

## מערך סדנא

# משחק קלפים – השתייכות והשתלבות

משחק הממחיש באמצעות משחק קלפים חוויתי מציאות בה תרבויות שונות נפגשות ותהליכי קליטה מתחרשים. המחשת חווייתו של האינדיבידואל במפגש כזה ובחינת הרגישות הנדרשת מסביבתו של פרט זה.

### מטרה:

1. המחשת מציאות בה תרבויות שונות נפגשות.
2. המחשת חווייתו של האינדיבידואל במפגש כזה וכן של הקבוצה הקולטת.
3. בחינת הרגישות הנדרשת מסביבתו של פרט זה.

## מרכיבי תפיסת 'דרך כפר' שניתן לקדם באמצעות הסדנה:

- עוגנים בעבר (מעבר בין תרבותי שדורש הסתגלות לקודים תרבותיים חדשים)
- עוגנים בעתיד (לקראת מעברים שצפויים לחניכים – מעברים לכללי משחק חדשים)
- קהילה של משמעות (כיצד מייצרים חוויית שייכות לחניכים ולאנשי צוות שמצטרפים)

## רשימת ציוד והיערכות מקדימה נדרשת

- 7 חפיסות קלפים
- 7 דפי משימה (כל דף שונה)

## מתווה כללי של הפעילות:

- שלב א – משחק חימום להיכרות עם הכללים
- שלב ב – משחק עד הגעה לניצחון
- שלב ג – משחק נוסף לאחר שהמנצחים עוברים לקבוצות אחרות
- שלב ד – שיקוף ושיתוף בתובנות. סיכום

### משחק קלפים:

המשתתפים יתחלקו ל7 קבוצות. כל קבוצה תשב סביב שולחן עגול (מומלץ לייצר פיזור וריחוק בין השולחנות, עם עדיפות לחדר יחסית גדול)

#### א.

כל קבוצה תקבל חפיסת קלפים וכללי משחק. כללי המשחק שונים מקבוצה לקבוצה, אך כמובן שהמשתתפים אינם יודעים זאת. נאפשר למשתתפים לשחק לכמה דקות, בכדי להתחמם ולהכיר קצת את הכללים.

#### ב.

לאחר מסי' דקות נכריז כי המשחק מתחיל באופן רשמי. בשלב זה ניקח את הדפים עם כללי המשחק. (כדאי לדאוג שהמשתתפים לא העתיקו את הכללים לפתק/כתבו על היד). המשתתפים ישחקו עד שבכל קבוצה יהיה מנצח.

#### ג.

לאחר הסיבוב הראשון, נכריז כי כמו בכל טורניר שמכבד את עצמו, ובכדי לוודא שהשחקנים המובילים הם באמת כאלה מוכשרים, כל שחקן מוביל יעבור לקבוצה אחרת ונראה אם גם אותם הוא מצליח להביס. שוב המשחק יתחיל והשחקן המוביל יאלץ להשתלב במשחק. (הוא לא יודע כמובן שהכללים הם מעט שונים, הוא יעלה על זה כנראה תוך כדי ויהיה מעניין לראות איך הוא בוחר להשתלב או לחילופין איך הקבוצה בוחרת להתייחס ולשלב אותו).

### למנחה

- א. בזמן המשחק כדאי מאד לעבור בין הקבוצות, לזכור (או לכתוב על הלוח) משפטים שנאמרו שעשויים לסייע לדיון אחר-כך)
- ב. במידה ויש משתתפים שמכירים את המשחק או שאינם משתתפים פעולה - ניתן למנות מראש תצפיתנים בקבוצות (מצ"ב דף תצפית)

## עיבוד/דין:

שלב זה נועד לשקף את תחושותיהם של השחקנים ש'היגרו' לקבוצות אחרות, וכן נתבונן בהתנהלות של הקבוצות השונות בעת קליטת השחקנים החדשים.

נזמין את המשתתפים המובילים לשתף במליאה:

- איך הרגשת כשניצחת בסיבוב הראשון?
- איך הרגשת כשהגעת בהתחלה לקבוצה החדשה?
- מתי גילית שהכללים שונים? איך גילית את זה? מה הרגשת?
- הצלחת להשתלב במשחק?
- איך הקבוצה קיבלה אותך?

נאפשר למשתתפים שקלטו את החדשים להגיב לדברים:

- איך היה לקלוט את השחקן החדש?
- מתי הבנתם שהוא בעצם משחק לפי כללים אחרים?
- לפי מה החלטתם מה הכללים – שלכם או שלו? למה?
- האם הוא ניסה להשתלב או שהוא פשוט הרים ידיים? ניסיתם לעזור לו?

- ניתן את הדעת על ההבדל בין שחקנים שונים: מהשתלבות מלאה ועד חוסר מעורבות טוטלית. (אדישות, ניסיון ללמוד מחדש את הכללים, כעס, מבוכה, רוח ספורטיבית, התמדה, חוסר ניסיון להשתלב וכו'...)
- כמו כן ניתן את הדעת על ההבדל בין הקבוצות השונות בעת קליטת השחקן החדש: מהתעלמות ועד חיבוק. (המשך המשחק מבלי לעצור ולהסביר, ניצול מצבו של השחקן החדש לטובת צבירת קלפים, עצירת המשחק ומתן הסבר מפורט על הכללים, מתן הנחיות תוך כדי משחק, העברת השדר שהם שמחים שהוא הצטרף וכו'...)
- כמו כן ניתן את הדעת על "כללי המשחק" – לפי מה נקבעים הכללים – לפי הקבוצה הקולטת או לפי השחקן שמצטרף? האם יש מקום לשכלול הכללים או לשילוב של הכללים החדשים והישנים יחד?

## סיכום

המנחה יתאר בקווים כלליים את הנמשל – המציאות בה מגיעים חניכים שרגילים לכללי משחק מאד מסוימים (הגירה ממדינה למדינה, הגעה משכונה שכללי המשחק בה שונים, מעבר לבית ספר חדש ועוד) ונדרשים מהר מאד להסתגל לכללים חדשים (כללים רשמיים של המקום לצד קודים חברתיים לא-רשמיים). המעבר הזה מוציא מכל אחד דברים אחרים – החל ממצב של חרדה שמובילה לשיתוק וכלה בתחושת איום שמובילה לאלימות ופורקן.

**בהקשר של עוגנים בעבר** - המשחק ממחיש מציאות בה תרבויות שונות נפגשות. המחשת חווייתו של האינדיבידואל במפגש כזה ובחינת הרגישות הנדרשת מסביבתו של פרט זה.

**בהקשר של עוגנים בעתיד** – המשחק ממשיך כיצד המעבר לקבוצות ולמקומות חדשים עשוי להוציא מאיתנו התנהגויות אחרות. (לדוגמא: חניכים שמגיעים לצבא ואינם מכירים את כללי המשחק החדשים... יש כאלו שישכחו מה שידעו עד היום וימהרו ללמוד הכל מחדש, ויש כאלו שיראו בזה איום ויחליטו לפרוש עוד לפני ש'המשחק' מתחיל או גרוע מכך, יחליטו שהם 'שורפים את המועדון' עד שיקבלו אותם 'כמו שהם').

**בהקשר של קהילה** – המשחק מזמן דיון על קליטת חניכים חדשים – כיצד גורמים להם להשתלב באופן יציב, רגוע ונכון. וכיצד הקבוצה אחראית לייצר תחושת שייכות למצטרף החדש.