הורים יקרים

להלן מספר הצעות אפשריות למשחק בחבילת "מחשבות קטנות", ברצוני להדגיש כי העבודה עם קלפים אלה אינה מוגבלת כלל וכל הצעה הנה דרך אחת מיני רבות להשתמש בקלפים. להורדה של קובץ PDF עם הצעות נוספות למשחק גלשו לאתר הבית שלנו בכתובת: [www.igs-studio.com](http://www.igs-studio.com)

אני מאחל לכם הנאה מלאה ממשחק זה.

 ערן הדומי – עו"ס קליני ופסיכותרפיסט

(כל הפעילויות המתוארות להלן מתאימות גם למשחק אחד על אחד וגם לעבודה קבוצתית ומשפחתית)

מעגל סיפורים (עבודה עם אסוציאציות משפחתיות)

מסדרים את ערמת הקלפים כאשר האיורים כלפי מעלה. כל אחד מבני המשפחה מרים בתורו קלף אחד מהערמה (ניתן להרים על פי סדר, או למשוך קלף בעיניים עצומות). את הקלף הנבחר הוא שם במהירות במרכז השולחן. הראשון מבני המשפחה אשר במוחו עולה סיפור, זיכרון או מחשבה הנוגעת בנושא הכתוב על הקלף (הכותרת) מספר אותו לכל המשתתפים. במידה והסיפור היה רלוונטי ותואם לנושא הוא מקבל את הקלף לרשותו. בסוף המשחק השחקן אשר בידיו מספר גדול ביותר של קלפים מנצח את המשחק.

סיפור בהמשכים (התחברות שיתוף והמשכיות)

כל אחד מבני המשפחה מוציא מתוך חבילת הקלפים שני קלפים אותם הוא מסתיר מעיניי השחקנים האחרים. מחליטים מי מבני המשפחה מתחיל והשחקן הנבחר מחבר סיפור דימיוני אשר מתקשר לאחד מהקלפים שברשותו (ניתן להתייחס גם לכותרות של הקלפים וגם לאמרות שבצד השני). כאשר הוא סיים את חלקו בסיפור הוא מצביע על שחקן אחר אשר צריך בתורו להמשיך את הסיפור באותה הדרך. כך ממשיכים את המשחק עד אשר כל השחקנים הצליחו להיפטר מהקלפים אשר ברשותם.

אמת או שקר (דמיון מול מציאות, הכרות, הומור ויצירתיות)

מסדרים את הקלפים שעל השולחן בערמה, כל שחקן בתורו מרים קלף אחד וממציא סיפור קצר הנוגע לנושאים הכתובים בקלף. לאחר שסיים לספר את הסיפור צריכים שאר בני המשפחה לנחש האם מדובר היה בסיפור אמיתי או שקרי. במידה והצליח "לעבוד" על השחקנים האחרים זוכה השחקן בקלף. בתום המשחק מי שבידיו מספר קלפים הגדול ביותר מנצח את המשחק.

התמודדתי עם... (שיתוף ועיבוד חוויות יום יום, הרחבת דרכי פעולה, עולם פנימי)

כל אחד מהשחקנים בוחר נושא המעסיק אותו בחיי היומיום שלו. כאשר מגיע תורו הוא אומר כמה מילים על הנושא אותו בחר, לאחר מכן הוא לוקח בעיניים עצומות שני קלפים מתוך החבילה. לאחר מכן יקרא את הקלפים אותם הוציא בקול רם ויבחר אחד מהם אשר לדעתו יוכל לעזור לו להתמודד טוב יותר עם הנושא אותו בחר בתחילת המשחק. לאחר סיום התור השחקן הבא בתור חוזר על התהליך.

\*(ניתן גם לצייר את ההתמודדות או להרחיב את ההתייחסות בהצגה, איור וכו')

אני נותן ל.. (העמקת הקשר במשפחה, התבוננות רגשית בסובבים אותי, קישור קוגנטיבי, נתינה וקבלה)

כל אחד מהשחקנים בוחר שחקן אחר במשפחה ונון לו את אחד מהקלפים לפי בחירתו, לאחר שהעביר את הקלף אל השחקן השני הוא מסביר מדוע הוא נותן דווקא לו את הקלף, הקלף הניתן צריך להתאים בהקשר או בנושא אל בן המשפחה הנבחר. לדוגמא: אבא עומד לנסוע לנסיעת עסקים בקרוב, הילד ייתן לו את הקלף המדבר על פרידה ויסביר בכמה מילים את תחושותיו בנוגש לפרידה הקרבה ממנו.