



זום - אאוט. חוץ - אין.

5 משחקי גיבוש והפגה למפגשים פרונטאליים באוויר הפתוח

משחקים מגבשים, דינמיים, יוצרים הכרות, שיתוף פעולה וללא מאמץ רב (איזה כיף!)

1. מחוץ למסגרת

שלב ראשון:

מסגרת (של תמונה ישנה) עוברת בין המשתתפים היושבים במעגל. לפי סימן, היא נעצרת אצל אחד/ת המשתתפים. המשתתף/ת נשאל/ת שאלות ע"י המנחה ומי שאמור לענות עליהם – זה האדם שיושב/ת לימינו של מי שמחזיק/ה את המסגרת.

שלב שני:

מקיימים ארבעה סבבים במעגל, כל פעם בנושא אחר, לדוגמא:

סבב ראשון: כל אחד/ת מכריז/ה על מאכל אהוב שלו/ה.

סבב שני: כל אחד/ת מכריז/ה על מדינה שבה היה/תה רוצה להיות.

סבב שלישי: כל אחד/ת מכריז/ה על ספר שהספיק/ה לקרוא בקורונה.

סבב רביעי: כל אחד/ת מכריז/ה מילה מיוחדת אהובה.

שלב שלישי:

חוזרים לסבב הראשון עם המסגרת.

משמיעים מוסיקה וכשמפסיקים המסגרת נעצרת אצל מישהו/י, זה שמימינו/ה צריך/ה לתת את סדר הדברים שאמר 'בעל/ת המסגרת' בארבעת הסבבים הקודמים. חשוב לשמור על סדר קבוע של נושאים (כדי קצת לאתגר) ועל קצב מהיר באמירת הדברים.

מטרות – חיזוק ההיכרות, שחרור, הומור, זיכרון, שיתוף דברים אישיים.

2. נפגשים באמצע

תחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות שוות, משאירים משתתף/ת אחד/ת להנחיה.

הקבוצות עומדות אחת מול השנייה במרחק של כ-10 מטרים מרווח ביניהם.

באמצע, בין הקבוצות, מונח מקל/ כדור/ מטפחת. כל אחד/ת מהקבוצה מקבל/ת כותרת. לדוגמא הנושא – 'מדינות'.

(הפירוט הבא הוא של ארבעה משתתפים אל מול ארבעה אך כמובן אפשר עם כמות גדולה יותר בכל קבוצה)





קבוצה מס' 1: משתתף/ת מס' 1- הוא איטליה, משתתף/ת מס' 2- הוא מצרים, משתתף/ת מס' 3- הוא סין, משתתף/ת מס' 4- הוא ברזיל וכו וכו אותם שמות בקבוצה מס' 2.

על המנחה לקרוא מונח מסוים שקיים באחת הארצות. לדוגמא: "סמבה!". באותו רגע, שני המשתתפים שהכותרת של המדינה מתאימה לו/ה (במקרה זה 'ברזיל'), רצים לאמצע ועליהם לקחת את החפץ (מקל/ כדור/ מטפחת) המונח באמצע, מבלי שנציג/ה מהקבוצה השנייה יתפוס/תתפוס אותו/ה. ברגע שלקח הנציג/ה את החפץ, עליו/ה לרוץ חזרה לקבוצתו מבלי שיתפס/תיתפס. נציג/ת הקבוצה שלקח/ה והגיע/ה לקבוצתו/ה מבלי להיתפס, מזכה בנקודה את קבוצתו/ה.

עם התקדמות המשחק צריך/ה המנחה להכריז על מונחים קשים יותר, שיכולים אולי לבלבל את המשתתפים (לא ברור מאיזה מדינה הם, לדוגמא) ומצריכים לחשוב טוב לפני שיצאו ממקומם, או אולי מונח שיש בכמה מדינות. 'מדינה' שיצאה בלי שהיתה צריכה – מורידה נקודה לקבוצתה.

אפשר להתאים את כותרות הקבוצה לכל נושא מקצועי בית ספרי/ כללי אחר:

מורים ללשון: להתאים בניינים (כל אחד מקבל כותרת של בניין לשוני_ קל, הפעיל, פועל וכד') המנחה מקריא/ה משפטים עם פעלים באמצע. על המשתתפים לזהות איזה 'בניין לשוני' הסתתר במשפט.

מורים לספרות: כל משתתף מקבל שם של יצירה מוכרת או שנלמדת/נלמדה בעבר (על המנחה להקריא דמות/ מקומם/ אירוע מתוך היצירה).

מטרות: אוורור, ריצה, ידע כללי, זריזות מחשבה, תחרות וטקטיקה בלקיחת החפץ באמצע.

3. תשע בריבוע -זוזו!

מסדרים בעזרת חבלים או מוטות ארוכים, או בעזרת מרצפות רחבה, לוח של 3 על 3. בדומה למשחק הלוח בו מסדרים אריחים עם המספרים 1-8. באופן אקראי, התלמידים עומדים בתוך המשבצות. ברגע שנעמדו, מקבל כל אחד באופן אקראי מספר מ 1-8. אחד המשתתפים נשאר עומד, הוא ינהל את תזוזת האנשים. בזמן קצוב, נניח 5 דקות, על הקבוצה כולה להסתדר בסדר רציף מ 1-8, בתוך הריבועים, לפי הנחיות המתנדב שנשאר בחוץ, עם הגבלות התזוזה של המשחק: המספרים היכולים לזוז הן אלה שנמצאות ליד מקום ריק





בלוח ה-3 על 3 שנבנה (בכל רגע נתון יש רק מקום אחד). אסור לצאת מהריבוע, אסור לקפוץ
באלכסון. אלא רק תנועה אחת כל פעם, של כל ספרה, עד הסידור הרציף.
מטרות: עבודת צוות, הקשבה למנהל אחד, יצירתיות, סבלנות.

4. דמות על הפנים:

שתי אפשרויות למשחק:

1. המנחה מכין/ה מראש מסכה עליה רשום דמות מסוימת (אפשר דמות ידועה - "צ'ארלי צ'אפלין", אפשר חפץ - "מפתח", אפשר משהו מופשט - "נטפליקס"). מתנדב/ת עוטה את המסכה על הפנים (להקפיד פה ואף) בלי לראות מה רשום לו/ה. על המשתתפים בקהל לדבר אל הדמות החדשה, שיושבת מולם, בלי להשתמש בשמה, ועל המתנדב/ת לנסות לגלות מיהו.
2. מכינים מספר מסכות עם כיתוב עליהם (ידוענים, או חפצים, או דברים מופשטים) כמספר המשתתפים. מחלקים באופן אקראי למשתתפים, ושוב, עוטה המסכה לא יודע/ת מה רשום עליה. חברי הקבוצה מסתובבים בחלל הפתוח, מתייחסים אחד לשניה לפי מה שרשום לו/ה במשך כ-3 דקות. בסיום מתיישבים וכל אחד ואחת צריכים לנחש מי או מה היה רשום להם על המסכה.

מטרות: ידע כללי, מחשבה מקורית בשאלת שאלות, דמיון, הומור.

5. זום אאוט – משחק תיאטרוני

- מתנדב/ת ראשון/ה** נעמד/ת באמצע ומגדיר/ה את עצמו/ה, לדוגמא:
"אני המוכר/ת בחנות הבגדים ברחוב שפתח/ה את החנות השבוע לראשונה אחרי חצי שנה"
ונעמד באיזה תנוחה פיזית תואמת.
- מתנדב/ת אחר/ת** מצטרף/ת פנימה ומגדירים את עצמם בהקשר לדמות הראשונה. לדוגמא:
"אני ספק/ית הבגדים שהגיע/ה מהמפעל ושמח/ה לראות את החנות שנפתחה!" ונעמד בתאם.
- מנדב/ת שלישי/ת** מצטרף/ת ומגדיר/ה עצמו/ה בהתאם לדמות השנייה, לדוגמא:
"אני אשתו של ספק הבגדים שקצת חרדה לפתיחת החנויות והיחשפות בעלה". ונעמדת לידו/ה בהתאם.





וכן הלאה וכן הלאה. ככה נוצרת שרשרת סיטואציות שמתרחבת מהפרט הקטן לתמונה גדולה וכוללת. סוג של זום אאוט למצב מסוים.

מטרות: משחק, הומור, הנאה, דמיון, ראייה כוללת ורחבה למצב מסוים

אם משהו לא ברור, פנו אלינו ונשמח לעזור.

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

