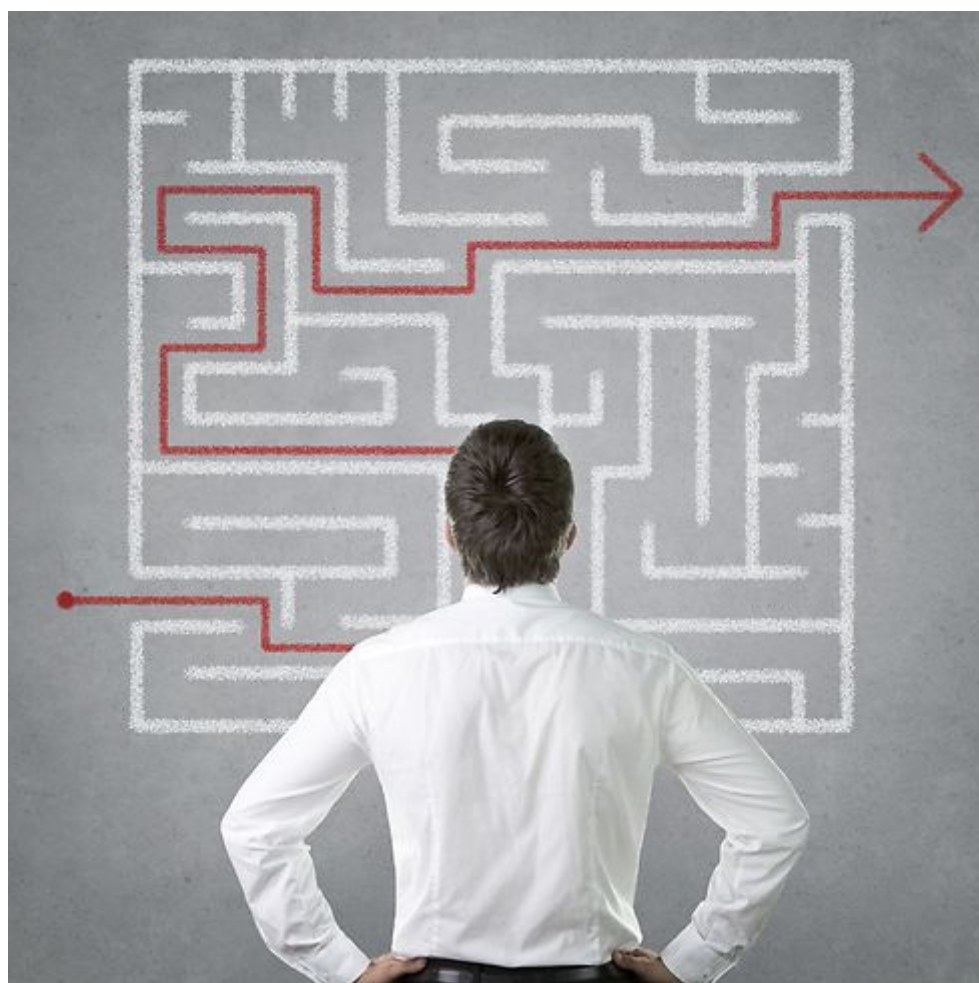


רשת בתי הנוער "קדימה"

תיק מחנה פסח 2021

תכנון קדימה



פתיחה

בהתאם לנושא השנתי, נעסוק במהלך המחנה בתכנון קדימה והתנסות, נכין את החניכים. את אל הפרויקט הקבוצתי שלהם מתוך רצון שילמדו על תכנון ביצוע ומה שביניהם. היום הראשון של המחנה עוסק בתכנון הפעילות, הניווט והמשימות אשר הצבנו לעצמנו, היום השני מתמקד בהוצאה לפועל ובמימוש היעדים והמטרות אליהם אנו שואפות. ים להגיע.

החבורת הנ"ל הינה תוכן המחנה ומאגדת את כל היחידות הנדרשות למחנה כולו. אנו מבינים. את המורכבות של התקופה ומכך שכל בית הנוער יכול להתאים את המחנה והלו"ז לפי צרכיו ולהשתמש בפעילויות והתכנים לפי החלטתו. חשוב לשמור על מבנה של חלק ראשון המתרכז בלמידה על תכנון ותכנון וחלק שני המתמקד ביצוע ולמידה מאתגרים מכוון שזו התנסות משמעותית לחניכים. ות שחווים את הנושא השנתי הזה בשנה הקרובה עומדים לקראת ביצוע של הפרויקט השנתי.

מטרות

1. החניכים. ות ילמדו את גודל המשמעות של פעולות בהווה המשליכות על העתיד.
2. החניכים. ות יתנסו בהתמודדות עם אתגרים הדורשים תכנון מראש.
3. החניכים. ות יבחנו ויתנסו בסגנונות שונים של הובלה לטובת חשיבה על סמינרי וקורסי הקיץ.
4. פיתוח תחושת עצמאות בקרב החניכות. ים.

רציונל

כל הפעילויות במחנה נוגעות לנושא השנתי - תכנון קדימה. החניכות. ים יצטרכו לתכנן את הפעילויות (כמובן בעזרת המדריכות. ים) ולהוציא אותן לפועל באופן עצמאי. ניתן לחלק את האחריות בין החניכות. ים תוך דגש על היכולות של כל חניכה. בנוסף, ניתן להתאים את כל פעילות על-פי צרכי בית הנוער, להעביר לחניכות. ים האחראיים על העברת התוכן פעילות בנויה שלה יתנו אינטרפרטציה משלהן. ם. חשוב שהפעילות, בכל צורה שבה תועבר, תפתח בקרב החניכות. ים תחושה של עצמאות ומסוגלות, יחד עם תחושת הצלחה וסיפוק בחלק של העיבוד.

יום ראשון: פעילות ODT קבוצתית מחוץ לבית הנוער בה החניכים. ות לומדים. ות על תכנון והסתכלות קדימה+זמן עבודה על תכנון המסלול

יום שני: ביצוע התכנון יציאה למסלול וסיכום המחנה.

לוי"ז ימי פעילות

לוי"ז כללי - ניתן להתאים לפי צרכי בית הנוער

שעה	יום ראשון/ רביעי	שעה	יום שני/ חמישי
11:00	הגעת חניכים.ות	08:00	השכמה והתארגנות
11:30	נסיעה לפעילות ODT וחלוקת סנדוויצ'ים במיניבוס	08:30	ארוחת בוקר+ ניקיונות
12:00	הגעה, התארגנות ותדריך	10:00	פעילות פתיחת יום - באחריות חניכים.ות
12:30	פעילות פתיחה למחנה	10:30	תדריך יציאה
13:30	הפסקה (וזמן אוכל למי שעוד לא אכל)	11:00	יציאה למסלול האורבני- באוטובוס מוודאים שהחניכים.ות מוכנים.ות למסלול וחילקו ביניהם.ן אחריות
14:00	פעילות ODT	11:15	תחילת ניוטים פעילות ידיעת הארץ באחריות חניכים.ות
15:30	הפסקה	14:00	סיום מסלול- סיכום איך היה
16:00	עיבוד ODT	14:30	בישול שטח - ארוחת צהרים
17:00	הפסקה קצרה	16:30	עיבוד וסיכום המחנה
17:15	פעילות הכנה לניוטים	17:30	סיום מחנה- נסיעה לבית הנוער
18:15	חזרה לבית הנוער		
18:45	ארוחת ערב		
19:45	זמן עבודה לתכנון המסלול		
21:15	הפסקה		
21:45	ערב קבוצתי-באחריות חניכים.ות		
22:15	זמן חופשי+הכנות לשינה		
23:30	כיבוי אורות		

- ניתן לקיים את המחנה גם בצורות שונות כמו יום אחד של סמינר, יום אחד+ לילה לבן, יומיים סמינר ללא לינה. חשוב לשמור על מבנה המחנה שחלקו הראשון עוסק בלמידה על חשיבות התכנון וחלקו השני הוא ביצוע בפועל של מה שתוכנן והעברת השרביט אל החניכים.ות.
- חובה לעשות פעילות הכנה לפני המחנה- "[חשיבה קדימה](#)"
- פעולת סיום לאחר המחנה- "[אתגר קבוצתי | אבודים בחלל](#)"

פעולת פתיחה למחנה (שעה)

מטרות

1. להלהיב את החניכות. ים לקראת מחנה פסח.
2. תיאום ציפיות בין המדריכים. ות לחניכים. ות, והבנה של רצונות החניכים. ות.
3. התארגנות ראשונית להמשך המחנה והסבר על הלוי"ז.

מהלך

1. **סבב מה נשמע (10 דקות)**
כל אחד. ת. ת. יספר איך הם קמו הבוקר (מתרגש/ לחוץ/ שמח/ עצבני/ מבואס) ומה התחושות לגבי המחנה הקרוב בנוסף על החניך. יה יהיה להגיד מה הכי מפחיד אותו. להשכוח להביא למחנה.
לדוגמה - אותי הכי מפחיד לשכוח להביא גרביים.
2. **הרוח נושבת (10 דקות)**
על פסח בכלליות או על הנושא של תכנון קדימה. משפטים לדוגמה אם החניכים נתקעים קצת:
כל מי שאוהב מצה עם שוקולד, כל מי שטיול פסח זה הטיול האהוב עליו.
3. **אותיות נגד מספרים (15 דקות)** מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות לפי, קבוצת המספרים וקבוצת האותיות. לאחר חילוק הקבוצות שמים כדור/ בקבוק. בכל קבוצה החניך. ת. יקבל הגדרה - אם הוא/ היא בקבוצת המספרים הוא/ היא ת. יקבל מספר אם הוא/ היא בקבוצת האותיות הוא/ היא ת. יקבל אות. צועקים. ות אות ומספר והראשון. יה בין הקבוצות שמגיע. לה לכדור מנצח. ת. ומקבל. ת. נקודה. בנוסף מי שהגיע. ה ראשון. ת. יצטרך לענות על שאלה שקשורה לטיול **(נמצא בנספחים)**.
4. **ציפיות מטיול פסח (10 דקות)** נותנים לקבוצה 3 דקות, בזמן הזה כל פעם נציג. ה אחד. ת צריך. ה לרשום ציפיה אחת מהמחנה על נייר עיתון. כל פעם רק חניך. ה אחד. ת. ת. ירוץ לרשום, אסור לרשום דברים פעמיים. לאחר מכן אפשר לעשות עוד שני סבבים - ציפיה מהקבוצה ציפיה מעצמי.
****לקרוא איתם. נ אחרי זה את העיתון ולהתעכב על דברים שרשמו.**
5. **הסבר על המשך לוי"ז המחנה (15 דקות)**
כדאי להדפיס דף שמסביר את הלוי"ז ולהקריא ולהסביר. (בנספחים)

עזרים

כדור/ בקבוק, שאלות הקשורות לטיול (נספחים), עיתון, עטים, לוי"ז מחנה מודפס.

מספרים אותיות - שאלות לטיול :

1. מה הכי היית רוצה שיהיה בטיול ?
2. ממה אתה הכי חושש בטיול ?
3. מטרה אישית במחנה
4. מה אני מצפה מהמדריך?
5. מה אני מצפה מהחברים ?
6. פעילות בוקר שהייתי רוצה לעבור
7. פעילות ערב שהייתי רוצה לעבור

נספחים ב' הנחיות לסמינר ולו"ז

מחנה זה נועד כדי להכין אותנו לקראת עבודה על הפרויקטים ובכדי להתחיל לבצע בצורה פרקטית את כל מה שעברנו עד היום בנושא תכנון קדימה. במחנה אתן.ם הקבוצה מתכננים את כל המחנה כולו ומכך לומדים איך לתכנן, איך לבצע, מה יהיה נכון יותר עבורכם כקבוצה ומה פחות מתאים לכם כקבוצה או יחידים. חשוב שמהלך המחנה כולו תקחו חלק פעיל בתכנון ובביצוע עבור למידה מיטבית שלנו כקבוצה וגם שלכם כיחידים, מכך ומתוך הלמידה הזאת הפרויקט שלנו יוכל להיעשות בצורה הטובה ביותר (מעבר על הלו"ז - כל קבוצה ע"פ מה שבנתה לעצמה).

היום אנחנו נלמד כקבוצה איך מתכננים , מה עובד לנו כקבוצה ומה פחות ובמהלך כל היום נתכנן את המסלול שהולך להיות מחר. מחר אנחנו יוצאים למסלול שכולו מובל על ידכם , חשוב שנתכנן את הדברים היום בצורה הטובה ביותר, נבין בדיוק מה אנחנו רוצים לעשות בכל רגע ורגע, נבין מה הלו"ז המדויק של היום ומה אנחנו צריכים לקחת איתנו בכדי שלא יחסר לנו דבר. במידה ולא נבצע את הדברים בצורה המדויקת והטובה ביותר אנחנו יכולים למצוא את עצמנו כשחסר לנו דברים , נאבדים בשטח, או מאחרים ממש בלו"ז ואפילו נכנסים לחושך ולכן התכנון היום חייב להיות המדויק והטוב ביותר, צריך להתייחס לכל פרט ופרט לחשוב על כל חברי הקבוצה מה הרצונות החוזקות והיכולות של כל אחד ולקחת בחשבון את כל המשתתפים הנ"ל. אני בטוחה שהטיול הזה יכול להיות מושלם עם נבין את חשיבות התכנון ואת הכוח שיש לנו כקבוצה ונהפוך אותו ליום שלא נשכח.

חשוב במהלך התכנון לשים דגש על בטיחות מהם גבולות הגזרה שלנו , לזכור לשמור אחד על השני , על הבריאות שלנו ולהיות קשובים אחד לשני, לשמור תוך כדי על כבוד של כל חברי הקבוצה ועל על הסביבה בה אנחנו מטיילים ועל החוויה הקבוצתית שלנו כקבוצה.

פעולת ODT (שעתיים)

מטרות

1. החניכים.ות ילמדו על תכנון קדימה תוך כדי מעשים.
2. החניכים.ות ילמדו על שיתוף פעולה בין חברי הקבוצה באמצעות הפעילויות.
3. החניכים.ות יבינו את המשמעות של "אחד למען הקבוצה והקבוצה למען אחד".
4. החניכים.ות יחוו על תחרותיות בריאה.

מהלך

פעילות ODT בנוייה מסוגים שונים של פעילויות קצרות המסתמכות לרוב על אביזרים ועזרים שצריך לתכנן מראש. הפעילויות יועברו בתחנות שונות ומגוונות. לפני כל מתודה שווה להגדיר זמן שנראה לכם הגיוני שיעמדו בו, לאחר כל מתודה לקיים דיון על מה הצלחנו לעשות טוב, מה פחות טוב איך אפשר להשתפר ולתת הזדמנות הוגנת לעשות את המשימה שוב הפעם עם **תכנון קדימה**.

שימו ♥ ישנם מתודות במהלך הODT שכבר רשומות בפעולות של התוכנית השנתית, לכן יש לכם את יכולת הבחירה להוסיף/לשנות/להוריד את הפעילויות שכבר עשיתם

תחנה ראשונה: מסלול מוקשים (15 דקות)

מסדרים.ות מסלול מוקשים הכוללים: קונוסים, חבלים או כל חפץ אחר שיכול לשמש כמכשול במסלול. מחלקים את הקבוצה לזוגות (שווה לחשוב על זוגות מראש- לחבר זוגות של חניכים.ות שפחות מחוברים.ות) כל זוג בוחר נציג אחד. ת שיכסה את עיניו ויצטרך ללכת במסלול מכשולים עם עיניים מכוסות בזכות חברו.תו לזוג שידריך אותו מבחוץ למסלול איך לא לגעת במכשולים.

תחנה שנייה: להפוך את הסדין (15 דקות) (מתודה זו נמצאת כבר באתר באחת מן הפעולות)

פורסים.ות סדין גדול על האדמה, הדשא או הרצפה, במקום בו מיועדת הפעילות להתקיים. חשוב להתאים את גודל הסדין למספר המשתתפים.ות בפעילות, כך שיוכלו לעמוד עליו ביחד בו זמנית. עם תחילת המשחק, כל המשתתפים.ות עומדים על הסדין, ואינם.ן רשאים.ות לרדת ממנו. מטרת המשחק היא להפוך את הסדין, מבלי שאף משתתף.ת יגע ברצפה. רצוי לעודד את המשתתפים.ות לחשוב יחד על הדרכים הטובות ביותר לעמוד במשימה, ולתכנן את אופן הפיכת הסדין בשיתוף פעולה הדדי. *ניתן לחזור על המשחק מספר פעמים, ולחתור לשיפור שיאי הזמן שלוקחת הפיכתו של הסדין במשותף.

תחנה שלישית: תיל חשמלי (15 דקות)

בשלב ההכנה יש למתוח חבל, באורך המתאים להיקף הקבוצה, בין שני עצים, ולכוונו לגובה המותניים. עם תחילת המשחק, חברי הקבוצה קשורים אחד לשני.ה בחבל, ונעמדים.ות מול החבל המתוח. מטרת המשחק הנה לעבור מעל החבל, מבלי לגעת בו או לעזוב ידיים. כל פעם בה משתתף.ת אחד.ת או יותר נוגעים.ות בחבל, על כל הקבוצה לחזור לאחור ולהתחיל מהתחלה.

תחנה רביעית: ספיידרמן (15 דקות) (מתודה זו נמצאת כבר באתר באחת מן הפעולות)

יש למתוח חבלים בין עצים, כך שתיווצר רשת משבצות בגודל 3*3 מ' לערך. רצוי למתוח את החבלים בקווים ישרים ומקבילים, ולשים לב ליצירת משבצות שוות ורחבות. משימת הקבוצה הנה להעביר את כל המשתתפים. דרך המשבצות, מבלי שייגעו בחבלים. לשם כך על המשתתפים. את לשתף פעולה זה עם זה, ולסייע במגוון דרכים לכל אחד ואחת לעבור דרך כל המשבצות. בכל פעם שאחד החניכים. ונוגע בחבל כל הקבוצה פסולה וצריכה להתחיל מההתחלה. זמן חשיבה : שווה באמצע לנהל דיון קצר ולהבין האם הדרך התנהלות בביצוע המשימות היה נכון והאם יש דרך לשנות.

נקודות לדיון:

- מה עשינו עד עכשיו טוב ?
- מה עשינו עד עכשיו פחות טוב ?
- במה שפעלנו לא טוב האם יש דרך לשנות/לתקן?
- איך אתם מתכננים לעבוד עד עכשיו?

תחנה חמישית: גשר אנושי

יש לארגן מראש מסלול סנדינות\מקלות מטאטא ככמות החניכים. ונת בקבוצה, על הקבוצה לבחור נציגה אחת. שמוכן לעבור בגשר האנושי. על החניכים. ונת להתחלק לזוגות ולהחזיק סנדינה\מקל המטאטא, הנציגה. תיצטרך לעבור כאשר הוא\היא נמצאת באוויר והולך על הסנדינות. אם החניך. הנופל מן הסנדינה כל הקבוצה נפסלת ומתחילים מההתחלה. כמוכן שאם אין סנדינות אפשר גם להחזיק ידיים ממש ממש חזק בזוגות וללכת על אגרופים או על ידיים ישרות על הכתפיים.

תחנה שישית: עוגה עוגה עוגה

פעילות קלילה וקצת צחוקים. על החניכים. ונת להחזיק ידיים תוך כדי שהם עומדים. ונת במעגל ומתחילים לשיר עוגה עוגה עוגה בכל פעם שאומרים את המילה לשבת על החניכים. ונת לשבת כולם וכאשר אומרים לעמוד על החניכים. ונת לעמוד כולם. ונת ביחד תוך כדי שהם מחזיקים. ונת ידיים! עזיבת ידיים נחשבת לפסילה.

תחנה שביעית - העברת חישוק

העברת החישוק בין חברי. ונת הקבוצה תוך כדי שהם מחזיקים. ונת ידיים, עזיבת ידיים נחשבת לפסילה. רק כאשר החניכים מצליחים. ונת להעביר בין כל חברי הקבוצה את החישוק הצליחו במשימה. שווה להגיד לחניכים. ונת לנסות בזמן הקצר ביותר

עזרים לפעולה :

קונוסים, חבל, לאסוף דברים מהטבע שיכולים לשמש כמכשולים - מסלול מוקשים
מחצלת/סדין - פעילות שנייה
חבל (הרבה) - תיל חשמלי וספיידרמן
סנדינות - גשר אנושי
חישוק - העברת החישוק

פעולת עיבוד ODT

מטרות:

1. הבנה קבוצתית של מסקנות ODT, מה למדנו מה ODT
2. החניכים ילמדו איך התנסות תורמת להצלחת המשימה

אם החלטתם ללוותר על אחת מהפעילויות שכתובות בODT שימו לב לא לרשום אותם בפתקיות הזיכרון שלא יהיה פאדיחה:

מהלך

1. שווה לתת לכל אחד ת. דף שיענה עליו לבדו-
 - איך עבדנו בתור קבוצה?
 - מה עשינו טוב?
 - מה עשינו פחות טוב?
 - מה היינו משנים בהתנהלות שלנו בתור קבוצה?
 - איפה אני באתי לידי ביטוי בתוך הקבוצה?
 - מה הייתי משנה בדרך פעולה שלי?
 - מה הייתי משמר בדרך פעולה שלי?
2. **פעולת זיכרון (40 דק')**

לכל פעילות יהיה הסבר מה עומד מאחורי הפעילות בקשר לתכנון קדימה כל חניך. ת. יצטרך לנסות להרים 2 כרטיסיות תואמות כרטיסייה ראשונה שם המשחק, כרטיסייה שנייה ההגדרה ומה עמד מאחורי המשחק בהקשר לנושא השנתי תכנון קדימה.

כרטיסייה ראשונה - שם התחנה	כרטיסייה שנייה - ההגדרה של התחנה (מה עמד מאחוריה)
מסלול מוקשים	תכנון מראש של המסלול, לסמוך על חבר מהקבוצה " בעיניים עצומות " (תרתי משמע)
להפוך את הסדין	כל הקבוצה נתרמת לטובת הקבוצה לא תמיד מצליחים בפעם הראשונה, מנסים ורק כאשר יש תכנון מסודר מצליחים
תיל חשמלי	רק כאשר כולם עובדים באותו הזמן מצליחים
ספיידרמן	רק עם סדר ותכנון מראש אפשר להצליח את המשימה, סבלנות הכרחית להצלחת המשימה

גשר אנושי	בשביל הצלחת המשימה תכנון הצוותים הכרחי
עוגה עוגה עוגה	חייבים כיף וצחוקים בזמן הפרוייקט
העברת חישוק בין חברי הקבוצה	לפעמים צריכים לעמוד בזמנים ולעבוד כמה שיותר מהר

3. עיבוד ODT

- איך אני הרגשתי בתוך ההחלטות של הקבוצה?
- האם הרגשתי שהדעה שלי באה לידי ביטוי בתכנון\בביצוע?
- האם הייתי עושה משהו אחרת?
- מה היה לי יותר קל בפעילויות?
- איזה פעילויות הרגישו לי יותר איזור הנוחות שלי?
- איפה הרגשתי שלא הצלחתי?
- היינו טובים? יכלנו יותר?
-

חשוב לאחר הדיון והעיבוד על הODT להעביר את המסר ואת הדיון לחיים של החניכים.ות לשאול אותם שאלות שקשורות ליומיום בבית הנוער ובכלל בחייהם הפרטיים-

- האם אני בחיים שלי לא מתנסה מספיק?
- האם אני מרגיש שאני בורח מההתנסות?
- אני מסתדר בשיתוף פעולה? מעדיף לבד?
- האם אני מרגיש מנהיג?
- איך היה להיות מוביל/ מוביל היום? איך אני בדרך כלל בחיים? מה יותר?

סיכום מדריכים.ות - אחרי המשחק להסביר למה הODT מעביר את המסר של תכנון קדימה. פעילויות ODT אם לא מתכננים.ות אותם מראש ולא "מתכננים.ות קדימה" אפשר לבצע את המשימה גם הרבה פעמים עד שמצליחים. בדיוק כמו בנושא השנתי שלנו (:

עזרים

כרטיסיות זיכרון + דפים עם השאלות האישיות

פעולת ניווט (משך הפעילות - שעה)
משימה זו מהווה מעין הכנה לניווט במסלול

מטרות

1. לתת לחניכותים מושגים בסיסיים בניווט.
2. לגרום לחניכותים לשתף פעולה ביניהם במשימות ניווט.
3. הכנה לניווט המרכזי שיתקיים לאחר הפעילות.

מהלך

1. שדה מוקשים (30 דקות)

- א. הפעילות מבוססת על המושג נקודות ציון - לפני הפעילות, נסביר לחניכותים מהן נקודות ציון וכיצד משתמשים בהן על-מנת לנווט בשטח (נספחים).
- לאחר מכן, ננסה להדגים לחניכותים בפועל כיצד משתמשים בנקודות ציון. על הרצפה (ניתן גם בשטח) נפרוש מעין רשת נדביק מסקנטייפ ברווחים שווים (בדומה ללוח דמקה). נחלק את החניכותים לשתי קבוצות, כל קבוצה תקבל דף עם שרטוט מוקטן של הלוח שיצרנו על הרצפה. לכל קבוצה יהיו 6 מוקשים, אשר היא תצטרך למקם על הלוח ולסמן את מיקומם על השרטוט הקטן שברשותה
- *** על השרטוט יסומנו קווי אורך ורוחב באותיות ומספרים בהתאמה - על הלוח הגדול שעל הרצפה לא יהיו סימנים כדי שהחניכותים יתרגלו להשתמש בנקודות הציון: לדוגמא, א'-3.**
- כל חניכה בתורו מכל קבוצה (או בזוגות במידה והקבוצה גדולה), יצטרך לחצות מצד אחד אל השני מבלי לדרוך על המוקשים של הקבוצה היריבה. שאר החניכותים באותה הקבוצה יצטרך לכוון את החניכה שעוברת כדי שלא תיתקל במוקש. אם החניכותים יתקלו במוקש, יצטרך לסמן אותו על השרטוט שברשותן. ולהנחות את אלו שעוברות. כדי שיצליחו לחצות בהצלחה.
- ** חשוב להדגיש לחניכותים שמותר להם לכוון את חבריהם. ואת הקבוצה רק ע"י נקודות הציון שקבענו להם.**
- הקבוצה שכל חבריה יצליחו לעבור מצד אחד של הלוח לצידו השני, ינצחו במשימה.

2. מעגל פנימי וחיצוני - מה למדנו מהניווט? (10 דקות)

- נושיב את החניכותים בשני מעגלים (פנימי וחיצוני) לפי שתי הקבוצות אליהן התחלקו, כאשר מול כל חניכה יושבת חניכה מהקבוצה השנייה. בכל פעם המדריכה תישאל שאלה הקשורה לעיבוד חלק המידה על הניווט, והחניכותים יענו אחד לשני לפי התחושה האישית שלהם. בכל פעם יצטרך החניכותים של המעגל הפנימי לזוז מקום אחד ימינה\שמאלה, כך שידונו עם כמה שיותר חניכותים מהקבוצה השנייה.
- רשימת שאלות - מעגל פנימי\חיצוני
- האם כל חבריהם הקבוצה שלך הצליחו לעבור?
 - האם הצלחת לנווט ע"פ הנקודות שחבריהם הקבוצה המנווטת. ים כיוונו אותך?
 - האם הקבוצה שלך עבדה בשיתוף פעולה?

- האם תכננתם. אסטרטגיה כלשהי מראש כדי לצלוח את המשימה?
- מה היה התפקיד שלך בתכנון הקבוצתי?
- האם הצלחת לבצע את התפקיד שלך בפועל?

3. המקל והאבן (20 דקות)

נסביר לחניכות. ים על שיטת מציאת הצפון בעזרת השמש. שיטה זו ניתן לתת לחניכות. ים לתרגל וליישם בעצמם. ים בשטח. **ניקח מקל ישר ונציב אותו בקרקע כשהוא זקוף. נסמן את קצה צילו של המקל באבן. נמתין עד שהצל "יזוז" מעט, ונסמן את מיקומו החדש של הצל. נמתח קו בין שתי האבנים. קו זה מורה לנו על כיוון מזרח- מערב. האבן שהנחנו ראשונה מסמנת את כיוון מערב, והאבן השנייה מסמנת את כיוון מזרח.** בעזרת כך, ניתן למצוא את הצפון (הקו החוצה את קו מזרח-מערב שמול המקל). ניתן לתת לחניכות. ים להתפזר בשטח ולנסות את שיטת המקל והאבן בעצמם, ולאחר מכן לבקש מהן. ים למנות את היתרונות והחסרונות של שיטה זו.

עזרים:

- מסקנטייפ.
- שרטוטים מוקטנים של הלוח שיצרנו על הרצפה.
- טושים בצבעים שונים ע"פ מספר הקבוצות.
- רשימת שאלות - מעגל פנימי\חיצוני.
- מקלות ואבנים - ניתן למצוא בשטח.
- הסבר על שיטת מציאת הצפון בעזרת השמש - בהסבר המתודה.
- מפה של איזור הניווט עבור החניכות. ים.

נספחים:

נקודת ציון היא נקודה על גבי מפה שמציינת מיקום בשטח בעזרת קואורדינטות.

שמה של נקודת הציון מורכב משני מספרים בתוך סוגריים, לדוגמה: (276909,655437). המספר השמאלי מייצג את קו האורך במפה עליו נמצאת הנקודה, והמספר הימני מייצג את קו הרוחב במפה עליו נמצאת הנקודה.

כאשר נתונות שתי נקודות ציון אפשר למצוא באמצעותן כל נקודה אחרת במפה. בעזרת חישובים ניתן לדעת על פי נקודות הציון מרחקים מדויקים. כאשר רוצים למצוא נקודה מדויקת על המפה, מצליבים את שתי נקודות הציון ומתקבלת נקודה אחת, ספציפית ומדויקת.

כיום מקובל לקבל נ.צ בשטח באמצעות מכשיר GPS, היודע לתת מיקום די מדויק באמצעות ביצוע חיתוך במדידת מרחק מארבעה לוויינים.

בניית מסלול - זמן עבודה של חניכים.ות (משך הפעילות - שעה וחצי)

זמן זה מגיע בהמשך לפעילות הכנה שהחניכים.ות עברו במהלך פעילות ההכנה. בזמן זה החניכות.ים יקבלו מפה של האיזור בו ייערך הטיול ביום השני של המחנה, **ויבנו לעצמן.ם את המסלול שבו ילכו למחרת.** נתדרך את החניכות.ים לגבי מספר נקודות עצירה שהם צריכות.ים לסמן במסלול ולהגיע אליהם בזמן (כדי שיהיה לחניכים איזשהו סיכוי לעמוד בזמנים). על המפה שיביאו המדריכיות יהיו המון נקודות ציון. על כל נקודת ציון יהיה כתוב מה יש בנקודה זו שקשור במצרכים לארוחת הצהריים (לא צריך להטמין את המצרכים מראש, רק לוודא שהחניכים באמת הגיעו לנקודת הציון). בנקודות הציון יהיו דברים מאוד חשובים לעומת דברים כלל לא חשובים.

לדוגמא:

דברים בסיסים- קרשים למדורה, גזיה, מנגל, אש(מצית/גפרורים), סכום, כפות הגשה, מים, תבלינים ועוד חומרים גלם- אורז, אפונה, המבורגר, לחמניה, נקניקיה, עגבניה, מלפפון, וכו' צ'וקולוקים - שוקולד, במבה, ביסלי, וכו'.

אפשר להוסיף נקודות ציון שמוסיפות בנוס כמו טרמפ מנקודה א' לנקודה ב' (לא לשכוח שיש מיניבוס צמוד).

כדי שהחניכות.ים יוכלו להתמצא בקלות יותר בזמן המסלול, על המדריכיות להוסיף על המפה שורות של אותיות ומספרים, כך שבזמן הניווטים יוכלו להסביר היכן הן.ם נמצאות.ים.

בנוסף נסביר להם.ן על ההדרכות שכל שעליהם.ן להעביר. בהתאם למסלול אחראית ידיעת הארץ ת.יכתוב את הפעילות שת.יעביר לשאר הקבוצה בזמן המסלול.

בזמן זה החניכים.ות עובדים.ות על התפקידים אשר קיבלו ועל הכנות למסלול האורבני, חשוב לחלק לחניכים.ות את הזמן בצורה מסודרת ומאורגנת מראש בכדי שלא יתפזרו. בנוסף חשוב לתת הגדרה לכל תפקיד ותפקיד ולעבור ביניהם.ן לראות שהם.ן אכן מבינים מה עליהם.ן לעשות ולחשוב יחד איתם.ן מה הרצונות שלהם בתוך התפקיד הנ"ל ואיך הם מביאים.ות את עצמם.ן במסלול הזה.

***** מדריכיות יקרימות, עליכם למצוא איזון בין כמות הטעויות והצלחות שהחניכים.ות שלכם**

מתכננים בתכנון המפה. תנו להם לטעות! זה חלק מהתהליך אבל שלא יהיה תהו ובוהו.

במהלך הניווט על החניכים יהיה לפעול על פי התכנון שעשו במשבצת זו.

ערב קבוצתי (משך הפעילות - שעה)

הערב הקבוצתי זה המשימה הראשונה שהחניכים.ות צריכים להכין בעצמם.ן. במהלך הזמן עבודה על החניכים.ות שקיבלו על עצמם.ן אחריות להכין את הפעילות הקבוצתית ולחשוב על ערב חוויתי עבור הקבוצה.

פעילות פתיחת יום (30 דק')

פעילות שמכין אחראי הבוקר. החניכה צריכים להיות אחראית לכל אורך הבוקר כולל פעילות פתיחת יום שעליו להכין בזמן עבודה שניתן לו ביום לפני כן.

תדרוך בוקר לטיול ניוטים - דגשים

היום הנ"ל הינו שלב הביצוע לתכנון הקצר שהחניכים.ות עברו במהלך היום הקודם, היום מתמקד בביצוע של החניכים.ות ולכן חשוב לדעת לתת להם את השרביט ולנסות שהם.ן יובילו את היום בצורה המרבית.

בתחילת היום נסביר לחניכות.ים את הלו"ז להיום ואת החשיבות של העמידה בזמנים על-מנת שנוכל להספיק את הפעילויות עצמן וגם את העיבוד - **ניתן להשתמש בלו"ז שבתחילת החוברת.** נסביר לחניכות.ים את החשיבות שבשיתוף הפעולה ביניהן.ם במהלך היום, בעיקר כדי שנוכל לממש את התוכניות שלנו ולהפוך אותן למציאות - כמובן שלכל פעילות ומשימה תהיה פעילות עיבוד עוקבת, כדי שנוכל לראות בזמן אמת את התהליך שעברנו ולהפיק לקחים להמשיך. חשוב להסביר לחניכים.ות שהיום יתבצע ויתנהל על ידם עם זאת, יש לשים לב לעמוד בהנחיות וכל **כללי הבטיחות** הנדרשים לטיול כמו זה.

דגשים והנחיות לתדרוך:

1. יש להעביר לחניכים תדריך בטיחות לקראת יציאה לשטח ולהסביר להם את הסיכונים באזור שלהם על פי טבלת הסיכונים שנכתבה מראש בטיולי ההכנה!
2. בראש ובראשונה, שמירה על הנחיות הקורונה - הפרדה בין קפסולות במידת הצורך ושמירה על מסכות. מי שרוצה להתארח אצל המשפחה בליל הסדר לא יעשה בעיות!
3. ליום המסלול החניכים.ות מחוייבים.ות לצאת עם נעליים סגורות!
4. הקפדה על זמנים ועמידה בלו"ז.
5. במהלך קיום המסלול חשוב לשים דגש לא לעבור את גבולות הגזרה שנקבעו לחניכים.ות במהלך תכנון הטיול.
6. במידה ובחרתם לעשות לחניכים.ות פעילות אתגרים שנמצאת כאופציה בחוברת הנ"ל יש לשים לב שכולן.ם מתאחדות.ים חזרה עם הקבוצה ולא מסתובבים מעבר לשטח שהוגדר במפה מראש לצורך הניווט.
 - 6.1. נוהל נתק - במידה וחניכה.ה נאבדה, יש להתקשר אל המדריכה.ה על-מנת שיחזרו לאסוף. אם אין אפשרות להתקשר או ליצור קשר בדרך אחרת, יש להישאר באותו המקום ולא להתקדם\לחזור אחורה, המדריכות.ים ישימו לב שחניכה.ה התנתקה.ה מהקבוצה ויחזרו לקחת אותה.ה.

7. בישול שדה - תלוי מסלול, ניתן להשתמש בגזייה או להבעיר מדורה בשטחים מוגדרים בהם יש אישור לכך. במידה ובחרתם בבישול על מדורה נא לעבור על חוזר מנכ"ל ולתת לחניכים. ות את הדגשים המתאימים. [4-5.1 בטיחות בל"ג בעומר ובאירועים שמתקיימות בהם מדורות ותהלוכות](#)

לפידים

8. למי שת. יבחר לעשות את הבישול כבישול שדה שימו לב- עליכם לקחת מטף כיבוי אש איתכם ולדאוג לקרשים למדורה מראש. שימו לב שהחניכים אינם מתקרבים אל האש בצורה מסכנת אותם והישמרו מריצות או מריבות מסביב למדורה. **יש לקיים מדורות רק באזורים המותרים לכך!** אם אין אזור כזה ניתן לבצע פעילות הכנת אוכל ללא אש או עם גזיה.
9. אנא וודאו עם החניכים. ות שהפעולות אכן מוכנות למהלך היום וארגנו לכם פעילות למקרה שישארו זמנים פנויים במהלך המסלול (הצעות למשחקים והפעלות נמצאות בעמוד הבא).

פעולת ידיעת הארץ

תפקידו של החניך. ה שאחראים על תפקיד זה להכין פעילות או זמן של ידיעת הארץ, לדבר מעט על המקום בו הם. נמצאים. ות.

רשימת משחקים פוטנציאליים - אפשר להביא לחניכיות להעברה בזמן ניווט

משחקי עצירה:

- שאלון אישי

כל אחד מהחניכות יים מקבל כרטיסייה (מראש) עם שאלות ונדרש לענות עליהן באופן אנונימי. המדריכה ת. יאסוף את הכרטיסיות מהפעילים ובכל עצירה במסלול תבחר כמה כרטיסיות ות. יקריא את התשובות שלהן. על פי התשובות יצטרכו החניכות יים לנחש למי שייכת הכרטיסייה.

- בדיקת זיכרון

המדריכה בוחרת שלושה מתנדבות יים (יש אפשרות ליותר מסבב אחד), וחושפת בפניהן ים ובפני כל שאר הקבוצה תמונה עם הרבה פרטים. לאחר 10 שניות יצטרכו החניכות יים להסתובב והמדריכה ת. ישאל שאלה על התמונה. חניכה מבין השלושה שת. יענה נכון ינצח.

- תאומים סיאמיים

החניכות יים יתחלקו לזוגות ויעמדו במרחק סביר אחד מהשני. בכל פעם ת. ינקוב המדריכה באיבר כלשהו שעל שני החניכות יים להפגיש (ברך, יד, אוזן), ועליהם יהיה להפגישו ולחזור חזרה למקומם. הזוג שיצבור את מספר הסבבים הרב ביותר ינצח.

- תני. י שם של...

כל החניכות יים יעמדו במעגל. החניכות יים יפתחו במשפט "תן" "שם" "של..." (אחד אחרי השני). החניכה הבאה ת. יצטרך לתת קטגוריה כלשהי (לדוגמא: עצים) והחניכות יים יצטרכו למנות אחד אחרי השני פריטים ושמות הקשורים לקטגוריה זו מבלי לגמגם (אלון, שקדייה, תבור).

משחקי דרך (למהלך המסלול):

- אטב המזל

המדריכה ת. יציג בפני החניכות יים את אטב המזל - במהלך הטיוול האטב יעבור בין החניכות יים כאשר המטרה היא להצמידו לתיק של אחד מהן ים מבלי שישים לב. חניכה שת. ייתפס עם האטב ת. יקבל משימה מהמדריכה (בודקים אצל מי האטב בכל עצירה במהלך המסלול).

משחקי אוטובוס:

- הטור המנצח

עורכים במהלך הנסיעה תחרות בין שני הטורים באוטובוס. בכל פעם המדריכה תינקוב בשם של חפץ, ועל הטורים להעבירו מסוף הטור אל תחילתו. הטור הראשון שיביא לידי המדריכה את החפץ ינצח.

ניווט בפועל (15 דקות)

אופציה למי שרוצה לאתגר את החניכים. ות בניווט בשטח עם נקודות ציון

נחלק את החניכותים לחוליות - כל חוליה תקבל מפה של האזור בו מנווטים ובה נסמן 2 נקודות התחלתיות במסלול (ניתן לבחור נקודות עם עצירה). המשימה של החניכותים תהיה לנווט בין שתי הנקודות הללו, ניתן למנות אחראית ניווטים מכל חוליה.

אופציה לאתגר - אם החניכותים מסתדרות עם הניווט, ניתן להפוך את הנקודה לנ"צ (לפי המספרים) ולבקש מהן. לנווט לפי הנקודה הזו (יוכלו להשתמש גם בגוגל מפות כדי לגלות מהו המיקום של הנ"צ).

הדיון עם הקבוצה השנייה (מהפעילות ניווטים ביום הקודם) עשוי להיות מלמד עבור החניכותים, יחשוף אותם לטקטיקות אסטרטגיה ותכנון של אחרים ויתן להן. הם מעין משוב עקיף על התנהלותם כיחידות. ים וכקבוצה.

סיום המסלול | סיכום איך היה? (חצי שעה)

בחצי שעה הזו אנו ננסה להבין ולהפיק לקחים איך היה המסלול. זהו השלב (בשאיפה) הראשוני שבו המדריכים מדברים עם החניכים ואומרים את דעתם על התנהלות החניכים בזמן הניווט. כמובן שבזמן הזה גם החניכים יגידו מה עבד טוב יותר ומה פחות, למה איחרו במקומות מסויימים, האם שמרו על מצב רוח טוב, למה התברברו בדרך וכו'. זהו זמן גם לבדוק לאילו נ"צ הגיעו ואילו חומרים השיגו בזכות עמידה בזמנים והנ"צ.

אי אפשר לצפות איך החניכים יגיעו לשלב הזה ולכן אנו משאירות לכם את ההחצי שעה הזאת לתכנן לעצמכם את מה שתרצו בהתבסס על זמן הניווטים.

יש להיערך לכך שהקבוצות לא יגיעו לנקודת הסיום בזמן שקבעתם להם כך שזהו גם זמן טוב שבו המיניבוס יבוא לאסוף את החניכים מהיכן שלא יהיו.

עיבוד וסיכום המחנה (משך הפעילות - שעה)

מטרות

1. כל חניכה ת. יסכם את המחנה עבורו.ה, ת. יבין עד כמה תרמה. למאמץ הקבוצתי והאם הצליחה. להגשים את המטרות שהציבה.
2. הקבוצה תסכם יחד את החוויה של המחנה, עד כמה החניכות. ים הצליחו לשתף פעולה וליצור מסלול משמעותי ומלמד.

מהלך

1. **אימוג'ים - 10 דקות** המדריך. ה. מפזר. ת. על הרצפה אמוג'ים (נספח 1) מודפסים וכל אחד בוחר. ת. אמוג'י שמתאר את היום שהיה לו. ה, את התחושות שהיו לו. ה היום, איך הרגיש. ה. ...
2. **מתוק מלוח 10 דקות** - המדריך. ה. מביא חטיף מלוח וחטיף מתוק. עושים כמה סבבים. כשחניך. ה. לוקח חטיף מלוח עליו. ה. לספר לקבוצה משהו פחות טוב שקרה היום וכשחניך. ה. לוקח. ת. חטיף מתוק עליו. ה. לספר לקבוצה משהו טוב שקרה לו היום.
3. **המשחק 'אף פעם לא' 10 דקות** - על דברים שעשינו היום/ לא עשינו. כל חניך. ה. בתורו. ה. אומר משהו שהוא עשה היום (למשל: עזרתי לחבר. ה, אכלתי טונה מעושנת, התנסתי בהדרכה, צחצחתי שיניים...) כל מי שלא עשה את זה מוריד אצבע. המנצח. ת. הוא זה שנשאר עם הכי הרבה אצבעות למעלה.
4. **משחק הקוביה 25 דקות** - כל חניך. ה. בתורו מטיל קוביה, עליו. ה. לענות על מספר השאלה שיצאה לו בקוביה:
 - 1- ממה הכי נהנתי היום?
 - 2- ממה הכי פחות נהנתי היום?
 - 3- מה קיבלתי מהפעולות היום?
 - 4- שאלה שנשארה פתוחה.
 - 5- איך היה לי עם הקבוצה?
 - 6- אילו מסקנות/תובנות/מחשבות הסקתי במהלך היום?

סיכום המדריכים - נדגיש את חשיבות התכנון המקדים לפני ההוצאה לפועל ונבין עד כמה הוא הועיל לנו בכל הנוגע למסלול והפעילות במחנה. נקשר את המחנה לפרויקטים הקבוצתיים ולקורסי הקיץ שיהיו בנושא ניהול פרויקטים/ הדרכה.

עזרים

- קוביה, חטיף מתוק (פופקורן מתוק, במבה אדומה, וכו'), חטיף מלוח (במבה, ביסלי וכו')
 אימוג'י 😊 - ∞ העתק 📄 והדבק אימוג'ים 👍 ללא אפליקציות 📱 - אביחי אהרוני (seowow.co.il)

להעתיק ולהדפיס אימוג'י לפעילות הראשונה.