**פרק שני: זהות קבוצתית**

**משחקי היכרות לבניית קבוצה**

**מטרות**

1. ליצור מפגש ראשוני בין חברי הקבוצה.
2. לאפשר לכל משתתף להתבטא ולהצליח לפחות בתחום אחד שבו הוא חזק.
3. המשתתפים יעמיקו את ההיכרות עם חבריהם לקבוצה.
4. המשתתפים יבינו שהקבוצה בנויה ממשתתפים השונים זה מזה בכישוריהם.
5. המשתתפים יבינו כי הצלחת הקבוצה תלויה במידה שבה מתאפשר לכל משתתף להביא לידי ביטוי את כישוריו.
6. המשתתפים יכירו בייחודה של הקבוצה שלהם לעומת קבוצות אחרות.

אם זו הפעולה הראשונה שלך עם המשתתפים, זו גם הפעולה הראשונה של כל משתתף עם שאר חברי הקבוצה, עם המדריך החדש ועם מקום הפעילות. מטבע הדברים, חלק מהמשתתפים יהיו נבוכים. חלק מהמשתתפים יחששו ליצור קשרים עם משתתפים אחרים, ויש מהם שידאגו איך הם יתקבלו על-ידי חבריהם לקבוצה.

לכן, מטרת הפעילות היא ליצור מפגש ראשוני בין חברי הקבוצה, לאפשר לכל חניך להתבטא ולהצליח לפחות בתחום אחד שבו הוא חזק. זאת נעשה על-ידי משחקי זוגות המונחים על-ידי שלושה עקרונות: א. הזוגות יבצעו משימות שונות המחייבות שיתוף פעולה ותיאום. ב. בני הזוג יתחלפו לאחר כל משימה.

בדרך כלל, נהוג לפתוח במשחקי היכרות שבהם המשתתפים מספרים על עצמם. אנו חושבים שכדאי לפתוח במשחקים שבהם המשתתפים נפגשים ועובדים איש עם רעהו. את שאר הפרטים האישיים של חברי הקבוצה ילמדו המשתתפים במפגשים הבאים.

**משך הפעילות: ארבע שעות.**

**מהלך הפעילות**

הצג את עצמך וקבל בברכה את המשתתפים החדשים. הסבר את מהלך הפעילות ואת מטרתה. ציין שבסוף הפעולה יתקיים משחק קבוצתי-תחרותי אשר יעסוק בשמות חברי הקבוצה, לכן, על כל משתתף ללמוד את שמות חברי הקבוצה.

לפני כל משימה בקש מהקבוצה להתחלק לזוגות, חשוב שלכל משימה ייווצרו הרכבי זוגות שונים. לפני כל משימה, בני הזוג יציגו את עצמם זה בפני זה. הסבר את המשימות לאחר החלוקה לזוגות.

**א. מגדל מאבנים**

**עזרים:** מספר גדול של אבנים בגדלים שונים.

**המשחק:** הצב את האבנים בערמה במרכז החדר וסמן עיגול מסביב לערמה. אסור למשתתפים להיכנס לתוך עיגול זה. בהינתן האות, על כל זוג לבנות את המגדל הגבוה ביותר מהאבנים שבמרכז החדר במשך דקה אחת. המגבלה – אסור למשתתף לקחת יותר משתי אבנים בבת אחת מתוך הערמה. הצע למשתתפים שיקדישו כמה שניות לתכנון עבודתם לפני בניית המגדל.

**מנצח:** הזוג שהצליח לבנות את המגדל הגבוה ביותר.

**ב. מעבר מכשולים**

**עזרים:** חבלים באורך מטר אחד כמספר הזוגות בקבוצה.

מכשולים שונים: ספסל, כיסאות, חבל ארוך ומתוח לאורך החדר וכדומה.

**המשחק:** הצב את המכשולים השונים לאורך החדר. הזוגות יעמדו בקו ההתחלה כאשר רגלו הימנית של האחד קשורה לרגלו השמאלית של השני. בהינתן האות, יהיה על כל זוג לעבור את המכשולים ולהגיע לקצה השני של החדר.

**מנצח:** הזוג שהגיע ראשון לקו הסיום כשרגליו קשורות.

הערה: תוכל להקשות על המשתתפים בכך שתקבע באיזו דרך יש לעבור את המכשולים – מתחת לחבל המתוח, בקפיצה מעל הספסל, בזחילה מתחת לכיסאות או בהליכה לאורכם.

**ג. מעבר כיסאות**

**עזרים:** מספר כיסאות כמספר המשתתפים.

**המשחק:** תן לכל זוג שני כיסאות. העמד את כל הזוגות עם כיסאותיהם בצד אחד של החדר מאחורי קו ההתחלה. בהינתן האות, על הזוגות להגיע לקו הסיום (בקצה השני של החדר) רק בעזרת הכיסאות, כלומר – מבלי לגעת ברצפה. זוג שאחד מחבריו ייגע ברצפה, יחזור לקו ההתחלה.

**מנצח:** הזוג שהגיע ראשון לקו הסיום.

**ד. ארץ-עיר-חי-צומח**

**עזרים:** ניירות כמספר הזוגות. עפרונות כמספר המשתתפים.

**המשחק:** שחקו במשחק ארץ-עיר-חי-צומח המוכר לכם, אלא שהפעם העבודה תהיה בזוגות.

**מנצח:** הזוג שאסף מספר נקודות מרבי.

**ה. העברת גולה**

**עזרים:** לוחות קשיחים עשויים מקופסות קרטון. גודל הלוחות 100x60 ס"מ, ומספרם כמספר הזוגות בקבוצה. גולות כמספר הזוגות בקבוצה.

**המשחק:** תן לכל זוג לוח וגולה. העמד את הזוגות בצד אחד של החדר. בהינתן האות, על כל זוג להעביר את הגולה על גבי הלוח לצדו השני של החדר בלי שהגולה תיפול. זוג שהגולה שלו נפלה, יחזור לקו ההתחלה.

**מנצח:** הזוג שהגיע ראשון לקו הסיום.

**ו. זנבות**

**עזרים:** רצועות נייר באורך כ-10 ס"מ, כמספר הזוגות בקבוצה ("זנבות").

**המשחק:** אחד מבני הזוג יחבר "זנב" לחגורת מכנסיו (או לחצאית). על הזוגות להסתדר כך שבעל הזנב יחזיק במותניו של בן הזוג השני. בהינתן האות ינסה כל זוג לתלוש את זנבותיהם של הזוגות האחרים בלי שזנבו שלו ייתלש. במהלך המשחק אסור לבני הזוג להינתק האחד מהשני.

**מנצח:** הזוג שנשאר אחרון עם זנב.

גרסה אחרת: זנבות "בעיוור" – שחקו את המשחק כאשר עיניו של בן הזוג שעומד ראשון מכוסות בצעיף.

**ז. ציור גוף משותף**

**עזרים:** בריסטולים גדולים (בגודל גוף אדם) כמספר הזוגות בקבוצה, לורדים או גירים צבעוניים במספר רב.

**המשחק:** תן לכל זוג בריסטול, לורדים וגירים צבעוניים. אחד מבני הזוג ישכב על הבריסטול וחברו יצייר את קו ההיקף של גופו. לאחר מכן ימלאו בני הזוג את הגוף המצויר במרב פרטים כדי שהדמות על הבריסטול תהיה דומה לחניך במציאות.

**מנצח:** משחק זה אינו תחרותי וכדאי לסיים בו את השלב של תחרות הזוגות. את הבריסטולים המצוירים תלו על הקירות במקום הפעילות.

הערה: למשימות המוצעות תוכל להוסיף משימות משלך, בשני תנאים: א. המשימות תחייבנה שיתוף פעולה ותיאום בין בני הזוג. ב. אפשר יהיה להגדיר את הזוג המנצח בברור. שים לב: הזוגות מתחלפים בכל פעילות, ולכן בסוף הפעילות הניצחונות יהיו של משתתפים רבים.

**סיום:** נשחק במשחק קבוצתי שמטרתו לאחד את כל הפרטים בקבוצה למסגרת אחת שאליה ישתייכו כולם. המשחק הקבוצתי יעסוק בשמות חברי הקבוצה. חשוב להדגיש שהשמות הם מידע ראשוני חשוב המאפשר לחברי הקבוצה לפנות זה לזה.

**להלן שלוש הצעות למשחקי שמות:**

**ח. משחק כדור "מה שמי"**

**עזרים:** 2 כדורים.

**המשחק:** עמדו במעגל. כדור אחד תן לאחד המשתתפים וכדור שני השאר אצלך. כל אחד מכם יזרוק את הכדור שבידיו למשתתף אחר במעגל ובתוך כך יאמר את שמו. המשתתף שאליו נזרק הכדור יתפוס אותו וימסור אותו הלאה, וגם הוא יאמר את שמו וכך הלאה. משתתף שלא יצליח לתפוס את הכדור – יקבל נקודה לחובתו.

**מנצח:** המשתתף שלחובתו מספר הנקודות הקטן ביותר.

**ט. משחק כדור "מה שמך"**

**עזרים:** 2 כדורים.

**המשחק:** המשחק מתנהל כמו משחק הכדור "מה שמי", אלא שהפעם תוך כדי זריקת הכדור יאמר המשתתף הזורק את שמו של המשתתף שאליו נזרק הכדור. אם טעה הזורק בשם – יקבל נקודה לחובתו. אם המשתתף שאליו נזרק הכדור לא יתפוס את הכדור – יקבל גם הוא נקודה לחובתו.

**מנצח:** המשתתף שלו מספר נקודות החובה הקטן ביותר.

**י. משחק שמות בקצב**

**המשחק:** שבו במעגל. המשתתף הראשון שיפתח במשחק יאמר את שמו פעמיים בתוספת שתי מחיאות כף. לדוגמה: 'דני, דני – שתי מחיאות כף'. בפעם השנייה הוא יאמר את שמו פעם אחת ושם משתתף אחר ויוסיף שתי מחיאות כף, למשל: "דני, יוסי – שתי מחיאות כף". כעת עובר התור למשתתף השני (בדוגמה שלנו – יוסי). את מחיאות הכף יכולה להוסיף הקבוצה כולה וע"י כך יתקבל קצב אחיד.

משחק זה הוא רגוע, וטוב לסיים בו את הפעילות.