



מרכז משאבים מת"א ירושלים



מטרת מרכז המשאבים

- מתי"א ירושלים לקח על עצמו לתת מענה למטפלים וגננות שילוב, העובדים במקומות שבהם אין ציוד מותאם לצרכי הילדים המקבלים סיוע.
- המרכז פועל כספרייה שיש בה התייחסות לכל אנשי מקצועות הבריאות וגננות שילוב, העובדים דרך המתי"א.
- מרכז המשאבים שואף להעלות מודעות, לחדש ולהנגיש אמצעי טיפול מגוונים וכלי הערכה .
- מרכז זה שואף לתת ידע מקצועי והכוונה, תוך שיתוף המטפלים מהמקצועות השונים: מטפלים באמצעות אמנויות, קלינאי תקשורת, גננות שילוב ומרפאות בעיסוק.



ציוד מרכז ההשאלה:

*משחקים המיועדים לפיתוח שפה.

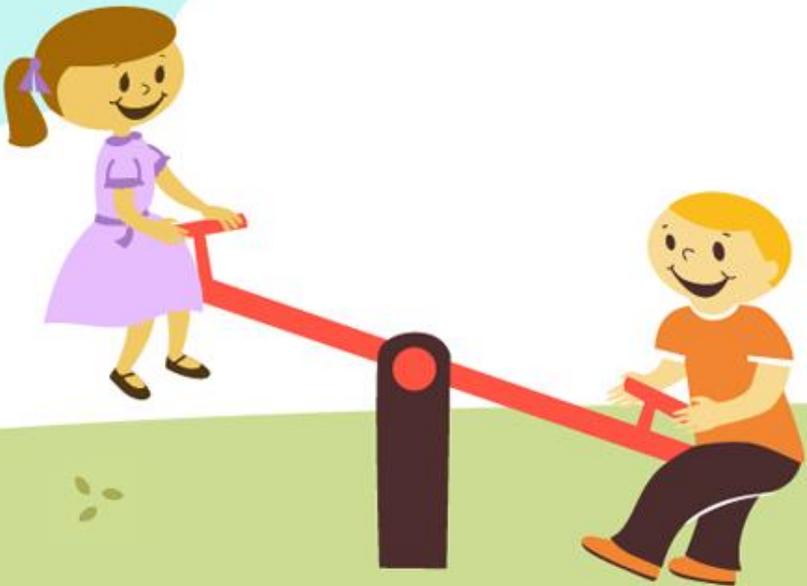
*כלים לפיתוח הטיפול הרגשי.

*משחקים מוטוריים.

*משחקים לתפיסה חזותית וקוגניציה.

*אבחונים למרפאים בעיסוק וקלינאי תקשורת.

*ספרים: ספרי קריאה ועיון.



אופן הפנייה למרכז משאבים:

- יצירת קשר באמצעות המייל עם ענת שי- נהרות או סיגל חשין (מופיע באתר)
- ימי השאלה: בתאום מראש בלבד.
- פרטים באתר מתי"א ירושלים.





משאבתון (עלון מרכז משאבים):

אחת ממטרות מרכז המשאבים הינה לחשוף את
המטפלים למשחקים ואמצעים חדשים.



ריפוי בעיסוק

משחק החודשי: מלך הפלאפל-משחק קלפים של קודקוד.

מטרת המשחק: להיות ראשון שצבר סדרת קלפים הכוללת: פיתה שלמה, כדורי פלאפל, סחינה, צ'יפס, מלפפון חמוץ וסלט- ולזכות בתואר מלך הפלאפל.

במשחק מלך הפלאפל אתם מחליטים כמה קלפים לקחת ומתי להפסיק. מי שזהיר מדי לא מתקדם, מי שחמדן - מפסיד! הרמתם קלף פיתה? יופי, יש בתוך מה "למלא" את מרכיבי הפלאפל. הרמתם 2 קלפים זהים בתור אחד? מחזירים את כל הקלפים שאספתם בתור הזה. הרמתם פיתה עם חור? כל המרכיבים נופלים מהפיתה... וכל הקלפים שלכם חוזרים לקופה. הראשון שאסף פיתה ואת כל המרכיבים, מנצח והוא "מלך הפלאפל!"



מיומנויות:

קבלת החלטות, עיבוד תגובה, מוטוריקה עדינה,

עבודה על סריקה, ארגון, אסטרטגיות

טיפול רגשי

משחק החודשי: כפפות יצור פרא מאיקאה.

תיאור: זוג כפפות ארוכות ושחורות עם ארבע אצבעות בכל אחת וציפורניים אפורות בקצותיהם.

מטרות אפשריות למשחק:

פיתוח משחק דמיוני חופשי בחדר הטיפול.

החצנת יסודות מפחידים: יצירת דמות של מפלצת או יצור עם שם, צורה, צבע, מקום מגורים וכו'. כך הפחד נהיה מרכיב שאפשר לתקשר אתו, לדבר עליו ועל ידי כך לחזק תחושה של שליטה.

קלינאות תקשורת



משחק החודשי: מה בתמונה (נחויב)

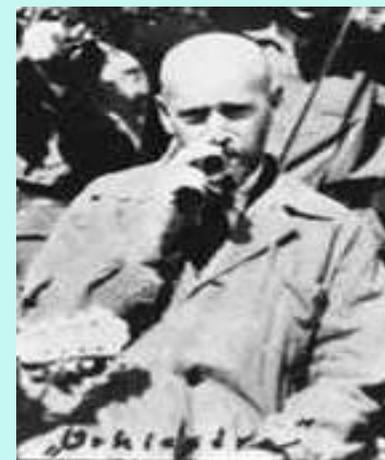
משחק כרטיסים של brainbox

מטרת המשחק וההוראות המקוריות: איסוף כמה שיותר כרטיסים. כל משתתף רואה לפרק זמן קצר כרטיס עם תמונה. נדרש לזכור כמה שיותר פרטים ולענות לשאלות בבב התמונה (שאלות על פרטים חזותיים). משתתף שענה נכון משאיר את הכרטיס אצלו. מה בתמונה הוא משחק חווייתי המתאים לרמות שונות של משחק.

ניתן לשחק בו עם ילד יחיד, עם מספר ילדים לפי תור, בתחרות או כאתגר משותף (חלוקת תפקידים מה כל אחד זוכר, כל אחד מוסיף על השני). בנוסף, קיים גם מימד של הקצאת זמן על ידי שימוש בשעון חול.

"אין זה הולם להתבייש בשום משחק. אין משחקים ילדותיים. זו שגיאה מצד מבוגרים להגיד – ומצד החכמים שבין הילדים, לחזור אחריהם – 'נער כה גדול, ועודנו משחק כתינוק; נערה כה גדולה, והיא עדיין משחקת עם בובות.' הדבר החשוב אינו עם מה משחק אדם, אלא כיצד הוא עושה זאת, ומה הוא חושב ומרגיש בעודו משחק. יכול אדם לשחק באופן חכם בבובה או לשחק באופן ילדותי ומטופש בשח-מט. אדם יכול לשחק, בעניין ובדמיון רבים, כשוטר, לבנות רכבת, להיות צייד או אינדיאני - ואדם יכול לקרוא ספרים ללא כל מחשבה או עניין."

יאנוש קורצ'אק





נתראה... ענת וסיגל

