



10 משחקים לפתיחת שנה

הכרות, גיבוש ושיתופי פעולה

המשחקים שאנו מציעים מתאימים לפתיחת שנה או פתיחת כל פעילות חדשה. הם מגבשים דינאמיים, יוצרים הכרות, שיתוף פעולה ולרוב ההכנות לא גדולות. העבודה בנויה מהפרט לכלל (התמקדות בפרט ואט אט הופכים למשימות צוות קטנות ועד למשימות קבוצתיות).

1- אחד/ת אלוהינו

המטרת המשחק: מציאת קטגוריה אחת שבה אחד או אחת התלמידים/ות הם עונים עליה בתשובה חיובית. וכך הם יהפכו להיות האחד היחיד והמיוחד/האחת היחידה והמיוחדת. מהלך: המורה מקריא/ה הגדרה וכל מי שהתשובה שלו היא כן – מרים/ה את ידו/ה. מחכים עד שבאחת ההגדרות תהיה רק יד אחת מורמת. (כדאי תחילה לשאול הגדרות שהסיכוי שמספר רב של ידיים יורם) הכנות: רשימה של 50 הגדרות. לדוגמא: (1) מי קם/ה לפני 6 בבוקר. (2) מי חייב/ת לאכול משהו לפני שיוצא/ת מהבית (3) מי חסר לו כרגע פרק אחרון בסדרה כלשהיא? מטרת על: מתוך הנחה שברוב התשובות יותר מאחד/ או אחת יצביעו כתשובה חיובית נוצר מכנה משותף, הזדהות והכרות על בסיס דברים דומים בין המשתתפים.

2- שתיים זה תמיד יחד

מטרת המשחק: למצוא כמה שיותר דברים משותפים או דומים בין שני משתתפים/ות בזמן קצוב (נניח 2 דקות או 3 דקות). לדוגמא: (1) עמית ואלמוג – שניהם מרכיבים משקפיים (2) דור ומיכל – שניהם כותבים ביד שמאל (3) עמית ומיכל לובשים חולצה עם צווארון. מנצח זה שרשם הכי הרבה דברים משותפים בין שני משתתפים/ות מהלך: כל אחד/ת מהמשתתפים/ות צריך דף וכלי כתיבה. המורה מגדיר זמן התחלה, מכריז/ה "3 דקות – התחילו!" חשוב שיהיה שקט או מוזיקת רקע. על המשתתפים/ות לרשום על דף תוך צפייה בשאר חברי הכיתה. בתום ה 3 דקות נשאלים תחילה חברי הכיתה מי מצא הכי הרבה נקודות משותפות. מי שמצא הכי הרבה יקריא/ תקריא את הרשימה שלו. אחריו אחרים/ו רק ישלימו נקודות משותפות נוספות שלא נאמרו. הכנות: שעון עצר.

מטרת על: יצירת נקודות משותפות בין תלמידים/ תלמידות ופירוק זמני של קבוצות אורגניות על ידי מציאת דברים משותפים בין חברי הכיתה באופן כללי.





3- שלושה שהם אחד

מטרת המשחק: להצליח לענות על שאלות כאשר כל אחד משלושת המתנדבים/ות עונים רק מילה אחת בתורו/ה.

הכנות: יכולת משחק קלה של מראיין/ת בצורה תיאטרונית

מהלך: מבקשים שלושה מתנדבים/ות אשר עומדים אחד ליד השנייה. מגדירים אותם באותו רגע כאיש/ה אחד/ת. הם יצטרכו לענות על שאלות כאשר לכל אחד אפשרות לומר מילה אחת בלבד, בתורו/ה, וחוזר חלילה. התשובה הכוללת של כל השלושה צריכה להיות משפטים ברורים וללא תיאום מראש. תוך אילתור והקשבה. על הכיתה לבחור באיזה נושא הם מעוניינים לשמוע ראיון. כדאי לבחור נושא קטן, שולי ומעצבן של החיים. המורה יראיין את ה'תלמיד/ה' שמורכב משלושה אנשים.

מטרת על: שיתוף פעולה וביצוע משימה בין מספר אנשים תוך הקשבה, התחשבות, עזרה, הנחת האגו בצד ועדיין להיות שם בשביל אחרים.

4- ארבע. מי יודע?

מטרת המשחק: מציאת מספר התשובות הנכונות הרב ביותר והכי מהיר.

מהלך: מחלקים את כל הכיתה לארבע קבוצות. כל קבוצה מקבלת כרטיסיות עם תשובה אחת בכל כרטיסיה. התשובות צריכות להיות קצרות. הן יכולות להיות שמות, מספרים, תאריכים, מקומות, מונחים וכד'. חשוב שהתשובות תהיינה בחלקן די דומות. המורה מקריא/ה שאלה, על כל הקבוצה לחפש את התשובה בין כל הכרטיסיות ונציג /ה אחד/ת מהקבוצה צריך/ה לרוץ ולעמוד ליד הלוח. (או כל מקום אחר שיוגדר). דוגמא לתשובות מספרים: 73 (בת כמה המדינה תהיה השנה) 72 (כמה שעות זה 3 ימים) 77 (באיזה שנה חלק 'המהפך הפוליטי' הידוע).

דוגמאות לתשובות מקומות: מטולה (העיר הכי צפונית בישראל) קרית שמונה (נקראת על שם הרוגי תל חי). דוגמאות לתשובות מושגים בעברית: ריחן (מהו בזליקום בעברית) אזוב מצוי (מהו זעטר בעברית). על תשובה נכונה מקבלים נקודה. על תשובה נכונה + מהירות תגובה 2 נקודות.

הכנה: הכנת מספר תשובות רב כפול ארבע פעמים (או כמספר הקבוצות). אפשר לבדל כל כרטיסיות של כל קבוצה ע"י כתיבה או צבע כרטיסיה שונה. ככל שמספר התשובות יהיה רב יותר ודומה יותר בדברים מסוימים, כך אתגר מציאת התשובה יהיה גדול יותר.

מטרת על: עבודת צוות, דיון מהיר וזריז בין חברי הקבוצה, ידע כללי, עמידה בכללי תחרות.

5- החמישייה הפותחת

מטרת המשחק: להגיע למצב בו כל המשתתפים/ות מרימים/ות את אותו ציור.

מהלך: לכל משתתף/ת חמישה דפים (אפשר קטנים, אפשר גדולים). בוחרים חמישה מושגים (יכולים להיות כללים, יכולים להיות מושגים מאותו נושא). דוגמא לנושא קיץ 2020: ים, מסיכה, מגבת, מזגן, פרי שייק. דוגמא לנושא פתיחת שנה: שם הכיתה (ח'6), ציור של צלצול,





מספר הילדים בכיתה, זום, סמיילי. המורה (או מתנדב מהכיתה) מכריז כל פעם "שלוש ארבע ו...". בתום כל הכרזה ובאופן מהיר צריך כל אחד מהמשתתפים/ות להרים את אחת התמונות. מביטים מהר מה התמונה שהרימו הכי הרבה, מניחים חזרה ומיד מכריזים שוב: "שלוש ארבע ו...". וחוזר חלילה. המטרה לנסות, תוך הקשבה, שכל המשתתפים ירימו את אותו ציור. הכנה: מספר דפים כמספר המשתתפים/ות (כפול 5). בחירת נושא יכולה להיות ע"י המורה או הקבוצה. מטרת על: ביטוי ציור של כל אחד ואחת מהתלמידים/ות בכיתה. תחושת שותפות ויחד של כלל הכיתה, מטרה משותפת שמחייבת הקשבה לאחרים/ות.

6- שישים על שש

מטרת על: יצירת משפט מרצף מילים אקראי. מהלך: המורה מכריז/ה: 1) כל אחד צריך לרשום על דף נייר גדול שם עצם כלשהוא. 2) על כל אחד/ת לרשום על דף נייר (אחר) מילת יחס כלשהיא. 3) על כל אחד/ת לרשום על דף נייר (אחר) מילה תיאור כלשהיא. 4) וכך הלאה בקשר למילות חיבור/ פועל וכד'. המורה מכריז/ה לדוגמא "שישים על שש בנושא בישול" תוך 60 שניות (דקה) צריכה הקבוצה ליצור משפט שמורכב מ 6 אנשים שקשור לנושא שהוכרז. הם צריכים לעמוד כל אחד/ת בשורה על יד הלוח לפי סדר המשפט שהומצא. חוזרים למקום. ממשיכים: 'שישים על שש בנושא השכמה בבוקר' הכנה: דפים וכלי כתיבה. חשיבה על נושאים מראש, שעון עזר. מטרת על: משימה משותפת, דיון משותף, התאמת מילים ויצירת משפט תחבירי נכון.

7- בום 7

מטרת המשחק: בגל פעם שנאמרת המילה 'בום' צריכים לקום 7 משתתפים. על כל ה 7 להיות עם אות ראשונה של שם פרטי **שונה**. מהלך: המורה מספר/ת סיפור ובמהלכו הוא/היא משלב את המילה 'בום'. כל פעם שנאמרת המילה על 7 משתתפים בהקל לעמוד, אך חייבים כולם להיות עם שמות שהם האות הראשונה שונה. זאת אומרת עם קמו מתוך ה 7 אריאל ואפרת – הקימה פסולה והמפעם הבאה חייבים לקום 8 משתתפים. במידה והתוצאה נכונה – 7 אנשים עם אות ראשונה בשם שונה, הפעם הבאה שיאמר 'בום' יצטרכו לקום 6. נקודה נוספת: אסור לאותם אנשים לקום פעם אחר פעם, בכל קימה חייבים להיות לפחות 3 אנשים שונים מהפעם הקודמת. הכנות: סיפור נחמד ומותח בו משולבים מילים דומות ל'בום' (בול, בומרנג, בומסלה, בומבמלה, ..) וכמובן המילה 'בום'. מטרת על: הקשבה, תיאום ספונטאני בין המשתתפים/ות, וויתור מהיר למען הקבוצה, הכרת שמות המשתתפים





8- שמונה בעקבות אחד

מטרת המשחק: מציאת האחד/ אחת שמכריזים על מילה בשונה מהשאר.
מהלך: בוחרים 8 מתנדבים שיוצאים מהכיתה (ליזמן קצר) בוחרים שתי מילים דומות בצליל (מסיכה/ בדיחה. ארון/ בלון. חסה/ באסה. או כל דבר אחר....) בוחרים אחד או אחת שהם היחידים שיאמרו את המילה בשעה שכל שאר המשתתפים בכיתה יאמרו את המילה האחרת – הדומה. ה 8 נכנסים. לפי הכרזה כל המשתתפים בכיתה אומרים את המילה בקול רם במקביל לאחד/ אחת שאומרים את המילה השונה. השמונה, צריכים להחליט בכל שלב על אחד/ אחת שלדעתם הוא/ היא לא היחיד/ה שאומרים את המילה השונה. זאת אומרת בשיטת האלימינציה – הורדה. המטרה שלהם שהאחרון שישאר יהיה זה שאומר את המילה השונה. על כל השמונה לדון יחד ולקבל בכל שלב החלטה משותפת. אפשר לעשות זאת כמה סבבים, ובכל פעם למצוא מילים דומות ומסובכות יותר.
הכנה: -

מטרת על: יצירת דיון וקבלת החלטה משותפת של 8 אנשים. מטרת הקבוצה בכיתה להיות אחידים באמירת המילה בקול רם.

9- תשעה ירחי לידה

מטרה: לגלות מי הדמות שנבחרה
מהלך: בוחרים 9 מתנדבים/ות שיושבים/ ות בשורה. כל אחד/ת מקבל/ת תחום שרק איתו הוא/ היא יכול/ה לענות לשאלות: (1) התשובות חייבות לכלול צבע (2) תשובות עם נתון או סיפור היסטורי (3) תשובות רק עם מספרים (4) תשובות שכוללות מקום מסוים (5) רק תשובות של כן- לא. (6) תשובות שבהם ציטוטים משירים. (7) תשובות רק בפנטומימה (8) תשובות רק בסגנון שאלה (9) חייב לשקר בתשובה.
מתנדב אחד יוצא מהכיתה, שאר הנשארים בוחרים דמות. ברגע שהוא/ היא חוזרים עליו/ה לשאול את כל אחד מתשעת האנשים שאלה אחת לפחות כדי להבין מי הדמות. הדמויות יכולות לענות רק לפי הקריטריון שהוגדר להם. על המנחש קיים לפחות שני סבבים בהם הוא שואל לפחות שאלה אחת כל אחד מהתשעה. החל מהסיבוב השלישי הוא/ היא יכול/ה לשאול כל מי שהוא/ היא רוצה.
הכנה: --

מטרת על: יצירת צוות נותן תשובות, התמחות בתחומים מסוימים, אימון ביכולת ניסוח בעזרת נתון מוגדר, עבודת צוות במתן תשובות כדי ליצור דמות מורכבת.

10- ציון 10

מטרת המשחק: ליצור רצף אסוציאציות ולהצליח לפרום אותם לאחור.
מהלך: קובעים סדר מסוים בין כל המשתתפים. יכול להיות ישיבה במעגל, יכול להיות סדר אחר על פי הישיבה בכיתה. הראשון/ה (מורה או כל אחד/ת אחר/ת) אומר מילה ראשונה שעולה





לו/ה בראש. הבא/ה אחריו/ה על פי הסדר שנקבע אומר ישר (עם כמה שפחות זמן חשיבה) את המילה הראשונה שעולה לו/ה בראש (אסוציאציה). הבא/ה אחריו/ה אומר/ת את האסוציאציה שעולה מהמשתתף/ת השני/ה (חשוב: לא ממה שהמשתתף/ת הראשון/ה אמר/ה, אלא רק ממי שלפניו/ה). כך עושים 3 סיבובים. ברגע שהאחרון/ה אמר/ה את האסוציאציה, מתחילים לפרום. כיצד? דוגמא: האחרון אומר: "אני אמרתי 'תפוח' כי את/ה (זה/ו שלפניו) אמרת 'עץ'". הבא/ה אחריו/ה אומר/ת: "אני אמרתי 'עץ' כי את/ה אמרת 'גבוה'". וכן הלאה והלאה כשהמטרה להתיר את כל שלושת הסיבובים ולהגיע לראשו/ה שהתחילו.
הכנות: -

מטרת על: הקשבה ממוקדת לאדם איתו מדברים, ריכוז, משימה משותפת, מתן במה לכל אחד/אחת, יצירת שקט על מנת לזכור בשעה שאחרים אומרים אסוציאציות.

אם משהו לא ברור, פנו אלינו ונשמח לעזור.

להזמנת סדנאות: 09-7496312, 052-5829962, info@d-theatro.co.il

