

## המשחק שלכם – רעיון

הדרך להגיע לרעיון אחד טוב, היא להתחיל מ-100 רעיונות, ולזרוק 99 מתוכם... הממציא האמריקני הידוע תומאס אדיסון רשם אלפי רעיונות, וכמעט כולם היו גרועים, אבל בסוף היו לו גם כמה רעיונות טובים (<http://blog.idonethis.com/bad-ideas>). מטרת המטלה היא לעודד אתכם לחשוב על הרבה רעיונות מקוריים ומעניינים למשחקים חדשים. יש לענות על N+1 שאלות, כאשר N הוא מספר חברי הצוות. שימו לב: אחת מהבחירות האלה כנראה תהיה הנושא למטלה המתגלגלת שלכם – בניית משחק מקורי.

### שאלה 1: שיחזור ושיפור משחקים ישנים

חפשו כאן: <https://www.myabandonware.com> (או באתר אחר כלשהו) משחקים ישנים מעניינים, שיוצריהם נטשו אותם וויתרו על זכויות-היוצרים. בחרו שלושה משחקים שהייתם רוצים ליצור מחדש בצורה משופרת. תארו כל אחד מהם, ואיך הייתם רוצים לשפר אותם? עצה: אם תצליחו למצוא משחקים שהם לא רק נטושים אלא גם קוד פתוח (open source), יהיה לכם יותר קל לשחזר אותם.

### שאלה 2: משחקי לוח מקוריים

קראו כאן: [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com) רשימה של משחקי לוח מקוריים. בחרו שלושה משחקים עם דירוג גבוה, ובדקו שעדיין לא הפכו אותם למשחק מחשב. תארו איך אפשר להפוך אותם למשחקי מחשב.

### שאלה 3: החיים שלך כמשחק

רשמו שלושה תחומים בחיים שלכם, שאפשר שאפשר לראות כמשחקים. תארו בקצרה מבנה-משחק עבור כל אחד מהתחומים: עצמים, קשרים ביניהם, התנהגויות, תהליכים, חוקים וכו'.

### שאלה 4: הילדות שלך כמשחק

רשמו שלושה משחקים שאהבתם לשחק כילדים. תארו מה בדיוק אהבתם בהם – מה הייתה חוויית-השחקן שלכם? תארו בקצרה איך אפשר להפוך אותם למשחקי מחשב.

### שאלה 5: ספרי-קריאה כמשחק

ציינו שלושה ספרי-קריאה שאהבתם, ולדעתכם אפשר להפוך למשחק. הציעו רעיונות איך אפשר לבנות משחק על-בסיס הספר.

### שאלה 6: משחקי תועלת

ראו כאן: <http://www.chandrakclarke.com/citizen-science-games-ultimate-list> רשימה של משחקים המביאים תועלת למדע. הציעו שלושה רעיונות למשחקי-תועלת בסגנון דומה.

### שאלה 7: משחקים לימודיים

רשמו שלושה נושאים שאפשר לדעתכם ללמד ע"י משחק, אבל בלי שהשחקנים ירגישו שהם לומדים. תארו תוכנית למשחק, והסבירו איך בדיוק הלמידה תשתלב עם חוויית המשחק.

### שאלה 8: שילוב שני משחקים קיימים

אחת השיטות לחשוב על רעיונות מקוריים היא ליצור חיבורים מקריים ולא-צפויים בין רעיונות קיימים. בחרו 6 משחקי-מחשב ששיחקתם ואהבתם. חלקו אותם באקראי לשלושה זוגות. עבור כל זוג, הציעו רעיון מקורי למשחק המשלב מאפיינים של שני המשחקים בזוג.