



מערך הכרות - סיפורי אגדות!

ערך מרכזי- תנועת הצופים תטפח חיים קבוצתיים בחברה

נושא למערך- סיפורי אגדות.

מטרות-

1. החניך יכיר את מסגרת הצופים (קבוצה, שבט, וכו'..).
2. החניך ייהנה ויקבל מוטיבציה לבוא לשאר הפעולות ולהירשם לצופים.
3. החניך יעבור היכרות עם צוות ההדרכה של הגדוד (המדריכות והראשג"דית).

פירוט פעולות:

1. פעולת שלגיה ושבעת הגמדים (הכרות ראשונית)
2. פעולת עמי ותמי (הכרות מבנה השבט)
3. פעולת הברווזון המכוער (למה חאקי?)
4. פעולת כיפה אדומה (תקנון גדודי)
5. פעולת פינוקיו (כבוד, סמכות)
6. פעולת סינדרלה (ציפיות)
7. פעולת בת הים הקטנה (פעולת שיא - פעולת מים)
8. קומזיץ (פעולת חופשית)

פעולת שלגיה ושבעת הגמדים

(פעולה 1)

ערך מרכזי: תנועת הצופים תטפח חיים קבוצתיים בחברה
ערכים משניים: חיי קבוצה
חברות ורעות

מטרות:

*החניך יכיר את חבריו לקבוצה.

*החניך יעבור היכרות ראשונית עם השבט והמדריכות.

רקע: זוהי הפעולה הראשונה של החניכים בצופים, והם עדיין אינם מכירים את השבט ואת מסגרת הצופים. לכן בסיבה זו נערוך איתם היכרות ראשונית בה הם יכירו את השבט, את חבריהם לגדוד, ואת המדריכות והראשג"דית.

משחק פתיחה: תיפסוני עם גואש (10 דקות)

מהלך הפעולה:

1. שלגיה בהמשכים- החניכים יושבים במעגל וכל פעם חניך אחר מתנדב. מי שהתנדב צריך לנסות לספר את הסיפור של שלגיה בלי להגיד "אהה..", "אממ..." וכו'...
למי שניפסל אנחנו עושים "זקן קטן" עם קצף גילוח / קצפת והוא יושב במקום ובמקומו בא חניך אחר.

(15 דקות)

2. חבילה עוברת בהקשר לשלגיה- אנו מעבירים בין החניכים חבילה עוברת שבתוכה יש הפתעה וכדי להגיע להפתעה הם צריכים לעבור משימות המשימות:
א. התפוחים המעופפים- התפוח המורעל נמצא אצלנו ולכן על החניכים להעביר אותו ביניהם בלי להתבלבל על פי סדר מסויים. כל פעם מוסיפים עוד תפוחים. המשחק עוזר לחניכים לזכור את השמות של חבריהם לקבוצה.

(10 דקות)

ב. גמדים גמדים (קדרים קדרים)- הגמדים חוזרים מיום עבודה מעייף במכרה הזהב ולפתע רואים את המכשפה המגיעה לכיוונם, הם צריכים לברוח ממנה. החניך שקיבל את המשימה הוא המכשפה. החניכים עומדים בשורה בצד אחד, ובצד השני עומד החניך ה"מכשפה". המכשפה קוראת לגמדים והם צריכים לרוץ אחד לעבר השני.
החניכים צריכים לברוח מה"מכשפה" ואילו היא צריכה לתפוס אותם. כאשר תפסה חניך הוא נהפך גם ל"מכשפה".

(10 דקות)

ג. שבעת הגמדים- החניכים עומדים במעגל ולכל חניך נותנים שני שמות של גמדים, כאשר אחד מהם הוא זהה אצל כולם. כל פעם קוראים בשם גמד אחר וכל מי שקיבל אותו צריך להתלות על שני החניכים שלצידו. כאשר אומרים את הגמד המשותף - כולם נופלים.

(10 דקות)



ד. **המטבעות הנעלמים (הדגל)** - מחלקים את החניכים לשתי קבוצות של גמדים ועל כל קבוצה להחביא שקית של מטבעות שזו בעצם המשכורת של הגמדים שעבדו. הקבוצות השונות צריכות למצוא את המשכורת שלהם אותה החביאה קבוצת הגמדים השנייה.

(20 דקות)

- לאחר כל המשימות, הקבוצה מקבלת את תוכן החבילה (ממתקים לקבוצה) ובמקביל אנו עורכים איתם שיחת סיכום.

3. דיון:

- * מה לדעתכם היה נושא הפעולה? מה עברתם?
- * האם אתם מרגישים שהפעולה עזרה לכם להכיר?
- * להסביר להם על הפעולות בעתיד, על טיולים, בכלליות על הצופים *מושמוש

רשמ"צ:

למחסן - כלום

לנו - מטבעות, תפוחים, חבילה עוברת, ממתקים לחבילה, קצף גילוח / קצפת.

פעולת עמי ותמי

(פעולה 2)

ערך מרכזי: תנועת הצופים תטפח חיים קבוצתיים בחברה

ערכים משניים: *זיקה שבטית *חיי הקבוצה

מטרות: *החניך יכיר את השבט ואת סביבתו
*החניך יכיר את גבולות השבט (לדוג' - איסורים)
*החניך יכיר את מדריכותיו והראשג"דית.

רקע: בפעולה זו נתמקד באגדה "עמי ותמי". דרכה נעביר לחניכים היכרות עם סביבת השבט, מה מותר להם ומה אסור, ובנוסף היכרות עם צוות ההדרכה שלהם.

משחק פתיחה: מקלחת עם עצמי - כל החניכים עומדים במעגל וגיגית באמצע. אחד מהם הולך לגיגית ומכניס את ראשו לתוך המים.
בינתיים כל החניכים מסתובבים ושרים: "אני מתקלחת מתקלחת עם עצמי, השמש זורחת זורחת על אייני...". החניך שבאמצע בוחר חניך אחד, ומי שנבחר צריך לנחש האם יש לו מים בפה. אם הוא טועה אז משפריצים עליו את המים.
(15 דקות)

מהלך הפעולה:

1. **חפש את השבט** - החניכים הולכים אחרי חצים שאנו מדביקים ברחבי השבט, ומגיעים לתחנות שונות שהם צריכים להכיר:
א. **רחבת המסדרים** - תחנה ראשונה. כאשר החניכים מגיעים הם מחפשים שקית של חטיף שנמצאת שם, ובתוכה יש פתק המסביר להם לאן הם הגיעו. אנחנו עושים להם שיחת הסבר קטנה על המקום (חשיבות, למה צריך וכו') + משחק קטן - **(ים יבשה)** הנהר שאליו עמי ותמי נפלו הוא בריכה מתנפחת. הנהר משול לרחבה שאליה אסור להם להיכנס והיער הוא המקום בו הם עומדים יפה במסדר.

(15 דקות)

ב. **הקיר עם הבולדוג** - החניכים ממשיכים אחרי החיצים ומגיעים לתחנה השנייה שהיא הקיר עם ציור הבולדוג. על הקיר תלויה עטיפת חטיף ובתוכה פתק המסביר להם לאן הגיעו. אנו מסבירים להם שזהו הסמל של השבט ושהצבעים הינם כתום וסגול ומשחקים משחק - **מירוץ שליחים עם ממתקים** - החניכים מתחלקים ל-2 קבוצות, כל קבוצה עומדת בטור. מול כל קבוצה ישנן 2 גיגיות כאשר אחת מהן מרוחקת יותר מהשנייה. בגיגית המרוחקת יש מים + סוכריות גומי בצורת עצם, ועל החניכים להעביר את הגומי לגיגית הקרובה יותר כאשר כל פעם חניך יכול לקחת רק עצם אחת. הקבוצה שמסיימת להעביר את כל העצמות ראשונה מנצחת!

(10 דקות)

ג. **מחסן** - החניכים ממשיכים ללכת אחרי החיצים ומגיעים למחסן. הם מוצאים שוב עטיפה של חטיף ומגלים לאן הגיעו. במחסן הם מקבלים ציוד - ממתקים ואמצעים לבנות בית. החניכים מתחלקים לשתי קבוצות וכל קבוצה צריכה לבנות באמצעות מה שהיא קיבלה את הבית ממתקים הכי יפה!

(20 דקות)



- בסיום המשחק מגיעים איתם אל הדשא ושם עושים משחק היכרות עם צוות ההדרכה של הגדוד:

2. החניכים יושבים בשתי קבוצות ומולם נמצא לוח עם חלונות. על כל חלון רשום איזשהו פרס ומאחורי החלון שאלה על אחת מאיתנו.
לכל קבוצה יש 15 סוכריות טופי בהתחלה, ובכל פעם אם הם עונים נכון הם מקבלים טופי, אם הם טועים הם מחזירים לנו כמס' השאלה.
הקבוצה הראשונה שמצביעה ועונה נכון מקבלת את הפרס.

השאלות:

1. כמה שנים ניצן הדריכה? שנתיים
2. כמה שנים נוי בצופים? 4 שנים
3. כמה שנים מור בצופים? שנתיים
4. מה המאכל שניצן הכי אוהבת? פיתה עם ריבה וחמאת בוטנים \=
5. כמה אחים יש לנו? 3
6. מה המאכל שמור הכי אוהבת? שניצל תירס
7. באיזו שעה נוי קמה בבוקר? 8:15
8. איך קוראים לדגים של מור? אליץ' ודוצ'ה
9. לאן נוי טסה בפעם האחרונה וכמה פעמים? טורקיה * 3

(30 דקות)

3. דיון וסיכום:

*מה למדתם על מבנה השבט? (לאן מותר ולאן אסור להיכנס?)
*האם נהניתם?

(5 דקות)

רשמ"צ:

למחסן- גיגית גדולה, 4 גיגיות קטנות, דבק
לנו- בריכה מתנפחת, ממתקי גומי של עצם, פתקים, חצים, לוח, טופי, פתי-בר.

פעולת הברווזון המכוער

(פעולה 3)

ערך מרכזי: תנועת הצופים תטפח חיים קבוצתיים בחברה
ערכים משניים: *שיוויון *קבלת השונה *חברות ורעות
מטרות: *החניך יבין את משמעות וחשיבות החאקי כמאפיין לשיוויון בתנועה
*החניך ילמד לקבל את חבריו לקבוצה ללא דופי
רקע: פעולה זו תתמקד בחשיבות החאקי (לקראת הבזאר) - יתרוונותיו ומשמעותו.
בפעולה זו ננסה להחדיר לחניכים את הסיבה ללבוש חאקי- שיוויון, אחדות, ייחוד והסוואה.

משחק פתיחה: מסטיק- החניכים מחולקים לשתי קבוצות וכל קבוצה בתורה מתחברת הכי טוב שאפשר אחד לשני והקבוצה השנייה צריכה להפריד ביניהם כמה שיותר מהר.
(10 דקות)

מהלך הפעולה:

1. הברבור והברווזון- כל החניכים עומדים במעגל חוץ מחניך אחד שעומד מחוץ למעגל. החניך שעומד מחוץ למעגל לובש מסיכה של ברווזון מכוער, ועליו לנסות להיכנס לתוך המעגל, כאשר שאר החניכים לא מאפשרים לו. המצב משול לכך שמישהו שונה (הברווזון המכוער) מנסה להתקבל לחברה ואף אחד לא רוצה להתחבר איתו.
(10 דקות)

2. הביצה שהתחפשה- מחלקים את החניכים ל4 קבוצות- כל קבוצה מקבל שתי ביצים: אחת חומה ואחת לבנה. אנו אומרות להם שהם יכולים להשתמש בכל החומרים שבטבע ומטרתם להפוך את שתי הביצים השונות- לביצים שנראות אותו הדבר! משחק זה יראה להם איך אנשים רוצים להראות כמו שאר החברה- אף אחד לא רוצה להיות שונה ולכן בצופים יש את החאקי שמאחד את כולם.
(15 דקות)

3. ברווזון מכוער- (בסגנון "ארנבת שחורה") כל החניכים יושבים במעגל וחניך אחד מסתובב מחוץ למעגל ונותן לכל חניך תכונה, לדוגמא: ברווזון יפה, ברווזון נחמד, ברווזון גדול וכו'. חניך שאמרו לו "ברווזון מכוער" צריך לקום ולנסות לתפוס את מי שאמר לו "ברווזון מכוער". אם הוא לא מצליח אז הוא ממשיך לתת תכונות וכך ממשיך המשחק...
(15 דקות)

4. חריגים- מחלקים את כל הגדוד לזוגות כאשר לאחד מבני הזוג יש מום (עיוור). החניכים עומדים בשורה אחת וכשמתחלים, בן הזוג החריג צריך להתחיל ללכת כשחברו מכוון אותו ע"י דיבורים בלבד ומטרת החניך "העיוור" לדרוך על כמה שיותר אבנים שמונחות במסלול. המשחק משול למצב בו ישנו אדם שונה מהחברה והחברה צריכה לעזור לו כדי שיוכל להיות כמו כולם ולהצליח.
(15 דקות)

5. משחק שחרור/ סיום- תופסת מחליפים: החניכים יושבים בזוגות פרט לשני חניכים (אחד תופס ואחד נתפס). החניך הנתפס צריך לברוח מהתופס ויכול להתיישב ליד זוג כלשהו. כאשר הוא מתיישב ליד הזוג, בן הזוג שנמצא בצד המנוגד למקום שבו הוא התיישב, נהפך לנתפס.
(10 דקות)



6. דיון:

* על מה הייתה הפעולה?

* האם אתם מקבלים אנשים ששונים מכם?

* האם קרה פעם שהרגשתם שונים מכולם? איך הרגשתם?

* למה לדעתכם צריך חאקי?

בדיון נשאל את החניכים על מה הייתה הפעולה- ונראה להם איך בכל משחק היה

מישהו שונה שניסה להתקבל לחברה. נסביר להם מה חשיבות החאקי- מאחד את

כולם ומקיים שיוויון בין כל חניכי התנועה ללא דופי.

כמו כן בסוף הדיון נספר להם שהם צריכים לרכוש חאקי בבזאר שיתקיים בשבוע הבא.

נדגיש בפניהם את החשיבות של הגעה על חאקי (כולל עניבה+ נעליים סגורות) ונגיד

להם שזה חלק מחובתם להגיע כך לפעולות.

(10 דקות)

רשמ"צ:

מחסן- כלום

לנו- מסיכה של ברוזון, 8 ביצים (4 חומות ו-4 לבנות),

פעולת כיפה אדומה (תקנון גדודי)

ערך מרכזי: - תנועת הצופים תטפח חיים קבוצתיים בחברה.

ערכים משניים: - שיקול דעת

- אחריות

- חיי קבוצה

מטרות: - החניך יגבש עם קבוצתו תקנון לגדוד.

- החניך ידע את גבולותיו בגדוד.

- החניך ינהג באופן זהיר במהלך הפעולות.

רקע: בפעולה זו נבנה עם החניכים תקנון קבוצתי שמוסכם ע"י כל הקבוצה. בנוסף לכך נלמד את החניכים איך לנהוג באופן זהיר במהלך הפעולות, ונסביר להם על הגבולות והאיסורים החלים עליהם.

משחק פתיחה: 21 עם בלון מים. כל החניכים עומדים במעגל, ומתמסרים עם בלון מים. חניך אחד עומד באמצע, ומטרתו לתפוס את הבלון עד שזורקים אותו מאחד לשני 21 פעמים. אם החניך לא מצליח – זורקים עליו את הבלון. (10 דקות)

מהלך הפעולה:

1. מאכלים לסבתא: מחלקים את הגדוד ל-2 קבוצות, כל קבוצה מקבל שקית טופי. מקציבים להם זמן (כ- 20 דקות) שבו עליהם לעבור בבתים ולהחליף את הטופי בחטיפים או שתייה- המאכלים מיועדים לסבתא החולה. החניכים צריכים לעמוד בזמנים ועל כל זמן מוגדר שהם יאחרו, הם יאלצו ל"שלם" בחטיפים. המשחק יסביר להם את חשיבות העמידה בזמנים (סעיף בתקנון).
***לכל קבוצה תתלווה מדריכה.

(30 דקות)

2. זנבות הזאב: כל חניך מקבל עניבה ועליו לתלות אותה על ישבנו. החניכים משחקים סוג של תופסת, כאשר כל אחד צריך לנסות ולהשיג כמה שיותר עניבות מ'זאבים' אחרים. עליהם לעשות קולות זאבים! המשחק מראה את חשיבות החאקי במלואו (כולל עניבה!), כל חניך צריך חאקי לפעולות ובלעדיו לא יוכל להיכנס.

(10 דקות)

3. טלפון שבור: כיפה אדומה מנסה להעביר מסר לסבתה, אך הוא תמיד נתקע באמצע. כאשר מוצאים את החניך ש'הרס את הקשר' הוא מקבל כיפה אדומה ויוצא מהמשחק. מטרת המשחק- החניכים ידעו שעליהם להודיע למדריכים (אישית, ולא דרך חבריהם..) על כך שאינם מגיעים לפעולה, מאחרים, או כל בעיה אחרת.

(10 דקות)



4. היער האדום: (בסגנון "עיירה עיירה") כל החניכים יושבים במעגל. אנו נוקשות על גבם של החניכים לפי התפקיד המיועד (כאשר החניכים עוצמים עיניהם):

הרוצח = הזאב (נקישה אחת)

הרופא = אמא של כיפה אדומה (שתי נקישות)

הבלש = הצייד (שלוש נקישות)

על הזאב לרצוח את סבתא והחניכים צריכים לגלות מי הרוצח. ע"י המשחק נסביר לחניכים שבגדוד שלנו אסור לנהוג באלימות ומי שנגלה שנהג בצורה לא הולמת לא יוכל להשתתף בפעולות. (15 דקות)

משחק סיום: משיכות שוודיות- החניכים עומדים בשתי קבוצות כאשר כל אחת בצד אחר של החבל המפריד ביניהם. כל קבוצה צריכה למשוך אליה יותר חניכים מהקבוצה הנגדית, תוך כדי שמירה שלא יקחו לה, ואסור להם לעבור את החבל המפריד.

(10 דקות)

דיון:

בדיון החניכים יקבלו את הממתקים שאספו בתחילת הפעולה וכל מי ששקית החטיפים נמצא אצלו – מדבר.

בדיון נבהיר לחניכים את כללי הזהירות החשובים בזמני הפעולות, ויחד איתם נכתוב תקנון גדודי.

נסביר לחניכים על כל מתודה – איך היא קשורה לתקנון, ונאמר להם שאם הם רוצים להשתתף במסגרת הצופים עליהם לכבד את התקנון שנכתב על ידם. נקודות חשובות בתקנון:

- משמעת

- חאקי

- זמנים

- הודעה על אי הגעה / איחורים

(15 דקות)

רשמ"צ:

**למחסן: אלבד צהוב, בריסטול / אלבד אדום, חבל (יתר).
לנו: בלוני, טופי.**

פעולת פינוקיו (כבוד, סמכות)

ערך מרכזי: - תנועת הצופים תטפח חיים קבוצתיים בחברה.

ערכים משניים: - כבוד
- משמעת
- סמכות

מטרות: - החניך ירכוש משמעת כלפי המדריכות.
- החניך יכבד את המדריכות והראש"גדית.
- החניך יתנהג בכבוד אל חבריו לקבוצה.

רקע: החניכים אינם מכבדים את הקבוצה והמדריכות. הם מפריעים במהלך הפעולה, ומנבלים את פיהם כלפי חבריהם לקבוצה.

משחק פתיחה: פינוקיו- החניכים מסתובבים במעגל כשהם מחזיקים ידיים וכשצועקים "פינוקיו", כולם קופצים אחורה ומתרחקים אחד מהשני, ותוך כדי בוחרים מספר. לפי הסדר של המספרים שבחרו, על החניכים צריכים להפסיל אחד את השני על ידי דריכה על חבריהם.

10 דקות

מהלך הפעולה:

1. החניכים מקבלים לוח עם משימות שעליהם לבצע בזמן הקצר ביותר.
המשימה האחרונה היא: **אפשר פשוט במקום לעשות את המשימות, לשבת ולשלב ידיים על הרצפה.**

לפני שמתחילים במשחק, מבקשים מהחניכים לקרוא היטב את כל המשימות (אך אנו מצפות שיתחילו משימה אחר משימה כדי לנצח).
לאחר שכולם סיימו מראים להם שהם לא ביצעו משימה אחת שיכלה לגרום להם לא לבצע אף משימה, ולכן צריך תמיד להקשיב למה שאומרים להם. המשימות:

1. על אחד מבני הזוג להחזיק ברגליו של חברו (לעשות מריצה) ולהגיע לחבל כמה שיותר מהר.
 2. זוגות מחופשים- על אחד מבני הזוג לחפש את חברו לאחת מהדמויות מהסיפור (רצוי החמור ☺ ...).
 3. על כל אחד מבני הזוג לקפוץ 25 פעמים על רגל אחת.
 4. פינוקיו צריך ללכת לבי"ס אבל נאבד לו ספר הלימוד והתפוח לארוחת
 10. עליכם למצוא ברחבי הדשא את הספר והתפוח
 5. עליכם לבנות פירמידה אנושית בזוגות שתהיה כמה שיותר גבוהה.
 6. אפשר פשוט במקום לעשות את המשימות, לשבת ולשלב ידיים על הרצפה.
- (25 דקות).



2. ג'פטו אמר- אנחנו ג'פטו וכל החניכים הם פינוקיו. ג'פטו אומר לחניכים מה לעשות, והם צריכים לבצע. אם הוא לא אומר קודם "ג'פטו אמר" והם מבצעים אז הם נפסלים. מי שנפסל מקבל חטיף ארוך (כמו אף) ובסוף המשחק למי שיש את האף הכי ארוך נפסל.
(15 דקות).

3. מחלקים את הגדוד ל3 קבוצות- כל קבוצה מייצגת דמות אחרת מהאגדה פינוקיו. כל קבוצה מקבלת שאלה שהם צריכים לשאול את אחד מחברי הסיירת שיש לו כתר עם ציור של הדמות. החניכים צריכים למצוא את חבר הסיירת שלהם ולנסות להשיג ממנו תשובה, אך חבר הסיירת יתעלם מהם לחלוטין. כך החניכים יבינו מה ההרגשה שמדברים אל מישהו והוא לא מקשיב להם.
(10 דקות).

4. החניכים קשורים כולם במעגל. אומרים להם שהם צריכים לצאת מהבטן של הלווייתן שבלע אותם ועליהם ללכת ימינה. לפני המשחק אומרים ל3 חניכים שעליהם להרוס לקבוצה ולנסות להוביל אותה בכיוון הנגדי- שמאלה. לאחר המשחק נראה להם איך ההרגשה שמנסים לעשות משהו והורסים לך ומתנגדים למה שאתה מעביר.
(10 דקות).

6. דיון:
אומרים לחניכים שהפעולה התמקדה בנושאים של כבוד ושיוויון, ועליהם לכבד ולהתנהג בכבוד אל צוות ההדרכה שלהם. כדי ליהנות בפעולה הם צריכים משמעת והקשבה. נדגים להם איך נושא זה בא לידי ביטוי בכל מתודה ומתודה.
(10 דקות).

רשמ"צ:

לנו- בריסטול עם משימות, מקלונים (החטיף של ג'פטו), כתרים.
למחסן- חבל, שני בריסטולים.

פעולת סינדרלה (ציפיות)

ערך מרכזי: - תנועת הצופים תטפח חיים קבוצתיים בחברה.

ערכים משניים: -זיקה גדודית
- חיי קבוצה

מטרות: - החניך יגדיר את ציפיותיו לשנה הקרובה במסגרת הגדודית.
- החניך יעבור פעילות מגבשת עם חבריו לקבוצה.

רקע: בפעולה זו החניכים יגדירו בפנינו מהן ציפיותיהן מהשנה בתחומים שונים: ציפיות מהחברים, מאיתנו, מהפעולות וכד'...
את הפעילות של הציפיות נעביר בדרך מהנה ומשעשעת לצורך גיבושם.

משחק פתיחה:
דג מלוח

(10 דקות)

מהלך הפעולה:

1. מרוץ ציפיות מלוכלכות- סינדרלה מחליפה מצעים. (מרוץ שקים) החניכים נכנסים לתוך ציפיות של כריות. עליהם לעשות תחרות בזוגות- הבנות נכנסות לציפיות ראשונות, מגיעות לקו מסויים בו הם מחליפות ונותנות לבנים את הציפיות והבנים ממשיכים בתחרות.
(15 דקות)

2. נעלי הזכוכית של סינדרלה- סינדרלה ממהרת לביתה והנעל שלה נופלת בדרך. החניכים עומדים במעגל יחפים. ליד חניך אחד נמצאת ערמת הנעליים, וכל פעם הוא מכניס עוד נעל. החניכים זורקים את הנעליים מאחד לשני בסדר קבוע.
(10 דקות)

3. כדורגל סיני- סינדרלה עובדת קשה בניקיונות הבית. החניכים מקבלים כפפות לידיים, והכדור בו משחקים מלוכלך מבוץ והרבה דברים מגעילים.. החניכים עומדים במעגל כאשר הם צמודים אחד לשני, ורגליהם פתוחות. על החניכים להכניס את הכדור בין רגליהם של שאר המתמודדים. כאשר נכנס כדור בין רגליו של חניך, עליו להגיד ציפיה אחת..
(15 דקות)

4. קבירת ציפיות- במהלך המשחקים הקודמים, כאשר החניכים אומרים את הציפיות שלהם, אנו נרשום אותם ולאחר מכן נכניס אותם לנעל "זכוכית". אנו נלך למקום שנחליט עם החניכים, נחפור בור ונקבור בו את הנעל עם הציפיות, אותה נוכל בסוף השנה להוציא ולבדוק אם ענינו על הציפיות המבוקשות.
(15 דקות)



5. החברים של סינדרלה- (תופסת עכברים). חבריה של סינדרלה – העכברים משחררים אותה כאשר התופס תופס אותה. הנתפס צריך לצעוק "אני סינדרלה" עד שמגיע חניך אחר ועובר בין רגליו וכך משחררו.
(15 דקות)

דיון:

- נסביר לחניכים על משמעות הפעולה- משמעות הציפיות שלהם לאורך השנה.
- נסביר לחניכים את מהות נעל הציפיות.
- נסביר ונזכיר לחניכים על הטקס פתיחת שנה שיתקיים יום למחרת.
- נודיע לחניכים על טיול פתיחת השנה של המועצה.

רשמ"צ:

למחסן- כלום!
לנו- ציפיות, נעל, כדור.

פעולת בת הים הקטנה – פעולת שיא – פעולת מים

ערך מרכזי: תנועת הצופים תטפח חיים קבוצתיים בחברה
ערכים משניים: חיי קבוצה
חברות ורעות
זיקה גדודית

מטרות:

- * החניך ייחנה בפעולה האחרונה במערך באופן שונה במקצת
- * החניך יתגבש עם חבריו לגדוד

רקע: פעולה זו הינה פעולת השיא במערך, ובה נתמקד באגדה "בת הים הקטנה". בפעולה נשים דגש על משחקים הקשורים במים מפני שבמשך כל המערך ראינו כי החניכים נהנים ומתחברים למים!!

משחק פתיחה: מלך השבויים (15 דקות)

מהלך הפעולה:

1. פיינטבול הצל את בת הים – אנשי המכשפה וחבריה של בת הים נלחמים. חבריה של בת הים רוצים שהיא תהפוך לבת אדם ותלך לאהובה. המכשפה תסכים להפוך אותה לבת אדם רק אם ינצחו אותה. החניכים מתחלקים ל-4 קבוצות, וכל קבוצה "מקבלת" חצובה מכוסה בניילון וקערה עם בלוני מים. החניכים צריכים "להלחם" בין הקבוצות- להרטיב את האויבים שלהם, ולהגן על עצמם – לא להירטב.

(15 דקות)

2. מגלשת בת הים – החניכים יתחרו ביניהם בתחרות גלישה מהנה ב"שוניות הים". נפרוש לחניכים ניילון, עליו נשפוך מים וסבון, ועליהם יהיה להתחרות בהתאם לקריטריונים (גלישה על הבטן, על הגב, בעמידה וכד'..).

(20 דקות)

3. הצל את בת הים – בת הים הקטנה נחטפת על ידי המכשפה הרעה, והנסיך מנסה להצילה. אם לא יספיק – תישאר בת ים לנצח כאשר ישפכו עליה המים הקסומים. קושרים חניך בידיו מתחת ל ח מסנדות. חניך אחר צריך לפתוח את הקשר בזמן מוקצב. אם הצליח, חברו משתחרר בלי בעיות, ואם לא- ישפך על החניך הקשור דלי מים שיעמוד על ה ח .

(20 דקות)

4. פוצץ את הארמון- החניכים ישחקו את המשחק "21" עם בלון מים, כאשר מטרתם היא "לפוצץ את הארמון של הנסיך כדי להציל את בת הים מאורסולה הרעה".

(15 דקות)

רשמ"צ:

למחסן- חבלים, 4 קערות, אלבד.
לנו- כדור, 4 חצובות, סבון, הרבה בלוניים (עם מים).

פעולת חופשית – קומזיץ

ערך מרכזי: תנועת הצופים תטפח חיים קבוצתיים בחברה
ערכים משניים: חיי קבוצה ו"חברות ורעות".

מטרות:

- * החניך יעבור פעילות מהנה ומגבשת עם חבריו לגדוד
- * החניך יעבור פעילות מקדימה וקטנה לקראת טיול פתי"ש

רקע: בפעולה זו שהיא פעולה חופשית, נסטה מעט מעניין האגדות ונעשה קומזיץ! מטרת הפעולה היא הנאת החניכים בדרך שונה ומקורית וכמו כן נעסוק מעט בעניינים הקשורים לטיול פתי"ש המתקרב ובא.

מהלך הפעולה:

הפעולה מחולקת לשני חלקים – חלק ראשון בו החניכים עוברים משימות בהם יקבלו דברים שהם צריכים לחלק השני של הפעולה – קומזיץ. המשימות:

1. גשר סנדוד- החניכים עומדים בזוגות בטור. כל זוג מקבל סנדינה. חניך אחד עולה וצריך לעבור את הגשר בלי ליפול. לאחר המשחק החניכים יקבלו **עצים** איתם יוכלו להכין את המדורה.

*צריך לשים לב שלא יוצר מצב מסוכן- לפקוח עיניים!!!

(10 דקות)

2. קוואקה דל האומה בסגנון שונה- החניכים יושבים במעגל. אנו מורחים מעט שוקולד למריחה בידיהם של החניכים. החניכים צריכים לשחק במצב הזה "קוואקה דל האומה". לאחר מכן יקבלו **שוקולד למריחה**.

(10 דקות)

3. מצא את הנסתר- החניכים עומדים בשלושה טורים. ממול כל טור ישנה קערה עם קמח שבפנים מוחבאים כל מיני דברים. החניכים צריכים למצוא את הדברים המוחבאים בפנים אך כל פעם חניך אחר מכל טור מחפש לבד. הקבוצה שמוציאה ראשונה את כל הדברים שמוחבאים בקערה שלה, מקבלת **קמח**, ואת האחריות להכין את הבצק.

(10 דקות)

4. הצגה על שימוש בסאג'- אנו נעביר לחניכים הצגה קצרצרה על השימוש בסאג' (כאילו אנחנו דרוזים המשתמשים בטאבון כזה מדי יום..). ועל כללי הזהירות שעליהם לשמור בזמן ההכנה והשימוש באש (כולל זה שאסור להם להתקרב!).

(10 דקות)

חלק ב' של הפעולה:

נדליק עם החניכים מדורה, נשים סאג', נכין פיתות עם שוקולד (רינת את מוזמנת ©). ננצל את ההזדמנות להסביר לחניכים שאסור להם בכלל (כולל טיולים, פעולות בשבט וכו'..) להתקרב לאש ללא אישור מהמדריך!

(40 דקות)

רשמ"צ:

למחסן- לבדוק אם יש סאג' (נו.. הטאבון הזה...)
לבו- סנדינות, 2 שוקולד למריחה, 2 קמח, אם אין במחסן – סאג'.