



משרד החינוך
מינהל חברה ונוער
אגף תכנים, תכניות, הכשרה והשתלמויות



פנקס תכנים ופעילויות חברתיות

לשיגרה ולשעת חירום

תוכן עניינים

הנושא	
מבוא	3
פעילות חברתית-ערכית לגיל הצעיר	4
יוצאים למסע – היכרות, כללים, בניית קבוצה	8
היכרות ראשונית ותיאום ציפיות	11
פעילויות חברתיות	28
הצעות לשיחות בוקר ולסיכום יום	49
פעילויות חוץ	52
משחקים (היכרות, כדור, חדר, דרמה, מספרים, קשרים)	60
בישולי שדה	85
יצירה	94
ימים על פי נושאים	104
פרידה	119

מבוא

מדריכים ומדריכות יקרים ויקרות!

מינהל חברה ונוער, בתוקף תפקידו כממונה על החינוך החברתי ערכי במדינת ישראל במוסדות החינוך הפורמלי והבלתי פורמלי הפיק עבורכם את הפנקס "פעילויות לשיגרה ולשעת חירום" - הצעות לפעילויות למצבים הבאים:

- מצב שבו ניתן לקבץ ילדים ובני נוער במסגרות שונות לפעילות משותפת (בתי ספר, מרכזים קהילתיים, פנימיות, תנועות נוער וכו')
- מצב שבו הציבור נקרא להישאר בביתו סמוך למקלט או למרחב המוגן.
- מצב שבו יש להישאר במקלט או במרחב המוגן לזמן ממושך.

לכל אחד מהמצבים נדרש מענה שונה, הפעילויות המוצעות הן מודולריות וכוללות מגוון רחב של נושאים, פעילויות וכלים מתודיים, כדי לאפשר לאוכלוסיות מגוונות ורב גילאיות (גיל רך, ילדים, בני נוער ומבוגרים) לקיים פעילות חינוכית, חברתית והפגתית בשעת חירום ובשיגרה.

צוות אגף תכנים, תוכניות, הכשרה והשתלמויות, מינהל חברה ונוער.

פעילות חברתית-ערכית לגיל הצעיר

דגשים

מרגע כניסתכם לקבוצה בתפקיד מדריך, אתם דמויות חינוכיות, דמויות לחיקוי וחלק ממעגל הדמויות המשמעותיות בעולם הילדים הצעירים – החניכים שלכם. מוטלת עליכם אחריות, ועליה לבוא לידי ביטוי בהתנהגותכם ובהתנהלותכם.

מוכנות אישית, התאמה לגיל המודרך הצעיר

עליכם להיות ערוכים להדרכה ולגלות מקצועיות ושליטה בידע, בתכנים ובארגון החוויה החינוכית לחניכים. בעיקר, בשל היות חניכיהם בגיל צעיר, עליכם להתאים את הפעילות, את דרכי הפעולה ואת השפה לשלבי הגיל.

התאמה לשלב ההתפתחותי של הקבוצה

הקבוצה היא מקור ללמידה חברתית ולהתפתחות אישית. הפעילות צריכה להתבצע בהתאמה לאינטראקציות החברתיות ולהתנסויות המשותפות. עליכם להתאים את הפעילות לשלב ההתפתחותי של הקבוצה ולמצב החברתי-ערכי שהיא נמצאת בו.

ערכים, המשגה ולמידה חברתית

כמדריכים בקהילה, תפקידכם החינוכי הוא להטמיע ערכים באמצעות פעילות ולהביא לכך שערכים אלו יתבטאו בהתנהגויות החניכים. תהליך זה דורש תיווך והמשגה: פרשנות מילולית

של המושגים הנלמדים, הטמעתם באמצעות חוויה התנסותית, שאילת שאלות רפלקטיביות לעיבוד חוויית הלמידה עם החניכים.

פעילות מותאמת לאקטואליה ולמצבים מזדמנים

חלק מהתהליך החינוכי מתייחס למעגל השנה, העברי והלועזי, ולאקטואליה חברתית: התרחשויות ומצבים בחיי הקבוצה ובחיים החברתיים-קהילתיים של החברים בה.

גיוון מתודי, משחק וחוויה

תפקידכם לייצר מגוון התנסויות באמצעות גיוון מתודי ובשימוש במגוון דרכי תקשורת לפיתוח אינטליגנציות מרובות בקרב החניכים שלכם. בני הגיל הצעיר זקוקים בעיקר למשחק באמצעים שונים ולפעילות חווייתית ומהנה שתורמת תרומה אישית וחברתית. שיח רפלקטיבי בעקבות המשחק יסייע בהבנה וברכישה של מיומנויות חברתיות.

ביטחון ובטיחות

אחריותכם באה לידי ביטוי גם בתחום הביטחון והבטיחות. עליכם להביא בחשבון את הסיכונים, לפעול בהתאמה לחוזר מנכ"ל, ללמד את הילדים לפעול בהתאם להנחיות ולהתאים את הפעילות למסוגלות האישית והפיזית של החניכים.

בניית קבוצה

קבוצה אינה נבנית מאליה. תהליך בניית הקבוצה חשוב מאוד ליצירת מסגרת מסודרת ומוגנת ולהפגת החששות של החניכים, ומשום כך עליו להיעשות בשלבים מתוכננים היטב.

מרכיבים חיוניים בתהליך לבניית קבוצה

תיאום ציפיות: תיאום בין הרצונות האישיים של החניכים, בין רצונותיהם כקבוצה ובין הרצונות שלכם כמדריכים. בשלב זה, כדאי לאפשר לחניכים להביע את תחושותיהם ולהרגיע את חששותיהם.

קביעת כללים: הכללים ייקבעו בהתאם לציפיות. כללים מאפשרים לחניכים להרגיש בטוחים ומוגנים ומאפשרים לכם, המדריכים, קיום פעילות מסודרת בהמשך. כללים טובים ילוו אתכם לאורך כל הפעילות, ותוכלו להזכירם לפי הצורך.

היכרות: ההיכרות בקבוצה היא תהליך. ככל שמעמיקים את ההיכרות, כך חברי הקבוצה חושפים את עצמם יותר. ההיכרות מדגישה את הייחודיות שבכל אחד, את המשותף לכולם ואת תרומתו של כל אחד למארג הקבוצתי.

בנוסף, חשוב לעסוק ביתרונות שיש בעבודה קבוצתית ולדון בחשיבותה של הקבוצה.

מיומנויות חברתיות ואישיות

פעילות בקבוצה דורשת מיומנויות רבות. הפעילויות שלהלן מתייחסות לכמה מיומנויות חשובות: הקשבה, יצירת קשרים חברתיים, עצמאות לצד היעזרות, קבלת השונה.

הקשבה היא פעולה יומיומית, ועם זאת מורכבת עד כדי כך שאף מבוגרים מתקשים בה. הקשבה עמוקה ומודעת ניכרת בתגובת המקשיב לנאמר ובשפת גופו, היא מעודדת את הזולת לספר, מחזקת חברויות ומונעת מקרים של חוסר הבנה ושל חוסר נעימות. יצירת אווירה של הקשבה בקבוצה מעודדת כבוד הדדי, פתיחות והבעת רגשות ורעיונות, מסייעת בגישור ומגבירה מוטיבציה.

חברות אף היא תופעה פשוטה לכאורה, אך למעשה חשוב להתבונן בקשרי חברות, לעמוד על הגורמים המקיימים קשרים אלו, לחזק התנהגות חיובית ולפתח מיומנויות של יצירת קשרים חברתיים.

כדי להפיק את המרב מפעילות הקבוצה, חשוב לעסוק ביחס שבין **עצמאות** ובין היכולת **לבקש עזרה** – יכולת חשובה ללמידה ולהתפתחות שאינה באה על חשבון עצמאות אישית. קשרים תקינים בקבוצה דורשים שילוב בין עצמאות חברי הקבוצה ובין יכולתם להיעזר זה בזה. **קבלת האחר**: כל קבוצה מורכבת ממגוון של אנשים, בכל אחד ייחוד ואין אחד דומה לאחר. כדי ליצור לכידות קבוצתית, חשוב שכל חברי הקבוצה יזכו ליחס מכבד, גם ובמיוחד במקרה שהם חריגים מהיתר.

המפגש הראשון עם החניכים חשוב מאוד. מפגש ראשוני מוצלח יסייע ביצירת מסגרת מסודרת ומוגנת בהמשך ויפיג את חששות החניכים. לכן, כדאי לתכנן מראש את הדרך שבה תציגו את עצמכם.

בפעילויות שלהלן, נתמקד בהיכרות בסיסית ובביטוי הציפיות של החניכים מהמפגשים. חשוב ליצור תיאום בין הרצונות האישיים של החניכים, בין רצונותיהם כקבוצה ובין הרצונות שלכם כמדריכי הקבוצה, ובכך ליצור ודאות, איזון וראייה קדימה. הציפיות ישמשו בסיס לכללים שתקבעו אתם בפעילויות הבאות כמסגרת מוסכמת לקבוצה.

יוצאים למסע

מטרות

היכרות ראשונית בין חברי הקבוצה.

ציוד למשחקים

חישוקים, פתקים של אותיות האל"ף-בי"ת, מדבקות לבנות מלבניות ריקות ומדבקות שאותיות רשומות בהן.

לפעילות מכונית המסע: גרזאות בצבע לבן – נייר טואלט, דפים לבנים, בריסטולים לבנים, כלים חד פעמיים לבנים, דבק נוזלי, קובע לבן גדול.

ציוד לצ'ופר ליצירת קשר

שיפודי עץ, סוכריות מרשמלו לבנות, פרחי קלקר לבנים ומדבקות שבהן שם המדריך ומספר הטלפון שלו.

מהלך הפעילות

שלב א' - משחקי פתיחה

משחק השמות - לפזר בחדר מדבקות לבנות מלבניות, על כל מדבקה נרשמה מראש אות אחת מאותיות האל"ף-בי"ת. יש להכין מספר רב של מדבקות וכן להשאיר מדבקות לבנות להשלמת אותיות לפי הצורך.

המשימה: על כל אחד מהחניכים למצוא את האותיות שמרכיבות את שמו ולהדביק את המדבקות על חזית החולצה. מי שמסיים מתיישב על הרצפה במעגל.

בסיום המשחק, על חזית חולצתו של כל חניך תתנוסס מדבקה של שמו.

ים-יבשה של שמות - לפזר חישוקים שונים על הרצפה, בתוך כל חישוק להניח פתקי אותיות שונות. כאשר המדריך מכריז "יבשה", כל חניך רץ לחישוק שבו יש אות כלשהי משמו. דוגמה: אפרת יכולה לרוץ לכל חישוק שיש בו את האותיות א-פ-ר-ת. כאשר המדריך מכריז "ים", על החניכים לשכב על הרצפה בלי לגעת בגופם באף חניך אחר. אפשר לשחק במשחק זה פעמים מספר במהירויות שונות או לשנות כללים.

שלב ב' - יצירת מכונת מסע לבנה

להכין מראש חומרי יצירה בצבע לבן או שקוף בלבד: צמר גפן, קלקר, ניירות לבנים, בריסטולים לבנים, נייר טואלט, גביעים של יוגורט, קופסות של גבינות, צלחות וכוסות חד פעמיות לבנות, ניילונים ועוד. אפשר להכין כובע לבן ענק להניח בו את חומרי היצירה.

המדריך יקרא את תחילת הסיפור:

הכובען, איפה הוא? לאן הוא נעלם...

ילדים, זהו... אין ברירה

אנו חייבים למוצאו במהרה.

אתם שואלים: מדוע זה כה חשוב?

אספר לכם הכול,

אבל צריך להתחיל במרוץ ולרוץ

אין זמן, אין זמן... קדימה!

מוכנים להצטרף אליי למסע השנתי לחיפוש אחר הכובען שנעלם עם הכובע הלבן?

המדריך יסביר שכדי שנוכל לרדוף אחרי הכובען שנעלם עם הכובע הלבן, כל חניך צריך לבנות לו מכונה מיוחדת ודמיונית למסע בעזרת חומרי היצירה הלבנים. כל חניך מקבל שמינית בריסטול

או קרטון לבן קשיח ועליו להכין את עבודתו. חשוב להבהיר ולהדגיש לחניכים שכל תוצאה מצוינת ושאין נכון או לא נכון.

בתום השלב האישי, יתקיים סבב קצר ובו כל חניך המעוניין בכך יסביר בקצרה מה עשה. חשוב לכוון את השיח על ידי שאלות מכוונות וממקדות.

יש לחבר את כל שמיניות הבריסטול ליצירה אחת גדולה ומשותפת.

שאלות לדיון

1. לדעתכם, האם חלקי היצירה דומים זה לזה? במה? (צבע זהה, הכול לבן, ועוד)
2. לדעתכם, האם קיים שוני בין החלקים? במה? (הצורה, סידור שונה של החומרים ועוד)
3. מה לדעתכם מסמל הצבע הלבן? (התחלה, ניקיון, טוהר, נעימות ועוד)

סיכום

המדריך יסביר בקצרה את המשמעות של המושגים "אובייקטיביות", "ניטרליות", "חשיבה נקייה", ללא שיפוט וללא דעות קדומות. המדריך יבהיר כי לכל חניך מקום שווה בקבוצה ולכל אחד יש מה לתרום ומה לתת לקבוצה. על כל אחד ואחת לגלות אחריות אישית וקבוצתית.

צ'ופר

כל חניך יכין שיפוד של סוכריות מרשמלו לבן. המדריך יחבר לשיפודים פרח קלקר שעליו מדבקה שבה רשומים שמו ומספר הטלפון שלו.

חשוב לשמור את תוצרי הקבוצה ולתלות אותם בחדר הפעילות הקבוע של הקבוצה. אם המדריך הכין קובע לבן, כדאי לשמור אותו לפעילויות נוספות בעתיד.

היכרות ראשונית ותיאום ציפיות

מטרה

תחילת תהליך ההיכרות, הכרת שמות חברי הקבוצה בדרך חווייתית, ביטוי הציפיות של חברי הקבוצה ושיח על אודותיהן.

ציוד

כדור, גיליון מדבקות חתוך: שלוש מדבקות לכל חניך, כרטיסי ציפיות (נספח).

מהלך הפעילות

שלב א': פתיחה והיכרות באמצעות מסירת כדור

דברי פתיחה

המדריך יציג את עצמו, יסביר לחניכים על מסגרת הפעילות בכלליות (יום, שעה, תדירות) ועל הפעילויות החברתיות שיקיימו בקבוצה. כן יציין את מטרת פעילות זו.

היכרות ראשונית - שמות

בכל סבב, המדריך יבצע את המטלה ראשון.

סבב ראשון: חברי הקבוצה יעמדו במעגל וימסרו את הכדור זה לזה. כל מי שמחזיק בכדור יאמר את שמו, ימסור את הכדור לחניך אחר וישלב את ידיו.

המדריך יבקש מהחניכים לנסות לזכור את סדר המסירה ואת שמות חברי הקבוצה.

סבב שני: החניכים יתבקשו למסור שוב את הכדור באותו סדר בדיוק כמו בסבב הראשון, כאשר המשימה זהה (כל אחד אומר את שמו ומוסר).

סבב שלישי: חברי הקבוצה ימסרו את הכדור זה לזה באותו סדר, אך הפעם כל אחד יאמר את שם החניך שאליו הוא מוסר את הכדור.

סבב רביעי: כמו הסבב השלישי, אך סדר מסירה הפוך. האחרון ימסור לזה שמסר לו וכן הלאה, וכל אחד יאמר את שם החניך שאליו הוא מוסר.

שלב ב': תיאום ציפיות

המדריך יאמר שכדי שלכולנו יהיה נחמד, חשוב שנערוך תיאום ציפיות: שנבין מהן הציפיות של כל אחד מחברי הקבוצה ושנגיע להסכמה בדבר הדרך שבה נתנהל כדי להגשים ציפיות אלו. המדריך יסביר שציפייה היא הדבר שלו אני מקווה ומייחל, הדבר שאני רוצה שיקרה.

מדבקות וכרטיסי ציפיות

המדריך יתלה על הקיר כרטיסיות תמונות ומילים שמשקפות ציפיות מהקבוצה, מהמדריך, מהתכנים וברמה האישית. בכיתה א', המדריך יקרא את כל המילים. כל חניך יקבל שלוש מדבקות וידביק אותן על שלוש תמונות שמשקפות את הציפיות שלו. בגיל בוגר רצוי לשלב דפים ריקים ולאפשר לצייר או לכתוב ציפיות שאינן מופיעות ושרוצים להוסיף.

סיכום

א. המדריך ישאל:

- היכן יש הכי הרבה מדבקות? למה בחרתם בכרטיס זה?
- האם יש כרטיס שאף אחד לא הדביק עליו מדבקות?
- האם יש לכם ציפייה נוספת שאינה מופיעה בתמונות?
- מה אני, המדריך, צריך לעשות כדי שהציפיות הללו יתגשמו?
- מה אתם, החניכים, צריכים לעשות כדי לממש את הציפיות?
- אילו התנהגויות, אישיות וקבוצתיות, כדאי לאמץ כדי לאפשר את מימוש הציפיות?

ב. המדריך יכתוב לצד כל ציפייה שנבחרה את ההתנהגויות הרצויות להגשמתה. כתיבת ההתנהגויות תשמש בסיס לחוזה קבוצתי.

ג. המדריך יסכם ויאמר שלכל אחד ציפיות שונות, אך יש גם ציפיות משותפות, יפרט על מסגרת הפעילות, על הנדרש מכל חניך, על החוויה הקבוצתית, על תפקיד המדריך ועל תפקיד הקבוצה וכו'.





עזרה



סדר



שיתוף פעולה



היכרות כצעד ראשון בבניית קבוצה

פעילות היכרות זו, כמו רבות אחרות, היא צעד ראשון בתהליך התפתחות הקבוצה. כדי לעבור את מחסום הגישוש ההתחלתי הראשוני ולאפשר לחברי הקבוצה להתוודע זה לזה, ננסה לפתוח יחד כמה מגירות ולאפשר הצצה, ולו לרגע, זה למגירתו של זה. הניסיון להכיר את האחר ומעט מצפונות ליבו, נועד לשבור במקצת את הקרח ולאפשר לחברי הקבוצה היכרות שבה הם קובעים את גבולות החשיפה ואת מידת השיתוף. אומנם פעולות ראשוניות מעין אלה לא ייצרו בן רגע אווירה של קרבה ושל שותפות, אולם הן עשויות ליצור קרקע טובה לעבודה משותפת ולחברות אמת.

מטרה

לאפשר לחניכים להתוודע זה לזה כדי ליצור בסיס לפעילות משותפת.

מהלך הפעילות

שלב א'

המדריך יבקש מחברי הקבוצה לדמיין לעצמם כי הם נמצאים הרחק מסביבתם המוכרת. בסביבה החדשה איש אינו מכיר אותם, והם אינם מכירים איש. כדי ליצור קשר, צריך כל אחד מהם לצייר את דמותו הפיזית על גיליון נייר עיתון ולפרט מרכיבים אלו:

בראש: חלומות לעתיד

בלב: דברים שאני אוהב לעשות או שונא לעשות

בריאות: תכונות טובות שיש בי

באוזניים: מוזיקה וצלילים שאני אוהב או שונא

בפה: מאכלים וטעמים שאני אוהב או שונא
ועוד כיד הדמיון הטובה עליכם.

שלב ב'

החניכים יתחלקו לזוגות, בני הזוג יציגו זה לזה את ציוריהם, ישוחחו ביניהם על עצמם ויתכוננו להציג את בן זוגם במליאה.

שלב ג'

כל חניך יציג במליאה את מה שלמד על בן זוגו ויאפשר לבן הזוג להשלים או לתקן פרט זה או אחר.

כללים

מטרה

לדון בחשיבותם של כללים ובמטרתם ולגבש כללים לקבוצה.

ציוד

שתי חפיסות שוקולד, קוביית משחק, סינר, סכין ומזלג, בריסטול וטוש.

סרטונים

במהלך הפעילות, אפשר להציג סרטונים העוסקים בכללים שונים וללמוד מהם על חשיבות הכללים:

כללים למחזור לפי פחים



כללים להדלקת מדורות



כללים לחצייה בטוחה



כללים להגנה מפני השמש



שלב א': משחק השוקולד בשתי גרסאות ודין

משחק השוקולד – ללא כללים

המדריך יאמר לחניכים שהמטרה של כל אחד מהם היא לאכול כמה שיותר שוקולד. אסור בשום פנים ואופן להשתמש בכוח. המדריך יניח את חפיסת השוקולד במרכז החדר. צפוי כי יהיה בלגן בשלב זה. המדריך יפסיק לאחר זמן קצר את המשחק ויבקש מכולם לחזור למקומות.

משחק השוקולד – לפי כללים

המדריך יאמר שעכשיו נשחק שוב במשחק השוקולד. גם הפעם, המטרה של כל אחד היא לאכול כמה שיותר שוקולד, אבל הפעם יש כללים:

- זורקים קובייה בסבב, רק מי שיוצא לו שש יכול לגשת אל החפיסה. בינתיים הסבב ממשיך, וכאשר יצא למישהו אחר שש – הוא ייגש אל השוקולד וזה שהיה שם קודם יתבקש לחזור למקומו.
- מי שניגש אל השוקולד, צריך קודם כול ללבוש את הסינר.
- את השוקולד אפשר לאכול רק בעזרת סכין ומזלג – אסור לגעת בו! גם קילוף העטיפה צריך להיעשות בסכין ובמזלג.

דין

לאחר משחק בשתי הדרכים, המדריך ישאל: מה ההבדל בין הפעם הראשונה ששיחקנו לפעם השנייה? מתי נהניתם יותר? מתי זכו יותר חניכים להשתתף?

אני רוצה לעשות מה שבא לי / שלומית ראונר

אני רוצה לאכול ממתקים
כל ערב וכל צוהריים
בלי עוף ובלי ירקות
וגם בלי לצחצח שיניים.

אבל... מה אם תכאב לי הבטן
או אפול או ברחוב אירדם
מזל שאימא שומרת
שלא כל רצון יתגשם.

אני רוצה לעשות מה שבא לי
בלי שאימא תגיד לי אסור או מותר
אני רוצה לא לישון כל הלילה
להישאר ערה עד מאוחר.

אני רוצה לטפס עד למעלה
על החומה שליד הבניין
היא גבוהה ואני עוד קטנטונת
אז מה אם זה קצת מסוכן.

המדריך ישאל:

- על מה השיר מדבר?
- מה ההבדל בין מה שהילדה רוצה לבין מה שאימה מרשה לה?
- למה אימה לא מרשה לה כל מה שהיא רוצה?
- למה חשוב שיהיו כללים?

שלב ג': סיכום וכתובת כללים קבוצתיים

המדריך יזכיר לחניכים את הציפיות שהעלו בפעילות הקודמת ויסביר שאם רוצים ליהנות מהפעילויות ושהציפיות, של המדריך ושל החניכים, יתגשמו – צריך לקבוע כללים קבוצתיים.

- לדעתכם, אילו כללים כדאי לקבוע?
 - מה נעשה אם מי מחברי הקבוצה לא יעמוד בכללים?
 - על מי מוטלת האחריות לוודא כי הכללים שלנו יישמרו?
- המדריך יכתוב את הכללים העולים בשיחה על בריסטול. מומלץ שהמדריך יכין מראש כללים החשובים לו ויוודא שהם מופיעים. את הבריסטול יש לתלות בחדר הפעילות ולהזכיר את הכתוב בו בעתיד לפי הצורך. לעיתים יהיה צורך להוסיף או לשנות כללים.
- לסיום, כדאי שהחניכים יחתמו על הבריסטול בדרך יצירתית (טביעות אצבע או ידיים, שמות, עיצוב מדבקות וכיו"ב) ואף במעמד טקסי.

התחלה

מטרה

לדון ברגשות שמעלות בנו התחלות חדשות לצורך התמודדות עם רגשות אלו, לשוחח על התחלה כהזדמנות ועל אחריות החניכים לקיום פעילות.

ציוד

כרטיסי רגשות (נספח), כרטיסי משימה לפי מספר הקבוצות (לחניכים היודעים לקרוא), בריטטולים כמספר הקבוצות וטושים.

שלב א': משתפים ברגשות

המדריך יפזר על הרצפה כרטיסי רגשות (נספח) ויבקש מכל חניך להיזכר בפעם הראשונה שבה הגיע לקבוצה כלשהי ולספר אילו רגשות הרגיש לפני המפגש עם הקבוצה ובמפגש הראשוני עימה. החניכים יבחרו מתוך כרטיסי הרגשות באלו המבטאים את הרגשות שהרגישו, והמדריך ירשום את הרגשות על הלוח.

המדריך ישאל:

האם הרגשות שתיארתם נשארים לאורך זמן, גם אחרי שכבר מכירים את הקבוצה?
מה גורם להם לעבור?

שלב ב': ממשיכים את הסיפור

החניכים יתחלקו לקבוצות בנות כארבעה חברים. כל קבוצה תקבל כרטיס משימה ובו התחלה של סיפור (כל הקבוצות יקבלו אותו כרטיס). לאחר קריאת הקטע, כל קבוצה תחליט מה קרה בהמשך. החניכים יציירו את החלטתם על הבריסטול בארבעה ריבועי קומיקס. **אם החניכים אינם יודעים לקרוא, המדריך יקרא את הפתיח של הסיפור, ייתן את ההוראות ורק אז יחלק את הקבוצה לקבוצות קטנות.**

כרטיס משימה

קראו את הסיפור

אֶפְרַת עָבְרָה דִּירָה. בְּחָצֵר שֶׁל הַבֵּיָן הַחֲדָשׁ שָׁלָה יֵשׁ גֵּן שֶׁשְּׂשׂוּעִים קָטָן, וְבוֹ חֲבָלִים לְטַפֵּס בָּהֶם שְׂאֵפֶרֶת אוֹהֶבֶת מְאֹד. לְאֶפְרַת הָיָה קִצֵּת מְשַׁעֲמָם בְּזִמְנָן שְׂאֵמָא פִּרְקָה אֶת הָאֲרָגָזִים הַגְּדוֹלִים שֶׁל הַבְּגָדִים, הַצְּעִצּוּעִים וְהַכְּלִים, וְאֵמָּה הִרְשָׁתָהּ לָהּ לִלְכֹּת לְגֵן הַשְּׂשׂוּעִים. עַל הַחֲבָלִים הָיוּ כָּבֵר כָּמָה יְלָדִים, וְאֶפְרַת נִעְמְדָה בְּצַד וְקִצֵּת הַתְּבִיִּשָׁה לְעֵלּוֹת...

הַחֲלִיטוּ יַחַד מָה קָרָה בְּהִמְשָׁךְ. הָאֵם הַיְלָדִים דְּבָרוּ עִם אֶפְרַת? מָה הֵם אָמְרוּ לָהּ? הָאֵם הִיא עֹלְתָהּ בַּחֲבָלִים?
צִירוּ אֶת הַמְּשָׁךְ הַסִּיפּוֹר עַל הַבְּרִיסְטוֹל בְּאַרְבָּעָה רִיבּוּעֵי קוֹמִיקָס.

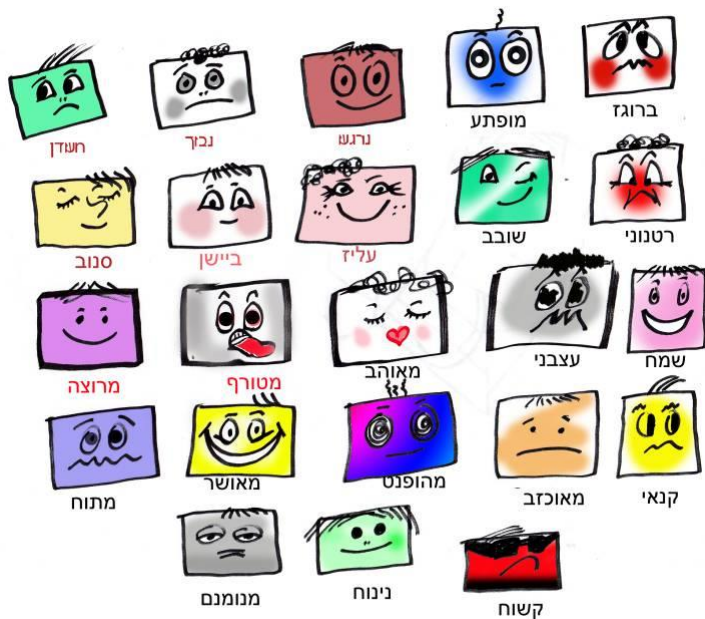
שלב ג': מציגים ומסכמים

כל קבוצה תראה לכיתה את הסוף שציירה. המדריך ישאל:

- איך אותה התחלה יכולה להוביל לסופים שונים?

- במה תלוי המשך הסיפור?

המדריך יאמר: גם אנחנו בהתחלה של משהו. גם בקבוצה יכולים לקרות כל מיני דברים. במי תלוי מה שיקרה כאן?



סמל הקבוצה והשם שלה

מטרה

ליצור כמה סמלים המאחדים את חברי הקבוצה לגוף אחד ומייחדים את הקבוצה מקבוצות אחרות.

ציוד

חוטים, בדים שונים, צמר גפן, עיתונים, קופסות של מעדני חלב, קופסות של ממרחים, חוטי ברזל, קופסות קרטון, גרוטאות, מספריים, דבק, צבעים ומכחולים.

מהלך הפעילות

שלב א'

הקבוצה תתחלק לשלושה-ארבעה צוותים.

כל צוות ייצור בובה אשר תעמוד בכמה דרישות בסיסיות:

- תהיה לה הבעה כלשהי בפנים.
- כאשר ינענעו אותה היא תשמיע רעש כלשהו.
- היא תוכל לעמוד בכוחות עצמה.

שלב ב'

מהבבות שעמדו בדרישות, הקבוצה תבחר את זו שראויה לדעתה להיות הסמל של הקבוצה. ליתר הבובות אפשר לתת משמעויות אחרות, כגון: שומר סף, המצפון של הקבוצה וכד'.

לאחר בחירת ה"סמל של הקבוצה", החניכים יציעו שמות לקבוצה, ומתוכם יבחרו בשם המקובל על רוב חברי הקבוצה.

לבסוף: כדי שהבובה והשם יהיו מיוחדים לקבוצה ויקבלו משמעות בעיני חברי הקבוצה, יש להשתמש בהם בהזדמנויות שונות: קחו איתכם את הבובות לטיולים, תלו אותן במקום התכנסותכם וברכו אותן לשלום בבואכם ובצאתכם. את שם הקבוצה אפשר להכריז או לצעוק בתחילת כל פגישה של הקבוצה. שלבו את השם בהמנון הקבוצה. הכינו סמלים אישיים עם שם הקבוצה וענדו אותם על בגדיכם. הכינו כרזה גדולה עם שם הקבוצה ותלו אותה במקום המשמש את הקבוצה. חברו סיסמאות שונות אשר שם הקבוצה משולב בהן.

פעילויות חברתיות כולנו שונים, כולנו דומים

מטרה

החניכים יבינו שבכל אחד יש ייחוד, יפתחו אמפתיה כלפי השונה ומודעות להתנהגות מכבדת וינסחו אמנה קבוצתית ביחס לכבוד לאחר.

ציוד

כובעים מסוגים שונים (קש, פונפון, מצחייה, בנדנה, קסקט, גרב, ים, כומתה, טמבל), אמיתיים או מודפסים (נספח 1), בריסטול, טושים, צבעים וצבעי גואש ליצירת אמנה ולחתימה עליה.

מהלך הפעילות

שלב א' - הקדמה ושיר פתיחה

המדריך יאמר שהיום נדבר על מאפיינים שמבדילים אותנו זה מזה. כל חניך (או שניים או שלושה – בהתאם למספר החניכים) יקבל כובע מסוים או תמונה של כובע מסוג מסוים (כששם הכובע רשום תחת התמונה – נספח 1), יעמוד וירים את הכובע שלו כאשר יוזכר בשיר. מומלץ להדפיס את השיר לכל החניכים (נספח 2).

שלב ב' - דיון

סבב: המדריך יבקש מכל חניך (או קבוצת חניכים) להציג את ייחודו של הכובע שקיבל.

שאלות לדיון

- על מה השיר מדבר?
 - למה בהתחלה הכובעים לא רצו לקבל את הבנדנה? לדעתכם, איך היא הרגישה?
 - מה היא הסבירה לכובעים בסוף השיר?
 - העובדה שהכובעים שונים זה מזה יוצרת מציאות טובה או רעה?
 - השיר על הכובעים הוא משל. מה הנמשל לדעתכם?
 - איזו חשיבות יש בכך שבכל אחד יש ייחודיות?
 - האם אתם מכירים מישהו ששונה מכם? במה?
 - האם קרה לכם שהייתם שונים מרוב חברי הקבוצה שלכם? איך הרגשתם?
 - האם קורה בכיתה שאנחנו מתייחסים למישהו בתור "בנדנה" וצוחקים עליו בגלל שהוא שונה?
 - איך מרגיש ילד שהוא שונה במשהו מכולם בכיתה שלנו? איך הוא היה רוצה שיתייחסו אליו?
- סבב:** כל חניך יתאר דבר אחד שבו הוא שונה מרוב חברי הקבוצה או יספר על מקרה שבו הרגיש שונה.

שלב ג': כתיבת אמנה משותפת

לסיכום, חברי הקבוצה יכתבו על בריסטול, בניסוח חופשי, אמנה משותפת שבה יתחייבו לכבד גם את מי ששונה מהם ולא לפגוע בו. החניכים יחתמו על האמנה בטביעת כף יד – שגם היא שונה אצל כל אחד ואחד.

כובע פונפון



כומתה



כובע מצחייה



כובע קש



כובע טמבל



כובע קסקט



בנדנה



ברט



כובע ים



כובע גרב



הבנדנה בארון הכובעים / שלומית ראונר

יום אחד קפצה בנדנה
אל ארון הכובעים.
לא ניתן! קרא פונפוני,
וברט בקול הרעים:
את הרי אינך כמונו,
כשאת כאן זה לא נעים!
למה? התפלאה בנדנה.
לכולנו מטרה:
לכסות הראש היטב
מחמה או מקרה!
אבל, נימקה המצחייה,
את לא ממש,
את מן צרה,
ויש לך מן כזו צורה –
אוזניים ככה משאירה...

נו, גם אני,
הודה קסקט,
לא מכסה על באמת...
אבל, קסקט, מר קש קשקש,
רק היא צריכה להתבייש,
מול שמש ובלי עננים,
היכן הצל על הפנים?
אז בעבע כובע ים,
אם כך, אני כמוה גם,
כי גם אני איני מצל,
אך למה לי להתנצל?
אני יפה פה מתקפל,
ורק אתה, מר קש, הולל,
תופס מקום ולא שואל!
נכון, נכון, קראו כולם,

כומתה וטמבל, גרב גם,
וכעסו, רתחו ממש,
הכובעים על כובע קש.
עצרו, בנדנה כך קראה.
הסתכלו אל המראה.
בכל אחד ייחוד קטן,
אחרת לא היינו כאן.
אחד לחוף, שני לחורף
זה סמלי, זה עד העורף
לטיול, לפארק, לגן –
איזה יופי של מגוון!

כולנו שונים, כולנו דומים (לגיל בוגר יותר) שלב א'

1. המדריך יניח במרכז החדר "אגם" (מאלבד או מסדין כחול) ויקרא, או יציג במצגת, את הסיפור "כמו דג במים".
2. במהלך הסיפור, המדריך יניח דגים באגם בהתאמה לסיפור (יש להכין מראש). כדאי להוסיף עוד סגנונות של דגים גם ללא קשר לסיפור כדי שיווצר מגוון גדול של דגים כביטוי לשונות.
3. הסיפור מסתיים בשאלה "איזה דג אתה?". המדריך יבקש שכל חניך יבחר בדג שמאפיין אותו. חשוב לשים דף ריק או שבלונה של דג, וחניך שאינו מוצא דג שמייצג אותו יוכל ליצור לו דג כזה.
4. החניכים יתחלקו לקבוצות. בקבוצה, כל חניך יציג את הדג שבחר ויסביר במה הדג הזה מאפיין אותו.
5. במליאה, המדריך ישאל:
 - מה האגם מייצג? מה הדגים מייצגים?
 - מה אנו לומדים על האגם הקבוצתי שלנו מההצגה של כל אחד את הדג המאפיין אותו? במה כולנו דומים ובמה אנו נבדלים זה מזה?
 - מה תורמת השונות לחיים באגם?
 - למה חשוב לחיות יחד בכבוד ולקבל שונות?

1. המדריך יחלק את החניכים לשלוש קבוצות. כל קבוצה תיצור דגם של אגם קבוצתי אידיאלי ותכניס אליו דגים שמייצגים את חברי הקבוצה. הקבוצה תחליט כמה דגים יחיו באגם, איזה סוג של דגים, באילו תנאים ועוד. לבסוף, חברי כל קבוצה ינסחו חמישה כללים לחיים משותפים בכבוד באגם הקבוצתי.
2. המדריך יקיים תערוכה מיצירות הקבוצות. החניכים יתבוננו בתערוכה ויחליטו יחד על כללים החשובים בעיניהם לחיים באגם הקבוצתי (יש לרשום את הכללים הנבחרים בגיליון נייר או בבריסטול ולהשתמש בהם כבסיס ליצירת אמנה משותפת).
- אפשרות נוספת לשלב זה: הקרנת סרטון או סרטונים מתוך סדרת הסרטונים "האחר הוא אני" של משרד החינוך, שבה מפורסמים מספרים על האחרות שלהם. אפשר להשתמש בסרטונים בתערוכה ולהתייחס באמצעותם להיבטים שונים בסוגיה.
3. המדריך יבקש מהקבוצה לקרוא את הכללים שנבחרו וישאל אם הם מסכימים לכל הכללים, אם חסר כלל שכדאי להוסיף ואם הם מוכנים לאמץ את הכללים לחיים הקבוצתיים. כדאי לכתוב כתב התחייבות של חברי הקבוצה לקיום הכללים.

קבלת השונה – ציפורים על חוט תיל



האחר הוא אני – אנה אהרונב



האחר הוא אני – עודד פז



האחר הוא אני – יובל המבולבל



האחר הוא אני – סלים טואמה



האחר הוא אני – טיטי איינאו



האחר הוא אני – קרן פלס



האיש הירוק¹

מטרות

להעלות למודעות שיש שוני בין בני אדם.
להעמיק ערכים: קבלת האחר והשווה, כבוד, חברות.

ציוד

סיפור "האיש הירוק", מתוך "הכבש השישה עשר" של יהונתן גפן (אפשר לספר ואפשר להקרין באמצעות מחשב ומקרן), פלסטלינה בגווי ירוק, איש כחול, דפים לבנים וצבעים.

מהלך הפעילות

שלב א' - השמעת השיר

1. המדריך יבקש מהחניכים להגיע לפעילות לבושים בבגדים ירוקים.
אפשר להקרין את אחד מסרטוני האנימציה: [האיש הירוק](#) או [האיש הירוק](#). להקרין רק את החלק הראשון של הסיפור, לפני הפגישה עם האיש הכחול. או להקריא את הסיפור מתוך השיר "הכבש השישה עשר". יש לעצור לפני המפגש עם האיש הכחול.

שלב ב' - הפגישה בין האיש הירוק לכחול

המדריך יחלק לחניכים פלסטלינה ירוקה (אפשר לחלק פלסטלינה בגוונים שונים של ירוק) וכל חניך יפסל את האיש הירוק, את הבית של האיש הירוק, את המכונית של האיש הירוק, את הרחוב שבו האיש הירוק גר וכו'.

¹ באדיבות שיר עציוני, רשת קהילה ופנאי חולון.

המדריך יכין בובת פלסטלינה של האיש הכחול מראש ובתום שלב הפיסול ממחיזים בעזרת הפסלים סיטואציות שבהם האיש הכחול והאיש הירוק נפגשים.
בכל פעם חניך אחר יציג את הפגישה בין האיש הירוק שלו והאיש הכחול של המדריכים.
אפשרות נוספת: לצייר את סופו של הסיפור.

שלב ג' - דיון

- כיצד מרגישים חניכים (הכחולים) שדוחים אותם? כיצד אפשר למנוע דחייה של חניכים?
- איך יראה עולם שבו יהיו רק אנשים בעלי צבע אחיד או דעה אחידה?
- האם הרגשתם פעם כמו איש כחול בקבוצה של ירוקים? פרטו.
- איך אתם מתנהגים כאשר אתם פוגשים איש שונה מכם?
- מה מייצג הכחול בחיים שלנו? והירוק?
- האם אפשר לבנות חברה שבה אנשים מכל הצבעים? מה יקרה בחברה כזו?

שלב ד' - סיכום

להקרין או לספר את החלק השני של הסיפור על האיש הירוק.



מה החוזקות שלי²

מטרה

גילוי אישי של נקודות החוזק של המשתתפים, הענקת חוויה סוחפת ואינטלקטואלית. יצירת אווירת פרגון לחוזקות של אחרים בכל תחום.

ציוד

מצגת חידון (נספח)

מהלך הפעילות

החניכים ישתתפו בחידון תחרותי (באמצעות מצגת) המתבסס על שאלות לפי תחומים. נושאי השאלות: ידע כללי, ידע קולינרי, כישורי חיים, אומנות, תקשורת בין אישית. השאלות בכל תחום יוצגו לקהל, המשתתפים הראשונים שיענו על השאלה בזמן הקצוב המופיע במצגת ייגשו לבמה.

תשובה נכונה תזכה בנקודה. חישוב הנקודות יתבצע במסך נפרד ויתעדכן בזמן אמת. מנצח זה שזוכה במספר הגדול ביותר של נקודות (אפשר לערוך את התחרות בין קבוצות). לאחר כל תחום בחידון, תוצג שקופית שבה המסר: אם גילית שידעת בתחום זה או שנמשכת אליו מאוד,

² באדיבות ארגון הנוער היכלי עונג.

סימן שזה התחום שלך! (אינטליגנטי, קולינרי, בעל כישורי חיים, אומנותי, תקשורתי וכו'). בדרך זו, מתגלות נקודות החוזק של המשתתפים.

מצגת שאלות לתחרות



פרסומת

מטרה

להפנות את תשומת ליבם של החניכים לדרכים שבהן פרסומות מנסות להשפיע על הקונים, כדי שיפעילו שיקול דעת בעת קנייה ולא ילכו שולל אחרי פרסומות.

ציוד

דף מעיתון ובו כתבות ופרסומות.

מהלך המשחק

המדריך יציג את דף העיתון בפני החניכים במשך כחצי דקה ויבקש מהם לזכור את הכותרות המופיעות בדף. לאחר מכן יסתיר את הדף. המדריך ישאל את החניכים שאלות על הפרסומות המופיעות בדף. למשל: איזה משקה מתפרסם בדף זה? מה שמו של בית החרושת המייצר את הנעליים המתפרסמות בדף? מה מציע נתי לעשות נגד סתימות ביוב? מיהי הדמות המופיעה בפרסומות לתה? וכו'.

החניכים ישיבו לשאלות בכתב או בעל פה.

המדריך יברר: למה החניכים זכרו את הפרסומות (הרי הם נתבקשו לזכור את הכותרות)? אילו מן הפרסומות החניכים זכרו יותר ואילו פחות? מדוע?

ליוטו עיתונים

כשישיחקתם במשחק הזיכרון, ודאי שמתם לב שהמפרסמים משתמשים באמצעים שונים כדי למשוך את תשומת ליבנו למודעות הפרסומת. למשל: צבעים המושכים את העין, שאלה

שמעוררת סקרנות, עיצוב מיוחד, תמונה של דמות מוכרת. המפרסמים מנצלים את רצוננו להיות כמו כולם, להיות יפים, להיות מיוחדים, להגיע למקומות רחוקים וכדומה. במשחק זה ננסה לבדוק באילו דרכים הפרסומות מנסות למשוך את תשומת ליבנו ולפתות אותנו לקנות מוצר זה או אחר.

ציוד

עיתונים שונים (רצוי גם עיתונים צבעוניים, אפשר גם עיתונים הכתובים בשפה זרה), מספריים וצלוחיות דבק, בריסטול גדול המחולק לרצועות, בראש כל רצועה רשום טריק פרסומאי. למשל: הומור, צבעים בולטים, מודעה גדולה, דמות מוכרת, סוג אותיות מיוחד, סיסמה מצלצלת, הצעת פרסים לקונים, מעורר סקרנות, פנייה אל רצוננו להיות מושכים, פניה אל רצוננו להיות כמו כולם.

מהלך המשחק

המדריך יחלק את הקבוצה לזוגות וייתן לכל זוג כמה עיתונים, זוג מספריים וצלוחית דבק. המדריך ימנה שלושה שופטים מבין החניכים. המדריך יקרא בשם של טריק פרסומאי. כל זוג ימצא מודעה המתאימה לטריק בזמן קצוב, יגזור אותה וידביק אותה על הבריסטול המתאים. צוות השופטים יעניק ניקוד לכל זוג בהתאם למידת ההתאמה שבין המודעה לטריק. למשל: שלוש נקודות כאשר הטריק בולט מאוד במודעה, נקודה אחת כאשר הטריק מופיע במודעה, אבל לא בצורה בולטת, ואפס נקודות כאשר הטריק אינו מופיע במודעה. מנצח הזוג שבסיום המשחק צבר את מרב הנקודות.

פרסומת – טוב או רע, חידון שכנוע

מטרה

לבחון את הצדדים החיוביים והשליליים שבפרסומת.

מהלך המשחק

המדריך ימנה שלושה חניכים כשופטים. את שאר הקבוצה יחלק לשני צוותים. המדריך יקרא משפט שאלה. על אחד הצוותים לשכנע את חבר השופטים לתמוך בדעה אחת ביחס למשפט, ועל הצוות השני לשכנע אותם לתמוך בדעה נגדית. כל צוות רשאי לבחור בכל צורת שכנוע הנראית לו, כמו: שיר, הצגה, ריקוד, ציור, נאום וכו'.

שאלות לשכנוע

- האם עולמנו היה טוב יותר או רע יותר ללא פרסומת?
 - האם הפרסומות מציגות תמונה אמיתית ומהימנה של המתרחש בשוק המכירות?
 - האם טוב לצרכנים שיש פרסומות?
- המדריך יציג בפני הקבוצה מודעת פרסומת. על צוות אחד לשכנע שפרסומת זו היא טובה לציבור הקונים, ועל השני לשכנע שפרסומת זו אינה טובה.

תחרות משימות

מטרה

לסכם ולהמחיש את הנושאים שהחניכים דנו בהם במשחקים הקודמים.

ציוד

בריסטולים, מספריים, דבק, צבעים, עיתונים שונים, דפים ועפרונות.

מהלך המשחק

המדריך יחלק את הקבוצה לצוותים, ארבעה חניכים בכל צוות, וימנה שלושה חניכים כשופטים. המדריך ייתן לכל צוות חומרים לעבודה: מספריים, דבק, צבעים וכו'. כל הצוותים יבצעו את המשימה במשך זמן שייקבע מראש. עם תום הזמן המוקצב, עליהם להציג את תוצר המשימה בפני הקבוצה והשופטים. לכל שופט דף ועיפרון. כל שופט ירשום בדף שבידו ניקוד לכל צוות עבור העבודה שעשה - מנקודה אחת ועד חמש נקודות. השופטים יסכמו את הנקודות שצבר כל צוות. מנצח הצוות שצבר את מרב הנקודות.

משימות לביצוע

- חברו פרסומת לחולצה שתהיה מצחיקה ככל האפשר.
- הציעו פרסומת מוכרת ושפרו אותה.
- מצאו בעיתונים את הפרסומת שבה השקר הגס ביותר.
- הכינו מודעת פרסומת אשר תשכנע בני נוער מהשכונה להצטרף למועדון.
- הכינו מודעת פרסומת למכירת חפץ ישן שאתם רוצים להיפטר ממנו.

- חברו מודעת פרסומת למסמרים ובה כל המידע החשוב לצרכן.
- חברו מודעת פרסומת ברדיו לשרוכי נעליים.
- הכינו מודעת פרסומת שבה עשרה משפטים, אשר אי אפשר יהיה ללמוד ממנה דבר על המוצר המוצע, אך שתיצור רושם כי המוצר הוא טוב וכי כדאי לקנותו.
- חברו מודעת פרסומת למכירה של כל אחד מחברי הצוות.

פיתוח מוטיבציה – כוח הרצון³

מטרה

פיתוח מוטיבציה להעצמה, כוח רצון והבנה שאין הדבר תלוי אלא בי.

ציוד

צבעים, טושים, דבק, מהדק, עלוני פרסום, מנקי מקטרות.

מהלך הפעילות

- תולים שלט

חניכים וחניכות שלי – צריך לרצות.
ואם לא רוצים, צריך לרצות לרצות.
ואם לא רוצים לרצות.
צריך לרצות לרצות לרצות.
מחכה לכם עם הרבה כוח רצון.
המדריכה

³ באדיבות ארגון הנוער פרחי הדגל.

- שואלים את החניכים איזה שורש של מילה חוזר במודעה פעמים רבות. (רצ"ה)
- מסבירים לחניכים שבלי כוח רצון, האדם אינו מצליח לעשות דבר.
- מחלקים לכל חניך חוברת מקופלת של הסיפור "קרפדי, צפרדי והעוגיות" (ניתן להוריד מהרשת) וקוראים את הסיפור.
- מסבירים שאם רוצים באמת אפשר להצליח, אם לא רוצים מספיק, לא מצליחים.

חלק א'

המדריך יחלק לכל חניך דף שאלון (נספח 1), שאותו עליו למלא בצורה הגיונית לדעתו. המדריך יחלק את הקבוצה לשתי קבוצות ויקרא סעיף אחר סעיף בשאלון, בכל סעיף יזמין מכל קבוצה את החניך שציין את המספר הנמוך ביותר ויערוך תחרות בין שני החניכים. החניך המנצח יקבל מנקה מקטרת. על הקבוצה ליצור חבל ארוך ממנקי המקטרות, הקבוצה שהחבל שלה ארוך יותר היא המנצחת.

מסקנות

- כאשר אנחנו רוצים, אנחנו יכולים להגיע להישגים שלא חלמנו עליהם (הצליחו בתחרות יותר משהעריכו בשאלון).
- רצון גורר הצלחה והצלחה גוררת רצון (החבל מתארך מניצחון לניצחון).

חלק ב'

משחק **מבוך מכוניות**: המדריך ייתן לכל חניך לוח משחק מגנטי (העשוי בריבוע של שש על שש משבצות) ושקית ובה חלקים ממגנט (נספח 2). המדריך יניח במרכז המעגל לוח משחק לדוגמה.

החניכים יסדרו את החלקים שיש להם בלוחות שקיבלו בהתאמה ללוח שבמרכז. לאחר מכן, עליהם להוציא את החלק שכתוב עליו "כוח רצון". כללים להוצאת החלק: 1. אסור לדלג על חלק אחר. 2. מותר להזיז חלקים רק קדימה ואחורה. אחרי שכל החניכים הצליחו לחלץ את החלק (יש לעזור לחניכים שאינם מצליחים), המדריך יחליף את הלוח במרכז והחניכים יחזרו על המשחק.

מסקנה

דבר אינו עומד בפני הרצון, לא משפחה, לא עייפות, לא חברים, לא כישלונות עבר וכו'. כל החלקים שהיו במשחק זזו כדי לפנות מקום לרצון, וכך קורה במציאות: כאשר הרצון אכן חזק ואמיתי, אין דבר שיכול לעמוד בדרכו.

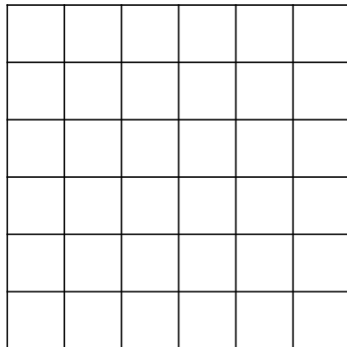
סיום

* חטיף אנרגיה: כל חניך יכין לעצמו חטיף אנרגיה – יגזור מעלוני הפרסום מוצרים שממלאים אותו באנרגיה ושמגבירים בו את כוח הרצון וידביק אותם על בריסטול.

נספחים

נספח 1 – דף שאלון

- כמה קפיצות רצופות אתה יכול לקפוץ בחבל? _____
- כמה זמן אתה יכול להסתובב במקום? _____
- כמה כוסות מים אתה יכול לשתות ברצף? _____
- בכמה זמן אתה יכול להקיף את החצר? _____



הולכים על בטוח

מטרה

לפתח את מודעותם של המדריכים והחניכים לבטיחות.

מהלך הפעילות

שלב א' – מילוי שאלון

אף פעם	לעיתים רחוקות	לעיתים קרובות	תמיד	
				אני שוחה בחוף שיש בו שירותי הצלה
				כשאני רוכב על אופניים אני חובש קסדה
				אני חוצה את הכביש במעבר חצייה
				בטיולים אני מצויד בכובע ובמים
				אני מעיר לחבר שמתנהג בצורה מסוכנת
				כאשר אני מפעיל מכשיר חשמלי אני נועל נעליים
				בטיולים אני הולך רק בשבילים מסומנים
				אני לא מוסר פרטים אישיים באתרי אינטרנט

שלב ב' – דיון

מה למדתם מהשאלון על בטיחות, על אחריות ועל זהירות?

האם זהירות מנוגדת לאומץ לב? האם אדם זהיר הוא אדם פחדן?
מתי התנהגות היא מסוכנת?
באילו מקרים יש הצדקה לסיכונים בחיים?
אילו סיכונים קיימים בשטח הפעילות?

שלב ג' – משימה קבוצתית

החניכים יתחלקו לחמש קבוצות. כל קבוצה תתמקד בסיכונים הקיימים במרחב אחר בשטח הפעילות.

קבוצה א' – בכבישים ובשבילים

קבוצה ב' – בבריכת השחייה

קבוצה ג' – בחדרי הפעילות ובחדר האוכל

קבוצה ד' – במגרשי הספורט

קבוצה ה' – בפארק ובטיול

כרטיס משימה קבוצתי

חשבו אילו סיכונים קיימים במרחב שלכם. אתרו וצלמו מפגעים סביבתיים במרחב שלכם.
הכינו שלושה שלטי אזהרה שונים המתייחסים לסכנות במרחב שלכם והציבו אותם במרחב.

שלב ד' – הצגת תוצרים

קיימו תערוכה להצגת התוצרים.

הצעות לשיחות בוקר ולסיכום יום

הצעות לשיחת בוקר

- המדריך יפזר במרכז החדר ציורי פנים (הציורים יכולים להיות פשוטים מאוד). מספר הציורים יהיה גדול במעט ממספר החניכים בקבוצה (כדי להגדיל את אפשרות הבחירה). הבעות הפנים יהיו שונות: חיוך, עצב, בכי, עייפות ועוד. כל חניך יבחר בציור של פנים ויספר לקבוצה מדוע בחר בציור זה. על המדריך לעודד את הקבוצה להתייחס לדברים.
- כל חניך יציג חפץ שלו או חפץ מהסביבה ויספר באמצעותו לקבוצה משהו על עצמו בבוקר זה.
- המדריך יפזר על הרצפה דפים בצבעים שונים. כל חניך יבחר בדף ויסביר מדוע בחר בצבע זה.
- המדריך יספר על חלום שחלם ויעודד את החניכים לספר לקבוצה על חלום שהם חלמו.
- המדריך יפתח במשפטים המזמנים שיח, כמו: נחתנו פה הבוקר מכוכב אחר. מי רוצה לספר על הכוכב שלו?

הצעות לשיחת סיכום יום

בתום יום הפעילות, יש לאסוף את הקבוצה לסיכום היום. שיחת סיכום יום נועדה לאפשר סקירה קצרה על פעילות יום, אזור רגשות שעלו במשך היום וסגירת היום כיחידה במטרה לאפשר התחלה חדשה ונקייה ביום המחרת. כמו כן, שיחה זו מאפשרת למדריך להתייחס לבעיות ולמצוקות שעלו במשך היום, לטפל בהן ולמנוע את הישנותן.

שיחת הבוקר ושיחת סיכום היום מחזקות את הסולידריות הקבוצתית.

הצעות לפעילויות לסיכום היום

חווייה במסגרת

כל חניך יציין חוויה או רגש שחווה היום ושהיה רוצה לשים במסגרת ויתאר באיזו מסגרת מדובר (צבע המסגרת, עובי המסגרת, מאיזה חומר עשויה המסגרת).

במשקפיים חדשים

כל חניך יתאר את חוויות היום דרך משקפיים כלשהם. המשקפיים יכולים להיות כהים, ורודים, ממקדים, מביטים רחוק, מביטים קרוב, משקפיים חדשים שדרכם רואים דברים שלא ראינו קודם וכו'.

איתי בתרמיל

אפשרות א'

בסבב, כל חניך יאמר מה מחוויות היום הוא מכניס לתרמיל שלו ומה היה רוצה להשאיר כאן.

אפשרות ב'

כל חניך ירשום בפתקית מה מחוויות היום הוא מכניס לתרמיל שלו ומה הוא רוצה להשאיר כאן. המדריך יניח את הפתקיות באמצע. כל חניך ייקח פתקית, יקרא את הכתוב בה בקול ויטייח לדברים.

בתחילת היום, המדריך ייתן כמה פתקאות לכל חניך ויבקש מהחניכים לכתוב בהן מילה או משפט בכל פעם שהם מרגישים שחוו חוויה משמעותית. בסוף היום, כל חניך יבחר במשפט אחד שרשם וישתף את הקבוצה במשפט, ברקע לו ובמשמעותו.

איזה פרצוף

הכנה מוקדמת: המדריך ייצור קלפים של פרצופוני מצב רוח: חמישה פרצופונים שונים, חמישה עותקים מכל פרצוף.
המדריך יניח את הקלפים במרכז החדר. כל חניך יבחר בקלף פרצופן ויטייח באמצעותו לדבר מה שקרה במהלך היום.

כך אני רואה את זה

כל חניך יקבל דף וכלי כתיבה.
המדריך יבקש מהחניכים ליצור מן הדף צורה או לצייר צורה שתבטא את הרגשתם כעת או שתסכם את היום מנקודת מבטם. אין לכתוב מילים.
את התוצרים יש להניח במרכז המעגל. כל חניך בתורו ירים תוצר שלא הוא יצר ויתאר את יחסו ליום לפי אותו תוצר. החניך שביצירתו בחרו יהיה הבא בתור לבחור בתוצר ולהסביר.

פעילויות חוץ

משחקים ותרגילים של O.D.T. (פעילויות שמבוצעות בחוץ, במרחב הפתוח) הם דרך נפלאה ליצירת חיבורים ואחדות בין חברי הקבוצה, לביטוי חוזקות של חברי הקבוצה ולפיתוחן ולשיקוף מצבים קבוצתיים במטרה לפתור בעיות בין חברי הקבוצה בדרך חווייתית. התנאי להצלחה בתרגילים אלו הוא חשיבה מקדימה ותכנון מושכל. כדאי לבחור בתרגילים המתאימים למטרה הקבוצתית (מלבד גיבוש וכיף) או לתחום שהמדריך רוצה לטפח או לטפל בו בקבוצה (הקניית ערך האמון, שיפור יכולת פתרון בעיות, עבודת צוות וכיו"ב). כוחה של פעילות מסוג זה (מלבד החוויה) הוא בתהליך לעיבוד החוויה אחרי ההתנסות: שיקוף ההתנסות וניהול דיון פתוח ומעמיק ביחס לה ללמידה חברתית-ערכית, בירור מערכות היחסים בקבוצה ובין פרטים בקבוצה בתהליך ביצוע המשימה, ניסוח מסקנות משותפות שיתורגמו לכללים לחיזוק התנהגויות רצויות ברמת הפרט וברמת הקבוצה.

אי קיום רפלקציה ועיבוד של החוויה ושל נושאים שעלו בה עלול ליצור תחושות ותגובות מנוגדות (קונפליקטים, אדישות, התנגדויות וכיו"ב).

ציור גב אל גב

המדריך יחלק את הקבוצה לזוגות. כל זוג ישב על הרצפה גב אל גב. רצוי לחלק את הזוגות למספרי אחת ושתיים. מספרי אחת יקבלו תמונה של צורה או ציור מופשט, ומספרי שתיים יקבלו דף וכלי כתיבה.

- המדריך יסביר כי מספרי אחת ינחו (בדיבור בלבד) את מספרי שתיים איך לצייר את הצורה או את הציור מבלי להגיד מפורשות מהי הצורה ומה מתאר הציור. יש לנקוב בזמן לביצוע המשימה.
- המדריך יבקש מכל זוג להשוות בין הצורה או הציור המקוריים לזה שציירו.
- המדריך ינהל דיון במליאה בשאלות אלו:
 - האם הזגות הצליחו במשימה?
 - כמה טוב תיאר מספר אחת את התמונה למספר שתיים?
 - כמה טוב פירש מספר שתיים את התיאור?
 - האם היו בעיות תקשורת כלשהן בהעברת המסר ובקבלתו?
 - מה היה על בני הזוג לעשות כדי להצליח יותר בביצוע המשימה?

חושבים הישרדות

- המדריך יספר לקבוצה סיפור רקע. בגילאים צעירים רצוי להמחיש את הסיפור באמצעות תפאורה או אמצעים חזותיים אחרים. סיפור לדוגמה: הם שטים בספינה בלב ים, ומזג האוויר סוער. הם נדרשים לנטוש את הספינה ולעבור בסירות הצלה לאי בודד. בסירות ההצלה יש מקום לכולם, אבל רק ל-12 חפצים. עליהם לבחור בפריטים שיזדקקו להם כדי לשרוד באי.
- הקבוצה תדון ולהחליט אילו פריטים לקחת.
- המדריך ינהל דיון במליאה על תהליך בחירת החפצים (למה וכיצד בחרו).

מסיבת סטריאוטיפים ודעות קדומות

- המדריך יכין תגים, שרשרות, מדבקות או כתרים, יכתוב עליהם שמות של טיפוסים או של דמויות ויצמיד לכל חניך שם כך שהחניך עצמו לא יוכל לראות איזה שם קיבל.
- המדריך יבקש מכל החניכים לגלות איזה שם קיבלו באמצעות שאילת שאלות סטריאוטיפיות: אני גבר או אישה? אני ספורטאי? אני עובד בתעשיית הבידור? וכן הלאה. אין לשאול חניך יותר משאלה אחת. הנשאלים יכולים לענות "כן" או "לא" בלבד. חשוב לתת זמן מוגבל למשימה כדי להגביר את המוטיבציה. בהינתן האות, כל החניכים יסתובבו בחדר וינסו לשאול שאלות כמה שיותר חניכים כדי לדלות מידע ולנחש מיהם.
- במליאה: כל חניך יספר מה נאמר לו שהביא אותו לזהות את הדמות שניתנה לו ויביע את דעתו על הדמות. המדריך יבקש מכולם להסתכל בתגים ולראות אם ניחשו נכון וינהל דיון בשאלה מה אפשר ניחוש נכון ומה עיכב את הגילוי.

קול אנושי ייחודי

- המדריך יחלק את הקבוצה לזוגות. כל זוג יחליט על צליל ייחודי לו. אחד מבני הזוג יהיה המוביל באמצעות הצליל והשני המובל כשעיניו מכוסות.
- המדריך יפזר את המובלים (כשעיניהם מכוסות) במרחב ויעמיד את המובילים בשורה אחידה בקצה החדר.

- לאות מהמדריך, המובילים ישמיעו את הצליל הייחודי להם כדי להנחות את בני הזוג להגיע אליהם. המובילים ילכו לעבר בני זוגם לפי שמיעה.
- לאחר זמן מוקצב, המדריך יבקש לעצור. המובילים יסירו את כיסויי העיניים ויראו היכן הם ביחס לבן זוגם.
- המדריך יקיים דיון במליאה לעיבוד החוויה וייתחס לנושאים: אמון, הקשבה, שיתוף פעולה, תקשורת אפקטיבית וכיו"ב.

שדה מוקשים

- המדריך יכין מראש שדה מוקשים מכדורים, מכיסאות, מקופסות וממיני חפצים אחרים. יש להקפיד ליצור מסלול מכשולים מאתגר ומגוון, שבו רווחים למעבר בין המכשולים.
- המדריך יחלק את הקבוצה לזוגות או יבקש מתנדבים. למדריך: זו הזדמנות לחבר בין חברי קבוצה שיש לטפל בקשר שביניהם.
- אחד מכל זוג יכסה את עיניו, והוא אינו רשאי לדבר. בן זוגו חייב להישאר מחוץ לתחום שדה המוקשים ולכוון את חברו לעבור במסלול מתחילתו ועד סופו בלי להתנגש במכשולים – וזאת על ידי דיבור בלבד. אם בן הזוג מתנגש במכשול, עליו להתחיל מהתחלה.
- המדריך יקיים דיון במליאה לעיבוד החוויה וייתחס לנושאים: אמון, הקשבה, דרך העברת מסרים ותקשורת מקדמת, חוזקות וחולשות, עבודת צוות ושיתוף פעולה וכיו"ב.

להפוך את הסדין

- המדריך יניח על הרצפה סדין או יריעת אלבד – בגודל שיאפשר לכל חברי הקבוצה לעמוד על היריעה יחד.
- המדריך יבקש מכל החניכים לעמוד על היריעה. אין לרדת ממנה ואין לדרוך על שוליה או מחוץ לה. על הקבוצה להפוך את היריעה בלי שאיש מחבריה ירד ממנה.
- רצוי לעודד את החניכים לחשוב על דרכים לביצוע המשימה ולתכנן את ביצועה בשיתוף פעולה.
- המדריך יקיים דיון במליאה לעיבוד החוויה וייתחס לנושאים: גורמים להצלחה או לאי הצלחה, כוחה של קבוצה (חשיבה ותכנון משותף), תפקידים בקבוצה (מנהיגות, עזרה הדדית, גילוי אחריות וכיו"ב), שיתוף פעולה, שעשוע וחוויה מחברת.

תיל חשמלי

- המדריך ימתח מראש חבל, באורך שאפשר להקיף בו את כל חברי הקבוצה, בין שני עצים בגובה המותניים.
- חברי הקבוצה יאחזו ידיים ויעמדו מול החבל המתוח. מטרת המשחק: לעבור מעל החבל בלי לגעת בו ובלי לעזוב ידיים. כל נגיעה בחבל תאלץ את חברי הקבוצה להתחיל מהתחלה.
- המדריך יקיים דיון על התנאים הנדרשים למילוי המשימה ועל מקומה של הקבוצה כמסייעת או כבולמת.

גשר מעל המים

- המדריך יחלק את החניכים לקבוצות בנות שישה חברים, ייתן לכל קבוצה שלושה קרשים חזקים (קורות שטוחות) ויסמן בקרקע תחום שיוגדר כנהר גועש. רצוי לחלק את הקבוצות כך שבכל קבוצה יהיו חניכים שיש לשפר את מידת הקשר, החיבור ושיתוף הפעולה ביניהם.
- המטרה של כל קבוצה היא להעביר את כל חבריה דרך הנהר הגועש על ידי יצירת גשר מהקרשים. אפשר לדרוך רק על הקרשים, ולכן צריך לפרק שלבים שכל חברי הקבוצה עברו אותם ולהעבירם קדימה. אסור שאף חניך ייפול לנהר – נפילה מצריכה חזרה לקו ההתחלה.
- הקבוצה המנצחת היא זו שכל חבריה עברו את הנהר בזמן הקצר ביותר.
- המדריך יקיים דיון על התנאים שאפשרו את ביצוע המשימה או שבלמו את ביצועה.

הרועה והכבשים

- המדריך יבחר באחד החניכים להיות רועה צאן. שאר חברי הקבוצה יכסו את עיניהם בכיסויי עיניים.
- חברי הקבוצה יהיו העדר, הם רשאים לדבר ולתקשר ביניהם רק בשפת הכבשים.
- המדריך יסמן מקום שיוגדר דיר, שאליו רועה הצאן צריך להוביל את הקבוצה באמצעות פעמון. הקבוצה יכולה להתקדם רק כשכל חבריה מכונסים יחד (אם אחד או יותר מחבריה התנתקו מהקבוצה, הקבוצה לא יכולה להתקדם).
- לפני תחילת המשחק, המדריך יקציב לקבוצה חמש דקות לתכנון הדרך לביצוע המשימה: להישאר בקבוצה ולהיאסף יחד עד לכניסה לדיר במהירות מרבית.

שלושת הקופים

- המדריך יגדיר משימה לקבוצה (לדוגמה להכין כדורי שוקולד יחד על פי מתכון או להרכיב ריבוע מחלקים שיוכנו מראש – רצוי כמה שיותר גדולים).
- המדריך יחלק את הקבוצה לשלוש קבוצות, כל קבוצה תוגבל במגבלה אחרת: אחת אינה יכולה לזוז, אחת אינה יכולה לדבר ואחת אינה יכולה לראות.
- הקבוצות צריכות לתקשר ביניהם כדי לבצע יחד את המשימה (אפשר לחלק את מרכיבי המוצר או את חלקי הריבוע בין הקבוצות).
- המשחק מתרגל אצל החניכים את היכולת להביע את עצמם, לתקשר בקבוצה ולפתח דרכים יצירתיות לתקשורת בין אישית וקבוצתית.

צופיות – עמלנות וחבל⁴

הכנת ראש טורקי

ראש טורקי הוא קשר לשימושים רבים. בצורתו זו הוא משמש טבעת, אך בצורות אחרות יש לו תפקידים אחרים. למשל, פלטת קאריק בנויה במבנה זהה לראש הטורקי, אך צורתה שונה (צורת פלטה).

ציוד

חבל באורך של כשלושה מטרים לכל חניך.

מומלץ להיעזר [בסרטון הדרכה צופית ברשת](#):



⁴ באדיבות תנועת הצופים העבריים בישראל.

משחקים

משחקי היכרות

סבב שמות

כל חניך יאמר את שמו ויצרף לו שם של חיה, של ממתק או של פרי או תנועה כלשהי. על כל חניך לחזור על כל השמות שנאמרו לפניו ועל השמות או התנועות שצורפו להם.

קריאה בשמות

החניכים יעמדו במעגל, אחד החניכים יעמוד במרכז, יקרא בשם חניך אחר וישליך לעברו חפץ. על החניך שקראו בשמו לתפוס את החפץ לפני שהוא נוגע ברצפה.

החפץ שלי

כל חניך יניח במרכז חפץ שחשוב לו או שהוא קשור אליו. החניך יספר על החפץ בכמה מילים. לאחר שכולם סיימו, כל חניך ייקח חפץ אחר ממרכז המעגל (שאינו שלו) ועליו לספר את הסיפור של אותו חפץ.

פלונטר

החניכים יסתדרו במעגל. המדריך יחזיק בידו כדור צמר. המדריך יתפוס בקצה החוט, יזרוק את הכדור לחניך ואגב כך יקרא בשמו. החניך יתפוס בחוט ביד אחת ויזרוק את כדור הצמר לחניך אחר אגב קריאה בשם אותו חניך, וכן הלאה, עד שכל חברי הקבוצה יאחזו בחוט. כך ייווצר

פלונטר מהחוט. בשלב זה, יש לחזור על הפעולה בסדר הפוך: האחרון ימסור לקודמו ויאמר את שמו, וכן הלאה עד שיותר הפלונטר וכדור הצמר יחזור לקדמותו.

פלונטר 1

מהלך המשחק

מתנדב או שניים יצאו החוצה. הקבוצה תעמוד במעגל וכל החניכים יאחזו ידיים. בהינתן האות, החניכים צריכים להסתבך בתוך עצמם בלי לעזוב ידיים, כך שהמעגל יאבד את צורתו המקורית ויהיה לקשר מסובך. בשלב זה, המתנדבים יחזרו לחדר. תפקידם הוא להחזיר את המעגל לצורתו המקורית על ידי הוראות לחניכים כיצד לזוז.

קרטיסי היכרות

המדריך יכין מראש פתקים במספר רב ממספר החניכים. על כל פתק יכתוב התחלה של משפט היכרות, לדוגמה: "התחביב שלי הוא...", "אני אוהב...", "אני בן...", "האוכל האהוב עליי הוא...", וכן הלאה.

החניכים ישבו במעגל. הפתקים יונחו במרכז המעגל כשפניהם כלפי מטה. כל חניך ירים פתק, יקרא את הכתוב בו וישלים את המשפט – ובכך יספר דבר מה על עצמו. הערה: יש להקפיד שהשאלות לא תהיינה אישיות מדי.

שכנים

ציוד

פתקים וכלי כתיבה.

מהלך המשחק

כל חניך יכתוב על פיסת נייר את המילים "זה שמימיני הוא" ויצוין תכונה של שכנו מימין, כגון: נחמד, פיקח וכו'. על פיסת נייר אחרת הוא יתייחס לשכנו משמאל: "זה שמשמאלי הוא". המדריך ירכז את כל הפתקים המתייחסים לשכן מימין בערמה אחת ואת כל הפתקים המתייחסים לשכן משמאל בערמה שנייה ויתחיל לקרוא בקול את הפתקים מאחת הערמות. הקבוצה תחליט למי מתאים כל פתק, והחניך יחזיק בפתק שהותאם לו עד סוף המשחק. כל חניך יקבל רק פתק אחד. לאחר מכן, חוזרים על כך בערמת הפתקים השנייה. לסיכום, כל חניך יקרא את שני פתקיו ויצוין עד כמה הם מתאימים לו לפי דעתו.

שאלות לדיון

איך הרגשת במהלך המשחק? האם כלל חברי הקבוצה השתתפו? מה למדת על עצמך?

קצב-קצב

החניכים ישבו במעגל ויבצעו את התנועות בקצב אחיד: טופחים פעם אחת בידיים על הברכיים, מוחאים כף פעם אחת ומקישים פעמיים באצבעות (סך הכול ארבעה מקצבים). כשכול החניכים יבצעו את התנועות בקצב אחיד, הראשון יקרא פעמיים בשמו (פעם אחת בעת הטפיחה על הברכיים ופעם אחת בעת מחיאת הכף) ופעמיים בשמו של חניך אחר (פעם אחת עם כל הקשת אצבעות). החניך ששמו נקרא יעשה אותו דבר: יקרא פעמיים בשמו ופעמיים בשם של חניך אחר,

וכך הלאה. חניך שייכשל ייתן עירבון או יקבל נקודה שלילית, אפשר לשחק גם ללא ערבונות או נקודות.

נייר עף ברוח

אחד החניכים יעמוד במרכז החדר, יקרא בשם של חניך אחר ואגב כך יזרוק נייר כלפי מעלה. החניך ששמו הוזכר צריך לקום ולתפוס את הנייר לפני שייפול לארץ. אם הנייר הגיע לארץ, החניך שקראו בשמו יחתוך אותו לשניים ויקרא בשמו של חניך אחר. אם הוא הצליח לתפוס את הנייר, הוא יקרא בשמו של חניך אחר בלי לחתוך את הנייר.

לו הייתי עץ

כל אחד ממשתתפי המשחק ירשום על פתק שם של עצם או של צמח שהיה רוצה להיות או מקום שהוא חולם לבקר בו או לגור בו. המדריך יאסוף את הפתקים ויחלק אותם אקראית בין כולם. בסבב, כל אחד יצטרך לנחש מי כתב את הפתק שהוא קיבל ולהסביר מדוע הוא חושב כך. לאחר שגילו מי כתב את הפתק, הכותב יכול לספר בכמה מילים את הקשר בין הרשום בפתק לאישיותו, לאופיו או לחלומותיו.

בינגו היכרות

המדריך יחלק לכל חניך דף בינגו (תשע משבצות – שלוש על שלוש) שבכל משבצת שבו כתוב היגד היכרות. על החניכים להסתובב בחדר ולהחתים את מי שהיגד מתאים לו. בכל משבצת חייבת להיות חתימה של חבר אחר. מי שהחתים את כל המשבצות צועק "בינגו".

אמת ושקר

כל חניך יספר שני סיפורים (רצוי שיהיו משעשעים או מפחידים) – סיפור אחד שהתרחש באמת והאחר מומצא. על שאר החניכים לנחש איזה מהסיפורים אמיתי ואיזה שקרי.

אנדרלמוסיה

הקבוצה תשב במעגל ואחד החניכים ישב באמצע. החניך שיושב באמצע ישאל את אחד החניכים שאלה (כל שאלה העולה בדעתו), זה שיושב לשמאלו של הנשאל צריך לענות. אם הוא עונה תשובה שגויה, כולם צועקים "אנדרלמוסיה", מחליפים מקומות ומתחילים מחדש במשחק.

ביל בול

החניכים ישבו במעגל. לאחר סבב שמות, המדריך יפנה בכל פעם בהפתעה לחניך אחר ויאמר לו "ביל" או "בול". אם הוא אומר "ביל", החניך שאליו פנה צריך לומר את שמו של החניך היושב משמאלו. אם נאמר "בול", עליו לומר את שמו של היושב לימינו. המטרה: להכיר את שמות כל חברי הקבוצה בדרך משעשעת.

ריאיון אישי

המדריך יכין מראש כרטיסים של שאלות אישיות זהות לכל החניכים. המדריך יחלק את הקבוצה לזוגות. כל זוג יקבל כרטיס שאלות ובני הזוג יראיינו זה את זה. לאחר מכן, כל אחד מבני הזוג יציג את בן זוגו בפני שאר הקבוצה.

מראה מראה שעל הקיר

המדריך יחלק את החניכים לשתי קבוצות, כל קבוצה תעמוד בצד אחר של החדר. כל קבוצה תסתדר בטור מאחורי קו ההתחלה. על הקיר שמול כל קבוצה יהיה תלוי נייר עיתון. החניך העומד ראשון בטור יקבל טוש, ובהינתן אות מפי המדריך עליו לרשום את שמו על הנייר בכתב מראה ולחזור לסוף הטור. הקבוצה שתסיים ראשונה לכתוב את כל השמות נכון מנצחת.

ששת

כל חניך יקבל שש כרטיסיות. עליו לרשום על כל כרטיסייה את שמו בצורה אחרת: ציור, שפה שונה, צבע שונה וכד'. המדריך ישים את הכרטיסיות במרכז ויערבב, כל משתתף ייקח אקראית שש כרטיסיות. המדריך יאמר שעל כל אחד לאחוז בידו שש כרטיסיות הנושאות את שם היושב לימינו. על כל חניך להשיג את הכרטיסיות הנדרשות לו בלי לדבר. לאורך כל המשחק צריך שיהיו בידיו שש כרטיסיות.

קרוסלה

החניכים ישבו בשני מעגלים, מעגל בתוך מעגל. כל חניך במעגל הפנימי ישב מול חניך במעגל החיצוני. המדריך יכריז על נושא, ועל זוג החניכים היושבים זה מול זה לספר על עצמם בהתאם לנושא שהוכרז (המשפחה שלי, המקצוע האהוב עליי, החברים שלי, התחביבים שלי וכו'). לאחר כמה דקות, המדריך יכריז על סיום המשימה הראשונה והמעגל הפנימי יזוז מקום אחד ימינה, וכל חניך יעבור לשבת מול חניך אחר. שוב המדריך יכריז על נושא וכך הלאה.

משחקי כדור

כדור פישוק

החניכים יעמדו במעגל ברגליים פשוקות כשכפות הרגליים של כל חניך נוגעות ברגלי החניכים הסמוכים לו.

המדריך יזרוק כדור למרכז המעגל. לקריאת המדריך, אחד החניכים יתפוס את הכדור בידיו בלי להזיז את הרגליים וינסה לגלגלו ולהעביר אותו בין רגלי האחרים. כל אחד ישמור בעזרת ידיו בלבד שהכדור לא יעבור בין רגליו. אם הכדור עבר, המשחק ייצא מהמשחק. מנצח מי שהצליח להישאר אחרון.

כדור ידע

החניכים יעמדו במעגל ובידי אחד מהם כדור. החניך האוחז בכדור יכריז על נושא ויזרוק את הכדור לאחד החניכים. מקבל הכדור צריך לומר במהירות מילה הקשורה לנושא ולזרוק הלאה. לדוגמה: הנושא הוא ארצות. כל חניך יכריז על ארץ אחרת. החוזר על מילה שנאמרה כבר יקבל נקודה שלילית ויכריז על נושא חדש.

כדור גב

החניכים ישכבו במעגל כשפניהם כלפי המרכז. החניכים יזרקו את הכדור ביניהם ללא הרמת הראש.

איפה המגרש שלי

החניכים יתייצבו בשני צידי מגרש. חברי כל קבוצה יזרקו את הכדור לעבר הקבוצה השנייה בניסיון לפגוע בחבריה. הנפגע יוצא מהמשחק. כל חניך שזרק כדור יעבור בריצה לקבוצה השנייה ויהיה לחבר בה.

ידיים שלובות

החניכים יעמדו במעגל וישלבו ידיים. המדריך יזרוק את הכדור לאחד החניכים או יעשה תנועה של זריקת הכדור. אם הכדור לא נזרק והחניך שאליו המדריך כיוון את הכדור פתח את ידי, הוא

יקבל נקודה לרעתו. אם הכדור נזרק והחניך לא תפס אותו, גם אז הוא יקבל נקודה לרעתו. אם החניך תפס את הכדור, עליו לזרוק אותו חזרה למדריך.

סיפור החמור

המשחק מבוסס על מעשה בחמורים שנפלו למים. לסיפור נוסח קבוע. החניכים ישבו במעגל וייצרו קצב אחיד על ידי מחיאת כפיים וטפיחה בכפות הידיים על ברכיהם (מחיאת כף אחת וטפיחה אחת על הברכיים וחוזר חלילה).

כשייכנסו לקצב, אחד החניכים יאמר את שתי המילים הראשונות של סיפור החמור. הבא אחריו, לפי סדר הישיבה, יוסיף את שתי המילים הבאות בסיפור וכך הלאה. כל מילה נאמרת בעת ובעונה אחת עם מחיאת כף או עם טפיחת כפות הידיים על הברכיים.

נוסח הסיפור והשתנותו בכל סיבוב

חמור אחד – שתי עיניים – ארבע רגליים – קפיץ קפוץ – קפץ למים. שני חמורים – ארבע עיניים – שמונה רגליים – קפיץ קפוץ – קפיץ קפוץ – קפצו למים – קפצו למים. שלושה חמורים – שש עיניים – 12 רגליים – קפיץ קפוץ וכך הלאה.

שימו לב: בכל שלב נוספות לסיפור שתי עיניים, ארבע רגליים, "קפיץ קפוץ" ו"קפצו למים". חניך שטעה, יקבל נקודה והבא בתור יפתח שוב ב"חמור אחד". שמירה על קצב היא תנאי הכרחי להצלחת המשחק. מנצח זה שצבר פחות נקודות משאר חברי הקבוצה.

שבע אבנים

ציוד

כדור, שבע אבנים שטוחות שאפשר להציב זו על גבי זו.

מהלך המשחק

המדריך יסמן קו במגרש ויחלק את החניכים לשתי קבוצות, הקבוצות יעמדו זו מול זו משני צידי הקו. קבוצה אחת תבנה מגדל משבע האבנים במרחק של כעשרה צעדים מן הקו. הקבוצה השנייה תנסה לפגוע במגדל האבנים בכדור בשלושה ניסיונות זריקה. אם הכדור לא פגע במגדל, הקבוצות יתחלפו בתפקידים. אם הכדור פגע, חברי הקבוצה שבנתה את המגדל צריכים לתפוס בנגיעה את חברי הקבוצה השנייה בזמן מוגדר. אסור לצאת מתחום המגרש. על חברי הקבוצה השנייה להתגנב אל האבנים ולנסות לבנות את המגדל. מי שייתפס חייב לעמוד במקומו ולחכות עד שחבר מקבוצתו יגיע בו – רק אז יהיה רשאי לחזור למשחק. לחברי הקבוצה הראשונה אסור לגעת באבנים ולהרוס את המגדל הנבנה ואסור להם להעמיד שומר קבוע ליד האבנים.

שאלות לדיון

- איך הרגשת במהלך המשחק?
- האם כלל חברי הקבוצה השתתפו?
- מה למדת על עצמך?

כדור כיסאות

הכנה

כיסאות כמספר החניכים, כדור נייר מחוזק בנייר דבק (רצוי להכין כדור נוסף להחלפה), שני שערים ברוחב של כשני מטרים, סביב לכל שער, במרחק כמטר ממנו, מסומנת רחבה.

מהלך המשחק

החניכים יתחלקו לשתי קבוצות. כל קבוצה צריכה להכניס את הכדור לשער היריב. כל חניך ימקם את כיסאו במקום כלשהו בחדר וישב עליו – אסור לו לקום ממנו. חברי הקבוצה יעבירו את הכדור ביניהם בגלגול באמצעות הידיים בלבד. אם מבוצעת עברה (הכדור נגע ברגל של אחד החניכים או אחד החניכים קם ממקומו או הזיז את כיסאו), הכדור יעבור לשוער של הקבוצה היריבה. אחת לכמה דקות, המדריך יכריז על 15 שניות לשינוי מקום הכיסאות. ברחבת השער יימצא רק כיסאו של השוער. הקבוצה המנצחת היא זו שהבקיעה מספר שערים גדול יותר בזמן מוגדר.

שאלות לדיון

- איך הרגשת במהלך המשחק?
- האם כלל חברי הקבוצה השתתפו?
- מה למדת על עצמך?

שיתוף פעולה

מהלך המשחק

החניכים יתיישבו בזוגות גב אל גב, ידי כל אחד מהם שלובות בידי השני. המדריך יכריז: לקום! כל זוג ינסה להתרומם יחדיו בלי לנתק ידיים.

שני הזוגות שקמו ראשונים יתאחדו לרביעייה – עליהם להתרומם כרביעייה יחד. וכך הלאה עד שכל החניכים יתאחדו לקבוצה אחת.

שאלות לדין

- איך הרגשת במהלך המשחק?
- האם כלל חברי הקבוצה השתתפו?
- מה למדת על עצמך?

המלך אמר

מהלך המשחק

המדריך יבחר בחניך שיהיה מלך או מלכה. המשימה תתבצע אך ורק כאשר קדמה להוראה הקביעה "המלך אמר". על כל החניכים לבצע את המשימות שהמלך מטיל. על המלך לנסות להטעות את החניכים על ידי שינוי נוסח ההוראה. מי שמתבלבל צובר נקודה. לאחר כמה הוראות, מחליפים את המלך. מנצח זה שצבר את מספר הנקודות הנמוך ביותר.

השחלת נר לבקבוק

ציוד

בקבוקי שתייה מפלסטיק, נרות, סרטים או חוטים לקשירה.

מהלך המשחק

על מותניו של כל חניך יהיה קשור חוט שבקצהו נר. על הקרקע, בין רגליו, יעמוד בקבוק פלסטיק ריק.

על כל חניך לנסות להשחיל את הנר לתוך פתח הבקבוק ללא עזרת ידיים. מנצח זה שהכניס ראשון את הנר לתוך פתח הבקבוק.

משחקי חדר

למי הוא קורץ

כיסאות בכמות של מחצית מספר החניכים.

המדריך יסדר את הכיסאות במעגל. על כל כיסא יתיישב חניך. כיסא אחד יישאר ריק. שאר החניכים יעמדו מאחורי הכיסאות (כולל הכיסא הריק) וישלבו ידיהם מאחורי הגב. הם יהיו שומרים.

העומד אחר הכיסא הריק יקרוץ לאחד היושבים. היושב ינסה לעזוב את מקומו ולעבור לכיסא הריק. אם הצליח השומר על כיסאו לתפסו (רק בעזרת הידיים), היושב יישאר במקומו, אם הצליח היושב לחמוק, השומר יעבור לעמוד מאחורי הכיסא הריק וינסה למשוך לשם חניך אחר על ידי קריצה.

לא אמרו לי

המדריך יביא שישה דפים שבכל אחד מהם ידיעה כלשהי מעיתון או מהאינטרנט. המדריך יסדר את החניכים בשני טורים. החניך האחרון בכל טור יקבל דף ובו ידיעה אחת. הוא יספר את הידיעה לעומד לפניו (בלי להראות את הכתוב). השומע יספר את הידיעה, כפי שהוא זוכר אותה, לעומד לפניו, וכך הלאה. כאשר הידיעה תגיע לראשונים בטור, כל אחד מהם יחזור בקול על הידיעה שקיבל. מספר אשר ימסור מספר פרטים נכונים גדול יותר יזכה את קבוצתו בנקודה. המדריך ישנה את סדר העומדים ויחזור על המשחק שלוש פעמים. מנצחת הקבוצה שלה מספר נקודות גבוה יותר.

זיפ זפ

החניכים יסתדרו במעגל. אחד החניכים יעמוד במרכז המעגל. העומד במרכז יפנה אל אחד החניכים ויאמר לו "זיפ" או "זפ". אם אמר "זיפ", החניך יציין את שם העומד לימינו. אם אמר "זפ", החניך יציין את שם העומד לשמאלו. הטועה יחליף את העומד באמצע.

הצגת מילה

שלושה-חמישה חניכים יצאו ויבחרו יחד במילה שמספר אותיותיה כמספר היוצאים. הם יחלקו את המילה לאותיות, מכל אות ייצרו מילה חדשה ויחזרו לחדר. כל אחד מהיוצאים יקבל על עצמו תפקיד הנובע מהמילה החדשה ויציג אותו לפני הקבוצה. על הקבוצה לנחש מה המילה שנבחרה. לדוגמה: המילה שנבחרה היא "מ-ל-ך". חניך ראשון יציג תפקיד של משוגע, שני של למדן ושלישי של כנר, הקבוצה תזהה כל מילה ותרכיב מראשי התיבות את המילה שנבחרה.

מעגל כוח

החניכים יעמדו במעגל ויתחילו לחוג סביב המרכז כשהם אוחזים ידיים. אחד החניכים יעמד במרכז. הנוגע בעומד יוצא מהמשחק והמעגל מצטמצם. מנצחים השניים שנשארו אחרונים במעגל.

הקומקום שלי

המדריך יחלק כרטיסים שעליהם רשומות מילים בעלות משמעויות שונות, כגון: כר (שדה מרעה וכרית). כל שני חניכים יקבלו כרטיס שבו רשומה מילה ויתכוננו להציג את פירושה – בפנטומימה, בדרך מילולית, בציור וכד'. על שאר החניכים לנחש מהי המילה בעלת שתי המשמעויות.

חם, לוהט, שלושה גלגלים

החניכים יעמדו בשלושה טורים. כל ראש טור יקבל גלגל. בהינתן אות, שלושת ראשי הטורים ירוצו אל הקיר הנגדי וחזרה למקומם כשהם מגלגלים את הגלגל על הרצפה. אין להחזיק בגלגל אלא רק לדחפו. הרץ ימסור את הגלגל לעומד אחריו. אם הגלגל נפל, הרץ יחזור לקו ההתחלה. הקבוצה אשר כל חבריה חזרו למקומם מהר יותר היא המנצחת.

פסל עיוור

המדריך יחלק את הקבוצה לחוליות בנות שלושה חניכים. אחד בכל שלישייה יעצום עיניו (או מכסה אותן), שני יעמוד בעמידת פסל כלשהי ושלישי יציב עצמו כחומר הניתן לעיצוב. על זה שעיניו עצומות להעמיד את החניך השלישי בעמידה זהה לעמידת הפסל בעזרת מישוש ושאלות.

נחש על הדשא

אחד החניכים יהיה הנחש. הוא יזחל על בטנו. יתר החניכים יסתובבו סביבו וינסו לגעת בו באצבע. הנחש, בזחילה על גחונו, ינסה לתופסם. כל הנתפס יהיה גם הוא לנחש. מנצח החניך האחרון שלא נתפס.

משחקי דרמה

דרמה? להציג? מה פתאום?

סיבה אחת: כיוון שלהציג זאת חוויה מיוחדת המשלבת גוף, קול ודמיון. חוויה שיש בה מתח, אך גם של שחרור. חוויה המספקת הנאה ליחיד ולקבוצה.

סיבה נוספת: לכל אחד כישורים משלו, אנו, המדריכים, משתדלים לאפשר לכל חניך להתבטא ולהצליח בתחום שבו הוא חזק. אנו משחקים עם חניכינו במשחקי ספורט בשביל אלו הטובים בספורט, במשחקי חדר שונים בשביל אלו שמחשבתם מהירה, שהם בעלי זיכרון או זריזים במיוחד. אנו עורכים מסיבות כדי לאפשר ביטוי לאלו הטובים במלאכת ארגון וקישוט ובריקודים. אם כך, חשוב לאפשר ביטוי גם לבעלי יכולת דרמטית.

אם כן, איך מתחילים?

יש סוגים שונים של משחקי הצגה ושל פעילויות דרמה, וכל סוג דורש מן החניכים מידה שונה של חוש דרמטי. נתחיל בקל ונתקדם אל הכבד – נתחיל במשחקים קלים ונעבור בהדרגה אל קשים יותר, הדורשים יותר מן החניכים. כך תוכלו לעמוד על היכולת של החניכים בנושא הדרמה ועל מידת העניין שהם מגלים בתחום.

פתגמים בשרשרת

שלושה מתנדבים יצאו מן החדר. המדריך יקרא למתנדב רביעי פתגם שאפשר להציג אותו (למשל: לך אל הנמלה עצל, ראה דרכיה וחכם). אחד המתנדבים יוכנס לחדר, והמתנדב הרביעי יציג בפניו את הפתגם ללא מילים. מתנדב נוסף יוכנס, ועל המתנדב הקודם להציג בפניו את

המשפט כפי שהוצג לו. כך כל מתנדב יציג את הפתגם בפני הבא אחריו בתור. האחרון יציג בפני כולם. לאחר מכן, כל מתנדב – מהאחרון שנכנס לחדר אל הראשון – יאמר מה הבין ומהו הפתגם שהוצג.

אפשר להציג שמות של ספרים או של סרטים או סתם סיפור מומצא.

הנציג האילם

המדריך יחלק את הקבוצה לשתי קבוצות, כל קבוצה תשלח נציג. המדריך יאמר לשני הנציגים שם של סרט או של ספר או פתגם. כל נציג צריך להציג את השם שקיבל בפני קבוצתו ללא מילים. הקבוצה צריכה לזהות את השם. הקבוצה שזיהתה ראשונה את השם היא המנצחת.

האוצר

ציוד

פתקים שמספרם לפחות כמספר חברי הקבוצה. בכל פתק יהיה כתוב תפקיד קצר המתקשר לתפקיד הכתוב בפתק הקודם (מעין שרשרת של תפקידים). לדוגמה:

- פתק 1: הגנן מגרף את גינתו ומוצא בה אוצר.
 - פתק 2: השכן כועס על הגנן על שלא קשר את כלביו ומשום כך הם נושכים את ילדי השכונה.
 - פתק 3: בתו של השכן, שהלכה לאיבוד לפני חודש, צועקת: "אבא! אבא! למה עזבת אותי?"
 - פתק 4: אימה של הילדה קוראת לה לבוא לאכול בננה.
 - פתק 5: יצור מן המאדים מנסה ליצור מגע עם האם בשפת המאדים.
 - פתק 6: שוטר עוצר את איש המאדים על שהחנה את חלליתו ליד שלט "אין חניה".
- וכך הלאה. התפקידים יכולים להיות דמיוניים (אין צורך שכל התפקידים יצטרפו לעלילה אחת).

מהלך המשחק

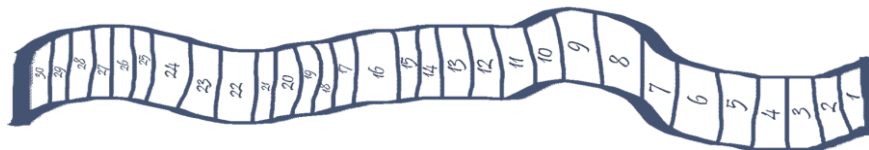
החניכים ישבו במעגל. כל חניך יקבל פתק אחד, לפי סדר הפתקים. את הפתק הראשון יקבל חניך שאיננו מתבייש להציג.

לאחר חלוקת הפתקים, המדריך יבקש מהחניכים לא להחליף את מקום ישיבתם ויבקש מבעל הפתק הראשון להציג את תפקידו (הגנן והאוצר) במרכז המעגל (לא כדאי להאריך בהסבר חוקי המשחק). מייד לאחר שהגנן מוצא את האוצר, המדריך ילחש לחניך הבא להיכנס למעגל ולהציג את תפקידו ולהתייחס לגנן הנמצא כבר במרכז המעגל. לאחר זמן קצר (כ-30 שניות) המדריך יכניס למשחק את בעל התפקיד הבא ויסמן לגנן לחזור למקומו. כך ימשיך להכניס חניך נוסף כל חצי דקה ולהחזיר למקומו את החניך הוותיק מבין השניים המציגים. כלומר, תמיד יציגו בתוך המעגל שני חניכים, וכל חצי דקה תתבצע החלפה.

משחקי מספרים

הכנה

המדריך יצייר על בריסטול או על המדרכה (בגיר) מסלול התקדמות שבו 30 משבצות.



ציוד

קוביית משחק, חיילים כמספר הצוותים (החיילים יכולים להיות כפתורים, כוסות אשל, אבנים שונות וכו').

30 דפי משימות – בצד האחד יהיו הדפים ממוספרים מאחת עד 30, בצידם האחר תהיה משימה מצחיקה, למשל: חלצו נעל אחת (או סנדל) לכל אחד מחברי הצוות והחזירו אותן למקומן; קומו ושבו כולם יחד שלוש פעמים; אמרו בקול סיסמת פרסומת מהרדיו; עמדו סביב אחד המדריכים, הסתכלו בעיניו, אמרו: "החיים קשים" והיאנחו עמוקות.

תלו את דפי המשימות על הקירות או הניחו אותם על הרצפה, כך שהמספר הרשום על דף המשימה יהיה גלוי לעין.

מהלך המשחק

המדריך יחלק את הקבוצה לצוותים (לא פחות משישה ולא יותר מ-15 חניכים בכל צוות). חברי הצוות יאחזו ידיים כך שתיווצר שרשרת. אין לנתק ידיים במשך כל המשחק. המדריך יעמוד ליד הלוח ויזרוק קובייה עבור כל צוות. עליו לקדם את חיילו של הצוות במסלול ההתקדמות לפי המספר שהעלתה הקובייה.

על הצוות לחפש את דף המשימה שבו רשום מספר המשבצת שבה הוא נמצא, לקרוא את הכתוב בדף ולבצע את המשימה. למשל: אם החייל של צוות א' עומד במשבצת מספר חמש, עליו למצוא את דף משימה מספר חמש, לקרוא את הכתוב בו ולבצע את המשימה הרשומה.

אחרי ביצוע המשימה, הצוות יחזור למקומו והמדריך יזרוק את הקובייה שוב. שימו לב:

- א. אסור לצוות לנתק ידיים במשך כל המשחק.
 - ב. הכרטיסים צריכים להישאר במקומם כל הזמן.
 - ג. כל הצוותים פועלים בו בזמן, כל צוות פועל ללא תלות בצוותים האחרים.
- מנצח הצוות שהגיע ראשון לסוף מסלול ההתקדמות.

צוות שינתק ידיים במהלך המשחק יחזור חמש משבצות אחורנית.

הערה: אם אפשר, רצוי שלכל צוות יתלווה מדריך או חניך אשר תפקידו יהיה:

1. לבדוק שהצוות מבצע את המשימה שעליו לבצע.
 2. לבדוק שהצוות אינו מנתק ידיים גם בעת מילוי המשימה.
 3. לבדוק שהצוות משאיר את דף המשימה במקומו לשימוש הצוותים האחרים.
- אפשר להתאים את המשימות לנושא שבו ברצונך לעסוק: חגים, מאורעות וכו'. המשימות יכולות להיות: איסוף מידע, הצגת אירוע הקשור לנושא, הבעת דעה בנושא וכו'.

משחקי קשרים

המשחקים המוצעים כאן דורשים תיאום רב. מטרתם היא להתנסות במצבים הדורשים שיתוף פעולה וללמוד על שיתוף פעולה ועל דרכים למימוש.

קושרים קשרים

ציוד

שתי חבילות של קשיות לשתייה.

מהלך המשחק

על כל קבוצה לקשור קשרים רבים ככל האפשר בין חבריה בפרק זמן מוגבל. קשר מתקיים כאשר שני חניכים מחזיקים ביניהם קשית אחת, וכל אחד מהם נוגע בקצה אחר של הקשית. את הקשרים אפשר לקשור בעזרת כל חלק בגוף, אבל אסור לאחוז בקשיות, מותר רק להשעין אותן על הגוף (על הרגל, על היד, על הפנים, על הכתף וכו'). מנצחת הקבוצה המחזיקה יותר קשרים של קשיות לאחר שלוש דקות משחק.

מרוצי קשיות

ציוד

חבילת קשיות לשתייה.

מהלך המשחק

משחק זה מורכב מסדרה של מרוצים המתנהלים בין שתי קבוצות או יותר. המרוצים נערכים

בדרכים שונות ובהרכבים שונים, אך בכל פעם על הרצים להשעין קשיות על גופם בלי שיפלו. אם קשית נופלת - הרצים חוזרים להתחלה. מנצחת הקבוצה אשר צוברת יותר נקודות במהלך המרוצים.

מרוץ שליחים עם קשיות: חברי כל קבוצה יתחלקו לזוגות, הזוגות יעמדו בשורה זה אחר זה. כאשר כולם מוכנים – המדריך יקרא בשם של איבר בגוף (ידיים, מצח, רגליים וכו'). הזוג הראשון מכל קבוצה צריך להחזיק מייד קשית אחת בעזרת אותו איבר, לרוץ לעבר קו הגמר ולחזור לקבוצתו. ברגע שזוג יחזור לקבוצתו - הזוג הבא יצא, וכך הלאה עד שהזוגות של אחת הקבוצות יסיימו לרוץ (אם מספר החניכים קטן, אפשר לקבוע שכל זוג ירוץ פעמיים). הקבוצה שסיימה ראשונה מקבלת נקודה. המדריך יכריז בשם איבר אחר, וכן הלאה.

מרוץ מכשולים עם קשיות: גם מרוץ זה הוא מרוץ שליחים, אלא שעתה יש להחזיק את הקשיות באיבר מסוים לכל אורך המרוצים. הגורם המשתנה ממרוץ למרוץ הוא המכשולים שעל כל זוג לעבור. המכשולים יכולים להיות:

- מעבר מתחת לשולחן.
- מעבר מעל כמה כיסאות.
- קפיצה מעל חפצים בלי לגעת בהם.
- קפיצה על רגל אחת, וכן הלאה.

מרוץ קבוצתי עם קשיות: חברי כל קבוצה ירוצו יחדיו. כל חניך יניח על אצבעותיו שתי קשיות, קשית אחת בכל יד. עליו להתחבר באמצעות הקשיות האלו לשתיים מאצבעותיהם של חבריו לקבוצה. בצורה כזו, כל החניכים מכל קבוצה חייבים להיות מחוברים זה לזה – כל חניך מחובר לשני חניכים אחרים. לאחר שהקבוצות יסיימו ליצור חיבורים, כולם יעמדו בקו הזינוק. בהינתן

האות, הקבוצות ירצו אל קו הגמר. מנצחת הקבוצה שהגיעה ראשונה כשהקשיות לא נפלו.
בכל המרוצים, יש להקפיד על כך שאם קשית נופלת הרצים חוזרים לנקודת ההתחלה.

משחקי תנועה עם קשיות

אפשר לשחק במשחקי תנועה מוכרים לדוגמה כדורסל, אך על השחקנים לשחק בזוגות, כשכל זוג יחזיק קשית אחת בעזרת גופם של בני הזוג. אם הקשית נפלה - הכדור יעבור לקבוצה השנייה (או שהקבוצה מפסידה נקודה).

כתב קשיות

ציוד

שתי חבילות של קשיות לשתייה.

מהלך המשחק

החניכים יתחלקו לשתי קבוצות. המדריך יציין מילה (למשל: אנדרלמוסיה, התרגשות, מתנהגים) או משפט קצר. על כל קבוצה לכתוב באמצעות הקשיות שבידה את המילה או את המשפט. האותיות יוצרים על ידי חיבור הקשיות זו לזו (מכניסים קשית אחת לתוך השנייה ומדביקים אותן או בכל צורת חיבור אחרת). את המילה הכתובה בקשיות יש להחזיק באוויר בעזרת חלקי הגוף. מנצחת הקבוצה שסיימה ראשונה לכתוב את המילה שהוכרזה והמחזיקה אותה באוויר.

שירים בתנועות

המדריך יחלק את החניכים לארבע קבוצות. כל קבוצה תקבל עשר נקודות. לכל קבוצה תיקבע תנועה מסוימת שעל חבריה לבצע כאשר יורו עליהם באצבע. החניכים יתחילו לשיר. מדי פעם בפעם, המדריך יצביע על אחת הקבוצות, וזו חייבת לבצע את התנועות שלה בלי להפסיק את

השירה! יתר החניכים, השרים אף הם, ינסו להצחיק את הקבוצה ולגרום לכך שלפחות אחד מחבריה יפרוץ בצחוק או יפסיק לבצע את התנועה. כשמישהו מחברי הקבוצה נכשל, קבוצתו מפסידה נקודה אחת. הקבוצה שנשארו לה מספר נקודות רב ביותר היא המנצחת. אפשר, כמובן, לשחק משחק זה ללא ניקוד, הוא משעשע גם ללא אתגר התחרות.

יחד יחד ויחד לחוד

שני חניכים (או שתי קבוצות) יתחילו לשיר יחד - אבל כל אחד שיר אחר. זה שיאריך לשיר ולא יתבלבל או יפסיק - יזכה. למען השעשוע, רצוי וכדאי ששני השירים יהיו בעלי קצב שונה.

המשך לשיר

בצוותא: חניך אחד יתחיל לשיר, במהלך השירה, הוא יצביע על חניך אחר והלה צריך להמשיך מייד לשיר מהמקום שבו הפסיק המצביע. אם יצליח, הוא ימשיך לשיר ובשלב כלשהו יצביע על חניך אחר. אם לא יצליח, הוא יפקיד עירבון ויתחיל לשיר שיר אחר.

בקבוצות: (בנות שלושה-חמישה חברים) קבוצה אחת תשיר שיר. ראש הקבוצה יצביע על קבוצה אחרת, וזו חייבת להמשיך לשיר מהמקום שבו הפסיקה קודמתה. אם תצליח, תמשיך לשיר, וראש הקבוצה יצביע על קבוצה אחרת. אם לא תצליח - נותנים לה נקודה ועליה להתחיל לשיר שיר אחר. זוכה הקבוצה שצברה מספר מועט ביותר של נקודות.

בישולי שדה

בישולי שדה הם פעילות חווייתית המאפשרת לתלמידים להתנסות בהכנת תבשילים ואף להמציא מתכונים משלהם. הפעילות מזמנת שיתוף פעולה, גיבוש חברתי, ובמיוחד "טעם" של עוד, יש להקפיד על כללי בטיחות בשימוש באש כדי שהנאתם של התלמידים מן הפעילות לא תיפגע.

כללים לפני בישול⁵

- הקפדה על כללי הבטיחות באש חשובה מאוד וודאי לא תפגע בהנאת החניכים מן הפעילות.
- יש לטפל במצרכי המזון, בתבשילים ובכלי הבישול בצורה היגיינית כדי למנוע סכנת זיהום.
- גם בשדה, יש חשיבות לעריכה נאה, להגשה מסודרת ולניקיון השולחן והסביבה.
- יש לאפשר לחניכים להתנסות בהכנת התבשילים ואף להמציא מתכונים כפי הנראה להם. ניסוי וטעייה מוסיפים להנאת האוכלים.
- נימוסי אכילה – אכילה בשלווה, לעיסה איטית ושקטה, טעימה ממגוון המאכלים – יתרמו רבות להצלחת הפעילות.
- סיימתם לאכול? יש לנקות ולסדר את המקום ולשטוף את הכלים.
- יש לפעול לפי הוראות חוזר מנכ"ל לביטחון ובטיחות בטיולים ובמחנות.

⁵ מתוך: פנקס כיס למש"צ.

סלט ירקות טבולה

ציוד

קרשי חיתוך

קערות

סכינים

אופן ההכנה

להשרות שתי שקיות בורגול במים.
לקצוץ כחמש חבילות פטרוזיליה דק דק.
לקצוץ חצי זר נענע דק דק.
לחתוך ראש בצל דק דק.
לחתוך ולהוסיף לסלט מלפפונים ועגבניות.
להוסיף את הבורגול לאחר שסונן מהמים.
להוסיף שמן זית, כוס מיץ לימון, מלח, פלפל, כמון.
לערבב הכול יחד בקערה.

לחם צופים מלוח (יש להיעזר במבוגר להדלקת האש) חומרים (לארבע מנות)

2 כוסות קמח לבן

2 כפיות מלח

1 כף אבקת אפייה

75 גרם חמאה ללא מלח

3/4 כוס חלב

תבנית כיכר חד-פעמית ויריעת נייר אלומיניום לכיסוי התבנית.

אופן ההכנה

1. לבחוש בקערה גדולה את הקמח, אבקת האפייה והמלח.
2. לשמן היטב את התבנית ואת רדיד האלומיניום ולוודא שהגחלים במדורה אדומות.
3. לחתוך את החמאה לחתיכות, להוסיף לקערה וללוש הכול עד שנוצרים פירורים.
4. להוסיף מן החלב כמות מספקת עד לקבלת בצק רך.
5. להעביר אל התבנית ולכסות ביריעת נייר האלומיניום. יש להתיר מרווח מספיק בין שולי התבנית לכיסוי לתפיחת הבצק.
6. להניח את התבנית המכוסה על רשת, במרחק של שניים-חמישה ס"מ מהגחלים. לאפות כ-20 דקות ולבדוק.
7. להוריד את התבנית מעל הגחלים, להסיר את רדיד האלומיניום ולהגיש לאחר צינון של חמש דקות.

טורטיות (טקוס) מקסיקניות

חומרים

- 2 כוסות קמח לבן
- 1/4 כוס קמח תירס
- 1 כפית אבקת אפייה
- 1 כפית מלח
- 50 גרם מרגרינה
- 2/3 כוס מים

אופן ההכנה

1. לבחוש בקערה גדולה את הקמח, קמח התירס, אבקת האפייה והמלח.
2. לחתוך את המרגרינה לחתיכות קטנות, להוסיף לקערה וללוש עד שנוצרים פירורים.
3. להוסיף את המים אגב בחישה עד לקבלת תערובת אחידה.
4. ליצור מהתערובת, בידיים רטובות, 12-14 כדורים חלקים בקוטר 16-18 ס"מ ולהניח לתפיחה למשך 15 דקות.
5. לרדד כל כדור על משטח מקומח לעיגול דקיק ולחלק כל עיגול לארבעה משולשים.
6. לחמם מחבת לחום בינוני-גבוה ולחמם את עיגולי הבצק (ללא שמן!) אחד אחד עד שעל פני הטורטיות יעלו בועות ותחתיתן תזהיב מעט. אין לחשוש אם הבועות נחרכות. להפוך ולחמם את הצד השני.

פיתות (כמות ל-20 איש)

חומרים

קמח לבן

קמח מלא

מלח

שמרים יבשים

שמן

לערבב את כל החומרים בהתאם ליחס זה:

1 ק"ג קמח לבן, 1 ק"ג קמח מלא, 2 כפות מלח, 4 כפות שמרים יבשים, 4 כפות שמן

אופן ההכנה

להוסיף מים כפי הצורך לקבלת בצק נוח לעבודה.

בסיום הלישה, יש להרים את הבצק, לצקת שמן בתחתית הקערה וללוש שנית את הבצק עם השמן.

להניח את הבצק לתפיחה למשך כ-15 דקות לפחות.

להכין כדורים.

לרדד בעזרת מערוך כל כדור לעובי של חצי ס"מ בערך.

להניח לעיגולים לתפוח שנית על גבי סדין.

לשים בתנור חם.

אפשר לתבל בשמן זית וזעתר!

ביצה אינדיאנית

חומרים

תפוח אדמה

ביצה

מלח

נייר אלומיניום

אופן ההכנה

לחצות את תפוח האדמה ב-2/3 גובהו. להוציא את פנים החלק הגדול.
ליצוק אל החלל שנוצר ביצה, להמליח קלות, לסגור בשליש תפוח האדמה הנותר.
לעטוף הכול בנייר אלומיניום ולהניח בגחלים.

כדורי שוקולד

חומרים

קערות לערבוב העיסה, מגש להנחת הכדורים, כף לבחישה

1 כוס קקאו

2 כוסות סוכר

1 ק"ג ביסקוויטים מפוררים

1/2 חבילת מרגרינה

אופן ההכנה

לבחוש את כל החומרים יחד. ליצור כדורים (אם העיסה יבשה מדי, יש להוסיף מים או חלב).
בסיום, אפשר לפזר מעל פירורי קוקוס לקישוט. רצוי לשים את הכדורים במנז'טים (עלי קיסוסית).

שבקיה

חומרים

1 כוס מים

1 ביצה

1 כף סוכר

קמח לפי הצורך

אופן ההכנה

ללוש את כל החומרים לבצק, לחלק לשישה חלקים, לרדד כל חלק לעלה ולגלגל לצורת נחש. לחתוך כל גליל לחתיכות קטנות, לרדד כל חתיכה ולחרוץ באמצעה שלושה פסים. לטגן בשמן עמוק.

אחרי הטיגון לטבול בסירופ.

סירופ

3 כוסות סוכר

1.5 כוסות מים

שקיק תה

מיץ לימון בכמות גדולה

קפה חרובים (יש להיעזר במבוגר להדלקת האש)

חומרים

250 גרם חרובים

סוכר

מים

כלי לקלייה (סיר או מחבת)

כף או מקל עץ לבחישה

סיר בישול

אופן ההכנה

לשבור את החרובים, להוציא מהם את הגרעינים, לקלות אותם במחבת או בסיר ללא שמן ואגב קלייה לערבב בכף עץ או במקל עד שישחימו. את החרובים הקלויים להוריד מהאש, לטחון אותם דק דק, לאסוף את האבקה והרי לנו קפה חרובים. את האבקה יש לשים בסיר עם מים (יחס של כפית וחצי קפה חרובים לספל מים) וסוכר, לחמם על אש בינונית עד רתיחה. עם הרתיחה נוצר קצף המאיים לגלוש. להוריד את הסיר מהאש, לחכות מעט לשקיעת החומר, למזוג לספלים וליהנות מהחיים.

הערה: את האבקה שנשארת אפשר לאחסן בקופסה סגורה ולקלות שוב כשנרצה להדגשת הריח והארומה.

בלינצ'ס

חומרים

3 כוסות קמח

4 ביצים

1/4 כוס שמן

מים (לפי צורך)

מעט מלח

חומרים למילוי

מתוק

גבינה לבנה וסוכר או שוקולד

ממרח חלבה או ריבה

מלוח

פטריות ובצל או תפוחי אדמה

תבלינים

אופן הכנת העלים

לערבב לפי הסדר (עד לקבלת עיסה דלילה אך לא מימית!):

קמח, ביצים, מים, שמן ומעט מלח.

לחמם מחבת וליצוק אליה עלה דק.

לטגן על אש בינונית שלא יישרף.

להפוך את המחבת מעל צלחת, והעלים ייערמו זה על זה. אפשר לטגן שוב או להשאיר כך

יצירה

יצירת בובה משקית נייר חומה

ציוד

שקית נייר חומה, עיפרון, צבעים שונים, דבק פלסטי, מספריים, חומרים לקישוט (ניירות צבעוניים, פקקים, בדים, חרוזים וכד').

דרך ההכנה

מכניסים את היד לשקית, הקפל שבין האצבעות לאגודל ישמש פה ויפועל באמצעות תזוזת האצבעות. מדביקים ומציירים על השקית עיניים, לשון, ידיים, שערות, עניבה וכד'.

מסכה משקית נייר

ציוד

שקית נייר חומה, מספריים, דבק, צבעים, חומרים לקישוט: ניירות צבעוניים ומדבקות.

דרך ההכנה

מניחים שקית נייר על הראש, בודקים היכן מיקומן של העיניים ומסמנים אותו בצבע. מסירים מהראש וגוזרים חורים לעיניים. מקשטים.

בובות אצבע מצחיקות

ציוד

בריסטול, עפרונות, צבעים, דבק, מספריים, חומרי קישוט, כגון: חוטי צמר וחתיכות בדים.

דרך ההכנה

מציירים על הבריסטול חיות, אנשים, עצים, פרחים או דמויות.

גוזרים את הדמויות מהדף. צובעים ומקשטים אותן.

גוזרים רצועות נייר מבריסטול ומכינים מהן טבעות אצבע. מדביקים טבעת לציר מאחור.

מכניסים אצבע ומתחילים לספר סיפור.

בובות מכפות עץ

ציוד

כפות עץ, נייר, טושים, מספריים, דבק פלסטי, חומרים לקישוט (נייר אלומיניום, צמר, ניירות צבעוניים).

דרך ההכנה

מציירים על הנייר עיניים, פה וכד'.

מדביקים את הציור על כף העץ.

מוסיפים שערות, כובע, בגדים וכד'.

תיאטרון בובות מניירות עיתון ומחומרים זמינים

ציוד

נייר עיתון לבן, עיתונים, סלוטייפ, שאריות צמר או חומרים שונים היכולים לשמש לשערות (קרפונים, צמר גפן, צמר פלדה, אורלון בצבעים שונים, וכו'), מספריים, שאריות בד בגדלים שונים, טושים.

דרך ההכנה

מקמטים עיתון לעיגול בגודל של אגרוף, עוטפים את העיגול בנייר עיתון לבן, משאירים פתח לא עטוף לחבר אליו מעין צוואר להחזיק את הראש (כמו מיקרופון).
מציירים פנים על הנייר הלבן.

מדביקים שערות בסלוטייפ.

על הצוואר מדביקים בד או נייר קרפ לצורת שמלה (כדאי לכווץ את הבד כדי ליצור מראה של שמלה).

ביצירת הבובה חשוב להקפיד שהצוואר יהיה ארוך מספיק כדי שיהיה אפשר להדביק אליו את השמלה ולהפעיל דרכו את הבובה.

אפשר לקשט את הבובה בסרטים, בנצצים וכו'.

אפשר לבצע את המשימה בקבוצות - להטיל על הקבוצה לתכנן הצגה וליצור דמויות על פי הסיפור שנבחר.

יציקות מגבס

ציוד

גבס, קופסות, מסמר.

דרך ההכנה

יוצקים גבס לכלי קיבול עד שנוצרת גבעת גבס קטנה. יוצקים מים על גבעת הגבס, מערבבים ויוצרים בלילה בסמיכות של אשל. את הבלילה יוצקים לקופסה. לאחר שהבלילה מתקשה, מפרידים אותה מהקופסה. על המשטח שנוצר מציירים בעיפרון וחורתיים במסמר לפי קווי הציור. אפשרות נוספת - לצייר ציור ולגלף סביב הציור כך שייוצר תבליט. אפשר לצבוע את התבליט בצבעי מים או במי קפה (שתי כפיות קפה לכוס מים).

תמונות מחול

ציוד

משטחי קרטון (אפשר גרוטאות), דבק פלסטי, חול, צבעי גואש, מכחולים דקים.

דרך ההכנה

חותכים ריבועים או מלבנים בגודל התמונה הרצויה.

מורחים דבק.

מפזרים חול על הדבק.

לאחר הייבוש מציירים בעיפרון וצובעים בצבעי גואש.

גרפיטי על ניילונים

ציוד

גליל ניילונים, צבעי גואש, מכחולים קשים.

דרך ההכנה

אפשר להנחות את החניכים ליצור בחופשיות או לפי נושאים.

מותחים את גליל הניילון בין שני עמודים או עצים ומציירים על הניילון בצבעי הגואש.

צבעי הגואש חייבים להיות סמיכים.

המלצה: כדאי להוסיף לצבעי הגואש דבק פלסטי.

פרחים מבקבוקים

ציוד

בקבוק פלסטיק של ליטר וחצי לכל חניך, צבעי גואש ומכחולים, מספריים.

דרך ההכנה

גוזרים את השליש התחתון של הבקבוק. בשני שליש הבקבוק הנותרים גוזרים חמש רצועות עד למרחק של כחמישה ס"מ מפיית הבקבוק (בבקבוקים שמסומן בהם קו, עד הקו פחות או יותר). מעגלים את הקצה של הרצועות כלפי חוץ ליצירת עלי כותרת וצובעים את הפרח.

רעשנים

ציוד

כוסות חד פעמיות, גרגרי אורז או עדשים, טושים, ניירות קרפ.

דרך ההכנה

שמים את האורז בכוס. מצמידים לפי הכוס פי כוס נוספת, מדביקים, צובעים בטושים ומדביקים רצועות קרפ בצדדים.

הכנת לוכד חלומות

ציוד

מנקי מקטרות, חרוזים, נוצות, חוטי רקמה.

דרך ההכנה

מלפפים חוט סביב טבעת בקוטר 12 ס"מ.

בחוט אחר, יוצרים לולאות סביב הטבעת.

כאשר הטבעת כולה מוקפת לולאות, ממשיכים לטוות את החוט דרך הלולאות, מקפידים על חוט מתוח. מוסיפים לטוות עד שהטבעת מתמלאת כולה כקורים של עכביש.

במרכז נשאר חלל קטן. משחילים בו חרוז.

קושרים בתחתית הטבעת שלושה חוטים, משחילים בהם חרוזים ונוצות.

מוסיפים חוט ממעל לתלייה – והרי לוכד החלומות שלכם מוכן.

ארגוניות מאריזות קורנפלקס

ציוד

אריזות קורנפלקס ריקות, צבעים, דבק, קישוטים שונים.

דרך ההכנה

חותכים את האריזה מפינה אחת שלה בקו ישר עד לצלע הארוכה שמולה. כך גם בצד הנגדי של הקופסה. מה שנשאר מקשטים ויוצרים מחזיק תיקיות.

מחזיק עפרונות

ציוד

גלילים של נייר טואלט, קרטון גלי, צבעים, קישוטים, מספריים, דבק חם.

דרך ההכנה

נותנים לכל חניך משטח קרטון. על המשטח מדביקים גליל מאונך (אם נגמרים הגלילים המוכנים, אפשר להכין גליל מהקרטון הגלי), מקשטים וצובעים.

מחזיק דפים

ציוד

קרטון גלי, דבק חם, צבעים וקישוטים.

דרך ההכנה

מכינים מהקרטון קוביות, משאירים צד אחד בקובייה פתוח (כמו קופסה קטנטנה) ומדביקים את יתר הצדדים, צובעים ומקשטים. בסוף אפשר לגזור נייר לפתקים ולשים בפנים.

פרצופים ממוחזרים

ציוד

קרטון ביצוע, דבק ומיני חפצים קטנים שאין בהם צורך: פקקים, גפרורים, חוטים, כפתורים, עיניים, מקלות צבעוניים, צעצועים קטנים, גזירי עיתון – ממש הכול.

דרך ההכנה

לוקחים קרטון ביצוע ועליו יוצרים פרצוף ממיני החפצים. התוצאה היא מעין שילוב בין אמנות הקולאז' לאמנות הפיסול. אפשר לקרוא אגב העבודה סיפור על פרצופים או על זהויות. אפשר וכדאי להמליץ לחניכים לעשות דיוקן של עצמם או של אדם אחר ולבחור בחומרים בהתאם לכך, לדוגמה: אני אוהב טבע אז אכין את השיער שלי מעלים.

כלי נגינה

ציוד

בקבוקי פלסטיק (אפשר בגדלים שונים), גומיות, מספריים, דבק חם.

דרך ההכנה

גיטרה: עושים חור בצורת אליפסה בבקבוק של ליטר וחצי. מותחים את הגומיות מעל החור.
כלי הקשה: מחברים כמה בקבוקים וממלאים בהם מים בכמות שונה. מקישים עליהם במקל להשמעת צלילים שונים.

רעיונות לפעילות בעקבות היצירה והמשחק

קיום תערוכה, דיאלוג ושיח

דיון על התוצרים

דיון על הדמויות

דיון על מהלך הפעילות

דיון על האינטראקציה בין החניכים

דיון על התחושות (רפלקציה) של החניכים ביחס ליצירה שלהם

ימים על פי נושא

יום שיא נועד לגוון את הפעילות השגרתית. היום מוקדש לנושא אחד שבו עוסקת הפעילות לאורך היום, וכל החניכים חניכים בפעילות. ביום זה, יש חשיבות רבה לשימוש במתודות מגוונות שיספקו עניין וחוויה לכלל החניכים.

יום בלונים

בלון הוא אביזר משחק צבעוני וחגיגי, בעזרתו אפשר לבצע פעילות ענפה ועליזה היוצרת חוויה והנאה.

הפעילות המוצעת ביום בלונים מיועדת להתבצע בתחנות. בכל תחנה החניכים יעסקו בפעילות שונה. במהלך היום כולו, החניכים יעברו בין התחנות בקבוצות קבועות, על פי סדר קבוע מראש ולפי לוח זמנים מסודר כך שכל קבוצה תפעל בכל התחנות.

מומלץ למנות מפעילים קבועים בכל תחנה. יש להכין בכל תחנה את הציוד הנדרש.

ציוד

בלונים בגדלים, בצורות ובצבעים שונים, טושים צבעוניים לא מחיקים (על בסיס ספירט), עיתונים ישנים, דבק פלסטי, חבל, גומיות, חומרי יצירה שונים.

הצעות לתחנות תחרויות ניפוח בלונים

1. עמידה, עמידה רגל על רגל, עמידה על רגל אחת, ישיבה מזרחית, שכיבה, תוך כדי ריצה וכו'.
על כל חניך להרחיק את הבלון למרחק הגדול ביותר על ידי חבטה, מכת אגרוף, בעיטה, נשיפה, נגיחה, בעזרת צלחת חד פעמית.

2. משחק בזוגות, כל חניך ינפח שלושה בלונים, החניכים יתחלקו לזוגות, על כל זוג להתאגרף כאשר כל חניך אוחז ביד אחת בבלונים שניפח עד לפיצוץ כל הבלונים.

כל חניך ינפח בלון. המדריך יפזר חפצים שונים בחדר. על המתחרים לאסוף חפצים אגב שהם משגיחים שהבלון יישאר כל העת באוויר ולא ייגע בקרקע, מנצח זה שאסף את מספר החפצים הגדול ביותר.

לכל חניך יהיה בלון קשור לגבו. על החניך לפוצץ את הבלון של שאר חבריו למשחק ולשמור שלא יפוצצו את הבלון שלו.

מנצח האחרון שהבלון שלו נשאר מנופח. פיצוץ הבלון יכול להיעשות בידיים או בעזרת סיכה.

תחרויות פיצוץ בלונים

הצעה יעילה: כדאי למתוח את הבלונים מעט לפני שמנפחים. רצוי שהבלון לא יהיה מנופח מדי.
כל חניך יקבל בלון וינפח אותו. על החניכים לפוצץ את הבלון. להלן רעיונות כיצד לבצע זאת ביחידים ובזוגות.

משחקים ליחידים: כל חניך ינפח בלון וינסה לפוצץ אותו על ידי: ישיבה עליו, דריכה ברגל אחת, לחיצה בין הברכיים או הקרסוליים, לחיצה של הזרוע כשהבלון על המותן, לחיצה בין שתי כפות הידיים, שכיבה על הבטן או על הגב, גלגול, באמצעות הברך או המרפק. אפשר לפוצץ שני בלונים או יותר בו בזמן על ידי איברי גוף שונים.

משחקים לזוגות: כל זוג ינפח בלון אחד. בני הזוג ינסו לפוצץ את הבלון על ידי: חיבוק כשהבלון נמצא באזור הבטן, גב לגב כשהם נשענים זה על זה, בשכיבה האחד על השני, ראש לראש, ישבן לישבן וכו'.

מרוצי שליחים

רצוי שהמשחק יערך במגרש או בחצר מרווחת. החניכים יתחלקו לשתי קבוצות שיתחרו זו בזו. כל קבוצה תקבל בלון. ייקבע קו זינוק ומולו – במרחק הנתון לשיקול דעתו של מפעיל התחנה – יונח חפץ שאליו יש להגיע. החניכים ירוצו בזה אחר זה, כל חניך ירוץ בתורו כשהוא אחוז בבלון בצורה שתיקבע. מנצחת הקבוצה שכל חבריה הגיעו אל החפץ וחזרו למקומם בלי שהבלון נפל. **צורות ריצה שונות:** הבלון אחוז בין הרגליים, זריקת הבלון באוויר והקפדה שלא יגיע בקרקע, בזוגות כשהבלון מוחזק על ידי בני הזוג בעזרת הבטן או הגב, כשבלון מונח על גבי צלחת חד פעמית, כשהבלון בתוך כוס חד פעמית.

משחקי קבוצה (אפשר לחלק לשתי תחנות או יותר)

שתי קבוצות יעמדו זו מול זו, ביניהן קו חוצץ. כל קבוצה תקבל ארבעה בלונים. על כל קבוצה להעביר את הבלונים שבתחומה לאזור הקבוצה השנייה בלי שהבלונים יתפוצצו ובלי שייגעו בקרקע. מנצחת הקבוצה שהעבירה ראשונה את כל הבלונים.

שתי קבוצות מתחרות על איסוף מרב הבלונים המפוזרים על הרצפה. עיגולים המסומנים על רצפת מקום הפעילות מציינים את מקום איסוף הבלונים של כל קבוצה. בידי כל חניך צלחת חד פעמית, על המתחרים לחבוט בבלונים בעזרת הצלחת כדי לאוספם בעיגול (אסור לגעת בידיים). הקבוצה המנצחת היא זו שאספה יותר בלונים.

סיפורי בלונים

כל חניך יקבל בלון על פי בחירתו. רצוי לאפשר בחירה של בלונים בגדלים, בצורות ובצבעים שונים. על כל חניך לחבר או לצייר סיפור בהתאם לבלון שבחר.

רעיונות לנושאים

אם הייתי עף עם הבלון מה הייתי רואה
לאן הבלון רוצה לעוף, מה הוא רואה
מה עוד אפשר לעשות בבלון שבחרתי
את מי פוגש הבלון כאשר הוא עף
משחק בלון שאני אוהב במיוחד
מה הבלון מזכיר לי

אפשר לכתוב את הסיפור על גבי הבלון או בדף נייר.
מומלץ לפרסם את הסיפורים בחוברת קבוצתית או על קיר חדר הפעילות.

בלון יצירתי

הכנת פסל קבוצתי מבלונים – אפשר להדביק את הבלונים באמצעות נייר דבק. אפשר לשלב חפצים נוספים.

ציור וצביעה על בלונים – הכנת בלון מתנה לחבר, להורים, לאח קטן – חשוב להשתמש בטושים על בסיס ספירט בלבד.

הכנת ראשי ליצנים – הבלון ישמש לפנים של הליצן. את חלקי הפנים (אף, אוזניים, עיניים ופה) אפשר ליצור מעיסת נייר עיתון ודבק פלסטי או לציירם על גבי הבלון בלורדים על בסיס ספירט. אפשר גם לרכוש חלקי פנים שונים בחנויות המוכרות ציוד יצירה.

חיה דמיונית - על ידי הדבקת חלקי בריסטול צבעוני של ידיים רגליים זנב וכו' לבלון.

בסיום היום, אפשר לקיים תערוכה מיצירות החניכים.

שרשרת בלונים

המדריך ימתח חבל לאורך מקום הפעילות. כל חניך יקבל בלון. עליו לכתוב על גבי הבלון תכונות המאפיינות אותו, דברים שהוא אוהב לעשות או כל רעיון אחר ולתלות את הבלון על גבי החבל בגומייה.

החניכים יקראו את הכתוב על גבי הבלונים וינסו לזהות למי שייך כל בלון.

יום צבעים

ביום צבעים אפשר לקיים פעילות קבוצתית העשויה לתרום לגיבוש הקבוצה ולמראה עליז ואסתטי של המרחב שבו הפעילות מתקיימת.

רצוי להכין מראש את הפעילות ליום זה. אפשר לאסוף מכל חניך בעוד מועד חולצה ישנה, רצוי בהירה. חשוב לבקש מהחניכים יום לפני הפעילות להגיע בלבוש מתאים.

אל"ף-בי"ת בצבע שלי

כל חניך יקבל דף ועליו אותיות האל"ף-בי"ת, עליו לבחור בצבע האהוב עליו ולרשום ליד כל אות חפץ או שם עצם המתאים לצבע שבחר.

לדוגמה: לצבע אדום באות אל"ף – אבטיח; לצבע כתום באות גימ"ל – גזר; לצבע חום באות ה"א – הר.

מנצח החניך שרשם את מספר המילים הרב ביותר.

תפריט בצבעים

החניכים יחולקו לקבוצות בנות ארבעה-חמישה חניכים. על כל קבוצה לבחור בצבע. על הקבוצה להכין תפריט של מאכלים בצבע שבחרה.

התפריט צריך לכלול: מנה ראשונה, מנה שנייה, מנה עיקרית, קינוח ושתייה. מנצחת הקבוצה שהכינה את התפריט המגוון והמעורר תיאבון ביותר. אפשר להכין את המאכלים שבתפריט המנצח, כולם או חלקם, לארוחת בוקר קבוצתית.

משימות בצבעים

הקבוצה תתחלק לקבוצות בנות ארבעה-חמישה חניכים. הקבוצות יתחרו ביניהן.

חפצים בצבעים - המדריך יכריז על צבע, הקבוצה הראשונה שתביא חפץ באותו צבע תזכה בנקודה, מנצחת הקבוצה שצברה את מרב הנקודות (אפשר לבקש שני צבעים בו בזמן או חפצים מספר מאותו צבע).

שירים בצבעים - המדריך יציין צבע, הקבוצה הראשונה שתציע שיר שבו מצוין הצבע תזכה בנקודה.

חיות בצבעים - המדריך יציין שם של בעל חיים, הקבוצה הראשונה שתציין את כל הצבעים שיש בגופו של אותו בעל חיים תזכה בנקודה.

פרחים בצבעים - המדריך יכריז על צבע, הקבוצה הראשונה שתנקוב בשם של פרח בצבע שהוכרז תזכה בנקודה.

ערבוב צבעים - המדריך יציין שמות של שני צבעי יסוד, על הקבוצות לציין איזה צבע ייווצר בערבוב של שניהם.

צבעי היסוד הם: שחור, צהוב, אדום, כחול, לבן.

תופסת צבעים קבוצתית

אחד המשתתפים ייבחר להיות תופס. עליו להכריז על צבע. על חברי הקבוצה לגעת בחפץ שבו הצבע שהוכרז. חניך שלא נגע בחפץ באותו צבע ונתפס יהיה התופס.

ציור משותף

אפשר להשתמש בסוגי צבעים שונים, כמו: לורדים, צבעי פחם, גירים צבעוניים, צבעי מים וצבעי גואש. החניכים יתחלקו לקבוצות בנות חמישה-שישה חניכים. כל קבוצה תקבל בריסטול גדול וצבעים כמספר חברי הקבוצה. כל חניך בקבוצה יקבל לידו צבע אחד בלבד. על כל קבוצה לצייר יחד ציור משותף, כל חניך רשאי להשתמש רק בצבע שבידו. בסיום הפעילות, אפשר לתלות את הציורים במקום הפעילות.

טביעות כפות ידיים ורגליים

רצוי לבצע פעילות זו קרוב לברזייה או להכין מראש קערת מים גדולה וסמרטוטים לניגוב ידיים ורגליים.

המדריך ימזוג צבעי גואש מדוללים במים בצבעים שונים לצלחות חד פעמיות גדולות ויביא גיליונות נייר גדולים. החניכים יניחו את כפות ידיהם או רגליהם בצבע שיבחרו ויניחו את כפות הידיים או הרגליים על גיליונות הנייר ויציירו כך ציור קבוצתי משותף.

הצעות נוספות לפעילות לגיבוש הקבוצה:

כל חניך יטביע את טביעת כף ידו או כף רגלו בדף משלו (דפים בגודל A3). לאחר שהצבע יתייבש, החניך יחתום את שמו בתוך הטביעות שיצר. אפשר לנצל פעילות זו להיכרות ולכתוב בתוך טביעת כף היד מה היה רוצה לעשות, ובטביעת כף הרגל לאן היה רוצה ללכת בתקופת הקיץ.

אפשר להכין אלבום קבוצתי מכל טביעות ידי החניכים ורגליהם או לתלותם על קיר מקום הפעילות לתערוכה.

חולצה קבוצתית

החניכים יחברו סיסמה לקבוצה ויצוירו אותה על גבי חולצות ישנות שהביאו מהבית. אפשר להשתמש בלורדים, בצבעי בד, בצבעי בטיק ולשלב הדבקת פייטים או נצנצים ועוד.

משחק הצבעים (פלונטר)

המדריך יצייר על רצפת מקום הפעילות לוח משבצות (4X4) ויניח בריבועי הלוח דפים בצבעי היסוד (רצוי להדביק את הדפים בנייר דבק). אם המשחק מתקיים בחצר מרוצפת, אפשר לצבוע את ריבועי הלוח בגיר צבעוני.

מכינים מראש: קוביית משחק הכוללת את צבעי היסוד, לוח מחולק לארבעה חלקים ובו חוגה מסתובבת, בכל חלק כתוב או מצויר איבר אחר (יד ימין, יד שמאל, רגל ימין, רגל שמאל).

המדריך יבחר בארבעה חניכים: שני מתחרים, חניך אחד שיסובב את החוגה וחניך אחד שיזרוק את הקובייה.

על המתחרים, כל אחד בתורו, לגעת בצבע שאותו הראתה הקובייה בעזרת האיבר שנקבע בסיבוב החוגה. חניך שלא הצליח לעמוד במשימה יוצא מהמשחק ובמקומו נבחר חניך אחר. רצוי לחזור על המשחק עד שכל החניכים ייקחו בו חלק.

אם יש קיר שאפשר לצייר עליו, אפשר לנצל את היום ליצירות גרפיטי קבוצתיות בנושאים שונים שהחניכים יכולים להביע בהם עמדה בציור או בכתיבת סיסמות, לדוגמה:

החופש הגדול הגיע

תנו לחיות לחיות

שמור על העולם, ילד

ארץ ישראל שלי יפה וגם פורחת

העיר שלי

ילדי ישראל - העתיד והעוצמה

גרפיטי הקשור לנושא שנבחר ועוד.

רצוי לצייר בצבעי ספריי. חשוב לאפשר לכל קבוצה לצייר במקטע נפרד של הקיר. ציורי כל הקבוצות ייצרו קיר שלם, צבעוני ועשיר במסרים, בהתאם לגילאים השונים.

אפשר לקיים שיחה או דיון על המסרים הכתובים והמצוירים על גבי הקיר, ובעקבותיהם להוסיף מסרים נוספים.

נקודות לדיון

האם הקיר מוצא חן בעיניכם? מה אתם אוהבים בו? מה לא? הסבירו.

האם יש משהו שמשך את העין במיוחד? מדוע? מה המטרה של גרפיטי לדעתכם?

אילו מסרים אתם רואים בו?

האם אתם מסכימים עם המסרים?

יום ספורט טבלאי

יום ספורט טבלאי נועד להפעיל את כל המשתתפים בו בזמן במשימות הדורשות שיתוף פעולה בין חברי הקבוצה והתורמות לגיבושה. הפעילות נעשית כולה בחוץ, על כן יש חשיבות לבצעה באזור גדול ומרווח, כמו חצר או גן ציבורי, ולמקם את התחנות באזורים מוצלים.

ציוד

בהתאם לתחנות שנבחרו.

הכנת הפעילות

מספר התחנות יהיה כמספר הקבוצות המשתתפות בפעילות.

לכל תחנה ייקבע מספר ומפעיל תחנה קבוע.

ייקבע זמן אחיד ומתאים לביצוע המשימות בכל התחנות.

סדר תנועת הקבוצות בין התחנות ייקבע מראש.

אחראי לפעילות - תפקידו למדוד את הזמן ולתת הוראת מעבר בין התחנות.

צוות מזכירות - תפקידו לקבל מנציגי הקבוצות את דפי הניקוד ולעדכן את לוח הניקוד.

לוח ניקוד מרכזי יוצב במקום בולט ובו יסוכם הניקוד שקיבלה כל קבוצה בכל תחנה.

מהלך הפעילות

תפקיד אחראי תחנה

להפעיל את הקבוצה בתחנה, לשפוט את פעילותה וזכות אותה בניקוד בסיום המשימה.

הניקוד ייקבע בהתאם לשיתוף הפעולה בין חברי הקבוצה ולפי מידת ביצוע המשימה בכל תחנה.

רצוי לקבוע ניקוד נפרד לביצוע המשימה ולמורל הקבוצה.

דף ניקוד קבוצתי

מספר תחנה:

שם הקבוצה:

מס' חניכים:

ניקוד על משימה:

ניקוד על מורל:

בסיום הפעילות בכל תחנה, על נציג מהקבוצה להעביר את דף הניקוד למזכירות המשחק. קבוצה שסיימה את המשימה לפני הזמן תמתיך בתחנה עד להוראת למעבר בין התחנות. מעבר הקבוצות מתחנה לתחנה יתבצע באחידות מלאה, לפי הודעה של כרוז או לפי שריקה. בסיום הסבב בתחנות, יסוכמו הנקודות. ניצחה הקבוצה שצברה את מספר הנקודות הגדול ביותר.

גיגית מים

מומלץ לבצע את הפעילות סמוך לברז מים.

ציוד

שתי גיגיות מים, קשיות או כפיות חד פעמיות, סרגל למדידה.

משימה

להעביר מים מגיגית מלאה אל גיגית ריקה בעזרת הקשיות או הכפיות.

ניקוד

כגובה המים שנמדד בסרגל.

גולף גולות

ציוד

גולות וסרגלים או מקלות כמספר המתחרים.

משימה

לגלגל את הגולות מקו זינוק אחיד לגומה מרוחקת.

ניקוד

כמספר הגולות שהוכנסו לגומה.

מגדל אבנים

ציוד

אבנים בגדלים שונים ובצורות שונות, מטר למדידה.

משימה

ליצור את גל האבנים הגבוה ביותר.

ניקוד

בהתאם לגובה גל האבנים.

מחבוא

ציוד

שולחן בגודל בינוני, מפה רחבת שוליים או סדין גדול.

משימה

על כמה שיותר חניכים בקבוצה להיכנס תחת השולחן בלי שאיבריהם יבצצו החוצה.

ניקוד

כמספר החניכים שנכנסו תחת השולחן או בהתאם לזמן ביצוע המשימה.

הטלת מטבע

ציוד

מטבעות ישנים בגדלים שונים, קערה קטנה, צלחת או כלי קיבול אחר.

משימה

להטיל את המטבעות מקו מסומן לכלי המונח במרחק של שני מטרים מהקו לפחות.

ניקוד

כמספר המטבעות שהוכנסו לכלי.

חדר הלבשה

ציוד

חולצה גדולה ארוכת שרוולים, כיסוי עיניים.

משימה

החניכים יתחלקו לזוגות, כל זוג יקבע תפקידים: מלביש ומולבש. יש לכסות את עיני המלביש. על המלביש להלביש את בן זוגו בחולצה. עם סיום המשימה, החולצה וכיסוי העיניים יעברו לבני הזוג הבאים בתור וכן הלאה.

ניקוד

בהתאם למספר בני הזוג שהצליחו להלביש זה את זה (לכל זוג שתי נקודות) או בהתאם לזמן ביצוע המשימה.

כדור סל

ציוד

כדור, חישוק סל או ריבוע קרטון שעגול גזור במרכזו.

משימה

להכניס את הכדור אל תוך החישוק או העיגול בזמן נתון - כל חניך זורק בתורו.

ניקוד

בהתאם למספר הקליעות (שתי נקודות לכל קליעה).

קשורים בחבל

ציוד

חבלים כמספר חברי הקבוצה.

משימה

לקשור את כל חברי הקבוצה זה לזה. כל אחד מהחניכים רשאי להיעזר ביד אחת בלבד (ימין או שמאל) לצורך ביצוע המשימה.

ניקוד

כמספר החניכים שהצליחו להיקשר או בהתאם לזמן ביצוע המשימה.

פרידה

בשגרת חיינו, בדרך כלל אין אנו נוהגים להחמיא ולומר מילים טובות זה לזה. לעיתים אין אנו עושים זאת מחשש שהדברים יתפרשו כחנופה, ולעיתים מפני שאיננו מוצאים את הזמן המתאים לכך. פרדה היא הזדמנות פז לעשות זאת. כיוון שאין נוהגים לומר שבחו של אדם בפניו, ההפעלות מאפשרות לומר לכל אחד מילים טובות (רק מילים טובות!), מחמאות וחיזוקים בלי להזדהות ולהיחשף.

מטרות

קיום פרדה נאותה מחברי הקבוצה. אמירת מילה טובה זה לזה.

ציוד

דפי A3 כמספר החניכים.

צבעים מסוגים שונים.

מהלך הפעילות

החניכים יישבו במעגל על הרצפה. כל חניך יקבל דף בגודל A3, יכתוב בו את שמו ויקשט אותו.

על פי סימן של המדריך, החניכים יעבירו את הדף ליושב לימינם.

על כל חניך לכתוב או לצייר דבר מה נעים לחניך ששמו על הדף.

הדפים יעברו בין כל החניכים כך שכל חניך יכתוב לכל אחד מהחניכים האחרים.

המדריך ישאל: איך הרגשתם כשהייתם צריכים לכתוב לאחרים? איך הרגשתם כשראיתם מה אחרים כתבו לכם? מה למדתם על עצמכם?

ידי שלום

מטרה

להיפרד מן החניכים בקבוצה.

ציוד

שמיניות בריסטול בצבעים שונים.

מהלך הפעילות

שלב א'

המדריך יספק הסבר קצר על מטרת המפגש (פרדה) ויבצע עם החניכים קטע קצר מתוך שירה של אריאלה סביר: "יושבים כולנו יחד היום ומביטים למרום, יד מתרוממת אומרת שלום וצונחת בום בום בום" (אפשר למצוא ביוטיוב). המדריך יאמר שרגע לפני שאומרים שלום, כל אחד מהחניכים מוזמן ליצור את כף ידו על גבי בריסטול.

המדריך יחלק לכל אחד מהחניכים בריסטול צבעוני (שמינית), וכל אחד יסמן בו את כף ידו. כל חניך יגזור את שרטוט כף ידו ויכתוב או יצייר בו את רגשותיו לקראת הפרדה, לדוגמה: עין דומעת, לב של אהבה, געגוע ועוד.

שלב ב'

המדריך יזמין כל אחד מהחניכים להניח את הציור על גבי בריסטול משותף ולספר מה הוא צייר או כתב, חניך שיתחבר לדברים יבוא אחריו וימשיך. בדרך זו, כל אחד מהחניכים יניח את שרטוט כף ידו בתורו (ללא הדבקה) עד שכל כפות הידיים יהיו מונחות זו לצד זו.

שלב ג'

המדריך ינהל דיון או שיחה קצרה על התגובות השונות לפרדה ועל דרכים להתמודדות עימה.

המדריך יכול להעלות שאלות, כגון:

ראינו שפרדה מעלה רגשות שונים (לציין חלק מהדברים שאמרו החניכים), באיזו דרך אפשר להתמודד עם רגשות אלו? האם מישהו מכך רוצה לספר לנו על דרכים להתמודדות שעזרו לו?

המדריך יציע לחניכים להתייחס לדברים שחבריהם ציירו, כתבו או סיפרו, להביע דברים שהם רוצים להגיד לחניך אחר בקבוצה בעקבות מה שהוא צייר, כתב או סיפר.

שלב ד'

המדריך יזמין את החניכים ליצור יחדיו יצירת פרדה משותפת משרטוטי כפות הידיים ובציור על המצע המשותף.

שלב ה'

המדריך יחלק פתקים שבהם משפטים של איחולים לעתיד או ייתן לכל חניך סוכרייה אחרי שאותו חניך יספר על משהו מתוק שמחכה לו אחרי הפרדה או למרות הפרדה. אפשר גם לחלק מתנות סמליות ומתנות שאפשר להכין במקום מפלסטלינה או לכתוב לחניכים מכתב ועוד.

לקראת סיום

מטרה

להעלות למודעות החניכים את הרגשות השונים שיכולים להתעורר בעת פרדה וסיום פעילות.

ציוד

כרטיסי היגדים (נספח) כמספר החניכים לפחות.

מהלך הפעילות

שלב א' המדריך יתלה בחדר את כרטיסי ההיגדים - כמספר החניכים או יותר.

שלב ב' כל חניך יבחר בהיגד אחד שאליו ירצה להתייחס וישלים את המשפט.

שלב ג' המדריך יבקש מכמה חניכים לקרוא את ההיגד שבחרו ואת השלמת המשפט שלהם.

שאלות לדיון

אילו רגשות כרוכים בפרדה?

כיצד, לדעתכם, צריך להתכונן לפרדה?

מה אפשר לעשות כדי להקל עליכם את הפרדה? (מתנות, צ'ופרים וכו')

נספח - רשימת היגדים

פרדה שחוויתי בעבר ושריגשה אותי במיוחד...

אני שמח שהאירוע הסתיים כי...

הכי קשה לי עם סיום האירוע זה ש...

הכי ריגש אותי...



רעיונות שלי

