

פעולת ראשונה - היכרות

פעולת היכרות היא אחת הפעולות החשובות במערך. תפקידה לאפשר היכרות בין המדריכים לחניכים. מטרתה של היכרות זו היא לאפשר לשני הצדדים לחוש בנוח במהלך הפעולה ובמשך השנה להעמיק היכרות זו.

למרות ההפעלות הבסיסיות יחסית בפעולה זו, יש להן חשיבות הן בתחושת המסוגלות של החניכים בביצוע ההפעלות, הן בהנאה של החניכים במהלך הפעולה ובעיקר בתחושות הנוחות והקבלה אותן הם אמורים לקבל מהמדריכים.

זכרו, פעמים רבות ילדים אלו חוו דחייה במסגרות חברתיות או קשיים בהשתלבות במסגרת חברתית, ולכן ייתכן שיפגינו חששות וקושי מסוים. אנו תקווה שבעזרת פעולה זו נצליח להפיג חלק מחששות אלו ולאפשר לחניכים חוויה מתקנת של שילוב וקבלה.

מדריכים יקרים: פעולה זו בנויה כאוסף מתודות, חלקן פשוטות על מנת להשתמש בעקרון ההדרגתיות וכי יש חשיבות קודם כל לעובדה שתראו את החניכים ותכירו אותם בשמם לפני המעבר למתודות מסובכות יותר. אוסף המתודות בא לאפשר לכם בחירה, וכמובן שישנה אפשרות (אפילו רצויה), שתוסיפו מתודות משלכם ותשנו בהתאם לחניכים שלכם. בהצלחה.

מטרות

1. הכרות ראשונית של המדריכים את החניכים.
2. יצירת מוטיבציה להשתתפות בצופים בקרב החניכים.
3. הכרות מעמיקה בין החניכים.
4. מתן תחושה נוחה וחוויה חברתית חיובית לחניכים.

מהלך הפעולה

1. משחק היכרות בסיסי בדרגת קושי עולה בהתאם לרמת התפקוד:

לחניכים בתפקוד נמוך

במעגל מסירות עם כדור כל חניך שמקבל את הכדור אומר את שמו.
במעגל כל חניך אומר את שמו וחיה שהוא אוהב.

פתי הפעולות האלו המדריך מתחיל את הפעולה באמירה: "עכשיו אנחנו נתמסר ככדור". לאחר מספר מסירות כאשר הכדור נמצא אצל המדריך הוא יוסיף את השלב הבא: "עכשיו כל אחד שמקבל את הכדור יאמר את שמו", ומדגים לקבוצה צ"י אמירת שמו. ההסברים בתפקוד בינוני ואבה דומים.

לחניכים בתפקוד בינוני

במעגל מסירות עם כדור החניך הזורק אומר את שמו של המקבל.



במעגל מתמסרים בפקעת צמר, אסור לעזוב את החוט, כל חניך שמקבל את החוט אומר את שמו.

לתניכים בתפקוד גבוה

במעגל כל חניך אומר את שמו וחיה שהוא אוהב וחוזר על מה שאמרו לפניו.

(10 דקות)

2. משחק הזיכרון:

זוגות הקלפים במשחק יורכבו משם של חניך/ מדריך ותמונתו. יש להתארגן מראש על תמונות- לבקש מהחניכים שיביאו/ להשיג משנים קודמות/ מבי"ס.

בשלב ראשון המדריכים יחלקו קלף אחד לכל חניך, ויגידו לכל חניך לכתוב את שמו על הקלף ויאספו את הקלפים. לחניכים שמתקשים בכתיבת שמם אפשר לעזור ע"י כתיבת השם במקום אחר שהחניך יוכל להעתיק.

בשלב שני המדריכים יחלקו לכל חניך קלף נוסף, החניכים יגזרו את התמונות בגודל המתאים וידביקו אותן על הקלפים.

לאחר הכנת הקלפים ישחקו את משחק הזיכרון.

לתניכים בתפקוד גבוה:

לפי עקרון ההדרגתיות ניתן לשחק עם שלשות של קלפים: לאחר משחק עם זוגות של קלפים להוסיף לכל זוג קלפים קלף שלישי ובו שם המשפחה של כל חניך/ מדריך.

בסיום המשחק, במידה ויש חדר קבוע לקבוצה, ניתן לתלות על קיר החדר את השם והתמונה של כל ילד, ובכל פעם במהלך השנה שהחניכים עושים פעילות יצירה כלשהי להוסיף לכל חניך את מה שעשה מתחת לשמו ולתמונתו.

(30 דקות)

רשימת ציוד: מספריים, דבק, ריבועים מבריסטול קשיח, טושים, תמונות החניכים/ המדריכים.

השלב הבא, משחקים להיכרות מעמיקה:

3. מרוץ שליחים:

החניכים יתחלקו ל-2 קבוצות, כל קבוצה תעמוד בטור ומול הטור יעמוד מדריך עם רשימת שאלות לגבי חניכי הקבוצה. כמו במרוץ שליחים לפי הסדר יגיע כל פעם חניך למדריך ויצטרף לענות על שאלה (מי החניך שגר ב..., למי יש 6 אחיות... וכו').

4. קליעה למטרה (לחניכים שמתקשים או לא נהנים מתנועה פיזית):

המדריכים יכינו לוח עם חורים לקליעה, מעל כל חור שם של מדריך/ חניך. כל חניך בתורו יישאל שאלה שהתשובה עליה היא אחד מהשמות המופיעים על הלוח. בהתאם לתשובה החניך הנשאל צריך לקלוע כדור קטן לחור המתאים.



המדריך יסביר: "עכשיו נשחק משחק דומה לקליצה למטרה, אתם מכירים קליצה למטרה? יופי! המשחק הזה, בכל פעם לפני שנקלצ למטרה נצטרק לצנות על שאלה. כל השאלות במשחק קשורות אלינו, הקבוצה, ככה שאנחנו בטוחים שתהיו מצוינים. לדוגמא, אם אני שואל אתכם מי המדריך של הקבוצה, מה אתם צונית? (החניכים צונית את השם שלכם), מצוין, אז לאן אני צריך לקלוצ עכשיו את הכדור שלי? (החניכים שוב צונית את השם שלכם), מצולה".

(15 דקות)

רשימת ציוד:

כדור קטן, לוח מטרה, שאלות על החניכים/ מדריכים.

5. הכנת ראש דשא:

כל חניך יכין ראש דשא שיתפתח ויצמח כמו החניך והקבוצה...לאחר שיסיימו להכין, יעשו "טקס" השקיה, כל חניך שישקה את ראש הדשא שלו יגיד את הציפיות שלו מהשנה, מהקבוצה, מהמדריך..

החניכים ישאירו את העציצים ובהמשך השנה אפשר לחזור על ההשקיה כפעילות סיום בכל פעולה.

(30 דקות)

רשימת ציוד: חומרים לראש דשא

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: "צכעיו נשחק משחק בו כל פצט אני אכיד מספר, ואתם תצטרכו להתחלק לקבוצות שמספר הילדים בהן יהיה כמו מספר הילדים שאני אכיד". בשלב הבא, המדריך יוסיף את הקריטריונים לפיהם יש להתחלק. לדוגמא: "קבוצות של 2 ילדים, 3 ילדים 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 זורק וקיבל "דאבל" צריך בזריזות, להיכנס למרכז המעגל, ללבוש פרטי לבוש מסוימים ולאכול. המדריך יגיד: "צכשו נחק נחק 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 בכדורים שהאנו ורק אחר כך מתחיל לאכול שוקולד. הוא יכול לאכול שוקולד עד שליף אחר יוצאות שם שתי תמונות אותו דבר. כרצף שליף אחר יוצאות שתי תמונות אותו דבר, הוא צריך להוריד את הדקרים שהוא שם עליו ולתת ליף הקא 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 לציוף הזה". מתרגלים את זה כמה פעמים.



בשלב הבא מתרגלים רק את שם השבט, "ככל פצט שאני אומר את שם השבט אתם יוצאים מהצינור". מתרגלים את זה כמה פעמים.

בשלב הבא, משלבים את שני הדברים ומשחקים כרגיל. "צכשיו נצשה 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.