



שם הפעילות: משחק אדום/שחור

הכותבת: לא ידוע

ערכים ומטרות הפעילות

שני המשחקים שמובאים בהפעלה זו פותחו על ידי כלכלנים שתחום עיסוקם נקרא "תורת המשחקים". המשחקים הללו קוראים תיגר על התפיסה האומרת כי תחרות תמיד תקדם את האדם ואת החברה. המשחקים מבהירים את ההכרעה בפניה עומדים בני אדם בחברה המודרנית. תוצאת המשחקים מחדדת את השאלה על אופי הבחירה שלנו. מדוע בחרו רובם ככולם באופציה התחרותית במקום זו של שיתוף הפעולה. האם זה משקף את הבחירה שלהם במציאות? האם במציאות הדברים עובדים כפי שהם מעוצבים במשחק? בטווח ארוך רווח במקרה של שיתוף פעולה והפסד בתחרות, או שבמציאות הכללים שונים מאשר במודל? על סמך מה?

קהל יעד

חברת הנעורים

משך הפעילות

כשעה וחצי

רשימת ציוד ועזרים

- סוכריות
- פתקים
- כלי כתיבה
- טבלת חוקי חלוקת הנקודות - <http://kib.migvan.co.il/he/node/649>
- טבלת סיכום הנתונים של המשחק "אדום שחור" - <http://kib.migvan.co.il/he/node/651>

מערך הפעילות

- יש לחלק את החניכים/ות לשש קבוצות.
- לכל קבוצה נותנים 10 סוכריות (כדאי מאד להגביר את התחרותיות על ידי שימוש בסוכריות כמייצגות את הנקודות והחניכים רואים שלמנחה- "הבנק" - נותרו עוד סוכריות רבות).
- כמו כן, לכל קבוצה יש לתת 10 פתקים.

1. המנחה מסבירה/ה את כללי המשחק:

- לפני שהמשחק מתחיל בפועל, על המנחה להגדיר במילים הבאות את מטרת המשחק: "אתם כתות באותה שכבה בבית הספר. הסוכריות הן כסף של השכבה. מטרתכם להשיג נקודות/סוכריות רבות ככל האפשר".
- בכל תור על כל קבוצה לבחור בצבע אדום או שחור. כל קבוצה, בתום כל סיבוב, תמסור למנחה פתק עליו יהיה כתוב מספר הקבוצה ואת הצבע בו בחרה: אדום או שחור.
- במשחק יהיו 10 סיבובים. יש לשים לב להוראת המנחה לאורך הסיבובים. חלוקת הנקודות תתבצע בתום כל סיבוב הצבעות ותירשם בטבלת סיכום הנתונים.
- הכללים למתן הנקודות:
- במידה וכל הקבוצות בוחרות בצבע שחור כולן נותנות למנחה 2 נקודות/סוכריות.
- במידה וכל הקבוצות בוחרות בצבע אדום המנחה כולן תקבלנה מהמנחה שתי סוכריות/נקודות.
- במידה והקבוצות בחרו בצבעים שונים יש לעקוב אחר טבלת חוקי חלוקת הנקודות.

2. **סיכום משחק "אדום שחור":** המשחק הזה מעורר תמיד הרבה מאד תגובות נסערות מצד החניכים. כדאי למנחה לרשום במהלך המשחק דברים שנאמרים בתוך הקבוצות ולהעלות אותם בדיון הסופי. מה גרם לרצות לשתף פעולה? אילו נסיונות במהלך המשחק גרמו להתחרט ומנעו שיתוף פעולה? כיצד מרגישים כשמצליחים "לדפוק" את הקבוצות האחרות ולזכות בנקודות בזמן שהאחרים מפסידים? מה המחירים שמשלמים על כך לטווח ארוך?

את ניתוח המשחק חשוב להתחיל מעיבודו לפרטיו עוד לפני שמשליכים אותו על החברה (אפשר להעלות ציטוטים שנרשמו במהלך המשחק כדי לעורר דיון ברמת החוויה האישית שלהם מהמשחק):

- מה הרגישו בעת המשחק?
- למה בחרו כפי שבחרו?
- מה קרה בהתייעצויות בתוך הקבוצה בין הקבוצות?
- מי המפסידים הגדולים?
- מי המנצחים?
- האם כך צריך להיות?
- מול מי בעצם הם ניצחו?
- האם המנצחים באמת ניצחו (להזכיר את מטרת התרגיל: הקבוצות הן כתות באותה שכבה)?

3. **ניתוח ונקודות חשובות מתוך הסימולציות:** בשלב זה של הדיון כדאי לשים לב לכך שבעולם המערבי, בעשרות השנים האחרונות, כלכלת השוק החופשי מתפתחת בד בבד עם תפיסות עולם חברתיות הטוענות כי תחרות מיטיבה עם החברה. הטענה היא כי ככל שקיימת תחרות גדולה יותר כך ירוויחו ממנה כלל האזרחים (מחירים ירדו, רמת השרות תעלה, היעילות תגבר, כל אדם יממש עד לשיא את הפוטנציאל האישי שלו ושביעות הרצון הכללית תעלה). כדי לחדד לחניכים את האבסורד בבחירה שבחרו בתוך המשחק "אדום שחור" כדאי להשוות את כמות הנקודות שנצברו בפועל על ידי כל קבוצה לכמות הנקודות שהיו יכולות להיות להן לו בחרו לשתף פעולה לאורך כל אחד מעשרה הסיבובים; אילו בחרו הקבוצות בכל אחד מעשרת הסיבובים של המשחק באדום כל אחת הייתה מרוויחה 20 נקודות ובסך הכל 120 נקודות היו מועברות מהמנחה לקבוצות. כלומר, השכבה כולה הייתה מרוויחה מכך שכל הכתות הרוויחו.

כדאי לשים לב לכך שבהוראות של המשחק לא הוכרזה תחרות בין ששת הקבוצות. **המטרה של המשחק הייתה להרוויח כמה שיותר נקודות/סוכריות מה"בנק" שנמצא אצל המנחה.** כאן כדאי לשים את הדגש על הפער וההבדל בין הניצחון לבין רווח. בדרך כלל הקבוצה שניצחה לא הצליחה להרוויח את כל מה שיכלה להרוויח. לעיתים נדירות יש קבוצה אחת במשחק שמצליחה לצבור יותר מעשרים נקודות במהלך כל המשחק. במקרה כזה החניכים מנסים "להוכיח" שהתחרותיות השתלמה ועלינו להעלות את השאלה מה היה קורה אם המשחק היה נמשך עוד עשרה סיבובים? המשך המשחק היה מעביר גם את הקבוצה המובילה להפסד, גם אם היתה נשארת מנצחת. כדאי להפנות את תשומת לב המשתתפים/ות לתחושה ש"ניצחון" זה מעורר אצל כל שאר המשתתפים ובעקבות כך גם לקבוצה הזוכה. כמו כן, הקבוצה עצמה הפסידה, כי השכבה כולה הפסידה. בהינתן משאבים מוגבלים, המשאבים נלקחים מכולם, כדי לדאוג לכולם. דבר חשוב נוסף שאפשר להוציא מחלק זה הוא נושא חלוקת משאבים (תקציב משפחתי, תקציב מדינה וכו'). ברווח "אישי" גדול-ההפסד גדול, גם באופן אישי וגם כלפי החברה הסובבת.

4. **לסיכום כדאי להדגיש שתי נקודות:**

1. מה גורם לנו להתחרות? - מערכת של הבניה חברתית הגורמת לנו לחשוב במושגים של תחרות, היא אינה טבעית יותר מכל צורת חשיבה שיתופית או אחרת. בהיסטוריה של חברות אנושיות אנו מכירים את כל צורות הארגון- גם שיתופיות וגם תחרותיות. כהכללה ניתן לומר שבחברות פרימיטיביות הנטייה היא לשתף פעולה. אלא שכדאי להימנע מכניסה למחקר אנתרופולוגי, אלא לבדוק מדוע אנו מתנהגים כפי שאנו מתנהגים והאם זה מיטיב אתנו.
2. מה המשמעות של הבחירה בתחרות מבחינת אופי החברה בה אנו חיים? איך זה קשור למישור האישי של חיינו? היכן אנו נתקלים בתוצאות של זה בחיי היום יום? אילו דוגמאות יש למשתתפים על כך מחייהם? איך הסתכלות חברתית כזו משליכה על האופן בו אנחנו עורכים את הבחירה שלנו?

תובנות ודגשים חינוכיים

- חשוב להגיד את מטרת התרגיל באופן ברור ומזוויק (כפי שנרשם בהוראות לעיל), אך לא לחזור עליה, כדי לחדד את הנקודה בדיון שאחרי המשחק, כשיתברר שרוב המשתתפים הבינו את ההוראות אחרת.
- כשמציגים את טבלת חוקי חלוקת הנקודות (לעיל) כדאי לעצב את החלק הימני עם צבעים ולא עם טקסט. (כלומר לצבוע עיגול שחור או אדום במקום לרשום את המילה).
- כמו כן, בטבלת חוקי חלוקת הנקודות מספר הקבוצה המפורט בטבלה הוא לשם הדגמה בלבד. חשוב לבדוק כמה קבוצות בוחרות בכל צבע כדי לתת את הנקודות, לצורך העניין: אפשרויות 2-3-4 יכולות לבוא גם בכל קומבינציה אחרת. לדוגמא, באפשרות 2 יכול להיות שקבוצה ג' היא זו שתבחר שחור וקבוצות א', ב' ו- ד' יבחרו אדום. בכל מקרה אם קבוצה אחת בוחרת שחור וכל השאר בוחרות אדום אז זו שבחרה שחור תפסיד 10 נקודות והשאר תקבלנה שתי נקודות כל אחת. כנ"ל לגבי אפשרות 3, 4.
- למשחק זה עשרה סיבובים וחשוב לשמור בקפדנות על מסגרת הזמן של כל סיבוב. יש להקפיד על הזמן כאשר ניתן זמן להתייעצות בין הקבוצות ולהקפיד למנוע קשר בין הקבוצות בשלבים האחרים. טבלת סיכום הנתונים מסבירה מה יש לעשות בכל שלב.
- בתום כל סיבוב תמסורנה כל הקבוצות למנחה פתק עליו כתוב מספר הקבוצה והצבע בו בחרה לאחר ההתייעצות. ניתן להוסיף נופך דרמטי בעת פתיחת הפתקים ורישום תוצאתם על הלוח...
- כדאי לשרטט את שתי הטבלאות עוד קודם לתחילת הפעילות. שרטוטן תוך כדי עלול לקחת זמן רב.