

במאמר **חוכמת המשחק יש הדגשים על נושאים אלו:**

1. ההנאה היא חלק אינטגרלי מהמשחק
2. תמהיל המשחק האיכותי
3. כוחו של המשחק כמפתח מיומנויות קוגניטיביות, רגשיות וחברתיות
4. תפקיד המתווך במשחק
5. חוקים וכללים
6. יתרון המזל במשחק
7. נצחון והפסד
8. רבדים-שיטה להוראה דרך משחקים- משחק הוא מצב למידה

חוכמת המשחק

תמר טלשיר-ליפשיץ

משחק לימודי מפתה "להיכנס בשעריו", לא בשל הלימוד, אלא בשל המשחק. יש יתרון גדול מאוד בלימוד דרך משחק, אך לשם כך, המשחק צריך להיות משחק לימודי טוב, איכותי, מפעיל, מקדם, מאתגר. משחק לימודי הוא משחק שמטרתו ללמד משהו בתחום הקוגניטיבי, הרגשי, החברתי, ביחד או לחוד.

התוצאה של השפעת משחק לימודי על הילד היא שכאשר הוא נכנס **למצב-משחק** הוא במצב "לימודי" איקס, ואחרי שיחוק מספר פעמים במשחק הוא נמצא במצב של איקס פלוס, והכול נעשה בהנאה!! כלומר המשחק גרם לאיזשהו שינוי, הילד למד משהו חדש, וחל בו איזשהו שינוי. אך לא די בכך, **השינוי ממשיך להתהוות באמצעים שונים, והוא מורחב ומקבל זוויות חדשות דרך הקשרים.**

המשחק הלימודי* מפתח את יכולת החשיבה דרך תפיסה ויזואלית, תפיסה מרחבית, תפיסה מתמטית ותפיסה שפתית, באמצעות "צעדים" כמו: זיהוי, שיום, אבחנה בפרטים, פירוק והרכבה, מיומנויות ארגון כמו מיון והתאמה, זיכרון, הבנת רצף, אלימינציה ועוד.

המשחק הלימודי אינו סתם עוד כלי, הוא אמצעי אהוב על הילד, כי זו שפתו, **המשחק מדבר בשפה של הילד.** שפת הילד, זה אומר משהו ידידותי ומוכר שבאמצעותו עפים למחוזות חדשים. זה אומר שבכל פעם שמתכנסים תחת המטריה הוירטואלית ופותחים במשחק, נכנסים להרפתקה חדשה. הרפתקה המושפעת מהאלמנטים המרכיבים **מצב משחק**, מהפרטנרים הנוטלים חלק במשחק, **למבנה** המשחק, **לאבזריו**, **למרחב** בו משחקים וכמובן **לתוצאות** המשחק. הרפתקה שבה הילד כל הזמן פעיל. **כי הלימוד נעשה דרך הפעולה.** שפת המשחק מושפעת כמובן גם **מתמהיל המשחק. התמהיל הוא המינון המדויק של אתגר בצד שעשוע.** האתגר (הקושי, המורכבות) והכיף הם אלמנטים אינטגרלים במשחק אך מתעצמים בתהליך האינטראקציה הנוצרת בין המשתתפים. משחק טוב, אם כן, שומר על מינון נכון בין אלמנטים מוכרים או קלים לבין אלמנטים חדשים ומאתגרים. משחק לימודי טוב שומר על מינון נכון בין שמחה והנאה בצד הלימוד. אם אין במשחק הלימודי הנאה, אין הוא משחק!

השנים הראשונות של הילד מהוות בסיס לדפוסי חשיבה ופעילות. הילד מתפתח בתחומים שונים: בתחום המוטורי, הרגשי, השכלי והחברתי. דרך המשחק (משחק חופשי או משחק עם כללים) מציג הילד את יכולותיו הגופניות והקוגניטיביות לעצמו ולזולת. הזולת זו הסביבה האנושית הסובבת את הילד, הורה, גננת. **תגובת הסביבה האוהדת, המחבקת, המעריכה, המאתגרת, מעצימה את הערכתו העצמית של הילד.** סביבה תומכת חיונית בגיל זה, ולכשיגדל, יפתח דרכה את תמיכתו בעצמו.

שיטת ההוראה דרך משחקים נעשית ברבדים.

בשיטת הרבדים- הילד לומד ופועל דרך משחקים. הלימוד נעשה ב-3 רבדים, **הבאים זה אחר זה או מתקיימים במקביל**. רוב המשחקים הלימודיים** עוסקים ב**תרגול**, בשל העובדה שהמשחק דומה ל"טקס" שיש בו רצף של פעולות חוזרות ומוכרות לילד, ובתוכו משתלב התוכן הלימודי. מקצתם, עוסקים גם ב**הקניית** חומר חדש. ואלו 3 הרבדים:

החדש מתבסס על הישן

הרחבה של הרובד דרך המתווך

הרחבה של הרובד דרך ההקשרים

כל למידה אוצרת בחובה השתנות-שינוי, אך שיטת הרבדים משרה ביטחון, כי החדש, הבלתי ידוע נובע מתוך הישן והמוכר, והחדש "פורץ" הלאה לכיוונים מגוונים ובלתי צפויים.

החדש מתבסס על הישן – המשחק "מפתח" את הילד ללמוד באמצעותו משהו חדש שיילד מהידוע. כלומר המצב אינו מפחיד, להיפך, הוא כייף. לדוגמה אם ניקח לוח של משחק לוטו פשוט בו יש התאמה בין בעלי חיים ונניח אותו לפני הפעוט. התמונות מוכרות, ברובן, לילד כי פגש בהן באופן ממשי או דרך ספר/סרט. זה התוכן הישן, הידוע, אך תבנית המשחק חדשה. בהתחלה אפשר להניח את המשחק על יד הפעוט, ללא הסברים. לתת לו להכיר אותו לבד. לאפשר לו למצוא "סיפור" משלו. ילד סקרן נוגע, לוקח, בודק, שואל. זו דרך נפלאה להכיר. במקביל יכנס המתווך לפעולה.

הרחבת הרובד דרך מתווך.

משחק זה כייף וחווית הכיף מתעצמת כשאתה משחק עם מישהו אהוב. זה הבסיס למשולש מ-י-מ. **מצב-משחק** של הילד מתבטא במשולש מ-י-מ שקודקודיו הם: **משחק-ילד-מתווך**. המתווך הוא מנחה, זה יכול להיות הורה, גננת, מורה או אח. התיווך מתחולל בשלב ההקניה/או חיזוק ההקניה, כשהילד לומד משהו חדש (תוכן, חוקי משחק, נוהג מקובל וכן הלאה). הפטנט הוא שהילד לומד דרך חיקוי. שיטת הלימוד, בוודאי עבור הקטנטנים, היא העתקה. זה יכול להיות חיקוי של מימיקה, חיקוי של דגם, של דפוס מסוים, של צורת חשיבה. בתחילה החיקוי הוא העתקה אחד לאחד, אך לאט לאט מתגבשת האישיות העצמית של הילד ואז החיקוי נטמע והופך להיות חלק אינטגרלי מאופי הילד. החיקוי הוא קביים, והם יישטמו כאשר הם יסיימו את תפקידם. (בגיל צעיר הלמידה העיקרית היא דרך חיקוי, אך בהדרגה מפתח הילד כישורים אחרים: הוא מקשר בין פעולות, הוא זוכר דברים, הוא מזהה פעולה ואת התוצאה שלה, הוא מבין את השימוש בחפצים מסוימים, הוא מודע לכללי משחק.) ביטוי יפה ללמידה דרך חיקוי אנו רואים מאוחר יותר במעשה הכתיבה. הילד מחקה תחילה את הכתב של המורה ואחר כך שומט מה שלא מתאים לו ומפתח כתב יד שלו. המתווך מציע חכה ומלמד איך לדוג, הוא לא דג עבור הילד. למרות שזה לא נראה כך, על מתווך טוב לשים את הדגש על **התהליך** ולא על **התוצאה**. על תהליך הגדילה וההתפתחות של הילד, ולא אם הוא ניצח או הפסיד במשחק מסוים. מי ששם לב גדול מאוד לתוצאות המשחק זה כמובן הילד. מאוד חשוב לו לנצח, כי זה חלק מהמשוב של הסביבה שבונה אותו, שמעצימה אותו. ההעצמה הזו תלך עם הילד לכל מקום בו יעמוד מולו אתגר, והיא תחבק אותו כאשר ייכשל, לכן היא כל כך חיונית בגיל הצעיר בו הילד מתחיל להתמודד, וכמובן בהמשך).

חוכמת התיווך: אפשר להדגים את תפקיד המתווך דרך האם הצעירה המקלה על תינוקה. כאשר הפעוט פוסע את צעדיו הראשונים, מאבד את שיווי המשקל, נופל, קם, מחפש את קו האיזון ולאט לאט לומד ללכת. אין זה נכון לתת לפעוט ללכת, אך לרוץ לפניו ולסלק את כל המכשולים ולחשוב שהוא "עשה דרך", שהוא התפתח. כדי ללמוד ו"לגדול" מוכרחים להתחכך- להתייצב בפני אבן הנגף ולעבור אותה, במשחק הזה או בבא אחריו.

אם ניקח לדוגמה את משחק הזיכרון, אפשר לעזור לילד להתמקד באזור מסוים על השולחן, אפשר להפחית את מספר הקלפים, אפשר לארגן את הקלפים באופן מסודר, אך לא לעשות עבורו את פעולת הזיכרון (זכרו- התהליך לעומת התוצאה).

כל חיכוך כזה מגדיל את המיומנות של הילד להיאבק ולפתור את הבעיה. נשוב ונציין שתפקיד המתווך היא לעודד לחזק ולחבק ולשמוח עם הילד, אך לא לעשות עבורו את הפעולה.

משחק לבד - חלק מהמשחקים הלימודיים הם משחקים שהילד משחק לבד, באופן עצמאי או בתיווך חלקי, כמו משחקי הרכבה למיניהם. מרחב-המשחק מחופה במטריה וירטואלית היוצרת מרחב מוגן שהילד משחק בו. המשחק ליחיד מִזְמַן מצב למידה פרטי המתחלק לשניים: החלק הראשון הוא התייודות עם האבזרים של המשחק, בלי לדעת את חוקי המשחק המובנה. ילד הוא חוקר מטבעו, וזו הזדמנות לתת לו מרחב מחקר. בתוך המרחב הזה, המלא בגירויים, העמוס בפרטים, המבלבל, המורכב, מתחבר הילד למשהו קטן ומתיידד איתו בקצב שלו. הוא מתחבר אליו דרך כמה חושים, בדרך. הוא יכול להערים את הקלפים זה על גבי זה כמגדל ואחר כך להעיף אותם, הוא יכול להצמיד אותם זה לזה ב"רכבת", ולדבר אליהם. מצב הלמידה הפרטי הזה מתפתח כאשר נכנס המתווך למרחב המשחק. המתווך מציע לילד לשחק במשחק המובנה לפי החוקים המוצעים, אך עדיין הילד משחק לבד. בשלב זה מתחיל הרובד השני משולש מ-י-מ (משחק-ילד-מתווך).

משחק לבד - ביחד - אחרי שהילד מיצה את חווית השיחוק בדרכו, המתווך מציע חוקי משחק אחרים. נניח אם המטרה במשחק היא לְפַזֵּל (להרכיב) תמונה, המתווך מציע "קביים", הוא מצביע על רמזים כמו צבע, חלק מתמונה, הוא מנסה, עם הילד, לזהות פריט מסוים, על סמך תמונה חלקית. אחרי שהורכבה התמונה, אפשר להניח לילד להמשיך לשחק לבד. הפעולה והלימוד של הילד מבוססים על ניסוי וטעייה (פועל-מנסה-טועה-מתקן-פועל..והו"ח) בתיווך ובתמיכה של המבוגר הנמצא בצד וְלֹא שותף למשחק. במשחק לבד- ביחד, המתווך שותף בתפקיד "מורה" והילד – לומד. (ראה גם במשחק "מה במשבצת" (אמהד-אורדע). הילד גדל ואפשר לזמן **מצב משחק** חדש. מצב משחק בו המתווך משחק מול הילד. גם מצב זה מתחלק לשני חלקים. המצב הזה הוא שילוב של המתווך כמסביר, כמגשר, אך הסיטואציה היא של משחק לכל דבר. בשלב הראשון הדגש מושם על הגישור/תיווך ולכן המשחק הוא "לא אמיתי" ובשלב הסופי הדגש מושם על "משחק אמיתי" שבו שני הכוחות שווים!! אם כן, בהתחלה משחקים המתווך והילד כאילו במצב של זה כנגד זה, כאילו תחרות. אך הסיטואציה היא **מלמדת**, המשחק מלווה בהסברים, ב"הנחות", השותפים למשחק אינם שווים, המלמד תמיד "מתערסל" (מחבק) אל הלומד, בסבלנות ובאהבה. וזה בסדר, בעצם בזה בדיוק העניין. הילד לא נזרק ל"מים קרים" באחת, אלא בהדרגה. והנה הגענו למשולש "מ-י-מ" במיטבו, כששני המשחקים הם פרטנרים לכל דבר. מצב זה מכשיר את הילד לשחק בחברותא (משולש י-ז-מ, ראה בהמשך).

משחק לפי כללים מזכיר לנו כללי טקס. מעשה שיש בו ריטואל. כלומר חזרה קבועה, השומרת על רצף פעולות. בתבנית משחק קבועה חבוי יתרון הנובע מהכללים ה"סגורים" המוקפדים שהשמירה עליהם משרה בטחון. חוקי משחק קבועים אינם משתנים, אך בתוכם משתבץ תוכן משתנה. מעבר לתוכן הילד לומד ומיישם כללי/חוקי משחק. למשחק יש מטרה וצריך לפעול להשיג אותה. יש תפקיד לכל משתתף, יש לחכות בתור, יש לכבד את המרחב של הפרטנר, יש להסכים ולקבל את תוצאות המשחק (ניצחון והפסד) וכיו"ב.

משולש מ-י-מ משחק-ילד-מתווך משתנה כשהילד גדל ומשחק עם חברים בני גילו (לא אחד על יד השני, כפי שהיה קודם, אלא אחד עם השני). זה מצב משחק י-ז-מ, כלומר משולש ילד-זולת-משחק. במצב זה "אין הנחות", הילד יוצא לדרך, "מתחכך" בילדים אחרים כמותו, וגדל מהחיכוך הזה. במצב משחק זה "נחתם" מין חוזה שהשחקנים סיכמו אותו מראש. המשחק מכתוב כללים, המתובלים באלמנט אי הודאות (מקריות או "מזל" התלוי בהרכב המשתתפים, במספר שהורתה הקובייה, במצב על פני הלוח, ברמת הסיכון-סיכוי של כל משתתף) ובשיקול הדעת הנובע מ"קריאת המפה". כל אלו יוצרים שדה בו אפשר להתפתח. בגיל הגן ואילך הילדים עורכים השואות בינם לבין עצמם. השואות אלו מציגות הבדלים אשר כדאי שיתווכו על ידי המבוגר. ומפה מגיעים כמובן לתוצאות המשחק, כלומר ניצחון והפסד.

ניצחון והפסד.

בכל משחק יש לשמור על רוח ספורטיבית. זה אומר משחק הוגן, יחס הוגן של המתחרה ליריבו, כבוד, אדיבות, אך באותה עת גם שאיפה לנצח, וכן כמובן לדעת להפסיד בכבוד ולנצח בכבוד.

אם כן, ניצחון או הפסד, הוא **מצב למידה** שעל המתווך לטפל בו במהלך, אך רצוי בתום המשחק. על המתווך להדגים את הקשר בין הניצחון לבין הפעולה בתהליך המשחק. דוגמה:

"במשחק הזיכרון היית מרוכז, שמת לב לחברך כשהפך את הקלף, ראית איזה קלף נהפך וזכרת את מיקומו". בעניין הפסד-ניצחון כדאי להתייחס למספר היבטים נוספים.

* בשגרת היומיום ילדים משחקים "על אותה משבצת" זמן רב. כלומר רמת החיכוך בין הילדים היא מאוד גבוהה. יש מפגשים אינטנסיביים בסיטואציות שונות (לא רק במשחק) מסיבה זו הילד לעיתים חווה יומיום באופן קשה מאוד את חווית ההפסד, את החוויה שנלקחים ממנו דברים (דברים חומריים או מטפוריים). המלחמה על הטריטוריה בין הילדים היא מאוד קשה, וילד חלש ו/או רגיש מאוד מתקשה להתמודד במצבים כאלו.

* בכל אדם קיים אינסטינקט הישרדות, שחלק ממנו הוא אינסטינקט ההתקדמות, או התחרות. לאורך כל ההיסטוריה, מן העבר הקדום, מי שלא ניצח- לא שרד! ולמרות ש"המשחק לא רציני" והוא זמני, משהו בהפסד צורב מאוד. במצבי לחץ יש הורמונים שמגבירים את הפעילות הפיסיולוגית ומיטיבים עם השחקן.

* בכל משחק יש מקום גם למזל. המזל יכול להתבטא דרך קובייה למשל, או דרך הילד ה"חלש" שיושב לידך ואינו עושה שימוש נכון בנתונים שעל השולחן.

* גם הפרטנר רוצה לנצח והוא עושה הכול בשביל לקדם את עצמו. מי שמנצח הוא השולט. זו הרגשה מדהימה (ולעיתים משכרת) של כוח! בתיווך נכון אפשר למתן את הפער שנוצר בין המפסיד למנצח ולאפשר למנצח לנצח בכבוד! (יש משחקים שההתקדמות של האחד באה על חשבון השני- משחק עימות, ויש משחקים בהם כולם מתקדמים, ואין איש דוחק את צעדי השני- משחק פרללי)

* ההפסד אינו מורה על כישלון אבסולוטי (למרות שעוצמת הכישלון יכולה להתפס כך על ידי הילד) במשחק אחד מנצחים ובאחר מפסידים.

אם נשליך זאת לחיינו – למרות טעות או הפסד אנו ממשיכים להתקדם בחיינו.

הרחבה של הרובד דרך הקשרים

הרובד הזה מתפתח, בגיל צעיר, מהרובד של הקשר בין הילד למתווך. חווית המשחק מתעצמת ככל שיש הד בעל משמעות מהסביבה. האלמנטים במשחק יהיו בעלי משמעות וידברו אל ליבו של הילד כשהוא יפגוש דברים דומים בבית, בגן, בסביבה הפעילה שלו. למשל במשחק סדר בחדר שבו על הילד להרכיב 2 תמונות. תמונה של חדר ילדים מסודר ולא מסודר. זה נושא "אקטואלי" בבית, תוכן המשחק ימשיך להדהד בחיי היומיום. חוץ מהתוכן הילד מתוודע לכלי מארגן חדש שהוא מיון והתאמה. אפשר למצוא קבוצות מיון שונות באוכל. אוכל שהילד אוהב /לא אוהב, מאכלים לפי צבע, מאכלים שאוכלים בבוקר, מאכלים שסבתא אוהבת, ושאר ירקות. כמעט מיד אחר כך אפשר להראות דוגמה של מאכל המשתייך ל-2 קבוצות ויותר (למשל: מאכלי בצק שהילד אוהב). כשהילד יעזור להורה לקפל כביסה, אפשר יהיה למיין את הבגדים לפי שיוך לבני הבית ואם כל הכביסה הזו מעיקה על הילד אפשר להפקיד אותו רק על הגרביים, שימין ויתאים לפי זוגות (הגרביים ללא בני זוג יהוו קבוצת מיון אחת).

הדהוד לתכנים המוזכרים במשחקים אפשר תמיד לפגוש בספר /סרט שפוגשים יחד. הרעיון בשיטת הרבדים הוא שאחד מתבסס על השני, זה בצד זה וזה על זה. יש המון מידע ש"מסתובב באוויר". יש לשים עליו פוקוס של למידה- לשיים, להבחין בתכונות, להכליל, להבחין בין עיקר לבין טפל, ובעצם להפוך את הדבר החדש לנכס של ידע.

היתרון של למידה דרך משחק הוא חוסר הפורמאליות וההנאה הרבה שמתלווה לכל הסיטואציה. בשורה תחתונה אפשר לומר שהרובד של ההקשר תלוי בך, המורה, ההורה. המשחק יכול להתקיים במצבי-חברה (ביחידות או ביחד כלשהו) שונים אך התפתחות הילד דרך הסביבה תתפתח בזכות המתווך.

שיטת הרבדים מבוססת בעצם על רשת בה הקורים גמישים.

החוטים, שתי וערב, מתפתחים לכל כיוון. יש מקום ליחיד להתפתח לבד, יש מקום

להתפתחות מבוקרת ומודרכת ויש מקום להתפתחות ענפה באופן עצמאי.

הגננות והמורים שמשלבים משחקים לימודים בדרך הוראתם, נדרשים גם לפתח בעצמם משחקים. זו דרך העבודה באמצעות משחק. זו הנאה גדולה מאוד לשחק בפיתוח משחק. המנעד שנוצר בין קירות התבנית לרוח, זה המרחב של היצירה, ואת היצירה הזו, אתם מגישים מתנה ללומד ומקדמים אותו בדרך המשחק הנפלאה.

*משחק לימודי – "משחק קופסה", במאמר זה מדובר במשחק שהילד משחק "בנוסח הישן" ולא דבוק למחשב.
** שפע משחקים לימודיים שפותחו משך השנים מפורסמים בספרי: **ספר המשחקים משחקים לימודיים, אני בבית**. הספרים נמצאים בספריית הסמינר ובסדנת העיצוב במשעול.

**תמר טלשיר-ליפשיץ מלמדת תכנון משחקים לימודיים ויועצת בסדנת העיצוב במשעול
במכללה לחינוך סמינר הקיבוצים בתל-אביב.**