

משחק פתיחה והיכרות בדרך כפר: מסירת כדור בבקשה תודה

מרכיבי תפיסה:

- שייכות, ניכור, שקיפות ומשמעות
- דיאלוג
- כפר שלם

רשימת ציוד והיערכות מקדימה נדרשת

- כדורים בגדלים שונים
- בובת תרנגול מצפצף...

מטרות המשחק:

- "לעורר" את האנשים, שבירת קרח, חימום
- להפיג את תחושת המתח, החששות מההשתלמות והשותפות
- להעמיק את ההיכרות בין חברי הקבוצה,
- לגעת במעגלי התייחסות שונים בתוך הקבוצה
- לבסס תקשורת בין צוותית הנותנת דגש על קשר עין, פניה מסודרת, תחושת משמעות בעומס המשימות בשגרה

מהלך משחק הכדורים:

מסירות כדור בקצב שהולך ומתגבר תוך שמירה על סדר, קשר עין ואי הפלת הכדור.

המנחה ימסור בשלב ראשון כדור אחד, שחייב לעבור בין כל המשתתפים. המנחה המוסר (יוסף) מעביר את הכדור לדני. הוא יוצר קשר עין עם דני אומר: בבקשה דני. דני שקיבל את הכדור מיוסף יוצר קשר עין אומר: "תודה יוסף" ומוסר הלאה ליעל עם פנייה וקשר עין: "בבקשה יעל". ויעל ממשיכה באותה דרך – "תודה דני", "בבקשה....."

נבקש שכל משתתף יזכור ממי קיבל ולמי מסר. המנחה יעביר שוב את הכדור, הפעם במהירות גדולה יותר. בפעם השלישית, המנחה יוסיף עוד ועוד כדורים, כאשר על כל הכדורים לעבור את המסלול המקורי בין כל המשתתפים, מבלי ליפול. ניתן להשתמש ב**בובת בע"ח** מרעישה (תרנגול/כלב וכו') במקום כדור, לאתגר ולקחת זמנים וכו'...

שאלות לדיון ועיבוד:

שאלה כללית לצוות: מה קורה לנו במשחק?

- צריך להיות מהירים, להפעיל זיכרון, תיאום ידע ודיבור, תקשורת

אפשרות לפנות לאחת המשתתפות: איך הרגשת במשחק?

תיווך המשחק: כשהיה כדור אחד כולם עמדו בכללים. מה קרה כשהצטרף כדור?

- בילבול

- חוסר יחס

- התחילו לזייף

שאלה כללית לצוות: איך זה קשור לחיים האמיתיים?

- לחצים, עומס,
- ריבוי משימות, קטנות גדולות..
- לא זוכרים להגיד מילות נימוס
- לפעמים מפנים אלי משימה ולא באמת בודקים שקלטתי והתחברתי.
- של מי התפקיד לחבר למשימה, לשאול. להסביר? כפר שלם...

אפשרות לפיתוח/דגשים ע"י המנחה:

* מה קורה בשגרה בתקופה של ריבוי משימות? מצפים שכולם יצטרפו איך מצליחים לחבר אל המשימה מעבר להנחה הבסיסית שהמשימה תתבצע? לפנות, לשמור על קשר עין, נימוס שרואה את האחר/ת.

* מילות נימוס זה ביטוי ליחס אישי, לזה שרואים אותי ושאני לא עוד בורג במכונה. אני ומה שאני עושה זה לא מובן מאליו.

היתרון של האדם על בע"ח/רובוט זה הראש. היכולת להקשיב, לדבר. זה מאפשר לנו לא להתייחס לאף אחד כברור מאליו.

במשחק היו שני כללים פשוטים:

- בפנייה למישהו צריך להתייחס אליו בהעברה ובקבלה של משימה.
 - יש סדר מי זורק למי, יש דינמיקה מסוימת.
- בחיים יש הרבה מורכבות. (אפשר לפרט לפי סוג הצוות והקהילה..) שום דבר לא מובן מאיליו. כל בן אדם עושה את העבודה שלו וצריך להתייחס אליו כמו בן אדם. כאדם מרגיש שרואים אותו והוא משמעותי ולא מובן מאליו זה נותן לו חשק. כמישהו בלי חשק בהתחלה עושה את מה שרגיל. אח"כ עושה את זה יותר לאט, עם פחות תשומת לב וזה מורגש. להיות משמעותי זה גם מחייב. כמישהו עושה משהו מכל הלב מרגישים.