

פעולה שנייה- גיבוש

מטרת פעולה זו היא להמשיך את תחושת הנוחות של החניכים בקבוצה, ולאפשר להם תחושת שייכות לקבוצה. כמו כן ישנה חשיבות לעובדה שהחניכים ירגישו שהם קבוצה אחת, כאמור אלו חניכים שחלקם בעלי קשיים חברתיים לאורך חייהם, שייתכן ומעולם לא זכו לחוש שייכות, פעולה זו אמורה להקנות להם תחושה זו, ולאפשר להם להמשיך ולבוא לצופים על מנת להעמיק תחושה זו, ובהמשך לאפשר להם גם שילוב עם ילדים אחרים, מעבר לקבוצה אליה הם משתייכים. כמו כן גיבוש בקבוצה חשוב על מנת להגביר את ההנאה והרצון של חניכים להגיע לפעולות.

מדריכים יקרים: כמו בפעולה הקודמת גם בפעולה זו, הכנו לכם אוסף של מתודות, השתמשו בהם כרצונכם בהתאם לתפקוד הקבוצה, כמובן שמתודות חדשניות משלכם הן רצויות.

מטרות:

1. החניכים יבחרו שם לקבוצה.
2. החניכים יפתחו תחושת שייכות לקבוצה וגאווה קבוצתית.
3. החניכים יבינו את חשיבות התרומה של כל חניך לקבוצה.
4. החניכים יבינו שלמרות ההבדלים ביניהם, הם עדיין חברי קבוצה אחת.

1. משחק פתיחה קבוע שהחניכים אוהבים.

(10 דקות)

2. מולקולות:

כמו במשחק המוכר המדריך נותן הוראות להתחלק לזוגות/שלוש/רביעיות וכו' לפי קריטריון מסוים, ההוראה האחרונה תהיה להתחלק ל... "כל מי ששייך לשבט...". כך למעשה יבינו החניכים שהם בעצם קבוצה אחת.

המדריך יגיד: "עכשיו נשחק משחק בו כל פעם אני אגיד מספר, ואתם תצטרפו להתחלק לקבוצות שמספר הילדים בהן יהיה כמו מספר הילדים שאני אגיד". בשלב הבא, המדריך יוסיף את הקריטריונים לפיהם יש להתחלק. לדוגמא: "קבוצות fe שנייט, jefef הילדים בקבוצה יש אח או אחות גדולים". אחרי החלוקה האחרונה המדריך יגיד: "אתם רואים בסוף כולנו קבוצה אחת, יש בינינו דברים דומים ויש בינינו דברים שונים".

(10 דקות)

3. בחירת שם:

החניכים יציעו שמות לקבוצה, המדריכים יכתבו את האפשרויות על בריסטול. המדריכים יציגו את ה"יתרונות" וה"חסרונות" של כל שם (קל להגייה, אפשר לחבר שירים וכו') ויערכו הצבעה. (20 דקות)

4. שוקולד 6:

כמו במשחק המוכר יושבים במעגל, כל חניך בתורו זורק שתי קוביות. על פאות הקובייה, במקום מספרים, יהיו תמונות של מדריכים/ שם הקבוצה הנבחר/ סמלים צופיים/ סמלי השבט וכו'. חניך שזרק וקיבל "דאבל" צריך בזריזות, להיכנס למרכז המעגל, ללבוש פרטי לבוש מסוימים ולאכול. המדריך יגיד: "עכשיו נשחק משחק עם קוביות ושוקולד. כל פעם מישהו יזרוק את שתי הקוביות לפי הסדר. מי שיזרוק את הקוביות ויזא לו על שתי הקוביות אותה תמונה, לדוגמה: (פה המדריך מצביע על הקוביות ומראה), שתי תמונות של הקבוצה, נכנס לתוך המעגל, מתלבש במכשיר שהבאנו ורק אחר כך מתחיל לאכול שוקולד. הוא יכול לאכול שוקולד עד שלילד אחר יוצאות שש שתי תמונות אותו דבר. כדע שלילד אחר יוצאות שתי תמונות אותו דבר, הוא צריך להוריד את הדברים שהוא עז'יו ולתת לילד הבא אחריו שיוכל להתחיל להתלבש ולאכול". (אפשר לעשות הדגמה של לבישת הפריטים כדי שיהיו יותר מוכרים לחניכים).

פרטי הלבוש והאוכל ישתנו בהתאם לרמת התפקוד:

חניכים בתפקוד נמוך ילבשו צעיף של השבט/ כובע של השבט/ עניבה ויאכלו שוקולד אותו יחתכו ביד.

חניכים בתפקוד גבוה ילבשו חאקי שיצטרכו לכפתר ויאכלו שוקולד עם סכין ומזלג.

(20 דקות)

רשימת ציוד: שוקולד, פרטי לבוש, קוביות מותאמות.

5. ים-יבשה:

כמו במשחק המוכר שם הקבוצה מסמל את היבשה ושם השבט מסמל את הים. חשוב לעבוד במשחק הזה לפי עקרון ההדרגתיות, כלומר קודם ללמד את הילדים מה זה יבשה. "כל פעם שאני אומר את שם הקבוצה אתם נכנסים לצ'יפס הנה". מתרגלים את זה כמה פעמים.

בשלב הבא מתרגלים רק את שם השבט, "ככל פעם שאני אומר את שם השבט אתם יוצאים מהצ'יפס". מתרגלים את זה כמה פעמים.

בשלב הבא, משלבים את שני הדברים ומשחקים כרגיל. "עכשיו נעשה את שניהם ביחד כשאני אומר את שם הקבוצה איפה אתם צריכים להיות? יופי! וכשאני אומר את שם השבט איפה אתם צריכים להיות?"

בסוף המשחק מסבירים לחניכים שהם שייכים גם לשבט וגם לקבוצה, בדיוק כמו שבים יבשה הם היו בשניהם.

(10 דקות)

6. יצירת פאזל קבוצתי:

כל חניך יקבל חתיכה מפאזל, עליה יכתוב את שמו ויטביע את כף ידו בגואש. החניכים ירכיבו מהחתיכות את הפאזל ויתלו אותו על קיר החדר. המדריכים יכינו את החתיכה העליונה ובה שם הקבוצה. לרמת תפקוד יותר גבוהה אפשר להחביא את החלקים של הפאזל בשבט והחניכים יצטרכו לחפש, וזו תהיה גם הכנה לפעולה הבאה.

(20 דקות)

רשימת ציוד : צבעי גואש, בריסטול גזור לחלקי פאזל.

7. ראש דשא – סיום פעולה

החניכים ישקו את ראש הדשא שהכינו בפעולה הקודמת, כל חניך שישקה את ראש הדשא יגיד ממה הוא הכי נהנה בפעולה היום. דרך זה תוכלו גם ללמוד מאלו מתודות החניכים שלכם יותר נהנים ומאלו פחות.