

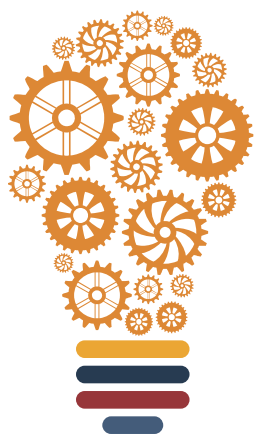


תכנית ספ"ר

סביבה פדגוגית רגשית

חוברת הפעלה חוויתית





כתיבת תוכן: רובי מילצקי

ייעוץ תוכן: יוסף דורון

מנהלי תכניות חינוך שלבים: הרב מנחם רוט, ישראל שילה

עיצוב: שלומית כהן - סטודיו 'דינמי'

© כל הזכויות שמורות לשלבים

תכנית ספ"ר

סביבה פדגוגית רגשית

חוברת הפעלה חוויתית





מחנכים יקרים!

חוברת זו המוגשת לפניכם הינה פרי מחשבה ועבודה הנעשתה בשותפות יחד עם רשת 'בני יוסף' והמחלקה הפדגוגית. אנו מאמינים כי תלמיד טוב ככל שיהיה זקוק למרחב בטוח בו הוא יוכל לדבר את הרגשות שלו, מרחב בו יקשיבו לו והוא ירגיש בנוח ובעיקר בו יקחו אותו ברצינות בעת קושי או משבר. חוברת זו מגישה לפניכם מערכי פעילות קלילים וקלים ליישום אך בעלי משמעות עמוקה לכיתה ולתלמידים. לקחנו בחשבון כל העת את עבודתכם הקדושה והעמוסה לאורך השנה כולה ואת הרצון שלנו שלא להעמיס עליכם עוד, לפיכך ההפעלות מוגשות עם כל המידע הנדרש לקראת הפעלתן באופן הפשוט ביותר. כמובן שכל מחנך מתחבר למשחק שונה, אין כאן חובה ללכת על כל המשחקים, וגם במשחקים עצמם, ניתן לערוך בהם שינויים לשיקולכם. המשחקים רק ניתנו לצורך השראה ופיתוח רעיונות מתאימים. הנכם מוזמנים לפנות אלינו בכל עת או למפעיל התכנית בבית ספרכם על מנת להיעזר להאיר או להעיר ככל שצריך. אנו בטוחים כי חוברת זו יחד עם התכנית כולה, תעניק נופך ייחודי ומשמעותי לכיתה שלכם ולעבודתכם המסורה. בברכת הצלחה.

הנהלת 'שלבים בחינוך'



התוכן

9	משחק 1 מחמאות
11	משחק 2 פים-פם-פום
13	משחק 3 להתייצב מחדש
15	משחק 4 סדר עיוור
17	משחק 5 תעודת זהות
19	משחק 6 כדורים (לא) נופלים
21	משחק 7 משקפיים
23	משחק 8 מוסרים שמות
25	משחק 9 מחק מרחף
27	משחק 10 קשר גורלי
29	משחק 11 מצא את ההבדלים
31	משחק 12 משחקי חבל
33	משחק 13 משחק הגבולות
35	משחק 14 סיפור שבור
37	משחק 15 חלומות
39	משחק 16 "דילמת הטופי"
43	משחק 17 בלונים מפרגנים
45	משחק 18 פיצוץ של בלון
47	משחק 19 מספרים ותנועות
49	משחק 20 מערכת סטריאו
51	משחק 21 אתה מקשיב לי?
53	משחק 22 ציר האכפתיות
55	נספחים



1 תחנ

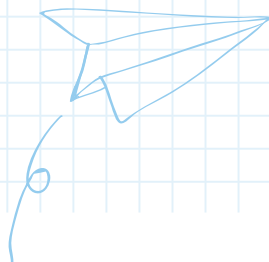
מחמאות

אורך: שעה.

היערכות:
בינונית.

מסר מרכזי:
רגשות חיוביות על
החבר.

מצורפים כרטיסי
מחמאות בערכה



מה במשחק?

משחק עם כרטיסי מחמאות, עם ב' אופציות לשחק אותו. או 'הגמד והענק', או 'בוחרים מחמאות'.

חומרים נדרשים:

- כרטיסי מחמאות, מהערכה המצורפת.
- כרטיסי מחמאות ריקים - מהערכה המצורפת.
- כרטיסים עם שם התלמיד [לאופציה ב'] - מהערכה המצורפת.
- רשימת התלמידים לפי 'גמד - ענק', בסוף החוברת בנספח 1

אופציה א': הגמד והענק

הסבר כללי: כל תלמיד במשחק מקבל על עצמו שני תפקידים. תפקיד ה"גמד" ותפקיד ה"ענק". לתלמיד משודכים שני תלמידים אחרים במשחק. אחד בתפקידו כ"גמד" ואחד בתפקידו כ"ענק". כל תלמיד יודע מי ה"ענק" שלו, אך לא יודע מי ה"גמד" שלו. בתפקיד ה"גמד", צריך התלמיד לשלוח ל"ענק" שלו כרטיס מחמאה באופן אנונימי. בתפקידו כ"ענק" מקבל התלמיד כרטיס מחמאה מתלמיד אחר, מבלי לדעת מי הגמד ששלח לו את הכרטיס.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך ממלא את שמות התלמידים בטבלה המצורפת.
2. יצירת זוגות "גמד-ענק": המחנך יוצר זוגות, כאשר לכל תלמיד משודך גם "גמד" וגם "ענק" בלי לגלות לתלמידים מיהו הגמד שלהם.
3. כל תלמיד הוא בתפקיד "גמד", אך הוא גם "ענק" של גמד אחר.
4. יש לרשום בצורה מסודרת לכל תלמיד מיהו הענק שלו.
5. **שים לב:** דאג לכך ששני התלמידים המשודכים לתלמיד מסוים, יהיו שונים, ולא חברים קרובים שאפשר יהיה לגלות אותם...



6. הפתק אמור להביע מחמאה אמיתית שמתאימה ל"ענק" לדעתו של ה"גמד".
7. **שלב שליחת המחמאות:** התלמידים מוסרים למחנך את הפתקים שלהם, המחנך רושם מאחורי כל פתק את מספר התלמיד שהביא לו, לפי הרשום בטבלה המצורפת.
8. כל תלמיד מקבל גם כרטיסי מחמאות מתלמיד אחר, בכובעו כ"ענק", וזאת מבלי לדעת מי הגמד ששלח לו את המתנה.
9. **שלב הגילוי:** לאחר שכולם קיבלו פתקים, קרא לכולם לשבת במקומותיהם, והורה לתלמיד הראשון להקריא את הפתק שלו.
10. כעת התלמיד שכתב זאת, בכובעו כ"גמד" עליו לגלות את עצמו, ואז הוא נעמד ומסביר לכולם למה בחר במחמאה הזו דווקא ל"ענק".
11. הגמד והענק לוחצים ידיים, וחוזרים למקומותיהם.
12. כך יש לעבור על כולם. אם התלמידים אהבו, אפשר לערוך סבב נוסף...

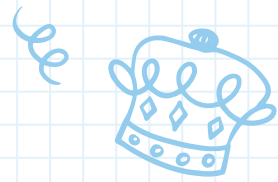
אופציה ב': בוחרים מחמאות

הסבר כללי: המחנך פורס על שולחנו את קלפי המחמאות וקורא לכל תלמיד בתורו לבחור מחמאה ולהחליט למי הוא נותן אותה ולמה.

הסבר מפורט בשלבים:

1. מלא את שמות תלמידי הכיתה בכרטיסיות השמות. כל כרטיס תלמיד אחד.
2. לאחר מכן פורס על השולחן שלך את כרטיסי המחמאות כמספר תלמידי הכיתה.
3. כל תלמיד בתורו נקרא לקחת מחמאה מכרטיס שרשום בו המחמאה [ולא מכרטיס ריק], ולבחור בנוסף כרטיס עם שם של תלמיד אחר [לא הוא עצמו...].
4. על התלמיד להסביר מדוע בחר בו ולמה זה מתאים לו המחמאה הזו.
5. התלמידים לוחצים ידיים, וחוזרים למקומותיהם.
6. מטבע הדברים אם כרטיסי המחמאות היו כולם כתובים, התלמידים האחרונים לא היו מרגישים מוחמאים באמת, שהרי הכרטיסים שנשארו הם 'ברירת מחדל' ולא היתה בחירה אמיתית לחבר שלהם... לכן 5 הכרטיסים האחרונים הינם ריקים, וחמשת התלמידים הנקראים אחרונים, יצטרכו לומר מעצמם מחמאה על התלמידים הנותרים, ולרשום בכרטיס, ולהביא למוחמא.
7. אפשר לחזור על מחמאות שהיו.
8. אפשר לחזור על כך כמה פעמים, כשבכל סבב, התלמיד התורן לא יכול לתת מחמאה שכבר נתן לאותו תלמיד בסבב הקודם.





כיום-כיום-כיום

מה במשחק?

שלושה נציגים עונדים כתר עם שם מוזר, עליהם לגלות מה רשום עליהם, באמצעות ההגדרות שהתלמידים מתאימים להם. משחק שמגלה לנו בדרך משעשעת למה מתאים כל אחד.

אורך: שעה.

היערכות: בינונית.

מסר מרכזי: מימוש עצמי / קבלת השונה.

חומרים נדרשים:

- שלושה דפי A4.
- לורד שחור עבה.
- רשימת הגדרות להקראה, בסוף החוברת בנספח 2.
- סליל סלוטייפ להדבקה.
- דף ועט.

הסבר מכורט בשלבים:

1. רושמים בלורד בולט על שלושת הדפים: על דף אחד 'פיים', על השני 'פם', ועל השלישי 'פום'.
2. בכל סיבוב נבחר 3 נציגים - תלמידים אקראיים, אפשר לפי א' ב'.
3. הנציגים עוצמים עיניים ומדביקים להם את הדף לגב בעזרת סלוטייפ, מבלי שיראו מה רשום עליהם או על חבריהם.
4. המחנך מקריא הגדרה מרשימת ההגדרות בנספח. יש למחנך 10 שורות ריקות למלאות הגדרות נוספות לפי היכרותו עם תלמידיו.
5. התלמידים מתייעצים ביניהם בלחש, למי ההגדרה מתאימה ביותר. שימו לב: על התלמידים להיזהר ולא להצביע או לתת רמז מי הוא 'פיים', 'פם' או 'פום'.
6. מידי פעם אם התלמידים שוכחים למי קוראים 'פיים' ולמי 'פם' וכו', מותר לבקש מאותו נציג להסתובב ולהראות את השלט שעל גבו, אבל לא לפני ששני חבריו עוצמים עיניים כדי לא לראות.



7. ההחלטה מתקבלת על ידי רוב התלמידים, הם מודיעים למחנך האם ההגדרה מתאימה ביותר למי שלובש 'פסים', או 'פס', או 'פוס'.
8. המחנך רושם ליד ההגדרה, למי היא שייכת, בטור המתאים - לפי סדר הסבבים.
9. כעת המחנך מקריא הגדרה נוספת. ושוב מתאימים אותה לאחד משלושת הנציגים.
10. אחרי 6 הגדרות, המחנך מגיש את רשימת ההגדרות לתלמידים שלבשו את הכתרים. עליהם 'למצוא את עצמם' לפי ההגדרות שהותאמו לכל אחד, ולנחש מי זה מי.
- למשל:** אחד הנציגים מזהה ש'פסים' קיבל את ההגדרה "מלא רצון טוב לעזור לחברים" וגם את ההגדרה "אוהב לצחוק מבדיחות שנונות", ומזהה: **אני מנחש שאני זה "פסים"!**
11. מחליפים נציגים וממשיכים עד לסיום קריאת ההגדרות, או עד שמרגישים מיצוי [אפשר לחזור על ההגדרות אם רואים בכך צורך].





להתייצב מחדש

מה במשחק?

משחק המלמד אותנו על 'שבע יפול צדיק וקם', דרך תחרות מי מתמקם מחדש במהירות.

חומרים נדרשים:

- רשימת ילדי הכיתה, לסימון נקודות, בסוף החוברת
בנספח 3.
- עט למחנך.
- סליל דבק לסימון.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך יעמיד את התלמידים בארבע שורות היוצרות ריבוע, תלמיד מתנדב אחד במרכז הריבוע, כשפניו מופנות לעבר אחת השורות.
2. המחנך מסמן על הריצפה עם סליל הדבק את ארבעת הפינות.
3. התלמיד שבמרכז מסתובב בתוך הריבוע, משנה כיוון ואז קורא: "להתייצב מחדש!" כל התלמידים משנים מקומם ונעמדים באותו מצב בו היו קודם ביחס לעומד במרכז. מי שהיה ממולו יחזור להיות ממול, מי שהיה לצד ימין שלו יחזור לימינו, וכך הלאה, לפי סדר העמידה הקודם. יש להקפיד שריבוע התלמידים יהיה באותו מיקום כמו בהתחלה לפי הסימון על הריצפה.
4. המחנך מברר שכולם הבינו, ואז מכריז על סבב ניסוי: הוא מחלק את התלמידים ל- 4 קבוצות שוות, ותלמיד אחד באמצע. המחנך יסמן לתלמיד באמצע להתחיל, והוא מסתובב ומכריז "התייצב מחדש!"
5. כולם מסתדרים, צוחקים, מרגיעים את הוויכוחים...
6. ועכשיו לסבב האמיתי: המחנך מסדר את כולם שוב, ומכריז:

אורך: חצי שעה.

היערכות:
קלה.

מסר מרכזי:
תמיד יש
הזדמנות שנייה.



"היכון החל ו...צא!"

7. בכל פעם, רושם המחנך מי הקבוצה שהסתדרה ראשונה, לפני הקבוצות האחרות.
8. כך משחקים עד 10 פעמים. הקבוצה המנצחת: השורה שהסתדרה ראשונה במיקומה החדש, הכי הרבה פעמים.

הערות:

- א. שטח המשחק צריך להיות מספיק גדול כדי שתוך כדי המשחק לא יפלו חלילה תלמידים.
- ב. **שימו לב:** יש לעמוד על המשמר שלא יהיו דחיפות ואלימות.





סדר עיוור

אורך: חצי שעה. 

היערכות: 
קלה.

מסר מרכזי: 
הרגשת המצב של הזולת.

מה במשחק?

מדיבורים למעשים: לא מספיק רק לשבת בצד ולראות אחרים שמשתפרים... אלא אנחנו צריכים להיות אלו שעושים את השיפור בעצמנו! נמחיש זאת דרך משחק זוגות, כשבן זוג אחד נותן לרעהו הוראות בעל פה איך לסדר חפצים. התוצאה תמיד תעלה חיוך על פני התלמידים...

חומרים נדרשים:

חפצים מזדמנים.

הסבר מפורט בשלבים:

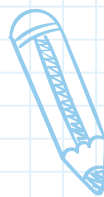
1. חלק את הכיתה לזוגות.
2. כל זוג אוסף 10 חפצים שונים, מכל חפץ 2 עותקים זהים. [למשל 2 מחברות, 2 עטים וכו'].
3. הושב את הזוגות גב אל גב. והורה לתלמידים כי אחד מבני הזוג יסדר את החפצים בצורה כלשהי ולאחר מכן ינסה להסביר לבן זוגו בעל פה כיצד לסדר.
4. אם המשתתפים אינם זוגיים, זוג אחד יהיה שלישייה.
5. על התלמיד המתאר להסביר בקווים כלליים איפה כל חפץ נמצא. הוא צריך לומר למשל 'מחברת, ועכשיו ישר עט, אחר כך עקום סידור, וכן הלאה...'.
6. בסיום הסדר התלמידים מסתובבים ורואים את ההבדל בין הסדר שלהם לסדר של בן זוגם...
7. כעת כדי לאזן את הזוגות, התפקידים מתחלפים. מי שסידר מקודם עכשיו הוא המדריך, וכן מי שהדריך קודם כעת הוא המסדר.

הערה:

אפשר לשחק בצורה קצת יותר קלה, שהמקריא מסביר בדיוק באיזה כיוון ומרחק נמצא החפץ. גם במקרה כזה, רוב החפצים לא יהיו מסודרים כמו בסדר המקורי.







תעודת זהות

אורך: שעה. 

היערכות: 
קלה.

מסר מרכזי: 
שבירת מחיצות.

מצורפים כרטיסי
תעודות זהות
בערכה

מה במשחק?

משחק היכרות וחברות מדהים. מפתח רגישות ואהבת חברים. לכל ילד יש כרטיס ת"ז הכולל שאלות מזהות, והמחנך מוציא בכל בוקר באקראי ת"ז אחרת ומקריא את הפרטים, ומי שמזהה מי זה, מצביע.

חומרים נדרשים:

- כרטיסי תעודת זהות למילוי - מהערכה המצורפת.
- מכשירי כתיבה לכל התלמידים.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך מחלק לכל הילדים את 'תעודת הזהות' שלהם, והם צריכים לענות על כל השאלות.
2. יש לכתוב רק את האמת, ואין להציץ אחד לשני...
3. לאחמ"כ המחנך אוסף את כל הכרטיסים, ושומר אצלו.
4. כל בוקר, המחנך מוציא באקראי תעודת זהות, ומתחיל לקרוא את שאלות הזיהוי לאט לאט, לאו דווקא לפי הסדר. [בלי לומר את שם התלמיד כמובן].
- לדוגמא:** "בואו ונראה האם אתם מגלים את הכותב! האוכל האהוב עליו הוא פיצה, מי מזהה?"
5. מי שמזהה, מצביע והמחנך נותן לו לענות [כמובן מי שזה הוא עליו לשתוק בחוכמה...].
6. כך הלאה כל השאלות.
7. רק לבסוף לאחר שהתלמידים מתווכחים ביניהם מי זה, המחנך יגלה את הזהות.
8. זו הזדמנות מיוחדת להחמיא לתלמיד על מה שכתב, ועל מי שהוא.





כדורים (לא) נופלים

אורך: שעה.

היערכות:
קלה.

מסר מרכזי:
לראות את השני
/ להפסיד בכבוד.

מצורפים
כדורי ספוג בערכה

מה במשחק?

משחק משעשע עם הרבה ריכוז. ממש חוויה מאחדת, ומעצימה. לכל תלמיד יש תלמיד אחד שזורק לו ותלמיד אחד שמוסר לו, אסור להתבלבל ולקבל/למסור מ/לתלמיד אחר, או להפיל את הכדור.

חומרים נדרשים:

- 3 כדורי ספוג, מהערכה המצורפת.
- רשימת ילדי הכיתה, לסימון נקודות, בסוף החוברת בנספח 3.

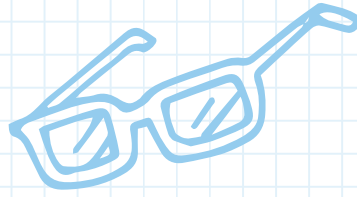
הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך מסביר את משחק המסירות המיוחד: מתחילים עם כדור אחד, שעובר בין כל התלמידים, באותו סדר בדיוק, שוב ושוב. לכל תלמיד יש 2 תלמידים שעליו לזכור כל הזמן. אחד שתמיד זורק לו, והשני שתמיד מוסר לו.
2. אסור לפספס אף תלמיד, אסור לחזור פעמיים על אותו תלמיד, והעיקר: בלי להתמהמה. שכל הזמן הכדור יהיה באוויר.
3. על התלמידים לתפוס ולזרוק כל הזמן את הכדורים כמו 'פס ייצור'.
4. לאחר מכן מוסיפים בהתאמה כדור ועוד כדור, עד שיש שלושה כדורים.
5. התלמידים נשארים במקומם לאורך כל המשחק.
6. יש כל הזמן 3 כדורים באוויר. יש לזרוק מיד כשקיבלת, ולא להתמהמה!
7. בכל פעם שתלמיד מוסר, עליו לקרוא בשמו של התלמיד המקבל ולזרוק אליו, כמובן בלי להפיל.
8. מי שמתבלבל ומקבל או מוסר למישהו אחר, או שלא קרא בשמו, או שגרם לנפילת הכדור על הרצפה, יורדת לו נקודה.



9. אפשר לשחק ברמה גבוהה יותר שמי שמתבלבל - יוצא מיד מהמשחק עד שנשאר מנצח אחד.
10. מי שהראה אלימות / ניבול פה / חוסר כבוד למחנך - יוצא מיד מהמשחק!
11. כמו כן מי שלא נזהר ועשה מעשה מסוכן [כגון קפץ מהשולחן אחרי הכדור] יורדת לו נקודה / יוצא מהמשחק [לשיקולכם].





משקפיים

אורך: שעה.

היערכות:
בינונית.

מסר מרכזי:
כל תגובה –
כתוצאה מהמצב
בו אני נמצא.

מצורפים משקפיים
של רגשות בערכה

מה במשחק?

משחק ידוע, אך כיף לשחק אותו שוב ושוב - כי יש בו מסר אדיר. מספר תלמידים מקבלים 'משקפיים' של רגש מסויים, ועליהם להתנהג על פיו, בעוד חבריהם מציגים סיטואציה שמעוררת רגשות שליליים וחיוביים כאחד. אכן, מאתגר...

חומרים נדרשים:

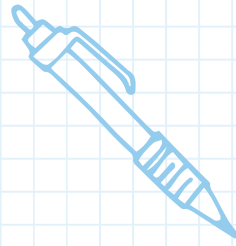
משקפיים של רגשות, מהערכה המצורפת.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך בוחר [אפשר לפי א'-ב'] 5 תלמידים שירכיבו את המשקפיים של הרגשות.
2. כל אחד משנן לעצמו איזה משקפיים הוא לובש, ומעתה עליו להתנהג רק לפי הרגש הזה. אם זה 'כעס' עליו לכעוס כל הזמן [גם אם הוא עדין...] ולנמק למה זה מכעיס. וכן אם זה 'שמחה' עליו לשמוח בכל דבר [גם אם הוא עצוב] ולנמק למה זה משמח, וכן הלאה.
3. כמובן - למחנך יש להתנהג בכבוד.
4. חמשת התלמידים יוצאים החוצה, ואז המחנך אומר ל-5 תלמידים אחרים, להציג סיפור שיבחרו.
5. למשל: ילד נסע על אופניים, וילד אחר פצוע לידו. לא ידוע אם יש קשר. התלמידים נקלעים כעת לזירה הלא ברורה, ומגיבים בהתאם למשקפיים שלהם.
6. ניתן להם מעט זמן להתאמן על ההצגה, ואז נכניס את התלמידים ה'משקפופרים'...
7. כעת כל הכיתה צופה בהצגה: איך התלמידים מציגים, ואיך כל תלמיד עם משקפיים של רגש אחר, מתייחס לכל סיטואציה שמוצגת.
8. כך ממציאים עוד סיפורים מהיום, ובכל הצגה נחליף את ה'משקפופרים' ואת ה'שחקנים', עד שכל התלמידים יקבלו את כל התפקידים.







מוסרים שמות

אורך: שעה.

היערכות: קלה.

מסר מרכזי: כבוד לשני.

מצורפים כדורי ספוג בערכה

מה במשחק?

משחק כדור משעשע ואתגרי, בו נתאמן ל'תפוס' את הטובות שמיועדות אלינו ולדעת להשיב טובה במהירות ובדייקנות. נשחק 'מסירות' מיוחד, בו המוסר קורא בשם מישהו ועליו לתפוס את הכדור, והמקבל מיד צריך לקרוא בשמו של הזורק ולזרוק לו חזרה... אם לא הצליחו 3 פעמים מחליפים להם שמות, והאתגר עולה...

חומרים נדרשים:

- 3 כדורי ספוג, מהערכה המצורפת.
- לוח כיתה ולורד מתאים.
- רשימת ילדי הכיתה והשמות, לדוגמא - מצורף בסוף החוברת, נספח 4.

הסבר מפורט בשלבים:

1. התלמידים עומדים במרווחים קצת רחוקים אחד מהשני, כמו במשחק מסירות. זהו לכאורה משחק מסירות רגיל, אבל יש כאן כמה כללים אתגריים, כדלהלן:
2. כל תלמיד שזורק כדור, צריך לומר שם של אחד התלמידים שנמצא בקרבת המקום שאליו נזרק הכדור, **אפילו שהכדור לא נזרק לעברו, ואפילו שיש מישהו קרוב יותר ממנו!**
3. אותו אחד שאמרו את שמו חייב להתקדם ולתפוס את הכדור מייד.
4. על התלמיד שקיבל את הכדור כשקראו בשמו, לזרוק מיד חזרה את הכדור לזה שהעביר לו, **ולא לשכוח לקרוא לו בשמו לפני...**
5. אם התלמיד שקראו בשמו לא תפס את הכדור, או שהראשון לא תפס את הכדור שהשני החזיר לו, הכדור עובר מיד לתלמיד שנמצא הכי **רחוק** מזה שפספס!
6. בנוסף, תלמיד שלא הצליח לתפוס את הכדור כשאמרו את

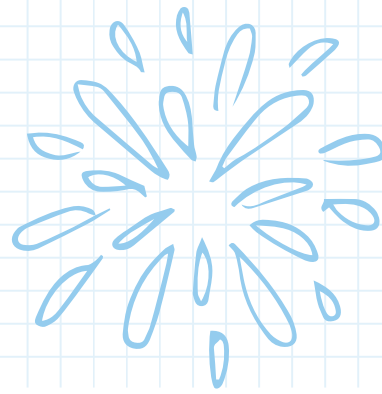


- שמו, 3 פעמים, מקבל שם חדש מחברי הכיתה, שם שהתלמידים בוחרים. הוא לא יכול לבחור את השם.
7. כעת אסור לו לתפוס את הכדור אם מישהו קרא לו בשמו הראשון. מי שטועה 3 פעמים וקורא לו בשמו הראשון, גם לו מחליפים שם...
8. וכן אם הוא לא תופס את הכדור 3 פעמים נוספות מחליפים לו שם חדש.
9. כמו כן מי שלא נזהר ועשה מעשה מסוכן [כגון קפץ מהשולחן אחרי הכדור] מחליפים לו שם.
10. עורכים משחק ניסיון, כשבמשחק הניסיוני מחליפים שם מיד לאחר טעות אחת.
11. משחקים 5 דקות עד שמבינים את הרעיון.
12. ואז המחנך תופס את הכדור ומכין את התלמידים. המחנך נותן את האות ו... מתחילים!

הערות:

- א. אפשר לשחק את המשחק עם מנצחים. לדוגמא, מי שלא הוחלף לו השם במשך עשר דקות הוא המנצח, וכדומה.
- ב. אין לבחור כמובן שמות מצחיקים ומעליבים, ועדיף גם לא שמות שכבר יש בין חברי הכיתה, למנוע בלבול.
- ג. מאידך, יהיו שיעדיפו לבחור דווקא שמות שכבר יש, כדי להוסיף בלבול ואתגר...





מחקק מרחק

ערוך ע"פ משחק של
ה' חיים כ"ץ בעל 'מרכז
גישה מזבילים לשינוי'

 **אורך:** חצי שעה.

 **היערכות:**
קלה.

 **מסר מרכזי:**
הבנת הפעולות
האוטומטיות
שלנו.

**מצורפים 'מחקקים'
בערכה**

מה במשחק?

משחק סביב שולחן, אסור לקום מהכיסא... יושבים סביב לשולחן, כשלכל אחד יש מחקק לפניו, המחנך אומר 'ימינה' או 'שמאלה', התלמידים נשמעים להוראות ומעבירים את המחקקים ליושבים לידם בהתאם. משחק שימחיש לנו איך רובם טועים בגלל שכך 'כולם' עשו והתבלבלו...

חומרים נדרשים:

- שולחנות כיתה.
- מחקקים - מהערכה המצורפת.

הסבר מפורט בשלבים:

1. מחברים את השולחנות בצורת מרובע - □, וכולם מתיישבים סביב השולחנות. שימו לב שיש מקום לכולם בשווה, ואף אחד לא נדחק הצידה.
2. המחנך מוודא שלכל אחד יש מחקק לפניו, ובמקביל מוודא שאין לאף אחד שתי מחקקים.
3. המחנך מתחיל: "סבב ראשון! כשאני אומר 'ימינה', כולם צועקים 'ימינה!' ומעבירים את המחקק לחבר היושב בצד ימין. כשאני אומר 'שמאלה', כולם צועקים 'שמאלה!' ומעבירים את המחקק שמאלה".
4. כעת מתנסים: המחנך מכריז כמה פעמים ימינה, כמה פעמים שמאלה, שמאל ימין, ימין שמאל, המחקקים עוברים מיד ליד.
5. כעת המחנך יכריז: "סבב שני! כשאני אומר 'ימינה' אתם צועקים 'שמאלה!' ומעבירים את המחקק שמאלה לידי זה שיושב לשמאלכם. כשאני אומר 'שמאלה' אתם צועקים 'ימינה!' ומעבירים את המחקק ימינה לידי היושב מימינכם, כלומר אתם עושים הפוך ממה שאמרת".
6. הקבוצה מתנסה כמה פעמים עד שזה זורם, והם עושים

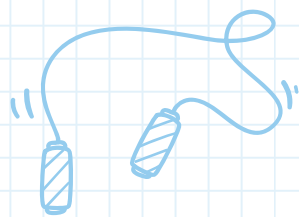


- ממש הפוך ממה שהמחנך אומר.
7. אחרי שהתנסו וצחקו הרבה ונהנו, המחנך יכריז "כעת אנו לשלב השלישי והמאתגר.
8. "הסבב השלישי!" אומר המחנך, "כשאני אומר 'ימינה' כולם צועקים 'ימינה!' אך מזיזים את המחק שמאלה. כשאני אומר 'שמאלה' כולם צועקים 'שמאלה!' אך מעבירים את המחק ימינה, כלומר אומרים את מה שאני אומר ועושים הפוך".
9. אחרי ארבעה-חמשה ניסיונות של הסבב השלישי, שנועד לכישלון... מכריז המחנך על סיום המשחק.

הערות :

- א. המחנך צריך להיות עם יד על הדופק, ולעבור משלב לשלב בקצב הנכון.
- ב. במשחק הזה אף אחד לא נפסל, פשוט מנסים שוב.





קשר גורלי

מה במשחק?

זהו משחק מיוחד הקושר את גורל הכיתה יחד, תרתי משמע... משחק משעשע מלא מרץ ואנרגיה, בו כל קבוצה נקשרת יחד בחבל, ומנסה להגיע למטרה ראשונה.

אורך: חצי שעה.

היערכות: בינונית.

מסר מרכזי: אחדות ושיתוף פעולה.

חומרים נדרשים:

- 2 חבלים, באורך כ- 5 מטר, מתוך הערכה המצורפת.
- 2 כסאות.
- חצר רחבה. לא מתאים בתוך הכיתה.

הסבר מפורט בשלבים:

**מצורפים
2 חבלים בערכה**

1. המחנך יחלק את הכיתה ל- 2 קבוצות שוות.
2. הקבוצות יעמדו באותו קיר, במרחק אחת מהשניה, אך לא רחוקים מידי.
3. המחנך יקשור כל קבוצה בחבל מסביב, לא צמוד מידי אך לא רופף מידי.
4. המחנך מניח 2 כסאות, כסא מול כל קבוצה, במרחק 3 מטר, "כל קבוצה צריכה להגיע מהקיר הזה לכסא, להסתובב סביבו, ולחזור מהצד השני לנקודה ממנה היא יצאה - וכל זה במהירות האפשרית. הקבוצה הראשונה שעשתה זאת היא המנצחת".
5. לאחר שקבוצה אחת ניצחה, המחנך יפתח את הקשרים, הקבוצה המפסידה יוצאת מהמשחק, והמחנך יחלק את הקבוצה המנצחת מחדש ל 2 קבוצות, ושוב יקשור אותם במרחק אחת מהשניה ליד הקיר.
6. כעת יניח המחנך את הכיסא במרחק של 6 מטר, ושוב - הקבוצה שהגיעה ראשונה, היא המנצחת.



7. כך ממשיכים הסבבים, כשבכל פעם מכפילים את המרחק.
8. כשנשאר זוג בודד שניצח, המחנך קושר לשניהם את הרגליים, קצת רופף, ולתת להם ללכת עד הכסא במרחק 3 מטר.
9. הראשון שהגיע הוא המנצח.

הערות:

- א. יש להיזהר מנפילות, כאשר תלמיד נופל הקבוצה צריכה לעצור ולתת לו לקום ולהסתדר, **אם היא לא עצרה - היא נפסלת.**
- ב. יש להיזהר מהיפרדות, הניצחון הוא רק אם הקבוצה **סיימה קשורה יחד.**
- ג. המטרה היא עבודה קבוצתית מהנה, יש להקפיד לשמור על קשירה קלה וסמלית בלבד, ועל הליכה נעימה ללא דחיפות.





מצא את ההבדלים

ערוך ע"פ משחק של
ה' חיים כ"ץ בעל 'מרכז
גישה מובילים לשינויי

 **אורך:** חצי שעה.

 **היערכות:**
קלה.

 **מסר מרכזי:**
לדאוג לשני גם
כשיש שינוי קטן.

מה במשחק?

משחק שפשוט עושה טוב וזמין תמיד. מתחלקים לזוגות, כל אחד משנה מעט את מראהו, ובן הזוג ינסה לגלות מה השתנה.

חומרים נדרשים:

אין.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך יבקש מכל אחד מהכיתה למצוא בן זוג.
2. כעת כל זוג יסתובבו, כך שיעמדו גב אל גב.
3. בעוד הגב מופנה אל הגב של בן הזוג, על כל אחד לעשות שלושה שינויים במראהו.
לדוגמא: להפוך צד של הכיפה, להחליף שעון מיד ימין לשמאל, להתיר שרון...
4. הזוגות מבצעים את המטלה.
5. המחנך מוודא שכולם סיימו את השינויים. ואז מכריז "להסתובב".
6. הם חוזרים למצב של פנים אל פנים.
7. המחנך מאתגר: "תראו אם אתם מוצאים את השינויים".
8. השינויים נמצאו... או שלא...
9. המחנך מכריז: "למצוא בן זוג חדש", עכשיו חוזרים על התרגיל עם הבן זוג החדש.
10. התרגיל חוזר על עצמו מספר פעמים ומפסיקים אותו לפני שמיצה את עצמו...

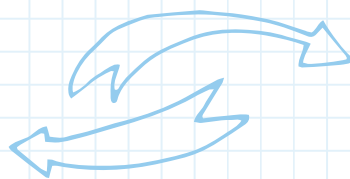
הערות:

- א. ניתן לעשות את המשחק כך: כל פעם מישהו אחד יוצא מן החדר וחוזר עם שלשה שינויים. והכיתה כולה צריכה למצוא את השינוי.



- ב. על המחנך להיות ער לקודים החברתיים של הכיתה (למשל האם ראוי לפתוח שרוכים?).
- ג. אם הכיתה אי זוגית, על המחנך להיות לבן זוג למישהו. אנו רוצים שכולם יהיו שם, יש להימנע מסיטואציה בה אחד התלמידים פתאום נשכח בצד.





משחקי חבל

מה במשחק?

להטוטי חבל פופולאריים ומאתגרים, הממחישים את הצורך בתמיכה בכל רגע ורגע לאורך החיים שלנו. הן מידי הקב"ה, והן מאחרים. כי אנו חיים בעולם שכולם צריכים זה לזה.

חומרים נדרשים:

חבל באורך כ- 5 מטר, מתוך הערכה המצורפת.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך קושר את 2 קצות החבל זה בזה לצורת טבעת, בקשר חזק [אך לא מידי חזק, שיהיה אפשר לפתוח אח"כ].
2. כעת כל התלמידים עומדים בצורת גורן - עגולה, ומחזיקים בחבל.
3. יש להקפיד שיהיה לכולם מקום, בלי דחיפות.
4. נשחק משחק ב- 2 שלבים.

שלב ראשון:

1. על כל התלמידים להתיישב על הרצפה במעגל, ולהחזיק בחבל. כשהמחנך נותן את האות, כולם צריכים **להתרומם מיד בלי לעזוב את החבל!**
2. התלמידים מתיישבים, המחנך נותן את האות, ו... רובם מצליחים, האחרים פחות...
3. המחנך ישאל אותם לדעתם: מדוע לא כולם הצליחו? ומה צריך לעשות כדי לעזור אחד לשני? המסקנה המתבקשת היא: שעל כולם, ללא יוצא מן הכלל, למתוח את החבל חזק לאחר, ואז לקום בבת אחת.
4. מנסים שוב, עד שכולם מצליחים לקום ביחד.
5. כעת עוברים לשלב שני.

אורך: חצי שעה.

היערכות: בינונית.

מסר מרכזי: כולנו בסירה אחת.

מצורף חבל בערכה



שלב שני:

- המחנך פותח את קשרי החבל, פורס אותו לרוחב החדר, ובוחר שני תלמידים שישבו בשני הצדדים ויחזיקו כל אחד מהם קצה אחד של החבל.
- המחנך מסביר: התלמידים המחזיקים בקצה החבל, מנענעים אותו על שטח הרצפה, כמו נחש מתפתל.
- שאר התלמידים מנסים לעבור מצד לצד, בלי להיתקל בחבל. עוברים אחד אחד, לא כולם ביחד, כדי שנוכל להבחין מי מצליח ומי נכשל.
- אין להעלות את החבל לגובה, רק לנענע אותו צמוד לרצפה.





משחק הגבולות

אורך: רבע שעה.

היערכות:
בינונית.

מסר מרכזי:
גבולות בחיים /
מוגנות.

מה במשחק?

משחק שימחיש את הגבולות בחיים. משחק זוגות בו כל בן זוג מתקרב לבן זוגו בתורנות, ועליו לעצור מיד כשהשני מסמן לו.

חומרים נדרשים:

אין.

הסבר מפורט בשלבים:

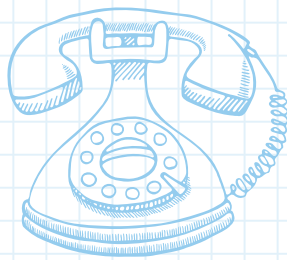
1. המחנך מחלק את הכיתה לזוגות, אם למישהו אין בן זוג המחנך ישמש כבן זוג.
2. המחנך יסביר: כל זוג צריך לבחור מי ראשון, ואז הבן זוג הנבחר צריך לעמוד רחוק מבן זוגו כ 6 מטרים. כשאני נותן את האות, עליו לרוץ לכיוון הבן זוג שלו ולגעת בו, כל זמן שבן זוגו לא עצר אותו.
3. בן זוגו צריך **לסמן לו** לעצור עם היד מתי שהוא רוצה. אם הוא לא עצר, אפילו פסיעה אחת, על הבן זוג **לומר בפה** 'עצור' או 'סטופ' וכדומה. אם גם אז הוא לא עצר על הבן זוג **לצעוק עליו** 'עצור!' כמובן שעליו לסמן חזרה עם היד לחברו מתי להמשיך לרוץ ואז שוב לנסות לעצור אותו...
4. המחנך בודק שכולם הבינו, וממשיך: לכל אחד יש 5 נקודות בתחילת המשחק. על כל טעות יורדת נקודה ועל כל ניצחון עולה נקודה. למשל, אם תלמיד לא עצר **כשסימנו לו**, הוא מפסיד נקודה אחת, ואם לא עצר **כשאמרו לו** הוא מפסיד עוד נקודה. ואם לא עצר גם **כשצעקו לו** הוא מפסיד נקודה שלישית, ובן זוגו מרוויח נקודה. לעומת זאת, אם עצר מיד כשסימנו לו, הוא מקבל נקודה, ואם הצליח להגיע עד לחברו ולגעת בו מבלי להיפסל הוא מקבל נקודה נוספת.
5. בסיום סבב של 2 בני הזוג, בודקים למי יש הכי הרבה נקודות. אם יש 1 הוא המנצח. ואם יש כמה עם אותו מספר נקודות, הם משחקים זה מול זה - מתחלקים ביניהם לזוגות חדשים, ומשחקים שוב מהתחלה. עד שיש מנצח מוכרז.



הערות:

- א. אפשר לעשות זאת בתורנות, ולא כולם ביחד, ואז כשהאחד רץ כולם מסתכלים, וכולם מחליטים אם הוא עצר בזמן.
- ב. כדאי שהסימון יהיה ברור וחד שלא יהיו ויכוחים. למשל להרים את היד בצורת 'עצור' כמו ששוטר עוצר תנועה.





סיפור שבור

מה במשחק?

'טלפון שבור' כולנו מכירים, אבל איך זה כשאנחנו כותבים סיפור שבור? את זה אפילו מספר-הסיפורים המרתק ביותר לא יכול לספר... במשחק ניוכח מה ערכה של מילה אחת - מילה אחת יכולה לשנות עולם שלם לטוב ולמוטב!

אורך: חצי שעה. 🕒

היערכות: ⏳
קלה.

מסר מרכזי: 📝
להעריך כל מילה,
לטוב ולמוטב.

חומרים נדרשים:

- דף דפדפת פוליו [A4].
- מכשירי כתיבה.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך רושם בדף שורה אחת, וגולש לשורה השניה עם המילה האחרונה.
2. לדוגמא: 'אבי הלך אתמול למכולת וראה חתול', הוא רושם בשורה הראשונה את כל המשפט חוץ מהמילה 'חתול' אותה הוא רושם בשורה השניה.
3. כעת המחנך מקפל את הדף, כך שיראו רק את המילה בשורה השניה [כמו בדוגמא - 'חתול'].
4. התלמיד הראשון ירשום שורת המשך למילה חתול, ויסיים במילה אחת בשורה הבאה, כמו שעשה המחנך.
5. מקפלים, ועוברים לתלמיד השני.
6. כך ממשיכים, בסוף פותחים את הקיפולים וקוראים את כל הסיפור המוזר שיצא...

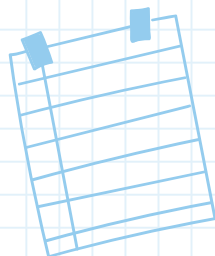
הערות:

- א. אפשר לקבוע נושא לכתיבה, כדי שתהיה אחדות מסויימת בין הקטעים.
- ב. המחנך יכול לכוון את התלמידים ולתת להם רעיונות לכתיבה.



ג. כדאי שהמילה הנותרת גלויה, תבטא משהו מרכזי וחשוב מתוך הסיפוח, כמו 'חתול'
'תאונה' 'ריצה' וכדומה, ולא מילים סתמיות כמו 'שם', 'הכל' או 'מאוד'.





חלומות

מה במשחק?

זה הזמן לחלום... שעת דמיון עשירה, ממנה תצאו עם חזון וצמיחה. שעה בה התלמידים מעלים על גבי הכתב את חלומותיהם, ואת דרך הפיכתם למציאות. יחד מנסים להגשים חלומות!

 **אורך:** שעה.

 **היערכות:**
קלה.

 **מסר מרכזי:**
לשאוף גבוה.

חומרים נדרשים:

- טבלת 'החלומות שלי', לשכפל - בסוף החוברת, נספח 5.
- מכשירי כתיבה לכולם.

הסבר מפורט בשלבים:

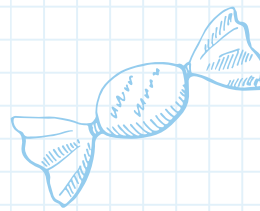
1. בשל האופי האישי של הפעילות, כדאי שכל תלמיד יישב בנפרד שלא יוכלו 'להציץ' לו לדף.
2. כל אחד בתורו ממלא את הטור הראשון בטבלה, ובו ארבעת החלומות הגדולים שלו בחייו. [כמובן אין לנו מטרה שייחשפו סודות אישיים, אלא חלומות הניתנים לפרסום].
3. החלום החזק ביותר רושמים בשורה הראשונה, השני לו, בשורה השנייה, וכך הלאה לפי גודל השאיפה לחלום.
4. **הטבלה הינה אישית, וניתן להטמינה ולבדוק לאחר זמן את ההתקדמות לעבר השגת החלום.**
5. מי שרוצה ישתף את הכיתה בחלום הראשון והגדול שלו. המחנך בוחר את סדר המשתתפים.
6. כעת שאר התלמידים יוכלו לייעץ לו - בהרמת אצבע ובבחירת המחנך - איך יוכל להגשים את החלום ולהופכו למציאות? נעודד את כולם להציע רעיונות. **כמובן שנראה שתמיד החלומות יכולים להיות גם בתוך העולם התורני.**
7. בעל החלום בוחר את הרעיון המתאים ביותר עבורו למימוש החלום, אותו הוא רושם בטור השני בטבלה.
8. כעת ממלאים את הטבלה, ומנסים להפוך את החלום למציאות.



הערות:

- א. כדאי לשים לב לחלומות של התלמידים, לפעמים עומדים מאחוריהם דברים משמעותיים בחיי התלמיד.
- ב. נוכל להציע לתלמידים בעצמינו חלומות גדולים, שכדאי וראוי לחלום עליהם.
- ג. נשתדל להתמקד בחלומות משמעותיים לחיים, כמו "אני רוצה לסיים את כל הש"ס עד גיל עשרים", או "אני חולם להיות מנהל תלמוד תורה", או "אני חולם לנהל את מערך הילדים המתנדבים בגמ"ח החסד השכונתי". בשורות הבאות אפשר גם חלומות נקודתיים כמו "אני חולם לקנות מתנה גדולה לאבי ליום הולדתו".





"דילמת הטופי"

מה במשחק?

משחק המבוסס על 'דילמת האסיר' - הדילמה הכי מפורסמת ב'תורת המשחקים', [פורסמה בשנת 1950 על ידי "תאגיד ראנד" בארה"ב], המדגימה מצב בו התנהגות רציונלית לחלוטין, מנקודת מבטו של מקבל ההחלטה, תמיד תוביל לבעיה לא טובה עבורו. בשל פשטותה, משמשת הדילמה כדוגמה קלאסית לבעיות בהן עוסקת תורת המשחקים. גם כאן, התלמידים יצטרכו להחליט ע"פ שיקול דעתם מה לבחור, כשכל בחירה תהיה בעלת יתרון וחסרון. הבוחרים נכונה - הינם בעלי אחריות ומשמעת.

אורך: שעה וחצי.

היערכות: בינונית.

מסר מרכזי: אחריות / משמעת עצמית / ראיית המכלול.

חומרים נדרשים:

- חבילת טופי, בכמות פי 3 מכמות המשתתפים.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המשחק מבוסס על הסיפור הבא:

המשטרה עצרה שני עבריינים שביצעו פשע משותף, ומפרידה ביניהם לצורך חקירה.

אם תצליח המשטרה להביא להרשעתם, ייכנס כל אחד מהם לכלא ל-15 שנה.

אך למשטרה אין עדיין ראיות, ולכן בחוסר ראיות הם יועמדו לדין על עבירה פעוטה אחרת, שבגינה ייכנס כל אחד מהם לכלא לשנה אחת בלבד.

אי לכך המשטרה מציעה לכל אחד מהם להעיד נגד רעהו, וכפרס, מובטח לו עונש מופחת, וזהו הסיכום שהשוטר אומר לכל אחד בנפרד:

אם שני האסירים יקבלו את הצעת המשטרה, להעיד זה על זה, ייכנס כל אחד מהם לכלא לחמש שנים.

אם רק אחד מהם יעיד ורעהו ישתוק, העד יצא מיד לחופשי וחברו יכלא ל-15 שנה.

אם שניהם ישתקו ולא יעידו - כל אחד יקבל רק שנה בכלא.



ניתן לסכם סיטואציה זו בטבלה הבאה, שמסכמת את העונשים שייגזרו על אסיר א (אדום) ואסיר ב (כחול) בהתאם לפעולתם:

אסיר ב			
מלשין		שותק	
אסיר א	שותק	15 שנה, אכס שנים	שנה אחת, שנה אחת
	מלשין	חמש שנים, חמש שנים	אכס שנים, 15 שנה

כל העובדות הללו ידועות לשני האסירים, אך אין באפשרותם לתקשר האחד עם השני.

לכן הדילמה שעומדת בפני כל אחד מהם היא "איזו טקטיקה לנקוט - לשתוק או להעיד?".

אסיר א' מסתכל בטבלה וחושב: "בלי קשר למה שיבחר ב', כדאי לי להלשין, משום שבכל מקרה אם אלשין, עונשי יהיה קטן מאשר אם אשתוק" ולפיכך "הודאה" היא עדיפה עבורו.

אך גם אסיר ב' מנתח את המצב בצורה דומה.

החלטה רציונלית של שניהם מובילה לכך ששניהם בוחרים להלשין, ונכנסים לכלא לחמש שנים.

אך אילו שתקו שניהם, היה כל אחד מהם נכנס לכלא לשנה בלבד... לא חבל?!

2. אז מה צריך לעשות? את זה נשאל את התלמידים, וננסה לתת להם להגיע לתשובה הנכונה, שהיא:

ההחלטה החכמה בעלת התוצאה הטובה ביותר עבור שניהם - היא **שיתוף פעולה**. כלומר: שתיקה של שניהם.

[בסיפור עצמו, מכיוון שדרך הפעולה המשתלמת יותר לכל אסיר **לבדו** היא תמיד לא לשתף פעולה (כלומר, כן להלשין), בוחר כל אחד מהשחקנים לא לשתף פעולה. אבל **אם שניהם היו חכמים, הם היו משתפים פעולה**].

3. כעת לענייננו: המחנך מכריז על **'דילמת הטופי'**, ונסביר:



4. המחנך בוחר משימה שצריך בה שיתוף פעולה קבוצתי, כמו למשל ניקוי המסדרון, או החצר. ומחלק את הכיתה לשתי קבוצות.

5. תנאי המבצע:

- אם שתי הקבוצות יעבדו יחדיו, [כמובן ללא ידיעה מה הקבוצה השנייה תבחר] יקבל כל אחד מחברי שתי הקבוצות 2 טופי.
- אם קבוצה אחת תבצע את המשימה, היא תקבל טופי אחד, והקבוצה השנייה שבחרה לשתף פעולה, ונענתה בשלילה - לא תקבל כלום.
- אם אף אחד לא יעשה את המשימה - אף אחד לא זוכה בטופי.

6. המחנך מכריז:

"יש לכם 10 דקות להחליט ביניכם איך אתם עושים את המשימה, ביחד לחוד או בכלל לא, כל קבוצה מודיעה לי בשקט ללא ידיעת חברי הקבוצה היריבה. אם קבוצה אחת בוחרת לשתף פעולה והקבוצה השנייה מסרבת, אז הקבוצה המסרבת זוכה כמובן בטופי אחד והקבוצה השנייה בכלום. מהרו לפני שהקבוצה השנייה תחליט לסרב לכם..."

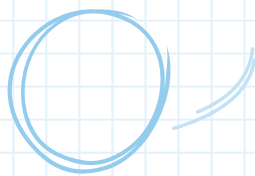
7. נרשום על הלוח את הטבלה הבאה, המראה כמה המשחק 'טריקי' וצורך מחשבה אסטרטגית.

קבוצה ב			
מנקה לבד		מנסה לשתף פעולה	
0 טופי טופי אחד	2 טופי 2 טופי	קבוצה א	מנסה לשתף פעולה
טופי אחד טופי אחד	טופי אחד 0 טופי		מנקה לבד

8. כמובן התוצאה הרצויה מבחינתנו [ומבחינתם] היא שיתוף הפעולה - המראה כמה חשובה היא לקחת האחריות, עם חישוב מכלול הסיכויים והסיכונים.







בלונים מפרגנים

ערוך ע"פ משחק של
ה' חיים כ"ץ בעל 'מרכז
גישה מובילים לשינוי'

 **אורך:** חצי שעה.

 **היערכות:**
קלה.

 **מסר מרכזי:**
לייקר את הזולת.

מצורפים בלונים

מה במשחק?

משחק 'מסירות' כדור משולב מחמאות. במשחק זה נוכל לקחת את הכיתה שלנו קדימה, להיות כיתה חמה ומחמיאה, מכבדת ומכובדת.

חומרים נדרשים:

בלונים מהערכה המצורפת.

הסבר מפורט בשלבים:

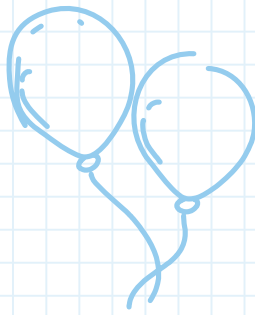
1. לנפח בלון או שניים מהערכה, ולקשור.
2. תלמידי הכיתה נעמדים במעגל, פנים אל פנים, כשכולם רואים את כולם.
3. יש לשמור על מרווח מסויים בין העומדים במעגל.
4. המחנך מחזיק את הבלון, מכריז בקול על מחמאה, זורק את הבלון כלפי מעלה, ורק אז מכריז את שם בעל המחמאה.
5. בעל המחמאה ינסה לתפוס את הבלון.
6. דוגמא: המחנך יכריז "נער שתמיד עוזר לארגן את הכיתה!", יזרוק את הבלון, ואז יכריז "אבי!"
7. אם אבי תפס את הבלון, הוא מכריז מחמאה, זורק, מכריז שם, וחוזר חלילה.
8. אם אבי לא הצליח לתפוס את הבלון, והוא הגיע לרצפה, מישו אחר רשאי לתפוס אותו, ולהכריז מחמאה ושם.
9. מי שכבר תפס בלון, לא יכול לתפוס בשנית, אלא אם כן הוכרז שמו.
10. כשכולם כבר קיבלו מחמאות, המשחק הסתיים.

הערות:

- א. השתדלו לזרוק את הבלון לגובה, כדי שהתופס הבא יוכל לגשת למרכז המעגל ולתפוס בקלות את הבלון.
- ב. כדאי לעודד את התלמידים לתת מחמאות עם עומק ותוכן, ולא רק "אחלה חבר"...







פיצוץ של בלון

אורך: שעה. 

היערכות: 
בינונית.

מסר מרכזי: 
זריזות / מוגנות

מצורפים בלונים
וחוט קשירה

מה במשחק?

משחק התחמקויות עם מלא התפוצצויות משעשעות... יחד נלמד שיש דברים שעלינו לשמור עליהם ולכבדם. התלמידים קושרים בלון לגבם, ומנסים לפוצץ את הבלון של השני ולשמור על הבלון שלהם שלם.

חומרים נדרשים:

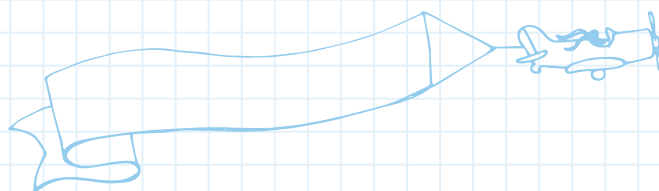
- 3 בלונים לכל תלמיד, מהערכה המצורפת.
- חוטים [לגזור] לקשירת הבלונים, מהערכה המצורפת.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך מחלק בלון אחד לכל תלמיד, וכל אחד מנפח את הבלון וקושה. המחנך יעזור למי שמתקשה בקשירה.
2. לאחר מכן יחלק המחנך את החוטים, וכל אחד יקשור את הבלון סביב זרועו.
3. כעת על כל תלמיד לנסות לפוצץ לאחרים את הבלון, תוך שמירה על שלמותו של הבלון שלו. המטרה להישאר האחרון שנשאר עם הבלון שלם.
4. אין להשתמש בחפץ חד, רק עם הידיים.
5. אין לתפוס מישהו בגופו, כל אחד רשאי להיות חופשי ולרוץ ברחבי החדר.
6. יש להוקיע אלימות ולהוציא מהמשחק תלמיד שמכה.
7. המחנך נותן את האות, ומתחילים לנסות לפוצץ בלונים, תוך שכל אחד מנסה להגן על הבלון שלו.
8. כך ממשיכים עד שנשאר האחרון, והוא המנצח.
9. כעת לסבב נוסף. המחנך מחלק שוב בלונים, מנפחים וקושרים אותם. ומתחילים שוב...







מספרים ותנועות

אורך: חצי שעה.

היערכות: קלה.

מסר מרכזי: תיאום קבוצתי / זריזות.

מה במשחק?

משחק מאתגר שישעשע את התלמידים, בו מבצעים תנועות גוף לפי מספרים שנקבעו מראש כסימנים לתנועות.

חומרים נדרשים:

אין.

הסבר מפורט בשלבים:

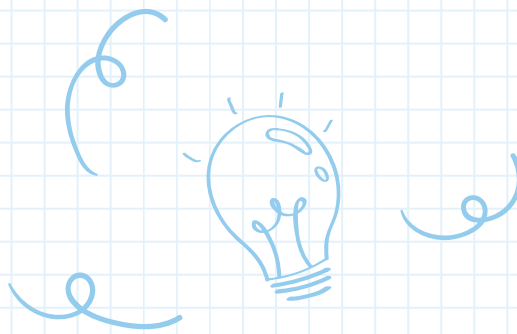
- עלינו לקבוע בין חמש לעשר תנועות גוף, בהתאמה למספרים.
דוגמא:
מספר 1 - קפיצה.
מספר 2 - הרמת יד ימין.
מספר 3 - שילוב ידיים.
מספר 4 - עמידה על רגל אחת.
מספר 5 - צעד אחד קדימה.
- עורכים ניסוי וחימום - מכריזים מספרים וכולם מבצעים את התנועות.
- עכשיו מתחלקים לשתי קבוצות.
- המחנך (או תלמיד שנבחר) מכריז מספר, מי שביצע תנועה לא נכונה, נפסל ויוצא מהמשחק.
- עם התקדמות המשחק, מעלים את רמת הקושי, ומכריזים שתי מספרים יחד: "אחד-שלוש! שתיים! חמש-חמש!" התלמידים צריכים לבצע את התנועות לפי סדר הכרזת המספרים.
- הקבוצה שנשארה עם מספר חברים רב יותר, היא המנצחת.

הערות:

- יש לשחק במקום מרווח בו לא יתקלו התלמידים אחד בשני.
- יש להיזהר מנפילות, ולעצור את המשחק אם מישהו מעד, כדי לתת לו ולקבוצה שלו הזדמנות לעמוד בקצב.







מערכת סטריאו

אורך: חצי שעה. 

היערכות: 
קלה.

מסר מרכזי: 
משמעת עצמית /
תיאום קבוצתי.

מה במשחק?

משחק קבוצתי משעשע ופשוט מאוד - בו נשיר שיר בתיאום קבוצתי בקול ובשקט. משחק שמפתח מאוד את התיאום והשייכות הקבוצתית, ומחזק את השליטה העצמית.

חומרים נדרשים:

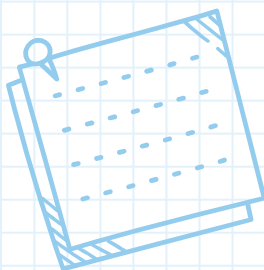
שימוש בלוח הכיתה ובטושים.

הסבר מפורט בשלבים:

1. עלינו לבחור רשימת שירים שכל התלמידים מכירים היטב.
2. נרשום שלושה - ארבעה שירים שנבחרו, על הלוח.
3. נתחלק לשתי קבוצות.
4. המחנך עומד מול הקבוצות. כאשר המחנך מרים את יד ימין, הקבוצה שמול היד הזו שרה בקול, והקבוצה השניה שרה בנעימה שקטה.
5. כך להיפך, כאשר המחנך מרים את יד שמאל.
6. שתי ידיים מורמות, שתי הקבוצות שרות בקול. שתי ידיים מורדות, שתי הקבוצות שרות בשקט.
7. המחנך יבדוק שכולם הבינו, ויתחיל במשחק - ירים את היד ויוריד לסירוגין.
8. נשיר כך שיר אחר שיה, בכל קטע המחנך מחליף בין הקבוצות - מי ישיר בקול ומי בשקט, חלק מהשיר שתי הקבוצות בקול, חלק אחר שתיהן בשקט. ההרמוניה מופלאה!







אתה מקשיב לי?

אורך: שעה.

היערכות: קלה.

מסר מרכזי: הקשבה לרגשות של השני.

מה במשחק?

היום נמחיש עד כמה מופלאה יכולת השמיעה וההקשבה שלנו, ונפנים את הקושי להיתקל בחוסר הקשבה. נשחק משחק בשני שלבים. בשלב ראשון נערוך תחרות ספירת רעשים. בשלב השני נערוך משחק בלי להקשיב.

חומרים נדרשים:

דפים וכלי כתיבה לכל התלמידים.

הסבר מפורט בשלבים:

שלב א : תחרות ספירת רעשים

1. נכריז על תחרות ספירת רעשים, נפתח חלונות כדי לשמוע כמה שיותר רעשים [אם קר/חם לפתוח חלונות, אולי נעשה רעשים בעצמינו...].
2. כל תלמיד מקבל לידיו דף ועט, ויתבקש לרשום את הרעשים שאוזנו תצליח לקלוט. לדוגמה: מכונית חולפת, ברז מטפטף, טריקת דלת, פטפוטים מהמסדרון, חריקת כסא ועוד.
3. יושבים על כסאות, עוצמים עיניים, מקשיבים ורושמים. מומלץ לעמדם את האורות בחדר.
4. לאחר כשתי דקות, נבקש מכל תלמיד לקרוא בקול את הרעשים שהצליח לקלוט. נכריז על המנצח - התלמיד שקלט את המספר הרב ביותר של רעשי רקע.

שלב ב: משחק חירשות

1. במשך חמש דקות רצופות, נתנהל ללא דיבור וללא השמעת קול!
2. נבקש מהתלמידים לסדר את הכיתה, ללא השמעת הגה! לחילופין, נבצע תחרות ריצה בלי להשמיע הגה.
3. במהלך סידור החדר או תחרות הריצה, נבחין עד כמה אנו זקוקים להקשבת הזולת, כדי להצליח לבצע פעולות פשוטות.







ציר האכפתיות

אורך: שעה. 

היערכות: 
קלה.

מסר מרכזי: 
אמכתיה /
אסרטיביות.

מצורפים כרטיסי
סיטואציות בערכה

מה במשחק?

נבדוק את רמת האכפתיות שלנו לסובב אותנו, וניקח זאת צעד קדימה לפעולות מעשיות בשטח: לפנינו 10 כרטיסים, בכל כרטיס יש סיטואציה המתרחשת בחיים שלנו, בעיקר כתלמידי תלמוד תורה. עלינו לסדר אותם לפי רמת האכפתיות שאנו חשים לסיטואציה.

חומרים נדרשים:

- כרטיסי הסיטואציות, מהערכה המצורפת, [5 מכל סוג, כולל מספר כרטיסים ריקים].
- דף ציר לדוגמא - לציור על הלוח, בסוף החוברת בנספח 6.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המחנך מוסיף בכרטיסים הריקים סיטואציות כראות עיניו, הקשורות לנושא האכפתיות.
2. הכיתה מתחלקת ל-5 קבוצות שוות.
3. כל קבוצה מקבלת את אותם 10 כרטיסי הסיטואציות, כמו כל הקבוצות.
4. המחנך מצייר על הלוח את הציר מהדוגמא. ומסביר כי הכרטיס **העליון** יהיה מה שהקבוצה חשה כלפיו הכי **פחות** אכפתיות, והכרטיס **התחתון** ביותר יהיה מה שהקבוצה חשה כלפיו הכי **הרבה** אכפתיות.
5. על כל קבוצה להחליט איך לדרג את הסיטואציות, לפי רמת האכפתיות שהם חשים לסיטואציה, כקבוצה.
6. כל קבוצה בוחרת לה שם ורושמת את שמה על הכרטיסים שקיבלה.
7. כעת כל אחת מהקבוצות מקריאה בתורה את סדר האכפתיות שלה, ע"י בחירת נציג שאף יסביר מדוע הם בחרו את סיטואציה X לפני Y וכו'.



8. מביטים יחד על הציר שנוצר ומנסים לברר עם חברי הקבוצה:
- האם כולם מסכימים עם הבחירות שנעשו?
 - האם יש דברים שהייתם רוצים לשנות?
 - למה בכלל צריך שיהיה אכפת?
 - האם ניתן לקבל תמונה של מידת האכפתיות הקבוצתית שלכם, או שהדבר משתנה בין תלמיד לתלמיד? מה משותף לכולם? מה שונה?
 - מה משפיע על מידת האכפתיות שלכם?
9. נעבור לשאר הקבוצות, ונחזור על התהליך.
10. כעת נשאל את הכיתה, מהו לדעתם התחום בו כדאי להשקיע מתוך כל התחומים הרשומים כאן - כדי להתחיל, במשהו, להפוך את העולם לעולם טוב יותר? נמקו - מדוע?
11. נרשום על דף את הרעיונות שכולם הציעו. המחנך יבחר את הרעיון הטוב ביותר מבין כולם אותו תתחיל כל הכיתה לבצע.

הערה:

כדי להגיע לתשובות טובות, מקדו את התלמידים לשאול את עצמם את השאלות הבאות: (א) במה הייתי רוצה לעשות שינוי? (ב) מי ייהנה מהשינוי? (ג) איזה יכולות ותכונות יש לי בכדי לחולל את השינוי בו בחרתי? (ד) במי אני יכול להיעזר, בכדי להצליח לחולל את השינוי? (ה) לאילו משאבים אני נדרש בכדי לחולל את השינוי? (ו) מה יכולים להיות הקשיים שלי בדרך לשינוי? (ז) כשיתחולל השינוי, כשאצליח... מה ארגיש?



מחמאות

משחק 1

[illegible]



נספח 2

'פים-כס-פוס'

משחק 2

הגדרות להקראה

4 110	3 110	2 110	1 110	הגדרה
				אוהב לצחוק מבדיחות שנונות.
				בעל ידי זהב.
				מגיע מהראשונים לכל מקום.
				אוהב להיות חזן.
				יודע להחמיא לאחרים.
				רץ במהירות גבוהה.
				שואל בשיעורים שאלות טובות.
				אוהב ללמוד עם חברים למבחנים.
				מעודכן במה שכתוב בעיתונים.
				משקיע בלימודים.
				מרבה לחייך.
				עוזר איפה שצריך.
				כשיגדל, יהיה מרצה.
				כשיגדל, יהיה מנהיג או רב.
				מתאים להציג בהצגה.
				מחרוצי הכיתה.
				חברה'מן.
				בעל מח חריף.
				מתמיד בתורה.
				נשמה טהורה.
				כריזמטי.
				צדיק.
				מסודר ונקי.
				בעל זיכרון טוב.
				בעל חוש הומור.
				יודע להצחיק בטעם טוב.
				מה שאומר תמיד מתקיים.
				ילד טוב ירושלים.
				תמיד נפתח לו ספר איפה שהוא אווז.
				הראשון לעזור למישהו בצרה.





3 תפוח

להתייצב מחדש

משחק 3

להתייצב מחדש

משחק 3

**כדורים (לא)
נופלים**
משחק 6

**כדורים (לא)
נופלים**
משחק 6

טבלת ניקוד התלמידים

[illegible]

טבלת ניקוד התלמידים

[illegible]

לדוגמא, להעתיק ללוח

[illegible]



חלומות

משחק 15

דף החלומות שלי – לשכפל ולגזור לכל תלמיד

שמי: _____	מה החלום שלי?	מה זה יעזור לי בחיים?	מי/מה יכול לעזור לי להגשים את החלום?	מה אני מחליט לעשות כדי לקדם את החלום?
חלום 1				
חלום 2				
חלום 3				
חלום 4				

שמי: _____	מה החלום שלי?	מה זה יעזור לי בחיים?	מי/מה יכול לעזור לי להגשים את החלום?	מה אני מחליט לעשות כדי לקדם את החלום?
חלום 1				
חלום 2				
חלום 3				
חלום 4				

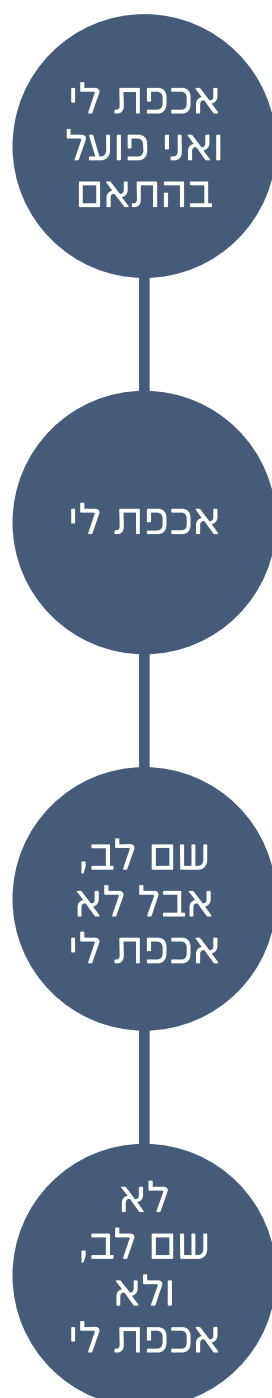




ציר האכפתיות

משחק 22

ציר האכפתיות – לדוגמא לציור על הלוח





משרד ראשי: רחוב גבעת שאול 27, גבעת שאול, ירושלים

טלפון: 077-40-50-812 פקס: 153-77-40-50-814

מייל: tikvatacheinu@gmail.com

shlavim.org.il