

## הנחיות להוראת המצגת - "סולמות ונחשים – מגילת רות"

קהל יעד: כיתות ג-ד

### רקע

"מגילת רות" מספרת על רות המואבייה, שעזבה את עמה ואת מולדתה – מואב\* והצטרפה לעם ישראל.

(מואב - עם שמי קדום)

במהלך חג השבועות נהוג לקרוא בבית הכנסת את מגילת רות, שעוסקת בערכים חשובים רבים ובראשם חסד, נתינה ודאגה לזולת.

במגילה שתי דמויות הבולטות במעשי החסד שלהן: רות ובעז. רות עושה חסד עם נעמי ואומרת לה: "אל אשר תלכי אלך ובאשר תליני אלין עמך עמי ואלוהייך אלוהי". בעז מחזיר לרות חסד, מאפשר לה ללקט בשדהו ואף נושא אותה לאישה על אף פערי המעמדות ביניהם.

הפעילות היא פעילות סיכום, המסכמת את סיפור המגילה בדרך חווייתית ומהנה. הפעילות נפתחת במשחק המוכר והאהוב 'סולמות ונחשים'. הכיתה מתחלקת לשתי קבוצות, והקבוצה הראשונה שמגיעה לנקודת הסיום היא המנצחת. כדי להתקדם על גבי לוח המשחק, התלמידים צריכים להשיב נכונה על שאלות הקשורות במגילה ובערכים שעולים ממנה.

לאחר המשחק יש הרחבה והעמקה בערך 'חסד' במטרה לקשר את המושג הזה לחיי היום-יום של התלמידים.

### מטרות

- התלמידים יתנסו במשחק חווייתי בנושא מגילת רות.
- התלמידים יכירו את סיפור המגילה ואת הדמויות השונות בה.
- התלמידים ילמדו מהם הערכים שבאים לידי ביטוי במגילה: מעשי חסד, קבלת הגר/הזר.
- התלמידים יציעו דרכים לקיום הערכים בכיתתם.

## שקופית 1 – שם המצגת

"מגילת רות – משחק סולמות ונחשים"



## שקופית 2 – מגילת רות

הזכירו בקצרה לתלמידים מהי מטרת סיפור המגילה ואת מעשי החסד במגילה.

לחיצה על המילה "חסד" תעלה פירוש קצר של המושג.

• חסד – מעשה של טוב לב ונתינה.

בנוסף, כדאי לחזור על פירוש מילים קשות שעולות בסיפור כמו "חמות", "גר", "לקט" (בדגש על המצווה – את השיבולים שנותרות בשדה רשאים ללקט רק אלמנה, גר ויתום).



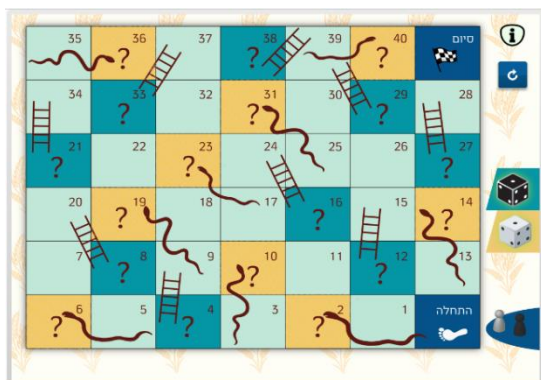
## שקופית 3 – משחק סולמות ונחשים

על המורה לחלק את הכיתה לשתי קבוצות (ניתן גם לשחק בזוגות).

כל קבוצה תטיל בתורה את קוביית המשחק שלה על פי צבע הקבוצה (שחור או לבן).

חיילי המשחק ינועו אוטומטית על לוח המשחק בהתאם למספר שמורה הקובייה.

בכל משבצת של שאלה יופיע סולם או נחש:



כאשר מופיע סולם – אם הקבוצה ענתה נכון על השאלה, חייל המשחק שלה יתקדם למשבצת שבראש הסולם. אם לא – חייל המשחק יישאר במקומו עד שתוטל שוב הקובייה.

כאשר מופיע נחש – אם הקבוצה ענתה נכון על השאלה, חייל המשחק שלה יישאר במקומו עד שתוטל שוב הקובייה. אם לאו – חייל המשחק ינוע אחורה לקצה זנבו של הנחש.

#### שקופית 4 – חסד

העלו שאלות לדין:

מטרת השאלות היא להעמיק בחיבור ובמשמעות המושג חסד עבור התלמידים.



- מהו חסד בעיניכם?
- מדוע לדעתכם אנשים נוהגים לעשות חסדים?
- מדוע חשוב לעשות חסדים?

#### שקופית 5 – טנא ערכים כיתתי

על התלמידים לגרור אל הטנא (מתוך המחסן) ערכים שלדעתם חשוב שיבואו לידי ביטוי בחברת הכיתה.

שאלו את התלמידים מדוע הם חושבים שהערך שבחרו הוא משמעותי וכיצד הוא יתרום לכיתה. הילדים יציגו דוגמה הממחישה כיצד הערך מתבטא בכיתה.



#### שקופית 6 – בכיתה שלנו...

ההיגדים הכתובים מבטאים את הערכים השונים שהוצגו בשקופית הקודם.

ערכו סקר בקרב התלמידים ובדקו אילו היגדים הם היו רוצים ליישם בכיתה.

כתבו את שלושת ההיגדים שקיבלו את מספר הקולות הגבוה ביותר במלבנים.

