

ייצוגי השעשוע, המשחק והקריאה בספריו האוטוביוגרפיים של אורי אורלב "חיילי עופרת" ו"משחק החול"

ד"ר ישראלה וייס

מוקדש בגעגועים להוריי האהובים ארנולד ומרים וייס זכרם לברכה

תקציר

ברומנים האוטוביוגרפיים של אורלב **חיילי עופרת** ו**משחק החול** מתוארת ילדותם של אורי אורלב ואחיו קאז'יק במקומות מסתור שונים בשש שנות מלחמת העולם השנייה. הרומן הראשון **חיילי עופרת** נכתב למבוגרים זמן קצר לאחר סיום המלחמה (1956), ונעשה פופולרי בקרב בני הנוער. את הספר **משחק החול** (1996) כתב אורלב לילדים בעקבות שאלותיו של בנו על המלחמה ועל קורותיו במלחמה. בספר זה אורלב חוזר וכותב על מקצת האירועים שהעלה ב**חיילי עופרת** ומבארם ומרחיבם כך שיתאימו לקורא הצעיר.

במאמר זה אעמוד על תפקידיהם של **השעשוע, המשחק והקריאה** בספרות בעולמו של הילד, ואבחן כיצד הם משתקפים בשני ספריו האוטוביוגרפיים של אורלב. עיון בתאוריה של הפסיכולוג ברונו בטלהיים המוצגת בספרו **הורה מתקבל על הדעת** (עם עובד, 1997) תסייע להבין את מקומם המרכזי של השעשוע, המשחק והקריאה בחיי הילד. לטענתי, אפשר למצוא חוט מקשר בין כל הרכיבים הללו, שבאו לידי ביטוי בילדותו של אורלב, ותרמו להתפתחותו כסופר בעל דמיון, יכולת ביטוי, רגישות ומוסריות בבגרותו.

מילות מפתח: אורי אורלב, ברונו בטלהיים, משחק, משחק מלחמה, דמיון, השפעת הילדות, שואה, משחק החול, חיילי עופרת

מבוא

אורלב נולד בוורשה ב-1931. בילדותו היה שמו יז'י הנריק אורלובסקי, וכינויו היה יורק. עם עלייתו ארצה שינה את שמו לאורי אורלב. תקופת השואה עברה עליו ועל אחיו קאז'יק, הצעיר ממנו בשנתיים, במקומות מסתור שונים, לאחר שאימם חלתה ונרצחה בבית החולים ואביהם נשלח לחזית. שני האחים התגוררו עם דודתם, סטפה (**משחק החול**, עמ' 35), עד שנתפסו ונשלחו למחנה הריכוז ברגן בלזן. שני הילדים הצליחו לשרוד, ובתום המלחמה עלו לישראל במסגרת עליית הנוער. הם התחנכו והתבגרו בקיבוץ גניגר.

האב, שהיה רופא וקצין בצבא הפולני, חזר בתום המלחמה מהחזית הרוסית לפולין. הוא עלה ארצה בשנות החמישים. עם זאת, "המפגש המחודש עם בניו לא עלה יפה" (**חיילי עופרת**, עמ' 209). בספר **משחק החול** אורלב מוסיף שרק לאחר מות אביו, בעת שהתבקש לזהות את הגופה לפני הלוויה, הוא עבר חוויה של פיוס:

ופתאום הוא חזר להיות אבא שלי, כמו פעם, כמו בהתחלה. הכול נסלח ונשכח והוא חזר להיות אבא שלי שזכרתי, אבא שיצאתי אתו לחתור בקיץ על פני הנהר ובחורף החלקתי בעקבות שטבעו מגלשיו בשלג הנוצץ. (**משחק החול**, עמ' 50)

אורלב, סופר ומתרגם, כתב כ-40 ספרים אשר תורגמו ל-38 שפות.¹ הוא זכה בפרסי ספרות מכובדים, ובהם פרס אנדרסן הבין-לאומי, פרס זאב, פרס ביאליק וחרט הכסף. רוב ספריו מיועדים לילדים ולנוער, ובמרכז כמה מהם מתוארים ילדים המתמודדים עם אימי השואה. לדבריו: "אני לא יכול לא לחשוב, לא לכתוב ולא לספר על השואה כאדם מבוגר. אני יכול לכתוב, לספר ולדבר על זה רק כילד".²

ספרות שואה לילדים ולנוער הוא נושא שנחקר לא מעט (בין החוקרים: סצ'רדוטי, 2018; פלדמן, 2015; רגב, 2002; שטרן, 1988; שיכמנטר, 2004; 2017). שיכמנטר (2017), במאמרה על אודות ספרי השואה לילדים ולנוער פרי עטו של אורי אורלב, טענה שספרות ילדים יוצרת "מרחב תרבותי המאפשר ליוצרים להתמודד עם השואה באופן מעודן" (עמ' 142). לדבריה, התכונות המיוחדות של ספרות זו מזמנות ליוצרים אפשרויות להתמודד עם זיכרונות השואה בדרכים שאינן מתאפשרות בספרות למבוגרים, בזכות ההיצמדות לתודעה של ילד והתנועה בין הסתרה לחשיפה. פלדמן בספרה **ספרות השואה גם לילדים** (2015) התייחסה למגוון יצירותיו של אורלב – שירים שכתב בהיותו נער בברגן בלזן, ספרות בדיונית לנוער (**האי ברחוב הציפורים**), סיפורים אוטוביוגרפיים וסיפורים ידועים שכתב לילדים בגיל הרך כגון: **סבתא סורגת וחיית החושך** – והצביעה על תקבולות אוטוביוגרפיות בין יצירותיו של אורלב לילדים לבין יצירתו למבוגרים: "סיפוריו של אורלב הם מסע לתוך מה שהיה שם. זהו מסע לתוך העומק של הטראומה הגדולה של האימה, למרות שמתבונן בעיני ילד" (שם, עמ' 213). אורלב התחיל את דרכו הספרותית בכתבה אוטוביוגרפית על חייו המיועדת למבוגרים. מהתמודדותו עם תקופה אפלה זו הוא צמח להיות סופר פורה הכותב בעיקר על ילדים בימי השואה מתוך ניסיונו האישי ותחושותיו.

במאמר זה אעמוד על תפקידיהם של הקריאה, של הפנטזיה ושל המשחק,³ השפעתם על התפתחותו של אורלב בילדותו ותרומתם להיותו סופר רגיש הכותב על תקופה חשוכה מנקודת מבט

1 כך סיפר בריאיון: <https://www.youtube.com/watch?v=V5blZW3C92w>

2 ראו "סופרים קוראים – אורי אורלב": <https://www.youtube.com/watch?v=V5blZW3C92w>

3 על חשיבותו התרפויטית של המשחק כתב גם ויניקוט בספרו **משחק ומציאות** (1995). הוא רואה במשחק פעילות יצירתית וחיפוש עצמי.

מוסרית.⁴ לצורך כך אבחנו שני ספרים אוטוביוגרפיים שכתב אורלב על ילדותו בימי מלחמת העולם השנייה: הספר **חיילי עופרת** והספר **משחק החול**.⁵

שמות הספרים נגזרו ממשחקים ששיחק אורלב בהיותו ילד בתקופת המלחמה: שם הספר **חיילי עופרת** נגזר ממשחקי המלחמה באמצעות חיילים מעופרת, ומכל חומר גלם שמצאו אורלב ואחיו בזמן שהותם במסתור במהלך המלחמה. לדעת שטרן (1988) בספר זה השכיל אורלב "למוזג יסודות זיכרוניים עם יסודות מבידיים בנושא השואה" (שם, עמ' 41). שם הספר **משחק החול** נגזר ממשחק שנהגו לשחק בימי ילדותו בפולין, משחק ה"חווה" כמה ילדים ייולדו לך בעתיד. המנבא זורה שוב ושוב גרגרי חול באוויר ותופס בכף ידו כמה מהם בנופלים. בכל פעם הוא מזכיר אסון וזורה לאוויר את גרגרי החול הנותרים עד שנשארים בידו גרגרים ספורים בלבד. המשחק המתואר בספר הוא מטפורה אירונית למצבם הקיומי של היהודים במלחמה.

ספרות השואה של אורלב וסגנון כתיבתו

עד מחצית שנות התשעים נכתבו על השואה יצירות ספרות בעיקר למבוגרים ולנוער, זאת בשל העמדה שהייתה מקובלת ולפיה ספרות שואה אינה מתאימה לילדים. נוסף על כך, הטראומה האישית שעברו הסופרים הקשתה עליהם לספר את סיפורם לדור הבא (דר, 2006, עמ' 53).

כתיבתו של אורלב על השואה שואבת מחוויותיו בתור ילד-נער בשנים אלה. גולדברג (תשל"ז) טוענת שסופר כותב על ילדות ועל נעורים מתוך ניסיונו האישי: "בדרך כלל רואה הילד ויודע (אם כי לעיתים אינו רוצה לדעת) את אשר נעשה סביבו, מתוך סקרנותו לגבי העולם המקיף אותו, המגלה לו יום-יום גילויים חדשים" (עמ' 108-109). הספר **חיילי עופרת** כתוב, לדעת גולדברג, "בכאב וברוח טובה בעת ובעונה אחת. ההסתכלות היא כמבעד לדמעות ועם חיוך; אך יש בה גם אותה אכזריות של אמירת האמת, שאינה מקשטת, איננה 'מייפה' את המציאות" (שם, עמ' 110).

בספר **משחק החול** מספר אורלב את סיפורו בגוף ראשון, ואילו בספרו **חיילי עופרת** הדברים נמסרים לקורא באמצעות מספר חיצוני הצמוד לתודעתו של הגיבור. המספר אמין ומשכנע. הוא מרכך את תיאור האירועים ומאפשר לקורא להתגבר על החשש שמעורר נושא השואה (שיכמנטר, 2004, עמ' 173) באמצעות אמירה ישירה "כמי שמסתכל בעיניים פקוחות על האימה ללא כל מסווה או מסכה בתמימותו של מי החוזר כילד" (פלדמן, 2015, עמ' 199). בספר **משחק החול**: "אורלב מספר לבנו את קורותיו בשילוב הקריצה ההומוריסטית האופיינית לו"; ועם זאת, "מאחורי הקריצה נמצאים זיכרונות קשים. בסיפורו לבנו אין הוא מסתיר את האמת החושפת את מה שהיה שם" (שם, עמ' 203). לדעת שיכמנטר "הבחירה של אורלב לכתוב ספרות ילדים ונוער משמשת אותו להתמודדות – במובן האישי והתרבותי – עם חוויית השואה" (שיכמנטר, 2017, עמ' 139). הכתיבה

4 את חוויות ילדותו סיפר אורלב בריאיון **לדה מרקר** (2.5.2008) וגם ב**עולם קטן** (2009).

5 לא אעסוק במאמר זה בשני ספרים אוטוביוגרפיים אחרים שכתב אורלב – **רחוקי משפחה** (1996) ו**עד מחר** (1958) – שבהם מתוארים קליטתו וקליטת אחיו בארץ בתום המלחמה והמפגש המחודש עם אביו.

מאפשרת "לו לחזור שוב ושוב אל חוויית ההישרדות שלו, אך בו בזמן לנסות לעבדה ולהבינה באופן רציונלי" (שם, עמ' 140).

גיבוריו של אורלב הם ילדים יהודיים ששרדו,⁶ ולכן הם במצב תודעה "שבין ילדות לבגרות, בין הבנה לחוסר הבנה" (שיכמנטר 2017, עמ' 144). יתר על כן, "לכל אורך הספרים נעדרת מהם כמעט לגמרי הסתכלות בוגרת" (שם, עמ' 144). החזרה אל נושא ההישרדות מאפשרת לו "לנסות ולהבין איך ייתכן שהוא שרד" (שם, עמ' 143). זהו מוטיב חוזר בספריו, ושיכמנטר טוענת כי הסיפור על אודות הישרדות נערים בשואה "ראוי למעמד של מפעל ספרותי-הגותי" (שם, עמ' 148).⁷

משחק הוא עוד מוטיב מרכזי החוזר בשני הספרים. בעבור הילדים בשואה, משחק ה"כאילו" היה המקום שבו התהוותה מציאות חלופית מתוקנת. משחק זה הפך לזיכרון ילדות וכן "לאישוש קיומו של עולם מתוקן וטוב יותר" (סצ'רדוטי, 2018, עמ' 33). לדעת סצ'רדוטי "הספרות כפנטזיה מבדית מתארת מציאות או יוצרת אותה" (שם, עמ' 36) ובאמצעות המשחק הילד מנרמל את הכאוס בחייו והופך את "האובדן למשהו פרודוקטיבי" (שם, עמ' 36).⁸

בשני הספרים הנדונים כאן מופיעים אזכורים רבים למשחק, לשעשוע ולקריאה במהלך ימי המלחמה. אף שהתאוריה של פסיכולוג הילדים ברוננו בטלהיים (1903-1990) בנושא השעשוע, המשחק והקריאה בעולמו של הילד (ראו להלן) טרם נודעה לאורלב ב-1956, הוצאתו לאור של ספרו **חיילי עופרת** יוצרת, לטעמי, תחושה עמוקה שכתובתו מאמתת את התאוריה של בטלהיים.

התאוריה של בטלהיים

בספרו **הורה מתקבל על הדעת** (1997) בוחן בטלהיים את פיתוח עצמאותו של הילד באמצעות השעשוע והמשחק. הוא טוען שהם מסייעים לילד להתמודד עם בעיות וחרדות המציקות לו ולחפש אחר הפתרון הרצוי לו: "חזרה מדויקת על דפוסי שעשוע מעידה שהילד נאבק עם עניינים בעלי חשיבות גדולה בשבילו, ואף כי טרם הצליח למצוא פתרון לבעיה שהוא בוחן בעזרת השעשוע, הוא ממשיך לחפשו" (שם, עמ' 163). וכן: "השעשוע מאפשר לילד לפתור בצורה סמלית בעיות בלתי פתורות מן העבר ולהתמודד בצורה ישירה או סמלית עם דברים שמעסיקים אותו בהווה" (שם, עמ' 163).

6 כפי שמציינת שיכמנטר, גם בספריו של אורלב **רוץ ילד, רוץ; האי ברחוב הציפורים; הביתה מערבות השמש**, המבוססים על זיכרונות של ניצולים אחרים, הגיבור הוא ילד יהודי השורד במלחמה (2004, עמ' 143).

7 דגם ספרותי שאורלב מרבה להשתמש בו לפי שיכמנטר נקרא ה"רובינזונדה" (2017, עמ' 148), על שם הספר **רובינזון קרוזו**, ובמרכזו סיפור הישרדות בתנאים קשים.

8 בתערוכה "אין משחקים ילדותיים", שהוצגה ב"יד ושם", כתבה האוצרת יהודית ענבר: "התערוכה מספרת את סיפור ההישרדות – מאבקם של ילדים אלה להיאחז בחיים. התערוכה מתארת את ניסיונותיהם לשמר את ילדותם ואת נעוריהם על ידי יצירת מציאות אחרת עבור עצמם, מציאות שונה מזו שהקיפה אותם. במקרים רבים, היו אלה הילדים שהעניקו להוריהם את העידוד והתקווה שנדרשו על מנת להמשיך את מאבקם היומי הנואש להישרדות".

164). השעשוע מאפשר לילדים לתת ביטוי למתח הקיים בהם ולהיפטר באופן ממשי וסמלי מהכעס,⁹ שאי-אפשר להתגבר עליו כשהוא מודחק.

בטלהיים טען שהילד משיג שליטה על עצמו באמצעות השעשוע: הוא לומד להתאים את עצמו לאדם שהוא משחק עימו, וכך לומד על יחסים חברתיים. ככול שהוא מתנסה באירועים, כך הוא לומד לשלוט בהם. באמצעות השעשוע "אפשר לפרק התנסות מורכבת לקטעים שקל לטפל בהם, ולהתנסות שוב בכל קטע, ועל ידי כך להבינו ולשלוט בו ללא חרדה" (שם, עמ' 194). פעילות הגוף והמוח היא בסיס להרגשה טובה, "אבל בשעשוע עם הזולת טמון סיפוק רב נוסף: הידיעה שאנחנו מתפקדים טוב עם הזולת" (שם, עמ' 164). כך באמצעות משחק הילדים אפשר למצוא פתרון לקונפליקטים וגם להשיג תחושה של שליטה.

לפי בטלהיים "השעשוע מעוגן בהווה, אבל הוא גם מעלה בעיות מן העבר ומנסה לפתור אותן, ולעיתים קרובות הוא גם מכוון אל העתיד" (שם, עמ' 208). הדמיון והמשחק יכולים לסייע לילד להתמודד עם לחצי התת-מודע המעיקים עליו. עוד טוען בטלהיים כי במשחקי המלחמה הילד יכול לפרוק תסכולים ולחצים פנימיים, וכך לשלוט ברגשות העוינות והתוקפנות שלו "הקשורים בעיקר לאירועים המתרחשים בבית כגון קנאת אחים או כעס על ההורים" (שם, עמ' 205).

בפנטזיות על השליטה באחרים יש כדי לפצות את הילד המתוסכל על היותו נתון לשליטת המבוגרים, ובאמצעות הפנטזיה במשחק הוא לומד להתמודד עם מגבלות המציאות.

משחק ושעשוע בספריו של אורלב

גיבור הספרים **חיילי עופרת ומשחק החול** הוא יורק, בן דמותו של המספר אורלב. יורק הוא ילד רזה, חלש, חיוור וילדותי הסובל מקשיים חברתיים: בבית הספר הילדים נוהגים להכותו, והוא סובל מאלימותם (**חיילי עופרת**, עמ' 14-17). הוא מתחרה עם אחיו הצעיר קאז'יק על אהבתה של האם, ולמרות זאת, בבית מצבו טוב יותר: הוא חש עליונות על אחיו הצעיר, שכן בזכות המצאותיו, יכולתו המילולית ודמיונו הוא המוביל במשחקיהם, ואגב כך משפיל את אחיו הצעיר ומכנה אותו בכינוי הגנאי "טיפש" (**חיילי עופרת**, עמ' 21).

יורק ואחיו משחקים משחקי מלחמה בגטו, במקומות המסתור, ולבסוף במחנה ברגן בלזן שאליו הם נשלחים. אימם זופיה מטפלת בהם בראשית ימי המלחמה (**משחק החול**, עמ' 14, 27). היא מאפשרת להם להמשיך במשחקיהם, אינה דורשת מהם לסייע למשפחה, כפי שנדרש מילדים אחרים בזמנים שכאלה, ואינה משתפת אותם בחרדותיה – כל זאת מתוך הגנה עליהם. פעם אחת בלבד, כשהמצב מידרדר והאם מגיעה לכלל ייאוש, היא שואלת בכובד ראש אם הם מבינים את המצב, והם מאשרים שהם מבינים (**חיילי עופרת**, עמ' 95). בתחילה נראה שהילדים שקועים במשחקם ואינם

9 בטלהיים מביא לדוגמה תיאור של מאורע: גתה השליך את כלי החרס מהבית ובכך נתן ביטוי לכעסו על אחותו – לפי ניתוחו של פרויד, זה היה "גירוש סמלי" שלה מהבית (בטלהיים, 1997, עמ' 184).

נותנים את דעתם על שאלתה, אך כשהיא מאושפזת בבית החולים, יורק חושש לחייה ולקוח תלתל שלה למזכרת (**חיילי עופרת**, עמ' 98). מכאן אפשר להבין בוודאות כי בשלב הזה הוא ער למצב, למרות משחקיו. סצ'רדוטי (2018) שבחנה את משחקי ה"כאילו" בספרות השואה לגיל הרך, טוענת בנוגע לחיילי עץ ועופרת שאורלב העביר ליד ושם¹⁰: "משחק ה'כאילו' הוא עבור ילד בשואה דרך לברוח מאימה, כלי לביטוי הסערה הפנימית והבלבול של חייו, ניסיון לתפוס מחדש את תחושת המוכרות והנחות של טרם-שואה, אך גם דרך לברוח מהשעמום שאפיין את חיי הגטו, המחנות והחיים במסתור" (עמ' 24).

בטלהיים (1997) מבחין בין שעשוע (play) ומשחק (game). על פי בטלהיים, השעשוע (play) הוא פעילות של ילדים צעירים שאין בה כללים, חוץ מאלה שהילד ממציא בעצמו; עירוב של מציאות ופנטזיה שלילד אין מטרה בהם, חוץ מן הפעילות עצמה. לדבריו, השעשוע נתפס בעיני הילד הצעיר כמציאות אמיתית, ולכן הוא מאושר כשהוא מנצח, וההפסד מערער את הערכתו העצמית. לפיתוח עצמיותם "הילדים זקוקים לזמן ולשלווה כדי להתרכז בשעשוע, ולהזדמנויות ועידוד להשתעשע בו בדרכם שלהם" (עמ' 167). כמו כן הם זקוקים למרחב פנוי כדי להפעיל את הגוף וגם את המחשבה משום "שפיתוח החיים הפנימיים, ובכללם הפנטסיות והחלומות-בהקיץ, הוא אחד הדברים המועילים ביותר שיכול האדם הצעיר לעשות" (עמ' 170-171). בשעשוע, הילד יכול להיות בטוח שהוא אחראי לגורלו, להתחזק באמצעות המשחק והפנטזיה ולהתגבר על אירועים טראומטיים.¹¹ הילד ישחק פעמים רבות באותו משחק עד שיירגע. באמצעות משחקיו עם אחיו הקטנים הוא יכול לשחזר אירועים שהתרחשו בגן, ומהם הוא "לומד באופן פעיל להתגבר על חוויה שבה הוא נשלט וסביל במשך היום" (עמ' 198).

יורק מתאר מגוון רחב של שעשועי האחים. בתחילת המלחמה, בעת הפצצות המטוסים, הם משחקים ב"אווירונים שורטים" מתוך שהם פורסים את ידיהם ומתחככים (**חיילי עופרת**, עמ' 18). לפני שנת הלילה יורק מתעטף בסדין ומתגלגל ממיטתו. צילו הלבן מרקד על פני החדר ולוחש: "זוזה אני, הקקקוף הנוררר והאכזררר". תנועותיו מפחידות את אחיו הקטן, וזה שואל בחרדה: "למה אתה נופל כל פעם?" (**חיילי עופרת**, עמ' 20). המספר מסביר שההשראה למשחק היא בובת קוף שקיבל מאימו: "הקוף שלו המרוט והבלוי, בעל אותה ההבעה של קוף אדם שבגללה קנתה אותו אימו בעובריה ברחוב" (עמ' 23). כך הוא מקשר בין עולם הדמיון לעולם המציאות.

כשהוא גדל הוא משחק עם עצמו ב"משחק המכוננית", ואת חוקיו הוא ממציא: "לפעמים הייתי משחק שאני מכוננית וניסיתי להשיג את כולם. או שהייתי מונה את מספר בעלי הדרגות מבין השוטרים היהודים משני צדי הרחוב – איזה צד ניצח" (**משחק החול**, עמ' 27). אותו משחק מוזכר גם

10 אורלב, א (2015). חיילי עץ ועופרת. פריט מספר 9596060. **פריקט הנצחה: הבובה שהצילה אותי**. ירושלים: יד ושם והטלוויזיה החינוכית.

11 כדוגמה לפעילות מחזקת בטלהיים מציג משחק תפקידים לאחר ביקור אצל רופא שיניים. במשחק כזה הילד מחפש פורקן באמצעות הפנטזיה.

בספר **חיילי עופרת**, ושם יורק מפרט כיצד הוא צובר נקודות: "איזה צד של הרחוב יצבור נקודות... כל שוטר יהודי פשוט היה מזכה את צד הרחוב שבו צעד בנקודה אחת. כל כוכב של קצין – בעשר נקודות. שוטרי היחידה היהודית המיוחדת, ה'שלוש עשרה', היו מזכים את הצד שלהם ברחוב במניין נקודות כפול" (עמ' 45).

השעשוע מתאים גם לתנאי המסתור הקשים. בזמן הרב העומד לרשותם בחשכת המרתף שבכפר הם ממציאים משחקים, כמו משחק הניחושים. במשחק הזה "המנחש צריך לנחש איפה המקום שהוא נוגע בו באצבעו בגופו של השני" (**משחק החול**, עמ' 39). במלון שבו הם שוהים בדרכם לפלסטניה הם משחקים בתור בעל ואישה "שבאו לעשות חיים בבית מלון" (**חיילי עופרת**, עמ' 197), וכך הם מביימים את געגועיהם להוריהם.

משחק המלחמה של האחים

בשונה מהשעשוע, בטלהיים (1997) רואה במשחק (game) פעילות תחרותית בעלת חוקים מוסכמים, ומטרתם של המשחקים היא לנצח.¹² הילד לומד להשלים עם ההפסד: "בעזרת תבוסה... הילדים לומדים שלמרות נסיגות זמניות בחיים עדיין הם יכולים להצליח" (עמ' 160). באמצעות המשחק הילד לומד לחכות לתורו, לציית לחוקי המשחק (גם משום שהוא עצמו יהיה בעמדת המנהיג בהמשך) או ליזום ולתכנן את המשחק לבדו. מתוך המשחק הילד מאמץ גישה מוסרית, משתחרר מתוקפנותו ועובר למאבק של הטוב נגד הרע בכפוף לחוקים ברורים.

בטלהיים ייחד פרק שלם למשחקי המלחמה. לדבריו, במשחקי הראשונים הילד רואה את עצמו גיבור מנצח, ולמציאות אין מקום. השימוש ברובי צעצוע נובע מהצורך של הילד להגן על עצמו באופן סמלי. עם התפתחותו הוא הופך לגנרל ואז מזדהה עם גיבור תרבות. בעמידתו מול יריבים הוא מנתח את הסיטואציה משתי נקודות המבט, שלו ושל יריביו, והשיקולים ההגיוניים גוברים על רצונו לתקוף. כדי להציב מערך קרב יש צורך בהתמדה ובסבלנות.

משחק המלחמה הוא המשחק המרכזי המעסיק את האחים בימי המלחמה, ויורק הוא הקובע את חוקיו. במשך השנים המצב בגטו הולך ומחמיר, אך הילדים – עיתותיהם בידיהם – עדיין שקועים במשחקיהם:

ובמשך שש שנות המלחמה האמיתית ניהלנו אנחנו משחק מלחמה משלנו... בימים שלא היינו צריכים להסתתר ערכנו קרבות או משחקי שלום לסירוגין על פני החדר כולו במשך שתיים עשרה שעות, עד שחזרו המבוגרים מהעבודה. (**משחק החול**, עמ' 31).

בטלהיים (1997), מצא שמשחקי המלחמה "מאפשרים למשחק להביע קשת שלמה של רגשות, החל מדעתנות עריצה ועד פורקן אמוציונלי של תסכול ועוונות. באמצעות משחקים כאלה

¹² בטלהיים כותב שמשחק השחמט הוא דוגמה למשחק חשיבה טהור שמסייע בפיתוח האישיות, ובאמצעותו המשחק לומד לשלוט בתוקפנות ולקנות מיומנויות הדרושות לו בחיים (בטלהיים, עמ' 233-235).

נהפכות הנטיות האסרטיביות הללו לשעשוע בונה ותואם-גיל" (עמ' 265). זאת ועוד, "כדי להציב מערך-קרב בעזרת חיילי-צעצוע יש צורך בהרבה התמדה וסבלנות... הנטיות לדעתנות ולתוקפנות מתרסנות במשחקי המלחמה ומתפתחות לגישות רציניות של שקדנות והשתדלות" (שם, עמ' 266). בעת המשחק יש להפעיל שיקולים הגיוניים וריסון, שכן "התכנון ויכולת החיזוי יכולות לשנות את התוצאות" (שם, עמ' 266). במרבית זמן המשחק הילד "יכול להגן על עצמו ואם הוא פורק בעזרתו הרבה רגשות תוקפנות הרי שפחות רגשות כאלה יצטברו בקרבו ויחפשו לעצמם בעתיד מוצא בדרכים מסוכנות" (שם, עמ' 205).

כל החומרים הזמינים בסביבה משמשים ליורק ולאחיו ליצירת חיילים: "חיילי עופרת ונייר, קלעי רובה ותרמיילי אקדח, מלכות, רצים וחיילי שחמט" (**חיילי עופרת**, עמ' 116), הם גם הכינו בעצמם חיילי עץ ונייר (**משחק החול**, עמ' 36). יורק משכלל ומכיין בגדים ואביזרים לחיילי אחיו ולנשותיהם כדי שאחיו ישלם תמורתם בפקודות ("משחק החול", עמ' 37). בטלהיים (1997) נדרש למרחב המשחקים של הילד וטען: "שפילראום"¹³ איננו בראש ובראשונה חדר להשתעשע בו; אומנם גם זו הוראתה של המילה, אבל פירושו העיקרי הוא מרחב פנוי, שפע של מקום – מקום להפעיל בו לא רק את הגוף אלא גם את המחשבה; מרחב לעשות ניסויים בדברים ורעיונות בניחותא" (עמ' 168). ואכן, מרחבים שונים משמשים למשחקיהם של יורק ואחיו בבית, בחצר ובמחבוא: "בבית – בחדרה של האם – הם משחקים ב"מלחמת מדרגה" (**חיילי עופרת**, עמ' 50), "בחצר – משתמשים בספה ישנה ובשני כיסאות שהושלכו" (עמ' 64), "ובמחבוא – משחקים על הרצפה או על קיר מחוספס שהחיילים הסתתרו בתוכו" (**משחק החול**, עמ' 37-38). משחקם של האחים דינמי ורועש מאוד, כמשחקם של ילדים המרוכזים בו בכל מאודם. הם חיים את מהלכיו כאילו חייהם תלויים בהם; ואף שהם עלולים להיחשף ולהימסר לידי הגסטפו, הם ממשיכים לצעוק ולהתווכח בהתלהבות רבה (**חיילי עופרת**). מעורבותם הרגשית במשחק חזקה ממש כפי שטען בטלהיים, והם חיים את הסיטואציות המבוטאות.

משחק המלחמה, לדעת בטלהיים, מסייע בפתרון בעיות של קנאת אחים במשפחה, אך המשחק אינו תמיד הוגן. ואכן, יורק הבכור מנצל את מעמדו כדי לנצח באופן לא ראוי: "אם התברר לי שאיזה חוק פועל לרעתי הייתי פשוט משנה אותו, ואחי נאלץ להסכים, אחרת קיבל מכות. אבל היה גבול לדיכוי הזה, מפני שבידו הנשק הקטלני: 'לא משחק אתך. חזיר!' ואז הייתי חוזר בי או נותן לו לנצח בקרב גדול כדי שהכול יחזור למקומו" (**משחק החול**, עמ' 33). כאשר קאז'יק עומד להפסיד ומאיים שלא ימשיך במשחק, יורק מתפטר ומציע פתרון: "אתה מסכים שאוציא אותו להורג ונשחק מחדש?" (עמ' 117). קאז'יק מסכים לפשרה, וכך הם יכולים להתחיל את המשחק מחדש.

הילדים משחקים במשחקי המלחמה בשתי דרכים: בדרך של הזת חיילים פיזית או בדרך מילולית. "בחושך שכבנו במיטה וכל אחד אמר מה הוא עושה בגנרלים ובצבא שלו" (**משחק החול**, עמ' 39). הודות למשחק המילולי אוצר מילותיו של יורק מתרחב (**משחק החול**, עמ' 37-38). שמות

13 חדר משחקים, בגרמנית – Spielraum.

החיילים במשחק המלחמה מקורם בסיפורים שהילדים שמעו או קראו. "גיבורי ספרים, גנרלים ואחרים – פרי המצאתו של יורק" (חיילי עופרת, עמ' 116). "שמות הגיבורים באו מהספרים. מי שקרא ראשון הזמין את גיבורי הספר לצבאו... אמא... כשסיפרה לנו את סיפור רובין הוד, אחי קפץ פתאום והזמין. מאז היה גנרל רובין הוד בצבא שלו, לעזאזל" (משחק החול, עמ' 33). אירוע זה מסופר במפורט גם בחיילי עופרת: "מיד הפך החדר ליער ושני הילדים עקבו במתיחות אחרי רובין הוד, הגיבור הלבוש בגד ירוק, השודד את העשירים ומעניק לעניים. 'אני אהיה רובין הוד', אמר קאז'יק" (עמ' 93). יורק מקנא ומנסה לקחת מאחיו את גנרל גורדון, אך קאז'יק מונע זאת ממנו מתוך שהוא מסתמך על אחד החוקים שקבע יורק עצמו: "מה שנותנים לא לוקחים חזרה" (חיילי עופרת, עמ' 123).

לטענת בטלהיים (1997) "המציאות אינה משחקת כמעט שום תפקיד בפנטסיות האלה... כאשר הוא מתקדם... כמה אלמנטים היסטוריים חודרים למשחק, וניכרת בדרך-כלל התחשבות בהיבטים מציאותיים מסוימים" (עמ' 265). כאשר המציאות חודרת לתוך משחקם של האחים, יורק מתנגד: "חיילי העופרת דחקו בקבוצת מגורשים בדרך למגרש המשלוחים. מאחד מבתי הגטו, הבנוי קוביות צבעוניות, נורה מטח יריות. שלושה חיילים נפלו על הרצפה. 'מרד!' 'צרח קאז'יק, 'מרד!' 'אסור!' מחה יורק והעמיד את חייליו על רגליהם, 'זה לא שייך למשחק!' " (חיילי עופרת, עמ' 126). בחדירתה של המציאות לתוך המשחק יורק רואה הפרה בוטה של חוקי המשחק. המציאות מאיימת כל כך שהילד דוחק אותה אל מחוץ למשחק כמנגנון הגנה מפני החרדה שהיא מעוררת.

השעשוע והמשחק בימי המלחמה תורמים רבות לצמיחתו של יורק, לעיצוב אישיותו ולהכנתו לעתיד: הם מסייעים לו בצמיחתו השכלית, במציאת פתרונות יצירתיים לבעיות המעסיקות אותו, בשליטה באחיו בזמנים שבהם אין לו שליטה בחייו שלו, בשחרורו מתוקפנות ובהעלאת ערכו העצמי באמצעות ניצחונות והתמודדות עם הפסדים. באמצעותם הוא מפתח "צופן מוסרי... מאבק של הטוב נגד הרע בהתאם לכללים מוסדרים" (בטלהיים, 1997, עמ' 265).

עולמו הדמיוני של יורק

יורק חי בעולמו הדמיוני, ועולם זה מגן עליו מפני האירועים הקשים שהוא עד להם: המוות, הרעב והסלקציות החוזרות. לדעת בטלהיים (1997), "שעשוע הפנטסיה... בונה גשר בין העולם הלא-מודע ובין המציאות החיצונית. במהלך השעשוע הפנטסיה משתנה... מגבלות המציאות נעשות גלויות לעין על-ידי פעילות השעשוע, ובו בזמן המציאות מועשרת, נעשית אנושית ואישית על ידי שנמוגים בה יסודות לא-מודעים שמקורם במעמקים הנסתרים ביותר של החיים הפנימיים שלנו" (עמ' 173). יורק מספר: "ראיתי את עצמי כגיבורו של סיפור מותח, וככל שהרגו סביבי יותר אנשים כך גברה אמונתי שלי לא יכול לקרות שום דבר רע, ושסוף הסיפור שאני משחק בו את תפקיד הגיבור יהיה בהכרח סוף טוב" (משחק החול, עמ' 34). וכך, טוען בטלהיים, באמצעות "הפנטסיות הדמיוניות

והשעשוע המושתת עליהן הילד יכול להתחיל לפצות את עצמו במידה מסוימת על לחצים המעיקים עליו במציאות ועל אלה שמקורם בלא-מודע שלו" (עמ' 170).

גם אמונתו¹⁴ של יורק ששומרים עליו מלמעלה מגינה עליו: "כל עוד אמא חיתה חשבת, הרגשתי, שישנה איזו דמות שקופה ששומרת עלי כל הזמן. כמעט שיכולתי להבחין בה חומקת, מזווית העין, אבל לא הצלחתי לראותה אף פעם ממש. אחרי זמן מה החליפה אמי את הדמות המסתורית והיא בעצמה שמרה על שנינו" (**משחק החול**, עמ' 35). כחלק מהתמודדותו של יורק עם האירועים הקשים להבנה הוא דמיין סיפור, ובו "המלחמה, השואה, כל זה לא מתרחש באמת. אני בנו של קיסר סין, ואבי הקיסר ציווה להעמיד את מיטתי על במה גדולה והושיב סביבי עשרים מנדרינים חכמים. קוראים להם מנדרינים מפני שלכל אחד מהם מחוברת מנדרינה לכובעו. אבי ציווה עליהם להרדים אותי ולגרום שאחלום את החלום הזה כדי שבבוא היום, כאשר אירש את כסאו של אבי, אדע כמה רעות המלחמות, מהם הרעב והיתמות, ולא אעשה מלחמות" (עמ' 34). בטלהיים התייחס לתופעה מוכרת זו וטען שהילד "הופך בדמיונו ל'סופרמן', לענק או למלך. הוא מחפש סיפוק חילופין לא רק של הזיותיו הבלתי-מציאותיות, אלא גם של שליטה באחרים כדי לפצות את עצמו על אותם רגשות שהם תוצאה של היותו נתון במידה רבה לשלטונם של המבוגרים" (בטלהיים, 1997, עמ' 170).

סיפוריו של יורק מרשימים את אחיו. במצבים קשים "אחי היה בטוח שהוא חי בתוך החלום שלי" (**משחק החול**, עמ' 35). קאז'יק נאחז בחלומו של אחיו, ויש לו חלום משלו. "החלומות של השניים 'מבטלים' את המציאות הנוראה, וכך לא רק שהם משמשים נחמה, אלא שהם גם אמצעי להתמודדות עם העובדות הבלתי-נתפסות של אכזריות ומוות" (רגב, 2002, עמ' 288). כשהחיליים הנאצים תופסים אותם ומבקשים לירות בהם, יורק מנחם את אחיו הצעיר ואומר לו שאין זה אלא חלום (**משחק החול**). למזלם, קצין נאצי מתערב ברגע האחרון ודורש להעביר את הילדים באופן מסודר למגרש המשלוחים. אחר כך דודתם מוציאה אותם משם, וכך חייהם ניצלים.

עולם הספרות של יורק

יכולתו המילולית של יורק נובעת מהאזנתו לסיפורי המבוגרים ומקריאת ספרים. עוד לפני המלחמה הוא בורח אל עולם הספרות, משום שהוא מתקשה להתמודד עם בעיותיו החברתיות. אוזניו כרויות תמיד לשמוע סיפורים, והוא מבקש לשומעם מפי המבוגרים במשפחה: מדודתו סטלה הוא מבקש לשמוע על ילדותו, ובייחוד על תעלוליו (**חיילי עופרת**, עמ' 46), ומהשכנה סטאניסלאבה – סיפורים מלווים בנגינה (שם, עמ' 50); הוא אוהב להאזין לסיפוריה של דודה מֶלה הרומנטית, הקוראת ספרי שירה ורומנים ומקריאה לילדים סיפורים (שם, עמ' 80).¹⁵

14 לדברי אורלב, בילדותו לא ידע שהם יהודים, ולפיכך אין לדברים משמעות דתית אלא רעיונית:
<https://www.youtube.com/watch?v=V5bIZW3C92w>

15 אורלב חוזר ומספר על כך ב**חיילי עופרת**, ב**משחק החול** וברשימה "ספרים כחוויות ילדות" ב**עולם קטן** (2009).

הוא וקאז'יק מעודדים את אימם לספר על ילדותה ועל נסיעותיה עם אביהם לצרפת, שם השלימה את הדוקטורט בכימיה (**חיילי עופרת**, עמ' 92). הילדים אוהבים את הסיפורים, אך כבר מכירים אותם, ולכן מבקשים ממנה להרחיב את הרפרטואר ולספר גם סיפורים אחרים, סיפורי הרפתקאות. היא ניאוטה ומספרת להם את הסיפור על רובין הוד (שם, עמ' 93) ואת **מסע הפלאים של נילס הולגרסון הקטן ואווי הבר** (שם, עמ' 54)¹⁶. יורק מעיד שמגיל צעיר נהג לקרוא: "קראתי הרבה ספרים לפני המלחמה... אהבתי ספרים על מלחמות והרפתקאות מסמרות שיער. אהבתי ספרים על גיבורים מבוגרים או ילדים שעוברים עליהן תלאות על תלאות והם סובלים סבל רב עד שהכול בא על מקומו בשלום" (**משחק החול**, עמ' 15-16). סיפורי ההרפתקאות שהוא קורא – המתאימים לגילו – מעשירים את דמיונו ומשמשים כר פורה למשחקיו. הוא קורא שירה (**חיילי עופרת**, עמ' 100, 103) וספרי **שרלוק הולמס** המצויים במחבוא (שם, עמ' 94). הוא גם מבקש מכריסטינה, המגניבה מזון למחבואם, להחליף לו ספרים (שם, עמ' 118) ומספר סיפורים לה (שם, עמ' 120) ולאחיו (שם, עמ' 55).

ברשימה שכותרתה "ספרים כחוויות ילדות" (אורלב, 2009) מספר אורלב על מרכזיות הקריאה בילדותו:

נשאבתי לתוך הספרים. חייתי בתוכם. כשהתחלתי ספר חדש, לא הייתי מסוגל להפסיק לקרוא, אפילו לא כדי להדליק את האור. הערב ירד לאט-לאט, ואני הייתי עובר בעקבות האור ויושב ליד החלון, אחר כך עולה על אדן החלון, ולבסוף רוכן החוצה עם הספר לתפוס עוד קצת אור. סבתא היתה צועקת בבהלה: "יורק, אתה תפול!" והיתה מזעיקה את אמא. "אמא, תדליקי לי, הייתי מבקש. לא תמיד הסכימה. לעומת זאת, האומנת שלי נכנעה תמיד והיתה מפשיטה אותי כשהספר בידי. כאשר מפשיטים שרוול מעבירים את הספר מיד ליד. היו מדברים אלי ולא הייתי שומע. למעשה, שמעתי משהו אבל הייתי מתעלם. ואז אמא היתה חוטפת במפתיע את הספר. רק אז הייתי עונה על כל השאלות, בנימוס, ועושה במהירות את המוטל עלי. חלק אחד במוחי היה מתכנן איך לשוב ולהשיג את הספר, ובחלק אחר שמרתי על חוט העלילה. (שם, עמ' 165).

בהמשך הרשימה מתאר אורלב את התפקיד שמילאו גיבורי הספרים במשחקהם בזמן המלחמה, כשהילדים נשארו לבדם במשך שעות ארוכות:

באותה תקופה הפכו הספרים, או נכון יותר גיבורי הספרים, לחלק ממשי מאוד מחיינו, מחיי היום-יום של ושל אחי הקטן. היינו לבד ימים שלמים, אם במקומות מחבוא, במרתפים או בעליות גג, או בחדר שלנו בבית החרושת. זה היה משחק במלחמה. לכל אחד מאיתנו היה

16 פלדמן מציינת: "כל הספרים האלה הם ספרי הרפתקאות המתאימים לגיל 9-11, שהוא הגיל 'הרובינזוני' שבו הילדים מחפשים אחר סיפורי הרפתקאות" (עמ' 210). גם שיכמנטר נדרשת לסוג זה של ספרות ומכנה אותה "רובינזונדה" (שיכמנטר, 2017, עמ' 148).

צבא גדול, וכל אחד מאיתנו היה מוקף בחבורת הגנרלים שלו, שבאו מהספרים. (שם, עמ' 169).

הסיפורים שקרא הפכו למנגנון הגנה של ממש לאחר שהמבוגרים נעלמו והאחים נותרו לבדם: אחרי שנעלמו כל בני המשפחה, השכנים והחברים, המצאתי לעצמי סיפור שהמלחמה, הגרמנים, הגטו, הפולנים, היהודים, כל זה לא התרחש באמת. זאת איננה המציאות. זה רק חלום שאני חולם. [...] לסיפור הזה היה ביקוש גדול אצל אחי. בכל פעם שקרה משהו, כשנוצר מצב מאיים ומפחיד והיינו נתונים בסכנה, היה אחי משדל אותי לספר לו את הסיפור (שם, עמ' 173).

חשיבות השעשוע, המשחק והקריאה בדרכו של אורלב מנער השורד בשואה לסופר פורה ומשפיע

בטלהיים (1997) טוען שילדים מגבילים את עצמם בשעשועיהם "לתחום אחד או לתחומים אחדים הקשורים זה בזה. יש שצומח מהתעניינות זו עיסוק קבוע, ובמקרה כזה הזיכרונות הנעימים מן הילדות יכולים להוסיף נופך של עונג לפעילות היומיומית" (עמ' 206). הודות לגישתה החיובית של האם זופיה למשחקיו של יורק "מתחזק הביטחון בעצמו ובעתידו" (שם, עמ' 208). השעשוע, המשחק והקריאה מבוססי הפנטזיה של יורק מכוונים אותו אל עתידו. משחקיו הדמיוניים לא רק מקילים עליו את ההתמודדות עם קשיי המלחמה, אלא גם תורמים להתפתחותו מן הבחינה המילולית והיצירתית בעל-פה ובכתב.

כשרון הכתיבה של יורק בא לידי ביטוי כבר במהלך המלחמה בשירים ובעיתון ילדים שהוא כותב לאחיו ולו: "כתבתי הרבה שירים ולפעמים הייתי קורא אותם באוזני המבוגרים" (**משחק החול**, עמ' 42). יורק מוצא נחמה בכישרון הכתיבה ובחיזוקים החיוביים מסביבתו, המוקירה את כישרונו (**חיילי עופרת**, עמ' 154, 162, 163, 170, 172). הוא מקריא את השירים לפני ילדים (שם, עמ' 154) ולפני מבוגרים במחנה וזוכה לכבוד (שם, עמ' 162). עם שחרורו מהמחנה הוא מתחיל לכתוב יומן ושמו "אולי?", זאת "מפני שתמיד אמרנו שאולי ניצל" (**חיילי עופרת**, עמ' 180).

בספר **משחק החול** יורק מתאר את הגעתו לקיבוץ גניגר. שם הוא מספר לדוברי הפולנית את קורותיו במלחמה, ואנו לומדים על יכולתו לרתק את מאזיניו: "במשך כמה שעות איש לא אז ולא הוציא הגה" (**משחק החול** עמ' 45). ניסיונותיו לכתוב שירה בעברית נכשלו: "אולי משום שאיבדתי את שפת אמי" (שם, עמ' 46). הוא מתחיל לכתוב תסכיתים לרדיו ותסריטים לטלוויזיה (שם, עמ' 47), ובעידודו של חבר הוא כותב את ספרו הראשון. יורק הפך לאורי אורלב, מחבר הספרים על השואה מנקודת מבט נגישה לילדים ולנוער ומתרגם ספרים מפולנית לעברית, ביניהם גם ספרים של יאנוש קורצ'אק.

הספר **משחק החול** יצא לאור ארבעים שנה אחרי **חיילי עופרת**, וזאת בתשובה לשאלותיו של בנו על אודות המלחמה. בסופו של הספר **משחק החול** מופיעות שאלות החוזרות ונשנות בהרצאותיו של אורלב – ותשובותיו עליהן. אחת השאלות היא: "האם הכתיבה עוזרת לך להתגבר על כל הדברים שקרו לך בעבר?" על כך הוא עונה בגילוי לב: "אינני יודע אם הכתיבה עוזרת לי להתגבר על העבר. אני יודע רק שאני לא יכול לדבר, לספר ולחשוב על מה שקרה כאדם מבוגר" (**משחק החול**, עמ' 48). לדעת רגב, (2002): "הכתיבה היא מעשה תראפויטי שאינו בריחה, אלא אמצעי להתמודד... מעין מגן מן הפרשנות המבוגרת והמסויטת של האירועים. היא אולי האמצעי לשמור על השפיות לנוכח הזיכרונות המציפים אותו" (עמ' 282).

סיכום

במאמר זה הצגתי את שני הספרים האוטוביוגרפיים שכתב אורי אורלב על ילדותו בזמן מלחמת העולם השנייה מתוך התמקדות בתיאורי המשחק, השעשוע והקריאה המופיעים בהם. אורלב ואחיו משחקים במשך שש שנות המלחמה, מתפתחים, מתבגרים וניצלים; אורלב – שקינא בגיבוריהם של סיפורי ילדותו בשל ההרפתקאות שחוו – מבין בדיעבד שגם הוא חווה הרפתקאות, מפחידות לא פחות.

במאמר עמדתי גם על הקשר שבין תיאורי אורלב בספריו לבין התאוריה של בטלהיים בדבר מידת השפעתם של השעשוע, המשחק והקריאה מבוססי הפנטזיה על התפתחותם, על שפתם ועל עתידם של ילדים. בטלהיים טוען שהשעשוע נתפס אמיתי בעיני הילד ומאפשר לו לפתור בעיות ולהיפטר מכעסים באופן סמלי או ממשי; המשחק מסייע לו להיאבק בכפוף לחוקים ברורים; והקריאה מסייעת לו להיחשף לעולמות אחרים. המשחק והקריאה תורמים לבניית גשר בין הלא-מודע לבין המציאות החיצונית, בין השאר באמצעות הפנטזיה. ואכן בספרים **חיילי עופרת ומשחק החול** מתאר אורלב כיצד באמצעות השעשוע והמשחק הצליחו הוא ואחיו לפתור בעיות אישיות ובעיות ביחסים שביניהם, לעבד אירועים קשים שראו או חוו במהלך חייהם בגטו ובמקומות המסתור ו"להעביר" את הזמן הרב שעמד לרשותם.

התמודדותו של יורק במהלך שש שנות המלחמה באמצעות השעשוע, המשחק והקריאה – שבהם היה לדמיונותיו תפקיד מפתח – תרמה להתפתחותו כסופר. עם זאת הוא טוען:

האיש שאני היום מוכרח להתהלך בזהירות עם הזיכרונות האלה כי הם יכולים להיות מסוכנים מאוד. זה כאילו אני הולך על אגם קפוא, וכל הזמן נשמר שלא לדרוך יותר מדי חזק. זאת אומרת שלא לדבר או לחשוב על מה שקרה בעיני המבוגר שאני עכשיו. זה עלול להיות כמו קפיצה על קרח דק. הקרח עלול להישבר ואני אשקע לתהום. ואני יודע שאולי לעולם לא אוכל לחזור (**משחק החול**, עמ' 48).

ביבליוגרפיה

מקורות ראשוניים

- אורלב, א' (1989). **חיילי עופרת**. ירושלים: כתר.
אורלב, א' (1996). **משחק החול**. ירושלים: כתר.
אורלב, א' (1958). **עד מחר**. תל-אביב: עם עובד.
אורלב, א' (1995). **רחוקי משפחה**. ירושלים: כתר.

מקורות משניים

- אורלב, א' (2009). ספרים כחוויות ילדות. **עולם קטן**, 4, עמ' 165-174.
אורלב, א' (2.5.2008). ריאיון בעיתון דה מרקר <http://cafe.themarker.com/post/414339/>
אורלב, א' (1.04.19). מתוך: סופרים קוראים <https://www.youtube.com/watch?v=V5blZW3C92w>
בטלהיים, ב' (1997). **הורה מתקבל על הדעת**. תל-אביב: עם עובד.
גולדברג, ל' (תשל"ז). **בין סופר ילדים לקוראיו**. תל-אביב: ספריית פועלים, עמ' 107-111.
דר, י' (2006). **ומספסל הלימודים לוקחנו: היישוב לנוכח שואה ולקראת מדינה בספרות הילדים הארץ-ישראלית, 1948-1939**. ירושלים: מאגנס, עמ' 53-54.
ויניקוט, ד' (2013). **משחק ומציאות**. תל-אביב: עם עובד, עמ' 124-127.
סצ'רדוטי, י' (2018). מבוגרים מדברים על בעיותיהם, ילדים משחקים אותם – משחקי 'כאילו' בספרות השואה לגיל הרך. **ספרות ילדים ונוער**, 141, עמ' 19-38.
ענבר י' (1.04.19). תערוכה ביד ושם אין משחקים ילדותיים: <https://www.yadvashem.org/yv/he/exhibitions/nochildsplay/intro.asp>
פלדמן, ז' (2015). **ספרות השואה גם לילדים**. אריאל: אוניברסיטת אריאל, עמ' 197-230.
רגב, מ' (2002). **תחושתו של אדם המתגנב אל ילדותו**. ירושלים: כרמל, עמ' 279-299.
שטרן, ד' (1988). נושא השואה בסיפורי אורי אורלב מציאות ומבדה. **ספרות ילדים ונוער**, יד (ג), עמ' 40-48.
שיכמנטר, ר' (2004). "בכי מדבק, בדיוק כמו צחוק": הצגת נושא השואה לילדים בהאי ברחוב הציפורים מאת אורי אורלב. **עולם קטן**, 2, עמ' 169-179.
שיכמנטר, ר' (2017). הגבלות כהזדמנות: ספרי השואה לילדים ולנוער פרי עטו של אורי אורלב. **החינוך וסביבו**, ל"ט, עמ' 139-158.