

חדר הדרכה

שם מתנדבי לאורו נלק'



1

פעילות לגיל הזהב

מדריך יקר!

מבנה הפעילות:

1. מזקנים אתבונן - שיח משותף
2. "ספרי לי איזו מעשיה..." - סיפור ודין
3. "אני והסבתא ישבנו בצוותא..." - משחק בצוותא

1 מזקנים אתבונן - שיח משותף

יש לפתוח את הפעילות בשיחה עם האדם איתו את/ה מתנדב.

השיח הפעם יעסוק בנושא - "לשאוף ולצמוח".

• שאל את הקשיש אילו סיפורים הוא יכול לספר על קשיים בחייו ועל האופן בו נחלץ מהם, התרומם והצליח.

• אילו תובנות הוא יכול ללמד אותך על האופן בו מתגברים על הקשיים וממשיכים הלאה.

2 "ספרי לי איזו מעשיה..." - סיפור ודין

למדריך: הקרא את הסיפור הבא:

היריד

באחד הימים הגיע אל היריד הגדול בברסלב אחד מחסידי הרבי שהיה עשיר גדול (שהתעשר מברכתו), והיה רץ לעסקיו, ועבר על יד ביתו של רבי נחמן, וממהירותו לא נכנס אל ביתו של הרבי. ראהו רבי נחמן מהחלון וקרא לו פנימה, על כן נכנס אל תוך ביתו של רבנו וביקש משמשו שיכניסו במהירות לקבל ברכתו של הרב. והיה הרב משהה עצמו בחדרו ולא יוצא אליו. כשהכניסו שאלו "מדוע לא נכנס אצלי"? והשיב לו שעסקיו דוחקים ועליו לרוץ להספיק העסקה שביריד הגדול. מיד אחז בו בזרועו והוליכו אצל החלון, ושאלו: "אמור מה רואה אתה?" השיבו: "רואה אני רחוב". ומה עוד רואה אתה? השיב: "רואה אני סוסים ואנשים מהלכים ברחוב ועגלות נוסעות בו, ואנשים ממהרים אל היריד". שתק רבנו שתיקה ארוכה, והשיב לו: "סוסים לעגלות אתה רואה? הסתכלת היום על השמים?" בעוד חמישים שנה יהיה פה יריד אחר לגמרי, סוסים אחרים ייסעו ברחובות ועגלות חדשות יקשרו אליהן, וגם אני ואתה לא נהיה פה, במה אתה כל כך עסוק שאין לך זמן להסתכל על השמים?"

שאלות לדין:

1. שאל את הקשיש האם הוא מזדהה עם הכתוב בסיפור?
2. אילו דוגמאות הוא יכול לספר מחייו על ריצה אחרי "הבלי העולם" מול "הסתכלות על השמים".
3. אילו תובנות הוא יכול ללמד את הדור הצעיר בעניין זה?
4. האם הוא חושב שהצעירים יקשיבו לתובנות של הקשישים? או שמא עליהם לעבור את אותו מסלול חיים?

חדר הדרכה

של מתנדבי 'לאורו נלך'



1

פעילות לגיל הזהב

"אני והסבתא ישבנו בצוותא..." - משחק בצוותא

3

משחק במשחק "סולמות וחבלים"

תכולת המשחק:

1. לוח
2. קובייה
3. חיילים

מטרת המשחק:

להגיע לנקודת הסיום

מספר משתתפים:

2-4 משתתפים

הכנות למשחק:

צריך להחליט מי מתחיל ראשון. מי שיוצא לו המספר הכי גבוה בקובייה הוא מתחיל.

מהלך המשחק:

1. כל משחק בתורו זוקר את הקובייה וצועד כמה נקודות שעל הקובייה.
2. אם שחקן עומד על נחש השחקן יורד עד לסופו.
3. אם שחקן עומד על קצה הסולם השחקן עולה בו.
4. בשעה ששחקן נמצא בתחתית סולם עליו לענות על שאלה המופיע בכרטיס הנלווה. במידה והוא עונה על השאלה הוא עולה בסולם.

זוכה:

השחקן שמגיע ראשון לנקודת הסיום למשבצת האחרונה.

מצורף לוח משחק וכרטיסיות משימה.

הדפיסו אותם, גיזרו והביאו עמכם למפגש ההתנדבות השבועי. בהצלחה!

חדר הדרכה

אל מתנדבי 'לאורו נלך'



1

פעילות לגיל הזהב

לוח מסחק:



73	74	75	76	77	78	79	80	סוף!
72	71	70	69	68	67	66	65	64
55	56	57	58	59	60	61	62	63
54	53	52	51	50	49	48	47	46
37	38	39	40	41	42	43	44	45
36	35	34	33	32	31	30	29	28
19	20	21	22	23	24	25	26	27
18	17	16	15	14	13	12	11	10
התחלה								
1	2	3	4	5	6	7	8	9

The activity grid contains several paths and obstacles:

- Red Snake Path:** Starts at 77, goes to 76, 69, 58, 59, 60, 61.
- Orange Snake Path:** Starts at 32, goes to 31, 30, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10.
- Green Snake Path:** Starts at 44, goes to 43, 42, 41, 40, 39, 38, 37, 36, 35, 34, 33, 32, 31, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10.
- Yellow Snake Path:** Starts at 53, goes to 52, 51, 50, 49, 48, 47, 46, 45, 44, 43, 42, 41, 40, 39, 38, 37, 36, 35, 34, 33, 32, 31, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10.
- Obstacles:** Ladders are placed on cells 75, 70, 53, 48, 23, 10. A red flag is on cell 80.
- Labels:** 'משימה' (Mission) labels are placed on cells 77, 61, 53, 44, 32, 23, 16.

חדר הדרכה

אל מתנדבי 'לאורו נלך'



1

פעילות לגיל הזהב

כרטיסיות משימה:




ספר על אדם שהוא מודל לחיקוי עבורך ושלמדת ממנו.


ספר על מקרה או התמודדות בימי חיך שאתה גאה בו.


איך ניצלת את התכונות החזקות שלך לחיוב בימי חיך?


מהם תכונות החוזק שלך?


האם התכונות החלשות שלך פגעו בך? או שידעת להתמודד עמן?


מהם התכונות החלשות שלך?