



# מאגר הדרכה

## ארגז הכלים שלי - מתודות להעברה

**מה?** (מה זה מתודה?)

**מתודה הינה כלי להשגת מטרה בפעילות.**

לפעילות יכולות להיות כל מיני מטרות: העברת ידע, גירוי החניכים לעסוק בנושא הפעילות, העמקה בידע מסוים ועוד.

ב"ארגז הכלים שלי" תמצאו שלכל מתודה הוגדרה מטרה (או מספר מטרות) למרות שלבטח תוכלו למצוא מטרות נוספות הקשורות לתוכן הספציפי של הפעילות.

**למה?** (למה להשתמש במתודות?)

כדי להעביר את המטרה שלנו בצורה שתעניין, תסקרן, תעורר מחשבה ותיצור הפנמה כמה שיותר גדולה אצל החניכים. כל זאת לצד הנאה של החניכים מהפעילות. (לעיתים החניכים זוכרים את התוכן דרך המתודה).

**איך?** (איך בוחרים מתודה?)

קודם עלינו למקד מה היא מטרת הפעילות שלנו? עם מה היינו רוצים שהחניך יצא בסוף הפעולה?

לאחר שהגדרנו נחפש בארגז הכלים את המתודה המתאימה ביותר, את המתודה שיכולה להעביר את מטרת הפעילות בצורה הטובה ביותר.

**חשוב בכל פעילות לגוון במתודה המועברת:**

1. על מנת להגיע לכמה שיותר חניכים. הרי כל חניך מתחבר לדרך העברה אחרת: יש שאוהבים דיון, יש שאוהבים משחק ויש שאוהבים סיפור ועלינו לספק את כולם!!!
2. כדי שלחניכים יהיו פעילויות מגוונות ומעניינות.

**מה?** (מה עוד חשוב לדעת?)

- לוויזואליות של האביזרים ישנה השפעה רבה על מידת שיתוף הפעולה וההתלהבות של החניכים בפעילות, לכן שווה להשקיע באיך המתודה מוגשת לחניכים.
- ישנם בוודאי עוד מתודות רבות שלא כתובות בחוברת זו. כל מדריך עם קצת דמיון ומחשבה יכול למצוא מתודות נוספות שתתאמנה למטרות הפעילות שלו. (בעיקר סביב משחקי קופסא ומשחקי טלוויזיה).

1. **אסוציאציות פתקים** - מטרת המתודה גירוי לעיסוק בנושא מסוים. כותבים את נושא הפעילות במרכז החדר על פלקט. כל חניך מקבל פתק ועלו ושם את האסוציאציה שלו לנושא. את הפתקים כל החניכים מניחים או מדביקים מסביב לפלקט הנושא.

2. **אקווריום** - מטרת המתודה עריכת דיון בנושא מסוים. חלוקה לקבוצות, כל קבוצה מייצגת דיעה מסוימת מוגדרת ושולחת נציג לדבר במקומה. הנציגים מדברים ומתווכחים ביניהם כשכל השאר שותקים-הם הדגים. כל אחד מחברי הקבוצה יכול להחליף את נציגו.





תנועת הנוער של התנועה המסורתית

3. **אֵיקֶס עֵי גֹל** - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים. חלוקה לשתי קבוצות-איקס ועיגול. לוח משחק ובו 9 ריבועים. כל קבוצה בתורה מקבלת שאלה. אם הקבוצה תדע לענות על השאלה תוכל לבחור היכן לשים את האיקס או העיגול שלה. המטרה ליצור רצף של סימני הקבוצה.
4. **אַרְבַּע כּוֹסוֹת וְעוֹד** - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים. כל חניך מקשט בחומרי צביעה וקישוט מספר כוסות קלקר. המדריך מכין כרטיסיות שאלות בנושא הפעילות, מקפל כל שאלה ומכניס לתוך הכוסות המקושטות. (ניתן גם שהחניכים יכינו את השאלות) מסדרים את כל הכוסות ברצף על הרצפה, כך שייוצר מסלול של כוסות. לכל כוס נוסף סוכרייה או ממתק אחר. לפי תור כל חניך זורק קובייה ומתקדם במסלול הכוסות. כשהגיע לכוס, ישלוף את הכרטיסייה ויענה על השאלה או יבצע את ההוראה. אם הצליח-זכה בתכולת הכוס, אם לא יחכה לתור הבא. מנצח מי שברשותו מספר הכוסות הרב ביותר. (לאחר השימוש בכוס- החניך שזכה לוקח אותה)
5. **בּוֹל זְבַנְג** - מטרת המתודה עריכת דיון בנושא מסוים. חלוקה לקבוצות, כל קבוצה מקבלת שלטי זבנג ובול. המדריך מעלה כל פעם שאלה אחרת לדיון מתוך נושא רחב אותו הוא רוצה להעביר. אם תשובת הקבוצה לשאלה שנשאלה היא חיובית, ירימו שלט בול לאחר ההתייעצות ויסבירו, אם תשובתם שלילית ירימו שלט זבנג. מכאן יכול להתפתח דיון מעניין.
6. **בַּחֲרֹת** - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים. נערוך מסע בחירות עם חלוקה לקבוצות שונות המייצגות דעות שונות. כל קבוצה קודם תמקד את דעתה ואח"כ תמצא דרך לשווק את עצמה. החניכים יחוו למידה על כל אחת מהדעות ובחירות בקלפי.
7. **בֵּי נַגֵּל** - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים. ביגו רגיל רק שבמקום לרשום סתם מספרים נרשום תשובות לשאלות בתחום ידע מסוים. את המשחק נערוך כשנשאל שאלה ומי שיש לו את התשובה יכריז אותה ויסמן אותה בלוח המשחק שלו.
8. **בֵּית קֶפֶה מְשִׁימֵת** - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים. מסדרים אתה חדר כבית קפה (שולחנות, כסאות מפות, קפה, עוגות, מלצרים) החניכים מסתדרים בקבוצות לפי השולחנות. במהלך הפעילות מקבלת כל קבוצה משימות או שאלות בנושא מסוים. הקבוצה מבצעת את המשימות לצד ההנאה מבית הפקה.
9. **בְּקִבּוּקִים** - מטרת המתודה אפיון קבוצה והבעת דעה. בעזרת בקבוקים רבים ושונים ניתן לתת לחניכים ליצור קבוצה מסוימת כשלגודל הבקבוקים ואופן סידורם יש משמעות. (לדוגמא-איך נראית החברה הישראלית? איך נראית הקבוצה שלנו?)

מגוון

נוער

מסורת

מעשה

חינוך



10. **גלגל המזל - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים.** מכינים גלגל ענק המחולק למספרים שונים (100,200), תור נוסף, הכפל סכום, עבור תור. בוחרים הגדרות שונות בנושא ספציפי או בידע כללי. בקבוצות או ביחידים, החניכים צריכים לגלות את ההגדרה שהמדריך מגלה להם רק מהו תחום התוכן של ההגדרה וכמה אותיות יש במילה. כל מתחרה בתורו מסובב את הגלגל ומהמר על סכום הכסף שהורה הגלגל. הוא מנחש אות, אם צדק, מסובב שוב את הגלגל. אם טעה-התור עובר הלאה. המשחק מתנהל עד שאחד המתחרים גילה מהי המילה, אז המדריך מספר קצת על ההגדרה שיצאה.

11. **גרפיטי - מטרת המתודה גירוי/העמקה בנושא מסוים.** נכין קיר שלם מלא בעיתונים או ניירות. נכתוב למעלה משפט פרובוקציה וניתן לחניכים ספריי לרשום ולצייר ככל העולה על רוחם.

12. **דומינו - מטרת המתודה גירוי, העברת ידע והעמקה בנושא מסוים.** כרטיסיות הדומינו-מחולקות ל-2 שבכל חלק מופיעה הגדרה, תמונה או ציור אחר. כל משתתף מקבל מספר שווה של כרטיסיות דומינו ומטרתו להפטר מהכרטיסיות שבידיו. המשחק נערך בתורו-המדריך מניח כרטיסיה וכל אחד בתורו מנסה למצוא כרטיסיה שבידיו שתתאים בחלקה האחד לכרטיסיות המונחות. ניתן גם להכין קופה. מי שאין לו כרטיס מתאים לוקח כרטיסיה נוספת. דומינו גוף-אותו רעיון של חיבור הגדרות מתאימות רק שהפעם הכל נעשה על הגוף. כל אחד מקבל 2-4 מדבקות בנושא הספציפי ומדביק אותם במקומות שונים בגוף. כשמתחיל המשחק צריך כל אחד להתחבר לזה שיש לו מדבקה דומה, מה שייצור מצב שהרגל מתחברת ליד של אחד והיד השנייה לרגל של אחר....

13. **דיון חופשי - מטרת המתודה-עריכת דיון בנושא מסוים.**  
כשעורכים דיון חופשי חשוב להקפיד:  
א. רקע לנושא - ע"מ ליצור דיון פורה ומעניין עלינו לתת לקבוצה רקע על הנושא.  
ב. שאילות שאלת הדיון - עלינו לנסח שאלת דיון שלא תהיה כללית מדי ומצד שני לא חד משמעית שהתשובה עליה היא כן או לא.  
ג. יש להמנע מביקורת אישית ומקביעת עמדה.  
ד. לנהל את הקבוצה במהלך הדיון - לאפשר השתתפות של כמה שיותר חניכים ולא לתת לחניך אחד להשתלט על הדיון.  
ה. להבהיר עמדות וערכים במקרה הצורך.  
ו. לא לאפשר גלישה לנושאים אחרים.  
ז. לדאוג לדינמיות של הדיון - במידת הצורך לעורר את הדיון בעזרת שאלות פרובוקציה.  
ח. לקטוע את הדיון בשיא.



14. **דיון עם בלונים** - מטרת המתודה-עריכת דיון בנושא מסוים. משני כיווני המעגל מעבירים בלונים בשני צבעים שונים. מי שמחזיק בלון אדום מביע דעתו נגד הנושא ומי שבלון כחול בעד... כך זה מתקדם עד שכולם אומרים את דעתם, גם בעד וגם נגד. יתרון- בדיון מסודר. חסרון-באיזשהו שלב מתחיל לשעמם.

15. **דמיון מודרך** - מטרת המתודה גירוי, העמקה או דיון. החניכים עוצמים עיניים והמדריך מתאר להם תמונת מצב בו הם מעורבים הקשורה לנושא ומתוכה ניתן להעלות- אסוציאציות, סיטואציות, דילמות בנושא. (אתם נמצאים באי בודד רחוק רחוק מכל מקום ישוב. מסביבכם רק ים ושמים. אתם נמצאים לבדכם כשפתאום מתקרבת סירה קטנה ובתוכה גבר נאה שאומר לכם-מה סאלאמה? (שלום בערבית) מה הדבר הראשון שעולה לכם לראש כשאתם פוגשים אותו?)

16. **דפי גמרא** - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים. דף גמרא הינו דף או בריסטול עליו כתוב קטע קריאה מקורי או מושאל עם שוליים רחבים המאפשרים מקום לכתיבה. בחניכים צריכים לעבור בין דפי הגמרא ולכתוב תגובות והערות על הקטע. אח"כ המדריך אוסף את הדפים ומפתח את הנושא לכיוונים הרצויים לו.

17. **האמת השלישית** - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים. ישנם 3 מומחים (חניכים) שכל אחד מקבל תשובות לשאלות הנשאלות. נשאלת שאלה. כל אחד מהמומחים צריך לשכנע בצדקת תשובתו והחניכים צריכים לנחש מי דובר אמת.

18. **הוצאת קטע** - מטרת המתודה גירוי והבעת דעה. קוראים ביחד קטע קריאה וכל אחד מתבקש לומר או לכתוב את המשפט שאיתו הוא הכי מזדהה או שהכי מרגיז אותו.

19. **היגדים** - מטרת המתודה-גירוי לנושא הפעילות. היגדים במעטפות-חניכים לוקחים לתוך מעטפה את ההיגד/משפט/שיר שחשוב/מעציב/מצחיק אותם. תגובות להיגדין-נפזר היגדים והחניכים יגיבו בכתב או בע"פ.

20. **הימורי טריוויה** - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים. לוח פוליגל מחולק ל-40 ריבועים. על חלקם מצוינת "הפתעה" כגון-10 נק' בונוס על תשובה נכונה. עניתם נכון-זכיתם בהימור כפול וכו'... מכינים גם 40 ריבועי פוליגל בגודל זהה למשורטט על הלוח המיועדים לכיסוי ממוספרים ממספר 1 עד 40 המדריך מכין שאלות ותשובות בנושא הפעילות וכמות גדולה של סוכריות. מחלקים את הקבוצה לתתי קבוצות. כל קבוצה מקבלת כ-30 סוכריות. כל קבוצה בתורה בוחרת מספר ומודיעה על הסכום בסוכריות שעליו היא מהמרת. ההימור הוא יכולתה להשיב נכון על השאלה הניתנת במספר זה.אם ענתה נכון-קיבלה את מספר הסוכריות עליו המרה. אם שגתה משלמת למדריך את הסכום. אם הגיעה להפתעה-מיישמים מה שכתוב.



# מאגר הדרכה

21. **הכנת כרזות - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים.** קביעת עמדה, הודעה או פרסום באמצעות מודעה-כרזה. כדאי לכוון את החניכים להשקיע גם בסיסמה וגם בצורה הויזואלית של הכרזה.
22. **המחזקות - מטרת המתודה העמקה בנושא ספציפי.** הצגה של סיפור, טקסט מוכן או חופשי. ההצגה מאפשרת מעבר לעבודה על נושא ספציפי שימוש בדמיון ובהתבטאות אישית.
23. **הפקת סרט - מטרת המתודה העמקה בידע מסוים דרך עשייה.** החניכים יפיקו סרט וידיאו על נושא מסוים, לאחר מכן נצפה בסרט ונדון בו.
24. **הרצאה - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים.** הבאת מומחים לחניכים בנושא ידע ספציפי. דורש- תיאום עם המומחה הכנתו למפגש והכנת החניכים למפגש.
25. **זריקה - מטרת המתודה העמקה בנושא מסוים.** החניכים יצטרכו להמציא זריקה נגד משהו שתגרום למי שיזריקו לו אותה להירפא (זריקה נגד אלימות, חוסר סבלנות, עייפות, מצב רוח רע) את הזריקה ניתן להכין פיזית מחומרים שונים או רק לרשום מה היא מכילה.
26. **זה הסוד שלי - מטרת המתודה העברת ידע והעמקה בנושא מסוים.** ההפעלה נותנת ידע על דמויות נבחרות. חניך או מדריך יציג דמות מסויימת וחניכים יצטרכו לנחש על ידי שאלות כן ולא מיהי הדמות. לאחר הניחוש שוחח המדריך עם החניכים על הדמות. ניתן לבצע את ההפעלה לניחוש סודות בתוך הקבוצה. נבחר חניכים הרוצים לחשוף את סודם (לא מדובר בסודות על רקע טיפולי אלא מפגש עם דמות מעניינת, חוויה יוצאת דופן שהייתה לחניך וכו').
27. **חידה אמריקאית - מטרת המתודה העברת ידע והעמקה בנושא מסוים.** בכל פינה בחדר שמים פתק עם אות אחרת א-ד. נשאלת שאלה והמדריך נותן 4 תשובות, כל חניך הולך לפינה שבה הוא חושב שהתשובה נכונה. כמובן שמכל התשובות רק אחת נכונה.
28. **חידון סולם - מטרת המתודה העברת ידע והעמקה בנושא מסוים.** מציירים שני סולמות שלבים קבוצות יריבות מקבלות חידות, כל תשובה נכונה מעלה דרגה בסולם.
29. **חידות ציורים - מטרת המתודה העברת ידע והעמקה בנושא מסוים.** חידות המנסות להעביר מושגים, היגדים בתחום ידע, החידות יכולות לשמש כפתיחה לנושא או כבסיס להפעלה.

מגוון

נוער

מסורת

מעשה

חינוך



30. **חיים שכאלה - מטרת המתודה העברת ידע והעמקה בנושא מסוים.** נבחר דמות המייצגת נושא או אירוע ונערוך לה ערב הוקרה "חיים שכאלה". בערב יעלו דמויות (חניכים אותם נכין מראש) מהעבר, קולות ותמונות מהעבר. חשוב שהערב יועבר בצורה הומוריסטית ומעניינת ויפעיל כמה שיותר חניכים. ניתן לבחור גם נושאים כבדים כמו מלחמה ספציפית אותה נציג כדמות ועליה נספר.

31. **חלוקה לקבוצות - מתודות שונות לחלוקת החניכים לקבוצות.**

- א. לפי מספרים, פירות, חיות וכו'.
- ב. מולקולות - המדריך מכריז להתחלק למולקולות של 3,2,5, וכו'.
- ג. לחיצות ידיים - כל אחד בוחר מס' בלב מ-3-1. מסתובבים בחדר וכל אחד לוחץ ידיים לפי המס' שבחר, ע"י לחיצות ידיים מוצאים אנשים שבוחרים מס' זהה.
- ד. זוגות מפורסמים - לכל אחד נותנים פתק עם שם של משהו מפורסם, והוא צריך למצוא את בן הזוג שלו, לדוג' שקע ותקע, רומיאו ויוליה, אדם וחווה וכו'.
- ה. פנטומימה של צורות - לכל אחד יש על הגב מדבקה עם צורה. אסור לדבר בעזרת הידיים צריך למצוא את האנשים שלהם יש צורה הזזה לשלך.
- ו. קולות של חיות - כל אחד מקבל פתק של חיה (סה"כ חיות כמס' הקבוצות) עוצמים להם עיניים ובעזרת הקול בלבד הם צריכים למצוא את חבריהם לקבוצה.
- ז. בתים של שירים - כל קבוצה של אנשים מקבלת בית של שיר וע"י שירה הם צריכים למצוא אחד את השני ולהקים קבוצה.

32. **חפצים - מטרת המתודה גירוי לנושא.** נעביר בין החניכים חפץ הקשור לנושא הפעילות וכל חניך יביע את דעתו על הנושא בהקשר לחפץ או יעלה אסוציאציה לנושא. ניתן גם להעביר 2 חפצים מנוגדים משני צידי המעגל כדי להציג נושא שנוי במחלוקת המעורר דיון.

33. **חפש את המטמון - מטרת המתודה העמקה בנושא ספציפי.** משחק המשלב כתב חידה מורכב, תחרות, ומציאת מטמון. בשלב מוקדם יחביא המדריך חפץ באתר במסוים ויכין חידות ומשימות שיוטמנו לאורך המסלול המוביל למטמון. הקבוצה תפתור את כתב החידה (שירמוז היכן מופיע בפתק הבא) תבצע את המשימה ותמשיך עד שתגיע למטמון. כדאי לערוך את המשחק בקבוצות.

34. **חץ ופרח - מטרת המתודה דירוגים והעדפות, הבעת דעה.** מה אני חושב על.... חץ-שלילי, לא אוהב | פרח-אוהב, חיובי....

35. **יצירה - שימוש בחומרי יצירה שונים (פלסטלינה, ניירות עיתון, קרפ, חימר) ע"מ להשיג מטרת שונות. המתודה פונה לתחום היצירתי של החניכים.**





36. **יצירת בובה - מטרת המתודה גירוי או העמקה בנושא מסוים.** החניכים ייצרו בובה המייצגת נושא מחומרים שונים- החבר שהייתי רוצה שיהיה לי, איך הייתי רוצה להיראות בגיל... את הבובה ניתן להכין מחומרים שונים.

37. **יריד דוכנים - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים פעילות המיועדת לקהל גדול ומאפשרת מפגש עם מקורות מידע וחומרים המוצגים במסגרת דוכנים כמו בשווקים.** היריד מאופיין בתצוגה של חומרים. מתפקידו של כל דוכן להציג את מרכולתו בצורה המשכנעת ביותר.

38. **יתוש בראש - מטרת המתודה העמקה בנושא מסוים.** המדריך מציג מבעוד מועד שאלות ואמירות למספר חניכים מתאימים ע"מ שיוכלו להציג תשובות חכמות מצחיקות ומעניינות. הפעילות יכולה להתבצע בנושא מסוים כמו אישים, או בנושאים שונים. בהפעלה עצמה המדריך שואל את השאלה וכל חניך שנבחר עונה את תשובתו.

39. **כרטיסיות הצבעה - מטרת המתודה לעורר תגובה ולפתוח דיון בנושא מסוים.** מכינים כרטיסיות כמספר החניכים כשבכל כרטיסיה רשום משפט מעורר בנושא הפעילות. כל חניך או קבוצה יקבל כרטיסיה ויצטרך להגיב בע"פ או בכתב.

40. **כרטיסיות מיון וניפוי - מטרת המתודה-לדרג סדר חשיבות.** ההפעלה נעשית בקבוצות קטנות. כל קבוצה מקבלת כרטיסיות אותן היא צריכה לנפות ולמיין (ערכים, תכונות, כישורים) הקבוצה תדרג את הכרטיסיות ע"פ סדר חשיבות-אפשר לעשות את זה אישי או קבוצתי ומשם לפתח דיון.

41. **מגדל בבל - מטרת המתודה-דירוגים והעדפות לפתיחה לדיון.** נכין קוביות מקרטון עליהם יכתבו החניכים בקבוצות מרכיבים שונים לנושא הפעילות-למשל תכונות חשובות. כל קבוצה תסדר את הקוביות כמגדל ע"פ סדר העדיפות כשבבסיס יהיו החשובות ביותר. אח"כ כך קבוצה תציג את המגדל שלה וננהל דיון.

42. **מגן דוד - מטרת המתודה- הבעת דעה וגירוי לדיון.** נצייר מגן דוד גדול על הרצפה בגיר או על בריסטול גדול. במרכזו, נכתוב את נושא הפעילות. בכל פינה במשולש נשים פתק עם דעה מסוימת. החניך יצטרך לעמוד בפינה המייצגת את דעתו.

43. **מד זזים - מטרת המתודה- דירוגים והעדפות.** נצייר מד זזים גדול: מסכים/חם 0-----100 קר/לא מסכים. נשאל שאלה וכל חניך או קבוצה ימקם את עצמו במד זזים ע"פ דעתו או סדר העדיפות שלו.



- 44. **מדרש תמונות - מטרת המתודה גירוי/העמקה בנושא מסוים.** חקירה ועיון בתמונות. לשימוש במתודה זו עלינו לבחור תמונות שיגרו את הנערים למחשבה. בחירת כותרת לתמונה, בחירת תמונה מתוך שלל תמונות המייצגות נושא ספציפי בצורה הטובה ביותר, כתיבת כתבה או סיפור בעקבות תמונה, להחיות את התמונה, בחירת דמות מתוך התמונה.
- 45. **מון פול - מטרת המתודה העברת תוכן והעמקה בנושא מסוים.** משחק בעל לוח משחק חד כיווני. המשתתפים נעים על גבי הלוח תוך השגת שליטה על המקומות בהם הם עוברים. מטרת המשחק לצבור את הרכוש הגדול ביותר. המשחק יכול לכלול כרטיסי הפתעה משימה שאלות וכו'.
- 46. **מוזיקה ושירים - מטרת המתודה לגרות ולאפשר ביטוי רגשות העמקה בנושא מסוים.** הפעלות סביב מוזיקה- אוירה לפעולה-כמוזיקת רקע לפעולה הדורשת אוירה נינוחה במיוחד. השמעת שיר-בנושא מסוים ממנו ניתן לצאת לדיון בנושא.
- 47. **מי רוצה להיות מיליונר? מטרת המתודה-העברת ידע.** המתודה מתבצעת כמו משחק הטלוויזיה הידוע. בשלב הראשון יכולים להתמודד כל החניכים ולסדר הגדרות שונות לפי סדר מסון החניך שעשה זאת בזמן הקצר ביותר מתמודד ונשאל שאלות עם 4 תשובות אפשריות כשלתותו הקהל (החניכים), 50:50 והחבר הטלפוני.
- 48. **מכירה פומבית - מטרת מתודה דירוגם והעדפות העמקה בנושא מסוים.** ישנן "סחורות" במוצעות למכירה. "סחורות" אלו בהתאם לנושא הפעילות. (ערכים, תכונות, כישורים, כלים). המשחק יכול להיערך ביחידים או בקבוצות. לכל קבוצה מחלקים סכום כסף זהה בשטרות שונים. הכרוז מציע למכירה פריט וכל המרבה במחיר קונה את הסחורות.
- 49. **מכתב תגובה - מטרת המתודה העמקה ועשייה בנושא הפעילות.** מספרים מקרה/אירוע ומבקשים מהחניך לכתוב למישהו שאחראי או היה מעורב באירוע מכתב תגובה מטעם הקבוצה כולה (מכתב להורי החטופים, לדוגמא)
- 50. **מעגלים חותכים - מטרת המתודה להבין מה המשותף ומה שונה בין שני מושגים.** נצייר על בריסטול או בגיר על הרצפה שני מעגלים החותכים זה את זה, ניתן לחניכים את נושא הפעילות והם יצטרכו לכתוב היכן שהמעגלים נחתכים מה דומה ובכל מעגל - מה שונה.
- 51. **משאל רזוב - מטרת המתודה איסוף אינפורמציה בנושא ספציפי.** המתודה מבוססת על שאלות פתוחות וסגורות הרשומות על נייר והמחייבות את שיתוף הפעולה של הנשאל. החניכים מסתובבים באתר מוגדר המתאים לצורך המשאל ואוספים תשובות בנושא המדובר. חשוב לתדרך את החניכים לפני לשמור על כללי ההתנהגות והנימוס!!!





# מאגר הדרכה

52. **משזקן הזיכרון - מטרת המתודה העברת ידע והעמקה בנושא מסוים.**  
כרטיסים בנושאים ובצורות שונות פרושים הפוכים על הרצפה. ביניהם יש זוגות של כרטיסים עם קשר מסוים ביניהם. כל משתתף בתורו הופך זוג כרטיסים ומנסה לזהות זוגות. על המשתתפים לצבור זוגות רבים ככל האפשר. אם המשתתף הרים זוג לא מתאים הוא הופך את הכרטיסים והתור עובר הלאה.

מגוון

נוער

מסורת

מעשה

חינוך