



שם הפעילות: על קו הזינוק

הכותב/ת: דלית נקש, מנהלת יחידת הנוער מ.א. לכיש

ערכים ומטרות הפעילות

- להציב מבט ביקורתי על השחייה עם הזרם:
- לפתוח את הראש לגבי המקובעות של מסלול החיים
 - התעסקות אמיתית עם הצמתים הקרובים
 - הצבת לבטים בקשר להמשך החיים

קהל יעד

חברת הנוערים

משך הפעילות

כשעה וחצי

רשימת ציוד ועזרים

- שלטים: "הגשמה היא מימוש עצמך יום יום" / "הגשמה היא עשיית דברים גדולים בעתיד".
- שלט: מרוץ לחיים.
- בריסטול כללי משחק.
- מפת שבילים
- סט תמרוזים לכל משתתף - [לחצו כאן](#)
- קופסת גפרורים
- צמר גפן
- פלסטלינה
- טושים
- מדבקות
- זרעים שרשומים עליהם: תכונות אופי/פיזיקים/מילות עידוד וכדומה...
- שלושה פרסים למסיימים את המסלול – רצוי שניתן לחלוק אותו עם חברי הקבוצה.

מערך הפעילות

פתיחה:

- תולים בשני צידי החדר שלטים:
- "הגשמה היא מימוש עצמך יום יום"
 - "הגשמה היא עשיית דברים גדולים בעתיד".
- כל חניך עומד על הציר לאורך החדר בהתאם לתפיסתו.

דיון קצר:

- למה בחרת במקומך על הציר?
- מה זו הגשמה בשבילך?
- מה זה אומר להיות מאושר?
- איך נוצר האושר?

כל תשובה היא נכונה אך בסיכום חשוב להדגיש כי אין רע בלעשות דברים גדולים ומשמעותיים, אך חשוב לזכור כי האושר (בין היתר) מגיע מבחירה יום יומית של מה טוב לי ומה שאני רוצה לעשות.

מרוץ החיים:

כל פעולה, באשר היא, תקבל התייחסות בהתאם להשקעה בתפאורה, במתודות ובדרך שניבחר להעביר אותה. מצ"ב פעילות עם מתודות חדשות. חשוב להשקיע גם בתפאורה.

רצוי להכין מראש שלט גדול המזמין את משתתפי הפעולה ל – "מרוץ החיים!"

- כל משתתף רושם על פתק את שמו ומניח בקופסא שבמרכז החדר. המנחה מערבב את הפתקים ונותן לכל משתתף להרים פתק. מי שיצא לו את שמו מחזיר את הפתק ובוחר פתק חדש.
- כל משתתף מקבל קופסת גפרורים. אסור להם לפתוח את הקופסא – רצוי לסגור את הקופסא עם סלוטייפ. (בתוך הקופסא נניח מראש גרעין שעועית עליו נרשום תכונות, פדבקים או ברכות עם ארטליין כסף דק, והגרעין יהיה מונח על גבי צמר גפן). על כל משתתף לעצב את קופסת הגפרורים כרכב החלומות שלו. לצורך כך יש להניח על השולחן: מדבקות, טושים, ופלסטלינה.
- לאחר שכל אחד עיצב את רכב החלומות שלו, יעניק כל משתתף, בסבב, את המכונית, לשם שעלה לו בפתקים.
- על הרצפה/שולחן גדול נניח מסלול רב נתיבי (רצוי כמספר המשתתפים) שהכנו מראש. חשוב שבמסלולים יהיו צמתים בהם יוכלו החניכים לבחור את הדרך ליעד הנכסף. כל המסלולים מובילים למקום מרכזי (ניתן לקשר לנושא שעליו אתם רוצים לדבר: מועדון, בית, חברים). בכל נתיב יהיו נקודות עצירה שישומונו כך:

❖ מעבר חצייה = דילמות

❖ מחסום = עיקוב בדרך, נקודת עצירה (אם רוצים שיהיה מעניין בכל מחסום צריך כל משתתף לציין נקודות דרך לעתיד. כמו: לאן תתגייס בצבא, במה תעסוק?, כמה ילדים?, היכן תגור, איך תראה בת זוגתך?, וכדומה).

❖ תמרור = סט קלפי משחק לכל משתתף.

-
כל חניך מקבל סט תמרורים (ראה נספח מצורף).

- מניחים את המכוניות על המסלול. כל משתתף מתקדם בתורו, במסלול שבחר. ההתקדמות מתבצעת ע"י הזזת ה"רכב" מסימן בכביש לסימן הבא (מעבר חצייה, מחסום או תמרור) כאשר על כל משתתף להגיב/לענות בהתאם לסימן שבדרך:



אם נעמד על מעבר חצייה יהיה עליו לענות על דילמה שיציג המדריך, אם נעמד על מחסום יצטרך להגיד למדריך לפי שאלתו היכן הוא רואה את עצמו בעוד...
ואם נעמד על תמרור יהיה באפשרותו להציב תמרור לכל אחד מהמשתתפים שיבחר, ובכך לקבוע את גורל המסלול שלו. מנצח מי שהצליח להגיע לסוף המסלול.

- חשוב: התנגשות בין מכוניות מחזירה אותם לתחילת המסלול.

שאלות לדיון:

- ❖ לפי מה בחרת/ה את המסלול?
- ❖ האם היית רוצה לשנות את המסלול שלך אחרי התמרורים?
- ❖ אחרי שראית מסלולים אחרים?
- ❖ לאן המסלול שלך הולך?
- ❖ מה משנה? הסיום?, הדרך?
- ❖ איך אני בוחר את הנקודות במסלול?

תובנות ודגשים חינוכיים

יש לנו נטייה כשאנו מתחרים לחסום דרכים של אנשים אחרים על מנת לקדם את עצמנו. הרעיון המרכזי הוא לא לשכנע את החניכים שהמסלול "הרגיל" לא טוב, אלא רק הבנת החשיבות של זווית הראייה הביקורתית והמפוקחת על הבחירות שלהם ועל הכיוונים שהם בוחרים בצמתים (בחיים שלהם) מתוך המקום הערכי והאישי.