

חובר ע"י אפי שחף, שבט אורנית

פעולת רבין

הערך: תעודד את הפרט לקחת חלק מרכזי בעיצוב עולמו הערכי, האישי והחברתי, כמו גם אחריות על בחירותיו ומעשיו.

- מטרות:** (1) החניכים יבינו את ההשלכות הנובעות מלחץ חברתי.
(2) החניכים יידבקו בעקרונותיהם ויעמדו על דעותיהם.
(3) החניכים יבינו את הגבול בין התעקשות ודביקות בעקרונות.

הרקע: זוהי פעולה לזכר יום הירצחו התשיעי של יצחק רבין ז"ל, ולכן בחרתי במטרות אלו אשר מצד אחד מתאימים לקבוצתי ומצד שני משקפות את הרקע להירצחו של רבין.

- סיפור מסגרת:** הקבוצה תתחלק לשתי אחוות. קיים לוח המשחק של דגלי המוקשים (נספת). כל אחווה בתורה תבחר משבצת בלוח באחד מן האופנים הבאים, בהתאם לסוגי המשטר השונים:
- לפני שהאחוה בוחרת משבצת על כל אחד מן החניכים להסכים עליה (דמוקרטיה - כולם בעד).
 - יש להגיע להחלטה דמוקרטית כך שהרוב קובע (דמוקרטיה - רוב קובע).
 - ייבחר נציג מן האחוה, כל הקבוצה יכולה ליעץ לו אך בסופו של דבר ההחלטה היא רק שלו (דיקטטורה מודרנית / קומוניזם).
 - ייבחר נציג מן הקבוצה אשר ייבחר לבד את המשבצת. לקבוצה אין זכות להשפיע עליו בשום דרך (דיקטטורה אבסולוטית / פאשיזם).
 - יוכלו לבחור את המשבצת רק החניכים העונים על קריטריון מסוים (דיקטטורה נאציזם - על פי חוקי הגזע).
 - אין חוקים - כל אחד עושה מה שהוא רוצה (אנרכיה).
- כאשר מתגלה דגל, יהיה אתגר והאחוה המנצחת תזכה בו. האחוה המנצחת תזכה בפרס המקום הראשון והאחוה המפסידה בפרס מקום השני.

מהלך הפעולה

משחק פתיחה - מולקולות: במהלך המשחק החניכים יתחלקו לקבוצות בהתאם למס' החניכים שאומר. בסופו של המשחק אומר את המס' של חצי מהחניכים כך שהקבוצה תתחלק לשתי אחוות אשר ישמשו למהלך המשחק כולו. סיפור המסגרת יוצג בפני החניכים.

משקה הקסמים: כל אחווה תקבל קנקן עם משקה הקסמים אשר יהיה משקה מגעיל. מטרת כל אחווה שכל אחד מחניכיה ישתה כוסית שלמה מן משקה זה. האחוה הראשונה שחניכיה יסיימו את כל הכוסיות תזכה בדגל.

שרשרת לבוש: כל אחווה תצטרך להכין את שרשרת הלבוש הכוללת מס' פריטים הרב ביותר ויכולה להיות בנויה מנעלים, גרביים, חולצה, גופייה ומכנסיים. אפשר ליצור יותר מוטיבציה כאשר מוסיפים ואומרים לאחוות שבכל שנה נערכת תחרות הזאת לכיתות ו' ומס' הפריטים אליו הגיעה האחוה המנצחת של שנה שעברה הוא 90 ובכך לתמרן אותם לשבור את השיא.

היגררות: כל אחווה עומדת מאחורי קו מסוים במרחק של כמטר בין שני האחוות. מטרת כל אחווה לגרור כמה שיותר חניכים מן האחוה השנייה אל שטח האחוה שלהם ולשמור עליהם שם. האחוה לה יהיו יותר אנשים בשטח שלה תזכה בדגל.

איפה אפי? כל אחווה תקבל חמישה קריטריונים לגבי המדריך והם יצטרכו לחלק את השלם שיקבלו לחלקים שוני גודל ולהתאים לכל חלק קריטריון, כך שלקריטריון החשוב ביותר החלק הגדול ביותר ולהיפך. בנוסף הם יקבלו קטעים עם נק' למחשבה לגבי הקריטריונים כך שיוכלו להיעזר בהם לפני קבלת ההחלטה. הקבוצה תסיים את המשימה רק כאשר כל אחד מחניכיה יסכים על החלוקה. האחוה הראשונה שתשלים את המשימה תנצח. הקריטריונים למדריך:

חברמן - כמה המדריך צריך להיות חברמן? להיות חלק מהקבוצה?
סמכותי - כמה ומתי המדריך צריך להפעיל את הסמכות שלו?

חכם - כמה חכם צריך להיות המדריך? במה זה יכול לתרום לקבוצה?
אכפתי - כמה המדריך צריך להבין את הקבוצה? לתרום לה? להיות שם בשבילה?
מוסרי - כמה המדריך צריך להיות מוסרי? איפה עובר הגבול? במה זה חשוב?

הסתה: שתי קבוצות כדורגל (מכבי חיפה והפועל חיפה) יהיו תלויים מעל שני סלים. כל אחווה תצטרך שכל אחד מן החניכים יקלע את הכדור לסל של אותה הקבוצה. כל חניך שקלע לסל

מתיישב. כל אחווה תצטרך לקבוע לפני כן לאיזה סל הם בוחרים לקלוע, במידה ואחד החניכים יקלע לסל השני האחוה תיפסל והשנייה תנצח. לכל אחווה כדור בצבע שונה ואני אספור את מס' הסלים של כל כדור וכאשר הוא יגיע למס' החניכים אכריז על האחוה שניצחה.

הרוב קובע: נציג אחד מכל אחווה ייצא מטווח הראייה של הקבוצה כולה. על הקיר תלוי שלט עליו שתי קווים שווים ומקבילים. שאר חברי כל אחת מן האחוות יסכמו על קו שהוא גדול יותר. כאשר שני הנציגים ייכנסו הם יצטרכו לבחור איזה קו גדול יותר כאשר מותר להם להתייעץ עם אחוותם. בתום הזמן כל נציג יגיד באיזה קו בחר. הנציג שלא נכנע ללחץ של הקבוצה ואמר כי שני הקווים שווים יזכה את אחוותו בדגל. במידה ושני הנציגים אמרו זאת או שניהם אמרו כי אחד הקווים גדול יותר הדגל ייפסל.

המשחק מכור: בכל אחווה ייבחר נציג אחד שבמשימה זו עליו לשמור בקור רוח על דעתו ולא להיכנע לה בשום מצב. כל אחווה תוכל לבחור משבצת אחת בלוח בתנאי שכל הקבוצה תסכים על אותה המשבצת. לאחר שהקבוצה תיבחר משבצת מסוימת אותו חניך משת"פ יתעורר ויחליט שהוא בכלל רוצה משבצת אחרת לגמרי (שלא הועלתה עד כה) ולא יסכים לוותר. בסוף הזמן המוקצב התרמית תיחשף בפני החניכים בכדי למנוע את הריבים והוויכוחים שהחלו קודם לכן, והקבוצה תיבחר יחדיו את המשבצת שהם ירצו.

על הפרנציפ: כל אחווה תשלח נציג כאשר אחד מהם יקבל פתק בעד, והשני פתק נגד. תוצב סיטואציה לשתי האחוות: "ילד רחוב - בכדי להתקיים עליו לגנוב." על כל אחד מן החניכים לנקוט עמדה וללכת לנציג אשר משקף את הדעה שלו. לאחר מכן, יוסבר לחניכים כי הנציג אשר יותר חניכים תומכים בעמדתו יזכה את אחוותו בדגל, ואתן זמן חופשי לכל נציג ולשאר החניכים להביע את דעתם ולנסות לשנע את חבריהם על-פי המידע החדש. בתום הזמן המוקצב לנציג אשר לו מס' חניכים גבוה יותר יזכה את אחוותו בדגל. יש בהחלט לצפות למצב של תיקו ובמקרה כזה הדגל לא יהיה שייך לשום קבוצה.

דיון: החניכים יבינו את כוחו של הלחץ חברתי והשפעותיו, וכן כמה חשוב לדבוק בעקרונותייך ולעמוד על שלך. החניכים גם יבינו את הגבול בין התעקשות סתמית (ללכת עם הראש בקיר) לבין התפשרות או שינוי דעה. הרעיונות יומחשו באמצעות דוגמאות חיות מן הפעולה עצמה ולחניכים תהיה אפשרות להביע את דעתם בעניין. לאחר מכן, הדיון יסתיים כאשר הנקודות הנ"ל יקושרו לרצח רבין.

ביטויים למטרות

משקה הקסמים:

(1) יוצר לחץ חברתי כלפי החניך באחוה שלא יסכים לשתות בהתחלה מן המשקה.

שרשרת לבוש:

(1) הלחץ החברתי יופנה כלפי כל חניך באחוזה שיתרום כמה שיותר בגדים.

היגררות:

(1) המתודה הינה מטאפורה למה שקורה בחברה והכוח שכל אחווה מפעילה בכדי להעביר אנשים לצד שלה ולהשאיר אותם שם הינו בעצם הלחץ החברתי.

(2) ההתעקשות של כל חניך להישאר בצד של האחוזה שלו הינו מקביל למצב של דבקות בעקרונות ועמידה על שלך.

איפה אפי?

(1) מנהיגי האחוות יפעילו לחץ חברתי כלפי כל האחוזה בכדי שיסכימו איתו בצורת החלוקה הנכונה.

(2) המתודה מעודדת כל חניך להביע את דעתו ולדבוק בה, אך עם זאת להגיע למצב שבו כל האחוזה מסכימה על אותה חלוקה - משמע ויתור והתפשרות.

הסתה:

(1) גם כאן יופעל לחץ חברתי מכיוון שקשה יהיה לחניך לוותר על קבוצת הכדורגל אותה אוהד וכך תתבצע הסתה של כל האחוזה כלפי קבוצת כדורגל אחרת.

(2) המתודה מעודדת כל חניך להביע את דעתו ולדבוק בה, אך עם זאת להגיע למצב שבו כל האחוזה מסכימה על אותה חלוקה - משמע ויתור והתפשרות.

הרוב קובע:

(1) המתודה תדגים את כוחו של הלחץ החברתי.

(2) במהלך המתודה החניכים נקרעים בין מה שהם חושבים שנראה להם הדבר הנכון לבין מה ששאר הקבוצה אומרת להם.

על הפרנציפ:

(2) תחילה כל חניך ייבחר במה שנראה לו, ולאחר מכן יצטרך להתמודד עם המצב ולדבוק בדעתו תוך כדי שהוא משכנע אחרים להצטרף אל דעתו.

(3) המתודה בעצם גורמת לחניכים לבחור בין העקרונות שלהם לניצחון.

המשחק מכור:

(2) הקבוצה תראה כמה כוח יש לאדם אשר דבוק בעקרונותיו ועומד על שלו.

(3) החניכים יבינו תא הבעיה שהדבר עלול לגרום וילמדו להבחין מתי זוהי התעקשות שווא.