**שייכות וזהות: דמויות משפיעות**

|  |  |
| --- | --- |
| **מטרת המפגש** | באמצעות זיהוי דמויות שהשפיעו – המשתתפים יזהו מה חשוב, מוערך ונותן השראה בעיניהם. |
| **טקס פתיחה/ זמן מעבר** | * טלפונים בתיקים, מתיישבים בסטינג מתאים, חיוך והזמנה להיכנס למפגש. * אפשר טקס פתיחה קצר (כ-5 דקות). |
| **שער כניסה**  **גשר למשתתפים** | אנחנו ממשיכים היום בעדשת שייכות וזהות.  חז"ל אמרו: "אמור לי מי חבריך, ואומר לך מי אתה", מתוך התפיסה שיש משהו שמרמז עלינו מתוך האופי של החברים שבחרנו לנו. המפגש שלנו היום עוסק בדמויות שהשפיעו עלינו, או שנתנו לנו השראה, שעצבו או מעצבות אותנו. אנחנו מאמינים כמו המשפט של חז"ל- שאם נתבונן על מה שמעצב אותנו, נותן לנו השראה וחשוב בעינינו- נוכל להרחיב את הידיעה על עצמנו. |
| **התנסות** | *הערה למנחה: כשבוע לפני המפגש נבקש מהמשתתפים לשלוח אלינו תמונה ושם של דמות שהשפיע עליהם. זה יכול להיות בן/ בת משפחה, אדם מפורסם, חברים ועוד. את השמות ששלחו המשתתפים נכתוב על פתקים, ואיתם נשחק את משחק הפתיחה בתחילת המפגש.*  **משחק הכובעים**   * כל משתתף מקבל כתר נייר/ כובע ועליו דמות (לא מציצים במה קבלנו). הדמויות נשלחו על ידי חברי הקבוצה. * מתנדב/ת מהקבוצה ינסו לנחש מי נמצא על הכובע שלהם (אם הדמות לא מפורסמת אפשר רק את הקשר המשפחתי) בעזרת שאלות של כן או לא בלבד.   לדוגמה:   * זו דמות מפורסמת? * היא בת גילנו? * הוא בן? * הוא קרוב משפחה של מישהו?   אפשר לגלות כך 2-3 דמויות.  בסיום נאפשר לכל התלמידים להחליף את הכובעים/ כתרים עם הדמויות שבחרו, ונעבור לעבודה אישית או זוגית באמצעות הדפים.  **עבודה אישית/ זוגית**  כתיבה על הדף/ שיתוף בזוגות באמצעות השאלות שבדף. |
| **עיבוד** | * נזמין את התלמידים לשתף: איזה דמות בחרו? מדוע אותה? * האם הייתה להם התלבטות? קושי בבחירה? |
| **העמקה** | * באיזה אופן הדמות הזו השפיע עליך? * אילו היית יכול- מה היית "לוקח" ממנה? * האם/מה בדמות שבחרת מזכיר לך או מהדהד לך תכונה או תפיסה או צורת חשיבה שיש בך? * אלו ערכים/ שאיפות/ השראה/ דוגמה- קבלתם מהדמויות? * האם יש דמויות נוספות שהשפיעו עליכם? באיזה אופן? |
| **סיכום המפגש** | עוברים בקצרה על מה עשינו במפגש, לדוגמה: דברנו על...שחקנו ב...ראינו ש... שמענו קולות ש...  משקפים כיצד עבדה בקבוצה: השתתפות, צורת השיח, פתיחות, כנות וכו' |