

## דרך ארץ של תורה

### מטרת הפעולה

החניכים יבינו כי התורה היא מרכז החיים

### מבנה הפעולה

- א. למי יש יותר?
- ב. שרשרת חפצים
- ג. חשיפת הכללים
- ד. סיכום

### מהלך הפעולה

#### א. למי יש יותר?

מחלקים את החניכים לשתי קבוצות. לכל קבוצה ישנו "דגל" שעליו היא צריכה לשמור, ועליה לתפוס את דגל הקבוצה היריבה (מומלץ לעשות דגלים בצבעים שונים, ולסמן חניכים מאותה קבוצה בצבעי הדגל כדי לזהות את השחקנים).

מחלקים לחניכים כרטיסים עם מספרים מ-1 עד 10 (נספח 1 - למקרה שיש עד עשרה שחקנים בכל קבוצה. אם יש יותר, אפשר לחזור על מספרים מסוימים כמה פעמים, אך כמובן צריך לדאוג שכל קבוצה תקבל בדיוק את אותה הכמות מכל מספר), לכל חניך כרטיס אחד.

מספר גדול יותר "אוכל" את המספרים שקטנים ממנו, והמספר הגדול ביותר נאכל על ידי המספר הקטן ביותר (למשל: 1 אוכל את 10, אבל כל השאר אוכלים את 1).

כששני שחקנים מקבוצה יריבה נפגשים או כששחקן טופס שחקן יריב, בעל המספר הקטן יותר "נאכל" ויוצא מחוץ למשחק (אפשר לקבוע מראש שכאשר שני מספרים זהים "נאכלים" מקבוצות יריבות הם חוזרים למשחק. עד אז שחקן שנאכל ישהה ב"כלוב"). המשחק ייגמר כאשר שחקן מקבוצה אחת תופס את הדגל של הקבוצה היריבה או כשהוא מצליח להעביר את דגל היריב למקום הדגל של קבוצתו. אפשר לשחק את המשחק בחוץ ובאתרי מורשת קרב, למשל גבעת התחמושת.

← הרעיון מאחורי ההפעלה הוא שככל שיש לשחקן מספר גבוה יותר כך הוא יכול להתקדם, לפעול, לבצע, לנוע ללא חשש ולהגן או להתקיף טוב יותר, וממילא לבצע את המשימה ביתר קלות ומהירות.

כך גם בפועל בחיי המעשה, ככל ש"יש לך יותר" כך אתה יכול יותר!

## ב. "שרשרת חפצים"

- מחלקים שוב את הקבוצה לשתיים, אפשר להמשיך באותן קבוצות מההפעלה הקודמת. כל קבוצה תיזרש ליצור "שרשרת" מכל החפצים שברשותה (בגדים, נעליים, משקפיים, שעונים וכו'). הקבוצה המנצחת תהיה זו שתיצור את השרשרת הארוכה ביותר. מומלץ להגביל את המשחק בזמן. כמו כן, כדאי ליצור את שתי השרשראות במקביל ולהתחיל את שתיהן מאותו קו כדי לבדוק את האורך ביתר קלות.

### סיכום ביניים:

שתי ההפעלות באות להציג עיקרון פשוט: ככל ש"יש לך יותר" כך תוכל להגיע לתוצאות טובות יותר ולמימוש היעדים. לשם כך שווה לשאוף למצב שבו אתה "מפותח" יותר. ברור שכמו במשחקים ששיחקנו, אם לקבוצה חסר שחקן או כלי היא מתפקדת בצורה פחות טובה, ומאידך, ככל ש"יש לנו יותר" מן הדבר שנחוץ לנו כך נגיע לתוצאות טובות יותר. בהתאם לכך, בחיי המציאות, ככל שלמדינה יש משאבים רבים יותר, כמו צבא חזק ומיומן, כלכלה יציבה, מדע מפותח וכדומה, כך היא תוכל לשפר את איכות החיים שבה ולהיטיב לתושביה. ובאופן פשוט יותר, נסו להשוות בין אדם עשיר לאדם עני...

## ג. חשיפת הכללים

- "מוביל-מובל" - משחקים משחק שבו חניך מוביל חניך אחר לנקודה מסוימת בשטח מסוים, על ידי הקראת מספרים, כך שכל מספר מורה על פעולה אחרת (כרטיסיה עם הוראות - **נספח 2**), למשל: 1- ללכת ישר, 2- לפנות ימינה, 3- לעצור, 4- לפנות ימינה, 5- לקפוץ, 6- לטפס, 7- לרוץ, 8- לשבת, 9- לחזור אחורה, 10- לזחול, וכדומה.

מבקשים חניך מתנדב, ואומרים לו להתרחק מאזור הפעילות ולחזור לאחור מכן, כדי שלא יהיה נוכח בשלב קביעת המספרים והפעולה המתאימה לכל מספר.

קוראים לחניך המתנדב, מציגים לפניו חניך אחר שיודע את המספרים ואת הפעולות המתאימות להם ומורים למתנדב להניע את חברו על ידי קריאת מספרים, מ-1 עד 10 למשל, לנקודה מסוימת שבוחרים.

כמובן, החניך המתנדב, שאינו מודע לקוד הפעולות, יתקשה מאוד להניע את חברו ליעד. מעדנים את הפעולה על ידי הקצבת זמן, למשל 30 שניות, לביצוע המשימה.

אפשר להכין פתקים עם הוראות אחרות לפי מספרים לחניכים "מובלים", וכך נוכל לשחק שוב את המשחק ביתר קלות, או בצורת תחרות רבת משתתפים של זוגות "מוביל ומובל" כאשר יש נקודת הגעה מרכזית והמנצח הוא הזוג הראשון שהגיע.

← הרעיון מאחורי ההפעלה הוא שלכל מערכת הפעלה יש חוקים, ובלי לדעת את החוקים קשה מאוד להגיע אל המטרה. כך גם בחיים, כשהתורה היא שמנחה את הדרך. בלי לדעת את מערכת ההפעלה או את חוקי ההפעלה לא נוכל לבצע את המשימה ולהגיע אל המטרה.

- "כיפה אדומה" - מבקשים מחניך מתנדב לספר את סיפור כיפה אדומה בשפה זרה. ברגע שהמספר משחיל בטעות מילה שלא בשפה שנקבעה מראש - ימשיך אותו משתתף אחר, או שאחד החניכים יתחיל את הסיפור מחדש.

← המסר של הפעלה זו דומה לזה של ההפעלה הקודמת - בלי לדעת את הנתונים לא נוכל לבצע את המשימה.

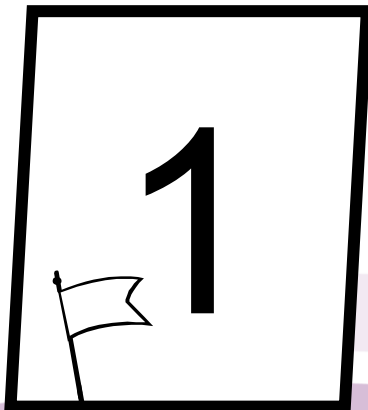
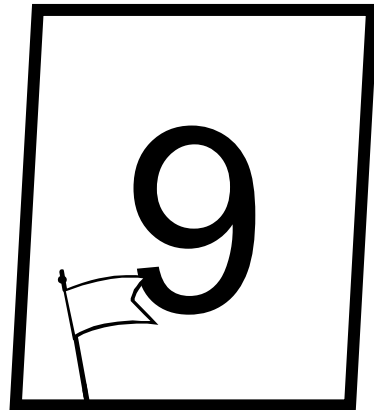
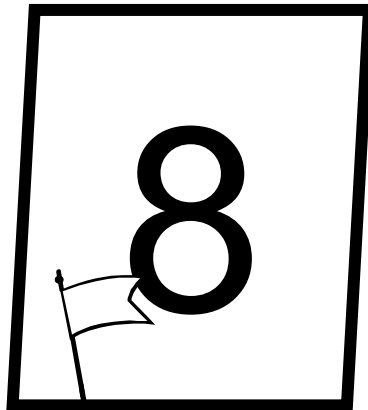
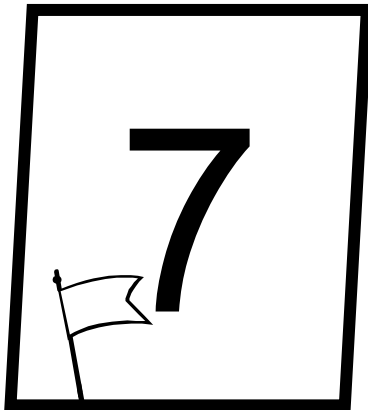
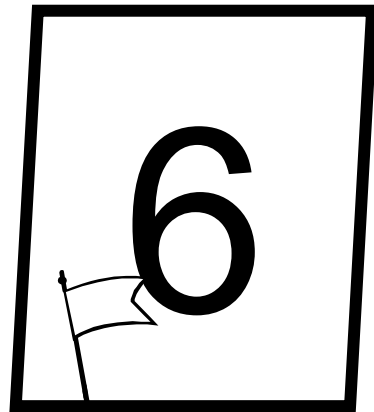
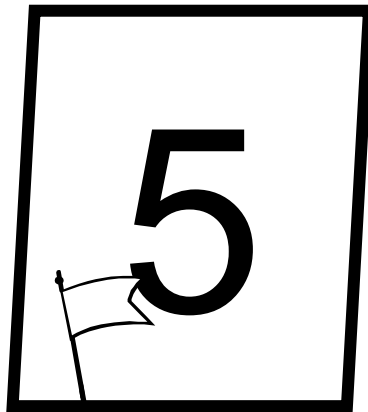
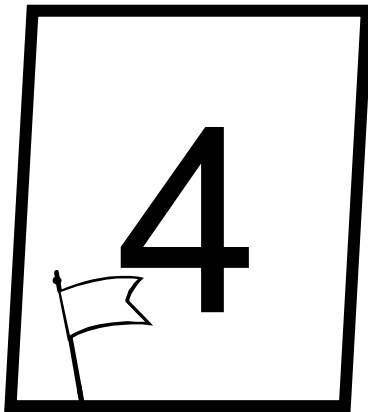
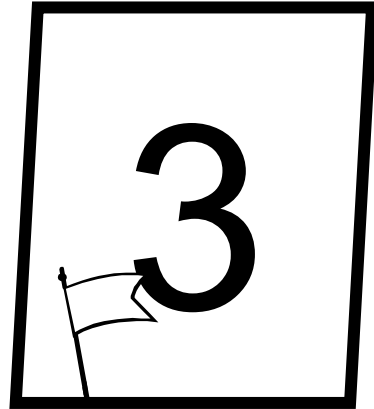
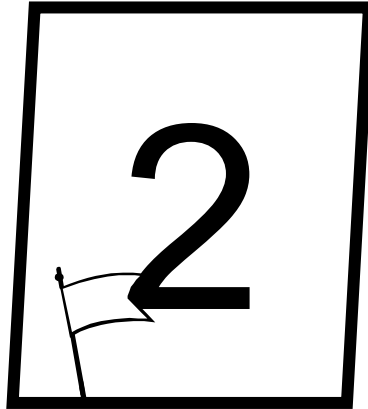
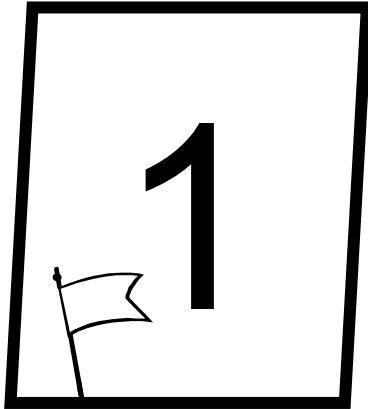
- "טלפון מתוקן" - משחק די מוכר. חניך ראשון לוחש לחברו מילה. החניך השני מעביר בלחש לחניך הבא אחריו מילה שקשורה לה בכדי ליצור סיפור, וכך גם החניך הבא, וכן הלאה. בסופו של הסבב כל אחד אומר בקול את המילה שלו על פי הסדר ויוצא סיפור. כמובן, הסיפור יוצא גרוע מאוד ולא מובן.
- אפשר לבקש מהחניכים שיתארו לנו מה היא התורה.

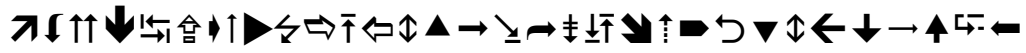
## ה. סיכום

באנו לצייין את העובדה הפשוטה והבסיסית - מכונה אינה יכולה לפעול בלי מערכת הפעלה או הוראות הפעלה. כך גם עם ישראל, נחוצה לו התורה למען יוכל לפעול בצורה הנכונה. במקרה שבו איננו פועלים על פי "מערכת ההפעלה" או איננו מודעים ל"מקור" (כדוגמת המשחק "טלפון מתוקן") נוצר אי סדר, וממילא לא נגיע לתוצאה הראויה.

אפשר לבקש מהחניכים לתאר מקרים בהם משהו נראה קשה לשימוש אבל אחרי שלומדים פתאום הכל

נהיה פשוט יותר ☺





2- לפנות ימינה

1- ללכת ישר

4- לפנות ימינה

3- לעצור

6- לטפס

5- לקפוץ

8- לשבת

7- לרוץ