

מתודות בהדרכה

אוסף מתודות לחינוך הבלתי פורמאלי
בפנימייה

כתיבה : לייקה חיאט, ורד קרליבך

עריכה : אילה מזרחי

ייעוץ פדגוגי : דר' שלום שמאי

תל אביב, תשס"ה, 2005

הוצאת המרכזייה החינוכית

תוכן העניינים

עמוד 4	הקדמה
עמוד 5 - 6	מתודה מהי?

חלק א - חלוקה לקבוצות עמוד 7

עמוד 8	1. מספרים
עמוד 9	2. לחיצות ידיים
עמוד 10	3. סלט פירות
עמוד 11	4. צבעים
עמוד 12	5. קולות של בעלי חיים
עמוד 13	6. מולקולות
עמוד 14	7. השלמת תצורף (פאזל)
עמוד 15	8. השלמת תמונה על פי שקף
עמוד 16	9. חלוקה על פי שירים
עמוד 17	10. חלוקה על פי דעות דומות

חלק ב - פתיחת פעולה עמוד 18

עמוד 19	11. קרוסלה
עמוד 20	12. אקווריום
עמוד 21	13. גרף דעות
עמוד 22	14. השלמת היגדים
עמוד 23 - 24	15. משחק אסוציאציות מורכב
עמוד 25	16. חץ ופרח
עמוד 26 - 28	17. סל רגשות
עמוד 29	18. נחש את הקשר
עמוד 30	19. קול המצפון
עמוד 31	20. עמדות על הקיר
עמוד 32	21. סקר עמדות
עמוד 33	22. תרגיל החפצים
עמוד 34	23. קולאז'
עמוד 35	24. דרוגים
עמוד 36	25. שעון פגישות
עמוד 37	26. הרוח נושבת

עמוד 38	חלק ג - חידוני ידע
עמוד 39	.27 מרוץ התשובה הנכונה
עמוד 40 - 41	.28 משחק הכיסאות
עמוד 42 - 43	.29 כל האמת
עמוד 44	.30 חידון שליפות
עמוד 45	.31 בינגו התשובה הנכונה
עמוד 46	.32 בינגו פתוח
עמוד 47	.33 צור את הבינגו שלך
עמוד 48	חלק ד - משחקי תבנית
עמוד 48 - 49	.34 משפט ציבורי
עמוד 50	.35 שחק אותה
עמוד 51	.36 שניצל בורשט
עמוד 52 - 53	.37 מכירה פומבית
עמוד 54	.38 "זה הסוד שלי"
עמוד 55 - 56	.39 טריוויה
עמוד 57 - 59	.40 מערכת עיתון (מרכז עצבים)
עמוד 60	.41 מערכת עיתון – גרסה מקוצרת
עמוד 61	.42 "תשע בריבוע"
עמוד 62	.43 פיצוחים

הקדמה

השימוש במתודות שונות מאפשר למחנך הפנימייה¹ להפוך לאיש מקצוע בעבודתו. מקצועיות זאת באה לידי ביטוי ביכולתו לגוון בין דרכי פעולה, לבחור טכניקות הדרכה המתאימות לסגנונו האישי ולהתאים את המתודה לצרכי הקבוצה בכל עת ובכל הקשר.

חוברת הדרכה זאת מכילה מבחר הצעות הממחישות אופני ביצוע שונים אפשריים בדרך אל הגשמת המטרות והיעדים של העשייה החינוכית בפנימיות ובכפרי נוער. באמצעות חשיפת המדריכים למגוון רחב של סגנונות הדרכה, מתאפשרת בחירה בדרכים שונות להקניית ידע. כמו כן, מבחר זה מסייע בפיתוח מיומנויות חשיבה והדרכה של המחנך עצמו בפנימייה.

באופן טבעי, חוברת זאת מיועדת לקהל המחנכים בפנימייה (מדריכים, אמהות בית, רכזי הדרכה וכל העוסקים בחינוך חברתי בתחום הבלתי פורמאלי). אולם, בראש ובראשונה החוברת מיועדת לשמש ככלי בעבודתו של מרכז המח"מ (מרכזייה חינוכית מקומית). בעזרתה יכול מרכז המח"מ להנחות, להדריך ולהוביל את צוות ההדרכה להתאמה טובה יותר בין המתודה (הכללי) לבין המטרות אליהן הוא רוצה להגיע.

מטרות החוברת :

- ❖ להציג מגוון מתודות הדרכה שיענו על צרכיו של מחנך הפנימייה.
- ❖ לטפח שימוש במגוון דרכי פעולה, הדרכה והנחייה בפנימיות.
- ❖ לפתח צרכנות נבונה ונכונה בבחירת המתודות ולהשיג בכך את היעד המרכזי - שיפור תהליכי החינוך הבלתי פורמאלי בקבוצה החינוכית בפנימייה.

¹ השימוש בשם זכר נועד לצורכי נוחיות הכותבים בלבד. בכל מקום בו הוא מופיע, הכוונה היא לזכר ולנקבה כאחד.

מתודה מהי?

אבן שושן מגדיר מתודה כשיטה או כדרך לחקירת נושא מסוים או לביצועו. למעשה, מתודה היא כלי או תבנית, בה ניתן להשתמש למטרת המחשה של נושאים שונים. ובמילים אחרות, מתודה היא שיטה או דרך בה מדריכים יחידים ו/או קבוצות מפעילים שיקול דעת, בכדי להגביר את פעילותם, לגוונה ולהגיע ביתר יעילות אל מטרת הפעילות.

לפני שמחליטים באיזו מתודה לבחור, חשוב לשים לב לנקודות הבאות:

- ❖ גודל הקבוצה
- ❖ אופי הקבוצה
- ❖ מטרת השימוש במתודה (מה מנסים להשיג: לעורר את החניכים או ליצור אווירה רגועה)
- ❖ מקום הפעילות
- ❖ עזרים נדרשים

להלן מספר שאלות שיכולות לסייע בבחירת המתודה הרצויה:

1. באיזו מידה עוזרת המתודה להשגת המטרה?
2. באיזה אופן היינו רוצים להגיע לחניך? דרך שימוש ברגש, דרך שימוש בשכל, דרך התנסות או בעזרת שימוש בטכניקת הגילוי והחקירה.
3. אלו אילוצים קיימים? זמן, עזרים נדרשים, רמת הקבוצה והרכבה, מספר משתתפים וכיו"ב.

בנוסף, לפניכם כמה כללים שיסייעו בידכם להנחות ולהעביר את הפעילויות השונות בהצלחה, בהנאה, באווירה נינוחה ותוך שמירה על חוקי המשחק.

המלצות למנחה - רגע לפני שמתחילים....

1. מלאו את תפקידכם בהתלהבות – חשוב מאוד שההדרכה תלווה בחדוות המשחק של המנחים עצמם ולשם כך עליכם להפגין את הנאתכם האישית מן המשחק.
2. השרו אווירה נעימה.
3. העלימו עין משגיאות - לעיתים חשוב, כי המנחים יגלו הבנה אוהדת ויעלימו עין משגיאות מסוימות.
4. חזו מראש את השגיאות - ניסיון מוקדם מאפשר למנחים למנוע שגיאות מקובלות, ועליהם לעשות זאת בהומור ובעיתוי נכון. כאשר מגיע הרגע המתאים יש להפסיק את המשחק ולהסביר את הדרך הנכונה. ככלל, מומלץ לתקן שגיאות של יחידים אך ורק אם הן מפריעות להתקדמות הכלל.
5. היו נעימים ונוחים - השתדלו ליצור אווירה שתביא את המשתתפים לדייק במילוי חוקי המשחק מבלי שעובדה זו תקטין את הנאתם. חשוב שתיצרו אווירה המובילה לכך שחוקי המשחק יקוימו כדבר מובן מאליו.
6. קנו לעצמכם ביטחון על ידי הכנה מוקדמת - ביטחון עצמי נקנה בדרך של ניסיון, כמו כן, הכינו עצמכם כך שלא תיתקלו בשאלה "מה לעשות עכשיו?"
7. היזהרו מ"ביטחון יתר" ואפשרו העלאת רעיונות חדשים.
8. היו שקטים ושלווים.

9. שימרו על תפקידכם כמדריך/מחנך – מנהיג.
10. הסבירו במידה הרצויה - עליכם להסביר רק אם יש בה צורך בהסבר להבנת המשחק כדאי להימנע מלדכא ביטויי יוזמה של המשתתפים. ניתן להעביר את ההסברים לאחד החניכים.
11. צפו לטוב ביותר - מדריכים מוציאים מקבוצה את המיטב שבה רק כאשר הם מצפים לטוב ביותר וחותרים לקראתו.
12. השליטו משמעת בצורה חיובית - מדריכים טובים משתמשים בשיטות שאינן קפדניות מדי ויחד עם זאת גם אינן ותרניות.
13. היו גמישים - עליכם להיות מוכנים מראש לאפשרות, שיהיה עליכם לשנות את התוכנית בגלל סיבות חיצוניות (מזג אויר, מסי' משתתפים, מיקום וכדומה) או רגשיות (מצב רוח, אירוע חיצוני ועוד).
14. הכירו את חניככם – היכרות משמעה קשר טוב יותר.
15. רצוי לדעת איזה סוג משחקים החניכים אוהבים ולשתף איתם פעולה. יש לזכור כי אנשים אוהבים לשחק לא רק משחקים חדשים ומיוחדים אלא גם משחקים שהם אוהבים ומכירים היטב.
16. הימנעו מלהוציא משתתפים מן המשחק - אסור לשחק משחקים בהם המפסיד יוצא, מפני שלרוב דווקא אלו המפסידים ראשונים הם אלו הזקוקים למשחקים יותר מאחרים. יש דרכים רבות לקביעת מנצח מבלי להוציא משתתפים מהמשחק.
17. תנו אפשרות לאנשים לבטא את עצמם - אנשים מבטאים את עצמם במשחק על ידי דיבור או תנועה.

חלק א - חלוקה לקבוצות

דעתו של חניך אודות הפעולה נקבעת לא פעם בעשר הדקות הראשונות שלה. כאשר ההתחלה אינה אטרקטיבית, עלולה להיווצר התנגדות המטרפדת את הפעולה.

לעיתים קרובות פעולות מתחילות בחלוקת חניכים לקבוצות משנה. חלוקה כזאת יכולה לעורר עניין, אך היא עלולה גם להכניס מתח שלילי. בשל החשיבות שאנו רואות לחלוקה כזאת, נציג בפרק זה מגוון הצעות, חלקן מוכרות וחלקן פחות. הבחירה בין האפשרויות השונות תתבצע לאחר שהמדריך יברר לעצמו את הנקודות הבאות:

חלוקה טכנית מול התייחסות לתכנים - בפרק זה נציג דוגמאות לחלוקה טכנית. מתודות חלוקה מסוג זה הן לרוב קצרות וענייניות. כמו כן נציג טכניקות חלוקה המתייחסות לתכנים ולמטרות. **הרכב הקבוצה – חלוקה אקראית מול חלוקה מתוכננת** - כאשר המדריך מתכנן חלוקה של קבוצה עליו לברר לעצמו את חשיבות הרכב הקבוצות. בפרק זה נציג חלוקת קבוצות אקראית וחלוקת קבוצות המאפשרת למדריך לשלוט על הרכבי הקבוצות השונות. שליטה מסוג זה מעניקה למדריך יכולת ליצור קבוצות מאוזנות מבחינת הרכב המשתתפים.

הכנות לקראת השימוש במתודה - בפרק זה נציג מגוון הצעות לחלוקה, חלקן דורשות הכנה מוקדמת וחלקן אינן דורשות הכנה מראש. בתחילת כל הצעה תוצג מעין תעודת זהות, שתאפשר בחירה בין המתודות על פי הקריטריונים שקבעתם לעצמכם. משך המתודה הוא קצר (כ - 3-7 דקות) ופעמים רבות הוא תלוי בגודל הקבוצה.

1. מספרים

הרכב קבוצות - חלוקת הקבוצות יכולה להתבצע הן בצורה אקראית והן בצורה מתוכננת השולטת בהרכב המשתתפים בכל קבוצה.

מידת ההכנה – מועטה.

עזרים - פתקיות עליהן מצוינים מספרים סידוריים, המייצגים את מספר קבוצות המשנה הרצויות (כל מספר סידורי חוזר על עצמו מספר פעמים על פי מספרם הכולל של המשתתפים).

מהלך המתודה - כל חניך מקבל פתקית ועליה מספרה הסידורי של תת הקבוצה אליה הוא שייך. על פי הוראת המדריך מתכנסים כל החניכים שלהם מספר סידורי זהה.

למתודה זו יש כמה גרסאות:

חלוקת מספרים בעל פה – המדריך נותן לכל משתתף מספר ועפ"י הנחיה שלו כל המשתתפים להם אותו מספר הופכים לקבוצה. מספרים על גבי פתקים שהמדריך הכין מראש (כמצוין למעלה).

מספרים המודבקים על גבי כיסאות – לפני תחילת הפעולה המדריך מדביק על גב הכיסאות פתקיות עם מספרים (רצוי לשים את הכיסאות כך שהחניכים לא יבחינו בפתקיות לפני פתיחת הפעילות, הדבר ימנע מהם לבחור כיסאות ספציפיים). כל חניך יושב על כיסא ועל פי הוראת המדריך, הם מזהים את מספר הכסא ועוברים לשבת יחד עם שאר חברי הקבוצה בעלי אותו מספר.

חיפוש שותפים לקבוצה בפנטומימה – כל משתתף מקבל מספר. על המשתתפים לגלות את יתר חברי קבוצתם בפנטומימה (ללא אמירת המספר שהם קיבלו או הצגתו).

2. לחיצות ידיים

הרכב הקבוצות - חלוקת הקבוצות יכולה להתבצע הן בצורה אקראית והן בצורה מתוכננת.

מידת ההכנה – מועטה.

עזרים – פתקיות ועליהן מצוין מספר הקבוצה אליה משתייכים המשתתפים. לדוגמה, בקבוצה יש 20 משתתפים והמדריך מעוניין לחלק אותם לחמש קבוצות. במצב כזה המדריך יכין חמש פתקיות עליהם מופיע המספר 1, חמש פתקיות עליהם רשום מספר 2 וכך הלאה עד 4.

מהלך המתודה - כל חניך מקבל פתקית עם מספר (בחירת המספר יכולה להיות אקראית "מתוך כובע" או מידי המדריך על פי שיקוליו הוא). החניך מסתיר אותו מעיני האחרים ומתחיל לחפש את חבריו לקבוצה ללא דיבור. על פי סימן מהמדריך החניכים מתחילים. כאשר שני חניכים בעלי אותו מספר לוחצים ידיים, הם מתחברים וממשיכים יחדיו לחפש את שאר חברי הקבוצה. על פי סימן מהמדריך החניכים מתחילים לנוע בחדר וללחוץ ידיים. מספר לחיצות הידיים מייצג את מספרו של כל חניך.

3. סלט פירות

הרכב הקבוצות - חלוקת הקבוצות יכולה להתבצע הן בצורה אקראית והן בצורה מתוכננת.

מידת ההכנה – מועטה.

עזרים - פתקיות עליהן שם של פרי. מספר סוגי הפירות כמספר הקבוצות הנדרשות, מספר הפתקיות כמספר החניכים המשתתפים.

מהלך המתודה - כל חניך מקבל שם של פרי (בעל פה, או בכתב כאמור). על פי הוראת המדריך על החניכים להתחלק לקבוצות משנה בהתאם לסוגי הפירות השונים. אפשר לבקש שמציאת הקבוצה תעשה ללא מלל (בפנטומימה, ציור וכדומה).

4. צבעים

פעילות זאת מוצלחת במיוחד כאשר צריך לחלק את הקבוצה מספר פעמים במהלך אותה פעילות.

הרכב הקבוצות - אקראי.

מידת ההכנה - מועטה.

עזרים - רצועות צבעוניות מנייר קרפ. מספר הצבעים על פי מספר קבוצות המשנה הנדרשות, ומספר הרצועות מכל צבע כמספר החברים בכל קבוצה.

מהלך המתודה - כל חניך מקבל סרט נייר. על פי הוראת המדריך על החניכים להתחלק לקבוצות בהתאם לצבע שבידם - כל האדומים יחד, כל הכחולים יחד, בכל קבוצה צבעים שונים וכיו"ב. לצורך חלוקה נוספת במהלך הפעילות המדריך יכול לבקש מהמשתתפים ליצור קבוצות חדשות בהן יש נציג מכל צבע.

5. קולות של בעלי חיים

הרכב הקבוצות - חלוקת הקבוצות יכולה להתבצע הן בצורה אקראית והן בצורה מתוכננת.

מידת ההכנה - מועטה.

עזרים - פתקיות עם שמות של בעלי חיים שונים.

מהלך המתודה - כל חניך מקבל פתקית ועליה שם של בעל חיים (החניכים האחרים אינם יודעים מהו בעל החיים שקיבל). על פי הוראת המדריך כל אחד מחקה את קול בעל החיים "שלו". על החניך לזהות את חבריו לקבוצה באמצעות האזנה לקולות האחרים. גירסה נוספת למשחק יכולה להתבצע כאשר עיני המשתתפים קשורות, ועליהם לזהות את בעל החיים רק על פי הצלילים והכיוונים של הקולות הנשמעים.

6. מולקולות

פעילות זאת מתחילה כמשחק הפגתי ובסיומה נקבעות קבוצות המשנה.

הרכב הקבוצות - אקראי.

מידת ההכנה - אין.

עזרים - אין (ניתן להשתמש במוזיקת רקע בין אמירת המספרים).

מהלך המתודה - המדריך מכריז על מספר. על החניכים להסתדר בקבוצות המכילות חניכים כמספר הנקוב. בתחילת הפעילות ינקוב המדריך במספרים אקראיים רק לצורך המשחק. המספר האחרון עליו הוא יכריז הוא זה שנועד לחלק את החניכים למספר הקבוצות הדרושות לצורך הפעילות.

בפעילות זאת רצוי לשלב גם מוזיקה. הפסקת המוזיקה יוצרת קשב, במהלכו מכריז המדריך על המספר והמשתתפים מסתדרים בקבוצות כמתואר למעלה (מי שלא מצא קבוצה "נקנס" בנקודת חובה).

7. השלמת תצרף (פאזל)

הרכב הקבוצות - חלוקת הקבוצות יכולה להתבצע הן בצורה אקראית והן בצורה מתוכננת. בחלוקה מתוכננת המשתתפים אינם יודעים מי יהיו שותפיהם לקבוצה עד לסיום הרכבת כל חלקי התצרף. המדריך יכול לשלוט על הרכב הקבוצות באמצעות מתן חלקים מסוימים למשתתפים ספציפיים (כיוון שהשקיות של כל התצרפים נמצאות בידיו, הוא יכול לחלק את השקית לאותם משתתפים מהם הוא רוצה ליצור קבוצה אחת).

מידת ההכנה - בינונית- רבה.

עזרים - תמונות הגזרות למספר חלקים (תמונות כמספר הקבוצות הנדרשות, כל תמונה תחולק בהתאם למספר החניכים בכל קבוצה).

מהלך המתודה - כל משתתף מקבל חלק אחד של תצרף ומחפש משתתפים נוספים שלהם חלקים נוספים של אותו תצרף לשם הרכבת התמונה השלמה. התחרות היא בין הקבוצות, קבוצה המוצאת את כל משתתפיה ומרכיבה ראשונה את התצרף – מנצחת.

אפשר ליצור מספר סוגים של תצרף:

- ❖ תצרף שהרכבתו יוצרת תמונה.
- ❖ תצרף שחיבור נכון של חלקיו יוצר היגד הגיוני או פתגם ידוע.
- ❖ תצרף שהרכבתו יוצרת סיפור או משל קצר.

מומלץ שהתצרף הנבחר יעסוק בנושא המרכזי של הפעילות שתבוא בהמשך או לפחות שתהיה לו זיקה אליה.

8. השלמת תמונה על פי שקף

מתודה זאת דומה למתודה הקודמת (בנית התצרף) אך הטכניקה שונה במעט.

הרכב הקבוצות - חלוקת הקבוצות יכולה להתבצע הן בצורה אקראית והן בצורה מתוכננת. בחלוקה מתוכננת המדריך שולט על הרכב הקבוצה באמצעות מתן חלקים מאותו שקף לאותם משתתפים מהם הוא רוצה ליצור קבוצה אחת.

מידת ההכנה - רבה.

עזרים - מספר תמונות מופשטות כמספר הקבוצות הנדרשות ושקפים כמספר המשתתפים. כל ציור יופרד למספר פרטים. כל פרט יופיע על שקף אחר, צירוף של כל השקפים והנחתם זה על גבי זה יצור את התמונה השלמה.

מהלך המתודה - כל משתתף מקבל שקף. על המשתתפים להסתובב בחדר ולחפש את בעלי השקפים שיוצרים יחד את התמונה השלמה.

9. חלוקה על פי שירים

הרכב הקבוצות - חלוקת הקבוצות יכולה להתבצע הן בצורה אקראית והן בצורה מתוכננת.

מידת ההכנה - מועטה.

עזרים – דפים עליהם קטעי שירים.

לצורך המתודה על המדריך לבחור מראש מספר שירים (כמספר הקבוצות שהמדריך רוצה). יש לחלק כל שיר לקטעים כמספר המשתתפים הנדרשים בכל קבוצה. מומלץ לבחור שיר המוכר לכולם ולחלקו בצורה כזאת שבכל חלק יהיו כמה שורות המוכרות לכלל המשתתפים.

מהלך המתודה - כל חניך מקבל פתק עם קטע משיר, על פי הוראת המדריך כל החניכים שרים את קטע השיר המצוי בידם. תוך כדי כך, עליהם להסתובב בחדר ולזהות את חברי קבוצתם. עם סיום חלק זה, תבצע כל קבוצה את השיר שלה (אפשר כמובן לתת פרס לקבוצה שתשיר בצורה המוצלחת ביותר). ניתן לבצע חלק זה באופן ספונטאני או להקצות לכל קבוצה מספר דקות לחזרות לקראת "ההופעה" במליאה.

10. חלוקה על פי דעות דומות

מתודת חלוקה זאת טובה במיוחד לפעילויות בהן נדרשים החניכים להביע דעות בנושאים שונים.

הרכב הקבוצות - אקראי.

מידת ההכנה - רבה.

עזרים – כרזות ועליהן מופיעות דעות ועמדות שונות, הנוגעות לנושא הפעולה (כל הדעות והעמדות ממוספרות בסדר רץ - ראה דוגמה בהמשך); מדבקות לבנות.

מהלך המתודה – כל חניך מקבל מדבקה לבנה. החניכים עוברים בין הכרזות השונות ובוחרים בדעה או בעמדה אחת המקובלת עליהם ביותר ורושמים את מספרה על המדבקה (על המדבקה צריכה להופיע מספר אחד מכל כרזה). לאחר בחירת מספר (שמיצג עמדה) על המשתתף להדביק את המדבקה על דש בגדו. על החניכים להסתובב בחדר ולחפש משתתפים נוספים שיש להם לפחות שלושה מספרים דומים לשלהם ואיתם הם ייצרו את הקבוצה המבוקשת.

לפניכם דוגמא למספר הצהרות אפשריות, בנושא הציפיות שלי מהחיים בפנימייה:

- ❖ להצליח בלימודים
- ❖ שהמורים לא יציקו לי
- ❖ לימודים הם פרט שולי בחיים בפנימייה
- ❖ מדריך מבין ורגיש
- ❖ שיהיו חוגים מעניינים
- ❖ להכיר חברים חדשים
- ❖ שיתנו לי לעשות כרצוני אחרי שעות הלימודים
- ❖ לא חשובים לי התנאים, העיקר האווירה בקבוצה
- ❖ שאוכל לבחור עם מי לגור בחדר
- ❖ הרבה פעילות חברתית
- ❖ הרבה זמן חופשי
- ❖ קשר קורקטי עם המדריך

חלק ב - פתיחת פעולה

פרק זה יעסוק במתודות שעיקר עניינן הוא - פתיחת פעולה. בתחילת הפעילות חשוב ליצור גירוי ועניין בקרב החניכים כדי לשמור על רמת הקשב של המשתתפים ולאפשר המשך מהלך פעולה תקין. המתודות המוצעות להלן מאפשרות יצירת קשר ומפגש בין חניכים שונים שבחיי היום-יום לאו דווקא יוצרים קשר. כמו כן, פעולות אלו מזמנות חשיפה למגוון דעות (חלקן גם שונות משלנו) ומספקות הזדמנויות לעבודה עם מספר רב של חניכים במשך זמן קצר.

אחד העקרונות החשובים בפתיחת פעולה היא ליצור תחושה שלא מדובר בשיעור ערב. פעולה עיונית אינה שיעור ואסור לה להידמות לכה. שיעורים יש די והותר במהלך היום בבית הספר. לפיכך חיוני ביותר, מצד אחד - שפתיחת פעולה תהווה גירוי המזמין תגובות ומזמין מעורבות של החניכים בנושא. ומצד שני – שהמתודה הנבחרת לפעולה תהייה שונה ככל האפשר משיעור פרונטאלי.

11. קרוסלה

מטרת המתודה – לערוך היכרות, אך כדאי לדעת שניתן להשתמש בה גם לשם דיוני זוגות ולליבון נושא כלשהו כהכנה לקראת העלאתו לדיון בפני הקבוצה כולה.

משך הפעילות - מומלץ לקיים כל דיון בזוגות במשך כחמש דקות. משך הפעילות כולה תלוי במספר הדיונים שהמדריך מקיים בסבב.

מידת ההכנה – מועטה.

מספר משתתפים - 15 - 40.

מקום פעילות – מועדון.

עזרים - כיסאות מסודרים בשני מעגלים (פנימי וחיצוני).

מהלך הפעילות - המשתתפים יושבים בשני מעגלים, מעגל בתוך מעגל. כל משתתף במעגל הפנימי יושב מול בן זוג במעגל החיצוני. כך נוצרות מספר תחנות, שבכל אחת מהן זוג משתתפים (אחד מהמעגל החיצוני ואחד מהמעגל הפנימי).

המדריך מציג את הדילמה או את נושא הפעילות. הוא מציין את הנקודה בה דנים, ונותן אות להתחלת הדיון. לאחר מספר דקות, המשתתפים במעגל הפנימי מתבקשים לנוע ימינה ואילו המשתתפים מהמעגל החיצוני מתבקשים לנוע שמאלה.

חוזרים על התהליך ובוחרים באחת משתי האפשרויות, מתן נושא חדש לדיון או המשך הדיון הקודם. הפעם התהליך מתרחש עם בני זוג חדשים, המביאים באופן טבעי את רוח הדברים שהייתה בדיון הקודם.

לאחר סיום חלק זה, מתכנסים בקבוצות המשנה לליבון הנושא שעל הפרק. כל קבוצה מציגה את הדעות והרעיונות שעלו במפגשי הזוגות, ומסכמים את דעתם כקבוצה. ממנים לקבוצה דובר ומתכנסים במליאה. כל קבוצה מציגה באמצעות הדובר שלה את סיכומי הדיונים.

12. אקווריום

מטרת המתודה - פעילות זו עוסקת בדיון והחלפת דעות. מתודה זאת מאפשרת הצגת מידע בזמן קצר באמצעות בחירת הנציגים למעגל הפנימי. באמצעות המתודה ניתן לשמור רמת קשב גבוהה אצל המשתתפים, משום שבכל רגע נתון הם יכולים לעבור מתפקיד של צופה פסיבי למשתתף פעיל.

משך הפעילות - 15-20 דקות.

מספר משתתפים - 15-30.

מקום פעילות – מועדון.

מידת ההכנה – מועטה.

עזרים - כיסאות מסודרים בשני מעגלים (פנימי וחיצוני).

מהלך הפעילות - המדריך מסדר כיסאות בשני מעגלים - מעגל פנימי ומעגל חיצוני ומושיב את חברי הקבוצה במעגלים (בצורה אקראית או מתוכננת). במעגל הפנימי יושבים משתתפים שיהוו את קבוצת הדיון. במעגל החיצוני יושבים שאר חברי הקבוצה ומאזינים לנאמר במעגל הפנימי.

המדריך מציג נושא לדיון, ועל חברי הקבוצה הפנימית לפתח את הנושא. במעגל הפנימי (קבוצת הדיון) יש להשאיר כיסא ריק. אם אחד מהיושבים במעגל החיצוני מעוניין להשתתף בדיון או להביע עמדה, עליו לעבור לשבת בכיסא הריק שבמעגל הפנימי. לאחר שסיים את דבריו, עליו לפנות את הכיסא, כדי לאפשר למשתתפים נוספים מן המעגל החיצוני להשתתף בדיון.

קבוצת הדיון מוזמנת לדבר את היושבים במעגל החיצוני להגיב לנעשה בדיון, ולבקשם להתערב ולהביע דעה תוך כדי ישיבה על הכיסא במעגל הפנימי.

13. גרף דעות

מטרת המתודה - לאפשר למשתתפים להעלות מגוון דעות בקבוצה (גם דעות השנויות במחלוקת).

משך הפעילות - 5 דקות לכל הצגה של עמדה.

מספר משתתפים – 15-20.

מידת ההכנה – מועטה.

עזרים - שני שלטים : האחד, שלט עם סימן חיובי (+) מסכים, תומך, רוצה. השני, שלט עם סימן שלילי (-) לא מסכים, לא תומך, לא רוצה.

מקום פעילות – מועדון.

מהלך הפעילות – המדריך תולה על קירות מקבילים בחדר שני שלטים. שלט שעליו כתוב – "מסכים" ועל הקיר השני שלט שעליו כתוב "לא מסכים". המדריך מציג בפני הקבוצה נושא (לדוגמה, מה דעתם על ביי"ס מעורב דתיים-חילוניים וכדו'). על חברי הקבוצה להביע עמדה כלפי אותו נושא. אופן הבעת העמדה מתבצע באופן הבא: עמידה ליד הקיר שמביע את יחס החניכים לנושא (+ / -). לחניכים שמתלבטים ניתנת אפשרות לבחור לעמוד במרכז או בצד הנוטה לעמדה איתה הם יותר מסכימים.

המדריך שואל את המשתתפים לסיבות לבחירתם בעמדה המסוימת (יש אפשרות לדחות דיון זה לאחר הצגת כל הנושאים ע"י המנחה). המנחה מציג מספר נושאים (מותר רק פעם אחת לעמוד במרכז). לבסוף המדריך עורך דיון מסכם על העמדות שהוצגו בתרגיל ובדיקת הבחירות שאנשים עשו (לעמוד תמיד ב... / לעמוד במרכז... / ולא לנקוט עמדה וכדו').

14. השלמת היגדים

מטרת המתודה - הצגת נושא תוך מעורבות כלל המשתתפים.

משך הפעילות - 5 דקות.

מספר משתתפים - 5-30.

מקום פעילות - מועדון.

מידת ההכנה - מועטה.

עזרים - כלי כתיבה, רצועות נייר (1/4 דף A4) כמספר המשתתפים.

מהלך הפעילות - כל חניך מקבל נייר וכלי כתיבה. המדריך מתחיל משפט (למשל "כשאני כועס אני..."). המדריך מבקש מכל משתתף לרשום את המשך המשפט ע"ג דף הנייר שברשותו. לאחר שכל משתתף רשם את המשך המשפט חושפים את הכתוב בפני יתר המשתתפים. חשיפת הכתוב יכולה להתבצע בשתי דרכים:

1. כל המשתתפים מראים את הכתוב לשאר הקבוצה, והמדריך מקריא בקול את המשך המשפט כפי שנרשם ע"י המשתתפים השונים, תוך כדי התייחסות לתוכן.
2. כל משתתף תולה את המשך המשפט אותו הוא בחר על כרזה שהוכנה מראש על הקיר.

לאחר שכל ההתייחסויות הוצגו, המשתתפים מסתובבים, מתרשמים מן הכתוב, ובוחרים התייחסות עימה הם לא מזדהים. המדריך חוזר ומרכז את המשתתפים ומבקש מהם להתייחס למשפטים איתם הם לא הזדהו.

להלן דוגמה לשימוש במתודה זאת בנושא אלימות. המדריך מתחיל משפט "כשאני כועס אני..." כל אחד מהמשתתפים כותב המשך המשפט על דף הנייר שברשותו. לאחר שכול המשתתפים בחרו סיום למשפט, כל משתתף מציג את הדף שלו. בשלב ראשון ניתן למיין את התגובות לקבוצות, על פי תוכן, סגנון, רמת האלימות העולה מהן וכיו"ב. מפתחים דיון סביב המושג "כעס" והתגובות אליו. מדוע אנשים כועסים? איזה צורך בא הכעס לשרת? מהי תגובה יעילה לכעס? האם כעס על הכעס עוזר?

חשוב לזכור כי על המדריך להכין גם את התכנים הרלבנטיים לנושא הפעולה, וככל שהמדריך מוכן יותר, כך הדיון והמסקנות העולים מהפעלה זאת יהיו משמעותיים יותר לחניכים.

15. אסוציאציות

אסוציאציה היא תהליך בלתי מתוכנן שבמהלכו המשתתפים מעלים תגובות הקשורות לנושא על ידי "זריקה" אקראית של התייחסויות. השימוש באסוציאציה מטרתו לעורר את המשתתפים לבצע חשיבה ראשונית בעזרת תגובה מיידית ללא בקרה.

טכניקה זאת נפוצה כשיטה לפתרון בעיות בדרך קבוצתית. הגישה מבוססת על אי שלילת פתרון ואי הבעת עמדה בעת התהליך עצמו. כמו כן קיימת אפשרות להשתמש בשיטה בקבוצה או בזוגות בהתאם לאופי ההפעלה.

מתודה זאת חושפת באופן בלתי מודע את רמת הידע של החניכים ביחס לנושא האמור וכן את אופן התייחסותם של החניכים לנושא (למשל, הבעת רגשות, עמדות, דעות וכדומה). לדוגמה, הנושא: ט"ו בשבט; האסוציאציה – פירות יבשים, נטיעות, עצים ועוד. מתשובות החניכים ניתן להסיק כי יש להם דעה בנושא ומהו היקף רמת הידע המיוחס אליו.

15. א. שמש אסוציאציות

המדריך אומר מילה כלשהי וכל חניך "זורק" מילה שמתקשרת לו לנושא. המדריך רושם את כל האסוציאציות על גבי לוח ומאוחר יותר מתייחס אליהן. שיטת שמש האסוציאציות הינה שיטה ישנה וטובה אולם ברצוננו להציע שיטות נוספות לצורך העלאת התייחסויות לנושא כלשהו.

15. ב. משחק אסוציאציות מורכב

משך המתודה - כ-10-15 דקות, תלוי במספר המשתתפים.

מספר משתתפים - 10-20 משתתפים (מספר רב של משתתפים עלול לגרום להאטת הקצב).

מקום פעילות - מועדון.

עזרים - כלי כתיבה; דפים; לוח.

מידת ההכנה – מועטה.

מהלך המתודה – כל חניך מקבל דף וכלי כתיבה ועליו לרשום אסוציאציה לנושא שמציג המדריך. לאחר שכל החניכים רשמו אסוציאציה לנושא שהוצג עליהם להפוך את הדף ולרשום בצידו השני של הדף ארבע אסוציאציות למילה שהם עצמם בחרו, כלומר אסוציאציה על האסוציאציה. לאחר שכל המשתתפים כתבו משני צידי הדף, עורכים סבב שבו כל משתתף מציג את ארבע המילים שהוא בחר כאסוציאציה על אסוציאציה. על הקבוצה מוטלת המשימה לנחש מהי המילה הרשומה בצידו השני של הדף, שהיא בעצם האסוציאציה על דברי המדריך.

לאחר שהקבוצה מגלה את האסוציאציה המדריך רושם אותה על הלוח ועוברים למשתתף הבא. כאשר כל האסוציאציות נרשמות על הלוח מפתחים דיון סביב האסוציאציות.

דוגמא:

נושא שהוצג ע"י המדריך – יום העצמאות

אסוציאציה של המשתתף – מלחמה

אסוציאציה לאסוציאציה – מוות, פחד, בכי, צער.

המשתתף מקריא מילה אחת מ"אסוציאציה על אסוציאציה", במידה והמשתתפים לא מצליחים לזהות את המילה, המשתתף אומר אסוציאציה נוספת וכך הלאה עד שהם מזהים את האסוציאציה שנבחרה לנושא שהוצג על ידי המדריך.

16. חץ ופרח

השימוש במתודה – לפתיחת פעולה. מתודה זאת מתאימה להערכת דעותיהם ורגשותיהם של המשתתפים, תוך אפשרות להישאר אנונימיים. יתרונה בכך שהדגש מושם על הדיון תוך הבעת דעות חופשיות והתייחסות לגופו של עניין ולא דווקא לגופו של האומר.

משך הפעילות – כ- 10 דקות.

מספר משתתפים – 5-15 משתתפים.

מקום הפעילות – מועדון.

עזרים – לוח בריסטול (ככל שהקבוצה גדולה יותר, יש להשתמש בלוח גדול יותר, כדי לאפשר מקום להבעת דעה לכל המשתתפים), שעל גביו תמונות, ציורים, צילומים, או משפטים הנוגעים לנושא הפעולה; כלי כתיבה, טושים וצבעים; ניר דבק.

מהלך הפעילות – המדריך פורס את הבריסטול על הרצפה. החניכים מקבלים כלי כתיבה. עליהם להתייחס לתכנים שעל גבי הבריסטול באופן הבא: הוספה של פרח או תמונה פירושה הסכמה או תמיכה בהיגד או ברעיון שהתמונה מביעה. ציור של חץ יציין חוסר הסכמה, ואילו סימן שאלה, יציין חוסר החלטה. מקצים מספר דקות להתייחסות אל ההיגדים והתמונות. לאחר שכל החניכים סיימו להביע את התייחסויותיהם, מתחיל הדיון.

דוגמא לשימוש במתודה בנושא גורמים מעודדי אלימות:

מכינים בריסטול ועליו רשימה של גורמים פוטנציאליים המעודדים אלימות (פרסומות, סמים, טלוויזיה, עיתונות, אלכוהול, משטרה, מצב פוליטי, הורים, תוכניות ילדים כדוגמת משפחת סימפסון, סאות' פארק וכדומה). בין הגורמים יש לשלב דברים שברור שלא תהיה לגביהם הסכמה וכן מומלץ לחפש תמונות או כיתוב מתאימים המייצגים זאת. החניכים מסמנים ליד כל תמונה/כיתוב ציור של פרח, חץ או סימן שאלה, על פי מידת ההסכמה שלהם עם הקשר שיש לגורם זה ולהתנהגות אלימה. לאחר שכל החניכים סימנו את בחירתם, הדיון נפתח כשלנגד עיניהם פרושה ההתייחסות של כולם. יש לזכור, כמו תמיד, מתודה טובה אינה מספיקה להעלות את רמת הדיון, ובכל מקרה על המדריך הטוב להכין את הנושא גם מבחינת תכניו והמסרים אותם הוא מעוניין להביא בפני חניכיו.

17. סל רגשות

השימוש במתודה – פתיחת וסיכום פעולה. באמצעות מתודה זו אפשר לפתוח ולפתח נושאים הטעונים רגשית, וכן להעלות למודעות המשתתפים את קשת הרגשות המתייחסות לנושא נתון.

פתיחה פעולה – פעילות שבאמצעותה ניתן להכניס חניכים לנושאים "כבדים" כמו ימי זיכרון לסוגיהם (יום הזיכרון לשואה ולגבורה, יום הזיכרון לחללי מלחמות ישראל, ימי זיכרון בפנימייה וכדומה).

סיכום פעילות – פעילות שבאמצעותה אפשר לסכם את מגוון הרגשות שעלו במהלך הפעילות.

משך המתודה – 15-20 דקות (משך הפעולה גדל ככל שמספר המשתתפים גדל).

מספר משתתפים – עד 20 משתתפים (שככול שהקבוצות קטנות יותר, הפתיחות גדלה).

עזרים – דפי רגשות (כל רגש ירשם על דף נפרד - ראו נספח).

מקום הפעילות – מועדון.

מהלך הפעילות – המדריך מפזר את "דפי הרגשות" על גבי הרצפה, ונותן לחניכים מספר דקות לעיין בהם. המדריך מציג את נושא הפעולה ומבקש מהחניכים לבחור ולקחת את אחד מן הרגשות המוצעים שאליו הוא מתחבר בהקשר לנושא הנדון.

לאחר שכל חברי הקבוצה בחרו רגש (ניתן לבחור ו/או להתייחס לאותו רגש גם אם הוא כבר נלקח ע"י משתתף אחר). המדריך מבקש מן המשתתפים לשתף את הקבוצה בבחירתם ולהסביר מדוע הם בחרו ברגש המסוים. עם סיום הסבב של אלו שהיו מוכנים לשתף את הקבוצה בבחירתם, אפשר להתייחס לכל מגוון הרגשות שעלו לגבי הנושא.

אפשר להיעזר בין היתר בנקודות הבאות:

- ❖ האם הופתעתם מהרגשות שעלו?
- ❖ אלו רגשות חזרו על עצמם?
- ❖ האם היו רגשות מנוגדים?
- ❖ האם נשמעו עמדות שקשה לכם לקבל אותן?

מומלץ לבקש מהמשתתפים שידברו על פי בחירתם ולאן דווקא על פי סדר ישיבתם. כך תיווצר לגיטימציה לא רק למי שמדבר, אלא גם למי שמעדיף להקשיב בלבד. מכיוון שהנושא העולה הינו הדעות והרגשות האישיים של אחד ואחת, הרי ממילא אין כאן תשובה נכונה או בלתי נכונה. לכן מאוד חשובה אווירת קבלה של כל הנאמר. רצוי לנסות ולהפגיש רגשות מנוגדים. אם משתתף הציג שמחה, מומלץ לברר אם יש מישהו שמרגיש אחרת, ואם הוא מוכן להציג את הרגש שבו הוא בחר.

חשוב לא לפחד משתיקות! לשתיקות עוצמה משלהן. יתכן שהשתיקה תיצור מבוכה ויהיו חניכים שינסו לשבור את השתיקה באמצעות בדיחה או הערה מביכה, שמוציאה את כולם מן הריכוז. אפשרי לשקף את המצב למשתתפים ולומר שאתם מבינים שהנושא לא פשוט אבל מאוד תעריכו את המשתתפים שיבחרו להציג את דעתם.

להלן רשימת הרגשות :

אי ודאות	אחוה	אושר	אהבה	אדישות
בושה	בוז	אמון	אכזבה	אימה
הערכה	הזדהות	הבנה	בלבול	ביטחון
ייאוש	חשש	חרדה	חיבה	התרגשות
נקמה	ניכור	מבוכה	כעס	כאב
עצבנות	סלידה	סיכוי	סבל	ניתוק
רוגז	ציפייה	ציניות	פיוס	פחד
תקווה	תסכול	תוקפנות	שמחה	שנאה

ועוד....

18. נחשו את הקשר

שימוש במתודה – פתיחת נושא בצורה משחקית תוך הכנסת החניכים לנושא הפעולה ולמושגים הקשורים אליו.

משך המתודה – 20 דקות.

מספר משתתפים – 20-40 משתתפים.

מקום פעילות – מועדון.

עזרים – שני לוחות משחק כשבכל אחד מהם תשע משבצות. בלוח אחד ירשמו מילות מפתח הקשורות לנושא הפעולה, ובלוח השני מילים בעלות קשר אסוציאטיבי למילים שבלוח הראשון.

לדוגמא:

א	ב	ג
שכונה	כסף	תקווה
עושר	לשכת התעסוקה	עשיר
קו	גנב	אבטלה

א	ב	ג	
עורך דין	עשירון עליון	עבריים	1
שחורים	דרומי	לבנים	2
עוני	שוטר	צפוני	3

מהלך הפעילות:

המדריך מציג את נושא הפעילות ומחלק את הקבוצה לשני צוותים. כל צוות מקבל לוח משחק אחד, ולאחר דיון פנימי, מנחש בתורו את המילה הנמצאת במשבצת המקבילה בלוח של הצוות השני (לכל צוות ניחוש אחד בלבד). למשל צוות מתחיל ואומר: "המילה שלכם במשבצת א1 היא...". אם הצוות הצליח לנחש, הוא מקבל תור נוסף, במידה ולא התור עובר לצוות השני. הצוות המנצח הוא הצוות שניחש ראשון את הלוח של הצוות היריב.

19. קול המצפון

שימוש במתודה – מתאים לפתיחת פעולה, שמטרתה העלאת נושאים בעיתיים על פני השטח, כמו כן, ניתן להשתמש בה בשלב הדיון ככלי לליבון נושאים שעולים. זוהי מתודה העושה שימוש במשחק תפקידים, ודרכו המשתתפים מבינים את "הכוונות שמאחורי המילים". להערכתנו, זוהי דרך טובה להעלאת נושאים טעונים.

משך הפעילות – 5-10 דקות.

מספר משתתפים – 15-20 משתתפים.

מקום פעילות – מועדון.

עזרים – חומר רקע אודות הדמויות (דף רקע לכל אחת מן הדמויות ובו פרטים עליה).

מהלך הפעילות – המדריך בוחר סיטואציה כלשהי המתרחשת בין דמויות. כל חניך שמציג דמות מסוימת מקבל דף ובו פרטים על הדמות, תפקידה והסיטואציה בה היא פועלת. כל משתתף מציג את הדמות אותה הוא מייצג, וכן את מערכת הקשרים שיש לו עם הדמות השנייה. אחרי ההצגה העצמית של הדמויות, מתחיל דו-שיח ביניהן.

לאחר מספר דקות של דו-שיח, ממנה המדריך "מצפון" לכל דמות - חניך שעומד מאחורי המשתתפים במשחק התפקידים. על פי סימן של המדריך, על ה"מצפון" להציג את "הקול הפנימי של הדמות", או במילים אחרות מה מסתתר מאחורי דבריה של הדמות. הוספת אלמנט המצפון מאפשרת לחשוף רבדים נוספים של הדמות (קונפליקטים פנימיים או מחשבות שהשחקנים, בדרך כלל לא מעזים לבטא בקול רם).

לאחר משחק התפקידים, המדריך מקיים דיון על הנושא תוך התייחסות למידע שנאמר במפורש ולמידע הסמוי. על המדריך להראות לחניכיו, ולפתח בהם רגישות לאותם מסרים המצויים "מתחת לפני השטח", כחלק בלתי נפרד מן האינפורמציה הגלויה.

20. עמדות על הקיר

שימוש במתודה – מתודה חליפית לסעור מוחות. כאשר המדריך מעוניין להעלות מספר גדול של נקודות התייחסות. מטרת הקבוצה להעלות על הכתב התייחסויות ו/או אסוציאציות רבות ככל האפשר לנושא מסוים, בפרק זמן קצוב.

משך פעילות – 10 דקות.

מספר משתתפים – 20-30 משתתפים.

מקום הפעילות – מועדון.

עזרים – לורדים; דפי נייר (רבע מדף A 4); נייר סלוטייפ; מספריים.

מהלך הפעילות – הפעילות מתחלקת לשלושה שלבים:

- ❖ **שלב א** – העלאת רעיונות – מחלקים את הקבוצה לקבוצות משנה בנות 5-7 משתתפים, כל אחת. כל קבוצה מקבלת ציוד (מספריים, לורד **אחד**, נייר סלוטייפ **אחד**, דפי נייר). המדריך מקציב זמן לפעילות (10-7 דקות), ומראה לכל קבוצה את "הקיר שלה". במהלך הזמן הנקוב חברי הקבוצה מעלים נקודות לנושא המוצג. כל רעיון ירשם על דף נפרד ויתלה על ה"קיר של הקבוצה" (לאור העובדה שיש רק לורד אחד ונייר סלוטייפ אחד, כדאי להמליץ לחברי הקבוצה לחלק בניהם תפקידים). המשחק מתחיל עם הינתן האות מן המדריך. עם תום פרק הזמן שהוקצב על המשתתפים להניח את כלי הכתיבה והדפים ולספור את מספר דפים שנתלו. מנצחת הקבוצה עם מספר הדפים הגדול ביותר.
- ❖ **שלב ב'** – שלב ניפוי ומיון הדעות - חשיבות שלב המיון הוא בהכוונת הקבוצה ומיקודה בנקודות העיקריות שהועלו. כל קבוצה בוחרת חמשת הנקודות החשובות ביותר בעיניה ומנמקת את בחירתה. אפשר לבקש מהם לדרג את חמשת הרעיונות שנבחרו מ 1-5 עפ"י מידת החשיבות שהם מקנים להם.
- וריאציה נוספת**: הקבוצות מחליפות מקום, וכל קבוצה מנפה את הרעיונות של הקבוצה האחרת.
- ❖ **שלב ג'** – דיון ועיבוד הנושא- כל קבוצה מציגה את הנקודות החשובות ביותר בעיניה ומנמקת את בחירתה. במידה והנקודות דורגו עפ"י סדר חשיבות יש לערוך השוואה בין העמדות של הקבוצות השונות.

נושאים לדוגמה:

- ❖ גורמים המובילים לאלימות.
- ❖ ציפיות ממדריך הפנימייה.
- ❖ צפיות מן החיים בפנימייה.
- ❖ תפקידי מועצת חניכים בפנימייה.

21. סקר עמדות

שימוש במתודה – לשם עריכת סקר עמדות בנושא כלשהו.

משך הפעילות – שעה וחצי.

מספר משתתפים – 20-30 משתתפים.

מקום הפעילות – מועדון.

עזרים – דף שאלות; דפים; כלי כתיבה.

מהלך הפעילות – מחלקים את הקבוצה לצוותי סוקרים ובכל צוות ממנים מספר בעלי תפקידים: שואל שאלות; מסכם תשובות; תצפיתן הבודק את תגובות הנשאלים (דרך הדיבור, יחס חיובי או שלילי, תנועות גוף וכדו'). הצוותים יוצאים לערוך את הסקר. עם תום הסקר, מתכנס הצוות לסכם את ממצאיו, ובמליאה מציג את ממצאיו. לאחר מכן מתקיים דיון בממצאי כלל הצוותים - מהו המכנה המשותף, היכן יש שונות, מהן החוויות של החניכים מן הסקר ועוד.

חשוב להקפיד !!!

בפניה לכל נסקר יש להקפיד על הכללים הבאים:

- ❖ אדיבות
- ❖ הצגת הסוקרים
- ❖ הצגת מטרת הסקר
- ❖ מה עושים עם הממצאים (כאשר נסקר מעוניין בתוצאות של הסקר, יש לספק לו את הממצאים).

דוגמאות לסקר עמדות:

- * נושא מקומי – מהי עמדת החניכים בפנימייה כלפי תופעה מסוימת?
- * נושא אזורי - מהי עמדת החניכים כלפי שינויים כאלה ואחרים באזור?
- * נושא ארצי - מהי עמדת החניכים כלפי תופעה כלשהי הרווחת במדינה – אמהות חד הוריות, נכים, עובדים זרים, שאלת השלום, בחירות ועוד.

22. תרגיל החפצים

השימוש במתודה – לפתיחת פעילות. מתודה זו מאפשרת אוורור רגשות, בעזרתה המשתתפים נהנים מן האתגר האישי של קישור חפץ נתון לנושא נדון תוך שימוש ביצירתיות. הפעילות טומנת בחובה הפתעות שונות, הנגזרות מן הסקרנות לדעת כיצד יתמודדו אחרים עם המשימה, מה הם יספרו על החפץ שבידיהם, וכיצד הם יקשרו אותו לנושא. ככל שמגוון החפצים גדול יותר כך גדל העניין שמתעורר.

משך המתודה – 30-45 דקות.

מספר משתתפים – עד 20 משתתפים. רצוי להגביל את מספר החניכים בקבוצה ככל האפשר, משום שככל שהקבוצות קטנות יותר, הפתיחות גדלה.

מקום הפעילות – מועדון.

עזרים – מגוון של חפצים אקראיים שהמדריך מכין מבעוד מועד. אפשר לבקש גם מן המשתתפים להביא איתם חפצים מעניינים כדי להעשיר את האוסף (אוסף החפצים יכול להיות סתמי וללא קשר בין חפץ לחפץ אך הוא יכול להיות גם בעל מכנה משותף כלשהו). אפשרות נוספת היא להשתמש בחלקי חפצים לא מזהים בכדי לגרות את הדמיון לכיוונים שונים; שק אטום שניתן להכניס לתוכו את כל החפצים.

מהלך הפעילות – המדריך מחלק לכל אחד מהמשתתפים חפץ כלשהו שהוא שולף באופן מקרי מן השק האטום (אין החלפות). לאחר שכל המשתתפים קיבלו חפצים מהשק מבקש המדריך מכל משתתף התייחסות אישית לנושא הפעולה באמצעות החפץ. כל משתתף קושר את החפץ לנושא הפעולה באמצעות משמעות שהוא מקנה לו. החניכים יגדילו לעשות אם יביעו באמצעות החפץ את יחסם ורגשותיהם כלפי הנושא.

פעילות בונוס אפשרית: בסיום הדיון יתבקשו המשתתפים, ליצור בעזרת החפצים פסל שקשור לנושא הפעולה.

למדריך/מנחה - כדאי לאפשר למשתתפים יצירתיים ו/או בעלי כושר ביטוי, לפתוח בדברים ולאודוקא על פי סדר ישיבת החניכים. באופן זה ההשתתפות תהיה של כל מי שמרגיש מוכן להתחלק. בשום אופן לא מומלץ ללחוץ על מי שאינו רוצה לדבר. יש לתת לגיטימציה לכל התבטאות, כיוון שאין "תשובה נכונה". בצורה זאת ניתן לעודד משתתפים שבדרך כלל נמנעים מלהביע את דעתם בדיונים קבוצתיים.

23. קולאז'

שימוש במתודה – עיבוד נושא בדרך יצירתית, מתודה המתאימה למגוון צרכים: פתיחת פעולה, עיבוד נושא לאחר פתיחה מסוג אחר, סיום פעולה ועוד.

משך הפעילות – 20 דקות.

מספר משתתפים – 20-30 משתתפים.

מקום הפעילות – מועדון.

עזרים – בריסטולים/דפים גדולים; עיתונים מסוגים שונים (רצוי ז'ורנלים); צבעים מסוגים שונים: צבעי מים, גואש, עפרונות פסטל וכיו"ב; לורדים; מספריים; דבק.

מהלך הפעילות – המדריך מציג את נושא הפעולה (הצגת הנושא יכולה להיעשות בצורה פרונטאלית או בכל אמצעי אחר). על ריצפת החדר יפוזרו כלל חומרי יצירה. כל אחד מן המשתתפים מקבל דף ומביע את יחסו לנושא באמצעות יצירה, גזירה והדבקה של גזרי עיתונים. לאחר שכל המשתתפים סיימו להכין את יצירותיהם, הם מציגים את התוצרים בפני יתר החברים, תוך הסבר של תהליך היצירה. באמצעות ההסבר ניתן להבין את יחסם לנושא הנדון. **דרך אחרת לפעילות** - יצירה של קולאז' קבוצתי. במקרה זה הצגת התוצרים תיעשה בדרך שונה, הצופים בקולאז' יגיבו ויאמרו מה הם רואים ביצירה, וכיצד לדעתם היא קשורה לנושא. רק לאחר מכן, יוסיפו יוצרי הקולאז' את תיאור התהליך אותו הם עברו, וכיצד הוא מתקשר לנושא הנדון.

דוגמאות לנושאים שניתן לעבד באמצעות בקולאז':

- ❖ **פרידה** – קולאז' אישי המשקף את יחסו של החניך לפרידה צפויה.
- ❖ **שיקוף לעבודה קבוצתית** – הקבוצה יכולה לבטא באמצעות קולאז' את העבודה המשותפת שלהם. מי הוא היוזם, מי מבצע, של מי הרעיונות, מה הייתה האווירה וכיו"ב.
- ❖ **עיבוד של סרט** - כל חניך מקבל דמות בסרט (מספר משתתפים מקבלים אותה דמות). על המשתתף ליצור קולאז' המבטא את יחסו לדמות. לאחר שכל המשתתפים סיימו, בוחרים את אחת הדמויות וכל אחד מן המשתתפים שדמות זאת נפלה בחלקו מציג את עבודתו ומסביר. כתוצאה מכך הדמות מוצגת במספר זוויות שונות, וניתן לפתח דיון סביב העניין.

24. דרוגים

השימוש במתודה - לפתיחת פעולה. פעילות מסוג זה מאפשרת למשתתפים לבחור בין עמדות שונות בצורה פעילה, תוך היחשפות לעמדותיהם של משתתפים נוספים. פתיחת פעילות בדרך זו מאפשרת פיתוח דיון בנושא דמיון ושוני בין דעות.

משך הפעולה - 5-10 דקות (לפי מידת העניין שהנושא מעורר).

מספר משתתפים - קבוצות קטנות עד 20 משתתפים.

מקום פעילות - מועדון.

עזרים - דף עמדות/ערכים בידי המנחה; גיר/ניר סלטייפ לסימון קו על הרצפה; שלטים המציגים את הערכים הסותרים (לתליה לאורך הקו).

מהלך הפעילות - המדריך מבקש מן החניכים למקם את עצמם על פני קו רצף המתוח בין שתי עמדות מקוטבות.

לצורך ביצוע במטלה ניתן להשתמש במספר טכניקות:

- ❖ מיקום עמדה על גבי ציר המשורטט על דף נייר
- ❖ הבעת עמדות פעילה בעזרת סרגל עמדות - משרטטים קו רציף על הרצפה או הקיר. בקצה אחד של הקו יהיה שלט עם הסימן – (לא מזדהה, לא מסכים) ובצד השני שלט עם הסימן + (מסכים/מזדהה). המנחה מציג עמדה ומבקש מהמשתתפים למקם את עצמם לאורך הקו על פי עמדתם ביחס לנושא.

המדריך מבקש מן החניכים לנמק עמדתם ביחס לנושא (מדוע הם מיקמו את עצמם במקום בו הם עומדים). רצוי שהדיון יהיה קצר, כיוון שהוא מתקיים בשעה שהמשתתפים עדיין עומדים. אם רוצים לפתח דיון מעמיק, מושיבים את המשתתפים.

אופציה נוספת: משיכת חבל רטורית

מבקשים מן המשתתפים לעמוד לאורך קו העמדה, לאחר מכן מניחים כרטיסיות של עמדות והיגדים המעניקים תכנים חדשים לדיון, בשלב זה מבקשים מהמשתתפים לבחון שוב את עמדותיהם. מאפשרים לכל צד לנסות ולשכנע את יתר המשתתפים המחזיקים בדעות מנוגדות.

25. שיעון פגישות

שימוש במתודה – דיון בנושאים שונים בזוגות (כאשר בני הזוג מתחלפים מדי פעם). זוהי דרך יעילה לחימום ולפתיחת הפעולה, אך רצוי לא להשתמש בה בשלב מתקדם מחשש שהיא לא תאפשר העמקה בנושא.

משך הפעילות – תלוי בכמות המפגשים בין הזוגות (נתון לבחירתו של המדריך).

מספר משתתפים – 20-40 משתתפים.

מקום הפעילות – מועדון.

עזרים - דף משוכפל עליו מצויר שיעון עם מחוגי השעות; כלי כתיבה לכל משתתף.

מהלך הפעילות - כל חניך מקבל דף ועליו מצויר שיעון. החניכים מסתובבים בחדר וקובעים פגישות עם עמיתיהם בכל שעה עגולה. כל אחד רושם את הפגישה בדף השיעון, כאשר לכל משתתף מסומנות 12 פגישות (או כל מספר אחר עליו מחליט המנחה). לאחר מכן מושיבים את החניכים במקומותיהם והמדריך מכריז על השעה ועל נושא הפגישה. כל משתתף מחפש את בן הזוג עמו הוא קבע לשעה זאת, ודן עימו בנושא עליו הכריז המדריך. בהמשך מכריז המדריך על שעה אחרת ועל נושא הדיון (אפשר להשאיר את הנושא הקודם או להכריז על נושא אחר). כל משתתף נפרד מבן זוגו ומחפש את בן הזוג החדש, עמו הוא יפתח בדיון המחודש.

26. הרוח נושבת

שימוש במתודה – הצגת הדעות של המשתתפים בפעולה לגבי נושא כלשהו, אגב משחק.

משך הפעילות - תלוי במספר הנושאים שהמדריך מעלה.

מספר המשתתפים - 15 משתתפים.

מקום פעילות – מועדון.

עזרים – כסאות כמספר החניכים.

מהלך הפעילות - החניכים יושבים במעגל, כאשר לאחד החניכים חסר כיסא. מטרת החניך לתפוס לעצמו כיסא. החניך ללא הכסא מכריז על קריטריון כלשהו (למשל כל החניכים בעלי השיער השחור). כל מי שעומד בקריטריון, צריך לקום ולמצוא לו מקום אחר, אך לא על הכסא הסמוך למקום מושבו הקודם. בינתיים, החניך שהכריז על הקריטריון, תופס את אחד המקומות שהתפנו. מכיוון שחסר כסא אחד, הרי ששוב יישאר חניך ללא מושב והמשחק חוזר על עצמו. בשלבים מתקדמים של המשחק יהפכו הקריטריונים להחלפת מקום מקריטריונים פיזיים לקריטריונים רעיוניים יותר (כל מי שתומך בתהליך השלום, כל חניך שחווה אלימות מסוג כלשהו וכדומה).

חלק ג - חידוני ידע

מומלץ לעבות את הפתיח לחלק זה – כרגע הוא דל

חידה היא הגדרה כללית לתבנית בה מוצגים למשתתפים שאלות ועליהן יש להשיב תשובות. חידונים עשויים להיות כלליים או בעלי נושא מוגדר. מטרתם היא שעשוע בחינת ידע ועידוד מהירות תגובה. בדרך כלל אין החידונים מהווים כלי מידה להבנה מעמיקה ויסודית, אך באמצעות עריכה נכונה הם יכולים לשמש גירוי להקניית ידע.

27. מרוץ התשובה הנכונה

שימוש במתודה - לבדוק את הידע המצוי בידי המשתתפים באמצעות משחק תחרותי והפגנת ידע ויכולת. מטרת הקבוצה לענות על כל השאלות הניתנות לה במינימום של זמן.

משך הפעילות – כשעה.

מספר משתתפים - 100-20. בקבוצות גדולות ניתן לקיים פעילות זאת כשמחלקים את החניכים לקבוצות משנה בנות כ – 10 משתתפים.

מקום פעילות - מועדון.

עזרים – כלי כתיבה ; דפי שאלות שיוכנו מראש ע"י המדריך, יש לרשום כל שאלה על גבי דף נפרד ולרכז את כלל השאלות בשקית. על המדריך להכין מספר שקיות כמספר הקבוצות הקיימות בפועל (בכל שקית יהיו שאלות זהות).

מהלך הפעילות - מחלקים את המשתתפים לקבוצות בנות 10 משתתפים, כל קבוצה יושבת באזור אחר בחדר. המדריך מחלק לכל אחת מן הקבוצות שקית ובה השאלות. עם הינתן האות החניכים בקבוצה עונים בכתב על השאלות והתשובות נבדקות על ידי המדריך. במהלך העבודה המשותפת, נציג מן הקבוצה אוסף מספר תשובות ומביא אותן לבדיקה. שאלה שהתשובה עליה אינה נכונה, מוחזרת לשקית לסיבוב נוסף. מנצחת הקבוצה שסיימה לענות נכונה על כל השאלות.

28. משחק הכיסאות

שימוש במתודה - משחק תחרותי שמטרתו צבירת נקודות בתהליך של עיבוד וחזרה על ידע קיים. ניתן להיעזר במשחק כאמצעי לסיכום נושא.

משך המתודה – משך המתודה מושפע ממספר השאלות הנשאלות (כ - 5 דקות לכל שאלה).

מספר משתתפים - 10-20. בקבוצות גדולות ניתן לקיים פעילות זאת כשמחלקים את החניכים לקבוצות משנה בנות כ - 10 משתתפים (במידה שהמשחק מתנהל בקבוצה גדולה מומלץ לקיים את הפעילות בחוץ או באולם גדול).

מקום פעילות – אולם גדול, מגרש ספורט.

עזרים – כסאות; נייר סלוטייפ; כלי כתיבה; דפי נייר; דף שאלות בנושא הפעולה.

מהלך הפעילות - מחלקים את המשתתפים לקבוצות (10 - 15 איש בקבוצה) ומושיבים את הקבוצות בקצה האולם/המגרש. בצידו השני של האולם/המגרש מסדרים כיסאות כמספר הקבוצות שחולקו. על גבי הכיסאות מדביקים דפים עליהם רשומים מספרים בסדר רץ (עפ"י כמות הקבוצות המשתתפות). כל קבוצה מקבלת כלי כתיבה אחד וערמת דפים ריקה כמספר השאלות עליהם הם יצטרכו לענות. כל קבוצה ממנה "רץ" שתפקידו לרוץ עם התשובה הנכונה ולהתיישב על אחד הכיסאות המצויים מצידו השני של האולם. מטרת הרץ היא להתיישב על הכיסא שעליו רשום המספר הגבוה ביותר ולצבור לקבוצתו את מקסימום הנקודות.

המשחק מתחיל כאשר הקבוצות יושבות במקומותיהן (במרחק שווה מהכיסאות). המנחה שואל שאלה ועל כל קבוצה לרשום את התשובה על גבי דף ולמסור אותו לרץ. על הרץ לרוץ לכיסאות ולשבת על הכיסא עם הניקוד הגבוה ביותר. רץ שישב על כיסא בלי דף תשובה, אפילו אם הוא יודע את התשובה הנכונה, לא יזכה בניקוד (אפשר להחליט גם על הורדת ניקוד). כאשר אוישו כל הכיסאות המנחה עובר ובודק את התשובות שניתנו על ידי כל קבוצה. המנחה מציג את התשובה הנכונה וכל קבוצה זוכה בניקוד בהתאם למספר הרשום על גבי הכיסא שעליו התיישב נציג. נציג שבידו תשובה לא נכונה גורם לקבוצתו להפסיד נקודות, כמספר הנקודות הרשומות על הכיסא עליו התיישב.

בשלב הראשון של הפעילות שואלים מספר שאלות ומאפשרים לקבוצות להבין את המשחק, בהמשך מבלבלים את נציגי הקבוצות. לפניכם כמה דוגמאות:

- ❖ הופכים את הכיסאות כך שעל הנציג לחפש את מספר הכיסא (כלומר היכן הכיסא עליו יש את המספר הגבוה).
- ❖ טומנים את מספרי הכיסאות מתחת לרגלי הכיסא כך שעליהם לפתוח מספר גדול של פתקיות במהלך חיפושם אחרי כיסא עם מספר גבוה.
- ❖ לפני השאלה האחרונה ניתן לבלבל את הקבוצה ולהחליף את מספרי הכיסאות למספר 1 (הניקוד הנמוך ביותר שאפשר לקבל).

❖ תולים את הפתקיות הפוך על גבי הכיסא כך שהקבוצות לא יכולות לראות אותן ומפזרים את הכיסאות במרחק גדול אחד מן השני. סיום מסוג זה מעלה חיוך על פני המשתתפים, דבר שחשוב לא פחות מן הפעילות עצמה.

29. כל האמת

שימוש מתודה - משחק פתיחה לנושא. מציגים בפני הקבוצה שאלה ולאחר מכן שלושה דוברים מציגים את תשובתם. שניים מהם מוסרים מידע שיקרי ואחד מהם מוסר מידע אמיתי. משימת הקבוצה - לגלות מי מהדוברים דיבר אמת. מתודה זאת מאפשרת חשיפה של המשתתפים למושגים חדשים.

משך המתודה - משך המתודה מושפע ממספר השאלות המוצגות על ידי המדריך (כ-5 דקות לכל שאלה).

מספר משתתפים - ניתן לשחק את המשחק עם מספר משתתפים של משתתפים (15 – 40 איש). ככל שגדל מספר החניכים המשתתפים גדל גם מספר הקבוצות.

מקום פעילות - מועדון.

עזרים - כרטיסי אותיות (סט של שלושה כרטיסים גדולים [20X20] לכל קבוצה). על גבי כל אחד מהכרטיסים רשומות אחת מן האותיות א, ב, ג; שלושה תגים לבגד עליהם רשומות האותיות א, ב, ג; 3 דוברים - שלושה חניכים, מוסרי התשובות. כל אחד מהדוברים מסומן באות בדש בגדו. יש להציג בפני הדוברים מראש את רשימת השאלות על הנושא וכן את התשובות המתאימות לשאלות אלו. הדוברים צריכים להחליט מי מבין השלושה ישיב את התשובה הנכונה לכל שאלה ולהכין תשובות שקריות משכנעות ככל האפשר כדי להקשות על גילוי האמת; לוח תשובות - בריסטול ועליו טבלה, שבצידה האחד מספרי הצוותים ובצידה השני מספרי השאלות (ראו ציור).

4	3	2	1	צוות שאלה
				צוות דני
				צוות עדי
				צוות יובל

בטבלה זאת ירשמו התשובות שכל צוות ענה ואחר כך תסומנה הקבוצות שבחרו בתשובה הנכונה.

מהלך המתודה - מחלקים את הקבוצה לצוותים בני 3-10 חניכים. כל צוות מקבל שלושה כרטיסי אותיות. תפקיד מנחה המשחק היא להציג את השאלות ולהכריז על הזמן המוקצב לכל צוות להחליט מי מבין הדוברים דובר אמת. לאחר שהמנחה שאל את השאלה, שלושת הדוברים עונים וכל צוות מציג את בחירתו. הבחירה נרשמת מתחת למספר השאלה וליד מספר או שם הצוות. הצוות מציג את בחירתו על ידי הרמת הכרטיס המתאים (אם החליט הצוות שדובר א דובר אמת יונף כרטיס א). לאחר שכל הצוותים ציינו את בחירתם יאמר המנחה מי מהדוברים אמר אמת והדובר יחזור על תשובתו. צוות שענה נכון זוכה בניקוד. מנצח הצוות שזכה בניקוד הגבוה ביותר במהלך המשחק.

נושאים לדוגמה:

- ❖ טבע ונוף
- ❖ מקומות ואתרים בארץ
- ❖ מאורעות אקטואליים
- ❖ העשרת השפה והלשון
- ❖ העמקת ההיכרויות בקבוצה (במקרה זה השאלות יבנו סביב דמויות מן הקבוצה ותהייה התייחסות למידע עליהן כמו - תחביבים, אירועים בחיים, התנהגות אופיינית וכדומה).

30. חידון שליפות

שימוש במתודה - כמשחק פתיחה או משחק סיכום שמטרתו להעלות את רמת העניין בתחום מסוים וכן כמשחק המקנה ידע (משחק זה מאפשר גם שיתוף של חניכים שאינם בקיאים בחומר).

משך המתודה - 5-10 דקות.

מספר משתתפים - קבוצה קטנה עד בינונית.

מקום פעילות – מועדון.

עזרים - לוח עם תשובות; רשימת שאלות בידי המנחה.

מהלך המתודה – על גבי הקיר תולים לוח עם תשובות. המדריך מקריא שאלה ועל החניכים לאתר את התשובה הנכונה מבין כלל התשובות הרשומות על גבי הלוח. על החניך לתת תשובה תוך פרק זמן קצר מאוד (5 שניות), במידה והתשובה לא ניתנה תוך פרק הזמן הקצוב עובר התור לחניך הבא.

יתרונות השימוש במתודה - בפעילות זאת המשתתפים לא צריכים להמתין זמן רב לתורם גם כאשר מספר המשתתפים גדול. שימוש במתודה זאת מאפשר גם למשתתפים שאינם מתמצאים בנושא להשתתף על ידי ניחוש התשובה.

31. בינגו התשובה הנכונה

שימוש במתודה - פתיחת נושא או סגירתו. בינגו הוא משחק עממי ידוע. אנו מציעים להשתמש במשחק זה (עם מספר שינויים) לצרכי רכישת ידע והצגתו באופן חוויית. בניגוד לבינגו המוכר, במשחק זה המדריך מקריא הגדרה שהתשובה לה מצויה ע"ג לוח המשחק שבידי החניך.

משך המתודה - 10-20 דקות.

מספר משתתפים - אפשרי כל סדר גודל של קבוצה.

מקום פעילות – מועדון.

עזרים - לוחות בינגו לחניכים (בידי כל חניך לוח עם תשובות לשאלות המצויות בידי המדריך), אין שני לוחות זהים; דף קריטריונים/ שאלות למדריך; כלי כתיבה.

מהלך המתודה - כל חניך מקבל לוח בינגו עליו רשומות הגדרות/תשובות לשאלות שבידי המדריך. המדריך מקריא שאלה. חניך שחושב שהתשובה לשאלה מצויה בלוח הבינגו שבידו מקריא את התשובה, במידה והתשובה נכונה המדריך מאשר זאת. כל המשתתפים שהתשובה הנכונה מופיעה גם בלוח שלהם מסמנים אותה אף הם. המשתתף הראשון שסימן את כל ההגדרות המצויות בידו הוא המנצח.

32. בינגו פתוח

שימוש במתודה - פתיחת נושא או סגירתו. במהלך פעילות זאת יוצרים את לוח הבינגו יחד עם החניכים. מושגי הבינגו נוצרים על בסיס אסוציאציות של הקבוצה לנושא הנדון. לטכניקה זו יש מספר יתרונות: אין צורך בהכנות מוקדמות של לוחות הבינגו והיא מאפשרת בירור עולם המושגים של החניכים בנושא הנדון.

משך המתודה - 10-20 דקות.

מספר משתתפים - כל סדר גודל של קבוצה אפשרי.

מקום פעילות - מועדון.

עזרים - לוח בינגו ריק, שבכותרתו רשום הנושא של אותו לוח (למשל, בנושא של עדות יופיע שם של עדה מסוימת); פתקים המתאימים בגודלם ללוח הבינגו, על כל פתק רשום משהו המאפיין את נושא הפעילות (במקרה שלנו פתקיות המציינות מנהגים האופייניים לעדות, מאכלים, חגים).

מהלך המתודה -

- ❖ **שלב א -** סיעור מוחות – המדריך מציין את נושא הפעולה ועל החניכים לציין אסוציאציות העולות בנושא. המדריך ירשום את הדברים הנאמרים על גבי לוח (זוהי הזדמנות לברר מושגים ואמונות לגבי הנושא הנדון). כל חניך מקבל לוח בינגו ריק ועליו למלא את הלוח שלו במושגים הלקוחים מהאסוציאציות הרשומות על גבי הלוח. המדריך רושם את האסוציאציות הרשומות על הלוח על גבי פתקים ומניח את הפתקים בקופסה.
- ❖ **שלב ב -** המדריך מוציא פתק מן הקופסה ומקריא אותו לחניכים (כדי לגוון המדריך יכול להזמין נציג מהקבוצה שיתאר את המושג בדרכים שונות: פנטומימה, ציור או דרמה), ועל הקבוצה לנחש את המושג. כל החניכים שמושג מופיע בלוח שלהם מסמנים אותו. חניך שסימן ראשון את כל המושגים בלוח שלו - מנצח.

33. צור את הבינגו שלך

שימוש במתודה - פתיחת נושא או סגירתו.

משך המתודה - 10-20 דקות.

מספר משתתפים - כל סדר גודל של קבוצה אפשרי.

מקום פעילות - מועדון.

עזרים - לוח בינגו ריק, שבכותרתו רשום נושא הלוח; פתקים עליהם רשומים מושגים הקשורים ללוחות הבינגו (למשל, מאכלים, חגים ועוד), על הפתקים להתאים בגודלם ללוח הבינגו; קופסה בה יונחו כל פתקי הבינגו.

מהלך המתודה - כל חניך מקבל לוח בינגו. המדריך מוציא מהקופסה פתק ומקריא אותו לחניכים. חניך שחושב שהפתק מתאים לנושא הרשום לו בראש הטבלה יכריז בקול רם את הנושא של הלוח שלו. ייתכן ויהיו פתקים שיתאימו ליותר ממשתתף אחד לכן על החניך שמכריז ראשון, לשכנע את שאר חברי הקבוצה שהפתק שייך לו. כל משתתף אחר שחושב שהפתק אינו מתאים לאותו משתתף רשאי להביע את התנגדותו. במקרה כזה יציג כל צד את נימוקיו בקצרה, ושאר החניכים יחליטו בהצבעה למי מתאים הפתק. חניך שמילא את הטבלה שלו הוא המנצח, שאר המשתתפים ממשיכים במשחק לקביעת מקום שני ושלישי.

כדאי לשים לב!!!

הפתקים עשויים להתאים ליותר מלוח אחד, לכן השאלה אינה למי הפתק מתאים יותר, אלא האם הפתק מתאים בצורה הגיונית לטבלה של המשתתף שהכריז ראשון את התשובה. על המדריך להודיע מראש כי חניך שיאמר תשובה לפני שסיימת לקרוא את הכתוב בו, יצטרך לומר מה כתוב בפתק. אם החניך לא יוכל לעשות כן, הוא יאלץ להחזיר לקופה פתק אחר מטבלתו בשל חוסר סבלנותו. כדי למנוע ויכוחים מיותרים כדאי למנות שופט שיקבע מי אמר ראשון את התשובה.

דוגמאות לנושאים:

בינגו בעלי תפקידים בפנימייה – בראש הטבלה ירשם "בעלי תפקידים בפנימייה" ועל גבי הפתקים ירשמו מאפייני התפקיד, תכונות הדמות, מאפיינים חיצוניים וכדומה.

בינגו החברה הישראלית – בראש הטבלה ירשם "רבדים שונים בחברה הישראלית". בפתקים ירשמו מאפיינים של כל אחד מן הרבדים בחברה - מצב כלכלי, מיקום גיאוגרפי ועוד (פעילות זאת יכולה להוביל לדיון בנושא סטריאוטיפיים).

בינגו חגים – בראש הטבלה ירשם "שם החג" ובפתקיות ירשמו מאפייני החג: חופשה מבי"ס, הדלקת מדורות, תפילות מיוחדות, מאכלים מיוחדים, חג דתי, חג היסטורי וכדומה.

חלק ד - משחקי תבנית

למצוא שם אחר (כותרת)

אין פתיח לפרק זה – לכתוב תכנים כללים

34. משפט ציבורי

שימוש במתודה - כלי לניתוח מצבים קונפליקטואלים. פעילות זו מדמה משפט. במהלך הפעילות כל אחת מן הקבוצות מציגה את טיעוניה ובאופן זה החניכים נחשפים למגוון דעות וגישות בנוגע לנושא מסוים.

משך הפעילות - שעה וחצי-שעתיים (תלוי בכמות העדים שמאפשרים לכל צד להעלות).

מספר משתתפים - מינימום 30-40 משתתפים.

מקום פעילות - אולם גדול המסודר כבית משפט וכיתות פעילות (ניתן לערוך זאת באותו חדר בהנחה שהחדר גדול דיו).

עזרים - כלי כתיבה; דפים; תחפושות לשחקני הדמויות; דפי אינפורמציה על נושא הפעולה; שולחנות וכיסאות (לצורך סידור החדר כבית משפט).

מהלך הפעילות –

- ❖ **שלב א** – העלאת נושא הפעולה (כ- 10 דקות). המדריך פותח בהצגת הקונפליקט העומד לדיון. למשל, נושא ציוני - משפט אוגנדה, היכן יש להקים בית לעם היהודי – א"י או אוגנדה; נושא חברתי - משפט לשר האוצר על מדיניות הרווחה של מדינת ישראל; נושא היסטורי – יוספוס פלביוס בוגד או דיפלומט יהודי ממולח.
- ❖ **שלב ב** – חלוקת המשתתפים ל- 3 קבוצות (כ- 40 דקות):
 - קבוצת השופטים** – קבוצה קטנה המורכבת מארבעה משתתפים. קבוצה זאת מתפקדת כחבר השופטים שיציג את נאום הפתיחה ואת נאום הסיום. כמו כן, במהלך המשפט רשאים השופטים לשאול את העדים שאלות רלוונטיות.
 - קבוצת הסנגורים** – לאור דפי המידע שברשותם, מטרת הקבוצה לבנות רשימת טיעונים המצדדים בנושא שהועלה למשפט. בהתאם לטיעונים הם מחליטים על הדמויות שיעלו לדוכן העדים. לאחר גיבוש תפקידי העדים, עליהם לבחור את חברי הקבוצה שיציגו דמויות אלו.
 - קבוצת הקטגורים** – לאור דפי המידע שברשותם, מטרת הקבוצה לבנות רשימת טיעונים המתנגדים לנושא המשפט. בהתאם לאופי הטיעונים הם מחליטים על הדמויות שיועלו לדוכן העדים. לאחר גיבוש תפקידי העדים, עליהם לבחור את חברי הקבוצה שיציגו דמויות אלו.
- ❖ **שלב ג** – המשפט (כ- 30 דקות). השופטים פותחים את המשפט, מציגים את האירוע ומזמינים את הסנגור ואת הקטגור להציג את עמדותיהם. כל אחד מן הצדדים מציג את

גישתו ומזמן עדים לחיזוק דבריו (לאחר שהעד סיים להציג את עצמו ואת דעותיו הוא עונה על שאלות שני הצדדים. לדוכן עולים לסירוגין עדים מטעם הסנגוריה וטעם מהקטגוריה). בסיום שמיעת עדויות כל הצדדים, מסכמים השופטים את מהלך המשפט, ומזמינים את המשתתפים לכתוב את דעתם על גבי דפים המונחים בצידי החדר ולשלשלם לתיבות המיועדות לכך. לאחר שהמשתתפים רשמו את עמדותיהם, מוציאים השופטים מספר פתקים מדגמיים ומקריאים את שכתוב בהם, לבסוף הם מציעים פשרה אפשרית שתהיה מקובלת על שני הצדדים.

❖ **שלב ד** – סיכום הפעילות. לאחר נאום הסיכום של השופטים ניתן לערוך סיכום של מנחה הדיון או לפתוח את הדיון לכלל משתתפי הפעילות על מנת לקבל רשמים אישיים שלהם מהתכנים החדשים אליהם נחשפו.

35. שחק אותה

שימוש במתודה – משחק חברתי המבוסס על תקשורת בין אנשים, ניתן להשתמש בו לצורך העברת ידע תוך פיתוח יכולת האזנה והקשבה לזולת.

משך הפעילות - 30-45 דקות.

מספר משתתפים - 10-40.

מקום פעילות - מועדון.

עזרים – פתקיות; שלטים עליהם כתובים מושגים.

מהלך המתודה - החניכים מחולקים לקבוצות, רצוי ל-2-3 קבוצות. כל קבוצה שולחת בתורה נציג למדריך. המדריך מראה לנציג הקבוצה שלט/פתקית עם מושג כלשהו (מבלי ששאר חברי הקבוצה רואים אותו). מטרתו של הנציג להעביר את המושג לקבוצתו. העברת המושג תתבצע בטכניקה שתוכתב ע"י המדריך:

דיבור - הגדרת מושגים בלי להשתמש במילים שרשומות בכרטיס, וללא עזרת הידיים.

זמזום - העברת שיר על ידי זמזום בלבד.

פנטומימה - להגדיר את המושג ללא דיבורים רק בקולות ובתנועות ידיים (לדוגמא: תרנגול צרוד).

על חברי הקבוצה לזהות את המושג. במידה והקבוצה זיהתה את הכתוב בשלט, הם מקבלים נקודה, במידה ולא התור עובר לקבוצה הבאה והשאלה מופנה לקבוצה האחרת. ניתן להגביל את הזמן הנדרש להצגת השלט ומספר הפתרונות הוא הקובע את הניקוד. חשוב גם להחליף נציגים כדי שתהייה אפשרות למספר רב של חניכים להשתתף.

36. שניצל בורשט

שימוש במתודה – פתיחה או סגירה של נושא לימוד כלשהו. משחק תחרותי משימתי בין קבוצות קטנות המתאים לכל גיל ולכל נושא. המשחק משלב ידע ושיתוף פעולה.

משך הפעילות - 30-60 דקות.

מספר משתתפים – החל מ-10 משתתפים וכלה בקבוצות גדולות (גודל הקבוצה ישפיע על מספר הלוחות ועל גודלם).

מקום פעילות - מועדון, חצר.

עזרים - לוחות עם משימות כמספר הקבוצות המשתתפות; דפים; לוח בקרה לשופטים; לוח כללי לסיכום הנקודות; כלי כתיבה.

מהלך המתודה - כל קבוצה בוחרת שם שישמש אותה לצורך זיהוי (בראש כל דף תשובות יופיע שם זה). כל קבוצה ממנה נציג המעביר את דפי התשובות לשופטים. בשלב הבא מחלקים את חדר הפעילות לתחנות (באמצעות עיגול הבנוי מכיסאות או שלטים), כאשר בכל תחנה יש לקבוצה משימה ובכל תחנה נמצאת קבוצת חניכים אחרת.

המדריך פותח בדברי הסבר ומציין כי זמן החלפת הלוחות בין הקבוצות נע בין 5-10 דקות, וכי על כל אחת מן הקבוצות למנות נציג שיביא לקבוצה את הלוח (מקבוצה קבועה שהוגדרה לו מראש). המדריך נותן אות לתחילת הפעילות, ועל כל קבוצה לענות במהירות על השאלות שבלוח ולכתוב את התשובות בדף התשובות. עם תום הזמן הנתון הקבוצה מעבירה את דף התשובות לשופטים. לאחר מכן, המדריך נותן אות ונציג הקבוצה לוקח לוח חדש מקבוצה אחרת (על פי הגדרה מראש). בהמשך מרכזים השופטים את דפי התשובות ומעניקים ניקוד לכל קבוצה בהתאם. הקבוצה המנצחת היא הקבוצה שצברה את מרב הניקוד (מרב התשובות הנכונות).

אפשרות נוספת היא לנייד את הקבוצות מתחנה לתחנה ולהשאיר את המשימה בתחנה קבועה (מומלץ להשתמש באפשרות זאת כשיש בכל תחנה ציוד רב כמו תחפושות, עזרים וכדומה).
דוגמאות ללוחות:

- ❖ לוח לזיהוי תמונות
- ❖ לוח חידונים
- ❖ לוח מילים מבולבלות
- ❖ לוח ובו כתב סתרים
- ❖ לוח תפזורת

37. מכירה פומבית

שימוש במתודה - זוהי מתודה המסייעת בבירור ערכים והעדפות אישיות. המשחק "מכירה פומבית" יכול לשמש ככלי לטיפול בנושא כלשהו בדרך השונה מן המקובל. המשחק מבוסס על כך ערכי סחר וממכר. במהלך המשחק מוצעות למכירה "סחורות" שונות, בהתאם לנושא הנבחר (למשל, ערכים תכונות, כישורים, דעות, מעשים ועוד). בתהליך הקניה מתאפשר למשתתפים לבדוק ולברר לעצמם את מידת חשיבותן של אותן "סחורות" ואת מהותן.

משך המתודה - כשעה וחצי-שעתיים (תלוי בכמות הפריטים הנמכרים ובאופן עיבוד הפעילות).

מספר משתתפים - קבוצה בנות 20 משתתפים ויותר, ככל שהקבוצה גדולה יותר גדלה עוצמת החוויה.

מקום הפעילות – מועדון.

עזרים - שטרות כסף מדומים; כרטיסיות - דפי A4 עליהן רשומים הפריטים שניתן לרכוש (כל פריט ירשם בכרטיס נפרד); דף המרכז את כלל הפריטים המוצעים למכירה; בריסטול גדול ובו רשימת הפריטים לתלייה על הקיר.

מהלך המתודה - מחלקים את הקבוצה לצוותים וכל צוות מקבל דף עם רשימת הפריטים המוצעים למכירה וכן סכום של 5000 ₪. מטרת הצוות לערוך דיון על חשיבותו של כל אחד מן הפריטים ולדרג אותם על פי סדר חשיבותם (כולל נימוקים לכך), ועל פי הסכום שהם מוכנים להשקיע בכל אחד מהם. כל קבוצה שומרת בסודיות את סדר הדירוג שלה. הכרוז מציג את הפריט הראשון למכירה במחיר התחלתי של 200 ₪. צוותים המעוניינים לרכוש את הפריט מציעים את הצעותיהם. כל הצעת המחיר מחויבת בתוספת של 50 ₪ על ההצעה האחרונה. צוות שהציע הצעת מחיר ונותר ללא מתחרים – זוכה בפריט. במידה ויש שני צוותים המוכנים להשקיע את כל כספם במטרה לקנות פריט מסוים, יונפקו שני כרטיסים לאותו פריט ושני הצוותים יקבלו אותו. בתום מכירת כלל הפריטים, מציגות כל הקבוצות את רכישותיהן ומנמקות את בחירתן.

בתום המכירה מומלץ לפתח דיון בנושאים הבאים:

- ❖ מה המשמעות שהקנו הקבוצות השונות לפרמטרים השונים?
- ❖ מה המשמעות המעשית של בחירותיהם?
- ❖ האם בחירתם של ערכים מסוימים אכן עומדת במבחן המציאות?
- ❖ איך החברה תסתדר בלי אותם ערכים שלא רכשתם?

דוגמאות לנושאים ל"מכירה פומבית":

- ❖ **כיצד אני רוצה/מעדיף לבלות בזמני הפנוי** – הפריטים המוצעים יהיו כל העיסוקים בהם ניתן למלא זמן פנוי
- ❖ **חבר טוב** – מהם הדברים החשובים לנו בחברות
- ❖ **בניית כפר נוער** – מה הייתי רוצה שיהיה בכפר שלי (אפשר להציע למכירה מבנים, אנשי צוות, שרותי בידור ועוד)
- ❖ **אלימות** – הפריטים שיוצעו למכירה הם תופעות אלימות שונות הקיימות בכפר הנוער. הכסף עבור הפריטים הוא הכסף שהחניכים מוכנים להשקיע כדי למגר את התופעה.

38. "זה הסוד שלי"

שימוש במתודה - מתודה זו טובה לשם רענון מידע, אפשר להשתמש בה לפני חגים או אירועים מרכזיים בהם רוצים להעלות נקודות מרכזיות הנוגעות לאירוע. לפני ביצוע הפעילות יש לוודא שהתלמידים אכן מכירים את הדמויות (לפחות באופן כללי).

משך המתודה – כ- 10 דקות לכל בעל סוד (אורך הפעילות תלוי במספר "בעלי הסוד" שיוצגו).

מספר משתתפים - מתאים לכל גודל קבוצה.

מקום הפעילות – חדר מועדון.

עזרים - פתקים עם שמות של בעלי הסוד; כובעים; נייר סלטייפ.

מהלך המתודה - המדריך בוחר נציגים מקרב החניכים כמספר "בעלי הסוד" שיוצגו בפעולה. כל נציג חובש כובע עליו מודבק שם "בעל הסוד". "בעל הסוד" עצמו אינו יודע מי הוא ועליו לגלות זאת על ידי סדרת שאלות של כן ולא, כאשר חברי הקבוצה משיבים לשאלותיו. לרשות "בעל הסוד" עומדות 21 שאלות ושלושה ניחושים לצורך זיהוי הדמות הרשומה על כובעו.

אפשרות נוספת:

הנציג בוחר את זהותו ועל הקבוצה לנחש בעזרת 21 שאלות ו-3 ניחושים מיהו בעל הסוד שהנציג בחר.

39. טריוויה

שימוש במתודה – מתודה זו משמשת בעיקר למטרת הקניית ידע.

משך המתודה – 30-45 דקות.

מספר משתתפים – 20-50 משתתפים.

מקום פעילות – מועדון.

עזרים - לוח פוליגל מחולק לריבועים (8*5), על הריבועים ניתן לכתוב: הפתעה, תור נוסף, בונוס; ריבועי פוליגל בגודל זהה לריבועים המשורטטים על הלוח, כל ריבוע ממוספר בסדר רץ מ-1 – 40 (ריבועי הפוליגל יוצמדו ללוח בעזרת סקוטש); דף שאלות; דף תשובות.

			בונוס
	תור חופשי		

מהלך המתודה - תולים על הקיר את הלוח ומכסים אותו בכרטיסיות הממוספרות. מחלקים לקבוצות ועורכים הגרלה כדי לקבוע מי מהקבוצות תתחיל ראשונה, הקבוצה שעלתה בגורל בוחרת את אחד מהמספרים שעל הלוח, ובהתאם לכך המדריך מקריא את השאלה המתאימה מדף השאלות. במידה והקבוצה ענתה תשובה נכונה, מסירים את הכרטיסייה מהלוח והקבוצה זוכה בנקודה, אם במקרה מופיע על הלוח הוראת בונוס, אז הקבוצה זוכה גם בו. במידה וחברי הקבוצה לא ידעו את התשובה, השאלה עוברת לקבוצה השנייה. הקבוצה המנצחת היא הקבוצה שזכתה במספר הנקודות הגדול ביותר.

הערה

במהלך המשחק ניתן לשלב הימורים. המדריך מחזיק קופת ממתקים וכל חניך או קבוצה מקבלים מספר שווה של סוכריות המשמשים ככסף. כל קבוצה בתורה מהמרת אם תצליח לענות נכונה על השאלה ואחר כך בוחרת כרטיסיה מהלוח. במידה וקבוצה פתרה את השאלה הם מקבלים מהמדריך את מספר הסוכריות עליו הימרו, במידה וקבוצה לא פתרה את השאלה עליהם לתת למדריך את אותם מספר הסוכריות עליו הימרו. בתום המשחק מכריז המדריך על הקבוצה המנצחת וכל קבוצה מונה את מספר הסוכריות שברשותה. אחר כך ניתן לערוך מכירה פומבית של

מתנות ארוזות מבעוד מועד והתשלום יהיה בסוכריות. על הקבוצה להחליט אם הם רוצים לשמור את הסוכריות שברשותן או להחליף אותן במתנה שתוכנה אינו ידוע.

40. מערכת עיתון (מרכז עצבים)

שימושי המתודה - זהו משחק משימתי המיועד לחשוף את החניכים לידע חדש או מצוי. משחק זה ממחיש את אופן התהוותו של עיתון. במהלך פעילות זו מתנסים המשתתפים בהכנת עיתון, ונחשפים למורכבות הכנת עיתון ולשיקולי הדעת הכרוכים ב"העברת" אירוע לעיתון.

משך הפעילות - שעתיים – שלוש תלוי במספר הדמויות המשתתפות.

מספר משתתפים - עד מאה אנשים.

מקום פעילות - אולם גדול או חדר גדול המאפשר לכל קבוצה לשבת בנפרד סביב שולחן עבודה.

עזרים – דפים; כלי כתיבה; לורדים עבים ודקים; בריסטולים; עיתונים; מספריים; מערכת כריזה (רצוי); מכשיר וידאו; תחפושות (לשחקנים המציגים את הדמויות השונות); חומר רקע על כל אחת מן הדמויות (לשחקנים).

מהלך המתודה - מסדרים את חדר הפעילות כך שכל קבוצה יושבת סביב שולחן נפרד ועליו מונח הציוד שישמש אותם בהמשך להכנת העיתון (בריסטולים, כלי כתיבה, לורדים וכדומה). עם כניסת החניכים מחלקים אותם לקבוצות, כל קבוצה מתיישבת סביב אחד מן השולחנות. הפעילות נפתחת בהסבר המדריך על מטרת הפעילות (בנית עיתון סביב נושא כלשהו) ומתכונת העבודה (שלב א - תכנון, שלב ב - ביצוע ראיונות ושיבוצם בעיתון).

שלב א - כרבע שעה. כל קבוצה מהווה מערכת עיתון ישראלי בעל סגנון מסוים - הומוריסטי, חדשות, צהובון, עיתון נוער וכדומה. על חברי המערכת מוטלות מספר משימות מרכזיות:

- לחלק תפקידים: כתבים, עורכים, צלמים, מעצבים, גרפיקאים, מדפיסים ומוציאים לאור.
- לבחור שם לעיתון.
- לתכנן את מבנה העיתון – מומלץ עיתון שניתן לתלות על לוח מודעות ולא עיתון העשוי דפים דפים.

שלב ב – שעה עד שעה וחצי. לאחר ההתארגנות הראשונית יתחילו בו זמנית ברחבי המחנה מסיבות עיתונאים בנושא הפעילות. הכרוז יודיע על מיקומן וזמניהן של מסיבות העיתונאים וכל עיתון שולח כתב נציג לכל אחת ממסיבות העיתונאים (ראו נספח 1). בשלב זה (עד שיגיעו הכתבות הראשונות) אנשי המערכת יכולים לתכנן טורים שונים בעיתון: מזג אויר, פרסומות, בדיחות ועוד.

בתום מסיבת העיתונאים, חוזרים הכתבים למערכות השונות כותבים כתבה אודות האירוע בו נכחו (כמובן שהכתבה והשאלות שהכתבים ישאלו ינבעו מאופי העיתון אותו הם מיצגים). לאחר סיום הכתבה מצטרפים הכתבים לעבודות השונות הקשורות להכנת העיתון. בתום הזמן הקצוב על העיתון להיות מוכן ותלוי על הקיר. בשלב זה עובר צוות השופטים בין התוצרים המוגמרים ובוחר את העיתון מוצלח ביותר.

שימו לב,

לאורך הפעילות על המדריך לקצוב זמנים, על מנת ליצור תחושת אמת הקיימת בכל מערכת עיתון, כלומר עמידה בלוחות זמנים הכרוכה בהוצאת עיתון. אפשר להכין מדבקות לחברי הקבוצה ולפרסם את העיתון (הדבר מומלץ בעיקר במקומות בהם מערכות העיתון מורכבות ממספר רב של משתתפים, כך שפעילות הפרסום תעסיק משתתפים נוספים בקבוצה).

נספח 1 - כיצד מתנהלת מסיבת עיתונאים ?

המדריכים משמשים כמראיינים במסיבות העיתונאים ולשם כך עליהם להתחפש לדמויות אותן הם מייצגים. אפשר ואף רצוי לשלב בראיונות קלטות וידאו, קלטות שמע וגם תמונות. הדמות מציגה את עצמה ואת קורותיה במשך עשר דקות. לאחר מכן מקציבים כ – 5 דקות לשאלות כתבים.

כדאי לשלב במהלך הערב משימות נוספות לחברי הקבוצה :

הפגנה - להודיע על החלטת ממשלה להפסיק את קיום חג "טיילת בארמון הנציב". מערכות העיתונאים השונות מחויבות למחות נגד ההחלטה.
פרסומות למערכות העיתון השונות.

שלב ג' – סיכום

פעילות מערכת העיתון יכולה להסתיים באופנים שונים :

1. **שופטים שנותנים פרס** לעיתון המוצלח ביותר.
2. **דיון אודות מהימנות מקורות** - הצגת העיתונאים על ידי כל אחת מן הקבוצות (בוחרים דמות שהציגה במסיבת העיתונאים ואחר כך קוראים את המאמר כפי שניכתב בכל אחד מן העיתונאים). המנחה מעלה את הנקודה – כיצד משפיעה גישת המראיין על דרך כתיבת הכתבה וכיצד היא משפיעה במישרין על ציבור הקוראים.

דוגמאות לנושאים למערכת עיתון:

- ❖ לקראת חגים - מכבים, פורים, פסח וכדומה (בחירת דמויות הקשורות לחג המספרות על האירועים בגוף ראשון).
- ❖ נושאים חברתיים – דמויות שונות שיציגו דמויות חברתיות שונות.
- ❖ נושאים היסטוריים - הקמת מדינת ישראל (בוחרים דמויות מפתח הקשורות בהקמת המדינה).

לפניכם דוגמא לפעילות בנושא מלחמת העצמאות

נספח 1 – דף לכרוז המודיע על קיום מסיבות העיתונאים :

שעה מיקום	חדר אוכל	חדר פעילות 2	חדר פעילות 1	חדר פעילות 3
8:15-8:00	מדריך 1 לוחם בתש"ח	מדריך 2 בן גוריון		
8:35-8:20			מדריך 3 עולה	מדריך 4 יצחק רבין

		מדריך 2 פלמחניק	מדריך 1 ילד במצור בירושלים	8: 55-8: 40
מדריך 4 ערבי לוחם בירושלים	מדריך 3 ערבי תושב בירעם			9: 15-9: 00

במידה ושתי דמויות מציגות באותו אולם, יש להקפיד על הפרש של 10 דקות ביניהן כדי לאפשר זמן להתארגנות. כמו כן, רצוי שאותו מדריך יציג באותו מקום לפחות שתי דמויות וזאת כדי למנוע התרוצצות מיותרת של המדריכים בין התחנות. כדי לשמור על רוח אירועים דינאמית מומלץ להציג 2 – 3 דמויות בו זמנית ובכך לגרום להפעלת חניכים רבים ככל האפשר.

נספח 2 - דף למדריך - שחקן

שם הדמות	מיקום	שעה
לוחם בתש"ח	חדר אוכל	8: 15-8: 00
ילד במצור בירושלים	חדר אוכל	8: 55-8: 40

41. מערכת עיתון – גרסה מקוצרת

במידה ואין ביכולתכם לארגן שחקנים לצורך הצגת הדמויות תוכלו לערוך פעילות זאת בדרך שונה במקצת.

עזרים - מקורות על נושא הפעילות (קטעי עיתונים, קטעים היסטוריים או תיעוד היסטורי, צילומים וציורים); בריסטולים; כלי כתיבה, צבעים, טושים; דבק.

מהלך המתודה - המשתתפים מתחלקים למספר קבוצות וכל קבוצה מקבלת מעטפה ובה קטעים המתייחסים לעמדת הגורם אותה היא מייצגת. לדוגמה, אם מדובר בעיתון העוסק בחנוכה כל קבוצה תכתוב עיתון שמייצג צד כלשהו. כך למשל יהיה עיתון שייצג את עמדת היוונים, עיתון שייצג את המתיוונים, עיתון מייצג את המכבים וכדומה.

כל קבוצה מכינה עיתון על גבי בריסטול והעיתון מבוסס על חומר כתוב, כאשר ראיונות מתבססים

מערכת, שם לעיתון וכמובן כתבות מן השטח. אך החשוב מכל הוא שהעיתון ישקף את עמדת הקבוצה. בתום ההכנות מתכנסות הקבוצות וכל אחת מהן מציגה את העיתון שלה. לבסוף אפשר לערוך דיון ולהשוות בין הדמיון והשוני שבין העיתונים וכן להשוות בין מקורות המידע שהזינו את הכתבות. אפשרות נוספת היא לערוך דיון בהיבטיה השונים של התקופה ההיסטורית הנבחרת.

42. "תשע בריבוע"

שימוש במתודה – פתיחה או סיום נושא, משחק להקניית ידע.

משך הפעילות - 30-45 דקות.

מספר משתתפים 10 - 100.

מקום הפעילות - מועדון.

עזרים – לוחות פוליגל או מפל (מהם מכינים כרטיסי X וכרטיסי O); לוח "תשע בריבוע"; רשימת שאלות; לוח בקרה עם תשובות.

מהלך המתודה - מחלקים את המשתתפים לשתי קבוצות: האחת, קבוצת X והשנייה קבוצת O. כל קבוצה שולחת נציג ועליו לבחור שאלה ולענות עליה (ניתן להתייעץ עם הקבוצה לפני מתן התשובה). במקרה שנציג הקבוצה ענה תשובה נכונה, מסמנים את סמל הקבוצה (O/X) במשבצת המתאימה, במקרה שנציג הקבוצה טעה המשבצת נשארת ריקה והשאלה עוברת לקבוצה השנייה. מטרת כל אחת מן הקבוצות היא ליצור רצף עיגולים או איקסים (במאוזן, במאונך או באלכסון). על הקבוצות היריבות למנוע אחת מן השנייה את האפשרות ליצור רצף של סימנים זהים.

אפשרויות נוספות:

במקום לומר את התשובה הנכונה יש אפשרות לתת לנשאלים שתי תשובות (האחת שקרית והאחת נכונה) ועל חברי הקבוצה לבחור את התשובה הנכונה. כמו כן, במקום לוח אפשר להוסיב 9 אנשים בשלישיות מדורגות ולהורות להם לשאול את השאלות. במידה ונתקבלה תשובה נכונה הם תולים על בגדם שלט עם הסימן X או O.

43. פיצוחים

שימוש במתודה –

שימוש במתודה - בפתיחה או בסיום של נושא. משחק להקניית ידע, ומטרת השחקנים ליצור רצף של צבע זהה מצד לצד או באלכסון בלוח הפיצוחים.

משך המתודה - בין חצי שעה לשעה.

מספר משתתפים - 10-50 (ניתן לחלק לקבוצות משנה).

מקום פעילות – מועדון.

עזרים - לוח פיצוחים מפוליגל (עיינו בנספח); 21 לוחיות כיסוי – יש להכין שתי ערכות של כיסויים בשני צבעים שונים; דף שאלות ותשובות למנחה.

מהלך הפעילות - לפני תחילת הפעולה יש לתלות על הקיר את לוח הפיצוחים. מחלקים את הקבוצה לשני צוותים (אפשר לחלק למספר גדול יותר של קבוצות ולהכין ערכות לוחיות כיסוי בהתאם). כל צוות בוחר צבע שיהיה סימן הזיהוי שלו. מטרת הצוות היא ליצור רצף תשובות נכונות שיסומן על גבי המשבצות בצבע שנבחר על ידי הקבוצה.

הצוות שמתחיל (נבחר בהגרלה) בוחר אות מתוך לוח הפיצוחים, מתוך דף השאלות שבידו שואל המדריך שאלה (בהתאם לאות שהקבוצה בחרה). אם הקבוצה עונה נכון על השאלה, מכסים את האות בכיסוי בצבעה של הקבוצה. אם הקבוצה אינה יודעת את התשובה, השאלה עוברת לקבוצה הבאה. במקרה שהתשובה שניתנה אינה נכונה או ששני הצוותים אינם יודעים את התשובה, שואלים שאלה נוספת באותה אות. השאלות נשאלות על פי סדר הקבוצות. הקבוצה שמנצחת היא הקבוצה שיצרה ראשונה רצף בצבע שבחרה (מאונך, מאוזן, אלכסון).