



נושא שיעור

מצליחים להזדרז

1

רציונאל

בשיעורים הקודמים עמדנו על מאפייני העצלות והשלכותיה השליליות לעומת היתרונות של הזריזות. בשיעור זה נעמוד על אסטרטגיות ליציאה מהעצלות. הבסיס ליציאה ממעגל העצלות היא יצירת מחויבות לעשייה של הרצון הפנימי ללא תלות ברצון החיצוני או בחשק הרגעי. איך עושים זאת? שמים את המטרה כל הזמן מול העיניים. לא שוכחים לרגע מהו הרצון הפנימי האמיתי. כך גורמים להנעה פנימית המובילה בסופו של דבר לקיום תורה ומצוות בזריזות ובחיות. ניתן אף להעמיק את ההנעה הפנימית באמצעות חשיבה על תוצאות העשייה - הרווחים הפיזיים ותחושת הסיפוק. בשיעור נעמוד גם על אמצעים חיצוניים להגברת המוטיבציה.

2

מטרות

- א. התלמידים יכירו במחויבות הפנימית הרוחנית המניעה אותם.
- ב. התלמידים יפנימו כי ערך הזריזות בקיום תורה ומצוות חשוב וגבוה מאוד.
- ג. התלמידים יתוודעו לאסטרטגיות שונות הגורמות להנעה פנימית המביאה לזריזות.
- ד. התלמידים יעמדו על אמצעים חיצוניים להגברת המוטיבציה ולעשייה.

3

מבנה השיעור

פתיחה	סולמות וחבלים	5 דקות, קבוצות
פעילות 1	בעקבות המשחק	10 דקות, מליאה
פעילות 2	עזרים לזריזים	15 דקות, קבוצות ומליאה
פעילות 3	זריזים למצוות	10 דקות, מליאה
סיום	מתקדמים בזריזות	5 דקות, יחידני

4

הכנה ואביזרים

1. משחק סולמות וחבלים (נספח 1)
2. קוביה ושני חיילים לכל זוג
3. חפצים להצגה: כדור פינג פונג, מצפן, דיסק, סרט מתנה/קופסת מתנה, מפתח, תמונת אריה/בובה של אריה. מקל/כובע קוסם (אפשר להוסיף עוד כיד הדמיון).
4. שקית/קופסת חומרים לכל קבוצה. בה יהיו: פלסטלינה צבעונית. שמיניות בריסטול צבעוניות. טושים. דבק. מספרים. קרטון ביצוע.
5. פתקים קטנים/ממו



מהלך שיעור

איך מתגברים?

פתיחה: סולמות וחבלים



המורה יבחר 4 תלמידים. לכל זוג תלמידים יתן לוח משחק, קוביה 20 חיילים. (נספח 1) כל זוג יקבל לוח מצויר בדומה למשחק סולמות וחבלים. בלוח אחד מצוירים סולמות ובלוח השני אין סולמות. הילדים ישחקו מספר דקות ביניהם. כשהם אינם יודעים שהלוחות שונים זה מזה.

פעילות 1: בעקבות המשחק



לאחר המשחק הקבוצתי ייערך דיון.

המורה יכוון את התלמידים בשאלות:

- < במה שיחקתם?
- < האם התאמצתם לסיים?
- < מה עשיתם כדי לסיים?
- < ראיתי שחלק מהילדים שיחקו ביתר מרץ, מדוע?

התלמידים יבררו ויראו שזוג אחד קיבל סולמות, והיה להם עניין להגיע אליהם ולעלות בהם. לעומתם, הזוג השני שיחקו ללא סולמות ולכן לא היה להם מרץ, חיות וזריזות במשחק.

מסקנה: כשיש מטרה ברורה - במקרה זה להגיע אל הסולם, עושים את הכל יותר בזריזות.

נקודות לדין לדוגמא:

- < מה המטרה שלנו בחיים?
- < מה ה' רוצה מאיתנו?
- < יש לכם רעיונות איך אפשר לזכור את המטרה כל הזמן?

הערה: ניתן להיעזר בשיעורים הקודמים: ניזכר כיצד יהודים מסרו את נפשם לקיים את רצון ה'. אם יש לנו הזדמנות לוותר לזולת, נחשוב - הנה אנחנו באמת עושים את מה שה' רוצה. נשנן את הפתגם מהשיעורים הקודמים: קודם עושים מה שצריך. ניזכר בסיפור על אתי שויתרה וכיצד הרגישה שעשתה את רצון ה'.

מעבר למטרה הברורה לעשות רצון ה' יש גם מטרות קטנות בדרך. התלמידים יביאו דוגמאות מהחיים שלהם למטרות ברורות שמסייעות להם לפעול בזריזות. אפשר לכוון אותם למטרות במעגלים השונים - בבית, בכתה, בקהילה וכד'. להזכיר להם רצונות שונים המובילים למטרה (רצון לעזור בבית, רצון לשמוע בקול המורה, רצון למלא את מה שנדרש ממני - כל הרצונות האלה קיימים בכל אחד ויש רק לחשוב כי אכן רוצים אותם).



מהלך שיעור אין מתגברים?

פעילות 2: עזרים לזריזים



המורה יציג לתלמידי הכיתה חפצים הקשורים לעזרים של זריזות. על חברי הקבוצה לחשוב איך החפץ מהווה עזר לזריזות. החפצים הם: כדור פינג פונג. מצפן. דיסק. סרט מתנה או קופסת מתנה, מפתח, תמונת אריה או בובה של אריה. (המורה יכול להוסיף עוד כרצונו).

אם התלמידים לא הצליחו המורה יכוון אותם.
הרעיונות הם:

כדור - כמו שכדור מקפץ בהתלהבות ולא נח, כך נהיה אנו בקיום מצוות.
מצפן - תמיד מורה על צד צפון. נזכור כל הזמן מהו הצפון שלנו - מה ה' רוצה מאיתנו. על איזה רצון נוותר (בהקשר למסירות נפש שעליה דובר בשיעורים הקודמים).
דיסק - המוסיקה משמחת ומרימה אותנו מעל הקרקע. אפשר להשמיע מוזיקה בזמן העשייה.
סרט / קופסת מתנה - התורה היא כמו מתנה יקרה לנו. נזכור זאת כל הזמן.
מפתח - בידינו המפתח לתיבת האוצרות שה' נתן. צריך רק לפתוח.
תמונת אריה - יש לנו כח! נתגבר כארי לעשות רצון אבינו שבשמים.
מקל קסמים - כח הדמיון - נחשוב איך אמא תשמח, או איך אנחנו נרגיש אחראים מכך שהצלחנו. או ניזכר בפעם אחרת שהצלחנו להתגבר ואיזו הרגשה טובה זו היתה וכד'.

לאחר מכן, כל זוג תלמידים יכינו 'עזר לזריזות', שלט פרסומת שמשלב בתוכו הצעה מעניינת כתובה יפה הקשורה לחפץ-העזר שבחרו. בכך יסבירו לשאר חברי הכיתה את הרעיונות שלהם. אפשר גם ג'ינגל בחרוזים. או ציור (רשימת חומרים מפורטת באביזרים והכנה). לאחר שכל זוג יסיים את עבודתו, יציגו בפני הכיתה את החפץ שבחרו ואת שלט הפרסומת שעשו בעזרתו.

פעילות 3: זריזים למצוות - עצות



כעת יעלו התלמידים והמורה רעיונות משותפים, איך עושים זאת באמת. הרעיונות המוצלחים יכתבו על הלוח. המורה יכתוב על הלוח: זריזות בבוקר

וכך יעשו אחר כך לגבי זריזות בכיתה, זריזות בבית, זריזות בשבת, זריזות מחוץ לבית וכד'

לדוגמא:

סיימתי לעשות פיקניק בנן ציבורי - זרקתי בזריזות את העטיפות לפח.

סיימתי בזריזות את הקניות.

סיימתי את תורי בקופת חולים ביעילות ובזריזות - למען הכלל.

סיום: מתקדמים בזריזות



כל תלמיד יכתוב לעצמו דבר קטן שהוא מקבל על עצמו להתקדם בנושא הזריזות באחת הנקודות שהועלו בכיתה. מי שרוצה לשתף - יקרא בקול מה שכתב.

נספח 1:

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10