

# חוברת הדרכה

”מדיבורים למעשים”



על איך להפוך את העולם למקום טוב יותר



- מחלקת הדרכה ארצית -



בנושא:

בקרן באתר התנועה: [www.mtz.org.il](http://www.mtz.org.il)

## **מטרת על:**

החניך יבחר לפעול למען שינוי ועשייה חברתית בהווה ובעתיד, תוך התנסות במרכיבי הדמוקרטיה.

## **מטרות:**

החניך ייחשף ויעמיק במרכיבי הדמוקרטיה.  
החניך יישם את מרכיבי הדמוקרטיה הללו על מנת להתחבר עליהם ברמה עמוקה יותר.  
החניך ייחשף אל המושג "יזמה", יבין את משמעותו ויבחר לנכס אליו ערך זה.  
החניך יבין כי יש בכוחו לשנות.  
החניך יבין חשיבותה של העשייה החברתית.  
החניך ימצא במצב שאינו לרוחו, ויבחר להגיב בכלים דמוקרטיים.  
החניך יפנים את כוחה של המחאה ככלי דמוקרטי.  
החניך יתמודד עם הקשיים הכרוכים בעשיית מחאה, תוך שימוש בפתרונות יצירתיים.  
החניך ישליך את עלילת התהליך האלגורית על המציאות הארץ ישראלית של שנת 2008 ויבחר לפעול בהתאם.

## הממלכה-היום(תוהו ובוהו) ופעם(דיקטטורה)

### **מטרות:**

1. החניך יבין מהו העבר של הממלכה ומה קרה עכשיו.
2. החניך יראה כי קשה לנהל חיים נכונים וסדירים בתוהו ובוהו.
3. החניך יכיר בעובדה שיש צורך במנהיג ובשלטון בממלכה ובכלל לכלל חברת תקינה.

### **רקע:**

פעולה זאת היא מאוד חשובה מכיוון שזאת נקודת הפתיחה של העלילה- אם החניכים יבינו את הרעיון סביב הפעולה כך הם יוכלו ליהנות בהמשך התהליך. בפעולה זו החניכים צריכים להבין מה היה קודם בממלכה (דיקטטורה). את זאת הם מבינים מהמגילה שנמסרת להם ובפעולה הם צריכים להתייחס למגילה.

בפעולה הם ממשיכים בעלילה ומספרים לחניכים שאותו מלך מהיומן נכנס למערת הדרקונים מכיוון שחשב שיוכל להתמודד מול הדרקון, ובעצם לא חזר משם עד עצם היום הזה. מאז המלך אבד, הממלכה לא יכלה לשלוט בעצמה, כי תמיד הייתה רגילה לכך שמישהו אחד מקבל את כל ההחלטות בשבילה.

**הרעיון המרכזי בפעולה זו היא להראות לחניכים כיצד העובדה שפעם היה במקום שלטון דיקטטורי גרם לכך שברגע שהשלטון נעלם נהיה תוהו ובוהו (חסרונות והשלכות הדיקטטורה).**

בסוף הפעולה החניכים צריכים להגיע למסקנה, לאחר שראו מה המצב שהיום בממלכה (תוהו ובוהו), שחייבים להקים שלטון על מנת לשמור על סדר ואורך חיים נורמאלי.

יש להראות לחניכים מדוע רצוי שלטון דמוקרטי בכל חברה, הם ילמדו על מנהיגות ועל כך שקל יותר לעבוד בסדר ובאחדות כאשר יש שלטון המוסכם על כולם, שמאחד את כולם.

## **מהלך הפעולה:**

\* פעולה זאת מתחילה בהצגת ובסוף ההצגה החניכים יקבלו מגילה שתשמש להמשך הפעולה.

### **חלק א':**

המלך אמר – כל חניך בתורו הוא "המלך". המלך אומר לקבוצה מה לעשות. לדוגמה: המלך אמר ללכת עשרה צעדים קדימה, המלך אמר למחוא כפיים ועוד.

### **חלק ב':**

משימה אקראית-כל חניך מגריל פתק עם משימה שעליו לבצע ללא התנגדות(לשיר שיר, לשתות כוס מים ועוד...)

### **חלק ג':**

ים יבשה- מעבירים קו דמיוני או מוחשי בעזרת חוט. צד אחד הוא "הים" והצד השני הוא "היבשה". המדריך קורה בשמות 'ים' והקבוצה צריכה לקפוץ לים, או לחילופין 'יבשה' והקבוצה תצטרך לעבור ליבשה.

### **חלק ד':**

סידור לפי- החניכים צריכים להסתדר לפי סדר מסוים שיקבע ע"י המדריך(גובה, תאריך לידה, אורך שיער וכו').

### **חלק ה':**

הובלת טור-הראשון בטור לאחר הסדר האחרון צריך להוביל את הקבוצה לנקודה מסוימת כששאר חברי הקבוצה עם עיניים עצומות(הקבוצה תלויה במנהיג).

### **חלק ו':**

שילוב של מירוח שליחים - על הקבוצה לשחק מירוח שליחים כשלכל חניך ישנה גם מטרה נסתרת(לגרום למישהו לקפוץ על רגל אחת, לסיים את המשחק עם 3 גומיות על היד, לתת לכל החניכים חיבוק, לגרום לילדים להגיד לדוגמה צהוב ועוד... ). החניכים יודעים שלכל אחד יש מטרה נוספת אך לא יודעים מהי. בזמן זה יהיה בלאגן בקבוצה משום שכל חניך ינסה לעשות את מטרתו הנסתרת, ולא ישחקו מירוח שליחים. לאחר הבלאגן המדריכים יגידו לחניך שיקבע את הסדר של השגת המטרות ובכך יפתר הבלאגן.

### חלק ז':

דיון-

- א. מה הרגשתם כשנאמר לכם מה לעשות? היה לכם נוח עם זה שנאמר לכם מה לעשות?
- ב. מתי היה בלאגן במשחק האחרון?
- ג. מתי הוא נפתר?(רק כשהיה מנהיג). (לכן זהו חסרון של דיקטטורה, כאשר אין מנהיג יש תוהו ובוהו. )

עושים טבלה של חסרונות והשלכות של הדיקטטורה תוך כדי הדיון.

### דמוקרטיה דיקטטורה

#### מטרות:

1. החניך ייחשף ליתרונות וחסרונות של כל אחד מסוגי המשטרים.
2. החניך(בעזרת המדריכים) יבחר בדמוקרטיה כדרך נכונה ויתמקד בה.
3. החניך ילמד כיצד יש להתנהל במשטר דמוקרטי(בחירות נכונות).

#### מהלך הפעולה:

בפעולה החניכים נחשפים לכמה מערכי הדמוקרטיה ויתרונותיהם ומבינים למה היא עדיפה על דיקטטורה.

### חלק א':

בחירה- א.משחק חיצים(בסגנון ראש1) שבו לכל שאלה יש שתי אפשרויות, כן או לא, שכל אחת מהן מובילה לשאלה אחרת וכך הלאה עד לשאלה האחרונה שמובילה לתוצאה של מנהיג או מונהג. כל חניך עונה על השאלות לעצמו.  
ב. 3 מקלות- אותו המשחק, אבל לכל אחד יש רק שתי הזזות והוא קובע מתי הוא מזיז אותם ומתי לא מתוך 5 תורות(הוא יכול לבחור להזיז רחוק כדי להקשות על האחרים או להזיז קרוב כדי להקל על עצמו).

### **חלק ב':**

חופש הביטוי- לכל החניכים ניתן נושא לדיון. הם צריכים להחליט האם הם בעד או נגד ולהתחלק כך לקבוצות. לכל קבוצה יהיו 5 דקות להכין את הטיעונים שלה, וכל קבוצה תצטרך להציג את הטיעונים שלה מול הקבוצה השנייה.

### **חלק ג':**

שוויון - כל חניך יקבל מספריים, נייר ודבק מהם יצטרך להכין בית(אותם אמצעים). הם יכולים להשתמש רק בהם. החניך הראשון שמסיים הוא המנצח.

### **חלק ד':**

דיון- קישור כל הפעילויות לערכיהן. שאילת החניכים למה הם חושבים שהערכים האלו חשובים? האם הם יכולים לדמיין את חייהם בלעדיהם?

## פעולת יוזמה ולקיחת יוזמה

### **מטרות הפעולה:**

- (1) החניך יבין מהי יוזמה.
- (2) החניך יבין את חשיבות היוזמה.
- (3) מתוך הבנה, החניך ישאף ליזום ולשנות בחברה ובכלל.
- (4) החניכים ייקחו לידיהם דבר המפריע להם, ויזמו לשינוי!

### **מדריך יקר!**

בפעולה זו עליך להבהיר לחניכים שיוזמה היא הדרך להצלחה ולשינוי, וללא היוזמה של האדם השינוי לא יקרה והחברה בעולם לא תתפתח. בנוסף, בפעולה זו, כדאי שתדגישו את כוחו של החניך להשפיע, ומתוך כך להבהיר לחניך את חשיבותו כחבר בחברה.

### **מהלך הפעולה:**

#### **חלק א':**

נפזר על הרצפה מצבים שונים שהשתנו בעקבות לקיחת יוזמה של בודד/  
קבוצה לדוגמא:

- הפליית השחורים באמריקה
- לנשים אין זכות בחירה
- מעמד נמוך שלא יכול להשתנות למי שהוא לא בן אצולה

#### **חלק ב':**

נדבר על החניכים על המצבים. נשאל את החניכים האם המצבים האלה עדיין קיימים בחברה? בעקבות מה הם נעלמו?  
נשאל את החניכים אם יש להם עוד דוגמאות ללקיחת יוזמה גם אם היא יוזמה קטנה מחייהם הפרטיים.

נסביר שאם מישהו לא היה קם לוקח יוזמה המצבים האלה לעולם לא היו משתנים ועד היום החברה שלנו הייתה נראת כך. בעקבות זאת החניכים יבינו עד כמה חשובה היוזמה כי בלעדיה החברה ואנחנו לא נתקדם ולא נשנה דברים שחשובים לנו.

### חלק ג':

מפזרים דפים על הרצפה כאשר על כל דף כתוב משו שדורש שינוי:

- מפסיקים לייצר שוקולד בעולם
  - אסור יותר לרכוב על אופניים ברחובות
  - אסור לשמוע יותר מוזיקה בפלאפון
  - חייבים להסתפר פעם בשבועיים
  - אסור לקנות יותר מבגד אחד בעונה
  - אסור להשתמש במשככי כאבים
  - חובה לשטוף כלים עם ההורים
  - חובה על הילדים להוציא את החיות 4 פעמים ביום (לפחות ל15 דק')
  - אסור ללכת לישון אחרי השעה 8
  - אסור להרעיש ברחובות מהשעה 6 בערב
  - אסור ללכת יותר עם ניטים
  - אסור יותר להפעיל מזגנים בקיץ
- על כל חניך לעמוד ליד הדף שהכי מפריע לו.

### חלק ד': דיון

למה בחרתם דווקא בדף זה?

אם הייתה לכם האופציה, איך הייתם משפיעים על ההחלטה?

האם לדעתכם הייתם באמת יכולים להשפיע ולשנות את ההחלטה שנגזרה?

הכיצד?

האם אתם אוהבים את איך שהמחנה נראה?

האם נוח לכם במחנה?

אם לא אז מה הייתם רוצים לשנות?

### **חלק ה':**

החניכים אומרים מה היו רוצים לשנות בסניף כגון:

יותר קישוטים על הקירות

יותר פחי אשפה

יותר ניקיון באזור

וכו'.

כל החניכים כקבוצה בוחרים משהו שהיו רוצים לשנות בסניף ולוקחים יוזמה במטרה לשנותו, חצי שעה של לקיחת היוזמה ומימוש השינוי.

### **פעולה- בחירות בדמוקרטיה**

#### **מטרות:**

- 1) החניך יבין כיצד נבחר מנהיג במשטר דמוקרטי.
- 2) החניך יבין את חשיבות הבחירות בדמוקרטיה.
- 3) החניך ייחשף למאפייני הבחירות.
- 4) החניך יבין כיצד המאפיינים באים לידי ביטוי בעת בחירות.

#### **מדריך יקר!**

פעולה זו מדגישה רעיון מרכזי במשטר הדמוקרטי: **הבחירות**. כולנו יודעים כיצד מתנהלות בחירות במדינתנו (מדינה דמוקרטית למי שלא ידע...), בפעולה זו, המטרה העיקרית, לאחר שחשפנו את החניכים לבחירות עצמן, היא להראות לחניכים כיצד באים לידי ביטוי מאפייני הבחירות.

#### **מהלך הפעולה:**

**חלק א': (10 דקות)**

על הרצפה מפוזרים חלקים של פאזל. הקבוצה צריכה להרכיב את הפאזל כשכולם עוצמים את העיניים חוץ מחניך אחד שמדריך ומכוון את הקבוצה. משחקים את המשחק מספר פעמים כשכל פעם הנציג נבחר בדרך שונה: \*מתנדב- זה שצועק הכי חזק ומשתלט

\*הצבעה- מול כולם בעיניים

פקוחות

\*הצבעה- חשאית.

מתודה זאת באה להראות את הדרך שבה נבחר מנהיג במשטרים שונים.

### **חלק ב': (10 דקות)**

המדריך בוחר מתנדב שלא יודע לרקוד כל כך טוב ונותן לו משימה- ללמד את שאר הקבוצה ריקוד. אחר כך נותנים לקבוצה לבחור את הנציג שלדעתה יודע לרקוד הכי יפה והוא צריך לבצע את אותה משימה. מתודה הזאת באה להראות את החשיבות של בחירות בדמוקרטיה.

### **חלק ג': (7 דקות)**

מניחים חפץ כלשהו על הרצפה ומסביבו במרחקים לא קבועים מניחים פתקים כמספר החניכים הקבוצה. אומרים לחניכים שכל אחד יבחר פתק ויעמוד לידו- ליד כל פתק עומד חניך אחד. סופרים עד שלוש ואז כל החניכים רצים לחפץ והראשון שנוגע בו זוכה בנקודה. ככה משחקים מספר פעמים. אחר כך משחקים את אותו משחק, רק שהפעם מניחים עוד חפצים על הרצפה ואז ליותר ילדים יש סיכוי לזכות. מתודה הזאת באה להראות מאפיין של בחירות דמוקרטיות- הצבת מספר קלפיות ברחבי הארץ כך שכל מי שרוצה להצביע יכול.

### **חלק ד': (7 דקות)**

המלך אמר- בוחרים נציג והוא נהיה ה"מלך", כל החניכים עושים מה שהוא אומר ונותנים לו להישאר הרבה זמן המלך ולהרגיש שהוא שולט ושהוא יכול

לעשות הכול. אחרי כמה זמן מחליפים נציג ולו נותנים להישאר רק מעט זמן ואז מחליפים אותו.

מתודה זאת באה להראות שחשוב להחליף נציג כל כמה זמן (בבחירות כל 4 שנים).

#### **חלק ה': (7 דקות)**

שואלים כל פעם שאלה וכל החניכים עונים עליה בהצבעה, למשל: מה הצבע הכי יפה, איזה להקה הכי טובה, מה המאכל הכי טעים וכו'. אחר כך מחלקים לכל חניך כמה פתקים וכל אחד עונה על השאלות בחשאיות ולעצמו. בודקים אם יש שינוי בתוצאות.

מתודה זאת באה להראות את החשיבות שיש להצבעה חשאית.

#### **חלק ו': (5 דקות)**

המדריך מביא לחלק זה של הפעולה במבה וביסלי ושואל את החניכים מה הם מעדיפים לאכול. פותחים את החטיף שפחות חניכים רצו לאכול. אחר כך שואלים מה הם מעדיפים לשתות מיץ או מים ומביאה להם את מה שהרוב העדיף. מתודה זאת באה להראות כי חשוב ללכת לפי הבחירה של הרוב.

#### **חלק ז': (15 דקות)**

דיון- מקשרים את כל המתודות לבחירות בדמוקרטיה ומסבירים לחניכים למה כל המאפיינים שהוצגו להם חשובים כדי לקיים בחירות.

## פעולה: התמודדות עם בחירות מוטעות

### מטרות הפעולה:

1. החניך יעמוד בפני סיטואציות שלא "נוחות" לא.
2. החניך יקבל כלים להתמודד עם בעיות כאלה.
3. החניך יעלה רעיונות להתמודדות עם בחירה שלטונית מוטעית.

### ציוד:

כופתים, חוט שמשון, אבנים, דפים גדולים וקטנים, טושים, גואש, פרסים לסוף המסלולים.

### מדריך יקר!

חשוב מאוד להסביר לחניכים שבחיים, כאשר עושים בחירה מוטעית, תמיד יהיו לה השלכות שליליות ולכן יהיה עליהם להתמודד עם ההשלכות הללו, ומכל בחירה מוטעית הם יכולים ללמוד להבא לא לבצע את הבחירה שוב, ללמוד איך להתמודד בצורה טובה יותר עם הבחירה והשלכותיה וכו'...  
חשוב מאוד להסביר לחניכים שהם יכולים להתמודד עם ההשלכות לבחירה המוטעית והם אכן יכולים להגיע לפתרון שונה ונכון! ויחד איתם תעלו רעיונות כיצד עליהם להתמודד עם הבחירה השלטונית המוטעית.

### מהלך הפעולה:

#### חלק א':

משחק פתיחה: מוציאים 2 ילדים עם מדריך אחד ועם שאר הילדים מחליטים על מטרה- משהו שהילדים שבחוץ צריכים לגרום לשאר הילדים לעשות ומחליטים גם על 3 קודים- למשל, אם שני הילדים שבחוץ מוחאים כף, כל הילדים צועקים.  
שני הילדים שבחוץ צריכים לעשות שני דברים-  
לגרום לילדים לבצע את המטרה ולעלות על הקודים.

#### חלק ב':

יושבים במעגל ומבקשים פעם אחת שקט. מחכים קצת, ואומרים להם שכיוון שהם לא היו בשקט, הם לא אוכלים יותר שום דבר שהוא לא אוכל של איציק (ממתקים מהבית, צ'ופרים מאיתנו, דברים מהקיוסק...). ייווצר מצב של התנגדות מצידם, חוסר שביעות רצון וחרטה. לאחר מספר דקות של התעצבנות מסבירים להם שאם הם לא אוהבים את החוק החדש, אפשר להגיע לפשרה, לכפר על המעשה, להבין שהם טעו.

### **חלק ג':**

מסלול מכשולים קצר:

ישנן שתי דרכים במסלול- דרך קלה ודרך קשה. מסבירים לחניכים שיש להם אפשרות בחירה- הדרך הקלה, אם יעשו אותה- יקבלו טופי בסוף. הדרך הקשה- אם יעשו אותה, יהיה להם קשה ולא פשוט אבל הבחירה בה תוביל לתוצאות טובות, משתלמות. (ע"י משחק זה אנחנו מנסים לראות אם הם למדו את הלקח מהבחירות בסניף)

### **חלק ד':**

דיון:

(מבקשים מאחד החניכים להסביר מה קרה עכשיו)  
- מה לדעתכם תוכלו לעשות בכדי לשנות את המצב?  
- למה דומה כל מה שקרה עכשיו? העובדה שאתם לא מרוצים מהמצב ורוצים לשנות אותו? (גורמים להם להבין שזה קשור לשלטון שהם בחרו והם לא מרוצים ממנו)  
- מעלים ביחד רעיונות לשיפור המצב במחנה.

### **חלק ה':**

ואחרי שהחלטנו והבנו שאנחנו יכולים להתמודד עם מצבים בהם בחרנו משהו ואנחנו לא מרוצים ממנו, ביחד נפעל למען שיפור המצב (כרזות, הפגנות, נאומים וכו').

## **פעולה: הכוח לשנות**

**מטרת על:** החניך יבין את כוחו וכפרט וכקבוצה לשנות

**מטרות:**

1. החניך יכיר מצבים שבהן ניצל/ה קבוצה או יחיד את כוחו/ם לשנות .
2. החניך יכיר מהו שינוי שלילי ומהו שינוי חיובי .
3. החניך ילמד שבידו טמונה היכולת להביא לשינוי.

**מהלך הפעולה:**

**מדריך יקר!**

לפני החלק הראשון של הפעולה יש לקחת לצד חניך אחד בלי שישימו לב, ולהגיד לו כי כאשר יגידו לקבוצה שמקדימים את שעת השינה של כל הילדים, הוא צריך להתנגד ולנסות למרוד.

**חלק א':**

מכנסים את כל החניכים ומבשרים להם כי בגלל שהם תמיד מגיעים עייפים לפעולה, הם דיברו עם הוריהם ומהיום שעת השינה הוקדמה מהיום בשעה. - כאן המקום של החניך לדבר ולמחוא על ההחלטה. לאחר מכן נסכים לוותר לאחר שהוא סוחף אחריו את הקבוצה במטרה לשינוי שעת השינה, החניכים יבחינו בעובדה שאדם אחד יכול לכולל שינוי.

**חלק ב':**

נשחק את משחק התופסת אבל.. החוקים קצת שונים: חייבים לרוץ אחורה – אי אפשר לרוץ קדימה. כתוצאה מהמשחק יבינו החניכים ששינוי קטן (לדוגמה בחוק במשחק) יכול לגרום לשינוי משמעותי כמו קושי, תוצאה שונה לחלוטין ואווירה שונה.

**חלק ג':**

מבקשים מהחניכים לתת לנו דוגמאות לשינויים שלילים, דוגמאות: - עליה לשלטון של היטלר

- שינוי בהתנהגותו של ילד לרעה
- התמכרות לסמים ואלכוהול

שינויים חיוביים, דוגמאות:

- השינויים בקצבאות האוניברסיטאות עקב השביתות וההפגנות.
- הסכמי שלום והסכמים תורמים אחרים.
- שינוי לטובה בציונים של ילד מסוים בעקבות עזרה של חברו שחולל בו שינוי לטובה.

### **חלק ד':**

כעת מבקשים מכל ילד לספר על שינוי שהוא שמע, מכיר, יודע עליו- נחקור את השינוי ונחליט האם הוא שינוי חיובי או שלילי ומהם המניעים שממנו הוא בא.

### **חלק ה':**

המדריכים מפתחים שיחה שבה באים לידי ביטוי:

- אי הסיפוק בעקבות השלטון שנבחר- הבטחות שלא קוימו
- רצון לשלטון הקודם

### **חלק ו':**

כתוצאה מהשיחה החניכים מבינים שהם צריכים לעבוד למען השינוי וכעת חושבים עם החניכים:

- מה צריך כדי לחולל שינוי
- להראות שלכל אחד יש את הכוח לשנות (פנ"ה)

עכשיו הקבוצה תחשוב על השינויים שהיא רוצה לעשות ולאחר מכן תנסה ליישם.

## פעולה: הקמת חברה – מה דרוש?

### מטרות הפעולה:

- 1) החניך ייחשף למושג "חברה".
- 2) החניך ייחשף למאפייני מדינה עצמאית בעלת שלטון.
- 3) החניך ישקול מהי חברה אידיאלית לדעתו.
- 4) החניך יבין שהדמוקרטיה היא השלטון הרצוי.

### מהלך הפעולה:

עוברים מס משימות ששמותיהן יוצרות את המילה "חברה" כך שכל משימה מלמדת אותנו אספקט שונה על החברה בכלל ושלנו בפרט.

### חלק א':

ח – חבילה עוברת. המשימות תהיינה קשורות לתכונות שיש להשיג כדי ליצור חברה אידיאלית. דוגמות למשימות: פירמידה אנושית (שיתוף פעולה), משימה בו מי שאצלו נעצרת החבילה הוא בבחינת דיקטטור, ויחליט על אילו חניכים תדולג החבילה בסבב הבא.

### חלק ב':

ב – בבקשה, תן שם של משחקים את המשחק הרגיל, אך במקום לומר שמות של מכוניות או ארצות וכו', יש לומר שמות של מושגים שדרושים בכל חברה אידאלית. לדוגמה, שיתוף פעולה, בני אדם, שלטון וכו'.

### חלק ג':

ר- ראש ממשלת הקופים. דוגמה למשחק בו יש מנהיג שלילי או מיותר.

### חלק ד':

ה – העיירה. במשחק העיירה המבוסס על המשחק "הרוצח" ישנם קשרים חברתיים רבים ועל החניכים לנפץ אותם בעזרת יצירת אנרכיה חברתית בצורה של רציחות שונות בעיירה.