

על משחק קורפבול – Korfball

מאת: קורל עצינוני

הישגי התלמיד בלימודים מושפעים לא רק ממניעיו האישיים אלא גם מהסביבה הלימודית, כלומר - השיטות, החומרים וארגון ההוראה. הצורך בהישג, המוגדר כצורך של האדם להגיע לרמת הצטיינות שהשיג לעצמו, הינו גורם הנעתי המשותף לרוב בני האדם. הצורך בהישג הוא אחד המניעים החשובים ביותר, הקובעים את יחסו של התלמיד ללימודים ואת מידת השקעתו בהם. מעבר לצורך בהישג, טבוע באדם הצורך להשתייך. כפי שמציין מאסלו, הצורך להשתייך הינו צורך בסיסי של האדם. זהו צורך ליצור קשרים משמעותיים עם אנשים אחרים וברגע שהתנאים ליצירת הקשר הושגו, בא הצורך על סיפוקו, כמו בכל הצרכים האחרים. הצורך להשתייך, נמצא בבסיס אותם גורמים חברתיים ודינאמיקות קבוצתיות אשר ניתן למצוא בבית הספר. בית ספר משמש כמקום מפגש של אנשים רבים ונותן הזדמנות לסיפוק צורך זה, שלעיתים הוא משמעותי יותר מאשר סיפוק צרכים קוגניטיביים. לא פעם צורך זה הוא מניע חשוב ללמידה ולהשגת הישגים לימודיים. כל זאת ועוד, ניתן למצוא במשחק ה"קורפבול".

קורפבול הוא משחק כדור קבוצתי. הינו נחשב כהסתעפות של משחק הכדורסל. המשחק פותח בתחילת המאה ה-20 בהולנד, וזוכה בשנים האחרונות לפופולריות הולכת וגדלה גם ברחבי העולם. המשחק נבדל משאר ענפי הספורט הקבוצתיים היות שהוא ענף ספורט מעורב לגברים ונשים. למשחק "קורפבול" אינספור יתרונות בשיעורי חינוך - גופני בבתי הספר, בהם באים לידי ביטוי הצרכים שהוזכרו לעיל. משחק ה"קורפבול" תורם להתפתחות ארבעת תחומי החינוך הגופני: גופני-מוטורי, הכרתי, רגשי וחברתי; מפתח את היכולת במרכיבי הכושר הגופני כגון - זריזות, מהירות, כוח מתפרץ וסבולת אירובית; משחק אסטרטגי המפתח קבלת החלטות במצבי משחק שונים, עבודת צוות ושיתוף פעולה בין חברי הקבוצה המורכבת משני המינים, יכולות הובלה ומנהיגות, תקשורת בין-אישית, מפתח חשיבה משחקית, שיטות משחק וכיוצא בזה; מפתח ערכים כגון חתירה לניצחון, שיתוף פעולה, קבלת האחר והשונה, הקשבה, אמונה וביטחון עצמי; כל אחד יכול לשחק במשחק זה. באופן אישי, אני מאוד אוהבת משחקים בסגנון משחק ה"קורפבול", נפח הריצה במשחק זה הוא רב, ועושים זאת מבלי לשים לב. יתרון נוסף במשחק ה"קורפבול" הוא שתלמידים אשר לא בעלי יכולות ריצה טובות או תלמידות אשר לרוב חרדות ממשחקי הכדור הנחשבים "גבריים", וכפי שאפשר לראות במשחק שיש שחקניות ושחקנים על אותו המגרש, דהיינו העיקרון המנחה את משחק ה"קורפבול" -

שילובם של בנים ובנות באותו המגרש, יכול לבוא לידי ביטוי בצורה טובה במשחק באמצעות הצבה בתפקיד הגנתי.

יתרה מזאת, במשחק זה יש השפעה מאוד גדולה על תהליך התבגרותו של התלמיד, דבר אשר בא לידי ביטוי דרך השיפוט העצמי בזמן המשחק. כלומר אין שופט במשחק, כל תלמיד אחראי לעבירות שהוא מבצע. אחריות היא היכולת של אדם לבצע תפקידים ומשימות באופן מלא ונאמן, אם שהוטלו עליו ואם מתוך בחירה. לקיחת אחריות הינה מאפיין מרכזי בתהליך ההתבגרות. אדם שלא יכול לקחת אחריות על מעשיו, יתקשה לתפקד בחברה, והצורך להשתייך ייפגע. לקיחת אחריות מעידה על עצמאות ובשלות, ועל היכולת להוביל לתהליך של שינוי והתפתחות, במובן זה תלמיד אשר לא מכיר בטעויותיו לא יהיה מסוגל להפיק מהם לקחים ולהתקדם הלאה. דרך משחק ה"קורפבול" יוכלו התלמידים להבין כי אחריות איננה אשמה. וכך משחק ה"קורפבול" יכול לשמש כמפתח לחוויות ההצלחה ו/או הכישלון אשר יכולות להעצים את רמת השאיפה של התלמידים במשחק, שבאה מהצורך בהישג שהוזכר לעיל. לחוויות אלו השפעה על טווח רחב של פעולות התלמיד - נטיותיו ותחום התעניינותו, הכיוון בו יבחר להתפתח (כגון משחק הכדורסל, ממנו מסתעף משחק ה"קורפבול") והעדפותיו. תנאי ליצירת רמות שאיפה מסוימות בכל תחום הוא קיומה של סביבה המספקת תגמולים הן להצלחה והן לכישלון לפי חוקיות קבועה, ולכך יכול לשמש משחק כמו ה"קורפבול".

יתר על כן, הצורך להשתייך יבוא לידי ביטוי במשחק ה"קורפבול", בהתבסס על ניסיוני האישי, בכך שהמשחק מאפשר לתלמידים להכיר חברים לכיתה שלא הייתה להם אינטראקציה קודמת עימם. באמצעות המשחק יהיה ניתן לזהות בקרב חברי הקבוצה יכולות שלא מודעים להן קודם לכן, כמו - חשיבה אסטרטגית, חתירה לניצחון, עבודת צוות והכי חשוב ההנאה מהשתתפות במשחק ספורטיבי לחלוטין.

לסיכום האמור לעיל, המשחק "קורפבול" יכול לתרום במספר היבטים: **הנאה** - כל משחק הוא משחק שמעבר להיותו ספורטיבי בעל היבטים רבים מהתחום, הוא מהנה, כך שהמשחקים בו לא רוצים לחדול ולשחק, **אינו דורש יכולות גופניות גבוהות** - משלב את כל סוגי התלמידים ומחבר בין הבולטים והמובילים לבין החלשים והמובילים, **גיוון** - לא משחקים בנאליים ורגילים כמו שבדרך כלל ומונע דעות קדומות על אותם משחקים, נותן לי כסטודנטית להוראה בחינוך הגופני כלים רבים להמשך העיסוק בהוראה ולפיתוח משחקים חדשניים, **למידה** - כפי שכתוב בסילבוס, למידה נוצרת כאשר הלומד בונה את ההבנה שלו בעצמו. הלומד מקשר את הנלמד עם מבנה הידע האישי שלו

ומפרש את הידע החדש. הלומד משתמש בקשרים ובפירושים אלה כדי לשנות את הידע ואת התפישות הקודמות שלו וליצור תיאוריה חדשה שהיא הגיונית עבורו. לא מקבל ידע באופן פסיבי מן המורה אלא שבתהליך פנימי-קוגניטיבי, כאשר התלמיד פעיל (פיזית וקוגניטיבית) מתרחשת אצלו הבניית ידע, על ידי קישור ידע קיים לידע חדש. בתהליך מתקיימת אינטראקציה עם לומדים אחרים ועם הסביבה.

בסופו של דבר, מדובר במשחק חיוני, מהנה ומאתגר לתלמידים ולמורים כאחד.