

צופיות מעשית העברת פעולות מעשיות באמצעות משחקים

תוכן העניינים

[הכרת העיר ושכונותיה](#)
[לימוד רוחות השמים](#)
[סמפור](#)
[אמוני שדה ומשחקי לילה](#)
[משחקים](#)
[יום שדה](#)
[בישול](#)
[שדאות](#)
[עמלנות](#)

[הקדמה](#)
[קשרים וכפיתות](#)
[עזרה ראשונה](#)
[פעולות מדורות](#)
[עיקוב](#)
[התמצאות](#)
[רישום שטח](#)
[טופוגרפיה](#)
[תרשים דרך](#)

למדריך חזק!

לפניך חוברת הכוללת בתוכה סיכומי פעולות שהועברו, בהצלחה רבה, לחניכים בשלושת השכבת הצעירות. יכול לבוא כל אדם, אפילו לא עבר קורס הדרכה, לפתוח חוברת זו ולהעביר אחת הפעולות המסוכמות כאן בהצלחה. אולם לא זאת היא מטרת החוברת. חוברת זו באה כדי להעלות את רמת ההדרכה בשכבות הצעירות ולשמש בסיס לרעיונות מקוריים נוספים של כל מדריך.

הרבה פעמים נתקלתי במדריך שבמשך שלושת הפעולות הראשונות העביר פעולת משחקים, ולפני הפעולה הרביעית בא אלי בטענה ש"נגמרו לי כל המשחקים ואין לי מה להעביר". אותו מדריך טרח ולימד את החניכים את כל המשחקים שידע, כל משחק שיחקה הקבוצה פעם אחת ו"נגמרו המשחקים". בפעולות המופיעות בחוברת זו, חלק גדול מכל פעולה תופסים המשחקים - אותם אוהב החניך ולפניהם הוא לומד את החומר ברצון ובהתלהבות. אולם איני רוצה לראות מדריכים המופעים אחרי חצי שנה ובפיהם הטענה: "גמרתי את כל הפעולות המופיעות בחוברת, אין לי מה להעביר". חוברת זו איננה כוללת את כל הצופיות המעשית שעל החניכים לעבור במבחני דרגה א' ב' ג' והבטחה. היא כוללת בתוכה רק אותן פעולות בצופיות מעשית, אשר רוב המדריכים מעבירים אותן בצורה משעממת. פעולה משעממת גוררת אחריה השתוללות החניכים, פיזור הפעולה ואפילו "זריקת" חניכים הביתה - שיטה פסולה בתכלית להשתלטות על חניכים משועממים.

המדריך זכור ודע: אף חניך, ויהיה זה השובב ביותר, לא יפריע לפעולה מעשית אשר התענוג בצדה. החניך אוהב להשתולל אחרי שישב כל הבוקר בבית הספר, ואיננו מתעניין בהסברים או סיפורים ארוכים, ויהיו המעניינים ביותר. פעם אחת, אולי פעמיים בחודש תוכל לקיים פעולה עיונית, אשר גם בסופה תצטרך להכניס כמה משחקים, אולם לא יותר מזה. נצל את הזמן והמרץ שיש לחניכים **ועשה** איתם.

דאג לכך שה"השתוללות" תהיה מאורגנת ובמידה. דאג לכוון את המרץ של החניכים לנתיב שאתה בחרת לפעולה זו, אם זה קשרים, סמפור או נשיאת פצועים, על ידי הכנה מוקדמת בבית, סיכום ראשי הפרקים של הפעולה שבחרת להעביר, על פיסת נייר, אשר תוכל להציף בה במשך הפעולה. החניכים לא יבוזו לך אם תציף בפתק מידי פעם, אלא יעריכו את העובדה שאתה מכין את הפעולה בבית ושאתה **עובד** כדי שלהם יהיה מעניין והם יהנו.

עליך לקבוע לך מקום פעולה המתאים לנושא הפעולה (הליכת זיקית - בחורשה; פעולת טופוגרפיה - בשטח המאפשר טיול קצר בו נ.צ. בולטים וכד'), ומקום פעולה נוסף במקרה והמקום עליו חשבת תפוס על ידי אחווה אחרת.

קרא חוברת זו בעיון והשתדל ללמוד בע"פ את השיטות והמשחקים הקשורים בכל פעולה.
 אם תדע חוברת זו בע"פ תוכל להופיע לפני חניכך בביטחון מלא שהפעולה תצליח.
 מדריך חייב להיות בטוח בידיעתו את החומר אותו הוא עומד להעביר.

ביטחון המדריך - ערובה להצלחת הפעולה!

הנני תקווה להצלחה מרבית של פעולותיכם,

בברכת הצופים
 "חזק ואמץ"

אלון נויברגר
 חל"ת - גרעין "אביר".

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

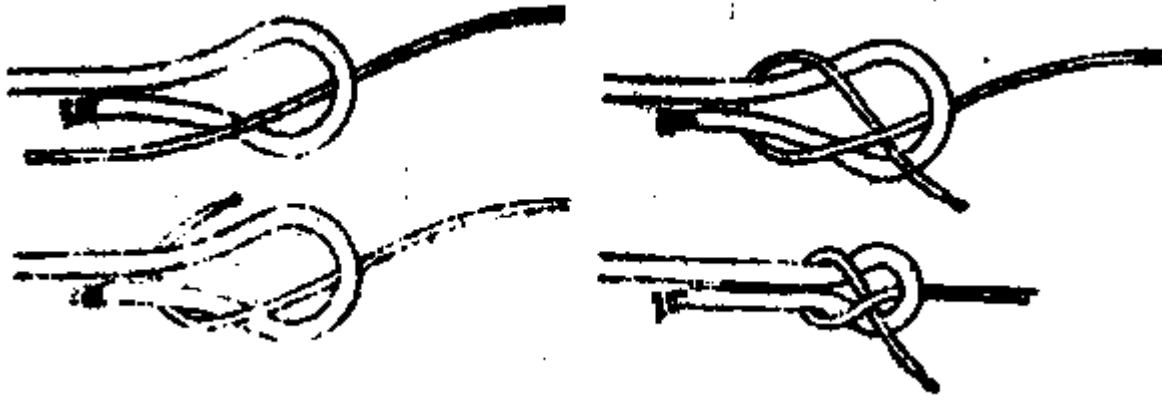
קשרים וכפיתות

פעולה 1

דוגמא לשיטת העברה של פעולות קשרים.

מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות שוות במספרן. כל קבוצה צריכה תוך חמש דקות למצוא שם היתולי לקבוצה. ראש הקבוצה שייבחר על ידי הקבוצה ינהל את הויכוח ויודיע על השם נבחר. אחרי שהקבוצות חזרו וישבו בשקט תינתן עוד משימה. תוך חמש דקות נוספות על הקבוצות לחבר סיסמא ולהשמיע אותה בקול יחד. אחרי ההפעלה של החברה והכנסת הגורם התחרותי, המלהיב המדריך מחלק לכולם חבל ומדגים, לאט, כשידיו פשוטות לפניו, כך שכולם יראו את הקשר השטוח, תוך כדי הסבר בע"פ ("ימין על שמאל, שמאל על ימין") ההדגמה השנייה תהייה בשלבים, וההדגמה השלישית תלווה על ידי חניכים, כשהמדריך עובר ובודק אם כולם מבצעים נכון. בפעם הרביעית יעשו החניכים לבד את הקשר כשהמדריך עובר ובודק. כאן יהיו חניכים שיקלטו מהר יותר ואחרים שיקלטו יותר לאט, להם יצטרך המדריך להסביר. כדי שיוכל להסביר להם בלי הפרעות יחלק המדריך את החניכים שתפסו מהר לזוגות ויגיד להם להתחרות בינם לבין עצמם, על מהירות ביצוע של הקשר, ואם לא די, אפשר להגיד להם לעשות את הקשר בעיניים קשורות. כאן יבוא משחק, שהוא שלב של התפרקות ממתח: שני חניכים מכל קבוצה. חניך א' ישים את יד ימין בכיסו, חניך ב': את שמאלו. הזוגות יתחרו ביניהם מי מצליח לחבר שני חבלים בקשר שטוח תוך שימוש ביד אחת בלבד של כל אחד מבני הזוג. אפשר להרחיק את התחרות ולחלק את כולם לזוגות שינסו לעשות תרגיל זה.

אחרי המשחק מלמדים קשר אורגים באותה שיטה. משחק: אחד מכל קבוצה עם עיניו קשורות צריך למצוא שני חבלים שונים בעוביים על הארץ ולחברם בחיבור אורגים. עוברים לקביעת מוט על עץ באותה צורת העברה. משחק: שני חניכים מכל קבוצה צריכים לקבוע קביעת מוט על עץ, זה על ידו של זה, עם אותו חבל תוך שימוש ביד אחת. משחק נוסף: שני משתתפים מכל קבוצה צריכים, עם עיניים קשורות, למצוא חבלים על הארץ ולחבר עצמם זה אל זה בקביעת מוט. יד ימין של א': לרגל ימין של ב' ויד שמאל של ב' לרגל שמאל של א'. הזוג צריך לרוץ מחובר מסביב לעץ המרוחק 10 מטר ולחזור לקבוצה, כל זה בעיניים קשורות כשהקבוצה מכוונת אותם.



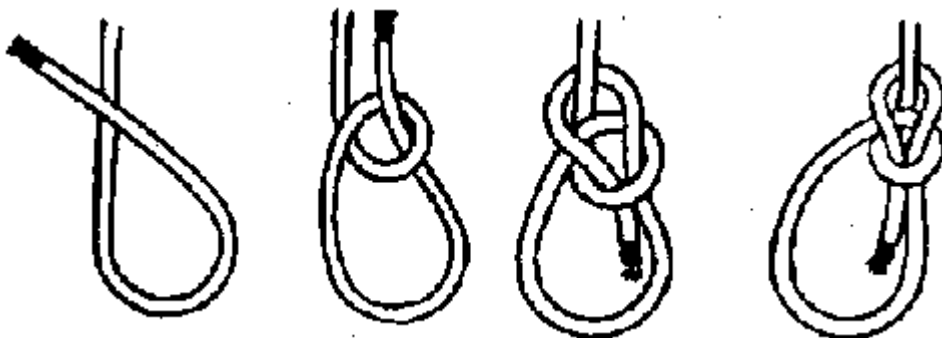
הקשרים הבאים יהיו: חיבור דייגים, קשר קיצור, חיבור סבתא + משחקים מקוריים.

פעולה 2

קשר הצלה וקשר הצלה כפול. (חבל סיירים).

מלמדים את הקשר, אחרי סיפור קצר על מקרה שקרה, בו השתמשו בקשר הצלה, ועוברים למשחקים. (יש להתאים את הסיפור לגיל החניכים: בשכבת "עופרים" יסופר על הצופה שנפל לבאר עמוקה, ובצופים א' ו-ב' יסופר על התקפת קומנדו של האמריקאים על היפנים, במלה"ע 2, בה נאלצו לעבור קירות ולטפס על בניינים בעזרת הקשר).
משחק: מוצאים עץ עם ענף עבה, באר יבשה, בור או בניין לא גמור. אחד אחד נקשרים בקשר הצלחה, כשהמדריך בודק אם הקשר נכון, והקבוצה מושכת את הקשור למעלה בשיטת משיכת חבל. **משחק נוסף:** חלוקה לשתי קבוצות. שני חניכים, אחד מכל קבוצה, נקשרים בקשר הצלה, כל אחד בקצה אחר של החבל. לקול שריקה מנסים למשוך אחד את השני למרחק של שני מטר, כשהקבוצות מעודדות בצעקות עידוד.

אחרי המשחק עליהם לכתוב המנון קצר לקבוצה, וכל קבוצה צריכה לדעת לשיר אותו תוך 15 דקות. ההמנון צריך להיות היתולי. עליהם לדעת לשיר אותו טוב ולהופיע אתו עם תחילת הפעולה הבאה.

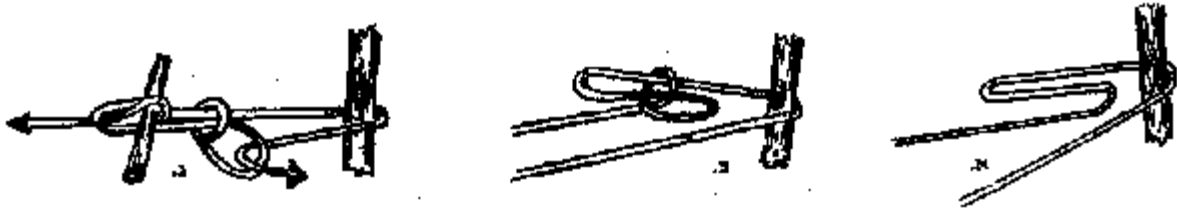


פעולה 3

בלוק נהגים וקשר סייסים

מלמדים את הבלוק ומותחים חבל סיירים כדי להראות את המתיחה החזקה. על החבל תלמד אחות בנות הליכת זיקית ובינתיים ילמד המדריך קשר סייסים שהוא קשר מדומה. **כמשחק** אפשר לעשות תחרות אישית בין החניכים על מהירות קשירת הקשר על רגל של כיסא הפוך או אל עץ. **משחק נוסף:** החניכים עומדים בזוגות מאחרי קו ישר ופניהם לשורת עצים. לקול שריקה עולים הרוכבים, והסוסים שועטים לעץ, שם יורד הרוכב עושה את הקשר, הסוס מתיר אותו במשיכה על ידי השיניים ורץ חזרה. בסיבוב שני מתחלפים התפקידים.

בלוק נהגים



פעולה 4

פעולה זו מהווה סיכום לפעולות הקשרים. בפעולה זו יבחן המדריך את החניכים על ידי משחקים. תחילה יש לעבור על כל הקשרים, אחד אחד, להדגים שוב במהירות ולחלק לחניכים חבלים. לשריקת המדריך כל אחד צריך ליצור קשר שטוח. לשריקת המדריך כל אחד רץ לעץ אחר ומבצע קביעת מוט על עץ וכד'.

אחרי בדיקה אישית יבוא **משחק גדול ומסכם, תחרותי**: המשחק יבוסס על מרוץ שליחים. שני קבוצות שוות במספרן. לקול שריקה, ראשון רץ וקובע קביעת מוט על עץ. שני מחבר את החבל שלו לזה שמחובר לעץ בקשר שטוח. שלישי מחבר את הקשר שלו ב"אורגים", רביעי ב"דייגים" תמישי עושה קשר קיצור, שישי מחבר בחיבור סבתא, שביעי מאבטח את החבל של השישי ב"שמינית", השמיני מתיר את קביעת המוט על עץ, מחבר עצמו בקשר הצלה וכל הקבוצה צריכה למשוך אותו אליה.

סיכום פעולה זו אינו מהווה הפסקה בלימוד קשרים למשך חצי השנה הבאה. רצוי שכל פעולה ייקח המדריך חמש דקות לתחרות בין החניכים מי יבצע קשר מסוים מהר יותר. תחרות קצרה זו תבטיח מפני שכחה, וחניכים יתאמנו בבית כדי לשמור על ה"כושר".

פעולה 5

פעולת ס"ש - בלוק נהגים + הליכת זיקית

ציוד: חבל סיירים, 20 מטר אורך. חבלי 4 מ"מ כמספר החניכים, כל אחד באורך של 2 מטר. עם הגיעך למקום הפעולה עליך לגשת ולקשור את קצהו האחד של חבל הסיירים לעץ בקביעת מוט על עץ. אתה מושיב את החניכים לאורך החבל ומתחיל ישר בפעולה. כדי להדגים את נחיצותו של בלוק נהגים, קח את קצהו השני של החבל, מתח אותו ולפף מסביב לעץ אחר עם קשר הבטחה. בקש מחניך להיתלות על החבל ולהראות כמה הוא שוקע. אחרי הדגמה זו בצע בלוק נהגים ומתח מסביב לאותו עץ. בקש מהחניך הכבד ביותר להיתלות על החבל. אחרי הוכחה כזאת אין צורך במילים רבות. עכשו יבוא לימוד הבלוק לפי שלבים. המדריך מדגים בפעם הראשונה את כל הקשר, בפעם השנייה לפי שלבים ובפעם השלישית לפי שלבים בליווי החניכים. בפעם הרביעית החניכים מבצעים, בלי הדגמת המדריך, לפי שלבים. בפעם החמישית - ללא שלבים.

בשלב זה נכנס **משחק ללמידה**: האחוה מחולקת לזוגות. לפי הוראות המדריך, כל זוג מחבר את שני החבלים (לכל אחד יש חבל) בקשר שטוח. לקול שריקת אחד החניכים תופס בקצה אחד ומבצע בלוק נהגים סביב עץ, כשהשני מחזיק בקצה השני של החבל. הם בודקים אם הבלוק נעשה בצורה הנכונה על ידי משיכת שני קצוות החבל. ינצח הזוג הראשון שהגיע למצב מתיחה. לשריקה מתחלפים הזוגות בתפקידים ומבצעים שוב.

בסיום משחק זה מבקש המדריך מתנדב, או קובע את המהיר ביותר, שיעשה את בלוק הנהגים על חבל הסיירים וכל האחוה מותחת את החבל כשהמדריך עושה קשר הבטחה. כאן עוברים לחלק השני של הפעולה כשהמדריך מלמד הליכת זיקית.

תחילת החלק השני בהסברה על הצורך בהליכה כזאת על ידי סיפור על מקרה "אמיתי" בו השתמשו במעבר כזה. (למשל פעולה קרבית בה היו צריכים לעבור קניון עמוק או נחל סוחף, במלחמה כלשהי). כאן תבוא הדגמת המדריך תוך הסבר על יד ורגל נגדיים ועל מצב הראש. ("אין צורך להחליף צבעים"). אחרי שכל חניך עבר את כל אורך החבל לפחות פעם אחת, אפשר לערוך **תחרות** קטנה: החניכים מתחלקים לזוגות. באמצע החבל קושרים מטפחת. כל אחד מהזוג עולה לזיקית בקצה אחר של החבל ולשריקת המדריך הם

מתקדמים לכיוון המטפחות במלוא המהירות. ניצח זה שהגיע ראשון. אפשר להמשיך במשחק בשיטת הגביע ולקבוע מי המהיר באחוזה.

אם נותר זמן אפשר ללמד את החניכים שני דברים נוספים:
א. עליה לרוכב.

ב. משיכת חבל לפי קצב: מתירים את בלוק הנהגים מהעץ ומדגימים לחניכים את התפישה בחבל ואת צורת המשיכה, תוך עמידה וירידה נכונים, בקצב הנכון. כדי להגיע לקצב נכון של כולם צריך להתאמן הרבה, ופעולה זו יכולה להיות הקדמה לפעולה הבאה שתהיה - פעולה של משיכת חבל.

פעולת משיכת חבל

בפעולה כזאת נשים דגש על התחרויות ואימון. רודפים, אחד אחרי השני, תוך יצירת שתי קבוצות שוות בכוחן באחוזה. גם בתחרויות אלה רצוי מאוד לשמור על ה"תיקו הקדוש" אחרת יהיו ויכוחים ורעש מרכז הפעולה.

ההדגמה בפעולה כזו חשובה, מפני שאם החניכים תופשים לא נכון ועושים שגיאות בעמידה, בתפישה או בקצב - קשה להוציא מהם שגיאה זו. יש להסביר לחניכים את האימון הרב בכך שיהיו תחרויות בין אחוותיות, בין שכבתיות, ובקיצ, גם בין שבטיות במשיכת חבל. משיכת חבל **מגבשת** את החניכים וניצחון במשיכת חבל - עוד יותר.

במשיכת חבל כולם עומדים מימין לחבל, לפי משקל. הכבד ביותר עומד אחרון ומלפף סביבו את החבל, מסביב לחגורה, מעל לכתף ימין ושוב מסביב לחגורה, כששתי הידיים אוחזות בחבל.

יד ימין לפני יד שמאל, מתוחות, ראש מוטה לימין ולאחור שם עומד ה"קצב". הרגליים מתוחות וישרות אף הן, כשרגל ימין ניצבת לרגל שמאל. עקב רגל שמאל תקוע בקרקע וכל הצד הימני של רגל ימין תקוע, לא מאחרי רגל שמאל, אלא לידה ומאחוריה. הגוף חייב להיות ישר כשרגל כדי שמקסימום משקל ייפול על החבל עם נתינת האות למשוך. משקל הראש המוטה לאחור הוא משקל חשוב (גם למי שאין שכל). כל המושכים האחרים תופסים את החבל ועומדים בדיוק כמו האחרון (בלי לקשור סביבם חבל). למתן האות כולם נופלים אחורה בזווית של 45 מעלות, כשהרגליים תקועות חזק באדמה והגוף **לא נשבר** אלא נשאר מתוח כשרגל. כמוהו הידיים. כאן יכול הקצב לתת שתי קריאות "ומ-שוך" - מהירה לקראת הסוף - או "רד - ומשוך" - איטית יותר בהתחלה, וקריאה להחזקה במקום: "יתד, יתד, יתד". לקריאה למשוך יורדים לפי הקצב כשרגל ימין מתכופפת, לוקחת אחורה ומתיישרת. בזמן פעולה זו רגל שמאל נשארת תקועה ישר במקומה ורק אחרי שרגל ימין תקועה חזק בקרקע ומתחילה להתיישר נגרת רגל שמאל כשהיא ישרה על הזמן, למקרה של משיכה חזקה יותר מהכיוון הנגדי שאז, תצטרך להיתקע בקרקע ליד רגל ימין כדי לעזור להחזיק מעמד. כל זמן המשיכה הגוף נטוי לאחור ואינו נשבר קדימה. ב"רד" יורדים וב"משוך" עולים חזרה. לקריאה "יתד" נתקעות שתי הרגליים חזק ככל האפשר באדמה כשהגוף הישר מוטה ב - 45 מעלות אחורה והראש מוטה לימין ולאחור, לעבר ה"קצב". ה"יתד" נועדה להחזיק מעמד ולנוח כשהיריב מתיש כוחו במשיכה מול הכוח המקסימלי שמציבים נגדו. אחרי כמה משיכות עקרות של היריב, מחדשים את המשיכה בקצב הקודם. אם הקבוצה היריבה נגרת יגביר הקצב את הקצב והתלהבותו תסחוף את הקבוצה כולה, שתתאמץ לגמור יותר מהר.

אפשר למצוא עצם מספיק כבד כדי שקבוצה שלמה יכולה בקושי להזיזו, אליו לקשור את החבל ועליו להתאמן.

בסיום הפעולה הראשונה עם חבל סירים, יש ללמד את החניכים איך מקפלים את החבל הקיפול הוא כמו של צינור גינה במעגל שקוטרו כ-מטר. בגמר הקיפול קושרים את החבל בשלושה מקומות כדי שלא יפתח. מסביב למקום בו נגמר קצה אחד, מסביב למקום בו

נגמר הקצה השני ובמקום המרוחק ביותר בין שתי הנקודות האלה.

כשמדובר בחבלים

כל מתקן שנבנה עם כפיתות של חבל בעובי 4 מ"מ ומעלה מפרקים על ידי התרת החבל ולא על ידי חיתוכו. חבל עולה הרבה כסף - הצופה חסכן!

אם תרגיל את החניכים מגיל צעיר להתיר כפיתות תוכל להשתמש בחבלים אלה הרבה פעמים. אם יתירו את החבלים אחרי פעולת כפיתות יחסכו כמה ש"ח אולם ההרגל יגרום לכך שיעשו אותו דבר בתום מחנה הקיץ ואז החיסכון הוא של **אלפי ש"ח**! את החבלים מגלגלים על היד ומלפפים עם הקצה סביב הגלגל שלא יסתבכו חבלים אחד בשני ויוכלו להשתמש בהם שוב.

פעולת כפיתות

זכור! - אל תנסה להעביר פעולת כפיתות ליותר מ- 15 חניכים. ברוב המקרים תיכשל! ציוד: סנדה לכל חניך, חבל 4 מ"מ, לכל כפיתה מקבילה 8 מ' אורך, לכפיתה מרובעת 5 מ' ולשמינית - 6-8 מ': חבל סיירים (אפשר גם שניים), 4 יתדות ברזל זווית ופטיש 5 ק"ג. מקום הפעולה: חורשה - קרחת יער או בשטח פתוח ליד ואדי קטן או משטח ישר. (נצא מתוך הנחה שיש בפעולה שתתואר להלן 14 חניכים).

הגעת למקום הפעולה. כל חניך יושב עם הסנדה שהביא לידו והמדריך יספר סיפור כיד הדמיון השורה עליו (סיפור שהוכן מראש כמובן) על פעולה קרבית כלשהי. לכאורה אין כל קשר בין הסיפור לנושא הפעולה, אולם כיוון שהסיפור מעניין ולא ארוך (!) יקשיבו וכך השיג המדריך שלושה דברים חשובים לפני התחלת לימוד הכפיתות: שקט, ריכוז, והקשה. בתוך הסיפור ייכלל המדריך את הפרטים הבאים: "החוליה תגיע לנחל אותו ניתן היה לעבור רק בעזרת חבל המתוח מעליו בגלל זרמו המהיר. 50 מ' משם הייתה חורשת, אולם לחוף הנהר לא היה אפילו שיח גדול אחד שאפשר לקשור אליו חבל בבטחה. החוליה כרתה עצים מהחורשה הסמוכה וגררה אותם לגדת הנחל. שם יצרו שתי מסגרות עומדות על רגליים והשתמשו לחבור העצים לצורה הרצויה בחבלי טיפוס שהיו בכליהם. הם השתמשו בשלוש כפיתות: מרובעת ומצליבה ליצירת המסגרת, ומקבילה לחיבור הרגליים. אחד האנשים עבר לגדה מנגד. לאחר מאמצים רבים כשלגופו קשור חבל, בהשאירו את הנשק והציוד שלו בצד השני כדי שלא יירטב. אחרי שנת, גרר את אחת המסגרות בחבל לצדו שלו ובנוסף לכך יתדות ברזל ופטיש כבד. אחרי שתקע את היתדות, אחת מאחורי השנייה, העמיד את המסגרת על ידי חבל הטיפוס שהיה קשור אליו וחבר אותו ליתדות. חבריו מתחו מצדם ונוצר גשר חבלים שבעזרתו עברו את הנחל עם כל הציוד והנשק, בלי להרטיבו ובמצב פעולה מיידי. גשר כזה אנחנו עומדים להקים עכשיו בעזרת הכפיתות שתלמדו היום.

עכשיו ידגים המדריך את הכפיתה הראשונה שתהיה **כפיתה מרובעת**, תוך הסבר על פעולותיו: לכל כפיתה שלושה חלקים: 1. קביעת מוט, חיבור החבל לעץ, 2. הכפיתה עצמה - חיבור שני העצים יחד, 3. ההבטחה - קשר לשמירת מתיחות הכפיתה. תוך כדי הכפיתה מותחים כל הזמן, בכפיתה יש לשור על כמה דברים: 1. החבל עולה מעל לסנדה הרוכבת ויורד אל מתחת לתחתונה, ושוב עולה מעל לעליונה, מעבר לרוחב הסנדה התחתונה, ויורד אל מתחת לתחתונה מעבר לרוחב הסנדה העליונה. 2. כל סיבוב יש למתוח בחוזקה. 3. יש לשמור על המתיחה ע"י הנחת האצבע על החלק המתוח עם כל סיבוב. 4. יש לשמור שלא ייווצרו רווחים בין הסיבובים. 5. הליפוף יעשה על הסנדה שאליה קבעו את החבל, כלפי חוץ, ועל השנייה שהיא גם העליונה - כלפי פנים. 6. אחרי מספר ליפופים ומתיחות נחנוק את החבל על ידי סיבוב מסביב לכפיתה בין שתי הסנדות, 7. ונסיים בקביעת מוט על עץ **מיד בקצה החניקה** ובקשר הבטחה. בחניקה נמתח את החבל כל חצי סיבוב.

אחרי הדגמה והסבר ראשוניים יחזור המדריך על פעולותיו שלבים שלבים כשהחניכים מנסים לחקותו. בפעם השלישית והרביעית יעשו זאת החניכים בעצמם כשאחד מותח והשני כופת - עבודת צוות.

באותה צורה נלמד את **הכפיתה המצולבת**: הכפיתה נראית מלמטה כמו כפיתה מרובעת

ומלמעלה כמו. ראשית קביעת מוט על עץ. את הקביעה נקבע על הסנדה התחתונה, עם קשר הבטחה. נעביר את החבל באלכסון מעל לסנדה העליונה לצד שני, מתחת לסנדה התחתונה, ושוב מעל לעליונה, בצליבה, על הליפוף הקודם של החבל ונקבל. את המשך החבל נעביר מתחת לסנדה התחתונה ליד הקביעה, **מבחוץ**, ושוב מעל לסנדה העליונה, באלכסון ומימין להעברה הראשונה, אך צמוד אליה וכן הלאה. הליפוף הבא תמיד יהיה מימין לליפוף הקודם, דבר המקנה לכפיתה חוזק מרבי ויופי. את הכפיתה נגמור כמו את המרובעת, על ידי חניקה, קביעת מוט וקשר הבטחה. אם שארית החבל קצרה לא חותכים אותה כיוון שהקשר עלול להיפתח ובעקבותיו כל הכפיתה.

הכפיתה האחרונה היא הכפיתה המקבילה והיא הקלה ביותר והמצריכה מתיחה חזקה במיוחד כיוון שלא תמיד אפשר לחנוק. כשנחבר שתי סנדות נשתמש בשתי כפיתות מקבילות על שליש מאורך הסנדה, מפני שאין בכוחה של כפיתה אחת להחזיק את משקלה של הסנדה העליונה. אנו משתמשים בכפיתה זו כדי להאריך סנדה. סנדה נוספת נחבר עם **שלוש כפיתות** מקבילות.

קובעים את החבל לעץ ומלפפים את החבל מסביב לשתי הסנדות, תוך מתן מתיחה עם כל סיבוב ובלי רווחים. את הכפיתה גומרים על ידי חניקה, אם יש רווח המאפשר מעבר החבל בין שתי הסנדות וקובעים את קצה החבל על הסנדה השנייה, עם קשר הבטחה, קרוב לליפוף האחרון.

לסיום מוצלח של פעולה זו מקיפים את ה"יצירה", מחברים בין שתי המסגרות את חבל הסיירים האוחז את המסגרות וקשור לשתי יתדות תקועות עמוק בכל צד, ומבצעים הליכת "צ'רלי צ'פלין" על גשר החבלים.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

פעולות עזרה ראשונה

זכור! אם ברצונך בהצלחת הפעולה אל תעביר ע"ר ליותר משישה חניכים בקבוצה. אם יש לך, למשל, 20 חניכים יועבר החומר על ידי ארבעה מדריכים לארבע קבוצות (כל אחת במקום אחר).

העופר חייב לדעת טיפול בשריטה, חתך, לחבוש פצע עם תחבושת, פלסטר או יוד (סגול או אדום) ולחבוש עם משולש.

חניך **הצופים ב'** חייב לדעת את הטיפול ב: כווייה, עקיצה, חבלה, נשיכה, זרימת דם מהאף, עצם זר בעין, נקע בברך או בקרסול, התהוות בועות.

חניך צופים א'

א. הלם - סימני הלם טיפוסיים הם:
חיורון כללי.

זיעה קרה המכסה את הפנים.
עיניים שקועות עם אישונים רחבים.
אדישות וחוסר שקט לעיתים.
דופק חלש ומהיר.
הפצוע צמא מאוד.
הנשימה שטחית ומהירה.
לחץ דם נמוך.
קור

שני מצבים אופייניים להלם:

הלם ראשוני - בא מיד לאחר הפגיעה ואינו מסוכן.
 הלם שני - מסוכן הרבה יותר וסימניו מתגלים מאוחר. מחייב טיפול יסודי במקום.

הטיפול בהלם ומניעתו:

הפסקת שטף הדם.

השקטת הכאבים והחשת הטיפול הרפואי.

לחמם את הפצוע, לכסותו ולהסיר את בגדיו הרטובים, להשקותו משקאות חמים
 ׀ באם אינו מחוסר הכרה, מסוגל לשתות ואינו פצוע בדרכי העיכול.

להעביר את הפצוע לסביבה שקטה ולעודדו.

להרים את רגליו מעל גובה הראש.

ב. מכת שמש - סימנים: עליית חום הגוף, דפיקות לב, בחילה, כאב ראש, סחרחורת,
 הקאות ולעיתים גם התעלפות.

טיפול:

להביא את הפגוע למקום מוצל.

להתיר את בגדיו הלוחצים.

לשים מטלית רטובה עם מים קרים על הראש ולהחליפה לעיתים קרובות.

להשקות במשקאות קרים - רק אם הוא בהכרה.

לשפשף את החזה בכוהל ורצוי שיהיה במנוחה שלמה.

במקרה התעלפות יש לעורר באמוניה או ולריאן.

טיפול בכוויות - מים קרים ונקיים, זלין, משחה נגד כוויות, שמן.

ג. הרעלה (כאב בטן): להימנע משימוש בכל תרופה או רפואה, לפעמים כאב בטן נגרם
 על ידי דלקת קלה של המעי העיוור (במקרה כזה שימוש בסם מרפא, משלשל, עלול
 לגרום לאסון), להימנע מאכילה ושתיית מים קרים. אם אחרי זמן קצר הכאב לא עובר
 בעצמו, קרא לרופא.

ד. שבר, נקיעה:

שבר סגור - ללא פצע חיצוני.

שבר פתוח - עם פצע חיצוני.

שבר מרוסק - עצם מרוסק (גם בשבר סגור).

שבר מסובך - סיבוכים באיברים הפנימיים.

נקע - הפרק זז ממקומו.

הסכנות:

הלם עקב מכאובים.

זיהום במקרה של פצע.

שטף דם - עקב קריעת כלי הדם.

פגיעה בעצבים, גורם לשיתוק.

נכות, אם העצמות לא מתחברות ישר.

סימני שבר:

כאב חזק במקום השבר.

נפיחות במקום.

שינוי צורת האיבר הפגוע.

אי יכולת להזיז את האיבר הפגוע.

הטיפול:

קיבוע טבעי או מלאכותי במקרה של שבר סגור.

טיפול קודם בפצע ואחר כך קיבוע במקרה שבר פתוח.
טיפול בהלם.
מנוחה לאיבר והשכבת הפגוע בצורה הנוחה לו ביותר, בצל.

עזרה ראשונה

פעולת נשיאת פצועים

בראשית פעולה זו על המדריך להסביר לחניכים בקצרה על החשיבות שבנשיאת הפצוע בנוחיות מרבית כדי להקל על מכאוביו. פעולה כזאת תיעשה תוך צחוק וקריאות גיל של החניכים, אולם עליך לדאוג שלמרות חוסר הרצינות בזמן הפעולה ילמדו את שיטות הנשיאה ויזכרון.

הציוד לפעולה זו יהיה: 4 סנדות - 2 שמיכות, מוטות אישיים.
יש ללמוד את הנשיאות הבאות: נשיאת פצוע על ידי אדם אחר -

1. נשיאה ברכיבה על הגב.

2. נשיאת כבאים.

נשיאת הפצוע על ידי שניים:

1. "כיסא לשבת" מרובע (4 ידיים בתור כיסא כשהפצוע מחזיק בכתפי חבריו בידיו).

1. "כיסא לשבת" משולש (שלוש ידיים בתור כיסא כשיד רביעית תומכת בפצוע מאחורי גבו).

נשיאת הפצוע על ידי ארבעה: 1. אלונקת סנדות ושמיכות. 2. אלונקת מוטות ושמיכות.

כלומר:

נשיאת פצוע על ידי אדם אחד נעשית אם המרחק שיש לעבור עם הפצוע הוא גדול ומצבו של הפצוע מרשה הובלה כזאת. כלומר, אינו פגוע באזור הבטן או הגב במקרה של נשיאת כבאים, ואין זו פגיעה בגפיים במקרה של נשיאה ברכיבה.

נשיאת הפצוע על ידי שני אנשים נעשית למרחקים קצרים בלבד בגלל חוסר הנוחיות הרב שבנשיאה זו. בשיטת "הכיסא המרובע" נוהגים אם הפצוע שלם בידיו ויכול להיאחז בכתפי חבריו. בשיטת "הכיסא המשולש" נהג במקרה והפצוע נפגע גם בידיו, או מחוסר הכרה ואינו מסוגל להחזיק עצמו. שיטה נוספת לנשיאה ארוכה קצת יותר היא שיטה של שתי ידיים מתחת לברכי הפצוע (שתי הידיים החיצוניות של הנושאים) ושתי הידיים תומכות בפצוע מאחורי גבו.

נשיאת פצוע באלונקה: תחילה יש ללמד את החניכים איך יוצרים את האלונקה: פורשים את השמיכה ושמים את הסנדות, כל אחת, בשליש המרחק מקצה השמיכה. מקפלים את הצד הימני של השמיכה עד שהוא נוגע בסנדה השניה ואותו דבר עם החלק השני שלה. הפצוע כשהוא שוכב על האלונקה, לוחץ על השמיכות ומונע מהן להיפתח. אותו דבר נעשה עם המוטות, אולם הללו, בשל היותם קצרים יותר, מחייבים אותנו לקפל את השמיכה לשניים כך שהמוטות יבלטו משני הצדדים. על אלונקה מקוצרת זו יאלץ הפצוע לשכב כשרגליו מחוץ לאלונקה.

אחרי הסבר ראשוני יש לחלק את הקבוצה לשניים והנשיאות יישאו מרגע זה אופי

תחרויות:

תחרויות ריצה עם פצוע בנשיאת כבאים ובנשיאת רכיבה - כל הקבוצה מתחלקת לזוגות שיווי גובה ושיווי משקל. על כל זוג, בהינתן האות, לרוץ מרחק מסוים, להתחלף בתפקידים - הפצוע הופך לנושא, ולרוץ חזרה.

בתחרויות "הכיסא" ישתתפו גם כן כולם, על ידי כך שיתחלקו לשלוש, אשר יצטרכו לרוץ במסלול משולש ובכל פעם שמגיעים לקודקוד מתחלף הפצוע עם אחד הנושאים.
לפני כל תחרות על המדריך לוודא שכולם מחזיקים את הפצוע בדרך הנכונה והנוחה ביותר!

נשיאת האלונקות תיערך מעל למכשולים כמו שיחים, ערמת אבנים או חבל, גם כדי להקשות וגם כדי ליצור תיאום בין הנושאים את האלונקה, החשוב לנוחיות הפצוע שלא יטולטל. עם האלונקה הולכים את המרחק הגדול ביותר ולא בריצה, שכן אם צריך להעלות

פצוע על אלונקה יהיה זה פצוע שאינו יכול לשאת בכאבי הטלטולים והדורש מקסימום נוחיות ותשומת לב. יש לתרגל חילופים תוך כדי התיכה הנעשים על ידי כך שהמחליף בא מאחורי הנושא. האחרון אינו עוזב את האלונקה עד שמחליפו אומר "זוז". את תרגול האלונקות אין לערוך בתחרות - מישהו עלול להיפגע!

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

פעולת מדורות

ציוד: חבל 4 מ"מ באורך 10 מ', קופסת גפרורים על כל שלושה חניכים באחוה. פעולה זו דורשת מהחניכים התלהבות וזהירות כאחד. כדי להכניסם להתלהבות זו יגיע המדריך למקום הפעולה בריצה ובקריאות הלהבה.

ברגע שהגעת למקום הפעולה עליך לגשת לפעולה בלי לתת לחניכים לנוח או להתחיל להפריע. לכן עליך לתת להם 30 שניות להסתדר בשלושות ותוך כדי הסתדרותם מותח חבל בין שני עצים מרוחקים אחד מהשני לא יותר מ- 10 מ', בגובה של חצי מטר מעל הקרקע. עתה תטיל על החניכים משימה: כל שלושה בונה מדורה ובמהירות הגדולה ביותר מדליקה אותה. המטרה היא - לשרוף את החבל ולחלקו לשניים. שלשה שגומרת ראשונה - נצחה. זמן - 15 דקות.

בדרך כלל יתחילו חלקם הגדול לבנות מדורת פירמידה, אולם תמיד תהיה שלשה שתעשה מדורה "מיש מש" ותדליק ראשונה תוך מחשבה להשיג את היתר על ידי היתרון של הדלקת האש לפני חבריהם. האחרים ינסו למהר יותר ויתחילו לזרוק חומרי בערה למדורותיהם ופתאום יבחינו שהם צריכים לרוץ ולחפש עוד חומר ותתחיל ריצה מלאה התלהבות בכל החוליות למצוא חומר נוסף.

בתום הזמן המוקצב על המדריך להודיע על כביוי מהיר של האש (תחרות) ואסור שיישאר אפילו גיץ אחד. את הקריאה לכיבוי האש יתקן המדריך לפני שאיזו שלשה נצחה. כדי לשמור על ה"תיקו הקדוש", שימנע מריבות וירידת מוראל למפסידים. ברגע שכולם גמרו לכבות א האש יקרא המדריך להתכנס סביבו ויתחיל מיד בחלק העיוני של הפעולה תוך שימת דגש על שגיאות החניכים. לדוגמא:

פנייה לשלשה שלא ניקתה את השטח מסביב למדורה תוך שאלת שאלה אשר התשובה לגביהם ברורה כמו: "אתם יודעים מה קורה, אם, כאשר רצתם שלושתכם לחפש חומר בעירה, היה הגיץ עף ומדליק אש מחוץ לשטח המדורה?" שאלה כזאת ישאל המדריך אם בכוונתו לפתוח באמצעי זהירות לפני, בזמן ואחרי הדלקת המדורה. אם בכוונת המדריך להתחיל בסוגי מדורות, יפנה אל החוליה, שהקימה "פירמידה" וישאל אם הם יודעים שימושי מדורה זו, או למה בנו דווקא מדורת פירמידה.

הכוונה בשאלות המופנות לחניכים היא: א. לשתף אותם בפעולה, לא רק בתור מקשיבים אלא בתור "ידענים". ב. לתת לחניכים את ההרגשה שהם הסיקו את המסקנות בעצמם - על ידי כך יזכרו את הפעולה יותר טוב וכך גם יובטחו והקשבה בפעולה, אפילו אם החניכים פרוצים ביותר.

אנו משתמשים בארבעה סוגי מדורות:

מדורת פירמידה - שימושיה: אור וחום צורת הקמתה: יצירת קונוס, תחילה מזרדים אח"כ מענפים ולבסוף מקרשים כשכל שכבה מכסה את קודמתה. יש ליצור פתח בכיוון הרוח ובפתח זה שמים נייר וקש להדלקה מהירה. מדורה כזאת דורשת הרבה חומר בערה וניתן להדליקה גם כאשר העצים רטובים, עם נייר שייצור חום ראשוני.

מדורת מזבח - שימושיה: מדורה לחום ויצירת גחלים. צורת הקמתה: יצירת קונוס קטן

מזרדים קש ונייר בתור בסיס ובניית מרובעי עצים מסביב לקונוס, כשכל מרובע קטן מזה שתחתיו. למעלה סוגרים עם עצים המונחים על המרבע האחרון, תוך השארת פתח קטן. דורשת הכנת חומר רב.

מדורת כוכב (שומרים) - מדורה לחום. צורת הקמתה: יצירת קונוס קטן מזרדים, קש ונייר בתור בסיס. מסביב מניחים שלשה - חמישה ענפים או בולי עץ, כשרק הקצה בתוך האש ומידי פעם, משעוכל הקצה דוחפים אותם יותר פנימה. מדורה זו היא החסכונית ביותר בחומר ולכן מגיעים לצורתה ממדורת פירמידה ומזבח, גם בגלל חוסר היכולת להקים פירמידה או מזבח חדשים מעל לאז וגם בגלל החיסכון בעץ. יוצרת גחלים במשך הזמן והיא הנוחה ביותר לבישול, קפה למשל, בגלל האש באמצע (רק כאשר אין רוח חזקה!).

מדורת "מיש מש" - מדורה ליצירת אור של כמה דקות או לחימום מהיר. צורת הרבה חומר בערה קל כמו, עלים יבשים, קש, מחטי אורן, סירה קוצנית יבשה וכד', הנורקים לאש באי סדר ומכאן שמה. אין בה גחלים ולכן אי אפשר לבשל או לצלות בעזרתה.

כללי זהירות:

יש לוודא מציאות חומרי כיבוי כמו מים, חול ואדמה (לא אבנים!) יש לנקות ברדיוס של 5 מ' מהמדורה ולסמן את גבולה באבנים. אין להשתמש בנפט! אם העצים רטובים נסה להדליק עם הרבה נייר וקש, גם הוא רטוב. תיק עזרה ראשונה עם תכשירים נגד כוויות. אין להדליק אש גדולה בחורשה, או בכל מקום קרוב לשיחים.

אם נותר זמן, תן לכל שלשה זמן להמציא משחק המתאים לקומוץ שיתקיים בקרוב, ובו יהיו הם אחראים על האש. המשחקים צריכים להיות קשורים באש ומיוחדים לקומוץ!

בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

עיקוב, התמצאות וטופוגרפיה

פעולת עיקוב

מטרת הפעולה: לימוד התנועה בהסתר ולימוד קריאת עקבות. פעולה כזו תחיל בסיפור, מותאם לגיל החניכים, על פעולה שהצליחה בגלל עיקוב נכון תוך שמירה על כללי התנועה בהסתר. (סיפור על הצלחה בלכידת חבלנים, לשכבה שהנושא השנתי שלה הוא מלחמת הקוממיות או פלמ"ח אפשר לספר על פיצוץ הראדאר בכרמל, בו נאלצו לנוע בהסתר, בזחילת 6:60).

בסדרת פעולות זו נלמד את החניכים, על ידי פעילות מעשית, את ה - ת"ג בצצ"ת - תנועה. גוון, ברק, צל, צורה, תוואי לוואי.

תנועה ביום

המדריך ידגים זחילות ואחריו יעשו החניכים (לא יתבייש או יתעצל מדריך להדגים את הזחילות! החניכים ילמדו וירצו ללמוד רק אם המדריך לא יהיה יוצא מן הכלל. "אם למדריך לא נאה לזחול על האדמה אז למה אני?")

זחילה 60 מ': 6 שעות - התקדמות בעזרת המרפקים וקצות אצבעות הרגליים. תוך צפייה מתמידה קדימה.

זחילה אינדיאנית - התקדמות מהירה יותר, ממקום מסתור אחד לשני, תוך שימוש בכפות הידיים ובברכיים.

זחילת צד - התקדמות תוך שימוש ביד אחת גוררת ורגל דוחפת בזחילה על הצד. הליכה שפופה - התקדמות מהירה יותר לתנועה מאחורי שורת שיחים או מסתור נמוך אחר. במרחק מספיק מהיריב, נעים שפופים כשהידיים נוגעות באדמה כל צעד כדי למנוע התרוממות מעל לגובה המסתור. אחרי ההסברים, ההדגמות והתרגולים משחקים התגנבות יחידים.

פעולה 2

ציוד: דגל סמפור (להדגמת הגוון), שעון (ברק), קופסת גפרורים נייר וכד' (תוואי-לוואי). בפעולה הראשונה לימדנו את החניכים את המילה הראשונה ב - ת"ג בצצ"ת. בפעולה זו נלמד אותם את שאר הכללים, תוך הדגמה של צבעים בולטים לכוון וכד'. אחרי שהחניכים יודעים את ה - ת"ג בצצ"ת בעל פה מתחילים **במשחק עיקוב**: שתי קבוצות, אחת עוקבת והשנייה נעקבת. תפקיד הנעקבת לבלבל את העוקבים על ידי סימנים מטעים בקשר לכיוון ההליכה. (שבירת ענפי שיחים, דרכם עברה הקבוצה. בכיוון הפוך לכיוון ההליכה וכד'). שתי הקבוצות צריכות לנוע תוך שירת כללי ה - ת"ג בצצ"ת. הקבוצות נעות בהפרש של 20 דקות אחת מהשנייה. בשלב מסוים "מרגישה" הקבוצה הנעקבת בעוקבת ומציבה מארב. (אחרי 20 דקות הליכה). הקבוצה העוקבת צריכה להיות מוכנה למארב כזה מהתחלת ההליכה ולכן חייבת לנוע בזהירות כל הדרך. אם הקבוצה העוקבת גילתה את המארב היא יכולה לנסות להפיתע את הקבוצה האורבת על ידי הקפתה ובואה מסביב בהתגנבות קבוצתית (הליכה שפופה, זחילה 6:60 והתקפה). במשך הפעולה על המדריך להפנות את תשומת לב העוקבים והנעקבים כאחד לעקבות היות ובני אדם בשטח, שבירת ענפים, עלים אכולים על ידי עזים, עשב נרמס, אבנים הפוכות וכו'.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

פעולת התמצאות בשטח

- א. אומדן מרחקים: 1. יחידה 100 מ'. 2. צעדים כפולים. 2. שיטת עמודי החשמל (לפי המרחק ביניהם). 4. שיטת "שליש ושני שלישי" (מורידים שליש המרחק כל 100 מ'). השפעת גורמי שונים על האומדן - מ"ר שמג"ג שמ"ת - מרחק ראות, שמש, מדרון, מעלה, גוון, גובה גודל, שטח מת, תלמים (שגם הם כשטח מת).
- ב. תצפית על השטח בהסתר תוך שימת לב לעצמים בולטים אשר לפיהם אפשר לכוון את תשומת לב יתר חברי הקבוצה. 1. קביעת הצפון באמצעות השמש והשעון, האזוב שעל הסלעים (תמיד לכיוון צפון), הואדיות אשר בארץ כיוון מזרח מערב לים למערב מזרח לבקעת הירדן. 2. שיטת שעון ושיטת האצבעות, כדי להראות על משהו בשטח תוך שימוש בפני השטח: שיטת השעון מבוססת על עץ, סלע, בית או משהו בולט אחר כמרכז השעון, והפיכת העצמים האחרים מסביב, לספרותיו של שעון ענק. הצופה יאמר למשל: "העץ מרכז השעון, אני בשעה 6, ליד הבית בשעה 2, 500 מ' לפני נמצא צופה." (אם נאמר רק 500 מ' יסתכל כל אחד למרחק אחר ולכן אנו מציינים גם עצם בולט בכיוון). בשיטת האצבעות מושיטים את היד קדימה בגובה העיניים, האצבעות מתוחות וצמודות לפני ואנו מציינים עצם בולט בשטח לעזרה, לדוגמא: "ישר לפני 200, עץ בודד, שתי אצבעות שמלא מהעץ נמצא צופה". (מציאת הצפון לפי השעון - מחוג קטן בכיוון לשמש, חצי הזווית בינו לבין השעה 12 - דרום).
- ג. לדעת לקבוע ולזכור עצמים בולטים.

משחק התמצאות: שתי קבוצות, כל קבוצה מקבלת פתק עליו כתוב להגיע למקום מסוים לפי עצמים בולטים המצוינים בפתק, אותם יש לצייר ולהביא למדריך בסוף המסלול.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

פעולת רישום השטח

ציוד: דפים עם משבצות, עיפרון ומוחק לכל חניך, מצפן למדריך.
 המרשם פירושו: תיאור של שטח מוגבל, ללא הקפדה יתרה, בקנה מידה גדול, לשם תפקיד מסוים. עושים אותו כשיש צורך בשרטוט של שטח שאין המפה הטופ' נותנת לנו. למשל: למשחק שדה, למחנה וכד'. המרשם צריך להיות מתאים לתכליתנו, לכלול את הפרטים החשובים בשביל המטרה לשמה הוא נערך. אין להביא במרשם שום פרט מיותר הנוטל מבהירותו. עליו להיות מדויק בקנה מידתו, בשרטוט פרטיו ובכיוון הצפון.

יש שתי אפשרויות מרשם: 1. מרשם אותו מציירים לפי הסימנים המוסכמים במפה. 2. מרשם בו מציינים מה שרואים. (בי"ס - הצורה של הבניין, עץ אורן, ציור של העץ וכד').

חניכי עופרים וצופים ב' יציירו מרשם לפי שיטה 2 וצופים א' לפי שיטה 1.

שיטה 2

מובילים את החניכים לגבעה המשקיפה על שטח מסוים. מחלקים את הקבוצה לזוגות מרשם וקובעים מיקומו של כל זוג, 7 מ' אחד מהשני. מבקשים מכל זוג להמציא שני תרשימים של השטח שלפניהם תוך 15 דקות. המדריך עובר בין הזוגות תוך כדי הרישום ומסביר לכל זוג לחוד איך לבצע את הרישום. בסיום ההסבר הראשון יעלה המדריך למקום גבוה יותר כך שהוא רואה את כל החניכים, ויחכה לסימנים מזוגות שגמרו. אל המדריך ייגשו רק אותו זוג שהמדריך קרא לו. היתר ממשיכים לצפות על השטח. המדריך יסביר את הטעויות ירשום ויבקש רישום שלישי מכל אחד. אחרי שיהיו בידיו שלושה רישומים מכל חניך יכנס המדריך את החניכים יסביר לשם מה עושים רישום ויסביר את הנקודות החשובות ברישום, פעם שנייה. אח"כ יבחר רישום כלשהו לדוגמא, ויסביר מה בסדר ומה לא בסדר בו. אפשר לשאול אותם קודם אם הם יודעים מה לא בסדר ברישום. רצוי שעל כל 8 - 10 חניכים יהיה מדריך.

שיטה 1

בשיטה זו משתמשים רק אחרי לימוד טופוגרפיה, אחרי שהחניכים יודעים את הסימנים המוסכמים בע"פ ואחרי שתרגלו קריאת מפה בטיול קצר, באזור שהם מכירים.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

פעולת טופוגרפיה

ציוד: מפה טופוגרפית 1:100,000 של האזור בו נמצא השבט (בחיפה - אזור חיפה), מצפן, דפי מחברת (כמספר החניכים), עיפרון לכל אחד, מימיה וכובע.
 הערות: הפעולה צריכה להיערך כטיול קצר של שעתיים, אין צורך במדריך עזר. יושבים במעגל או חצי גורן סביב מפה והמצפן שלידה, כשהמפה מוצפנת. המדריך יסביר למה הפעולה חשובה (למה צריך מפה). וילמד: הכללים לשימוש במפה: א. תמיד מוצפנת. ב. קביעת מיקומה של הקבוצה או של המסתכל במפה. ג. קביעת מסלול לפי עצמים בולטים בשטח המסומנים במפה ומציאתם במפה. ד. רצוי לקבוע מיקום ומסלול ממקום גבוה. כמו כן, ילמד על הסימנים המוסכמים במפה הטופוגרפית בהשוואה למפה גיאוגרפית וגיאוגרפית מדינית.

עושים חידון קצר, לדוגמא: "מה מסמן עיגול כחול על המפה?" תשובה, מעיין אכזב. "משה, הראה לנו מסגד על המפה." כך עוברים מאחד לאחד ובוחנים.

המדריך קובע את הראשון וכולם מסתדרים אחריו בטור. בידי הראשון המפה והמצפן. המדריך אומר לו ללכת לנ.צ. מסוים. על החניך להראות לקבוצה את המסלול אותו הוא בחר ולהתחיל להוביל. מותר לו להיעזר בחבר, אך לא במדריך. כאשר מגיעים לנ.צ. עליו לעשות רישום של המקום ברדיוס של 10 מ' או רישום של הנ.צ. אם זה עם בולט, המסומן במפה, או באר וכד'. בינתיים נותן המדריך לשני בטור נ.צ. חדש ומתחילים ללכת אחרי שהסביר את המסלול לקבוצה. (אם למישהו יש השגות בדבר המסלול, מותר לו להציע אחר, אך המוביל אינו חייב לקבל את ההצעה. המפה עוברת מיד ליד וכל אחד מוביל,

האחרון מוביל לבית הצופה.

אך יש מספר חניכים גדול אפשר לחלקם לשנים ולהעביר את הפעולה עם שני מדריכים לשתי קבוצות נפרדות. פעולה כזאת רצוי שיערכו הבנים והבנות לחוד. רצוי להעביר פעולה זו לכעשרה חניכים בכל קבוצה משני טעמים. א. קל יותר להסביר את הסימנים לקבוצה קטנה, ב. אין כל כך הרבה נ.צ. בשטח, והטיול צריך לקחת לא יותר משעתיים וחצי וכל חניך חייב להוביל פעם אחת לפחות לנ.צ. חדש.

בפעולה אחרי כן יש ללמד את החניכים להיעזר בקווי הגובה למציאת מקומם.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

תרשים דרך מהבית לצריף

פעולה זו כוללת שני דברים נוספים חשובים כשלעצמם:

1. חשיבות קביעת עצמים בולטים בעיר.
2. קריאת מפה עירונית והתמצאות במפה טופוגרפית 1:100,000 של עיר וסביבתה. פעולה כזאת נתחיל בלי הסברים מרובים. כל חניך יקבל דף ועט לידי. נבקש מהחניכים לצייר תרשים דרך מהבית לצריף, או למבנה של השבט, לפי ראות עיניהם, תוך 10 דקות. כל חניך שגומר ניגש אל המדריך, מוסר את התרשים ויושב במקומו. אחרי שקיבל המדריך את התרשימים מכולם יספר סיפור על מקרה שקרה לו, כשהיה צריך להגיע למקום מסוים, בעיר זרה, אחרי שנסע בדרך זו רק פעם אחת: "בביקורי האחרון בלונדון הזמין אותי דודי לסוור. התנתי את היציאה עמו בכך שייקח אתי לשיט את ה"תמו", הוא הנהר החוצה את לונדון ומהווה נמל ראשי. הוא הסכים ויצאנו לסוורנו. ביקרנו בכיכר טרפלגר, האכלתי את היונים מכף היד, ראינו חילופי משמרות של ארמון המלוכה והגענו לרחוב דאונינג מספר 10, מקום מגוריו של ראש ממשלת אנגליה בפועל. במקום זה שאלתי את הדוד בחשש לא מועט, מה עם השיט שהבטיח. הוא הכחיש שהבטיח ואמר משהו על מזג אוויר לא טוב. במקום זה, אמר, ייקח אותי למוזיאון הבריטי לראות את אגף הספרים. ביקשתי שיחזיר אותי הביתה אם אינו מוכן לשוט, מפני שאת האגף הנ"ל במוזיאון ראיתי כבר פעמיים. הוא לא הסכים מפני שהבטיח שלא להחזיר אותי הביתה לפני שעת התה (5 אחה"צ). למרות שהייתי בפעם הראשונה ברחוב דאונינג 10, זכרתי שהגענו לשם אחרי הליכה קצרה מכיכר טרפלגר. החלטתי לעשות "ויברח" לדוד וליהנות מהזמן שנותר לי עד שעת התה. הקהל במקום מגוריו של ראש הממשלה בדרך כלל גדול. משום מה מקפדים האנגלים הנאה כשהם עומדים בגשם ובשמש ומסתכלים בבית האפור שמספרו 10. עשיתי "אחורה פנה" וצעדתי לכיכר טרפלגר במרץ. שם ראיתי שהשעה רק שלוש ונכנסתי להצגה יומית לקולנוע הנמצא ליד הכיכר. אחרי הסרט ירדתי לתחנת הרכבת התחתית העמוקה ביותר בלונדון, 5 קומות לעומק, אשר שמה "ספרנד" ואשר בה עוברים 14 קווים שונים של הרכבת התחתית. זכרתי שני דברים: אני צריך לעלות על הקו האדום; וכיוון שכאשר באנו הנה עלינו 4 קומות עליו לרדת 4 קומות. כעבור חצי שעה הייתי כבר בבית סבתי, שם התגוררתי, לשמחת המשפחה והמשטרה אשר חיפשה אותי בשעתיים האחרונות. את הדרך חזרה הביתה ידעתי לעשות מסיבה אחת. בתת ההכרה התרגלתי לקבוע ולציין לעצמי בניינים, חנויות, כיכרות ועצמים בולטים אחרים. ידעתי שברחוב בכיוון ממנו באנו לרחוב דאונינג היו שני חיילי משמר המלכה על סוסים, לפני שער הארמון של יורש העצר האנגלי. את פסל נלסון בכיכר טרפלגר אי אפשר לשכוח שהוא בולט לכל אורך הרחוב מעל גבי עמוד ענק, המוצב במרכז הכיכר. תחנת הרכבת התחתית העמוקה ביותר בלונדון נמצאת רק במקום אחד בכיכר, הקו האדום פועל תמיד אותו מסלול ובנוסף לכך לא היה קושי לאתר את המילה "הנדון" על המפה שהראתה את מסלולי הנסיעות. כשהגעתי להנדון כבר הכרתי את הסביבה יותר טוב שכן שמה גרתי כל זמן שהותי בלונדון. וממרכז הנדון עברו 5 דקות והייתי בבית".

כשאני משרטט מרשם דרך עלי לזכור את הבניינים הבולטים בדרך, לכתוב את שמם, אם אפשר, להוסיף שמות רחובות, ואז כשארצה להסביר לחבר איך להגיע אליי הביתה אוכל לשרטט לו תרשים דרך פשוט בלי להסתבך בהסברים ארוכים.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

הכרת העיר ושכונותיה

פעולה כזאת צריכה לערוך יותר זמן מפעולה רגילה, כשעתיים, שעתיים וחצי. במשך כל הפעולה מסיירים ברגל בחלקים שונים של העיר ולסיכום או לסיום יושבים בגן או בשדרה ומסכמים לגבי המיוחד בשכונות השונות שעברתם תוך כדי הפעולה. אפשר לעבור משכונה לשכונה באוטובוס, אם הדבר הכרחי.

לחיפאים תהייה זו פעולה קלה יותר. את תחילת הפעולה יבלה המדריך עם החניכים במצפה. ברחוב יפה נוף, הצופה אל חיפה, מתחת למלון דן כרמל", או במצפור מן האוניברסיטה משם יראו אפילו יותר מהעיר. התל-אביביים יצפו על עירם ממרומי מגדל שלום. את המצפור יש לערוך ביום בהיר ויפה (פעולת בוקר שבת). אחרי שראו את העיר ממעוף ציפור, כפי שהיא נראית על המפה, ואחרי שהצביעו על השכונות השונות וקראו בשמן ואחרי שצינו את המיוחד שבכל אחת, יתחיל הסיור הרגלי. כדי לא להקשות בטיפוס יבחר המדריך במסלול היורד מההר ויגמור למטה בעיר.

חשיבות פעולה כזאת: הרבה פעמים עוצרים אותך ברחוב ושואלים היכן רחוב פלוני ואתה עומד ורוצה מאוד לעזור, אולם איך זה שבדיק ברגע זה נשמט מקומו של הרחוב מזיכרוןך, למרות ששמו מוכר כל כך? ועוד: מוסדות שונים, עיר, ספרייה, מוסדות עירייה, וכד' מפוזרים בכל העיר. כדי לדעת היכן המקום אותו אתה צריך, אתה פותח ספר טלפון ומוצא את הכתובת, אולם אינך יודע היכן נמצא אותו רחוב ואינך יודע כיצד להגיע לשם. אפשר לשאול, כמובן, אולם בדרך כלל לא ידעו להסביר לך בבירור, בקיצור - לא נעים. אחרי פעולה כזאת יזכור כל אחד היכן נמצאים בנייני ציבור שונים, היכן עומדים האוטובוסים לקריות, לפרברים או אל מחוץ לעיר, ועוד. תוכל להקל על החניכים לזכור היכן נמצאים רחובות שונים על ידי כך שיזכרו שרחובות מסוימים קשורים בחלק משופע בירק, של העיר, ורחובות אחרים קשורים בחלק המסחרי של העיר.

פעולה כזאת אפשר לעשות גם עם גדוד חמישיות, ותירוץ טוב אפשר למצוא להעברת פעולה כזאת, בכך שלצופים אין כסף, כיוון שכך יקנה הצופה את החבלים, והכלים וכל מה שנחוץ למחנה במקומות הזולים ביותר, שהם חנויות סיטונאיות בדרך כלל. לא יזיק כלל למדריך להעביר את הידע שלו לגבי מיקומן של חנויות כאלה, לחניכיו, שתוך שנה שנתיים יכנסו אף הם להדרכה ויצטרכו לקנות בחנויות אלה עצמן, ציוד למחנות של חניכיהם.

ועוד: כל חניך יהיה גאה להראות ולהסביר על הנוף, למכרים או קרובים שבאו מחו"ל או ממקום מרוחק בארץ, את חיפה, מאחד המצפורים שהזכרתי, בעצמו.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

פעולה ללימוד רוחות השמים

רוחות השמים העיקריות הן שתיים: צפון ודרום. נוספות להן שתיים נוספות: מערב ומזרח. ההפרש, במעלות בין כל רוח הוא 90 מעלות. בנוסף לרוחות העיקריות אלה יש 4 רוחות משנה: צפון מזרח, צפון מערב, דרום מזרח, דרום מערב; ו- 8 רוחות משנה לאלה: צפון-צפון-מזרח, מזרח-צפון-מזרח, צפון-צפון-מערב, מערב-מפון מערב, דרום-מזרח, מזרח-דרום-מערב, מערב-דרום-מערב.

בין כל רוח משנה 45 מעלות ובין כל רוח משנה - משגיח 22.5 מעלות.

ציוד: מצפן, פלקט שעליו מצוירים רוחות השמים כנ"ל דגל סמפור. בהגיעו למקום הפעולה אחרי ריצה קצרה (כדי להוציא קצת מרץ) ישאל פתאום המדריך: "איפה הצפון?" החבר'ה יעלו מספר השערות, יתווכו קצת ואז יוציא המדריך את המצפן מכיסו וירגיע את הרוחות על ידי כך שישים את המצפן על הקרקע ויקבע לפיו את כיוון הצפון.

באותו מקום, מסביב למצפן, יושב אותם ויסביר בקצרה את עיקרון פעולתו של המצפן. אחרי הקדמה קצרה זו יכריז המדריך: "היום נשחק את משחק הרוחות!"

אולם לפני שניגשים למשחק צריך להכיר את הרוחות, וזאת על ידי הסבר לפני המשחק: שמות הרוחות, כמה מעלות ביניהן וחשיבותן.

המשחק: מגרש בקוטר של 20 מ' לפחות, בצד צפון תוקעים את דגל הסמפור.
מערך: בצפון עומד חניך. כמוהו במערב, במזרח ובדרום. כל היתר עומדים במרכז. לשריקה מתפזרים החניכים. כל חניך מסמן את מקום עומדו באבן או עיגול אבנים.
הערה: את המשחק אפשר לשחק גם עם פחות חניכים וגם עם יותר חניכים על ידי כך שהנותרים עומדים באמצע ליד המדריך ומי שקיבל נקודה מתחלף עם אחד באמצע.
מהלך: 1. לקול שריקה על החניכים להתחלף לפי הוראות המדריך. המדריך אומר: "צפון-דרום" כל חניך מתחלף עם זה שממולו: צפון עם דרום, מע' ד' מע' עם מז' צ' מז' וכד'. לקריאה: "צפון - צ' ז' מז' כל חניך ז' 22.5 מעלות ימינה כלומר לעיגול של אבנים שמימין לו. המדריך שורק בלי לתת פקודה - כולם צריכים לרוץ אליו למרכז. נתן עוד שריקה - כולם חוזרים לרוחותיהם.

המדריך יכול להפסיק לתת פקודות ולשאול לפתע חניך ב, צ' מז', למשל, איפה הוא עומד. ידע החניך להשיב יקבל נקודה, לא ידע יוחלף על ידי חברו שלא היה לו מקום וייגש למרכז, יצא מהמשחק לתור אחד, או יקבל נקודה רעה. גם זה שיגיע אחרון למקומו יקבל נקודה רעה.

2. אפשר לגוון על ידי כך שכל חניך צריך לצעוק תוך כדי ריצה, או לפני שיצא ממקומו ל"רוח" אחרת, את שם הרוח אליה הוא צריך להגיע.
 אחרי כמה דקות מעייפות (כל חניך צריך לרוץ כל פעם 20 מ') יכנס המדריך את החניכים ויבחן כמה "מבולבלים" על הרוחות. אם ידעו - טוב, אם לא ידעו יחזור על הרוחות תוך הסבר לפי המגרש ויבחן שוב על ידי שליחת חניכים ל"רוח" כלשהי.

בקש מהחניכים להביא מצפן לטיול הקרוב, תיווכח שכולם יביאו, או לפחות ינסו להביא. תוכל לערוך סיור קצר בסביבת המבנה של השבט ולקבוע אם החניכים מבנים מסוימים כמסמנים את הצפון, שמסתכלים עליהם מכיוון הבית, למשל. או איזה עץ שיהווה את הצפון כשמסתכלים מהצד האחורי של בית הצופה.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

סמפור פעולות ללימוד סמפור - איתות בדגלים

את לימוד הסמפור נחלק לשלושה חלקים ולכל חלק יהיו המשחקים שלו והקושי שלו. פעולה ראשונה - לימוד האותיות מ - א' - ז'. פעולה שנייה ח' - ת'. ושלישית משחק סיכום. ציוד: מאוד חשוב לקחת דגלי סמפור כפול ממספר החניכים. (הדגלים מורכבים משני משולשים, כל אחד בצבע אחר). הדגלים יעוררו את סקרנות החניכים שירצו לדעת מה הם ואיך משתמשים בהם.

פעולה 1

אחרי הסבר קצר על מוצא ופירוש המילה "סמפור" (איתות בדגלים) נחלק את האחוה לשתי קבוצות שוות במספרן. שתי הקבוצות ייצרו חצי גורן לפני המדריך והמדריך יראה את צורת החזקת הדגלים כשלא מאותתים, כמוהו תעשה כל האחוה, ויראה את 7 האותיות הראשונות. את האיתות יש לבצע עם הפנים לחניכים ולא רק אם תופשים יסתובב המדריך ויראה כשגבו אליהם. אם נראה לחניכים את האותיות כשגבו אליהם ידעו לשדר טוב אולם לא ידעו לקלוט ואז לא השגנו את מטרת הפעולה. כדי לבדוק אם כל חניך קלט כמו שצריך, יבצע המדריך את המשחק הראשון, שיהיה מבחן אישי של כל חניך על ידי האחוה. כל חניך בתורו יבוא למקום עומדו של המדריך, החניכים יגידו אם אותם נכון, ואם לא - כיצד נכון.

המשחק השני: יהיה משחק תחרותי בין שתי הקבוצות: כל קבוצה תבחר מילה הכוללת רק אותיות שנלמדו. את המילה הזו תאותת הקבוצה כשכל חניך מאותת אות אחת בלבד. קלטה הקבוצה השניה את המילה - יצעקו את המילה, לא קלטה, יבקשו לחזור שוב על ידי נפנוף דגליהם באיתות של "לא מובן" והקבוצה השניה תחזור על האיתות הפעם עם חניכים אחרים. אפשר להוסיף קישוטים למשחק אם לחניכים יש יותר מדי מרץ, למשל: קבוצה שלא קלטה או קבוצה ששידרה לא נכון רצות עד למקום עומדו של המדריך וחזרה, או מקיפה את הקבוצה שממול וחוזרת.

משחק שלישי: המדריך קובע שבמילה "אוז" תנסה קבוצה א' לתפוס את קבוצה ב' וכשיאותת את המילה "אוב" תנסה קבוצה ב' לתפוס את א'. לשם כך על הקבוצות לעמוד בשתי שורות ישרות, אחת מול השנייה, כשביניהן 2 מ' וגבול הריצה הוא 10 מ'.

משחק רביעי: הקבוצות תתחרנה ביניהן על הקמת פירמידה עם דגלי הסמפור, כשעל כל חניך להחזיק את הדגלים שלו כך שיראו למרחוק. המשחק האחרון נערך כדי להראות שימוש נוסף לדגלי הסמפור - משיכת תשומת לב. (אם הדגלים יהיו מורכבים משני צבעים - צהוב ואדום תהיה הפירמידה יפה).

שני דברים נוספים יש להדגיש בפעולה הראשונה:

- א. רווחי זמן בין אות לאות - ספירה 2, 3 ובין מילה למילה - 2, 3, 4, 5.
- ב. קיפול הדגל לאחר השימוש והשמירה עליו.

זכור! אל תנסה להעביר יותר משבע אותיות בפעולה הראשונה מפני שגם החניכים החכמים ביותר לא יזכרו יותר עד לפעולה הבאה. יתאמנו החניכים על 7 אותיות אלה, גם בלי שתגיד להם, ומוטב יתפסו קודם את השיטה. דבר זה יקל עליך ועליהם בפעולה הבאה.

פעולה 2

המדריך יערוך חזרה קצרה על האותיות שנלמדו בפעולה הקודמת. כל החניכים יאותנו אתו. מבחן קטן לא יזיק: כל חניך, בתורו, יאותת אות שהורה לו המדריך לאותת.

את האותיות הבאות מ - ח'ת', ילמד המדריך כשפניו אל האחווה ולא עם גבו אליה. אפשר להכניס משחקים כל סיבוב ואפשר לנסות ללמד ב"מכה אחת". סיבוב א'-ז'/ח'-מ' נ'-צ'/ק'-ת'. אחרי שלמדו לאותת את האותיות לפי הסדר, במהירות סבירה, בלי צורך במחשבה רבה, בא תור האימון. את האימון נערוך על ידי משחקים: 1. יאותת כל חניך בתורו, את האות שהורה לו המדריך לאותת, משחק זה אפשר לפתח וליצור סיבוכים, למשל: א. יאותת החניך מימין לזה שהורה לו המדריך בלי להסס. ב. אם אותת החניך נכון צריכים כולם להסתדר אחריו בשורה, אם חשב יותר מדי או אותת לא נכון יסתדרו אחרי המדריך בשורה. ג. כל חניך שטועה או חושב יותר מדי ישלם במשכון וכד'.

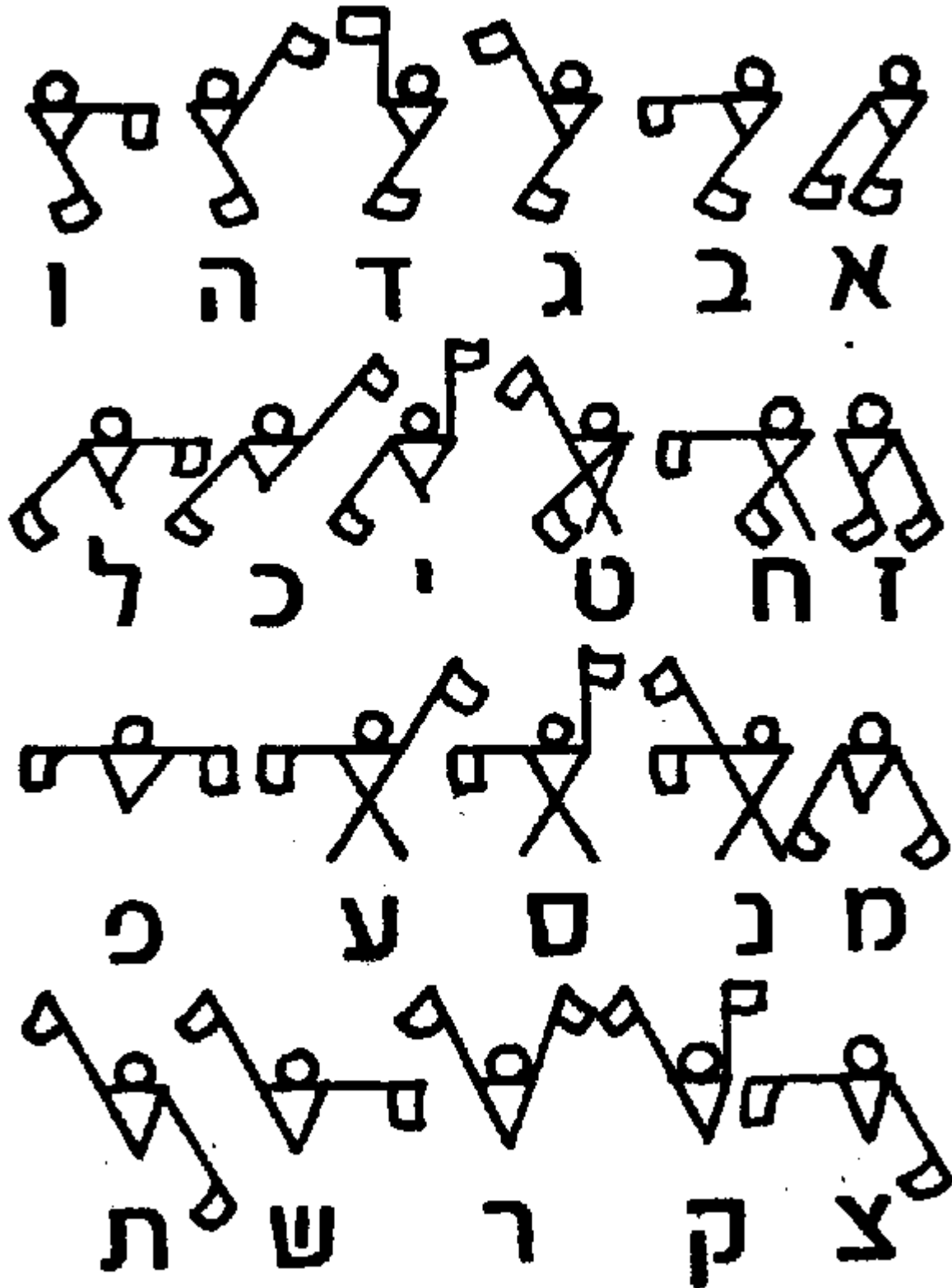
מחלקים את האחווה לקבוצות קטנות בנות 4-5 חניכים. (נצא מתוך הנחה שיש 16 חניכים להקלת התיאור). כל רביעייה עומדת 25 צעדים מהשנייה ונוצר ריבוע גדול. הקבוצה הראשונה בוחרת מילה אשר מספר האותיות בה כמספרם - 4. כל חניך מאותת אות אחת לקבוצה שמימין לפי סדר האותיות במילה. השנייה קולטת ומאותתת לשלישית. הרביעית למדריך והמדריך לקבוצה הראשונה. אם הקבוצה הראשונה מאשרת שהאיתות נכון מתחילה הקבוצה השניה את הסיבוב הבא. אם לא נכון, מבררים מהסוף להתחלה איזו מילה שודרה והקבוצה שטעתה עוברת לסוף בריצה. (המשחק מבוסס על "טלפון שבור"). אפשר לסבך את המשחק על ידי מילים יותר ארוכות, מתן משימות וכד'.

פעולה 3

פעולה זו היא פעולת סיכום לשתיים הקודמות ומורכבת כולה ממשחק משימות: כל קבוצה מקבלת 6 מעטפות. (בכל קבוצה 10 חניכים - המשחק הוא בין אחוותי) על כל מעטפה כתובה מילה כלשהי (ירושלים, נדנדה, קדחת וכד'). כלומר אם יש 5 קבוצות, יכין המדריך 5 מעטפות עליהן כתובה אותה מילה, לכל סיבוב.

מהלך: המדריך יאותת מילה הרשומה על אחת המעטפות. קבוצה שזיהתה את המילה מאותתת אותה חזרה ואם האיתות נכון, מקבלת אישור לפתוח את המעטפה. במעטפה תמצא פתק, אשר יורה על משימה שעליה לבצע תוך זמן מוגבל, לדוגמא: הקמת גל אבנים בגובה הברכיים שאפשר יהיה לשבת עליו בלי שיתפרק, או כל משימה אחרת, כיד הדמיון הטובה עליך. סיבוכים וצורות רבות נוספות אפשר ליצור ממשחק זה. הנכם מוזמנים לשבור את הראש בכיוון.

האותיות בסמפור



"לא מובן" - מנפנפים הדגלים מעל הראש.
היכון - שני הדגלים מוצלבים לפני הרגליים.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

אמוני שדה ומשחקי לילה

א"ש לילה

כשאנו אומרים לחניך שיש א"ש לילה הוא מתלהב.

1. פעולה לילית מהווה שינוי גדול לשאר הפעולות.

2. המונח הפלמחי "א"ש" משלהב את דמיונו. כדי להפוך את הא"ש לילה לפעולה מוצלחת וחוויתית וגם לפעולה אשר בה ילמד החניך. ננצל את מחשבתו ודמיונו, בכיוון הנכון.

פעולה 1

את הא"ש הראשון נתחיל עם דמדומים כדי להסביר לפני הפעולה את הכללים העיקריים שיש לשמור עליהם בא"ש. לאחר הסברים קצרים על משטר הלילה, נתחיל ללכת בשורה עורפית כשהמדריך בראש ומדריך נוסף במאסף. רק אחרי שהלכו כעשר דקות בשקט נתחיל ללמד על ההתנהגות והכללים התופסים בלילה: ראשית **התפקדות**. אחרי שהתפקדו בסדר ובשקט כמה פעמים במקום, יתחיל המדריך ללכת ומדי פעם יורה על התפקדות תוך כדי הליכה. בנקודה זו יש לעצור, להושיב את החניכים (רצוי בישיבת ברכיים כדי שלא יהיה נוח מדי - בלילה לא יכול המדריך לדעת מי מקשיב ומי לא ובישיבה כזו כולם מקשיבים כדי שיוכלו לקום יותר מהר). ולהסביר על התנועה בהסתר בלילה. סיפור קצר על פעולת לילה שהצליחה בגלל שנערכה בלילה. אחרי הסיפור ישאל המדריך לגבי הבדלים בין יום ולילה ולמה קל יותר לנוע בהסתר בלילה? לסיכום התשובות יסביר המדריך: ביום - טווח הראייה גדול מטווח השמיעה, בלילה - טווח השמיעה גדול מטווח הראייה.
מסקנה - החשכה והשקט הם המסתור בלילה. עצירה בלילה מחייבת עמידה שפופה, התצפית בלילה, בשכיבה. בגד כהה בלילה מהווה מסתור - בגד בהיר מגלה. בעצירה, מפנה הראשון מבטו שמאלה, השני ימינה וכן הלאה. לפני אחרון מביט אחורנית והאחרון קדימה. קולות בלילה, צעדי הליכה, שתיית מים ושפיכת מים, שיעול, שבירת ענף, רשרוש בגפרורים או מפתחות, קריעת נייר, שקשוק כסף, סגירת אבזם בחגורה, זריקת אבן, כל אלה נשמעים בלילה בבירור ולכן יש להיזהר. אסור לנוע על קו רכב מפני שכל הנמצא על קו הרכב בולט, ואסור ללכת בתוך ואדי מפני שאפשר להיתקל במארב של הקבוצה היריבה. יש לנוע בשני שליש מדרון תוך שמירה על הליכה שקטה, על ידי הרמה של הרגלים והנחתם על האדמה ("הליכת רפאים") ולא על ידי גרירה הגורמת לרעש של שפשוף בקוצים, התקלות באבנים ודרדורם, או בעיטה בפח.
את הא"ש הזה נגמור באימון של הליכה שקטה, תוך שמירה על הכללים, כשהפקודות נאמרות בלחש (לא בלחישה רועמת) - או מועברות בלחישה מאחד לשני; התפקדות אחרי כל עצירה ברגע שממשיכים ללכת, אפילו היא חטופה, וחיקוי תנועות המדריך: המדריך נעצר ומתכוּפף - כולם כמוהו, הולך שפוף, כולם כמוהו וכד'.

פעולה 2

את הא"ש השני נתחיל בחזרה על כל מה שנלמד בא"ש הראשון. אם יראה המדריך שהדברים נקלטו כראוי ילמד חומר חדש, אם לא - יחזור על כל מה שנלמד בא"ש הקודם, מפני שאין טעם בלימוד דברים חדשים כשהקודמים אינם זכורים.

"אויב מימין" - לשמע הקריאה כולם קופצים שמאלה ונשכבים אחד ליד השני בזיג-זג - ראשון שוכב חצי קדימה וימינה, שני חצי קדימה ושמאלה וכן הלאה, הלפני אחרון שוכב כשפניו אחורה והאחרון כשפניו קדימה. כל חניך סוקר על ידי כך גזרה מסוימת וכל קבוצה מכסה בסקירה מעגל שלם ועל ידי כך נמנעות הפתעות מכל צד שהוא.

"אויב שמאלה" - לשמע הקריאה נשכבים באותה צורה כנ"ל אבל בצד ימין של הדרך.

"אויב מלפנים" - קופצים לשני צדי השביל, ראשון שמאלה, שני ימינה וכן הלאה, ושוכבים בשני צדי השביל כמו במקרים הקודמים.

"אויב מאחור" - מכינים מארב משני צדי השביל, כמו במקרה הקודם, אלא הפעם השכיבה היא בכיוון ממנו באה הקבוצה. בכל המקרים לא מתגלים לאויב אלא אם הוא קטן בכוחו. אם הוא גדול יותר - נותנים לו לעבור בלי להתגלות.

"פרוז'קטור" - פירושו שזרקור סורק את השטח ויש להיזהר. בהישמע הקריאה הנ"ל כולם נשכבים במקום עומדם, בלי לנקות את השטח מאבנים או קוצים, ושוכבים עד לפקודתו של המדריך על תזוזה. קמים בלי לדבר ובלי להתנקות ועוזבים את השטח הנתון לסריקתו של הזרקור במלוא המהירות.

"רקטה" - פירושו שנורתה רקטת תיאור על ידי מטוס והשטח נתון לסריקה מלמעלה. במקרה זה לא נספיק ליפול על הארץ, בגלל מהירות הארת השטח ונקפא במקום, בתנוחה שבה נמצאנו עם הקריאה. (אין צורך להניף ידיים ולעמוד על רגל אחת כאילו נעצרת תוך כדי פגיעה, את הורדת הדגל לא יראו מלמעלה ועמידה על רגל אחת, לא רק שאינה יציבה, אלא היא פתח לנפילה על הארץ ולגילוי כל הקבוצה.)

מטרת התרגילים האלו היא להשאיר פתח לנסיגה ממקום ההיתקלות עם היריב, בניגוד לחייל שיקבל פקודה להסתער לכיוון האויב בלי שהות, כדי ליטול ממנו את גורם ההפתעה. תפקידו של צופה לצפות ולרגל את הנעשה בשטח האויב ולחזור עם ממצאים, ולא להתקיפו.

פעולה 3

בא"ש השלישי נסכם את שני הא"שים הקודמים על ידי משחק של התגנבות יחידים בהתחלה ועל ידי משחק מארב לקראת סוף הפעולה. **בהתגנבות יחידים** כולם מתגנבים אל המדריך, תוך הסוואת כל מה שנוצף והתנועה שקטה אשר תכלול הליכה שפופה וזחילות. **משחק מארב** נשחק על ידי חלוקת הקבוצה לשניים. קבוצה ראשונה מתרחקת ומציבה מארב, השנייה צריכה למצוא אותה ולהפתיע את המארב. נצחה הקבוצה אשר הצליחה לקיים מארב על הקבוצה השנייה. אם יש זמן, מחליפים בתפקידים והקבוצה שארבה צריכה למצוא את הקבוצה השנייה.

פעולה 4

אחרי שלמדו במשך כמה פעולות לילה לנוע בשקט ולהיזהר מיריבים בלתי צפויים, נוכל לקיים א"ש אשר במרכזו תעודנה חטיפות של חניכים על ידי מדריכים ו"אמבוש" - מארב של חניכי אחווה אחת על חניכי אחווה שנייה, כשהמטרה היא להבהיל ולא לחטוף או לחכות. הקבוצות השונות ישתתפו באותו זמן בא"ש כשבכל קבוצה מדריך אחד והאחרון יהיה החניך האמץ ביותר המתנדב לכך. הדריכות בפעולה זו תהיה גבוהה מאוד ותנצח הקבוצה שלא הצליחו לחטוף ממנה או בגלל שלא גילו אותה, או בגלל שהיא גילתה את החוטפים לפני שאלה ביצעו את זממם, ובאשר הצליחה לקיים מארב מוצלח על אחווה אחרת.

יש להזהיר את החניכים על כך שעומדות להתבצע חטיפות, גם כדי להגביר את המתח והשקט בא"ש וגם כדי למנוע היסטריה כאשר ייחטף מישהו. ברור שלא נספר לחניכים שהחוטפים הם מדריכים ושאינו מה לדאוג, אלא נספר שיש שמועות שבשטח בו יערך הא"ש יסתובבו חניכי שכבות בוגרות כדי לבחון את החניכים. המבחן הוא רציני מאוד, כי לפיו יקבעו מי צופה אמיתי ומי לא. כל סיפור אחר שעולה בדמיון אפשר לספר, כל זמן שאינו פרוץ למדי. אינני ממליץ על השימוש הנפוץ בסיפור על האסירים שברחו מכלא "דמון", ומסתובבים בשטח, היות שאז לא חושבים החניכים על שום דבר פרט לצורת האסיר, הנראה בעיניהם כמפלצת, או על "האם רק ירביץ לנו או ירוג אותנו?". בנוסף לכך: מידי פעם הסיפור נכון - ומסתבר למחרת בבוקר שאמנם הייתה בריחה מהכלא. היה אף מקרה שהחניכים עזבו את הצופים אחרי שגילו את המתיחה בטענה ש"אם המדריך משקר לנו אנחנו לא מוכנים להיות בצופים". לכן, היזהרו בסיפוריכם.

פעולה 5

בפעולה זאת ילמדו החניכים להכיר את הלילה, כדי שיוכלו לנוע מרחקים בלילה בלי לפחד. פעולה זו נועדה לפתח את כושר הבחנתו של החניך ולהוציא ממנו את הפחד מהלילה שהוא בעצם הפחד מהלא ידוע.

את הפעולה הזאת הייתי מתחיל בהקראת הסיפור העוסק בא"ש לילה מתוך הספר "חבורה שכזאת" והדבר מחייב להתחיל עם אור יום. בפעולה זו ישמעו החניכים דברים ששמעו כבר ואשר על פיהם התאמנו, כמו: על רעש הנגרם על ידי מים הנשפכים על סלע או על משטר לילה, ובנוסף לכך ישמעו על קולות הלילה. לפי השיטה המתוארת בסיפור יסתדרו החניכים מסביב למדריך במעגל, יפנו אל החשכה וכל אחד יצעד 10 צעדים קדימה, יתיישב במקום אליו הגיע ויקשיב. אחרי 5 דקות יקרא המדריך חזרה ושאל כל אחד מה שמע. עתה יבקש המדריך לחזור על התרגיל והפעם להקשיב יותר טוב לקולות הלא טבעיים. המדריך ישפוך מים, ימחא כפיים ויקפוץ במקום על כסף בכיסו שיצלצל. כשיחזרו החניכים ישאל אותם מה שמעו. אחרי שלמדו להכיר את הלילה נעבור ל"אומדן מרחקים בלילה": אסור לאמוד מרחקים בלילה - יש יותר שטחים מתים וככל שאור גודל יותר הוא נראה קרוב יותר. עיר הנמצאת במרחק 30 ק"מ אשר אורותיה חזקים, תראה קרובה יותר מכפר קטן הנמצא במרחק 10 ק"מ אשר אורותיו חלשים ומועטים. לשם הדגמה ישלח המדריך חניך עם פנס וחניך עם גפרורים. הראשון למרחק של 30 צעדים והשני למרחק של 20 צעדים ויבקש מהם להדליק אור. עתה ישאל את החניכים איזה אור קרוב יותר.

בדרך חזרה לבית הצופה יש לערוך תרגולים ב"גילוי אויבים" ונסיגה.

פעולה 6

מציאת כוכב הצפון - ניווט לילי. את כוכב הצפון נמצא בעזרת 4 גורמים. העגלה הגדולה הכוללת 4 כוכבים כגלגלים ו - 3 ביצול / העגלה הקטנה אשר הכוכב בקצה היצול שלה הוא כוכב הצפון / הקסיופאה W גדול הכולל חמישה כוכבים / חץ הדרום - הבנוי כמעוין אשר בקצהו זנב.

עגלה גדולה - מעבירים קו דמיוני בין שני הגלגלים הקיצוניים וממשיכים אותו באורך פי 5 מהמרחק בין שני הכוכבים ומגיעים לכוכב הצפון.

קסיופאה - נחבר את שני הקיצוניים וניקח קו דמיוני ב - 90 מעלות מהכוכב התחתון ובאורך הכפול מקו בין שני הכוכבים הקיצוניים.

חץ הדרום - נעלה דרך זנב החץ לעבר הכוכב שנמצא בראשו ונמשיך בקו ישר לרוחב הרקיע עד שנגיע לכוכב בודד, הזוהר יותר מהאחרים סביבו, כוכב הצפון. כדי להיות בטוחים במציאת הכוכב יש להשתמש בשני גורמים שמימיים כדי למצוא.

הערות: רוב המדריכים רואים בא"ש לילה פעולה מיוחדת, אשר צריכה לבוא בתדירות של אחת לחודשיים שלושה, כמו מחנון, ואשר צריכה לכלול את כל החומר בבת אחת, כולל חטיפות ומארבים ("אמבושים"). השגה זו מוטעית לחלוטין וגורמת לא"ש הלילה להיות ארוכים, חסרי מטרה ובדרך כלל לא מוצלחים (למרות שהחניכים מתלהבים).

ככל מדריך אחר נתקלתי בחורף בבעיה שמחשיך מוקדם מאוד ואי אפשר לעשות פעולה שלמה באורך מלא. הפתרון לבעיה נמצא בא"ש לילה כל פעולה: א"ש כזה יהיה קצר יותר, יהווה אימון לשמו, של הליכה שקטה, התמצאות, או אפילו תרגול במארב על הקבוצות החוזרות עם חשכה לבית הצופה ואינן מחכות להפתעה המזעזעת של מארב. לחניכים לא ימאס אפילו תעשה שני א"ש לילה בפעולה אחת. הם אוהבים את המתח שיש בא"ש. בדיוק כמו שאוהבים לקרוא ספרי מתח. במשך כל החורף (כשלא יורד גשם) קיימתי א"ש לילה אחרי כל פעולה, שנמשך כשעה - שעה וחצי ונגמר לפני 7 בערב. התוצאה הייתה שבכל משחק שדה לילי, ובכל מארב, האחוה הצטיינה והייתה מנצחת. אותם "ניצחונות קטנים" הביאו להרמת המוראל, לגיבוש ועקב אלה לכך שהחניכים היו מוכנים לתת והרי לכך אנו חותרים. חניך ירגיש עצמו שייך למקום לו הוא נותן, יותר מאשר למקום ממנו הוא רק מקבל. כל אחד אוהב לתת ומרגיש סיפור מכל תרומה שלו,

רוב החניכים צריכים רק דחיפה קטנה לכך, ואת הדחיפה ניתן לתת בדרך הנ"ל, בלי להרבות בבקשות ותחנונים.

פעולה 7

1. סחיבת דגלים לילית.

2. "כיבוש יעד" - דומה ל - 1. במקום לסחוב דגלים צריך לכבות לפיד בעזרת האדמה סביבו. המתקיפים יוצאים לכיבוש כשפיסת נייר מחוברת לחולצה מחוברת לחולצה על הגב, בסיכה. המגינים מחסלים מתקיף על ידי קריעת הנייר. המגן יכול להוריד את הנייר גם כאשר המתקיף נמצא ליד הלפיד ומנסה לכבותו, אולם יש מרחק מסוים מהלפיד לתוכו אסור למגן להיכנס אלא במקרה של רדיפה אחר מתקיף. כלומר, אסור למגן לקיים מערב בתוך השטח האמור. נצחה הקבוצה אשר מתקיפה הצליחו לכבות את הלפיד.

3. התגנבות יחידים.

4. עיקוב לילי - מבוסס על סימני דרך. שתי קבוצות לפחות משתתפות, עוקבת ונעקבת. הקבוצה הנעקבת יוצאת ובדרכה עליה לסמן את הדרך בה עברה, בחצים בולטים מאבנים או מעצים. אחרי 15 דקות יוצאת הקבוצה העוקבת לדרכה. הקבוצה הנעקבת עוצרת אחרי 20 דקות של הליכה ומחפשת מקום למארב סמך למקום סיום הסימנים. הקבוצה העוקבת צריכה להגיע למקום המארב בלי להתגלות לאורבים, לגלות את מקום המארב ולהפיתע את האויבים. נצחה הקבוצה אשר הצליחה להפיתע את הקבוצה השניה.

5. "הברחת נשק" - שתי קבוצות, בכל קבוצה מגינים ובלדרים (קשרים). תפקיד כל קשר בכל קבוצה להעביר ידיעה, בלי להיתפס על ידי המגינים של הקבוצה השניה. כל קשר מקבל מילה אחת על פתק אותו הוא צריך להסתיר היטב על גופו. אם ייתפס יוכל להגיד שאין לו ידיעה והוא נשלח כמטעה. אם לא יאמינו לו מותר להם לעשות חיפוש ואם ימצאו את הפתק יחשב שבוי. אם לא מצאו בתום 5 דקות של חיפושים ישתחרר הקשר וימשיך בדרכו, כשיש למגינים אפשרות לתפוס אותו שוב ולערוך חיפושים נוספים. כל המילים יחד, אצל כל הקשרים מכל קבוצה מהווה משימה לקבוצה שעליה לבצע ברגע שמפענחים את הכתוב בהודעה על ידי צירוף הפתקים בסדר הנכון. קבוצה יכולה לפענח את המשימה גם אם חסרים בה פתקים. אם אמנם הצליחה לפענח למרות שנתפסו כמה קשרים, משתחררים הקשרים משביים ועוזרים לקבוצה בביצוע המשימה. בינתיים ממשיכים מגיני הקבוצה ש"שברה" את התשדורת לעכב את קשרי הקבוצה השניה ולנסות לתפוס אותם. אם הצליחו גם אלה לעבור עוזבים המגינים את משמרתם ומצטרפים לקבוצתם לביצוע המשימה. המשימה עצמה יכולה להיות חיבור המנון או כל דבר אחר שיעלה בדמיונם הפרוע של המדריכים ואשר יהווה סיום משעשע.

6. "מחפשים את המטמון" - שלוש קבוצות. לכל קבוצה מגינים ומתקיפים. הקבוצות מתפרשות בשטח ויוצרות משולש שווה צלעות. במקום היציאה מסמנים מעגל בקוטר של 2 - 3 מ' על ידי פנסים סינניים (נרות בתוך שקיות נייר), ובאמצע המעגל שמים מעטפה הכוללת קרעים של נייר עליו כתוב איפה המטמון. (דאג שיהיה זה נייר עיתון כדי שיהיה יותר קשה לפענח את הכתוב). קבוצה 1 צריכה לקחת את המעטפה ממעגל 2, 2 מ - 3 ו - 3 מ - 1. (המרחק בין הקבוצות צריך להיות של לפחות 5 דקות הליכה, כך שאף קבוצה אינה יודעת את מיקומן של שתי האחרות. מתקיפי כל קבוצה צריכים למצוא את המקום במשחק עצמו). ברגע שמצליח מתקיף אחד לקחת את המעטפה, כל המתקיפים, כולל אלה שנתפסו, רצים אתו חזרה למקום כדי לאסוף אל המגינים. אם מתברר שהקבוצה שהייתה צריכה לקחת את המעטפה מהמעגל לא הצליחה, נשארים המגינים ורק המתקיפים פונים למצוא את המטמון. אם הקבוצה השניה שלחה שלושה מתקיפים וכולם נתפסו, עליה לשלוח מגינים שלה לנסות לסחוב את המעטפה. אם גם אלה לא הצליחו יעשו המגינים חסד ויתנו לה את המעטפה, שכן המתקיפים כבר יצאו לדרכם לחפש את המטמון מזמן ולקבוצה שלא הצליחה יש עוד לחבר את הקרעים ולפענח את הכתוב. כל זה מהווה עיכוב מספיק. המגינים יצטרפו אל המתקיפים בחיפושים או באכילה, אם נמצא המטמון.

את המטמון אפשר לפזר בין השיחים מסביב, או על העצים. בקבוקים אפשר לתלות על העצים עם חבל דק.

משחקים נוספים: וריאציות של המשחקים הנ"ל או המצאות מקוריות של המדריך לפי תנאי השטח.

אחרי מספר א"שי לילה, בהם לומדים החניכים כיצד מתנהגים בלילה, אפשר להגדיל את מספר המשתתפים במשחק, ולסבכו ככל שגיל החניכים גבוה יותר. את משחק המטמון יכול לשחק שבט שלם עם שכבות גיליות שונות, ואז תכלול כל קבוצה מגינים, מתקיפים, קשרים בין מתקיפים ומגינים, קשרים בין המתקיפים למרכז וכד'. מספר הקבוצות יכול להיות גדול יותר. אפשר לסדר כמה מעטפות, בכמה מקומות אשר סחיבת כולן תוביל לפתרון תעלומת הימצאות המעטפה אשר בה יהיה כתוב היכן המטמון.

את משחק העיקוב אפשר גם כן לשחק עם כמה גילים. המשחק הופך למשעשע יותר ככל שגדול יותר מספר הקבוצות המשתתפות, כיוון שאז קורה שקבוצה אחת עולה על עקבות נעקבת של קבוצה שניה ויש מארבים כפולים או התנגשויות בין עוקבים ועוקבים ובין נעקבים לנעקבים אחרים. התוצאה במשחק זה היא בדרך כלל האידיאלית לכל תחרות. "תיקו"!

● בחזרה לטובן העניינים לחץ כאן.

משחקים

המשחקים שלפניכם נועדו לסיומי פעולות. כאשר פעולה בנושא מסוים לא תופסת את החניכים יכול המדריך להפסיק את הפעולה, לפני שמתחילה השתוללות רבת, ולגשת למשחקים אלה, שברובם נועדו להוציא את ה"מיץ" מהחניכים. אמנם הרגשת המדריך לא תהיה טובה, אם יאלץ להפסיק את הפעולה, אולם זה הרע במיעוטו. עדיף שהמדריך ירגיש טעם רע מפעולה אשר החניך, והסיבות מובנות.

"מטוטלת" - כל החניכים יושבים במעגל ישיבת ברכיים כשידיהם לצדי גופם. מתנדב עומד באמצע המעגל, מתוח כמו קרש, וצריך ליפול לכיוון אחד החברה. הנ"ל צריך לפשוט ידיו ולטלטל את המטוטלת לעבר חניך אחר. כעבור כמה פעמים מתחלף המטוטלת. זהו משחק אומץ.

הגמל - מחלקים את האחוה לשלוש. כל שלשה יוצרת גמל. הראשון עומד כשידיו ב"נוח" מאחורי גבו, השני שם את ראשו על ידיו משולבות האצבעות של זה שעומד, ומקיף את מותניו ומשלב את ידיו לפני בטנו. השלישי רוכב. כל ה"גמלים" עומדים לפני קו. לקול שריקה צריכים הגמלים לרוץ אל המדריך, העומד 20 צעדים מהם, להקיפו ולחזור לקו בלי להתפרק. ניצח הגמל שהגיע ראשון בלי להתפרק.

"טרחנים וטרדניים" - המשתתפים מתחלים לשניים ועומדים שורה מול שורה. שורה אחת "טרדנים" ושורה שנייה "טרחנים". המרחק בין השורות 2 מ'. המדריך קורא: "טרדנים" ירדפו הטרדנים אחרי הטרחנים, ולהפך. חניך שנתפס יוצא או מקבל נקודה. אפשרויות הבלבול רבות ביותר, למשל "תר" נגולים / או גנבים וגנננים.

תופסת - 1. תוספת זוגות המשתתפים רצים בזוגות יד ביד.
2. תופסת בית חולים - החניך שנתפס צריך לרוץ עם ידו על המקום בו נגעו כשנתפס.
3. השרשרת התופסת - נתפס חניך ייתן ידו לתופס ויחד ינסו לתפוס אחרים וכן הלאה.

מרוץ שרשראות - המשחקים מסתדרים בשתי שורות, כל אחד מחזיק ברגל חברו שלפניו. שתי השורות נעות לעבר מטרה שסומנה מראש. מפסיקה הקבוצה שנתפרדה. אפשר אחרת - הכללים כנ"ל, אלא כל אחד מחזיק יד ימינו בין רגליו לאחור, ויד שמאל פשוטה לפנים לאחוז בימין חברו שלפניו.

קרב תרנגולים - כל משתתף, בעזרת ידיו המשולבות בלבד, מנסה להפיל את חברו על ידי

דילוגים על רגל אחת. אפשר לסבך ולהכניס 4 משתתפים - 2 נגד 2 או יותר. אפשר גם לקבוע תחום המגרש.

שלושה או חמישה מקלות - ריצה וקפיצה מעל למקלות תוך הרחקה מתמידה והגדלת הרווחים.

משיכת חבל חי - כל משתתף אוחז במוטני חברו שלפניו. שתי קבוצות עומדות זו מול זו, הראשונים משלבים ידיים ולפקודה מתחילים למשוך. ניצחה הקבוצה שגררה את יריבתה 2 מ' או שגרמה ליריבתה להיפרד.

מלחמת טנקים - שתי קבוצות בשורות חזיתיות זו מול זו במרחק 2 מ'. כל קבוצה אחוזה על ידי חברה כחומת מגן (חיבוק מותניים). בהינתן האות, מתקרבות הקבוצות אחת לשנייה והודפות כל אחת את יריבתה תוך כדי שאגות קרב.

סוס ארוך - שתי קבוצות + סבתא שתעמוד ליד הקיר. המטרה: הקבוצה הקופצת צריכה לנסות להפיל את ה"סוס" שהקבוצה השנייה יוצרת, או להפרידו.

חמור קצר - שתי שורות. בהינתן האות צריכים החניכים לפתוח רווחים של 2 מ' בין אחד לשני, להתכופף, והראשון מתחיל לקפוץ מעל לכולם, מגיע לסוף מתכופף אף הוא, גומר הראשון לקפוץ מעל לכולם, נותן צעקה והשני מתרומם וקופץ, וכן הלאה עד שגומרים סיבוב. נצחה הקבוצה שגמרה ראשונה סיבוב.

ראש זנב - שתי שורות. המדריך קורא "ראש" כל הקבוצה רצה מסביב לראשון ומסתדרות באותו סדר. "זנב" - כולם רצים מסביב לאחרון. מדי פעם יש להחליף את העומדים בקצוות.

תפוס את הארנבת - כל האחוזה עומדת בשורה עורפית כשכל אחד מחזיק במוטני רעהו שלפניו. חניך אחד הוא התופס ומטרתו להתחבר אל האחרון וכל השורה צריכה למנוע את התפיסה על ידי התפתלות. אפשר לעשות אותו הדבר עם שתי קבוצות המנסות כל אחת לתפוס את זנב חברתה.

המנהרה - שתי שורות. כולם עומדים בפיסוק רגליים. לקול שריקה צריך הראשון לעבור בין רגלי כולם. הגיע לסוף - יצעק לשני וכך עד שכל הקבוצה עומדת שוב מאחורי הראשון. נצחה הקבוצה שגמרה סיבוב ראשונה.

מוכנים לקטיף - שתי קבוצות. לכל שריקה כל קבוצה צריכה למצוא עץ ולהיות תלויה עליו תוך זמן מוגבל.

פינוקיו - אחד עומד במעגל שהיתר יוצרים סביבו על ידי נתינת ידיים. כולם צועקים: "פי-נו-קיו" בשתי ההברות הראשונות רצים במעגל ותוך כדי צעקת ההברה האחרונה כל אחד נותן קפיצה לכיוון אחר, תוך כדי עזיבת ידיים וניסיון התרחקות מקסימלי מ"פינוקיו" העומד במרכז. גם זה שעומד במרכז קופץ אחרי מישהו לשמע ההבהרה האחרונה. מטרתו, בשלוש קפיצות לדרוך על רגלו של אחד החברה. הצליח, השני יוצא. לא הצליח, זה שהצליח להכשילו הופך ל"פינוקיו".

שני כלבים ועצם - שתי קבוצות. 20 מ' ביניהן. באמצע, בתוך עיגול קטן, שמים עניבה. לכל אחד בכל קבוצה יש מספר מ - 1 והלאה. המדריך קורא, למשל: "2 ו 2" כשהוא מצביע לכיוון ממנו צריך לבוא אחד ולכיוון ממנו צריך לבוא 2. הם רצים לרכז ומטרתם לסחוב את העניבה מתחת לידי חברם. זה שהצליח צריך לרוץ חזרה לקבוצתו כשהשני רודף אחריו לתופסו. הצליח לתופסו, הנתפס שבוי של התופס, לא הצליח, התופס שבוי של הסוחב. כדי לשחרר שבוי צריך אחד מהקבוצה השניה לגבור על השובה.

בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

יום שדה

לימוד הקמת מחסות - אוהל סיירים

על המדריך להחליט מה מטרת המחנה:

1. לימוד הקמת מחסות - אוהל סיירים, אוהל בדואי, אוהל מטה וכד'.
2. יום בישול ושדאות (כלומר, הקמת מחסות בתור דבר משני).

לימוד הקמת מחסות - אוהל סיירים

לפעולה זו נאמר לחניכים להביא את הציוד הבא: שמיכה, חבל אישי, 4 יתדו, חוט שמשון, מוט אישי, תרמיל צד ובו ארוחת בוקר, 10 וצהרים, מימייה, כובע, נעליים שלמות.

בפעולה זו ישים המדריך דגש על בניית אוהלים, ניקוי מבפנים ומבחוץ, מתקני מחנוך וכל הקשור לכך. הפסקות האוכל תהיינה לאוכל בלבד, ולא לבישול. כל אחד יאכל מה שהביא והפעולה תימשך. אפשר לשחק משחקי מחנה במחנוך כזה, אולם לא משחק שדה, לא כדור ולא שום דבר אחר אשר יטה את הפעולה מהנושא אותו בחר המדריך. בפעולה זו ילמדו החניכים שאת שתי השמיכות מחברים עם 5 כפתורי שדה חזקים, עם אבנים קטנות. לפני כל כפתור מותחים את השמיכות כדי שלא ייווצרו כפלים. ילמדו איך מותחים את החבל, אם הוא בין שני עצים, או איך מותחים אותו בין שני מוטות לשתי יתדות עם חצאי קביעות. כששמים את השמיכות על החבל, כפתורי השדה צריכים להיות בפנים ולא בחוץ: א. כדי שלא יוכל מישהו לפרק מבחוץ. ב. יותר יפה. ג. יותר חזק - מפני שהחבל המתוח לוחץ על הכפתורים ועל השמיכות כך שרוח לא יכולה לעבור בין השמיכות ולשחרר את המתיחה. בקיץ יהיה האוהל כמה ס"מ באוויר כדי שיוכל להיכנס אוויר מכל הצדדים. בחורף יגיעו השוליים עד לאדמה, לתוך תעלות חפורות לקליטת המים והטייתם מהאוהל למורד או לבור מים. את האוהל יש למתוח מתיחה מקסימלית על ידי חבל המחזיק את האוהל ועל ידי חיבורן של 5 יתדות למשיכות, על ידי חבלים המחברים לשמיכות בכפתורי שדה חזקים, הנמצאים 10 ס"מ מעל לשולי השמיכות ובכך מונעים את קריעת השמיכות ונותנים לאוהל צורה יפה יותר. על אותם שוליים אפשר בזמן הגשם או רוח חזקה לשים אבנים.

רק אחרי שכל חניך יודע איך בונים אוהל סיירים יוכל המדריך להתחיל במשחקי מחנה!

לימוד הקמת מחסות אחרים יילמד באותה צורה - שים דגש על הקמת המחסה כדי שבמחנות הגדולים לא תצטרך לבנות לכל החניכים את האוהלים עקב חוסר ידיעתם!

בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

יום בישול

לפעולה זאת נאמר לחניכים להביא: מימייה, צלחת, ספל, סכו"ם, הירקות והפרות הנחוצים להכנת הארוחה. תרמיל ובו כל הדברים הנזכרים, כובע, נעליים שלמות, חבל אישי. בפעולה זו ישים המדריך את הדגש על פעולת השדאות ועל הבישול, תוך הסבר מה עושים ואיך עושים. אל תבשל לחניכים, למד אולם לבשל! החניכים יבשלו בעצמם אחרת אין לפעולה ערך.

אפילו אם יהיה האוכל שרוף, יערב לחיכם מפני ש"אנחנו עשינו אותם."

לפעולה זו יובא ציוד אחוותי לבישול: מחבתים, כפות טיגון, סירים, מצקות, סכינים לקילוף תפ"א ופותרון, אם נחוץ. בנוסף: ג'ריקנים למים (3 ליטר לחניך) וכלי ניקוי.

אוכל: שמן, מלח, ביצים, המבורגר, סוכר וקפה ייקנו במרוכז.

עם התחלת פעולת הבישול ילמד המדריך את סוגי הכירות בלי לשכוח שהפתח בכיוון הרוח. (כירת אבנים, כירת יתדות, חצובה, כירה צופית וכו'). אם יש זמן אפשר ללמד כירה תפורה עם דפנות מבוץ (מין "טבון") והיא היעילה ביותר לבישול בגלל שירת החום שלה. בכל כירה חשוב שהעצים ימלאו אותה עד לתחתית הסיר או הכלי בתוכו מבשלים. האש יותר קרובה לכלי, - גם החום על תחתית הכלי גדול יותר ואין רווח בו יוכל להיכנס אוויר או רוח המהווים מבוסס מהחום. לפני הדלקת הכירה יש לדאוג למספיק עצים לידה החתוכים לגודלה. כשהאש דולקת לא מכניסים קש או זרדים פנימה. אלו רק גורמים לעשן ואפר וחונקים את האש.

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

שדאות

פעולת השדאות, איזו שתהייה, צריכה להיערך בבוקר לפני האוכל. על המדריך לקחת בחשבון שעתיים וחצי - שלוש שעות להכנת האוכל, אכילה ושטיפת הכלים, אחרי האוכל אפשר לקיים משחק שדה ומתקפלים הביתה. בצע במחנן רק מה שאינך יכול לבצע בסביבת שבטך.

זכור! כאשר הנך יוצא לפעילות של יום אחד אל תיתן לחניכך מנוחה - היא אינה נחוצה להם. תוכל להיווכח בכך בעצמך כשתראה איזו השתוללות יש במקום לנוח. נצל את עודף המרץ למשחק או פעולה נוספת. לשון יספיקו בבית!

את התוכנית, המחנן, או יום הבישול הכן בקפידה, כולל: הסעה, אם יש צורך, מקום למילוי מים, רשימת ראשי-פרקים של הדברים שצריכים להתבצע במחנן. הודע שבועיים מראש על היציאה.

אף פעם אל תיקח מדריכי עזר אם אינם נחוצים. אפילו אם הם חבריך הטובים ביותר, הם אינם מדריכים, אינם יודעים כיצד מתייחסים לחניך, ואין להם אותו יחס לפעולה כמו שיש לך. לפעמים אפילו על החבר הטוב ביותר אי אפשר לסמוך בעיקר כשנתקלים במשהו בלתי נעים שצריך להתבצע תוך כדי המחנן. (חבישת חניך פצוע, הבאת מים ממקום מרוחק, או שינוי החלטה של הרגע האחרון מפאת סיכון יתר של החניכים).

● בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.

עמלנות

אנו מכירים כמה שטחים בעמלנות הצופית (בעזרת חבל).

1. כריכות - החומר בליווי ציורים נמצא בחוברת צופיות מעשית מאת משה זילקה.
2. קליעות, קיים מספר רב של קליעות (צופית מעשית / מ. לפניכם הקליעה הבסיסית - קליעת עניבה.

קליעת עניבה: בקצה כל חבל צופי חייבת להימצא עניבה המשמשת לקשירה מהירה של עצמים שונים, פלצור, החזקת חבל ועוד.

פרום את החבל כ - 10 ס"מ. צור בו כפל בגודל שתוכל להכניס כף ידך לתוכו (מבלי להתחשב בחלק הפרום) כך שהקצה החופשי יהיה משמאל הכפל. (זאת בחבל השזור ימינה, חבל שזור שמאלה עליך לשנות). הנח את הגדילים זה על יד זה. (1)

טול את הגדיל הסמוך לחבל - הימני ביותר - והכנס אותו מתחת לאחד מגדילי החבל שלמעלה. מתח. (2) את הגדיל האמצעי העבר מעל הגדיל שמתחתיו עבר הגדיל הראשון וקרוב יותר לכפל עצמו, ומתחת לגדיל שמתחתיו. מתח. (3)

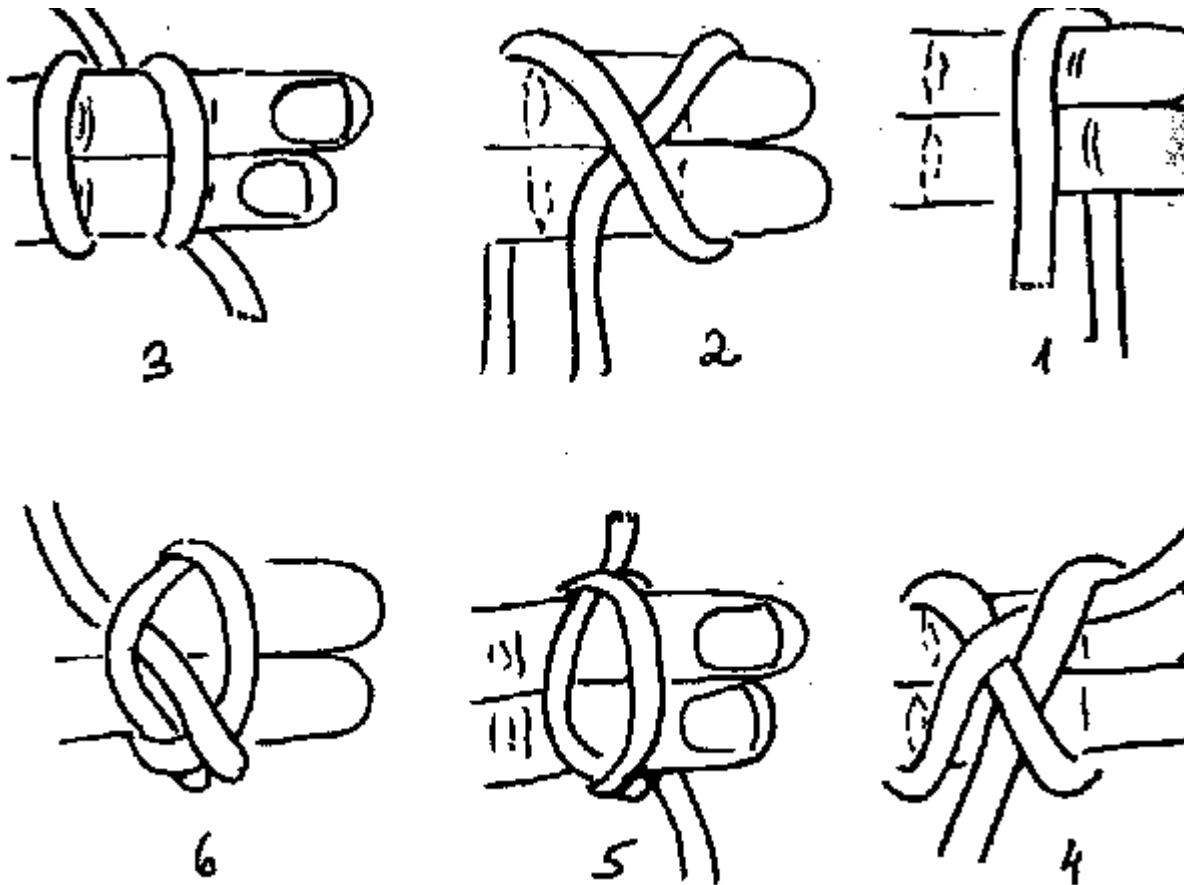
הפוך את העניבה עם גבה אליך. טול את הגדיל השלישי והעבר אותו משמאל לימין. מתחת לגדיל החבל אשר מתחתיו עדיין לא קלעת שום גדיל. מתח. (4.)

תקבל תחילת קליעת עניבה. הבא את כל הגדילים לגובה אחד. מכל שביל יצא גדיל אחד, ובכל שביל יכנס גדיל אחד. (4 - 5.) המשך לקלוע על ידי שתעביר כל גדיל מעל גדיל ומתחת לבא מתחתיו. הוצא מכל גדיל מספר סיבים המשך לקלוע ולהוציא מספר סיבים מכל גדיל לפני הקליעה הבאה. אחרי 3-4 קליעות סיים. חתוך את הסיבים הבולטים או פרום אותם לגמרי וחרוך באש, על ידי סיבוב הקליעה מעל נר או גפרור.

גלגל את הקליעה בין ידיך עד שתתעגל והגדילים יקבלו צורת החבל. אפשר לצבוע קודם את הגדילים בצבעים שונים, ונקבל תשבץ יפה בחבל, היכול לשמש גם לסימון החבל.



ראש תורכי: עקוב אחר הציורים. לאחר שהגעת לשלב 6 המשך לעקוב אחרי החבל מימין.



בחזרה לתוכן העניינים לחץ כאן.