

מטרת המשחק

אם זו הפעם הראשונה שאתם משחקים - ברוכים הבאים לעולם הקסום ובו נפגוש את האדם הכי חשוב לנו בחיינו - את עצמנו, וביחד איתו נפגוש גם את האנשים הקרובים לנו (חברינו לעבודה, את בן זוגנו, את משפחתנו) ומהר מאוד נמצא את עצמנו בשיח על מה שחשוב בעת הזו, תהליכים, דיאלוג, לעיתים מו"מ של תן וקח, של ויתור ובחירה, ומעבר לאחד משיאי המשחק האפשריים - משוב בונה שנקבל וניתן לאנשים החשובים לנו - ממש "מתת ערכים" הכי אמיתי שניתן לקבל ("The Gift of Values"). יש מי שייקח את המשחק הלאה ממש למחוזות אימוניים, יגדיר לעצמו את דרכי ההתנהלות היום יומיים המבטאים בעיניו כל ערך חשוב שבחר ויבנה לעצמו תוכנית מעקב ובקרה, על מנת להבטיח שהערכים לא יישארו בגדר "פלקט" (על המקרה, בחדר העבודה, במשרד) אלא יהפכו להיות חלק מההתנהלות.

עם מי משחקים

שני משתתפים (עם בן/בת זוג, חברה/בן/בת זוג, קבוצת חברים, משפחה) שלושה, ארבעה ועד חמישה משחקים (צוות בעבודה, קבוצת חברים, משפחה)



משחק ראשון: המשחק הבסיסי (כמו משחק רמי - REMI)

שלב א': השלב האישי - בחירת 5 הערכים האישיים

1. מערבבים את הקלפים ומוציאים מחוץ למשחק את 4 הג'וקרים ("המגה ערך": אמון - TRUST)
2. מחלקים 5 קלפים למשתתפים ומניחים אותם גלויים לעיני כל המשתתפים וכל משתתף מוזמן לספר אילו קלפים קיבל ולחלוק את התלבטותיו השונות במהלך המשחק עם המשתתפים.
3. הראשון לוקח קלף מהקופה ומניחו ליד 5 הקלפים שלו, מתלבט וזורק קלף לבא אחריו.
4. הבא אחריו יכול לבחור: לקחת את הקלף שנזרק או לקחת קלף מהקופה.
5. המשחק מסתיים כאשר נלקח הקלף האחרון מהקופה.
6. כל משתתף בתורו רשאי לקחת את הקלף שנזרק אליו (ואליו בלבד) במהלך אותו הסיבוב ולא מאוחר יותר.
7. כל משתתף מסדר את הקלפים שבחר לפי החשיבות שהוא מייחס לקלפים שלו ורושם את בחירותיו על גבי דף עם שמו (סידור בטור עם הכיוון למשתתפים כך שהקלף הראשון הינו הקלף החשוב לו ביותר).
8. כל משתתף רושם על גבי אותו הדף ליד כל ערך את הציון המבטא את מיקומו בחייו כיום (המצוי), את הציון המבטא את הרצון למיקומו בחייו בעתיד (הרצוי).
9. (סולם של 4 - 9 כאשר 9 הינו הציון הגבוה ביותר), ומחשב את הפער שבין הרצוי למצוי.
9. כל משתתף מוזמן לתאר בפני המשתתפים את בחירותיו ואת הציונים שנתן לעצמו ולהציג את הערך בו ישנו הפער הגדול ביותר בין הרצוי והמצוי.

דוגמא:

הערך	מיקומו בחייו כיום	הרצון למיקומו בחייו בעתיד	הפער
(1) להיות נחוש והחלטתי	3	7	4
(2) להיות צודק	8	8	0
(3) להיות רגוע	3	8	5
(4) שיתוף פעולה	4	7	3
(5) לדעת לסלוח לעצמי ולאחרים	2	5	3

לנוחיותכם, הכנו לכם מספר "מסייעים" אותם ניתן להוריד מאתר המשחק: www.values-games.equity-mds.com

(* מסייע מס' 1: טבלת דירוג הערכים האישיים)

שלב ב': השלב המשותף - בחירת 5 הערכים המשותפים

9. המשתתפים מתחילים בדיאלוג על הערכים החשובים ביותר בחייהם בניסיון לשכנע זה את זה במרכזיות הערך גם בחיי האחרים. (ניתן להשתמש בטכניקות שונות לתהליך ובין השאר: א) כל משתתף בתורו פורס את נימוקיו והמלצותיו. ב) כל משתתף מציג ערך אחד בו דנים ומחליטים. ג) רושמים על דף את כל הערכים שבחרו כל המשתתפים ומתחיל דיאלוג על תהליך הניפוי. ד) כל משתתף מציג את הערך החשוב לו ביותר כבסיס להתחלת הדיאלוג.
10. המשתתפים מסכמים על 5 הערכים המשותפים שבחרו ורושמים אותם על גבי הדף.

(* "מסייע" מס' 2: טבלת דירוג הערכים המשותפים)

שלב ג': "מתת ערכים" ("The Gift of Values")

11. כל משתתף מוזמן לרשום ע"ג הדף ולהציע לכל משתתף ברמה האישית: על אלו ערכים הוא יכול לוותר או להקטין את עוצמתם בחייו ואילו ערכים כדאי לו לרכוש לעצמו או לחזק.

(* מסייע מס' 4: טבלת "מתת הערכים" ("The Gift of Values"))

* ראה ג'וקר: "מגה ערך" - אמון (Trust)

כאשר מצטרפים ילדים למשחק או כחלק משלב החימום לפני התחלת המשחק-מומלץ לחלק את הקלפים למשתתפים ולהניחם בצד האיור, וכל משתתף בתורו יתאר מהו לדעתו הערך אותו מבטא האיור, יהפוך את הקלף ויקרא את הכתוב על הערך בקול רם.



משחק שני: "4 + 1"

(מומלץ לשחק אותו אחרי שהתנסו במשחק הראשון)

שלב א': השלב האישי - בחירת 4 הקלפים החשובים ביותר + הקלף החמישי הפחות חשוב

1. מערבבים את הקלפים ומוציאים מחוץ למשחק את 4 הג'וקרים ("המגה ערך": אמון)
2. מחלקים 5 קלפים למשתתפים ומניחים אותם גלויים לעיני כל המשתתפים וכל משתתף מוזמן לספר אילו קלפים קיבל ולחלוק את התלבטותיו השונות במהלך המשחק עם המשתתפים.
3. כל משתתף מסדר את 5 קלפיו כך שקלף אחד נמצא בשורה הראשונה ו-4 הקלפים הנוספים נמצאים בשורה השנייה הקרובה אליו. והם מוגנים מחטיפה (כל משתתף מחליט מהו הקלף הפחות חשוב לו ואותו הוא שם קדימה - קלף הניתן לחטיפה).
4. המשתתף הראשון לוקח קלף מהקופה ומניחו ליד 5 הקלפים שלו, מתלבט וזורק קלף לבא אחריו.
5. המשתתף הבא אחריו יכול לבחור: לקחת את הקלף שנזרק, לחסוף את הקלף הקדמי של מי שזרק אליו או לקחת קלף מהקופה (במידה ובחר לחסוף את הקלף הקדמי של מי שזרק אליו - הוא שם לו במקומו - את הקלף העליון מהקופה).
6. בכל שלב משלבי המשחק רשאי כל משתתף להחליף את הקלף הקדמי שלו באחד מ-4 קלפיו הנמצאים בשורה האחורית ולשתף את חבריו למשחק בנימוקיו.
7. המשחק מסתיים כאשר נלקח הקלף האחרון מהקופה.
8. כל משתתף מסדר את הקלפים שבחר לפי החשיבות שהוא מייחס לקלפים שלו ורושם את בחירותיו על גבי דף עם שמו (סידור בטור עם הכיוון למשתתפים כך שהקלף הראשון הינו הקלף החשוב לו ביותר).



משחק שישי: "ברידג' ערכים"

(*) מומלץ לשחק "ברידג' ערכים" אחרי שהתנסו במשחק הראשון לפחות.

המטרה:

לכל שני משתתפים ישנה מטרה משותפת: בשלב הראשון לבחור לעצמם את הערכים האישיים החשובים להם ביותר כזוג ובשלב השני לעמת זאת עם הערכים שנבחרו ע"י הזוג השני.

שלב א': השלב הזוגי - בחירת 5 הערכים הזוגיים

1. מערבבים את הקלפים ומוציאים מחוץ למשחק את 4 הג'וקרים ("המגה ערך": אמון - Trust)
2. מחלקים 5 קלפים לכל זוג משתתפים ומניחים אותם גלויים לעיני כל המשתתפים וכל זוג משתתפים מוזמן לספר אילו קלפים קיבלו ולחלוק את התלבטויותיהם עם הזוג השני.
3. הזוג הראשון לוקח קלף מהקופה ומניחו ליד 5 הקלפים שלהם, מתלבט וזורק קלף לזוג השני.
4. הזוג הבא אחריהם יכול לבחור: לקחת את הקלף שנזרק או לקחת קלף מהקופה.
5. המשחק מסתיים כאשר נלקח הקלף האחרון מהקופה.
6. כל זוג בתורו רשאי לקחת את הקלף שנזרק אליו במהלך אותו הסיבוב ולא מאוחר יותר.
7. כל זוג מסדר את הקלפים שבחרו לפי החשיבות שהם מייחסים לקלפים שלהם ורושמים את בחירותיהם על גבי דף עם שמם (סידור בטור עם הכיוון למשתתפים כך שהקלף הראשון הינו הקלף החשוב להם ביותר).
8. כל זוג רושם על גבי אותו הדף ליד כל ערך את הציון המבטא את מיקומו בחייו שלו כיום, בחיי בן זוגו למשחק, ובחיייהם המשותפים (במידה והם אכן גם זוג בחיים) - (המצוי), את הציון המבטא את הרצון למיקומו בחייו בעתיד (הרצוי).
9. (סולם של 4 - 9 כאשר 9 הינו הציון הגבוה ביותר), ומחשב את הפער שבין הרצוי למצוי. כל זוג מוזמן לתאר את בחירותיו ואת הציונים שנתן לכל ערך בבחירה הזוגית ולהציג לעצמו ולזוג השני את הערך בו ישנו הפער הגדול ביותר בין הרצוי והמצוי.

(*) מסייע מס' 3: טבלת הערכים הזוגיים

שלב ב': "מתת ערכים" ("The Gift of Values")

10. כל זוג מוזמן לרשום ע"ג הדף ולהציע לזוג השני ברמה האישית וברמה הזוגית (במידה והם זוג בחיים): על אלו ערכים הם יכולים לוותר או להקטין את עוצמתם בחייהם ואילו ערכים כדאי להם לרכוש לעצמם או לחזקם.

(*) מסייע מס' 4: טבלת "מתת הערכים" ("The Gift of Values")

(*) ניתן לשחק משחק זה באחת הווריאציות של המשחק הראשון, השני, השלישי, הרביעי או החמישי.

* ג'וקר: "מגה ערך" - אמון (Trust)

- ניתן לצרף ג'וקר אחד, שניים, שלושה או את כל הארבעה למשחק ולשלבם באופן הבא:
- משתתף שמקבל ג'וקר אחד - מציג למשתתפים ורשאי במשך הסיבוב הקרוב בהגיע תורו, לקחת קלף שנזרק מכל אחד מהמשתתפים האחרים באותו הסיבוב.
- משתתף שמקבל 2 ג'וקרים - זכאי לכך במשך שני הסבבים הקרובים.
- משתתף שמקבל 3 ג'וקרים - זכאי לכך במשך 3 הסבבים הקרובים.
- משתתף שמקבל את כל 4 הג'וקרים - זכאי לכך בכל יתרת סבבי המשחק שנותרו.

9. כל משתתף רושם על גבי אותו הדף ליד כל ערך את הציון המבטא את מיקומו בחייו כיום (המצוי), את הציון המבטא את הרצון למיקומו בחייו בעתיד (הרצוי). (סולם של 4 - 9 כאשר 9 הינו הציון הגבוה ביותר), ומחשב את הפער שבין הרצוי למצוי.
10. כל משתתף מוזמן לתאר בפני המשתתפים את בחירותיו ואת הציונים שנתן לעצמו ולהציג את הערך בו ישנו הפער הגדול ביותר בין הרצוי והמצוי.

(*) מסייע מס' 1: טבלת דירוג הערכים האישיים

שלב ב': השלב המשותף - בחירת 5 הערכים המשותפים

11. המשתתפים מתחילים בדיאלוג על הערכים החשובים ביותר בחייהם בניסיון לשכנע את זה את זה במרכזיות הערך גם בחיי האחרים. (ניתן להשתמש בטכניקות שונות לתהליך ובין השאר: א) כל משתתף בתורו פורס את נימוקיו והמלצותיו. ב) כל משתתף מציג ערך אחד בו דנים ומחליטים. ג) רושמים על דף את כל הערכים שבחרו כל המשתתפים ומתחיל דיאלוג על תהליך הניפוי. ד) כל משתתף מציג את הערך החשוב לו ביותר כבסיס להתחלת הדיאלוג.
12. המשתתפים מסכמים על 5 הערכים המשותפים שבחרו ורושמים אותם על גבי הדף.

(*) מסייע מס' 2: טבלת דירוג הערכים המשותפים

שלב ג': "מתת ערכים" ("The Gift of Values")

13. כל משתתף מוזמן לרשום ע"ג הדף ולהציע לכל משתתף ברמה האישית: על אלו ערכים הוא יכול לוותר או להקטין את עוצמתם בחייו ואילו ערכים כדאי לו לרכוש לעצמו או לחזק.

(*) מסייע מס' 4: טבלת "מתת הערכים" ("The Gift of Values")

* ראה ג'וקר: "מגה ערך" - אמון (Trust)



משחק שלישי, רביעי וחמישי

(מומלץ לשחק אותו אחרי שהתנסו במשחק הראשון והשני)

משחק שלישי ("2+3")

ניתן לשחק כמו במשחק השני ("1+4") ובשונה: ניתן לשחק משחק בו בשורה הקדמית יהיו 2 קלפים לחטיפה ובשורה האחרית המוגנת יהיו רק 3 קלפים.

משחק רביעי ("3+2")

ניתן לשחק כמו במשחק השלישי ("2+3") ובשונה: ניתן לשחק משחק בו בשורה הקדמית יהיו 3 קלפים לחטיפה ובשורה האחרית המוגנת יהיו רק 2 קלפים.

משחק חמישי ("4+1")

ניתן לשחק כמו במשחק הרביעי ("3+2") ובשונה: ניתן לשחק משחק בו בשורה הקדמית יהיו 4 קלפים לחטיפה ובשורה האחרית המוגנת יהיו רק קלף 1.

(*) מסייע מס' 1: טבלת דירוג הערכים האישיים
(*) מסייע מס' 2: טבלת דירוג הערכים המשותפים