



# בעולם הדמיון

• עולם הדמיון הוא משמעותי ביותר בעולמם של ילדים. המשחק ב"נדמה ל"י משמש כתפר שביין עולם המציאות לעולם הדמיון, באמצעותו הם מתנסים במגוון סיטואציות מחיי היומיום ומעבדים חוויות שונות שהם חווים • מומחים להתפתחות הגיל הרך אומרים, כי מדובר בשלב התפתחותי חיוני, המסייע לכינון חשיבה מופשטת בעתיד, אם כי יש לעקוב ולהבחין שהילד אינו מתמכר לדמיונותיו ומתעלם מן המציאות • הבעיה ניכרת בקרב ילדים הנחשפים לאמצעי המדיה החזותית והתקשורת הממכרת, שמייצרים ללא הרף עולמות של דמיון חסרי בסיס, הפוגעים בערכו המועיל של הדמיון. אנו, כיהודים מאמינים, יכולים להודות על שנחסים מילדינו עולמות אלו של דמיון שלילי ומזיק •

ר. ל. ב.

"הילד הזה חי בענן מעל האטמוספירה", שחה לי בגילוי לב אמו של מנחם. "אני יודעת כיצד הוא מצליח כל פעם מחדש 'להיכנס' לשם, אבל מאחורי הדלת של החדר אני שומעת אותו מזמר ושר, מרקיד את הקהל. בעיני רוחי אני רואה אותו אוחז במוט שהיה פעם חלק של משחק, דופק על השולחן כמתופף או מנגן באורגן וחש כזמר ומנצח על תזמורת. זהו סגנון המשחקים שלו. פעם הוא חזן בבית הכנסת, פעם זמר בחתונה ופעם בעל תוקע. לפעמים נהג אוטובוס, וכשהוא מחליט 'להשתורג' הוא נהפך לשטר המכוון את התנועה בצומת. טוב לו שם בענן שלו, אבל אני מדי פעם דואגת שישכח לזרדת..."

מסע אל עולם הדמיון אינו חוויה דמיונית או פורחת, אלא מציאות יקרת ערך. הדמיון מהווה כלי ביטוי לעולם של מושגים מופשטים שקשה לבטאם בדברים אחרות. בהצצה חר פעמית, וכמובן עם שתי רגליים על הקרקע, מצאנו דמיון שלא הכרנו, מציאות ושמה דמיון.

## דמיון מפותח

"הלו, סבתא?" - הפנים הרציניות והגבות המכווצות אינן מותירות ספק לעומד ממול כי הילד שרוי בעת בשיחת טלפון עם סבתא. על הכל הוא יספר ל"סבתא" שמעבר לקו: מה היה בגן, עם מי שיחק היום, מי העליב אותו, ואת מי הגנת בחרה להיות "אבא של שבת"... לאמא ניתן רק להקטין מרחוק מהמתיקות הזו, וכמובן להתט אוזן לכל הלוואה.

"עולם הדמיון הוא משמעותי ביותר בעולמם של

התינוקות.

המחוזות הנחמדים האלה הם לא סתם משחק שתפקידו להעלות חיוך על שפתינו, זהו שלב התפתחותי חשוב וקריטי. היציאה מעבר לגבולות המציאות יוצרת את ההנאה ואת היופי שבמשחק. תארו לעצמכם משחק חברתי או אפילו עצמאי ללא דמיון, הוא הרי יבש וחסר טעם.

**"היכולת לדמיון בונה לעתיד הרחוק את החשיבה המופשטת עליה מושתתים מגוון אבני יסוד לימודיים. זה מתחיל ביכולת פתרון בעיות המבוססת על הבנת מושגים מופשטים, כגון: מושגי זמן, מרחב ודרך. הלמידה דורשת חשיבה מופשטת, הבנת ערכם של דברים ומושגים. ילד שלא ביסס את היכולות הללו - יתקשה בהבנת המושגים החדשים"**

"בגילאי שנתיים-שלוש ילדים לפתח את שלב הדמיון בצורת המשחקים שסביבם ויוצרים תהליך של סיפור" מסבירה שמי. "כל חפץ והופך למציאות אחרת בעלת

ילדים", אומרת ל"הפלס" נורית שמיט-קלנדרוב, פסיכולוגית התפתחותית מומחית. "למעשה, המשחק הוא התפר שבין עולם המציאות לעולם הדמיון. עולם המשחק הוא החשוב ביותר עבור ילדים, ודרכו הם מתנסים במגוון תפקידים שהם רואים בחיי היומיום ומעבדים חוויות שונות שהם חווים. כמו כן, מאפשר הדמיון לעכל ולעבד ביתר קלות חוויות רגשיות ומכלול של רגשות שהילד חווה. התפתחות הדמיון מתחילה כבר מהגיל הצעיר ביותר. בתחילה היכולת לדמיון הינה שלב מאד קונקרטי וחקירתי. הילד חוקר את המשחקים ומפעיל את החפץ במשחק כפי שהוא פועל במציאות, כמו למשל: הוא מניע את מכונית הצעצוע כמו מכונית אמיתית, מחקה את נביחתו של הכלב כשאוחז דובון בידו. שלב זה מתאפיין גם בייחוס תכונות אנושיות (האנשה) כלפי חפצים ודובות."

בשלב הבא, הבננה הופכת לאפריסת הטלפון. "זהו השלב היוצגי", אומרת שמיט, "משחק ייצוגי מאפשר לילד להעניק לחפץ מסוים משמעות שונה ולהפוך אותו לחפץ אחר - המשחק 'בכאילו'. הפרי מפלסטיק הופך לדבר מאכל והוא 'אוכל' ממנו בשקיקה, המוט שנעשה לצורך השעה ומקול בעל עוצמה גבוהה, מאפשר לו לצלול במחוזות המוסיקה והשירים, הכרוז נעשה ענבנית, וכוכב המצחיה מקבל משמעות של שטר תנועה."

- "את רעבה?" - היא שואלת ולא בדיוק מחכה לתשובה. ראינם פעם בובה שנונה לשאלות? אבל כעת הבובה אינה בובה, אלא תינוקת מתוקה של אמא שרוצה לאכול. הנה כבר האוכל מוכן, והכפית מוגשת לפיה הסגור של הבובה. בסבלנות מיוחדת מאכילה הילדה הו את בובתה ממש כפי שמאכילה אימה את אחותה



בועלם הרמיון.  
משחקי רמיון הינם כלי מהימן ביותר לגלות את עולמו

**"התפתחות הרמיון מתחילה כבר מהגיל הצעיר ביותר. הילד חוקר את המשחקים ומפעיל את החפץ במשחק כפי שהוא פועל במציאות; מניע את מכונת הצעצוע כמכונת אמיתית, ומחקה את נביחתו של הכלב כשאוחז דובון בידו. בשלב הבא, המשחק 'כנאיול', הבננה הופכת לאפריכת הטלפון, המוט הסתמי הופך למיקרופון בעל עוצמה קולית, וכובע המצחייה מקבל משמעות של שוטר תנועה"**

אומרת שמיט.

אומרת שמיט. "כשליד קשה לחזור למציאות זה יכול להעדר על בעיה", אומרת יעקובי. "למשל, ילד שנכנס אל דמות מסוימת שהוא מכיר או שקרא עליה בספר, והוא מחקה אותה וקורא לעצמו בשמה זה עלול להרליק סימני אזהרה, אך רק כאשר הוא עושה זאת בצורה מוגזמת לאורך כל היום ומתקשה להתנתק ממנה. כשילד אינו מסוגל להבחין בין מציאות לרמיון, ואין לו את ההפרדה המוכרת הזו - יש לבדוק את העניין".

"רמיון יתר", אומרת שמיט "עלול לייצר גם פחדים לא רצויים, אם זה פחד מחושך או מרמויות מסוימות. כשהרמיון מפותח, הילד הרמיון ומצויר דמויות על הקיר... קשה לו לעשות את ההפרדה, והרבר עלול להפריע ביום יום".

"ישנן ילדות שתשחקנה בכובות עד גיל מאוחר, והרבר כלל אינו מוכיח על ילדותיות או חוסר בגרות. להפך, לפעמים ישנן ילדות בעלות אחריות, כמו אלו שיש להן אחים ואחיות קטנים שהן שומרות עליון ומטטלים עליון מגוון תפקידים בוגרים, והן הנפרדה לעיתים של יצירה, כשהגירופית היא השימוש בחומרים נפרדים - המעניקים לילד חופש יצירתיות. מגוון חומרים ללא קשר מסוים ביניהם, מהם יצור הילד דמות, בובה או חפץ. גם כלי הצירוף הוא אפשרות ביטוי נהדרת ליכולת הרמיון היצירתיות. הרף החלק והלבן המתמלא בצבע ובצורות - פרי יצירתו של הילד, מגרים אותו לפתח יצירות רמיון. כמו כן, העשית המשחקים 'הקונבנציונליים' במגוון משחקים כמו מכשירי חשמל מקולקלים וישנים: מצלמה וטלפון, צינורות פלסטיק וגומי וכל הבא ליד - יכולים להיות מוקד הנאה ופיתוח יצירתיות הרבה יותר מהמשחקים הרגילים והריקים בעלי דרך משחק והפעלה מגוררים.



הפנימי של הילד. כמובן שאל לנו להיות פרויים ולנתח כל הבעה או אמירה כאילו היא אות מצוקה, נרש ידע מקצועי של פסיכולוג על מנת לפרש את המשחק ולהבין את דרכי הביטוי של מצוקה נפשית של הילד. הורה רגיש יכול להעלות נורות אזהרה, וכאשר הוא מזהה סימנים אלו - ימחר לפנות לטיפול מקצועי. כדי למנוע מהילדים רמיון שלילי ופיתוח פחדים, חשוב מאד שלא להשאיר אותם עם סימני שאלה ולהעניק להם מידע על שאלותיהם ככל שניתן. ילד עלול לפרש התנהגות מסוימת של הורה או חוויה שתווה בצורה בלתי פרופורציונלית. מהר מאד מתפתח הרמיון למחוזות אחרים והערך מידע עלול להתפרש כמצוקה או פחד.

מדברי פסיכולוגים במגוון הכללי ניתן להבין, כי אמצעי המדיה החזותית והתקשורת הממכרת - כמו גם משחקי המחשב הדיגיטליים והחזותיים - מייצרים ללא הרף עלומות של רמיון חסרי בסיס, שפוגעים בערכו המועיל של הרמיון. אנו מכירים מאמינים יכולים להודות על כך כי נחסכים מילדינו עלומות אלו של רמיון שלילי ומזיק.

המופשטת של הילד, אותה עיצב ובנה כפעוט בעזרת הרמיון".

עולם הרמיון מאפשר לילד לחוות חוויות עתידיות ולהתכונן אליהן בדרך הטובה ביותר, הוא נכנס לחוויה דרך הרמיון. "אם למשל, ילד חווה פחד כשהוא הולך לבדיקה אצל רופא הילדים", אומרת שמיט, "בעזרת עולם הרמיון הוא יכול לשחק במשחק שבו הוא הרופא, והוא מטפל בילדים שבאים אליו, והרבר עורר לו להתמרוך עם הפחד ועם המפגש הבא של עם הרופא".

**מציאות ללא רמיון**

החוסר רמיון מצוי בחלק מן התסמינים לאבחנת בעיות ובזרות, מצינת שמיט, "לילדים חסרי רמיון אין את היכולת להבחין מצבים חברתיים. העולם הרמיוני הכרחי וחשוב מאד לכניית עולמו החברתי והרגשי של הילד, ובהחלט ניתן לראות חסר בולט בילדים שלא פיתחו את עולמם הרגשי".

במשחקי מעבר בין עולם הרמיון לעולם המציאות כגון "אבא ואבא" מתפתח הילדים יכולת להתמרוך אותה ברובה המיוחרת שלהם.

"בזמן פסיכולוגיה, במהלך אבחון של ילד אני באה לגן ובדוקת את יכולת המשחק שלו", אומרת יעקובי, "האם הוא משחק חבר במשחק? מסוגל להעתיק מודל של משחק אחר, או שהוא 'תקוע' בשלו? בגילאי שנתיים-שלוש הם מסוגלים לשחק יחד, ויכולים להשתמש ברמיון שלהם. חלק גדול מהכישורים החברתיים נבנה בתהליך המשחק. ילד שחסר לו בתחום זה - יש לעודדו למשחק, ולפתח אותו באבני הדרך של התפתחות המשחק ההסריס ל".

ילד שאינו מפתח רמיון מעצמו, חשוב לתת לו מרחב מתאים ויכולת לעשות זאת. לדוגמה, לשחק איתו משחקים של "כאילו", חלוקת תפקידים: עשוי אני מייצג דמות מסוימת של נהג אוטובוס ואתה הנוסע, או לתת לו לפתור בעיות: 'מה הית עושה אילו הית בא הביתה והדלת הייתה נעולה?!' להעמיד בפניו מצבים שונים בהם הוא צריך לפתח את החשיבה המופשטת. משחקים כגון: 'בוא נחפש את המטמון' ואפילו 'מחבואים' יכולים אף הם להצית את הרמיון.

בנוסף, מייצעים המומחים, ניתן לגרות את הרמיון בדרך של יצירה, כשהגירופית היא השימוש בחומרים נפרדים - המעניקים לילד חופש יצירתיות. מגוון חומרים ללא קשר מסוים ביניהם, מהם יצור הילד דמות, בובה או חפץ. גם כלי הצירוף הוא אפשרות ביטוי נהדרת ליכולת הרמיון היצירתיות. הרף החלק והלבן המתמלא בצבע ובצורות - פרי יצירתו של הילד, מגרים אותו לפתח יצירות רמיון. כמו כן, העשית המשחקים 'הקונבנציונליים' במגוון משחקים כמו מכשירי חשמל מקולקלים וישנים: מצלמה וטלפון, צינורות פלסטיק וגומי וכל הבא ליד - יכולים להיות מוקד הנאה ופיתוח יצירתיות הרבה יותר מהמשחקים הרגילים והריקים בעלי דרך משחק והפעלה מגוררים.

**דמיון פורה**

"ילד שנמצא יותר מדי בעולם הרמיון, הוא ילד שנמצא בעולם הרמיון באופן כוללני גם לא בזמן משחק (למשל, בזמן של פעילויות יזומים כמו אכילה, צחצוח שניים וכדומה) ומתקשה להפסיק בכך באופן יזום. במקרה כזה, נרצה לברר את המקור לכך וננסה לעזור לו לעשות את האבחנה על מנת שתפקודו ביזומים לא יפגע" -

**"הילד הזה חי בענן מעל האטמוספירה", אומרת אם מודאגת, "איני יודעת כיצד הוא מצליח כל פעם מחדש 'להיכנס' לשם, אבל מאחורי הדלת של החדר אני שומעת אותו מזמר ושר, מרקיד את הקהל. בעיני רוחי אני רואה אותו אוחז במוט שהיה פעם חלק של משחק, דופק על השולחן כמתופף או מנגן באורגן וחש כזמר ומנצח על תזמורת. זהו סגנון המשחקים שלו. פעם הוא חזן בבית הכנסת, פעם זמר בחתונה ופעם בעל תוקע. לפעמים נהג אוטובוס, וכשהוא מחליט 'להשתדרג' הוא נהפך לשוטר המכוון את התנועה בצומת. טוב לו שם בענן שלו, אבל אני מדי פעם דואגת שישכח לרדת..."**



משמעות. מבחינה התפתחותית, כסביבות גיל שלוש שנים לידים נמצאים בשלב נורמטיבי חיוני שבו לעיתים הם מתבלבלים בין רמיון ומציאות".

מכונת את הילדון שחווה הביתה מגוון ומכריז: "היום הלכנו לטיול לגן החיות?" או כשהחבר מגיע לשחק איתו, הוא מגלה לו בלחש, כי אבא שלו עזר מעט יביא מחנות הממתקים שלהם המון סוכריות?! כמובן שיש להנך למידת האמת, אך אין למהר ולחשוש כי מדובר בילד שנושא חלילה תכונה של שקרן פתולוגי. השלב הזה צפוי בגילאים הללו. וזהו דרך לבקש תשומת לב, לעורר התפעלות ואולי אף להתנת מהעולם הרמיוני בו האפשרויות בלתי מוגבלות.

"המשחק העלילתי הוא חלק בלתי נפרד מעולם הרמיון והגדילה של הילדים", אומרת "הפלס" אביטל יעקובי, פסיכולוגית התפתחותית. הם משחקים "באבא ואבא" ומייצרים סיפור. נוסעים, מטיילים, מצרפים תינוקות ועוד. חווית המשחק מתעצמת וגדלה.

יחד עם זאת, יש לקחת את הרברים במפורציה. אין למנות בהבנת נפשו של הילד ואין מקום לחשוש, כי צומחת כאן - חלילה - אישיות מרומינת ובריונית, שהכוננת הפכה לחלק מהוויית המתפתחת לאורך ימים. הילד יודע היטב את ההבדל בין הרמיון למציאות. הוא אינו חי בבעוה שקרית, אלא מודע לכך שזו בסך הכל עזר דרך ליצור משחק ילדותי, לשחק בינאמלי".

"הרפי במשחק מסוג זה", אומרת יעקובי, "היא היכולת להיות בו זמנית בשני מקומות: הן ברמיון והן במציאות. הילד משחק ברמיון אבל גם מכיר את מקומו ויודע שהוא קצת שריר במציאות אחרת".

**לא רק משחק ילדים**

"לילדה היו ש בעיה, היא עלתה לאוטובוס וגילתה ששכחה את הארנק בבית, מה העשהה אילו הייתה כך בעיה דומה, מה היית עושה במקומה?" - לילדה מבישה במורתה בעיני עגל. 'מה היא רוצה ממני? לילדה בתמונה זו הילדה בתמונה, ואני? - אינני שקרנה אליה בכלל. אם יש לה בעיה - שתתמודד בעצמה..."

השיעור הזה אינו מן השיעורים האהובים עליה, היא מוכנה ללמוד הרבה מקצועות אחרים מלבד שיעורי "העשרה" מן הסוג הזה. פתרון בעיות. את הבעיה הזו אי אפשר לפתור בשיעור אחד, לידה זו מתקשה במיומנויות הפשוטות שכל בנות גילה מתמודדות איתן בקלות. מקור הלקות שלה בין היתר, הוא ברמיון שאינו מפותח ירו.

"היכולת לרמיון בונה לעתיד הרחוק את החשיבה המופשטת עליה מושתתים מגוון אבני יסוד לימודיים", אומרת שמיט ומצינה כך נרחב המושת על הרמיון: "זה מתחיל ביכולת פתרון בעיות המבוססת על הבנת מושגים מופשטים, כגון: מושגי זמן, מרחב ודרך. הלמידה הורשת חשיבה מופשטת, הבנת ערכם של דברים ומושגים. ילד שלא ביסס את היכולת הללו - יתקשה בהבנת המושגים החדשים".

"כאשר לילד חסרה התפתחות של עולם הרמיון", ממשיכה שמיט, "נראה מולנו ילד שאינו מתעסק במשחקי רמיון, אלא משחק יותר במשחקי הכיבה ובגויה, ללא עיונות ויצירתיות. הוא יצמד למשחקים קבועים בעלי כלים ברורים ולא ימשך למשחקי ילדות כמו שאר בני גילו".

"הרמיון הוא חלק בלתי נפרד מהתפתחות", מוסיפה יעקובי, "הרמיון הוא היכולת לפתח חשיבה לעתיד. גם התכונות הנדרשות בעתיד הרחוק יותר ללימוד התורה, הפלפול והחשיבה היצירתית, הללויות ביכולת החשיבה