

# חמש פעילויות להקמת קבוצה

## מטרות:

- \* המשתתפים יכירו את חבריהם לקבוצה.
- \* המשתתפים יבינו שהקבוצה בנויה ממשתתפים השונים זה מזה מכישוריהם.
- \* המשתתפים יבינו כי הצלחת הקבוצה קשורה למידה בה מתאפשר לכל משתתף להביא לידי ביטוי את כישוריו.
- \* המשתתפים יכירו בייחודה של הקבוצה שלהם לעומת קבוצות אחרות.

## פגישה ראשונה:

### מטרות:

1. ליצור מפגש ראשוני בין חברי הקבוצה.
2. לאפשר לכל משתתף להתבטא ולהצליח לפחות בתחום אחד שבו הוא חזק.

זו הפגישה הראשונה שלך עם המשתתפים. זו גם הפגישה הראשונה של כל משתתף עם שאר חברי הקבוצה, עם המנחה החדש ועם מקום הפעילות. טבע הדברים הוא שחלק מהמשתתפים יהיה נבוך. חלק מהמשתתפים יחשוש 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 המחייבות שתוף פעולה ותיאום. ב. משימות אלה תהיינה שונות בכל פעם. ג. בני הזוג יתחלפו לאחר כל משימה.

## מהלך הפעילות

הצג את עצמך וקבל בברכה את המשתתפים החדשים. הסבר את מהלך הפעילות ואת מטרתה. (את ההסברים למה שקרה בפעילות עצמה תוכל לתת גם בסוף הפעולה). 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 זוגות בהרכב שונה, ושני משתתפים לא יצטרפו זה לזה פעמיים במהלך הפעילות. לאחר החלוקה לזוגות הסבר את המשימות לתחרות בין הזוגות.

## הצעות למשימות:

### בניית מגדל מאבנים

הכנה: מספר גדול של אבנים בגדלים שונים.

**המשחק:** הצב את האבנים בערימה במרכז החדר וסמן עיגול מסביב לערימה. אסור למשתתפים להיכנס לתוך עיגול זה. עם הינתן הסימן, על כל זוג לבנות במשך דקה אחת את המגדל הגבוה ביותר מהאבנים שבמרכז החדר. המגבלה - אסור למשתתף לקחת יותר משתי אבנים בבת אחת מתוך הערימה. הצע למשתתפים שלפני בניית המגדל יקדישו כמה שניות לתכנון עבודתם.  
**מנצח:** הזוג שהצליח לבנות את המגדל הגבוה ביותר.

### **מעבר מכשולים בזוגות**

**הכנה:** חבלים באורך מטר אחד כמספר הזוגות בקבוצה.  
**מכשולים שונים:** ספסל, כסאות, חבל ארוך ומתוח לאורך החדר וכדומה.  
**המשחק:** פזר את המכשולים השונים לאורך החדר. הזוגות יעמדו בקו ההתחלה, כאשר רגלו הימנית של האחד קשורה לרגלו השמאלית של השני. עם הינתן האות יהיה על כל זוג להגיע לקצה השני של החדר תוך מעבר המכשולים.  
**מנצח:** הזוג שהגיע ראשון לקו הסיום כשרגליו קשורות.  
**הערה:** תוכל להקשות על המשתתפים בכך שתקבע באיזה אופן יש לעבור את המכשולים: מתחת לחבל המתוח, בקפיצה מעל הספסל, בזחילה מתחת לכיסאות או בהליכה לאורכם.

### **מעבר כיסאות:**

**הכנה:** מספר כסאות כמספר הזוגות כפול שניים.  
**המשחק:** תן לכל זוג שני כסאות. 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 ע"י שימוש בכיסאות, כלומר בלי לגעת ברצפה. זוג שאחד מחבריו יגע ברצפה, יחזור לקו ההתחלה.  
**מנצח:** הזוג שהגיע ראשון לקו הסיום.

### **ארץ-עיר-חי-צומח**

**הכנה:** ניירות כמספר הזוגות. עפרונות כמספר המשתתפים.  
**המשחק:** שחקו במשחק המוכר לכם אלא שהפעם העבודה תהיה בזוגות.  
**מנצח:** הזוג שאסף מספר נקודות מרבי.

### **העברת כדור:**

**הכנה:** לוחות קשיחים עשויים מקרטון של קופסאות אריזה. גודל הלוחות 60x100 ס"מ, ומספרם כמספר הזוגות בקבוצה. גולות כמספר הזוגות בקבוצה.  
**המשחק:** תן לכל זוג לוח וגולה. העמד את הזוגות בצד אחד של החדר. עם הינתן האות על כל זוג להעביר את הגולה על גבי הלוח לצדו השני של החדר בלי שהיא תיפול מהלוח. זוג שהגולה שלו נפלה, יחזור לקו ההתחלה.  
**מנצח:** הזוג שהגיע ראשון לקו הסיום.

### **זנבות**

**הכנה:** 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. עם הינתן האות ינסה כל זוג לתלוש את זנבותיהם של הזוגות האחרים בלי שזנבו שלו יורד. במהלך המשחק אסור לבני הזוג להינתק אחד מהשני.  
**מנצח:** הזוג שנשאר אחרון עם זנב.

גרסא אחרת: זנבות "בעיוור": שחקו את אותו משחק כאשר עיניו של בן הזוג שעומד ראשון קשורות בעזרת צעיף.

### ציור גוף משותף:

הכנה: בריסטולים גדולים (בגודל גוף אדם) כמספר הזוגות בקבוצה. הרבה לורדים או גירים צבעוניים.

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 המצוייר במכסימום פרטים כדי שהדמות על הבריסטול תהיה דומה לחניך במציאות.

מנצח: משחק זה אינו תחרותי וכדאי לסיים בו את השלב של תחרות הזוגות. את התוצאות תלו על הקירות של מקום הפעילות.

הערה: למשימות שהבאנו תוכל להוסיף משימות משלך, בשני תנאים: א. שהמשימות תחייבנה שיתוף פעולה ותיאום בין בני הזוג. ב. שאפשר יהיה לאתר את הזוג שניצח במשימה. שים לב: הזוגות מתחלפים כל הזמן ולכן בסוף הפעילות הנצחונות יתחלקו בין משתתפים רבים.

לסיים: 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.

### **לפניך 3 הצעות למשחקי שמות:**

#### משחק כדור "מה שמי"

הכנה: 2 כדורי נייר גדולים.

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.

#### משחק כדור "מה שמך"

הכנה: כנ"ל.

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.

#### משחק שמות בקצב

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

משחק זה הוא רגוע יותר וטוב לסיים בו את הפעילות.

**וכמה מלים לסיום:** בדרך כלל נהוג לפתוח במשחקי הכרות שבהם המשתתפים מספרים על עצמם. אנו חושבים שכדאי יותר לפתוח במשחקים שבהם המשתתפים נפגשים ועובדים איש עם רעהו. את שאר הפרטים האישיים של חברי הקבוצה ילמדו החניכים במפגשים הבאים.

## פגישה שניה: תחרות צוותים

**מטרת הפעולה:** א. לאפשר לכל משתתף להפגין לפחות אחד מכישרונותיו. ב. להראות כיצד כל פרט בקבוצה יכול לתרום להצלחתה ע"י ניצול הכישורים החזקים שלו. ג. להדגיש שהקבוצה בנויה ממשתתפים שונים.

לכל אחד יש דברים שבהם הוא מוכשר יותר ויש דברים שבהם הוא מוכשר פחות - זהו דבר טבעי, ולכן הקבוצה צריכה להכיר ביכולת של כל אחד מחבריה. זאת נעשה ע"י משחקי זוגות, אולם בניגוד לפגישה הראשונה - משחקי הזוגות בפגישה השנייה יהיו משחקי תחרות בין צוותים. כל בן זוג לתחרות נשלח ע"י צוות אחד ונצחונו הוא ניצחון הצוות. התחרויות בין הזוגות תהיינה בתחומים שונים, ובכל פעם יבחר אחד מבין בני הזוג את התחום שבו הוא רוצה להתחרות.

### מהלך הפעולה

חלק את הקבוצה לשני צוותים בעלי מספר משתתפים זהה, שיתחרו זה בזה. בכל פעם, אחד הצוותים שולח נציג. הנציג בוחר במה הוא רוצה להתחרות, ואומר זאת בלחש למנחה. באותו זמן, הצוות השני (אשר אינו יודע עדיין במה מתחרים) בוחר נציג משלו. שני הנציגים מתחרים ביניהם, והמנצח מזכה את קבוצתו בשתי נקודות. במקרה של תיקו - כל צוות מקבל נקודה אחת. מובן, שבכל פעם ייבחר משתתף אחר להיות נציג, ואך משתתף לא יהיה פעמיים נציג, לפני שכל המשתתפים בצוות שלו התחרו כבר לפחות פעם אחת. בצורה כזו, לכל משתתף יהיו שתי הזדמנויות להתחרות: פעם אחת הוא יתחרה במשימה שהוא עצמו בחר בה, ופעם שנייה הוא יתחרה במשימה אשר בה בחר בן הזוג שלו. לדוגמה: בסיבוב הראשון, צוות א' שולח את יוסי כנציג. יוסי אומר למנחה בלחש, שהוא רוצה להתחרות בקליעה למטרה. בסיבוב השני תורו של צוות ב' לשלוח ראשון נציג. הוא שולח את חנה, שבוחרת להתחרות בקפיצה על חבל, וכן האלה. מובן, שבאחד הסיבובים הבאים, יצטרפו יוסי וחנה להתחרות שוב, אבל הפעם - לא הם יבחרו במשימה, אלא בן הזוג שלהם מן הצוות היריב. כדאי להקפיד על כך שהמשימות לתחרות תהיינה קצרות מאד (כי כל שאר המשתתפים ממתנים), וכמו כן - שיהיה קל לקבוע באופן חד-משמעי מיהו המנצח. כדי להקל על המשתתפים להציע משימות לתחרות, כדאי שתקריא להם רשימת הצעות. המשתתפים יוכלו לבחור מתוכם משימות, או להמציא אותן בעצמם.

### **לפניך מספר הצעות לתחרויות**

- **חידון ידע** שתכין מראש: למשל בנושא שחקני כדורגל, או ערי בירה. מנצח בן הזוג שענה על מירב התשובות הנכונות.
- **למוד בע"פ של קטע קצר:** תן לכל משתתף קטע כתוב. בתוך דקה עליו ללמוד אותו בע"פ. המשתתף שציטט את הקטע עם השגיאות המעטות ביותר הוא המנצח.
- **תחרות הורדת ידיים.**
- **כתיבה מהירה:** תן לכל משתתף דף ועט. המשתתף שבמשך דקה יכתוב משפט מסוים מספר פעמים רב יותר הוא המנצח.
- **תחרויות ספורט למיניהן:** ריצה, קפיצה למרחק, נגיעה בתקרה בקפיצה, קפיצה על רגל אחת במשך הכי הרבה זמן, הליכה על קורה צרה על רגל אחת בלי ליפול, עמידת ראש במשך הכי הרבה זמן, הליכה על ידיים למרחק הרב ביותר וכדומה.
- **הזמזום הארוך ביותר:** מנצח המשתתף שמצליח לזמזם הכי הרבה זמן בלי לנשום באמצע.
- **ניחוש זמן:** תן למשתתפים זמן התחלה. הסתכל בשעון ואמור מתי הזמן הסתיים. עליהם לנחש כמה זמן עבר מאות הפתיחה ועד אות הסיום. מנצח המשתתף שאמר את הזמן בצורה הקרובה ביותר.

- **ניחוש אומדן מרחק:** זרוק חפץ למרחק מסוים, על כל משתתף לאמוד מה המרחק מקו נתון ועד לאותו חפץ. מדדו את המרחק בעזרת סנטימטר, "שיברים", כפות רגלים וכדומה. מנצח המשתתף שאמר את המרחק בצורה הקרובה ביותר למרחק האמיתי.
- **תגובה מהירה:** המשתתף שמשלים ראשון תחילת משפט שאתה תאמר, המשתתף שאומר ראשון שם של בעל חיים שמתחיל באות מסוימת וכדומה.
- **להטוטים שונים:** להקפיץ שלושה כדורים בבת אחת בלי להפיל אף אחד, ללכת עם בקבוק על הראש בלי שייפול, לעמוד על כדור בלי ליפול ועוד.

## פגישה שלישית:

### מטרות:

1. המשתתפים יבינו שהצלחת הקבוצה וגיבושה קשורים למידה בה כל פרט שבה יכול לבוא לידי ביטוי.
2. המשתתפים ירגישו שייכות לקבוצה.

עד עכשיו הפעילות בקבוצה היתה ערנית מאוד והמשתתפים הוציאו מרץ ויוזמה. הגיע הזמן שתוכיח להם שגם אתה יודע לעשות משהו ויכול לתרום מכישוריך לקבוצה. לפעולה זו שני חלקים: החלק הראשון מורכב ממשחק "מחבואים" שבו על הקבוצה כולה (בעבודת צוות) למצוא אותך המנחה. בחלק השני תכין פעולה שבה המשתתפים יקבלו ספור, מסיבה, סרט או דבר דומה. תוך כדי משחק ה"מחבואים" תיתן למשתתפים הנחיות שילמדו אותם להסתכל אחרת ובאופן שונה על סביבתם - ובכך תשיג מטרה נוספת.

עוד הערה לפני שתתחיל: שמת לב בוודאי ששתי הפגישות הראשונות היו בנויות מהפרט אל הקבוצה: בפעולה הראשונה המפגש היה בין זוגות, בפעולה השנייה - זוגות שתרמו לצוות, בפעולה שלפנינו כל הקבוצה עובדת כיחידה אחת שלמה. בדרך זו נגיע לגיבוש הקבוצה תוך שימת דגש על כל פרט שבה.

### מהלך הפעילות

**שלב א':** במקום המפגש של הקבוצה שים הודעה שבה נאמר: "הכנתי לכם הפתעה. חכו עד שיגיעו לפחות 15 משתתפים (תלוי בגודל הקבוצה). לפניכם חידה אשר פענוחה יעזור לכם למצוא אותי - עם ההפתעה".

**שלב ב':** המשתתפים יפתרו את החידה שיכולה להיות מסוגים שונים:

- א. **כתב סתר או כתב חידה** בסגנון "חפשו את המטמון". באמצעותו יעברו המשתתפים במקומות מעניינים בסביבתם.
- ב. **חלקי פאזל מפורקים** - חבור החלקים ייתן למשתתפים קטע קצה פתרון החידה שבו יאפשר להם לדעת היכן אתה נמצא.
- ג. **משחק פתקים** - הכן מכתב שבו מצוין מסלול שאותו צריכים המשתתפים לעבור, למשל: "ברחוב ויצמן ליד שלושה עגולים צהובים תמצאו את פתק מס' 1. לאחר שתמלאו את המשימה עברו לרחוב הרצל ושם ליד משולש ענק ירוק נמצאת משימה מס' 2. לאחר ביצוע המשימה עברו ללוח המודעות שבאותו רחוב, על לוח המודעות תמצאו מילים שונות מסומנות בעיגול. חבור האותיות הראשונות של כל המילים ייתן לכם את משימה 3... וכו'".

המשתתפים יצטרכו למצוא את הנקודות לאורך המסלול. בכל נקודה במסלול הם יצטרכו למצוא פתק משימה. רק לאחר שהם ימלאו את המשימה הם יוכלו להמשיך לנקודה הבאה. שים לב שההפניה לנקודות השונות לאורך המסלול תעשה בצורה שונה מהרגיל, למשל: קיבוץ של כמה פריטים ביחד (שלושה פחי אשפה) צבעים או צורות בולטים בשטח וכו'. המשימות שתיתן לחניכים יכולות להיות שונות ומשונות, אולם חשוב שהן תהיינה משימות קבוצתיות ושיתקבל מהן תוצר שאותו יצטרכו להראות לך לכשימצאו אותך. דוגמה למשימה: "חברו את שמות כל חברי הקבוצה למנגינה ידועה, למדו את השיר בע"פ כדי שתוכלו לשיר אותו ביחד כשתפגשו אותי". או: "ראיינו אנשים בסביבה ושאלו אותם כמה מהם היו חברים במועדון נוער כשהיו צעירים?" וכו'.

**שלב ג':** הוא שלב ההפתעה שאותה תוכל להכין במקום מעניין, בביתך, בבית אישיות מעניינת הגרה בסביבה ליד נחל או שפת הים, בחורשה מוצלת, ואפילו במקום הפעילות שאליו תחזור לאחר שהמשתתפים יצאו לחפש אותך.

לשלב זה הכן מסיבה שבה תוכל לשלב סרט קצר, שיר חדש, תקליטים, משחקי קבוצה  
משעשעים וכל רעיון אחר העולה על דעתך.



## פגישה רביעית:

### מטרות:

- א. לאפשר למשתתפים להביא לידי ביטוי כישורים שהם טובים בהם.
- ב. לאפשר למנחה לראות אלו תחומי פעילות מעניינים את המשתתפים.
- ג. לאחד את חברי הקבוצה לגוף אחד ולייחד אותם לעומת קבוצות אחרות.

### הכנה:

חוטים, בדים שונים, צמר גפן, עיתונים, קופסאות שונות של אשל, קופסאות של מיונז, חוטי ברזל, קופסאות קרטון ובקצור: **גרוטאות**. וכן: מספריים, דבק, צבעים ומכחולים.

### **מהלך הפעילות:**

חלק את הקבוצה ל-3-4 צוותים. על כל צוות לבנות בובה אשר תעמוד בכמה דרישות בסיסיות.

א. תהיה לה הבעה כלשהי בפנים.

ב. כאשר ינענעו אותה היא תשמיע רעש כלשהו.

ג. אפשר יהיה להאכיל אותה באבנים קטנות (כלומר: צריך להיות מעבר מפיה של הבובה אל תוך בטנה).

ד. היא תוכל לעמוד בכוחות עצמה.

הסבר לצוותים את הדרישות מהבובה, חלק להם חומרים - וקדימה לעבודה. לאחר שהצוותים יגמרו לבנות את הבובות העבר לכל בובה את ארבעת המבחנים. כל בובה שתישאר שלמה גם לאחר "עינויים" אלו תהיה ראויה להיות ה"קמע של הקבוצה". לאחר בחירת ה"קמע של הקבוצה" בחרו שם לקבוצה. תן לחניכיך להציע שמות, ולאחר מכן בחרו בשם המקובל על רוב חברי הקבוצה.

**לבסוף:** כדי שהבובה והשם יהיו מיוחדים לקבוצה ויקבלו משמעות בעיני חברי הקבוצה יש להשתמש בהם בהזדמנויות שונות: את הבובות קחו אתכם לטיולים, תלו אותן בפתח מקום הפעילות וברכו אותן לשלום בבואכם ובצאתכם וכו'. את שם הקבוצה אפשר להכריז או לצעוק בתחילת כל פגישה של הקבוצה.

שלו את השם בהמנון הקבוצה. הכינו סמלים אישיים עם שם הקבוצה וענדו אותם על בגדיכם. הכינו כרזה גדולה עם שם הקבוצה ותלו אותה במקום הפעילות. חברו סיסמאות שונות אשר שם הקבוצה משתלב בהן.

## פגישה חמישית:

### מטרות:

- א. לחדד ולחזק את אווירת הקבוצה שהתגבשה במשך הזמן.
- ב. לחזק את תחושת השייכות של כל משתתף לקבוצה.
- ג. לחזק את ההבנה והתחושה כי הקבוצה בנויה מפרטים שלכל אחד מהם יחוד משלו וחשיבות משלו עבור הקבוצה.

מאחורינו כבר ארבע פעולות. תוך כדי פעולות אלו המשתתפים הכירו טוב יותר זה את זה. הם הסתגלו למקום לחברי הקבוצה ולמנחה, נוצרו ביניהם קשרים חדשים, נקבעו הרגלי פעילות (אפוא נפגשים, מתי, וכו'), וחברי הקבוצה הם כבר פחות או יותר קבועים. במילים אחרות: החל תהליך של גיבוש חברתי של הקבוצה. וכיוון שכך אפשר עכשיו לערוך את "טקס ההכרזה על הקמת הקבוצה".

באמצעות הטקס אנו רוצים לחדד ולחזק את אווירת ה"קבוצה" שהתגבשה במשך הזמן, ואת ההרגשה שכל משתתף שייך למסגרת שיש לה סממנים מיוחדים המבדילים אותה ממסגרות אחרות. מסגרת זו מורכבת מפרטים אשר לכל אחד מהם יש יחוד משלו. את השילוב של חשיבות הפרט יחד עם חשיבות הקבוצה נשיג בשתי דרכים: האחת, ע"י בניה משותפת של קובייה, והשנייה, ע"י כך שבעזרת שמותיהם וטביעות אצבעותיהם של חברי הקבוצה נבנה תמונה כוללת של הקבוצה.

### הכנה

- בריסטולים בארבעה צבעים (2-3 בריסטולים מכל צבע)
- לורדים בארבעה צבעים (זהים לצבעי הבריסטולים)
- 4 עד 8 זוגות מספריים
- דבק מחולק ל-4-8 צלוחיות
- קובייה שאותה תכין משתי תיבות קרטון גדולות ככל האפשר.
- הכנס תיבה אחת בתוך השנייה כך שתתקבל קובייה בעלת 6 פאות. את הקובייה תוכל לצפות בנייר לבן.
- כיבוד ושתייה (כדאי שאת הכיבוד תשאיר כהפתעה למשתתפים)

### מהלך הפעולה

**שלב א':** שים את הקובייה באמצע החדר ובקש מכל משתתף לכתוב את שמו הפרטי על הקובייה בעזרת הלורדים הצבעוניים. דאג לכך שאף אחד לא יכתוב על הפאה התחתונה. כל שם צריך להיכתב באותיות כפולות וכל אות בצבע אחר.

**שלב ב':** חלק את הקבוצה לארבעה צוותים באופן אקראי (תוכל לעשות זאת ע"י שליפת פתקים מתוך כובע). חלק את החדר ל-4 אזורים ע"י סימן גדול שתסמן בגיר על הרצפה. שים את הקובייה במרכז ה-X. כל צוות יעמוד באזור אחד. תן לכל צוות: מספר בריסטולים מצבע אחד בלבד מתוך ארבעת צבעי הבריסטולים הקיימים - כמו כן תן לכל צוות מספר זוגות מספריים וקערת דבק.

**שלב ג':** כל צוות אחראי על האותיות הרשומות על הקובייה בצבע הבריסטול שלו. עליו לגזור מהבריסטולים אותיות שצורתם וצבעם יתאימו לאלו הכתובות על הקובייה, ולהדביק אותן במקום האות המצוירת על הקובייה. אתה תעמוד במרכז ותסובב את הקובייה כל חצי דקה

כך שהצוותים לא יוכלו לגמור את המשימה בפעם אחת. מגבלה נוספת: הדבקות האותיות של כל שם תיעשה רק לפי הסדר, כך למשל, בהדבקות השם "דני" חייבים קודם כל להדביק את האות "ד" אח"כ האות "נ" ובסוף האות "י". בצורה זו הצוותים יהיו תלויים אחד בעבודתו של השני. המשחק נמשך עד שכל האותיות מודבקות. הדגש לפני המשתתפים שמטרתם היא להשלים את הקובייה מהר וטוב ככל האפשר ולא דווקא להתחרות עם הצוותים האחרים.

**שלב ד':** עתה כשיש בידינו קובייה שעלי המודבקים שמות של כל חברי הקבוצה נוכל לערך את הטקס ממש.

אחד המרכיבים החשובים בכל טקס הוא שטקס הוא דבר הנערך על פי מסורת כלשהי. כיוון שהטקס שלנו מחוסר כל מוסרת הוא חייב להיות משעשע במקצת, שכן אחרת עלולה להיווצר אווירה מביכה שתזיק למטרת הפעולה.

ראשית נבנה סיסמה לקבוצה: הושב את המשתתפים במעגל, בקש מכל חניך לאמר אות או מילה (אם יש מעט משתתפים יאמר כל משתתף מילה, אם יש הרבה משתתפים יאמר כל משתתף אות אחת בלבד). את האותיות (או המילים) כתוב על לוח או בריסטול לפי הסדר בו נאמרו. בצורה כזאת תתקבל שורה של אותיות או מילים שתוכלו לחלק לארבע או חמש מילים או משפטים חסרי משמעות, למשל: 'אחרל תמר רשים גול' (אותיות) או: "חמור גלידה שולחן מים" (מילים). זו תהיה סיסמת הקבוצה (לפחות עד שתוצע סיסמא אחרת).

שים את הקובייה במרכז המעגל כשהפאה הריקה שלה מופנית כלפי מעלה. כל משתתף ייגש בתורו לקובייה, יקריא בדרמטיות את משפט ההשבעה, למשל: "אני מכריז על עצמי כ-"אחרל תמר רשים גול", ימרח את אצבעו בצבע גואש ויטבע את טביעת אצבעו על הפאה הריקה. ליד ההטבעה יחתום המשתתף את שמו, ולבסוף ישתה הנשבע כוסית משקה המורכב מבליל משקאות שונים (שתכין מראש).

לאחר שכל המשתתפים יושבעו תלו את הקובייה על התקרה של חדר הקבוצה. שים לב שמילות ההשבעה שהמציאו המשתתפים ניתנות לשימוש גם במשך השנה ויכולות להוות סימן נוסף המייחד את הקבוצה (כמו הבובה והשם). להלן שימושים אפשריים:

- בתחילת כל פעולה קוראים את המשפט ביחד בקול רם.
- כל חבר חדש בקבוצה חייב ללמוד את המשפט כדי שיוכל להצטרף לקבוצה.
- לצרף למילים מנגינה מוכרת (למשל: "הבאנו שלום עליכם") השיר יהפוך להיות להמנון הקבוצה.
- כששני חברי הקבוצה נפגשים, אחד יגיד את שתי המילים הראשונות של המשפט ועל השני להשלים את משפט ההשבעה.
- לפעולה הבאה תוכל לארגן פסיפס המורכב ממשפט ההשבעה ועל הקבוצה לחברו כמשימה קבוצתית.