

<div></div>	<div>הכנסת ארוחים – רי הוט, כלים/מוצרי צרכה, ביקורת, פוליטיקה</div>
<div> <div>ג'ב כהן</div> <div>ג'יוקו . שיטיח משחק</div> </div>	<p>01</p>

כיכר

גי'וקו (עיצוב חלל הבית מושפע מילד שנוסף למשפחה? בעתן של שפע עצמעים, עיצוב הסלון נעלם בין ערמות של משחקים. ג'יוקו היא פרויקט העוסק בגושל בן ומציע שטיחים בעלי אפשרויות משחק שונות. הפרויקט בחוג האכיות התורמות להתפתחות הילד ועזרות לחיזוק קומפקטית. אין צורך לשלוח מיותר לבטן המטוס ולהמתין לכבודה. אפשרי? מסתבר שזה לא בשמיים. קומפקט היא המיותר בעזרת משאבה בגוף המזוודה. מד"משקל מאבה החלל הביתי. שיטיח הקשקשים מקדיש את מירב תשומת הלב להתפתחות הסנסורית של הילד. הוא מיוצר מלבד ומבדי ירפוד. משחקי הצבעוניות ומרקמי הברדס מספקים את הנירויים היוזוליים והתחושייים הכה חשובים בשנות החיים הקודמות. בנוסף לאל, מזמין שיטיח הקשקשים את הילד למשחק הנשען על פעולות מדיטטיביות מרגיעות.

—‏ מנחה: הדד שפירא

<div></div>	<div>עמית פורטרמן</div>
<div> <div>עיצור. מחקר . מניפולציות על ציורות טרומולפטים</div> <div></div> </div>	<p>02</p>

מחבר. ציור. פרויקט עוסק בצינורות תרומולפטיים (המתעוותים בום). על מניפולציות שונות וניסיונות לתרוץ את חומר הגלם, גולד מחבר. בטכניקה פשוטה של חימום וכבישה היצור משנה צורתו. הופך לקימה העוטפת את הקונסטרוקציה השלדית ומחזקת אותה. סדרת האובייקטים שנוצרו בשיטה זו נותנים במה למחבר ומראים את יכולותיו בעיט, צמיח, מסילה או שניהם.

—‏ מנחה: פרופ' חן דה לנגה

<div></div>	<div>דוספ'יגלמן</div>
<div> <div>דוטאטיס מוטנדיס . כמה הזדמנויות מציע פיצול?</div> <div></div> </div>	<p>03</p>

התקופה **נכנה** אחי חיים, שיטות הייצור והכלים התעשייתיים הביאו נמש אחטיקה מסוימת שהעלימה מחייו את זו של מלאבות הקראפט העתקות. בפרויקט מוטאטיס מונדיס מבקש המעצב להשתמש באפשרויות שמעייה תקופה אחת כבדי לשמר רוח התקופה אחרת. מהלך זה בא לידי ביטוי ב**ארובות** **אובייקטים** על ידי פיצול וכיפוף מומוט ברזל בטכניקה שהושאלה מעולם הבמבוק. **אובייקטים**

—‏ מנחה: ספי פתץ

<div></div>	<div>טל פרגר גליליי</div>
<div> <div>נקודה פסיק; . שפה לבניית רהיטים פשוטים</div> <div></div> </div>	<p>04</p>

מה קורה כשעיצוב נובע מתוך שיטת הבנייה עצמה, שהיא בכלל תוצר של אידאולוגיה? פרויקט זה בחן את השיטותיות נכרך ואת הביטוי שלה ברהיטים. סדרה אין-סופית של רהיטים פשוטים, כתובה בשפה של יעילות ופרקטיות. מוטות, משטחים ומחבריים הם האותיות, ואוצר המילים מתבטא בפרטים הקטנים של כל רהיט.

—‏ מנחה: פרופ' שמאל קפלן

<div></div>	<div>טביבה – אקולוגיה, אזורי אסון, מחב ציבורי, אנרגיה</div>
<div> <div>אמר ארגוב</div> <div>קונקט . סט חלקים לבניית איברי חירום רהיטים לאוכלוסייה שנפגעה באסון ענב</div> </div>	<p>05</p>

העולם Connect הוא פרויקט מועדדה להשיב את אורח החיים לשגרה. כשהבריים הבסיסיים ביותר נשמטים מהתחלילים ישנו צורך לשוב לסביבה טבעית שבה אפשר לאכול, לישון, לשחק ובעיקר לחיות. סט החלקים שהפרייקט מציע מאפשרים להרכיב בדרך קלה, זולה ואקולוגית את החפצים שאפשרו לאוכלוסייה לחזור לחיים.

—‏ מנחה: הדד שפירא

<div></div>	<div>אלי ספיבק</div>
<div> <div>קומפקט . מגדירים את המזוודה מחדש</div> <div></div> </div>	<p>06</p>

אם כבר ארזתם לבד, קחו אתכם 50% יותר תכולה במזוודה קומפקטית. אין צורך לשלוח מיותר לבטן המטוס ולהמתין לכבודה. אפשרי? מסתבר שזה לא בשמיים. קומפקט היא המיותר טרוליל בעלת תא ואקום המאפשר את איטת האוויר חשוב ושיחים, ליצירה ולדמיין הילד תוך שמירת מובנה החלל הביתי. שיטיח הקשקשים מקדיש את מירב תשומת הלב להתפתחות הסנסורית של הילד. הוא מיוצר מלבד ומבדי ירפוד. משחקי הצבעוניות ומרקמי הברדס מספקים את הנירויים היוזוליים והתחושייים הכה חשובים בשנות החיים הקודמות. בנוסף לאל, מזמין שיטיח הקשקשים את הילד למשחק הנשען על פעולות מדיטטיביות מרגיעות.

—‏ מנחה: הדד שפירא

<div></div>	<div>שחר קדם</div>
<div> <div>28 קו' אדמה . גופי חימום בייטים</div> <div></div> </div>	<p>07</p>

פרוייקט זה עסק במקומה של אדמה בסביבה החומרית של חייו. תנור האדמה הוא מקור חום ביתי דרבו מהקימת אינטרקציה חדשה בין אדם לאדמה, בין חומר גלם וטכניקה עתיקה לבין טכנולוגיות חדשניות. התנור נעשה בדריסה של אדמות בזלחיות ושימוש ביכולתן להתמגנט ולהתחמם בסביבת אינטקציה. הדו תוצר של תהליך חקר בו נבחנו אדמות מנקודות רבות על מפת הארץ, כל פיסת אדמה במיזאה איתה יהיה למחקר תבונת אופי יחודית לה. בית האדמה מקבע אותה באופן זמני אך אינו מנטרל את אופיה להיסדק, להתפורר, להריח, לספוג ולהפיץ. התנור אינו תהליף לטבע אלא מחזרת לקיומו.

—‏ מנחה: טל נוג

<div></div>	<div>לילן ספיבק</div>
<div> <div>ספּסיק . אביור לביש ליצירת סביבה שקט</div> <div></div> </div>	<p>08</p>

אי| שקט. שקט הוא לא סופו של הקול, אלא תחילתו של הקשב. השקט הוא יחסי וטובייקטיבי, אך אמת אחת מוחלטת לגביו — כולנו זקוקים לו; התשוקה לשקט היצוני היא ביטוי לצורך שלנו בשקט פנימי. הובנה זו הולידה את ספּסיק, אביור לביש, אשר באמצעות בקרת רעש אקטיבית (ANC) מאפשר למשתמש לזכות את עצמת הרעש סביבו. המשתמש יכול לבחור בין צלילים ו"סביבות שקט" לעצמו, ואף לשחק את השקט שלו עם אדם נוסף במחווה של קרבה אינטימיות. —‏ מנחה: דג נשרוא

<div></div>	<div>גל בונג</div>
<div> <div>סלפניר . כלי רכב זו גלגלי חצי אוטונומי</div> <div></div> </div>	<p>09</p>

בעידן הרכב האוטונומי ישנה סברה שאנו נשב בכלי הרכב ונגיע ליעדינו קשר פזיז בין הנהג לרכב. אם כך, האם אפשר ליצור יחס שונה בין בלי הרכב לנהג? האם ייתכנו חוויות נהיגה חדשות בעקבות ההתפתחות הטכנולוגית? הסלפניר משלבים בין אופניים, לאופנוע, והם חצי אוטונומיים, חכמים, מציעים חוויות רכיבה חדשה מבוססות להניע למרחקים ארוכים יותר באמצעות מנוע חשמלי.

—‏ מנחה: דודי רנב

<div></div>	<div>אלכסנדר שריד</div>
<div> <div>קיו טו קיו . מערכת האורה בביתו חכמה</div> <div></div> </div>	<p>10</p>

תקרית היאטרון עמוסת בפנסים, כל אחד מהם נדלק באות המאיים, ויחד הם מספרים סיפור. קיו טו קיו היא מערכת נכסים חכמים המאפשרת להתאים מצבי תאורה לצרכים השונים במרחב הביתי וחוגגת את רגעי השינוי בין המצבים

בחוויה תנועתית רבת אלמנטים. טרנספורמציות בגובה ובכיוון של מערך הפנסים מכוונות מעין סקס מעבר בין שורות החיים בבית. הטכנולוגיה שמאפשרת שינוי בלחיצה כמחור לא נותרת מכיב חוות והאדמה בלבד, אלא גם מייצרת מודעות ולמידה של קצב וסגנון החיים בבית.

—‏ מנחה: דודי רנב

<div></div>	<div>תרבות וחינוך - מוסיקה, לימוד, משחק, שעות פנאי, צרכים מיוחדים</div>
<div> <div>מעין חסון</div> <div>שבול . תיקי'אהל</div> </div>	<p>11</p>

טיולי שטח ארוכים הכוללים לינה מצויכים את המטייל בדילמה המידית — מה הוא צריך, רוצה ויכול לשאת על גבו בזמן הטיול. לניהים המטייל אף נאלץ לוותר על הפנים בשל משקלם. שבלול נוחר מענה לצורך זה. הוא משלב בין האוהל לתיק השוליים כחיבור אינטגרלי כך שתכולת התיק הופכת לתכולת של האוהל עם הקמתו בשטח, ובזאת למעשה מאפשר למטייל טיול עצמאי וקליל יותר.

—‏ מנחה: הדד שפירא

<div></div>	<div>נהה אטיקר</div>
<div> <div>קלמה . מדיטיעה מודרכת חושיה</div> <div></div> </div>	<p>12</p>

כולנו מכירים את שטף המחשבות האי־רסופי שמתגולגל במחווה, זה שלא נוצר לרצוג ומקשה עלינו להירגע ולהתמסר לשינה. הפרויקט גולד מתוך קושי זה ומציע כלי עזר מרגיע אשר בבסיסו עומד עקרונ המדיטציה – ההבונות ברגע הנוכחי, בתחושה של הבאן ועכשיו. באמצעות חוויה חושית עדינה ועוטפת של תאי אוויר המתנפחים זה אחר זה מתחת לגוף, קלמה מאפשר דרך נעימה למקד את תשומת הלב בגוף, חויה זו עוזרת לשחרור שטף המחשבות ובזאת מאפשרת לנו להירגע.

—‏ מנחה: הדד שפירא

<div></div>	<div>אורי סנדל</div>
<div> <div>אורי הוא סנדל תנועה. הסוליה שבסנדל פותחה בתהליך שבין אורנימי לתכנון פרמטרי, והיא מחליפה את פעולת המדרס מחד, ומאפשרת לרגל לנוע בצורה טבעית (כמו תהליכי היפה) מאידך. במהלך הפרויקט פותח אשר יודע לקבל כל חיזן של כף רגל, ולהוציא סוליה בהדפסת 3D שנענה בצורה המבונה לרגל, ויכולה לעמוד בלחצים השונים שבל רגל מפעילה. אורי מפגיש בין מלאכת האורנימי לטכנולוגיות הקצה של הדור הנוכחי בסוליה משתנה ומיבה, סוליה שמטרתה להחזיר את הכוח לרגל האנושית.</div> <div></div> </div>	<p>17</p>

פנינגרטיס . ספר ילדים לעיוורים ולקקוי ראייה
בפרייקט זה פותחה

איך נראה דמיונו של ילד עיוור? עולם הדיון שלנו מושפע בעיקר ממקורות ויזואליים בשנות חייו הראשונות. ספרי ילדים הם מקור עצום שלהשראה ולהנאה, אך לרצע הן באות לידי ביטוי בעולם ללא ראייה? **בפרויקט פיתוחו** פלטפורמה שבה האיורים המיליים מוחלפים בתבונות ובסאונד המעלים את הסיפור ומשולבים בסקטטורות ייחודיות המתחנות את היכולות המוטוריות, לצד רמקול נייד המשמיע את הסיפור ומכוון את הילד בתוכו. באמצעות המנע והמימוש יכול הילד לדמיין כאליו הוא חלק מהסיפור ובזאת לחוות ממד נוסף של התבוננות דרך הדמיון. הספר מבוסס על "העץ הדיגי" מאת של סילברשטיין.

—‏ מנחה: דודי רנב

<div></div>	<div>אלכסנדר גכט</div>
<div> <div>קוליברי . פלטפורמה ליצירת כלים המופעלים בנשימה</div> <div></div> </div>	<p>18</p>

קוליברי הוא פלטפורמה מודולרית ליצירת כלים המופעלים בנשימה עבור בעלי מוגבלויות המשתוקים מהצוואר ומטה, חסרי נפיים ועוד. הכלים מורכבים משני חלקים, ערכה שהופכת את הניסה להנעה מכנית **בהדפסת תלת** מימד מ־ SLS , וחלקי קוד פתוח, שניתן להדפיס בכל מדפסת ביתית, ליצירת כלים לשימושים שונים. יצירת כלים לפעילות "פנאי" – משחקי שולחן וגינון, הינה הדרך הטשטש בין הצרכים לרצונות, המפתחת מחשבה מעבר למגבלה.

שימוש בטכנולוגיות ייצור דיגיטלית (הדפסה תלת מימדית, חיתוך ליזור ועוד) מאפשר ניתוק מהייצור ההמוני; ליצירת פתרון יחידני אישי. שימוש בטכנולוגיות אלו מאפשר לבצע התאמות ושינוי כך שהמוצר האישי ייתן מענה לאנשים נוספים עם צרכים ומגבלות ידומות.

—‏ מנחה: חיים פנס

<div></div>	<div>הדר נאמן</div>
<div> <div>פיזוטא . נעלי בלט מותאמות אישית בהדפסת 3D</div> <div></div> </div>	<p>15</p>

כיום אנו נמצאים בעידן שבו הטכנולוגיה קיימת ונגישה כמעט בכל תחום, ביחוד בספורט, מדוע נעלי הפוינט נותרו מאחור? כדי לאפשר התאמה אישית עבור הרקדניות המקצועיות, רוב נעלי הפוינט מיוצרות כיום באופן ידני בטכניקות מסורתיות. פיזוטא נעלי פוינט חדשות המותאמות אישית באמצעות סריקה והדפסה תלת־ממדית. הנעליים המותאמות מודפסות מפולימר אלסטומרי בשילוב עם בד, מעניקות המיכה משופרת לרגל ומפחיתות פציעות בעת הריקוד.

—‏ מנחה: הדד שפירא

<div></div>	<div>טל אריאל</div>
<div> <div>קולי . נעליים לכיסא גלגלים</div> <div></div> </div>	<p>16</p>

קולקציית נעליים הנפתחות ומתרחבות בפשטות ומקלות על הכנסת הרגל ועל עיונה לכיסא הגלגלים. נעילה עלת היא פעולה יום־יומיה, ומן הראוי שהיעשה בקלות. נקודת המוצא לנעליים נעליים לאדם בוגר היא הנחתם שהוא נועל נעל בעצמו. קולקציית הנעליים קולי באה לעזור לאלה שאינם יכולים לנעול נעליים בעצמם חזקוקים לסיוע.

—‏ מנחה: טל נוג

<div></div>	<div>דפנה אטיקר</div>
<div> <div>חדשנות - טכנולוגיה, מוזן, תחבורה, תקשורת</div> <div></div> </div>	<p>19</p>

לא אפור לחיות כאן!עד בימי

<div></div>	<div>אורי סנדל</div>
<div> <div>אורי הוא סנדל תנועה. הסוליה שבסנדל פותחה בתהליך שבין אורנימי לתכנון פרמטרי, והיא מחליפה את פעולת המדרס מחד, ומאפשרת לרגל לנוע בצורה טבעית (כמו תהליכי היפה) מאידך. במהלך הפרויקט פותח אשר יודע לקבל כל חיזן של כף רגל, ולהוציא סוליה בהדפסת 3D שנענה בצורה המבונה לרגל, ויכולה לעמוד בלחצים השונים שבל רגל מפעילה. אורי מפגיש בין מלאכת האורנימי לטכנולוגיות הקצה של הדור הנוכחי בסוליה משתנה ומיבה, סוליה שמטרתה להחזיר את הכוח לרגל האנושית.</div> <div></div> </div>	<p>17</p>

פנינגרטיס . ספר ילדים לעיוורים וללקוי ראייה
בפרייקט זה פותחה

איך נראה דמיונו של ילד עיוור? עולם הדיון שלנו מושפע בעיקר ממקורות ויזואליים בשנות חייו הראשונות. ספרי ילדים הם מקור עצום שלהשראה ולהנאה, אך לרצע הן באות לידי ביטוי בעולם ללא ראייה? **בפרויקט פיתוחו** פלטפורמה שבה האיוורים המיליים מוחלפים בתבונות ובסאונד המעלים את הסיפור ומשולבים בסקטטורות ייחודיות המתחנות את היכולות המוטוריות, לצד רמקול נייד המשמיע את הסיפור ומכוון את הילד בתוכו. באמצעות המנע והמימוש יכול הילד לדמיין כאליו הוא חלק מהסיפור ובזאת לחוות ממד נוסף של התבוננות דרך הדמיון. הספר מבוסס על "העץ הדיגי" מאת של סילברשטיין.

—‏ מנחה: דודי רנב

<div></div>	<div>אורי סנדל</div>
<div> <div>איטה עיצוב וייצור חדשה המבוססת על מערכת חיימום הממטיים</div> <div></div> </div>	<p>18</p>

יריעות שטוחות שעל גביהן חירוזים שתוכננו בקפידה. לכל אחת מהיריעות ייעוד אחר, ובמהלך אחד נגלה מהו. מחקר מהמטט ויחומרי שבמרכבו עומד המבנה האוקסטי. המבנה מהווה בסיס לתכנון חתכים המקנים ליריעה פוטנציאל תלת־ ממדי. פעם כוחות פיזיקליים חירזניים ופעם הפעלת כוח פזיז ימירו משטח למבנה. עבור חומר גלם אחד חוויית ההשתנות היא חד פעמית ועבור אחר היא חוזרת ונשנית.

—‏ מנחה: טל נוג

<div></div>	<div>מירון לוי</div>
<div> <div>פירות מן העתיד</div> <div></div> </div>	<p>19</p>

בעולמנו, שבו צרכנות האדם גבוהה מתמיד, תעשיית החקלאות מנסה להדביק את הקצב. דבר זה מצריך ניצול שטחי מחיה גדולים הגורם לזיהומי קרקע ואוויר, ולתוצרים חקלאיים בעלי ערך תזונתי נמוך המלאים בדשנים ובהורמונים. פרויקט זה מציע חלופה מלאכותית לפירות המוברים. הטכנולוגיה הנוכחית והבנה תהליכית מאפשרת ללמוד מהטבע ולחקות אותו עד לכדי ייצור מעשה ידי אדם. פירות מלאכותיים אלו מאופיינים בתזונה מגוונת הנוצרת למחיימתו ומתאמת לארוח חייו הנוכחי, תוך חוויות אכילה המנגישה את השימוש בהם, למשל אריזה הכוללת שמירה

על התוכן התזונתי ופרקטיקה שימושית. בעיצובם, פירות אלו אינם מספקים אורך הישרדותי בלבד אלא גם גישור האדם לק דמה טכנולוגית על ידי חוויה נרשית וגיוון צורני.

—‏ מנחה: דג נשרוא

<div></div>	<div>לזצמא את הרוח</div>
<div> <div>מיכל סימון</div> <div>רני . מכונת דיאליזה בביתו ידיוותיה</div> </div>	<p>20</p>

מראה והתנהגות של חפצים גורמים לנו לעיתים לראות בהם בעלי אישיות או בעלי כוונה. הפרויקט בחן כיצד ניתן להשתמש בנטייתנו הטבעית להאנשה כדי להשפיע על חוויית השימוש במוצר. רני היא מערכת דיאליזה ביתית חכמה המלווה את המשתמש בטיפול ובהתמודדות היום־יומית עם מחלת הכליות. היא מאפשרת טיפול בסביבה הביתית הנוחה תוך שמירת קשר עם הצוות הרפואי, מעקב ובקרה על איכות הטיפול. רני שמה את המטפול במרכז ומעבירה את השליטה בטיפול לידיו תוך בניית מערכת יחסיס תומכת ואמפתית.

—‏ מנחה: טל נוג

<div></div>	<div>ניצן רביד</div>
<div> <div>פיד . מוצר חכם לתרגול פיזיותרפיה בבית</div> <div></div> </div>	<p>21</p>

תקופת השיקום הפיזיותרפי היא תקופה מאתגרת נפשית ופיזית שבמהלכה נדרשים המטופלים לתרגל תרגילים יום־יומיים בבית, ולרכיב אין כלים או מוטיבציה לעשות זאת. פיז' נועד ללוות את המטפול בתהליך השיקום בבית במטרה להנעים, לייעל ולקצר את תקופת השיקום. פיז' הוא מוצר לביש וחכם המלווה באפליקציית משחק שבאמצעותה **מתרגל** המשתמש את הרגילי הפיזיותרפיה היומיים שלו. בעזרת מערך חיישנים המוטמע בו, פיז' הופך ל"שלט לביש" אשר תוזנתו מתורגמת לתנועת במשחק.

—‏ מנחה: ירון לבנטן

<div></div>	<div>איתמר פרכטנברג</div>
<div> <div>סע . תלת אופן למסע</div> <div></div> </div>	<p>22</p>

קח מה שאהה צריך, עלה על תלת האופן וסע. סע הוא תלת־אופן בסגנון "אופנוח" (Trike Recumbent) המהווה פלטפורמה נוחה לניידות עם משטע, לריבב נונני האובלסויה. סביבת השימוש היא בין העירונית לנוודות. עגינת משטע מתחלף לשלדה מאפשרת ניידות לצרכים שונים, החל מהסעת ילדים אל הגן ועד למסע נודד. מבנה הכלי מודולרי ומאפשר שינוי של השלדה לצורכי חילוף ושינוע.

—‏ מנחה: דודי רנב

<div></div>	<div>ספיר שרגאי</div>
<div> <div>פלאניז . פלטפורמה משחק לפיתוח חשיבה יצירתית באמצעות קוד ארדואינו</div> <div></div> </div>	<p>23</p>

פלאניז הוא משחק חדש המשלב בין הרצון להעניק לילד כישורים טכניים וללמוד טכנולוגיה לבין הרצון להעניק לו חוויה של דמיון ויצירתיות. פלאניז הוא רובוט מודולארי, המורכב מקפסולה אליה ניתן לחבר בצורה פשוטה רכיבים אלקטרוניים שונים כדי ליצור רובוטים בעלי פונקציה ונראות משתנה. לכל רכיב יש פונקציה הייעודית לו – תנועה, חישה, או השמעת צליל. הילד יכול לבחור אילו חלקים לחבר והיכן אל תוך הרובוט. לאחר שהרובוט הורכב ניתן לתכנת אותו באמצעות בלוקי התכנות; הבלוקים מאפשרים שליטה ברכיבי הפלט (מנועים, רמקול, לד) על ידי רכיבי הקלט (חיישנים). על ידי חיבור הבלוקים, הילדים יוכלו להתנסות בהרכבת קוד פשוט שמסביר את הבסיס של עולם התכנות. כאשר תהליך זה יושלם, הם יוכלו לשחק ברובוט שפיתחו, ולצפות בו במצע בדיוק את הפעולות שהם הגדירו לו.

—‏ מנחה: הדד שפירא

<div></div>	<div>מיכל אלצור</div>
<div> <div>נקודות נשימה . ביגוד הממחשה ויזואלית של פעולת הנשימה</div> <div></div> </div>	<p>24</p>

אנו נושמים בממוצע 23,000 פעמים ביום. מתי היתה הפעם האחרונה ששערגו והסתבלנו איך אצנחו ונתנים לאוויר להיכנס ולצאת מהגוף שלנו? לפי היונה, מנגנון הנשימה

מחבר בין הגוף לנפש. נשימות ביטניות עמוקות מורידות מאוד את רמת הלחץ בגוף. מודעות לנשימה עוזרת לנו להיות שקטובים לגוף ונוכחים ברגע. הפרויקט חוקר דרכים ויזואליות לסיומן ולהנבחת הנשימה ומציע סדרת חילוצות המדגישה את ההשתנות באופן גרפי וטקטילי על הגוף. כל חלוצה ממחישה ומבליטה באופן אחר את הנשימה ומאפשרת להתבונן בעומק ובאורך של הנשימות והנשיפות, ובזאת מפנה את הדיוקר לתנועה שהיא בדרך כלל בלתי נראית.

—‏ מנחה: טל נוג

<div></div>	<div>מקומיות - חומר, קראפט, מסרות, תעשייה מקומית</div>
<div> <div>ליאת בר ישר</div> <div>קנקן . עצצועים להכנת קוקטיילים</div> </div>	<p>25</p>

חוקרים רבים סבורים כי הקדמה והטכנולוגיה מובילים את העולם למצב שבו הבולות בין הילדות לברנות מוטושטיים, והם יעקוים על "אובדן הילדות" (מונח שטבע החוקר גיל פוסטמן). ערכת *קוקו* היא ערכה להכנת קוקטיילים השואבת השראה מעולם העצצועים ומשחקי הילדות. הערכה הופכת את חוויית הכנת הקוקטיילים, המזהמים עם עולם המבוגרים, למשחק לילדים ונותנת למבוגרים לנימיצייה לחזור למשחקים שפעם אהבו. הערכה בחונת את שיטות הכנת הקוקטיילים בצורה מסורתית וממירה אותן לתנועות משחקיות.

—‏ מנחה: פרופ' חן דה לנגה

<div></div>	<div>שר סניור</div>