



יחידת סיכום - מעגל המידות



”לב טהור בִּרְא לִי אֱלֹקִים
וְרוּחַ נָכוֹן חִדָּשׁ בְּקִרְבִּי”

(תהילים נ"א, י"ב)

6 5 4 3 2 1

13. בידיים שלנו

14. הכי טוב שאפשר

15. מבט על העולם

16. לא כועסים

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



6

5

4

3

2

1

1. לחזור ולסכם חלק מהמסרים ומהערכים שנלמדו ביחידות שבתוך 'מעגל המידות'.
2. יצירת חוויה מהנה ומפיגה.

מטרות:

שלבי הפעילות:

- שלב א' - פתיחה: חימום - שתי אפשרויות
- שלב ב' - משחקים - בידיים שלנו - שתי אפשרויות
- שלב ג' - משחקים - הטוב ביותר שאפשר - שתי אפשרויות
- שלב ד' - משחקים - מבט על העולם - שתי אפשרויות
- שלב ה' - משחקים - לא כועסים - שתי אפשרויות
- שלב ו' - משחק סיכום כללי

עזרים:

- כדאי להביא כובעים, פריטי לבוש, צעיפים, 'אקססוריז' וכו' שיעשירו את הסדנה.
- בחלק מהמשחקים יש צורך בחפצים מסוגים שונים (כיד הדמיון הטובה עליכם וככל שתשיג ידכם) שהשימוש שיעשו בהם התלמידים אינו חייב להיות שימוש המקורי בהכרח. זה נתון לבחירתם ולחשיבה היצירתית שלהם.
- גגן שירים ומוסיקת רקע.

סידור הכיתה:

- לפני היחידה יש לסדר את הכיסאות במעגל, להצמיד את השולחנות לאורך הקיר וליצור מרחב. אם יש חדר 'חמים' יותר מהכיתה, כגון: מועדון או ספרייה, המעבר אליו עשוי לתרום ליצירת אווירה נינוחה וחמימה יותר.
- לא מומלץ לקיים את הפעילות בחוץ או במקום רועש. יחידה זו מתאפיינת בפעילות רבה, והימצאות גירויים חיצוניים עלולה לגרום לילדים להסחת הדעת.



יחידה זו סוגרת את מעגל המידות. כמו יחידות הסיכום האחרות, גם יחידה זו מבקשת לייצר פעילות מסוג קצת אחר, משוחררת יותר ומחויכת, ובד בבד להזכיר את המסרים שנלמדו ביחידות המעגל. הכלי שבחרנו בו הפעם הוא משחקי תאטרון ואלתור (איפמרוביזציה). באמצעות

כלים

אלו יוכלו

התלמידים

לבחון

"בסביבה מבוקרת" את האופן שבו המידות השונות בהן עסקנו ביחידות שבמעגל זה, משפיעות עלינו, ואת הדרכים השונות שבהן ניתן להקנות לעצמנו את המידות הטובות והראויות.





6

5

4

3

2

1

שלב א' - פתיחה: חימום

אפשרות א' - עצור ופעל:

משמיעים מוזיקה ומזמינים את התלמידים להלך בחופשיות בחדר. ללא התראה מוקדמת, מפסיקים את המוזיקה. ברגע שהמוזיקה נפסקת כולם צריכים להציג בפנטומימה את הפעולה שעליה מכריז המדריך.

דוגמות לפעולות (אפשר כמובן להוסיף או לשנות):

1. אוכלים פלאפל

2. אוכלים פלאפל והטחינה נוזלת

3. משחקים מטקות / משחקים טניס / משחקים פוגג-פוגג

4. מדברים בפלאפון / מדברים בפלאפון עם מישהו "חופר" / מדברים בפלאפון עם מישהו שאוהבים / מישהו צועק עליכם בפלאפון

5. מנקים את הבית מאבק / מנקים את הבית מאבק, אבל אלרגיים לאבק

6. בונים מגדל קוביות גבוה

7. מנסים לחצות כביש סואן

8. קופצים בחבל

9. חותכים סלט / חותכים בצל

10. מנגנים בגיטרה / בכינור / בפסנתר (אפשר לצרף לכך גם סגנונות מוזיקליים)



שקופית מס' 1



6

5

4

3

2

1

אפשרות ב':

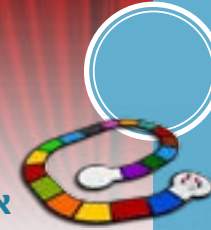
תיאור-משחק 'כיפי' שיגרום למשתתפים לעבוד יחד.

בקש מהקבוצה ליצור בזריזות תמונה משפחתית. כשתרגיש שהם קלטו את הרעיון-המשימה, גוון את הבקשה, וציין את סוג המשפחה שאתה מבקש מהם ליצור, כגון:

1. משפחה של "חנונים"
 2. משפחה של כוכבי רוק
 3. משפחה של ערפדים
 4. משפחה של שרירנים
 5. משפחה של סנובים
 6. משפחה של אנשי מערות
 7. משפחה של לצנים
 8. משפחה של חיילים
 9. משפחה בברוגז
- אפשר כמובן להוסיף ולשנות.

כדאי גם לצלם את התמונות למזכרת.

בזמן שחלק מהתלמידים עסוקים ב'הרכבת' משפחות, אפשר לראיין את התלמידים שאינם משתתפים ב'הרכבת' ה'משפחה': לבקשם להתבונן במשפחה, ולתאר מה יש בה ומה אין בה. או להוציא בכל פעם מהחדר את אחד התלמידים (בכל פעם תלמיד אחר), וכשהוא חוזר לבקש ממנו לזהות איזו משפחה הסתדרה לתמונה.



שקופית מס' 2





6

5

4

3

2

1

שלב ב' - בידיים שלנו

אפשרות א' - ידיים מושאלות:

משתתף [א] עומד כשידייו מאחורי גבו. משתתף [ב] עומד צמוד אליו מאחור. משתתף [ב], מכניס את זרועותיו מתחת לבתי שחיו של משתתף [א] ומושיט ידיו קדימה, כדי לראות את ידיה של [א].

כעת, מבקשים מהשניים לבצע משימות, כגון: לשאת נאום, לצייר (רצוי בצבעים מכלכלים), לסדר פאזל, להסתיר וכו'. אפשר להזמין משתתפים רבים יותר, להעמידם בזוגות, ולקיים בין הזוגות תחרות. הזוג שישילים את המשימה לפני כולם, או שישילים אותה מבלי לצחוק (או כלל אחר שתקבעו) - הוא המנצח.

לסיום נערוך דיון קצר ונסה לברר: האם היה קל או קשה לבצע את המשימה? מדוע?



שקופית מס' 3

שאלות לדיון

- איך הרגיש השחקן שראו את פניו אבל ידיו היו כבולות מאחורי גבו?
- במשחק אנו רואים שלא קל לנו כאשר השליטה לא בידיים שלנו. אנחנו חשבנו לבצע את המטלה בדרך מסוימת, אך האדם שמאחורינו הוא שביצע אותה על פי הדרך שהוא ראה לנכון, שלא בהכרח הייתה הדרך שחשבנו עליה.

בחיים האמתיים יש לנו הכוח והזכות להכריז: "זה בידיים שלנו !!!" אנחנו אחראים למעשינו ואנחנו יכולים לקחת את עצמנו בידיים ולפעול.





6

5

4

3

2

1

אפשרות ב' - אימא, כואבת לי הבטן !!!

בוחרים שני תלמידים. הם יהיו השחקנים. נותנים להם ללמוד דיאלוג קצר מאוד ופשוט, אלא שבכל פעם מבקשים מהם לבצע אותו בסגנון אחר לגמרי.



לדוגמה:
בסגנון טלנובלה
בסגנון של סרט אימה
בסגנון של סרט בורקס
בסגנון אדיש
בסגנון מרחף
בסגנון צבאי
בהילוך אטי
בהילוך מהיר
ועוד....

ילד: שלום אימא.
אימא: שלום חמודי.
ילד: הי, אימא, מה יש לאכול היום?
אימא: מרק עוף.
ילד: יש! זה טעים (אוכל...). אימא, אימא, כואבת לי הבטן...
אימא: אוי ואבוי, חמודי, מה נעשה?
ילד: לא יודע, אבל זה כואב מאוד.
אימא: טוב, אני מתקשרת להזמין אמבולנס.
שני ילדים באים 'בתור האמבולנס' לקחת את הילד.
ילד: הכול בסדר. זה עבר לי.

שאלות לדיון

- ? האם גם בחיים האמיתיים יש לנו היכולת להשתנות מהר כל כך?
- ? עד כמה היכולת הזאת נמצאת בידיים שלנו?
- ? מה מונע מאתנו לעשות זאת?

← **נסכם:** בפעילות זו עסקנו ברעיון שלפיו הדברים נמצאים "בידיים שלנו". אמנם החיים אינם משחק וכדי לחולל שינויים נדרש זמן רב מזה שנדרש להם ב'הצגה הקטנה' וכן נדרשים לא מעט מאמץ והתמדה, אך בסופו של דבר גם בחיים יש לנו הכוח לשנות ולהשתנות.



שקופית
מס' 4



6

5

4

3

2

1

שלב ג' - הטוב ביותר שאפשר



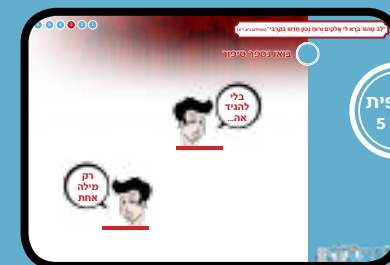
אפשרות א' - בלי להגיד...



נבקש מהתלמידים לספר סיפור במהירות וברצף (זה יכול להיות סיפור ילדים, תיאור של סרט שצפו בו, פרשנות של אירוע ספורטיבי ועוד). בזמן שהם מספרים אסור להם להשתהות או להגיד "אה..."

בכל פעם שהתלמיד משתהה או אומר "אה..." מחליף אותו תלמיד אחר.

אפשר להקשות יותר ולבקש מהתלמידים להמציא סיפור (ולא לתאר סיפור או סרט שהם מכירים) או לשאול אותם מפעם לפעם, בעודם מספרים, שאלות על הסיפור.

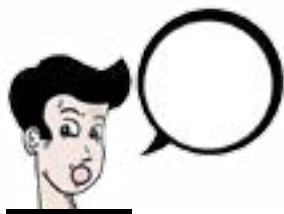


שקופית
מס' 5

← **נסכם:** בפעילות זו השתדלנו לבצע את שהוטל עלינו באופן "הטוב ביותר שאפשר". למדנו שאם אנו מקבלים עלינו אחריות לביצוע משימה, עלינו לבצע אותה מבלי "לגמגם", 'לתת את כל מה שיש לנו' כדי המשימה תתבצע בשלמות.

הערה חשובה: כדי שלא להביך אף אחד מהילדים כדאי לבחור למשחק זה רק ילדים שמעוניינים להשתתף ומסוגלים לעמוד במשימה.

אפשרות ב' - רק מילה אחת



נתאר בפני שני תלמידים מתנדבים סיטואציה ונבקש מהם להציג אותה לפני כולם, אבל נציב לפניהם מגבלה: בזמן שהם מנהלים את הדיאלוג, מותר להם לומר בכל פעם רק מילה אחת.

רעיונות לסיטואציות:

1. היפוכונדר (אדם שדרך קבע משוכנע שהוא חולה מאוד) בביקור אצל הרופא
2. אדם "דפק" לחברו את האוטו החדש.
3. ילד שרוצה שאימא שלו תיתן לו כסף לקנות נעליים חדשות
4. ילדה שרוצה שאבא שלה ירשום אותה לחוג קרטה

← **נסכם:** בפעילויות בשלב זה עסקנו בצורך שלנו לעשות כל דבר באופן הטוב ביותר שביכולתנו. במשחק, כל אחד שמגיע תורו, יכול לומר רק מילה אחת. כדי שהיא תהיה אפקטיבית, הוא חייב לנצל את ההזדמנות שניתנה לו בתבונה. כך גם אנחנו צריכים להתייחס לכל פעולה כהזדמנות חד-פעמית, כרגע שלא יחזור, ועלינו לנסות להפיק ממנו את המקסימום האפשרי.



6

5

4

3

2

1

שלב ד' - מבט על העולם

אפשרות א' - אביזרים

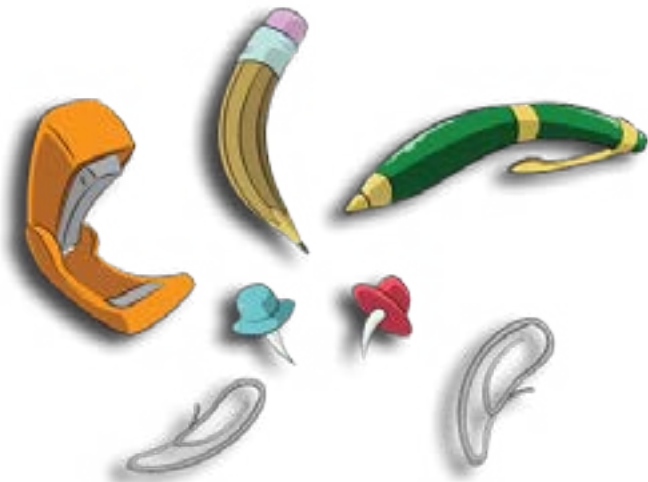
בחרים חפץ כלשהו ומעבירים אותו במעגל. כל אחד מהמשתתפים שמקבל את החפץ לידיו, מעמיד פנים שמדובר בחפץ אחר, לדוגמה: אם בחרנו בעט, אפשר להשתמש בעט כאילו הוא מיקרופון, קיסם אוזניים, פנס או שלגון וכד'. כשנגמרים לכולם הרעיונות, מחליפים חפץ ועושים את הסבב מחדש עם החפץ החדש. אפשר להשתמש בחפצים יומיומיים. השאיפה היא היא להפעיל את הדמיון ולמצוא רעיונות מקוריים ומפתיעים. עד כמה האפשרויות הפתיעו אתכם?

שאלות לדיון

האם גם בחיים אנחנו יכולים להסתכל על המציאות בדרך יצירתית יותר? כיצד?

← **נסכם:** המשחק הזה דורש מאתנו להשתמש בדמיון ולהסתכל על דברים בצורה שונה מזו שאנו רגילים להסתכל עליהם דרך כלל. בפעילות זו ביררנו את האופן שבו אנו מתבוננים בדברים ובדקנו את היכולת שלנו להסתכל עליהם בדרך אחרת מהדרך הרגילה ומזווית חיובית, חדשה ומרעננת.

גם בחיים (מובן שבאופן אחר) עלינו לחפש דרכים להתבונן במתרחש סביבנו בעין טובה (המשחק לקוח מתוך האתר של אורי ליפשיץ).





6

5

4

3

2

1

אפשרות ב' - המשפטים הגרועים ביותר שאפשר להגיד.

נתאר לתלמידים 'אירועונים' קצרצרים, ועל כל אחד מהמשתתפים להגיד מהו המשפט הגרוע ביותר לדעתו שאפשר להגיד בסיטואציה הנתונה.

1. מישהי איבדה את הארנק.

2. חבר 'פספס' את האוטובוס.

3. גברת נתקעה במעלית.

4. שוטר תפס אותך נוהג ללא רישיון.

5. חבר נכשל במבחן.

6. איחרת לשיעור.

7. הכינו לך מסיבת הפתעה ליום ההולדת.

8. פגשתם חבר שלא ראית המון זמן.

9. חברה קנתה חולצה חדשה.

10. עקפת מישהו בתור ל...

11. אחר...



← **נסכם:** בפעילות זו למדנו שהתחושות שלנו, ובכללן השמחה תלויות במובנים רבים בשאלה "מה אנחנו אומרים לעצמנו?" האם אנחנו אומרים לעצמנו אמירות שמקדמות אותנו, או, חלילה (כמו במשחק), אמירות שעושות בדיוק את ההפך?



שקופית מס' 7



6

5

4

3

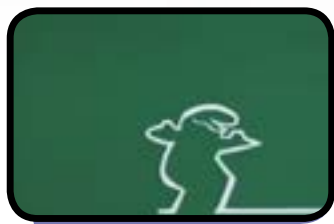
2

1

שלב ה' - לא כועסים

אפשרות א' - על מה הוא כועס? תמונה שמבטאת כעס

נבחר כמה מתנדבים. נקרין את אחד הסרטונים המצורפים ללא קול ונבקש מהם לדבב אותו. על מה בדיוק כועסות הדמויות?



שאלות לדין

? לאן מוביל הכעס את כל אחת מהדמויות? האם הן משיגות באמצעותו את מטרותיהן?

← **נסכם:** ישנן סיבות רבות המביאות אותנו לידי כעס, אבל האתגר העומד לפנינו הוא להצליח לכבוש את הכעס ולא להיגרר אליו, שכן לרוב הוא אינו מוביל אותנו למקומות שבהם אנו רוצים להיות.





6

5

4

3

2

1



אפשרות ב': יש גם דרך אחרת

בשלב הזה (בהתאם לאופי הקבוצה ולטביעת העין של המדריך) אפשר לנסות לעשות משהו מורכב קצת יותר. נחלק את הכיתה לקבוצות.

על כל קבוצה להמחזיז יחד סיטואציה קצרה שבה אחד המשתתפים כעס מאוד. (הם כמובן יכולים לשאוב השראה מאירועים שהיו שותפים בהם או שהיו עדים להם. בסיומה של כל הצגה נבקש מהצופים להציע סוף חלופי.

אם הילדים אינם מעלים אירועים / סיפורים בכוחות עצמם, אפשר להציע להם אחד מהאירועים האלה:

- קבעת עם חבר/ה ללכת לסרט והוא איחר.
- אחותך הקטנה נכנסה לחדר שלך עם החברות שלה ו'בלגנה' אותו.
- המורה נתן לך בתעודה ציון הנמוך ב-2 דרגות מהציון שקיבלת במבחן.
- החבר שיושב לידך בכיתה "משתלט" על כל השטח של השולחן המשותף לשניכם.
- חזרת עייף מיום ארוך, אתה רוצה לישון קצת, אבל בדיוק אז השכן קודח בקיר.



6

5

4

3

2

1

שלב ו' - משחק סיכום כללי

אם רוצים, אפשר לסיים גם במשחק סיכום כללי יותר שיכול להתאים לכל יחידות המעגל יחד.

מכינים ארבעה פתקים (כולם בצבע אחד). על כל אחד מהם כותבים אחת ממילות השאלה: למה? איך? מתי? האם? ומניחים אותם במהופך על הרצפה בשורה.

מכינים גם ארבעה פתקים בצבע אחר ועל כל אחד מהם כותבים אחד מהמילים/הצירופים: לכעוס/ לשמוח/ להשקיע / לקבל אחריות. גם את הפתקים האלה מניחים על הרצפה במהופך - בשורה נפרדת. שתי השורות נמצאות זו מול זו. על התלמידים להרים פתק אחד מכל שורה ולהרכיב משניהם שאלה. על השאלה עליהם לענות לפי מה שהם זוכרים מהיחידות..

לדוגמה: למה לקבל אחריות?

המדריכים יכולים לסייע להשלים את השאלה ולחדדה.

