סימולציה מ"ג – סיכום

כללי

* סה"כ מופע מוצלח מאד. שיא למידה.
* נראה שלמדו היטב את השחקן והתנסו במורכבות הבעיות (frienemy),), מהאבחנה בין מה שנאמר למה שנקלט, חשיבות הקשר הבין אישי
* כלים מדיניים (לפעמים להיות עמום זה טוב...)
* הבניית הלמידה. מערכת המערכות. גיבוש אסטרטגיה
* תכנון מערכה
* מיומנויות ניהול, מו"מ. מנהיגות (שלא תמיד עבדה).

לו"ז

* לו"ז טוב. יום לפני. שבוע הפסקה. מאפשר להיכנס. יתכן שטוב גם יום אחרי בהפרש של שבוע. כלומר כל פעם יום בהפרש של שבוע.
* לו"ז פנימי (שעל"ח) היה טוב עקרונית. חשוב שידעו שהלו"ז בימים האלה פתוח
* האם לעשות בהמשך השנה אחרי סיור ארה"ב ובריסל?

הכנה

* ההכנה הייתה טובה – כולל פולי, שאול אריאלי וכד'. חשוב לעשות את המופעים האלה לפני.
* היה חסר הבנה של האו"ם, דיאלוג באש (13 יום). אולי מזכ"צ.
* חסר עוד על דיפלומטיה. דעת קהל.
* חשוב לשלב בקורס מו"מ פגישה כתרגול. אולי הרצאה על גישור ותיווך.
* ההכנה עם הקברנט היתה טובה..
* המתודולוגיה בעייתית. עדיף משהו יותר פשוט שיחייב אותם להעמיק באינטרסים שלהם ובאלה של השחקנים האחרים.
* חשיבות בכירת המובילים.
* עד איזה שלב משתפים רבוצות אחרות וממתי לא.

השחקנים

* רוסיה היה בסה"כ הצלחה אם כי א"א היה חסר
* ליווי המגריכים היה טוב. חשוב שיהיו זמינים וישתתפו בכל המופעים.
* בכירת המובילים – חשובה ובעייתית

ניהול המשחק

* שחקנים חיצוניים: עבד מצוין (2 אמ"ן, 2 משה"ח). יכול הליות יותר בכירים ואסרטיבים מבחוץ. חשוב שהם יזמו ושהחניכים יקבעו גם איתם. צריך להיות להם מחשב יעודי. חשוב לתדרך אותם מראש, לתת להם תסריט פתיחה, לשאות מה הם היו עושים בתור השחקן
* חדר מנהלת: היה טוב, צריך חדר גדול כמו חדר צוות. מסך אחד פתוח.
* מתן היה מצוין. צריך מישהו כזה שמנהל את המנהלת ומקבל החלטות בכפוף למנהלים.
* חשוב שתהיה תמיכה לאורך כל הזמן של אנשי המיחשוב.
* 6 מחשבי לפטופ לפחות
* לבוש: לא חייבים להתעקש אם כי הוסיף.
* 7 חדרי פגישות לפחות
* קבוצות ווטסאפ מסייעות
* לו"ז יומי היה טוב כולל ההפסקות.
* קביעת פגישות יום יומיים לפני

מערכת קברנט

* הקברנט בסה"כ הצלחה
* צריכים שניים שלהם כל הזמן

אתגרים:

* איך משחקים את הזירה הפנימית בעיקר כשיש שחקן שהולך רחוק מהמנהיג הנוכחי. האם להכניס גורמי אופוזיציה? האם לאפשר לו? Two level game
* שאלת השאלות: לחקות מנהיג או לתת לו "להשתולל"? "אוטאר". מה עושים כשהמנהיג לא מגיב לסימנים מעבר לסביר.
* האם להקפיץ את המשחק
* האם להכניס מערכה צבאית ממשית
* תקשורת בלי להשאב לתוך
* צ'ק ליסט או פתוח תאוריה לחקירה
* אם נפריד מאסטרטגיה – איך שומרים על התאמה
* מה עושים אחרי? כיצד לתחקר?

תובנות חוץ משחקיות

* השחקן הרוסי

מתודולוגיה

* השקף של פינקל לא מספיק מועיל.
* חשוב המשגה במילה ואינטרסים מול העיניים
* לא מספיק חידדו אינטרסים שלהם ושל שחקנים אחרים
* להבין המצב המתהווה ומה האתגר האסטרטגי. מה ההיסט שמתפתח
* צוות אדום – סיפור ההנגדה והצוות האדום לא ממש עבד. כדאי לחשוב איך למסד
* חשוב להכניס למתודולוגיה חלופות (לא מופיע אצל פינקל)
* חלק מהקבוצות (ישראל) פיתחו כלים יפים.
* המפה הצבעונית שהכנו הייתה יפה (ערן, מצב השחקנים)
* רוסים השתמשו ב-OPP

החניכים הבינ"ל

* ההרכב היה טוב כולל החניך הישראלי (שהרוויח הרבה). הקל על התרגום

שונות

* ז'קטים - תורם

מנהלות

לשיפור:

* תקשורת
* תורכיה יכלה לשחק יותר משמעותי
* הקטע של ההצגות לאלוף יצר הרבה עבודה ומתח.
* להוציא כל יום סיכום?
* משובים על ניהול פגישות