

מהדורה

1

משחקי ערגה

משחקים לימודיים

# "זבחי רצון" חוברת למחנכים

## זבחי רצון

### חוברת הדרכה להורים ומחנכים

---

Copyright © 2007 Yaron Lederman. All rights reserved.

כל הזכויות שמורות - ירון לדרמן

רח' צה"ל 7 • צפת 13440  
טל: 046970779

## התוכן

<b>3</b>	מבוא
<b>4</b>	תיאור הקורבנות
<b>4</b>	סוגי הקרבנות
<b>4</b>	בקר
<b>5</b>	צאן
<b>5</b>	עופות
<b>5</b>	מנחות ונסכים
<b>6</b>	מנחות ונסכים על גבי השטרות
<b>6</b>	החלפות
<b>7</b>	לוה פתרונו כרטיסים
<b>7</b>	קורבן עולה ויורד
<b>8</b>	לוה פתרון חגים
<b>8</b>	מחלוקת בעולת ראייה
<b>10</b>	חגי ישראל
<b>11</b>	דוגמה לקרבנות בשמחת תורה
<b>11</b>	קופת המשחק
<b>11</b>	אבני זכיה
<b>12</b>	נציגי החגים
<b>13</b>	בין אדם למקום ולחבירו
<b>13</b>	דוגמה לכרטיס בין אדם למקום
<b>14</b>	דרגות קושי
<b>14</b>	אחריות על בעל חי בודד
<b>14</b>	כל בעלי החיים ללא מנחות
<b>14</b>	שטרי מנחות ומנחות על גבי שטרות
<b>14</b>	סדר הבאת הקורבנות
<b>15</b>	פיתוח כרטיסים

---

## פתח דבר

**בשבת** והדיה למלכו של עולם שזיכני לשבת במקדש מעט - ולהגות בתורתו.

משחק זה התחיל לעלות בלבי בעת לימוד מסכת יומא (בין היחר דף יט עמוד א). שם מבררת הגמרא את מיקום לשכות אבטינס ופרהדרין, למען נשכיל ונדע את מהלך הכהן הגדול ביום הכיפורים. כמה גדולים רבותינו שעל ידי המילים המדודות העוברות מדור לדור, אפשר להעביר את המעשה של האיש הקדוש (כשהוא לא קנה את מעמדו ככהן גדול) ביום הקדוש במקום הקדוש – בבית העולמים.

על כן נתן ה' בליבי אומץ לסכם את המעט שהבנתי ולנסות ולהשתמש בכל אשר עומד לרשות הדור, הדל בדיעה ועשיר באמצעים, ולהוציא הדבר לפועל. כולי תקוה שיעורר המשחק בלב השחקנים הצעירים את אותה ערגה שמקנת בנו מאז חרבן בית מקדשנו יבב"א.

תודה רבה לגר"י אליהו בן שלמה שהדרכתו צעד אחר צעד הייתה מכרעת להתקדמות. ובנוסף אף רתם את בני משפחתו שסייעו בניקוד כהלכתו. לגר"י ישראל ארנון שמתוך תבונות ליבו סיע להבחין בין עיקר לטפל תוך עידוד מתמיד. לר' יעקב סטרלינג שמתוך הכרותו את שבילי התורה בשילוב עם פועלם בעולם של ימינו, סייע להבהרת תוסף המשחק בלשון הקודש וכן בשפה האנגלית.

ישלם ה' פועלם לכל אתם חשובים ויקרים אשר עזרו והאירו את עיני. עזרתם ותמיכתם, הם אלה שהביאו את האפשרות להוצאת המשחק. וכן למשפחות היקרות שנידבו מזמנם להתנסות בחוויית המשחק ולהאיר ולדווח על "היתרות והחסרות".

להודיע חיבתו ברך ה' חילו של הת' גד קולטון שטרח ועמל שעות רבות, הרבה מעבר להשיג ידו הנראה, ובעשר אצבעותיו הוציא את הגרפיקה של המשחק מרהיבת עיניים, אמון על מלאכתו בחדות יצירה.  
תמונת האיל - באדיבות: Jon Sullivan . באתר: [http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Ovis\\_canadensis\\_2.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Ovis_canadensis_2.jpg)

לבסוף אברך עזר כנגדי, אם הבנים שמחה, שרוב עצות בטוב טעם מתוך בינה יתרה בדקה את המראה והעיצוב בכללותו. מסירות הנפש בגידול הילדים בנחת אפשרה להתמסר לריבוי הפעילויות שנדרשו להוצאת המשחק. וכמובן תודות לצאצאינו הרכים שמתוך תמימות ליבם סייעו להפוך היצירה מובנת לכל נפש.

ולבסוף אודה לקורא היקר על שימושו במשחק. ידועים דברי החכמים "שכשם שאי אפשר לתבואה ללא בר" ו-"שגיאות מי יבין" – על כן נודה על כל הערה והארה למען ייטב למהדורות העתידות.

יהי רצון שיחננו ויגאלנו ה' במהרה בימנו ויהפוך כל יגון לשמחה שאין אחריה צער.

עיה"ק צפת תובב"א  
ימי הפורים שנת התשס"ח  
ירון לדרמן

## הערה חשובה

משחק זה לא אמור בשום אופן להדליף את הלימוד של מעשה הקרבנות אלא לשמש אמצעי היכרות עם התחום

## פרק

א

## תיאור משחק

משחק ללימוד הקרבנות בבית המקדש לכל המשפחה

## מבוא

**י"ז** **בחי רצון** הוא משחק משפחה המאפשר למידה של סוגי קרבנות בבית המקדש. המשחק מיועד לכל המשפחה ויקנה למשחקים בו ידע בקרבנות הציבור וקרבנות היחיד. המשחק מבוסס על מעגל השנה היהודי ושזור בתוכו את חייו של היהודי במועדי השנה. כמו כן, משולבים בו הפעלות וסיפורים שבין האדם לחבירו ובין האדם למקום, הקשורים לעבודת המידות, והקרבנות הנדרשים במצבים אלה. כל זאת ברוח: (תהלים, קיט, קעד) **תִּאֲבָתִי לִישׁוּעֶתְךָ ה' וְתוֹרַתְךָ שְׁעִשְׂעִי**

המהר"ל מביא בפירושו על התורה (גור אריה - במדבר, עמ' תעב, ד"ה והנה): "השם 'קרבן' הוא במהותו מאפשר להתקרב להשי"ת... עכ"ל.

מובא בגמרא (מסכת תענית דף כו' עמוד ב):

**"א"ר יעקב בר אחא אמר רב אסי אלמלא מעמדות לא נתקיימו שמים וארץ"**.

ומפרש על זה רש"י: **"א"ר אסי לפי שאלמלא מעמדות**. עיסקי קרבנות שישראל עושיק הן היו כלים בחטאן ומשהן כלין שמים וארץ העומדים בזכותן אין מתקיימין כו'.

הטעם להבאת הקרבנות, במעט מזער, ואולי באופן כללי ביותר: כל הבריאה היא מעשיו של ה' ית', וכולה שלימה בתכלית השלמות. בכלל זה, כל בעלי החיים שלימים לפי רצונו ית'. רק לאדם ניתנה האפשרות לפעול בבריאת ה' כרצונו ולפי בחירתו החופשית. וכיוון שייתכן שח"ו יחטא, ועל ידי כך יקלקל במעשיו וישנה הסדרים הראויים, וכל כך מושלמים, ועל ידי כך אף יקלקל את נפשו שלו. ועל כן, ברוב חסדיו המרובים, נתן הבורא להביא דבר שלם מבריאתו ולכפר על הקלקול, ולאפשר לשוב ולהתקרב אליו בתכלית השלמות. [וכידוע קיימים דינים מפורטים הפוסלים קורבנות בעלי מומים – לא מושלמים].

יהי רצון שיתקיים בנו בקרוב (תהלים נא כ-כא):

**הִיטִיבָה בְּרָצוֹנְךָ אֶת-צִיּוֹן תִּבְנֶה חוֹמוֹת יְרוּשָׁלַם: אַז תַּחֲפֹץ זִבְחִי-אֶדְק עוֹלָה וְכָלִיל אֶז יַעֲלוּ עַל-מִזְבְּחֶךָ פְּרִים.**



## הקורבנות

תיאור הקורבנות מהדז והצמח

### תיאור הקורבנות

הקורבנות מובאים מבעלי חיים טהורים (למעט פטר חמור, שאינו מופיע במשחק). כמו כן קיימים מנחות מן הצומח. הקורבנות מופיעים בשטרות בערך של: אחד, שתיים ושבע [1,2,7 – א,ב,ז]. זאת בכדי להקל על הבאת הקרבות והחישובים בעיקר בחגים השונים. הקורבנות מחולקים בתחילת המשחק לפי מספר המשחקים (ראה הטבלה במדריך המקוצר). להקל על החלוקה, ראוי לסדר את הכרטיסים בסיום כל משחק – למעט בשבתות וימים טובים כדי להתרחק מהסברה של בורר בכלים.

ה

### סוגי הקורבנות

להלן סוגי הקורבנות השונים. שם הבהמה של הקורבן משתנה לפי גילו:

בקר

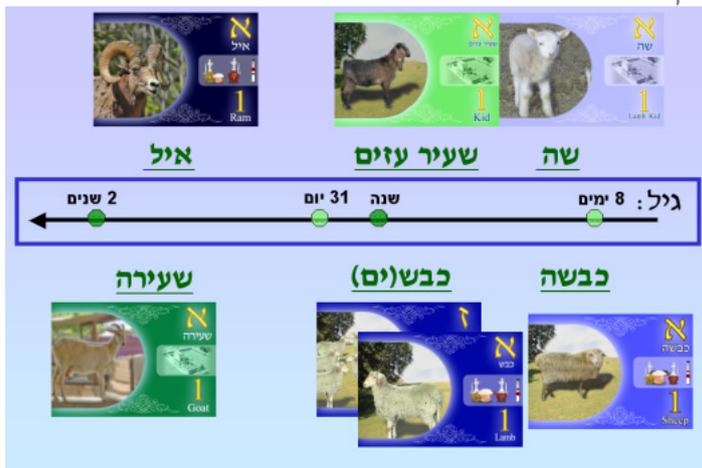


הגילאים הקובעים בבקר הם

- ח' ימים עד שנה (עגל. אינו מופיע במשחק)
- שנתיים (עגל בן בקר)
- ארבע שנים ומעלה

ראה גם פרש"י על: (ויקרא פרק ד פסוק ג וכן שם פרק ט פסוק ז)

צאן



- הגילאים הקובעים בצאן הם
- ח' ימים
  - שנה אחת
  - הכבש בין שנה אחת לבין שנה וְל"א יום נקרא: פלגס
  - שנתיים

עופות



- הסימנים הקובעים בעופות הם
- הצהבה סביב הצוואר

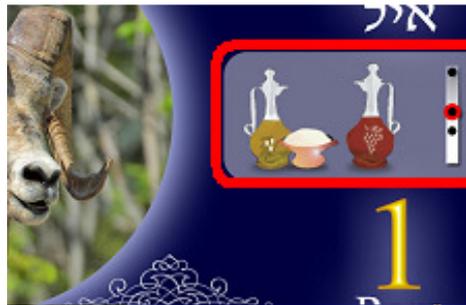
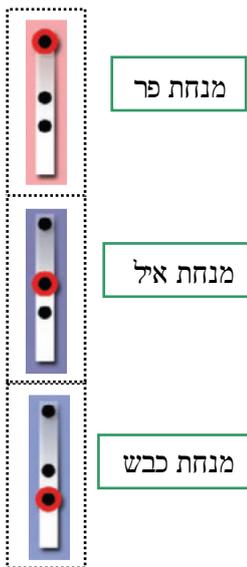
מנחות ונסכים



- המנחות והנסכים המובאים במהלך המשחק:
- לחם הפנים בשבת
  - העומר ביום-ב' פסח
  - שתי הלחם בשבועות
  - לחמי תודה עם קרבן תודה
  - לחמי שלמי נזיר עם קרבן שלמי נזיר
  - לוג שמן עם קרבן מצורע

ריסי הלוח

בלחמי תודה מובאים 40 לחמים. 10 זהות מכל סוג. מתוכם לוקחים הבעלים אחת מכל סוג, ומניפים אותם עם דברים נוספים יחד זהבן. על כן בחרנו להגדיל בתמונה אחת מכל סוג, למרות שבפועל כולן זהות. וק בשלמי נזיר.



## מנחות ונסכים על גבי השטרות

לצורך הפשטות צוינו המנחות והנסכים על גבי השטרות. בכדי להקל על ההבנה, יצרנו "מד מנחה ונסכים".

מנחת כבש העומר שונה במינוחה ממנחת כבש רגיל על ק לא מופיע בה ה-"מד מנחה ונסכים".

שטר ללא מנחות יופיע עם ציור בית המקדש במקום נסכים.

נסכים	מנחה	
ו' לוג שמן, ו' לוג יין	פרים: ג' עשונים חיטה	מנחות ונסכים בהתאם לבהמות
ד' לוג שמן, ד' לוג יין	איל: ב' עשונים חיטה	
ג' לוג שמן, ג' לוג יין	כבש: עשרון חיטה	
לוג שמן	עומר עצמו: עשרון שעורים בתוספת לבונה	עומר.
ג' לוג שמן, ג' לוג יין	מנחת הבאה עם כבש עומר: ב' עשונים חיטה	העומר בא עם כבש זכר



קיימים שטרות בהם לא מופיעים מנחות כלל. זאת בשל היותם משמשים לחטאת או לאשם, בהם לא מובאים נסכים. על כן נוכל למצוא שטר של אותו בעל חי עם ובלי מנחות ונסכים. בשלב מתקדם של לימוד המשחק, ניתן להעיר את תשומת לב השחקנים לכך. בשטרות ללא נסכים תופיע תמונה של בית המקדש במקום המנחות ונסכים.

וכן, יש לציין שבשטר של זיתר מבעל חי אחד (כגון שבעה כבשים), מופיעה אמנם מנחה ונסכים של בעל חי אחד בלבד. זאת כדי למנוע עומס בתמונה. בפועל במקדש יב"א צריך כמובן להביא לכל אחד ואחד.

## החלפות

ייתכן ובמהלך המשחק נתקלים במצב בו אין את השטרות הנדרשים לתשלום. במקרה זה אפשר להחליף בעלי חיים בין השחקנים. להלן מוצעים ערכי חלופה:

לצורך הפשטות לא הבחנו בין בעל חי בוגר לבין צעיר

**בדוגמה כאן:**  
**1 פר (בקר) = 3 עיזים / כבשים (צאן)**



כמו כן כדאי לעודד החלפת ללא התמקחות יתירה של שטרות שונים כגון מנחות למיניהם ובעלי חיים דומים כדי להרגיל השחקנים בנדיבות הלב. כשנגמרו לשחקן אחד השטרות יוכל ללות מהאחרים או שהשחקנים יתרימו לו "חבילת צדקה".



- קיימים שני לוחות פתרון:
- כללי קרבנות חגים
  - כללי קרבנות כרטיסים

## טבלאות עזר

אופן השימוש בטבלאות העזר במהלך המשחק

ט

בלאות העזר נועדו להקל על ההיכרות עם כללי הקרבנות. כאמור המשחק מלמד את הלכות הקרבנות למועדי ישראל וכן את הקרבנות למצבים יום יומיים. בין היתר מטרת המשחק היא לחיות את הנושא. וככל שירבו לשחק - לוחות אלה יהפכו "למיותרים", שכן כל הפרטים המופיעים יהיו מוכרים.

## לוח פתרונות כרטיסים

- חלוקת סוגי הקרבנות על פי הסוג:
- **עולה** – שעולה כליל על המזבח לה'
  - **שלמים** (רש"י ויקרא פרק ג פסוק א): שמטילים שלום בעולם ד"א שלמים שיש בהם שלום למזבח ולכהנים ולבעלים (ת"כ)
  - **חטאת, אשם** – באים לכפר על עבירות שונות. ההבדל העיקרי בין אשם לחטאת שקרבנות האשם:
    - באים מצאן זכר (איל, כבש)
    - זריקת הדם שתיים שהן ארבע מתנות

קרבנות המובאים על פי סוג קורבן

סיבת הקרבן (שם הכרטיס)

Offering Name	סיבת הקרבן
Public Mid worship	קרי עולה
Supper Commemoration	הקדשה
Donation - After - Offer	תודה - קרי עולה
Worship after Childbirth	עולה
Leper's	עולה
True Convert	קרי עולה
King (President)	עולה
Assisted Kuban	עולה
"Witness Card"	עולה
Mitzvah and Offerings Integrity	עולה
"Expenses Card"	עולה
Embarrassment exchange	עולה
"Feeling"	עולה
Gift	עולה
Personal Charter	עולה
Personal Mid worship	קרי עולה
Donation Liberation Offering	עולה
Thanksgiving Peace Offering	עולה

הערות מיוחדות

לקבלת מושג על עומק פעולת הקרבנות בבריאה, על החילוק **בין אשם לחטאת**, נביא מדברי **אור החיים הקדוש** (אור החיים ויקרא פרק ז פסוק כז):  
 "...הם שני בחינות הברורין, הא' חלקי הקדושה שירדו למטה ממדרגתם בתחלה בעולם התהו, כנגדם אמר **לחטאת**. והשניה חלקי הנשמות שנעשקו מאדם בחטאו, כנגדם אמר **לאשם**. כי התורה תועיל לשני בחינות אלו לבררם ממקום ירידתם, ולא בירור לבד אלא גם יכוננם במקום שנחסרו ממנו, והוא אומרם ולמלאים למלאותם במקומם זה כנגד ניצוצות שירדו" עכ"ל.



## קורבן עולה ויורד

- נעיר שבקרבן עולה ויורד לא הבאנו גם את המנחה כדי לפשט מעט את המשחק. בשלבים מתקדמים אפשר להזכיר את הדבר לפני השחקנים.

- כמו כן כשעוברים מחטאת בהמה לעוף מפורש (ויקרא פרק פסוק ז) שמביאים עוף אחד לחטאת **וגם אחד לעולה**. אולם אנחנו רק ציינו את עוף החטאת. טעם הדבר הוא שלא לבלבל את הציבור הצעיר אם ריבוי פרטים. רצוי לעורר את השחקנים לדבר וכן להפנות אותם לטעם העוף הנוסף לעולה. וראה גם מסכת זבחים דף ז עמוד ב

לוח פתרון חגים

- בשל ריבוי הקרבנות בחגים, הפירוט רק לקרבנות ציבור ויחיד. הפירוט של סוגי הקרבנות (עולה, חטאת וכו') מופיע בטבלאות להלן.
- אירועים ופעילויות מיוחדים מופיעים במסגרת נפרדת בתחתית הדף. אירועים אלה **לא מחייבים קרבן על פי ההלכה** והובאו במשחק כאמור לצורך המחשה.
- הסבר מפורט ומרוכז לקרבנות יחיד הוצמד לטבלה הראשית בכדי להקל על הקריאה
- תשלומי עולת ראייה ושלמי חגיגה. לפי **הרמב"ם הלכות חגיגה פ"א, ה"ז**: יש תשלומים לעולת ראייה ולשלמי חגיגה: בחג עד שמיני עצרת, ובפסח כל שבעה. אנו ציינו רק את שלמי שמחה, כי רצינו להביא את הדינים של לכתחילה. אך אפשר לציין בפני השחקנים את הפרטים האלה.

מחלוקת בעולת ראייה

מחלוקת ראשונים - שמו

דד מב' פוסק בהלכות חגיגה פרק א, הלכה א שעולת ראייה באה גם מהעוף. נושאי כליו תמח על כך, אך הפנו למהר"י קורקוס (שם) שמצא מקור לדבר. הכסף משנה אף הביא את פירושו

לש" במסכת הגיגה דף ז, עמוד א ד"ה בזבדום: " ...ולא עילת העוף שהיא נמלקת". על כן יש לציין מחלוקת זו בפני השחקנים.

פרק

ד

## תיאור מבנה הלוח

### מבנה הלוח ויסודות המשחק

כל שחקן מתקדם על הלוח בתורו על ידי זריקת קוביה והליכת מספר משבצות. עליו לפעול לפי המשבצת אליה הגיע. עבור כל המשבצות קיימים דפי פתרונות, המאפשרים למידה הדרגתית של תוסף המשחק. המשחק מתחיל במשבצת "התחלה" הממוקמת באמצע הפאה התחתונה ופונים ימינה. זאת כדי להזכיר שהעלייה למזבח החיצון היא דרך הכבש, שנאמר (יומא דף נח, עמוד ב) "הא למדת שכל פינות שאחה פונה לא יהו אלא דרך ימין".

### חגי ישראל

רמז נפלא נתנו לנו חז"ל שרק אחד מששת סדרי המשנה הוא בלשון יחיד – והוא סדר מועד. המושג מועד בא מלשון יעד. דבר הבא לציין **שיעד** בעל משמעות אמיתית יש רק אחד – והוא ההתקרבות אל ה' יתברך על פי המעשים והפעולות שנתן לנו ברוב טובו (מדברי תלמיד חכם אחד).

חגי תשרי תקופת חגי תשרי מתחילה ב- א' אלול ונמשכת עד ל- כ"א תשרי (סה"כ נ"א ימים). בתחילת התקופה: ראש חודש אלול, שהוא כידוע מעשר בהמה, ולאחר מכן סממני אלול: "תשובה, תפילה וצדקה מעבירים את רוע הגזרה".

כידוע יום הכיפורים, שהוא אחרי ראש השנה, מכפר רק על עבירות שבין אדם למקום – על ק מוקמה ביניהן משבצת של "בין אדם לחבירו". לאחר מכן עוברים את כל חגי תשרי עד לשמחת תורה.

חגי החורף הם חגים דרבנן (חנוכה ופורים). על פי ההלכה אין נהוגים קרבנות בחגים אלה. אך, לשם שלמות הצגת החגים, הם הובאו גם כן. לצורך הלימוד קבענו את חנוכה בראש חודש טבת (גר שיש).

לגבי פורים הובא פעם הסיפור הבא:

פעם באו לאדם ודרשו ממנו צדקה עבור מתנות לאביונים –

אמר להם: "אין לי."

אמרו לו: "אז קח מעות צדקה בשבילך."

אמר להם: "אני לא צריך."

אמרו לו: "אז תן."

אמר להם: "אין לי."

אמרו לו: "אז קח מעות צדקה בשבילך."

– כך חזר הדבר מספר פעמים עד שלבסוף התרצה ונתן צדקה.

ולמדנו מזה הכלל: פורים מחייב את היהודי להיות מעורב ביחס לאחיו היהודים.

על כן במשבצת זו **כל אחד** מהשחקנים מביא **לכל שאר** המשתתפים בעל חי כרצונו. כדאי לעודד השחקנים לא "לקבוע" את סוג בעל חי שהוא נתן לכל אחד, לפי מה שהוא קיבל ממנו..



חגי ניסן התקופה מתחילה ב- ט"ו ניסן ונמשכת עד ל-ל' סיון (גם כן נ"א ימים). החג הראשון הוא כמובן פסח. מיד אחרי יום טוב ראשון של פסח מביאים את העומר. התקופה נמשכת ונחתמת בחג השבועות – מתן תורתנו שבו מביאים, בין היתר, את "שתי הלחם".

חגי הקיץ בתקופה זו צוינו שני המועדים המופיעים בחודש אב, שאין בהם חיובי קרבנות. שכן רצינו לסיים את המעגל בדבר טוב, שכן נאמר בגמרא (מסכת תענית דף ל, עמוד ב):  
**"א"ר שמעון ב"ג לא היו ימים טובים לישראל כחמשה עשר באב וכיוה"כ."**

### דוגמה לקרבנות בשמחת תורה

אנו מתבקשים לספק לקופה את קרבנות הציבור וקרבנות היחיד הנהוגים באותו חג. הפתרונות של החגים מופיעים בלוח הפתרונות בשם **"כללי קרבנות חגים"**.  
 בדוגמה שבציור הגיע השחקן לחג שמחת תורה:

The image shows a screenshot of a website titled "Festivals Offerings Rules" in Hebrew. At the top, there are three navigation arrows pointing left, labeled from right to left: "השחקן הגיע לשמחת תורה", "מוצאים פתרון בלוח לפי החג", and "מניחים את הקרבנות במרכז הלוח". Below these are three screenshots of the website interface. The first and third screenshots have a red circle around a menu icon in the top right corner. The second screenshot has a red circle around a specific offering rule entry. Below the screenshots is a yellow box with the text "דעו קרבנות - תזכו לכות" and "Know Offerings & Build the Mikdash" with an image of a scroll.

### קופת המשחק

קופת המשחק היא מרכז לוח המשחק. במהלך המשחק נדרשים למסור את הקורבנות לקופת המשחק הנמצאת במרכז הלוח. שחקן העולה על משבצת "זכית!", זוכה בכל הקורבנות שנצברו בקופה.

במידה ומגיעים למשבצת זו כשהקופה ריקה השחקן לא זוכים בדבר.

קיימים כרטיסים בין האדם למקום ובין האדם לחבירו המזכים את השחקן בקורבנות מהקופה. במידה והקופה ריקה, הם זכאים לקרבנות כשתמלא שוב הקופה. יש לבקש שיעזרו בסבלנות.

### אבני זכיה

כדי לתת תמריץ לילדים לזכור את הקורבנות המובאים בכל אירוע, הוספנו תגמול של אבני בית המקדש על תשובות נכונות. בכדי לשמח את הילדים כדאי תחילה לחלק אבן גם לתשובות שאינן שלימות. בשלב מתקדם כדאי להרגיל את השחקנים שרק תשובות נכונות בשלמות יזכו באבן. מי שזכה ב-5 אבנים רגילות זוכה באבן עם מסגרת זהב. מנצח המשחק הוא בעל מספר הגדול של אבני זכיה.

## נציגי החגים

כששחקן מגיע לחג מסוים הוא יכול להפוך להיות נציג החג על ידי תשלום עלות הנציגות. זאת, במידה ולא הקדימו אותו.  
לאחר רכישת הנציגות, בכל פעם ששחקנים מגיעים לחג הנידון, עליהם למסור את כל הקרבנות המתאימים של אותו החג לנציג החג – והוא מעבירם לקופה. בנוסף לכך, עליהם לשלם לנציג החג שכר טרחה עבור "טיפולו המסור". בטבלה להלן מרוכזים פרטי נציגויות החגים

שם החג	עלות נציגות	שכר טרחה
Rosh Hashanah (&Rosh Chodesh) ראש השנה (גם ראש חודש)		
Yom Kippur (&Cohen Gadol) יום הכיפורים (ולכהן גדול)		
Sukkot סוכות		
Hoshaana Raba הושענה רבה		
Simchat Torah שמחת תורה		
Chanukah (Rosh Chodesh) חנוכה (ראש חודש)		
Shabbat שבת		
Pesach פסח		
2nd Pesach Omer ב' פסח עומר		
Shabbat & Rosh Chodesh שבת וראש חודש		
Shavuot (Two Loaves) מוסף שבועות (שתי הלחם)		



בדוגמה של שמחת תורה לעיל יצטרך הנציג בקניית החג לשלם :

השחקן שמגיע לשמחת תורה, מאחר שיש לשמחת תורה כעת נציג, ישלם בנוסף לתשלום החג,

"שכר טרחה" של :

## בין אדם למקום ולחבירו

כשמגיעים למשבצת של בין אדם למקום **א** בין אדם לחבירו יש לבחור קלף מהערמה המתאימה. כרטיסים אלה מכילים סיפורים קצרים הקשורים למצוות שבין אדם למקום או בין אדם לחברו. בסיום כל סיפור מתבקש השחקן לבצע משימה. לרוב היא קשורה להבאת קרבן אחד או יותר, אך היא יכולה להיות גם הפעלה חברתית.

במידה ויש צורך בהבאת קרבן, נמצאת בתחתית הקלף הפנייה למספר בלוח הפתרונות בשם **"כלל י קרבנות"** כרטיסים. כרטיס שלא מצריך הבאת קרבנות, יציג 'X' בהפניה לפתרון.

## דוגמה לכרטיס בין אדם למקום

בדוגמה בציור הגיע השחקן למשבצת של בין אדם למקום במשימה של משחק "חדש" (כרטיס הדין בהתרת עבודה זרה לציבור):

**כותרת**

**תיאור**

**הפניה לפתרון כללי קרבנות כרטיסים**

1

השחקן הגיע ל-"בין אדם למקום". שולפים כרטיס מהערמה המתאימה. הפתרון בפנה הימנית בתחתית הכרטיס

מוצאים פתרון בלוח לפי הכרטיס

מניחים את הקרבנות במרכז הלוח

יש לשים

ייתכן והמשימה על הכרטיס מחייבת פעילות מצד כל המשתתפים לדוגמה: "משחק חדש" או "פורים לכל".

פרק

ה

## השרה השבה

משחק זה כמובן לא אמור בשום אופן להחליף את הלימוד של מעשה הקרבנות אלא לשמש אמצעי היכרות עם התחום.

ייתכנו במהלך המשחק "חיכוכים" בין השחקנים.

- אפשר לעודד את השחקנים המעורבים לתת מתנות זה לזה.
- במקרים יותר חמורים כדאי "לקנוס" את הצדדים בקורנות נדבה

## שלבי למידה

למידה הדרגתית להכרת המשחק

## דרגות קושי

כמו בכל דבר בתורתנו הקדושה, גם בהלכות הקרבנות קיימים פרטים רבים מאוד. על כן, ניתן לחלק את המשחק למספר דרגות קושי. להלן הצעה לחלוקת המשחק לדרגות קושי בהתאם לגילאי הילדים



## אחריות על בעל חי בודד

השחקנים הצעירים עשויים להתבלבל מריבוי הפרטים. לכן כדאי "למנות" אותם כאחראים על בעל חי מסוים (כגון פרים). ואז, בכל חג נבקשם לתרום הכמות המבוקשת של אותו בעל חי. על ידי כך יוכלו לתרגל את הקשר בין חג וקורבן. רצוי לשנות את אחריות הקורבן מידי פעם, בכדי שיתנסו בכל סוגי בעלי החיים במשחק.

## כל בעלי החיים ללא מנחות

לאחר שהשחקנים הצעירים שתורגלו בכל בעלי החיים, אפשר לעבור לשלב בו מביאים את כל סוגי בעלי החיים עבור האירועים השונים – אך עדיין אין להקפיד על שטרי המנחות או מנחות ונסכים המופיעים על גבי השטרות.

## שטרי מנחות ומנחות על גבי שטרות

בשלב זה אפשר ללמוד את נושא המנחות. כאמור קיימים שטרי מנחות ונסכים (כגון מנחת העומר) או המנחות והנסכים המופיעים על גבי השטרות של בעלי החיים. יש להדגיש בפני השחקנים את העובדה שקיימים פעמים בהן צריך לשלב בעלי חיים עם ובלי מנחות ונסכים (כגון יום כיפור: פר עולה - עם מנחה, ופר כהן גדול – ללא מנחה).

## סדר הבאת הקרבנות

סדר הקורבנות כפי שהוא מופיע בלוח הפתרון מובא על פי הכלל: "תדיר ושאנו תדיר – תדיר קודם". בשלב מתקדם ראוי להאיר לתלמידים עניין.

## פיתוח כרטיסים

הכרטיסים הבאים יחד עם המשחק מהווים בסיס ידע בלבד. אפשר להמציא או לתאר מצבים מוכרים מהיום יום ולנסות ולברר את הקורבנות הנדרשים עבורם (לא רק על עבירות חלילה – אלא נדבות, תודה וכד'). על ידי כך ניתן להמחיש לנו את המשמעות העמוקה של בית המקדש בימינו ועד כמה אנו חסרים אותו.