

משחקים בעמק האלה



רקע

עמק האלה הוא אתר מורשת מרכזי בנרטיב ההיסטורי והערכי של עם ישראל. האזור שימש במשך אלפי שנים כמרכז חקלאי ותרבותי שבו התרחשו אירועים מכוננים:

האירוע ההיסטורי-לאומי: הקרב בין דוד לגוליית שהתרחש בעמק, מהווה סמל ארכיטיפי לאומי, לאמונה עצמית ולהתמודדות עם אתגרים. אירוע זה משמש מקור השראה לערכי חוסן, ייחודיות והתגברות על קשיים - **ממד היסטורי-לאומי**.

האירוע החקלאי-קהילתי: עבודת האדמה, הבציר וייצור היין בעמק משקפים את הקשר ההיסטורי בין העם לארצו. פעילויות אלו היוו לא רק מקור פרנסה, אלא גם ביטוי לערכי עבודה, לשיתוף פעולה קהילתי ולהעברת מסורת בין-דורית - ממד חקלאי-קהילתי.

חיבור התלמידים למורשת עמק האלה תורם לחיזוק הזהות, להעמקת ההבנה ההיסטורית ולהטמעת ערכים חינוכיים מרכזיים.

מטרות

א. למידה חווייתית ומהנה

הפעילות נועדה ליצור חוויה משחקית מהנה ומעוררת עניין המאפשרת למידה באמצעות משחק. גישה זו מחזקת את המוטיבציה והמעורבות של התלמידים ומאפשרת להם להכיר את מורשת עמק האלה באופן חווייתי ובלתי אמצעי.

ב. חיזוק קשרים חברתיים

המשחק בונה אווירה של אמון והקשבה הדדית בקבוצה ויוצר מרחב משותף לשיתוף אישי והיכרות מעמיקה. תהליך זה מחזק את תחושת השייכות בכיתה ותורם לאקלים חברתי חיובי.

ג. שיח חינוכי-ערכי משמעותי

הפעילות מעודדת רפלקציה אישית וחשיבה ערכית בקרב התלמידים. היא מפתחת את יכולת ההבעה וההקשבה ומאפשרת לחבר בין ערכים היסטוריים לחיי התלמידים בהווה.

ד. חיזוק זהות וחיבור למורשת

המשחק מסייע לתלמידים להכיר את השורשים וההיסטוריה של עם ישראל וליצור חיבור רגשי ומשמעותי למורשת התרבותית. הוא מאפשר להם להבין את הרלוונטיות של סיפורים עתיקים לחיים המודרניים שלהם.

הפעילות משמשת כלי פדגוגי ללמידה חווייתית, לחיזוק זהות קולקטיבית ולהטמעת ערכים באמצעות שיח. תפקיד המורה הוא ליצור מרחב בטוח לחשיבה, לשיתוף ולצמיחה ערכית. התהליך החינוכי עולה בחשיבותו על תוצאות המשחק עצמו. המטרה היא יצירת חוויה משמעותית בעלת השפעה ארוכת טווח.

עקרונות

- א. אין תשובות נכונות או שגויות** - השאלות נועדו לעורר חשיבה ולא לבחון ידע. כל תשובה המבוססת על חוויה או הרהור אישיים היא תקפה.
- ב. עידוד שיתוף אישי** - על המורה ליצור אווירה של פתיחות והקשבה תוך כיבוד גבולות אישיים. התלמידים רשאים להימנע משיתוף בלי שיישפטו.
- ג. מודל תפקידי של המורה** - שיתוף אישי של המורה עשוי לעודד פתיחות ולהדגים שגם מבוגרים מתמודדים עם דילמות ערכיות.
- ד. הקשבה פעילה** - יש לתת זמן מספק למחשבה לפני המענה תוך שימוש בשיקוף והבהרה כגון: "אם הבנתי נכון...". חשוב להכיר בתרומת כל משתתף ולהעניק לדבריו משקל והכרה.
- ה. העמקה על פני כיסוי רחב** - דיון מעמיק בשאלה אחת עדיף על מעבר שטחי על שאלות רבות. אם נוצר דיון פורה, יש לאפשר לו להתפתח.
- ו. יצירת קשרים בין משתתפים** - המורה תשאל שאלות מקשרות כגון: "האם מישהו מזדהה עם הדברים שנאמרו?" או "האם יש למישהו נקודת מבט שונה?". כדאי לעודד תגובות בונות לדברי חברים וליצור דיאלוג בין התלמידים.
- ז. סביבה בטוחה רגשית** - יצירת אווירה נטולת שיפוטיות שבה כל משתתף מרגיש בנוח לשתף או להימנע משיתוף.

בחירת גרסת המשחק

שלב א' בחירת גרסת המשחק - המורה תבחר את הגרסה המתאימה לגיל ולרמת ההתפתחות הקוגניטיבית והרגשית של הקבוצה. (הכנות מומלצת לפני הפעילויות בנספח א')

■ גרסה א': "בציר ויין" (מומלץ לגילי 7-10)

ערכים ומיומנויות: עבודה משותפת ושיתוף פעולה, סבלנות והבנת תהליכים, הכרת טוב וכבוד, אחריות סביבתית וקהילתית, מסורת והמשכיות תרבותית

■ גרסה ב': "דוד וגוליית" (מומלץ לגילי 9-13)

ערכים ומיומנויות: אמונה עצמית וייחודיות אישית, חוסן, התמדה ולמידה מכישלונות, ערבות הדדית ותמיכה חברתית, אומץ לב והתמודדות עם פחדים, צדק, הגינות ואחריות מוסרית, תקשורת מכבדת.

שלב ב' - בחירת אופן המשחק

■ **משחק פרטני** - כל תלמיד משחק באופן עצמאי עם משחק אישי.

■ **משחק קבוצתי** - מספר תלמידים (2-4) משתפים כלי משחק אחד ומשחקים כקבוצה.

שלב ג' - בחירת אמצעי המשחק

■ משחק פיזי

■ משחק וירטואלי



למשחק הוירטואלי



למשחק הפיזי



למשחק הוירטואלי



למשחק הפיזי



העשרה והרחבה

בסיום המשחק

זיהוי השאלה המשמעותית ביותר עבור המשתתפים
רפלקציה כתובה: תיעוד תובנה אישית

שילוב בחיי הכיתה

יצירת "קיר ערכים" עם ציטוטים מהדיונים
התייחסות למושגים שעלו בהקשרים יומיומיים
שימוש בקלפי השאלה לשיח ערכי מתמשך בכיתה (לקלפי השאלה של בציר ויין; לקלפי השאלה של דוד וגוליית).

סיור בעמק האלה

הסיור יכול להתקיים לפני המשחק (כהכנה וחווייה ראשונית) או אחריו (כסיכום והעמקה). בשני המקרים, החיבור בין הלמידה
הווירטואלית/פיזית לחוויה מחזק את ההפנמה הערכית.

הכנה מומלצת לפני המשחק- נספח א'

גרסת "בציר ויין"

לפני תחילת המשחק מומלץ להכיר לתלמידים את תהליך הבציר והכנת היין. בסרטון הערוך שלפניכם (כ-18 דקות) מוצג התהליך החקלאי והמדעי ליצור יין (יהונתן רוזנהק מתוך נייד החלומות). במידת הצורך יש לתווך לתלמידים את התהליך הקדום לייצור יין. קישור לסרטון לחצו

גרסת "דוד וגוליית"

לפני תחילת המשחק, מומלץ להכיר לתלמידים את הסיפור המקראי. ניתן להקריא או לספר את הסיפור המקראי מספר שמואל א', פרק י"ז או לחלופין לצפות בסרטון "דוד וגוליית" (כ-7 דקות) קישור:
https://www.youtube.com/watch?v=XNrBx_pfMck&t=109s
חשוב לקיים שיח מתווך על ההבדל בין אלימות לבין הגנה עצמית. שאלו את התלמידים: "דוד השתמש בכוח כדי להגן על העם שלו מפני איום. גוליית השתמש בכוח כדי להפחיד. מה ההבדל בין שני המקרים? בחיי היום-יום שלנו בבית הספר, מהי הדרך הנכונה לפתור קונפליקטים?" יש להדגיש כי אנו שואפים תמיד לפתור קונפליקטים בדרכי שיח ושלום.