

סגירת הנושא וחגיגת יעד ראשון בדרך לפרויקט (שעה וחצי)

שם הפעולה הקודמת - לבחירת המדריכה | זמן עבודה

שם הפעולה הבאה - חלוקה לצוותי עבודה | זמן עבודה

מטרות-

1. החניכות יכירו בעקרון הדמוקרטיה - הכרעת הרוב
2. החניכות ילמדו לעמוד ולהגן על הדעה שלהן
3. במידה ועושים לוח משחק - החניכות יכירו בתהליך העומד לפניהם בשביל הצלחת הפרויקט

*רצוי -

- החניכות עבדו לפחות שבוע (עדיפות לשבועיים) בעבודת רתימה של שאר חברי הקבוצה
- לא כל הרעיונות ישארו מהפעולה הקודמת (הצגת רעיונות לנושא הפרויקט)
- הרעיונות הטובים עברו תהליך של שיפור וייעול. יש יותר פרטים לרעיון והמוטיבציה של חברי הקבוצה גבוהה יותר משהייתה.
- הפעולה של החלטת נושא תהיה מרגשת וכיפית. נסו לחשוב על הדרך שטובה ביותר לרתום את החניכות

מהלך

1. **מה נשמע? (10 דק')** - נבקש מהחניכות לשתף במקרה שקרה להן שעשו מהו בגלל שהרוב קבע ולא בגלל מה שהם רצו.
2. **החלטה דמוקרטית - (15 דק')** - אל תזכירו את השם של המשחק על מנת שתוכלו לדבר על זה בדיון.
החניכות יישבו בחצי מעגל. נסביר לחניכות שבמשחק הבא יהיו שתי קבוצות אדומים וכחולים, כאשר כל קבוצה המטרה שלה היא לפסול את הקבוצה השנייה כלומר שבמשחק ישארו רק שחקנים בצבע אדום או רק שחקנים בצבע כחול.
איך פוסלים? - בכל סבב מישהו יעלה חשד מפי אחד. ת החניכות כאשר הוא "מאשים" מישהו שהוא בצבע אדום.
המדריך יהי תשאל - כל מי שחושב ש**** הוא אדום שי. תרים את היד - במידה ויש רוב, החניך. ה. נפסל ומגלה לשאר הקבוצה את הצבע שהוא היה. במידה ואין רוב, החניך. ה. נשאר. ת. במשחק וממשיכים כרגיל וכן הלאה והלאה עד שנשארו רק שחקנים מצבע אחד במעגל.
המשחק מתחיל כאשר מבקשים מכולם. לעצום עיניים ועל כשליש מחניכי הקבוצה נוגעים בראש (לדוגמה בקבוצה של 10 חניכים ניגע ל-3-4 בראש). נסביר שכל מי שנגענו לו. ה. בראש הוא אדום וכל מי שלא נגענו בו. ה. הוא כחול. נבקש מכל האדומים לפתוח את העיניים ולראות מי איתם בקבוצה. לאחר מכן נבקש מהם. לחזור לעצום עיניים ואז נבקש מכולם לפתוח יחד ומתחילים לשחק.
***אם יש זמן שחקו כמה סבבים

3. דיון (10 דק')-

- לפי מה הוחלט מי נשאר. ת. במשחק ומי יוצא. ת?
- לפי מה החלטתם. אם להצביע נגד מישהו. או לא?
- איך קוראים לתהליך שבו מחליטים דברים לפי החלטת הרוב?
- מי שמע אי פעם את המושג "דמוקרטיה"?
- מישהו יכול לנסות להסביר מה המושג הזה אומר?

4. נקריא את ההגדרה לדמוקרטיה (5 דק') (נספח 1) ונסביר שבפעולה הזאת אנו נחליט יחד מהו

הרעיון הנבחר לפרויקט השנתי של הקבוצה שלנו - ככל הנראה שיהיו חילוקי דעות ואי אפשר להכריח את כולם לבחור במה שאני מעדיף. ה. אז אפשר לנסות לשכנע אבל בסוף מה שיבחר זה מה שהרוב ירצה. חשוב לשמור על תקשורת בריאה ביניכם ואם אתם לא מרגישים חיבור לרעיון שנבחר, כדאי לקבוע עם החניכים שהציעו את הרעיון כדי להתעמק ברציונל.

5. הפסקה (10 דק')

6. דיבייט/ פרזנטציות (20 דק')- לבחירת המדריכים, אפשר לבחור את המתודה הטובה ביותר לחניכים שלכם -

דיבייט- החניכות יתחלקו לצוותים שהיו בפעולה של בחירת הרעיון. הם יכתבו נקודות חשובות להצגה מול הקהל שירתום את הקבוצה לרעיון שלהם. הם יכתבו את כל היתרונות וכל החסרונות של הרעיון שלהם כדי שיהיו מוכנים לשלב הדיבייט. לאחר שכל הצוותים בנו לעצמם את הטיעונים, הם בוחרים נציג/ שתי נציגות שיעלו מול קהל השופטים (השופטים יכולים להיות מי שלא משתתף/ צוות המדריכים/ קבוצה אחרת מבית הנוער/ מנהל. ת). כשכולם מוכנים, הצוותים מציגים את הרעיונות שלהם (חמש דקות לכל רעיון) ולאחר מכן יגיע שלב הדיבייט בו כל צוות ישאל שאלה "מכשילה" לצוות אחר או שיסביר למה הם טובים יותר מהרעיונות אחרים. חשוב לשמור על שיח מכבד, ולשמור על מקצועיות. ההתקלות נועדו להקשות על הרעיונות של החניכים כדי שיוכלו לשפר את תשובתם לחשוב על טיעונים טובים יותר.

*מטרת הדיבייט היא להעמיק את הרעיון ושיעזור לחניכים לדמיין את האירוע. ויכוח על רעיונות גם מעלה את המוטיבציה לעשייה. חשוב לחשוב מראש אם מתודה זו מתאימה לחניכים. אם לא אז עדיף להציג פרזנטציות.

פרזנטציות- (עם מצגות מכובדות שעליהן עבדו החניכים מראש) ולבסוף, הצוות ישאל שאלות העמקה בנושא הרעיונות. גם לחניכים מותר לשאול שאלות העמקה. אפשר להביא לאירוע נציגי חניכים מי-יב' שישפטו יחד עם צוות המדריכים.

7. הצבעה (10 דק) - כל אחד מהחניכים יצביע בתורו לרעיון שיותר הלהיב אותו ויכניס את הפתק

לתוך קופסה (מעין קלפי). בתוך הפתק יצטרך לכתוב גם שלוש נקודות למה הוא. היא אוהב. ת. את הרעיון.

לבסוף המדריך. ה. יפתח את הקלפים כמו במועצת שבט ב"השרדות" כאשר כל פעם חושפים פתק אחד ולבסוף הרעיון שקיבל את רוב הקולות הוא הנבחר. חשוב להסביר לחניכות לפני תחילת

ספירת הקולות שהם לא חייבים.ות לכתוב את שמם.ן ולהזכיר להם שכמו במשחק שעשינו לא תמיד כולם.ן מסכימים.ות על הכל ולכן לפעמים צריך לבחור דברים לפי מה שהרוב מחליט.

8. חגיגה (20 דק') - חגיגת יעד ראשון

לאחר שנבחר נושא הפרויקט הגיע הזמן לחגוג את היעד הראשון! הכינו מראש כוסות עם מיץ ועשו מעגל עם החניכותים שבו תרימו כוסית וכל חניך.ה י.תאחל משהו להצלחת הפרויקט

*הצעה - אתם יכולותים להכין מראש כמו לוח משחק עם השלבים בו שיתלה בחדר וכל פעם שתגיעו ליעד הנוסף תתקרבו להשלמת הפרויקט. (לדוגמה - להכין מפת אוצר ושהאוצר הוא הפרויקט עצמו ובדרך יש נקודות שעוברים בהם כמו תכנון הפרויקט, פיילוט וכו') - במידה והכנתם אז חשפו הלוח בשלב זה.

9. אין פינה אישית

עזרים

כוסות לפי מספר חברי הקבוצה

מיץ

חטיפים

לוח משחק מי שרוצה

הזמנה מראש של חניכים בוגרים (לא חובה)

תיבת קלפי

דפים

עט

דמוקרטיה היא מילה יוונית שמשמעותה: שלטון העם.

השיטה הדמוקרטית אינה יכולה להתחשב בדעות של כולם, כי לאזרחים יש אין-סוף דעות שונות על כל דבר. בדמוקרטיה שומעים את כל הדעות, ומכריעים על פי דעת הרוב (הרוב קובע!).

יש כמה מאפיינים לבחירות דמוקרטיות, והם חייבים להתקיים תמיד! אחד מהם הוא - **בחירות שוות** - כל הצבעה שווה קול אחד, וכל הקולות שווים ביניהם!

שם הפרויקט שאני בוחרת: _____.

שלוש סיבות למה

1. _____.

2. _____.

3. _____.

שם הפרויקט שאני בוחרת: _____.

שלוש סיבות למה

1. _____.

2. _____.

3. _____.