

## הסיפור כמשחק

מה הם הקריטריונים, שבכוחם להנחות את המחנך וההורה כדי לקבוע אם סיפור מסויים מתאים לילדם או לא? - בשאלה זו התלבטו סופרים, מחנכים והורים רבים. מרים רות בספרה "ספרות לגיל הרך" קובעת כמה קריטריונים, המבוססים מצד אחד על בדיקת החומר הספרותי ומצד שני על הכרת הילד, שלו מיועד חומר קריאה זה מבחינה נפשית ואינטלקטואלית. לדעתה יש לבדוק את הסיפור מן האספקט האמנותי, כשהקו המנחה הוא, שהסיפור משתנה בהיקפו ובתוכנו, אך אינו משתנה באיכותו האמנותית. כמו כן, טוענת מרים רות, יש לבחור לכל ילד בכל דרגת גיל את הסיפור הטוב והמתאים לו מבחינת התפתחותו הגופנית והרוחנית. ככל שמתקדם הילד בכיבוש העולם, וידיעותיו מתרבות והולכות, עלינו להרחיב את סוג הנושאים המעוצב בסיפור. נושאי הסיפורים הם רב-גוניים, בהתאם לעולמו המורכב של הילד. הוא עצמו משתנה ביכולתו הגופנית, הנפשית והשכלית ועפ"י השינויים החלים בו משתנה גם סביבתו האנושית, החברותית והחומרית. כל חלוקה סכימטית של הספרות לסוגי סיפורים יהיה בה מן המלאכותי, כי כל סיפור מכיל גורמים רבים ושונים<sup>1</sup>.

קריטריון נוסף עליו עמדו בעיקר חוקרים משדה החינוך המיוחד. קריטריון זה מתייחס להכרת הילד את חוקי המציאות והאפשרות שלו להינתק ולחזור אליה בו-זמנית. קריטריון זה מתייחס לאותן יצירות המחייבות הפלגה דמיונית או במילים אחרות יכולתו של הנמען לשחק משחק "כאילו". בהציגו לפני הילד, טוענים החוקרים, אגדה, או מעשייה, לדוגמה, עלינו להביא בחשבון, את מידת הבחנתו בין מציאות ממשית לבלתי-ממשית. האם הילד חש תוך כדי קריאתו, כי לפניו יצירה, המדברת אליו בשפת הסמלים ויודע שאינה מתארת מציאות מוכרת של "כאן" ו"עכשיו"<sup>2</sup>? מבחינה זו דומה הסיפור במידה רבה למשחק החברתי - אשר גם הוא דורש את הקיום הכפול של דמיון ומציאות. על מיון של טקסטים מנקודת מבט בלתי שגרתית זו ידון המאמר.

ההתרחשויות, הנוצרות בקרב קבוצת משחק, הן בעצם אותן ההתרחשויות, כמעט, המתרחשות בעת המפגש בין הילד וטקסט ספרותי. גיבורי הסיפור, הילד הקורא והסופר, הם כקבוצות משחק, אשר בין כל המשתתפים בו קיימים יחסי-גומלין והוא מתנהל על-פי חוקים וכללים, הנקבעים מראש. בסיפור כבמשחק: (א) יש פגישה חברתית; (ב) על הקורא להתאים את עצמו ולנסות להבין ולהרגיש את השותפים לקבוצת המשחק הסיפורי (דבר שהוא

1. מרים רות: ספרות לגיל הרך, עמ' 21.

2. הנושא נידון בהרחבה במאמרה של צילה רון: ספרות ילדים ונוער, סיוון תשל"ז, יוני 1977.

תנאי הכרחי בכל משחק); ג) המשתתפים - גם הקורא וגם גיבורי הסיפור - נתונים במצב של פעילות אינטנסיבית, הנובעת ממצבם הרגשי והאישי; ד) המשחק כקריאת סיפורים מונע על-ידי צרכים אישיים ומטרתו להביא להרגשת סיפוק ומילוי משאלה; ה) המשחק יוצר מצבים אקטואליים משתנים והסיפור מתאר מצבים אלה, דבר הדורש מן הילד שינוי גישה והתאמה מיידית. לשם כך הוא נזקק לכושר התמצאות ולשיקול-דעת.

בהשוואה זו שבין הסיפור למשחק יש להבחין בקיום של משחק בתוך משחק, הפועלים ביצירה הספרותית. קבוצת משחק ראשונה היא היצירה בפני עצמה. יש לבדוק את החוקים המשחקיים הפועלים בה ומידת הסיבוך שלהם. הצטרפות הקורא לעולם היצירה יוצרת קבוצת משחק חדשה.

## כללים וחוקים למשחק

היצירה הספרותית הראשונית לילד היא קבוצת משחק מצומצמת מאוד, שבה הקורא הוא גם הגיבור הראשי וחוקי המשחק פשוטים בה מאוד. הפעילות הפיסית של הגיבור בסיפור היא גם פעילותו הפיסית של הקורא. אביזרי המשחק מוחשיים ומוכרים והם קשורים לילד ולעולמו. במידה רבה מתארים סיפורים אלה משחק ילדי ממש - כמו משחק המחבואים - וקשה להפריד בינם לבין המשחק הפיסי. עם התפתחות הילד הולכים חוקי המשחק ונעשים מסובכים יותר.

כל יצירה ספרותית בנויה על-פי כללים וחוקים, אשר הסופר מקבל אותם על עצמו מראש, אולם לא רק הסופרים כפופים לחוקי המשחק היצירתי; כללים אלה חלים גם על הקורא. הקורא צריך להכיר את החוקים הפועלים ביצירה ולרצות לקבל אותם על עצמו. קורא, המגלה מראש התנגדות לדרך כתיבה מסויימת, או שאינו מבין את חוקי הכתיבה, שלפיהם פעל היוצר, לא יוכל להבין את היצירה וליהנות ממנה. קורא, המחפש, למשל, בכל יצירה שירית, דרך חריזה שהורגל אליה או משקל קבוע, לא יוכל ליהנות מיצירות, שבהן חלים חוקים פנימיים שונים מאלה שהוא הורגל להם. במקרה זה קיימות שתי אפשרויות: או שקורא זה ינסה ללמוד את החוקים החדשים, הפועלים במשחק היצירתי החדש, או שעליו לוותר על קריאתו או כמו שאומרים הילדים "לצאת מן המשחק".

לפעמים נדמה, כי העולם הספרותי יוצר לעצמו קבוצות משחק אקסקלוסיביות וכי האפשרות להימנות עם מועדון המשחקים הנ"ל אינה קלה כל-עיקר. וזאת משום שהחוקים והכללים של המשחק הולכים ונעשים סמויים מעיני הקורא התמים ומוכרים רק לקבוצות מומחים קטנות). היחס שבין המשחק-היצירה לבין הקורא-המשחק הנו לא רק בנוגע למבנה החיצוני או להכרת הקוד הלשוני, אלא גם בנוגע לתוכן היצירה.

בפעולה המשחקית יודע כל משתתף, כי הוא נמצא בעולם המשחק והוא יכול לפרוש ממנו לחיי המציאות ברגע שהוא מחליט על כך או בשעה שהמשחק נגמר. ידיעה זו אינה מונעת מהמשחקים להיאבק ולחתור לניצחון במלוא הרצינות ותוך דבקות במטרה. האפשרות לחיות בשני עולמות בעת ובעונה אחת, מבלי

שהאיזון מופר ואחד מן העולמות משתלט על השני, מתקיימת גם בתהליך הקריאה. ברם, אין המשחק האמתי יכול להתקיים בשני מקרים: א) ברגע שמופר האיזון שבין שני העולמות ואחד המשתתפים מתייחס לעולם הבדוי כאילו הוא המציאות ממש; ב) בשעה שאחד המשתתפים "שובר את הכלים" ואומר: "שטויות, מה זה חשוב זה רק משחק!"

משפטה של לאה גולדברג, על העולם הבדוי "הכניסה לציניקנים אסורה"<sup>3</sup> יפה גם למשחק באופן כללי וגם למשחק הסיפורי, אלא יש להוסיף עליו: הכניסה לציניקנים ולתמימים אסורה. הציניקן אינו יכול ליהנות מהמשחק בגלל חוסר יכולתו לחיות בעולם בדוי והילד הקטן אינו יכול להיכנס לעולם שאינו מעוגן במציאות ופועל בחוקיה משום שהוא מקבל את הדברים כפשוטם ומאמין להם.

האדם הקורא נכנס לעולם הבדוי על ידי הזדהות עם גיבורי היצירה ומעקב אחר מעלליהם. כבכל קבוצת משחק צריכים להיות, כדי לקיים משחק הוגן, יחסי כוחות שווים. אם גיבור הסיפור, לדוגמה, הנו ילד בן חמש, המבצע מעשים אשר במציאות לא ייתכן בשום פנים ואופן שילד בגילו יכול לבצע (ללא עזרת מבוגרים או כוח על-אנושי), הרי תנאי משחק זה יוצרים מראש תסכול אצל המשתתף הקורא, בכך שהוא מעמיד אותו במצב של נחיתות. מן הראוי שבמשחק יתקיימו האפשרויות של הצלחה וכשלון, אך אפשרויות שוות. ילד מושלם בסיפור יוצר יחסי כוחות בלתי-שווים בין הגיבור והקורא, וש"וב בלשון הילדים: "זה לא פייר!"

אחד התנאים הראשוניים להשתתפות במשחק הסיפורי הוא יצירת קוד משותף לכל המשחקים. אי-הכרת הקוד מבטלת את השותפות משום שאין סיכוי במשחק זה לניצחון ולהנאה. אם יבחר הסופר בלשון קשה, הרי הילד, שלשון זו אינה מובנת לו, יצא בשלב מוקדם מהמשחק.

מרגע שנכנס הקורא לעולם המסופר, הוא שותף פעיל למתרחש ועליו לקבל סיפוק והנאה משותפות זו. אם תנאי המציאות המתקיימים ביצירה מוכרים לקורא, רק אז הוא יכול להרגיש עצמו חלק ממנה ולקבל על עצמו את תנאי המשחק. התוכן הסיגולי, המשתקף במשחקו של ילד מסויים הוא תוצר של שלב התפתחותו ושל נסיונו האישי.

## הדרקון - בקופסת השעון

נבדוק את המשחק, הפועל ב סיפור "הדרקון ב קופסת השעון"<sup>4</sup>. בסיפור זה מסופר על ילד בשם יהושע, אשר קיבל מאמו קופסת שעון ריקה וסגר אותה מכל צדדיה בנייר דבק. "יהושע לקח אתו את הקופסה לכל מקום, ובכל משחקו היתה הקופסה תמיד לידו".

עד כאן תיאר הסופר עובדות פשוטות, ריאליות, המוכרות לכל ילד: חפץ, המוצא חן בעיני ילד בגלל צורתו והוא משחק עמו עד שאינו מוצא בו עוד

3. לאה גולדברג, מתוך "הגיבור החיובי", אופקים, 1958.

4. מ. ג'ין קרייג: הדרקון בקופסת השעון, עברית: רבקה משולח, הוצאת עם עובד

עניין. עובדה זו היא בעצם תמצית העלילה החיצונית של הסיפור, ההמשך בנוי על שאלות ותשובות, המבוססות על משחק "כאילו". המשחק הסיפורי מתחיל בקטע, שבו שואלת אמא את יהושע:

"אולי אתה יכול להגיד לי מה יש לך בקופסה? - שאלה אמא כשהשכיבה אותו לישון.

- "כן, אני יכול."

- "טוב, אז מה?"

"יש שם ביצה של דרקון" - אמר יהושע.

פתיחה זו קובעת את כללי המשחק הסיפורי, אשר יתקיימו מכאן ולהבא ואף קובעת מי יכול להשתתף בו ומי ישור כבר בשלב זה.

במשחק זה פועלים כמה כללים, אשר בלעדיהם אין קיום ליצירה. א) הקורא יודע, כי הקופסה ריקה ובכל-זאת ממשיך לקרוא. ב) יהושע, אמא והסופר - כולם יודעים שאין בקופסה או במציאות ביצת דרקון, אך ממשיכים בשאלות ותשובות על הדרקון, אשר עליהן מבוסס משחק זה. מכאן ואילך נקודת-הכובד בסיפור אינה נעוצה בשאלה: האם יש ביצת דרקון בקופסה או לא? אלא: איך יתפתח המשחק הסיפורי? (בסיפור זה כל המשתתפים משחקים בקלפים גלויים ומעמידים פנים. אך יש סיפורים, שבהם קיים משחק מחבואים, הבנוי על עובדות נעלמות שיש לגלותן. ה"מחפש" משתנה מסיפור לסיפור: יש ויהא זה הקורא, יש ויהא זה הגיבור הראשי, אך לפעמים רק משתתף אחד "יודע" והשאר מחפשים. אנו מוצאים גם את משחק ה"תופסת", שבו אנו רצים אחר אחד המשתתפים ועוד ועוד - כל משחק והחוקים והכללים שלו).

במשחק הדרקון אפשר יהיה להמשיך רק אם יתקיימו הכללים היסודיים של משחק "כאילו":



א) אם אחד המשתתפים לא יאמר בציניות: "אין שום דבר בקופסה, אתה משקר!" ב) שאיש מהמשתתפים לא יאמין בתמימות, שאכן יש ביצת דרקון בקופסה, כי אז יופר האיזון המשחקי והאמת האמנותית של הסיפור לא תתקיים. המתח הנו מרכיב הכרחי גם במשחק וגם בסיפור; כדי שהקורא ירצה להמשיך בפעילות המשחקית חייב להיות מתח.

בסיפור זה, שבו העלילה בנויה על שאלות ותשובות, חשוב שהסיפור לא יהיה רק דו-שיח. הצטרפות האב, האח והאחות למשחק שואלי השאלות מגוונת את המשחק, מרחיבה אותו ומעמיקה את משמעותו. "בקבוצת המשחק נפגשות מגמות רגשיות שונות. כל יחיד שבקבוצה ממלא תפקיד, ההולם את צרכיו, אך עם זה הוא מתאים את עצמו אל הזולת, שאף הוא נתון בפעילות אינטנסיבית, הנובעת ממצבו הרגשי האישי. הפגישה החברתית שבמשחק טומנת בחובה שלל אפשרויות של התאמה בין-אישית, של גמישות ותחושה ערה לגבי צרכיו של הזולת"<sup>5</sup>

5. מרים רות: "הערך החברתי של המשחק בקבוצות משחק ספונטניות", "הד הגן, חוב' ב' כסלו תשכ"ו.

המשחק שבסיפור הנו עדין ובזה גם קסמו. אי שמירת הכללים היסודיים "תשבור את הכלים" של המשחק ולא יהיה אפשר להמשיך בסיפור. השאלות, אינן יכולות לעבור את הגבול, שאין עליו תשובה, כי אז הן תצגנה את הילד כ"שקרן". אך יחד עם זאת הן אינן יכולות להפליג לאין-סוף, כי הן צמודות ל"קופסת השעון". הכללים, שנקבעו בתחילת הסיפור, חייבים להישמר, אך חוקים אלה, הנקבעים מראש, משתנים ממשחק למשחק והם תלויים במידה רבה בדינאמיקה של הקבוצה המשחקת. את הגבול הדק שבין השמירה על **אמינות** ובין הרצון להמשיך את משחק, מייצגת השיחה הבאה :

בשבת היה כל אחד מבני המשפחה עסוק בענייני ואיש לא התעניין בקופסת השעון של יהושע.  
רק לפני ששכב לישון שאל אותו אחיו הגדול:  
"יש לך עדיין דרקון קטן בתוך הקופסא הזאת?"  
"כן" אמר יהושע.  
"כבר ראית אותו?"  
"כן, אמר יהושע "ראיתי."  
"שמע, זה עצום! אז איך הוא נראה?"  
"הוא טיפ-טיפונת ורוד והכנפיים שלו עוד רכות.  
אני חושב שהקצוות שלהן מוזהבים,  
**אבל אני לא בטוח כי חושך שם בפנים**."  
"אז תגדיל את החור כדי שתוכל לראות."  
"לא, אני לא יכול, הוא רוצה שיהיה שם חושך,  
כל זמן שהכנפיים רכות, צריך להיות חושך."  
"מניין אתה יודע את כל זה?" שאלה אמו.  
"ככה זה תמיד עם תינוקות של דרקונים.  
בעיקר אם הם בנים."

יום אחד, כשאני מחזיקה אגרוף קמוץ, פניתי לקבוצת ילדים בשאלה: "מה יש בידי?" הילדים הביטו בי ברצינות וענו: "מחק", "גולה" ועוד ועוד חפצים שונים ומשונים, אשר אגרוף כף-ידי יכול להכילם ושדמיונם הפורה מסוגל להעלות על הדעת. קפצתי את אגרופי יותר והפטרתי: "יותר גדול!" הילדים המשיכו לנחש כשהם מגדילים במקצת את גודל החפצים, אך עדיין נשאר ים בתחום הריאלי. הבטתי בעיני הילדים, חייכתי והמשכתי בהתגרות: "יותר גדול!". בשלב זה פרשו כמה ילדים ממשחק הניחושים הריאלי, מושכים בכתפיהם: "זה לא יכול להיות!" ואילו אחדים מהם המשיכו לנחש, כשהמשחק הדמיוני מבקיע את האפשרי ועובר לבלתי-אפשרי. החפצים נהפכו להיות "קומקום", "ספר", "מנורה" וכו' ....

וכך המשכנו אני מצדי בהתרסה ובהתלהבות:  
"יותר גדול!" ואילו הם - בהמצאות שונות ומשונות, ההולכות וגדלות בממדיהן. המשחק בשלב זה נשען על "קשר" סמוי בינינו, אשר מבוסס היה על הסכמה ורצון חופשי, המתקיים בין השותפים למשחק, וכן על ה"הבנה" של העולם האבסורדי. המתח במשחק נבע לא מן השאלה: "מה יש בידי?" אלא מהבעיה שריחפה בחלל: "איך היא תגמור את המשחק?". משחק כזה אי-אפשר לשחק זמן רב. לאחר זמן-מה מן ההכרח שהמתח יפוג והסיפוק צריך לבוא בבת-אחת. גם הפתרון אינו יכול להיות ריאלי ופשוט, משום שזה בניגוד לכללי המשחק, ולכן כאשר ילד אחד צעק "גירף", הצצתי בזהירות

בחור, שנוצר בין האגודל והאצבע, הבטתי שוב בעיני הילד במבט רציני ואמרתי: "זו לא חכמה, הצצת!". כל הילדים פרצו בצחוק והמשחק נגמר.

גם בסיפור "הדרקון בקופסת השעון" נמצאת נקודת פירוק המתח בסוף והיא בלתי-צפויה, אך נובעת ככל סיפור אמנותי באופן טבעי ממבנה המשחק כולו. במקרה זה לא ייתכן שיתגלה לבסוף, שאכן יש דרקון בקופסה. איך תיגמר איפה הקנוניה המשותפת?

כשאמא סידרה את חדרו של יהושע, ראתה את קופסת השעון מונחת על הרצפה. נייר הדבק הוסר ממנה ומכסה הקופסה היה פתוח. הקופסה היתה ריקה, "יהושע, הדרקון שלך נעלם!" יהושע היה עסוק במיון הגלויות שלו, ולכו לא הסתובב כאשר השיב לאמו: "אתמול בלילה הוא כבר היה מספיק גדול והכנפיים שלו היו חזקות, הוא עף". "מה, באמת?" אבל לאן הוא יכול היה לעוף? "למקום שכל הדרקונים עפים" - אמר יהושע. "אני חושב שהקופסה הזאת טובה בשביל לשמור בה גולות. אני אשים בה עכשיו את הגולות שלי". וכך עשה.

המעבר מעולם המשחק הדמיוני אל עולם המציאות נעשה באופן חלק ופשוט ברגע שקופסת-הסוד נהפכת למוצר שימושי קונוונציונלי - ככלי-קיבול לגולות. הדבר אפשרי משום שהקופסה עצמה אינה משתנה במהלך הסיפור והיא משמשת גם במשחק וגם במציאות לאותה מטרה - לאחסן בה דברים. וכך אותו אביזר, העוזר בתחילת הסיפור כ"גורם מזמן" להתחלת משחק ה"כאילו", משמש בסוף הסיפור כגשר חזרה לעולם המציאות ואין זה מקרה שמאחסנים בו הפעם "גולות".

תם המשחק הדמיוני ומתחיל המשחק בגולות, המאפשר רגיעה והתפרקות, היות והחוקים הפועלים בו שונים לחלוטין. וגם הקורא חוזר בלי אכזבה לחיי המציאות.

## שותפות ל"קשר" - הנאה מהמשחק

לכל "קשר" יש שותפים, הקושרים ביניהם. הרצון והיכולת להיכלל ב"חבורת הקושרים" במשחק תלויים (מלבד הגורמים שהזכרתי בתחילת המאמר) גם במצב-רוח מתאים למשחק המסויים ובטעם אישי.

אותם הילדים, שפרשו מהמשחק "מה יש בידי?" בתחילתו ולא רצו לשתף פעולה, ייתכן שלא היו במצב-הרוח המתאים או שדרך פתיחת המשחק לא הלהיבה אותם ואולי ההינתקות מרצון מעולם המציאות אינה נעימה להם, כי יש להם הרושם שמשטים בהם. הרגשה זו של "עושים ממני צחוק" מונעת את ההנאה מהמשחק ומהסיפור והיא מופיעה פעמים רבות בשעה שאין אנו מבינים את מעשה האמנות שביצירה, או את ההומור שבה.

תנאי נוסף להנאה מהמשחק הוא יחסו של המשחק לשותפיו למשחק או לאביזרי-העזר. דחייה מפני אחד המשתתפים או דעה קדומה עליו אינה מאפשרת משחק משוחרר והזדהות מלאה, וממילא מפחיתה או אף מונעת כליל קבלת

סיפוק. אחותו הגדולה של יהושע בסיפור על הדרקון בקופסת השעון, לדוגמה, מייצגת את המתבגר הרואה את העולם רק במישור הנגלה ומזלזל במשחק הדמיוני, כמשחק של "קטנים", ולכן היא מחוץ לקבוצת המשחקים. השאלות שלה, הן מסוג השאלות הקונקרטיות שיכולות לפוצץ את הגבול הדק שבין "שקר" לבין "משחק" לדוגמה:

ביום חמישי, בשעת ארוחת הבוקר, שאל אבא את יהושע:

"מה עושה הביצה שלך הבוקר?"

"היא לא עושה, היא פשוט מחכה."

"למה היא מחכה?" שאלה אחותו הגדולה.

"שיגיע הזמן שלה," ענה יהושע. "אני רוצה פרוסת לחם, בבקשה."

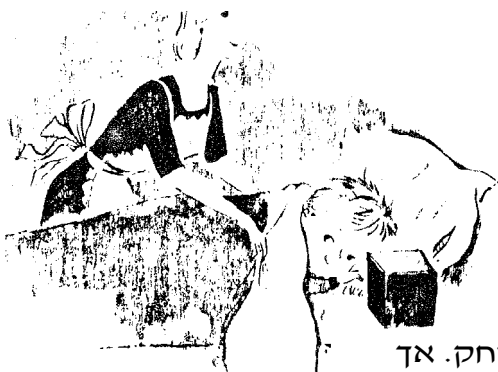
"אתה מתכוון הזמן שלה להתבקע?"

צחקה אחותו הגדולה והגישה לו פרוסת לחם.

"כן, הזמן שלה להתבקע,"

אמר יהושע בלי לחייך כלל.

"אני רוצה קצת ריבה על הלחם, בבקשה."



הסיפור "הדרקון בקופסת השעון" הוא סיפור על משחק. אך

גם בכל סיפור אחר מתקיימים חוקי משחק הקובעים את הגבולות שבתוכם

אפשר לשחק ובעזרתם נוכל לבדוק אם הסיפור אמין גם אם הוא סיפור דמיוני.

ולסיום חשוב להזכיר שגם המאייר חבר בקבוצת המשחק ועליו לשמור על

הכללים. באיורים לספר המתורגם שמר ארי רון על **המשור הריאלי** בו מתקיים

המשחק הדמיוני, אנו רואים בציורים את הדמויות המשתתפות במשחק אך לא

את הדרקון, לעומת זאת במקור האנגלי הכניס המאייר את תמונת הדרקון

לקופסת השעון, וקלקל בכך את המשחק.