

עתה, לאחר שעברנו על כל המשחקים החליפיים שבקובץ זה, הבה נעיף עליהם מבט כללי. כדאי רק לזכור, שאין אלו כל המשחקים החליפיים. ניתן להמציא משחקים נוספים, ואפשר לבנות גירסאות מעניינות למשחקים החליפיים שהוצגו כאן. ויותר מזה - משחקים חליפיים אינם הכל. אפשר להשתמש, בפעולות בקבוצה החברתית, במשחקים שאינם משחקים חליפיים. כלומר - במשחקים שאינם מתאימים לנושאים רבים, אלא רק לנושא אחד. משחקים חליפיים אינם טובים יותר או טובים פחות ממשחקים שאינם חליפיים, אולם להם יתרון אחד: אפשר להשתמש בהם לנושאים שונים, ודבר זה עוזר למדריך בעת תכנון פעולה: אין הוא צריך להמציא או למצוא משחק מיוחד לכל נושא חדש שבו הוא עוסק. הוא יכול להתאים לכל נושא משחק חליפי מתאים. ומשום כך הקדשנו חוברת למשחקים חליפיים.

חשוב לשים לב לכך, שכל אחד מן המשחקים החליפיים יכול לשמש למטרה שונה: משחק אחד טוב במיוחד כדי ללמד את החניכים עובדות חדשות בנושא הפעולה. משחק אחר יעיל במיוחד כדי להמחיש להם תופעה כלשהי, משחק שלישי טוב כדי לעורר את החניכים לשיקול דעת בנושא, משחק רביעי טוב כדי לסכם את הנושא ולתת מבט כללי עליו, חמישי טוב כדי להסב תשומת לב לבקודה חשובה בנושא, וכן הלאה. משום כך, מה שאפשר להשיג בעזרת משחק תפקידים - אי אפשר להשיג במשחק "בינגו", מה שאפשר להשיג במשחק "בינגו" - אי אפשר להשיג בעזרת משחק תפקידים או בעזרת תחרות שכנוע, ומה שאפשר להשיג בעזרת תחרות שכנוע - אי אפשר להשיג בעזרת חידון התאמות או בעזרת תצפית. ובמחשבה זו, הבה נתבונן במשחקים החליפיים שהיכרנו, ובמטרות העיקריות (אך לא היחידות) שאפשר להשיג בעזרת כל אחד מהם:

שם המשחק	עמוד	לאילו מטרות יכול המשחק לשמש
כל המשחקים		- לעורר עניין בנושא המשחק, כמשחק פתיחה. - ליצור אווירה מתאימה של נושא המשחק (אווירה של חג-פורים למשל, בעזרת משחק בנושא פורים).
<u>משחקי כרטיסים:</u>		
<u>בינגו:</u>	7	
בינגו המפעיל ידע	8	- לסכם ולהעלות את הידע שיש לחניכים בנושא, בעיקר כמשחק פתיחה או סיכום.

שם המשחק	עמוד	לאילו מטרות יכול המשחק לשמש
כינגו של איסוף ידע	11	- להעמיק את ההיכרות של החניכים עם הנושא, ולהוסיף להם ידע.
כינגו המפעיל שיקול דעת	15	- להעמיק את ההבנה של החניכים בנושא, ולפתח בהם כושר ניתוח בנושא זה.
<hr/>		
<u>דומינו:</u>	21	
דומינו המפעיל ידע	21	- לסכם ולהעלות את הידע שיש לחניכים בנושא, בעיקר כמשחק פתיחה או סיכום.
דומינו של איסוף ידע	24	- להעמיק את ההיכרות של החניכים עם הנושא, ולהוסיף להם ידע.
דומינו של שיקול דעת	26	- להעמיק את ההבנה של החניכים בנושא, ולפתח בהם כושר ניתוח בנושא זה.
<hr/>		
<u>סוחרים:</u>	30	
סוחרים המפעילים ידע	30	- לסכם ולהעלות את הידע שיש לחניכים בנושא, בעיקר כמשחק פתיחה או סיכום.
סוחרים הדורש ניתוח	32	- להעמיק את ההבנה של החניכים בנושא, ולפתח בהם כושר ניתוח בנושא זה.
סוחרים של הבעת דיעה	35	- לעורר את החניכים להביע את דעותיהם, או לבחור לעצמם דיעה בנושא.
<hr/>		
<u>משחקי משימה:</u>	39	
<u>חידת נעלם</u>	41	- להוסיף ידע בנושא.
<hr/>		
<u>תחרות משימות</u>	44	- על פי המשימות המופיעות במשחק: ידע, הבנה, עניין, סיכום או פתיחת נושא ועוד.
<hr/>		
<u>תחרות תחנות</u>	49	- על פי המשימות המופיעות במשחק: ידע, הבנה, עניין, אבל במיוחד: - לסכם נושא מהיבטים שונים.

שם המשחק	עמוד	לאילו מטרות יכול המשחק לשמש
<u>מסיבת משימות</u>	53	- על פי המשימות המופיעות במשחק: ידע, הבנה, עניין, אבל במיוחד: - לסכם נושא מהיבטים שונים.
<u>תצפית</u>	56	- להכיר נושא חדש. - לעורר את החניכים לנקוט עמדה כלפי נושא מסויים. - להסב את תשומת ליבם של החניכים לתופעות שונות.
תצפית על איגוע מבוים	60	- להסב את תשומת ליבם של החניכים לתופעות חברתיות שונות.
<u>משאל</u>	62	- לברר ולהכיר דיעות, השקפות, אמונות, דרכי חיים של בני אדם.
<u>משחקי לוח:</u>	67	
משחק הטבלה	69	- לסכם ולהעלות את הידע שיש לחניכים בנושא המשחק, בעיקר כפעולת סיכום או פתיחה. - להעמיק את הבנתם של החניכים בנושא המשחק, ולפתח בהם שיקול דעת בנושא זה.
<u>מסלולים</u>	77	על פי המשימות המופיעות במשחק: - להעמיק את ההבנה בנושא המשחק. - לסכם ולהעלות את הידע שיש לחניכים בנושא המשחק, בעיקר כפעולת סיכום או פתיחה. - ללמד על נושא המשחק.
<u>משחקי שכנוע:</u>	84	
תחרות שכנוע	86	- להכיר דיעות, נימוקים ושיקולים שונים בנושא המשחק, כדי לאפשר לחניך להפעיל שיקול דעת מעמיק יותר.

שם המשחק	עמוד	לאילו מטרות יכול המשחק לשמש
<u>חידונים:</u>	92	
חידון התאמות	94	- להכיר לחניכים נושא חדש, ולהוסיף להם ידע בנושא זה. - לסכם ולהעלות את הידע שיש לחניכים בנושא, בעיקר כמשחק פתיחה או סיכום.
חידון שליפה	98	- לסכם ולהעלות את הידע שיש לחניכים בנושא, בעיקר כמשחק פתיחה או סיכום. - להוסיף מעט ידע בנושא.
חידון החלפות	102	- להכיר לחניכים נושא חדש, ולהוסיף להם ידע בנושא זה.
חידון בחירה	108	- לסכם ולהעלות את הידע שיש לחניכים בנושא, בעיקר כמשחק פתיחה או סיכום. - להוסיף מעט ידע בנושא.
שניצל בורשט	111	- לסכם ולהעלות את הידע שיש לחניכים בנושא, בעיקר כמשחק פתיחה או סיכום. - להוסיף מעט ידע בנושא.
חידון דפדוף	115	- להכיר לחניכים נושא חדש, ולהוסיף להם ידע בנושא זה.
<u>משחקי דרמה:</u>	119	
משחק תפקידים	121	- להפנות את תשומת ליבם של החניכים לתופעות שונות. - להמחיש נושא מסויים.
זהה אותי	125	- להמחיש כיצד רעיונות ומושגים כלליים ולא מוחשיים, באים לידי ביטוי הלכה למעשה. - להפנות את תשומת ליבם של החניכים לתופעות שונות.

אם כן, כל משחק מתאים למטרות אחרות. לכן, כאשר אנו ניגשים לתכנן פעולה, ומעוניינים להשתמש במשחק חליפי - עלינו להגדיר לעצמנו את המטרה שאותה אנו רוצים להשיג. אין זה מספיק שמשחק חלופי יתאים לנושא הפעולה, עליו להתאים למטרתך, המדריך. (לפירוט - ראה חוברת "ממטרה לפעולה", בסדרת חוברת זו). הבה נתרגל זאת.

תרגיל ז - 1: צורות ישוב שונות

חשוב שנכיר דרכי חיים שונות, כדי שנהיה מודעים יותר לאפשרויות השונות העומדות בפנינו, וכמו כן - כדי להעשיר את השקפותינו על בני האדם. משום כך חשוב לעסוק בפעולות בקבוצה, מדי פעם ופעם, בדרכי חיים שונות, ולהעמיק את היכרותם של החניכים עם דרכים שונות שבהן חיים בני אדם: להכיר להם מנהגים שונים, מקצועות שונים, מערכות יחסים חברתיות שונות, אמונות שונות, סדרי יום שונים, ובין השאר - את החיים בצורות יישוב שונות: את החיים בקיבוץ, במושב, בעיר גדולה, בעיר קטנה, בעיר פיתוח.

תכנן משחק או סידרת משחקים מתוך המשזקים שהיכרנו, שמטרתם להוסיף להיכרותם של החניכים עם החיים בצורות יישוב שונות, ועם היתרונות והחסרונות של כל אחת

מהן.

תשובה:

כדי להכיר עובדות שונות על צורות ישוב מסוגים שונים - אפשר להשתמש בחידון התאמות (עמוד 94), בחידון דפדוף (עמוד 115), או בחידון החלפות (עמוד 102) שהם משחקים שאפשר ללמד בעזרתם עובדות. בחידונים אלו יכולות להופיע שאלות כגון:

- כמה חברים יש בקיבוץ ממוצע?
- איך מתקבל אדם לחברות בקיבוץ?
- איך משווקים את התוצרת במושבים?

וכן הלאה. בשלושת החידונים הללו, מחפשים החניכים את התשובות לשאלות הללו, ותוך כדי כך הם לומדים עובדות חשובות על הנושא. (יתר החידונים שהיכרנו מסתמכים על כך שהחניכים מכירים כבר את הנושא ולכן אין הם מתאימים למטרתנו). אבל, עובדות אינן הכל בהיכרות. כדי להכיר באמת - יש לראות, ולדבר עם אנשים. זאת אפשר לעשות על ידי תצפיות (עמ' 53) ומשאלים (עמ' 62), אשר ייעשו במהלך סיור בעיר, בקיבוץ במושב.

בעיירת פיתוח. את התצפית יערכו החניכים בעזרת דפי-תצפית, שיפנו את תשומת ליבם לנקודות המעניינות והמיוחדות לצורת הישוב שבה הם צופים. גם את המשאל יערכו החניכים בעזרת דפי-משאל, שבהם יהיו רשומות נקודות מעניינות שכדאי להתעניין בהן: סדר יום של התושבים, מפגשים חברתיים, שיתוף פעולה, אירועי תרבות ועוד. בסיוור כזה, שבו החניכים יצפו וישוחחו עם התושבים - הם יתרשמו כללית מן החיים בישובים מסוגים שונים. כפי שראינו בפרקים על התצפית ועל המשאל - יש לסכם את הפעילות, בתערוכה, בהצגה או בצורה אחרת. בסיכום כזה, יקבלו החניכים מבט כללי על סוגי הישובים השונים ועל ההבדלים ביניהם.

וכיצד נכיר לחניכים את היתרונות והחסרונות של סוגי הישובים השונים?

זאת אפשר לעשות תוך כדי הסיור: אחת הנקודות לתצפית ולמשאל, בדפי-התצפית ובדפי המשאל, תהיה: "יתרונות וחסרונות של צורת הישוב". כך, תוך כדי הסיור, החניכים ינסו לגלות, בהתבוננות או בשיחה, את יתרונות הישוב ואת חסרונותיו ואת מסקנותיהם יכולים החניכים להציג בתערוכת הסיכום.

אם רוצים להעמיק יותר בנקודה זו של יתרונות וחסרונות, אפשר להוסיף משחק תחרות ושכנוע (עמוד 86); כל צוות יציג צורת ישוב אחת. המדריך יקריא שאלות, כמו למשל:

- מבחינה חברתית, איזו צורת ישוב טובה יותר?

- מבחינה תרבותית, איזו צורת ישוב טובה יותר?

- מבחינה כלכלית, איזו צורת ישוב טובה יותר?

- מבחינה של חיל משפחה, איזו צורת ישוב טובה יותר?

וכו'. לאחר כל שאלה, ינסה כל צוות, בתורו, לשכנע צוות שופטים, שצורת הישוב שהוא מליצג טובה יותר מן הבחינה שהשאלה דנה בה. צוות שופטים יעניק נקודה אחת לצוות המשכנע יותר. בצורה זו, החניכים יכירו טיעונים שונים בעד ונגד צורות יישוב שונות, וישוו את היתרונות והחסרונות שלהם, זה מול זה.



תרגיל ז - 2 : קבוצות

בני אדם מתקבצים לקבוצות מסוגים שונים: קבוצה חברתית בבית הנוער, קבוצת כדורגל, קבוצת אנשים הממתיינים בתור לאוטובוס, כיתה בבית ספר, כיתה בצבא, קהל צופים בקולנוע, ועד שכונה ועוד. לכל קבוצה כזו יש מאפיינים שונים, הדומים לחלק מן הקבוצות, ושונים מאחרות. למשל, חלק מן הקבוצות הן חד-פעמיות (קהל צופי קולנוע, למשל) וחלקן קבוצות לטווח ארוך יותר (כיתה בית ספר, למשל).

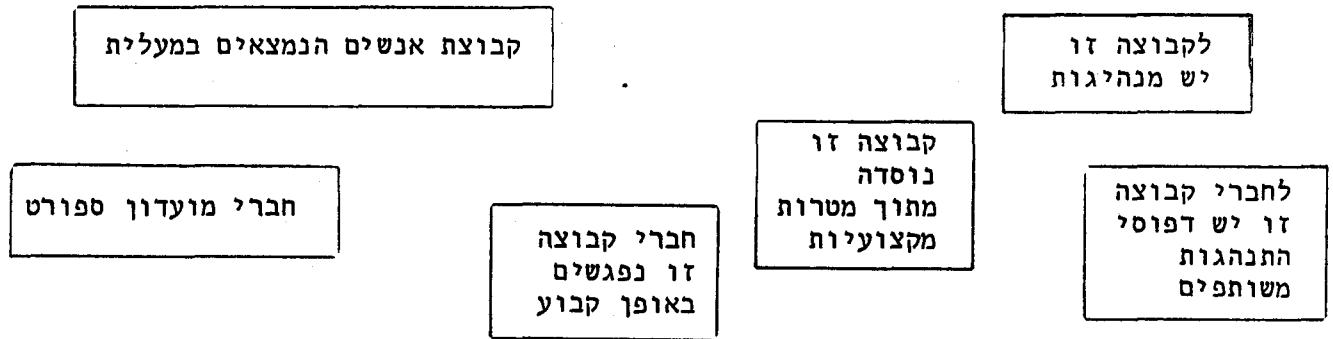
חבריהן של חלק מן הקבוצות מכירים זה את זה (כיתה בבית ספר, למשל), וחבריהן של קבוצות אחרות אינם מכירים זה את זה (תור לאוטובוס למשל). חלק מן הקבוצות התקבצו כדי להשיג מטרה קבוצתית משותפת ואילו חבריהן של חלק אחר מן הקבוצות התקבצו בגלל מטרה פרטית אישית, של כל אחד מהם; בחלק מן הקבוצות יש מגע עמוק יותר בין חבריהן, ובחלק מהן - המגע שטחי בלבד; וכן הלאה.

רצוי להפנות את תשומת הלב של החניכים לתופעות חברתיות כאלו ואחרות, כדי להוסיף ליכולתם לנתח ולהתבונן במתרחש סביבם בחברה. הבנה זו תעשיר את ראייתם את העולם, ותוסיף ליכולתם לפעול בחברה. תכנן משחק או משחקים, מתוך המשחקים שהיכרנו, אשר מטרתו להפנות את תשומת ליבם של החניכים למאפיינים השונים של קבוצות שונות, ולדומה ולשונה ביניהן.

תשובה:

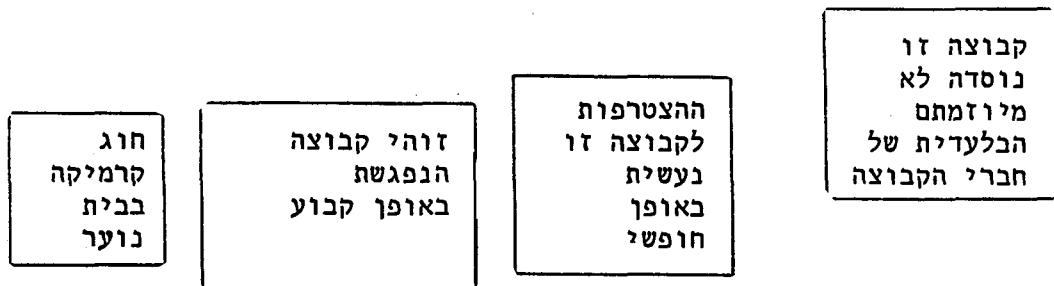
משחקים המתאימים לניתוח והשוואה הם משחקי הכרטיסים: בינגו (עמוד 7), דומינו (עמוד 21) וסוחרים (עמוד 30). במשחקים אלו, יצטרכו החניכים להתאים את כרטיסו המשחק זה לזה, כך שהמאפיין הרשום על הכרטיס האחד - יתאים לקבוצה המתוארת על הכרטיס השני. למשל - הם יתאימו "קבוצת מורי בית ספר" ל-"חברי קבוצה זו מתקבצים בגלל מקצועם הדומה".

למשל, אם נבחר להעביר משחק בינגו, יופיע בראש כל טבלת-בינגו תיאור של קבוצה, ועל כרטיס-הבינגו, יופיעו מאפיינים של קבוצות. לדוגמא:

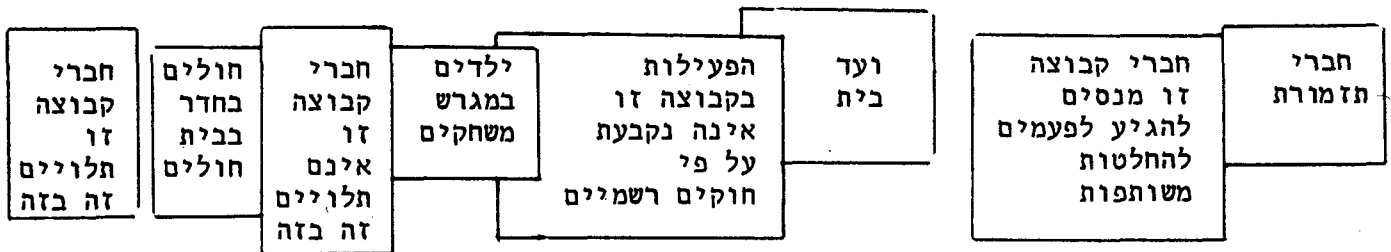


המדריך מקריא את הפתקים אחד אחד, וכל בעל טבלה החושב שהכרטיס מתאים לו - קורא בקול את שם הקבוצה הרשומה בטבלה שלו. מי שקורא ראשון - מקבל את הכרטיס, אלא אם כן החליטו החניכים, על ידי הצבעה, שהכרטיס אינו מתאים. כך מנתחים החניכים את המאפיינים של קבוצות שונות, ומבחינים בין הדומה והשונה.

בצורה דומה, אפשר לערוך גם משחקי סוחרים. על כל חניך לאסוף כרטיס אחד שבו מופיע תיאור של קבוצה, ושלושה כרטיסים המתארים מאפיינים של קבוצה זו. למשל:



ואפשר לערוך גם משחק דומינו. על חציו האחד של כל כרטיס דומינו יופיע תיאור של קבוצה, ועל חציו האחר - יתואר מאפיין של קבוצה. כל חניך (או צוות) יניח בתורו כרטיס, ליד כרטיס שהונח כבר על השולחן, כך שהמאפיין המופיע בכרטיס אחד, יתאים לקבוצה המופיעה בכרטיס השכן. למשל:





בכל שלושת המשחקים הללו, נדרשים החניכים לנתח את מאפייניהן של קבוצות שונות, ותוך כדי כך הם שמים לב לקבוצות שונות, לדומה ולשונה ביניהן. ובעיקר - לומדים להתבונן לעומק רב יותר על קבוצות מסוגים שונים.

גם אפשר להשתמש בתצפית (עמוד 56), בנוסף למשחק הכרטיסים, או במקומו. כזכור, אין כל תועלת לשלוח את החניכים ללא כל הכוונה, ולבקש מהם להתבונן בקבוצות; כי בצורה כזו, הם לא ידעו על מה להתבונן, וכיצד לנתח את שהם רואים. משום כך, יש לתת להם דפי תצפית, ובהם נקודות לתצפית. למשל:

הסתובבו בשכונה, ונסו לגלות קבוצות שונות של אנשים. צפו בהן, ומצאו תכונות שונות המאפיינות אותן. למשל:

- שיתוף פעולה בין חברי הקבוצה / תחרות בין חברי הקבוצה / כל אחד פועל לבדו.
 - חברי הקבוצה מכירים זה את זה / אין הם מכירים זה את זה.
 - יש חוקים מוגדרים וקבועים לפעילות בקבוצה / אין חוקים כאלו.
 - הפעילות בקבוצה נקבעת על פי דעת הרוב / על פי מנהל או מנהיג / כל אחד פועל על פי דעת עצמו.
 - יש מגע רב בין חברי הקבוצה / יש מגע שטחי ביניהם.
- וכו'.

התצפית תלמד החניכים לנתח את המאפיינים של קבוצות שונות.

הטוב ביותר הוא לשחק במשחק כרטיסים, וגם לצאת לתצפית, מפני ששתי הפעילויות משלימות זו את זו: משחקי הכרטיסים עוסקים בביתוח מופשט של תופעות הקבוצות, ואילו התצפית ממחישה את התופעה, ומפנה את תשומת ליבם של החניכים לצורה שבה מתבטאים המאפיינים השונים, הלכה למעשה. משום כך, אפשר להתחיל במשחק הכרטיסים, שימשש הקדמה לתצפית. כך, לא יהיה עוד צורך בדף התצפית, כיוון שהחניכים יבינו, מתוך משחק הכרטיסים, על מה כדאי להם לצפות, וכיצד לנתח את שהם רואים.

תרגיל ז - 3 : בגדים ואסתטיקה

אדם בעל חוש אסתטי מפותח, השם לב להרכבי הצבעים והצורות שבסביבתו, ליופיים או לכיעורם של חפצים ואנשים, והמסוגל להתרשם ממראה עיניו - הסתכלותו על העולם עשירה ועמוקה יותר, מאשר הסתכלותו של אדם שאינו רגיש לצורות, לצבעים, ולהרכבים שלהם, הנמצאים בסביבתו. לאדם בעל חוש אסתטי מפותח יש יתרונות נוספים: הוא יודע כיצד לסדר בצורה נאה את ביתו, את חנותו, את משרדו, הוא יודע להתלבש כך שהופעתו תהיה נאה יותר וכו'. אם כן, חוש אסתטי הוא תכונה חשובה, שכדאי לפתח אותה.

אולם, כיצד?

אחת הדרכים לתרום לפיתוחו של חוש אסתטי היא להרגיל את החניכים להתבונן בסביבתם, בחפצים, באנשים, ובנופים - לא כפי שהם רגילים להתבונן (באדישות לצורתם החיצונית), אלא מתוך תשומת לב לצורות, לצבעים, להרכבי הצורות והצבעים, ליופי, לכיעור; להיות פתוחים למראה עיניים, לצורה החיצונית של הדברים, לאסתטי שבסביבתם.

אולם כיצד ניגשים למטרה הרחבה הזו; להרגיל את החניכים להתבונן תוך תשומת לב לאסתטי שבדברים סביבם?

ננהג על פי "תפסת מרובה - לא תפסת". נתחיל בתחום התבוננות אחד וצנוע: בגדים.

תכנן משחק או משחקים, מתוך המשחקים שהיכרנו, שמטרתם לעודד את החניכים להתבונן על בגדים, לא כעל סתם בדים לכיסוי הגוף, אלא תוך תשומת לב לאסתטי שבהם: לצבעיהם, לצורותיהם, לגזרותיהם, לאיירה ולרושם שהם יוצרים, לסגנונם, להתאמתם זה לזה, להתאמתם לאדם הלובש אותם וכו'.

תשובה:

הצורה הטובה ביותר לעודד את החניכים להתבונן אל הצד האסתטי בבגדים, היא לתת להם להתנסות בהתבוננות. בעזרת אחד ממשחקי המשימות, יפנו החניכים את תשומת ליבם לצבעים, לצורות, לגיזרות, להתאמתם של בגדים אלו לאלו וכו'. למשל, הם יקבלו ציור של זוג מכנסיים, ויהיה עליהם לתכנן ולעצב חולצה מתאימה; הם יצטרכו לתכנן חליפה שתיצור רושם מסויים. למשל - רושם של עדינות וקלילות; הם יצטרכו למצוא בעיתוני אופנה ובירחונים, חליפה שתקנה לאשה הלובשת אותה, איירה של רצינות וכובד ראש; הם יקבלו גליון נייר עם דוגמא צבעונית מסויימת (אפשר להשתמש בניירות עטיפה למתנות),

ויהיה עליהם לגזור אותו כך, שתיווצר גזרה של מעיל לגבר, עשויה בטעם טוב. הם יקבלו שרטוט של מכנסיים וחולצה, ויהיה עליהם לצבוע אותם כך, שאדם שילך בהם ברחוב - יסב תשומת לב גדולה ככל האפשר; הם יצטרכו לעצב עניבה מתאימה לחליפה, שאת הציור שלה הם יקבלו, וכן הלאה.

לאחר ביצוע משימה, יציג כל צוות את התוצר שלו, בלווית הסברים. צוות שופטים יעניק נקודות, בהתאם לרמה שבה מילא הצוות את המשימה.

בצורה זו, תוך כדי תכנון, עיצוב, התאמה, חיפוש בעיתוני אופנה ובירחונים והצגת התוצר הסופי - תופנה תשומת הלב של החניכים לאסתטי שבבגדים. אומנם, משימות כאלו לא ילמדו את החניכים כיצד לעצב בגדים, שהרי עיצוב הוא נושא מורכב ואין זו מטרת המשחק. מטרת המשחק היא לעודד את החניכים לשים לב לצבעים, לצורות, לגזרות, להתאמת בגדים, לרושם ולאווירה שיוצרים בגדים וכדומה, ומטרה זו תושג במילוי המשימות הללו.

אם כן, המשחקים המתאימים למטרתנו הם משחקים שבהם החניכים מחולקים לצוותים, וכל צוות מקבל משימת עיצוב, תכנון, התאמה. האפשרויות העומדות לפנינו הן: משחק תחרות-תחנות (עמוד 49), (עמוד 53), (עמוד 44), בין התחנות, ומבצע בכל תחנה משימה אחרת; או משחק מסיבת-משימות (עמוד 44), שבו כל הצוותים מכונסים באולם, המדריך מקריא ומסביר לאזני כולם את המשימה, וכל הצוותים מבצעים אותה בעת ובעונה אחת. אחר כך, מציג כל צוות את התוצר שלו לעיני יתר הצוותים ולעיני השופטים, השופטים נותנים לצוותים ניקוד, ועוברים למשימה הבאה. למשחק זה יש יתרון על פני משחק תחרות-תחנות. כיוון שכל צוות רואה את מעשיהם של הצוותים האחרים. כך מקבלים רעיונות נוספים ונלמדים דרכים אפשריות ואחרות לפיתרון המשימה.

ראוי לשים לב לכך, שהמשחק תחרות-משימות (עמוד 44), אינו מתאים למטרתנו, היות ובמשחק זה מתחרים הצוותים מי מביניהם יסיים את המשימה ראשון; ואילו, אנו רוצים שהצוותים ישתדלו לסיים את משימתם טוב ככל האפשר ולא במהירות הרבה ביותר. אנו רוצים לתת להם שהות מספקת לחשיבה ולתכנון, בלי לחץ זמן. אפשר לעשות זאת במשחקי תחרות-תחנות ובמסיבת משימות.

תרגיל ז - 4: תרגילי סיכום

בנה משחק או משחקים, מתוך המשחקים שהיכרנו, לכל אחת מהמטרות הבאות:

1. ללמד את החניכים על שאירע במלחמת העצמאות בישוב שבו אתה גר, כפעולת הכנה לקראת יום העצמאות.
2. להפנות את תשומת ליבם של החניכים להשפעתם של כלי התקשורת - טלוויזיה, רדיו, עיתונות - על דעותיו והתנהגותו של האדם בחברתנו.

3. לעורר את מודעותם של החניכים למפגעים תברואתיים (פסולת ברחובות, העדר מתקנים לפחי אשפה וכו'), ולחשיבות סילוקם.
4. להפנות את תשומת ליבם של החניכים לסגנונות שונים של בתים, או של חלקיהם (חלונות, משקופים, גגות, מרפסות וכו'). זאת, כחלק מן הנסיון לפתח את החוש האסתטי של החניכים.
5. ללמד את החניכים על סוגי אבנים וסלעים (אבן גיר, בזלת, צור וכו'), כחלק מהנסיון להכיר להם תחומי התעניינות שונים ומגוונים וכדי לעודד אותם להרחיב את אופקיהם.
6. לעורר את מודעותם של החניכים לקשייהם ולצרכיהם של הקשישים בחברתנו.
7. ליצור אווירה של חג חנוכה.
8. להפנות את תשומת ליבם של החניכים להבדלים בין אירגונים ומוסדות שונים (דואר, בנק, תזמורת, קרקס, בית ספר, בית חולים, קבוצה חברתית בבית נוער וכו'), למאפיינים השונים והדומים (האם כולם שווים, או שיש דרגות; האם חברי האירגון או המוסד הם בעלי מקצוע דומה או שונה; האם מקצועם דורש הכשרה מקצועית ארוכה, או לא; האם יש תחרות בין חברי האירגון או המוסד, או שאין; מדוע משתתפים חברי המוסד או האירגון, בפעילות - לשם הנאה וסיפוק? למטרות צדקה? כדי להרוויח כסף? מחוסר ברירה? האם יש למוסד או לאירגון לקוחות, או שאין לו? וכן הלאה). זאת נעשה, כחלק מנסיוננו להוסיף להבנה וליכולת הניתוח של החניכים בנושא החברה שבה אנו נמצאים.
9. ללמד את החניכים את משמעותם של מספר מושגים חשובים בנושאים אקטואליים: דמוקרטיה, קואליציה, אופוזיציה, או"ם, מועצת הביטחון וכו', כדי להוסיף להבנתם את המתרחש בארץ ובעולם וכהכנה לפעולות מעמיקות יותר בנושא.
10. לעורר את החניכים להפעיל שיקול דעת בבעיית היחסים בין הדת היהודית ומוסדותיה למדינה, כדי להעמיק את הבנתם ואת השיקולים השונים לכאן ולכאן, ולעודד אותם לנקוט דיעה עצמאית בנושאים מסוג זה.
11. לעורר בחניכים עניין במתרחש בארץ ובעולם, כדי להעמיק ולהרחיב את ידיעותיהם והבנתם בעניינים אקטואליים.

12. להפנות את תשומת ליבם של החניכים לצורות השונות שבהן משפיעים זה על דעותיו והתנהגותו של זה - כיוון שאם יהיו מודעים יותר לתופעה זו - הם יוכלו להיות עצמאיים יותר וסביר להניח שיגדרו פחות אחרי אחרים.

ולבסוף: משחקים חליפיים נוספים אפשר למצוא בחוברת "קובץ דף פתוח" בהוצאת צוות תכנים, משרד החינוך והתרבות, אגף הנוער.

ובכן, האם הבנו כיצד להשתמש במשחקים חליפיים? אם כך - לעבודה.

