

## תחרות תחנות

במשחק זה, עוברים הצוותים בין תחנות המפוזרות בשטח המשחק, ומבצעים משימה אחת שונה בכל תחנה, בזמן מוגבל. מהי תחנה? ובכן, תחנה היא מקום, בחדר או בחוץ, אשר אליו בא כל צוות בתורו, ומבצע בו משימה מוגדרת. יתרונו של המשחק, שאפשר לשלב בו משימות מסוגים שונים מאוד זה מזה, ומשום כך נוח להשתמש בו, בין השאר, כמשחק המסכם נושא מהיבטים שונים ומגוונים. במשחק זה אפשר לשתף עשרות רבות של חניכים.

### 1. תחרות תחנות בנושא מחנאות

מטרת המשחק היא לפתח את המיומנות של החניכים בנושא של מחנאות (בניית מתקנים צופיים, הקמת אוהלים, קשירת קשרים וכו'), ובאמצעות המחנאות לפתח בחניכים יכולת אילתור, תושיה ויוזמה. אנו מניחים, שאחניכים קבלו כבר את הידע הבסיסי בנושא המחנאות (קשרים פשוטים, כפיתות וכו'), מכיוון, שהמשחק דורש מן החניכים להשתמש בידע שלהם, תוך הפעלת יוזמה ותושיה.

#### הכנה:

א. קבע את מקומן של חמש תחנות בשטח המשחק. על התחנות להיות רחוקות זו מזו, באופן שהפעילות בתחנה לא תפריע לפעילות בתחנות האחרות, אך עליהן להיות קרובות מספיק, כדי שיהיה נוח לעבור מאחת לשניה. שטח מתאים לתחנות כאלו הוא חורשה, מגרש רחב, מועדון גדול וכו'. בכל תחנה הכן את הציוד הדרוש לביצוע המשימה המיועדת להיעשות בה: חבלים, מוטות עץ וכו'.

ב. תאם מראש עם חבריך או עם מדריכים נוספים, שיבואו למשחק כך שמספר האחראים יהיה כמספר התחנות.

#### מהלך המשחק:

חלק את הקבוצה לארבעה או לחמישה צוותים, בני שלושה עד עשרה חניכים. עם תחילת המשחק יימצא בכל תחנה צוות אחד, ואחראי-תחנה (מדריך, חבר או אחר). בנוסף לכך, רצוי שלימצא עוד מדריך שידאג לתיאום בין התחנות.

בהינתן האות מתחיל המשחק: כל אחראי-תחנה מסביר לצוות הנמצא בתחנה שלו, איזו משימת מחנאות עליו לבצע, וכיצד נקבע הניקוד לביצוע המשימה. מיד אחר כך מתחיל כל צוות

לבצע את המשימה, ואחראי-התחנה מתבונן במתרחש. בצורה כזו פועלים כל ארבעת (או חמשת) הצוותים בעת ובעונה אחת, כשכל צוות מבצע משימה שונה בתחנה אחרת. עם תום הזמן שנקבע מראש, מפסיק כל צוות את מעשיו. כל אחראי-תחנה מעניק לצוות ניקוד, על פי רמת ביצוע המשימה (בין אפס לעשר נקודות). מיד אחר כך עוזב כל צוות את התחנה שבה הוא נמצא, ועובר לתחנה הבאה. בתחנה הבאה נישנה התהליך: אחראי הצוות מסביר, הצוות מבצע משימה, ואחראי הצוות מעניק לצוות ניקוד. חשוב שהמשימות של כל התחנות תדרשנה פחות או יותר, אותו זמן ביצוע.

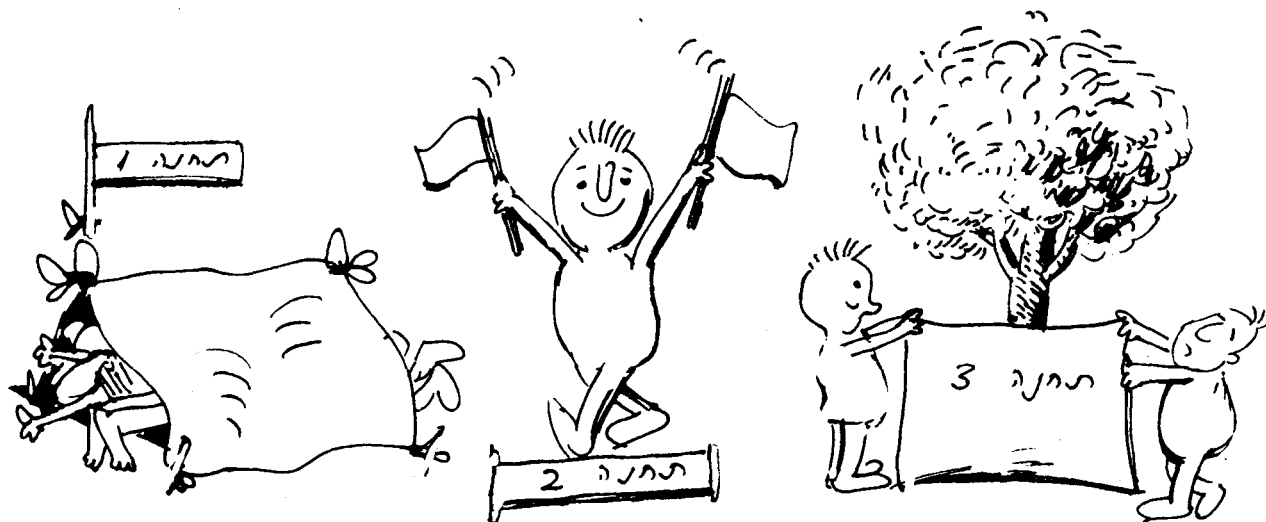
לאחר שכל צוות עבר בכל התחנות, כלומר - ביצע את כל המשימות, מסתיים המשחק, מסכמים את הנקודות, ומכריזים על הצוות המנצח.

מהן המשימות שעל הצוותים לבצע?

כיוון שמטרת המשחק היא להשתמש במיומנות בנושא מחגאות, כדי לפתח יכולת אילתור, יזמה ותושיה - הרי שהמשימות צריכות להיות כאלו, שתשארנה לחניכים מרחב פעולה, לתכנון חשיבה, ואין להכתיב להם הכל.

לדוגמא:

- תחנה מספר 1: תכננו ובנו גשר הליכה על פני תעלה, בעזרת הקשרים והכפיתות שלמדתם (ניקוד על פי חוזק, מראה, נוחיות מעבר על הגשר, ושימוש נכון בקשרים ובכפיתות).
- תחנה מספר 2: למדתם להקים אוהל סיררים עשוי משתי שמיכות. תכננו ובנו בעזרת מה שלמדתם, אוהל גדול יותר, המתאים למקום מפגש של כל חברי הקבוצה (הניקוד, על פי חוזק, שטח הצל שהוא יוצר ומראה חיצוני).
- תחנה מספר 3: למדתם לאותת זה לזה בעזרת דגלי-סמפור וסימני-מורס (בפנס או במראה). נניח, שאין ברשותכם דגלים ומראה, תכננו דרך נוספת להעביר הודעה מרחוק ולאור היום. (הניקוד, על פי נוחיות בהעברת ידיעות, על פי המרחק שאפשר להעביר ידיעות, ועל פי מהירות ההעברה).
- תחנה מספר 4: למדתם אלו חפצים בולטים לעין בשטח, ואלו חפצים קשה להבחין בהם. לפניכם שלושה חפצים גדולים. עליכם להסוות אותם בשדה שבו אנו נמצאים, כך שיהיה קשה ככל האפשר להבחין בהם (ניקוד על פי יעילות ההסוואה).



תרגיל ב - 5: תחרות תחנות בנושא חגי ישראל

בנה תחרות תחנות בנושא של חגי ישראל, אשר מטרתה להמחיש לחניכים (חילוביים) את המשמעות של חגי ישראל.

תשובה:

עקרון המשחק - כמו במשחק הקודם. קבע ארבע או חמש תחנות במועדון או בשטח מתאים כחוף, והצוותים יעברו בין התחנות, ויבצעו בהן משימות שונות. כיצד נתכנן את המשימות, כך שימחישו לחניכים את משמעותם של חגי ישראל, בהתאם למטרת המשחק? אחת הדרכים הטובות לכך, היא לקשר את המשמעות של החג לימינו ולתקופתנו: חשוב להדגיש את העובדה שגבורה, שמדובר עליה בחנוכה - קיימת גם היום, תחושה של התחלה חדשה, כמו בראש השנה - יש לנו גם כיום, מדי פעם ופעם. והשאיפה לחרות מההגדה של פסח, קיימת בכל דור ודור. בעזרת ההשוואה לתחושות שלנו כיום, ולמתרחש בתקופתנו - יהפכו המשמעויות השונות של החגים לעניין מוחשי, הקרוב לליבם של החניכים, ולא רק בגדר סיפורים רחוקים ומנותקים מחייהם.

רעיון דומה של קישור משמעות החג עם ימינו, ראינו כבר בתחרות משימות בנושא חנוכה (עמוד 46) שם היו כל המשימות, גזירה מעיתון, ואילו כאן נוכל להשתמש במשימות דרמה, ציור, כתיבה וכו'.

דוגמא לשלוש תחנות:

תחנה בנושא פורים - חיבור מגילה: מגילת אסתר עוסקת באירוע, שבו התהפך מזלם הרע של היהודים והיה לאירוע משמח. גם לכם קרו, בודאי, מקרים שבהם התהפך מזלכם מטוב לרע, או מרע לטוב. עליכם להכין מגילה מצויירת, אשר בה יתואר אירוע כזה, שהתרחש לאחד מכם - צרה צרורה אשר הפכה לאירוע משמח, או להיפך. תוכלו לתאר זאת בשיר או כתיאור פשוט, בסגנון הדיבור של המגילה, ובצירוף עיטורים ואיורים (ניקוד - על פי יופיו של הסיפור, דמיון הסגנון לסגנון המגילה, ויופיה החיצוני של המגילה).

תחנה בנושא חנוכה - המחזת מחזה קצר: מתתיהו וחמשת בניו קמים לתחייה, ומופיעים ברחוב הראשי בירושלים (או בתל-אביב, או בכל מרכז עירוני שתרצו). עליכם להציג מחזה קצר שישקף את תגובותיהם של המכבים, לישראל של ימינו. למשל - ויכוח עם עוברים ושבים או תגובה למודעות קיר. המחזה יכול להיות משעשע, אך עליו לשקף את דיעותיהם הכלליות של המכבים (ניקוד - על פי רמת תיכנון וביצוע המחזה, ועל פי המידה שבה משקף המחזה את דמויות המכבים).

תחנה בנושא יום העצמאות - ציור: בדגל המדינה ובסמלה מופיעים סמלים רבים המסמלים אמונות ותקוות: הרקע הלבן של הדגל מסמל טוהר חיים ותקווה, המנורה שבסמל המדינה מסמלת קשר עם ההיסטוריה היהודית (מנורת בית המקדש) וכו'. עליכם לתכנן ולהכין דגל וסמל נוספים למדינת ישראל, אשר יהיו מורכבים מסמלים המסמלים את תקוותיכם וציפיותיכם ממדינת ישראל. השתמשו בניירות ובכלי כתיבה, בחמרים מן הטבע, בתמונות מעיתונים, בפלסטלינה או כל חומר אחר. (ניקוד - על פי בהירותם של הסמלים, וצורתם החיצונית של הדגל ושל הסמל).

לאחר שנסתיים המשחק בתחנות, אפשר להכין תערוכה שתכלול את המוצרים שהכינו הצוותים בתחנות השונות.

תרגיל ב - 6: תרגילי סיכום

1. תכנן משחק תחרות תחנות, אשר מטרתו תהיה בתחום האוכל או הבישול.
2. תכנן משחק תחרות תחנות, אשר מטרתו תהיה קשורה להכרת המיעוט הערבי בארץ.
3. הגדר לעצמך מטרה, אשר לא הוזכרה עדיין, ובנה לה משחק תחרות תחנות.