

**שלב מקום היחיד
 בתוך הקבוצה**

דמקה אנושית

מטרת המשחק היא לנסות ולאכול כמה שיותר חיילים בכדי להפוך למלך\מלכה.

ציוד נדרש



כתרים למלכים
 ולמלכות
 לוח דמקה ענק
 לוח הוראות מפורט

תכנים ערכיים



חשיבה מחוץ
 לקופסא
 ביטוי עצמי בתוך
 קבוצה

מטרות



התלמידים יבטאו את עצמם ומקומם בקבוצה הגיבוש והנאה של הקבוצה

מהלך ההפעלה



הערכות לפעילות:

המשחק מבוסס כולו על חשיבה אסטרטגית, כשמטרת המשחק היא לנסות ולאכול כמה שיותר חיילים בכדי להפוך למלך\מלכה. בפעילות זו ניתנת ההזדמנות לכל חניך להוכיח עצמו כי כולם מתחילים באותה הנקודה.

הנחיות לקבוצה:

שלב ראשון:

כל החניכים בתחילת המשחק הינם חיילים רגילים, הם יכולים לזוז קדימה בלבד. במידה וחניך מגיע לנקודה שבו הוא יכול לאכול את יריבו, עליו לקפוץ מעליו ולהתקדם מהר יותר.

שלב שני:

במידה וחניך מגיע לצדו השני של הלוח הוא הופך למלך ובכך יכול לנוע גם לפנים וגם לאחור, מה שמקנה לו יתרון בולט על חבריו האחרים לקבוצה.

ישנם שלוש דרכים לנצח את המשחק:

1. על החניך לאכול את כל היריבים בלוח.
2. על החניך לחסום את יריבו כך שלא יוכל להתקדם ולא יישאר לו צעדים.
3. על החניך להביא את עצמו לצידו השני של הלוח לשרת המלכים.

דגשים נוספים:

ניתן להוסיף "בלתמים" לתלמידים בארת משימות שונות.

זמן פעילות



20-30 דק'

דגשים בטיחותיים



ארגז הכלים של המזרחי החברתי



עיבוד רעיונות



מכון עזריאלי להעצמה חינוכית
 העצמה חברתית באמצעות:
O.D.T
 "לעשות את..."

- האם כולם מרגישים כי ביטאו את עצמם בקבוצה?
- אם לא, מה מנע את זה?
- כיצד היה ניתן לגרום שכולם יבטאו עצמם?

נספח לפעילות

