

ארץ יצורי הנפש



www.soulcreaturesland.co.il info@soulcreaturesland.com

רעיונות למשחקים עם קלפי "ארץ יצורי הנפש":

1) משחק זוגות:

מחלקים לכל משתתף 5 שדונים, באופן אקראי או מתוך חשיבה מוקדמת והכרות עם המשתתף (למשל מתוך בכרות עם ילד / מטופל וחשיבה על השדונים המאפיינים אותו). כוחות הקסם מונחים בערמה הפוכה כך שאינם גלויים

כל משתתף בתורו שולף קלף אקראי מחבילת כוחות הקסם ואומר האם ואיך כוח זה יכול לעזור לו בהתמודדות עם אחד מהשדונים שיש לו. מומלץ לעודד את הילד לתת דוגמאות איפה הוא נתקל בשדון הזה בחייו ומה קרה כשהשדון הופיע אצלו.

אם יש לי שדון שאין לי כוח קסם שיכול לעזור להתמודד איתו, אני שם אותו על השולחן – ואם למישהו אחר יש את הכוח המתאים – הוא לוקח אותו ויוצר זוג

אפשר גם להעביר ולהחליף (כמו ברמיקוב) – אם יש כוח קסם יותר מתאים לשדון שכבר מונח על השולחן או להוסיף כח מתאים לזוג שכבר הונח.

אם נמצאה התאמה בין כח הקסם לבין אחד השדונים – יוצרים זוג ושמים בצד. אם כח הקסם שנשלף לא עוזר מול אף שדון – מניחים בצד גלוי ומחכים לתור הבא.

ניתן לבצע החלפות בין כוחות קסם שהושמו בצד, בין שחקנים שונים במידה ושני הצדדים מסכימים על כך

משתתף שהצליח ליצור 5 זוגות ראשון, או זה שיש לו הכי הרבה זוגות בסוף המשחק – מנצח.

2) סולמות ונחשים:

כאשר עולים בסולם מקבלים כח קסם ומספרים על ארוע / מצב שבו השתמשתי בכח הזה או שהייתי זקוק לו גם אם לא הצלחתי להשתמש בו, או על מישהו אחר בסביבתי שראיתי אותו משתמש בכח הזה.

כאשר יורדים בנחש (זנב השדון) – שולפים שדון ומספרים על ארוע שבו השדון הזה השפיע עלי או על מישהו בסביבתי. במידה ויש לי כבר כח קסם מתאים להתמודד עם שדון זה (בתנאי שהסברתי איך הוא יכול לעזור) – מקבלים 3 צעדים קדימה מהמקום שירדתי אליו

3) "רביעיות":

יוצרים רצפים של שדונים שאחד הפעיל את השני בזמן ארוע לא נעים שקרה

מול זה יוצרים רביעיה של כוחות קסם שיכולים לעזור באותו ארוע:

לדוגמא:

מריבה בין אחים: התחילה משדון הקינאה, אחריו העלבון, אחריו הכעס ואז האשמה

רביעית כוחות הקסם שיכולים לעזור: הכח להסתפק במה שיש לי, הכח לוותר ולהתחלק, הכח להגיד את מה שאני חושב ומרגיש, הכח לתת ולקבל אהבה

- במידה ועושים את המשחק עם הורה וילד ביחד – אפשר גם לבדוק איזה רביעית שדונים התעוררה אצל ההורה כתוצאה מההתנהגות של הילד – או ההפך. מתוך ההבנה שכאשר השדון של מישהו מבני המשפחה פעיל ומשתלט עליו – הוא בדרך כלל מוביל לכך שהוא "דורך" על שדונים של אחרים ומעורר אותם לפעולה

לדוגמא: שדון הדחיינות של הילד יכול לעורר את שדון החוסר סבלנות או/ו שדון הכעס של אמא, שדון השליטה של אמא יכול לעורר את שדון הדווקא של הילד, או שדון הביקורתיות של אבא יכול לעורר את שדון ההקטנה העצמית של הילד וכדומה

4) מלחמה:

בוחרים להשתמש בקלפי הכוחות בלבד או בקלפי השדונים בלבד. מחלקים את החבילה חצי חצי לשני המשתתפים - הקלפים סמויים (הפוכים) כמו במשחק מלחמה רגיל - כל משתתף שולף קלף ומניח על השולחן ואז צריך להחליט ביחד איזה כוח או איזה שדון יותר חזק - מתוך דיון והסבר אישי.

אם מגיעים ביחד להסכמה שיש תקו ביניהם, שמים 2 קלפים הפוכים ואחד גלוי על כל ערמה. ואז צריך להחליט ביחד מתוך שני הקלפים הגלויים של מי יותר חזק – מתוך דיון בין מטפל / מטופל הורה / ילד שכל אחד טוען את נימוקיו.

אפשרות למתקדמים: (יובל כרמי – פסיכולוג קליני)

לערבב מראש את קלפי השדונים והכוחות ולעשות את המשחק כך שלפעמים יוצא כוח מול שדון. זה פותח את האפשרות לשיחה על כך שלפעמים השדונים יותר חזקים מהכוחות ואז לערוך דיון על סוגי כוח – חיובי ושלילי. או לשכנע אחד את השני שהשדון יותר חזק מהכוח כי יש לנו אפשרות לאלף אותו ולהפוך אותו לכוח קסם וכך ללמוד להפוך חסרון ליתרון.

(5) סיכום משפחתי של השבוע:

כל בן משפחה בוחר באיזה כוחות קסם השתמשתי בשבוע שחלף, ואיזה שדונים ניסו או הצליחו להשתלט עלי ומשתף את כולם. אחרי זה כל אחד בוחר את הכח שהייתי רוצה לזכור להשתמש בו בשבוע הקרוב ואפשר גם: עם איזה שדון אני צריך להזכיר לעצמי להתמודד השבוע. אפשר לתלות את הכח והשדון במקום גלוי בבית וכך מי שבחר אותם יוכל להזכיר לעצמו במהלך השבוע, או שבני משפחה אחרים יוכלו להזכיר לו (באופן מפרגן ולא ביקורתי!!)

לדוגמא: "אתה זוכר שרצית להשתמש יותר בכח לעצור ולהירגע?..."

אולי כדאי עכשיו להשתמש בו..."

(6) משחק פנטומימה

כל משתתף מקבל קלף עם שדון וצריך באמצעות פנטומימה לתאר את השדון. על חברי הקבוצה לנחש מיהו השדון.

(7) טאקי שדונים (רות רון, מאמנת מומחית לADHD)

לבקש להתחלק לזוגות. כל אחד מהמשתתפים לוקח 5 כוחות וכל זוג לוקח 5 שדונים סה"כ באופן אקראי. (כאשר משחקים רק זוג אחד - אפשר להשתמש בכל קלפי הכוחות כקופה, ואז בכל פעם שהורדתי קלף - אני מקבל קלף כוח חדש מהקופה בכדי להשלים ל-5). הכוחות פרוסים לפני כל משתתף והשדונים הפוכים בחבילה.

כל משתתף הופך שדון אקראי בתורו ומנסה להכניע את השדון בעזרת הכוח שברשותו/כוח שיש לחבר. כשהופכים שדון כל משתתף מתאר כיצד הוא רואה את השדון לפי הבנתו. מי שיש לו כוח שמתאים בכדי לנצח את השדון: מסביר איך הכוח הזה יכול לעזור ומניח אותו מעליו.

המנצח: מי שמצליח להכניע יותר שדונים!

משחק לוח עם רולטה - (רינת גמליאל)

לוקחים לוח משחק שמחולק לצבעים, שיש בו רולטה שבה נבחר צבע אחד בכל פעם את קלפי הכוחות והשדונים מחלקים לארבע חפיסות - שתיים כוחות לשתיים שדונים

הילד מסובב את הרולטה, ומרים קלף מהחפיסה לפי הצבע שיצא לו ואז הוא צריך לדבר כמו הכוח או השדון והמשתתף השני צריך לזהות את הכוח או השדון שהרים

