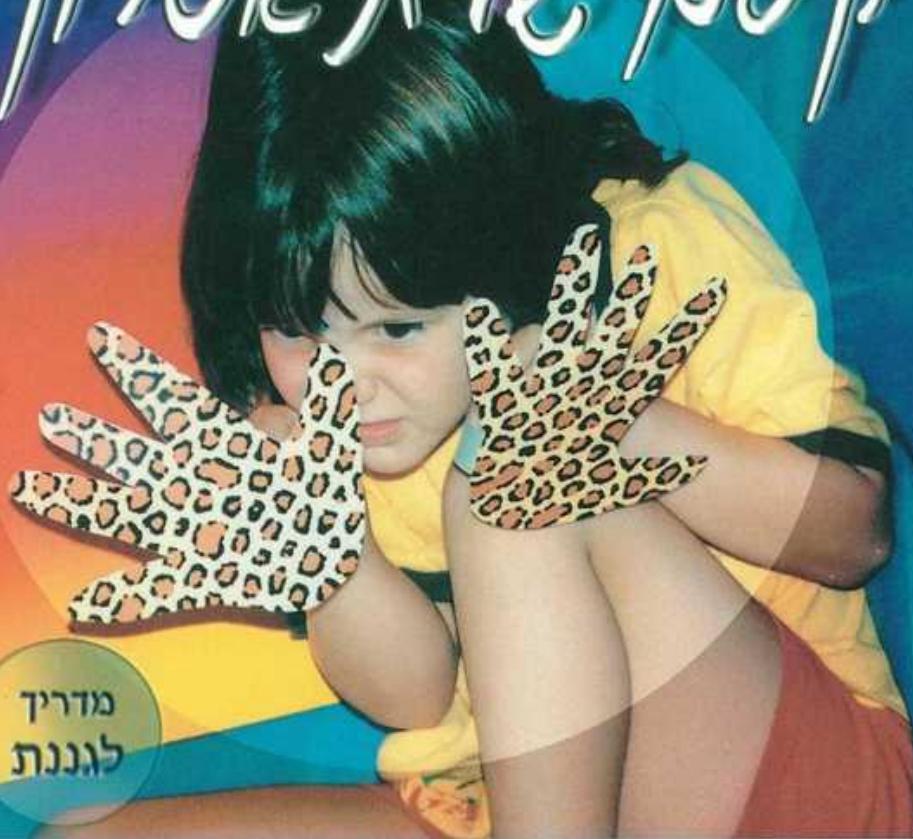


# קם עלי וויאולון



האגף לחינוך קדם יסודי



משרד החינוך  
המנהל הпедagogי



האגף לתוכניות ולפיתוח תוכניות לימודים

# קסם של תיאטרון

מדריך לגננת



משרד החינוך  
המנהל הפלוגוגי



האגף לתוכנית ולפיתוח חכניות לימודים

ירושלים התשס"א, 2001

**כתיבת:** סמדר מורה, אביבה סברדלב

**"יעוץ מקצועי והשתתפות בכתיבת המבוא:** פרופ' דן אוריין, יהודית ובקע, עליה ישראלי (תשנ"ז)

**"יעוץ פסיכולוגי:** ד"ר שלמה אריאל

**"יעוץ וכוכו** (עד שנת 1997): דליה לימור

**עורכת לשון:** נעמי פרידמן, גבי רובינשטיין

**גרפיקת:** הדס בר יוסף

**צללים:** בוקי בועז

**הפקה:** ציפי פשחוביץ

**עיצוב גופי ולוחות:** ארט פלוס, ירושלים

תודה לכל מי שקראו את המדריך בשלבי השוניים, אשר העוותיהם והאוותיהם עשו לנו בעיצובנו נאהה טגן, ד"ר רחמים מלמד כהה, ד"ר יהושע רוזנברג, רינה כהן-רוזנשטיין, רבקה מלוב, ד"ר נעמי יפה, אילנית ויינוצקי, מלכה גולדה, מרים עדיאל, אסתר ברוקס, רונית אמריך, יהודית משולם, פניה רוטברג, תמר אבטל.

תודה מיוחדת לאביבה מימון ודפנה שנידרמן, שהפעילו את יידי הגנים במהלך הצלומים למדריך.

**תודה לנערות ולילדים הגנים שהשתתפו בצלומים למדריך**

זהבה בן אבו, גן מעלה לבונה; פניה ברקוביץ', גן אופירה נבון, קריימה;

ידידה אפרים, גן נורקיס, קיבוץ נתיב הלה"ה; יעל זיברט, גן צ"ד, רמת אביב

## תוכן העניינים

♦ בואו נשמע קול / 53	פתח דבר / 5
נדבר ג'יבריש / 53	מבוא / 6
קול במעגל / 55	חינוך לתיאטרון בניל הרך - מדוע? / 7
האבו - חפץ אמיתי ודמיוני או איך נהפוך למשהו אחר? / 56	חינוך לתיאטרון בגיל הרך - כיצד? / 9
♦ הגוף כחפץ / 58	תיאטרון מהו? מושגי יסוד בתיאטרון / 13
נהפוך לחפצים / 58	הדמות - או כיצד נהפוך למישהו אחר? / 24
♦ חפצים עוברים שינוי (טונספורמציה) / 61	♦ מהוות נוף ותנועה - מהן? / 26
חפצים ותגשות / 61	נתחיל בתנועה / 26
מה נעשה עם כסא? / 63	נפסל פסלים / 28
ומה עם בלון? / 66	נכש בבראות / 30
ומה עיתון? / 68	نبנה "מכונות" / 32
המקום בתיאטרון או איך נהפוך את המקום לאחר? / 74	נביע רגשות ותחושים / 34
♦ ניצור מקום בדי / 76	נצח פעולות ים יומיות / 36
נצא למסע מודרך / 76	דמויות וקצב / 37
נטיל ב"שורות" שונים / 78	מחיות לדמיות / 39
נקיר מקומות שונים / 80	מי ישב על הכסא? / 42
♦ ניקם תפארה / 81	מתמנה להצענה / 44
נעצב מקום / 81	♦ איפור - לשם מה? / 46
נעצב תפארה / 82	דמויות מתאפרות / 46
	♦ תלבושת מה? / 48
	הדמות שמהחת לבוגע / 48
	לביש ונלבש דמויות / 51

**העלילה – או מה הסיפור? / 84**

**♦ רצף הפעולות (התחלת-אמצעי-סוף) / 86**

רצף בסיפור / 86

**♦ קונפליקט (התנגשות בין וczנות) / 87**

ニיצור קונפליקט (מפגש בין דמיות) / 87

נפטרו קונפליקט / 90

**♦ דרישיה (דיאלוג) / 91**

דרישיה בתנועה / 91

**ההצגה – או איך מחברים את הכל? / 92**

**♦ מתמונה להצגה / 94**

**♦ מסיפור להצגה / 95**

**♦ בואו נציג סיפור / 99**

**פעילויות חד-פעמיות – או משחקים תיאטרון לחג ומועד / 106**

**♦ סוכות / 108**

**♦ חנוכה / 109**

**♦ פורים / 110**

**♦ פסח / 112**

**♦ משחקים תיאטרון להורים וילדים / 113**

**ההצגה המקצועית – או בואו לתיאטרון / 116**

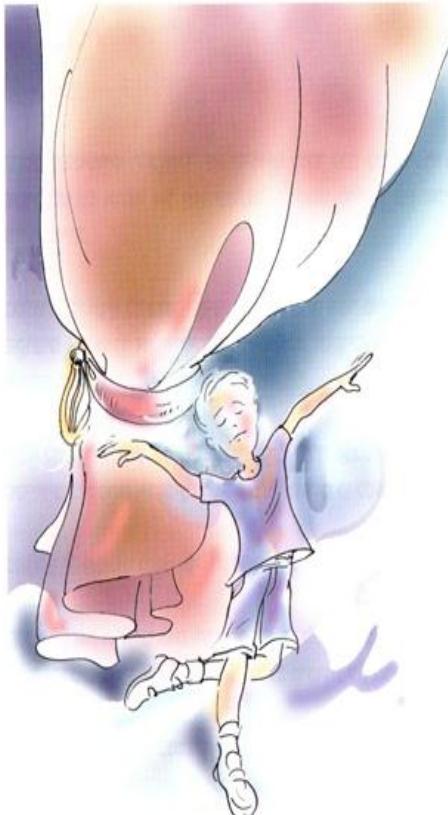
**♦ נכין את הילדים לקרואת העפיה בהצגה / 118**

**♦ פעילותות לפני העפיה בהצגה / 119**

**♦ ניצור בעקבות העפיה בהצגה / 120**

**ביבליוגרפיה מוערת / 122**

## פתח דבר



"כל העולם במה ובני האדם שחקניה; הם יוצאים ממנה ונכנסים אליה; ואיש בזמננו משחק תפקידי אחר", אמר ויליאם שייקספיר. אנחנו נוסיף ונאמר, שנן הילדים הוא הבמה הראשונה, שעלייה עולמים הילדים, מבטאים את עצמם ולומדים את תפקודיהם כבני אדם. הדגש בבן הוא על הבחוריה ועל האלהות. הילדים ממחיזים את ההוויה, בוחרים בשחקנים, בונים את התפאורה ומשנים את העלילה בהתאם לצפונותיכם.

בכל הצגות תיאטרון יש עליילה, המבוססת על אינטראקציות, הכוללת דילמות ופתרון בעיות. התיאטרון מחזק את הדמיון מצד אחד, ומצד אחר מקרב אותנו אל המציאות. התיאטרון הוא מודיעין יעיל ללמידה על טיב היחסים בין בני אדם להמחיש סוגיות רגשות, להזכיר מהו מבנה עליילתית, המבוסס על רצף של מצבים ולפעול ביחסות או בקבוצה.

המדריך לוגנתת "קסם של תיאטרון" מכוון לסייע לוגנת בפעולותיה החינוכיות להבנות את הפעולות התיאטרליות של הילדים ולממן את פעולותיהם המאולתרות מתוך הכרה והבנה עמוקה יותר של עוזמת התיאטרון באמצעותם עצמם למידה.

אנו תקווה שcoloנו נוכל ליהנות משימוש מושכל ב"קסם של תיאטרון", באמצעותו נפלא המעורר חוויות מרגשות.

דליה לימור  
מנהלת האגף לחינוך קדם יסודי

הקסם שבמשחקי ה"כאייל" של הילדים מוכר לכם בזודאי: הדמיון המופלא, היצירתיות הפורה וההנאה הצורופה מהמשחק, שסוחרים גם אותונו אל תוך עולם. המפתח לחיבורו בין הקסם שבמשחקי הילדים לבין הקסם שבתיאטרון הוא הדמיון והיצירתיות.

בכוונתנו להוציא למשחק החופשי של הילדים ממד נוסף של ידע והתנסות בעולם התיאטרון. כשאנו יוצרים תיאטרון בגין, אנו מקרבים את הילד אל החיים התיאטרוניים, ומknים לו שפה שיוכן להשתמש בהן במשחקו החופשי הספונטני והן בהציגו שיצפה בה.

מוסך להיבט התיאטרוני, אנואפשרים לילדים מגש עם החווית הפנימית האישיות שלהם, מעודדים אותם לבטא את עצמו, מסיעים לו לפתח את ביטחונו העצמי ועוזרים לו לטפח מומנויות חברתיות, כמו שיתוף פעולה ותקשות.

בmdrix זה תמצאו מאגר של רעיונות המכונים את הילדים מההפעלה הבודדת אל ההצגה השלמה.

בචירכם את הילדים ואת המדריך, תוכלו להחליט מהי נקודת המוצא המתאימה לילדיכם: האם להתחיל בהפעלה ולהוציא עליה נדבכים בדרכן אל ההצגה, או לשלב היכרותם עם מרכבי שפת התיאטרון בתוך משחק או הצגה של הילדים.

הפעולות המוצעות בmdrix לתיאטרון הן מקור להعشורה ונגיוון של חי הגן. תוכלו להשתמש בפעולות בפועלותם שבו כדי לקרב את הילדים אל עולם התיאטרון ולהזכיר את שפטו. כמו כן תוכלו לשלב את הפעולות המתאימות בעובדה בנושאים השונים.

המדריך שלפניכם מכיל מבץ של רעיונות ואינטלקטואליים מתימר לחיות מעין מובנה וסגור. אתם, שמכירם היטב את הילדים ואת היחסים בקבוצה, תוכלו להפעיל את שיקול דעתכם, ולהחליט באיזו פעולה פעילותות כראוי לבחו, מתי להמשיך ומתי לעזoor, אילו ילדים כדי לעוזר לפעול ולאילו כדי להניח ולאפשר להם להיות קהלה.

תקוונתנו, שהמדריך ישיע לכם ולילדיכם לאלוות את סוד הקסם של התיאטרון ולקחת בו חלק.

## חינוך לתיאטרון בגיל הרך – מדריך?

התנסות בתיאטרון מעניקה לילדים חוויה משמעותית, דרךם יכולים למשתמש את משאלותיהם ומאווייהם הcores, לבקר בעולמות קסומים, להתמודד עם פחדים ולהיכנעם.

באמצעות העולם הקסום של התיאטרון, עולם של דמיון ויצירתיות, ובעזרה תמינה וחיזוק של המבוגרים, תיבנה אצל הילדים גישה חיובית אשר תגרום להם לרצות לחזור לעולם זה שוב ושוב, אולי גם כבוגרים.

כיצד נזמן חוויות כאלה?

הចורך הפנימי לעבד את המיציאות ולהרחבנה, יכולת להודאות עם דמיות שונות, להפוך למשהו או למשוחה אחר ב"כאילו", הניסיון למצוא מקום להבעת גשות והצורך בחוויה אקטיבית – הבאים לידי ביטוי בשחק הסוציאו-דרמטי אצל ילדים בגיל הרך – הם התשתית להתרנסות בפעולות מודרכות משמעותית ומענינית הקשורה לעולם התיאטרון.

התנסות זו נועדה להוות תחליף לשחק חופשי ולא לפגום ביצירתיות ובDMINION של משתתפי. היא עשויה רק להסבירים, ויש לה מטרות והקשורות בפיתוח הילד ובcheinon אמנות-אסתטי. למעשה אפשר להרחיב את אופקיו של הילד, להעשיר את עולמו על ידי היכרותו עם עולם התיאטרון ועם שפתו, כשנקודת המוצא היא נטיטתו הטבעית לשחק.

הילדים בגיל הגן אוהבים להציג. הם מכינים הצגות, מקיים במות מאולתרות ומחפשים קהל להציג בפנוי. הגנות מאפשרות לילדים להציג, ואף יוזמתו בעצמן "המחזות" לספרדים שונים.

ניסיונות אלה נעשים בדרך כלל במסגרת משחק חופשי. יחד עם זאת הם נושאים לפעמים אופי מתסכל הן עברו ה"שחקנים" והן עברו ה"צופים": הצענות נושאთ תוכן בבלתי ברור, הן בעלות רצף מעורפל של פעולות, ללא סוף, הדמיות אין מוגדרות, וההציג הופכת להתרוצצות ללא כיוון בכיוון קהיל משועם ומפריע. כל זה קורה, ממש שלילדים בגיל הרך אין "תפיסה כוללת של במה", והיכולת שלהם לעבוד בעת ובעה אחת על כל מרכיבי התיאטרון מוגבלת.

אולם, בהוראה מתאימה של הגנתה, ניתן לטפח ולפתח את מיומנויות הילדים בתחום זה ולהעניק להם בסיס להתרנסות מענינית ומשמעותית יותר. התנסות זו תהווה שביבים כדי ביטוי אישי ויצירתי, ובזמן תזמין להם אפשרות להזכיר את עולם התיאטרון.

דרך נוספת לטיפוח אהבת התיאטרון היא הצפיה בתיאטרון המקצוע. לצד אשר יעה בהציגות המתאימות לגילו, הצגות בעלותaicיות דרמטיות וaicיות ביצוע גבוזות, ייונת החוויה והיא תעשיר את עולמו. במד Rin הוקדש פרק לנושא הצפיה בהציגות ובו המלצות לבחירת ההצגה והכנת הילדים לצפיה בה.

במד Rin זה מובא מגוון של הצעות לפעילות לטיפוח היכולות התיאטרליות הטעמונות בכל ילד. שילוב פעילות אלה נוספת, כדי הדמיין והיצירתיות של המהנכים, בחוי הגן, אפשר להפיק את מרבית ההנהמה מהחויה התיאטרונית.

## חינוך לתיאטרון בגיל הרך – כיצד?

- על המדריך
- חלק מהפעילויות מלאות בדוגמאות מפורטות להנחיות הוראות אלה מוגאות בסוגרים כציטוט, והן נועדו להבהת הכתוב ולהמחשת "זורה הדברים". מובן, ככל אחד מהחניכים "יתרגם" את הדוגמאות ויתאים אותן לילדיים בוגנים.
  - רוב הפעילויות כתובות בסדר קבוע, שמתחל בחימום (איך נתחיל?), ממשיך אל גוף הפעלה (נעא לדרכו) ומסתטטים בהציגה (ויכשיינו נעבו להצענה...). בדרך זו הילויים יוצאים מנקודה לא ידועה אל מסע המוביל אליום לסייע, להציג, המחברת את כל האלמנטים שחו בדרך. מסע זה בא לידי ביטוי גם במבנה המדריך כולם; מפרקים העוסקים בכל אלמנט תיאטרוני לחוו, אל הפרק המחבר – ההצענה – או איך מחרבים את הכל?
  - יחד עם זאת, ניתן להפוך את הסדר המוצע: להתחילה בהציגה ולשלב לתוכה את החלק של הפעלה (נעא לדרכו). דרך זו אפשררת זרימה אל תוך ה"תרגילים", מתוך המשחק הספרוני של הילדיים.
  - במדריך מבוא ושבעה פרקים. הפרקים הראשונים עוסקים בכל אחד ממרכיבי שפת התיאטרון: הדמות, האוצר, המקום, העלילה, לכל מרכיב מוגאות פעילותות במבחן נושאים והן מדורגות מבחן מורכבות:
- ◆ פעילות בסיסית ◆  
◆ פעילות מתקדמות המשלבות יותר ממרכיב אחד ◆  
◆ פעילות בעלות מורכבות גבוהה.
- הפרק "מספרו להציג" משלב את כל המרכיבים המובאים לעיל. אפשר לעסוק בו לאחר שהילדים התנסו בMagnitude פעילות מכל אחד מהפרקים הקודמים, או להתחילה לו ולשלב לתוכו פעילותות מהמרכיבים השונים.
  - רוב הפעילויות מיועדות לקבצות של 12-15 ילדים, אלא אם כן מציין אחרת.
  - סדר הפעילויות ומספרן בכל מפגש יתאים לאוכלוסייה הילדיים. כל אחד מהחניכים יידע לבחו בפעילויות שיתאימו לילדיו הגן, ויפעל את שיקול דעתו כדי לקבוע את התזמון, המינון והקצב המתאים.

## דרכי עבודה

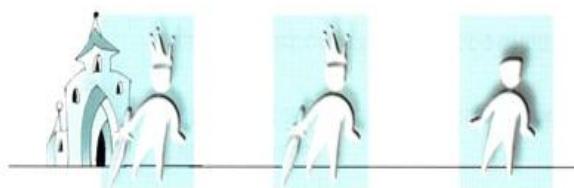
- הקניית שפת התיאטרון חביבה על פעילות הילד, על ההתנסות שלו בפעולות יוצרת.

- חשוב להיות ערים ליכולות של כל אחד מהילדים, כדי לא ליזור לחץ על ילדים שאינם מעוניינים להשתתף מוחה, ומואין, לתת לכל ילד מקום להביע את עצמו.

- יש להיות ערים לאופי הקבוצה: מידת שיתוף הפעולה בין הילדים ומערכות היחסים ביניהם. חשוב יותר להקפיד על קיום כבוד הדדי בין חברי הקבוצה.

- המענק הוא המפעיל. עליו לצלפות מהצד בתתרחות ולהתערב במקרה הצורך. על כן הוא אינט משתחף פעיל בהפעלה, אלא המנהה שלה.

- ההומר הוא אחד האמצעים החשובים ביותר להצלה הפעולות. כדי "תבל" את הפעולות בהרבה הומור,



ההנעה המתואמת לעיל מאפשרת לילדים להגע מפעולותיים יומיומיות לפעולות דרמטיות מורכבות, והחשוב מכל: בתוך עיקرون זה טמו הקסם של התיאטרון. הילדים נחשים לתחילה שבו המציאות משתנה אט אט ובהדרגה והופכת למצחו אחר. לנגד עניינו הילד הופך לחתול רטוב בגשם. לפלא זהה אין תחלין!



## היכן נציג?

- אם יש בגן מקום ואפשרות לבנות בהמה מעץ, יש לבנותה בגובה של 20-20 ס"מ לעירק הרצפה ובוגדול של 2X2 מ' או 3X2 מ' באורך הרצגות. אם אין אפשרות כזו, ניתן לתחום שטח של 2X3 מ' בסרט ובודק על הרצפה האם לא מוגבהה.
- כמו כן ניתן, להוסף קלעים (מסkn או מעמד שמסטייר את ריקתי הבמה), כך שהילדים יוכל להסתתר מאחוריהם לפני שהם "עלים" ב常委会.
- לפני הinema יוצבו כיסאות שייהוו את אוצר הקחל. במשר הזמן יפנימו הילדים את התהווות של קhalbבמה, ויפנו את קולם וגופם אל הקחל.
- תוספות כמו מראה, כלי איפור, ארגז או מתלה עם תלבושות יהיו חגיגה ועשירה את הרצגות הילדים.

## שילוב פעילות תיאטרונית בחיה הגן

המודרך כולל מגוון רחב של הצעות לפעילויות שניתן לישמן באופןים שונים בעבודה בגן:

1. כאשר התיאטרון הוא נושא מרכזי, אשר סביבו מתרוכת הפעילויות בגן, ניתן לשלב בו את הפעילויות המופיעות במדрин.

בדרך זו תאפשר פעילות הילדים בהיבטים השונים של התיאטרון: מה זה תיאטרון, תפקידים שונים בתיאטרון, מקומות שבהם מציגים, בקורת, מוסכמות התנהלות בתיאטרון,



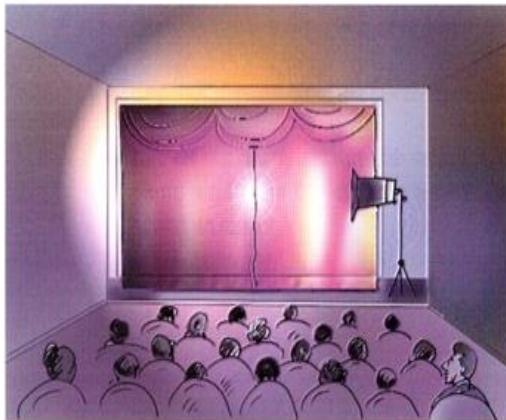
פרסום ושיווק, סוגים של תיאטרון, השונה ומשותף בין תיאטרון לאמצעי תקשורת אחרים, טכנולוגיה המשמשים בה בתיאטרון ועוד ועוד, הכל בהתאם לכליות, לתחומי העניין ולרמת העניין של הילדיים. התנסות החוויתית במגוון הפעולות שמציע המדריך ענייק לילדים אפשרויות לביטוי יצירתי מכך, ומאיין.

- תאפשר היכרות מוחשית עם שפת התיאטרון.

2. שילוב של פעילויות בנושאים שונים שבהם עוסקים בוגר.

ניתן לבחורו מבין הפעולות את אלה המשתלבות באופן אינטגרלי בנושא הכללי, האופי החוויתי של הפעולות המוצעות במדריך ישרו ויגונן את הפעולות בוגר.

## תיאטרון מהו? מושגי יסוד בתיאטרון



בחירת ההצגה

### הצגה

הפריש שנותן במאזה, בעורת שחנים, תפורה, מזיקה ושר ארמצעים תיאטרליים העומדים לרשוטו. ההצגה מתארחת לצד עיני הצופה, מעוררת בו תגוננות רגשות ומנירה אותו ליחס לאמצעים התיאטרליים שימושיים.

נקודות למחשבה לפני הצעפה:

- כיצד פורסמה ההצגה? האם הגעתם אליה בעקבות: שליחות חוצות, מנוי לתיאטרון, עיתונות, טלוויזיה, תכניות או דפי מידע שהופיעו על ידי התיאטרון, שיחות עם אנשים שצפו בה? או מקור אחר?

נצחוי תיאטרון, טלוויזיה וקולנוע יש לכל אחד מאתנו ידע, לעיתים "רdots", על מרכיבי התיאטרון ושמתו. פרק זה מוצע "مسע מודרך" המבוסס על צפיה של המהנכים בהצגת תיאטרון והמיועד להעמקת ההיכרות שלהם עם עולם מיוחד זה.

במשך מובאות הגדירות קצרות של מושגים דרמטיים ונקודות למחשבה, המנוסחות כשאלות, אשר כוונתן להמחיש את המשמעות של כל אחד מהמרכיבים בתוך המכולל של הצגת תיאטרון.

פרק זה מבנה אורך, ככלmor והגדירות המושגים והנקודות להתייחסות עוקבות אחר צופה בהצגת תיאטרון מרגע בחירת ההצגה, המבט אל התפאורה, התאורה, התלבושות והעלילה, ועד פרק זמן אחרי הצעפה, המאפשר מבט לאחרות לתוך "בנק החיכרין" של הצופה.

פרק זה מתיחס להציגות תיאטרון בכלל ולא רק להציגות ילדים. הפרק מיועד להעשרה המהנכים ולא לדין עם הילדיים בגין.

יסודים: השחקן והקהל. הקהל, המשלים את שלבי היצירה, יש לו חלק חשוב ביצירת החוויה התיאטרונית עצמה. ההצעה יכולה להיות שונה בהתאם לקהל הצופה בה; קהל אודור מוגיב מעורר את היסודות התווספים של ההצעה.



נקודות למחשבה לאחר הצעפייה:  
 ● לאיזה קהל מיועדת ההצעה? האם הרוגשתם שההצעה פונה אל הקהל כולו?

● אילו כביכולויות צופים ניתן להזות כובלטות בקהל בהצעה  
 (אפשר להתייחס למאפייני מין, מוצא, השכלה, גיל,  
 מעמד...)?

- האם יוצר הצעגה: מחזאי/במאי/שחקנים/מעצבים/  
 מוחיקאי מוכרים לכם? ומה השפעה היוצרים מוקדמת  
 זו על הבחירה?

- האם אתם קוראים ביקורת תיאטרון לפני הבחירה  
 בהצעה? עד כמה הביקורות משפיעות על הבחירה שלכם?
- האם "הכוורת" ההצעה כלheit היא המלצה לעצמיה בה?
- האם היו לכם עדשות מוקדמות לפני ההצעה? האם  
 ראייתם אותה מוצנגת לפני כן בגרסת אחרת? האם  
 קראתם את המחזאה?



### הקהל

הצדדים בעבודת השחקן, אשר בלעדיהם לא ניתן שום  
 הצעגה. תיאטרון אינו יכול להתקיים ללא שני מרכיבים



- אילו ציפיות היו לכם מההצגה (מהמחזאי, מהטקסט, מהבמאי, מהשחקנים, מהצעבים?)

- מה ידוע לכם על ציפיותם של קהל הצופים (על פי השיחות בהפסקה ואחרי ההצגה)? האם יש לו ידע מוקדם על ההצגה (טקסט מוכר, אירועים או דמיות היסטוריות מסוימות)? האם המידע שבחכוניה או במקורות אחרים (עיתונות, רדיו, טלוויזיה) תורם לעדככם ליצירת ציפיות אצל הצופים?

- האם לדעתכם עניינה ההציג את קהל הצופים או שעממה/רישאה/צחיקה/דחמה/הרגזה/הייתה ברורה/בלתי ברורה...)

### עיצוב הבמה

עיצוב הבמה כולל את הבמה, התפאורה, התאורה והאכוריים, בניית החוויה התיאטרונית.

### מקום

מקום הצפייה (התיאטרון הפיזי) ומקום ההצגה (האשלה שהציגנה מנסה ליזוג), הם חלק מהתבנית החל בתיאטרון. בזמן ההצגה אנחנו חווים שתי תפיסות חלל: האחת, מציאותית, היא רחבה המשקק ומיקומם של הצופים. השניה, בדיית וモצתת בפועל על ידי התפאורה והתחairo שעולה מותך ההצגה.

ניתן ליצרו אשלה של מקום, בעורת תנוזותיהם ודבריהם של הדמויות. אם בעת היליכם על הבמה, יכוונו השחקנים עצםך שלא "יתקלו" ב"מכשול" מסום, יצטייר "מכשול" זה לנגד עינינו, הצופים, למורת שבמציאות הוא אינו קיים.



## במה

- עד כמה התפאורה בכללותה מותאמת לחלל המבנה  
ולבמה: האם הבמה היא "חויתית", "פorrect" לתוך האולם, بما בתוך מעגל, بما מוחץ לתיאטרון? האם מקומות היישיבה אורגנו בהתאם? עד כמה כובדו אפשרויות הראייה של הצופים?
- האם התפאורה יוצרת אווירה מסויימת? האם התפאורה משמשת את תוכן הציגנה?
- מהם המרכיבים ה"אסתטיים" בעיצוב הבמה: חומרים, צבעים, צורות, סגנון ומשמעות תרבותית?
- האם יש יותר מהתפאורה אחת? כיצד הותאמו התפאורות השונות בינהן?
- האם התפאורה מרחיבה את אפשרויותיהם של השחקנים או מגילה אותם?
- לאילו מרכיבי תפאורה שמתמם לב במיוחד (לחיבר ולשלילה)?

מקום שהוגדר כسطح המשחק, בגובה הרצפה או מוגבה מעלה. ברגע שהוגדר, האנשים הנמצאים בשטח זה נחלקים לשניים: הצופים הנמצאים מוחוץ לבמה, והשחקנים שעלייה. הגדרה זו, שנראית לאכזרה ברורה מלאה, היא עקרונית, ובמציאות ניתן להבין לעומק את מהות התיאטרון; מרגע שהוגדרה הבמה – נוצר עולם. הבמה מתחוה מטפורה של עולם. השפה הנוצרת על הבמה; התנועה, המחוות, המיליה או הפעולה היא שפטו של אותו עולם מטפורה, והקהל הנוכח הופך למשתתף פעיל באמצעות עולם.

כיוון שקשה ליצור נזירנויות מקומיות שונות על הבמה, יש לימודם הדמיות את התפאורה בכך שידברו על הדברים החסרים – חזרם אחרים, גן, חצר, נברשות מפוארות, רהיטים שונים ועוד.

## תפאורה

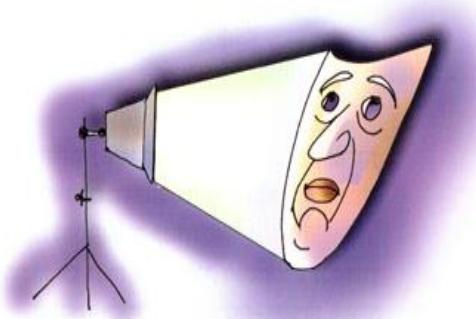
תקמידה הראשוני של התפאורה הוא להמחיש לצופים את מקום התרחשותה של הפעולה הדרמטית. תקמידה נוספת הוא המחדשת מרכבתו של המחוות ויצירת אווירה ההולמת את הציגנה. התפאורה מספקת מידע על סוג הציגנה והעולם שיוצג בה – מציאותי, אבסורדי או דמיוני.

נקודות למחשבה לאחר הע妣יה:

- כיצד מעצב ה"מקום התיאטרוני" של הציגנה? מהי ה"עטיפה": מקום ארכיטקטוני מיוחד, דמי ארון, מקום קרוב ליוםומי, רחוב, כיכר...?
- האם המקום שנבחר להציג בו, ה"עטיפה", מתאים לדעתכם להציג שבה צפיפות?

## **അഭ്യർത്ഥി**

יש הממקמים אבזר בתיאטרון בין הלמוש לבין התפאורה: והוא פריט לבוש או פריט תפאורה המשמש בתפקוד דרמטי תיאטרלי וווצר מערצת סימנים בהצגה. הגבול בין חלקי התפאורה לאבזרים לא תמיד ברור. חלקית תפאורה, אבזרים שונים ואפילו גופו של השחקן משנים לא אחת תפקודיהם (מקל טיל יכול להיות פריט בלבשו של צעיר מטוען, אך כאשר נשכח המקל בארונה של גברת נשואה, הוא הופך להיות אבזר רב-שימושות).



## **תאורה**

תפקידו הראשוני של התאורה התיאטרונית הוא להגביל ולהגדיר את המקום התיאטרוני. עיקר עבודת התאורה היא על הבמה, בעיצוב מציאות (או סמנונה) וביצירת אווירה. התאורה כוללת גם הקנות של שקופיות, סרטים וידיאו.

נקודות למחשبة לאחר הצפיה:

- האם מעצב התאורה ניצל ליעתכם את החלל שהועמד לרשותו בדרכים מעניינות?
- מה חלקו של מעצב התאורה ביצירת היחסים במח'קה?
- האם יש בהצגה התייחסות לעונה או לזמן מסוים במשך היממה? עד כמה הצליח המעצב בגילמן?
- האם האור והעליל לשחקנים או הפריע להם?
- כיצד מושתלבת התאורה בשאר מרכיבי ההצגה?
- לאילו אלמנטים של תאורה שמתם לב במיוחד (לחיזוק ולשלילה)?

הוא מגלה את הדמות, והוא מוביל את הקהל לעולם האשליה המאחדת את הצופים עם השחקנים.

### הדמות

דמותה במחזה היא אישיות פרי יוצרתו של המחזאי, הפעלתן מדברת ומשתתפת בהתרחשויות, בחלק מן המחזזה או בכלל, ומומחשת בהצגה על ידי עבودת השחקן. יש מוחזות עם דמות אחת בלבד, המשתתפת לכל אורך המחזזה, ויש ככל ה="#">

המיכלים דמיות רבות – ואריות, משניות ווניציבים.

באפיינה של דמות משתתפים שלושה מרכיבים:

- השימוש שהמחזאי עשו בידע קודם של הצופים על הדמות.
- אפיון המציג מוחץ לדיילוג – הלבוש, מחאות הגנו וуд פרטיטים המאפיינים את ההפעה החיצונית המצויים בדילוג.
- יחסיה של הדמות עם דמויות אחרות מעידות על אופייה.

נקודות למחשבה לאחר העפיה:

- מיילו חומרים עשויים האבויים בהצגה?
- מה מספר האבויים על הבמה והאם יש לו משמעות?
- (כיסאות ריקים במחזה "כיסאות" של יונסקו, מלאים את הבמה במהלך ההצגה ומהריפים את בידודן של הדמויות.)
- האם היו בהצגה אבויים בעלי תפקידים שימושיים? (חרבות במקורה של דורך)
- האם היו בהצגה אבויים שהם פרטיטים בתפוארה ומשלימים את הרקע ההיסטורי או החברתי של המחזזה?
- האם נעשה במהלך ההצגה שימוש כחור באבור, שהפכו אותו למעין מוטיב או עילה לצמצף האירועים כלו?
- האם יש בעלילה אבור שיש לו חשיבות מחייבת העלילה והוא מכוכן את הציפיות של הצופה? (גולגולתו של יוריק בהמלט)
- האם יש בהצגה אבור הנותן בטיי למצבה הגוף של אחת הדמויות או ליחסיה עם הדמויות האחרות?
- האם יש בהצגה אבור העור לדמות לבטא את אופיינה?
- האם היה בהצגה שימוש מעניין באבויים? האם מצאתם שימושים מיותרים?

### השחקן

### השחקן

נקודות למחשבה לאחר העפיה:

- האם עצוב הדמויות הוא סטראוטיפי, או שנן מורכבות וייחודיות?
- מהם היחסים בין השחקן לתפקיד – האם הוא מזודה עם הדמות שהוא מגלה, האם הוא מעביר תחושה של ניכר, או שנראה כאילו הוא "לבש" את הדמות כמסכה?
- מהו מספר השחקנים?

אדם שרכש מיומנות באמנות התיאטרון, המאפשרת לו לעמוד על הבמה ולשרת את הקהל, על ידי הוצאה לפועל של המחזזה. השחקן הוא החלילה המקשורת בין המסר שבמחזה לבין הקהל שבאולם. בזותה הדרך האמינה שבה



### **לבוש, איפור, שיעור ומסכה**

אליה מערכות סימנים המלאות את השחקן בಗילום הדמות.  
**לבוש** הוא האמצעי החיצוני ביוטר והמסכם ביותר אשר  
 באמצעותו מגדירים את הדמות.  
 הגדים עוררים לעצם את הרוֹסם הראשוני של הדמויות  
 ומצביעים מידע עליהן וכן צירcis להיות תואמים ככל  
 האפשר את הנסיבות המוצגנת.



**מסכה** היא המרכיב המרכזי והחשוב בהציגו gemeins עם מסכות.  
 יש לה השפעה פסיכולוגית ופיזית עצומה על השחקן ועל  
 הצופים. יותר מכל מערכת סימנים אחרת, מודגישה המסכה  
 את התיאטרליות שבתיאטרון. מיקומה באזורי הפנים, שהוא  
 האזור בעל כוח הביטוי העשיר ביותר אצל כל אדם, והעובה  
 שהיא מקיפה את הבעת הפנים - מקנה לה חשיבות עליונה.

**איפור**, בדומה למסכה, משפיע על השחקן והצופים כאחד  
 ומודגש חלקים בפנים שהציגו דורשת את הדגשות.

- האם מוכרת לכם הביגורפה המקצועית של השחקן:  
 תולדות חיים, תפקדים שנגlim, השתיכות להקה  
 מסויימת. מה תרומות אלה להציגו?
- מהו מידת העילוֹת שבה מנצל השחקן את חל הבמה  
 ואת האפשרויות שהבמה מציעה?
- עד כמה מעורר השחקן את דמיונו ועד כמה הוא מדגיש  
 את הטקסט דרך תנויות ומחוות גוף והבעות הפנים  
 שהן הוא משתמש?
- האם ההציגו מחיבת ריקוד או יכולות פיזיות אחרות?  
 עד כמה הדרישות האלה נוצעו בדור מעניינת?
- עד כמה שימושיים השימושים שעשו השחקן  
 בלבוש/מסיכה/אבזויים?
- לאילו הישגים הגיעו השחקן מהבהינה הקולית  
 בשימושים שעשה במבעא/בטונם/בקצב/בעוצמה/  
 בהיגיון בהיר/בדיבור שירי ובأפקין הדמומיות דורך?
- האם הכנסיות והיציאות של השחקן לבמה וממנה היו  
 מוצלחות?
- מה מידת שיתוף הפעולה בין השחקן לשחקנים  
 האחרים?
- כמה רגש השחקן לתגובה הקהל, במיוחד בהציגו  
 ה"וושט" דיאלוגבטי לבן הקהל (כמו: קומדי, קברט,  
 סטנד-אפ קומדי, תיאטרון קהילתי, תיאטרון פוליטי)?
- מה במשחק מצא חן בעיניכם ומה נראה לכם וראי  
 לביקורת שלילית?

## **מווייקה, קולות וקע**

בין אומניות המווייקה והתייארון יש שותפות מפלה. המווייקה משילמה, בעיקר בדרך רגשית, את הדroma המוגנת, ואילו הדroma "הולירה" מתוכה אומניות שהן בעיקון מווייקלית: אופרה ומחל. ליווג בין המווייקה לתיארון יש צאצא משותף, זהה המוחזה המווייקל.

נקודות למחשبة לאחר העפיה:

- האם המווייקה, הקולות והగברת הותאמו לחלל האולם שבו התקיימה ההצגה?
- עד כמה מסיעים (או לא) הקול/המווייקה/הגברת לשחקן בಗילום הדמות?
- עד כמה משמעותיים השימושים שנعواשו בשתיות/בטונים צורמים ביצירת אוירה?
- האם סייעו המווייקה והקולות לקביעת שעת היממה/תקופה/לארון החלל הפנימי והחיצוני (כמו קול קריית תרגנגול מב呼וץ לצין השכמה)?
- האם היה בהצגה משפט מוזקל חזר שבסנה מעין מוטיב?
- האם היו בהצגה שימושים אירוניים במווייקה (כמו מזיקה עוגנה בקטע אכורי)?
- עד כמה הצליח מעצב הקול והמווייקה להשתלב בשאר מרכיבי ההצגה: תפאורה/תאורה/משחק/בימוי?
- אילו אלמנטים של מזיקה וקול נראים לכם מוצלחים יותר ואילו בלתי מוצלחים?

נקודות למחשبة לאחר העפיה:

- האם הלבוש, עיצוב התסרוקות והאיפור "השתתפו" ביצירת האוירה? במימוש ח'אן?
- האם התלבושים מותאמות בינהן? האם הם עוצבו באיתמתה בכונת תחיליה?
- עד כמה הלבוש נראה כמסיע לשחקן בගילום תפקידו?
- עד כמה מותאם הלבוש למתחני התאורה?
- אם נעשה שימוש במסכות, האם הן עשוות היטב? האם הן מוסיפות למשמעות ההצגה?
- אילו מרכיבים של הלבוש/איפור/שייר/מסכה היו מעניינים, ואילו נראו לכם מיותרים או שגויים?



## קונפליקט

העלילה הדרמטית בנויה ממצבי קונפליקט שונים. חלוקם קונפליקטים שונים את ציר העלילה, אחרים שייכים למאהל התודעה. קונפליקט הוא פעולה גומלין בהתנהגות של בני אדם: כל דמות מונעת מהזוהה מעצמו רצון משלו להשיג דבר מה. התנגשות בין הרצונות של הדמויות יוצרת קונפליקט, וקונפליקטים יוצרים מתחה מתחה. קונפליקטים קיימים גם בין הדמות לחברה שבה היא חיה, בין הדמות לבני כוחות עליונים, ובין הדמות לבני עצמה. בכל מתחה יש קונפליקט מרכזי ועוד קונפליקטים נוספים ברוב המיצבים והפעולות.



...וגה ס'עפוי הכהטא ...

## סיפור ההציגה ובימוייה

### מחזה

יצירה ספרותית הבנויה על מטריות מיתיות שונות, הנמצאות בתחום המשותף של הקהל. מחזה יכול להיות מורכב מכמה מערכות המוללות תמנונות (סצינות) קצרות, שבאמצעותן נركמת העלילה.

### נקודות למחשבה לאחר העפיה:

- מהו הסיפור?
- כיצד מאורגנן הסיפור (מחינת זמנים – עבר והווה, חלוקה למערכות, חלוקה לתמונות...)?
- איפה מוקמה ההפסקה (או ההפסקות) ומדוע?
- האם סיפור ההציגה עניין אתנכ? האם היו מושמעים או משנים בו חלקיים ופרטיים?



## עובדת הבמא'

ראשית הבימוי המודרני – בסוף המאה שבעה ותחילת המאה העשרים. התואר "במא'" הוא אולי חדש, אך התק nied קיים מאז התיאטרון היווני העתיק: תיאום בין כל מרכיבי ההציגה ופירשו הדרמטי של המחזאה על ידי הצגתנו.

## העלילה

פעולה דרמטית נוצרת מהזוהה כאשר דבר מה מתרחש ומאפשר לדבר אחר להתרחש, ככלומר פעולה אחת מנעה את זו שבאה אחריה, וכן נוצר רצף פעילויות – שהוא העלילה. פעולה במחזה מוככנת מסיבה ומוסכוב.

- היסטויריות או חברתיות? האם היא משתמשת באליה ומצינה אותה, מתעלמת מהעובדות או חשופת אמיתות ועובדות על אירועים או מנגנונים וארגונים חברתיים?
  - האם הטקסט משכנע ומעוניין אתכם בעונותי האידיאולוגיות?
  - האם ה"פטון" שמציעה ההציגה, המזוי על פי רוב בסיווגו, נראה לכם משכנע? האם אתם יכולים להציג סוף אחר?
  - האם נראת לכם שגם הקהל שאותו צפיתם בהציגה שותף להערכיכם?
- אחרי ההציגה**

#### נקודות למחשبة לאחר הufppia:

- מה נמצא חן בענייניכם בהציגה? מה ריתק אתכם? מה ריגש אתכם? מה הציג?
- מה מופיע בהציגה? מומן הרגעים החזקים, החלשים, המשעממים?
- האם היה בחלק האחרון של התציגה ניסיון להביא את הצופים ל"שייא" בתגובהיהם (צחוק/רגש/גירוי אידיאולוגי או צירופים שונים של אלה)?
- האם התציגנה זכתה למיחסות כפויות ולהשתווות וכמה? האם אליה היו מזדקרים לדעתיכם?
- האם קראתם ביקורות או מאמרים אחרים על התציגה לאחר הufppia? האם הם הוסיפו או גרוו ממה באבחןם?
- האם למדתם מהם דברים חדשים שבאים לא הבנתם בownik הufppia?
- אילו תמונות נותרו ב"בנק הזיכרון" שלכם אחרי התציגה ומודעו?
- האם התציגנה הזכירה לכם העוגות אחרות (או דרמות טלוויזיה או סרטים קולנוע)? מה הייתה הדמיון ומה השוני?

#### נקודות למחשبة לאחר הufppia:

- באילו סימנים בחר הבמאי כדי לבנות את עולם הבדיין (היסטויריים, בני זמננו, דמיוניים)?
- האם יש בעבודות הבמאי יתרון לחוזתי או לשמייתי (דיאלוג, מזווהקה)?
- האם הבמאי ניצל את נתוני החלל של המקום התיאטרולי? של התפאורה? של התאורה?
- באילו אמצעים חזותיים וצליליים השתמש הבמאי?
- אם המחזזה מוכר לכם, האם יכולת להבחין באיכות הבימוי, כאשר צפיתם ב'זרות' המחזזה להציגו?
- כיצד "תומר" הבמאי את מכלול הגורמים הנזכרים?
- מה נראה לך כחיובי בעבודות הבימי והאם מצאתם בה מרכיבים שליליים?

#### מקורות וחידושים

#### נקודות למחשبة לאחר הufppia:

- עד כמה ההציגה מרעננת את המוסכומות התיאטרוניות המוכרות לכם ומסקלת קלישאות?
- מהן הדוגמאות הבולטות להלויים בהציגה?
- מה בנאלי/מצטצם/קלישאי בהציגה?
- האם הרצין במקורות נראה יותר מביצוע של הטקסט בודך בבירור ומעניינת?

#### הтекסט התיאטרלי כתעינה או כמערכת טענות רעיונית או אידיאולוגית

#### נקודות למחשبة לאחר הufppia:

- מהו החובה של התציגנה עם הצופים (עשועון/מסר/חברתי/אמוציאות/מתח)?
- מהי התיחסותה של התציגנה לעובדות או אמיתות

# הדמות או כיצד נהפוך למישחו אחר?

דמות במחזה היא אישיות פרי יצרתו של המחזאי,  
אדם הפועל, מדובר ומשתתף בתתרחשויות בחלק או בכלל המחזאה.



❖ **מחוות גוף ותנוועה – מהן?**

נתחל בתנוועה

נפסל פסלים

نبיט במראות

נבנה מכוניות

גביע רגשות ותחושים

נצח פעולות יום יומיות

דמויות וקצב

מחוות לדמיות

מי יושב על הכסא?

מתמונה להצנה

❖ **איפור – לשם מה?**

דמויות מתאפרות

❖ **תלבושת מהי?**

הדמות שמתחחת לכובע

לביש ונלבש דמיות

❖ **בואו נשמע קול**

נדבר ג'יריש

קול במעגל

## ❖ מהו גוף ותנועה – מה? ❖

מוחות גוף (גֶּשֶׁת) היא הנעת איבר מאיובי הגוף להדגשת הדיבור, ללווי הדיבור או כתחליף לו. לרוב המתחווה רצנית ונשלטת על ידי השחקן. תנועה היא הפעולה של הדמות על חלל הבמה, ריצה, הליכה או כניסה ויציאה.

### נתיחיל בתנועה

מה יקרה פה?

נקדם במרחב באופנים שונים.

### איך נתיחיל?

• נומן את הילדים למסיבה תה בвитה של הפיה הטובה או המכשפה הרעה בעיר מכושף, או לחגינה בארץ הרובוטים. נסמן על הרצפה מסלול/שביל אל העיר, ושאל את הילדים מי וולך למסבנה/חגינה כו ואיזו מן הליכה או דרך התקדמות שלו. (ኖכל לעזר בהצעות: אחורה, בסיבובים, בקפיצות, גבינה, נמוון, ועוד) לאחר שיציעו הצעות שונות, נומן את הדמויות שהילדים

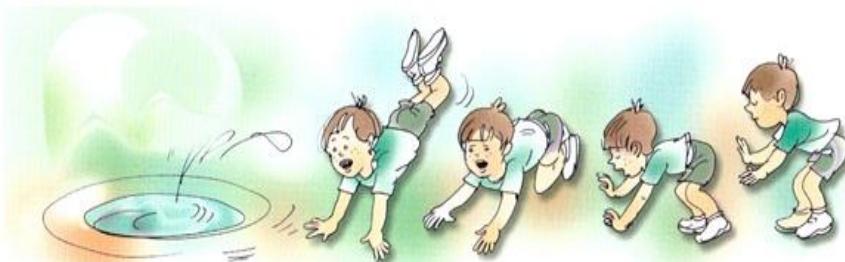
הציעו למסיבת התה או לחגיגת הרובוטים. ככלומר, כל אחד מהילדים יהפוך כעת לדמות שאוთה הoxic ויתקדם בדרך ההתקדמות שלה אל בית הפיה/מכשפה/חלילית.

נזה לדרך!  
א.

הילדים ילכו בחדר הליכה חופשית. נחליט מראש על סימן מוסכם לעזירה: מיחיאת כף, נקשה בתוחה, הפסיקת המיויקה (אם מחליטים לעבוד בלבד בליווי קטע מוזיקלי), או המילה "פריז".\*

- הילדים יתקדמו בחדר בתפיסות חלל שונות: גבינה, נמוון, רמת ביניים, רחב, צר, אורך, קצר, עגול ועוד ("התקדמו בחדר בצורה הכל גבורה שאתם יכולם..."). נעצור את הילדים ב"פריז". הילדים יעלו אסוציאציות בקשר לצורת התקדמות שלהם ("למי או למה אתה דומית? אולי לעמוד חשלל או לג'ירפה, אולי לכדורסלן או ל...").

\* פריז היא המילה שבה נשתמש בכל פעם שנרצה שהילדים יקפאו במקומם.



- הילדיים ידמיינו לעצם את המקום שהמסלול מוביל אליו: הביתה, לארמן, לנ' הרפטקאות, למערה, לעור... נציגו לילדים לצייר את המקום הדמוני. וחלק להם גירוטים צבעוניים לציר על רצפת החדר או גיגיונות ניר וצבעים לצייר.
- הילדיים יתקדמו במסלולים שונים: בקו ישר, בקו משופע, בקו מתפתל, במעגל. חשוב להתלה לילדים די זמן להתנסות בכל מסלול ומסלול, ולבקש מהם להציג כיצד אפשר להתגבר על מגבלות המקום ("אם נתקעתם בקיר או בשורת הרכישאות מה תעשו?").

ועכשיו נעברו להציגו...

- נעברו לפינת ההציגו (ראו: על המדריך, עמ' 9). הילדיים ישבו באזורי הקחל, ובכל פעם "על" ילד אחד או קבוצת ילדים לבמה וצינעו.
- נספר שוב את סיפורו המשגנרט שבו התחלת הפעילות, והילדים יציגו את הדמויות ההולכות להציגת הרובוטים או לביתה של המכשפה/פה או כל סיפור אחר שימצאו הילדיים. בכל פעם תזמן הגנתה ילד או קבוצה להציג את הדמויות.
- הסיפור יכול להסתמך במשמעותה דמיונית שבה ישתתפו כל הדמויות, כשל אחד מברך לשולם את הונחיהם, מתישב לשולחן, שותה תה ומושוחח עם ידיוו בדרכו המינוחית, או בריקוד רובוטים סוער לנכדו סיום החגיגות.
- כל ילד יבחר את צורת ההתקדמות שלו במסלול. בכל פעם אפשר להציג ילד אחד להציג את צורת ההתקדמות שלו, וכל הילדיים ינסו אותה במסלולם.
- הילדיים יתקדמו על המסלול "אילו" הם דמויות שונות: חתול, ליצן, איש עיר, איש המהאר לעבודה, ילד עם כדור (דמיוני), ועוד כדי הגדילו הטובה עליהם.

## נפסל פסלים

מה יקרהפה?

נעצב דמות באמצעות פיסול של הגוף.

אין נתחילה?

- הילדים יתקדמו בקצב המוזיקה ויעצרו ב"פריז" כשחומרה תיפסק. כשהילדים ב"פריז", תעבור הגנתה בנייהם ותופסל מכל ילד פסל (מהגוף שלו), כאילו היה



פסל היוצר פסלים בסטודיו שלו מגושי חומר. הילדים יישארו לעומת נפסלים מעוצבים. (יש להזכיר לעברו בין כל הילדים).

נצא לדרך!

א. ◀

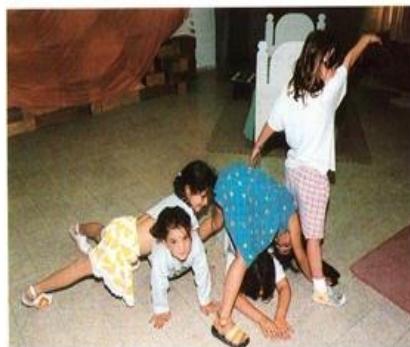
- כל ילד יבחר בן זוג: ילד אחד יהפוך להיות אמן מפסל והשני - "גוש חומר" החופך לפסל. המפסלים ייצרו פסל מגוף של בן זוגם, ישאירו אותו על מקומו ויתאספו בצד ליד הגנתה. הם יתפעלו מגן הפסלים שנוצר.

בתוכן גן הפסלים זהה תפעיל הגנתה את הילדים באמצעות סיפור דמיוני. לדוגמה: "פסלים קרים, לכבד חנוכת גן הפסלים שהקמתם יבוא מחר אל גנו ראש העיר (מלך, אורחה אחר). אבל מה קורה??? מה זהות הרוחה הו??? אוי!!! הרוח הורשת את הפסלים!". הילדים והגנתה יונעו בין ה"פסלים" כאילו הם הרוח, וכן "פסל" שהרוח חולפת אליו יתנפץ ויתמוטט. "או ואבוי לנו הפסלים התמוטט ומחר ראש העיר עתיד להאגע מה נעשה?" הגנתה תמשיך את הסיפור, ותציג לילדים לבנות גן פסלים חדש.

הילדים יבנו גן פסלים חדש, אלא שהפעם ילד שחויה - "גוש חומר" יהפוך לפסל והילד שפיסל - ל"גוש חומר".

ב. ◀

- כל ילד יבחר בן זוג: ילד אחד יהיה אמן מפסל והשני - "גוש חומר" החופך לפסל. הפעולות הזהו יכולה להתבצע במתכונת הפעילות הקודמת (סיפור דמיוני), אלא



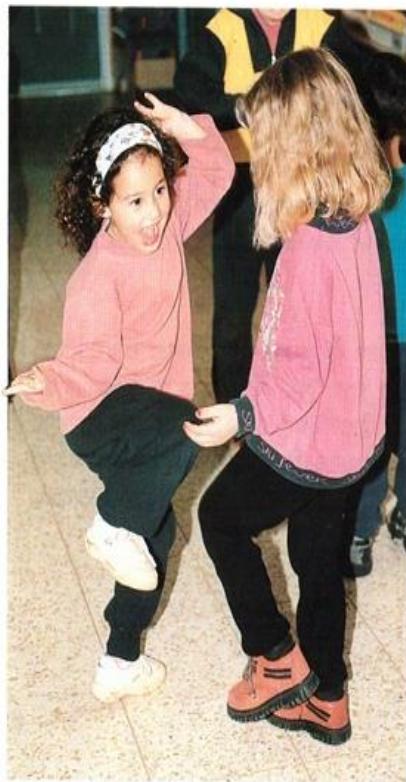
שחפעם "ראש העיר" הומן פסלים בנושא מסויים: גן פסלים בנושא חייו, חנות צעצועים, גן של אהבה וחברות ("ראש העיר צריך להציג שהפסלים מביעים אהבה בין חברים").

• "ראש העיר" מתחזר בכל פעם שבוגנים בשביולוג פסלים בנושא מסויים: "אני לא יכול לעבוד כשלול עני יומד גן פסלים כל'ך עצוב, אני בוכה במקום לעבוד... אני לא יכול לעבוד כשלול עני גן פסלים כל'ך מפחיד, אני מתחבא כל היום מתחת לשולחן..."  
בכל פעם יתחלפו הילדים בתפקידים, ובגון בנושא אחר.

**הוועה:** הפעולות יכולה להתבצע בהרכבים שונים: פסל עם "גוש חומר" אחד, פסל עם שני "גושי חומר" או יותר.

•  הילדים ייצרו קבוצות בנות ארבעה או חמישה משתתפים. כל ילד בתורו יהיה "פסל" היוצר פסל מהקבוצה כולה לפי הווות הגננת ("ראש העיר"): עץ, פרה, פרט, נחש, סירה (בתמונה למטה), פיל (באמצע), ביצת עין במחבת (למטה) ועוד כיד הדמיון.

העורות: אם ה"ילד" עושה תנועות מהירות – ה"מורה" לא תצליח לחקות אותן. לכן כדאי לכוון את הילדים לנוע לאט. תוספת של ליווי מוחקלי ליר, ולא קצבי, תתרום לייצרת תנועה רציפה ווורמת, כזו שה"מורה" יכולה לחקות בזמן אמיתי, בניגוד לתנועות מהירות שה"מורה" יכולה לחקות רק באיתור.



### נבייט במראות

מה יקרה פה?

נכען חיקוי של תנועה בדיקת מרבי.

איך נתחילה?

- נחלק ילדים מראות ונצעע להם לבצע תנועות שונות (מצחיקות, מפחידות וכו') מול המורה.

נצא לדרכ!

◀ 8.

- כל ילד יבחר בן זוג. אחד הילדים יהיה בתפקיד ילד והשני בתפקיד מורה. נשמע מנגינה איטית, שקטה ווורמת.

- ה"ילד" יעמוד מול ה"מורה" ויתנעע לפי המוזיקה. ה"מורה" צריכה לחקות את תנועות ה"ילד" בדיקת מרבי. ניתן להוסף נושא ל"מורה": אהבה, כעס, שמחה, הפתעה, אכיב וועוד.



- ועכשו נverbו להצגה... ● ה"ילד וה"מראה" יחליפו תפקידים בינויהם.
- נומין את הילדים לארץ המראות (אוור ההצגה של הגן).
  - נבקש מהילדים לספר מדמיינים, או שנספר להם סיפור על ארץ שבה המראות והאנשים התבבלבו ביניהם, וקשה היה לדעת מי המראהomi האיש המביט בה.
  - בשלב זה נומין חצי מהקבוצה, והם יציגו "ילד" ו"מראה" (בלי החלטה מראש). המלך של אוצר המראות הזמין אליו את טובי הבילשים, והם יצאו לפתור את התעלומה: מי הילד וממי המראה? ● נעה את הקבוצה השנייה לבמה ונשלח בכל פעם "בלשי" אחר שינסה לפתור את התעלומה.
  - אפשרויות סיום לסיפור: במסיבת הריקודים שנערכה לבבodium פתרון התעלומה, הפכו האנשים למראות וכל העניין התחילה מהתחלתה... ● לאחר שהילדים יחליפו תפקידים פעמים אחדות, הם ימשיכו לנوع באותו אופן כשאחד הוא "ילד" והשני "מראה", בלי החלטת מראש מי הוא מי. תוך כדי התנועה, יחליפו הילדים תפקידים לפי רצונם ולא מילימ'. ("cutת נ麝יך להיות 'ילד' ו'מראה', בלי ההחלטה מראש מי הוא מי, בכל פעם שאחד מבני הזוג יזיכה להיות 'ילד', יתחיל הוא להוביל את התנועה".)

## מבנה "מכונות"

מה יקרה פה?

ההפקה בשיתוף פעולה ל"מכונה" רבת משתתפים.

איך נתחילה?

- הילדיים יעמדו במעגל, ילד יזגס תנועה וחבריו יחקו אותו. נקרא לתנועה כשמו של הילד. שלושה-ארבעה ילדים נוספים, כל אחד בתורו, יציגו תנועות והקבוצה תחקה אותן. הילדיים יחווזו על התנועה של כל ילד לפי הסדר לאחר אזכור שמו של הילד ("עכשו נתחילה מהתחלה לפני הסדר. אני אומר את שם הילד ואתם תחוזו על התנועה שהיא שוב ושוב, עד שאקרו בשם של הילד הבא"). ניתן להוסיף ילדים מודגימים לפי יכולת של ילדי הגן.

נצא בדרך!



- כל ילד נצע בישיבה תנועה קצרה וקול שמתלווה אליה ויחזרו עליהם פעמיים אחדות.

אחד הילדיים יקום, יבצע את התנועה והקהל יוחזו עליו שוב ושוב. הילד הבא יתמקם על יד הילד הראשון. ויתחליל לבצע את התנועה והקהל שלו במקביל לראשון. כך יצטרפו אליו הילד השלישי, הרביעי וכן הלאה, עד של הילדיים ישתתפו בפעולות ותיזכר "מכונה".

ב.

- נהפקה ל"מפעיל" אשר יתיציב ליד "לוח הבקרה" של

"מכונה". נוכל לעזרו את "המכונה", להאייך או להאט את הפעולה שלה, להגביר או להחליש את הקול, בקיצור: ל"שחק" ב"מכונה". לאחר ניסיונות אחדים של הפעלת "לוח הבקרה" "המכונה" מתקללת ומתפרקת, והילדים נופלים על הרצפה ולא זים. נחשף בארגנו כלים דמיוניים את ה"מכשיר" שיתקן את "המכונה" וכשנמצא אותו, נתקן כל חלק וחולק ב"מכונה" (לילד אחד נדפק מסמר, לאחר נבריג בורג,ليل נטף נסיך שמן וכן הלאה). כל ילד ש"תיקנו" אותו חזר לעבד במלא המרץ.

- נומין קבוצה של ארבעה-חמשה ילדים. הם ייצרו "מכונה", ואחד מהם יפעיל אותה בדומה לגנטה.



- הילדיים יבנו "מכונה" על פי נושא: "מכונה" שמייצרת מיצ, רוח, צחוק, מוזיקה ועוד.

- אפשר "לבנות מכונות" בנושאים שונים שיתאפשרו לתכננים שעוסקים בהם: עניינו בפרק "פעליות חד פעמיות" (עמ' 109).

ועכשיו נעבור להציגו...  
• נעבור לפינת החצאות, שם ישבו הילדים באוצר הקהלה. קבוצה קטנה של ילדים תבחרו נשא, תעלה לבמה ותציג מכונה בנושא הנבחרו. הנושאים יכולים להיות לקווים מסיפורים או מהווים חייהם: קיע, טלוויזיה, משפחה או "ארץ יוצורי הפרא", "חדרון באורך"\*\* וסיפורו אווירה

\* מorris סנדק, ארכ' יצורי הפרא, כתה, 1984.

\*\* פרופ' פאון, חדרון באורך, כתה, 1968.

- אפשרות נוספת היא לספר סיפור, כגון "הסנדר והגמדים". בכל פעם שיוחכו הגמדים העובדים למענו בלילה, יעלו על הבמה כמה ילדים, ויעצמו מוכנה שמכינה סנדלים, נעליים, מגפיים וכו', בתוספת משפט שאומר כל גמד.
- בהמשך הסיפור, קבוצה נוספת יכולה "להתעד" את תגוניותיהם של הסנדר ואשתו שמוצאים את הנעלים בכוורת: "אילו סנדלים!", "אני לא מאמין!", "מי הכנין לנו אותן?", "בואו נתחבא ונראה".
- ילד אחד יכנס לבמה, יאמר משפט מלאוה בתנועה ויחזר על נס שוב ושוב, שני צטרוף אליו עם משפט ותנועה משלו, ייכנס ילד שלישי וכן הלאה, עד שתהיוצר תמונה שנעה ומדוברת בעית ובעונה אחת. אחד הילדים או הגנתה יכולם ל"נצח" על התמונה: לעצרו את כולם ב"פריז", ובכל פעם להפישו" ילד אחד או שניים יחד.
- הילדים יבחרו תנעה ומשפט המתאימים לנשא או לאוירה בסיפור. למשל, בנושא קץ משפטיים כמו: "אה, איזה חום!" "אמא תקני לי גליה", "תמרוח קرم שזוף" ועוד. בספרו "פחדון בארון" משפטיים כמו: "אייז פחד", "אני איירה בע פחדון" ועוד.

## نبיע רגשות ותחושים

מה יקרה פה?

נשתמש בכל איבריו הגוף להבעת רגשות והלכי רוח של דמיות.



אין נתיחין!

• הילדיים ייועו בחדרם להORAת "פריז" יעצרו ויקפאו. הנגנת את הילדיים, לתנועה עם רוש. להוגמה: אם הרגש הקפה היה כעס, נבקש מהילדים לנוע בחדר ולנסות להרגיש כעס על משהו. אם הרגש הוא שמחה, נבקש מהם לנסות לחושב על משהו ממשהו שמחה, ולנוע בחדר עם ההרגשה הזאת.



ב.

- כל ילד יחליט איזה סוג של רגש הוא רוצה לבטא בתנועה. הילדים יציגו, בזמנית, קטע של רגע בתנועה. כל ילד בתומו יראה סוג אחר של רגע. נשאלת הילדים מי הם ולמה הם מתנהגים כך ("מי אתה? למה אתה כה עצבן, כועס, מובלבל?") מה קרה לך?" מה רأית?" מי אתה פוחץ, מתחjis, נבהל?")



- כל ילד יଁקְטַע תנועה משפט המתאים להלך רוח של הדמות שהוא מציג. לדוגמה: "אני שמח כי מחור יש לי יום הולדת", "אני כועסת כי הילדים לככלו את הון ואני צריכה לנוקות", "אני פוחד כי ביעור זה יש מכשפות" ...



## מציג פעולות יום יומיות

ב.

- כל ילד יבחר לו בן זוג. כל זוג ייחלט בסוד על פעולה יום יומיית שעושים יחד ("מתנדדים" על נסנדת" עלה וורד", "משחקים" מסירות" בכדור, משחקים ב"קלפים"), ויראה אותה ל"קהל" – שאר ילדי הקבוצה.

ועכשיו נעברו להציגו ...

- נעברו לפינת ההצגות בן. הילדים ישבו באוזור הקהל. זמן יילך אחד לספר מה קרה לו באותו בוקר מהרגע שקס מומנטה, ואחרו – להציגו. אפשר לעודד את הילדים להוסף ממצבים מצחיקים מפרי דמיונם, על ידי כך שנציגים את הסיפור הראשון. למשל: "קמתי בבוקה, התמתחתתי היבר והבטתי בשעון. קמתי במהירות והלכתי לצחצחים שניים. המשחה לא רצתה לצאת מהשופורת, אז עמדתי עלייה והכרחתי אותה לצאת... הדלת של הארון לא הצליחה להיפתח, אז קראתי לאמא שליל וכל אחת מאנתנו משכה ידית אחת עד ש...הארון נפתח ושתיינו היינו על הרצפה..." (וכן הלאה).

מה יקרה פה?

נעיג הצגה של פעולות שאנו מבצעים יום-יום.

אין נתחילה?

- הילדים ישבו במנגנון גדול, כל ילד בתווך יוכל לכנס לתוך המנגנון ויבצע פעולה כלשהי שעושים כל יום, למשל "יסתרך", "צחצח שניים", "ינעל נעליהם". הילדים היצופים ינסו לנחש מהו הפעולה שהילד מבצע.

נצא לדרך!

- הילדים ישבו מפוזרים בחדר. ככל ייעלו בו זמינות בתנועה ובדברו, לדוגמה: "אתם מנסים לקשרו שרוון ולא מצליחים", "אתם מציראים צирור ופתאום נשף לכם צבע על הזר", "אתם עומדים בחדר המדרגות בחושך, והאור כבנה", "הגוננת כעסה עליכם", "סימתתם להתקלח ואין לכם מגבת", "קיבתתם מתנה מההורים בקופה ענקית", "אתם מתכוונים לקרואת מסיבה".  
כל אחת מהפעולות יש לחתן "זמן עבודה". אחר כך אפשר להראות חלק מההצגות של הילדים.

## דמויות וקצב

מה יקרה פה?

כל אדם קצב תנועה, דיבור וחשיבה מסוים. מנסה בקצבים  
שוניים של דמויות שונות.

## איך נתחיל?

אחד מהפעילויות האלה:

- הליכה לפני קצבים משתנים (לפי קצב מחזיות כפים,  
תיפוף וכו').

- נבקש מהילדים לצעוד קדימה כשנאמרו: "אברה"  
נבקש מהילדים לנכת אחורה כשנאמרו: "קדבורה"  
נבקש מהילדים לקפוץ כשנאמרו: "הוקוס"  
נבקש מהילדים להוציא לשון כשנאמרו: "פוקוס"  
נאמר את המילים, בתחילת לפי סדר, והילדים יפעלו  
 בהתאם למילה. ולאחר מכן, נסחף למילה את המהירות  
 הנדרשת: הוקוס – לאט, פוקוס – מהר וכו'. לבסוף נבלבל  
 ביןיהם ונשנה את הסדר.

## נצא לדרכ!



- הילדים יתקדמו בחזרה בקצבים השונים. אגב ההליכה  
 נשאל את הילדים איזו דמות אנושית הם יכולים להיות  
 בהליכה כזו.
- העצור את הילדים ב"פריז" ונשאל אותם מה הסיבה  
 ל凱ב ההליכתה של הדמות (הסיבה תקל על הילד  
 להיכנס" לדמות ולהציג אותה: הדמות הולכת לאט או  
 מהר כי... היא גברת מגונדרת שמסתכלת על חלוניה  
 ועוד).

- הילדים יעברו לקצב מהיר ויתקומו בחזרה. העצור  
 להORAת "פריז" ונשאל את הילדים מי הולך בקצב מהיר  
 כזה. נבקש מהילדים להתקדם בחזרה כמו כל אחת  
 מהדמויות שהוצעו. לאחר שהילדים התנסו בהליכה  
 מהירה של דמויות שונות, נבקש מהם לבחור דמות  
 וללכת כמוות.

ועכשיו נعبرו להציגה...

- לאחר סיפורו שMOVEMENT בו כמה וכמה דמויות (הסיפור  
 המוחיקלי "פטר והזאב" של פרוקופי, למשל, שאותו  
 נשמעו לילדים לפני ההציגה), נתרגול את ההליכה שלהן,  
 נוספת תחפושות וצבעי איפור וכן גשש לאוצר ההציגות.  
 בספר לילדיים את הקצבה, ובכל פעם שדמות מסוימת  
 תופיע, הילדים שבחרו בה יעלו על הבמה ויזגמו את  
 ההליכה שלה, את קצב התקדמותה ואת ההבעה הנסוכה  
 על פניה. ניתן להוסיף את המוזיקה המתאימה לכל דמות  
 תוך כדי ההקראה.



- הילדים יתקומו בקצבים שונים בהתאם להORAות: לאט,  
 מהר (הליכה בלבד).

- הילדים יתקדמו בחזרה בקצבים השונים. אגב ההליכה  
 נשאל את הילדים איזו דמות אנושית הם יכולים להיות  
 בהליכה כזו.

- העצור את הילדים ב"פריז" ונשאל אותם מה הסיבה  
 ל凱ב ההליכתה של הדמות (הסיבה תקל על הילד  
 להיכנס" לדמות ולהציג אותה: הדמות הולכת לאט או  
 מהר כי... היא גברת מגונדרת שמסתכלת על חלוניה  
 ועוד).

- ויכשייו נverbו להציגה...  
 ● הילדים יבחרו לעצם תלבושת ממחסן התלבושים, ואפשר גם להוסף צבעי איפור המתאיםים לדמות שבחורו להציג. נחוור לפינת ההצלחות ונציג את הדמויות.  
 נועד את הילדים ליצור קשר ביןיהם ולפתח "ציניה" משותפת. לדוגמה: "אמא" מורה לתעסוקה, ו"הילד" שלה מודע עייף ואייטי. "אבא" מורה לעובודה, יצא מהבית ונתקל ב"איש זקן" המבקש ממנו לעזרו לחצות את הכביש. "ילד משועם" מטייל ליד "אמא" המסתכלת בחנויות, ועוד.
- ואווה ומוחפשת שמלת יפה... כי היא ילד שמתכלע בתמונות במזיאון... כי היא אמא שסמהרת לעבודה ועוד).
- הילדים יתקדמיו בקצב של הדמות ויוסיפו תנועות המתאימות לה ומילה או משפט שהדמות אומנת אגב ההליכה. ("התקדמיו בחדר בקצב איטי, החליטו איזו דמות אתם... פרוי. חשבו, מה הסיבה שהדמות שלכם מתקדמות בקצב זהה? המשיכו ללטת והוסיפו להליכה תנועה של הדמות... חשבו מה הדמות שלכם רוצה להגיד... כתעת כל ילד גזיד את מה שהדמות שלו רוצה לומר...") הילדים יתקרו וויברו כלם בעונגה אחת.

## מחיות לדמיות

מה יקרה פה?

נעצב ודמות מותן היכרות עם בעלי חיים.

אין נתחיל?

- נביא לנו מבחר ספרי מידע, תМОנות וסרטים וידאו העוסקים בבעלי חיים. אפשר לשלב סিיר מודרך בנוי חיים. כל ילד יבחר בעל חיים שהוא אוהב ויאסף עליו מידע רב ככל האפשר (אורח חייו, תכונתיו הגופנית, אפיוני התנהגותו), בעזרת הגנתת ובעזרה ההורים.

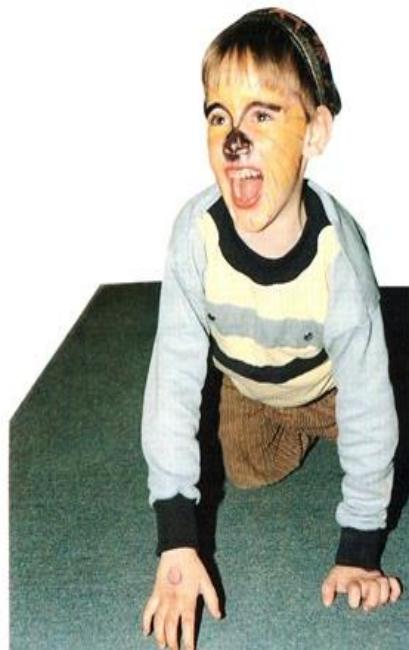


- ככל יספר לקבוצה מה הוא למד על בעל החיים שבחר: איפה הוא גור, מה הוא אוכל, איך הוא מתකם, איך הוא מתנקה, איזה קול הוא שימושי, אילו איברים מיוחדים יש לו ולמה איברים אלה משמשים.

נמצא בדרך!



- כל ילד יציג בתומו את בעל החיים שבחר – תנועה, אכילה, שינוי, התנהגות, התגוננות – תנועה בתוספת קול, ספראי, כולם ייחד ינוועו, יאכלו, ישנו, יתנקו, יתגוננו זה





ג.

- הילדים יعوا בחדר כדמות של בעלי חיים, כל אחד ובעל חיים אחר, וירכו זה את זה לשולם, בקול ובאיינטונציה המתאימים לבעל החיים.



מן זה, הגנתה או ילדי קבוצה מסוימת יקבעו ב"ספארי", תפעלו או יבהלו מבעלי החיים, יאכלו אותם, ילטפו אותם ועוד.



ב. נוכח עם הילדים על התוכנות הגוףניות של בעלי החיים: הכבדות של הפיל, הזריות של האורנטה, הגמישות של החתול וכו'.

- הילדים יعوا יחד בחדר כמו פילים, אורנטות, חתולים, סוסים (לפי בעלי החיים שבחרו), אגב הדגשת התוכנות הגוףניות שהועלו בשיחה ("אמרתם שההילה של הפילים כבדה. נציג ביחד את ההליכה הכבדה של הפילים").
- נוכח עם הילדים על האנשה: אילו תוכנות מייחסים בני האדם לחיות? מהו המקור לדמיון: החתול גנדנון, הנמלה חרואה, הזאב רע, החומר טיפש, האורנטה פחדנית, הנחש ערומי, האריה גיבור, התנרגולת עצלה.
- הילדים יعوا בחדר כדמות של בעלי חיים, כל אחד ובבעל חיים אחר. בכל פעם מעצרו ב"פרוי", "נכון" ו"זוקר" אל אחת הדמויות ו"נפשיר" אותה. נכוון את הילדים להתenga לפני תוכנות האנשה. ("תרנגולת, את עצלה מכדי לו, אולי הביא לך כסא?... נחש, את מי אתה חולק לסדר' עכשווי?... א/orנטה, אל תלדי אני אחנו נשמר עלי, את לא צרכה לברוח...")
- כת עט ניתן לשחק חמישה, שישה ילדים, להגע לסתוך של הספרו ולהתחליל מהתחלה עם קבוצה חדשה של ילדים.
- דוגמה לסיפור: בארץ ווהקה, בארץן מפואר, גרה החתולה הנסיכה (לחכנית "חתולה" לבמה). ים אחד התעוורה הנסיכה, הביטה בראוי, וראתה שם חתולה עזובה. מיד ידעה שהיא עזובה כי אין לה חברים. אמרה הנסיכה לעצמה: "...". העזובה ני אין לה חברים. הלכה ה"חתולה" תדגר, ויצאה אל העיר לחפש חברים. הלכה

- ניגרבפני הילדים את החיים המופיעות בספריו. הילדים ילכו כמוני, ויחקקו את תנועותיהם ופעולותיהם.
- הילדים יהפכו לבני אדם ש"היי פעם החיים האלה", יציגו את ההליכות שלהם, ידברו כמוום ויסיפו לעצם תנועות אופייניות לאדם שהוא פעם דבר או אריה או ארנבת.
- ...ונכשוו נverbו להציגו...  
...ויכשוו נverbו להציגו...
- בספר את הספרו/משל שבחרנו ותוקן כדי הספרו יעלן הדמויות המשתפות ויציגו את החלק שלהם בספרו: האפרוח עברו בין החיים השונים ויבחרו לו אמא, החתול במוגפים יבלע את הקוסם הרע שהופיע לעברו, השוער יימין את החסידה לסייעה ועוד.
- בכל פעם תציג קבוצת ילדים חדשה ספרו חדש.

הנסיכה על השביל המוביל לאגם, ופגשה את... אמר לה... ענתה ל... והם המשיכו בדרכם. העלילה מתפתחת בהתאם לבני החיים ולמה שקרה ביניהם. נייר, תוך כדי הספר, קשרורים בין מפגש למפגש.

סוף אפשרי:

שזהಗיעו הגיבורים אל האرومון, כייש האריה הגיבור את הדרון שעמד בפתח, והדרון שקע בשינה עמוקה למאה שנה. הנסיכה החתולה הביטה באירה וחין החל לילות על פניה. כל החבורה הרעה לאaira ולנסיכה השמחה, וכולם נכנסו לארוםון לשחק באולם המשחקים.

#### ד.

- בעקבות הפעולות של האנשת החיים, ניתן לבחור סיפורו חיים ולהציג אותו תוך כדי הספרו, כאילו הן יכולות להתנווע ולדבר בכני אדם. נשים דוגש על תנועות המתאימות לחיה. למשל: "חתול במוגפים", "השועל והחסידה", האפרוח שהלך לחפש אם אחותה\*, "האריה והעכבר" של איזופוס ועוד משלבי חיים.

\* לין קיפניס, *מעשה באפרוח שהלך לחפש אם אחותה*, 100 סיפורים ראשונים חלק א', דניאלה נזרוש, תלמה אילגון, כנרת, 1983.

- מעבור לשלג הכסא הבא ונפעיל את הילדים באותה דרין.

ב.

- אפשר להציג את הסיפור "הדייג והזאב", ובכל פעם להזכיר על שינוי בכיסא שאשתו של הדייג יושבת עליו; בנית הדל, בניתם העשיר, אברומון ושוב בניתם הדל.

ג.

- נעמיד על הבמה שלושה כיסאות בשלושה גודלים שונים (הבדלים בין הנקודות צריכים להיות משמעותיים). הילדים ישבו על כיסאות מפוזרים בחדר. נצעו לילדים להפוך לדמות שיושבת על הכסא הגדול. נזכיר את הדמיות שישובת על הנקודות הגדולים: כל ילד יציג את עצמו בקולו המיעוד ובתנוחות המתאימות לו. נזכיר על אותן פעולות עם הנקודות הקטנות והבינוניים.



מי יושב על הכסא?

מה יקרה פה?

נעצב דמות באטען כיסא.

נצא לדרכ!

א.

- בחדר מפוזרים כיסאות במספר הילדים. כל ילד יושב על כסא. נזכיר על סוג הכסא, נספר עד חמיש, כדי לאפשר לילדים "להיכנס לדמות", הילדים ישחקו את הדמות היושבת על הנקודות ו"קפאו" ב"פרוי". הנקודות יכולות להיות: כסא מלבות, כסא נוח על החוף (בתמונה מימין), כסא בבית קפה, כסא בחיליקית, כסא במכוונת מירוץ (משמאל), כסא נוראה, כסא בפינת האוכל-בנית, כסא הנקנת ועדי לכך הדמיין.

- הילדים יחשבו על משהו שהדמות שלהם רוצה לומר, יאמרו את המשפטים שלהם בו זמני ויהוו ל"פרוי". כעת "אפשר" בכל פעם ילד אחד נצפה בשלוש-ארבע דוגמאות של דמויות היושבות על אותו סוג של כסא.

"כיסאות שלכם הם כיסאות נוח על חוף ים. אחד מהם הוא יلد אשר רוצה מאוד ארטיק, והשני הוא הווה שלו והוא לא מסכים..."

"כיסאות שלכם הם כיסאות מלכות. אחד מהם הוא נסיך או נסיכה מפונקים שורצים שהמשורטים יסדוו להם את החדר, והשני - מלך או מלכה, שורצים לחנוך את הילד שלהם שישדר את החדר בעצמו..."

"כיסאות שלכם נמצאים בפנים האוכל בבנייה. אחד הוא אמא או אבא, והשני הוא הילד. הילד שף את השוקו על כל השולחן..."

...ועכשו נעבור להצגה...  
נעבור לאזרור ההצגות. ננקש מהילדים להציג את הספרון "זונה ושלושת הדובים", שיתחיל מהכיסאות. שלושה ילדים ישבו על הכיסאות ואגב שמירה על אפיק הדמיות, יציגו את ההצגה. ניתן בשלב מסוים להכניס לבמה את "זונה". לאחר קטע קצר מתחן הספרון, נחליף את השחקנים.



...ועכשו נעבור להצגה...  
נעיב על הבמה שני כיסאות. כל ילד יבחר לו בן זוג. כל זוג יעלה לבמה ויציג לפניו סוג הכיסא והוරאות הבימי שיינטנו. לדוגמה:

## מתמונה להציג

מה יקרה פה?

נעכב דמות מותך תמונה מצולמת או מצוירת.

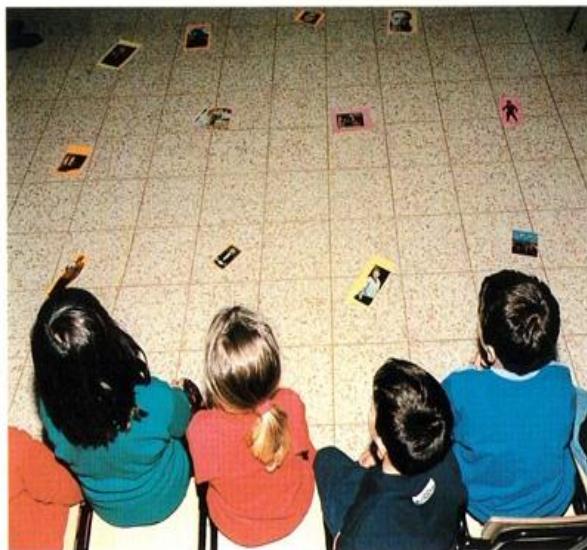
נצא לדרכ!



- כל אחד מהילדים יחשוב על משפט אחד שהדמות שלו רוצה להגיד, ולסימן מושכם כל הדמויות יתקדמו בחדר, בcourture התתקדמות המיעודת שלהן, יעמדו בתנוחה שבתמונה ויאמרו את המשפטים. נכון "זוקור" אל כל ילד בנפרד.



- כל ילד יבחר תמונה שיש בה דמות מצולמת או מצוירת. הילדים יתבוננו כל אחד בתמונה שלו, ויתארו אותה לקבוצה. ("מי הדמות שבתמונה? אין קוראים לה? מה היא מרגניתה? איזו הליכה יש לה? איזה קליש לה? מה היא הייתה אומרת לו יכלה לדבר? מה קורה לה קודם? מה יקרה לה אחר כך?").



- כל אחד מהילדים יעמוד בחדר בתנוחה שבה הדמות מופיעה בתמונה.

לסימן מושכם, כל הדמויות יתחלו לנוע בדרך מיוחדת להן, ולסימן נסף, יחוزو לתנוחה המקורית.

- לסימן מושכם כל הדמויות יתחלו לנוע בחדר, וירכטו לשולם זו את זו בקול המיעוד להן.

- ועכשו נverbו להצגה...  
נבחר ספר שיש בו כמה איורים או תמונות של הדמויות במצבים שונים. הילדים יחוו לעצם תלבושים ואבזדים שמתאימים לדמות שלהם לפי התמונה שבחרו.
- נעמיד על הבמה את חמש הדמויות הראשונות בספר, ב"פריז" כמו בתמונה. נספר את הספר, וכשנגיע לדמות הראשונה היא תופשר ותשתתף בספר בתנועה ובמשפט, ואו תחוור ל"פריז".
- כל ילד יוכל הצעה קצרה שהחלה שלו היה ה"פריז" של הדמות, כמו בתמונה, האמצע הוא המשפט שהדמות אומרת והסוף - הזרה ל"פריז".
- הערה: ילדים נוטים להמשיך את ההציגות שלהם עד אין קץ, על כן חשוב למתה הזרה ברורה ברגען לסוף ההציגה, למשל: "כדי שנדע מתי ההציגה שלכם גמורה, עמדו ב"פריז" כשתגיעו לסוף".



#### ❖ איפור – לשם מה?

איפור הוא תוספת צבע על פפי השחקן, הבאות ליצור זהות ולהדגיש את תנועות הפנים שלו (מיימיקה) או לציד אותו בمعنى מסכה, זהה תוספת אפשרית לתלבושת.

#### דמויות מתחפרות

מה יקרה פה?  
נעצב דמות באמצעות איפור.

נצא בדרך!



- נחلك לילדים צבעי איפור שונים לעצור על פנים ושהאפשר להסירים בעורמת חומר נקיי לפנים (חלב פנים או מגבונים לחם).
- נצע לילדיים להתרנסות עצם באיפור, וthon כדין נדגים אפשרויות לשימוש באיפור כטכnika לאפין דמיות.





- ויכשיו נעבור להציגה... ● נשמע קטע מזוויקו המוכיר קרכס או תהלוכה. נומין את הילדים לקרקס שהוגע במיוחד לסיבוב הופעות בגין או לתהליכי תחפושות.
- הילדים והגננת ישבו באוזור הקהלה, והגננת תכריי בכל פעם על קבוצה אחרת של דמויות, שתגיע לע"זירה" או לאוזור התהלוכה ותופיע בפני הקהלה לצילילי מזוויקה מתאימה: לדוגמה: הלשנים ריקדו וצחיקו על הבמה, והקדניות ירקו, מאלפי האריות יכניעו את האריות, ואלה יבצעו תרגילים מסובכים ועוד.

• נציגו לילדים להכין קרכס או תהליכי תחפושות. כל אחד מהילדים יבחר לעצמו דמות שהוא רוצה לנצל (ליצן, מאלף אריות, אריה, פיל, קופף, רקדנית, מוכר כרטיסים, כrho הקרכס או אינדיани, מלכה, שודד ים ועוד).

• נציגו לילדים להתאפר לפי הדמות שבחורו, או שנאפר כל אחד מהם לפי בקשתו. לדוגמה: ליצן – נציג את האף באדום, את הפה הנגיד בעורצת צבע אדום, נסוך בעיפרון איפור וצבע לבן עיגולים סבב העיניים; לפיל – נציג את הפנים בעצבע אפור, נסרטט חדק בעיפרון איפור על החלק; למאלף האריות – נציג שפם מסולסל וגבבות עבות וועוד.

• כדי להכין כמה מראות שבהן יוכל הילדים לראות את עצם מאופרים.

ב.

• נציגו לילדים להתאפר לפי הדמויות שבחורו, או שנאפר כל אחד מהם לפי בקשתו, בצבעי איפור שננעדו לציר על פנים ושהאפשר להסתיר בעורצת חומר נקיי לפנים (חלב פנים).

• כל אחד מהילדים יתאמן מול המראה בהלכה המיחודה של הדמות שלו, בתנאות האופייניות לה ובוקלה המיחודה.

## הדמות שמתחת לכובע

מה יקרה פה?

נעצב דמות באטען אבזר תלבושת.

פריטי התלבושות האפשריים: כובע, תיק, מטפחת, חצאית  
ועוד .

נזה לדרן!



- בחדר מפוזרים כובעים מסוגים שונים (כדי לבקש מהילדים להביא כובעים מיוחדים מהבית). הילדים יערכו בין הכובעים ויבטו בהם.
- כל אחד מהילדים יבחר לו כובע, ישב והוכבע בידו. נשוחח עם הילדים על הכובעים ("איזה כובע בחרת? מי חובה כובע כזה?").

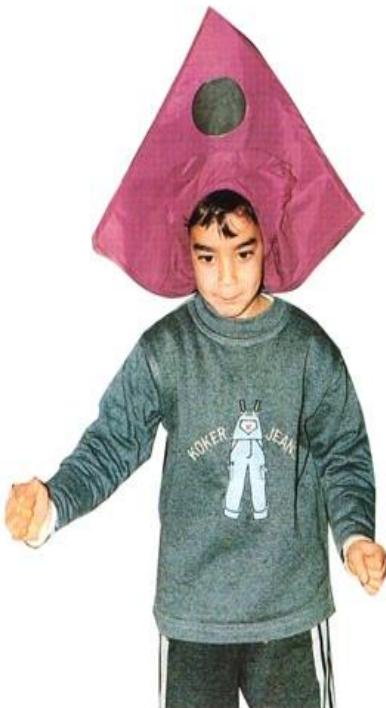


### ❖ תלבושת מהין?

הלבוש בהציגו הוא האמצעי החיצוני ביותר והמוכרם ביותר אשר באמצעותו מדיררים את הדמות: לפי התלבושת שלה ניתן ללמוד פרטיהם ורבם על אופיה, רגשותיה, מעמדה והתקופה שבה היא חיה.

ב.

- נפאו כובעים שונים על הרצפה, ונבקש מהילדים לט夷ל ביניהם. מספר ילדים שאנו מטיעלים בעצם בעיר שניה לכל תושב יש כובע מיוחד. נבקש מכל ילד לבחרו וכובע.
- נבקש מהילדים לבנות את "עיר המכובעים" מחפצים המציגים בגן כמו כיסאות, שולחנות, דירים וקוביות גדולות. אפשר שכל "תושב" יבנה את ביתו בעיר המכובעים, וכן יוכל הילדים להתרארה זה ב ביתו של זה. כדי לעודד את הילדים לבנות בית שיטאים לכובע.



- נבקש מהילדים לדמיין את הדמות שחוובשת את הכובע שבחרו. לאחר מכן ינסו הילדים לדמיין כיצד היה מתקרמת: בכבדות, בקלילות, במחירות, בעדים גדולים או קטנים? הילדים יח辩证 את המכובעים ויתקרו בוחדר כפי שדמיינו.



- הילדים יוסיפו לדמות גם תנועה אופיינית וחזרו עליהשוב ושוב. אגב התקדמות, ידמיינו הילדים את הקול של הדמות שלהם. בכל פעם שעשׂו דמות אחת תפגוש דמות אחרת, הן יברכו זו את זו במילה "שלום" בקולן המיעוד וIOSIFOV גם את התנועה האופיינית. בשלב זה אפשר לשולח את הילדים למחסן התחבשות כדי למצוא עוד פריטי תלבושת שיתאימו לדמות ולחתת להם להציג באופן חופשי באזו הצענות.

- הילדים הפגנו לדמיות מתחת כובעים (כמו בפעולות א'), ובכלו בעיר הcovעים. בקרוא זה את זה, יטילו ב"חובות" ויפגשו "מושבים" אחרים. מדי פעם נקבע את הפעולות ונאפשר קבוצה או זוג שהו בינם מפנישים מעניינים.
  - ניתן להוסיף הוראות בימי שייעשרו את ההתרחשויות או יגרמו להפנית בה: "סופה חזקה העיפה את כל הcovעים מראש התושבים, מה נעשה?" הילדים יפעלו וימצאו פתרונות לבעה. תייריהם באים אל העיר לראות אותה, והסבירו פנים לתיירים."
  - ניתן לסייע את הפעלה בשירות המנון של עיר הcovעים, שאותו יחויבו ה"משוררים" של העיר (הילדים שהתנדבו לכך).
- (ב)
- ...תציגו הילדי כובעם מתחת כובעם...  
...תציגו הילדי כובעם מתחת כובעם...  
...תציגו הילדי כובעם מתחת כובעם...

## לביש ולבש דמויות – יום יצירה

מה יקרה פה?

נעצב תלבושת לדמות.

נצא לדרך!

.א.

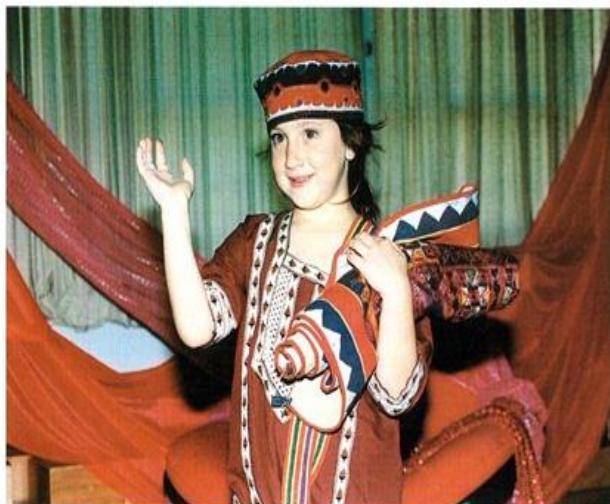
- נבחר נושא: הבית והמשפחה, הרחוב והשכונה, חנות צעופים, עולם האגדות וכו'. נשוחט עם הילדים על האנשים או היצורים המתאימים לנושא. כל אחד מהילדים יבחר דמות שהיה רוצה "להלבש" אילו היה מעצב תלבושות בתיאטרון.

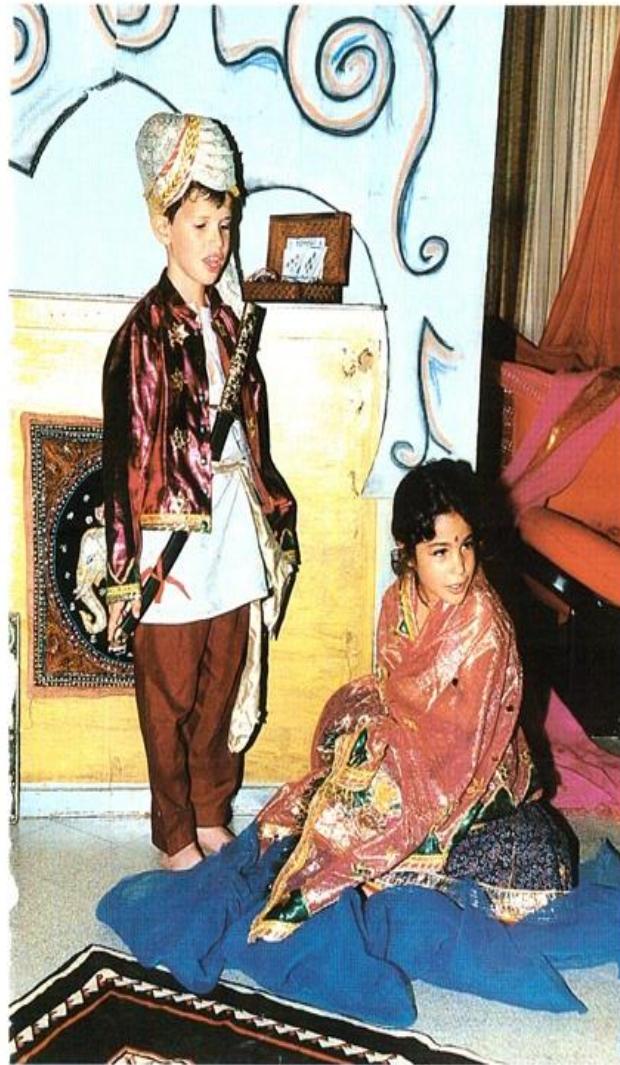
- כל אחד מהילדים יצייר את הדמות ואת פריטי הלבוש המתאימים לה לדעתו (ניתן לנגור ולהדביק מתון חברות צבעוניות).

.ב.

- הילדים יחפשו במחסן התלבושים פריטים המתאימים לתלבושת שיעיצבו. אם חסרים להם פריטים, אפשר לשורר אותם באמצעות שוניות: יצירה בחומרם מגנוינים, הפיכת של פריטי לבוש מסויימים לאחרים, שימוש בחפציים אחרים הנמצאים בגן ואינט פריטי תלבושות (סיר יכול להפוך לקסדה, מקל לחרכו של הנסיך, תוף מרים לכובע של גברת, חוט טלפון למחרוזת או להגורה ועוד).

- חשוב להדגיש, שלא תמיד ניתן בתנאים של הגן לעצב תלבושות זהה לבדוק למודל שייצרו הילדים. אפשר למצוא תחליפים ולנסות "להתקרב" למודל כל האפשר.





- כל הילדים ילשוו את התלבושות שיעצבו ויציגו אותן בפני חבריהם בתקופה חגיגית המלאה במוזיקה מתאימה לנושא. אפשר להוסיף "חגינה" גם צבעי איפור להשלמת האווירה.

...ועכשו נעברו להצגה...

לפני הוגנת כמה אפשרויות:

- בפרק "באו נציג סיפורו", ניתן למצוא דוכים שונים להפוך סיפור להצגה. הוגנתת תוכל לבצע סיפור שמתאים לנושא שעוסקים בו בנין, ולהציגו אותו עם הילדים לפי ההנחיות המופיעות בפרק.

- ניתן להזכיר נשף וריקודים שבו כל המשתתפים ציג את עצמו ואת הריקוד המינוחד שלו בפני השאר.

- ניתן להזכיר תצוגת אופנה שבה יציגו המשתתפים את עצמם ואת בגדיהם. אפשר להוסף מנהה (מתחלף), שיסאל כל אחד מה משתתפים שאלות על הדמות שהוא מגלה, והדמות תענה לו בגוף ראשון.

- ניתן להזכיר פעילות זו כפעילות משותפת להורים ולילדים.

- ניתן לחבר סיפור המשלב בתוכו את כל הדמויות שנוצרו ולהציגו בחלקים, כשהכל פעם קבוצת ילדים אחת משתמשת קהל ואחרת משתתפת בהצגה.

## ❖ בואו נשמע קול

על ידי שימוש נכון בקול בהציגו נוכן לשנות את האינטונציה והקצב של המילים בדישיה, כך שמשמעות הנאמר יכולה להשתנות בהתאם.

### נדבר ג'יבריש

מה יקרה פה?  
נתנסה בשימוש בקול ובשפה "מקושחת" לפני השימוש במילים המחייבות מיווננות גבוהה יותר.

### אין נתחילה?

אתה מהפעליות האלה:

- כל ילד בתווו יכול לקבעה קצב הליכה על ידי השמעת קול קבוע: שורקה, צקזוק בלשון, חזרה על הברה אותה ווער.

- כל ילד יוכל לומר קול שהוא יכול להפיק (מהפה). לפי הוראה יצטרך בכל פעם ילד נוסף ל"זומרת כל פה".

- נבחר שיר ילדים קבוע ("יונתן הקטן", "רוץ בין סוטים" או אחר). כל אחד מהילדים יכול לומר קול שהוא יכול להפיק מהפה. לפי הוראה יצטרך בכל פעם ילד נוסף ל"זומרת כל פה" ה"מנגנת" את השיר הנבחר.

- נבחר שיר ונבקש מהילדים לשיר אותו במילים חסרות משמעות (למשל: "יונתן הקטן רוץ ובבוקר אל הגן" = שו גו מו, סו בו רו, פי כי מי ליל, טוקרו...), כך שה"מילים" יתאימו למנגינה.

## נצא לדרכ!



- **א.** הילדים ישבו במעגל. בספר "סיפורה" קצר שיש לו התחללה, אמצע וסוף, בשפה המורכבה מהברות חסרות משמעות, אך עם אינטונציה ושפה גוף בעלות משמעות שפת הג'יבריש. ("אספר לכם סיפור לא בא ספרדי ולא בשום שפה אנגלית, לא בצרפתית, לא בספרדית ולא בשום שפה אחרת שאנשים מכירים. זו שפה שמשתמשים בה לעיתים בתיארון, וקוראים לה ג'יבריש").

**הערה:** בספר את הסיפור בלילוי מוחות גוף מודגשתות ושינויי אינטונציה, כך שאפשר יהה לשמעו סיפורו "מאחוריו" השפה. (כדי לחשב בזמן הסיפור על סיפורו אמיתי בעל תבנית מוכרת כמו: "לפני הרבה הרבה שנים..." ולהפוך את המילים לג'יבריש).  
nocel לשאול את הילדים מה הם הבינו מהסיפור.

- נתחיל סיפורנו נוספת בג'יבריש, וכל אחד מהילדים יוסת בתווו קטע לסיפור. כשהילד האחרון יסיים, נספר את סופו של הסיפור. אפשר לספר בדרכו זו שניות שלושה סיפורים בעלי אופי שונה.



- **ב.** כל ילד יבחר לעצמו בן זוג. אחד מבני הזוג יספר סיפור קצר בג'יבריש ובן הזוג שלו "תרגם אותו". המספר יספר כך שאחריו כל משפט או שניים יהיה בן הזוג שלו הודמנות לתרגם את מה שנאמר.  
כדי להגדים בפעם הראשונה: ילד יספר והגנטת תרגומו אותו. לאחר ההדגמה כל זוגות הילדים יספרו ויתרגמו בזמנית.

**הערות:**  
שלתת לכל ילד הנכנס ל"מקום" את השוואות "היכנס" לתוך ההצגה.



לסטיוואזיות הללו לא חייב להיות סוף. נוכל בשלב מסויים (כשנראה שהצגה לא מתקדמת) להזכיר: "CUT", "לענור", "PLACE" חדש ולבנות סטיוואזיה חדשה.

- לאחר שכל זוג התנסה בסיפור ותרגםו, יחליפו הילדים תפקידיהם.

- לסייעם - כל זוג יראה קטע מהסיפור מלאה בתרגום.

ג.

- כל ילד יבחר לו בן זוג. נציגו לו את סיטואציות מהיום והיום שלהם ותנו אוטן בג'יריש: שיחת טלפון, מזכר וקונה בוחנות עצועים, שכן מקומה הראשונה וילד מפערע בחצר, לקוח נכנס למספרה, אבא מנקה את הבית והילדים חוחרים עם בוץ וועץ.

ועכשיו נעבור להצגה...

- נעבור לפינת ההצגות בגן, ושם יראה לנו כל זוג את הקטע שהচן. ניתן להתאים לכל שחוקן מותרגמן אחד, ש"יתרוגם" לקהל את המתרחש על הבמה.

ד.

ועכשיו נעבור להצגה...

- נחליט על "מקום": מספורה, מסעדה, חוף ים, סופרמרקטן, קולנוע וכו'. מקום זה יינס בכל פעע ילד נסף, בתפקיד הקשור למקום, לפי הוראה, וידבר בג'יריש ("אנחנו נמצאים על חוף הים. עוננו, את שוחה במים ומתרחקת מהחוף... ליאת, את אמא של עומר, את משחזהת על החוף ורואה שהיא מתרחקת. עורך, אתה המצליל, ואמא של עומר פונה אלך. רוני, אתה מוכר אורטיקום..."). כל ילד מוסיף משלו להצגה.

## קול במעגל



- ב. הילדים יצרו מעגל אנרגיות של תנועת גוף קצחה  
ומהירה, בתוספת קול.

- לאחר שניים-שלושה סיבובים, אפשר למדוד באמצעות שעון צذر (או שעון עם שניות) כמה זמן אורך לקובץ להשלים מעגל. הילדים יתחרו עם עצמם, בניסיון ל��ר את זמן ה"זרימה".

- בתום כמה סיבובים נתחיל סיבוב חדש: כל ילד שיגיע תורו, יצא מן המעגל ויחזור על הקול וההתנועה שלו שוב, אגב התקדמות בחדר. לאחר שכל הילדים יצאו מתחם המעגל, הם ייחזרו אליו זה אחר זה לפי הסדר שיצאו ממנו, או לפחות סדר אחר, לפי סימן של הגנתה (מחאתם, שריקה או סימן אחר).

- הילדים יצרו מעגל אנרגיות עם מילה שנكبעה בראש (למשל: "שלום", "מה שלומך", "וורד גשם", "צלצל אללי"), ככל אחד מוסיף את התנועה ואת האינטונציה שלו.

- בתום שניים-שלושה סיבובים נתחיל סיבוב חדש: כל ילד שיגיע תורו, יצא מן המעגל ויחזור על המילה וההתנועה שלו שוב, אגב התקדמות בחדר. לאחר שכל הילדים יצאו מתחם המעגל, הם יפנו את המילה וההתנועה כלפי ילדים שייפגשו בדרכן.

לסייעם הפעילות יכולו הילדים להציג מפגשים שהיו להם ברוך.

מה יקרה פה?

נתנסה בתנועה ובדברו ראשוני במפגשים קצרים. הערה: "מעגלי אנרגיה" הם פעילויות המתאימות לשמש הן כ פעילות העומדות בפני עצמן והן כחימום לפיקניות אחרות.

## נצא לדרכן!



- הילדים יעמדו במעגל לא צפוף. כל אחד בתورو ימacha נפעם אחת. הילד הבא בתורו ימacha מיד לאחר שקדמו סיים. בתום סיבוב אחד ינסו הילדים להנבר את הקצב, כך שההתנועה "זרום" במעגל MILF'IL כמו זרם חשמלי.

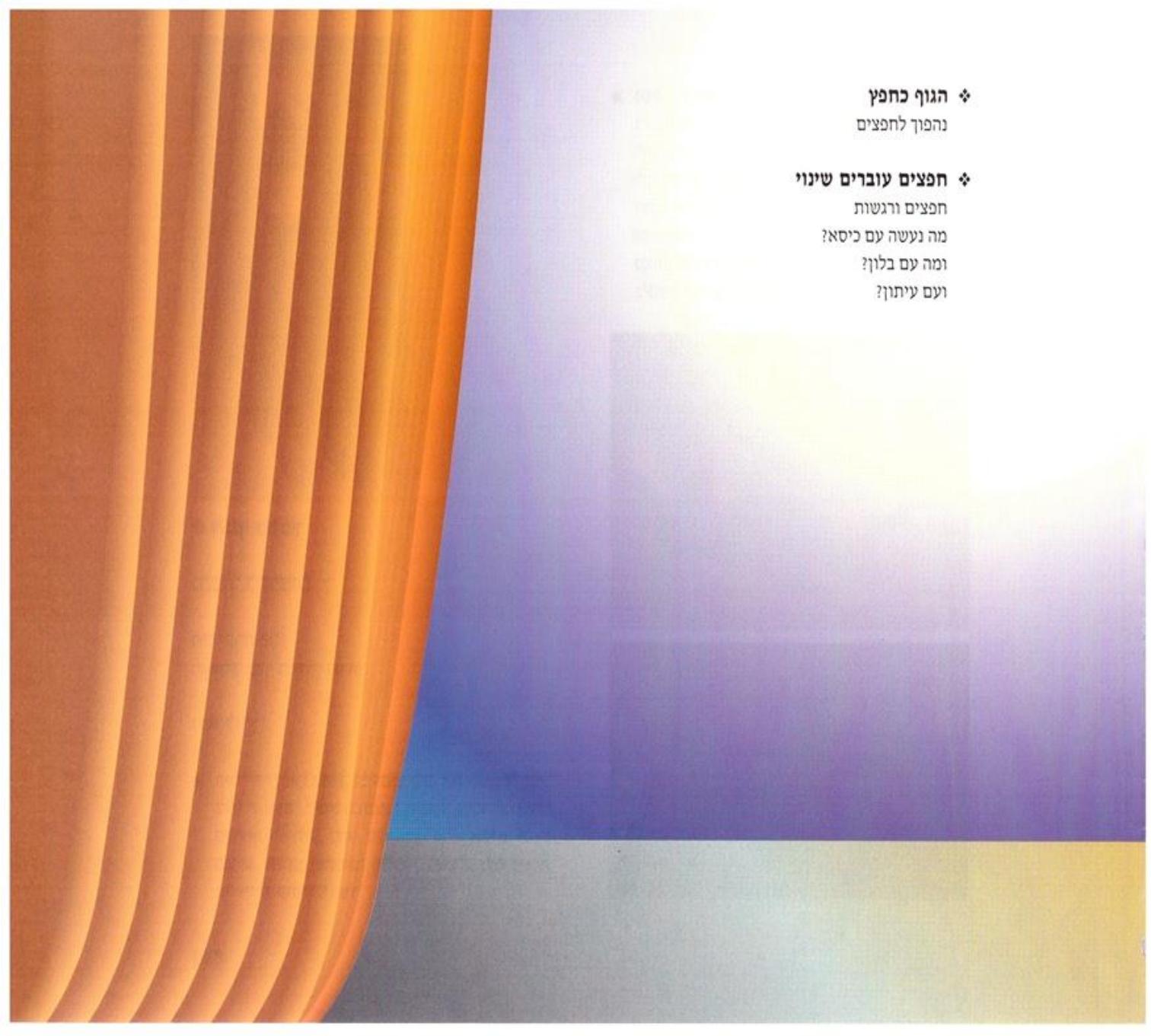
- לפי עיקרונו זה, אפשר "להעביר" במעגל רקיעות בוגרים, קופזה במקומות על שתי גלויות, סיבוב במקומות ועוד. לעיקרונו זה של תנועה "זרמת" נקרא "מעגל אנרגיות" או "מעגל זרימה".

- הילדים יצרו מעגל אנרגיות: כל אחד בתورو יאמר את שמו, וויסיף לו תנועה. הילד הבא בתורו יאמור את שמו וויסיף לו תנועה מיד לאחר שקדמו סיים. בתום סיבוב אחד, הנבר את הקצב.

# האבור חפץ אמיתי ודמיוני או אי' נרפוך למשהו אחר?

האבור הוא פריט לבוש או פריט תפאורה המשמש בתפקיד דומטי-תיאטרלי ויוצר מערכת סימנים בהצגה.





❖ **הגוף כחפץ**  
נהפוך לחפצים

❖ **חפצים עוברים שינוי**  
חפצים ורגשות  
מה נעשה עם כסא?  
ומה עם בלון?  
ולם עיתון?

- **נספר סיפור** שימושתっふים בו החפצים השונים: ו"נשותמש" בכל פעם בשניים שלושה ילדים. לדוגמה: "אצלי בבית יש המון שלוחנות (כל הילדים הופכים לשולחנות). בכנסייה עומד שולחן קטן ליד הדלת, ועליו אני מניחה את המפתחות והתקין (להנעה תיק ומפתחות על ילד שעומד כמו שלוחן). אחר כך אני נכנסת למטבח ומתחילה להכין ואכל על השולחן (לחתור ב'אייל' על גב ילד אחר), ועובדת לשולחן בסלון לאכל



#### ❖ הגוף כחפץ

נהפוך לחפצים

מה יקרה פה?  
נשותמש בגוף כבחף דמיוני.

נצא לדרך!

◀  
א.

- הילדים יתפנו בחדר, ובהתאם להוראה היפכו ל"חפץ" בעזרת גופם: כיסא (בתמונה מימין), מיטה (בתמונה משמאלו למעלה), כדור, ספה, מקל סבא, אקדרה, גליה, בגביע, שולחן (בתמונה משמאלו למטה). סוס נדונה, טלוויזיה, קומקום ועוד.



ג.

- הילדים ישבו במפורח בחדר או על הבמה באוזן ההצגות. נחלט על מקום שבו אנו "נמצאים" (גן שעשוים, מטבח, חדר אמבטיה). הילדים יהפכו להפזים הנמצאים במקום.

"הגנט" תיכנס" אל המוקם, תתהלך בין ה"חפצים" ו"תשמש" בהם. ה"מסע" שליה ילוה בתיאור מילולי של הסיטואציה או בסיפור פרי דמיונה, תוך התאמת העלילה לה"חפצים" שהילדים יצרו. אם יש קושי לזהות את החפצים, אפשר לשאול את הילד למה הוא התוכנן. **נספו סיוף:** "כשהייתי לדקה קטנה יצאתי לון שעשוים שליד بيתי. ראייתי ספל וישבתי עליי ('מתישבת' על הילד שיצר ספל). פתאום התגלל לרגלי כדור מגנגלת' את הילד שיצר בגנוו כדור). הכוור היה יפה ובעוני אבל...".



ד.

- כל ילד יבחר לו בן זוג, אחד הילדים ישחק את תפקידו ה"חץ" והשני את תפקידו הדמות המשמשת ב"חץ". כל זוג ימציא חף ויראה אותו ואת המשמש בו. נספרו עד עשר ונספים ב"פריז". השוב לספר בקבב איטי כדי שהילדים יספיקו לפעול בשיטה זוולה. אפשר "להפшир" בכל פעם זוג, "לכונן אליו זוקו" ולראות את הפעולה ולהציג לכל הזוגות להציג אותו חף ("בוואו נהפוך לכיסאות ולאנשים היושבים עליהם, כמו נטע וליאת, לסירות ולאנשים החוחרים בהן כמו עומר וחין, לטיירוס ולאנשים המבשלים בהם...").

אותו מול הטלויזיה (לאכול על גב ילד נוסף). יש לי גם הרבה טלוויזיות בבית! (כלום הופכים לטלוויזיות) אחת בשביל לראות עוזץ 8 (ללחוץ על 'כפתורות' של ילד) ואחרת בשביל עוזץ הילדים וכו'. ואוסף המחברות של... אתם לא תאמינו! (כלום הופכים למחברות) אחת לחבינה (לטגן חביתה' על הילד שהפן) השניה לביצת עין, ועוד אחת לטיגון שנעלמים דרמטיים במיוחד! יש לי גם CISAS מסוגים שונים בבית..."



ב.

- הילדים יהפכו לדמויות המשמשות בחפצים השונים. נקרא בשם של חף, נספרו עד חמיש ונספים ב"פריז". ("כשאומרים שם של חף, אתם תהפכו לאדם המשמש בו: אם אומרים מיטה, אתם תהיו האדם המשמש בミוחה, שכוב עלייה, ישן בה ועוד").

• ניתן בספר כמו קודם **סיוף** המחבר את הדמויות לחפצים: "לפני כמה שנים, הגעתني לחדר בבית מלון שהיה מלא מיטות (הילדים הופכים לדמויות הישנות על מיטות). כשירדתי לחדר האוכל, הוא היה מלא שלוחנות (הילדים הופכים לדמויות היושבות ליד שלוחנות), ולא היה לי מקום לשבת. נאלצתי לילכת למיטה ושם הייתה ממש תערוכה של סידרים (הופכים לטבחים המבשלים בסידרים). הצעתי פנימה לתוך כל אחד מהסידרים, והריח שעלה מהם פשוט שינע אותי. התישבתי על כסא וחיכיתי. בינותיים הקומקום שרך (הילדים הופכים למזוגי תה), ויכולתי לשבת על כסא (מתישבים על 'כיסאות') ולשתות ספל תה". ועוד ועוד כדי הדמיין וההומו הטובים עליהם.

- נספר את הסיפור או השיר, ובכל פעם שנזכיר שם של חפץ יתרכזו הילדים לאותו החפץ בעורצת גופם.
- לאחר ניסיונות אחדים יתחלפו הילדים בתפקידים.



- ניתן להציג את השיר או הסיפור כך שחלק מהילדים יהיו הדמויות וחלק יהיו החפצים המופיעים בו.
- ב"גלוולו של מעיל" אפשר שבכל פעם ילד אחר יראה את אחת הדמויות וישתמש במעיל אמתי שבכל פעם נתלה ממנו חלק, או שילד אחד יציג את הילד ואחר יהיה "מעיל".
- הילודים יתחלקו לקבוצות בנות ארבעה או חמישה משתתפים. הקבוצה יכולה תחפוץ לחפץ אחד. נקרא בשם החפץ, נספר עד עשר ונסיים ב"פריז": ארון בגדים, ספה, מקרר, שעון יד, שעון קיר, שידית מגירות, קופסת הפתעות...

ועכשיו נעבור להצגה...

- נבחר שיר או סיפור קצר, לדוגמה: "הגברות מרווח בצלאל"<sup>\*</sup> או "גברת עם כלבלב"<sup>\*\*</sup>. חשוב שבשיר או בסיפור יופיעו חפצים רבים ככל האפשר, או חפץ שיש לו גלגולים כמו למשל ב"גלוולו של מעיל"<sup>\*\*\*</sup>.

\* יoram טהרלב, הגברות מרווח בצלאל, חנינה של שירים, מנחים רנו, עם יובך, 1979.

\*\* מרים ייל שטקליס, גברת עם כלבלב, שם.

\*\*\* קירה פולודונטיק, גלוולו של מעיל, שם.

## ❖ חפצים עוברים שינוי

בעזרת דמיון, שפת גוף ומיללים ניתן להפוך חפץ אמיתי לבדויוני.

- מכוניות קטנה, קופסאות קטנות עטופות בנייר מיוחד וועוד).
- כל ילד ייחור לחפש מתחן שק החפצים וניהח אותו לפניי.

## חפצים ורגשות

- הילדים יגיבו אל החפץ בהתאם לרגשות שונים שיתבקשו להביע (לדוגמה: החפץ מצחיק אתכם, מפחיד אתכם, מפתיע אתכם, מכעיס אתכם וכו').

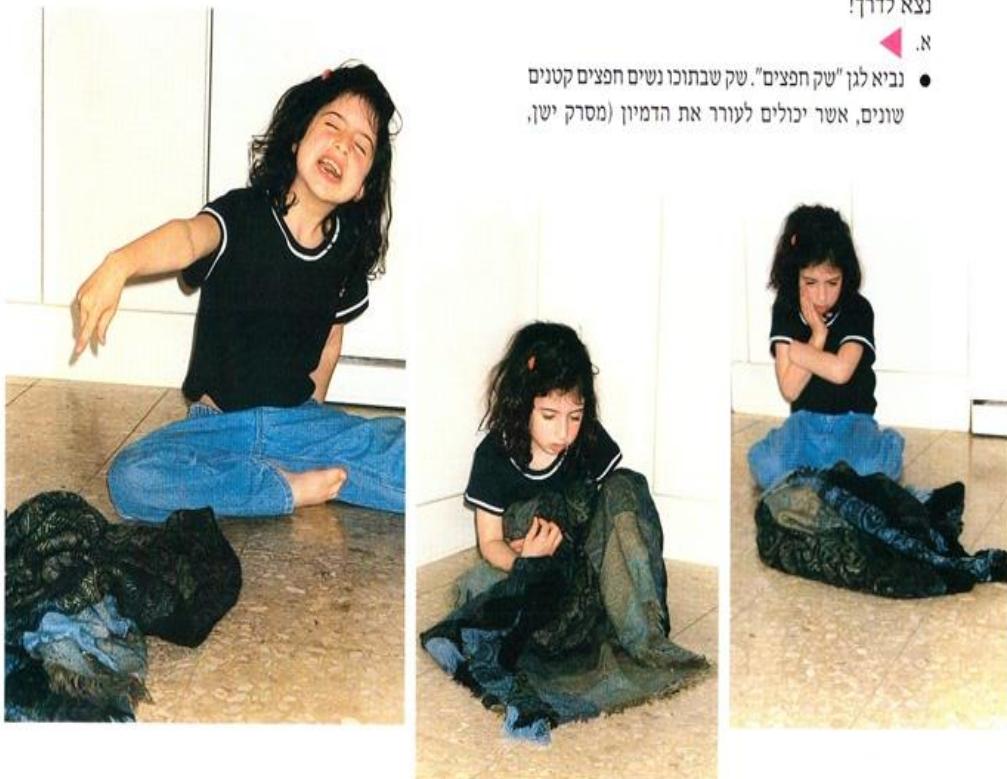
מה יקרה פה?

נשתמש בחפצים כמעוררי רגשות שונים ונגיב אליהם.

נצא לדרכ!



- נביא לנו "שֶׁק חפצים". שֶׁק שבתוכו נשים חפצים קטנים, שונים, אשר יכולים לעורר את הדמיין (מסרק ישן,



ב.

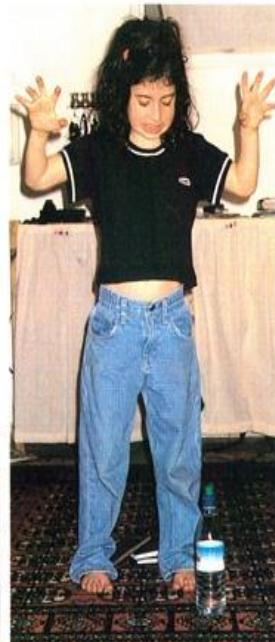
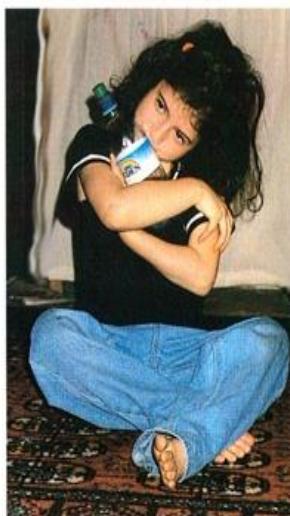
- נספר לילדיים סיפורו על אדם האוסף חפצים כמו אלה שבشك, אך אחורי כל אחד מהם "MASTER" סיפור, מה שהופך את החפצים לאוצר של ממש. כל אדם שבניה לו את החפץ שלו, סיפור לו את הסיפור ש"MASTER" אחורי החפץ, ונתן לו אותו למשמרת.

- בפעם ניתן לכון "זורך" אל כמה מהילדים, כדי שאחרים יוכלו לראותו.

- הילדים יכולים להוסיף משפט שיבahir לנו למה החפץ גורם להם להרגיש כך (לדוגמה: אני לא מאמין! קיבלתי מתנה! שוב אחורי שורה לי את המסרק; ועוד).

- הגנתה או אחד הילדים יוכנו להיות האדם האוסף את ה"אוצר", ושאר הילדים יישו אליו ויספרו לו את הסיפור של החפץ, ולמה הוא מיוחד כל'יך.

- נבקש מהילדים ילדים להבליט את הרגש שגורם להם החפץ.



מה נעשה עם כיסא?

מה יקרה פה?

הופיע אבור אמיתי (כיסא או כל חפץ אחר כמו שקית ניילון, עט, ספר ועוד) לחפץ דמיוני.

נצא לדרכ!

◀

א. נציג ילדים להופיע את הכסא לחפץ דמיוני. לדוגמה: עגלת סופרמרקט, ילוקט על הגב, מלונה של לב, שרiron של צב. נבקש מכל אחד מהילדים להציג הצגה, שמתוכה יוכל לגלות למה הופיע הכסא.

◀

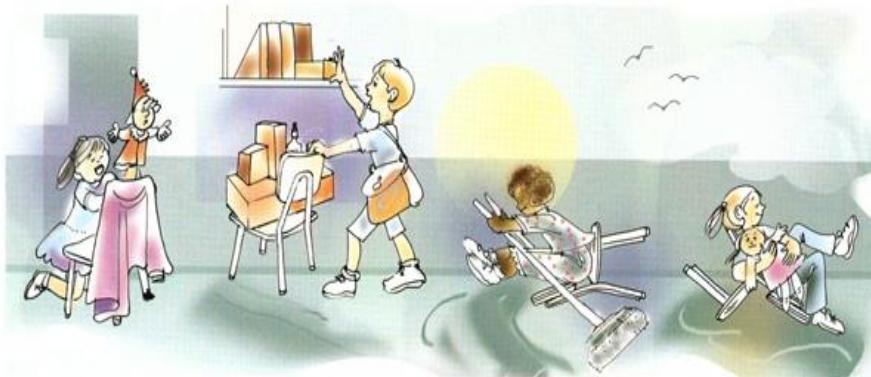
ב. כל ילד יחשוב למה הוא רוצה להופיע את הכסא. כל בתווך יציג לקבוצה הצגה קצרה, שדרוכה יוכל

הילדים לוחות לאיה חפץ הפק הכסא. לאחר שיזוינו, יציגו כל הילדים את הרעיון של הילד שהציג, ונוועד אותם לפתח אותו. לדוגמה: אם ילד הפק את הכסא למולנה, יהפכו כולם לכליים במולנות ויפעלו כנראה כך הדמיין השורה על כל אחד מהם.

◀ .ג.

- נפור בחדר כיסאות כמספר הילדים. כל ילד ישב או יעמוד ליד כיסא. נספר סיפורו (סיפורים מתאימים יהיו כנראה שביהם יש ריבוי תפארה או אבוריום), ובכל פעם שיוחכר חפץ או חלק מתפארה – יהפכו הילדים את הכסאות לאוותן חפץ, ויפעלו אליו בהתאם לעלילה. למשל: אם בחורנו בספריו "ארץ צויר הפרاء" הכסא הופיע בהתחלה החליפה הזאב, לאחר מכן למיטה בחדר של מקס. כאשר יעיר צומח בחדר של מקס – יהפוך הכסא לעץ לטפס עליו, ואז לשירת מפרש פרטית לשוט בה ועוד ועוד.

\* מושס סנדק, איז' צווי הפהרא, כתה, 1984.



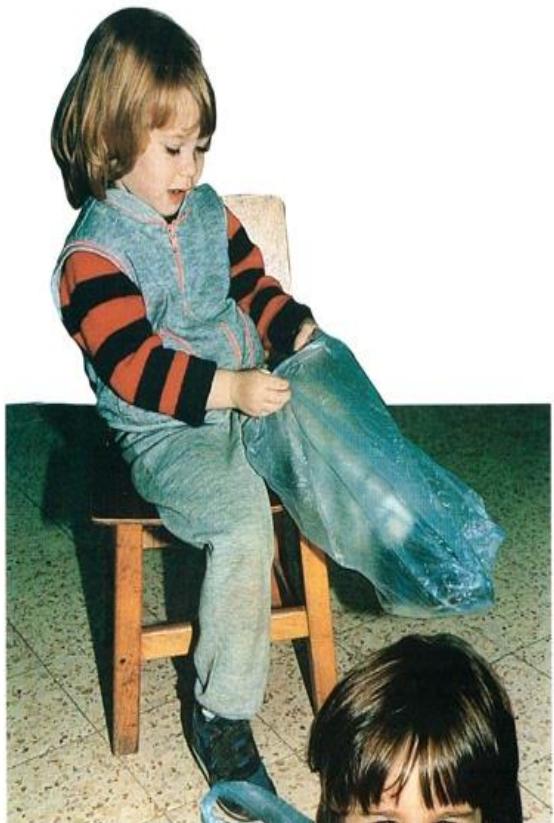
...ועכשו נעבור להצגה...

• אפשר להציג הצגה עם קבוצת ילדים מול קהל של קבוצה

אחרת, כאשר התפאורה והഅבוריים הם כיסאות בלבד...

ואפשר לנשות להציג עם שקיות נילון ורקמות...





ומה עם הבלון?

מה יקרה פה?

נתננה בפעולות עם חפש ודמיוני על בסיס התנסות בחפש אמיתי.

נצא לדרכן!

א.

• הילדים למדו את הדקלום וויסיפו ל תנועות מתאימות.

יש לי בלון, בלון יירוק

אנפח את בלוני הירוק

פרופרפריפריפי (תנועת נשיפה של הפה לתוך כפות ידיים  
כמעט צמודות)

מה קטן הוא בלוני.

יש לי בלון, בלון יירוק

אנפח את בלוני הירוק

פרופרפריפריפי (תנועת נשיפה של הפה לתוך כפות ידיים  
המתוחקות זו מזו)

גודל קצת בלוני.

יש לי בלון, בלון יירוק

אנפח את בלוני הירוק

פרופרפריפריפי (תנועת נשיפה של הפה לתוך כפות ידיים  
ברוחם ענק)

ענק הוא בלוני.

נעיף את הבלון (מעיפים את ה"בלון" למעלה)  
ונחתפס... (חולפים את ה"בלון") ;  
נעיף את הבלון (מעיפים את ה"בלון" למעלה)  
ונחתפס... (חולפים את ה"בלון") ;  
נעיף את הבלון (מעיפים את ה"בלון" למעלה)  
ורן... פצץ! (מוחאים כף חזק),  
היה לי בלון יירוק!

ב.

• כל ילד יקבל בלון אמיתי ויפעל אותו באופן חופשי.

• נבקש מהילדים להציג מה אפשר לעשות עם הבלון:  
להחביאו אליו מתחת לבגדיהם, להקפיין אותו, למסור לחביר, ליעוף אותו לשמיים ולפוצץ אותו. הילדים יציגו את הרעיון שיעל: כל ילד יציג את הרעיון שלו, ושאר הילדים יחורו אחורי.

• הילדים יפעילו את הבלון וייחקו בוגנים את התנועה שלו.

ג.

• כל ילד "יקבל" בלון דמיוני ויפעל אותו כאילו היה אמיתי.  
תחילה באופן חופשי ואחר כך כל ילד יציע ויעין  
והקבוצה תבען אותו.

• הילדים יփכו לבולונים. הגוננת תחזוק בלון אמיתי ביד ותפעל אותו: תנפח אותו, תעיף אותו באוויר, תקפייך אותו על הרצפה, תגלגל אותו, תחביא אותו וכו'. הילדים יפעלו כאילו הם הבלון של הגוננת: כשהיא מנפחת - הם "מתנפחים", היא מגלאגת - הם מותגלגים וכו'.

- נבקש מהילדים להציג סיטואציות עם בלון ונציג אותן.
  - ועכשו נعبر להצגה....
  - ניתן להציג הצגה בקבוצה קטנה על פי הסיפורים הבאים, כאשר הבולונים המשתchapים הם ילדים מהקבוצה או בלוניים דמיוניים: מעשה בחמישה בלוניים\*, הארכנומושי\*\*.
  - הילדים יעדמו במגל צפוף. כעת כל הקבוצה כול הילדי "בלון". הילדים ידקלו או ישירו את השיר ויפעלו לפיו: בכל פעם שהבלון בשיר מתחנכה המגל גדול, כאשר הבלון בשיר מתרפוץ הם נופלים על הרצפה וכו'.
  - ד. כל ילד "יקבל" מיד הגנתה בלון דמיוני. נתאר לילדים בכל פעם סיטואציה אחרת שבה יש התרחשות עם בלון, והילדים יציגו את הדמות שבסיטואציה: ילד שהבלון שלו עף לשמיים, ילד שהבלון שלו מתעק בין ענפי העץ, ילד שמנפה בלון והוא מתרפוץ לו.

<sup>\*\*</sup> כהן-אסיף שלומית, הארגב ממושי, הקיבוץ המאוחד - 1988.

ועם עיתון?

מה יקרה פה?

נשתמש בעיתון כחפץ דמיוני, וכן כאבזר וכתלבושות הבוניס דמות.

אין נתחיל?

• הילדיים שכבו על הרצפה. נחיזק מול הילדיים עיתון פרוס (ראו אייר בעמוד הבא). הילדיים יפעילו את גופם בהתאם לפעולות שנבעו עם העיתון: כאשר נקפל את העיתון

לשניים – חלק עליון מתקפל על חלק תחתון, יקפלו הילדיים את הראש אל הרוגליים. נרים את הפינה העליונה של העיתון – הילדיים ירים את היד כלפי מעלה. נקפל את העיתון לכדו – הילדיים יכוו אות גופם לכדו. ננייעו את גופם בשכיבנה בתנוחה גלית. נרים את החלק העליון של העיתון לוויה של תחשעים מעלה – הילדיים יתישבו ברגליים ישרות וועוד.

• ניתן לחת את "שרביט הניצוח" (העיתון) לאחד הילדיים.

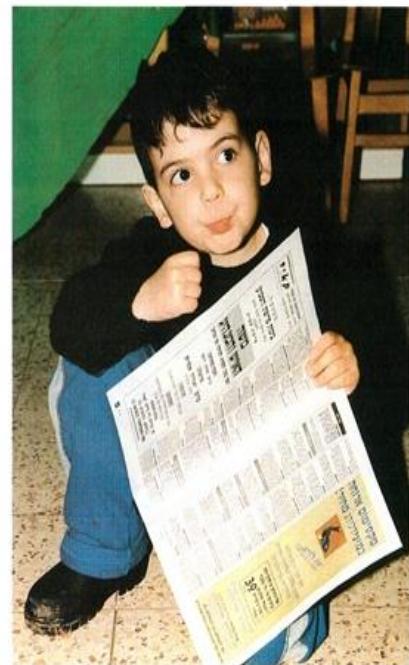




נצא לדרך!

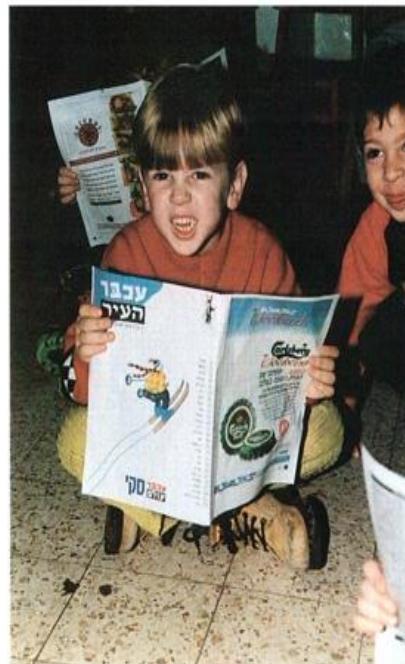
א.

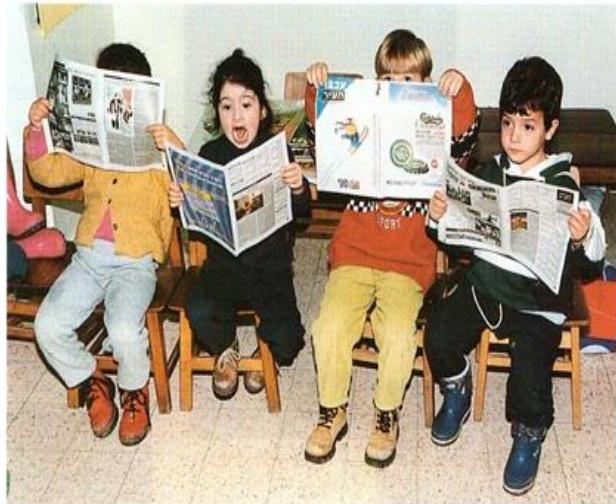
- כל ילד מקבל דף מעתיקון. הילדים ישבו במקפואר בחדר. נקרא בכל פעם בשם של מקום, אשר בו הילדיים ישבו או עמדו ווקראו עיתון: בחוף הים (בתמונה משמאל למטה), ליד שולחן האוכל (בתמונה מימין למטה), על הספה בסלון, בשירותים, באוטובוס (בתמונה משמאלי לעיל) ועוד. הילדיים ציינו בו ומונת דמויות שקוראות עיתון במקומות האמורים לעיל. בכל פעם הגנתה תפנה "זוקו" אל שניים-שלושה ילדים.



ב.

- כל ילד קיבל רף לעיתון. הילדים ישבו בمفואר בחדר, וכל אחד מהם "ירא" דיעות בעיתונו. נבקש מהילדים שייראו לנו בערות הפנים והגונן איה סוג של ידיעה הם קוראים: משמחת, מכעיסה, מעצבה, מפתיעה, מצחיקה ואחרות. ניתן לבקש מהילדים להסביר משפט המתאר את הידיעה שהם קוראים. ("יש! וכתי בולוטו!"). הילדים יציגו בו זמנית, ולאחר מכן נפנה "זרוק" אל כמה מהם.





- ג. נינה לפני הילדים ערים עיתונים.

כל ילד יתחשפ' לדמותו של צלביי בעורת והוספת דפי עיתון לאיבריו גופו. לדוגמה: תוספה של כדור עיתון מתחת לחולצה הופכת את הילד לאישה בהירין או לאיש שמן, הכנסת גליל של נייר עיתון לגומי המנכסיים מאחור הופכת את הילד לבעל חיים עם זנב, תוספה של כדור נייר עיתון מתחת חולצה באוזן וזרועה הופכת את הילד לאיש בעל שריריים מפותחים או לפופאי וועה.

- נשמע מזיקה מתאימה, וכל מורה יראה את הדמות שלג. בשלב מאוחר יותר ניתן לבקש מכל דמות להוסיף משפט.

ג.

- נביא לחדר כמות גדולה של עיתונים, נייר דבק מסוגים שונים, "שבדנים", סרטים לקשירה. נציג ילדים להכין לעצם תלבושות ואבזרים מעיתונים (חרב, תיק, זר פרחים) ולהפוך לדמויות שונות.

ה.

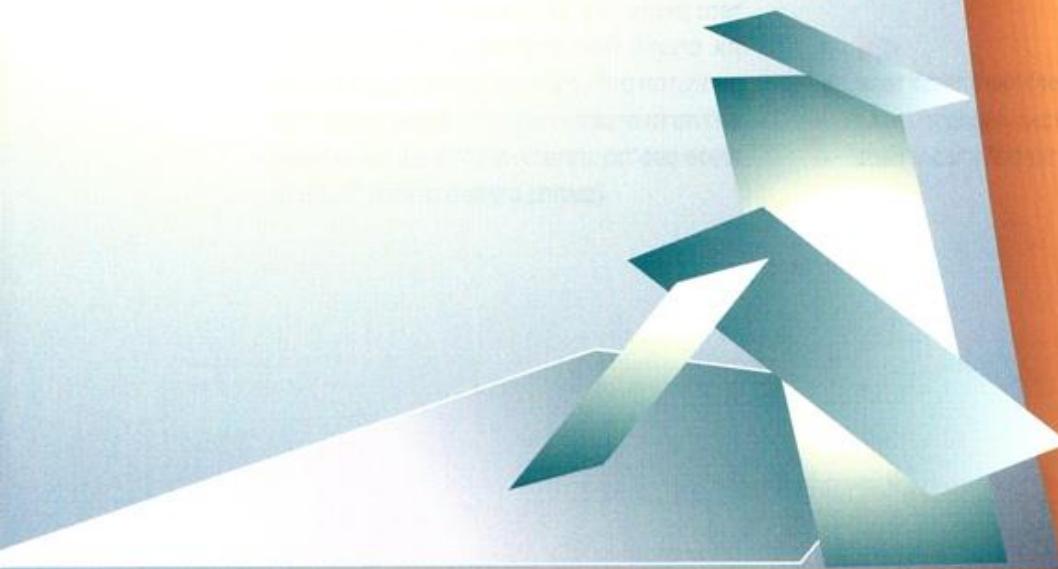
- לאחר שהילדים יהפכו לדמויות "לבושים" בעיתונים נספר סיפור, שמשתתפות בו דמויות שונות בעיר הנקראת "עיתונניה". התושבים בעיר חיים בהם בשלווה ובנהת, היו מטיילים ברחובות העיר ללא פחד, מברכים זה את זה לשלום, ומחייכים זה אל זה. (עד כאן בספר את הסיפור לאט, כך שהילדים יכולים להפניהם את הדמויות ולהציגן תוך כדי התקדמותו)."יום אחד, הגיעה לעיר מכשפה שחטילה כישוף על התושבים וגרמה להם לחשוד זה בזו, לפחות זה מזה ולהסתתר בכל פעם שפגשו זה את זה" (הילדים משחקים בהתאם).

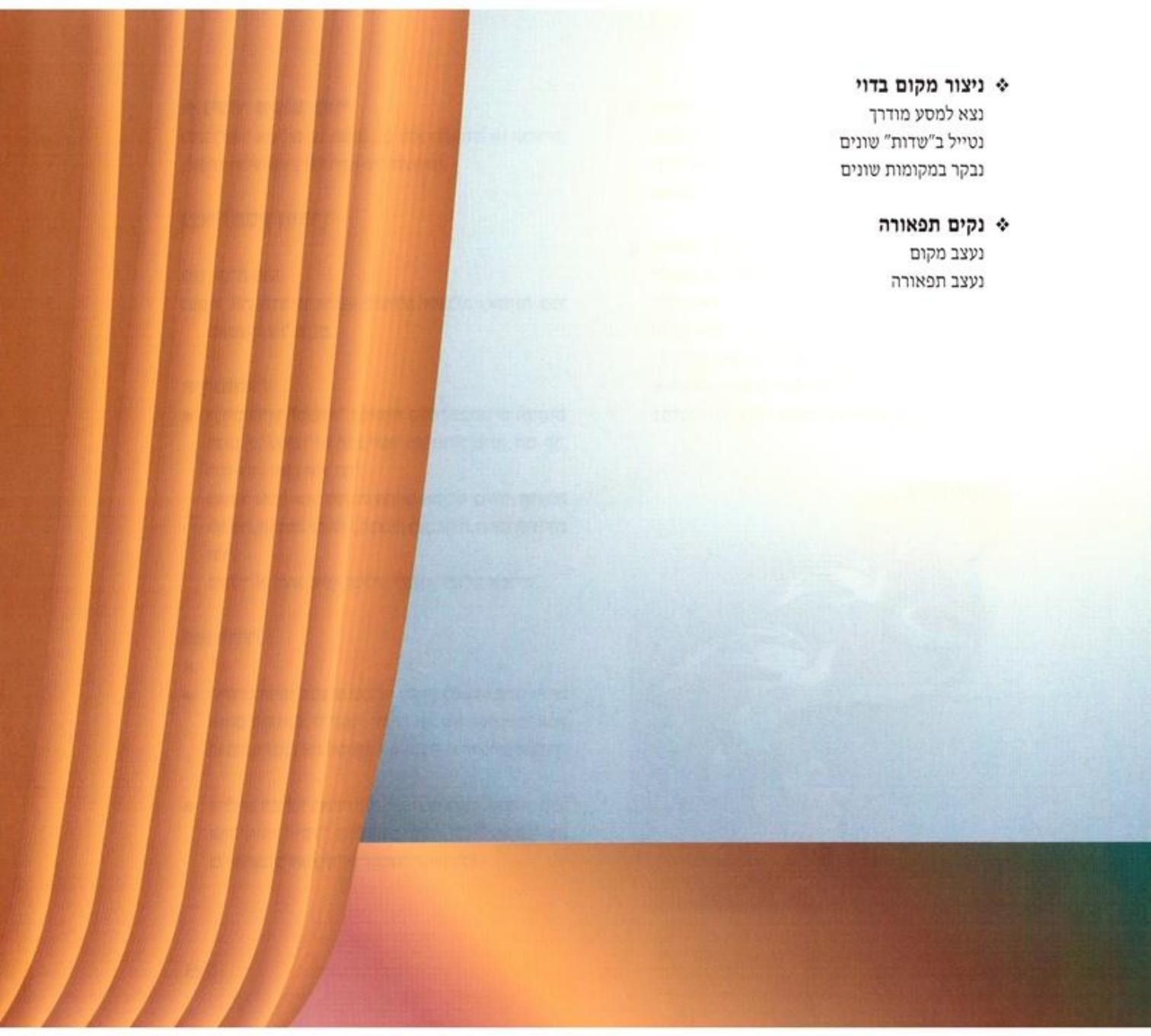
ג.

- אפשר לבחור סיפורו להמחזה (אפשר גם סיפור עיתונאי), להכין תלבושות ואבזרים מעיתונים וליצרו הצגה כמפורט בפרק "סיפור להצגה" (עמ' 95).

# המקום בתיאטרון או air נחפור את המקום אחר?

בזמן הצגה אנחנו חווים שתי תפיסות חלל: האחת בדוויה ומוגנת בפועל על ידי התפאורה והטיור שעולה מ厚厚 הדיאלוג, והשנייה, מציאותית, היא ורבת המשחק ומיוקם של הצופים.





❖ **ניצור מקום בדיי**

נמצא למסע מודרך  
נטויל ב"שדות" שונים  
נכקר במקומות שונים

❖ **נקים תפאורה**

נעצב מקום  
נעצב תפאורה

## ❖ ניצור מקום בדי

ניתן ליצור אשליה של מקום, גם ללא תפאה או אבוריום, בעזרת תנועותיהן וברוחן של הדמויות.

## נزا למסע מודרך

מה יקרה פה?

נפעיל את הדמיון והגוף לציררת אשליה (אמינה כל האפשר) של מקום.

אין נתחים?

• נכנס לחדר "מכוונה" דמיונית בעל כפתורים ומוגנים. ככל שהוא או מתג יוצר מג אויר שונה: חם, קר, רוח עזה, גשם חזק וכו'. כפתורו וסוף יכול לשנות דברים אחרים בחדר: הרזפה לוהטת, הרצעה עקומה, הרצעה מתנדנת, התקרה יורדת וכו'.

כפתור או מתג נוסף יכול לשנות דברים אחרים.

## נزا לדרכ!



• הילדים יציעו חפצים שכדי לחת למסע דמיוני ויראו אותם בתנועה. לדוגמה: ייריזו את שיק השינה מהארון הנגובה, יחבשו את הקסדה המיתודה, יכינו כריכים לדרכ.

• הילדים יחולטו באיזה כלי רכב יצאו לדרכ. אפשר שכל אחד מהם "יסע" בכל רכב אחר. הם "יעמיסו" את כלי הרכב ב"חפצים" שהכינו קודם לכך.



- ב. ● כל ילד יציר בגיר מסלול על הרעפה וילך כמה פעמים.
- הילדים יתקדמו במסלול, ובכל פעם נסיף בו מכתש דמיוני, כמו: מנהרה עם עטלפים, הר של ממותקים, בית של מכשפה, שלולית מים. הילדים יעברו את המכתש (כל אחד בדרך), וימשיכו עד קצה המסלול. ניתן לבקש בכל פעם מילד אחר להציג מכתש אחד שעבר בהצלחה.
- הילדים יעברו את המסלול ובכל פעם יציעו מכתש מפרי דמיונות.
- נעלת לרכב הדמיוני ונעבור למקום אחר. "הגענו לים גודל": הילדים יפעלו בקול ובתנועה, כשההמטרה היא לשכנע בזאתה דיק בטענה שהם אכן נמצאים במקום הבדוי.
- נמשיך את המשע למקומות נוספים, כגון: הר מושלג, יער, שדה קוצים, שדה פרחים, חנות צעצועים, ארמונו של אחשוורוש, ארמון פרעה ועוד.

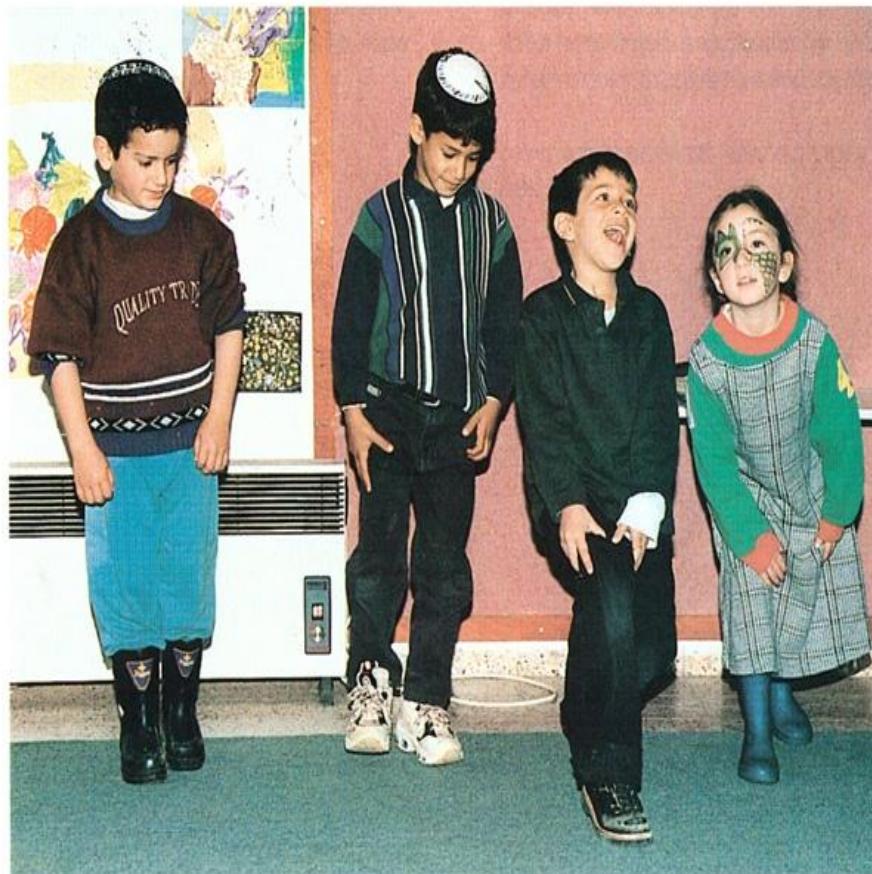
## נטיעיל ב"שדות" שונים

מה יקרה פה?

נפעיל את גופנו כדי ליצור אשליה של מקום.

## אין נתיחיל?

- הילדים יעמדו בחדר במפוזה. נתאר תיאור דמיוני את מה ש"נמצא" מתחת רגיהם או מעל בראשיהם של הילדים, ("מתחת לרוגלים שלכם יש חול לוחט! התקה נטיעיל ב"שדות" שונים



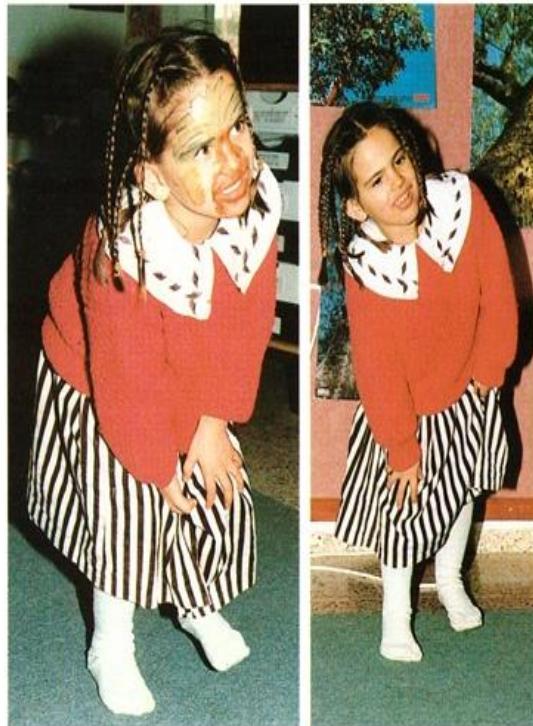
נצא לדרך!



יורדת! מים קרים כקרוח! גשם חזק יורד! זובבים מכל עבר! אתם עומדים על ענן") והם יפעלו בהתאם: יקפצו, יתכבדו וכו'.

- אפשר לבקש מהילדים לתת הוראות.

- ב. ● כל ילד יעמדו ליד חישוק. בכל פעם נתאר תיאור דמיוני את החלל שבתוך החישוק, והילדים ייכנסו לתוכו ויתנהגו כאילו היו במקום שהגדנו. דוגמאות ראו סעיף א'. ● אפשר לבקש מהילדים להציג "שדות" מפרי דמיונם.



ג. ● נתחום שטח מלכני וחוב בעזרת סרטוטו בגין הרעפה. הילדיים יنعمו לאורך הצלע הקצרה. ככל פעם תכריז הגנתה מה מכיל ה"שדה" והילדים יעברו בו הולך וחוזר, ווישכנעו, באמצעות תנופה ומיללים, שם אכן עוברים ב"שדה" האמור. לדוגמה: שדה קוציים, שלוליות מים, בוץ, לבה רותחת, חול, שלג, בריכה, שדה פרחים, מים המגיעהים עד הברכיות, שדה של דבר, שדה של ממתקים.

- הילדיים יעברו כל שדה הולך וחוזר כמו פעמים. לאחר מכן נועד אותם ליצור מפגשים: ילד עיוור לחבר, ילד יבקש עורה, ילד י שיש פרח לאחר, ילד ישוחח עם ילד אחר ועוד.

ນבker במקומות שונים

מה יקרה פה?

יצור אשליה של מקום באמצעות תנועה ומילן ונסחף דמיות הנמצאות במקום זה.

נצא לדרכ!



.א.

נכרי על "מקום" שאנו רוצים להיכנס אליו: גן שעשויים, גן חיות, חנות צעצועים, מסעדה, חוף ים, בריכה, סופרמרקט ועוד. כל ילד בתורה יכנס ל"מקום" בתפקיד

шибhor לעצמו ("ככלנו נמצאים עכשו בחנות צעצועים. כל אחד יכול להיות אדם או חפץ בחנות..."). נבלה עם הילדים ב"מקום" פרק זמן מספיק כדי לאפשר להם להיכנס לתפקידים שונים וליצור סיטואציות ביניהם.

עכשו נverbו להציגו...

- ניתן להציג סיפורו שנתקודת המזעא בו היה המקום הבדיני. ראו בפרק "באו נציג סיפור" (עמ' 99).
- ניתן להוציא אבזרים ממשיים שהפכו לאבזרים במקום הבדיני.

## ❖ נקים תפאה

התפאה היא דורך להמחשת מוכחותיו של המחזה בחלל הפיזי של הבמה כבר ברגעים הראשונים של ההצגה. בעורטה אנו מספקים מידע לגבי סוג ההצגה ועל העולם שיוצג בה – מציאותן, אבסורדן או דמיוני.

### נעצב מקום

מה יקרה פה?

נעצב מקום באמצעות אביזרים המציגים בגן.

נצא לדרך!

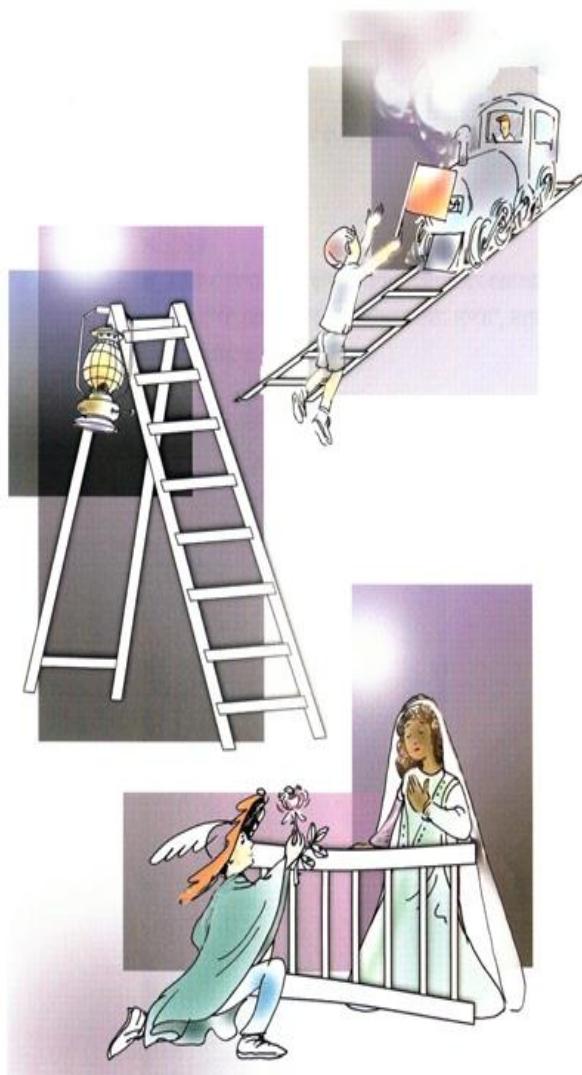


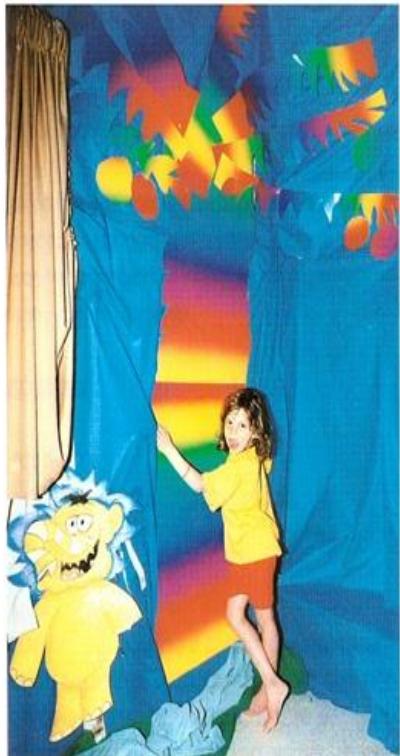
- נביא לחיל שאנו משחקים בו אביזרים שונים: כיסאות, שולחן קטן, קוביות שונות, גראוטאות שונות, מדים ועוד. נחלק את הילדים לקבוצות קטנות. נבקש מכל קבוצה לבחרו "מקום" ולעצבו מהאובייסים שיבחרו. דוגמאות אפשריות: מסעדה, חדר ילדים, מטבח, קולנוע, מסדר, חוף ים, עיר, אולם תיאטרון, תחנת רכבת ועוד.

- הילדים יחלקו ביןיהם תפקידים ויציגו באופן חופשי דמיות השיכלות ל"מקום" שנוצר.

- אפשר לבקש מהילדים להתנסות בKİINITOT אל המקום וביציאות ממנו.

- חזר הגראוטאות בגין מזמנת משחק ב"מקום". אפשר לארגן אותה כ"מקום" מסוים בהתאם לנושא שהילדים יציעו.





## נעצב תפאורה

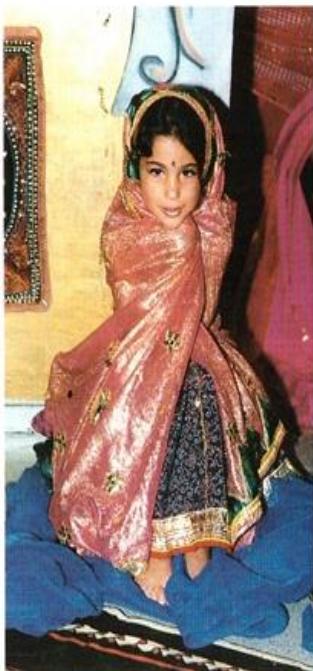
מה יקרהפה?

נעצב תפאורה להציגה על פי סיפור.

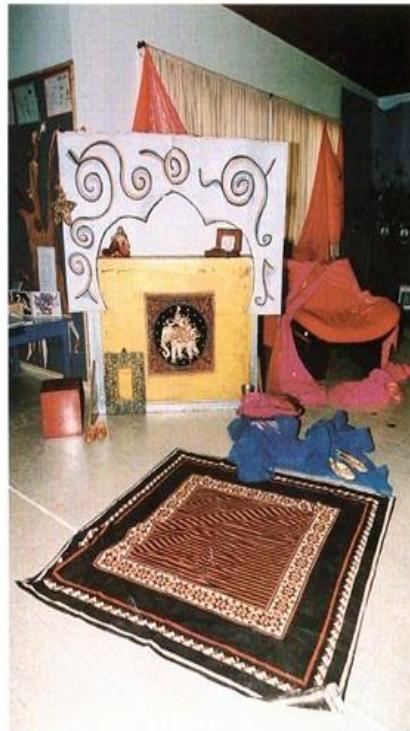
נצא לדרך!



- נספר לילדיים סיפורו שיש בו תיאור מפורט של המראות והאווירה (אחד הסיפורים מ"אלף לילה ולילה", אגדת עם סגונית ואחרים).



- הסביבה הטבעית (עצים בחצר היו עיר, ארגן חול יפהן לביריה, דלת הgan תשמש ככניסה לבית וועוד).
- צלליות - זכוכית מטיל אור על מסך בד - וחפצים מטילים צל.
- צירורים על יריעת בד או נייר, מוארים בזרקורה.
- אביזרים מסמלים: עציץ יסמל עז, קוביה תהיה ארון, מיטה, כיסא ועוד.



- נבחר מקום מתאים להצגת הספרו בגין. (המקום צריך להתאים לסיפור. אם למשל מופיעים בספר מדרגות, והן משמעותיות לעלילה, כדאי לבחור מקום שבו יש לפחות מדרגה אחת. אם הספר מתרחש בחושך, צריכה להיות אפשרות להחישן את המקום).

- נברור עם הילדים אילו מאפיינים בספרו ניתן להציג על ידי התפאורה:

- מאפייני תרבות, תקופה ואוירה
- גודל - אם הוא אלמנט חשוב בעלילה ("גוליבר", "אצבעוני")
- צבעים (ניתן לבחור צבע אחד או כמה צבעים שיבילטו את המשמעות של העלילה)
- תאורה (חושך או, צלליות וצללים)
- מידע חשוב על המקום שבו מתרחשת העלילה.

- ניתן להיעזר במקורות מידע שונים על התקופה, התרבות ומראהו של המקום המתואר בספרו שנבחר. (אם הספר יפני - כיצד יושבים הפנים בסלון שלהם; אם הוא סיפור על חלוצים - אילו אביזרים היו להם לפני הקמת המדינה ועוד).

- לאחר שחקרו הילדים את המאפיינים של הספרו והביאו לנו אביזרים וולקי תפאורה המתאימים לסיפור, נארגן את החלל ונציג בתוכו את ההצגה המבוססת על הספרו.

- ניתן להשתמש גם בחפצים הבאים:

- גוונתאות
- חפצים ממשיים (כיסא, מיטה)

# העלילה או מה הסיפור?

העלילה נוצרת כאשר פעולה אחת, המתרחשת על הבמה (פעולה דרמטית), מנעה את זו שבאה אחריה. ככלומר פעולה דרמטית אחת היא הסיבה להתורשותה של הפעולה הבאה אחרת, וכן נוצר רצף של פעולות שהוא העלילה.



❖ **רצף הפעולות** (התחלתה-אמצעי-סוף)

רצף בסיפור

❖ **كونפליקט** (התנששות בין רצונות)

ニיצור קונפליקט (מפגש בין דמיות)

נפטרו קונפליקט

❖ **דושיח** (דילוג)

דושיח בתנועה

## ❖ רצף הפעולות (התחלת-אמצע-סוף)

מזהה בניי כך שפעולה אחת גורמת לפעולה נוספת  
להתרחש, עד לסוף הרצף שבו מגיעה ההתרה - הפתרון.

### רצף בסיפור

מה יקרה פה?  
נספר "סופים" או התחלות של סיפורים כדי להמחיש את  
מושג הרצף.

### נצא בדרך!

א. ◀◀ נספרו לילדים התחלת וסוף של סיפור. לדוגמה: "أتמול  
ישבתי ליד שולחן הכתיבה שלי, ועל העץ מול חלוני  
ישבה ציפור. להפתעתו הרבה, הציפור פתחה את פיה  
וסיפרה לי סיפור! אולם, לروع המזל, בדיקת אחרי  
שהציגו התחלת הספר, חחל הגנן של השכנים לכיסח  
את הדשא. הרועש היה כה חזק, עד שלא יכולתי לשמוע

אותה. שמעתי רק את סוף הסיפור ותחילהו. אולי אתם  
מכירים את הסיפור הזה? אולי תוכלו להשלים את  
האמצע שלא שמעתי?"

- נספר את התחלת הסיפור ואת סופו. לדוגמה, ההתחלה:  
"היה היה נסיך יפה תואר, אך מאוד עזוב...". והסוף:  
"וונסיך חייך". נבקש מהילדים לספר את האמצע של  
הסיפור.
- ניתן לספר "התחלות וסופים" בנושאים שונים, ולבקש  
מהילדים שיעשו "אמצע" בஹראציות שונות.

### ב.

- נספר סיפור ללא סוף ונבקש מהילדים להשלים את סופו.
- נציג לילדים לספר סיפורים ללא סוף, פרי דמיונם,  
ולילדים אחרים, להשלים את ה"סופים".
- לסטודנטים אפשר לשוחח עם הילדים על החשיבות של  
"סוף" לסיפור ולהציגו, ולשאול מה הם מרגיניסטים  
כשה壽וף חסר.

הערה: אין צורך לפתח דיון עם הילדים. תוך כדי הפעולות ננחה אותם בעזרת שאלות רטוריות, שיבחרו את מהות הקונפליקט:

- מה רוצה הדמות שלך?
- מה מפריע לך?
- מה רוצה הדמות השנייה?
- כיצד היא מנסה להשיג את רצונך? ועוד.

נצא לדרכ!



א. ● נבחר לדוגמה את הסיפור "הענק גנו". כל ילד יבחר בן זוג, וכל זוג ישב או יעמוד בחדר.

● הילדיים יחלטו ביןיהם אילו ודמיות כל אחד מהם יגלם, בהתאם לסיפור הנבחר: אחד יהיה הענק והשני - הילד הקטן שאינו יוכל לרדת מהעץ. בכל פעם ייפעל זוג ילדים אחר.

● ננחה את הזוג תוך כדי הפעולות בנסיבות נוספות: לדוגמה:

- ענק, אתה רוצה שקט בגין שלך!
- ילד, אתה לא מצליח לבРОוח! זה נראה מפיח!



ב. ● אפשרות נוספת להציגו הקונפליקט בסיפור זה: אחד הילדיים או הגנתה יהיה הענק, ושאר הילדיים נמצאים בגין הענק בתפקיד היילויים. כדי להציג את מאפייני המצב על ידי שאלות או אמרות. לדוגמה:

- הילדיים נבחרים מאוד כAdvertis הענק מגע.

## ❖ קונפליקט (התנגשות בין רצונות)

כל דמות במחזה מונעת מתוך רצון משלה להשיג דבר מה. התנגשות בין הרצונות של הדמויות יוצרת קונפליקט, וקונפליקטים יוצרים מתח במחזה.

## ニיצור קונפליקט (פגוש בין דמיות)

מה יקרה פה?

נשחק קונפליקטים מתוך סיפורים מוכרים.

כיצד נתחיל?

● נבחר סיפורו שהקונפליקט העיקרי בו, ויש בו גם קונפליקטים שניים.

לדוגמה:

"מץ פטל"<sup>\*\*</sup>: הדמויות רוצות לגלות מיהו מץ פטל, ומץ פטל רוצה לשומר את זהותו בסוד. זהו הקונפליקט העיקרי, המנייע את העלילה, וגוזם לדמיות לחפש את מץ פטל, גורם לו להסתתר, לבו וכו.

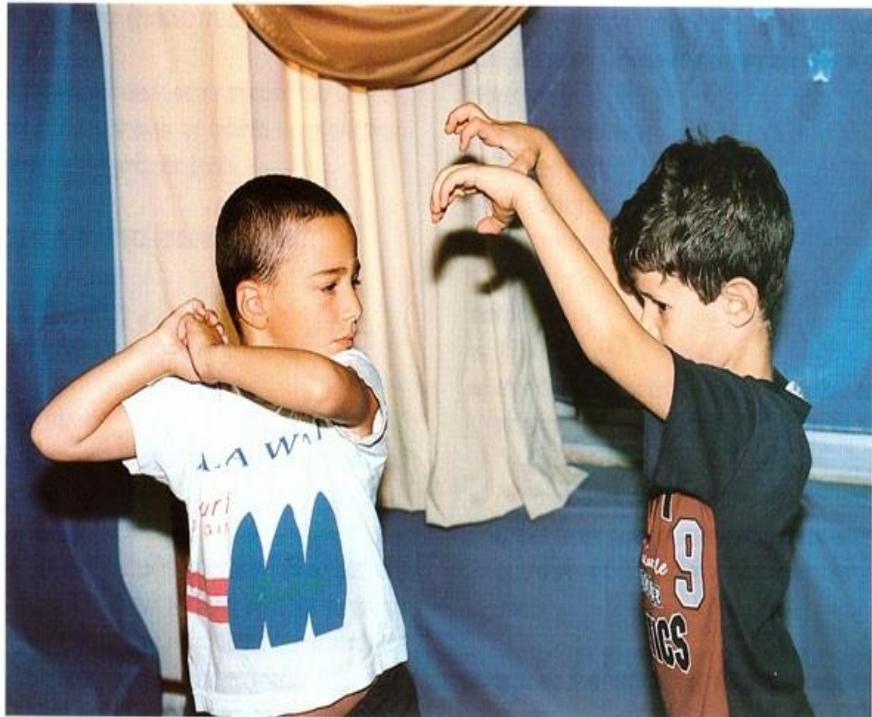
"ענק גנו"<sup>\*\*\*</sup>: הענק רוצה שקט בביטו, והילדים רוצחים לשחק בגנו.

"שמלת השבת של חנה'לה"<sup>\*\*\*</sup>: חנה'לה רוצה לשמור על שמלה נקייה לשבת והדמויות שהיא פגש רצות להתקרוב אליה וועלות לכלך את שמלה.

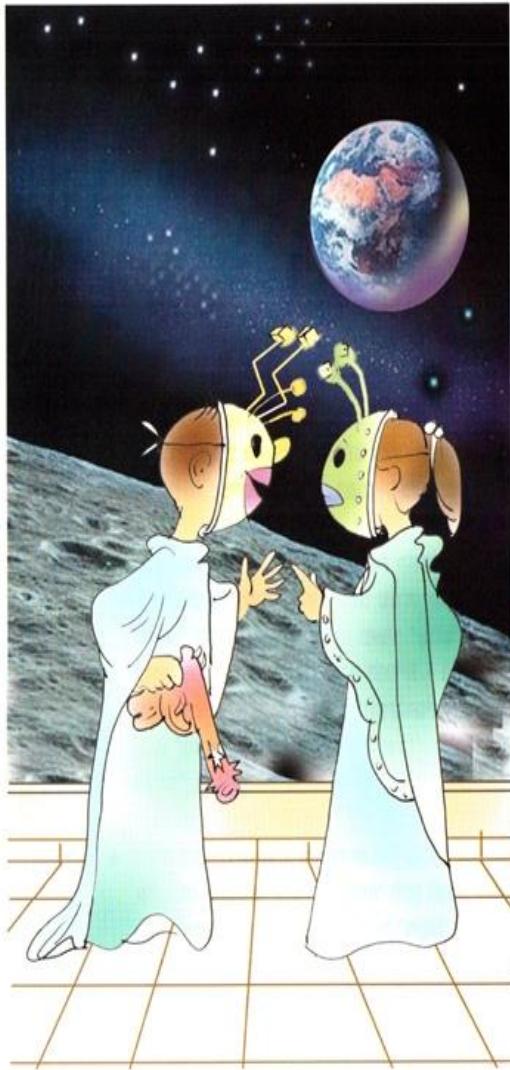
\* היה שנhab, מץ פטל עם עובד, 1995.

\*\* אוסקר וילר, הענק גנו, 100 סיפורים ראשונים חלק א', דניאל גרודש, תלמה אלין, כורית, 1983.

\*\*\* יצחק דמיאל, שמלת השבת של חנה'לה, 100 סיפורים ראשונים חלק א', דניאל גרודש, תלמה אלין, כורית, 1983.



- ←
- בסיפור "מץ פטל" נציג כמה קונפליקטים:
    - היליטים פועלו בשלישיות. אחד מהם יהיה ארנב, אחר ג'ירפה ושלישי - אריה.
    - ניתן להציג ביניהם חיצזה (פרגון, בריסטול) שתהווה דלת.
    - נבקש מהילדים "להיכנס לדמות" ולהציג את ההתרחשויות בין השלישיות.
  - הענק עצבני מאוד.
  - חלק מהילדים נמצאים על העצים וקשה להם לרדת, ועוד.
  - חשוב לעודד את הילדים לדבר בתוך המצב ולא לצזען או לצרעה מ"פחד".



- תוך כדי ההציגו נוסיף להם מאפיינים שייעזרו לבנות את הקונפליקט:
  - האירה והג'ירפה רוצחים מWOOD לדעת מי מעבר לדלת.
  - אבל הדלת סגורה!
  - הארנב אינו מוכן לגלות את הסוד שלו!

אפשרות נוספת להציג את הקונפליקטים המשניים בין האירה לג'ירפה:

- כל ילד ובחור בן זוג, אחד יהוה האירה והשני ג'ירפה.
- נגידיר את המצב. למשל: הג'ירפה צעקה ומיצ פט נכנס פנימה. מה קורה כעת ביהיהם?

- . ↙
- לאחר פעילות של קונפליקטים מתוך סיפוריים, ניתן להציג לילדים להציג קונפליקטים יומיומיים, או דמיוניים. לדוגמה:
    - ילד רוצה לשחק ואמו עסוקה.
    - אבא רוצה לחת את הילד לנוף והילד רוצה להמשיך לשון.
    - שני חברים נפגשים. כל אחד מהם רוצה לשחק משחק אחר.
    - החיוורים מהמאדים פוגשים את החיוורים מהירח... ועוד...

## נפתחו קונפליקט

מה יקרה פה?

נצא לדרך!

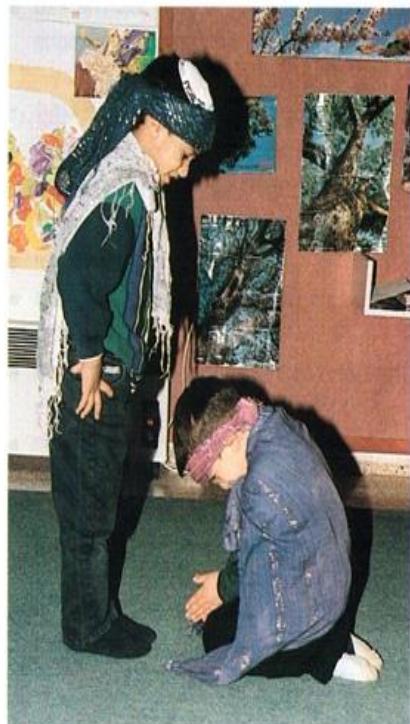


.א.

נבחין בחשיבותה הקונפליקט כיצור התרבותות ובניה עליה.

ביר... הענק אומר הילד "שלום" בקול מפחיד, והילד  
עונה לו "שלום" מבוהל... מה יקרה עכשו?

- אפשרות נוספת: אתם שני ילדים מהגן. נפגשתם בחצר, ושנייכם רוצחים לשחק באותו צעוז או משחק. מה תאמרו אחד לשני?!



- הילדים מסודרים בשתי שורות זו מול זו ברווח גודל כל האפשר. לסתם מוסכם יצעדו השורות זו ו עבר זו עד לנקודות המפגש ביניהן, יסתובבו לאחור וחזרו חזרה. נחזר על הפעילה שלוש פעמים. בפעם הרביעית נבקש מהילדים לברך זה את זה ולשלום באינטונציות שונות (בהתעה, בביעשות, בכעס, בשמחה) בעת המפגש.

- נבקש מכל שורה לברך לשולם את השורה הנגנית, באינטונציות מגוונות. לדוגמה: שורה אחת תאמר "שלום" בכעס והשורה שמוללה תאמר "שלום" בפחד. שורה אחת - בשמחה, והשורה הנגנית - באדישות. אפשר להוטify משפטים אחרים במקום המילה "שלום", כמו: "מה שלומך?", "מה אתה רוזח?", "אני רוצה לעברו", ואחרים.

- נבקש מזוג ילדים אחד שעמדו זה מול זה, להראות לנו את המפגש שנוצר ביניהם, ונווזר להם לפתח אותו לסצינה קטנה: ניתן להם נתונים על "מקום" שבו הם נמצאים, מי הדמויות שהם משחקים ומה קרה בהםים (בהתאם למפגש). לדוגמה: אתם נמצאים ביער, אחד מככם הוא ילד שתעה בדרך והשני הוא ענק מפחיד שנג

## ❖ דושיח (דיאלוג)

דו-שיח מורכב ממיללים, מאינטונציה ומרקם המוחלפים בין הדמויות.

### דו-שיח בתנועה

מה יקרה פה?

הילדים ייצרו דו-שיח באמצעות תנועה.

נצא לדרך!



• כל ילד יבחר לו בן זוג. נציגו לילדים מקום ודמויות הנמצאות במקום.

• כל ילד יבחר לו בן זוג. אחד הילדים "ישאל" שאלות וחברו "יענה" לו באמצעות תנועות גוף בלבד. הילדים ינהלו דו-שיח בתנועה. לאחר התנסויות אחורות נכוון "זוקור" אל כמה זוגות ונעפה בהם.

• הילדים ינהלו דו-שיח המורכב משאלות ותשובות בשפת הג'יריש. לאחר התנסויות אחורות נכוון "זוקור" אל כמה מהזוגות.

ב.

• הילדים יתקדמו בחדר באופן חופשי. כל ילד שיפגש חבר, יאמר לו משפט כמו: "שלום, מה שלומך?", ויקשיב לחבר האמור אותו משפט. לאחר פעמיים מספר, נזכיר על רגש מסוים, והילדים יאמרו את המשפט לפני ההכרזה: בכעס, בשמחה, בכישנות, בהפתעה ועוד.

- הילדים יתקדמו בחדר באופן חופשי. כל ילד שיפגש חבר, יאמר לו משפט כמו: "שלום, מה שלומך?", ויקשיב לחבר האמור אותו משפט. נזכיר בכל פעם על קצב שונה (מהירות, איטי, מהיר מאוד), והילדים יאמרו את המשפט בקצב המתאים. נוסף גם רגש מסוים, והילדים יאמרו את המשפט לחבר שיפגשו ב"דרך", לפי ההוראות שניתנו.



- כל ילד יבחר לו בן זוג. נציגו לילדים מקום ודמויות הנמצאות במקום.

- אפשרות א': מתח סיפורים מוכרים. למשל:
  - דו-שיח בין העורב על העץ לבן השועל שעומד מתחתיו (משלוי להיפונגטיין).
  - דו-שיח בין האפורות לאמהות חיות אחרות ("האפרוח שהלך לחפש אם אחותה").
  - דו-שיח בין סינדרלה לנסיך בנשף, כאשר השუן מצלול חוץ.

### אפשרות ב': מחיה היומיום.

- נבקש מהילדים להציג את המפגש בין הדמויות במקום כלשהו בעוררת שאלות ותשובות: מסעדה ובבה לקו החואל את המלצר מה יש בתפריט, חנות ובבה מוכר השואל את הקונה במנה הוא מעוניין, רופא השואל את החולים במרפאה מה כואב לו.
- הילדים יציגו בויזמנית, ולאחר מכן נראה את הציגות.

הציגו  
או  
איך מחברים את הצל?'



- ❖ מהתמונה להצגה
- ❖ מסיפור להצגה
- ❖ בואו נציג סיפורו

## ❖ מתחמונת להציגו

- נכוון "זרקו" אל כל דמות בanford. מה יקרה פה?  
ניצור הציגו מהתרחשות שמתוארת בתמונה.
- הילדים יכינו הציגות בוגות או בשלשות. נתחליל כל הציגה ב"פריז" של הדמויות, כמו בתמונה, האמצע יהיה הדיאלוג ובסוף הציגה יחווזו ל"פריז" המקורי או "פריז" חדש.  
נצא לדרכן!  
א.
- הערה: ילדים נתונים המשיק את הציגות שלהם עד אין כך, לנוכחו תחת הוראה ברורה על סוף הציגה, למשל: "כדי שנדע מתי הציגה שלכם נגמרה, עמדו ב'פריז' כתתגינו לסוף".
- אפשר להביאם לבן את הסרטן "מרי פופינס" של וולט דיסני, ולהראות את הקטע שבו הדמויות "נכונות" לתוך התמונה ציוירה בಗירום על הרעפה.
- אפשר להציג לילדים "lezat la-tzignah" מתוך ציורים צייריו או צילומים שצילמו או שהביאו מהבית.
- ניתן להציג לילדים להביא תמונות משפחתיות (של המשפחה שלהם), ו"lezat la-tzignah" מהן.
- ניתן לבקס מהילדים שיאספו אביזרים או פריטי לבוש המופיעים בתמונות, ואפשר להוסיפו תלבושים, אביזרים ואיפור להציגות המוכנות.

- כל אחד מהילדים יבחר מהתמונה את הדמות שהוא רוצה להציג, ויעמוד בחרור בתנוחה שבה היא מופיעה בתמונה.
- לסייע מוסכם יתחלו כל הדמויות לנوع, כאילו הן משיכות את התנועה שנתקעה בצלום או בציור, ולסייע מוסך יחוזו לתנוחה המקורית.
- כל אחד מהילדים יחשוב על משפט שהדמות שלו רוצה להגיז, ולסייע מוסכם ימשיכו כל הדמויות את התנועה שבתמונה ויאמרו זה אלה את המשפטים.

## ❖ מסיפור להצגה

### uibod tekstei sforoti hahzga

- נקרא בשם אחת הדמויות המשתתפות בספרות, ונבקש מכל הילדים להתקדם בחדר כאשרו הם הדמות.

- הילדים יתקדמו בחדר, ובכל פעם, לסייעinosכם, יצעו פעולה המתחילה לדמות. נכון "זוקו" אל אחד הילדים, וবצעו כולם את הפעולה שהציגו.

- הילדים יתקדמו בחדר בהתקדמות האופיינית לדמות, ולסייעinosכם יאמרו משפט ב"ג'יבריש" ("נשתחוויה לכל הזהירות לדבר, איך מין קול היה לדמות שלכם? גובה ומיצפץ או נמוך ועבה?").

- הילדים יברכו זה את זה לשלו, בקהל המיעוד של הדמות, אגב הליכה בחדר. נכון "זוקו" אל כמה מה莽גשיים.

- הילדים ייחסבו על משפט שהדמות רוצה להציג, ויאמרו אותו כישיגשו לחבר. נכון "זוקו" אל כמה מה莽גשיים.

באופן כזה נעצב את כל הדמויות המשתתפות בספרות. כתעת נוכל ליצור מפגשים בין דמויות שונות.

- כל ילד יבחר דמות שהוא רוצה להציג מתוך הספרות, ויתקדם בחדר כמו הדמות. כל דמות תיעזר בכל פעעם ליד דמות אחרת, ותאמרו לה משפט בקהל המיעוד שלה. נכון "זוקו" אל כמה מה莽גשיים.

פעולות זו כוללת מרכיבים מכל הפרקים הקודמים. כדי לבצע עם הילדים את הפעולות הקומדיות (לפחות פעולות אחת מכל נשוא), כדי שהילדים יוכל להווות את החוויה התיאטרולית שבפעולות המתואמת להן. בפעולות זו, יש חשיבות גודלה לרצף האירועים.

.1

• נבחר סיפור שאו ווציאים לעבד להצגה.

#### נהיות לבחירת הספרות:

- על הספרות להיות מוכר היטב ילדים.  
- על העלילה שלו להיות רצופה, פשוטה ובורה.  
- על הספרות להיות מורכב מכמה תמנוניות-סיפוריות (לא יותר מחמש), כשבכל אחת מהן מתרחש חלק מהעלילה.

- בסיפור חייבות להשתען לפחות שתי דמויות.  
- וציו לבחור סיפור שבו תהילו לילדים אפשרויות לאalter את המיללים, בתווך ומסגרות הננתונה של העלילה.  
- אפשר לבחור סיפור שיש בו דיבורו בגוף וראשון והילדים יודעים אותו בעל פה.

- ניתן להמציא עם הילדים סיפור מפרי דמיונו.

.2

• נספר לילדים את הספרות.

• נבקש מהילדים לתאר את הדמויות המשתתפות בספרות, ונועצב אותן:

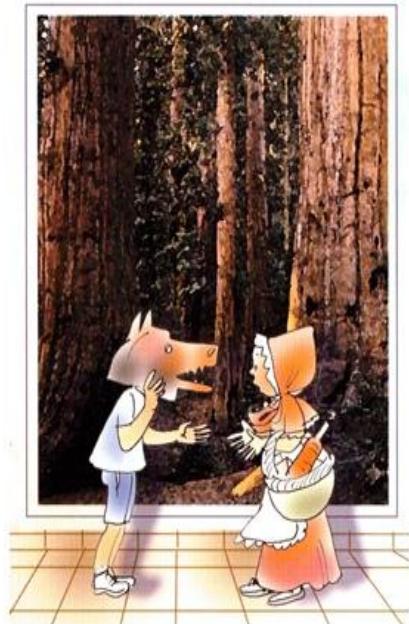
**סוף:** הוזב נפרד מכיפה אדומה והולך בדרכן הקצרה לבית של סבתא.

### תמונה שלישית

**המקום:** הבית של סבתא.

**הדמיות המשתתפות:** זאב, סבתא (ציפור המנסה להזיהר, חתול).

**התחלתה:** הוזב דורך בדלת של סבתא.  
**קונפליקט:** לדוגמה, סבתא מנסה להתגונן להוזב, או סבתא מנסה לשכנע את הוזב לא לטורף אותה ואולי מצלילה?...  
**סוף:** הוזב בミיטה של סבתא, לבוש בגדייה.



.3

- נחלק את הסיפור לפרקים: תמונות שבכל אחד מהמקרים אחד, שבו מתארח חלק מהעלילה. נברר מי הדמיות המשתתפות בכל תמונה, איפה מתחילה התמונה/סיפורנה ואיפה היא נגמרה. נחלק את קבוצת הילדים לקבוצות קטנות כמספר התמונות. כל קבוצה ילדים תקבל לאחריותה תמונה אחת ותעבורה בנפרד עם הגננת.
- נונים חלק זה של התהילה באמצעות המעשיה **כיפה אדומה** (דוגמה זו היא אחת מהאפשרויות הרבות לעיבוד המעשיה).

### תמונה ראשונה

**המקום:** הבית של כיפה אדומה.

**הדמיות המשתתפות:** כיפה אדומה, אמא (אפשר להוסיפה דמיות כמו: אבא, הכלב, חברה של כיפה אדומה).

**התחלתה:** אמא מבקשת מכיפה אדומה ללבת של סבתא ולהביא לה מטעמים.

**קונפליקט:** לדוגמה, כיפה אדומה אינה רוצה ללבת, או אמא פוחdot לתת לכיפה אדומה ללבת בלבד.  
**סוף:** כיפה אדומה יוצאת מהבית ומונופת לאמה לשולם.

### תמונה שנייה

**המקום:** יער.

**הדמיות המשתתפות:** כיפה אדומה, זאב (פרופרים, סנאי מדובר, ציפור ועוד).

**התחלתה:** כיפה אדומה יצאת מהבית ומונופת לאמה לשולם.  
**קונפליקט:** לדוגמה, הוזב מנסה לשכנע את כיפה אדומה לרדת מהשביל, וכיפה אדומה זכרות את ההוראותיה של אמא.

טכניתה זו מאפשרת שיתוף מספר רב של ילדים בהצגה, ובכך מונעת MILF אחד, כישורי כל شيء, להפוך ללבוב.

- .5
- כל קבוצה תקבל גילין בריטול גדול, צבעוני, חומרי הדבקה, חוברות צבעוניות וכו'. בעורותם ייצרו חברי הקבוצה את התפאורה לתמונה שלהם. נדרין את הילדים להוציא פרטים ובסים ככל האפשר כדי להעניר את התפאורה.

- .6
- נבחר מקום מתאים לבמה שבה ישיה מרוחה מספיק להצגה ונוח לעמפה. (במה אינה חייבת להיות מורמת מהרצפה).

- כל קבוצה תחליט אילו אבוריים היא צריכה כדי לצור את "המקומות" שלה ותאסוף את האבוריים האלה (מיטה, שולחן, כל מטבח ועוד). אם יש אבור אחד שכמה קבוצות זוקות לו, הקבוצות ישתתפו פעולה בינםן ויישתמשו באבורי, כל קבוצה בתורה).

- .7
- כל ילד יבחר לעצמו פריט תלבושת המתאים לדמות שבחור לגלם. אם חסר אבור תלבושת חיוני, אפשר להכינו מחומרים שונים. אפשר להוציא חומר או איפור לשימוש הילדים.

#### תמונה ריביעית

**המקום:** הבית של סבתא.

**הדמות המשתתפות:** זאב, כיפה אדומה, סבתא בתוך הבטן (חתול, ציפור).

**התחלת:** כיפה אדומה ודפקת בדלת של סבתא.

**קונפליקט:** לדוגמה, כיפה אדומה מנסה לשכנע את הזאב לא לטורף אותה או לשחרר את סבתא...

**סוף:** הזאב השבע שוכב ונוחה בmittah.

#### תמונה חמישית

**המקום:** הבית של סבתא.

**הדמות המשתתפות:** צייר, זאב, כיפה אדומה, סבתא (חתול, ציפור, אימה, אבא).

**התחלת:** הצייר שומע את נחירות הזאב.

**קונפליקט:** לדוגמה, הצייר נאנך בזאב, או הזאב מנסה לשכנע את הצייר לא להרוג אותו.

**סוף:** כל הדמויות המשתתפות ישבות סביב השולחן וחוגגות.

.4

- הילדים יספרו את התרחשויות בתמונה שלהם, ויחלקו ביניהם את התפקידים.

**העהות:** מקצת הדמויות מופיעות בכמה מהתמונה. בכל קבוצה שחק את התפקיד יילך אחר. למשל, כיפה אדומה (ראו דוגמה בהמשך), מופיעה ככמה תമונות, ובכל תמונה משחקים אותה ילך או לדחה אחרים. אפשר לתת לכל ה"כיפות האדומות" אבור אחד משותף שיאחד ביניהם.

.10

- נומין את כל ילדי הגן לצופות בהצגה.
- כל קבוצה תציג את התמונה שלה, וכשותסאים יעלו לבמה שחקני הקבוצה הבאה. הילדים שירדו מהתמונה יצטרפו לקהל, ויהפכו לשחקנים לצופים.
- בכל פעם שקבוצה חדשה תעלה על הבמה, נחלף את התפאורה, ככלומר, את הביריסטול המציג ואת האבזויים השונים.
- להגינה שבתמונה הסיום אפשר לצרף את כל ילדי הגן, להזמין אורחים מהגן השכן, את הסבים או את ההורורים.

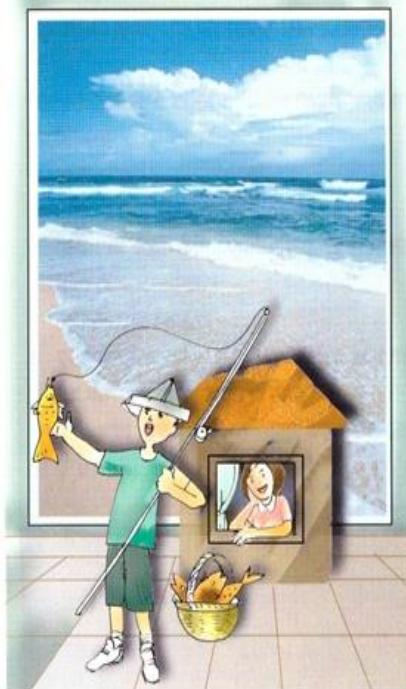
.8

- כל קבוצה תערוך חורה על הבמה, בסיווע הגנתה. הבמאית כדאילו לילדים לפתח דיאלוגים, להרחיב את העלילה (למשל, נוסיף ציפור המנסה להוחיר את כיפה אדומה בשפת הג'בריש, וכיפה אדומה אינה מבינה אותה).

.9

- הבמאית-ganntת תציע לכל קבוצה להוסיף במקומות המתאימים ליווי של כלים מוזיקליים, של יצירות מוזיקליות מתאימות או של אפקטים קוליים.

## ❖ בואו נציג סיפור



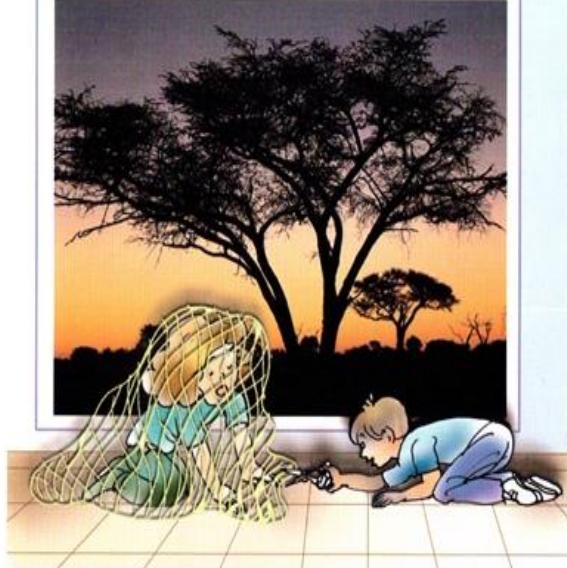
- אם הסיפור שנבחר הוא מעשייה או אגדה, שיש לה כמה גרסאות, חשוב לבחור夷 עיבוד מסוים או גרסה מסוימת של הסיפור ולבבקה. לאגדות ומעשיות גרסאות רבות ויכול להיות שהגנתה מכירה גורשה אותה והילדים מיכרים אחרת.
- בשלה הבא, נבר באיזה **מקום** מרכזי מתרחש הסיפור, וכך יידן לשלוחו אותו בתנאים הקיימים בגן: קוביית, בדים, רהיטים וכו'.

לפני הכל, או מה חשוב לדעת?

- בהצגת סיפורו בגין, חשוב לזכור שהערעון המרכזי של הסיפור, התימה או המסר, הוא החשוב, לעיתים יותר מהtekst הכתוב. כאשר הילד מפנה את הרעיון המרכזי, הוא מבין את הסיפור גם אם לא הבין כל מילה בטקסט.
- כדי לבחור סיפור שcadai להציגו בגין, נחפש קודם כל את הרעיון המרכזי בסיפור, את המסר שאחנו רוחים להעבירות לילדים, לאודוקא מסור ההשכל. "על מה בעצם מספרים בסיפור זהה באמות?" (על חברות, על שיתוף פעולה, על נתינה ועוד).
- לאחר שהערעון המרכזי ברור, נבר מי הן הדמויות, הראשיות ומשניות, ואם קיימים קונפליקטים בינהן: למשל, הדיג וASHTO (הדייג ווג הוהב), הארכבת והצב. האם ניתן להמציא קונפליקטים בינהם: נח ושכניו הלוענים לו (בראשית פרק ו'), הגמדים מתלבטים אם לעזר לSENDLER (הסנדר והגמדים) ועוד.
- אין צורך למדוד טקסטים בעלפה. ילד שמקדלים טקסט שלמד בעלפה או טקסט שהגנתה אמרה לו לומר (למשל, בתוקף תפקידיו כדייג בסיפור "הדייג ווג הוהב"), איןנו מפניים את התפקיד שהוא משחק, אלא מבצע אותו טכנית בלבד. הוא נהנה הרבה פחות מאשר ילד ששמציא את הדמות של הדיג בבדמיונו, מפניים אותה וממציא לה את הטקסט עצמו. (אלא אם כן נבחר סיפורו בו לדמויות טקסטים קצרים, שהילדים מכירים היטב).

- לאחר שהגדכנו את הגורמים החשובים בסיפור, נוכל להתחילה בחצגתו לפני אחד מהתהליכים המתוארים להלן:
  - הצגת הסיפור מותן מקום ההתרכשות.
  - הצגת הסיפור מותן מקום ההתרחשות.
  - הצגת הסיפור מותן החפצים.
- הועה: חשוב לזכור בחשבונו שיתכן שההציגה תצא קצת "רוחקה" מהסיפור מבהינת הטקס, אך אם היא תצא קרובה מבהינת הרעיון המרכזי והאפקין הבסיסי של הדמויות – הרי השגנו את המטרה.
- כדי לחקור ולראות אילו **חפצים** משתתפים בסיפור ולהוסיף גם אותם ככלי עוז לסצינות שייצגו הילדים.
  - נשתף את הילדים בתהליך "בנייה ההצגה". נשאל שאלות כגון:
    - מי הן הדמויות המרכזיות בסיפור?
    - האם יש בינוין קונפליקטים?
    - האם ניתן ליצור בינוין קונפליקטים, במידה ואלו אינם מוחקרים בסיפור?
    - היכן מתתרחש הסיפור?
    - על מה הסיפור מספר בעצם? (על ארנבת אמיתית וצב אמית; או על שחznנות ועונשה?)
    - האם אתם חושבים שניין לבנות מקום כזה בגן שלנו?

## א. הצגת הסיפור מתוך הדמויות



- נתאר את הדמויות המשתתפות ב��ויים כלליים העולים מן הסיפור: תיאור חיצוני ותיאור של תכונות עיקריות.
- לאחר מכן נתנסה בהליכה המינוחת של הדמות (אחת מהן). נסיף להלכה תנוצה אחת אופיינית לדמות וגם משפט אופני.
- נכונן בכל פעם "זורך" על כמה מהילדים הפועלים.
- נציג באופן דומה את הדמויות האחوات המופיעות בסיפור.

בסיפור שבו משתתפות כמו דמויות ויש בינוין כמה קונפליקטים, ניתן להציג את הקונפליקט בדרךים אחדות:

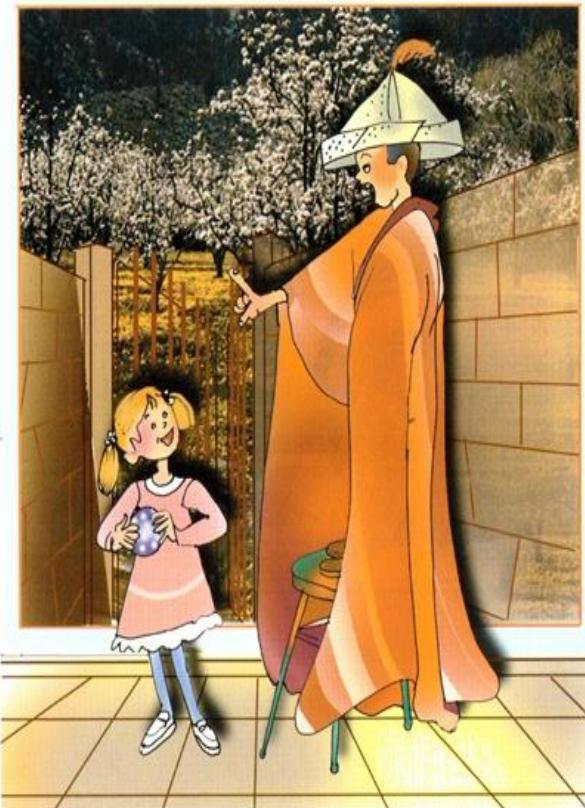
- א. במהלך קריאת הסיפור ניתן להזמין זוג ילדים אחד או שני זוגות, שייציגו את הקונפליקט לפני שנגלה את התרונו. לדוגמה: האחד יהיה האരיה הכבול והשני יהיה העכבר. הילדים יעמדו זה מול זה (ניתן "לעטוף" את האരיה בראשת) ויאמרו משפט אחד או שניים זה לזה. אפשרות נוספת: אחד יהיה ארנבת והשני צב, מה יאמרו זה לזה לפני התחרות?

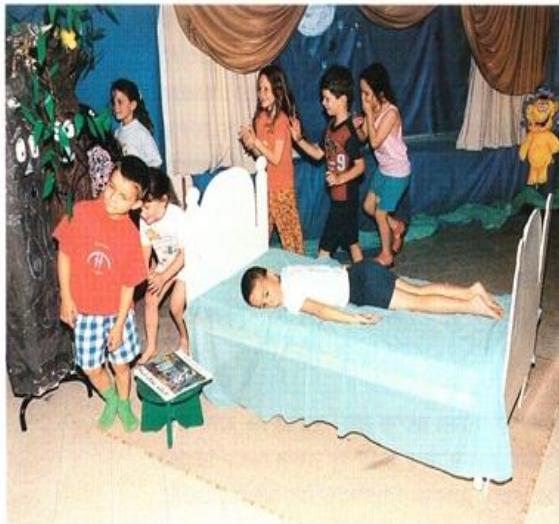
ב. בסיום קריאת הסיפור ניתן לארון את הסיטואציה, כלומר, "להכניס" את הדמויות לתוך ה"מקום" שקיים בספרו, ולתת בכל פעם לוג' אחור להציג את הקונפליקט לפי התנוטוניות:

- האפרוח שמחפש אם אחרית הגיע אל הרפת. בואו נראה ונשמע מה קורה בינו לבין הפירה (זוג מציג).

- הילדים נמצאים על העצים בגנו של הענק. הענק מגע אל הנן. בואו נראה ונשמע מה קורה כעת בנן (קבוצה מצינה).

- נח בונה את התייבת ואנשי עיריו עוברים על יד החצר שלו ורואים אותו בונה. בואו נשמע מה הם אומרים לו (זוג מציג ומתחלה).

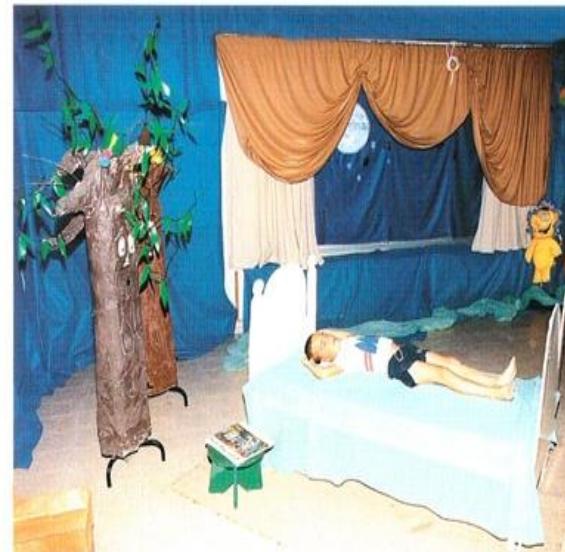




## ב. הצגת הסיפור מותך מקום ההתרחשות

יש סיפורים, שהעלילה שלהם מתרחשת במקום קסום, שהילדים מוכנים להשתמש בו ובהצעות הספונטניות שלהם: ארמון, חלל חיצוני, עמוקים ים, יער, מעלה, אرض של מפלצות ועוד.

ניתן לבנות עם הילדים, לפני הסיפור או אחרי קריאתו, מקום שייצג את המקום המתואר בספר: הארמון של "סינדולה", הייר של "כיפה אדומה", מערת השודדים מ"על באבא", אرض של מפלצות ב"ארץ יצורי הפה" (בתמונה), עמוקים ים של "בת הים הקטנה", ועוד.



את "המקום" יבנו הילדים על פי דמיונים, לאחר תיאור כללי: הבית גבורה, המסלול רחב, שיש בארמון ורהייטים יפים, החדר די חשוך, יש בער מכשולים שונים, ועוד.

ה"מקום" יבנה מורהיים ומאוצריהם הקיימים בגין ומותוספות של בדים, חפצים ואביזרים, שהגנתה תביא במיוחד או שהילדים יבאו מהבית. ניתן לבנות את ה"מקום" בתוך הגן או בחצר.

ב"מקום" שבנו, יכולם הילדים לשחק משחק ספונטני לאחר קריאת הסיפור, או להשתמש בו כתפאורה.

שנייה את הבירוחה של סינדרלה מהארמון בחוץ, ובנוצה  
שלישית – את הקטע שבו הנסן מוצאת את סינדרלה.

רצוי לעודד את הילדים לפתח דיאלוגים משליהם ב"מקום"  
ולא לבקש מהם לחזור על הטקסט המופיע בספרו. כך גם  
לגביו דמיות שאינן מופיעה בספרו, אלא הומצאו על ידי  
הילדים והגננת כדי לעצב את ההציג:  
– אתם קהל הצופים בתחרות בין הצב לארכנטה. היכן אתם  
עומדים? מה תגנו לצב שעבר על ידכם כרגע? מה  
תאמרו לארכנטה?  
– אתם שכנוו של הדיג (מ"הדייג ודוג הזובב"), ביתו הרועו  
הפק בוגע זה לאرومון, מה תשאלו את הדיג ואשטו  
כשתייכנסו אליהם הביתה?  
– את הבית בספרו הזה ניתן לבנות מבנה רעוע ולהוציא  
לו לאחר מכן קישוטים שונים כדי להפוך אותו לאرومון.

שימוש במקום כבתפה/orה  
הילדים ישבו במקום אחד, שמןו ניתן לראות את מרכז  
התפה/orה המאורגןת, והганנת תספר את הספרו. תוך כדי  
קריאה הספר יהפכו הילדים לדמויות המשתתפות בו  
(דמיות הקיימות בספרו עצמו, או דמיות נספח שיחילתו  
להיות: אולם שסינדרלה בזמן הנשף אפשר להפוך  
לסינדרלה, אפשר שייהיו יותר מסינדרלהichert אתם יש בקשר  
רב..., ואפשר להפוך לנסיכות אחרות או לנסיכים שהגינו  
לשנה, אפשר להיות הרכבים או הסוטים של המוכבה, ועוד  
ועוד).

ניתן לחלק את הספרו לנמה חלקים ובכל חלק "תכנס  
למקום" קבוצה אחרת של ילדים שישחקו את הדמיות  
השתתפות: את הילדים בספרו "הענק וננו" תשחק בכל  
חלק של הספר קבוצה ילדים אחרת, וכך גם הדמיות  
באולם של סינדרלה: קבוצה אחת תציג את הנשף, קבוצה

#### ג. הצגת הסיפור מתוך החרפצים

- ב"הסנדר והגמדים":
- הילדים יהפכו למדים שיתפפו נעלים לסנדר בעורת החפש שבידיהם (זורקורים אחדים יראו חלק מהילדים). אותו חף יהיה לנעלים מקסימות, שהסנדר מצא בוקר.
  - לסינום, בכל אחת מהדרכיהם המפורטות כאן יוכלו הילדים להזדהות עם דמיות, להפנים אותן, ולהביע את אופייתה של הדמות, את מחוות הנגר שלה, את קולה המזוהה, את הפעולות האופייניות לה ואת הרגשות המלויים אותה.
- נדגיש חף אחד חשוב המופיע בסיפור. כל ילד יבחר חף שמייצג עבورو את החפש המשמעותי בספריו. תוך כדי קריאת הספרו ננחה את הילדים לפעול עם החפש כמו הדמות בספרו, כפיפורט להלן:
- ב"סינדרלה":
- כל הילדים יסתובבו בחדר כשבידם "נעלי מזוכחות" ויחפשו נסיכה שהנעל תואם לה. (אפשר לחלק את הקבוצה לזוגות שבהם האחד הוא נסיך והשנייה – נסיכה. ניתן לפתח דרישות ביןיהם ולצפות אחר כך בכמה מן הזוגות).

**הערה:** החפש אינו חייב להיות נעל מMOVNI: כל חף אחר שהילד יתייחס אליו כאל נעל, יהיה נעל מקסימה מזוכחת בדמיונו!

**פעילותות  
חד פעמיות  
או  
משחקי תיאטרון לחג ומועד**



- 
- ❖ סוכות
  - ❖ חנוכה
  - ❖ פורים
  - ❖ פסח
  - ❖ משחקים תיאטרון להורים וילדים



. נבנה "סוכה" מהילדים ונולוה את ה"בנייה" במילויים  
שיתארו את התפקיד שקיבל הילד: פטיש, מסמר, ענף  
לסכך, קישוט לסוכה, שלוחת, כיסא ועוד. "אתמול בעבר  
יצאתי לבנות סוכה. לחתמי כמה קרשים" (לוקחת כמה  
ילדים ומעמידה אותם בחדר כאלו היו יתודות של סוכה),  
"הבאתי את הפטיש שלי" (לוקחת ילד ומרקבת אותו  
אל הקרש), "וחיברתי את הקרשים במסמרים" ("זופקת"  
עם הילד-פטיש על הילד-מסמר).

חשוב לשטרף את כל ילדי הקבוצה בבניית ה"סוכה".

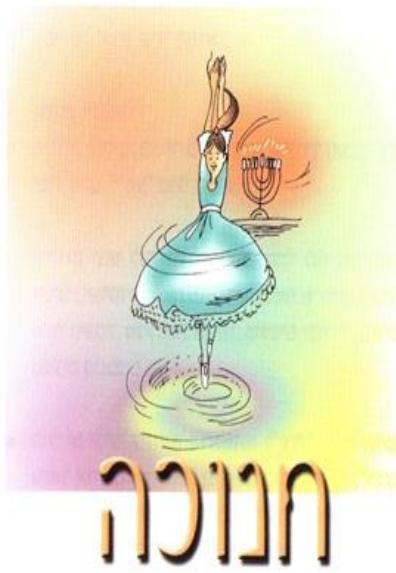
ההוצאה מהשמן, את הזורת הריבה, את פירור אבקת הסוכר ואת כיבוד הנוכחים.

- הילדים ישבו בחזי גורן. כל אחד לפי הסדר יקבל תפקידי בתהילן הכתנת הסופגניות: ילד וראש ישבר ביצה דמיונית לתוך קערה דמיונית וחזר על פעולה זו שוב ושוב, עד לשיטות פעולות המכונה. הילד הבא ישפוך את הקמח, הבא – י ליש את הבצק, אחריו – יקרץ עיגולים וכן הלאה. בתום התהילה כל הילדים יפעלו בזיזנית – כל אחד את פעולתו, והילד האחרון יונתק עצמו מהמכונה וילך "לכד" את הנוכחים.  
אפשר להוסף ליום מוחשי קצבי.

לפעילות מגוונות נוספות עם המכונה: עיינו בסעיף נבנה "מכונות" בפרק "הזרמות" הנמצא בעמ' 32.

- .2
- נשב במעגל. כל ילד יعبر להבה דמיונית ליד היושב לימיינו. כל אחד מהילדים "ישמור" על ה"להבה" שלא תכבב, וישכנע אותו בתנועה, ואם הוא רוצה – גם במלל, שהוא מעביר להבה אמיתית.  
אפשר להעביר באותו אופן "לפיד בווער", "כדור אש".

2. נமין אושפזין לסוכה. כל ילד בתווו "נס" ("סוכה" כדמות שיבח, ויציג הליכה, תנואה אופיינית או פעולה שהדרות עשו, ואשר הילדים ינחשו מי האורה (ח"ל, סבא זקן, גנן, נתג ועוד).



1. נבנה מכונה סופגניות (מכונה זו יכולה ליצור גם אוחני המן, עוגת גבינה, עוגת דבש).
- נברור עם הילדים ארך מכינים סופגניות. נזכיר את החומרים שנחוצים לקуורא, את לישת הבצק, את רידוזן, את קריית העיגולים, את הכנסתם לסיר השמן, את

מוסכם, יחליפו אותם שלושה – ארבעה ילדים אחרים. המשיך בשרבות עד שהבריטול יתמלא וכל הילדים ישרכטו.

- נספר לילדים שזאת מפה של אرض דמיונית. נשאל את הילדים מפה של איזו אرض זו לדעתם. לאחר שהילדים יعلו את השערותיהם, נגלה להם שזו מפה של "ארץ יצורי הפרא".

#### **ב. המשע הדמיוני**

- הילדים יחלטו באיזה כלי רכב יצאו בדרך (אפשר שככל אחד מהם "יישע" בכלי רכב אחר).
- הילדים יצאו לנסיעה (בנייהים מבלי לווז מהמקום), יצינו בתנועה וקולה תמה שראו, שמעו או הרונשו בדרכן (רוח נשבתת, מטיללת אותנו, פוגשים צורעים מוגעים בכוכבים וכו').

- הילדים יגיעו לתחנה הראשונה ו"ירדו" מכל הרכב. נתאר את המקום שאנו נמצאים בו (הגוננו לאرض יצורי הפרא). נחתנו בלב העיר עבות. כדי לפגוש את יצורי הפרא עליינו לחצות את העיר. האדמה מכוסה בשרככים, העצים צופפים וחוסמים את דרכנו, חשוך כאן, חיית העיר ממשיכת את קלותה ומחזיות אותנו, הגענו לקצה העיר. עכשו לפניו מובה, הר גבוי, אגם רחב. אני רואה מרוחק את יצורי הפרא!!!).
- בעת "הمسע" כל החלל של החדר והופך להיות פעם עיר, פעם הר גבוי, פעם אגם רחב, פעם מדבר. הילדים ינסו לשכנע שהם באמות נמצאים במקומות הללו באמצעות תנועה וקול.



#### **1. ארץ יצורי הפרא**

**הערה:** פעילות זו היא מודולרית. אפשר להשתמש בכל מרכיבי הפעילויות ברצף, או בחלקים.

#### **א. נצא למסע – סוטוט ה"מפה"**

- הילדים ישבו במעגל גדול. נניח על הרצפה במרכז המעלן בריסוטול גדול במילוי וחבלת טושים עבים. לסימן מוסכם יקומו שלושה – ארבעה ילדים יתחילה לשובט על הבריסוטול. לאחר כמה שניות של שרבות, לסימן

## 2. דמיות מן המגילה

במגילת אסתור "מככבות" דמיות ססגניות מאוות המותאמות להציגה בגן. נבחר שלוש דמיות מן המגילה ונפעיל את הילדים לפי הפעולות המובאות בפרק: הדמויות.

א. ראו: **אַפּוֹ**. דמיות מתפרוחות, עמ' 46.

ב. ראו: **תְּלִמְשָׁת**. נביש ולבש דמיות, עמ' 51.

ג. ראו: **מְחוֹתָנָה** גַּן ותְּנוּעָה. דמות וקצב, עמ' 37.

ד. ראו: **מְסִיפּוֹת** להציג, עמ' 95.

## 3. פעילות עם תחפושות

כשהילדים יבואו לגן בתחפושותיהם, נפעיל אותם בהתאם לתחפושות, לפי העקרונות של עבודה על דמות.



## ג. נכין מסכות

- נשאל את הילדים כיצד, לדעתם, נראה יצורי הפרא.
- נפנה את הילדים לשולחנות יצירה שעיליהם מונחים חומרים מגוונים להכנת מסכות על בסיס של שקיות נייר חומות (ראו איור).
- בתום הכננת המסכות נאסוף את הילדים יצורי הפרא – לمعالג.

## ד. נזכיר את ה"יצורים"

- הילדים יתפזרו בחדר והמסכות על ראשיהם.

ה"יצורים" ינוו לחדר, כל אחד בהליכה מייחדת לו. נבקש מה"יצורים" להיפנס זה עם זה, ולברך זה את זה לשלום בקהל המיויחד ובשפטם המיויחדת. נבקש מהם להראות לנו כיצד הם מתנהגים כשם שהם, עצובים, מתבבישים, מבוהלים, כועסים (בלגעתם זה זהה, כמובן), אוהבים ועוד. בכל פעם נכוון "זורך" אל כמה מה"יצורים".

נבקש מה"יצורים" למצוא לעצם "בית", נזכיר כמה מהם בדירות, נשוחח איתם בשפתם (ג'יבריש).

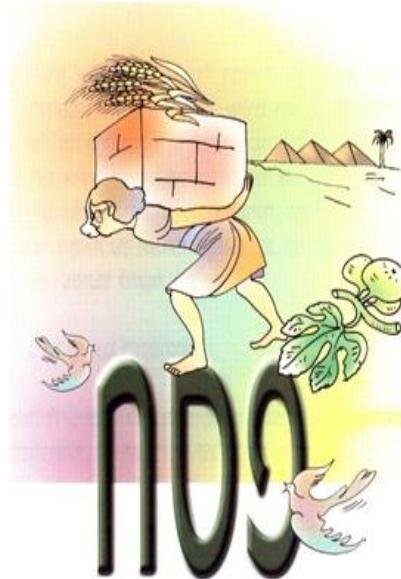
העורות: לא כל הילדים יאהבו לפעול בחלק הזה כשרמסכה על ראשם, ויש לאפשר להם לפעול בלבד.

## ה. נחוות הביתה

- אל המקום ייעו קוסם רב עצמה, שיופיע את ה"יצורים" שוב לילדים, ויחזרו אותם במחירות הבוק הביתה.

#### **ב. משה בתיבה**

- הילדים יתחלקו לזוגות. נשמעו מנגינה רוגעת, אחד מבני הזוג "ייפוך לתיבה" והשני – למשה שבתוכה. כשהמוהיקה תיפסק, "קפוא" ה"תיבה" ו"משה". בני הזוג יתחלפו בתפקידים ולצלילי המוזיקה יחשפו תנופה חדשה, וחזרו חלילה.



#### **ג. מכות מצרים**

- נסמן על הרცפה תחום גדול. בכל פעם נקרא בשם של מכיה מכות מצרים, והתהווים היפוך לאזור הנגע במכה. על הילדים לשכנע שהם עוברים באזור נגע (כל השטח מלא דם, צפרדעים, כנימות, ברד, ארבה וכו').

#### **ד. משה המנaging**

- הילדים יסתדרו בטור. הילד העומד בראש הטור הוא המנהיג והוא מוביל את הטור בליווי תנועה. לסיימן מוסכם, עברו המנהיג לסוף הטור, והילד שיעמוד עכשו ראשון הוא שיוביל את הקבוצה.

#### **ה. יציאת מצרים**

- נוביל את הילדים ורק "מקומות שונים" מצרים ועד המדבר או עד אرض ישראל – "נטפס" על פירמידות, "נברח" מהיללים מצרים, "עובר" את הים, "גלא" נימים רבים במדבר, ועוד.

#### **2. עיצוב דמויות מהסיפור**

נבחר שלוש דמויות מהסיפור, למשל: פרעה, בת פרעה, משה, ונפעיל את הילדים לפי ההפעלות בספריק: הדמות.

#### **1. יציאת מצרים – משחקים תיאטרון**

נספר את סיפורו יציאת מצרים, ונשלב בתוכו משחקים חברה ותיאטרון.

#### **א. מכונה לבנית פירמידות (ראו מכונות בפרק מהות נס ותנוועה, עמ' 32)**

- כל ילד יצטרך בתورو עם תנעה המתאימה לבנית פירמידות, עד שתהיוצר "מכונה". נפעיל את ה"מכונה" כמו בפרק האמור. אפשר להוסיף מוזיקה.

- נפניש בין שתיים מהדמויות במקומות נתון: פרעה ומשה בארמון, בת פרעה ומשה ביאור, פרעה ומשה ליד היאור וכו'.
- כל ילד יחליט איזו דמות הוא בוחר להציג: ילך בחדר כמו הדמות, ידבר בקולה של הדמות, ויפעל פעולה המתאימה לה (למשל: פרעה מצויה על משרתיו, משה קורא לבני ישראל לכת אחורי, בת פרעה מושה את התינוק מהמים ועוד).

## משחקי תיאטרון להורים ולילדים

- כל קבוצה של ילדים והורים תקבל משימה, ועליה להשלים אותה תוך 20 דקות.
- הפעלה מורכבת מסיפור, מיצירה וממשחק תיאטרון, והיא מיועדת למפגש חידרומי של הורים ולילדים.



**1. הסיפור**  
**הנסיכה העצובה**  
 "לפני הרבה הרבה שנים, כך מתחילה רוח והסיפורים, חיתה בארץ רחווה נסיכה יפהפייה. קראו לה נסיכה עצובה, כי כשהייתה תינוק גנבה המכשפה את החין  
 שלה והוא לא חיה מעולם.  
 המלך, המלכה וכל אשי הממלכה היו עצובים כל הזמן. איך יוכלו לחזור כשהנסיכה שלהם כה עצובה?  
 יום אחד נכנס המלך את מועצת חכמיו לדון במצב: כיצד יחוירו לנסיכה את החין? לאחר שלושה ימים ושלושה לילות אמרו היועצים מלך: 'רכרו בכל רחבי הממלכה, כי מי שיחזיר לנסיכה את החין -

### שלבי הפעלה

1. הסיפור
2. עבורה בקבצותות
3. הציגות
4. סוף הסיפור
5. רונדו משותף לseicons

- נחלק את ילדי הגן והוריהם לחמש קבוצות בנות שבעה ילדים בקבוצה לכל היותר.
- נזכיר מראש את החומריים הדורשים לכל קבוצה, וכן נזכיר כרטיסים עם משימות.
- נספר לילדי הגן והוריהם את הסיפור **הנסיכה העצובה**.
- הганנת תתחפש לנסיכה, ומboveג נושא יתחפש לנסיך פאנצ'וילו הקטן.

יינשא לה. 'דעין מצין', אמר המלך, ומיד שהרוויזים לכל רחבי הממלכה.

שיisha נסיכים אמיצים יצאו לחפש את החירות של הנסיכה: רולנדו, מירונדו, ג'קנו, פירנדו, אורלנדו ופנצ'וינלו והקטן. הם דהרו שעות רבות דרך הרים וגאות, כובעים התעופפו ברוח, אך לא היה להם איכפת – הם יחוירו לנסיכה את החירות!!!"

## 2. עבודה בקבוצות

.א.

רשימת חומרים:

14 חוליות גומי באורך של 30 ס"מ

7 כיסאות

תלבושים או חומרים להכנתן

**כוטיס:**

אתם הקבוצה המלווה את הנסיך ג'קנו. יצאתם לחפש את החירות של הנסיכה. בדרככם פגשتم תזמורת גודלה. לשותכם כל נגינה (או חומרים להכנתם) ומכל ניצוח. המציאו את המוחיקה המצחיקה ביותר שתצחק את הנסיכה.

.ב.

רשימת חומרים:

קובעים ותחפושות של ליצנים או חומרים להכנתם  
צבעי איפור  
רשמקול וקלטת עם מוזיקה עליה לרוקדים

**כוטיס:**

אתם הקבוצה המלווה את הנסיך פירנדו. יצאתם לחפש את החירות של הנסיכה. בדרככם פגשتم חבורת קוסמים מהוללים. לשותכם כובעי קוסמים (או חומרים להכנתם).

.ג.

רשימת החומרים:

כל נגינה או חומרים להכנתם  
מקל ניצוץ  
רשמקול וקלטת

**כוטיס:**

אתם הקבוצה המלווה את הנסיך ג'קנו. יצאתם לחפש את החירות של הנסיכה. בדרככם פגשتم תזמורת גודלה. לשותכם כל נגינה (או חומרים להכנתם) ומכל ניצוח. המציאו את המוחיקה המצחיקה ביותר שתצחק את הנסיכה.

.ד.

רשימת החומרים:

קובעים קוסמיים או חומרים להכנתם  
חפצים להצעיא מהכוכע או חומרים להכנתם  
מקלות קסמיים

**כוטיס:**

אתם הקבוצה המלווה את הנסיך פירנדו. יצאתם לחפש את החירות של הנסיכה. בדרככם פגשتم חבורת קוסמים מהוללים. לשותכם כובעי קוסמים (או חומרים להכנתם).

**3. הצענות**  
כל הנסיכים והמלוויים שלהם, חזרו אל הארמון, וניסו להציג את הנסיכה".

בקש מכל קבוצה בתורה ל"נסות להציג את הנסיכה".  
הנסיכה לא צוחקת!  
האחרון שמעיר הוא פנץ'ונלו הקטן.

**4. סוף הסיפור**  
פנץ'ונלו הקטן מצא לאחר תלאות ובotta את ביתה של המכשפה, הסתכן וגנב מביתה את החיקן של הנסיכה העזובה. הוא חזר לארמון אחרון והשיב את החיקן למקוםו:  
שפתיה של הנסיכה.  
ברגע שהנינה פנץ'ונלו הקטן את החיקן על שפתיה, החלה הנסיכה לחיך ולצחוק בכל פה.  
המכשפה? היא התרוגה כל כך שפנץ'ונלו גנב ממנה את החיקן, עד שהתעצבנה, התאדמה והתפוצצה!!!"

**5. רוגמו משותף לalicoms**  
ונמין את כל המשתתפים לוונדו ענק להציג את החיקן שחזר אל הנסיכה.

שלפו מהכוונים את הדברים המצחיקים ביותר כדי להציג את הנסיכה.

**ה. רשימת חומראים:**  
מסכות, תלבושים של בעלי חיים או חומראים להכנתם  
שפם ושות למאלף

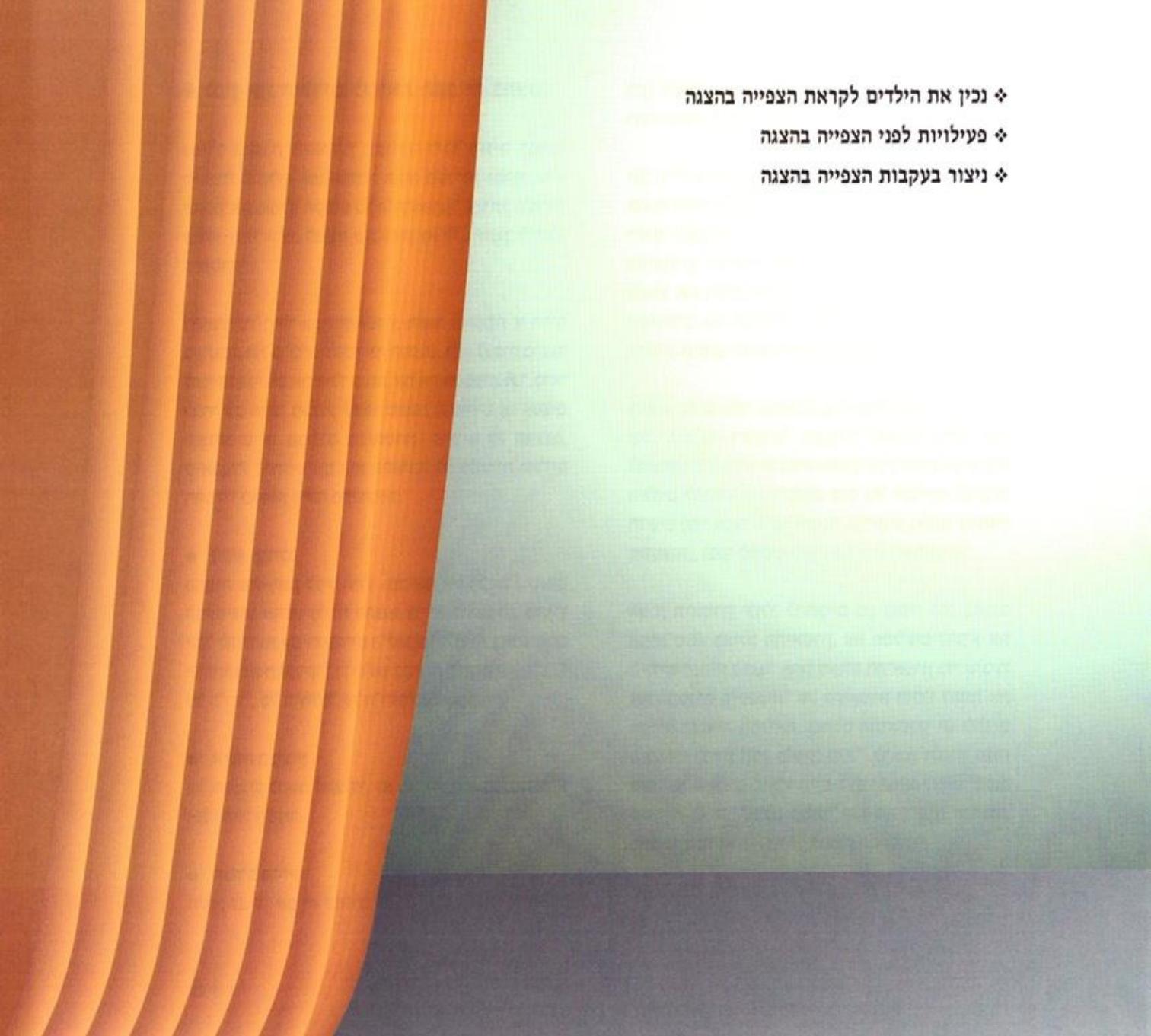
**כוטיס:**  
אתם הקבוצה המלאה את הנסיך אורלנדו. יצאתם לחפש את החיקן של הנסיכה. בדרככם פגשتم קרקס של בעלי חיים.  
לברשותכם מסכות ותלבושים (או חומראים להכנתן). התחפשו לבני חיים של הקרקס, ויחד עם אורלנדו המאלף הצינו את המופע שלכם כדי להציג את הנסיכה.

**ו. רשימת חומראים:**  
חיוך גודל מביריסטול  
את הנסיך האחרון, פנץ'ונלו הקטן, ציינו הסיעית או אחד ההורים.

# ההצגה המקצועית

או  
בואו לתיאטרון



- 
- ❖ נכון את הילדים לקרأت הצפיה בהצגה
  - ❖ פעילויות לפני הצפיה בהצגה
  - ❖ ניצור בעקבות הצפיה בהצגה

## ❖ נכין את הילדים ל��ואת הצפיה בהצגה

בגן) תנאים נוחים לצפיה: מקומות ישיבה נוחים, שדה ראייה פתוח לבמה לכל הצופים, אקוסטיקה מתאימה ועוד.

ובן הילדים ייהנו מהצגת תיאטרון טובה, אך ילדים אשר התנסו בחווית היצירה הדרומטית יתיחסו להצגה מנגנות וראות נוספת. כיוון שהם מכירים את מרכיבי שפת התיאטרון, הם יכולים לעקוב אחריהם במהלך ההצגה ואך להביע את דעתם עליהם מתוך ניסיונות (שינוי) תפורה המוביילים את העלילה, תוספת אבורים המעצבים את הדמות, שימוש באמצעות היוצרים אשלה של מקום).

קבוצת ילדים אשר התנסתה בתיאטרון תוכל לנחל شيئا של "החלפת רשים" בעקבות ההצגה, שחרי לכל המשתתפים בשיחה יש בסיס משותף של מושגים. כך יכולים הילדים להפנות את תשומת לבם של חביריהם לפרטים חדשים (עווד אבזר שיוצר אוירה, עוד פרט בלבוש מסוים המשמעות), וכן להוסיף ווסף נסף לחווית הצפיה.

הצגת תיאטרון יכולה להתקיים בין כותלי הגן, באולם המסתנ"ס או באולם התיאטרון. אנו ממליצים להביא את הילדים לפচות להצגה אחת באולם התיאטרון כדי שיוכלו את המסגרת ה"טבעית" של התיאטרון ויכללו לחות את חוות הצפיה במלואה. באולם התיאטרון יש לילדים הזדמנות להיות חלק מ"קהל גול", לראיות ולהכיר מגוון עשיר של אמצעיים תיאטרוניים. עצם היציאה לאוטו"מ מקום מיוחד, לאוות"מ אולם קסום" שבו מתקיימות ההצגות, מעניקה ממד חזיני ומיזה להצגה התיאטרון.

צפיה בהצגה תיאטרון מעניקה לילד חוויה רגשית ואיינטלקטואלית. אם החוויה תהיה מעניינת ומהנה, היא תhapeון את העולם הקסום של ה"תיאטרון" למורתק ולמרגש עבורה. הילד יז Ach צפות שב ושוב ואולי... יהען ל"חובב תיאטרון".

במפגש של הילד עם התיאטרון, חשוב שאמנויות זה תהיה במיטביה, ועל כן כדאי להזכיר את המפגש. רצוי לצפות בהצגה לפני שטפסים את הולך איתה. אם אין אפשרות לכך, כדאי לברר עם אנשי מקצוע שעשו בהצגה (עמיתים או אנשים שאוהבים או מבינים בתיאטרון) פרטים על ההצגה, שיאפשרו להחליט אם היא מתאימה לאוכלוסיית הילדים וועמדת באמות מידה מסוימת:

- **נושא ועלילה**  
הצגה מתאימה לניל הילד ובבואה אל הבמה נושאיהם המעניינים אותו. עלילת ההצגה צריכה להיות כזו שהילדים יכולים להזדהות עם הגיבורים ה"טובים" ולהזות במאיצועיהם הרופתקאות המענייקות לו הרוגת סיפוק (ニtschon של ה"טוב על ה"רע", של ה"חלש" על ה"חזק" וכדומה).

- **aicوت הביצוע**  
על המשחק להיות מקצועי, לא מתילד, לא צעקי ומכבד את הקהל הצעיר.

- **תנאים פיזיים**  
חשוב לבחון אם יש באולם או בנין (אם ההצגה מתקיים

## ❖ פעילות לפני הצפייה בהצגה

- המיקום שבו תוצג ההצגה
- תוכן ההצגה.

אין הכרח לספר לילדיים את סיפור העלילה. לעיתים ידיעת תוכנו של הסיפור עלולה לגרום במוטיב ההפתעה שבו, אך אם הילדיים הם צעירים או שאים מנוסים בצפיה בתיאטרון וביברואם ציבורי גודל, יתכן שייתקשו להתרכו בעלילה.

מידת הפירוט של תוכן העלילה נתונה לשיקול דעתה של הגנטה: פירוט רב יעוזו לילדים להתרצה מבוכי העלילה בקהלות רבה יותר. פירוט מועט, המתאים לילדיים בוגרים המנוסים בצפיה, ישאיר אותם במתנה וירתק אותם אל העלילה בזמן הצפיה.

### 3. "תיאום ציפיות"

נשוחח עם הילדיים על ציפיותיהם:

א. מבחן בתיאטרון: איך נגע לאולם, כיצד נכנס, כיצד נדע היכן לשבת, כיצד ייראה האולם, מי עוד יהיה שם ועוד.

ב. מההצגה: מי יהיו השחקנים, היכן הם יופיעו, איך לדעתם תיראה התפאורה, באילו אבזרים ישמשו ועוד. אם הילדיים אינם מכירים את תוכן ההצגה, אפשר לבקש מהם לשער מה יהיה תוננה על סמך שם ההצגה או על סמן כרזה של ההצגה.

הערה: יש לאפשר לילדים להעלות באופן חופשי את השعروויותיהם, בלי לאשר אותן או להפריכן. אישור ההשעורת או הפרכתן יתרחשו אגב צפיה.

### 1. נחק ב"כיאל" אולם תיאטרון

• נעצב עם הילדיים "מקום" שנומן להם גירויים למשחק דרמטי: נעצב בחלל הגן שתאים שלוש שורות של כסאות, ניצוץ במה (הגבהה על ידי קוביות או דיקט או שטיח על הרצפה), נצב שולחן קטן עם קופה וכרטיסים וכו'.

• נעודד את הילדיים לשחק בתיאטרון על כל מרכיביו. במהלך המשחק אפשר להפנות את תשומת לבם של הילדיים לנושאים שונים: כיצד נדע היכן ומתי מתקיימת ההצגה? היכן נקנה כרטיסים? כיצד נדע היכן לשבת? כיצד הקחל צריך להתנהג? כיצד נודה לשחקנים? מה מפריע לשחקנים להציג? ועוד.

• נעודד את הילדיים לבנות הצגה - לבחור סיפור, לביים אותו, לעורוך חווות, להקימ תפורה, להוסיף מוזיקה ועוד – ראו פרק "באו נציג סיפור". לאחר מכן נפרסם את ההצגה, נמכרו כרטיסים, נכניות קהל ונציג.

### 2. שיחה על ההצגה ל��ורת צפיה

נספר לילדים על ההפתעה הצפואה להם: צפיה בהצגת התיאטרון. נמסור לילדים פרטיטים חשובים על ההצגה:

- שם ההצגה
- סוג ההצגה (תיאטרון בובות, תיאטרון יחיד, תיאטרון רב משתתפים, תיאטרון תנועה וכו')
- מי המציגים

## ❖ ניצור בעקבות הצעפה בהצגה

ילדים כמבוגרים נהנים מהצגה טובה. ביקור בתיאטרון וצעפה בהצגה ממלאים אותו תרגשות אשו אינה חולפת מיד עם תום ההצגה, אלא מלווה אותו שעות ולעתים ימים. לאחר החזרה לגן, רצוי לאפשר לילדים להמשיך ולהחות את החוויה ולהביע את התרשומות בדרכים שונות.

אפשר לחתת כל ילד גילין נייר גודל מוחולק לשני חלקים ולהציגו להם לציר או לכתוב מה הם מצפים לפגוש בתיאטרון, כשישבו לנשא אחריו הצגה יוכלו הילדים לתעד בחלקו השני של הדף את ההתרשםות שלהם אחורי הצעפה, ולהשווות בין שני חלקי הדף.

### 1. ציור

#### א. ציור חופשי

ב. אם הילדים ציירו את ציפיותיהם לפני ההצגה, יוכל עכשו לעזיר בחלק הריק של הדף מהם רואו באמת ולהשוות בין שני הציורים.

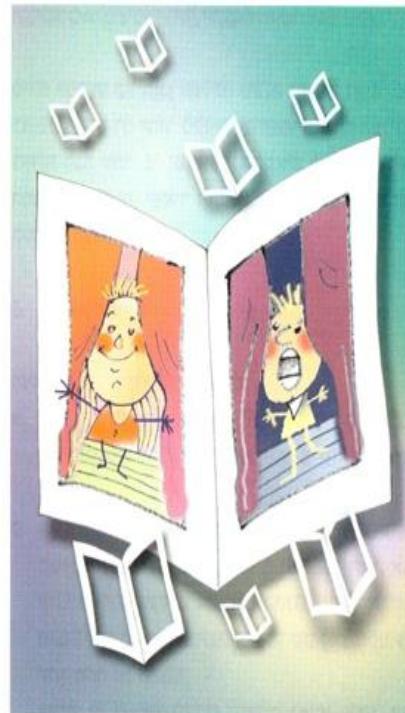
### 2. משחק חופשי

ניתן לילדים אבזרים המוזמנים משחק דרמטי חופשי שבתוכו עומדת נושא התיאטרון או עלילת ההצגה עצמה (קוביות וטיחים בביתה, תלבושים, מסכות, איפור וכו').

### 3. שירה

נכון קלטות ובנה שירים או מנגינות הליווי המוח킬 של ההצגה שוראינו. הילודים ישיוו ויפעלו בתנועה לצלילי המוזיקה.

**הערה:** אפשר להשיג את הקלטות מהתיאטרון המבצע.  
(אם זו קבוצת תיאטרון קטנה) או לרכוש קלטה מוכנה.



אפשר לשוחח עם בקבוצות קטנות מה לדעתם גורם להם ליהנות מההצגה (תפאורה, משחק, אבזרים ועוד) ומה היה לא כל כך מוצלח.

**הערה:** בעת שיחות עם הילדים חשוב להשתמש במושגים הנכונים בשפת התיאטרון, אך אין להרבות במושגים לא מוכרים. ככל שיחה אפשר להוסיף מושג או שניים ולהגדירם.

**6. מהצגה להפעלה**  
ניתן "לשאול" מההצגה מרכיב של שפת התיאטרון שבולט בה, ולהפוך אותו לנושא של פעילות דрамטית. לדוגמה: אם כבע"ח היה אלמנט בולט בהצגה, נוכל לפתח פעילות בנושא כובעים (ראו עמוד 48). אם משתמשים בהצגה באוצר מסוים והופכים אותו לאבזרים דמיוניים שונים, ניתן לפתח פעילות בנושא (ראו "מהו נעשה עם כסא?" עמוד 63).

#### 4. **חידות**

נכין כמה חידות הקשורות להצגה, והילדים יפתרו אותן ("מי הדמות בהצגה שרצה הכימורה? מה האברור בדמות של כיפה אדומה שעוזר לנו להזות אותה?"). לאחר שנchodו את החידות לילדים נציג להם לחבר חידות ולחודו אותן להבריאם.

#### 5. **שיחות**

א. נבקש מהילדים הרוצים בכך בספר מההם נהנו יותר מכל בהצגה, רצוי לאפשר לילדים הרוצים בכך גם לקום ולהראות בתנועה ובຄול את התרשומות שלהם (לרוץ מהר כמו "מיץ פטיל", להדגים כיצד הצד השחרור את סבתא, להראות כיצד קריוס ובקטווס התחננו לממתיקים ועוד).

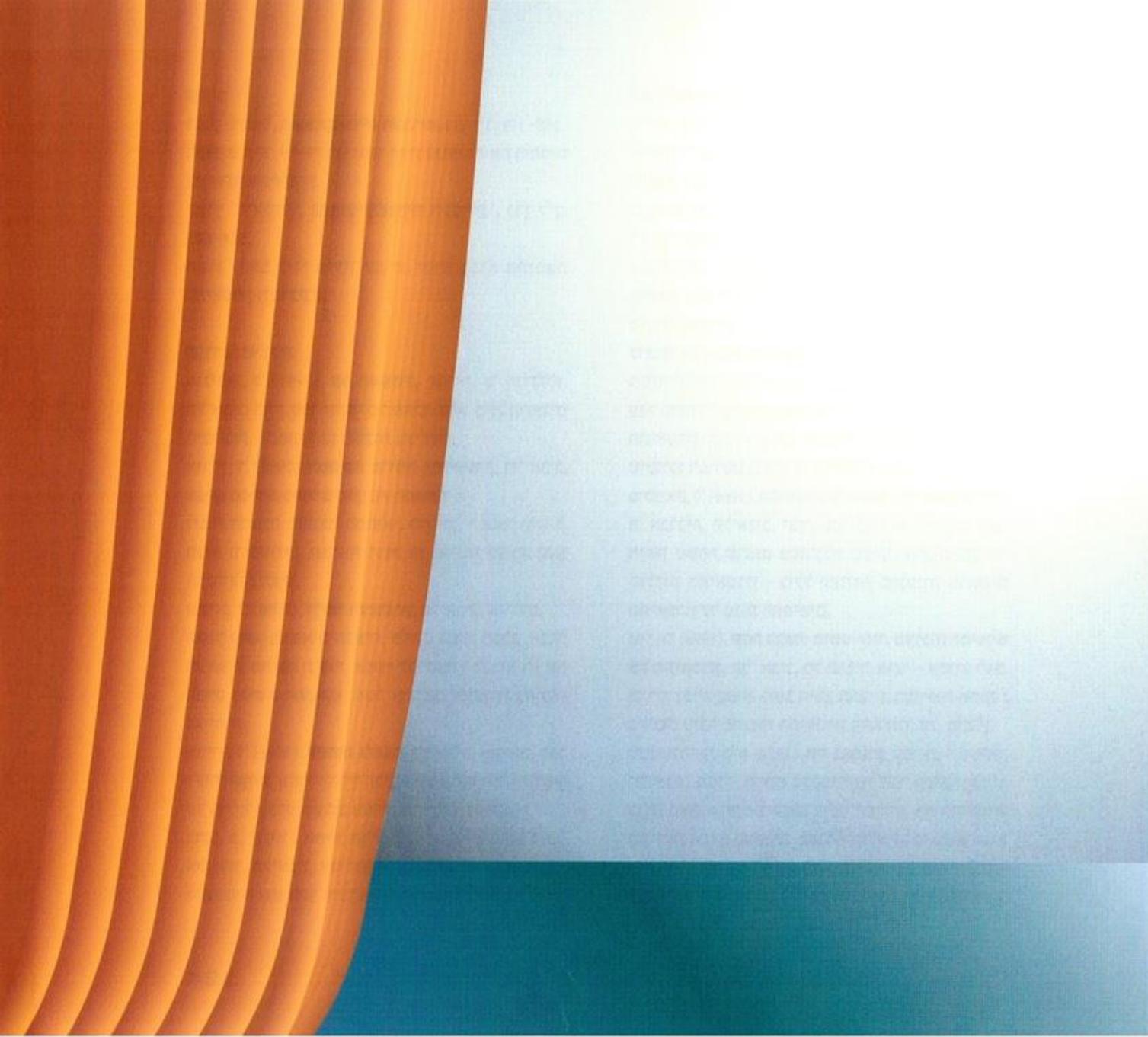
ב. אם הילדים מכירים את מרכיבי התיאטרון השונים,

# **ביבליוגרפיה**

## **מווערת**

כתב: פרופ' דן אוריין, החוג לאמנות  
התיאטרון, אוניברסיטת תל אביב





## עדכונים

הערך 'דרמה', *האנציקלופדיה העברית*, כרך י"ג, 190-179.

הערך שנכתב על ידי נין גנור מציג בהירות את היחסים בין דרמה ותיאטרון.

הערך 'תיאטרון', *האנציקלופדיה העברית*, כרך ל"ב, 864-645.

הערך נכתב בידי גدعון עפרת, והוא מבוא מותמצת לתיאטרון ולמרכיביו.

## ספרים ומאמרים

אוליביה, ל' (1989). *על המשחק*, עברית: מ' הנדלול.

תל אביב, מוזן. ספר גחמני של שחקן נפלא. כולל הרוחים וויכרונות. התמונות הן באיכות בעייתיים.

אוריין, ד' (1983). *הMESSICA בדרמה ובתיאטרון*, תל אביב, אפיק, ספריית פועלים והקיבוץ המאוחד. לימודי המסכה מהיבטי המחזאי, השחקן, הבמאי והקהל. מבוא והיסטוריה. תמונות רבות הן באיכות סבירה ובהן אפשר להשתמש.

אוריין, ד' (1988). *דרמה ותיאטרון*, תל אביב, אור-עם. הספר עוסק בנושאים הבאים: שחקן, לבוש, מסכה, אבור, תפארה, מזוקה ובומו. אפשר לפי הצורך לקרוא וק את הפרק בנושא המבוקש. חסר אינדקס. תמונות באיכות בעייתה.

אוריין, ד' (1988). *מחזה להצגה*, תל אביב, אור-עם. ספר לימוד העוקב אחרי תהליך הבימוי עם מחזה אחד (טוטיפי).

ברוק, פ. (1991). *החול הריק*, עברית: איתן בלום ווסף של מוליר). כדי לעקוב אחריו התרגילים שבמסגרת.

אלדרור, תל אביב, אור-עם. ספר מורתך של במאי שbow. הומן עשה אותו חסד והפך אותו בין השאר לרלוונטי ביותר.

## لتיאטרון הישראלי.

ברוקט, א"ג (1987). *תולדות הדrama והתיאטרון*, בעריכת אוריין, ד' גבעתיים, מסדה. ספר היסטורי דל ומשעמם. לדבון לבב זהו ספר תולדות התיאטרון המעודכן ביותר בערבית, עד כה. יש אינדקס ותמונות באיכות בעייתי. ויז, ש' (1988). *חינוך לצפייה פעילה וברורית. סל טובות, אמןות לעם*, תל אביב, 17. 32. מאמר קצר ובהיר בנושא ההנחייה בצפיה בתיאטרון.

כ"ע, א' ואחרים. (1992). *תרבות הפנאי בישראל: תמורה בדפוסי הפעולות החברתיות 1970-1990*, ירושלים, מכון גוטמן למחקר חברתי שימושי. זה האינו ספר קרייא, אלא כרך עבה ומסורבל קמעא הממחה את תורות הפנאי ובכללה את התיאטרון. כולן מונחים חשובים ומשמעותיים. יש לקות שעודכנים ויפורסם במחוכנות יידידותית יותר.

מוסניאק, ל' (1966). *התיאטרון מראשיתו ועד ימינו*, עברית: ח' אברביה, תל אביב, דבר. ספר תולדות תיאטרון מעט מישן שפתח תרגומו מסורבלת. בעירק, אלבום טוב של תולדות התיאטרון - כולל תעוזות כתומותן מראשית התיאטרון עד שנות החמישים.

גניד, ח' (1996). *שפט הנבנה: מושגי יסוד, מערכות הסימנים של התיאטרון*, תל אביב, סל, תל תרבות ארצי - אמןות לעם. מדרך צפיה מצוין. כתוב היטוב ומעניין. מצורפות תמונות באיכות טובה מהציגות התיאטרון הישראלית. זול. מומלץ. סטניסלבסקי, ק"ס (1954). *חזי' באמנות*, עברית: ז'. סערוני, תל אביב, מסדה. תרגום סלקטיבי של ספר חשוב ומעניין. קרייא מאד ומעלה דילמות בימי המלאות את התיאטרון מתחילה המאה העשרים. מומלץ לקרוא על פיו וושא עניין מודמים, לדוגמה לקרה על עבודותיו של סטניסלבסקי ככמائي של הצגת צ'קב לפניה צפיה בהציגת צ'קב בתיאטרון.

- מאור מומלץ וקריא. תומפסון, א"ר (1976). **אנטומיה של הדואמה**, עברית: בירניכאלש, ירושלים, מאגנס. ספר "ותיק" (1942), שכמה פרקי עדין מעניינים ומאלפים. הפרק על הקומדייה טוב ומשיע בחילקו גם להבנת סיטקום טלוויזיוני.
- תינוק לתיאטרון אביגל, ש' (עורכת). סידרת מחזות לילדים ולנוער בהוצאת האגודה לקידום תרבותות התיאטרון לילדים ולנוער ובערכתה של שוש אביגל, לכל אחד מהספרים מתלווה מבוגר שבסבירות מסווג יסוד בצפיה בהצגת תיאטרון.
1. רכבי, ח' (1981). **רוזו איה נועה**.
  2. ביאליק, ח'ג, בעיובוד פורת א' (1982). **בת המלך** (אגנת שלושה ואורבעה).
  3. רכבי, ח' (1982). **שמוליק של זהורה**.
  4. רינגן, י' (1985). **מפני העם: תיאטרון סייפר על פי סייפורי י"ל פרץ**.
- אורוני, ד' (עורק). (1992). **דרמה וחינוך בנושאים בחינוך**, 1, בנושא העצמיה דנים המאמרים של: קינר ג', איתן מ', שמחונייבר ד', לוי ש'.
- אורוני, ד' (עורק). (1996). **דרמה בחינוך: כתיבה, משחק וצפיה**. תל אביב, מכון מופ'ת. שלושה מודולים:
1. ספרה שעימן, הילד המשחק.
  2. ורדה קנו'ילוס, התלמיד כמחזאי.
  3. דן אורוני, הנהייה לצפיה בהצגת תיאטרון.
- גולן, מ' (1979). **דרמה יצורית**, תל אביב, ספריית פועלים. ספר שהציג אל מורי דרמה ואצל גננות.
- ויז, ש. (1988). **חינוך לצפיה פעילה וברונית. סל תרבות**, אמנות לעם, תל אביב.
- טונייסלבסקי, ק"ס (1966). **עבודת השחקן על עצמו**, עברית: הל אובי חנן, תל אביב, תרבות וחינוך. ספר חשוב ומעניין על עבודות השחקן. ברובו עדין וலוחוט למתהיל כי "כניסה לדמות", כולל כמה הערות ופרקים ממחכים ואפילו מורתקים.
- פרידלנדר (עפרה), ג' (1969). **על האסתטיקה של התיאטרון האפי**, תל אביב, צ'יקובר. כולל תרגום של "האורוגנון הקטן" של ברטולד ברכט. מבוא אפשרי לאחד הוויצרים החשובים באותה העשرين. ספר נדיר וקשה להעגה.
- كوك, פ' (1990). **תיאטרון מהו**, תל אביב: אוּם.
- ספר מבוא קל קריאה בנושא של צפיה בהצגת תיאטרון. כולל פרק על: צורות במה ואולם ווגם מיליון מנוגדים. קרייטילד, ה"ש (1980). **פסיכולוגיה של האמנויות**, תל אביב, ספריית פועלם. חיבור מודיע מצוון. אחרי מעט קשיי הסתגלות הוא קריימה ומאלף. מומלץ מאוד להפתנות ולקרוא את כלו (בחופשה או בששתון, קריאה איטית); אפשר לקרוא על פי האינדקס.
- רוזיק, א' (1991). **שפת התיאטרון**, תל אביב, דבר. חיבור בהרו המציג את היגישות החדשנות בהקרת התיאטרון. אפשר לקרוא על פי נושאים.
- רוזיק, א' (1992). **יסודות ניתוח המחזות**, תל אביב, אוּם. חיבור שיטתי ועמוק בנושא. מומלץ לקרוא את כלו. רוקם, פ' (1982). "התפאורה בתיאטרון." **במה**, 91-90, 87. מאמר בהיר וחשוב בנושא.
- ריבלין, א"א (1978). **מוניון לספרות**, תל אביב, ספריית פועלם. לקסיקון ייעיל הכלול מונחים בדרמה.
- רפ, א' (1980). **עלמו של המשחק**, אוניברסיטה משודרת, משרד הביטחון. ספרון מתרך וחשוב החוקר את נושא המשחק בכללותו ואת הקשוות לシアטרון ולתיאטרון החיבם.

nilanدرس, ג' (1992). *הדרמה ככלי עבודה*, תל-אביב,  
אורעם. ספר שעשוי להיות שימושי בכיתות י'זוח.  
פינגולד, ב"ע (1996). *למה דרומה: חינוך ותיאטרון*,  
תל-אביב, איתאב. הספר עוסק במגוון נושאים ובינויים:  
איך להנק תיאטרון. פרק בהיר ומעניין המסכם ניסיון  
ארוך ותשוג.  
שינמן, שקספיר (1995). *シアטרון הכתה*, תל-אביב,  
צ'רקובר. הספר מפגיש בין תיאטרון, כתה ותכניות לימוד  
ומציג גישה חדשה ורעננה לחכונן למידים.

מאמר בהיר ומעניין שיכول להסייע למי שמעוניין רק  
בתמצית. מוכס א' (עורך) (1983). *חינוך לתיאטרון*, ירושלים, ביה"ס  
ליעובי הוראה בכיריהם. מוכס א' (עורך) (1983) *ילדים ודומה*, ירושלים, ביה"ס  
ליעובי הוראה בכיריהם. במיוחד המאמרים של מרגרט פולקס ג'נדיק, גרייס  
סטאניסטורייט, ג'אלד טילר, ננסי קינג, משה גולדברג  
ואליעזר מרכוס

המפתח לחיבור בין הקסם שבמשחקי הילדים לבין  
הקסם שבתיאטרון הוא הדמיון והיצירתיות.

**קסם של תיאטרון** – המדריך לתיאטרון מכיל פעילויות  
שהן מקור להעשרה וגיון חי הגן, אשר יעמיקו את  
משחקי ה"כאילו" האהובים על הילדים ויקרבו אותם  
אל עולם התיאטרון ושפתו.

תקוותנו, שהמדריך ישיע לכם ולילדים שלכם גלות  
את סוד הקסם של התיאטרון ולקחת בו חלק.

אלאן סטראט: מטבח ומטבח



"מעלות" הוצאה ספרים בע"מ.

