

משרד החינוך והתרבות  
תל אביב

משרד החינוך והתרבות  
האגף לתכניות לימודים  
המרכזיות הפדגוגיות

# לסטכנולוגיה כחינוך



# דברי עיון

יוסף בן-ברית

## המשחק בבית ובמוסד החינוכי

### משחק או הוראה?

ולדים בריאים, מכל הגילים, משני המינים, בכל התרבויות ובכל המצבים – משחקים! אין צורך לעודד אותם לפעילות זו ולדרבנם. כיוון שכך ניתן להגדיר באופן כללי את משחקו של הילד כך: פעילות מרצון, בהתאם לצרכיו ולשם הנאתו, מבלי שיוטל כחובה על ידי מישהו אחר. הילד משחק לפי צרכיו הריגושיים, הגופניים, האינטלקטואליים והחברתיים באותו רגע, ובאותו שלב של התפתחותו. חרף הגישות השונות למשחקי-הילדים וקביעת הסיבות להופעת המשחק, מסכימים בעלי כל הדעות, כי המשחק מבוסס קודם כל על צרכי הילד עצמו. רבגוניותם של המשחקים שהמציאו הילדים עצמם בכל חלקי תבל, היא תוצאה ישירה לרבגוניותם של צרכים התפתחותיים אלה בתחום המוטורי, הריגושי, השכלי והחברתי.

בשלב מסוים גילו המחנכים את המשחק והתחילו ביצירת משחקים למען הילד, מתוך שאיפה לנצל את יצר-המשחק למטרות חינוך ולמידה. כהמשך להתפתחות זו מסתמנת לאחרונה נטייה לכוון את יצירת משחקי-הילדים בגיל הרך לצורך רכישת ידע ומושגו-יסוד במתמטיקה ובחשיבה הגיונית. נטייה זו מקטינה שלא מדעת את החשיבות החינוכית והחברתית של המשחקים ומקפחת עוד יותר את האופי האימפולסיבי והרצוני שבמשחק, את יצר העשייה הראשוני ואת הפעילות תוך התנסות חפשית אצל הילד. יש אמנם להדגיש, כי כל עוד הילדים בוחרים בעצמם במשחקיהם, ואין מונעים מהם אפשרות זו, הרי תחושתם הפנימית נשארת חפשית. תחום המשחק נשאר שלהם והם עשויים להפיק את מלוא ההנאה ומירב התועלת מפעילות זו. אך כאשר המכוננים קובים את המשחק ומורזם לילד לשחק, במה לשחק ועם מי לשחק, הם

פוגמים בעצמאות הבחירה, שהיא, כאמור, צורך ראשוני אצל הילד. בדרך זו הופכים את המשחק ל"הוראה" במשמעות כפולה, היינו, לפעילות תכליתית מנקודת ראותו של המבוגר, פעילות שאבד לה אופיה הטבעי-אינטואיטיבי.

לפיכך נבדיל בהמשך המאמר בין סיטואציה של משחק חפשי בבית ובשעות הפנאי לבין ניצול המשחק ע"י מחנכים לקידום הילדים בתחום חינוכי או לימודי מסויים. ניצול זה הנעשה על דעתם, מרצונם ולפי החלטתם של מחנכים מבוגרים הוא שימוש ליגיטימי, אך שונה באופיו. אולם דווקא הבדל מהותי זה מחייב אותנו לתת לילד, במידת האפשר, גם במסגרת חינוכית מכוונת ומחייבת, חופש בחירה ביחס למשחק שישחק בו, הן במשפחה והן בבית הספר או בגן! בחירה זו יש לתת לילד בקשר לשאלות: במה לשחק, באיזו קבוצה לשחק ואף לפי אילו כללים לשחק. גם הקצאת הזמן למשחק שייכת לתחום הבחירה העצמית, אף כי יש בכך קושי במסגרת מוסדית, בה קיימת מערכת מאורגנת, פחות או יותר.

### בחירת משחקים לשעות הפנאי

משחקי-תנועה, משחקי-תפקידים ו"חיקוי" הינם, ברובם, פרי המצאתם של הילדים או עוברים מ"דור" ילדים אחד למשנהו. הם ספונטאניים ואין צורך לרכשם. נוסף על כך מייצרים בארץ או מייבאים מבחר גדול ומגוון של משחקים הן לילד הבודד והן לקבוצות. הורים רבים מתלבטים לעיתים בשאלה איזה משחק מתאים לילדם. לדעתי, אין לתת כמעט חשובה חד-משמעית לגבי רשימת משחקים הרצויים לגיל זה או אחר. כבר ציינתי בפתח המאמר, כי עיקרו של המשחק הוא שהילד בוחר בו לפי צרכיו הוא. מן הדין שנבהיר לעצמנו כי לכל ילד צרכים שונים, כשם שלמבוגרים יש דעות, רצונות וכוונות משלהם. יש למצוא, איפוא, מדד מעורב של צרכי-הילד מחד ורצון ההכוונה של ההורים מאידך. כל עוד השיקולים הם ברורים משתי בחינות אלה, כלומר טובת הילד וטובת ההורים, תושגנה ההנאה והתועלת גם

יחד. בניגוד מוחלט לכך מסתמנה, לצערי, מגמה של פיתוי הורים מצד יצרני-  
הצעצועים ומפוציהם בעזרת סיסמאות מסחריות ואריזה נוצצת. לכן ראיתי  
לנכון להביא להלן כמה נקודות לבדיקת המשחק ולשיקול בעת רכישה.

#### א. הצורה החיצונית

- לא כל צעצוע מיובא או יקר חיוני לילד.
- אריזה גדולת-ממדים אינה מבטיחה בהכרח את כמות החלקים בתוך הקופסה  
לא פעם מוצאים בקופסאות גדולות חפיסת קלפים או דומינו ואילו יתר  
ההלל ממולא בקרטון או בחומר פלסטי.
- אריזה צבעונית וסיסמאות רעשניות אינן מבטיחות את איכות התוכן.
- ייצור מקומי עם פרסומת כלשון זרה אינו ערובה לרמה גבוהה ובינלאומית  
לא מבחינת התוכן ולעתים אף לא מבחינת טיב החמרים.
- ידיעת ארבעה כללים אלה חשובה, כי לעתים משלמים לפי הצורה החיצונית  
המטופחת והמהודרת. מובן, שאין בכוונתנו לאמור, כי לאריזה הנאה אין  
חשיבות או שיש לייחס לה ערך שלילי.

#### ב. החומר והביצוע הטכני

- יש לבדוק את המשחק או הצעצוע מבחינת טיב חמרי-הגלם:
- אם הוא עשוי ממתכת, שלא יהיה בעל קצוות חדים.
  - אם הוא עשוי מעץ, רצוי שיהיה משוייף ומוחלק כהלכה.
  - האין הצבע מתקלף? האין החלקים מתפרקים בקלות?

## ג. תוכן המשחק

- טיב התמונות המופיעות: האין התמונות מופשטות מדי? האין הן לקוחות מעולם זר וממושגים הרחוקים מעולמו של הילד, ללא קשר פנימי אליו?
- הצד הלשוני: ביטוי נכון, ללא שיבושים, ושגיאות-כתיב;
- התאמת נושא-המשחק (בעיקר המשחק הקבוצתי) לציפיות החברה והתרבות המקובלת, בה גדל הילד;
- האם המשחק מצדיק את הטענה (המופיעה לעתים על האריזה) שהוא "לימודי" או "חינוכי".

מושג אחרון זה, כרבים משאר הכינויים המקובלים לגבי משחקים, טרם הובררו כל צרכם לגופו של עניין. להלן אציע הגדרות מספר, מתוך כוונה להבהיר, בדרך עניינית, כמה מהמונחים המקובלים.

**צעצוע:** דגם מוגמר (דמי), המופעל לעתים באמצעות מנגנון מיכאני או חשמלי, המשמש את מפעילו מבלי לדרוש פעילות-משחק ממשית.

**משחק:** פעילות מוטורית, שכלית או דמיונית שאינה חובה, הנובעת מצורך פנימי ורצון עצמי, ביחידות או בקבוצה, כאשר מצבי-חיים משמשים לה כאובייקט.

**משחק (במשמעות של הפץ, אובייקט):** עצם, כלי, מכשיר או מערכת של עצמים המשמש אמצעי לפעילות המתוארת בסעיף הקודם.

**משחק מפתח:** אמצעי בו פועל המשחק, לרוב ביחידות, בעיקר בתחום המצטורי-מניפולטיבי ורוכש מיומנות מסוימת.

**משחק חינוכי:** משחק קבוצתי הדורש התנהגות חברתית בהתאם לכללים, במידה ותוכן המשחק הוא חיובי לפי מושגי החברה.

משחק לימודי: משחק ביחידות או בקבוצות, כאשר תוכן המשחק תואם תכני-לימוד ופריטי-ידע.

משחק דידאקטי: כנ"ל, כאשר הן תוכן המשחק, הן דרכי-הפעלתו מבוקרים על ידי אנשי-חינוך. אלה מכוונים את המשחקים להתקדמות בשלבים לפי תכנית קבועה מראש, תוך אפשרות של עיקוב ובקרה לגבי דרך ההתקדמות והישגי המשחקים. משחק דידקטי מוגבל, בדרך כלל, להקניית הישג מוגדר של מיומנות או של ידיעה. אורך הזמן של העיסוק בו מוגבל-יחסית ומתאים לשלב-התפתחות מסויים.

בניגוד להגדרות דלעיל ומעבר להן, יש להבין אחת ולתמיד, כי כל משחק יכול להיות "חינוכי", אם אין בו נזק למשחקים עצמם ואינו מפריע לסביבה או לרכוש. כל התנהגות חברתית עצמאית ויוצרת, כל עיסוק בקבוצה, מתוך הבנה הדדית ושמירה על כללים, הם חינוכיים.

### המשחק כגורם חינוכי בחוג המשמחה

מטרות המשחק במשפחה הן:

- חיזוק המסגרת המשפחתית באמצעות הבילוי המשותף;
- הפעלה משותפת של הילד ובני ביתו (להבדיל מפעולה כגון צפייה פסיבית בטלביזיה);
- עירור הסקרנות והחקרנות, המצאת אפשרויות לחיקוי ולפיתוח הדמיון;
- העמדת בעיות ואתגרים שיש עמם גירוי לחיפוש פתרונות ו/או התגברות על מכשולים;
- מניעת שיעמום ובטלה, פריקת יצר-הפעילות בדרך חיובית על ידי יצירת אפשרות של עידון היצרים התוקפניים וצרכי התחרות.

## דרכי-המשחק בבית ותוצאותיו:

- ההשתתפות במשחק חייבת לבוא מרצונו וביזמתו של הילד ואין לכפותו עליו.
  - כללי-המשחק נבחרים ונקבעים על ידי המשחקים עצמם והם עשויים להשתנות מדי פעם בהתאם לרצונם, נסיונם ורמתם של המשחקים, אם לשם גיוון, אם כהבעה לפעילות יוצרת.
  - המשחק המנוסה לומד תוך כדי משחק להגיע לידי איזון בין רצונו לנצח לבין רצונו ליהנות מעצם המשחק בצורתא. בכך נכדל המשחק בבית מאווירת ההישגיות השולטת במסגרות-המשחק הלימודיות.
  - המשחק מעצם טבעו תובע הגינות. לרוב,המשתתפים עצמם מטילים סנקציות חברתיות על המרמה.
  - המשחק הטוב מאפשר אלטרנטיבות שונות על מנת להגיע להצלחה תוך ניצול שיקול דעתו של המשחק.
  - משחקים מנוסים לומדים ליהנות מכיצועים מעולים של הזולת ומהישגיו וזוכים בכך להכפלת ההנאה.
  - במשחק נוצרת אווירה של פתיחות טבעית, סובלנות ושיתוף-פעולה.
  - לכל המשתתפים ניתנת הזדמנות שווה בפתיחת המשחק.
  - המשחק הטוב מאפשר מתן ביטוי לכשרונות בתחומי מיומנות שונים ומגוונים, כאשר לכל משחק ניתנת הזדמנות להצטיין בתחום המתאים לו. כשרונות חבויים, אשר לא באים לידי ביטוי במצבי-לימוד רגילים, יכולים להתגדר במצבי-משחק.
- המשחקים המתרבים לאחרונה והמתימרים לפתח את החשיבה המדעית, החגיגית של הילד, אינם יכולים לבוא, לדעתי, במקום המשחקים "הטבעיים" דאָסור שידחום, אם כי ניתן להשתמש בהם כתוספת. עיקר מקומו של פיתוח החשיבה התגיונית והמדעית הוא במסגרות החינוך הפורמליות.

## רשימת משחקים לפי שלבי-התפתחות

- א. צעצועי מיטה, גלגלים וכדורים, בעלי-חיים מחומר פלסטי ומגומי, דובונים ובוכות קטנות.
  - ב. קוביות חלקות, עגלה למשיכה, כלי משחק בחול וכחצר, כדורים וגולות.
  - ג. מכוניות, מטוסים, מערכות לפינת-הכובה.
  - ד. חמונות גדולות וברורות, לוטו תמונות ומשחקי-התאמה, דומינו תמונות וצבעים, ספרי-תמונות.
  - ה. קלפים זוגיים, לוטו השלמה, דומינו וקלפים לצבע ולצורות.
  - ו. משחקי הרכבה מטובכים יותר, רביעיות, משחקי-שולחן עם הטלת קוביה.
  - ז. משחקי שולחן ללא קוביה לתיכנון איסטרטגי.
  - ח. משחקי-הגדרה, ניחוש וריכוז ללא אמצעים.
- מיון זה מכוסס על פעילויות. בעת קניית משחק יש לבדוק כמובן, נוסף על סוג הפעילות, גם את תוכן המשחק, לפי הכללים שנוכרו לעיל.

## טיפוח יכולת המשחק בחוג המשפחה

ברכה גדולה טמונה במשחקים שבהם נוטלים חלק ילדים והורים. משחק כזה עשוי להסיר את מחיצות הגיל וליצור מיפגש של בילוי משותף ושל שוויון בעיסוק ובהנאה. לשם טיפוח גישה זו והסברת חשיבות העונג במשחקים המשפחתיים, רצוי לארגן קבוצות-לימוד של עובדי חינוך ועובדים קהילתיים, בהן יבחנו אלה את מהות המשחקים המוצעים בשוק, תוך משחק בהם ממש. אחרי שקבוצות אלה הצטיידו בנסיון ובידע, הן יתפזרו בין קבוצות-הורים, אתם הם קשורים באמצעות ילדיהם, וישחקו עם הורים. בדרך זו יועבר הידע



וההבנה במשחק ובפעילות המשחקית אל ההורים ובאמצעותם אל ילדיהם. תועלת נוספת ממפגשים כאלה היא המגע הטבעי וההפשי בין הורים ועובדי הינוך והוראה, דבר החסר תכופות במפגשים הרשמיים כאסיפות או ערבי-הורים, בהם עוסקים בבעיות ארגוניות ותקציביות, או בבעיות של ילד יוצא דופן. ייתכן כי גישה חיובית זו והמיפגש בעקבותיה יפתרו חלק ניכר מ"בעיות" הילדים. הרעיון המתואר כאן בא לאחרונה לידי ביטוי במסגרת המשחקיות בבתי-הספר או ביישובים.

## המשחקיה

המשחקיה מיועדת לקרב את נושא המשחק לחוגי הורים שלא היו, משום מה, מודעים לחשיבותו, ולהבהיר להורים אחרים את כללי-המשחק הטוב ובחירתו.

קיימות 3 אפשרויות של פיתוח "משחקיה".

### טיפוס א. חוג להכרת משחקים

במקום המיועד ימצא מבחר הולם של משחקים. ההורים ישחקו בהדרגת המדריך(ה), וכך יחושו באופן ישיר את מהות המשחקים השונים, ילמדו להכירם, לברר בין הסוגים השונים, ולבחור במתאימים לילדיהם. אפשר ליצור דגם כזה של משחקיה בכל גן, מועדון, מעון, מרכז קהילתי ובכיתת בית-ספר. ההשקעה היחידה היא מבחר בסיסי לא-גדול של משחקים בדוקים והכשרת העובד(ת). בעקבות חוגים כאלה, יתעוררו הורים להעשיר את בתיהם מדי פעם במשחק מתאים, וישתתפו "כמומחים" במשחקים עם ילדיהם. מאחר וההורים יהיו "המומחים" והקונים לילדיהם משחקים, תהווה פעולה זו חיזוק ממשי של התא המשפחתי, מתוך שיפור עמדותיהם של ההורים מן הבחינה הפסיכולוגית ומן הבחינה המעשית.

## טיפוס ב. מדור השאלה למשחקים

לאחר שהורים נטלו חלק בחוג להכרת משחקים, אפשר "להשאיל" להם משחקים. אפשרות זו צריכה להלקח בחשבון רק באיזורים ובמשפחות, אשר אין ידם משגת קניה רב-גונית של משחקים. אך יש להיזהר מלהפוך מוסד זה למוסד קבע, ומהדרת הפיסה מוטעית באוכלוסייה שאספקת משחקים לילדים היא "חובת המוסדות הממלכתיים".

### חסרונות השיטה:

1. הילדים המשחקים לא יחוו את "הבעלות" על המשחק, ולא יפתחו "קירבה" נפשית אליו, דבר המונח ביסודם של משחקים פרטיים, שהוא רכושם והנלקחים מן המדף/הארון בשעת הרצון המתאימה לסוג המשחק הזה והאחר, לפעמים ברווחי-זמן ארוכים.
2. ההורים עלולים "לחייב" את הילדים לנצל את המשחק כל זמן שתקופת ההשאלה לא עברה, ויהפכו את המשחק, גם אם הוא "נבחר" תחילה ע"י הילדים, לכעין "שעורי-בית חובה". לחץ זה, אף אם הוא מוסווה, יגרע מן הרצון העצמי לשחק.
3. לא תהיה אפשרות לחזור על הפעילות המשחקית המסויימת שבמשחק המושאל אלא בתקופת זמן מוגבלת וקצרה.
4. לא ההורים קנו לילדיהם את המשחק, דבר שהיה מעלה את יוקרתם בעיני ילדיהם, אלא גוף זר הוא המיטיב, וגם זאת רק זמנית.
5. החובה להיזהר ולשמור על שלימות המשחק, מקטינה את החופשיות לעסוק בו.
6. בעיות טכניות חמורות במינהל השאלה, רישום, ספירת פריטים, החתמה אולי גביית השתתפות כספית סמלית, אשר יהפכו את המדריך נעים ההליו למינהלן קשוח וקפדן.

המחברת: ד"ר רות גולן, מנהלת מרכז המידע והחינוך לילדים, משרד החינוך, תל אביב

7. בעיות הקציביות של בלאי והשלמת המלאי באופן חמירי.

8. לחץ על משחקים פופולריים ואכזבה אם אלה הושאלו למקדימים.

9. מוסד מתאים מבחינת השטח, כח האדם ואפשרויות האיחסון.

בשל בעיות אלה לא יוכל מפעל זה להיות קל בביצועו, כמו הדגם הראשון ולהעשות בכל גן, בכל מועדון ובכל כיתה ב"ס. יוצר מוקד אליו יזרמו ממרחקים, דבר אשר יגרור לתצום, חיכוכים וקשיים. אם הארגון יהיה לוקה בחסר, יצא הפסד המפעל בשכרו.

### טיפוס ג. מרכז קהילתי למשחקים

כאן יוכלו לשחק בני-המשפחה ובני כל הגילים בשעות הפנאי. דגם זה מצריך השקעה עוד יותר רצינית מדגם ב' וכן העסקת כוח אדם משך שעות רבות, לחדרים השונים ולקבוצות השונות, וזאת בנוסף למשחקים הרבים שחייבים להמצא במקום. חדרים, ריהוט, משחקים, מדריכים ומשגיחים, כל אלה חסרים היום וספק רב בהצדקת הוצאות כספיות כאלה. הבלאי הגדול, קושי השליטה והשמירה והתסכול של האחראים יהפכו מהר את ההתחלה ההמונית לגורם שלילי. אם, לעומת זאת, "יארגנו" את הביקורים של הקבוצות לשם סדר ושליטה ויקטינו על ידי כך את הנהירה, לא תושג המטרה, שנועדה לאפשר לילדים לשחק כאוות נפשם. כמו כן יגרור מוסד כזה להרחקת הילדים מבתיהם, והרי אחת ממטרות המשחקים היא הפעילות החיובית החפשית בחוג המשפחה, ובסביבת המגורים.

### ל ס י כ ו ם

הדגם הראשון נראה לי כדגם הטוב והקולע ביותר למטרה האמיתית והסופית; הוא המעשי ביותר לביצוע עקבי וממושך, ובעל הסיכוי הרב ביותר לתוצאות צמחיות לטווח ארוך.

יתר הדגמים יכולים להיות רק תשובה זמנית לבעיות זמניות ולכן צריכים להיות מאורגנים למטרה זו באופן מודע, וכשלב-מעבר מתקופת הזנחת המשחק ע"י המשפחות ועד להפיכתו "למצרך טבעי", כמו: מגורים, ביגוד ומזון.

### משחקים דידיקטיים בגן - בבית

כבר צויינו לעיל המשחקים הדידיקטיים, המהווים חלק חשוב ביותר בפיתוח מיומנויותיהם של הילדים ואשר הגננת מאמנת בהפעלת הילדים בהם. כמו כן תורמים משחקים אלה לפיתוח מיומנויות שונות, כגון:

קבלת חוקים קבועים מראש או יצירת חוקים או כללים ע"י המשתתפים;  
התאמה חד-חד ערכית;

הקניית המושג;

מיון וסיווג;

כושר תכנון והחלטה;

זכרון חזותי ושמיעתי;

ספירה והשוואת כמויות.

המשחקים רובם ככולם תורמים לפיתוח כושר ריכוז והתמדה, פיתוח לשון וחשיבה הגיונית.

טוב לשאוף לכך שגם אמהות תכרנה סוג זה של משחקים, הבנה את היסודות המנחים את הגננות בהפעלתן ואף תקננה כמה מהם לבית. אך יש להזהר מהפיכת כל האמהות לפסידו-גננות ב"קורסים מזורזים".

כבר הודגש שרצוי שהילד ישחק בבית "כאוות נפשו", וטוב שהאם תישאר עבורו המבינה לנפשו, המעודדת אותו ליצירה חפשית כרצונו, המתפעלת משיטותיו העצמאיות, בהפעילו את משחקיו לפי רצונו ולפי המצאותיו החפשיות.

אם היא קנתה כפיסיים לוגיים, לבני-הדר וגטניו, יכולים אלה להיות "כחומר ביד היוצר" בידי הילדים ולשמש אבני בנייה והרכבה באופן חפשי, עובדה שאינה גורעת, חלילה מהתפתחותם, אלא מוסיפה עליה ו"מקרבת" את המכשירים הדידקטיים לליבם.

### משחקים בכיתות בית-הספר

המצב משתנה מיסודו עם בוא הילד לכיתה א'. המצב הפרונטלי ברוב הכיתות וההישגיות הנדרשת אינם משאירים זמן רב למשחקים. כאן חייבים ללמוד, לדעת, לזכור ולהשתמש בידע. ברוב הכיתות שולט עדיין המצב של מורה מול 25 - 40 ילדים, הקולטים מתוך כורח ולומדים באופן חלקי בלבד. עם זאת מתרבה באחרונה פיתוחם של משחקים משולבים בתכנית הלימודים, המיועדים, בין השאר, לפרק מסגרת נוקשה זו, ויש לצפות להכנסת משחקים לשיעורים באופן קבוע ושיטתי. אם רוצים לקיים שיעור בנושא מסוים באמצעות משחק, הרי יש צורך בשמונה עד עשר יחידות של אותו משחק לכיתה ביוניו. אמנם אין משחק זה ספונטאני ורצוני, מאחר שהוא עומד בשגרות ההוראה ומהווה חלק מן הפעילות הלימודית כמכשיר דידיקטי. ואולם אין זה גורע מחיוניותו ומכוח משיכתו. לו היו קיימות מערכות-משחק כאלה למרבית נושאי הלימוד, היתה ההוראה הפרונטלית הופכת ממילא ללמידה פעילה ביחידות או בקבוצות. אמנם גם אז מופעלת הלמידה על ידי מורה יחיד, אך תוך הפעלה מירבית של התלמידים בתהליך זה. יש בכך שינוי מהותי, כאשר כל הילדים משחקים מסביב לשולחנות בקבוצות קטנות, וכל תלמיד משתתף לכל אורך השיעור בפעילות אינטלקטואלית ערה ומתמדת. כך נוכל להשיג את מירב המעורבות של כל אחד בנושא הלימוד.

בגלל מיעוט המשחקים הלימודיים מן הסוג הנסקר שהופיעו עד עתה בשוק, נוכל רק לציין, כי במצבים מסויימים ניתן להפעיל את התלמידים, בשעות

המיועדות לכך, במשחקים הקיימים בשוק החופשי. כוונתנו למשחקים אשר יצרניהם אינם מעורבים בתהליך הכנת תכניות לימודים וחמרי לימוד, ולכן לא ייצרו "משחקים לימודיים" ממש, העונים על צרכי החינוך הפורמלי ותכנון-הלמידה. בכל זאת קיימים משחקים, היכולים לעורר את התעניינותם של תלמידים חסרי מוטיבציה ללמידה, המסוגלים ליצור מצבים חברתיים חיוביים של תחרות אינטלקטואלית, והיכולים לחזק, הן מסגרות חברה, הן תכנון-לימוד, כל אימת שיודרשו. לא כאן המקום לפרט משחקים אלה, אך מן הדין להכין "קטלוג" כזה, על אף הגיוון הרב המצוי בשוק והשינויים הרבים שחלים בתפוצת-המשחקים. מכל מקום, אין לכלול ברשימה כזו משחקים, בהם הפעילות המשחקית נמוכה מדי בהשוואה למשקל התוכן (כגון "לוטו דיגלי-האומות") ומשחקים בהם רמת הפעילות המשחקית גבוהה מדי והגדושים חוקים והוראות ופרטים מיותרים למכביר. הצעות-משחק מעניינות אפשר למצוא בספרי-הקבצים של משחקי-לימוד, השמורים בספריות בתי-הספר והמרכזיות הפדגוגיות.

מכל מקום, אני מוצא לנכון לשוב ולהדגיש, שחייבים לשים לב לחיוניותם של משחקי "האבנים", הגולות, קליעה ודילוג למיניהם, היוצרים פעילות חברתית מהנה ומועילה ומפתחים הרגלי-משמעת ביחסים הבין-אישיים, תיפקודים אופרטיביים וקומבינטוריים, תוך הפעלת יכולת-ההמצאה העצמית לגבי כללים וחוקים.

## קריטריונים ליצירת משחקים חינוכיים ולימודיים

לרועים ליצור משחקים בודדים או מערכות של משחקים שיכילו גם את המהות המשחקית המהנה ואף תכנים חינוכיים ולימודיים, מוצעת רשימה של הנחות שאותן יש לקחת בחשבון. רשימה זו עובדה ע"י צוות מחנכים ויצרנים שלקחו חלק בכנס הבינלאומי אדיוגם ( EDIOGAME ) שהתקיים בתל-אביב ב-1973. צוות העבודה נתבקש להציע "קריטריונים ליצירת משחקים חינוכיים ולימודיים", בריכוזו של הכותב.

הכלל הראשון אשר הנחה את הצוות התבסס על ההנחה ש"משחק" מעורר "שחוק" ז.א. הנאה, והיא זו אשר יוצרת את המוטיבציה המשחקית, ז.א. הרצון התמידי לשחק.

ואלה התנאים האפשריות באופן חלקי ובאופן מירכבי:

הנאות מתוך גירויים חושיים, מוטוריים, חויתיים-רגשיים ושכליים.  
הנאה מתוך הגילוי העצמי.

הנאה מתוך התמודדות עם משהו (האתגר).

~~הנאה מתוך הצלחה ושליטה ( Mastering ).~~

הנאה מתוך התקדמות לשלב/ים נוסף/ים.

הנאה מתוך ההפתעה - הבלתי הצפוי - והמתח לקראת אלה.

הנאה מתוך הפעלת הדמיון וחיקוי אנשים ומצבים מתוך הזדהות אתם.

הנאה מתוך חיזוק הכטחון העצמי תוך כדי חיקוי דמויות נערצות.

הנאה מתוך חיקוי אופנות והזדהות עם הנורמות החברתיות המקובלות.

הנאה מתוך בחידת עדיפויות לפי שיקולים מדעת, באופן עצמאי.

הנאה מתוך פעילות מתמדת והפעלת כל הרבדים שבאישיות: הריגושי-חויתית, המוטורי, והשכלי.

הכלל השני קובע:

המשחק החינוכי יכלול כללים וחוקים אשר מחייבים אינטגרציה קבוצתית  
חוץ שמירה מרצון של הרגלי סדר ומשמעת.

הכלל השלישי קובע:

המשחק הלימודי יכלול תכנים של ידע לפי תכנית לימודים חלקית או שלמה.  
התכנים יתאימו לשלבי ההתקדמות במקצוע הנלמד.

הכלל הרביעי קובע:

תהיה התאמה בין רמת הפעילויות הדרושה לבין התכנים וכן בין רמת הילדים  
להם מיועד המשחק לבין ההוראות הכתובות (נסוח וסגנון).

הכלל החמישי קובע:

המשחק יהיה אסתטי וכן מדויק באשר לביצוע הגרפיקה של תכנים (כתיב,  
מונחים ומושגים, טקסטים, מפות גיאוגרפיות ועוד).

אנו מקוים שכללים אלה יעזרו הן למחנכים הרוצים ליצור משחקים חינוכיים  
ולומדיים, והן ליצרנים אשר מנסים את כוחם בכאלה.

## משחק ולמידה - למידה כמשחק

### ולסיכום

האם ההנאות האלה, המהוות מהות המשחקים, אינן מתאימות שילקחו בחשבון  
בכל הוראה טובה?! יותר ממה שזו תהיה הוראה, יהיה בה, משום למידה  
טובה! ואז יתברר שלא רק המשחק הטוב יכול לשמש כמכשיר ללמידה,  
כי אם הלמידה עצמה תהיה בה הנאה מלאה, והלמידה תהיה משחק ממש!



מוצע לעיין במאמרים קודמים:

משחקים ופרדגוגיה - בשדה חמד - אדר-ניסן, תש"ל

משחקים מפתחים אישיות האדם - טכנולוגיה בחינוך ג' - המרכזיה הפרדגוגית  
הארצית.

מומלץ לקרא גם מאמרו של גדעון לוי: תורת הצעצוע - מערכת וממדים,  
הד הגן, חוברת א', תשל"ה. תורת הצעצוע - (המשך) הד הגן, חוברת ב',  
תשל"ה.