**כיצד נהפוך סיפור (היגוד/storytelling) לאירוע חוויתי**

אפשר לספר סיפור בפשוטו , אך אפשר גם להפיח חיים בסיפור **ולהמחיזו** לשעת סיפור חוויתי או אף תיאטרון סיפור.

לשם כך עלינו בדרך כלל לעבות סיפור. הכוונה היא ליצור **תרחישים בסיפור** (תרחישים מתוך הסיפור או אף תרחישים פרי דמיוננו) הממלאים את הסיפור. את התרחישים נציג בעזרת  
**אמצעים פנימיים,** הכוונה באמצעים בלתי נפרדים מאיתנו כגון קול , שפת גוף, דרמה, מימיקה וכד'   
ו**אמצעים זמינים,** הכוונה לאמצעים שאנו מוסיפים למופע, כגון, שימוש בכלי נגינה, בובות, חפץ, קיפולי נייר, מסיכות, שיתוף הילדים עוד.   
עלינו לחשוב כמו כן על **אמצעים חיצוניים**,כלומר האמצעים הבלתי ישירים לסיפור כגון, היכן נספר, מתי, כיצד נושיב את הילדים .

כמובן שבכל תרחיש עלינו למצוא את הכלים המתאימים. ואל לנו לבחור בכמות גדולה מהם משום שהדבר עלול לבלבל ולגרוע. לטעמי גם מספר שיושב על כיסא ובעזרת יכולת הביצוע מרתק את הילדים עדיף על הרבה מספרים המשתמשים בכל מיני גימיקים מעייפים. אך יחד עם זאת שימוש נכון בכלים בימתיים עשוי להעצים את החוויה. בהמשך הקורס נעמוד על כלים אלו אך עתה אדגים כיצד יש לתכנן סיפור חוויתי.

בניית המופע שלנו תתקיים בשלבים הבאים:

**דבר ראשון-** עלינו לחלק את הסיפור לשישה חלקים

**הקדמה**. דברי המספר לפני הסיפור. על ההקדמה נדון בהמשך הקורס.

**פתיחה**-לפתיחה חשיבויות רבות:  
1. הצגת הרקע של הסיפור מי הדמויות, מהו המקום,זמן.  
2. אפיון הדמויות. האם הגיבור הוא רשע,מסכן, טוב לב ,טיפש וכד'  
3. אפיון הסיפור (האירוע ההיגודי). מהוא האופי של האירוע מצחיק , עצוב ,מפחיד וכד'. איזו שעת סיפור זו (תיאטרון בובות, שילוב כלי נגינה, וכד').

אל לנו להגדיר לילדים את הפתיחה באופן ישיר, כלומר לא להסביר להם איזה סוג סיפור זה ומה עומד להתרחש. את כל הנקודות שציינתי יש לתת לילד לחוות. **תפקידנו כמספרי סיפורים הוא להיות מדריכי טיולים בתוך עולם דימיוני שאנו בונים.** כל יציאה מעולם הסיפור תדרוש לאחר מכן מאמץ רב להחזירו.

**בעיה/ קונפליקט**- הגורם שמפר את הפתיחה. זהו הגורם שבעקבותיו הגיבור יוצא למסע.

**מסע**-העלילה המרכזית, בדרך כלל הגיבור או הקבוצה יוצאים למסע בכדי לפתור את הבעיה או שיוצאים למסע לגילוי העצמי.

**פתרון/ תובנה**-הגיבור או הקבוצה פותרים את הבעיה או מגלים תובנה.

**סוף**- הגיבור חווה שינוי. בדרך כלל הגיבור חוזר לרקע הראשוני, כשהוא חזק/חכם או בעל ערך יותר גבוהה.

לא כל הסיפורים בנויים מחמשת השלבים. ישנם סיפורים שהפתיחה והקונפליקט חד הם. ישם כאלו שהפתרון מגיע בסוף הסיפור. אך החלוקה לשלבים עוזרת מאד לבנות את הסיפור.

***דבר שני*** *– עלינו לחלק את הסיפור לתרחישים תוך הבנה כי* ***בבניית הסיפור הקהל יתקשה לעקוב אחר סיפור שיש בו יותר משבעה פריטים עלילתיים. קל וחומר ילדים קטנים שיש להמעיט את הפריטים משבעה.***

אדגים את הפריטים העלילתיים בעזרת הסיפור שסיפרתי בכיתה – האריה שרצה חיבוק שמיועד לגילאי 3-6.

פריט עלילתי ראשון – החיות חיו יחדיו ביער ועשו הכל ביחד  
פריט עלילתי שני- על החיות שלט מלך אכזר שהפחיד את החיות  
פריט עלילתי שלישי-החיות החליטו לשים סוף להתנהגותו של האריה   
פריט עלילתי רביע-הדב והפיל הלכו לדבר עם האריה אך זה הבריח אותם בשאגה.  
פריט עלילתי חמישי.-האוגר חיבק את האריה ובכך הפך אותו למלך אוהב שחי עם החיות בשלווה

תארו לעצמכם כי בסיפור היה גם תנין חמדן שמעוניין שהאריה ימשיך להפחיד, וחסידה טובת לב שנותנת לאוגר שיקוי אומץ . אלו תוספות מיותרות אשר היו מבלבלות את הסיפור, המספר והקהל. ולכן ככל שהגיל יותר קטן יש לדגול בצמצום הפריטים העלילתיים. את הפריטים העלילתיים נוכל לעבות בתרחישים השונים.

ועכשיו בואו נבנה את הסיפור כאירוע חוויתי.

פתיחה:  
**שיר** שמציג את היער  
**שיתוף הילדים** **בפעילות תנועה** בתור חיות האוכלות הקופצות ביחד, אוכלות ביחד, שותות ביחד וישנות ביחד (לא מחפש את הילדים הדבר יגזול זמן ועלול לאבד את הקשב שלהם בסיפור).

קונפליקט  
חובש כתר של אריה ו**מציג** את האריה בצורה קומית (האריה עלול להפחיד את הילדים).  
**פעילות תנועה**- הילדים הולכים בשקט ובכל פעם שהם שומעים שאגה הם בורחים.   
חשוב לציין כי אין להציג את הפעילות כחלק נפרד מהסיפור אלא להתייחס לילךדים כדמויות –" בכל פעם ששמעו את האריה הן ברחו....חיות, אתן יכולות ללכת בשקט, אך אם תשמעו את האריה תברחו"

מסע  
החיות החליטו לשים סוף להתנהגותו של האריה דרך **שיר** עם הילדים, משפטים קצביים שהילדים חוזרים אחריהם.  
**משתף ילד** בתפקיד דוב שהולך בצעדים גדולים לפי **קצב** מחיאות הכפיים של הילדים והתוף. הילדים והאריה שואגים עליו והוא בורח.  
**משתף ילד** בתפקיד פיל שהולך בצעדים גדולים לפי **קצב** מחיאות הכפיים של הילדים והתוף. הילדים והאריה שואגים עליו והוא בורח.  
**משתף ילד** בתפקיד האוגר שהולך בשקט לצליל שקט ולמרות שהילדים והאריה שואגים עליו הוא מחבק את האריה (המספר)

פתרון  
האריה מחזיר לו חיבוק אוהב בטענה שהוא היחד שהעז לתת לו את שכל כך רצה.  
בעקבות החיבוק של האוגר הקטן הילדים **ניגשים** אחד, אחד בתוך חיות והמספר מחבק אותם בתור אריה.

סוף  
הילדים והאריה חוזרים לסצינת הפתיחה **בפעילות תנועה** אך הפעם האריה הוא חלק מהחיות, הוא שמח וטוב לב והוא משתתף איתם בפעילויות התנועה (קופץ ,אוכל שותה).  
הסיפור מסתיים **בשיר** לילה טוב שהמספר של לכל חייה. –"ולפעמים האריה יישן עם כל החיות.  
(בשיר) לילה טוב, לילה טוב גם לפיל וגם לדוב..."

חשוב מאד לציין **כי לאורך הסיפור המספר ,מספר סיפור ולא יוצא מתוכו לשם הסבר או הכוונת הילדים. הפעילויות השונות נעשות תוך כדי סיפור. ותוך המצאות באותו עולם דמיוני שהמספר ייצר**.

דבר נוסף. בדוגמה שלהלן בחרתי להראות כיצד משלבים עזרים חיצוניים רבים כגון : שיר, מנגינה, שיתוף הילדים דרך פעילות ריתמית. אין בכוונתי לדרוש מכם היצע גדול של עזרים ביצועיים. הדוגמה שלהלן היא רק לשם הביצוע. וכפי שטענתי גם לספר סיפור ללא כל עזר חיצוני זה מצויין אך לשם הלמידה מוטב שנחשף למגוון רחב של כלים.

כרגע זה נראה מבלבל אך בהמשך הדברים יתבהרו

בברכה