

שיעור משחק



צילומים: Shutterstock

מחוץ ובתוך הקופסה: הזמנה להיכנס למשחק

מחוץ ובתוך הקופסה: מהו משחק? האם המשחק הוא מעשה ילדותי? רק הנאה? אולי צורך חיוני קיומי לתנועה יצירתית בנפש האדם? הצד הפסיכולוגי והערך הלימודי והחברתי

יובל בן משה

מתנתקים מאיתנו לעולם כה אישי, שלנו אין כמעט גישה אליו, ויש הטוענים כי בכך הופכים להיות יצורים נרקיסטיים ללא יכולת אמפית ורפלקטיבית ממשית."

כרעיון לצאת מהציאות שתוארה, אותה מכירים רובנו, מציע פרופ' גז להיכנס למשחק משותף. "כזה שאינו מנוהל על ידי המבוגרים, שאין בו א-סימטריה וסמכות, בו גם הילד וגם המבוגר, או כל חבר משתתף הם שווים ערך. אך בשונה ממשחק המחשב יש כאן מפגש ממשי, יש זהות ממשית, מביטים זה בעיניו של זה. מקשיבים, מתחרים, משתפים פעולה, שקועים בממד אחר, ליד המציאות. זו מתנה שנוכל לתת ולפתח יחד עם ילדינו."

האם משחקי הקופסה הם הדרך לכך?

"בהחלט. משחקי הקופסה הם אפשרות לחוויה משותפת, מגדלת ולא חודרנית, התורמת להתפתחות בממדים מגוונים בין בני אותו גיל ובין שכבות גיל שונות. בעיקר מה שכה חסר לנו בחברה המודרנית - מפגש עם האחר, המאפשר לרבים לאו דווקא ישירים לכזו לידי ביטוי. אינטימיות. מפגש המאפשר למשתתפים לגלות את עצמם בלי שמי מחוץ עושה או מגריר

בין אם הם מבוססים על אסטרטגיה, או שרק המזל משחק בהם תפקיד, משחקי הקופסה הם בראש ובראשונה האמצעי להנאה נטו במרחב הביתי והמשפחתי. משחקים שהחיבה אליהם חוצה גילים, מעמדות ומסגרות חברתיות. ואם גם מבקשים לברוק את שורת הרווח, שכרם בהחלט בצירם. הם תורמים להתפתחות (בכמה מישורים), מפתחים כישורים ומגלים יכולות אישיות.

"משחקים הם הצורה הגבוהה ביותר של חקירה וגילוי", אמר הגאון אלברט איינשטיין. מה דעתכם? לאו דווקא עוד לימודים, עוד חוגים, להספיק לרשום את ילדינו לקבוצת ספורט, ובכלל לנהל את זמנם, אלא פשוט משחק. משחק חופשי. משחק יצירתי. משחק של מפגש", אומר פרופ' יוני גז, מהמחלקה לפסיכולוגיה המכללה האקדמית אחוה ופסיכולוג בכיר במרכז לבריאות הנפש בבאר שבע. פרופ' גז תוהה, "האם השעות הרבות מול המסכים, משחקי המחשב, המדירים אותנו מעולמם של ילדינו, מבטאים מרד, את דרכם לומר לנו עזבו אותנו. שקט. משחק וירטואלי. רמויות וירטואליות. יחסים וחברים וירטואליים. ואז, בתנועת מטוטלת, או שאנו מנהלים לילדינו את זמנם, ומכניסים אותם לחיים, או שהם

חוק, לעיתים שקט וריכוז ואסור להפריע. רך נפלאה ללימוד, כלי להטיף או להרצות כמילים גבוהות, כמפגש מכירים זה את זה כאופן בלתי אמצעי. מי אני מי אתה.
 "כאדם רתי אני מברך על יום חצי ללא אלקטרוניקה, הזמנה למפגש. כאדם רתי גם הטקס הוא הזמנה לדרמה משחקית, וכל ארחת שבת היא מפגש משחקי, מחוץ לזמן. לצאת מהקופסה".

משחקי הקופסה הם אפשרות לחווייה משותפת. מגדלת ולא חודרנית. התורמת להתפתחות בממדים מגוונים בין בני אותו הגיל ובין שכבות גיל שונות. בעיקר מה שכה חסר לנו בחברה המודרנית - מפגש עם האחר, המאפשר לרבדים לא דווקא ישירים לבוא לידי ביטוי"



להם. אין כאן חינוך, יש כאן גילוי עצמי. למידה מתוך עצמי. ויש גם בונדינג (bonding) כמו שהבן שלי אומר. לילד חשוב לגלות שהוא חלק מחברה, מרקמה אנושית-תרבותית משותפת. הרגשה זו של רמיון לאחר מוערך מחוקת את גיבושו של העצמי (היינץ קוהוט). שנינו צוחקים, שנינו מתבלבלים, במשחק שנינו שווי כחות, שנינו מפסירים, אנחנו דומים".

ומה היא התרומה הישירה לילד?

"הילד משחק לא פעם עם אחרים כגילים שונים, העירוב הזה חיוני ללמידה עצמית. אם יורם או דנה ינסו להשתלט על המי שחק - שאר המשתתפים יפרשו ממנו. כך לומדים משא ומתן, כבוד הדדי. לומדים גם להתפשר. חינוך עצמי זה הוא לאין שיי עוד טוב יותר מחינוך המוגדר מבחון 'צריך לוותר', 'תעמוד על שלך'. במשחק, כדי ליהנות, תגלה מהר מאוד את האיוונים הנכונים מתוך עצמך. עידון. סובלימציה, אמרנו?

"מלבד הממדים שהזכרנו, לשהות של הילד במרחב משחקי הקופסה יש תוצרי לוואי חשובים נוספים. מעבר למי שחקים המערכים רכישת ידע (רביעיות, טדיוויה, שבץ נא, ארץ-עיר) התורמים מים לאינטליגנציה הנרכשת המגובשת (crystallized intelligence), הרי שמשחקים חקים המערכים חשיבה מורפסט (ריקסאיט, שם-קור) מיומנות מוטורית ותפיסית (ג'נגלספיר, דאבל, סט), תכנון (שחמט, אבולון), או משחקי שיתוף פעולה - תורמים לאינטליגנציה הפלואידית, המבטאת גורמים כלליים הקשורים להיסק ולפתרון בעיות ללא תלות בידע הנרכש עם פיתוח יכולות ריכוז, וזכרון והפשטה".

ומשחקי מחשב לא תורמים לתכונות הללו?

"גם למשחקי המחשב יש ערך ומגדל ומפתח: קורדינציה, התמצאות מרחבית, מהירות תגובה, אינהיביציה ובקרה, שפה ויזוטיים, הרי שאת הערך הבין-אישי והרפלקטיבי משחקי המחשב מתקשים להחליף. כן, גם אבא ובן המשחקים יחד פיפא או פורטי נייט חווים חוויות משותפות, אך כמעט שלא יביטו זה בעיניו של זה וניירוני המראה לא יהדרו בתגובות הרדית.

"הכי חשוב: אל תחשבו על כל הדברים הללו כאשר אתם משחקים עם ילדיכם. הם בוודאי לא חושבים על כך כאשר הם משחקים איתכם או עם חברים. שפוט תהיו. בוודאי אל תכתובו להם מה לשחק".

אתה אורב לשחק?

"אני אורב לשחק. משחקים קבוצתיים, אישיים-ווגיניים, תחרותיים, מתקשה להתחבר עדיין למנצ'ק'ן או מבוכים ודרקונים או למונופול, אבל אורב לגלות מילים בשבץ נא או לסנכרן את מוחי עם האחר בשם-קור, שחמט, תמיד המשחק הוא מפגש. מפגש ממקום אחר. מחוץ לזמן. לפעמים אפשר להתפוצץ מצי-



חדש על המדך

תן חיוך | קודקוד

משחק חווייתי המאפשר לילדים לזהות מאכלים כריאים, להימנע ממאכלים פחות כריאים ומעודד אותם לצחצח שיניים מטרת המשחק לזהות ולצבור 8 מאכלים כריאים מבלי שיש לנו חורים בשיניים



איך משחקים? צועדים על המסלול ואוספים מאכלים כריאים בכל פעם שעוצרים על משבצת עם דברי מתיקה - בוסם יש לכם חור בשן ואתם מקבלים שן עצובה אם צברתם 2 שיניים עצובות הולכים היישר למרפאת השיניים אך לא נורא עצרתם על משבצת מברשת השיניים? מצויץ! השיניים שלכם עכשיו כריאות! החזירו את השיניים העצובות צאו מרופא השיניים והמשיכו על המסלול המשתתף הראשון שצבר 8 מאכלים כריאים ואין לו חורים בשיניים (שיניים עצובות) הוא המנצח!

המשחק מיועד ל-2-4 משתתפים

גילאי 10-4