



היער המופלא

הוראות

הקדמה למשחק

במשחק שני סוגי כרטיסים:

1. כרטיסי רגשות -

עליהם מופיע שם הרגש ובגב - ג'מפלולים מעץ.

2. כרטיסי "תן יד" -

כרטיסי תמונות לנייתוב הרגשות.



גב



חזית



מטרת המשחק: להיות הראשון שנפטר מכל כרטיסי "תן יד" שברשותו ועוזר לחברים לנתב את הרגשות והתחושות שלהם לרגשות חיוביים.

הכנות למשחק:

- פורסים את לוח המשחק.
- מערבבים את כרטיסי הרגשות ומניחים אותם בערימה על-יד הלוח כשצד הג'מפלולים כלפי מעלה.
- מערבבים את כרטיסי "תן יד" ומחלקים לכל משתתף ארבעה כרטיסים. את הכרטיסים הנותרים מחזירים לקופסא (הם לא משתתפים במשחק).
- מניחים את הינשול (כלי המשחק) על תיבת העץ הקסומה בפינה הימנית בלוח המשחק.
- מחליטים מי מתחיל ויוצאים למסע אל היער המופלא!

איך משחקים?

- משתתף, בתורו, מטיל את הקובייה ומקדם את הינשול בכיוון החיצים, כמספר הצעדים שמראה הקובייה.
- אם עברתם דרך או הגעתם לסימן העקב הצהוב של השדון - עצרו! - הגעתם לתחנה ביער! (גם אם הקובייה מורה לכם להמשיך)
- עכשיו מרימים קלף רגש.** ומה יצא? רגש נעים וכיפי? או אולי רגש מפחיד ומאיים? המשתתף שזהו תורו צריך לספר סיפור הקשור לרגש או לתחושה שקיבל בכרטיס.
- שאר המשתתפים בוחרים כרטיס "תן יד" מהכרטיסים שבידיהם. הם מנסים לתת עצה טובה כדי לנתב רגש שלילי לרגש חיובי או מעודדים ומחזקים רגש חיובי בעזרת התמונה בכרטיס שבחרו.

רוצים דוגמה? בבקשה!

יובל הרים כרטיס רגשות שעליו הופיע הרגש "געגוע". עכשיו הוא מספר סיפור הקשור לאותו הרגש. **למשל, "אני מאוד מתגעגע לאמא שלי כשהיא בעבודה ואני בבית."** שאר המשתתפים בוחרים כרטיס "תן יד" ונותנים עצות כיצד להתגבר על הגעגוע. **למשל,** דניאל מציע תמונה של "מסיכה" ואומר: "תכין הצגה לאמא עד שהיא תחזור. כך תוכל גם לחשוב עליה וגם לשמח אותה". ורותם מציעה תמונה של "לב משוקולד" ואומרת: "תאכל את השוקולד שאמא השאירה לך ואולי זה ירגיע אותך עד שהיא תחזור". מה אתה מעדיף? את העצה של דניאל או של רותם? מה הדרך הטובה ביותר להתגבר על רגש הגעגוע? יובל בוחר בעצה שהוא מרגיש שהיא הטובה ביותר עבורו. המשתתף שעצתו נבחרה, מניח את כרטיס "תן יד" שהשתמש בו בערימת ההורדה ליד הקופה. המשתתפים שלא הצליחו לשכנע, שומרים את הכרטיסים ומנסים להשתמש בהם בתחנות הבאות. התור עובר למשתתף הבא. ממשיכים ללכת במסלול שביער ועוצרים על העקבות הצהובים עד אשר אחד המשתתפים נותר ללא כרטיסי "תן יד".

מי מנצח? המשתתף שהצליח להיפטר ראשון מכל כרטיסי "תן יד" שבידו והוא היועץ הטוב ביותר!

הטיפים של ינשול:

- הצטיידו בסבלנות. מומלץ לשמוע את עצות כל החברים ולהיעזר בכרטיס "תן יד" הטוב ביותר עבורכם, לשיפור או לחיזוק רגשותיכם.
- קחו נשימה ארוכה. חישוב בשקט, ביניכם לבין עצמכם, על העצה הטובה ביותר עבורכם, וקבלו החלטה.
- הצלחתם לנתב את הרגש? ספרו על כך לחבריכם. אולי גם הם יעשו כך כשייתקלו ברגש דומה.
- אתם חשים ברגש נעים במיוחד? חישוב כיצד ניתן לחזק אותו כדי שלא ייעלם...

ומה הסיפור במוזיאון הילדים?

בלב היער הקסום חיו להם בשקט ובשלווה זיג וזג, הינשול וכל דיירי היער.

באחד הימים טיילו ילדים בשבילי היער ומצאו תיבת עץ גדולה. הם הסתקרנו,

פתחו את תיבת העץ ומתוכה קפץ וברח שדון קטן ובלתי-נראה,

שדון תעלול, וכשמו כן הוא: שדון שאוהב מאוד לעשות תעלולים.

שדון תעלול החל לשגע את כל דיירי היער: הוא הגיע לבקתת הינשול

(חצי ינשוף חצי חתול) שעל העץ והפך לו את כל הרגשות

ל"ג'מפלולים" - פרצופי רגשות עשויים מעץ. שדון תעלול תלה את כל הג'מפלולים על

העץ והשאיר את הינשול מבולבל. וזה עוד לא הכול. שדון תעלול לא הפסיק לעשות תעלולים

שונים ומשונים. הוא אפילו עקב אחרי זיג וזג וחיבר אותם!

הילדים ניסו לעקוב אחרי השדון הבלתי-נראה, אך כל שהצליחו היה לראות את עקבותיו

בספריית היער הם גילו את הסוד: היחיד שיוכל להחזיר את שדון תעלול לתיבת העץ הוא

הקוסם הלבן המתגורר על הר השלג.

בעזרת מפה קסומה החלו הילדים לנווט את דרכם למרומי ההר. הם טיפסו על ענן,

גלשו על קרן שמש, חצו מכתש של טופמים מבולבלים, חצו מנהרה,

התגברו על תעלוליו של שדון תעלול ולבסוף הגיעו אל הר השלג.

שם המתין להם הקוסם הלבן.

סוף טוב - הכול טוב:

בעזרת הילדים תפס הקוסם את שדון תעלול השובב והכניס אותו לתיבה.

השקט והשלווה חזרו לשכון ביער הקסום.



DH-1572-0236-0000 060409