



## יצירתיות ואלתור

ערך מנחה:

תנועת הצופים תעודד יוזמה, יצירתיות ומקצועיות

מטרת:

- \* החניך ילמד להשתמש ביצירתיות להעברת תכנים ומסרים.
- \* החניך ישתמש ביצירתיות ואלתור על מנת לעניין את החניכים ולהלהיב אותם.
- \* המדריך ישתמש בכלים יצירתיים ואלתור על מנת להתמודד עם החניכים, לפתור בעיות ולטפח יחסי חניך – מדריך.

מהלך הפעולה

\* שלב א' – הצגת סיפור מסגרת : במשך הפעולה יעברו החניכים הפעלות בנושא יצירתיות ואלתור ואחרי כל הפעולה יקבלו דף עם התחלה של ציור שאותו הם יצטרכו להשלים ולאחר כל המשימות יצטרכו להמציא סיפור כלשהו עם הציורים.  
(אפשר סיפור בנושא צופים : טיול, דילמות חניכים, יום פעילות).

\* שלב ב' – מחלקים את הקבוצה ל-2, כל קבוצה מקבלת משחק נדוש כגון הרוצח, תופסת, חתול ועכבר וכו'... כל קבוצה צריכה לפתח את המשחק להפעלה יצירתית ומקורית, המטרה של כל קבוצה היא לגלות על איזה משחק התבססה כל קבוצה ולכן כל קבוצה צריכה להיות כמה שיותר מקורית ויצירתית.  
ההפעלה מוגבלת בזמן על מנת שיתנסו גם בניהול זמן.

\* שלב ג' – המדריכים מקריאים לחניכים סיפור על חניך שהצטרף בכיתה ד' לצופים, הוא היה ממש מולהב אבל עם הזמן הפעולות חזרו על עצמן ושיעממו אותו ובסוף הוא עבר לתנועת נוער אחרת. בסיפור בעצם מעבירים לחניכים את חשיבות היצירתיות, הגדלת ראש ואלתור.

את הסיפור מעבירים להם בדרך יצירתית, אחרי כל פסקה המדריך מפסיק את הסיפור ונותן לאחד החניכים להמשיך אותו איך שהוא רוצה ולאחר מכן חוזר המדריך לסיפור המקורי וממשיך אותו.



המתודה הזאת משאירה את כל החניכים בהקשבה ומשתפת את כולם בפעולה ודבר זה חופשי, למטרה של היצירתיות והאלתור שמטרתם להשאיר חניכים בצופים ולעניין אותם.

\* שלב ד' – בוחרים חניך ומטילים עליו משימה להנחות גל קבוצתי, לאחר מכן בוחרים עוד חניך ומטילים עליו את אותה המשימה, לאחר מכן המדריך מעביר גל מקורי בעצמו.

הפואנטה היא להראות את הסיטואציה למדריכים, שכאשר מדריך אחד מעביר משחק כלשהו לקבוצה, מדריך אחר יכול להעביר את אותו המשחק אבל כדי שזה לא ישעמם חשוב לשנות את חוקי המשחק ולעשות אותו כמה שיותר מקורי. חניכי הצופים עוברים כמעט את כל המשחקים והמתודות עשרות פעמים במהלך פעילותם בצופים ולכן חשוב לחדש ולשפר

שלב ה' – משחקים עם החניכים את המשחק "של מי השורה הזאת?". בהתחלה הם צריכים לדבר רק בשאלות, מי שנפסל חניך אחר מחליף אותו, כל פעם מקבלים סיטואציה אחרת כגון: חניך לא רוצה לשתות, חניך לא רוצה לצאת מהמסלול... עושים הפעלה נוספת שהם צריכים לדבר עפ"י סדר הא'-ב', גם כן עם הסיטואציות. אפשר להעביר גם את המשחק של שלושה מתמודדים שכל אחד מקבל בעיה של חניך (לא משתף פעולה, לא מקשיב וכו'...). המתמודד הרביעי תוך כדי שאלות צריך לגלות את התכונה של כל חניך. בעזרת מתודה זו יבינו החניכים כי חשוב להיות יצירתיים ולדעת לאלתר, להיות מקוריים על מנת לפתור בעיות חניכים.

\* שלב ו' – לאחר כל המשימות קיבלו החניכים את הדפים ובמהלך הפעולה הוסיפו לזה ציור, בשלב זה הם צריכים ליצור סיפור כולל מכל הציורים.

\* שלב ז' – **סיכום**: המדריך עובר על כל הפעולה עם החניכים ומסביר את הפואנטה של כל מתודה/הפעלה ומעביר את חשיבות היצירתיות והאלתור במסגרת הצופי