

## כוחו של המשחק בפיתוח אינטליגנציה בין אישית בגן הילדים

תמר טלשיר-ליפשיץ (מתוך הספר "אני בבית" הוצאת אח)

לעיתים אפשר לפגוש אדם מבוגר שחייו מנוהלים על ידי ילד בגיל הגן פגוע ודחוי, שמעולם לא ניתנה לו הזדמנות לתקן את המצב. המשחק מזמן מצב בו ניתן ללמוד ולתרגל מיומנויות פיזיות ומנטליות ולשוב ולחזור עליהן ( כמו פזמון מוכר ונוח) עד שהילד יחוש שהוא שולט בהן ומוכן להתקדם לתבנית משחק / התנהגות חדשה. למשחק החברתי יש אמנם חוקים מוסכמים מראש, שהמשתתפים בו קיבלו עליהם, אך יש ילדים ש"יש להם חוקים משלהם" ואינם מקבלים עליהם את חוקי הכלל.

אינטליגנציה בין אישית מסייעת לילד בפיתוחו כאדם פועל בחברה. זו האינטליג' שהנחתה, בין היתר את הקדמונים שהתלכדו למען מטרה משותפת כמו צייד.

התלכדות למען הישרדות.

אינטליג' בין אישית מושתתת על הכושר להבחין בהבדלים בין האחרים ולעשות בזה שימוש.

( יש מקצועות ש"נתפרו" על הכושר הזה לדעת "לקרוא" את האדם, כמו: אנשי חינוך, לפחות חלקם, רופאים, כמרים, עובדים סוציאליים) בכל מקרה, דפוסים שונים של התנהגות מובילים לתפקידים חברתיים מובהקים על הסקלה בין מנהיג לנגרר.

דפוסי התנהגות נבנים ומתפתחים בגיל הגן! ותפקיד הגננת הוא לתווך את התהליך.

במשחק, כמעשה, כפעילות, נוצרים כל הזמן מצבים חדשים המותנים ב: מקום, זמן ( עונה, שעה ביום, תזמון מדויק), השלב במשחק, הפרטנרים למשחק, מצב הילד המשחק והדימוי האישי שלו וכן גורמים סובייקטיביים שעוטפים את המסגרת המשחקית.

המצבים המשתנים מתבטאים ביתר שאת במשחק החופשי שתלוי בפרטנרים למשחק מאשר במשחק סגור ומובנה וצפוי במידת מה. משחק חברתי פועל תחת מטרייה שמנתקת את המשתתפים בו מהמציאות השגרתית. על הסקלה בין משחק חברתי סגור ומובנה בעל כללים נוקשים וחוקים ברורים עד למשחק חברתי חופשי ויצירתי פתוח ודמיוני שרק המסגרת הכללית מגדירה אותו, באות לידי ביטוי אינטראקציות בין חברתיות.

היתרון במשחק סגור שהוא בונה את הבטחון העצמי של הילד. הוא יוצר מסגרת ברורה עם מרחב אישי/ קבוצתי ברור, ובתוכו הזדמנויות שהילד יכול לנצל, כולן או מקצתן, ולהתרומם באמצעותם.

אינטראקציה חברתית יכולה להיות קשה ומורכבת מאוד לילדים ש"אינם קובעים את כללי המשחק" הם אמורים להבין את כללי המשחק- תרתי משמע. את כללי המשחק המוחשיים של המשחק המסוים הזה ואת כללי המשחק המפעפעים בין השיטין. הם אמורים להבין את המשתנים הרבים שמשנים את העוצמה שלהם כל הזמן. הם אמורים לחשוב, לבחור, להחליט, להתמקח, לשפוט, לשמוע, לחכות בסבלנות, להבין את הצד השני- של הזולת, לתכנן, ולעיתים למרות התכנון, לדעת לשנות את התוכנית ולהגמיש דעות. דרך משחק אינטראקטיבי מתפתחת הגמישות הספונטנית ובעיקר הידע להשתנות בהתאם למצב הזורם. ההזדמנויות האלו הן שלבי התפתחות, וכל ילד מתנסה בחלקן וגדל איתן.

בנית פרופיל האינטליגנציה הבין אישית של הילד הוא השלב הראשון במתן קביים לילד המתפתח.

בהנחה שהילד נבנה מכל אינטראקציה חברתית ובמקרה שלנו ממשחק חברתי אפשר לבנות מעין פרופיל של הילדים בגן ולהתיחס למאפיינים כמו: האם הילד חסר בטחון עצמי, כועס, משקר, מתקשר עם בני גילו, מתקשר עם מבוגרים ( או מתקשר רק עם מבוגרים ולא עם בני גילו), עוזר לסדר, משחק יפה עם חבריו,, ציתן, תוקפן, מבקש תשומת לב מוגזמת, תלותי, עצמאי, בוחר במשחק או נגרר אליו, האם הוא בעל קואורדינציה כללית, מה רמת המוטוריקה הגסה שלו או המוטוריקה העדינה, האם הוא מתמצא במרחב בחוץ או בגן, האם מבין את השפה המדוברת או את הקודים של השפה, האם הוא שקט, מתבודד, האם ישלו נוכחות בקבוצה גדולה/קטנה? מה תפקידו במשחק על הסקלה בין גורר לנגרר. היכן הוא נמצא על הסקלה הזו.

אם הגננת עורכת מעקב אחרי הילדים היא יכולה לדרג את הילדים נניח ב-3 רמות ( חלש, בינוני, חזק). הפרופיל הזה מספק לה כלי אבחון למצבו החברתי של הילד. לפי החסר שלו היא תבנה לו תוכנית שתפתח את הטעון שיפור. היא אמורה לזמן מצבים וליצור משחקים כאלו שיאפשרו לילד לגדול. הילדים החלשים מבחינה חברתית יקבלו קביים ובמה ומסגרת חברתית מצומצמת, בתחילה ( בסיטואציה זו לא ייטלו חלק הילדים המנהיגים, כדי לאפשר לאחרים לפרוח), ויתבקשו להציע פתרונות. למשל בסיטואציה של משחק שמהירות התגובה זה אחד המשתנים היותר חשובים בו, קל להיגרר אחרי מישהו שעושה את ההחלטות במקומך. הוא, הילד-מנהיג אשר "מצלם" במהירות את המצב, בוחר מה אינו רלוונטי כרגע,

שופט ומכריע במהירות הוא כרגע איננו, והבמה כולה של החלש. הגנת תדריך את החלש איך לפעול. בעת ובעונה אחת תזמן הגנת לילד המנהיג מצבים בהם יש מקום להתנהג במתינות, בסבלנות, להאזין לאחר, לחכות בתור, לחכות בסבלנות לילד האיטי, להתחשב בזולת. חשוב לזכור שהתנהגות בתוך משחק חברתי יכולה להילמד.

### רעיונות למשחקים שיעזרו בפיתוח האינטליגנציה הבין אישית בגן הילדים

תחת ה"מטרייה" של המשחק אפשר לזמן מצבים כדי שהילדים יחוו מצבי חיברות שונים ויתחילו לפתח מודעות לעצמם ולזולת. כללית יש לספק אביזרים ולזמן מספר ילדים. גם אם רק נספק את האביזרים ונניח לילדים, תקרה איזושהי אינטראקציה, חופשית או מבוקרת/מכוונת על ידי הגנת.

#### **יער הקופסאות**

יש לארגן כמות גדולה של קופסאות קרטון בגדלים שונים ( אפשר לצבוע/לצייר על הקופסאות ואפשר בנוסף לצרף גם חביות ללא תחתיות) בקופסאות האלו יתחבאו, יקפצו, יחכו בתור, יעלו, יבנו מגדל, יבנו רכבת, כולם יחד או לחוד. הגנת תספר סיפור שבו הילדים גרים ביער הקופסאות. שם הם משחקים כל היום, מידי יום ו"עושים כייף". אלא שפתאום משתבש הסדר והאיזון. ילד אחד נפצע ו"צריך לפנות אותו למקום כדי שמבוגר יטפל בו" ומצד שני יש שמועות שמסתובב ביער זאב טורף, שמה שמעניין אותו בחיים זה למצוא ילדים ולבדוק אם הם לטעמו. ( על הגנת לבנות את הסיפור, השורות הרשומות לעיל מהוות רק את השלד) על הילדים במגמה לחלץ את הפצוע, לשתף פעולה, ומצד שני קבוצה אחרת אמורה "לטפל" בזאב, על ידי קרב פנים אל פנים או איזושהי הסחת דעת. הסיפור יכול להתקדם תוך הדגשת הרע, כלומר להגדיל את הפחד מהזאב, אך אפשר גם כן להיעזר בזאב. למה אני מתכוונת? אחרי שנוצר הפחד מהזאב, אפשר לנסות ולבדוק למה הוא מפחיד ( הוא עצמו פוחד? הוא רעב? תנו לו בונזו שיירגע ותבדקו מה משותף לילדים ולזאב. יכול להיות שפה יתגלה תפקיד נכבד לילד החלש בקבוצה, שיש לו תכונה כלשהי שהזאב יעריך. נניח הוא יודע ללטף נפלא את הצוואר, הוא נותן הרבה אוכל, הוא אמנם חלש, אבל מהזאב הוא לא פוחד כי.....) ומעל הכול האם אפשר לעשות משהו במשותף.

הזאב זו הגננת ( או הסייעת) שתבנה את התפקיד בהתייחסות למבנה ההצגה ומתוך הבנה לרגשות הילדים. כדאי אולי שהגננת תתכנן מראש 2-3 תסריטים שיובילו את ההצגה ויאפשרו לילדים החלשים כר פעולה להתבטא בו.

### פיצה ענקית

משחק-פעילות אחר לוקח אותנו לעשייה משותפת. נניח לישת בצק גדול והכנת פיצה ענקית לכל ילדי הגן. הילדים אמורים להתנסות במצב שיכול להשתבש. כי כשלים בצק גדול יחד, לכל אחד אמור להיות האזור שלו ושיטת העבודה שלו. אך בפעולה קבוצתית, אחד מסתכל על השני וזו הזדמנות להציק למישהו שלא עושה "כמו כולם". הילד השונה "מסומן" מייד, או שבסביבתו יש רעש חריג, או שהוא איטי, או שהוא פלש לטריטוריה של השכן או שמידת המיומנות שלו בלישה נמוכה. הגננת אמורה להיות כאן על תקן האו"מ- מפשרת, מסבירה ( להסביר את העיקרון של סובלנות – לדעת לקבל את הזולת, גם אם הוא לא נוהג כמוך) תומכת, מרככת מצבים ומתאמת בין הילדים.

### חנות מדומה

בחנות יש חלוקת תפקידים הנערכת בהנחיה מבוקרת של הגננת. ההנחיה של הגננת תיקח בחשבון גם את החלשים וגם את הילדים המהירים לתפוס את ה"תפקידים הטובים" ולא מאפשרים לאחרים להתנסות בהם. אפשר למשל ליצור מצב של מתח מסוים, אחד או שניים מנהלים והיתר לא. או רק הילדים שהשם שלהם מתחיל בג' הם היום מנהלים. זו הזדמנות לתת לחלש כוח ובה בעת למתן את החזק. אפשר ליצור מצב שהילדים יתנסו בקיפוח, בהפסד בניצחון... זה בסיס מצוין לשוחח על "איך מרגישים כש... (מנצחים, מפסידים, מישהו מסדר אותך, לוקח לך, מציק לך, כועס עליך, לא מזמין אותך למסיבה, עוזר לך..). בשיחה יש ללבן את המצבים השונים ולהגיע לשורה התחתונה שהכול חייב להיות במינון הנכון. אם כי באמת קשה מאוד מאוד להפסיד, כי הדימוי האישי/קבוצתי עליו אתה עמל כל כך יורד. ולא סתם ירדת בדרגה, אלא עשית זאת בפומבי! הגננת חייבת לתווך וללמד את הילדים איך להתנהג כשמפסידים, אך גם איך להתנהג כשמנצחים. כי יש כאלו, ילדים ובוגרים כאחד, שלא מספיק שהם ניצחו במשחק, הם ממשיכים להשפיל את המפסיד גם אחרי שיצאו מ"מטריית המשחק". הם גם תוקעים את הסכין וגם מסובבים אותה.....

### איסוף משותף

חלקו את הילדים לקבוצות קטנות ( כדי שכל הילדים יפעלו) והטילו עליהם משימת איסוף חפצים. למשל: דברים עגולים, דברים ירוקים, דברים קטנים שנכנסים לתוך סיר, דברים מבד, דברים שיש בהם חור, דברים שנמצאים בחצר, וכן הלאה משימות משותפות ( אפשר לעשות תחרות בין הקבוצות, לא הכרחי. יש בפעילות האיסוף-החיפוש והמציאה יופי נקי, ואין צורך לתבל אותו בתחרות, לדעתי).

כל קבוצה תביא נניח 10 דברים מסוג אחד. אחרי שכולם יתיישבו על כיסאות ויניחו את הדברים למרגלותיהם, תתקיים שיחה/משחק. נניח הגנת תבקש מהילדים להסתכל בדברים שלפניהם ולהביא לה כדור אדום.

קבוצה אחת תביא כדור אדום כי היא אספה דברים אדומים וקבוצה אחרת תביא כדור אדום כי היא אספה דברים עגולים, והקבוצה השלישית תביא את הכדור האדום מהחצר....

אחרי שכל קבוצה התמקדה בתכונה אחת, היא תיווכח לדעת שאותו פריט שייך לקבוצות מיון נוספות. רוב הדברים הרי אינם חד ממדיים, ותמיד אפשר לגלות משהו נוסף אצל כל אחד.

לאן כל זה מוביל אותנו?

אם יש עניין, והגנת מבחינה שהילדים בשלים לכך אפשר להראות את ההקבלה בין תכונות החפצים לבין תכונות ילדי הגן. כמובן יש להיזהר ולא לפגוע בילדים. אבל אפשר להראות שלכל אחד יש טעמים שונים. הגנת תנסה למצוא דברים משותפים למשל לילד מנהיג וילד דחוי ואולי על בסיס זה ליצור מכנה משותף ביניהם.

### נקודת מבט של הזולת

כדי שהילדים יתחילו לקחת בחשבון את נקודת ההתייחסות של הזולת, מוצע לגנת לקחת את התפקידים שהילדים מאוד מזדהים איתם ( סיפורי מתח בהם מכבים טובים לעומת רעים) ו"לתפור" סיפור שמתחשב בנקודת מבט שונה.

פעם רואים את נקודת מבטו של השוטר, ופעם את זווית הראיה של הגנב, ופעם של הילד הקטן ופעם של האב הכועס, ופעם של הילדה הנעלבת, או של אימא פילה הדואגת לבנה.דרך העדויות נחשף הילד לזולת. כדאי לזמן, בין היתר, מצבים של להיות אהוב ולהיות אוהב, וכן מצבי טיפול/חמלה/עזרה/קושי.....

כל ילד יכול לשחק בכל תפקיד! ( אם ירצה) כדי לחוות מצבי חיברות שונים. משחקי שיתוף פעולה מוכיחים את עצמם כשהילדים מכירים אחד את השני. אז המשחקים הופכים להיות יותר מורכבים ומרתקים ( את הילדים עצמם).

ומלה אחרונה על תחרות  
בחלק ניכר ממשחקי החברה מככבת ה ת ח ר ו ת . אי אפשר להימנע מכך,  
זה חלק מתבנית התנהגותית של האדם בחברה המערבית. השאלה היא  
המינון.  
המלה תחרות גזורה משרש ח.ר.ה. שמובנו הוא לבעור, לכעוס.  
המלה בתלמוד מופיעה בקונטקסט חריף מאוד ומשמעותה איבה, מחלוקת,  
קנאה.  
כשנשתבצה התחרות במשחק היא קיבלה גוון מעניין מאוד. בחברה כמו  
שלנו, חברה שבעה והישגית, משחק ללא תחרות הוא כמו אוכל תפל.  
התחרות מתבלת את המשחק.  
אך התחרות היא החוויג', היא מתבלת את המשחק, אך היא איננה בשום  
פנים ואופן, העיקר.

