

## מעגלי שיח "דמוקרטיה"

### פעילות עיבוד וסיכום

משך פעילות: חצי שעה

#### רציונל

בערב הראשון נתכנס, בקבוצות קטנות, למעגלי שיח עם דוברים שונים בנושא המרכזי "דמוקרטיה". לאחר מעגלי השיח מומלץ להישאר לשיח של עיבוד וסיכום המפגש. מטרתו של שיח זה הוא לאפשר למשתתפים לשתף במחשבותיהם בעקבות המפגש, לחבר את הנושאים שעלו במפגש לחייהם ולבחון יחד מה הם יכולים לקחת איתם להמשך מתוך מפגש זה.

#### מטרות

- שיתוף מחשבות/ תובנות המשתתפים בעקבות מעגל השיח
- חיבור הנושאים שעלו במעגל לחייהם של המשתתפים
- בחינה מה המשתתפים יכולים לקחת איתם להמשך מתוך המפגש

#### מהלך

1. פתיחה: נאמר שכעת נעשה עיבוד וסיכום קצר של מעגל השיח בו השתתפנו.

2. שאלות לעיבוד

- דבר שלמדתי מהמפגש
- מחשבה שעולה בי בעקבות המפגש
- משהו שהפתיע אותי
- משהו שאני לוקח איתי מהמפגש
- איפה הנושאים שדוברו במעגל בפוגשים אותי בחיי
- מוזמנים להציע לקבוצה גם להתייחס באופן חופשי

2. סיכום:

לסכם בקצרה את דברי המשתתפים ולשתף מה אני (המדריך) לוקח איתי מהמפגש היום.

## פעילויות שטח

### רצינונל

קיום מפגשים חברתיים בין הקבוצות השונות עשוי לתמוך בתהליך החינוכי ולתרום ביצירת חוויה חיובית ומהנה עבור החניכים. לשם כך מצורפות מספר פעילויות שטח המעודדות יצירת מפגשים חברתיים אלו.

### • "נסיד נסיכה דרקון"

**רעיון מרכזי:** פעילות פיזית מצחיקה, מרגשת וכיפית על בסיס אבן נייר ומספריים אבל המשחק קבוצתי ולא בזוגות.

**עזרים:** אין

**פורום:** קבוצה בינונית או גדולה

**מהלך:** המשחק מבוסס על חוקיות אבן נייר ומספריים: נסיד מנצח דרקון, דרקון מנצח נסיכה, נסיכה מנצחת נסיד.

מחלקים את הילדים לשתי קבוצות שוות. מסבירים להם את החוקיות של נסיד נסיכה דרקון (יש בה היגיון של אגדות למי שמתקשה לזכור).

לכל דמות מחברים תנועה (תחשבו על תנועה מצחיקה שהייתם עושים כדי לייצג נסיד או דרקון או נסיכה, נניח השתחוות מלכותית לנסיד - משהו שיחליף את התנועה של אבן נייר ומספריים אבל עם כל הגוף ולא רק עם היד)

כל קבוצה הולכת לצד נגדי במגרש ומקבלת החלטה קבוצתית לגבי המהלך שהם הולכים להציג מול הקבוצה השנייה (נניח כל הקבוצה מחליטה שהם עושים נסיד - חובה שכולם יעשו את אותו הדבר כמובן).

לאחר שהחליטו (תנו להם דקה בערך) שתי הקבוצות נפגשות שורה מול שורה במרכז המגרש כשבין השורות רווח של מטר או שניים בערך.

המנחה סופר "שלוש ארבע ו...!" והקבוצות עושות ביחד את המהלך שלהן.

אם יצא תיקו (שתי הקבוצות הכריזו נסיד למשל) אז הולכים שוב הצידה ומחליטים על המהלך הבא. אבל אם קבוצה אחת ניצחה (נניח קבוצה א' הכריזה "נסיד!" וקבוצה ב' הכריזה "דרקון!") אז הקבוצה המנצחת צריכה לרדוף אחרי המפסידים ולתפוס אותם בזמן שהמפסידים בורחים לסוף המגרש שלהם.

חניך שנתפס עובר לקבוצה המנצחת וחניך שהצליח לברוח עד לקצה גבול המגרש ניצל ונשאר בקבוצה שלו. המשחק נגמר כאשר קבוצה אחת העבירה את כל חברי הקבוצה השנייה אליה (או כשהחניכים מתחילים לקבל התקפי אסטמה מעירוב של מתח, התרגשות וריצה מטורפת).

## • מולקולות

**רעיון מרכזי/מטרות:** שבירת קרח, חלוקה לקבוצות קטנות בדרך נחמדה וחברתית, היכרות ראשונית, יצירת הווי  
**עזרים:** אין  
**פורום:** מתאים לקבוצות בינוניות וגדולות

**מהלך הפעילות:** המנחה מכריז על שם של איבר ומספר. כל החניכים צריכים להתחלק לקבוצות ובכל קבוצה כולם מחוברים באיבר. לדוגמה: המנחה מכריז "7 כתף" וכל החניכים מתחלקים לשביעיות אשר חברי השביעייה מחוברים זה לזה בכתפיים (ניתן לעשות בצורת כוכב בו כל הכתפיים מרוכזות בנקודה אחת או בצורת מעגל של כתף לכתף. לאחר כל חלוקה מציגים שאלה/נושא והקבוצות מדברות עליו. למשל אחרי שהתחלקו לשביעיות, כל שביעייה מדברת על משהו שאוהבים לעשות בזמן הפנוי/המוזיקה שמעניינת אותי...  
**דגש:** לא להכריז על איברים אינטימיים כגון "3 לשון" (אלא אם הפעילות מועברת בקונטקסט המתאים ולקהל המתאים):

## • רגליים עיניים

**רעיון מרכזי/מטרות:** תרגיל ללא מגע המתאים כשובר קרח, הכרות ראשונית, יצירת הווי. גם כשרוצים לשנות סדר ישיבה/עמידה במעגל בצורה אקראית.

**עזרים:** אין

**פורום:** מתאים לכל גודל קבוצה

**מהלך הפעילות:** כל המליאה עומדים במעגל. המנחה מכריז "רגליים" וכולם מתבוננים אל כפות הרגליים של חברי המעגל. כאשר המנחה מכריז "עיניים" כל אחד מרים את מבטו לעיניים של מישהו מי שבדיוק הסתכלת על הרגליים שלו. במידה ונוצר קשר עין (שני חניכים מתבוננים זה לעיניו של זה) יש כמה אפשרויות:

- מחליפים מקום/מחליפים מקום בריצה וצעקות

- הולכים למרכז, נותנים כיף ואומרים את השם

- הם עושים שניים שלושה צעדים זה לכוונו של זה (למרכז המעגל), מכוונים אקדח דמיוני (עושים אקדח עם אצבעות היד) זה לכוונו של זה ואומרים "פיו פיו פיו....." ללא הפסקה עד שנגמר להם האוויר. הראשון שנגמר לו האוויר נופל לרצפה ויוצא מהמשחק. (מתיישב במרכז המעגל או מחוץ למעגל) ועוד אפשרויות כיד הדמיון. הערה-תרגיל נחמד כדי לשנות מקום במעגל כדי שיעמדו ליד אנשים שמכירים פחות.

## • הפשרת צוות

**רעיון מרכזי:** פעילות נחמדה לצינון הקבוצה. הקבוצות מתחרות זו בזו בכדי לראות מי יכול להמיס קוביות קרח הכי מהר.

**מטרות הפעילות:** תקשורת, חשיבה מהירה, שיתוף פעולה, גיבוש

**עזרים:** קוביות קרח, דלי או קערה לכל צוות.

**פורום:** 8 עד 80 איש.

**זמן כולל:** 10-20 דקות.

**מהלך:** חלקו את הקבוצה לצוותים של 4 עד 6 משתתפים. הסבירו את הפעילות. יידעו את הקבוצה שהצוותים מתחרים זה בזה בכדי לראות מי יכול להמיס קוביית קרח הכי מהר רק בעזרת הידיים.

הצוות עומד בשורה ישרה. לאדם הראשון בתור תינתן קוביית קרח. אותו אדם אז ישפשף את ידיו סביב קוביית הקרח עד שיתקרר מדי ויהיה צורך להעביר אותה. לאחר מכן הם מעבירים את קוביית הקרח לחבר הצוות הבא. הצוות חוזר על התהליך עד שקוביית הקרח נמסה לחלוטין. אם חבר צוות מפיל בטעות את קוביית הקרח, עליו להתחיל שוב מההתחלה. הצוות ממיס את קוביית/קוביות הקרח הכי מהר מנצח! כל אחד מהצוותים ירים את קוביית קרח מהקערה שלהם באותו הזמן. כדי להפוך את הפעילות למאתגרת יותר תוכלו לתת לצוותים כמות ספציפית של קוביות קרח להמיס... 2,3,4 קוביות וכו'. הודיעו על הזוכה. דיון לסיום הפעילות (לא חובה)

## פעילות סיכום הרפסודיה (בשטח)

משך פעילות: כ-45 דקות

### רציונל

שיח עיבוד וסיכום, בתום הרפסודיה, הוא חשוב ומשמעותי לקבוצה על מנת שיוכלו לבחון את החוויה שעברו ולבחון מה הם לוקחים ממנה איתם להמשך. כמו כן זוהי הזדמנות לפרגן ולחזר את חברי הקבוצה ולסכם את החוויה בקבוצתית בצורה מיטיבית וחיובית.

### מטרות

- התבוננות על התהליך שהקבוצה עברה ברפסודיה
- בחינת התהליך האישי שכל פרט עבר ברפסודיה
- חשיבה להמשך: מה היינו רוצים לקחת לפעילות היום- יומית שלנו?

### מהלך

יושבים במעגל ועורכים סבב סיכום.

### בסבב, כל אחד אומר:

- איך הוא מסכם את הרפסודיה (באופן אישי)
- איך הוא מסכם את הרפסודיה (מבחינה קבוצתית)
- מה בהתנהלות הקבוצה היה רוצה לקחת להמשך הפעילות ביישוב

### סיכום

מומלץ שהמדריך יסכם מהזווית שלו כמי שהדריך את הקבוצה ברפסודיה ובנוסף ישקף לקבוצה את הדרך בה הוא חווה את הקבוצה.