

יחידת סיכום - מעגל החברה



'הִנֵּה מָה טוֹב, וּמָה נָעִים,

נִשְׁבֵּת אֲחִים גַּם יַחַד' (תהילים קל"ג, א)

4 3 2 1

5. אני ומשפחתי

6. אני והחברה

7. בחברה טובה

8. לתת

כתיבה והפקה:



ניהול חינוכי: הדר סופר
צוות היגוי: רוחמה ווגל, אהרון סולטן
ריכוז: חני מנצורה
כתיבה: רועי זמיר ואליסף תל-אור
עיצוב גרפי: נעמה כץ



4 - 3 - 2 - 1

'הנה מה טוב, ומה נעים, שבת אחים גם יחד' (תהילים קל"ג, א)

1. לסכם את המעגל ולציין ב"סימני דרך" את המסלול שעברנו.
2. לייצר חלון של פעילות מפיגה ואנרגטית ש'תאורר' קצת את התלמידים.

מטרות:

מבנה הפעילות ורציונל:

- לפעילות ארבע תחנות (תחנה אחת לכל יחידה מיחידות המעגל). בכל אחת מהתחנות נציע משחקים אחדים אפשריים שבעזרתם ניתן לתלמידים תזכורת קצרה ותמציתית מאוד למסר מרכזי אחד מתוך היחידה. מתוך ההצעות תוכלו לבחור את המשחקים המוצלחים לדעתכם או המתאימים יותר לכיתתכם וכד'. יחידת הסיכום מעמיקה פחות מהיחידות שקדמו לה בבחינת "אמור מעט ועשה הרבה" ההנעה וההנאה של התלמידים היא בעינינו חלק מהותי מתוכה.

עזרים:

- 5 כדורים או חפצים שאפשר להתמסר בהם.
- אותיות הפסוק 'כבד את אבין ואת אמך' על דפים.
- 1/8 בריסטול או דפי A4 כמספר התלמידים.
- חישוק



שימו לב!!! עליכם להכין מראש את האביזרים הנדרשים למשחקים שבחרתם.

לא לכל משחק יש צורך בכל האביזרים. הדבר תלוי כמובן

במשחקים בהם בחרתם.

אל תשכחו לדאוג למוסיקת רקע בזמן המשחקים. זה תורם לאווירת השמחה.





4 - 3 - 2 - 1



'הנה מה טוב, ומה נעים, שבת אחים גם יחד' (תהילים קל"ג, א)

משחק חימום



מטרת המשחק:

להכניס לקצב

אביזרים נדרשים:

כדורים (5 לכל היותר. אפשר מסוגים ומגדלים שונים) או חפצים שאפשר להתמסר בהם מבלי להיפגע.

מהלך המשחק:

- הקבוצה עומדת במעגל ומקבלת כדור אחד.
- המדריך קורא בקול רם בשמו של אחד מחברי הקבוצה ומוסר לו את הכדור. המשתתף שקראו בשמו, תופס את הכדור, מכריז שם של חבר אחר מהקבוצה ומוסר לו את הכדור. בכל שלב, על התופס למסור לחבר שטרם מסרו לו עד כה. התוצאה - מסירות קבועות על פי סדר: כולם מקבלים את הכדור - כל אחד מקבלו פעם אחת.
- המנחה מוסיף עוד כדור למשחק, והמסירות נמשכות בסדר הקבוע, אלא שתכיפותן גוברת, שכן הן נעשות בשני כדורים.
- המנחה ממשיך להוסיף כדורים. המסירות נמשכות, בשלושה כדורים, בארבעה, בחמישה... מטרת הקבוצה להמשיך ולהתמסר מבלי ששום כדור ייפול לקרקע.

הצעות לשדרוג:

1. מסבב לסבב להגביר את המהירות. אחרי הסבב הראשון נשאל: "האם אפשר לעשות את זה מהר יותר?" ואם הילדים משיבים בחיוב, מחדשים את המסירות ומשתדלים להגביר את מהירותן (מודדים זמן!).
2. אחרי שניים או שלושה סבבים - הופכים את כיוון המסירות: כל אחד מוסר את הכדור / החפץ לחבר שממנו קיבל אותו בסבב הקודם. זה מעורר צחוק.



4 - 3 - 2 - 1

'הנה מה טוב, ומה נעים, שבת אחים גם יחד' (תהילים קל"ג, א)



תחנה 1 - אני ומשפחתי



משחק 1 - תפוזת אנושית

(בהתאם למספר המשתתפים, אפשר גם לערוך תחרות בין שתי קבוצות)

- לחלק מן המשתתפים נצימד לחולצה (מלפנים) אות אחת מתוך הפסוק "כבד את אביך ואת אמך" - לא לפי הסדר!
- עליהם לגלות מהו המשפט שמרכיבות האותיות ולהסתדר בשורה שתאפשר לקרוא את המשפט הכתוב השלם.

משחק 2 - להסתדר לפי...

(אפשר לשחק כ'מרוץ נגד הזמן' או כתחרות בין שתי קבוצות)

נבקש מהתלמידים להסתדר לפי סדר הא"ב על פי...

1. שמות המשפחה
2. האות השנייה בשם הסבתא מצד האימא
3. שם האב
4. האות האחרונה בשם האם
5. מספר הנפשות במשפחה
6. האות הראשונה בשם של סבא רבא



נסכם! ביחידה הראשונה במעגל הראשון עסקנו ביחסינו אל המשפחה בתור הנקודה הראשונית ביותר שבה נוצרת זיקה בין האדם לבין זולתו. הסיסמה המובילה של היחידה הייתה "אין כמו משפחה". במשחקים וכמותם במשפחה, עלינו לנסות למצוא את מקומו. נוסף על המשחקים (בתחנה זו וגם באחרות) ניתן ורצוי לשאול את התלמידים מה הם זוכרים מהיחידה שעברנו.



4 - 3 - 2 - 1

הנה מה טוב, ומה נעים, שבת אחים גם יחד' (תהילים קל"ג, א)

תחנה 2 - אני והחברה



משחק 1 - למה אתם חוזרים אחריי?

- נעמוד במעגל ונחלק לתלמידים כדורים או חפץ אחר שניתן להשליך (למשל: מחק)
- המדריך יאמר שעכשיו כל אחד צריך לזרוק כדור באוויר ולתפוס אותו.
- המדריך זורק את הכדור, מוחא כפיים ותופס אותו.
- לרוב - הקבוצה תעשה אותה הפעולה אחריו.
- בשלב מסוים המדריך מוחא כפיים פעמיים.
- אחר כך ננסה להוביל למצב שבו כל אחד מראה כמה פעמים הוא יכול למחוא כפיים מרגע שזרק את הכדור לאוויר ועד הרגע שתפס אותו.

נשאל את התלמידים: מדוע עשיתם זאת אף על פי שלא ניתנה שום הוראה לעשות כך?

משחק 2 - מלך התנועות

מטרת המשחק:

לזהות מי החניך שהוא מקור התנועות של כל הקבוצה.

מהלך המשחק:

- הוצא חניך מתנדב אל מחוץ לקבוצה / לחדר.
- אמור לקבוצה לבחור את "מלך התנועות".
- קרא לחניך שיצא.
- כל תנועה שה"מלך" עושה, על הקבוצה לחקותו ולעשות כמותו. כשה"מלך" מחליף תנועה - כולם מחליפים אחריו אך משתדלים שלא לחשוף אותו.
- על החניך לזהות מי הוא "מלך התנועות".

אחרי המשחק אפשר לשוחח על כך שחשוב שנדע לזהות מניין נובעת ההתנהגות שלנו ומהן ההשפעות שעשויות להיות לה על הקבוצה כולה: האם הם חיוביות או שליליות.



4 - 3 - 2 - 1

הנה מה טוב, ומה נעים, שבת אחים גם יחד' (תהילים קל"ג, א)

משחק 3 - אף אחד לא רוצה להיות יוצא דופן

(אפשר לשחק את המשחק גם כתחרות בין קבוצות)

מטרת המשחק:

ילדים רבים ככל האפשר יעמדו על שטח קטן ככל האפשר.

האביזרים הנדרשים:

שמיניות בריסטול כמספר הילדים

מהלך המשחק:

- מצמידים את שמיניות הבריסטול
- כל ילד נעמד על שמינית בריסטול אחת
- בכל פעם מוציאים גיליון מתחת אחד התלמידים
- על הקבוצה להמשיך לעמוד על גיליונות הנייר מבלי ליפול

ביחידה עסקנו בלחץ חברתי, באמצעות המשחק אפשר להמחיש את אחת הסיבות שבגללה אנחנו נוטים להיכנע, אנחנו חוששים מאוד להיות יוצאי דופן.



נסכם! במעגל השני עסקנו בעמידה של האדם מול החברה וביכולת שלו להתמודד עם ההשפעה שלה.

הסיסמה המובילה של היחידה: "אמור לי מי חברך ואומר לך מי אתה" המשחקים מדגימים את השפעתה של החברה על מעשינו ואת הרצון שלנו להיות חלק ממנה. חשוב לשים לב שאנחנו נמצאים בחברה המשפיעה עלינו לטובה ולא חלילה להפך.



4 - 3 - 2 - 1

הנה מה טוב, ומה נעים, שבת אחים גם יחד' (תהילים קל"ג, א)

תחנה 3 - בחברה טובה



משחק 1 - פיו פיו:

מטרת המשחק:

להישאר ה"ח"י היחיד במעגל.

מהלך המשחק:

במשחק 3 מצבים:

1. **טעינה:** שליפת שני האגודלים אל מאחורי הכתפיים, לטעינת הנשק.
 2. **הגנה:** הצלבת הידיים על החזה לשם הגנה.
 3. **ירייה:** הושטת האקדח (האצבע השלופה) קדימה לעבר אחד המשתתפים.
- למשחק קצב של שתי טפיחות על הברכיים ובחירה של אחד המצבים.

חוקים:

- מותר לירות רק אחרי שבוצעה טעינה.
- מותר לבחור בהגנה פעמיים רצופות לכל היותר. אחרי פעמיים - חייבים לבחור מצב אחר.
- משתתף שנורה בלי שהיה מוגן, נפסל ויוצא מהמשחק.
- כאשר נותרים שני משתתפים, הם עורכים ביניהם דו-קרב יריות בסגנון המערב הפרוע: הם פוסעים גב אל גב 10 צעדים, מסתובבים ויורים איש ברעהו תוך אמירת "פיו פיו". זה שמצליח להגיד "פיו פיו" במשך הזמן הארוך ביותר, בלי לשאוף אוויר או להפסיק, הוא המנצח במשחק.

איזו תחושה נוצרת כשחיים בחברה כזו שבה חייבים כל הזמן לתקוף או להתגונן?

האם אנחנו חווים לפעמים אווירה כזו בכיתה?



4 - 3 - 2 - 1

הנה מה טוב, ומה נעים, שבת אחים גם יחד' (תהילים קל"ג, א)



משחק 2 - להוריד את החישוק

האביזר הנדרש:

- חישוק

מטרת המשחק:

מסתדרים במעגל צפוף. כל אחד מחברי הקבוצה מושיט אצבע קדימה.

על האצבעות מניחים חישוק (מאוזן).

מטרת הקבוצה - להנמיך בתיאום את כל האצבעות עד שהחישוק יגיע לרצפה.

את המשחק ניתן לשחק בכמה אופנים: תחילה - בשתי קבוצות קטנות ואחר כך - בחישוק כפול.

או שאפשר להגדיר בכל פעם את דרך התקשורת בין חברי הקבוצה (מותר לדבר זה עם זה / אסור לדבר / רק לאחד מותר לדבר) - ולבצע את המשימה יחד תוך התמודדות עם האתגר הטמון בדרך התקשורת.

איך הרגשתם בכל אחד מהצורות השונות של המשחק?

איזו דינמיקה נדרשת בין חברי הקבוצה נדרשת כדי שהמשימה תושלם בצורה מיטבית?

משחק 3 - המכונה

מטרת המשחק:

ליצור מכונה אנושית

מהלך המשחק:

המדריך יחלק את החניכים לקבוצות ויטיל על כל קבוצה משימה: להכין פס ייצור של מוצר כלשהו (מכונית שעפה באוויר, בית מתקפל ועוד כיד הדמיון). החניכים צריכים לעמוד בשורה: כל אחד מהם יהיה מכונה העושה פעולה אחת בלבד, וכולם יחד מצטרפים ליצירת המכונה השלמה.

גם כאן ניתן לבחון אם היחסים הנדרשים על מנת למלא את המשימה בצורה מיטבית קיימים בקבוצה.



4 - 3 - 2 - 1



'הנה מה טוב, ומה נעים, שבת אחים גם יחד' (תהילים קל"ג, א)



משחק 4 - חתול ועכבר

מטרת המשחק:

המשחק נוגע בערך הכבוד, ובהקשר של הכבוד לכל תלמיד בכיתה, בחברה וכו':

מהלך המשחק:

בחרים שני מתנדבים: האחד יהיה החתול, והאחר - העכבר. על ה"חתול" לתפוס את העכבר, ולהתגבר על ה"הגנה" שמספקים ל"עכבר" כל יתר התלמידים. כיצד?

כל התלמידים חוץ מה"חתול" ומ"העכבר" יוצרים מעגל. ה"עכבר" נכנס לתוכו.

על ה"חתול" לנסות ולהיכנס פנימה - ולתפוס את ה"עכבר". התלמידים שעומדים במעגל, צריכים להגן על ה"עכבר" ולא לאפשר ל"חתול" להיכנס.

אם ה"חתול" נכנס, ה"עכבר" יכול לברוח החוצה, לפני שה"חתול" יתפוס אותו, ואז התלמידים יצטרכו להשתדל למנוע מה"חתול" לצאת מהמעגל שלהם...

המסר הוא שכחברה שהכבוד עומד בבסיסה, עלינו לדעת מוטלת על הרוב האחריות להגן על היחיד.

הרבה פעמים, נוצר מצב הפוך, שבו הרוב, החברה, מתגייסים לצדו של צד אחד, כדי להציק ולפגוע במישהו אחד. אך זו לא 'חכמה'. ה'חכמה' היא לדעת לשמור על המרחב החברתי שלנו, כמרחב שמונע מריבות, הצקות וכו' ונותן כבוד לכל אחד ואחד מהחברים שבתוכו.



נסכם! במעגל השלישי עסקנו ביחסים בתוך הקבוצה ובכבוד לאחר. הסיסמה המובילה "יהי כבוד חברך חביב עליך כשלך". המשחק הראשון מהווה מעין "משל שלילי" לחברה שבה כולם תוקפים את כולם, ובשני המשחקים האחרים, נדרשים שיתוף פעולה וכבוד בין החברים כדי שהקבוצה כולה תצליח לבצע את המשימה בצורה המיטבית. כבוד לאחר הוא תנאי לבניית חברה בריאה וחיונית, גם במעגלים הקרובים (חברים, כיתה) וגם במעגלים רחבים יותר.



4 - 3 - 2 - 1

'הנה מה טוב, ומה נעים, שבת אחים גם יחד' (תהילים קל"ג, א)

תחנה 4 - לתת



משחק 1 - העברת חישוק

האביזר הנדרש:

חישוק

מהלך המשחק:

כל חברי הקבוצה מחזיקים ידיים (בשורה או במעגל).

מטרת המשחק:

להעביר את החישוק דרך כולם מבלי להרפות את אחיזת הידיים.

דרך המשחק אפשר לרענן את המסר של "תעביר את זה הלאה": מוטלת עלינו האחריות להעביר את הדברים הלאה, לתת ממה שיש לנו למי שעומד לצדנו. כמו כן הנתינה שלנו יכולה לפרוס כנפיים ולהשפיע במקומות שבהם לא צפינו שתעשה זאת.

משחק 2 - חציית נהר

האביזרים הנדרשים:

שמיניות בריסטול כמספר המשתתפים

המטרה:

לעבור מן הגדה האחת לגדה שממולה מהר ככל האפשר.

מהלך המשחק:

בוחרים שתי נקודות מרוחקות זו מזו. הן מוגדרות כשתי גדות הנהר.

על כל חברי הקבוצה לעבור מן עבר האחד של הנהר אל עברו האחר בלי "לדרוך במים" כמובן.

כל אחד מחברי הקבוצה מקבל שמינית בריסטול שהיא האבן שלו. הוא יכול להניח אותה בתוך המים. כשהיא במים מותר לו לעמוד עליה או לדרוך עליה בהליכה (גם שניים יכולים לעמוד על אותה שמינית בריסטול - כך הם יכולים להתקדם).

בשיתוף פעולה צריכים חברי הקבוצה לעבור מהר ככל שיצליחו לגדה הנגדית מבלי "ליפול למים".

אם אחד המשתתפים "נפל למים" מתחילים את המשחק מהתחלה.

גם במשחק זה, התכנון מראש חשוב מאוד. צריך לחשוב יחד ולמצוא דרכים לשיתוף פעולה שבעזרתו כל הקבוצה, כיחידה אחת גדולה תצליח במילוי המשימה. רק העזרה ההדדית תעזור לכולם לא לטבוע.



נסכם! ביחידה הרביעית עסקנו בנושא הנתינה. הסיסמה המובילה הייתה "עולם חסד יבנה". המשחקים האחרונים ששיחקנו (ולמעשה חלק גדול מן המשחקים שביחידת הסיכום כולה) ממחישים את העיקרון הזה. עזרה הדדית, נתינה, חיפוש דרכים לא רק לקחת אלא גם (ובעיקר) לתת ולהעניק - אם נאמץ את כל אלה כולנו נצא נשכרים.