

יום המעשים הטובים

28.3.2017

הצעות לפעילות הקשורה בעשיית טוב



הקדמה

חוברת זו מאגדת רעיונות להפעלה באמצעות ערכת המשחקיט.
המשחקיט פותחה ככלי קהילתי על מנת להזמין משפחות לחוות
את המרחב הציבורי באופן צבעוני וחוויתי. כל המשחקים הם
חצי מובנים ולכן ניתן לצקת לתוכם מגוון רחב של הפעלות.
בחוברת זו נעשה ניסיון להכווין כיצד ניתן להפעיל את
המשחקים כשהדגש הוא על עשיית טוב, רעות וחברות.

מוזמנים להיוועץ, לשלוח תמונות או לשתף אותנו ברעיונות
שעלו בהפעלה שלכם...

דוא"ל: playkit.israel@gmail.com

בפייסבוק: המשחקיט - פנאי יוצר קהילה

בהנאה רבה!



גן השעשועים

הוספת משימות הקשורות בטוב על קלפי הקרוסלה, או כל פעם שמגיעים לסולם, מגלשה או נדנדה

דוגמאות למשימות:

- תן מחמאה למישהו קרוב
- אספו 5 לכלוכים בסביבתכם
- אתרו מפגע בטיחותי והתריעו בפני גורמים רלוונטיים
- כתבו מכתב תודה למורה שלכם / לסבא או סבתא
- 3 דקות של צחוק מתגלגל
- הכינו קיר של מעשים טובים
- הכינו שלטים של מעשים טובים ותלו אותם ברחבי העיר / מתנ"ס
- ספר על מעשה טוב שעשית לאחרונה
- ספר בדיחה מצחיקה
- דפוק בדלת של השכנים וברך לשלומם
- האכילו את חתולי הרחוב
- התחייבו לבחור צעצוע שאתם לא מעוניינים בו והעבירו הלאה

קפיץ אות

אייתו מילים ופתגמים שקשורים בטוב

שבולעון

משחקים בתנועה

- כל המשתתפים נעמדים בשני המעגלים (הפנימי והחיצוני כשפניהם זה מול זה. במחיאית כף, כל אחד צריך לומר למשתתף שמולו משהו טוב אחד על השני. במחיאית כף נוספת הזוגות נפרדים לכיוונים שונים וממשיכים מול בן הזוג החדש.
- הרוח נושבת ל.... משתתף אחד הוא המנחה ונמצא במרכז המעגל, כל שאר המשתתפים עומדים בתוך המשבצות. המשתתף אומר בקול רם "הרוח נושבת לעבר מי שהתנדב פעם". כל מי שהתנדב צריך להחליף את מקומו, מי שנשאר ללא משבצת נשאר באמצע ועכשיו תפקידו לציין לאן נושבת הרוח

נקודת מפגש

מציאת מכנה משותף של טוב בין המשתתפים

הכינו מבעוד מועד 4 כרטיסי קטגוריה של פעלים חיוביים לדוגמא: עזרתי, הצחקתי, ניקיתי, תרמתי. 1-4 כרטיסי קטגוריה של מקום: בבית; בבית הספר / בעבודה; ברחוב; במוסד ציבורי והניחו אותם בראש הטורים והשורות. כעת מצאו בקהל משתתפים שעונים על שתי קטגוריות לדוגמא: עזרתי לאמא להכין עוגה בבית, יעמוד בנקודת המפגש של עזרתי בבית

כן לא שחור לבן

מיהו מלך הטוב?

כל המשתתפים נעמדים זה לצד זה בשורה הראשונה, ומשתתף אחד משמש כמנחה אשר שואל שאלות על עשיית טוב, מי שהשיב כן מתקדם. המשתתף שמגיע לקצה השני של הלוח מוכתר למלך עשיית הטוב.

דוגמאות לשאלות:

- מי סייע לקשיש לחצות כביש? (מי שהשיב אני רשאי להתקדם)
- מי סייע לאחר להרים קניות?
- האם הרגעת תינוק בוכה?
- האם נתת מחמאה גדולה לחבר?
- האם תרמת כסף לזולת?
- האם תרמת צעצועים שלא הזדקקת להם?
- האם אני מכבד את אבא ואמא?

משחק הזכרון

משתתף שלא הצליח למצוא זוג, צריך לומר אמרה או פתגם חיובי.

דוגמאות לפתגמים:

- ואהבת לרעך כמוך
- כל עכבה לטובה
- תחשוב טוב יהיה טוב
- הסתכל על חצי הכוס המלאה

מערבולת

הוספת אתגרים הקשורים בטוב

- כאשר משתתף שנפסל , עליו לצאת מהמשחק, לא לפני שאמר משהו טוב בפני חברו.
- כאשר המחוגן מורה על יד, בצעו את הפעולה אך אמרו אמרה מעוררת השראה
- כאשר המחוגן מורה על רגל, אמרו איזו פעולה אקראית ניתן לעשות הקשורה בטוב (לסייע בחציית כביש לילד קטן, לסייע לזקנה לסחוב קניות)

מסלול כחול-לבן

היכרות עם מקומות שקרו בהם דברים טובים.
המשתתפים צריכים לבחור על מקום במפה ולשתף בחוויה חיובית שחוו שם.