

פרק ו: משחקי דרמה

במשחקים אלו, מציגים המשתתפים דמות, תופעה, מצב עניינים, הקשורים בנושא הפעולה, תוך כדי הכנת ההצגה, הצגתה והצפייה בה, הם מפעילים שיקול דעת, בוחנים התנהגויות ומצבים, ולומדים להכיר צדדים שונים בנושא הפעולה. משום כך, אפשר להשתמש במשחקי דרמה, כדי להסב את תשומת ליבם של החניכים לתופעות שונות, או להמחיש להם נושא או עיקרון מסויים.



משחק תפקידים

במשחק זה, צריכים החניכים "להיכנס לנעליהם" של אנשים במצבים ובתפקידים שונים ולהציגם. בצורה זו אפשר למקד את תשומת ליבם של החניכים לנושא ההצגה, ולהמחיש להם אותו לדוגמא:

1. משחק תפקידים בנושא מריבה

ניתן לפגוש במריבה כמעט בכל מקום שבו נמצאים אנשים. הסיבות למריבה הן רבות, פעמים רבות היא מתלקחת משום שבני אדם אינם מודעים די הצורך לדרכים שבהן מתפתחות מריבות. במקום לפתור באופן פשוט סיכסוך שנתעורר, הבריות מתנהגים בצורה המעודדת את הזולת "להתחמם" ולהחריף את המריבה. למשל, כאשר אדם מבקש מזולתו דבר מה, הסיכויים שבקשתו תיענה, רבים יותר כאשר הוא פונה עם חיוך על פניו, מאשר כשהוא פונה בתוקפנות. במקרה השני, סביר שהצד השני יגיב גם הוא בתוקפנות ותפתח מריבה. ודוגמא אחרת: כאשר אדם נעלב מהתנהגותו של חברו, עומדות בפניו שתי אפשרויות: הוא יכול להגיב בתוקפנות, או להפגין "ברוגז", וכתוצאה מכך, העניין יתנפח ויתפתח למריבה. במקום זאת, הוא יכול לספר לחברו, ברוח טובה, על כך שנפגע מהתנהגותו, וסביר להניח שהסיכסוך ייפתר בקלות: ייתכן שהחבר יתנצל, יחזור בו, או יסביר את מניעיו, ייתכן שיתברר לאדם שחברו צודק, על כל פנים, קרוב לוודאי שהעניין יישכח תוך זמן קצר.

אמנם, לא תמיד יהיה זה קל כל כך למנוע מריבה מיותרת ואלימה, אבל ככל שנהיה מודעים יותר, למתרחש בינינו לבין זולתנו - ירבו הסיכויים שנצליח בכך. מטרתו של משחק התפקידים הבא היא להסב את תשומת ליבם של החניכים לאופן שבו מתפתחים סיכסוכים ומריבות, ולכך שבידי כל אחד מאיתנו יש מידה רבה של יכולת לפתור אותם. או לעודד אותם.

מהלך המשחק:

תאר למשתתפים התחלה של סיכסוך בין שני אנשים. למשל: "יאיר נוהג לפתוח את מקלט הרדיו שלו בקול רם בשעות הלילה ומפריע לשכנו, מנשה, לישון. לילה אחד, קם מנשה ממיטתו, לבש חלוק, ניגש לדלת דירתו של יאיר, נקש בדלת ו...".

עתה, בחר שני חניכים שיתנדבו להציג, ובקש מהם להציג את שיתרחש מרגע שיאיר יפתח את הדלת. חניך אחד יציג את יאיר, וחניך שני - את מנשה. בקש מהשניים להציג באופן טבעי ככל האפשר, כלומר - ינסו להתנהג בהצגתם כפי שנראה להם שאדם ממוצע היה מתנהג. שאר החניכים יצפו בהצגה.

לאחר שהשניים יסיימו להציג, בחר זוג מתנדבים נוסף, ובקש מהם להציג שוב אותו מצב, אבל כעת, בקש ממנשה, הנוקש בדלת, לומר ליאיר משפט תוקפני מאוד (איום, קללה, צעקה). שוב יצפו יתר החניכים בצורה שבה מתפתח הסיכסוך.

בצורה דומה יציגו מספר זוגות נוספים אותו סיפור, אלא שבכל פעם המשפט הראשון שיאמר מנשה, בהיכנסו לביתו של יאיר, יהיה שונה: פעם ידבר בנימוס אך באופן קר ורשמי; פעם ידבר באופן לבבי וחברותי; פעם יאשים את יאיר בחוסר איכפתיות וכן הלאה.



לאחר שמספר זוגות יסיימו להציג, הפנה את תשומת ליבם של החניכים להשפעה שהיתה לצורה שבה נאמר המשפט הראשון, בשיחה שבין יאיר למנשה - על התפתחות הסיכסוך. אפשר לומר, שצורת הפנייה של מנשה ליאיר, השפיעה על כל מהלך השיחה: תוקפנות גוררת תוקפנות, נימוס גורר נימוס - אולם לא תמיד. גם תשובתו של יאיר לפנייתו של מנשה משפיעה על מהלך השיחה: תשובה תוקפנית לפנייה לבבית ומנומסת, עשויה לגרור המשך של שיחה תוקפנית. על כל פנים, למשפטים הראשונים בשיחה יש השפעה רבה על אופי השיחה.

לאחר שהחניכים ראו זאת, תוכלו להיזכר במקרים שארעו לכם, ולנסות לברר לעצמכם מהן התנהגויות המעוררות מריבות, כיצד ניתן למנוע אותן. כיצד אפשר לשנות אופי של שיחה (למשל: "רגע אחד, למה לנו לריב? בוא נרגע, ותסביר לי בשקט מה מפריע לך") וכו'. לאחר מכן, תוכלו להמשיך את הנושא, ולהעמיק בו, בעזרת פעילויות נוספות, כמו תצפית על מריבות ברחוב (ראה בסעיף "תצפיות" שבפרק ב').

אם, במהלך ההצגות, החניכים מתחילים להשתעמם מן החזרה על אותו הסיפור, תוכלו לגוון ולשנות את הסיפור מדי פעם ופעם, דוגמא לסיפור אחר של סיכסוך:

"יעל ורינה הן שתי חברות טובות. יום אחד, בשעה ששתיהן הולכות ברחוב, שקועה יעל בהרהורים, ואילו רינה מרבה לספר על סרט שראתה. בתגובה אומרת יעל: אולי תרדי ממני? הפטופטים שלך משגעים אותי. רינה נעלבת ו...". (והמשך - היא מגיבה בצעקות, או משתתקת ועושה "ברוגז", או מגיבה בעלבון נגדי, או מבקשת הסברים להתנהגותה של יעל, או מספרת שהיא נעלבה וכו').

תרגיל ו - 1: משחק תפקידים בנושא קשיי שפה של עולים חדשים

רבים הם הקשיים העומדים בפני עולים חדשים, ואם ברצוננו להקל את קליטתם בארץ, או פשוט להקל עליהם את החיים - חשוב שנהיה מודעים לקשייהם. חלק מן הקשיים העומדים בפני עולים חדשים הם קשיי השפה שאינה מוכרת להם היטב. תכנן משחק תפקידים, שמטרתו להמחיש לחניכים את הקשיים שבהם נתקלים עולים חדשים, שאינם יודעים היטב עברית, בחיי היום-יום.

תשובה:

המצבים אשר אותם יצטרכו החניכים להציג יהיו מצבים מחיי יום יום. בכל מצב ישחק אחד החניכים כעולה חדש, שאינו יודע עברית, או יודע מספר קטן של מילים. למשל:

- חניך אחד יציג בעל חנות מכולת, וחניך אחר - עולה חדש הרוצה לקנות מספר מצרכים.
- חניכה אחת תציג נערה בבית-ספר, וחניך אחר יציג נער, עולה חדש, המנסה "להתחיל" איחה
- חניך אחד יציג עולה חדש שבביתו הוצף הביוב, וחניך שני יציג את השכן, אשר אליו בא העולה החדש, כדי לשאול אותו מה לעשות. חניך שלישי יציג את האינסטלטור שאליו הופנה העולה החדש.

וכן הלאה.

החניך המציג את העולה החדש, יהיה רשאי להשתמש בתנועות ידיים בלבד, או במספר קטן של מילים (למשל - שבע מילים שנקבעו מראש). כדי להגדיל את טבעיות ההצגה ואת העניין, תן ל"עולה החדש" פתק ובו כתוב מה עליו לנסות לומר או להשיג. בצורה זו, לא "ישחק" החניך השני כאילו הוא מתקשה להבין את העולה החדש, אלא יתקשה בכך באמת, כיוון שהוא לא יודע מה כתוב בפתק, ולא יודע מראש את כוונתו.

לדוגמא: החניך המשחק כעולה חדש, יקבל פתק ובו רשימת המצרכים שאותם יהיה עליו לקנות בחנות מכולת. החניך המשחק את בעל המכולת לא יראה את הרשום בפתק, ויהיה עליו להבין זאת-מתוך תנועות ידיו של העולה החדש, ו/או מתוך אוצר המילים המצומצם שבו הוא רשאי להשתמש. באופן כזה, יתנסו החניכים במצבים שבהם יש קשיי שפה, והדבר ימחיש להם את אחת הבעיות של העולים החדשים.

תרגיל 1 - 2: תרגילי סיכום

1. בקבוצות חברתיות, נוטים חברי הקבוצה להיכנס לתפקידים קבועים: האחד הוא ליצן הקבוצה, האחר הוא המנהיג, שלישי הוא "עם ראש בעננים", רביעי הוא ה"מופרע", חמישי הוא ה"פרייר", שישי הוא "חסר צבע" ונגרר אחרי כולם וכן הלאה. אדם הנמצא בתפקיד שכזה - קשה לו לשנות את התנהגותו ואת מעמדו בקבוצה, כיוון שהקבוצה כולה ובדרך כלל - גם הוא עצמו, ממשיכים להתייחס אליו כאל ליצן, או בעל ראש בעננים, מופרע וכו'. למשל - לחניך הממלא תפקיד של ליצן, קשה לצאת מתפקידו, כיוון שאפילו יאמר משהו רציני יתייחסו אליו בשעשוע, מתוך הרגל.

אם כן, תופעה זו היא רבת השפעה על ההתנהגות בקבוצה חברתית, ומשום כך חשוב להפנות את תשומת ליבם של חברי הקבוצה אליה. תכנן משחק תפקידים אשר יפנה את תשומת ליבם של החניכים לתופעה זו של תפקידים.

2. כדי שיהודים וערבים יוכלו לגור יחדיו בארץ, ביחסי שלום וידידות, חשוב מאוד, שכל צד יראה את האנושיות של בני העם השני, ויבין שמאחורי הכותרת "ערבי" או "יהודי" - נמצא אדם, בעל רגשות, תכונות, רצונות, פחדים, אהבות, ככל אדם. בנה משחק תפקידים, שמטרתו להגביר את מודעותם של החניכים לכך.

3. בנה משחק תפקידים, שיבהיר, או יפנה את תשומת ליבם של החניכים לנושא הנראה חשוב בעיניך.

