

בין השורות

עיתון מקוון מבית לב לדעת - ידע מצמיח חינוך
גליון מס. 12 | סיוון התשע"ז

משחק

במשחק, ובמשחק בלבד, הילד או המבוגר מסוגלים להיות יצירתיים ולהשתמש באישיות כולה, ורק בהיותו יצירתי מגלה היחיד את העצמי.

(דונלד ויניקוט, משחק ומציאות, עמ' 79-80)

תוכן

5. תורתך שעשועי | הרב אורי ליפשיץ
8. משחק השחמט | רבי שמחה בונם מפשיסחה
10. כתינוק הבורח - חדר בריחה ככלי לימודי | ראיון מצולם עם צחי כהן וציפי קלר ממכללת הרצוג
11. TAKE A WAY - משחקים בכיתה: רעיונות שאפשר לארוז ולקחת לכיתה | אלעד בר שלום
15. לשחק בכיף: עצות לשילוב משחקיות בלמידה | אלישב רבינוביץ

עריכה: אלישב רבינוביץ ורעות ברוש | ייעוץ: הרב אורי ליפשיץ | עיצוב גרפי: עדי צור
צילום ועריכה: אסף פרי | תמונות: www.unsplash.com, www.pixabay.com

בפתח הגיליון

כשאנו מתבוננים בילדים קטנים, פעמים רבות נראה כי הגילוי שלהם את העולם נעשה דרך משחק ושעשוע. המשחק מאופיין בגמישות, בצחוק וקלילות, באתגר ותחרות. בתוך המילה משחק נוכל לשמוע גם את המילה "חשק" - המשחקיות וההנאה מוסיפות רבות לחשק בלימוד. בשנים האחרונות הולכת ומתפתחת המודעות לחשיבות של שילוב משחק בלמידה, של תוספת משב רוח קליל לחדר הכיתה ולתהליך הלימוד. בגיליון זה בחרנו להתמקד בנושא המשחק על היבטיו השונים: לימוד תורה ב"פנים שוחקות", כשעשוע ומשחק, סרטון מרתק על חדר בריחה ככלי לימודי, הכרות עם מגוון משחקים לימודיים ועצות לשילוב משחקים בכיתה.

קריאה נעימה

והרבה שעשוע ושחוק

צוות לב לדעת

תורתך שעשועי

הרב אורי ליכשיץ

מספרים כי כשעמד ר' שלמה קרליבך לעזוב את בית המדרש הגבוה של ישיבת 'לייקווד' הליטאית לטובת לימודים בישיבת לובביץ' החסידית, הקפיד עליו הרב אהרן קוטלר, ראש ישיבתו, שראה בו אחד מבכירי תלמידיו. ר' שלמה, אז בן 24, עמד על מדרגות הישיבה עם הגיטרה, ושר את פסוק תהלים 'לולי תורתך שעשעי אָז אֶבְדְּתִי בְּעֵנְיִי בלחנו המרגש, ור' אהרן, על אף שכעס על דרכו החדשה של תלמידו, בכה ובירך אותו בדרכו.

מה סיפר אז ר' שלמה לרבו שפייס אותו? מה בצירוף של 'תורתך שעשועי' הבהיר לר' אהרן את צעדו של ר' שלמה?

ראשית, היתה בשיר זה הבטחה שהתורה תישאר שעשועיו ומה שיאיר

את המשך חייו. 'אינני עוזב את התורה' שר ר' שלמה. אך נראה כי ר' שלמה כיוון גם לדבר אחר. אדם יכול ללמוד הרבה תורה, אך אם זו תורה של 'עניי', של אימה וחובה גרידא, הוא עלול ללכת לאיבוד. אז אבדתי בעניי. לעומת זאת, אם אדם לומד תורה ממקום שליבו חפץ, בשמחה, ומוצא בה את שעשועיו, הרי שהוא מצליח לגאול את עצמו מהעוני, להעשיר ולהתמלא בחדוות יצירה.

מתוך כך, התורה גם נזכרת יותר ונוכחת בחייו, כפי שנאמר בפסוק



השוחקות מאפשרת ללומד להיות חלק מהמתרחש, ולא לעמוד מנגד, כפוף ומרוחק.

דימוי משחקי אחר מופיע במדרש תנחומא הדורש את הפסוק בקהלת: דְּבָרֵי חֲכָמִים כְּדָרְבָנוֹת: כדור של בנות מה הכדור של בנות מזרקין לו לכאן ולכאן כך היו הדברות נזרקין בסיני.

דימוי מתן התורה למשחק כדור (ומעניין, של בנות דווקא...) מוצא בשעשוע שבמסירה מיד ליד את הדימוי הטוב ביותר של מתן התורה. הכדור הנזרק מיד ליד, במשחק שתכליתו סגורה בתוך עצמו, על המאמץ והדיוק, ההנאה והחוויה החברתית הכרוכים בו, הוא המדמה את נתינת התורה – נתינה שיש בה גם כן תנועה ודינמיות משחקית, גיוון, השתתפות של כל הנוכחים ושעשוע אמיתי.



הבא - לעולם לא אֶשְׁכַּח פְּקוּדֶיךָ כִּי בָּם חִיֵּיתִנִּי. במידה שהפסוקים מחיים את הלומד, הרי שהם גם נשכחים.

בדרך כלל אנו לא מזהים את השעשוע והמשחק כקשורים ללימוד בכלל, וללימוד תורה בפרט. לימוד התורה דורש יראה, כובד ראש, רצינות. ברור שאין להקל ברכיבים אלו, אך נראה שלימוד תורה יכול בהחלט להיות גם משעשע - עם פנים שוחקות.

ודרשו חכמים במדרש: "נראה להם הקדוש ברוך הוא פנים זעופות, פנים בינוניות, פנים מסבירות, פנים שוחקות... אמר להם הקדוש ברוך הוא אך על פי שאתם רואין כל הדמויות הללו... אנכי ה' אלוהיך". המדרש מלמדנו שהקב"ה במתן התורה התגלה בפנים שונות ומגוונות, המשתלבות ביחד ל'אנכי ה' אלוהיך'. אם ניזכר בחווית המשחק שלנו (מתי שיחקתם בפעם האחרונה?...), נמצא שהחוויה של המשחק מביאה ליצירתיות, להנאה, ולשכחה עצמית והישאבות לעולם של המשחק. ה'פנים השוחקות' (הנצרכות, על פי המדרש ללימוד אגדה, ועל פי מסכת סופרים דווקא ללימוד תלמוד) הן פנים הכרחיות כחלק מלימוד התורה, ומבלעדיהן חסר הלימוד חלק מהותי ממנו. הארת הפנים

משחק השחמט

רבי שמחה בונם מפשיסחה

אחד הדרכים של הרבי רבי בונם זי"ע בימי חורפו להחזיר אדם בתשובה, היה לשבת אתו ולשחק עמו במשחק האשקוקי הנקרא שח-מט. וכאשר התישב רבינו ליד השולחן לשחק נגד מאן דהוא, היה רבינו מפזם לעצמו בניגון, "זאלסט וויסען טייערע יונגערמאן, אז מען גייט אגאנג, דארף מען זעהן עס זאלל נישט טיהן באנג" תרגום: דע לך אברך יקר, כאשר אתה עומד לעשות 'מהלך', השתדל מאד שלא תתחרט עליו. היינו, שלא תעשה מהלך רע שבגללו אתה עלול להפסיד במשחק. ומסופר, כי בעת שהיה הרבי רבי בונם בדאנציג באכסניה שלו, פגש שם אברך אחד מאלו שהתחילו כבר להתנדנד ביהדות. וכאשר נכנס עמו בשיחה, הבין שאברך זה שרוף על משחק השח, הציע לו הרבי רבי בונם לשחק עמו, והאברך נענה בהתלהבות להצעתו של רבינו, ותיכף ישבו ליד שולחן לשחק. אמר לו האברך, כבי' יודע שיש חוקים מסוימים במשחק זה, ואני מבקשו להשתדל לשמור עליהם. בודאי, ענה לו הרבי רבי בונם, חוק זה חוק, ועל חוקים חייבים לשמור. כאשר התחילו לשחק, עשה הרבי רבי בונם במכוון מהלך לא טוב, ומיד תפס האברך את שגיאתו של

הרבי רבי בונם, ובקש להוריד לו 'כלי' מסויים. אמר לו הרבי רבי בונם, אוי, אני רואה שעשיתי שגיאה, אבל אנא ממך, מחול לי על מה שעשיתי, ותן לי לחזור בי מההלך המוטעה



שעשיתי. נו, ענה לו האברך, כבודו יודע היטב כי אין זה חוקי לחזור ממהלך. אבל הפעם, היות וזו הפעם הראשונה, אני מוותר למעלתו. אולם אני מבקש מכבודו, שלפני שכבודו הולך לעשות איזה מהלך, יחשוב טוב מאד בכדי שלא יבוא לידי טעות! כי ברגע שהמהלך נעשה - אין חזרה! טוב, ענה לו הרבי רבי בונם, נשתדל. ולאחר שהמשיכו לשחק עוד זמן מה, עשה רבינו עוד הפעם במכוון מהלך מוטעה. הפעם ניצל האברך את הטעות, והשיב במהלך נגדי שהביא את רבינו למצב של שח-מט. אזי פנה אליו שוב

רבינו ובקשו שיוותר לו רק הפעם הזו, וכי הוא מבטיחו ששוב לא יבקש ממנו לחזור בו. והאברך לא הסכים בשום אופן לוותר לרבינו על המהלך השגוי, ואמר לו, פעם הראשונה הייתי מוכן לוותר, אבל כעת בפעם השניה, לא בא בחשבון שאוותר! אז פתח רבינו את פי קדשו בדברים היוצאים מהלב, ויאמר לאותו אברך, "אוך און וויי איז צו דעם מענטש, וואס איז שוין אזוי ווייט פערקרוכען אין שלעכטען וועג, אז עס העלפט איהם שוין נישט קיין גיבעט צוריק צוקומען צום גיטען"... תרגום: אוי ואבוי לאותו אדם, שכבר שקע כל עמוק בדרכים עקלקלות, שכבר לא מועילה לו בקשתו לחזור למוטב... והדברים הללו חדרו לעומק לבו של אותו אברך, ונהיה בעל תשובה גמור. (ספר דור ישרים עמוד כ"ב)



TAKE A WAY - משחקים בכיתה: רעיונות שאפשר לארוז ולקחת לכיתה

אלעד בר שלום

אוף־רִיף־כמה פעמים שמעתי את הצעקה הזו במסדרונות בית הספר בקול רם או בלב של תלמידים ששומעים את הצלצול שבבת אחת מושך אותם מההפסקה, שמלאה במשחקים, במרחב של כוחות יצירה, רגש, תנועה, חופש וכיף הישר למרחב של מסגרות, סדר, כוחות מאורגנים ורצינות.

כמורה חדש גם אני אמרתי לעצמי - אוף־רִיף־למה אני צריך לחתוך את המשחק ולהכניס אותם לתוך חלל של כיתה עם שולחנות בשורה, דיונים, טקסטים ודפי עבודה.

ואז שאלתי את עצמי "באמת אפשר לעשות את זה אחרת?" חיפוש בכיתות האחרות בבית הספר לא העלה תשובה, אז פשוט החלתי לעשות ניסויים... אחת התגליות המרתקות שחוויתי היתה העוצמה שבמשחק - משחק הוא כלי שעושה פלאים ומשנה את כל ההווה בכיתה, לא חייבים טכנולוגיה או הכשרות מסובכות - רק לפתוח את הראש, להתכונן לקראת ולהסכים לשחרר קצת שליטה.

כמה דוגמאות, שבחרתי מתוך ניסיונות רבים נוספים שביצעתי בכיתתי:



כתינוק הבורח - חדר בריחה ככלי לימודי

ראיון מצולם עם צחי כהן וציפי קלר ממכללת הרצוג



לחיצה על תמונת הסרטון תפעיל אותו

על חוף הים של עולמות אין קץ,
שם ילדים ישחקו.
(רבינדרנת טאגור)



דיבייט- דיבייט היא טכניקת שיג ושיח שמקורה בפרלמנט הבריטי. לאחר השתלמות מצוינת, התחלתי לעבוד בכיתת מחשבת ישראל בכלי הדיבייט. יש תלמידים שמעולם לא השתתפו בדיונים בכיתה, אבל כשהדיון הפך לתחרות עם כללים ולשיתוף פעולה בין חברי הקבוצה הנושאים הפכו למשמעותיים וחשובים.

רוצים לשמוע יותר? המרכז הישראלי לדיבייט.

לחצו כאן כדי להכיר את אלון שמוביל הכשרות מצוינות למורים בתחום הדיבייט.

ויש עוד כל כך הרבה.

כשמדובר במשחק אז באמת היצירתיות היא שם המשחק, גם משחק קלפים מקורי יכול להפוך שיעור לחוויה מהנה, לא חייבים פרויקטים גדולים, פשוט לקחת לעצמנו את הזכות להפוך את ההוראה למשחק. גם המורה יכול להנות מהחוויה ולא לעשות יותר מדי עניין אם מנצחים-מצליחים או מפסידים-נכשלים, כי בסך הכל מדובר במשחק...

לימוד פיננסי באמצעות משחק "מונופול" - כשלימדתי קורס בכלכלה לקבוצת מחוננים, בחרתי ליצור משחק מונופול בגודל עצום. אני יצרתי את הבסיס למשחק והתלמידים בנו משחק שלם עם מגדלים, חנויות, מכוניות וכו'... דרך המשחק למדו התלמידים מושגים כמו ריבית, הלוואה והשקעה ומה ההבדל בין הכנסה לרווח... במקביל אלי מורה נפלא בשם נעם התחיל גם פרויקט דומה, אלא שהוא הפך את זה למקצוע, ויצר מערכי משחק מרהיבים לחינוך פיננסי. **לחצו כאן כדי להכיר אותו.**

לימוד תנ"ך בעזרת משחקי תפקידים - כמורה לתנ"ך שאלתי את עצמי איך הדמויות בתנ"ך הופכות להיות מקור השראה ולימוד עבור התלמידים ולא דמות רחוקה והיסטורית. עשיתי ניסוי של עבודה עם כלים מעולם תיאטרון הפלייבק ויחד עם מדריכת פלייבק העברנו שיעורים שהעמיקו לאין ערוך את ההתייחסות של התלמידים לדמויות ולסיטואציות האנושיות שמופיעות בספר שמואל. **לחצו כאן כדי להכיר את אודליה, מורה נפלאה ומומחית להוראת תנ"ך בפלייבק.**

To-be היא פלטפורמה מתוקשבת המאפשרת ליצור דינמיקה כזו גם ללא ניסיון.

כל תלמיד שמכניס סיסמא נדרש ללמוד על דמות אחת ולאחר פרק זמן של הכרות והגדרת מטרה לדיון, כל צד מתחיל לנסות לשכנע את הדמויות האחרות בצדקת דרכו. הכלי מזכיר מעט את הדיבייט, אבל יותר ספונטני ומאפשר משחק בו זמנית של כל תלמידי הכיתה יחד. **כאן אפשר להכיר את אבישי מייסד הסטרטאפ המדליק הזה.**

לשחק בכיף: עשר עצות לשילוב משחקיות בלמידה

אלישב רבינוביץ

משחקיות נתפסת לעיתים כעניין ילדותי ומורים רבים נמנעים ממנה. בגיליון זה ניסינו להדגיש את מרכזיותה של המשחקיות בלמידה ואת שייכותה גם ללומדים מבוגרים. לסיום הגיליון לפניכם מספר עצות מעשיות לשילוב משחקיות בפעילות לימודית יומיומית.

1. **תחרותיות:** בכל מטלה, ולו היבשה ביותר ניתן לחלק את הכיתה לקבוצות ובכך ליצור תחרותיות מסוימת המעוררת מוטיבציה וגיבוש בין חברי הקבוצה. לתחרותיות יכולות כמובן להיות השפעות שליליות לכן חשוב לשמור על אורה של פירגון הדדי.

2. **מתקדמים אל היעד:** סימון נקודות לקראת יעד על לוח ייחודי או הוספת כדורים לצנצנת שהולכת ומתמלאת מעודדת את התלמידים להתקדם. רבים ממבצעי ההתרמה וגיוס ההמונים מבוססים על עקרון זה.

3. **הכל שאלה של תזמון:** מטלה המוגבלת בזמן יוצרת מסגרת זמן איתה קל יותר לעבוד וללמוד. אפשר לסמן את הזמן שעובר בצורה משחקית יותר כמו שעון חול גדול ולהכריז על סיום הזמן בהשמעת מוזיקה שהתלמידים אוהבים.

4. **חכמת ההמונים:** כולם אוהבים להביע את הידע שלהם ולדרג דעות של אחרים

כמה שנפליג לא נוכל למצות את עומק הניגוד שבין תנאים כאלה לבין המצבים של מגע פעיל עם דברים ובני אדם בבית, במגרש המשחקים, במילוי צורכי החיים היום יומיים. [...] בית הספר עצמו צריך לקיים חיי חברה בכל המובנים. דעות ואינטרסים חברתיים אפשר לטפח רק בסביבה חברתית מובהקת – סביבה שיש בה פעולת גומלין של מקח ומתן בפיתוחו של ניסיון משותף. [...] זו מחייבת מערכה שלמה של עבודה ומשחק בצוותא עם אחרים. [...] במקום בית ספר תלוש מן החיים, המוקדש לתלמוד שיעורים, יש לנו קבוצה חברתית בזעיר אנפין, שלימוד והתפתחות הם בה לוואי לניסיון משותף בהווה. מגרשי משחקים, בתי מלאכה, חדרי עבודה, מעבדות - לא זו בלבד שהם מכוונים את נטיות הפעילות הטבעיות של הנוער, אלא שהם מביאים לידי משא ומתן, להתחברות ולשיתוף פעולה, שהם מרחיבים דעתו של אדם לתפוס את קשרי הדברים.

(ג'ון דיואי, דמוקרטיה וחינוך, עמ' 288)



מעורבים בלמידה. לכל פעילות משחקית אפשר גם להוסיף שופטים, מתעדים וכד'.

9. **להפסיד בכבוד:** דרך הלומד רצופה טעויות, ניסיונות וכישלונות. המשחקיות מאפשרת ללומד להיכשל בתוך מסגרת תחומה בזמן ובמקום ללא תחושות קשות ומדכאות. במשחק, שלא תמיד כמו בחיים, תמיד ניתן להתחיל משחק חדש.

10. **מינון:** חשוב לציין שמשחקיות היא רק כלי נוסף בדרך ללמידה נוגעת יותר ולעיתים היא אינה דרושה ואף מזיקה. וכמו בכל דבר, יש לשלבה לפי הרצון וההקשר.

במשחקי ילדות קלי השיכרון
רדפתי פרפרים, החלקתי במדרון,
ועת חיפשתי לי מסתור ללב תמים
אז ברחתי
אל ההר הירוק תמיד.

(מתוך השיר ההר הירוק תמיד, יורם טהרלב
כל הזכויות שמורות ליוצר ולאקו"ם)

(זה הבסיס המשחקי שעומד בבסיס הרשתות החברתיות) אפשר להביא אלמנט זה לכיתה בעזרת סקרים, לוח גדול בו כותבים יחד רעיונות או אפליקציות שונות המאפשרות לכל אחד לכתוב ולהגיב.

5. **דימיון:** אווטאר (יִצְגָן בעברית) או אפילו כלי משחק מסורתיים מאפשרים למשחק לשקוע בתוך עולם המשחק הדמיוני ולשכוח מעט מהעולם הממשי. ניתן להביא לכיתה דמויות שונות (לגו, פליימוביל וכד') ולתת לתלמידים לבטא דרכן דעות, לייצג דמויות מתוך חומר הלימוד וכדומה.

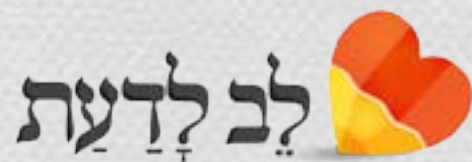
6. **מזל שיש משחקים:** משחר ההיסטוריה אנחנו אוהבים לתת למזל ולאקראיות לשלוט בחיינו, במיוחד כשזה מגיע למשחקים. האקראיות מאפשרת שוויון בין כל המשתמשים ומשחררת את המורה מהצורך לבחור בין התלמידים. ניתן לשלב הטלת קוביה, בחירה אקראית של שמות מתוך קופסא ועוד על מנת להשרות אווירה משחקית ומשחררת יותר.

7. **ההיגיון שבשיגעון:** ילדים אוהבים חוקים, במיוחד אם הם משונים. (ראו ערך חודש אדר...). לכל פעילות בכיתה אפשר להוסיף חוקים משעשעים המגוונים את הלימוד ומוסיפים חוש הומור.

8. **אף אחד לא נשאר מאחור:** משחקים רבים מבוססים על שיתוף פעולה ועל שימוש בכישורים שונים של חברי הקבוצה המשחקת. כדאי לנסות להכניס כמה שיותר תפקידים למשחק על מנת שכמה שיותר תלמידים



לחצו כאן למעבר לאתר לב לדעת



לחצו כאן כדי להצטרף לרשימת התפוצה שלנו

