



## דגשים מתוך ההרצאה

### **בית ספר זה לא משחק ילדים**

**ד"ר ירון גירש, סוציולוג וחוקר, חבר סגל בית-ספר מנדל למנהיגות חינוכית**

#### **למה בכלל "לדבר ברצינות" על משחק?**

משחק הוא צורך התפתחותי בסיסי ולא "תוספת נחמדה". דרך משחק, ובעיקר משחק חופשי, ילדים מתרגלים ויסות עצמי, יוזמה, התמודדות עם תסכול והצלחה ומפתחים מימוניות חברתיות רגשיות שמקדמות גם למידה וגם שלומות. בתוך המשחק הילד בוחר, מנסה, נכשל, מתקן וממשיך, וכך בבנית תחושת מסוגלות אמיתית, לא רק "עמידה במשימה". במילים פשוטות: חשוב לשמור לילדים זמן ומרחב אמיתיים לשחק, ובמקביל להציב גבולות בסיסיים של בטיחות וכבוד, בלי להפוך כל רגע למשימה מוכוונת. כשמתייחסים למשחק ברצינות, אפשר לקבל החלטות מערכתיות יותר טובות - על לוחות זמנים, הפסקות, מרחבים פיזיים ותפקיד המבוגרים - ולא להשאיר את המשחק "בטעות" בין שיעור לשיעור.

#### **המעבר התרבותי: בית ספר = "לא משחק ילדים"**

בדוגמאות תרבותיות עובר מסר סמוי: בכניסה לבית הספר הילד "נכנס לעולם המבוגרים" ונדרש לישיבה, הקשבה, משמעת וביצוע. בית הספר איננו דבר "רע", אבל כדאי לזהות איך המבנה שלו עלול לצמצם משחק חופשי, דווקא כשה רכיב שמאפשר גדילה, הסתגלות, ושייכות בתוך מסגרת תובענית. לעיתים גם רמות מסוימות של רעש, תנועה ואיזודאות נתפסות כ"הפרעה", אף שהן חלק טבעי מלמידה חברתית; לכן נדרש איזון מודע בין סדר ודרישות לבין מרחבים שמאפשרים ספונטניות וניסוי.

#### **מה תפקיד המשחק בהתפתחות?**

משחק הוא דרך טבעית ללמוד ולהתאמן על מצבים: הגוף מתפתח לצד "שרירים" חברתיים ותקשורתיים. דרך ניסוי וטעייה בתוך מרחב בטוח יחסית, ילדים פוגשים סיכון קטן, כישלון קטן וקונפליקט קטן - ולומדים להתמודד, להתגמש, לתקן, ולהמשיך. בנוסף, במשחק ילדים מתרגלים דמיון ותפקידים (role-play), ניהול כללים ומשא ומתן ("מה מותר", "מה הוגן"), ויכולות ניהול עצמי כמו תכנון, עיכוב תגובה והחלפת נקודת מבט. זהו אימון לחיים שמייצר חוסן ויכולת הסתגלות.

#### **מה השתנה בעשורים האחרונים?**

בעשורים האחרונים יש ירידה במשחק חוץ ובתנועה חופשית - בגני שעשועים, ברחוב ובדרך לבית הספר - ועלייה בפיקוח מבוגרים ובחשש מהמרחב הציבורי. גם הזמן "להסתובב" בלי יעד הוחלף בפעילויות מאורגנות, נסיעות והסעות, וריבוי מסגרות שמייצרות עומס ושחיקה. נוסף לכך, הטלפון החכם והרשתות החברתיות תופסים חלק גדל מהזמן ומחליפים אינטראקציות פיזיות וחברתיות ישירות. השילוב הזה משנה את איכות ההתנסויות החברתיות הזמינות לילדים, ולעיתים מצמצם הזדמנויות לתרגול טבעי של פתרון קונפליקטים, קריאת מצבים חברתיים והסתגלות לקבוצה בלי תיווך צמוד של מבוגר.

#### **הבחנה בין משחק חופשי, משחק עם כללים ומשחק**

חשוב להבחין בין שלושה מושגים: **Play** - משחק חופשי המבוסס על יוזמה עצמאית, גמיש ומשתנה תוך כדי; **Game** - משחק עם כללים מוגדרים כמו כדורגל או משחקי קופסה; ו-**Gamification** - משחק, הוספת "מעטפת משחקית" ליעד לימודי כדי להגביר

מוטיבציה. משחק יכול לסייע בלמידה (למשל דרך ניקוד, אתגרים או משימות), אבל הוא לא מחליף את הערך ההתפתחותי הייחודי של משחק חופשי, שבו הילד בוחר לגמרי את הכיוון. גם במשחק שיש בו כללים כמו כדורגל הילד יכול "לשחק" עם הכללים, לשנות אותם, אך כשמהוו מתוכנת ע"י מישהו אחר – או שאתה עושה בדיוק לפי התכנית או שלא.

### למה "משחק ברשת" לא שקול למשחק פיזי?<sup>1</sup>

ישנם שלושה הבדלים מרכזיים בין משחק ברשת למשחק פיזי: (1) גילום בגוף - במשחק פיזי הגוף פעיל, יש מגע עם המרחב, לעיתים מעורבים קצב, שיווי משקל ומאמץ, וההתנסות מפתחת כישורים מוטוריים ותחושת מסוגלות; בעוד שבמסך הפעילות הגופנית מצטמצמת והחוויה יותר סטטית. (2) כאן־ועכשיו מול אדם - במשחק פנים־אל־פנים מתפתחת קריאת סיטואציות חברתיות, הבעות, שעמום, כעס ופיוס, וגם התאמת העוצמה והגבול לפי תגובת האחר; דברים שקשה ללמוד דרך אוטאר. (3) עלות כניסה/יציאה - במשחק "אמיתי" האפשרות להצטרף או לפרוש כרוכה במחיר חברתי, ולכן מתרגלים התמדה, שייכות, משא ומתן ופתרון קונפליקטים לאורך זמן.

### משחק חופשי כמנוע ל"חוויות מפתח"<sup>2</sup>

לצד למידה מצטברת לאורך אלפי שעות בבית הספר, קיימות "חוויות מפתח" בודדות שמעצבות זהות וביטחון עצמי – אלו רגעים שבהם ילד מרגיש "אני יכול/ה", או "יש לי מקום". מחקרים מצביעים שחוויות כאלה מתרחשות לעיתים קרובות מחוץ לבית הספר - בתנועה, בפעילות ספורט ובמסגרות קבוצתיות - אבל ניתן לתכנן גם בבית הספר סביבות שמזמנות יותר רגעים משמעותיים: אתגרים שונים, תחושת יכולת, הצלחה או כישלון, שנחווים כחלק מתהליך ולא מובילים לתיגוי אישי באמצעות ציון או הערכה. תפקיד המבוגר הוא לזהות את הרגעים האלה בזמן אמת, לתת להם שם, ולחבר אותם לסיפור של התקדמות.

### משחק מאורגן ופעילות פנאי מאורגנת: מה הופך אותן למקדמות התפתחות

כאשר הפעילות מאורגנת היטב, יש לה יתרונות ייחודיים: רב־ממדיות שמציעה מגוון תפקידים ואופני הצלחה/כישלון; בחירה שמטפחת אחריות ומשמעות (למשל "חובת בחירה" בין כמה אפשרויות); וקבוצה שמייצרת שייכות ומשוב חברתי מתמשך. בנוסף, מסגרת טובה מאפשרת התקדמות הדרגתית באתגר. הוא מתאר שלפעמים הורים פועלים כמו דחפור שמפנה לילד את השטח כדי שלא יחווה שום קושי וכדי שהילד רק "יצליח", אבל אם ילד לא נמצא במרחב שיש בו סיכון מסוים אז הוא לא ילמד, לא יגדל, לא יתפתח. הוא מוסיף שגם לקצה השני של דרישות יתר יש מחירים נפשיים כבדים.

### אי-שוויון בנגישות לפנאי

הנגישות לפעילות פנאי מאורגנת אינה שוויונית והיא מושפעת ממשאבים כמו כסף, זמן הורים, נגישות גאוגרפית, תחבורה והיכרות עם אפשרויות קיימות. מעבר לכך, יש גם "הון תרבותי" - מי יודע לאן נרשמים, מה מתאים לילד, ואיך מתמידים לאורך זמן. לכן לבית הספר יש תפקיד משמעותי ביצירת הזדמנויות משחק ופנאי בתוך המסגרת - במיוחד עבור ילדים שאין להם מסגרות אחר הצהריים - כדי לצמצם פערים ולאפשר לכל ילד התנסויות חברתיות־רגשיות חיוניות. אפשר לחשוב על בית הספר כמייצר "רשת ביטחון של התנסויות": לפחות מסגרת אחת שבה כל ילד מקבל הזדמנות להשתייך, להתנסות ולהתקדם.

<sup>1</sup> מבוסס על ג'ונתן היידט, פסיכולוג חברתי, פרסם ספרים רבים, ביניהם דור בחרדה, 2025.  
<sup>2</sup> את המושג "חוויות מפתח" פיתח פרופ' גד יאיר, פרופ' לסוציולוגיה וחינוך. [להרחבה](#)