



## משחק הנמרים

ההוראות כתובות בלשון זכר, אך כמובן שמיועדות לשני המינים יחד:

### מטרת המשחק:

שיפור מתמיד בהתמודדות עם מצבים מורכבים.

כאשר אנו "מפסידים" לנמר האדום שלנו ומגיבים בצורה לא טובה לסיטואציה מסוימת, המשחק מכין אותנו לתגובה טובה יותר בפעם הבאה שניתקל בסיטואציה שכזו.

תדירות מומלצת: 2-3 משחקים בשבוע

### כללי המשחק:

- מספר משתתפים: עד 8 שחקנים לכל היותר, כאשר המספר המומלץ הוא 2-5 שחקנים.
- בכל סיבוב אנו נתמקד בסיטואציה אחת של שחקן כלשהו ורק לאחר סיום המשחק, עוברים לשיתוף של שחקן אחר (במידה ויש זמן ורצון לכלל השחקנים) או שעוצרים אחרי משחק אחד. לכן, מומלץ להתחיל בסיטואציה של הילד.ה שלכם ורק אז שיתוף סיטואציה של הורים.



## סיבוב 1 – הנמר האדום

אחד השחקנים פותח ומשתף בסיטואציה לא נעימה שקרתה לו ושהוא הגיב אליה לא טוב:

- מה קרה?
  - איך הרגיש?
  - מה אמר הנמר האדום? (מהן המחשבות שהובילו לרגשות ששיתף)
  - **בשלב זה מותר לומר הכל! ללא שיפוטיות מההורים ומשחקנים אחרים!**
  - **שלב "סיעור מוחות":**
- השחקנים חושבים יחד מה הבעיה האמיתית העומדת מאחורי הסיטואציה ומה אנו באמת רוצים שיקרה.

למשל: אם ילד מקבל מחמאה מאחד ההורים, ואחיו מיד טוען ש"מה פתאום, אני יותר טוב ממנו בהרבה! הוא סתם גרוע", ייתכן שהבעיה האמיתית היא תחרותיות יתר במשפחה או אצל האח. אולי הבעיה האמיתית היא שהאח מרגיש לא רצוי ואהוב כמו אחיו במשפחה. כך יש אפשרויות רבות נוספות ולכן **שלב זה חשוב מאד!**



## סיבוב 2 – הנמר הכחול

- השחקן ששיתף את הסיטואציה מתחיל ראשון בשלב זה.
- לפי כיוון השעון, כל שחקן מקבל 30 שניות בלבד לתת פרשנות של הנמר הכחול שלו **שפותרת את בעיה האמיתית** שהועלתה. במידה והשחקן הספיק לענות בזמן, הוא מקבל נקודה. במידה והשחקן לא הספיק לענות בזמן, התור עובר לשחקן הבא.
- בשלב זה משחקים עד שנגמרות הפרשנויות, או עד שני סיבובים מלאים.

## סיבוב 3 – תכנית פעולה

- כל שחקן בוחר פרשנות אחת של הנמר הכחול שאהב במיוחד, **אותה הוא ינסה ליישם בפעם הבאה שיתקל בסיטואציה דומה**, ובכך מעניק 2 נקודות נוספות לשחקן ששיתף את אותה הפרשנות.
- מותר לכמה שחקנים להצביע לאותה פרשנות.
- אם יש שלושה שחקנים ומעלה – שחקן לא יכול לבחור בפרשנות של עצמו!
- סופרים את כל הנקודות של כולם וקובעים מנצח למשחקן, ומיד עוברים לשיתוף סיטואציה של השחקן הבא.

## שלב הפרס

- קובעים מה יהיה הפרס שכל שחקן רוצה (רצוי לפני תחילת המשחק)
- הפרסים חייבים להיות מקובלים ע"י כל המשתתפים מבעוד מועד! (עדיף פרסים לא חומריים אלא חווייתיים)
- השחקן שניצח הכי הרבה משחקונים נבחר למנצח המשחק, ומקבל את הפרס משאר השחקנים.

