

# מי מפריע לחיות לישון?

## מתחשבים ונחים יחד

שאלות | משחקים | תנועה | יצירה | צביעה



**להורים ולגננות | להפעלה בליווי מבוגר**

הצעה לגילאי 3-6, בהתאמה לילדים ולקבוצה

מדפיסים בשחור-לבן. בוחרים פעילות. מתחילים יחד.

## איך מפעילים את הערכה?

בלילה נשמעות דפיקות מסתוריות. החיות בסיפור לא מצליחות להירדם וביום הן עייפות. פילפילון שואל את החיות ומחפש רמזים. בסוף מתגלה שזה הנקר!

### צופים יחד

צפו בפרק דרך פעילות הלילה באתר. לפני הגילוי אפשר לעצור ולשאול מי עושה את הדפיקות. זמן הצפייה נוסף לזמני הפעילות המוצעים כאן.

### מדברים | כחמש עד עשר דקות

בחרו שתיים או שלוש כרטיסיות מעמודים ארבע עד שש. מקריאים, מקשיבים ומזמינים כמה רעיונות. אפשר לענות בדיבור, בציור או בתנועה.

### משחקים יחד | כחמש עד עשר דקות

בחרו משחק מעמודים שבע עד תשע. משחקים בעוצמה נעימה ובמרחב פנוי. אין צורך לנצח: המטרה היא להקשיב ולמצוא פתרון יחד.

### יוצרים | כעשר עד חמש עשרה דקות

בחרו משימה מעמודים עשר עד שתיים עשרה, או ציור מעמודים שלוש עשרה וארבע עשרה. מסיימים בבחירה אישית בעמוד האחרון.

הסרטון והפעילות באתר:

[www.pilpilon.co.il/missions/key](http://www.pilpilon.co.il/missions/key)

# מכינים מפגש שמתאים לכם

## מה להכין?

דפים מודפסים, צבעים, עפרונות וכמה חפצים קטנים להשמעת קול עדין. לגזירה משתמשים במספריים בהשגחת מבוגר. מדפיסים על דף בגודל A4; אפשר לבחור רק את העמודים שרוצים.

## בבית ובגן

אפשר לחלק את הערכה לכמה מפגשים. בבית המבוגר מצטרף למשחק; בגן אפשר לפעול בקבוצות קטנות ובתורות. המבוגר יכול לכתוב את דברי הילד במקום לבקש ממנו לכתוב.

## התחשבות בלי להאשים

הנקר בסיפור עושה רעש שמפריע לאחרים. שואלים מה הוא יכול לשנות ואיך החיות יכולות לבקש עזרה. מחפשים פתרון שמתחשב בכולם, בלי להוסיף עונש או סוף שלא הופיע בפרק.

## שינה היא צורך, לא מבחן

משוחחים על תחושות ועל הרגלים נעימים. אין תשובה אישית אחת נכונה, ולא משווים מי נרדם מהר יותר. כל ילד יכול לבחור אם לשתף או רק להקשיב.

## משחק בטוח ונעים

לא רצים, לא מטפסים ולא מכסים עיניים. במשחק המנוחה אפשר לשבת או לשכב בנוחות. משמיעים קולות עדינים בלבד ומפסיקים כשלא נעים למישהו.

# פותרים את תעלומת הדפיקות

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

## שאלה 1

רמזים

מה פילפילון שומע בלילה? איזה  
רמז יכול לעזור לגלות מי עושה  
את הרעש?

לפני הגילוי מקשיבים להשערות. לא חייבים לנחש נכון.

## שאלה 2

מקשיבים לסיפור

איך כל חיה מסבירה לפילפילון  
שזה לא היה היא?

נזכרים במה שראינו בפרק. אפשר גם להראות  
בתנועה.

## שאלה 3

גילוי

כשמגלים שזה הנקר, מה  
משתנה במה שחשבנו?

אפשר לשנות דעה כשמוצאים רמז חדש.

## שאלה 4

שיתוף פעולה

איך החיות ופילפילון יכולים  
למצוא פתרון יחד?

מחפשים רעיונות. אין צורך להמציא סוף אחד מחייב.

## מדברים על התחשבות

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

## שאלה 5

רואים את האחר

איך החיות מרגישות אחרי לילה  
שבו הרעש הפריע להן?

אפשר להראות עייפות בתנועה או לצייר פנים.

## שאלה 6

שני צרכים

הנקר רוצה להקיש, והחיות  
רוצות לנוח. מה יכול לעזור  
לשניהם?

אפשר לחשוב על זמן אחר, מקום אחר או קול עדין יותר.

## שאלה 7

מבקשים בנעימות

איך אפשר לבקש ממישהו  
להנמיך רעש בלי לפגוע בו?

מתרגלים משפט: אני רוצה לנוח, אפשר לשחק כאן בשקט?

## שאלה 8

מתקנים

מה הנקר יכול לומר ולעשות  
אחרי שהבין שהרעש הפריע?

מתמקדים בשינוי ובהקשבה, לא בהאשמה.

# לילה נעים לכל אחד

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

## שאלה 9

תחושות

איך אתם מרגישים כשאתם  
עייפים? איך יודעים שהגוף רוצה  
מנוחה?

כל אחד יכול להרגיש ולהראות עייפות אחרת.

## שאלה 10

מרגישים בנוח

מה עוזר לכם להרגיש נעים  
לקראת השינה?

אפשר לבחור סיפור, חיבוק, בובה או רעיון אחר.

## שאלה 11

שמים לב לסביבה

אם מישהו לידנו נח, איך אפשר  
להמשיך ליהנות ולהתחשב בו?

בוחרים יחד משחק שקט או מקום אחר.

## שאלה 12

בחירה אישית

איזה דבר קטן ונעים נרצה  
לנסות הערב?

מזמינים בחירה. אין צורך להבטיח שנירדם מיד.

## משחקים עם קולות ותנועה

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

## משחק 1

מקשיבים

עוצמים פה, פוקחים אוזניים:  
יושבים בשקט ומגלים שלושה  
קולות בסביבה.

אפשר לשמוע קול אחד בלבד. לא חייבים לעצום  
עיניים.

## משחק 2

חקיינים

המבוגר מקיש בעדינות באצבע.  
הילד מחקה את הקצב, ואז  
מתחלפים.

מתחילים בהקשה אחת או שתיים. לא מגבירים  
עוצמה.

## משחק 3

תנועה שקטה

הולכים במקום כמו פילפילון  
שמנסה לא להפריע לחבר שנח.

אפשר לבצע בישיבה: מזיזים כפות רגליים או ידיים  
בעדינות.

## משחק 4

מנוחה דמיונית

אחד משחק חיה שנחה, והאחר  
מעביר צעצוע קטן לידו בשקט.

שניהם נשארים במקומם. בסוף מתחלפים בתפקידים.

## מוצאים פתרון יחד

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

## משחק 5

נעים לי

אחד בוחר קול עדין, והשני  
אומר אם הוא נעים לו. משנים  
לפי הבקשה.

לומדים להקשיב לבקשה ולהפסיק כשלא נעים.

## משחק 6

שקט או רועש?

המבוגר אומר פעילות. הילדים  
מראים אם היא שקטה או  
רועשת.

אפשר להשיב: תלוי איך עושים אותה! נסו למצוא  
גרסה שקטה.

## משחק 7

משפט של חבר

אחד הוא הנקר והשני חיה  
עייפה. מתרגלים בקשה והצעה  
לפתרון.

לדוגמה: אני צריכה לנוח. אוכל להקיש במקום אחר?

## משחק 8

כולם יחד

בוחרים משחק שקט שכולם  
יכולים להצטרף אליו: פאזל,  
ציור או חיפוש צבע.

בוחרים יחד. כל ילד יכול להציע או רק להשתתף.

## מי עושה את הדפיקות?

המבוגר בוחר חפץ קטן ומשמיע מאחוריו קול עדין, בלי להסתיר עיניים ובלי להשתמש ברעש חזק. הילדים חוקרים בעזרת שלושת קלפי הרמזים. אפשר לגזור את הקלפים.

### רמז שלישי

המבוגר נותן רמז קטן נוסף, בלי לומר את שם החפץ.

### רמז שני

איזה חלק בחפץ יכול להשמיע את הקול?

### רמז ראשון

האם הקול מגיע מחפץ רך או מחפץ קשה?

## מצאנו! ועכשיו מתחשבים

אחרי הגילוי, מנסים להפוך את אותו משחק לשקט עוד יותר. אחר כך הילד בוחר חפץ אחר והמבוגר מנחש. זו פעילות בעקבות הפרק; לא צריך לשחזר בדיוק את הסיפור.

### הרמז שמצאנו

ציירו את החפץ או בקשו מהמבוגר לכתוב.

## שמתי לב, ביקשתי, מצאנו פתרון

דמיינו שמישהו רוצה לשחק ומישהו אחר רוצה לנוח. בכל מסגרת ציירו או בקשו מהמבוגר לכתוב רעיון. אפשר להמציא מצב, בלי לספר מקרה אישי.

### ביקשתי בנעימות

איזה משפט יכול לעזור?

### שמתי לב

מה החבר מרגיש או צריך?

### בדקנו יחד

האם עכשיו נעים לשנינו?

### חיפשנו פתרון

מה אפשר לשנות במשחק?

## הערב הנעים שלי

בחרו שלושה דברים שנעימים לכם לפני השינה. ציירו אותם בסדר שתבחרו. המבוגר יכול לכתוב ליד הציור את המילים שלכם.

דבר ראשון

דבר שני

דבר שלישי

אפשר לבחור משהו חדש או להשאיר הרגל שכבר נעים לנו.

## מה מתאים ליד חבר שנח?

המבוגר מקריא. אפשר לגזור לאורך המסגרת החיצונית.

**קלף 1**

פעילות

**לצייר בצבעים או בעפרונות.**

האם זו פעילות שקטה? איך נשמור על מרחב נעים?

**קלף 2**

פעילות

**לתופף או להקיש שוב ושוב.**

איך אפשר לשנות זמן, מקום או עוצמה?

**קלף 3**

פעילות

**לדפדף בספר ולספר סיפור.**

אפשר לדבר בקול עדין או להסתכל יחד בלי לדבר.

**קלף 4**

פעילות

**לשחק במשחק עם קולות  
חזקים.**

מה נוכל לבחור במקום? אולי להמשיך במקום אחר?

# לילה שקט בגן החיות

צבעו יחד ושוחחו: מה בתמונה עוזר לחברים לנח?



## פילפילון עוזר לחבר לנוח

צבעו יחד ושוחחו: מה בתמונה עוזר לחברים לנוח?



## מציירים מקום שנעים לנוח בו

איך נראה מקום שנעים לכם לנוח בו? ציירו מה הייתם רוצים שיהיה בו, ומה תעשו כדי שלא להפריע לחבר שנמצא לידכם.

המבוגר יכול לשאול: מה הוספת לציור? מה עושה את המקום נעים עבורך?

## דבר קטן שניקח איתנו

בחרים רעיון אחד מתוך המפגש. אפשר לספר, לצייר או לבקש מהמבוגר לכתוב. כל בחירה קטנה היא הזדמנות להקשיב זה לזה.

### משהו שגיליתי

על הרעש, על החיות או על חבר.

### דרך שבה אתחשב

מה אעשה כשמישהו לידי רוצה לנוח?

### משהו נעים לערב

מה הייתי רוצה לבחור היום?

צופים יחד. פועלים יחד. יוצרים יחד.