרביים 'נזרקות' לכביסה והילד יוצא מהחדר.  
**עקרון טיפולי- אינהיביציה:** על הילד לבחור רק את הגרביים הכחולות ולעכב תגובה כאשר הוא רואה למשל גרביים בצבע אחר, או בגד כחול שהוא לא גרב.  
**דגשים:**  
3 סוגים של בגדים (גרביים מכנסיים חולצה), 3 צבעים (תכלת כחול וסגול).  
הדלת נפתחת לאחר שהילד מצא 8 גרביים מתוך 16 פרטי לבוש.  
**הפסד:** ברגע שלחץ על פריט לבוש לא מתאים מתחיל מחדש את השלב, אך לאחר כמה פעמים ימשיך מהמקום שהיה בו למנוע תסכול של הילד.
4. **משימה:** בועת טקסט: עליך לקחת רק את **החולצות** הכחולות לכביסה. על הרצפה יש ערימה של כביסה פזורה והוא צריך לבחור לקחת רק את החולצות הכחולות. ברגע שהוא לוחץ על כולם, החולצות 'נזרקות' לכביסה והילד יוצא מהחדר.  
**עקרון טיפולי- גמישות:** על הילד לבחור רק את החולצות הכחולות ולגלות גמישות מחשבתיית שעליו

לאסוף כעת חולצות ולא גרביים כמו בשלב הקודם. הפריט שהילד צריך לאסוף נשאר כחול, כך שהילד צריך לגלות גמישות מחשבתית ולעשות 'סוויץ' בראש רק בפריט הלבוש ולא בצבע. **אינהיביציה:** על הילד לבחור רק את החולצות הכחולות ולעכב תגובה כאשר הוא רואה למשל חולצות בצבע אחר, או בגד כחול שהוא לא חולצה. **דגשים:** 3 סוגים של בגדים (גרביים מכנסיים חולצה), 3 צבעים (תכלת כחול וסגול). הדלת נפתחת לאחר שהילד מצא 8 חולצות מתוך 16 פרטי לבוש. \*מבחינת נראות, השלב צריך להיראות כמו השלב הקודם (חוץ מההבדלים של הפרטי לבוש) **הפסד:** ברגע שלחץ על פריט לבוש לא מתאים מתחיל מחדש את השלב, אך לאחר כמה פעמים ימשיך מהמקום שהיה בו למנוע תסכול של הילד.

5. **משימה:** בועת טקסט: יורד עכשיו גשם בחוץ, ואתה רוצה לצאת החוצה, מה תעשה? רואים בחלון שיורד גשם, ויש בחדר מתלה בגדים עם מעיל, כובע מצחיה, מגבת, חולצה, מגפיים וכפכפים. הילד צריך לבחור במעיל ובמגפיים כדי שהדלת תיפתח. **עקרון טיפולי:** הסקת מסקנות ותכנון: הילד צריך לזהות בחדר את מתלה הבגדים ולהבין שעל מנת לצאת מהחדר כשיורד בחוץ גשם, הוא צריך להיות לבוש בהתאם- כלומר, ללבוש מעיל ולנעול מגפיים. **דגשים:** בתחילת השלב הילד לובש מכנס ארוך וחולצה קצרה וגרביים. **הפסד:** אם הילד בוחר פריט שגוי/יוצא מבלי לבחור כלום/בוחר רק פריט אחד, השלב מתאפס.
6. **משימה:** בועת טקסט: עליך לצאת מהדלת. בחלל החדר מופיעים 3 מפתחות בצורות שונות- משולש, ריבוע ועיגול. בנוסף רואים את המנעול של הדלת בצורת משולש. הילד צריך להבין שעליו לבחור את המפתח המשולש (שנמצא יותר רחוק) ורק כך תיפתח הדלת. **עיקרון טיפולי:** תכנון והסקת מסקנות- על הילד לתכנן ולקחת את המפתח המשולש ולא לבצע ניסוי וטעייה ולנסות את כל המפתחות עד שיצליח. **אינהיביציה:** הילד צריך לבחור במפתח הנכון, ולא בקרוב אליו. **דגשים:** כיוון שהשלב הזה נמצא בחבילה של השלבים בדרגת קושי קלה, צריך שהנראות של השלב תהיה כך שהמפתחות יחסית קרובות לדלת, ושהם יהיו גדולים ובולטים מספיק כך שהילד יכול להסיק שעל מנת לפתוח את הדלת הוא צריך להשתמש במפתחות. גם המנעול על הדלת צריך להיות בולט מספיק. **הפסד:** אם הילד בוחר במפתח הלא נכון השלב מתאפס.

7. **משימה:** בועת טקסט: מצא את התמונה שבה יש פרפר אחד שנמוך יותר מהפרח. על הרצפה בחדר מפוזרות 7 תמונות שרק באחת מהן יש פרפר אחד נמוך יותר מפרח, הילד צריך לזהות את התמונה הנכונה. **עקרון טיפולי:** זכרון עבודה: ילד צעיר יכול לזכור הוראה של 3-4 שלבים, אך כיוון שהשלב הזה הוא אחד השלבים הראשונים במשחק (הוא צריך להופיע לפני השלבים האחרים שמעריבים זכרון עבודה) מופיעות בו 2 הוראות. ובו הילד צריך להחזיק את ההוראה בראש בזמן שהוא מחפש את התמונה. **אינהיביציה:** הילד צריך להימנע מלבחור תמונה דומה למה שהוא מחפש אך לא מדויקת. **דגשים:** תמונה 1: פרח יותר נמוך מפרפר תמונה 2: 2 פרפרים יותר נמוכים מפרח תמונה 3: פרפר ופרח באותו גובה תמונה 4: שני פרחים יותר נמוכים מפרפר תמונה 5: פרח אחד גבוה פרח אחד נמוך תמונה 6: פרפר יותר נמוך מעץ תמונה 7: פרפר גבוה ופרפר נמוך **הפסד:** אם הילד בוחר תשובה שגויה השלב מתאפס

8. **משימה:** תופיע בועה עם הוראות של 2 שלבים שעל הילד לזכור ולאחר 15 שניות היא נעלמת "עליך להניח על המיטה את הארגז עם הספרים הקטנים ואת התיק האדום ליד הארגז".  
**עקרון טיפולי:** זיכרון עבודה- ילד בגיל בית ספר יסודי יכול לזכור הוראה של 3-4 שלבים. ההוראה הניתנת לילד לא נשארת שם לאורך המשימה ולכן עליו לזכור את הפרטים של ההוראות. אינהביציה: על הילד לבחור את הפריטים הנכונים, ולא לבחור במסיחים.  
**דגשים:** ארגז עם ספרים גדולים וארגז עם ספרים קטנים, ערימה של ספרים קטנים על הרצפה תיק, קלמר ודפים.  
**הפסד:** לאחר שהילד סיים להניח את שני החפצים על המיטה, עליו ללחוץ 'סיימתי'- אם הוא טעה, השלב מתאפס

Postle, B. R. (2015). The cognitive neuroscience of working memory. Frontiers in Psychology, 6, 78. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00078>

זה אזכור למאמר שמדבר על זכרון עבודה וכתוב שם את משך הזמן שהילד צריך לראות הוראה כדי לזכור אותה

9. **משימה:** תופיע בועה עם הוראות של 3 שלבים שעל הילד לזכור ולאחר 15 שניות היא נעלמת "עליך להניח על המיטה את הארגז עם הספרים הגדולים ואת התיק האדום ליד הקלמר. כשתסיים תוכל לצאת מהחדר".  
**עקרון טיפולי:** זיכרון עבודה- ילד בגיל בית ספר יסודי יכול לזכור הוראה של 3-4 שלבים. ההוראה הניתנת לילד לא נשארת שם לאורך המשימה ולכן עליו לזכור את הפרטים של ההוראות. גמישות: הילד צריך לגלות גמישות ולא לבצע את אותה ההוראה שזוכר מהשלב הקודם, למרות שהן דומות.  
**דגשים:** ארגז עם ספרים גדולים וארגז עם ספרים קטנים, ערימה של ספרים קטנים על הרצפה תיק, קלמר ודפים.  
\* צריך שיהיה מקום פנוי ליד הקלמר  
\* מבחינת נראות, השלב צריך להיראות כמו השלב הקודם  
**הפסד:** אם הילד יוצא מהחדר לפני שמילא את ההוראות השלב מתאפס  
10. **משימה:** עליך להעביר בדלת ארגז אחד.  
**דגשים:** ליד הדלת יש ערימה של 3 ארגזים, הארגז העליון והאמצעי רחבים מדי ולא יכולים לעבור בדלת. רק הארגז הנמוך ביותר יכול לעבור בדלת.  
**עקרון טיפולי:** גמישות מחשבית והסקת מסקנות- לאחר שהילד ינסה להעביר את הארגז הראשון ולא יצליח בגלל שהוא רחב מדי, עליו להפעיל גמישות מחשבית ולהסיק מסקנה שצריך להתייחס לגודל הארגז.

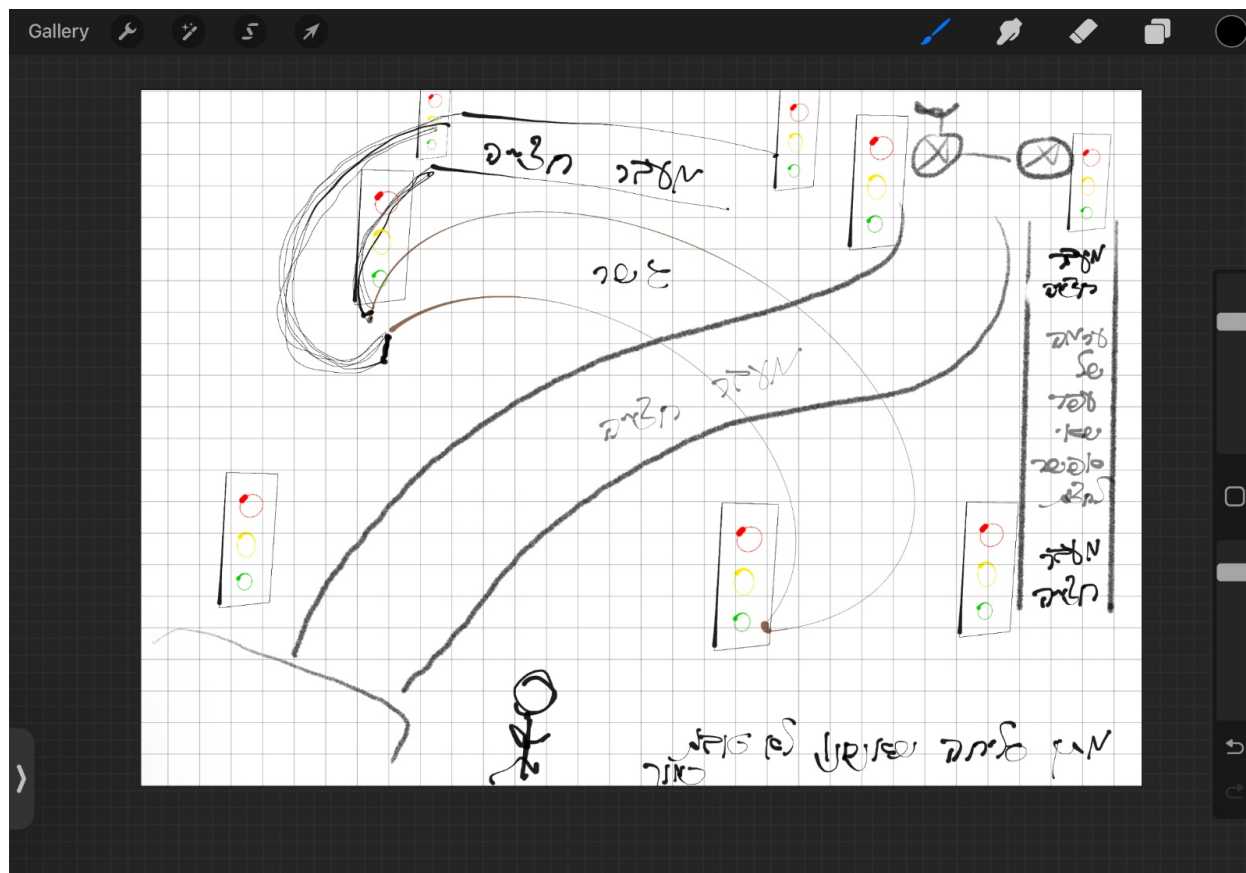
חבילה 2: רחוב עם כביש- יש אופניים בנקודה מסוימת בפריים, והילד צריך להגיע. כשהוא מגיע לאופניים הוא רוכב על האופניים 'החוצה'

11. **משימה:** בועת טקסט: 'עליך להגיע אל האופניים'. בדרך לאופניים יש בור שהוא צריך להבין לבד שהוא צריך לכסות אותו בקרשים שלידו כדי לעבור עליו.  
**רמה נמוכה:** ה'בור בצורת מלבן, ויש שלושה קרשים באותה הצורה שמתאימים בדיוק לחור של הבור, הילד צריך להבין שהוא צריך להניח את הקרשים בהתאם.  
**עקרון טיפולי:** תכנון- הילד צריך לתכנן את בניית המכסה לבור.  
הסקת מסקנות וגמישות מחשבית: לאחר שבפעם הראשונה הילד נופל לבור, עליו להסיק שהוא צריך לכסות את הבור כדי לעבור. בנוסף עליו להסיק שאת כיסוי הבור הוא יעשה באמצעות הקרשים.

**אינהיביציה:** הילד צריך לעכב תגובה ולא ישר ללכת לאופניים, אחרת ייפול לבור.  
**הפסד:** אם הילד נופל לבור הוא מתחיל מהתחלה את השלב.

12. משימה: **בועת טקסט:** 'עליך להגיע אל האופניים'. בדרך לאופניים יש בור שהוא צריך להבין לבד שהוא צריך לכסות אותו בקרשים שלידו כדי לעבור עליו.  
**רמה גבוהה:** על הבור יהיו סימונים של 'פאזל' פשוט יחסית אבל שהחלקים שלו בצורות שונות, ובצד חלקים שנראים כמו קרש בצורת פאזל שהוא צריך לחבר.  
**עקרון טיפולי:** תכנון- הילד צריך לתכנן את בניית המכסה לבור  
הסקת מסקנות וגמישות מחשבתית: לאחר שבפעם הראשונה הילד נופל לבור, עליו להסיק שהוא צריך לכסות את הבור כדי לעבור. בנוסף עליו להסיק שאת כיסוי הבור הוא יעשה באמצעות הקרשים. עליו להפעיל גמישות מחשבתית למציאת דרכים שונות לבניית ה'פאזל'.  
**ניטור ובקרה עצמית:** בזמן הרכבת הפאזל הילד צריך לעצור ולבדוק את עצמו על מנת לזהות טעויות ולתקן אותן  
**אינהיביציה:** הילד צריך לעכב תגובה ולא ישר ללכת לאופניים, אחרת ייפול לבור.  
**הפסד:** כשהילד נופל לבור או כשהוא עולה על הקרשים אך הם לא בנויים כמו שצריך, השלב מתאפס.  
13. משימה: **עליך להגיע אל האופניים**, ובדרך עליך לעבור בשביל האדום ולאסוף 2 פרחים כתומים. יהיו שבילים בעוד צבעים ופרחים בעוד צבעים. ההוראה נעלמת אחרי כמה שניות.  
**עקרון טיפולי:** זיכרון עבודה- על הילד לזכור את ההוראות שניתנו לו ולזכור את השביל בו הוא צריך לעבור ואיזה פריטים הוא צריך לקחת.  
**אינהיביציה-** הילד צריך לעכב את תגובתו ולא לעבור בשביל לא מתאים או לאסוף פרחים בצבע הלא נכון.

14. משימה: **בועת טקסט:** עליך לחצות את הכביש ולהגיע לאופניים.  
ברחוב יש כמה מעברי חצייה עם רמזורים, שכל אחד מהם מוביל ליעד אחר, (למשל, אחד מוביל לאופניים אבל יש יחסית)  
ברחוב יראו כמה מעברי חצייה, על הילד ללכת למעבר חצייה הנכון, ולחצות רק כאשר הרמזור ירוק (אפשר אולי לשלב כמה מעברי חצייה וכך הוא יצטרך כמה פעמים לעצור ולהמשיך).  
הילד נמצא בצד אחד של הרחוב והאופניים בקצה השני (כמתואר בתמונה). יש מספר דרכים שנראות הגיוניות, אך לא כולן אפשריות. לדוגמה, לאחר שחוצה מעבר חצייה אחד הוא נתקל בערימת עפר שלא יכול לעבור אותה ונדרשת ממנו הבנה שהוא צריך להגיע אל האופניים בדרך אחרת.  
**עקרון טיפולי:** תכנון- הילד צריך לתכנן את הדרך שלו ולבחור במעברי חצייה הנכונים.  
**אינהיביציה-** הילד צריך לעכב תגובה ולא לחצות ישר את הכביש אלא לחכות לרמזור ירוק.  
**דגשים:** כשהילד מנסה לחצות את הכביש כשהרמזור אדום הוא לא מצליח לרדת לכביש כי אנחנו לא רוצים שהילד ידרס ואנחנו גם לא רוצים לעודד אותו לחצות באדום... זה פשוט לא נותן לו את האופציה לרדת בכביש. (בשיתוף הרלב"ד...)  
**הפסד:** כשהילד חוצה את כביש בזמן לא מתאים מבחינת הרמזור.



15. **משימה:** בועת טקסט: משהו נעל את האופניים.... על האופניים יש מנעול ועליו 2 ציורים: ריבוע אדום מצד ימין ועיגול כתום מצד שמאל. בצד השני של הלוח (לא ליד האופניים), מונחים 4 מפתחות עם רצפי צורות דומים אך לא זהים ורק אחד זהה: 1. ריבוע אדום מצד ימין ועיגול כתום מצד שמאל 2. ריבוע אדום מצד ימין ועיגול כתום מצד שמאל 3. ריבוע אדום מצד ימין ועיגול כתום מצד שמאל 4. ריבוע אדום מצד ימין ועיגול כתום מצד שמאל. הילד צריך לבחור את המפתח הנכון, ללכת אל האופניים ולהתאים את המפתח למנעול

**עיקרון טיפולי:** תכנון והסקת מסקנות- על הילד לתכנן ולקחת את המפתח הנכון ולא לבצע ניסוי וטעייה ולנסות את כל המפתחות עד שיצליח.

**אינהביציה:** הילד צריך לבחור במפתח הנכון, ולא בקרוב אליו.

**הפסד:** אם הילד בוחר במפתח הלא נכון השלב מתאפס.

16. **משימה:** בועת טקסט: משהו נעל את האופניים.... על האופניים יש 2 מנעולים ועל כל אחד 3 ציורים: מנעול ראשון- משולש ירוק, מלבן צהוב וכוכב סגול. מנעול שני- משולש אדום, מלבן שחור וכוכב צהוב. בצד השני של הלוח (לא ליד האופניים), מונחים 6 מפתחות עם רצפי צורות דומים אך לא זהים ורק 2 זהים: 1. משולש ירוק, מלבן צהוב וכוכב סגול 2. משולש צהוב, מלבן סגול וכוכב ירוק. 3. משולש ירוק, מלבן לבן וכוכב אפור 4. משולש אדום, מלבן שחור וכוכב צהוב. 5. משולש צהוב, מלבן אדום וכוכב שחור. 6. משולש כתום, מלבן וורוד וכוכב צהוב. הילד צריך לבחור את המפתחות הנכונים, ללכת אל האופניים ולהתאים את המפתחות למנעולים.

**עיקרון טיפולי:** תכנון והסקת מסקנות- על הילד לתכנן ולקחת את המפתחות הנכונים ולא לבצע ניסוי וטעייה ולנסות את כל המפתחות עד שיצליח.

**אינהיביציה:** הילד צריך לבחור במפתחות הנכונים, ולא בקרוב אליו.  
**הפסד:** אם הילד בוחר במפתח הלא נכון השלב מתאפס.

17. **משימה:** בועת טקסט: עליך להגיע אל האופניים. ליד הגשר יש שלט שמודיע על סכנה- הגשר מתנדנד, יש לחצות בזהירות. כדי להגיע אל האופניים הילד צריך לחצות גשר, ואם הילד הולך מהר מידי על הגשר (נגיד לחיצות כפולות), הגשר נופל.  
**עקרון טיפולי:** תכנון והסקת מסקנות: על הילד להבין שאם הוא לוחץ בדרך מסויימת על המקלדת, זה גורם לו ללכת מהר מידי והוא נופל, ועליו לתכנן ולהאט את קצב ההליכה שלו  
**ניטור ובקרה עצמית:** על הילד לזהות את ה'טעות' שלו- קצב ההליכה המהיר, ולנטר את קצב ההליכה החדש  
**דגשים:** ליד הגשר יש שלט שכתוב עליו 'הגשר מתנדנד אסור לרוץ'  
**הפסד:** כשהגשר נשבר והילד נופל השלב מתאפס

18. **משימה:** הילד עומד בצד אחד של הכביש ויש לידו שלט (לא בועת טקסט), שעליו כתוב: עליך להגיע אל האופניים עם הגלגלים הכחולים, שנמצאות ליד השיח עם הפרחים. בצד השני של הכביש יש 6 אופניים:  
1. אופניים עם הגלגלים הכחולים, שנמצאים ליד שיח עם פרחים 2. אופניים עם כידון כחול וגלגלים ירוקים שנמצאים ליד שיח בלי פרחים. 3. אופניים עם גלגלים כחולים שנמצאים ליד עץ 4. אופניים עם גלגלים אדומים שנמצאים ליד שיח עם פרחים 5. אופניים עם גלגלים כתומים שנמצאים ליד פרחים בלי שיח 6. אופניים על גלגלים כחולים שנמצאים ליד שיח בלי פרחים.  
הילד צריך לזכור את ההוראה וללכת לאופניים הנכונים.  
**עקרון טיפולי:** זיכרון עבודה: ילד צעיר יכול לזכור הוראה של 1-2 שלבים. ההוראה הניתנת לילד לא נשארת שם לאורך המשימה ולכן עליו לזכור את הפרטים של ההוראות.  
**אינהיביציה:** על הילד לעצור את התגובה ולא לקחת את האופניים הראשונות שרואה, אלא רק את האופניים המתאימות.  
**דגשים:** צריך לעשות את זה איכשהו כך שכשהילד עומד ליד השלט עם ההוראות הוא לא רואה את האופניים, וכשהוא הולך לאופניים הוא לא רואה את השלט עם ההוראות (ואז אם הוא מגיע לאופניים ולא זוכר את ההוראות הוא צריך לחזור לקרוא אותן)

19. **משימה:** בועת טקסט: תיזהר לא להירטב! בדרך לאופניים יש כל מיני דברים רטובים (שלוליות, אבנים רטובות, צינור מטפטף וכו') והילד צריך להגיע לאופניים בלי להירטב.  
**עקרון טיפולי:** תכנון: הילד צריך לתכנן את המסלול שלו עד האופניים בלי להירטב  
**אינהיביציה:** הילד צריך להימנע מלקפוץ מוקדם מידי לפני משהו שעלול להרטיב אותו  
**הפסד:** אם הילד נוגע במים השלב מתאפס (אם הוא ממש נוגע קצת זה לא חייב להיחשב הפסד)

20. **משימה:** בועת טקסט: עזור לדני השכן לאסוף את המכתבים שנפלו לו. רואים איש ולידו על הרצפה כל מיני מעטפות עם שמות שונים, והילד צריך לאסוף רק את אלה שכתוב עליהם 'דני'.  
**עקרון טיפולי:** הסקת מסקנות: הילד צריך להבין שהוא צריך להרים רק את המכתבים שכתוב עליהם דני  
**זכרון עבודה:** הילד צריך לזכור את ההוראה ואת השם של השכן  
**אינהיביציה:** הילד צריך להימנע מלהרים מעטפות עם שם דומה לדני  
**הפסד:** אם הילד בוחר במעטפה לא נכונה השלב מתאפס

חבילה 3: יער: עליו לחצות את הנהר.

21. **משימה:** בועת טקסט: עליך לאסוף את הפריטים לסלסלות השונות, אך אסור לגעת באבנים. על הרצפה פזורים 4 סוגים של פריטים (אבנים, עלים, פרחים, ענפים, נוצות- בחמישה צבעים- חום בהיר, חום כהה, צהוב, אפור בהיר, אפור כהה. צריך שמכל פריט יהיה בכל מיני צבעים נגיד גם עלה חום וגם עלה צהוב), ויש 5 סלסלות בצבעים שונים (חום בהיר, חום כהה, צהוב, אפור בהיר, אפור כהה). הילד צריך להסיק שהוא צריך למיין את הפריטים לפי הצבע של הסלסלה, ושאת האבנים הוא צריך להשאיר על הרצפה. **עקרון טיפולי:** ארגון: על הילד למיין את הפריטים השונים על פי הצבע, ולהבדיל בין מיון על פי צבע לבין מיון על פי סוג הפריט

**הסקת מסקנות ופתרון בעיות:** על הילד להבין לבד שעל מנת לצלוח את המשימה הוא צריך למיין את הפריטים לפי הצבע שלהם

**אינהיביציה וגמישות מחשבתית:** הילד צריך לעצור את הדחף להרים את האבנים ולהניח בסלסלה כלשהי, ולהחליט עבור כל פריט שהוא רואה האם הוא צריך להרים אותו או לא

**הפסד:** לאחר שהילד סיים לשים את הפריטים בסלסלות, עליו ללחוץ 'V'- אם הוא טעה, השלב מתאפס.

22. **משימה:** בועת טקסט: עליך לחצות את הנהר. הילד צריך לעבור מעבר לנהר על ידי קפיצה בין 4 חבלים מתנוודדים. על מנת לעשות זאת עליו לגרור סלע מהצד של החדר, לטפס עליו וכך הוא יוכל להגיע לחבל הראשון, ולקפוץ מחבל לחבל רק כאשר החבל מתקרב אליו.

**עיקרון טיפולי:** תכנון- על הילד לתכנן את חציית הנהר, ולהבין שעליו לקחת את הסלע כדי להגיע לחבלים ובעזרתם לעבור את הנהר.

**עיכוב תגובה-** הילד צריך לעכב תגובה ולא לחצות ישר את הנהר, וכן לקפוץ בין חבל לחבל רק כאשר החבל מתקרב אליו.

**דגשים:** כדי שלא יהיה קשה מדי, שלא יהיו עוד מסיחים חוץ מסלע ושהסלע יהיה בצורת ריבוע וכך יהיה ברור שעליו הוא צריך לעלות.

**הפסד:** כשהוא נופל לנהר השלב מתאפס.

23. **משימה:** בועת טקסט: עליך לחצות את הנהר דרך הגשר הכהה לאחר ששני דגים כתומים עוברים הילד עומד מצד אחד של הנהר, ליד גשר שקרוב אליו בצבע חום בהיר, ויותר רחוק ממנו יש גשר בצבע חום כהה. בנהר עוברים דגים בכל מיני צבעים בסדר הבא: כחול, כתום, כחול, צהוב, כתום, אדום, כתום, כתום, צהוב, ירוק, כתום, כחול, כתום, כתום וחוזר חלילה.. הילד צריך לחצות את הנהר לאחר רצף של שני דגים כתומים

**עקרון טיפולי:** אינהיביציה- על היד לרסן את הדחף לחצות את הנהר דרך הגשר הקרוב, או לאחר שרואה דג כתום אחד או דג שאינו כתום.

**זיכרון עבודה-** של שני שלבים: לספור 2 דגים כתומים ולחצות את הנהר דרך הגשר הכהה.

**הפסד:** אם הילד חוצה בזמן לא נכון (לא אחרי שני דגים כתומים) או דרך גשר לא נכון השלב מתאפס.

**דגשים:** הקצב של מעבר הדגים צריך להיות קבוע, בקצב של בערך 2 שניות לדג כל פעם.

24. **משימה:** בועת טקסט: עליך לחצות את הנהר מבלי שהתנין יראה. הילד צריך לעצור את התנועה שלו כשהתנין מסתובב, ולהתקדם רק כשהתנין לא מסתכל. הילד חוצה את הנהר דרך גשר שבור, שהוא צריך לקפוץ בחלקים מסוימים כדי לא ליפול למים, ותוך כדי לשים לב שהוא לא זז כשהתנין מסתכל

**עיקרון טיפולי:** אינהיביציה- הילד צריך להפסיק לזוז כשהתנין מסתובב ורואה אותו, לעכב את התגובה. גמישות מחשבתית- הילד צריך להשתמש בגמישות מחשבתית על מנת להבין שאחרי שעצר והתנין כבר לא מסתכל הוא צריך לצעוד שוב.

**תכנון-** הילד צריך לתכנן את המסלול שלו על הגשר השבור ולשים לב מתי עליו לקפוץ, מתי עליו לעצור וכו

**דגשים:** לעשות שהתנין יסתובב 4 פעמים. בהתחלה הקצב שבו התנין מסתובב הוא שווה, ולאט לאט

הקצב משתנה והילד לא יודע מתי התנין הולך להסתובב.  
**הפסד:** אם הילד נופל למים או זז כשהתנין מסתכל השלב מתאפס.

25. **משימה:** בועת טקסט: עליך לחצות את הנהר באמצעות החפץ המדויק ביותר שמופיע כל פעם על המסך. בנהר עוברים כל פעם 2 חפצים בצבעים ספציפיים, ועל המסך מופיעים ציורים של 2 חפצים כאשר רק אחד הוא המדויק ביותר לחפץ שמופיע בנהר. הילד צריך לבחור לעלות על החפץ המדויק ביותר. לדוגמא, בנהר יש רפסודה אדומה ובול עץ כתום. על המסך מופיעים רפסודה אדומה ובול עץ ירוק. על הילד לבחור לעלות על החפץ המדויק ביותר (רפסודה אדומה). אחרי שהוא עלה על הרפסודה האדומה, כל החפצים משתנים.  
**עיקרון טיפולי:** גמישות- הילד צריך לגלות גמישות ולעבור כל פעם לחפץ הנכון.  
**אינהיביציה-** הילד צריך לעכב את התגובה ולא לעלות על החפץ הלא נכון.  
**הפסד:** ברגע שהילד עלה על חפץ לא נכון השלב מתאפס.

26. **משימה:** בועת טקסט: עליך לחצות את הנהר. הילד צריך לחצות את הנהר (אין גשר), ובנהר עוברים כל מיני דברים- נגיד קודם כל עוברת רפסודה, ואם הילד בוחר לעלות עליה הוא ישר מועד ונופל, או אם הוא מנסה להיכנס למים הוא גם נופל ונפסל, אז הוא צריך לחכות שתעבור הרפסודה ואח"כ מגיעה סירה.  
**עקרון טיפולי:** אינהיביציה: הילד צריך לרסן את הדחף להיכנס ישר למים ו/או לעלות על הרפסודה, ועליו לחכות שתגיע הסירה  
**גמישות מחשבתית והסקת מסקנות:** באמצעות ניסוי וטעייה הילד צריך להבין שאם הוא יעלה על הרפסודה או יכנס למים הוא לא יצליח לחצות את הנהר ולכן עליו להפעיל גמישות מחשבתית ולנסות דרכים אחרות, ולהסיק את המסקנה שעל מנת להצליח לחצות את הנהר עליו להשתמש בסירה.  
**זכרון עבודה:** לאחר כמה נסיונות כושלים על הילד לזכור את ההוראות לביצוע המשימה ('לא לעלות על הרפסודה', 'לחכות לסירה')  
**הפסד:** אם הילד עולה על הרפסודה היא מתהפכת והשלב מתאפס, אם הילד נכנס ישר למים הוא 'טובע' והשלב מתאפס.

27. **משימה:** עליך להניח ליד העץ 2 אבנים גדולות. תוכל ללכת רק דרך השביל שיופיע על המסך. על הנהר יופיעו שבילים בצבעים שונים וכל פעם ישתנה הצבע והילד יעבור לשביל המתאים. התמונה של צבע השביל תעלה אחרי 10 שניות. לאורך השבילים יש אבנים גדולות וקטנות והילד צריך לקחת 2 מהם.  
**עיקרון טיפולי:** אינהיביציה- בכל פעם שמשתנה הצבע שמופיע על המסך הילד צריך לעכב את התגובה ולעבור לשביל אחר. בנוסף, הילד צריך לבחור רק את הפריטים שנאמרו לו.  
**גמישות מחשבתית-** הילד צריך להפעיל גמישות מחשבתית במבער בין צבעי השבילים השונים.  
**זיכרון עבודה-** הילד צריך לזכור את ההוראות וכן לזכור את הפריטים אותם הוא צריך לאסוף ואיפה הוא צריך להניח אותם.  
**הפסד:** אם הילד מגיע לצד השני דרך השביל הלא נכון או מניח ליד העץ אבנים לא נכונות/לא מניח אבנים השלב מתאפס

28. **משימה:** בועת טקסט: תוכל להשתמש רק ברפסודה אחת ושני בולי עץ. שים לב השער נעול. אין גשר. ליד הנהר יש ערמה של רפסודות וערמה של בולי עץ ומפתח. הילד צריך להשתמש בהם כדי לעבור את הנהר אבל הוא צריך להשתמש ברפסודה אחת ושני בולי עץ (הוא אחרי שהוא עומד על משהו הוא צריך להעביר את הדבר שפניו קדימה, וככה הוא מתקדם).  
**עקרון טיפולי:** אינהיביציה: הילד צריך לרסן את הדחף להשתמש בכלים נוספים מעבר למותר



ארגון, תכנון והסקת מסקנות: הילד צריך להסיק שבשביל להשתמש במספר כלים מצומצם, הוא צריך לתכנן את הדרך בה יחצה את הנהר ולארגן את הסביבה, ולקחת מראש את המפתח שיצטרך בהמשך הפסד: אם הילד מניח על הנהר כלי עודף מעבר למותר, השלב מתאפס (אם הוא רק נוגע בו זה בסדר) אם הילד מגיע לשער מבלי המפתח השלב מתאפס

29. **משימה:** יש גשר. תופיע בועה עם הוראות של 4 שלבים שעל הילד לזכור ולאחר 15 שניות היא נעלמת "עליך להניח בארגז 2 אבנים עגולות ו3 דגים ירוקים, ועל הספסל 4 עלים כתומים ו2 דגים צהובים" בצד השני של הנהר יש ארגז ולשם הילד צריך להביא את הפריטים. האבנים והעלים יכולים להיות לפני הנהר או בתוך הנהר, (יש אבנים בכל מיני צורות ועלים בכל מיני צבעים), והדגים עוברים בנהר (הילד צריך לחכות כדי להצליח לאסוף 3 ירוקים). הילד יכול להחזיק פריט אחד בכל יד ולכן הוא צריך לעשות הלוך-חזור **עקרון טיפולי:** זיכרון עבודה- ילד בגיל בית ספר יסודי יכול לזכור הוראה של 3-4 שלבים. ההוראה הניתנת לילד לא נשארת שם לאורך המשימה ולכן עליו לזכור את הפרטים של ההוראות. **אינהיביציה:** על הילד לבחור את הפריטים הנכונים, ולא לבחור במסיחים. **תכנון:** הילד לא יכול לקחת את כל הפריטים בפעם אחת והוא צריך לתכנן אילו פריטים הוא לוקח בכל פעם **הפסד:** לאחר שהילד סיים להניח את הפריטים בארגז, עליו ללחוץ 'סיימתי'- אם הוא טעה, השלב מתאפס

30. **משימה:** בועת טקסט: עליך לחצות את הנהר. אין גשר, יש ערימת קרשים וחפצים שונים ולידם 3 חוברות- של הרכבת רכב, הרכבת סירה, והרכבת בית. להרכבת רכב/סירה והילד צריך לבנות אותה על פי דגם שמופיע בתמונה על המסך. הילד צריך לתכנן כיצד יעבור ובעצם לבחור בחוברת של הסירה, לבנות על פי ההוראות (דגם לפי תמונות, כמו נגיד בלגו או משהו) ואז לחצות עם מה שבנה. **עקרון טיפולי:** תכנון וארגון: הילד צריך לתכנן ולהבין איזו מהחוברות תעזור לו לחצות את הנהר. וכן להסתכל על הדגם ועל פיו לתכנן את בניית הסירה שלו. **גמישות מחשבתית,** ניטור ובקרה עצמית: הילד צריך לזהות טעויות בדגם שבנה ולעשות שינויים בהתאם **דגשים:** בשלב הזה אין 'הפסד', פשוט הילד צריך להצליח לבנות את הדגם- ולבחור את החוברת הנכונה.

**חבילה 4: טירה- חלל גדול שבקצהו נמצא המשחק האבוד.**

31. **משימה:** בועת טקסט: 'עליך להגיע אל המשחק הנמצא בקצה הטיירה. שים לב- עליך לאסוף בדרך רק את הצורה המופיעה על המסך'. בדרך למשחק יצטרך להתחמק מדברים שונים ורק כך יוכל להגיע. **עקרון טיפולי:** אינהיביציה: על הילד לעצור במקום כאשר חולף על פניו מכשול **תכנון:** על הילד לבחור את המסלול בו הוא הולך כך שיצליח להגיע ליעד בבטחה יש צורות שנופלות מהשמיים והוא צריך להתחמק מצורות ולתפוס רק את הצורה המתאימה. במהלך הבריחה הצורה אותה צריך לתפוס משתנה על הלוח. **גמישות:** עליו לגלות גמישות בכל פעם שהצורה משתנה **הסקת מסקנות:** בניסיון הראשון הילד רואה שכשהוא נתקע במכשול הוא נפסל ועליו להסיק שהדרך לצלוח את השלב היא לחמוק מהמכשולים **הפסד:** בכל פעם שהילד נתקל במכשול (נופל עליו/מתנגש בו וכו) השלב מתאפס.

32. **משימה:** בועת טקסט: "אסוף 5 כוכבים אדומים ו-4 עיגולים כחולים, הימנע מכל הצורות האחרות!"  
**עקרון טיפולי:** אינהיביציה- על הילד לעצור במקום כשחולף על צורה שהוא לא צריך לאסוף.  
**תכנון-** על הילד לבחור את הדרך בה הוא יוכל להגיע ליעד בבטחה ולאסוף את הצורות שהוא צריך. (קצת מזכיר SUBWAY, שהוא כל פעם יבחר את ההסתעפות הנכונה לפי הצורות שצריך)  
**זיכרון עבודה-** על הילד לזכור איזה צורות, באיזה צבע וכמה הוא צריך לאסוף.  
**הפסד:** בכל פעם שהילד נתקל בצורה שהוא לא צריך לאסוף השלב מתאפס.

33. **משימה:** בועת טקסט: הרצפה חייבת לשמור על הרצף. בתחילת השלב יופיע על הלוח הרצף ל20 שניות אותו הילד צריך לשנן, אחרי שהרצף נעלם הוא צריך לסדר את האריחים וכך להגיע לקצה. אפשר להוסיף על האריחים נגיד כל כמה אריחים שיהיה אריח אחד עם ציור של פצצה או משהו כזה שאם הילד עולה עליו הוא נפסל- (משלב גם תכנון וגם הסקת מסקנות).  
**עקרון טיפולי:** זכרון עבודה ותכנון: הילד צריך לזכור את רצף הצבעים שעליו להשלים, ולתכנן את העבודה שלו כדי להשלים את הרצף.  
**אינהיביציה:** הילד צריך להימנע מלבחור אריחים בצבעים לא נכונים  
**גמישות מחשבית, ניטור ובקרה עצמית:** הילד צריך לעקוב אחרי העבודה שלו, לזהות טעויות ולשנות את העבודה שלו בהתאם  
**הפסד:** בסיום הבניית הרצף, כשהילד מגיע לקצה השני של האולם, אם הרצף שגוי השלב מתאפס. (תוך כדי ההרכבה של הרצף השלב לא מתאפס כשיש טעויות). לאחר כמה פעמים השלב לא יתאפס לגמרי אלא רק חלק יתאפס כדי למנוע תסכול של הילד.

34. **משימה:** בועת טקסט: הרצפה חייבת לשמור על הרצף. לאחר שתשלים את הרצף, תפתח את תיבת האוצר באמצעות הקוד 2571 ותוציא משם את הכדור הירוק. בתחילת השלב יופיע על הלוח הרצף ל20 שניות אותו הילד צריך לשנן, אחרי שהרצף נעלם הוא צריך לסדר את האריחים וכך להגיע לקצה. אפשר להוסיף על האריחים נגיד כל כמה אריחים שיהיה אריח אחד עם ציור של פצצה או משהו כזה שאם הילד עולה עליו הוא נפסל- (משלב גם תכנון וגם הסקת מסקנות). לאחר השלמת הרצף הוא יגיע לשלב התיבה.  
**עקרון טיפולי:** זכרון עבודה ותכנון: הילד צריך לזכור את רצף הצבעים שעליו להשלים, ולתכנן את העבודה שלו כדי להשלים את הרצף. בנוסף, הילד צריך לזכור את הקוד ואיזה חפץ עליו להוציא מהתיבה.  
**אינהיביציה:** הילד צריך להימנע מלבחור אריחים בצבעים לא נכונים וכן להימנע מלהוציא חפצים שהוא לא צריך.  
**גמישות מחשבית, ניטור ובקרה עצמית:** הילד צריך לעקוב אחרי העבודה שלו, לזהות טעויות ולשנות את העבודה שלו בהתאם  
**הפסד:** בסיום הבניית הרצף, כשהילד מגיע לקצה השני של האולם, אם הרצף שגוי השלב מתאפס. (תוך כדי ההרכבה של הרצף השלב לא מתאפס כשיש טעויות). לאחר כמה פעמים השלב לא יתאפס לגמרי אלא רק חלק יתאפס כדי למנוע תסכול של הילד. אחרי שמצליח לבנות את הרצף ומגיע לתיבה ומוציא את החפץ הוא לוחץ 'סיימתי' ואז רואים אם הצליח להוציא את החפץ הנכון או שלא.

35. **משימה:** בועת טקסט: "האם תצליח לאסוף את כל הפריטים בלי שהמכשפה תראה אותך זז?" הילד צריך לעצור את התנועה שלו כשהמכשפה מסתובבת, ולהתקדם רק כשהיא לא מסתכלת. בנוסף, עליו לאסוף חפצים בהתאם למה שמופיע על הלוח והתמונה של החפץ משתנה כל כמה שניות.  
**עקרון טיפולי:** אינהיביציה- הילד צריך להפסיק לזוז כשהמכשפה מסתובבת ורואה אותו. בנוסף, עליו לעכב תגובה בעת לקיחת החפץ הנכון.

גמישות מחשבית - הילד צריך להשתמש בגמישות מחשבית על מנת להבין שאחרי שעצר והמכדפה כבר לא תסתכל הוא צריך לעודד שוב. בנוסף, זה בא לידי ביטוי בגמישות לה נדרש הילד בכל פעם שמתחלף החפץ אותו הוא צריך לאסוף.

**תכנון:** הילד צריך לחשב את הצעדים שלו בדרך לאיסוף החפצים, תוך תשומת לב לעצירה בעת הצורך

**דגשים:** התמונה צריכה להישאר על המסך לפחות 10 שניות בכל פעם

**הפסד:** אם הילד זז השלב מתאפס, אם מופיעה תמונה של חפץ על הלוח והילד אוסף חפץ אחר השלב מתאפס. (אפשר שבשלב מסוים השלב לא יתאפס לגמרי, אלא ימשיך ממקום מסוים כדי למנוע תסכול, אבל זה כן בחבילה של השלבים ברמה הכי גבוהה אז כן בהתחלה שיתאפס לגמרי).

**36. משימה:** בועת טקסט שנעלמת אחרי 15 שניות: על מנת להכין לחתולים את בקבוקי השתייה שלהם, ערבב שני בקבוקים אדומים עם בקבוק ירוק, ואז ערבב אותם עם בקבוק כחול. לאחר מכן, חלק את הנוזל לארבעת בקבוקי השתייה. בחדר יש שולחן עם 10 בקבוקים בצבעים שונים + בקבוקי שתייה לחתולים (צריך שיהיה בולט שאלו בקבוקי שתייה ולא חלק משאר הבקבוקים) והילד צריך לעשות את הערבובים בסדר הנכון ואז לחלק לארבעת בקבוקי השתייה הירוקים.

**עקרון טיפולי:** תכנון: הילד צריך לתכנן את סדר העבודה שלו. בנוסף, הילד צריך לתכנן את חלוקת הנוזל לבקבוקים כך שהנוזל יספיק לכל החתולים.

**זכרון עבודה:** הילד צריך לזכור צבעי הבקבוקים וסדר הפעולות.

**אינהיביציה:** הילד צריך להימנע מלבחור בקבוקים בצבעים לא נכונים או בסדר הלא נכון.

**הפסד:** ערבוב שגוי של צבעים או חלוקה לא נכונה לבקבוקי השתייה יגרמו לאיפוס של השלב.

**37. משימה:** אם תדרוך על הצבע הלא נכון לא תוכל להגיע לסוף! על הרצפה יש ריבועים בכל מיני צבעים והילד רץ/בורח ממשהו והוא צריך לרוץ על רק על האריחים בצבע שכתוב על המסך (על מנת לאתגר, המילה תהיה רשומה בצבע אחר. לדוגמה - ירוק. הילד צריך ללכת לאריח הירוק ולא לכחול, הצבע משתנה כל כמה זמן והילד צריך לעבור למסלול המתאים לפי הצבע.

**עקרון טיפולי:** גמישות מחשבית: הילד מתמקד בצבע אחד, ועליו להיות מוכן לשנות את המיקוד לצבע אחר אינהיביציה: כשהצבע על המסך משתנה, הילד צריך לרסן את הדחף לדרוך על ריבוע בצבע שהיה רגיל אליו. בנוסף, הילד צריך לעכב את התגובה וללכת לאריח לפי הצבע שכתוב ולא לפי הצבע של האותיות.

**דגשים:** שיהיו הרבה חילופים, כי זה כן שלב שאמור להיות מאתגר.

**הפסד:** אם הילד דורך על צבע לא נכון השלב מתאפס

**38. משימה:** בועת טקסט שנעלמת אחרי 15 שניות: פתח את תיבה מספר 4 עם המפתח בצורת כוכב ואת תיבה מספר 2 עם המפתח בצורת עיגול. הנח בתיבה מספר 2 נוצה שחורה ובתיבה מספר 4 הנח שרביט מנצנץ. באולם יש 5 תיבות נעולות עם מספרים עליה. ברחבי האולם מפוזרים הרבה מפתחות בצורות שונות והילד צריך לזכור את ההוראה ולחפש את המפתחות המתאימים ברחבי החדר, ולשים בתוך התיבות את החפצים הדרושים.

**עקרון טיפולי:** זכרון עבודה: ילד בגיל בית ספר יסודי יכול לזכור הוראה של 3-4 שלבים הילד צריך להחזיק את הפרטים של ההוראות בראש במשך כל הזמן שהוא מחפש את המפתחות והחפצים בחדר.

**תכנון:** הילד צריך לתכנן את אופן העבודה שלו- הוא יכול לאסוף את שתי המפתחות ואז ללכת לתיבות, הוא יכול כל פעם לקחת מפתח אחד, הוא יכול לקחת איתו את החפצים אל התיבות לפני/אחרי שפותח אותן וכו

**הפסד:** אחרי 3 נסיונות כושלים של פתיחת תיבה עם המפתח הלא נכון, השלב מתאפס כדי שהבועה עם ההוראה תופיע שוב. אם הילד מסיים להניח את החפצים בתיבה והם לא נכונים השלב מתאפס

39. **משימה:** בועת טקסט: הדליקו 10 עששיות. אסור ששתי עששיות באותו צבע יהיו דלוקות אחת ליד השניה. אסור שעששית אדומה תהיה דלוקה ליד עששית כחולה. יש קיר עם עששיות כבויות (לא רואים באיזה צבע הן לפני שהן נדלקות). הילד צריך להדליק את העששיות לפי ההוראות.

**עקרון טיפולי:** תכנון ניטור ובקרה עצמית: הילד צריך לתכנן איזה עששיות הוא מדליק ואיזה לא, ולזהות ולתקן את הטעויות שלו.

**אינהיביציה:** לפני הדלקת עששית הילד צריך לעצור ולחשוב אם הוא צריך להדליק אותה

**דגשים:** סדר העששיות: צהוב כחול אדום כחול ירוק ירוק כחול אדום כחול צהוב צהוב ירוק כחול

**הפסד:** בסיום הדלקת העששיות הילד צריך ללחוץ 'סיימתי' אם הוא עשה שגיאה השלב מתאפס.

40. **משימה:** בועת טקסט: "עליך להביא את כל הספרים עם כריכה אדומה, של הסופר אדם לוי (או כל שם אחר) ומכילים יותר מ-100 עמודים. לאחר מכן, תמצא שני ספרים זהים, ואלו יעזרו לך לעבור לשלב הבא."

בחדר יהיו מדפים עם ספרים (אולי נגיד 40 ספרים? פחות?). הילד יצטרך ללחוץ ולבחור את כל הספרים העונים על הקריטריון. לאחר מכן יהיה עליו למצוא מתוכם 2 ספרים בלבד זהים (אופציות להבדלים- גופן שונה, פינות מעט מעוגלות יותר, גוון כהה יותר, מספר עמודים, סופר).- כאשר יבחר נכון, מכל ספר "יפול" מפתח בצורה אחרת (משולש ולב נגיד), ויהיה עליו לבחור את הנכון ולפתוח בעזרתו את הדלת לצאת (על פי הסימון על הדלת).

**עקרון טיפולי:** אינהיביציה: על הילד לבחור את הספרים הנכונים ולא לקחת את מה שישר נראה לו. כנל עם המפתח.

**תכנון ובקרה:** על הילד לתכנן את דרך הפעולה שלו- למשל קודם לחפש את האדומים וכן הלאה, כך גם במציאת ההבדלים. עליו לבצע בקרה ולוודא שהספרים שהביא עונים על הדרישות, וכן לבצע בקרה ולוודא שלא טעה בהבדלים.

**גמישות:** הילד צריך לעבור מקריטריון לקריטריון, וכן בין 3 משימות שונות- מציאת ספרים, הבדלים ומפתח. **זיכרון עבודה:** הילד צריך לזכור את ההוראות.

**דגשים:** ההוראה תעלה לאחר 15 שניות. (מתלבטת אם צריך שיהיה אופציה ללחוץ שוב ולראות את ההוראה). כשלוחצים על ספר מסויים זה יראה אותו בגדול, כך שיהיה אפשר לראות מה רשום על הכריכה וכן את הכריכה האחורית (שם יהיה רשום מספר עמודים ועוד פריטים מסיחים).

**הפסד:** אם לא מביא את כל הספרים/מביא ספר לא נכון- חוזר להתחלה. אם טעה בהבדלים- חוזר להבאת הספרים הנכונים. אם מנסה עם המפתח הנכון- חוזר להבדלים.