🎯 מטרות

- **ידע:** התלמידים יבחינו בין רוב רגיל לרוב מיוחס (⅔), ויסבירו למה נדרשת הגנה על זכויות המיעוט גם כשהרוב מחליט.
- **מיומנות טיעון:** התלמידים ינסחו טענה עם נימוק (כי / לכן / מפני ש) ויגיבו לטענת נגד.
- **ערכים:** התלמידים יתנסו במשא ומתן ובפשרה, ויבחנו את המתח בין טובת הפרט לטובת הכלל.
- **מושגים:** הכרעת רוב, מיעוט, זכויות מיעוט, פשרה, שכנוע, אינטרס, עסקה, לגיטימיות.

⏱️ מערך של 45 דקות

זמן	שלב	מה עושים
5–0	**פתיחה**	שאלה לכיתה: "מי מחליט אצלנו בכיתה? ומה קורה כשרוב הכיתה רוצה משהו שפוגע בכמה תלמידים?" רושמים 2–3 תשובות על הלוח.
10–5	**הדגמה**	מקרינים מהאתר קלף הצעה אחד ומשחקים "תור לדוגמה" מול כולם: שכנוע עם נימוק, תגובה, עסקה קטנה והצבעה בידיים. מסבירים את מד האווירה ואת 🛡️.
35–10	**משחק**	קבוצות של 4–8 תלמידים, ערכה לכל קבוצה. המורה מסתובב/ת בין הקבוצות ומקשיב/ה לנימוקים. אפשר במקום זה את גרסת "כל הכיתה" עם המקרן.
40–35	**ספירה**	חושפים תפקידים וסופרים נקודות. כל קבוצה מדווחת: מה מד האווירה בסוף? כמה פשרות עברו? האם הייתה הצעת 🛡️?
45–40	**דיון וסיכום**	2–3 שאלות מהרשימה בעמוד הבא. כרטיס יציאה: "החלטה הוגנת היא החלטה ש... כי..."

🖨️ הכנה מראש

- לכל קבוצה מדפיסים את **קובץ הקלפים** (6 עמודים) ואת **קובץ הלוח והרכיבים** (4 עמודים). מומלץ נייר עבה (160 גרם ומעלה), בצבע.
- גב לקלפים: קובץ נפרד, להדפסה דו־צדדית. אפשר גם בלי גב, ולערבב היטב.
- במקום אסימוני נייר אפשר שעועית, כפתורים או מטבעות. לסמן של מד האווירה מתאים מחק או פקק.
- טיפ: למינציה לקלפי ההצבעה ולוח המועצה תאפשר להשתמש בהם שוב ושוב.

♿ **התאמות:** בכיתה מאתגרת אפשר לשחק בלי קלפי אירוע ובלי ערעור בפעם הראשונה, ולהוסיף אותם בסבב הבא. לתלמידים שצריכים תמיכה בשפה כדאי לתלות על הלוח את פתיחי המשפט: "אני בעד, כי..." · "אני נגד, מפני ש..." · "לכן אני מציע/ה..."

💬 שאלות לדיון אחרי המשחק

1. איזו הצעה עברה בזכות **נימוק** טוב, ואיזו בזכות **עסקה**? מה ההבדל, ומה הוגן יותר?
2. האם היה רגע שבו הרוב החליט משהו שפגע במישהו? איך הרגישו מי שהיו במיעוט?
3. למה הצעות 🛡️ צריכות רוב של ⅔? האם זה הוגן כלפי הרוב? תנו דוגמה מהחיים.
4. מתי פשרה היא החלטה חכמה, ומתי היא ויתור על מה שבאמת חשוב?
5. האם הופרה הבטחה במשחק? מה זה עשה לאמון, ומה זה מלמד על קבלת החלטות אמיתית?
6. מי שהיו לו הרבה אסימונים יכול היה "לקנות" קולות. האם השפעה כזאת קיימת גם במציאות? מה אפשר לעשות כדי שזה יהיה הוגן?
7. מי ניצח, והאם גם הכיתה (מד האווירה) ניצחה? מה עדיף לכם, ולמה?
8. בחרו הצעה אחת מהמשחק שהייתם רוצים להביא באמת למועצת התלמידים. איך הייתם משכנעים?

🟢🟡🔴 לוח בחירה: משימת המשך

בוחרים **3 משימות בשורה** (לרוחב, לאורך או באלכסון), והשורה חייבת לעבור דרך **החובה** שבאמצע. 🟢 קל · 🟡 בינוני · 🔴 מאתגר

🟢 **ממציאים הצעה** כתבו קלף הצעה חדש לכיתה שלנו, עם גרסה מלאה וגרסת פשרה.	🟡 **נאום קצר** כתבו נאום שכנוע של 4 משפטים, עם כי, לכן ומפני ש, להצעה שאתם אוהבים.	🔴 **מעצבים משחק** המציאו קלף אירוע חדש שמשנה כלל, והסבירו איך הוא משפיע על ההוגנות במשחק.
🟡 **הצד השני** ראיינו חבר/ה שהצביע/ה הפוך מכם. כתבו את הנימוק שלו/ה במילים שלכם.	⭐ **חובה** השלימו: "הפשרה הכי טובה במשחק הייתה... כי... לכן..."	🟢 **קומיקס** ציירו קומיקס של 4 משבצות על הצבעה אחת מהמשחק.
🔴 **שומרים על המיעוט** כתבו כלל חדש להגנה על מיעוט בכיתה. על מי הוא מגן, ולמה רוב רגיל לא מספיק?	🟢 **מילון** הסבירו במשפט אחד כל מושג: רוב, מיעוט, פשרה. הוסיפו דוגמה מהמשחק.	🟡 **משחק מול מציאות** השוו החלטה מהמשחק להחלטה אמיתית בבית הספר. מה דומה ומה שונה?

🧭 **כלל הזהב בכיתה:** משחקים עם "מפלגות רעיונות" ובעיות מחיי בית הספר בלבד, בלי שמות של אנשים או מפלגות אמיתיים. כך הדיון נשאר בטוח לכולם.