

לתת ולקבל - מערך המיומנויות

הנושאים שנלמד בפעולות:

-פיסול בחימר בתלת מימד

-שימוש בתוכנת מחשב פיבוט

-ספר אנימציה

-סטופ מושן

-שימוש נכון בצבעים.

-שילוב תמונות וציורים.

- פיסול בפלסטלינה.

- ציור בחול ופיסול בבוע

חלומות, פחדים, מתנה למישהו שאנחנו אוהבים, חיה דמיונית, בית, תקווה לעולם, זיכרון, עצוב\שמח (לפי הצבע).

רציונל

המטרה של מערך המיומנויות היא לתת לחניכים להתנסות בכמה שיותר סוגים של יצירה לפני שיתחילו לעבוד על הפרויקט שלהם. בגלל זה כל פעילות במערך היא בעצם זמן יצירה, כל פעם בפורמט אחר. המטרה היא לעודד את החניכים והחניכות לעבודה עצמאית ובקבוצות, ככה שבכל פעם יוכלו להציג תוצר מסוים בסוף הפעילות. רשימת הציוד למערך נמצאת בעמוד נפרד, ומומלץ להזמין את הציוד לפעילויות שתבחרו להעביר כמה שיותר מראש וכמובן להשתמש כמה שיותר בציוד שנמצא בבתי הנוער. בראש של כל פעילות, יש הצעה לנושא שתוכלו להיעזר בו בשביל לכוון את הקבוצה ביצירה. תרגישו חופשיים לשנות את הנושא, להמציא נושאים משלכם או, אם הקבוצה יצירתית במיוחד, לאפשר עבודה חופשית. בסוף כל פעילות הוקצב זמן לסיכום הפעילות והצגת העבודות, חשוב ממש להתעקש עם החניכים ולקבוע חוק שלפיו כולם מציגים את העבודות שלהם! הרבה פעמים החניכים והחניכות יתביישו, ירגישו שהעבודה שלהם לא מספיק טובה או לא מוכנה עד הסוף. חשוב להראות להם שגם אם העבודה שעשו לא מושלמת, עדיין אין שום סיבה להסתיר אותה ושהכול בסדר! זאת גם ההזדמנות שלהם לקבל משוב משאר הקבוצה מה שיכול לקרב ביניהם. בצורה משמעותית.

רשימת ציוד

כמות	הציוד
2-3 קילו, לפי גודל הקבוצה	חבילת חימר
2 חבילות	חבילת פלסטלינה צבעונית 500 גרם
2 חבילות	ניירות צבעוניים בגודל A4
חבילה אחת	סיכות מתפצלות
חבילה אחת צבעונית	צבעי גואש
חבילה אחת	עפרונות צבעוניים
חבילה	שקיות זבל גדולות
לכל הפעילויות בהם יש סרטון	מחשב
לכל הפעילויות בהם יש סרטון	מקרן

פעילות פתיחה- פיסול בחימר

הצעה לנושא- מתנה:

בגלל שהעבודה היא עם חימר, אפשר להכין מתנה לאחד ההורים, או לכל מי שהחניכים ירצו. אפשר להכין פסל או כלי כלשהו ולתת לו להתקשות אחרי זה באוויר.

הצעה למשחק- בלבול שמות:

החוקים הם אותם החוקים כמו המשחק, 21. על החניכים להגיע ל-21 מסירות בכדור כאשר הם עומדים במעגל אך הפעם עם שמות מוחלפים. ניתן לכל חניכה את השם של חניך אחר בקבוצה, לפני כל מסירה החניך צריך להגיד למי הוא מוסר, ורק מי שהוא אמר יכולה לתפוס את הכדור. אם החניכים מתבלבלים הספירה מתאפסת.

יצירה- פיסול בחימר:

דגשים חשובים לפעילות מוצלחת-

- חשוב להודיע לחניכות מראש על הפעילות ולבקש מהם לבוא עם בגדים שניתן ללכלך.
- לפני הפעילות, אפשר גם לעשות חורים בשקיות זבל בשביל להפוך אותם לסינרים מאולתרים שאפשר ללבוש מעל החולצות.
- מומלץ לעבוד בעבודה יחידנית, מפני שיותר מדי ידיים על אותו הפסל עלולות לגרום לו להישבר.
- בתחילת הפעילות, נחלק את החניכים לעמדות עבודה. חשוב שלכל חניך יהיה מרחב עבודה משלו בשביל שתהיה סביבת עבודה מסודרת. דרך טובה להכין עמדות עבודה היא לקחת שולחנות למידה ולכסות אותם בפוליטיילן\ שקיות זבל.
- מומלץ למלא קערה עם מים לקבוצה, שבה החניכות יוכלו להשתמש בשביל להרטיב את הידיים ואת החימר.
- כדאי לא לעשות פסלים גדולים מדי, ככל שמה שאנחנו מפסלים גדול יותר ככה גם גדלים הסיכויים שהפסל יישבר, במיוחד כשלא ניתן לאפות את הפסל בתנור.
- למי שרוצה לפסל דמות או צורת מורכבת כלשהי, מומלץ להתחיל משלדת מתכת שאותה עושים מחוט ברזל דק, ועליה אפשר לבנות את החימר.

סיכום והצגת עבודות: (10 דק')

שימוש בתוכנת מחשב פיבוט

הצעה לנושא- פחדים:

ממה אני מפחד? מה אני פחות רוצה שיקרה? החניכים יכולים להראות את הפחדים שלהם קורים לאיש-מקל. ככה שבסוף נוכל ליצור אווירה של שיתוף בסוף הפעולה ולדבר על הפחדים שלנו.

הצעה למשחק- קאנו:

החניכים הולכים באקראיות בחדר, כאשר בכל פעם המדריך צועק בהפתעה מילת קוד, שלפיה החניכים צריכים להסתדר כמה שיותר מהר בקבוצות (הגודל נקבע לפי מילת הקוד שצועק המדריך) ולעשות פעולה מסוימת (גם היא לפי המילת קוד). חניכה שמתבלבלת לא מוצאת קבוצה נפסל. המילים-

1. דייגים - כל אחד יושב ישיבה מזרחית ומחזיק חכה דימיונית.
2. ארוחה - יושבים בזוגות ואוכלים אוכל דימוני.
3. מסירות - עומדים בשלישיות ומתמסרים בכדור דימוני.
4. נסיעה באוטו- ברביעיות, החניכות מסתדרות כאילו הן נוסעות ברכב, יושבות על כיסא דימוני כאשר החניכה השמאלית מקדימה נוהגת.
5. קאנו- בחמישיות, החניכים מסתדרים בשורה ומתיישבים על הרצפה, ומעמידים פנים שהם חותרים בקאנו דימוני.

יצירה- אנימציה בתוכנת מחשב פיבוט:

המטרה של התרגיל היא לחשוף את החניכים לשימוש בתוכנה חדשה שהם לא מכירים. בתחילת התרגיל נחשוף את החניכים לתוכנה ונסביר להם איך להשתמש בתוכנה. התוכנה היא קלה מאוד לשימוש ובשביל להשתמש בה צריך לדעת רק שלושה כפתורים! ככה שכל אחד יכול ללמוד איך להשתמש בה אפילו בגיל ממש צעיר.

כמה דגשים חשובים:

- את התוכנה צריך להוריד על כמות מחשבים שהיא חצי ממספר החניכים עוד לפני הפעילות. [קישור להורדה](#)* מומלץ להוריד את הגרסה הישנה של התוכנה (2.2.7) מפני שהיא הרבה יותר פשוטה לשימוש.
- לפני התחלת העבודה, כדאי לחבר מחשב אחד למקרן ולהראות לכל הקבוצה איך משתמשים בתוכנה. זה הזמן להדגים את הכפתורים ומה הם עושים, לעשות אנימציה קטנה שמדגימה את השימוש בתוכנה ואפילו לתת להם לנסות עם ההדרכה שלכם.
- מומלץ לתת לחניכים לעבוד בזוגות, כדי שיוכלו לעזור אחת לשני במקרה הצורך, ובשביל שהעבודה תהיה יותר כיפית.

סיכום והצגת עבודות: (10 דק')

ספרון אנימציה

הצעה לנושא- סיפור מצחיק: החניכות ים יכולות ים להנפיש מישהו שמחליק על בננה, תאונות שונות או כל דבר אחר שיהיה אחרי זה מבדר להציג לכולם.

הצעה למשחק-הרוח נושבת:

יושבים במעגל כאשר חניכה עומדים באמצע, מי שעומד באמצע קורא "הרוח נושבת לכל מי ש..". ואז אומר תיאור מסוים (לדוג': כל מי שאוהב פיצה). כל מי שהתיאור נכון אליו צריך לקום ולהחליף מקום, החניכה העומדים באמצע צריכים לנצל את ההזדמנות בשביל להיכנס לאחד הכיסאות הריקים. אם הצליחו מי שנותר ללא כיסא מחליף אותם ואם לא הם ממשיכים לסיבוב נוסף.

יצירה: ספרון אנימציה

יוצרים עם החניכים ספרון אנימציה ע"י ציור של כמה תמונות דומות, כל אחת על דף אחר. כאשר בסוף נחבר ביניהן ונדפדף במהירות ככה שתיווצר אשליה של תנועה.

טיפים לפעילות מוצלחת:

- מומלץ לעשות באזור 20-25 ציורים לכל חניך, כדאי לגזור דפים קטנים מראש.

- כדאי להשתמש בנייר קצת עבה יותר מדף A4 רגיל, ברוב חנויות היצירה יש ניירות צבעוניים שהם מעט עבים יותר מדפים רגילים וקצת דקים יותר מבריסטול, זה הדפים שיוצאת איתם התוצאה הכי טובה.

- כדאי לצייר קרוב לקצה של הדף, (החלק שלא יהיה מחובר לדפים האחרים) כדי שלא יעלם חלק מהציור שנחבר את הדפים.

- חשוב ממש לוודא שהציור הראשון של החניכות הוא פשוט, כדי שהן יוכלו לצייר אותו הרבה פעמים מבלי לאבד סבלנות.

- במהלך הציור, כדאי להשוות כל פעם דף לדף הקודם, ולוודא שהציורים קרובים אחד לשני, כדאי שהתנועה בסוף תהיה חלקה.

- אחרי שהחניכים סיימו לצייר את הציורים שלהם, הדרך הכי טובה לחבר את הדפים היא לעשות בכולם חורים באותם המקומות באמצעות מחורר ולהעביר דרכם סיכות מתפצלות.

סיכום והצגת עבודות: 10 דק'

אנימציות סטופ-מושן

הצעה לנושא-חלומות:

החניכים יכולים לבחור חלום שחלמו פעם, והם רוצים להציג באנימציה. או אולי חלום שהם רוצים שיתגשם.

הצעה למשחק-גן חיות:

החניכות הולכים באקראי עד שהמדריך צועק שם של חיה. על החניכים לעשות תנועה ספציפית לפי השם של החיה שצעק המדריך. חניך שמתבלבל, נפסל. נמר- לשאוג ולחתוך עם הידיים. תנין- לשכב על הבטן ולהתקדם עם הרגליים. קוף- לגרד בראש ולעשות קולות של קופים. כלב- ללכת על ארבע. קיפוד- להפוך לכדור.

יצירה- אנימציות סטופ-מושן:

אנימציות סטופ-מושן היא אנימציה שעושים מתמונות דוממות, המטרה היא לצלם הרבה תמונות דומות, שבכל פעם אנחנו מזיזים בהם את החפץ קצת, ככה שבסוף תיווצר אשליה של תנועה מתי שנריץ את כל התמונות מהר.

* מומלץ לחלק את החניכים לקבוצות קטנות, עם 2-3 חניכים בכל קבוצה, ככה יוכלו להכין את הציורים ביחד. מומלץ גם לחלק תפקידים בכל הקבוצה, (הצלם, מזיז הדמויות\גזרי נייר וכו')

יש שתי דרכים עיקריות ליצור אנימציות סטופ-מושן:

1. גזירי נייר-

גוזרים דפי נייר בצורה של החפץ שנרצה לצלם. אפשר לצייר דמות ולגזור אותה, ציפורים שיעופו בשמיים או כל דבר אחר שתרצו שיזוז. על הדף אפשר לצייר רקע שמתאים לסיפור שנרצה לספר (רקע של בית, של יער, של ים או כל דבר אחר). נצלם רצף של תמונות שבהם אנחנו מזיזים את גזירי הנייר שעשינו בכל פעם קצת, ככה שבסוף תיווצר אנימציה.

דוגמא שאפשר להראות לחניכים: [אנימציות גזירי נייר](#)

2. שימוש בדמויות-

בונים דמות תלת-מימדית, ניתנת להזזה, שאותה נצלם פעם רבות עד שתיווצר אנימציה. בשביל לדמות אנושית למשל, שאפשר להזיז לה את הידיים והרגליים, צריך קודם כל לבנות שלד של הדמות. את השלד מומלץ מחוט ברזל, שהוא קשיח אך ניתן להזזה, ולאחר מכן לצפות אותו בחמר\פלסטלינה. אחרי זה נוכל להזיז את הדמות איך שנרצה, ולצלם אותה בפוזות שונות. * אפשר להשתמש גם בבובות דמויות לגו שיש בבית הנוער.

* אופציה נוספת היא שהחניכים יהיו הדמויות, כאשר בכל פעם יזוזו קצת וחניך אחר יצלם אותם.

דוגמא: [אנימציות דמויות](#)

צילום התמונות:

- מומלץ להוריד את האפליקציה "stop motion studio", האפליקציה היא לא עולה כסף ואפשר להוריד אותה גם באפל וגם באנדרואיד. באפליקציה אפשר לבחור ליצור סרט חדש, לצלם את התמונות שתרצו ובסוף היא תחבר אותם לסרט אחד. היא קלה מאוד לשימוש ואין בה כמעט כפתורים שצריך ללמוד.

סיכום והצגת עבודות: 10 דק'

איך משתמשים בצבעים?

הצעה לנושא: תמונה שמחה ותמונה עצובה-

בגלל שהנושא של הפעילות הוא צבעים שונים, אפשר לתת לחניכים לצייר כמה תמונות שונות, אחת שמחה ואחת עצובה. שההבדל העיקרי ביניהן הוא השימוש בצבעים.

הצעה למשחק- ואז:

המטרה היא שבסוף ייצא סיפור קבוצתי מצחיק עם הרבה חלקים שונים. במעגל, אחד החניכים מתחיל לספר סיפור. הוא יכול בכל רגע לעצור, לאמר את המילה "ואז" ולהצביע על חניכה אחרת. החניכה האחרת צריך להמשיך את הסיפור תוך מספר שניות, מי שמתעכב נפסל!

יצירה- צבעים חמים וצבעים קרים:

נלמד את החניכים על צבעים חמים וצבעים קרים. המטרה של התרגיל היא ליצור 2 תמונות, אחת שמחה ואחת עצובה עם שימוש בצבעים חמים וקרים בהתאם.

מראים לחניכות קליפ מהסרט "אפ" של פיקסאר, שמדגים את השימוש בצבעים חמים וקרים.

[צבעים קרים וחמים באנימציה](#)

- מה דעתכם על הקליפ? איך הוא גרם לכם להרגיש?
- איזה צבעים ראינו בסרטון, מתי הם השתנו?
- הצבעים עזרו לדעתכם לספר את הסיפור? אם כן, איך? ואם לא, למה?
- מה אפשר ללמוד מהסרטון על איך להשתמש בצבעים?

אחרי שצפינו בסרטון, נסביר לחניכים על צבעים קרים וצבעים חמים.

צבעים קרים: כמו כחול, ירוק כהה וסגול הם מרגיעים והרבה פעמים יוצרים תמונה עצובה. כמו המים, השמים והדשא שאנחנו רואים בטבע.

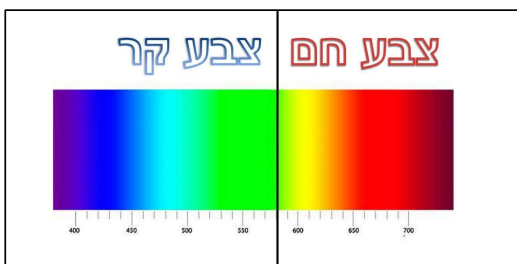
צבעים חמים: כמו צהוב חום ואדום, הם מנחמים מרגשים והרבה פעמים הם יוצרים תמונות שמחות מלאות באקשן. כמו האש שתמיד זזה, או כמו השמש.

לאחר מכן ניתן לחניכים עבודה עם צבעים. התרגיל המומלץ הוא ליצור 2 תמונות, תמונה שמחה ותמונה עצובה בעזרת הצבעים החמים והקרים. אפשר גם לקחת תמונה אחת ולחלק אותה לשני חציים, חצי לצייר עם צבעים חמים וחצי עם צבעים קרים.

כדאי לתת לחניכות כמה אופציות לחומרים, אפשר להשתמש בעפרונות צבעוניים\ טושים\ צבעי גואש או כל דבר אחר שעולה על דעתכם.

תמונה לדוגמא: (מומלץ להציג לקבוצה)

סיכום והצגת העבודות: 10 דק'



שילוב תמונות וציורים

הצעה לנושא- זיכרון:

אפשר להגיד לחניכים למצוא תמונה שמחזירה זיכרון מבית הספר, או מהבית. החניכות יכולים לשלב כמה זיכרונות שונים ביצירה אחת.

הצעה למשחק- אני:

בישיבה במעגל, כל חניך בתורו אומר את המילה אני, המטרה היא להגיד את המילה בדרכים מצחיקות כדי לגרום לחניכים אחרים לצחוק. חניך שצוחק, מוסיפים לו מילה לשם (למשל : אני רעב). חניך שנוספו לו שתי מילים לשם, לא יכול לצחוק יותר אחרת הוא נפסל.

יצירה- שילוב תמונות וציורים:

- ניתן לחניכות אוסף של עיתונים ומגזינים, זמן לחפש כל אחת תמונה שדומה לזיכרון שיש לה. אחרי שהחניכות מצאו תמונות כאלה כל אחד יגזור לעצמו את התמונה (או התמונות) ויסדר אותם בערימה.
- ניתן לכל חניך דף בריסטול, שעליו יוכלו החניכים להדביק את התמונות שבחרו. אפשר לשלב כמה תמונות שונות לקולאז' או לחתוך חלק מהתמונה ולהדביק רק את החלק שנרצה לשמור.
- אחרי שהחניכות ים בחרו מה להדביק, הגיע הזמן להמשיך את התמונה בעזרת ציור. אפשר להמשיך בעזרת צבעוניים, צבעי מים או גואש או אפילו עיפרון ועט. למי שרוצה, אפשר גם לצייר מעל חלקים מהתמונה, כדי שתתאים יותר לזיכרון שיש לחניכים בראש.

סיכום והצגת עבודות: 10 דק'

תמונה לדוגמא:



פיסול דמויות בפלסטלינה

הצעה לנושא- חיה דמיונית:

כל חניך\ זוג חניכים ממציא חיה שלא קיימת ואחר כך מפסל אותה בעזרת פלסטלינה. אפשר לצייר את החיה לפני הפיסול כדי לדעת יותר טוב איך לפסל אותו. החניכים יכולים לחשוב על כוחות מיוחדים שיהיה לחיה ולחשוב על דברים כמו מה היא עושה ביום-יום, מה התפקיד שלה, מה היא אוכלת ועוד פרטים שיעזרו להם לתכנן איך היא תיראה.

הצעה למשחק- זיכרון תנועות:

מבקשים מחניך אחד שיצא החוצה. את שאר החניכות מחלקים לזוגות וכל זוג ממציא לעצמו תנועה משותפת. לאחר מכן מערבבים בין החניכים, ככה שהזוגות לא יהיו אחד ליד השני ומסדרים אותם במעגל. לאחר מכן קוראים לחניך שיצא בחזרה לחדר, והוא בכל פעם עובר עובר ומצביע על חניכה, שבתורה צריך לעשות את התנועה שבחרה. המטרה של החניך שיצא היא להתאים את כל הזוגות עם פחות מ-5 טעויות (להתאים לגודל הקבוצה).

יצירה- פיסול בפלסטלינה:

- לפני שמתחילים את הפיסול מומלץ ממש להראות לחניכים כמה סרטונים של פלסטיפארם. הסרטונים הם קצרים, כיפיים לצפייה ומסבירים ממש טוב איך לפסל חיות מפלסטלינה בצורה שיכולה לתת השראה לחניכים.
[קישור לאחד הסרטונים](#)
- מחלקים את החניכות לעבודה יחידנית\ בזוגות. ונותנים להם זמן לתכנן מה ירצו לפסל. מומלץ לתת להם לצייר איך תיראה החיה שלהם לפני שהם מתחילים בפיסול.
- במהלך הפיסול חשוב לדאוג שהחניכים מפרידים בין הפלסטלינות בצבעים שונים, לערבב ביניהן בטעות יכול לגרום לפלסטלינה להיראות מלוכלכת בתוצר הסופי. לפני שמפסיקים לעבוד עם פלסטלינה בצבע אחד ועוברים לצבע אחר, כדאי לנקות את הידיים.
- שיטת עבודה מומלצת היא להכין את החלקים בנפרד ולסדר אותם על השולחן, אחרי שסיימו את החלק הזה אפשר להתחיל לחבר ביניהם.
- שמחברים בין החלקים הגדולים לתקוע גפרור\ שיפוד (לפי הגודל) בשני החלקים, אחרת הם יתפרקו לאחר זמן קצר.

סיכום והצגת עבודות: 10 דק'

ציור בחול\ פיסול בבוץ

הצעה לנושא-בית:

איך נראה הבית שלי? איך הייתי רוצה שהבית שלי יראה? איך אני מדמינת את הבית שלי בעתיד? מה נמצא בתוכו או מחוצה לו?

הצעה למשחק- טוסיקים זזים:

יוצרים מעגל מכיסאות, כמספר החניכים בקבוצה. החניכים מתיישבים בכיסאות למעט חניכה אחת שנשארת עומדת באמצע, ככה שנשאר כיסא אחד פנוי. המטרה של החניכה העומדת באמצע היא לשבת בכיסא הריק והמטרה של הקבוצה היא לחסום אותו מלהתיישב ע"י הזזת הישבן מכיסא לכיסא, מבלי לקום. אם החניכה הצליחה לשבת בכיסא הפנוי, חניך אחר עולה לאמצע המעגל במקומה.

יצירה- ציור בחול ופיסול בבוץ:

ציור בחול היא פעילות כיפית במיוחד, שנותנת לחניכים הזדמנות לעשות דברים מגניבים ועל הדרך להתלכך קצת):

לפני תחילת הפעילות, מומלץ להראות לחניכים את הקליפ לשיר בראשית, של עידן רייכל, שמצויר כולו בחול ויכול לתת השראה לחניכים. [קישור לקליפ](#)

כמה דגשים לפעילות מוצלחת:

- חשוב ממש להודיע לחניכים מראש שהפעילות תהיה מלכלכת, ושעליהם לבוא עם בגדים בהתאם.
- מומלץ להכין סינרים מאולתרים משקיות זבל, בשביל להימנע מלכלוך ככל האפשר.
- בשביל לצייר בחול צריך משטח עבודה, המלצה למשטח עבודה כזה היא להוציא שולחנות למידה אל מחוץ לבית הנוער כדי שיהיה לחניכים על מה לצייר.
- למי שאין גישה לחול באזור בית הנוער, מומלץ למלא 2 דליים מהגן הקרוב לפני הפעילות ולהביא אותם לאזור שבו תעבדו.
- למי שרוצה לשלב גם בוץ בעבודה, בשביל לבנות פסל\ טירה או כל דבר אחר, כדאי למלא גם דלי מים לפני הפעילות.
- כנראה שיהיה זמן לכמה ציורים במהלך הפעילות, שבין ציור לציור יהיה צורך לנקות את השולחן, בגלל זה כדאי לעבור בין החניכות. ים וזלצם בטלפון את העבודות שלהם.

סיכום והצגת עבודות: (10 דק')