

שם הכלי: שאלון הערכה חברתית APR (ASSESSMENT OF PEER RELATIONS)

פותח בשנת: 1990 על ידי: גורנליק (Guralnick, 1990).

תורגם לעברית בשנת: 2002 על ידי: קונקול (2002)

1	מטרת הכלי	לבדוק את ההתפתחות החברתית של הילד המיוחד בעקבות חשיפתו לבני גילו בבית ספר רגיל. מאפשר למורה מעקב ברור על הימצאו של תלמיד על הרצף ולאן עליה לקדמו (בין נקודות הבדיקה – כל 3 חודשים). הכלי במקורו נועד לבדיקת אינטראקציה בגילאי גן, אך בשל הרמה הקוגניטיבית של אוכלוסית הפיגור הקשה נראה כי האבחון מתאים לפחות עד גיל 12
2	סוג כלי המחקר	שאלון
3	אוכלוסיית היעד	ילדים עם נכויות התפתחותיות קשות.
4	אופי הדיווח	את השאלון יכול למלא כל אדם המכיר את התלמיד לאחר מספר תצפיות לא מובנות ויש באפשרותו להתייעץ עם גורמים נוספים במקרה הצורך
5	מבנה הכלי	שני חלקים: 1. חלק ראשון המחולק לשלושה תתי חלקים: א.סקירה כללית: א.1. מידת המעורבות החברתית הכללית (7 פריטים). א.2. מעורבות במהלך משחק עם בני גילו (4 פריטים). ב. מטרת היוזמה החברתית (8 פריטים). ג. מידת ההצלחה של היוזמה (6 פריטים). ב. תהליכי יסוד: בדיקת תהליכים של ויסות רגשי של הילד (10 פריטים). ג. הבנות משותפות: מידת הבנה משותפת של המשחק: כללים חברתיים (4 פריטים), משחק סימבולי (5 פריטים) הבנה של רצף האירועים היומיומי (3 פריטים). ד. סוגיות בהתפתחות הילד: ד.1. סכום כללי מילולי (שאלות מילוליות). 2. החלק השני מחולק לשלושה תתי-חלקים הבודקים אסטרטגיות חברתיות: ה. כניסה לתוך קבוצת משחק: ה.1. ניסיון ראשון לכניסה למשחק של ילדים רגילים (9 פריטים), סיבות לכשלון (10 פריטים), תוצאות הניסיון (פריט סכום אחד). ה.2. ניסיון שני להכנס למשחק (11 פריטים) ופריט סכום אחד. ה.3. סיכום: אסטרטגיות לכניסה למשחק (6 פריטים). ה.4. סיכום מילולי כללי. ו. פתרון בעיות וקונפליקטים שמתעוררים בשעת משחק: ו.1. סיבות לקונפליקטים (5 פריטים). ו.2. האם הילד הוא הגורם לבעיה או המגיב אליה (פריט אחד). ו.3. תגובת הילד הרגיל לניסיון משחק של הילד עם הפיגור (3 פריטים). ו.4. תגובת הילד המיוחד לניסיון משחק של הילדים הרגילים (8 פריטים). ו.5. דרכים לפתרון הקונפליקט (15 פריטים). ו.6. סיכום אסטרטגיות לפתרון קונפליקטים (7 פריטים). ז. מידת היכולת וההתמדה להמשיך במשחק לפי הכללים: ז.1. יכולת למשחק על פי כללים (3 פריטים). ז.2. ניהול עצמי (6 פריטים).
6	סולם המדידה	כל הפריטים מקודדים על גבי סולם של 4 נקודות: 1 = לעיתים רחוקות, 2 = לפעמים, 3 = לעיתים קרובות, 4 = כמעט תמיד.
7	סוג הפריטים בכלי	דירוג פריטי דירוג + שאלות פתוחות
8	אורך הכלי	חלק א' – 48 שאלות, חלק ב' – 84 שאלות (+שאלות פתוחות)
9	מהימנות	לא צויינה.
10	תקיפות	כלי האיבחון של גורלניק, שימש מחקרים רבים בנושא יחסים בין בני גיל בין ילדים רגילים לילדים עם נכויות התפתחותיות (Guralnick, 1990, 1997). לא צויינה תקיפות ספציפית במחקר של קונקול (2002).

רשימת מחקרי קרן של"ם אשר עשו שימוש בכלי:

שם המחקר	מק"ט
קונקול אורנה (2002). השפעת מעורבותם של ילדים עם נכויות התפתחותיות קשות (הלומדים בבית-ספר מיוחד), עם בני גילם בבית. תואר שני. אוניברסיטת תל אביב. מנחה: פרופ' רייטר שונית.	<u>518</u>

שאלון הערכה חברתית APR

Guralnick, 1990

א. סקירה כללית

א. מעורבות כללית

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

--	--	--

1. נוטה להיות חסר מעש [חסר מעש]

--	--	--

2. משחק בצעצועים ובחומרים, אבל עושה זאת לבדו

[משחק ליחיד]

--	--	--

3. משחק לצד אחרים, בצעצועים ובחומרים דומים לאלה

שבהם משתמשים האחרים [משחק מקביל]

--	--	--

4. כאשר אינו משחק בצעצועים או בחומרים, צופה באופן

פעיל בפעילותם של שאר הילדים [צופה מהצד]

--	--	--

5. מעדיף את חברת בני-גילו על פני מבוגרים כאשר שתי

האפשרויות זמינות [מעדיף את בני-גילו על פני מבוגרים]

--	--	--

6. מבחין ולאחר מכן מתעלם כאשר אחרים מתקרבים אליו

או יוזמים קשר [מתעלם]

--	--	--

7. נראה שאינו מודע ליוזמות של אחרים [לא מודע]

במהלך משחק/שעור/משימה עם בני-גילו (משחק קבוצתי):

--	--	--

8. עוסק בתגובות או בחילופי דברים

קצרים ובלתי מורכבים (לרוב, לא יותר משתי

--	--	--

אינטראקציות עם כל ילד אחר) [חילופי דברים קצרים]

--	--	--

9. עוסק בהיפוך תפקידים במהלך משחקים

חברתיים [משחק משלים או הדדי]

--	--	--

10. עוסק במשחק/משימה שמתמשך זמן רב ומשתנה מבחינת מגוון המשחקים ואופיים (לעיתים קרובות עם תפקידים משלימים) [משחק ממושך]

--	--	--

11. עוסק במשחק "כאילו" חברתי הכולל תקשורת מפורשת (תכנון והתדיינות) לגבי נושאי המשחק, חלוקת התפקידים והתסריט [משחק "כאילו" חברתי מורכב]

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

- ב. מטרת היחממות
1. לזכות בתשומת-לבם של אחרים [תשומת-לב]
 2. להשיג צעצועים או חומרים של אחרים [השגה]
 3. לעצור מעשה או פעילות של אחר [עצירה]
 4. לחלץ או להעניק חיבה [חיבה]
 5. להשיג מידע או הבהרה מחבריו [מידע]
 6. לבקש רשות מילדים אחרים [רשות]
 7. לעסוק, באופן כללי, במגע חברתי [חברתיות]
 8. להציע פעילויות משותפות (אנחנו, בוא נעשה...)
- [שותפות]

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

- ג. הצלחת היחממות
1. החברים נענים לבקשות העזרה של הילד [עזרה]
 2. כאשר הילד מפעיל את חבריו, הם מאשרים זאת או נשמעים לו [הפעלת אחרים]
 3. החברים נענים כיאות לבקשות הילד לקבלת הבהרות [הבהרות]
 4. החברים נענים למאמציו לזכות בתשומת-לבם [תשומת-לב]
 5. החברים נענים כיאות לשאלות כלליות של הילד

בקשר לחפצים, התרחשויות ורגשות [שאלות]

6. החברים נענים ברצון ליוזמות של הילד המיועדות למטרות חברתיות [חברתיות/שותפות/רשות]

--	--	--

ב. תהליכי יסוד

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

--	--	--

1. מתמלא חרדה כאשר אחרים פונים אליו,

כפי שעולה מתנועותיו, הבעות פניו או הסתגרות פעילה

[חרד]

--	--	--

2. הודף בתקיפות גישושי התקרבות מצד חבריו

[הודף]

--	--	--

3. משחק במידה ניכרת של התלהבות ונמרצות

[מתלהב]

--	--	--

4. מתרגז ומפתח עוינות תוך כדי אינטראקציה עם

חבריו [עוין]

--	--	--

5. מסתובב סביב אחרים השרויים במשחק, ומתלבט

האם להתקרב או לסגת [מתבלט]

--	--	--

6. נענה בחיוב באמצעות משוב סביר כלשהו ליוזמות

של אחרים [גומל במשוב]

--	--	--

7. מגיב בחיוב לאינטראקציות שיוזמים חבריו,

אך תגובתו חרישית או מושהית [תגובה מושהית].

--	--	--

8. אינטראקציות במהלך חילופי דברים עם חבריו

מתרחשות במהירות, ומבלי שהוא מקדיש לכך מחשבה

רבה [תגובה אימפולסיבית]

9. נהיה מפוזר ומצוברח במהלך אינטראקציות עם

חבריו [פיזור-נפש]

10. ה"מצברוח" מתפוגג לאחר פרק זמן סביר [נרגע]

--	--	--

--	--	--

ג. הבנות משותפות

א. כללים חברתיים

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

1. נראה שהילד מבין את משמעות מושג הבעלות -

כפי שעולה מאופי בקשותיו (רשות),

מהדרך שבה הוא מצדיק את התנהגותו (דרישותיו),

או מהתנהגותיו (מחזיר את החפץ) [בעלות]

2. נראה שהוא מבין את החוקים הכלליים בכיתה

לגבי שיתוף עם חבריו וניהול הפעילויות לפי התור

[תור]

3. מכיר בכך שקיים שוני בין המיומנויות והיכולות

של הילדים השונים, ומסגל בהתאם לכך

את בקשותיו ואת כלל התקשורת שהוא מנהל

[מסתגל למיומנויות]

4. מתאים את סגנון האינטראקציה שלו כיאות:

סגנונו שונה כאשר בן-גילו אינו מוכר לו היטב

(למשל, מגלה פחות תובענות) לעומת בן-גילו המוכר

לו היטב (כולל חברים) [התאמה למעמדו של בן-השיח]

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

ב.משחקי "כאילו" -המורכבות והגיוון

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

--	--	--

1. עוסק במשחקי "כאילו" בעזרת פעולה אחת פשוטה [פעולה פשוטה]

--	--	--

2. משתמש בפעולות מרובות במשחקי "כאילו" [פעולות מרובות]

--	--	--

3. עוסק ברצף של משחקי "כאילו", סדורים, הגיוניים, ומפורטים [פעולות מפורטות]

--	--	--

4. כאשר הילד מעורב בפעולות רבות או מפורטות, הוא מפגין מידה ניכרת של רב-גוניות [רב-גוניות]

--	--	--

5. הילד מתאים את האינטראקציות במהלך משחק ה"כאילו" בהתאם לדרישות המשתנות של נושא המשחק המתפתח [מתאים/"כאילו"]

ג.התרחשויות יומיומיות

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

--	--	--

1. מפגין באמצעות מעשים או תיאורים שהנו בעל ידע בסיסי בנושאים המשותפים הכרוכים בהתרחשויות יומיומיות, בדומה לשאר הילדים המשתתפים בתכנית (למשל, מסיבת יום הולדת, ארוחת צהריים, שעת ה"ריכוז", קנייה במכולת, אפיית עוגיות [תסריטים])

--	--	--

2. לתסריטים של התרחשויות יומיומיות יש רצף מפותח למדיי [סדר זמנים]

--	--	--

3. התסריטים תואמים את אלה של שאר הילדים בעיקרי ההתרחשויות [תסריטים תואמים]

חלק שני

ה.אסטרטגיות חברתיות ומשימות חברתיות

א. הצטרפות הילד לקבוצת בני-גילו

א. ניסיון ראשון

1. אסטרטגיות הרמוניות ורלוונטיות

ניסיונות ראשונים (התנהגויות ספציפיות) ליצור הרמוניה עם בני-גילו

(סמן את כל הסעיפים שחלים על הילד הנבדק)

1. מתייצב בסביבה או צופה בחבריו, ונראה שהוא ממתין להזדמנות [ממתין]
 2. זוכה בתשומת-לב באמצעות קשר עין, תנועה, או נגיעה קלה [מגלה תשומת-לב פעילה]
 3. מחקה את משחק חברו באופן מילולי או לא-מילולי [מחקה]
 4. יוצר וריאציה לפעילות המילולית או הלא-מילולית של חבריו [וריאציה]
 5. מראה או מגיש צעצוע שקשור למשחקם של חבריו [מראה/מגיש]
 6. שואל שאלה רלוונטיות לפעילות המשחק המתנהלת [הצגת שאלה רלוונטיות]
 7. מבקש בנימוס כניסה ישירה למשחק המתנהל [בקשה מנומסת]
 8. משתף עם חבריו מידע הרלוונטי לפעילויות המשחק המתנהלות [משתף מידע]
 9. מבקש בקשה הגיונית אך ישירה להשתתף במשחק [בקשה ישירה]
2. סיבות או אסטרטגיות אפשריות המכשילות את ניסיון ההצטרפות הראשון למשחקם של בני-גילו

1. הילד מנסה לשחק עם חברים שאינם נענים [חברים שאינם נענים]
2. הילד מנסה לשחק עם חברים שדחו אותו בעבר, בקביעות [תדמית]
3. הילד מנסה להשתלב במשחק באמצעות חפצים או מעשים שאינם קשורים לפעילות חבריו [צעצועים לא רלוונטיים]
4. ניסיונותיו של הילד לבוא בדברים עם הילדים אינם קשורים לנושא שיחתם או למשחק שהם משחקים [דיבורים לא רלוונטיים]
5. הילד מנסה להסיט את הילדים מדרכם [הסטה]
6. הילד מנסה לשחק עם החברים עוד קודם שיצר עמם מגע פנים-אל-פנים ו/או קשר עין [קשר עין]

7. עיתוי האינטראקציה החברתית היה גרוע, כגון הפרעה למשחקם של חבריו בדיוק ברגע שבו היו מרוכזים בפעילות אחרת [עיתוי גרוע]
8. האסטרטגיות של הילד הן בגדר התפרצות, כגון דרישה שיצרפו אותו למשחק, הידחקות פיזית או חטיפה של צעצוע [מתפרץ/דורש]
9. מתנהג בתוקפנות כלפי חבריו (מרביץ, דוחף, חוטף) [תוקפני]
10. אחר
-

3. **תוצאו הניסיונות הראשונים** – דרג על-פי סדר (1= התוצאה התדירה ביותר) את התגובה הטיפוסית למארח/ים כלפי ניסיונות ההצטרפות הראשונים של הילד הנבדק.

דירוג

(4 – 1)

- מאשר (את התעניינותו, או מבטיח מעורבות בהמשך)
- מקבל
- מתעלם
- דוחה

ניסיונותיו הבאים של הילד, לאחר שנדחה, התעלמו ממנו, או ניסיונותיו –ב. ניסיונות שניים הראשונים להצטרף לקבוצה נדחו לשלב מאוחר יותר.

1. אסטרטגיות

1. אינו מתמיד [לא מתמיד]
2. חוזר על האסטרטגיות הקודמות עם וריאציות קטנות [חוזר על עצמו]
3. פחות נדחק פנימה, אך נשאר בקרבת חבריו וממשיך להתעניין בפעילותם [פחות נדחק]
4. מגביר את ישירות בקשותיו להצטרף, אך הערותיו ו/או התנהגותו רלוונטיות למשחק חבריו [ישיר ורלוונטי]
5. מפריע מאוד על ידי תובענות מוגברת (קובע שכולם צריכים לשחק יחד; מנסה להשתלט) [מפריע ונדחק במידה רבה]
6. מעיר הערות לא רלוונטיות, מצהיר הצהרות על עצמו או מציע הצעות [לא רלוונטי]
7. מאיים או פונה לעזרת המבוגרים כדי להצטרף למשחק חבריו [מאיים או פונה]
8. מגיב כיאות לשאלות, הוראות או "פטנטים" להסבת תשומת לבו, המופנים אליו מצד המארח [מגיב]

9. מנהל סוג מסוים של התדיינות חיובית עם חבריו (ר' אסטרטגיות לפתרון סכסוכים, בחלק השלישי) [פתרון סכסוכים בדרך חיובית]

10. מתחיל להפריע או להציק [מפריע או מציק]

11. אחר

.....

2. **תוצאות הניסיון השני** – דרג על-פי סדר (1= התוצאה התדירה ביותר) את התגובה הטיפוסית למארח/ים כלפי ניסיונות ההצטרפות הראשוניים של הילד הנבדק.

דירוג

(4 – 1)

מאשר (את התעניינותו, או מבטיח מעורבות בהמשך)

מקבל

מתעלם

דוחה

ג. אסטרטגיות כלליות הקשורות לקשיים של הילד להצטרף לקבוצת בני-גילו

אסטרטגיות כלליות (סמן את כל הסעיפים המתאימים, המאפיינים את הילד במידה רבה)

1. לא-רלוונטי או לא-הרמוני (התנהגות, הערות, דרישות, שאלות)

2. מפריע מדי (משתלט; מסיט לכיוון אחר)

3. נוקט בעיקר גישה תוקפנית ו/או שלילית.

4. מתנהג בצורה עוינת ולא חברותית (אינו מעוניין במשא-ומתן)

5. אינו ישיר או מתמיד די הצורך

6. אחר (ערוך רשימה)

.....

.....

.....

.....

ד. תקציר כללי של תחומי החוזק והתחומים הבעייתיים:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ו. פתרון עימותים

סקירה כללית

א. הגורמים לעימות – ציין בסולם הדירוג את הנסיבות שבהן עלולים להיווצר עימותים.

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

- | | |
|--|--|
| | 1. עימותים בקשר לבעלות על חפצים [בעלות] |
| | 2. עימותים בקשר למקום במרחב [מרחב] |
| | 3. עימותים בקשר להפרת כללים חברתיים
[כללים חברתיים] |
| | 4. עימותים בקשר למחלוקות בנוגע לרעיונות או
לקביעות [רעיונות] |
| | 5. עימותים בקשר לשליטה חברתית, למשל:
דומיננטיות, חלוקת תפקידים [שליטה חברתית] |

ב. **תפקיד היוזם/הקולט** – הערך באיזו מידה עימותים אלה פורצים ביוזמת הילד הנבדק (למשל, אירועים שבהם הוא מחלק הוראות) או כתגובה ליוזמות של חבריו (למשל, כאשר הוא מגן על רכושו).

הילד הוא היוזם	הילד הוא היוזם או	בד"כ הילד הוא הקולט
את מרבית חילופי-	המגיב, באותה מידת	בחילופי-דברים המסתיימים
הדברים המסתיימים	סבירות	בעימות
בעימות		

ג. **יוזמות המסתיימות בעימות** – סולמות הדירוג הבאים מיועדים לשקף אירועים שבהם הילד הוא הקולט או אירועים שבהם הוא מחלק הוראות, שכן אלה הסיטואציות השכיחות ביותר המולידות עימותים.

ד. התגובה הראשונית של חבר ליוזמתו של הילד

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

1. חבריו מתעלמים מהוראתו הראשונה של הילד
[התעלמות]

2. חבריו שוללים, מכחישים או סותרים את הוראתו
[שלילה]

3. החברים מתנגדים - אך מנמקים, מסבירים או מצדיקים את התנגדותם בדרך אחרת [הנמקה]

ה. תגובות ראשוניות של הילד ליוזמות חבריו

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

1. דוחה את הבקשה מבלי לנמק [דחייה על הסף]

2. דוחה את הבקשה אך מסביר את רציונל הדחייה
[רציונל מוסבר]

3. מבקש לקבל מידע נוסף [בקשת מידע]

4. מתחיל להתנהג בצורה עוינת ולא חברותית

[עוין ולא-חברותי]

5. מתחיל לנקוט תוקפנות [תוקפנות]

6. אינו נענה לבקשה [חוסר היענות]

7. הערותיו או תגובותיו אינן רלוונטיות [בלתי רלוונטי]

8. מציע חלופה או הבהרה [חלופה/הבהרה]

ו.אירוועי עימות

אסטרטגיות שהילד נוקט במהלך אירוועים שבהם הוא מחלק הוראות או אירוועים שבהם הוא מגן על רכושו

ו.א.אסטרטגיות פייסניות שהילד נוקט.

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

(1) משכך או ממזער את אופי בקשתו

["בבקשה", "קצת"] [משכך או ממזער]

(2) מספק הצעה חלופית או פשרה [פשרה]

(3) מנמק את הוראתו הקודמת או את אי-הציות

שלו במקרה הקודם [מנמק]

(4) מבקש מידע לגבי העניינים המטרידים או המעניינים

את חברו [מבקש מידע]

ו.ב. ידידותי כלפי יוזמות חבר

(1) מקבל את ההצעה [מקבל]

(2) נענה בחיוב לחברו המבקש את: הסכמתו

"... נכון?", אישורו או שיתוף הפעולה

שלו [נענה בחיוב]

--	--	--

(3) מספק הבהרות כאשר הוא מתבקש לעשות זאת

[מבהיר]

--	--	--

(4) לשאלת חברו, משיב תשובה אינפורמטיבית

[תשובה אינפורמטיבית]

3. ג. אסטרטגיות שליליות או מנותקות

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

--	--	--

(1) מאיים על חברו [מאיים]

--	--	--

(2) מעליב את חברו [מעליב]

--	--	--

(3) מתעקש בטון תובעני [התעקשות שלילית]

--	--	--

(4) מתחיל לנקוט תוקפנות

--	--	--

(5) מתחיל להפריע

--	--	--

(6) מסרב לבקשה ללא נימוק [סירוב מוחלט]

--	--	--

(7) הערותיו או תשובותיו לא רלוונטיות [לא רלוונטי]

ו.ד. אסטרטגיות כלליות הקשורות עם קשיים בפתרון עימותים
אסטרטגיות כלליות (סמן את כל הקטגוריות החלות על הילד, אשר מאפיינות אותו באופן טיפוסי).

1. הערותיו או התנהגותו אינן רלוונטיות

2. נוקט בראש ובראשונה גישה תוקפנית או פוסלת

3. מגלה עוינות וחוסר ידידותיות או מתנהג בצורה לא נעימה

4. אינו נוקט אסטרטגיות פייסניות

5. אינו די אסרטיבי

6. חוזר על אותה אסטרטגיה למרות היותה בלתי יעילה

7. אחר (ערוך רשימה)

.....

.....

ז. יכולת התמדה במשחק

א. אסטרטגיות של תפקידים ומבנה הפעילות

לעיתים רחוקות לפעמים לעיתים קרובות כמעט תמיד

- | | |
|--|--|
| <hr style="border-top: 1px solid black;"/> | 1. כאשר חבריו מבקשים זאת, הילד מספק מידע כיאות [משיב תשובה אינפורמטיבית] |
| <hr style="border-top: 1px solid black;"/> | 2. שומר על הנושא או על תפקידו במסגרת המשחק. [מסגרת התייחסות] |
| <hr style="border-top: 1px solid black;"/> | 3. מסכים להצעות סבירות של חברו במהלך משחק [נענה בחיוב] |

ב. אסטרטגיות של ניהול עצמי

- | | |
|--|--|
| <hr style="border-top: 1px solid black;"/> | 1. אם הילד מתנתק מחברו במהלך פרק זמן של קושי (למשל, בזמן סכסוך) הוא נשאר בסביבה ומחדש את הקשר לאחר זמן קצר [מתנתק] |
| <hr style="border-top: 1px solid black;"/> | 2. מנסה לשדרג את המשחק באמצעות בקשות הגיוניות להגביר את העניין או את הקושי [שדרוג] |
| <hr style="border-top: 1px solid black;"/> | 3. מניח לעימותים להחריף עד לנקודה שבה המשחק נעצר לפרקי זמן ממושכים [החרפת-יתר של העימות] |
| <hr style="border-top: 1px solid black;"/> | 4. מניח למשחק להתפרק, ואינו משקיע מאמץ רציני כדי להתמיד בו [מפרק] |
| <hr style="border-top: 1px solid black;"/> | 5. מפגין הדדיות על ידי התאמת התנהגותו לפעילותם או ליוזמותיהם של חבריו [גומל] |
| <hr style="border-top: 1px solid black;"/> | 6. מרכז את הדרישות מחברו כאשר מתגלעים קשיים [מרכז] |