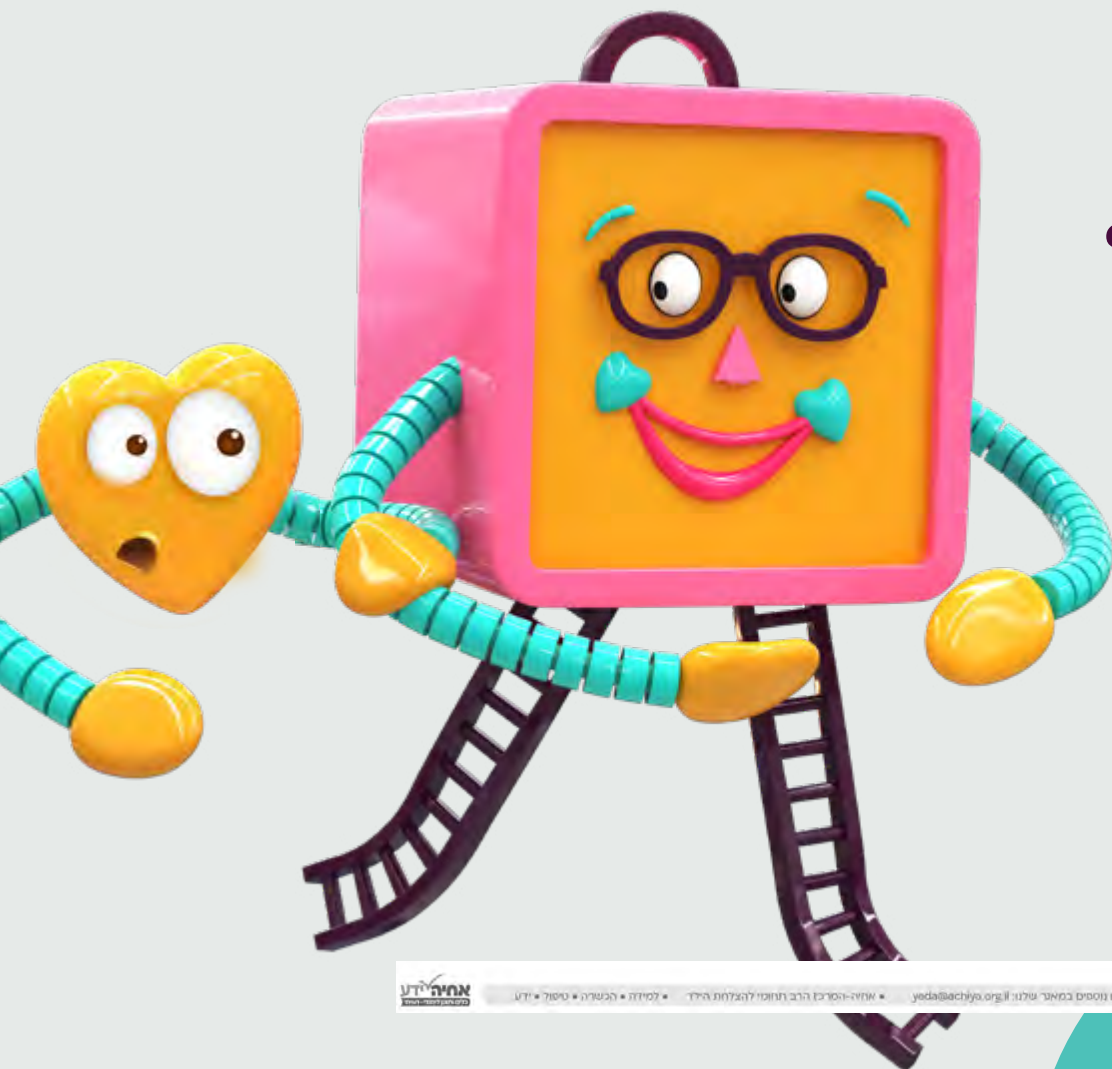




מלחמה

צה לא אסתק ילדים

מגישה: אלישבע כרמל



חוסן, שיתוף
והתמודדות
מעצימה
באמצעות
משחקים

שמחות להכיר אותך, אמנם הנסיבות של "זמן מלחמה" מקשות על השמחה שבהיכרות, אבל אנחנו כאן להפוך את הזמן הנתון הזה, שאינו בשליטה שלנו, להזדמנות!

הזדמנות למקפצה אישית, רגשית, חברתית ולימודית בדרך האהובה ביותר על הילדים והתלמידים שלנו - משחקים!

איך אני מזהה אותך הצדמנות?

אני יסביר לך.

- הזדמנות לפתח שיח מעמיק על זמני קושי ומשבר
 - הזדמנות לפתח חוסן פנימי יציב מול אתגרי החיים
 - הזדמנות ליצור אווירת קירבה, אחדות ושותפות הדדית
 - הזדמנות לבנות חוסן מנטלי שאינו תלוי בגורם חיצוני
 - הזדמנות להעמיק בין עיקר. חשוב. מטרה. משמעות ותכלית לבין תפל וחסר ערך.
 - הזדמנות להבין את חשיבות העם שלנו. עם הנצח. סוד קיומו.
- כל זה ועוד, מאפשרים לנו כאנשי חינוך, לסלול חדר מוגן בלב הילדים והתלמידים שלנו, שילוו אותם בימים אלו וישפיע על עתיד חייהם.

איך מזהים את זה?

פשוט! לוקחים משהו שהילדים הכי אוהבים אותו. מחוברים אליו. מרגישים איתו בנוח, בבית. המקום הטבעי שלהם. הבטוח. מהנה. חווייתי ומשחרר

זהו - המשחק.

משחקים זה הדרך שלנו עכשיו להגיע ללב הילדים והתלמידים שלנו בקלות וביעילות.

מועם לך:

1. חוברת דיגיטלית - ובה מאגר מפורט של משחקים המאפשרים לקחת לך את הזמן הזה ולהפוך אותו להזדמנות ומקפצת חוסן.
2. אוגדן נספחים - לוחות המשחק + כרטיסי פעילות נדרשים.

מה נשאר לך לעשות?

לבחור את הפעילות הרצויה

להתאים את לוח המשחק או הכרטיסים המתאים

להדפיס כמספר הבנות ולהתחיל לשחק!

שימו לב!

בבתי הספר שרכשו את משחקי מניפה עצמם (ערכות מגנט למינציה) אין צורך להדפיס. אך ורק לשלוף את הערכה מחדר המורות ולשחק!

יחד בעזר"ה נעבור את זה!

אלישבע כהן.



01



מטרה: משחק אזורי רגשות במעגל

משחק: איך המרגש

מתאים לכיתות: נמוכות-גבוהות

מהלך הפעילות:

הילדים יושבים במעגל. על הרצפה נפזר כרטיסי רגש רבים. הילד הראשון מתחיל כשהוא עומד על הכרטיס הקרוב אליו-ומספר בקצרה מתי בתקופה האחרונה חש את הרגש הרשום בה. מהכרטיס הזה הוא קופץ לכרטיס הבא ומספר על הרגש הנוכחי. כאשר הילד מגיע לכרטיס עליו אין לו במה לשתף, התור עובר לילד הבא (תקוה- קיוויתי שאני חולם ועוד רגע אתעורר ואגלה שהכל היה חלום. מתח- לא ידעתי מה קורה עם סבתא שלי. שייך- כשהצטרפתי לעשייה משותפת הרגשתי שאני חלק ממשהו גדול. מובך- חשתי מבוכה כשהמורה התקשר אלי...)

ציוד לדרכ:

לכיתות נמוכות- נפזר כרטיסי רגש בסיסיים ומוכרים (פחד, שמחה, התרגשות, דאגה, מתח) בכיתות הגבוהות- נאתגר עם רגשות נוספים כמו: הקלה, שלו, מוצלח...)

משדרעים..

נניח רגשות בשני טורים ונערוך תחרות בין שני הילדים -מי מגיע לסוף השורה?

02



מטרה: בניית חוסן פנימי

משחק: איך המרגש

מתאים לכיתות: גבוהות

מהלך הפעילות:

הכרטיסים מפוזרים כנ"ל והילדים צריכים לעבור בקפיצה מרגש לא נעים-לרגש נעים תוך כדי שנותנים 'טיפ' כיצד ניתן להפוך את הרגש.

(**כעס-** כעסתי על החמאס שבגללם...אני קופץ ל'**שמחה**'- אני אזכר במשחק חדש שקנו לי כדי שלא אשתעמם / **פחד-** אני מפחד שמשהו יקרה ל.. ועובר ל'**רגוע**'- כשאני אומר פרק תהילים / שומע שיר / מחבק מישהו)

ציוד לדרכ:

בצורת משחק זו מתרגלים הילדים חשיבה חיובית.

03



מטרה: איתור כוחות 

משחק: כרטיס חכם 

מתאים לכיתות: נמוכות + גבוהות 

מהלך הפעילות:

לכל אחד מאיתנו יש 'קופסא של כח' ממנה הוא לוקח כשיש צורך. בפעילות זו יאתרו הילדים בעצמם מקורות כח וחוזק וישקיעו בהתמודדות חיובית ועוצמתית עם המצב. המורה מציבה על השולחן קופסא. כל ילד רושם על דף ממו מה נותן לו כח ומכניס לקופסא. המורה מקריאה ועורכים דיון על הדברים שנותנים לנו כח.

בשלב הבא:

תוכלו לבקש מהילדים לבחור דמות ולרשום כיצד יוכלו לתת לה כח. (אבא / אמא / סבא / אח קטן / חבר / חייל)
מטלה זו נותנת מקום לתמיכה הדדית ומחשבה על הזולת.

ציוד לדרכ:

בכיתות הנמוכות יש צורך בהדגמה מפורטת מה 'נותן' כח (לחשוב חיובי, פעולה אקטיבית-לשתות, לחבק, לשיר, להיות בקרבת המשפחה) ומה 'זולל' כח (מידע מפורט או קשה / מחשבות על 'מה יקרה אם' / שקיעה בדאגות)

משדרגים..

ניתן לערוך בחירות במקום כאשר כל ילד יבחר מתוך הדברים שנכתבו מה יכול לאמץ לעצמו. ניתן גם לתלות בכיתה את הפתקים ולערוך בחירות לאחר יום / יומיים כאשר הייתה לילדים שהות לקרוא את הכתוב.

04



-  **מטרה:** שיח כיתתי בונה חוסן
-  **משחק:** חפצים מדברים
-  **מתאים לכיתות:** גבוהות

מהלך הפעילות:

נתלה על הלוח מס' כרטיסי תמונות ונכוון את הילדים למציאת משפטי כח. חשוב שהשיתוף לא יכיל רק רגש / חוויה אלא גם איתור כוחות פנימיים דוגמאות:

לב- מה הרגש הכי קשה שאני חש/ מה עוזר לי להרגיש טוב יותר? / למה אני מתגעגע / משאלת לב שלי..

מזוודה- אלו כוחות יש בי שמסייעים לי להתמודד עם המצב? / מה הייתי רוצה לקחת מהתקופה הזו?

נורה- איזה רעיון יש לי להציע למי שמפחד / משתעמם / מתגעגע

בית- מה יש בבית שלי שנותן לי כח? / מה אני יכול לתרום לבית-למשפחה? מה אני יכול לעשות למען אלה שאין להם עכשיו בית?

עוגן- מי העוגן שלי? למי אני מהווה עוגן?

סידור / ספר- מה התפילה האישית שלי?

ענן- איזו מחשבה עוצרת אותי ואיזו מחשבה מקדמת אותי לעשייה?

ציבה לדרכ:

ניתן לבחור חלק מהדוג' המופיעות וכמובן ליצור רעיונות משלכם

משדרעים..

תולים מס' תמונות ללא מתן הכותרת ונותנים לילדים לשתף ביצירתיות בקשר לתמונה.

05



-  **מטרה:** שיתוף
-  **משחק:** חפצים מדברים
-  **מתאים לכיתות:** נמוכות

מהלך הפעילות:

נתלה על הלוח מגוון כרטיסים ונבקש מכל זוג ילדים לבחור כרטיס ולקשר את התמונה למצב. (מטוס- דוד שלי לא יכול לטוס לחו"ל, **מגלשה-** אני פוחד ללכת לגינה אולי תהיה אזעקה, **טלפון -** שוחחתי עם..)

ציבה לדרכ:

בשיתוף זה יש לילד מרחב לספר למורה מה מטריד או מעסיק אותו.



06



מטרה: פעילות 

משחק: שיעור עם גוונים 

מתאים לכיתות: גבוהות 

מהלך הפעילות:

נחלק את הילדים לקבוצות/ זוגות (ניתן לחלק ע"פ מאפיינים דומים: היינו בדרום כשפרצה המלחמה / התפינו מהבית/ בן משפחה התגייס) כל זוג מקבל 'משולש' אחד ומבצע את המשימה הנתונה: **ראיון**- התל' יציגו ראיון מציאותי או דמיוני ראיון עם כיפת ברזל/טיל שנשלח לעזה/הילד שלהם שישאל בעוד מספר שנים איך עברו את המלחמה... **חקר**- הילדים יסבירו על מושג חדש לשאר המשתתפים (יעדים מודיעיניים, תשתיות טרור, לוחמה פסיכולוגית) **הצגה**- הילדים יציגו דמויות שונות כמו: כלה לפני חתונה / ילד בגן / מנהל בית הספר / חייל. **מה היה משתנה לו...** (אזעקה לא היתה מפחידה אותנו / לא היתה פורצת מלחמה) / **מהן הסיבות לו...** (פינוי יישובים) / **מה המטרה של...** (למידה מרחוק) מציגים תוצרים במליאה.

ציבה לדרכי:

התאימו את המושגים לרמת המידע שמתאים לחשיפת הילדים. המשימות יכולות להיות במרחב הרגשי: אורור, חוסן שיתוף והומור או במרחב השכלי- הרחבת ידע מבוקרת.

משדרגים..

ניתן לתת את המשימות לילדים כהכנה לפעילות ובעת הצגת המשימות לתלות את המשולשים ע"פ סדר הצגתם!

07



מטרה: חיבור לכוחות 

משחק: בינגו 

מתאים לכיתות: נמוכות - גבוהות 

מהלך הפעילות:

מחלקים לכל ילד לוח בינגו.

המורה מציג סיטואציות והילדים רושמים מה מסייע להם להרגע כזה קורה, ומרימים את הלוח.

הילדים מקבלים ניקוד בדומה למשחק 'חי צומח':

במידה ורק הם רשמו-15 נק',

במידה ורשמו משהו ייחודי להם-10 נק'

במידה ורשמו משהו זהה לחבריהם-5 נק'

(**סיטואציות** - נשמעת אזעקה / את שומע משהו מפחיד שקרה / תיאור קשה מחבר. צפית בתיעוד קשה / מידע על מכר או קרוב משפחה / את מתבקש להישאר במרחב מוגן / צורך להתפנות מהבית / קולות פיצוץ / יירוט)

צידה אחר:

בכיתות נמוכות נסייע בהכוונת הילדים:

מה עוזר לי להירגע? הרפייה/שתיית מים/ שהיה בקרבת מישהו שמעניק ביטחון/ אמירת / שיר שאני אוהב/ פסוק/ לדמיין מקום מרגיע...

משדרגים..

הציעו לילדים לערוך מעקב ולסמן לעצמם מתי השתמשו ברעיונות שרשמו תגמלו בפרס!

08



מטרה: בנק כוחות 

משחק: שיעור ממגנט 

מתאים לכיתות: נמוכות 

מהלך הפעילות:




כל ילד רושם על אחת הצורות מהו הכוח שלך?/מה נותן לך כח? התלמידים ניגשים ומצמידים ללוח כדאי ליצור דגם מכל הצורות. יחד יצרנו מאגר כוחות משותף והיחד הזה גם הוא כח עבורנו!

צידה אחר:

לא לשכוח לצלם את בנק הכוחות הכיתתי שלנו!

09



- 
מטרה: שיתוף ללא דיבור
- 
משחק: מניפת צבעים
- 
מתאים לכיתות: נמוכות + גבוהות

מהלך הפעילות:

מחלקים לכל הילדים מניפת צבעים. המורה יוצקת משמעות לכל צבע.

נכון / לא נכון

בעד / נגד

קשה לי מאד / לא קשה לי

כן / לא / לפעמים / תמיד

המורה מכינה שאלות / אמירות המעודדות שיתוף רצוי. כל ילד מניף את הצבע הנכון לו.

דוג: כאשר אני שומע או רואה ידיעה קשה זה מכניס אותי למתח ודאגה? / האם יש לך קרוב משפחה שקרה לו משהו רע? האם בלילה אני מצליח להירדם? / חזרה לשגרה של למידה עם חברים בכיתה בעד או נגד? / כשאני שומע אזעקה אני נבהל מאד? / אנחנו מוגנים - יש מי ששומר עלינו תמיד / הדבר הכי נורא זה לאבד תקווה / גם כשאנחנו לא מבינים - חשוב שנשאר חזקים לסמוך על הגדולים.

ציוד לדרכי:

במידה ויש בשלות שיח מומלץ לתת אמירת סיכום. טיפ. עיצה או הכוונה לשאלות או משפטים המעוררים שיח או נוגעים בנקודה קשה.

כמו כן, במידה ובעקבות השיח יש נושא בווער כדאי לדבר עליו בהזדמנות הקרובה ביותר.

משדרעים..

כיתות גבוהות ניתן לאתגר עם טריוויה - מספר תשובות גבוה יותר לכל שאלה.

10



-  **מטרה:** חיבור ושייכות
-  **משחק:** סמיילי
-  **מתאים לכיתות:** נמוכות

מהלך הפעילות:




פרצופי ה'סמיילי' מפוזרים במרחב (אם יושבים במעגל) או תלויים על הלוח. (מתאים גם לפעילות בזום) כל תלמיד בוחר פרצוף ומשתף בחוויה מתאימה. "בחרתי לשתף בחוויה מפחידה / מצחיקה / מבהילה/עצובה..."

ציוד לדרכ:

פעילות זו תורמת ליצירת חיבור ושייכות שמחזקת את החוסן ותחושת הביטחון. הקשבה אמפתית של המורה והחברים. מעניקה תמיכה וחיזוק.

11



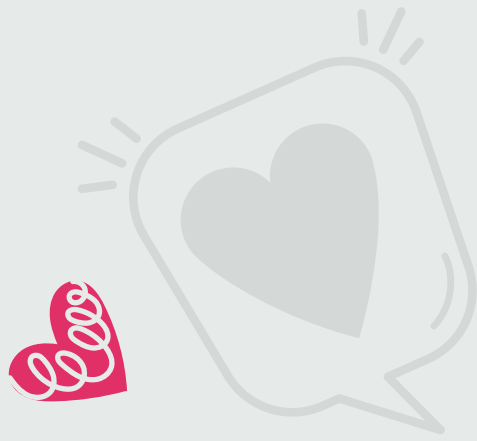
-  **מטרה:** דיון והקשבה קבוצתית
-  **משחק:** תמרורים לחיים
-  **מתאים לכיתות:** גבוהות

מהלך הפעילות:

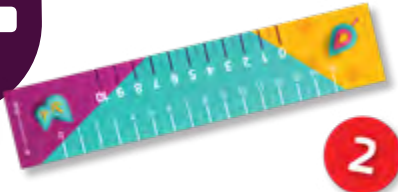
בוחרים מסט התמרורים הגדול את התמרורים הרצויים. מפזרים ברחבי הכיתה. כל תמרור = תחנה. המורה מכינה כמה פתקים שעליהם מושגים מזמן המלחמה. או מושגים הקשורים לעתיד הימים הקרובים ומניחה 1 ליד כל תחנה. (יש להקפיד רק על דברים שניתן לפתח עליהם שיח קבוצתי ולא נושאים רגישים לקבוצה) המשימה: לקחת את הנושא ולאחר דיון ושיתוף על הקושי שבו, יש לנסח עמדה חיובית וטובה ומנצחת בתקווה ואמונה לעתיד טוב דווקא בנושא זה. ניתן לנסח כעצה לחברים. כגון: פינוי ישובים. חזרה למידה. אמירות שמלחיצות אותי. פחד מהעתיד. ידיעות קשות. דאגה מהבלתי נודע. חמאס. רצועת עזה. חזית צפון. הילדים מסתובבים ברחבי הכיתה ונצמדים ליד התחנה שהכי מדברת עליהם והיו רוצים לדבר / לשתף עליה בקבוצה. הקבוצה דנה על הנושא, מעלים קשיים, שיתופיים, שאלות. לאחר מספר דקות בוחרים נציג שמסכם את הנאמר בפני הכיתה ואת הרעיון שגיבשו כעמדה חיובית וטובה לנושא. מעלים בפני הכיתה.

ציוד לדרכ:

מומלץ שהמורה ינוע בין התחנות להקשיב לנאמר. כך המורה יוכל לנתב את השיח והדיון למקום נכון ומועיל ולמנוע דיון שאינו במקומו.



12
10



- מטרה:** ויסות רגשי 
- משחק:** מספרים מספרים 
- מתאים לכיתות:** נמוכות 

מנהיג הפעילות:

נחלק לכל ילד סרגל מערכת המשחק. המורה מקריאה מקרים המעוררים רגש מסויים בזמן אמת והילדים מסמנים את עוצמת הרגש שלהם.

בשלב ראשון:

של הפעילות תקריא המורה ברצף מספר רב של משפטים/ אירועים המעוררים רגשות (עצב, חרדה, אשמה, אכזבה, בלבול, רוגע, בושה, תקווה, קנאה, כעס, חרטה, אהבה, הקלה, געגוע, רוגע, בדידות, מבוכה, סקרנות)

בשלב השני:

תשאל המורה לגבי רגש כלשהו: מה עוזר לך להפחית את עוצמת הרגש? כדי לענות תשובה יצטרכו הילדים לחקור בתוכם אחר מקורות החוסן שלהם: פנימיים (חשיבה חיובית, דמיון, תפילה) או חיצוניים (מגע פיזי, שטיפת פנים, להיות עם חברים).

כעת המורה מתארת את המקרים עם מקור החוסן שוב והילדים מסמנים כעת מהי עוצמת הרגש המשתנה.




צידה אחר:

תקופות מאתגרות מאופיינות בקשת רחבה של רגשות חלקם נעימים לנו וחלקם אינם נעימים. זיהוי מגוון הרגשות, נירמול התחושות ומתן כלים להתמודדות-תורמת לויסות הרגשי של הילדים.

אין להעתיק / לשכפל מבלי לשלם למערכת 'חיותיה'

13



-  **מטרה:** יצירת סדר יום
-  **משחק:** שעון מתקתק
-  **מתאים לכיתות:** נמוכות

מהלך הפעילות:

נחלק לכל ילד שעון. נבקש מהילדים לרשום את סדר היום שלהם כפי שהתנהל ביום הקודם. (ניתן לחלק את השעון במעגל פנימי כדי ליצור שעון של 24 שעות) נכון את הילדים לערוך השוואה בין סדר היום העכשווי לסדר יום בשגרה. מתי קמים? מתי הולכים לישון? מה עושים בשעות הפנאי? כמה זמן מוקדש ללמידה? תחביבים? לעזרה בבית? נדבר על חשיבות שמירה על סדר יום גם בזמנים של חוסר שגרה ונעודד את הילדים ליצור לעצמם סדר יום מאוזן הכולל קימה, למידה, פעילות פנאי ועשייה חיובית.

ציוד לדרכ:

הפעילות הבאה נוצרה מתוך מודל פעימ"ה (פרופורציה, עקביות ישימות, מידע והתבוננות) המציע את העקביות-שמירה על שגרה וסדר יום ככל הניתן ככלי להעניק לילד תחושה ש'הכל בסדר' ולהפחתת מתח וחרדה.




משדרגים..

צלמו את הלוח ותנו לילדים תזכורת חזותית לסמן יעדים שקבעו לעצמם פדבקו אותם על הצלחה, גם אם היא חלקית!

אין להעתיק / לשכפל מבלי לשלם למערכת 'חופיה'

14



-  **מטרה:** חזרה לשגרה
-  **משחק:** מי אני ומה שמי
-  **מתאים לכיתות:** גבוהות

מהלך הפעילות:

כל ילד מקבל לוח וממלא את המאפיינים: חוזקות, חסרונות, נקודות תורפה, מה הייתי לוקחת אתי ל... (ממ"ד / הפגה / בעת פינוי) ניתן לשתף בסבב או להשיב את הלוח למורה כשהיא מקריאה את המאפיינים ללא שם הילדים. כך החברים מנסים לנחש ע"פ מאפיינים כמו אתגר/ נקודות חוזק / רגישויות, מיהו המדובר. במידה והם מתקשים עוברת המורה למאפיינים חיצוניים (מקום מגורים, גיל..)

ציוד לדרכ:

הפעילות מעלה למודעות את הכוחות, החולשות והאתגרים ונותנת תמונת מצב אישית על המיקום שלי.

15



 **מטרה:** עידוד לעשייה

 **משחק:** מילים ורישומים

 **מתאים לכיתות:** גבוהות

מהלך הפעילות:

לכל ילד אות כלשהי שחולקה באקראי-המורה שואלת והתלמידים בסבב שולפים תשובה הפותחת באות שבידיהם.

דוג':

מהם נקודות האור בתקופה הזו?

מה למדתי ממנה?

מה אנו לומדים להעריך מחדש בעקבות המאורעות?

באיזו עשייה אוכל להתמקד?

כיצד אוכל לשפר את הרגשתי?

כיצד אוכל לעזור למישהו בסביבתי?

ציוד לדרכי:


פעילות זו מבוססת על מודל מעש"ה (מחוייבות, עידוד לפעולה, שאלות מחייבות מחשבה והבניית רציפות) ומטרתה העברת התלמידים ממקום לא פעיל ומבוסס רגש למקום פעיל, יעיל ממוקד שכל. וכך במקום לחוש חוסר אונים תתפתח מסוגלות ורצון לפעולה.

משדרגים..

בצעו החלפה של האותיות שבידי הילדים כל שאלה/ שתיים בסבב כך ילד שבידו אות מאתגרת יותר, יוכל למצוא בפעם הבאה תשובה בקלות יותר.

16



מטרה: מוצאים מכנה משותף ומגבש 

משחק: בינגו 

מתאים לכיתות: נמוכות + גבוהות 

מהלך הפעילות:

מחלקים לכל ילד לוח בינגו המשמש כלוח חתימות. מעניקים זמן קצוב בו כל הילדים מסתובבים בכיתה ופוגשים חברים. עליהם למצוא מכנה משותף לחבר שפגשו בפרמטרים הקשורים לתקופה זו. כגון: התארחנו בשמחת תורה כשהתחיל המלחמה/ יש אצלינו בבית משפחה שאין להם ממ"ד / אין לנו ממ"ד בבית / הקשתי כל יום ללמידה מרחוק/ עזרה בהכנת אוכל לזקוקים לכך/ יש לנו בן משפחה בחזית/ מפחדים לישון בחושך עכשיו/ וכד'. כאשר מוצאים חבר עם מכנה משותף - חותמים שני בני הזוג במשבצת את שמם. כך עד ליצירת שורת בינגו. או לוח שלם של חתימות ומכנה משותף לזמן זה.

ציוד לדרכ:

כיתות נמוכות - מומלץ שהמורה תרשום מראש על גבי לוח הבינגו את הפרמטרים הרצויים בניקוד או באיור.

משדרגים..

ניתן לחלק למנצחים לפי מקום ראשון - לוח שלם מלא. מקום שני - 3 שורות בינגו. מקום שלישי - שורת בינגו.

17



מטרה: היפוך מחשבה 

משחק: לימודומינו 

מתאים לכיתות: גבוהות 

מהלך הפעילות:

המורה מציג **מושג** (מלחמה / אזעקה / למידה מרחוק / מרחב מוגן) והילדים רושמים בצד ימין **מחשבה שלילית** שעולה להם בקשר למושג. (אני מפחד מאזעקות / אני לא מצליח ללמוד מרחוק / מי יודע מה יקרה עם המשפחה שלי...) לאחר מכן מתבקשים הילדים לרשום בצד שמאל **מחשבה מקדמת** (כשנשמעת אזעקה אני יכול לעשות.../ אני יכול לבקש מחבר לערוך איתי סיכום לאחר השיעור / אני משגן משפט שמחזק אותי ותולה אותו על יד המיטה שלי)

ציוד לדרכ:

בפעילות זו נערוך שימוש בטכניקת 'היפוך מחשבה' שתייע לילדים להתמודד עם המצב הנתון.

18



מטרה: הפוגה 

משחק: טיול וירטואלי 

מתאים לכיתות: גבוהות 

מהלך הפעילות:

אופציה 1:

נרשום על כל זוג משקפיים מושג אחד הקשור לתקופה. (טיל / ראש הממשלה / מרחב מוגן / עורך עיתון / ספר תהילים) נבחר ילד שיושב קדימה ונחבש לו את המשקפיים. הילדים 'ראיינו' אותו בשאלות ותשובות והוא ישיב בהתאם למושג אותו הוא מייצג.

אופציה 2:

בוחרים נציג שמחליט איזה דמות הוא רוצה כעת לייצג. הנציג רושם על המשקף מיהו כעת: מפכ"ל / מורה / אח גדול / דוד שגר בדרום / ראש ממשלה / מנהלת בית ספר בדרום / וכד'. הוא פונה לילדים בבקשת עזרה לתקופה זו בנושאים שונים בהתאם לתפקידו. כגון: הרבה ילדים בבית הספר שמעו שמועות מפחידות. מה יכול לעזור להם? או - אני מרגיש בודד בתקופה הזו. מי ומה יכול לעזור לי? הרבה אנשים בלי מורל - איך מרימים את המורל? כל תלמיד שיש לו רעיון או עיצה לעזור רושם על המשקף שלו וחובש את המשקף. לאחר כמה דקות הנציג בוחר את העצות / הרעיונות שהוא מרגיש שיעשו לו טוב ויעזרו לו לעמוד לידו במעגל תמיכה וחוסן. שיקוף ושיתוף של המורה / מנחה.

3 ציבה לדבר:

אחד הכלים היעילים ביותר לא לשקוע במחשבות דאגה ופחד הוא היסח הדעת שמייצר עשייה. או שיח מקדם לאפיק חיובי ומועיל.

משדרגים..

- הילד חובש המשקפיים אינו יודע מה רשום לו... (משחק נחש מי)
- מס' ילדים חובשי משקפיים 'משוחחים' זה עם זה. בהתאם למושג הרשום (ראש הממשלה עם הטיל, מטוס מפציץ עם העיתון..)

19



מטרה: שיתוף 

משחק: בינגו 

מתאים לכיתות: נמוכות 

מחלק הפעילות:

לכל ילד לוח בינגו. אחד הילדים מכריז א' ובאות שעוצר משלימים כולם לפי הקריטריונים:
(בחרו מתוך האפשרויות או הוסיפו משלכם)

- משהו שמשמח אותי
- משהו שאפשר לעשות מהבית או למען האחר
- מאכל אהוב
- מילה מעוררת רגשות חיוביים
- פעילות פנאי מרגיעה
- דמות מעודדת מרגיעה משמחת.


ציבה לבד:

מומלץ לתלות על הלוח את לוח הבינגו הגדול שבערכה ועליו לרשום את הקריטריונים
כך לילדים ישאר מקום נוסף לרשום

משדרגים..

תוכלו לנקד כמו במשחק 'ארץ עיר'.. כך תגרמו לילדים למצוא מאפיינים ייחודיים להם.



-  **מטרה:** מגדירים מושגים מחדש
-  **משחק:** מניפת צבעים
-  **מתאים לכיתות:** גבוהות

מהלך הפעילות:

מקריאים או רושמים על הלוח מילים ומושגים המעוררים בנו תחושות פחד, מתח, חרדה, אי נעימות לאור התקופה.
 כגון: צבע אדום. חטופים. הפצצות. נעדרים. מלחמה.
 כל ילד מקבל מניפת צבעים ועליו לרשום הגדרה חדשה למילה על גבי כנפי המניפה אך ורק ע"י שימוש במילים טובות וחיוביות. אין להזכיר מילים שליליות.
מלחמה - מקרב בין הלבבות. עזרה הדדית. כולם בשביל כולם. הזדמנות להתחזק. יש ניסים.
צבע אדום / אזעקה - מגן מאויבים. מזכיר לנו להישמר. זמן איכות משפחתי בממ"ד. כולם בבית ביחד. מראה שאנחנו חזקים.
 מקריאים ומשתפים את ההגדרות החדשות בקול.

צידה לדרכי:




מסגור מחדש מאפשר ומזמן הסתכלות וראייה חדשה למצב קיים ומכניס תקווה המעודדת את הילד.

משדרעים..

את ההגדרה המנצחת כדאי להכין כרזה לתלייה בכיתה. כדי להטמיע את המושג החדש מול העיניים.

אין להעתיק / לשכפל מבלי לשלם למערכת 'חניפה'



-  **מטרה:** זיהוי רגשות
-  **משחק:** איך המרגש
-  **מתאים לכיתות:** נמוכות

מהלך הפעילות:

מחלקים את הכתה לשתי קבוצות ומחלקים ביניהן את כרטיסי הרגש בשווה. נציג מקבוצה א' מכריז שם של רגש מערמת הכרטיסים-והקבוצה מתחילה לספור עד 10. ילד מקבוצה ב' שהרגיש את הרגש הזה בשבוע האחרון אומר את שמו (שידעו מי הראשון) ומספר מתי הרגיש כך. אם תלמיד שיתף בזמן הקצוב הקבוצה זוכה בנקודה. עוברים לקבוצה ב' וממשיכים כך.

צידה לדרכי:


פעילות חווייתית המתרגלת שימוש ברגשות מגוונים. וגורמת לילדים לזהות את הרגשות שלהם בסיטואציות שונות.

משדרעים..

התחילו ברגשות בסיסיים ומוכרים ועברו לרגשות ברמה גבוהה יותר-זה יהיה מאתגר ומלמד!

22



מטרה: חיבור ללמידה / העשרה 

משחק: פתגמילים 

מתאים לכיתות: גבוהות 

מהלך הפעילות:

חלקו בין התלמידים. ות את הפתגמים, ניתן גם לתלות על הלוח ולאפשר בחירה. בקשו מהילדים לקשר את הפתגם למלחמה / להתמודדות שלהם ושל סביבתם) לאחר סבב שיתוף ירשמו הילדים את הפתגם לצד הסברו המקורי.

ניתן לערוך טבלה שהכתורות הן: הפתגם, משמעות מילולית, ומשמעות אקטואלית.

דוג': **איזהו גיבור? הכובש את יצרו.** משמעות: ניצחון פנימי על היצר הוא גבורה בדרגה גבוהה מגבורה על הזולת. משמעות אקטו': מלחמת היצר נחשבת למלחמה הגדולה של האדם לעומת מלחמה במובנה הרגיל שנחשבת 'קטנה' כביכול.

איזהו עשיר? השמח בחלקו. משמעות: עושר הוא תחושה פנימית ולא תוצאה של נכסים חומריים. משמעות אקטואלית: אנשים שאבדו את ביתם ורכושם, עדיין יכולים להיות עשירים באם יביטו על חיים, משפחה ואישיות בנויה.

הי מקבל... בסבר פנים יפות משמעות: חשוב לקבל פני אנשים בחיוך. משמעות אקטו': כמה אנשים פתחו בית ולב למפונים מיישובם.

ציוד לדרכ:

פעילות ברובד של מחשבה הגיונית המתקשרת למצב בצורה עקיפה מאפשרת לילדים לחשוב על המתרחש בצורה שכלית ללא מעורבות רגשית ובכך מצטמצמת ההתרגשות ונוצרת תקשורת מקדמת ויעילה.

משדרעים..

- אל תחשו צורך לתת אינסוף רעיונות! הילדים יצירתיים הרבה יותר ממה שאנו חושבים!
- תלו בכתה פתגמים נבחרים שהילדים הצליחו למצוא בהם משמעות, חיבור וכח.
- קשרו חומרי למידה נוספים להתרחשויות.
- (עברית - קטעי מידע וסיפורים, חשבון - בעיות מתמטיות, גאוגרפיה - ועוד).

23



מטרה: היפוך מחשבה / חשיבה חיובית 

משחק: שיעור ממגנט 

מתאים לכיתות: נמוכות 

מהלך הפעילות:

ילד משתף בסיטואציה לא נעימה (מידע ששמע / אזעקה / חוויה קשה) שאר הילדים מקשיבים ובסיום דבריו מתבקשים 'לתת לו מתנה' - המתנה היא משהו **חיובי** שרואים בסיטואציה (ענן - תחשבו שהמידע הזה היה מגיע מדי יום חלילה? / לב - כמה טוב שהיית עם המשפחה בזמן האזעקה / וי - מרגש לשמוע איך את מתמודד עם מצב קשה כל כך!)
 או **שאלה** שתעניק מתנה ותאפשר למצוא **הזדמנות** במצב שתואר. (איקס - איך תוכל בפעם הבאה לסנן מידע שאינך מעוניין לשמוע? / דולר (במשמעות של סימן שאלה) - מה תבחר לעשות כאשר שוב תשמע אזעקה?)
 תלמיד שיש לו 'מתנה' - בוחר צורה, (אפשרי סמלית) רושם את המתנה ומעניק לחבר.

ציבה לדריך:

חשוב להטרים לפני הפעילות את הכללים:

לא נותנים עצות!

ולא מציעים פתרונות!

מסדרים..

הצמידו ללוח את הצורות -

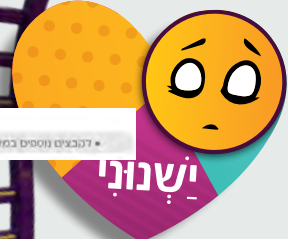
נוצר רצף מתנות שקבלו הילדים זה מזה!



אוגדו

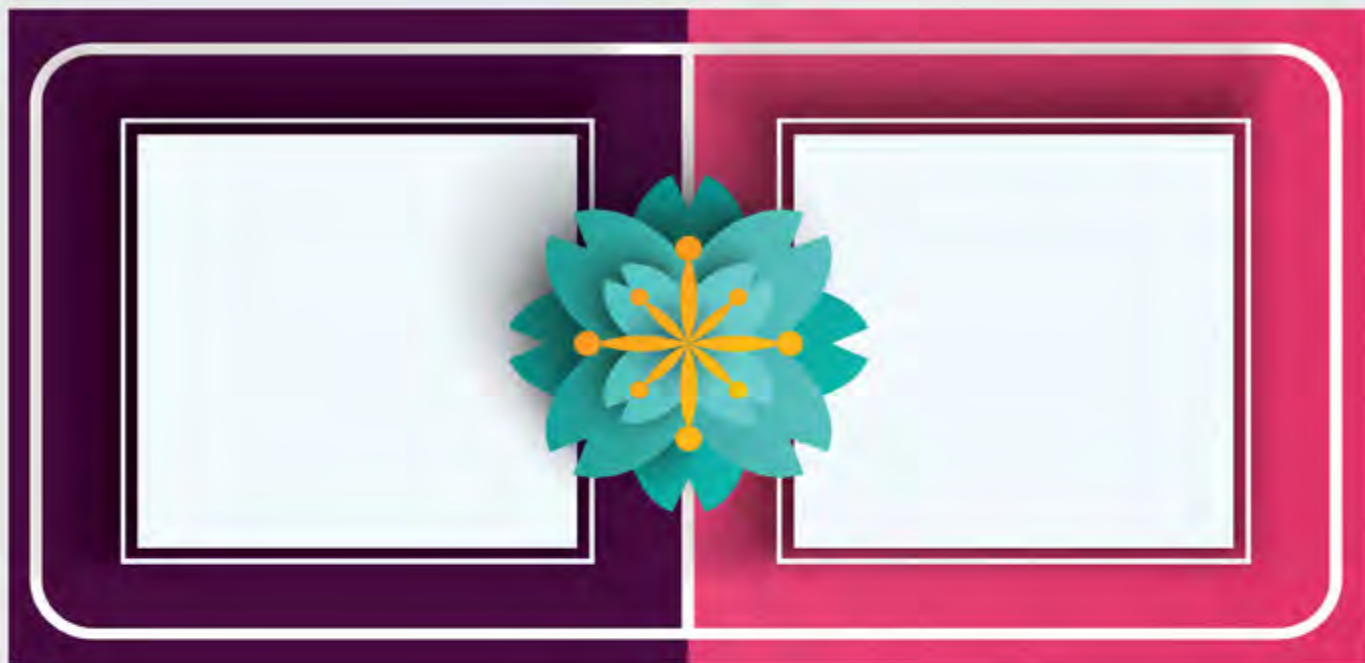
משחקי ליווי

אין להעתיק / לשכפל מבלי לשלם למערכת 'מניפה'





לימודמינו





בינגו

	1	2	3	4	
					א
					ב
					ג
					ד



© כל הזכויות שמורות למניפה



שעון מתקתק



© כל הזכויות שמורות לרשת
 ידע



שיעור ממגנט





שיעור ממגנט





תמרורים לחיים





מי אני ומה שמי

כרטיס ת.ז. 2

1 שמי: _____

2 מקום מגורים: _____

3 קצת עלי: _____

4 תכונות טובות שיש בי: _____

5 חסרונות: _____

6 מס' שנותי: _____

7 הדברים שהייתי לוקח/ת ל: _____

8 קושי / אתגר / מכשול: _____

9 נקודות חוזק: _____

10 נקודות תורפה: _____

11 רגישויות: _____

12 הארות / הערות: _____

13 בקורת בונה: _____

© כל הזכויות שמורות / יפג' 2019





איך המרגש





איך המרגש





איך המרגש





סרגל מספרים





מניפות צבעים





© כל הזכויות שמורות למניפה



© כל הזכויות שמורות למניפה



© כל הזכויות שמורות למניפה



חפצים מדברים





חפצים מדברים





שיעור עם גוונים

מה היה משתנה לו...?

למה...?

מהן הסיבות ל...?

מה ש...?

מה אמר היינו יודעים ש...?

ראינו

בחברותא ידע

ניסויי או המחשה

חקר

דיאלוג או מונולוג

בעיה או פתרון

משימה

הפתעה

הגדרה או הסבר

הצגה

שאלה או תרגיל

אתגר או חידה



סמיליו





אותיות א עד ת





פתגמים

מָצָא מִין אֶת מִינוֹ

רְצוֹנוֹ שֶׁל אָדָם - כְּבוֹדוֹ

עַל רֹאשׁ הַגֶּנֶב בּוֹעֵר הַכּוֹבֵעַ

קִנְיַת סוֹפְרִים
תְּרֵבָה חֲכָמָה

אֵיזָהוּ חֲכָם?
הַלוֹמֵד מִכָּל אָדָם

אֵיזָהוּ עֲשִׂיר?
הַשֹּׂמֵחַ בְּחֻלְקוֹ

פְּרָצָה קוֹרֵאת לַגֶּנֶב

אֵין חֲכָם כְּבַעַל הַנְּסִיּוֹן

אֵיזָהוּ מְכַבֵּד?
הַמְכַבֵּד אֶת הַבְּרִיּוֹת

עַל טַעַם וְרִיחַ אֵין לְהַתּוֹכַח

סוֹף גֶּנֶב לְתֵלִיָּה

לֶךְ אֶל נִמְלָה עֶצֶל
רְאֵה דַרְכֵיהֶם וְחֲכָם

הַחֲכָם עֵינָיו בְּרֹאשׁוֹ

מֹת וְחַיִּים בְּיַד הַלְשׁוֹן