

## משחק מר סקוויגל

משחק הסקוויגל הוא משחק שהומצא ע"י ד"ר דונלד ס. ויניקוט שהיה רופא ילדים ופסיכיאטר, חקר וכתב רבות על עולמם של הילדים ועל התפתחותם הרגשית והנפשית. במשחק זה הוא היה משתמש, כפי שמטפלים רבים משתמשים בחדר הטיפול, כמשחק היכרות וחימום עם ילדים שהופנו אליו לקליניקה.

בימים אלה של חוסר וודאות קשה לכולנו. ועם זאת, לכל אחד קשה קצת אחרת. לכל אחד יש מרכיבים באישיות שהם שונים, ומשפיעים על הדרך שבה החוויה נתפסת אצלנו. חלק 'יסבלו' יותר מהצפיפות החדשה בבית, חלק יאותגרו יותר מחוסר המעש, לחלק הבדידות מהחברים או הריחוק מהמשפחה, תהווה את עיקר הקושי.

הסקוויגל מאפשר לנו 'להציף' רגשות, תחושות ומחשבות מהתת מודע שלנו ושל הילדים שלנו, שאולי לא חשבנו שמעסיקים אותנו, וקשורים לחיים ביחד בעת הזאת.

## מטרת המשחק:

- לאפשר העלאת מחשבות ורגשות אצל ילדים ומבוגרים באופן מהנה ומשחקי.
- הציור המשותף מייצר מרחב בטוח להתבוננות על הנושאים שמעסיקים את הילד/ה שלי כרגע. למשל, נוכל לראות איך הוא בוחר לצייר את הדימוי המרכזי, באיזה צבעים, על איזה רקע נמצאת הדמות, מה הפוקוס ומה הוא יודע להגיד על החוויה של הדמות שבציור - האם היא מאיים, מפוחד, שמח, בודד, מבולבל וכו'.
- ההתבוננות על היצירה המשותפת מאפשרת קירבה, חיזוק האמון, שיח על רעיונות ותחושות, וחשוב לא פחות - מקום להתפעלות הדדית!

## הנחיות למשחק:

הסקוויגל הוא משחק המיועד ל-2 שחקנים.

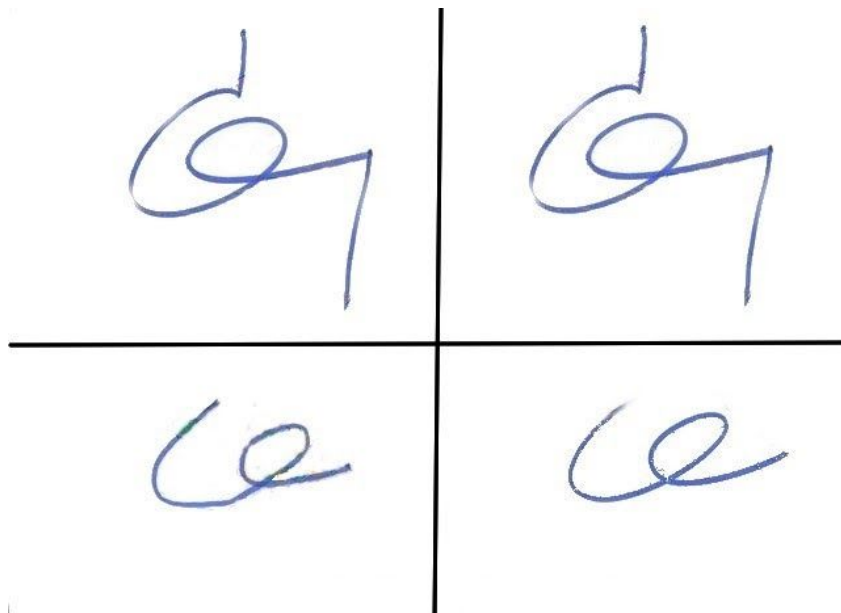
- כל אחד בתורו בוחר משבצת. הקווים במארקר עבה מובאים כרעיון להתחלה של ציור.
- שחקן מס' 1 ממשיך את הציור והופך את הקווים לדימוי כלשהו.
- כשהוא מסיים, שחקן 2 צריך לזהות/לנחש מה הוא צייר.
- בסיום החלק של הציור -

ננסה ליצור ביחד סיפור שלם מה'סצינות' שכעת מופיעות לנו על הדף..

נבחר את גיבורי העלילה, את המסע שעליהם לעבור, את התלאות והפתרונות.

חומרים דרושים: טושים במגוון צבעים עפרונות צבעוניים מארקר עבה בשני צבעים

דוגמא לתבנית 'לפני':

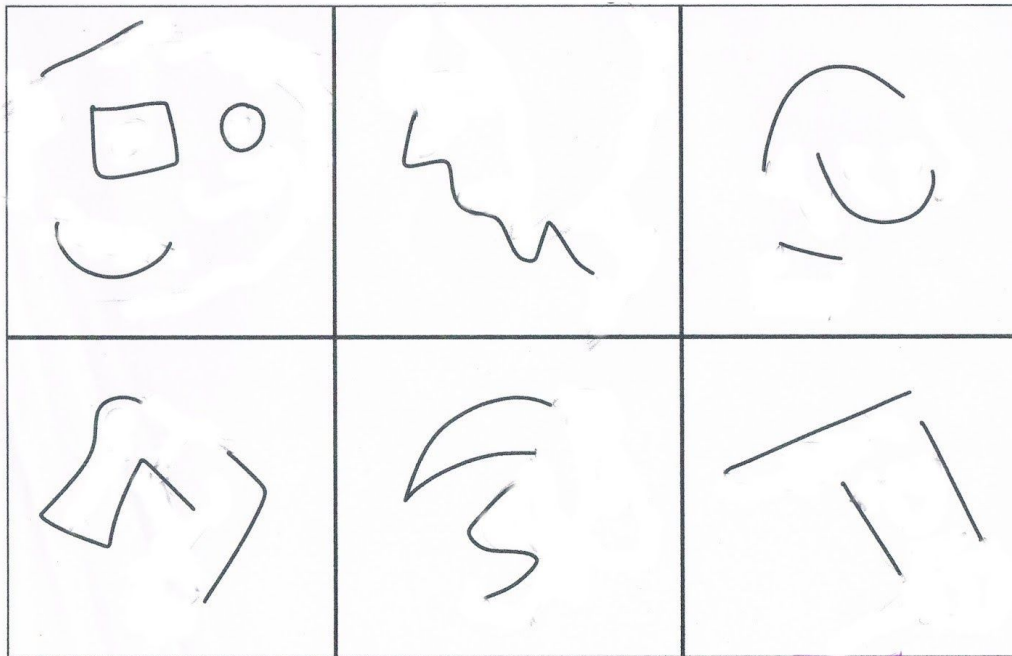


וכשמסיימים זה נראה ככה:



סיימנו למלא את כל המשבצות? זה הזמן להמציא סיפור משותף מכל הדימויים שלנו!

משחק מר. סקוויגל  
השלימו את הציור



אפשרות נוספת למשחק, היא משחק על [דף חלק \(להדפסה\)](#) המחולק לשמונה משבצות. כל אחד בתורו בוחר משבצת ריקה ואת אחד משני צבעי המארקר העבה. אותו צבע ילווה אותו לאורך כל המשחק. שחקן מס' 1 מצייר במרקר עבה בצבע אחד כמה קווים כ'התחלה' עבור השחקן השני. שחקן מס' 2 צריך כעת להמשיך את הקווים לכדי דימוי שלם. לאחר מכן מתחלפים - שחקן 2 מצייר במארקר עבה בצבע אחר 'התחלה' עבור שחקן 1.

