

## התקשורת בינינו | ODT (שעתיים)

שם הפעולה הקודמת ניסוי וטעייה | בניית פיילוט קבוצתי  
שם הפעולה הבאה פיילוט קבוצתי

### מטרות

1. התנסות חוויתית בסגנונות תקשורת בקבוצה
2. החניכים יתנסו בשיתוף אישי על הקשיים והחוויות הטובות שחווים בקבוצה
3. "פריקת מטענים" הקיימים בקבוצה כתוצאה מעבודה משותפת- מתוך העיבוד יעלו סוגיות מהיומיום.

### למדריכים

לאורך כמעט כל הפעולות השנה שילבנו פעילויות ODT במטרה לדבר על זמנים, על הובלה ומנהיגות, לקיחת אחריות העצמה אישית וכו'.

הפעם מטרת הפעילות היא לפתח תקשורת בין אישית וקבוצתית על מנת לייצר רמה משמעותית של אינטימיות, עזרה הדדית ושיתופי בפעולה בקבוצה. כמו כן, לחזק באופן משמעותי את החברויות בקבוצה. לצורך פעילות זו, חשוב מאוד להקדיש זמן רב לעיבוד הפעילות. אם הינכם מרגישים שאתם זקוקים לעוד סיוע כדי לייצר שיח קבוצתי טוב יותר, תוכלו לבקש מחבר צוות נוסף להגיע או למנהל. בית הנוער. אופציה נוספת היא להשיג פעילות ODT לבית הנוער דרך מתנדבים, תורמים ושותפים של בית הנוער.

הרעיון המרכזי בפעילות ה-ODT הוא לצאת מאזור הנוחות כלומר הסיבה בה אנו מרגישים. וטוחים. לסביבה לא מוכרת השונה משגרת היום יום. בדרך זו מתרחשת התנסות ברמת ריגוש חוויתית וגבוהה המתורגמת ללמידה, העצמה, היכרות עם ערכים ושינוי תפיסות והתנהגויות.

משימות בחיק הטבע מבוססים על תיאוריות פסיכולוגיות המכוונות את הביצוע לתכנים ותהליכים בונים דוגמת לקיחת אחריות, עבודת צוות, מנהיגות, קבלת סמכות, תקשורת בין אישית וקבוצתית, העצמה אישית וקבוצתית, התמודדות עם מצבי עמימות וחוסר וודאות וכו'.

### מהלך

#### 1. זמן הליכה/נסיעה ליעד (20 דק')

חשוב לשנות את הסטינג הקבוצתי: לקחת את החניכים לפארק/ חיק הטבע כדי לשנות אווירה שתוביל להרגלים שונים ממה שאנחנו מכירים בדינמיקה הקבוצתית בבית הנוער.

במידה וזו הליכה- קישרו את העיניים לחצי מהקבוצה, קישרו ידיים ורגליים כדי להקשות על החניכים. בדרך בקשו מהם לא לדבר, תנו רק לאחרון להוביל ולדבר וכו'.

#### 1. מה נשמע? (10 דק')- סבב האם אני מוכן להתמסר לפעילות היום? ולמה?

#### 2. ODT קבוצתי (30 דק')

בODT חשוב להקשות על החניכים ולנסות להוציא אותם כמה שיותר מאזור הנוחות שלהם!

להלן שתי אופציות למשחק ODT

א. חיישני לייזר הקבוצה קשורה עם ידיים ורגליים אחת לשניה, חלק מהחניכים גם לא יכולים לראות. המדריכה הכינו מראש מסלול מכשולים לחניכים.

איך מכינים מראש: בין כמה עצים או מתקנים שאפשר לקשור אליהם דברים, המדריכה צריכה לקשור המון חוטים (חוטי תמה לבן או שחר) שמצטלבים זה בזה. לאחר מכן, המדריכה צריכה לייצר מסלול מכשולים עם חוט בצבע מודגש וברור השונה משאר החוטים, למשל- אדום. החוט הזה הוא בעצם המסלול שהחניכים צריכים לעשות. החוט יתלפף מלמעלה ומלטה (לא לעשות את זה קשה מידי). לפי החוט כך גם החניכים צריכים לעשות את המסלול. החוק- אסור לגעת בחוטים השחורים/לבנים.

להלן דוגמא מאוד שונה ממה שיהיה בפועל - [מסלול לייזר](#) מהסרט אושן 12):

ב. **ספירלה** מסמנים על חבל סימן ספירלה על הרצפה, על מקל מטאטא או סנדה כופתים הרבה חבלים (ממעלה ומלמטה של המקל) שבעזרתם החניכות יצטרכו לעמוד מחוץ לספירלה ולהוציא



את הסנדה/מקל מבלי לגעת בחבל של הספירלה. כל נגיעה בגבולות המסומנים עם החבל, מתחילים מהתחלה. אופציה נוספת היא לקשור לקצה של מקל וו ועל החניכים לדוג מתוך גיגית את חפצים (חשוב לשים לולאה לכל חפץ) או להכין מבוך במקום ספירלה כדי שיהיה לחניכים קשה יותר (גם לפתוח את דרך היציאה וגם לשתף פעולה)



חשוב לעבוד עם זמנים קצרים/ חלק מהחניכים עם עיניים מכוסות/ אסור לקבוצה לדבר בכלל/ רק אחד מדבר וכו'.

### 3. עיבוד (20 דק') -

עיבוד זה דבר אינטואיטיבי של מדריכה/מנחה הקבוצה. אי אפשר פשוט להקריא את השאלות, אלא "לזרום" עם מה שהיה בODT. מצד שני יש כמה חוקים לשיחת עיבוד שאפשר להתייחס אליהם:

- א. זכרו מקרים חשובים ומהותיים שהיו במשחק, אותם תביאו לעיבוד.
- ב. החזיקו את המטרות שלכם כלפי הקבוצה, תכוונו תמיד לשיח בנושא המטרות (אם בקבוצה החניכים לא רוצים להגייד לאחד לשניה מה שהם באמת חושבים וזה מה שמעקב את הפרויקט אז תשאפו בשיחה להגיע לשלב שבו החניכים לומדים למה חשוב לשתף דרך דוגמאות מהODT. אם בקבוצה יש כעס על מוביל הפרויקט אז חשוב לעשות שיחה על חשיבות ההובלה והיכולת להיות מובלים ולמה אי אפשר שכולם יוביל וכו')
- ג. עיבוד מחלקים לשניים-

תיאור: שאלות שיטחיות- קשורות רק למשחק הזה.

רגש: שאלות עומק יכולות להתקשר גם לדינמיקה של הקבוצה באופן כללי.

קודם שואלים שאלות של תיאור ומחשבה:

- מה היה?
- מי עשה מה?
- עמדתם במשימה?
- מה היו הכשלים?
- מה היו ההצלחות?
- איך בסוף קרה שהצלחתם?
-

לאט לאט עוברים לשאלות של רגש אבל עדיין בשלב תיאור:

- "עידו" למה היה שלב שבו כעסת על הקבוצה/על שלמה?
- "משה" איך הגבת בהתחלה כשהבנת שלא עמדתם בזמנים?
- "רבקה" איך היה לרתום את כל הקבוצה למשימה? הרגשת נוח עם התפקיד?
- יש פה מישהו שלא רצה לשתף פעולה עם המשחק? למה?
- איך זה מרגיש להיות תלויים אחד בשניה בתוך משחק/... בפרויקט?
- 

שלב נוסף של אינטימיות: (להתריע את החניכיות שאתם הולכים לשאול שאלות עמוקות יותר ומבקשים מהם להרגיש בנוח לענות או לא לענות. אנחנו לא מכריחים אף אחד)

- אתם מרגישים בנוח לשתף בתחושות שלכם בקבוצה?
- איך זה לעבוד ביחד בקבוצה?
- מה הדברים שאתם אוהבים? (תנו דוגמאות מהמשחק ואז תשליכו על עבודה על הפרויקט או מקרים בבית הנוער)
- מה הדברים שקשה לכם איתם? (תנו דוגמאות מהמשחק ואז תשליכו על עבודה על הפרויקט או מקרים בבית הנוער)
- יש הבדל בין איך שאתם מחוץ לפעולות לבין איך שאתם בתוך הפעולות?
- יש הבדל בין הבין אישי לקבוצה? אתם חברים אחד של השניה? חשוב לכם לעבוד בצורה טובה ונעימה ביחד?
- איך אפשר לשפר את התקשורת ביניכם?
- מרגישים שיש לכם "מטענים" אחד כלפי השניה מאז שהתחלת לעבוד ביחד?
- איך אפשר לפתור את זה?
- 

**המדריכים מסכמים:** אנו מזמינים אתכם לדבר ביניכם על היחסים שלכם גם מחוץ לפעולות. אם כעסתם, תגידו שאתם כועסים. אם אתם שמחים, תגידו את זה. התקשורת ביניכם תעזור לכם לעבוד טוב יותר ביחד וגם בלי קשר לפרויקט, אתם הולכים להיות המון המון שנים ביחד! שווה להשקיע בחברות ביניכם! תקשורת מחזקת את החברות. זה הדבר הכי חשוב!:

#### 4. סיכום (5 דק')

סבב איך היה לי היום במשפט (טאבו: כף, סבבה, נחמד)?

#### 5. אין פינה אישית

#### 6. חזרה לבית הנוער (20 דק')

#### עזרים

- חבלים, מקל מטאטא/סנדה, חוטי תמה- שחר ואדום
- בקבוקי שתיה וכובע, אישור הורים+ תדריך+ הסעה (במידת הצורך)
- כיסויי עיניים, חבלים לקשור ידיים ורגליים