חיבור
זה שם המשחק

מדריך משחקים בונים ומחברים, בהם כולם מנצחים!

חיבור
זה שם המשחק

חיבור זה שם המשחק
מדריך משחקים בונים ומחברים, בהם כולם מנצחים

עורך תוכן: ערן שיוביץ

צוות תוכן: רותם יניב, מילנה אלחננוב, סיגל רץ, שושי גליזרין,
גל פליקסברודט, אביטל סלע, שקד דיין, עידן דיין, לירן כרמלי

צילום: אהובה ברנר

עיצוב גרפי: סטודיו יניב

הגהה: רחלי לייטמן

עריכה לשונית: רותם גלר

הפקה: עדית הררי

הפקה והבאה לדפוס: מיכאל ברושטיין, אורי שבתאי

בימוי וניתוב: יגאל מלעי

עריכת וידאו: מאיה רמון

הנחיית משחקים: דור מצויינים, אביהו וצלר, שגיא דאוס

צילום: בנצי שפירא, שימי ראיין, אורי פודולסקי, איתמר פנחס,
מיכאל פנחס, יונתן גירץ, איתמר גירץ, ליאור אלחננוב, טל צ״יטיאיאט

סאונד: סרגיי סרנוב, דויד שדה

מהדורה ראשונה, 2012

נדפס בישראל, תשע״ב

2012 © כל הזכויות שמורות ל״תנועת הערבות״

מסת״ב: ISBN: 978-965-7577-09-7

דאנקוד: 760-54

חיבור
זה שם
המשחק

מדריך משחקים בונים ומחברים, בהם כולם מנצחים!

הקדמה - משנים את חוקי המשחק - ממשחקי מלחמה למשחקי חיבור

הספר שלפניכם אינו ספר ככל הספרים, הוא כלי עבודה.
כלי שמטרתו לעזור לכולנו לבנות חברה טובה יותר, לְחיות ולגדל בה את ילדינו, וכל זאת באמצעות משחקים שיספקו לנו רגעים של כיף איכותי וחיבור אל האנשים סביבנו.

אם שמנו לב לכך או לא, העולם סביבנו השתנה, חוקי המשחק השתנו. העולם הפך לגלובלי ומקושר, עולם שבו כולנו, כאנושות אחת, צריכים להתמודד עם אתגרים חברתיים, כלכליים וסביבתיים חוצי גבולות.

עד היום לא השכלנו להשתמש במגרש המשחקים שניתן לנו כדי לבנות עתיד משותף, נכון ובטוח לכולנו. שיחקנו בעיקר משחקי מלחמה והתאבדות המונית, משחקי תחרות, משחקי סכום אפס, שהפכו את הניצחונות המתוקים ביותר לניצחונות פירוס, כלומר שגם המנצחים למעשה גילו שהפסידו בסופו של דבר.

בעולם שמשדר אני ואני ואני, צמחה סביב כל אחד מאיתנו קליפה שאוטמת אותו מכל הצדדים. איבדנו את הרגישות, את הסובלנות, את יכולת ההקשבה, את היכולת לשתף פעולה וגרוע מכל - את ההבנה שכולנו תלויים זה בזה ובאיכות היחסים בינינו.

האתגרים שניצבים מולנו בכל הרמות, כמו גם מדע האושר, מביאים את כולנו להבנה שרק בבניית גשרים נכונים בינינו, רק בבניית קשר נכון ושיתוף פעולה אמיתי נוכל להתמודד מול כל הקשיים ולחיות חיים מאושרים ומלאים.

זה הזמן להפוך את מגרש המשחקים שלנו למגרש של משחקי חיבור ושיתוף פעולה, שממנו נוכל להתפתח כחברה אחת - עולמית, מאושרת ובריאה.

לשם כך התאגדנו מספר אנשי מקצוע מתחום החינוך, הפסיכולוגיה, המִשחוּק והניהול, כדי ליצור את כלי העבודה הזה שישמש כאבן בבניית החברה שלנו.

הספר בנוי משלושה חלקים:

משחקי גיבוש וחיבור - כי כל אחד מאיתנו צריך להשיל את מעטפת ה"אני" שלו ולהתחיל להרגיש את ה"אנחנו".

משחקי דיון - המשמשים בסיס לדיון קבוצתי אשר מאפשר את התפתחותו החברתית של כל פרט ושל הקבוצה כולה.

משחקי פלטפורמה - משחקים שישמשו אתכם כמעט לכל דבר: להשיג מטרות, להקנות מיומנויות ולהעביר נושאים ומסרים שונים בכיף, מתוך שיתוף פעולה ודרך בניית קשר אמיתי בין המשתתפים.

בכל משחק בספר תמצאו קוד QR, המאפשר לכם לצפות בקליפ קצר להמחשה. על מנת לצפות בקליפ עליכם לסרוק את הקוד באמצעות מכשיר סמארטפון.

את כל הקליפים לכל המשחקים שבספר תוכלו למצוא באתר הערבות www.arvut.org.

אם אתם אנשי חינוך, הוראה, רכזי הדרכה, הורים מעורבים או יזמים חברתיים, אנו מקווים שהספר ילווה אתכם בכל פעילות ויסייע בידכם לחבר בין אנשים ולהביא את החברה שלנו למדרגה גבוהה יותר.

תודה מיוחדת מוקדשת לאור ברנט מ"משחק החיים", שפתח את עינינו לעולם המופלא של המשחקים.

תוכן העניינים:

חלק ראשון

משחקי גיבוש וחיבור 13

אור בקצה המנהרה 16
מקצבים במעגל 18
שירה בציבור 20
פלסטלינה משפחתית 22
מסלול אילתורים 24
משווים במספרים 26
אחד 28
דרך קיצור 30
זרם של אהבה 32
ערבות הדדית 34
לתת אמון 36
ישיבת חברים 38
יחד עד ליעד 40
ג'ויסטיק אנושי 42
משחילים את העט 44
השולחן העגול 46
חוש מישוש קבוצתי 48
בית דפוס 50
מראה 52
פלונטר 54
נהר המחמאות 56
זחל בלונים 58
כולנו רדיו 60
שומרים על האיזון 62
כל אחד הוא מיוחד 64
סופרים עד עשר 66
אוֹלֶהה 68
ה-"אההה" הארוך ביותר 70
חישוק במעגל 72
מקושרים 74
צפיפות אוכלוסין 76
מעגל מתהפך 78
מעלית 80
צורות משותפות 82
חלקים של השלם 84
הקוד 86
מחברים אגודלים 88
לול תרנגולים 90

חלק שני

משחקי דיון 93

מה כולם רוצים 96
זרובבל 98
משולשים 100

דריכות רגליים 102
בלונים באוויר 104
בסירה אחת 106
פירמידה 108
חקר הערכים 110
גוף אחד 112
משני עברי הביצה 114
קוביות מחברות 116
להתחבר ללב החבר 118
משרד פרסום 120
קיצור הזמן 122
מתחלפים 124

חלק שלישי
משחקי פלטפורמה 127

כיכר השוק 130
הממציאים 132
כדור המשימות 136
מכנה משותף 140
סיפור מהגב 144
אותיות אנושיות 146
חבילה עוברת 148
זיכרון קבוצתי 150
שילוב יצירתי 154
חוצים את הנהר 156
נושא מהכיסא 158
רק ביחד 160
גפרורים כותבים 162
צעדים מקרבים 164
בונים צירופים 166
הדומינו של כולנו 168
קרוסלה 170
כַּתוב לי על המצח 172
פינג פונג כיסאות 174
תבנית יצירתית 176
פאזל 178
בעיניים חדשות 180
כדור אל הקיר 182
מטפסים להצלחה משותפת 184

משחק הוא האמצעי היחיד לגדול, ולכן משחקים צריכים להוות חלק מרכזי בחינוך האדם. גם ילדים וגם מבוגרים לומדים רק דרך משחק, בהדמיה של המצב העתידי הנכון הרצוי. אפילו הטבע (הצומח והחי) מתפתח בצורה כזאת, כשהוא מגבש בתוכו את המצב העתידי לפי דוגמה נתונה.

חלק ראשון

משחקי גיבוש וחיבור

חלק ראשון - משחקי גיבוש וחיבור

כל אחד מאיתנו נשטף מדי יום בערכים של האדרת האני, תחרותיות, הצלחה על חשבון האחר. אנו מבלים חלק גדול מזמננו במגננה חברתית: לא לצאת פראייר, לא להיפגע מהאלימות ברחובות או בכביש, לא לשמש מקור ללעג של אחרים. אין פלא שכל אחד מאיתנו פיתח קליפה עבה במיוחד ואטומה סביבו. קשה לא להיות ציני, לא לבקר את האחרים, לא לחשוב מה מנסים להרוויח על חשבוני.

כל מפגש קבוצתי או חברתי מקבץ יחד אנשים ומעמיד מחדש את האתגר: איך יוצרים ביניהם הרגשה משותפת? קִרבה? פרגון? שיתוף פעולה? הקשבה והבנה הדדית?

המשחקים שליקטנו לחלק הראשון מתאימים במיוחד לאתגר זה של שלב ההיכרות או תחילת הפעילות, אם כי ניתן לשלב אותם בכל שלב שתבחרו. הם אינם דורשים הסבר, ומטרתם העיקרית היא "לשבור את הקרח", לקרב, ליצור אווירה של שמחה והנאה, להתחיל מקצב משותף שיתפתח וימשיך אל תוך הפעילות המשותפת. והכי חשוב - כיף איכותי שישמש בסיס לכל מפגש, אירוע או פעילות קבוצתית.

כמו כל המשחקים בספר, גם המשחקים בחלק זה נוסו בהצלחה במגוון רחב מאוד של פעילויות וקהלים, מהקהלים הציניים והקשים ביותר לפיצוח ועד קבוצות מגובשות שרוצות להתגבש עוד יותר.

תיהנו, תיישמו ונשמח אם תשלחו לנו משוב...

הערה חשובה: כל המשחקים מיועדים לגילאי 5 ומעלה, למעט משחקים שמוגדרים אחרת. ישנם משחקי משפחה, שבהם תוכלו לשלב גם ילדים קטנים יותר, לפי ראות עיניכם.

משחקי גיבוש וחיבור

אור בקצה המנהרה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות ויצירת קרבה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

המשתתפים מתחלקים לזוגות. אחד המשתתפים בוחר נקודה מסוימת בחדר, ולא מגלה לשותפו מהי הנקודה.

שלב 1

- המשתתף שאינו יודע מהי הנקודה שנבחרה, מניח יד על הכתף של שותפו והולך אחריו.
- המשתתף שבחר את הנקודה מוליך את שניהם אל הנקודה מבלי לדבר ביניהם.
- שני המשתתפים צריכים לגעת יחד בנקודה שנבחרה.
- רצוי להחליף בין הזוגות ולשחק 4 פעמים, כך שכל משתתף יתנסה פעמיים בלהיות מוביל ופעמיים בלהיות מובל.

שלב 2

- בדיוק אותו הדבר, אלא שהפעם לא מניחים את היד על הכתף של המוביל אלא הולכים אחריו ללא מגע.
- בשלב זה יש צורך לפתח רגישות גבוהה יותר ולהבין לאיזו נקודה השותף הולך, כך ששניהם יניחו יחד את האצבע על הנקודה שנבחרה.
- גם כאן רצוי לשחק 4 פעמים, כך שכל משתתף יתנסה פעמיים בלהיות מוביל ופעמיים בלהיות מובל.

ניתן לקיים דיון לאחר המשחק על הרגשות שחוו המשתתפים בזמן המשחק.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

מקצבים במעגל

קהל היעד:

קבוצה עד 10 משתתפים.

מטרת המשחק:

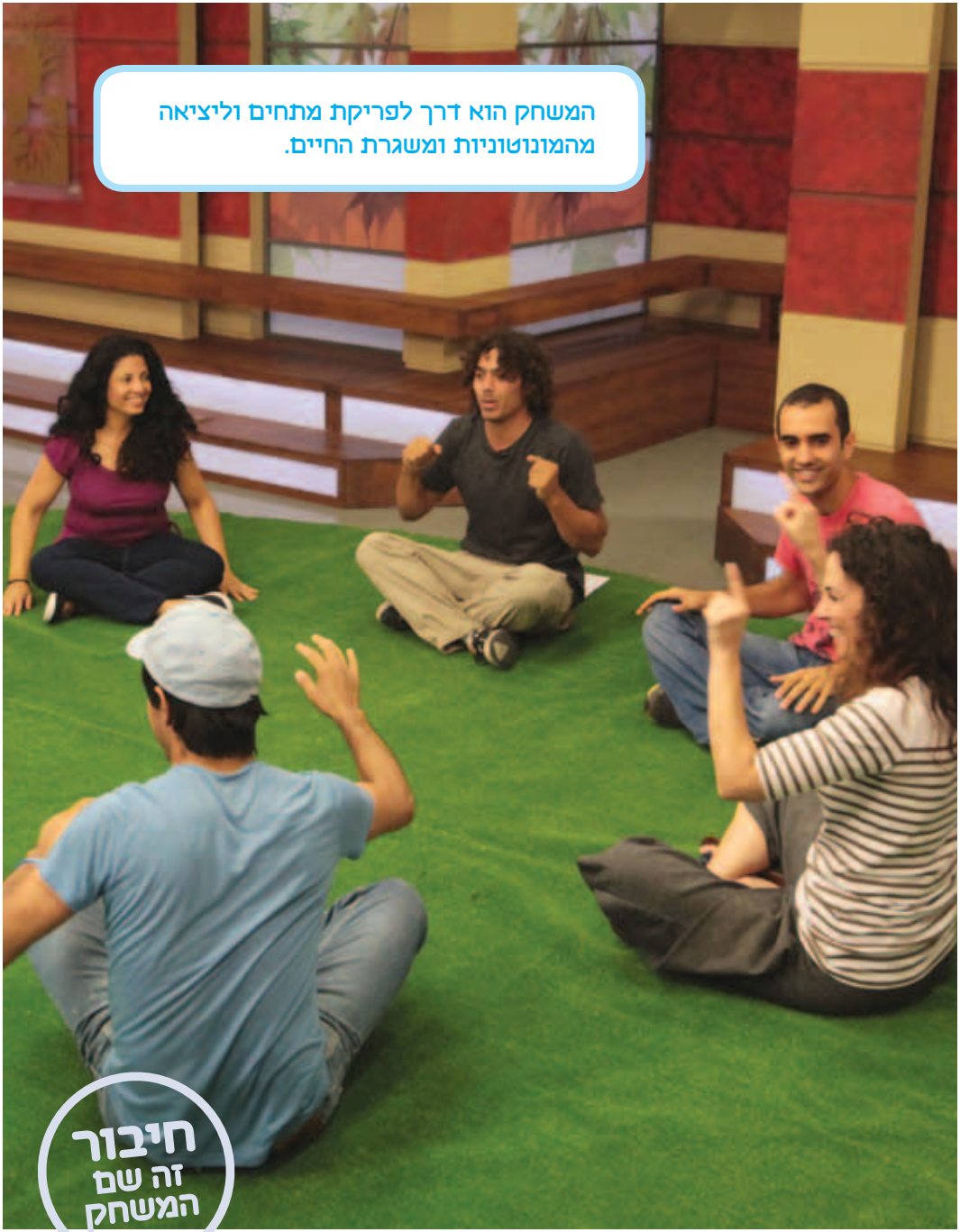
היכרות, יצירת מצב רוח טוב, קרבה והקשבה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים מתיישבים במעגל. המנחה בוחר פעולה מסוימת, לדוגמה: מחיאת כף, וחוזר עליה 5 פעמים.
- כאשר הוא מסיים את המקצב הראשון, המשתתף שיושב לידו במעגל מבצע את אותה הפעולה, מחיאת כף, 5 פעמים.
- המנחה בינתיים המנחה מתחיל פעולה אחרת, לדוגמה: תיפוף על הבטן, וחוזר עליה 5 פעמים.
- המנחה מתחיל פעולה שלישית, לדוגמה: טפיחה על הראש.
- המשתתף השני מבצע כעת את התיפוף על הבטן והמשתתף השלישי מתחיל את מחיאות הכף.
- אם משתתף במעגל טעה - מתחילים מחדש, כשהוא הופך ל"מנחה" החדש.
- אם כל המשתתפים הצליחו והתנועות עברו במעגל בהצלחה, המנחה הופך לאחד מכולם והתנועות עוברות בין כל המשתתפים במעגל.

ניתן לקיים דיון על האופן שבו הצלחת המשתתפים תלויה במסירות, בנכונות וביכולת של כל אחד למלא את תפקידו במערכת במדויק ומתוך ריכוז מלא.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד


המשחק הוא דרך לפריקת מתחים וליציאה
מהמונוטוניות ומשגרת החיים.
חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

שירה בציבור

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות, יצירת מצב רוח טוב וקרבה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המנחה בוחר שיר המוכר לכולם, לדוגמה: "יונתן הקטן", וכותב את מילותיו על דף.
- המנחה גוזר את הדף כך שבכל פתק תהיה שורה אחת של השיר.
- מלבד השורות, המנחה מוסיף עוד פתקים עם קולות שונים או מילים שונות, לדוגמה: "לה לה לה" או כל דבר שירצה.
- את הפתקים מקפלים ומניחים בתוך כלי כלשהו כגון: קופסה/כובע/שקית, ומערבבים.
- בוחרים משתתף אחד שיהיה ה"מנצח".
- המנחה מחלק לכל משתתף פתק, ניתן להניח מראש על כל כיסא פתק אחד, או להדביק את הפתק מתחת לכיסא.
- "המנצח" משתמש באצבעו כ"מקל מנצחים".
- כאשר ה"מנצח" מצביע על משתתף מסוים, המשתתף שר את השורה שלו ללא הפסקה.
- אם ה"מנצח" מצביע עליו שוב, הוא מפסיק לשיר.
- "המנצח" מצביע על משתתפים נוספים, וגם הם שרים על פי הנחייתו את השורה שקיבלו מהשיר. כמובן שאם הוא לא עצר את המשתתפים הקודמים ייווצר בלגן.
- על המשתתפים לגלות בתוך 5 דקות מהו השיר, ולהפעיל את כל המשתתפים כך שכולם ישירו אותו נכון.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

פלסטלינה משפחתית

קהל היעד:

משפחה.

מטרת המשחק:

להגיע לפתרון בעיות במשפחה באמצעות משחק ודיון, ומתוך התחשבות וכבוד הדדיים.

מהלך המשחק:

- לפני המשחק מכינים בריסטול, עיפרון ופלסטלינה. בני המשפחה מתיישבים במעגל סביב שולחן.
- בוחרים בעיה מרכזית מחיי המשפחה, לדוגמה: האח תפס לאחות את המחשב המשפחתי.
- מחלקים את גוש הפלסטלינה בשווה בין כל המשתתפים.
- כל משתתף מצייר את רגשותיו ביחס לבעיה על חלק מהבריסטול וכותב את שמו.
- מסובבים את הבריסטול כך שכל משתתף מקבל את הציור של בן המשפחה שיושב מימינו/משמאלו.
- על כל משתתף לתאר כיצד הוא מרגיש ביחס לבעיה, מעיניו של מצייר הציור שהתקבל לידיו, לדוגמה: האימא קיבלה את הציור של בתה היושבת לצידה, וכעת היא מספרת כיצד הבת מרגישה ביחס לבעיה. רצוי ממש לשחק את האחר.
- כשהוא מסיים, עליו לשים חתיכה מגוש הפלסטלינה במרכז השולחן.
- כך ממשיכים עד שכל אחד שיחק את כל התפקידים של יתר בני המשפחה, ובמרכז השולחן נאספו חתיכות פלסטלינה רבות אך לא מחוברות.
- עתה המשתתפים מנסים להגיע למסקנה משותפת כיצד יש לנהוג במקרים כאלו, ומה כדאי לעשות בעתיד מנקודת המבט של המשפחה כולה.
- לאחר ההסכמה מחברים את כל חתיכות הפלסטלינה לגוש אחד. המשתתפים יכולים להצטלם כולם יחד עם הגוש שנוצר, ולתלות על המקרר כתזכורת להחלטה המשפחתית המשותפת.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

היתרונות העיקריים של משחקים שיתופיים הם שכולם משתפים פעולה, כולם זוכים וכולם מכייפים. משחקים אחד עם השני ולא אחד נגד השני. המשחק מהווה דרך ליצור קשר חיובי בין המשתתף ובין העולם שמקיף אותו.

משחקי גיבוש וחיבור

מסלול אילתורים

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות, יצירת מצב רוח טוב וקרבה בין המשתתפים.

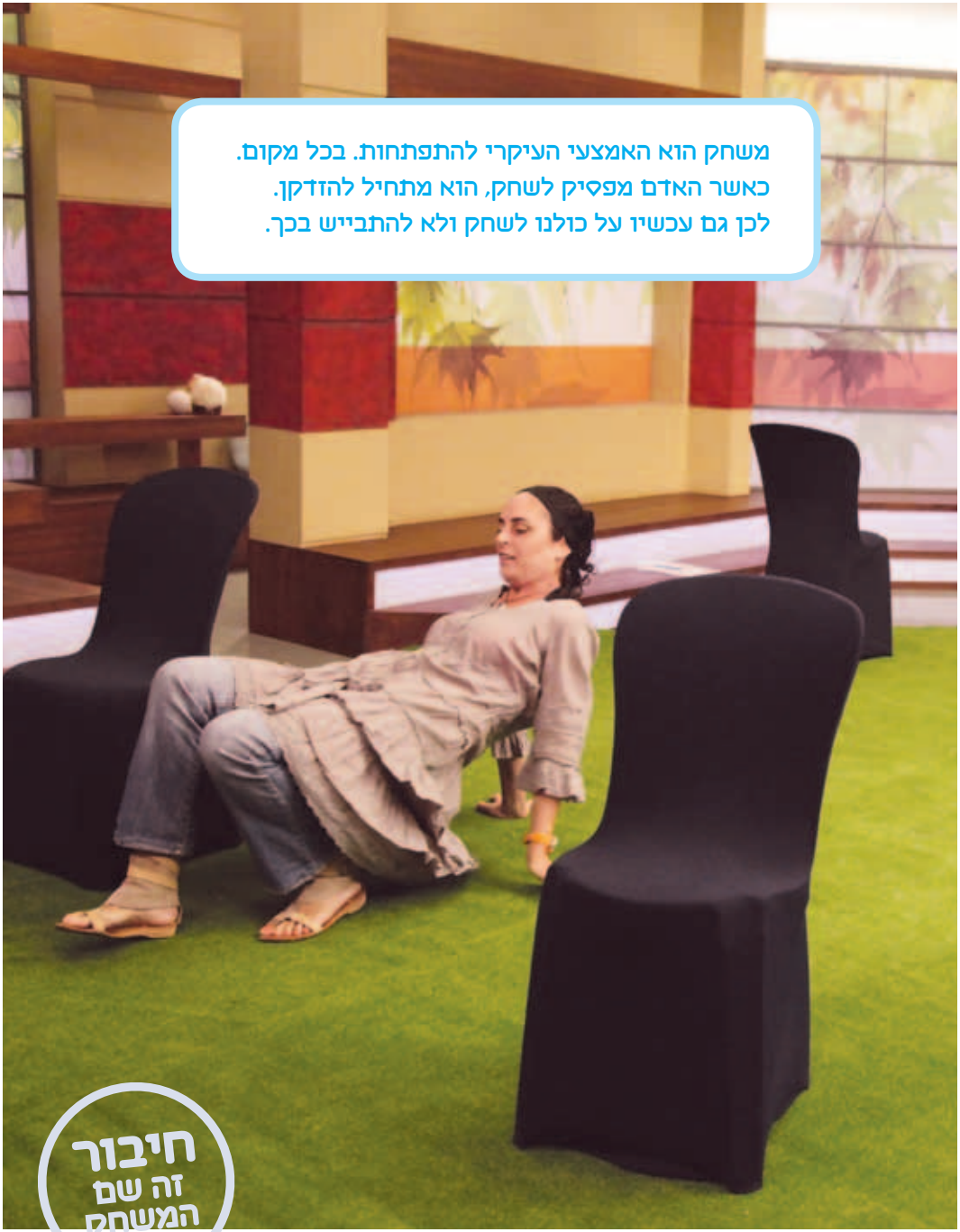
מהלך המשחק:

- המשתתפים מסדרים מסלול של כמה מטרים באמצעות כיסאות/סרט סימון/גירים.
- המשתתפים נעמדים בטור, עליהם לעבור את המסלול אחד אחד.
- אין ללכת על שתי רגליים. אין לעבור פעמיים באותה צורה.

להגברת הקושי

- כל משתתף צריך לחקות את התנועה של המשתתף הקודם ולהוסיף עליה משהו.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



משחק הוא האמצעי העיקרי להתפתחות. בכל מקום.
כאשר האדם מפסיק לשחק, הוא מתחיל להזדקן.
לכן גם עכשיו על כולנו לשחק ולא להתבייש בכך.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

משווים במספרים

קהל היעד:

קבוצה - ניתן גם מגיל 3.

מטרת המשחק:

היכרות, יצירת מצב רוח טוב וקרבה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים יושבים במעגל עם אגרופים קמוצים מאחורי העורף.
- אין למשתתפים לדבר ביניהם.
- באמירת "רק ביחד" או "1-2-3" חושפים אל אמצע המעגל אצבעות בכף יד אחת.
- על המשתתפים להשוות מספרים מתוך הרגשה כללית אחד של השני, והסקת מסקנות ממה שהם רואים.

להפחתת הקושי

- ניתן לעשות אבן, נייר או מספריים, וכולם צריכים להראות את אותה הצורה, 3 אפשרויות במקום 5.

להגברת הקושי

- המנחה בוחר מספר כלשהו בראש.
- כל היתר צריכים לנחש ולהוציא את המספר שעליו חשב המנחה.
- על כל משתתף שהוציא את המספר שבחר המנחה, המנחה מוחא כף, לדוגמה:
אם המספר שהמנחה חשב עליו היה 2, ושלושה משתתפים הוציאו את המספר 2, המנחה מוחא שלוש מחיאות כף.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

אחד

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

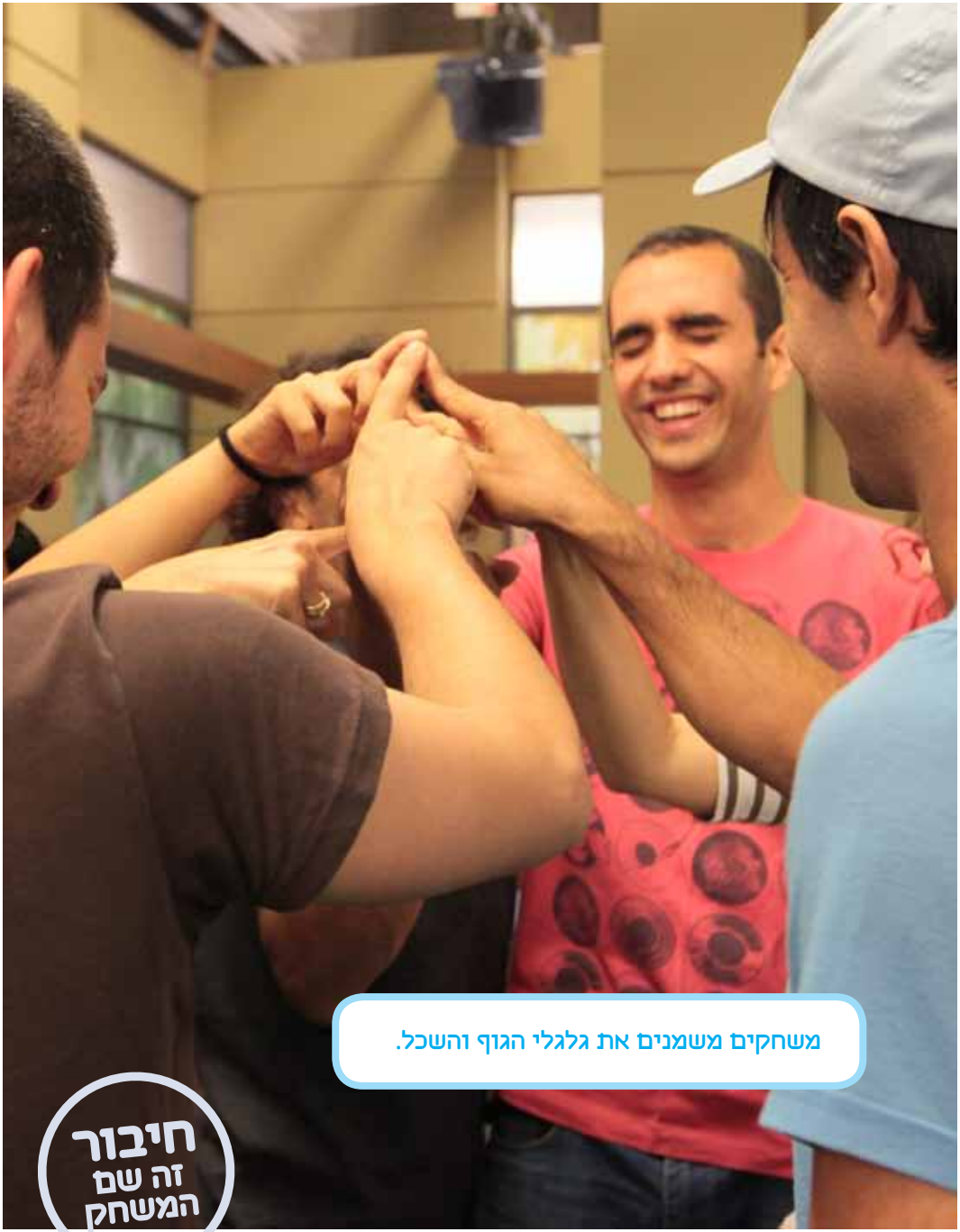
היכרות, יצירת מצב רוח טוב וקרבה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים במעגל.
- עוצמים עיניים. כל אחד מצביע עם אצבע אחת של יד אחת.
- על המשתתפים להפגיש את כל האצבעות בנקודה אחת במרכז המעגל.
- כשהמשתתפים חושבים שהם הצליחו, פותחים עיניים ובודקים האם כולם נוגעים באותה הנקודה.

ניתן לנסות מספר פעמים. מותר לדבר.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



משחקים משמנים את גלגלי הגוף והשכל.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

דרך קיצור

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור שיתוף פעולה וקרבה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המנחה מסמן על הרצפה ריבוע ובו 16 משבצות בתוכו, 4x4.
- ניתן לצייר בגיר/להשתמש בסרט סימון/לפזר 16 דפי קרטון.
- על כל משבצת כותבים מילה או מושג שקשורים לחיבור, לדוגמה: אהבה, יחד, שיתוף, הבנה, התחשבות, ערבות, חיבור, תלות הדדית, אחריות, משפחה, שמחה וכדומה.
- המנחה מחזיק בידו מפה עם המסלול הנכון של המשבצות שבו יש לחצות את המבוך.
  לדוגמה: "חיבור - אהבה - יחד - ערבות - משפחה".
- כל המשתתפים נעמדים בטור.
- כל משתתף בתורו עושה צעד אחד.
- כאשר המשתתף נעמד על משבצת, עליו לומר את המילה הרשומה עליה.
- אם הצעד הוא נכון, המנחה אינו אומר דבר והמשתתף יכול לעשות צעד נוסף.
- אם הצעד אינו נכון, לדוגמה: המשתתף דרך על "הבנה", המנחה אומר "ביפ" והמשתתף חוזר לסוף הטור.
- המשתתף הבא חוזר על הצעדים שהתבררו למשתתף הקודם כנכונים, וחוזר על המושגים בקול רם. לפני המשבצת שבה טעה המשתתף הקודם, הוא מנסה למצוא נתיב אחר.
- כשאחד המשתתפים מצליח להשלים את המסלול, המנחה אומר שהמשתתף יצא מהמסלול, ועל כל יתר המשתתפים ללכת באותו המסלול במהירות המרבית ולחזור בקול על המושגים: "חיבור - אהבה - יחד - ערבות - משפחה".

אפשרויות לגיוון

- לכתוב במשבצות אותיות במקום מילים, ובסוף המבוך תיבנה מילה, או לבנות מסלול שבסופו המילים ירכיבו משפט.
- במקום מילים, ניתן לכתוב בכל משבצת תרגיל בחשבון, ומי שהגיע למשבצת אומר את התרגיל ואת התוצאה, וכך זוכרים את המשבצות הנכונות.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

זרם של אהבה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור שיתוף פעולה וקרבה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים מתיישבים במעגל על הברכיים, שתי הידיים מונחות קדימה. מניחים את יד שמאל מצדה של יד ימין של המשתתף שלצידם.
- המשתתף שנבחר להתחיל מכֶּה ברצפה באחת מידיו.
- המשתתף שמימינו צריך להכות ברצפה עם היד שצמודה לזו של הראשון.
- כך המשתתפים ממשיכים בסבב של "זרם", שבו כל יד ממשיכה את היד שקדמה לה עם מכה על הרצפה.
- אם אחד המשתתפים מכה ברצפה פעמיים, משנים את כיוון הזרם.

אפשרות לגיוון

משחקים את המשחק כאשר המשתתפים יושבים במעגל ומניחים ידיים על הרגליים בהצלבה, יד ימין על רגל שמאל ולהיפך.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

ערבות הדדית

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור שיתוף פעולה ואמון בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים נעמדים במעגל, כך שהכתפיים נוגעות זו בזו, עם ידיים וכפות ידיים ישרות לפנים.
- משתתף אחד נכנס למרכז המעגל, עוצם עיניים ומחבק את עצמו בכתפיים.
- כשכל המשתתפים מוכנים, המשתתף מפיל את עצמו לאחד הצדדים, רגליו חייבות להישאר באותה הנקודה.
- המשתתפים האחרים נעזרים בידיים כדי למנוע ממנו ליפול ולהחזירו תמיד למרכז.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

לתת אמון

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור שיתוף פעולה ואמון בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- מעמידים כיסא ומולו על הרצפה מזרן או שניים, כך שהכיסא פונה למזרנים.
- 4 זוגות עומדים זה מול זה מצדי המזרן ואוחזים ידיים בהצלבה, ימין לימין ושמאל לשמאל.
- משתתף אחד נעמד על הכיסא עם הגב למשתתפים, ידיו משולבות על החזה והוא מפיל את עצמו לאחור, לידיהם של המשתתפים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

ישיבת חברים

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור שיתוף פעולה ואמון בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים נעמדים בזה אחר זה במעגל, פנים אל גב.
- בקריאה של המנחה "רק ביחד" או בספירת "3-2-1" המשתתפים מתיישבים לאחור, כל משתתף על ברכיו של המשתתף שמאחוריו.
- שרים שיר בישיבה או סופרים עד 20.
- המשתתפים נעמדים יחד בלי ליפול.

הערה

כדי למנוע רגישויות בקרב מבוגרים, ניתן ליצור זוגות של בנים ובנות בנפרד.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

יחד עד ליעד

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור שיתוף פעולה ואמון בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים נעמדים בטור אחד אחרי השני.
- המשתתפים קובעים מטרה שאליה צריכים להגיע או מסלול שבו יש ללכת, רצוי לא רחוק מדי.
- המשתתף השני מניח יד ימין על כתף ימין של המשתתף הראשון, ואוחז עם יד שמאל ברגל שמאל של המשתתף הראשון.
- המשתתף השלישי מניח יד שמאל על כתף שמאל של המשתתף השני, ואוחז עם יד ימין ברגל ימין של המשתתף השני.
- כך לסירוגין עד סוף הטור.
- המשתתפים משתדלים למצוא את האיזון.
- המשתתפים קופצים יחד עד ליעד.
- אין לעזוב ידיים או רגליים בדרך.

אפשרות לגיוון

- לחזור אל נקודת ההתחלה ולהחליף את האחיזה.
- המשתתף השני מניח יד שמאל על כתף שמאל של המשתתף הראשון, ואוחז עם יד ימין ברגל ימין של המשתתף הראשון, וכן הלאה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

ג'ויסטיק אנושי

קהל היעד:

קבוצה עד 6 משתתפים.

מטרת המשחק:

ליצור שיתוף פעולה ומצב רוח טוב בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים נעמדים בטור מול שולחן.
- מניחים מטבע על השולחן.
- כל המשתתפים עוצמים עיניים פרט למשתתף האחרון בטור, הוא המכוון.
- המשתתפים סוגרים את הידיים לאגרופים ומרימים את האגודל.
- אוחזים זה בזה באמצעות האגודלים.
- למשתתף הראשון בשורה יד פנויה כדי לגעת באגודלו במטבע.
- המכוון מכוון את האגודל של המשתתף שלפניו, כמו ג'ויסטיק, כך שיוביל את המשתתף הראשון לגעת במטבע.
- כל משתתף ממשיך את אותה התנועה עד לראשון.
- ממשיכים עד שהראשון נוגע במטבע.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

משחילים את העט

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור שיתוף פעולה ומצב רוח טוב בין המשתתפים.

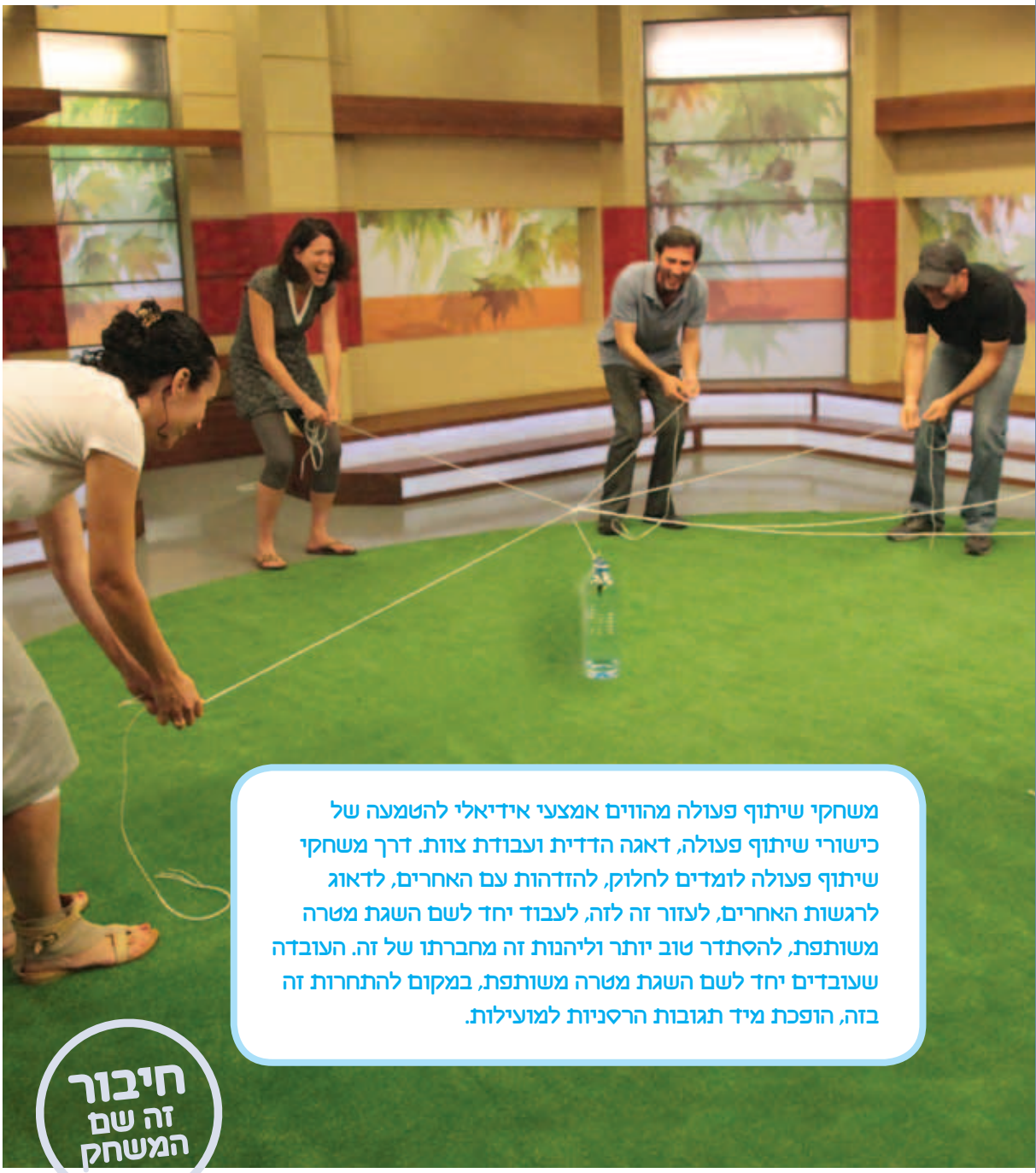
מהלך המשחק:

- קושרים לעט מספר חבלים דקים.
- מניחים בקבוק ריק במרכז והמשתתפים נעמדים סביבו במעגל.
- כל משתתף מחזיק בחבל.
- המשתתפים מחליטים יחד איך למשוך בחוטים כך שהעט ייכנס לתוך הבקבוק.
- בסיום המשחק ניתן לדון בחוויות המשתתפים.

להגברת הקושי

- המשתתפים מנסים להשחיל את העט בעיניים עצומות, כאשר רק המנחה רואה ומכוון את כולם.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



משחקי שיתוף פעולה מהווים אמצעי אידיאלי להטמעה של כישורי שיתוף פעולה, דאגה הדדית ועבודת צוות. דרך משחקי שיתוף פעולה לומדים לחלוק, להזדהות עם האחרים, לדאוג לרגשות האחרים, לעזור זה לזה, לעבוד יחד לשם השגת מטרה משותפת, להסתדר טוב יותר וליהנות זה מחברתו של זה. העובדה שעובדים יחד לשם השגת מטרה משותפת, במקום להתחרות זה בזה, הופכת מיד תגובות הרסניות למועילות.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

השולחן העגול

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לשתף ולחלוק בניסיון האישי, ליצור תחושת אמפתיה וקרבה בין המשתתפים ולבנות את הקשר ביניהם.

מהלך המשחק:

- השתתפים יושבים במעגל.
- מגדירים נושא לדיון.
- כל משתתף כותב בעיה על פתק. ניתן לכתוב מספר בעיות, אחת על כל פתק.
- המשתתפים הופכים את כל הפתקים על השולחן ומערבבים.
- כל משתתף בתורו מרים פתק, מציע פתרון או ממחיש באמצעות דוגמה איך הוא מתמודד עם אותה הבעיה.
- המשתתפים האחרים יכולים לתרום מניסיונם האישי.
- ניתן לבצע יותר מסבב אחד, לפי הצורך.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

מומלץ לנסות לבנות משחקים, שמהם כל אחד יראה שהוא לא מצליח בלי האחרים, שבלעדיהם הוא לא יכול להשיג דבר, שלבד הוא חלש, לבד הוא קטן, לבד הוא לא מסוגל. כמו משחק כדורגל, שבו יש אמנם תחרות גדולה, אבל בכל זאת, זה משחק שבו כולם תלויים בכולם. לאט לאט, אנשים יתחנכו מהדוגמאות האלה, יתחילו לראות עד כמה הם זקוקים לחברה, ועד כמה חברה טובה יכולה להועיל להם, אם הם יהיו טובים כלפיה.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

חוש מישוש קבוצתי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

שיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

- בוחרים מספר חפצים, כמחצית ממספר המשתתפים.
- מניחים את החפצים בקופסה אטומה עם חור.
- כל משתתף בתורו מכניס יד לתוך הקופסה וממשש את החפצים שנמצאים בתוכה.
- לאחר שכל המשתתפים מישוש את החפצים, מציגים למשתתפים את החפצים והמנחה מוסיף חפץ אחד שלא היה עם כל החפצים בקופסה.
- על המשתתפים להחליט יחד מהו החפץ שלא היה בקופסה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

בית דפוס

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

להצליח להעביר יחד, במדויק ובשלמות ציור שמצויר על גב המשתתפים, מהמשתתף הראשון ועד לאחרון.

מהלך המשחק:

- המשתתפים נעמדים בטור, פנים אל גב.
- המשתתף האחרון בשורה, אשר לפניו לא עומד אף משתתף, מחזיק בידו דף ועט.
- המשתתף הראשון בשורה, מצייר ציור על גבו של המשתתף שלפניו.
- כך עובר הציור מגב לגב, עד שהמשתתף האחרון מצייר את הציור על הדף.
- אין לדבר ולנחש במילים מהו הציור.
- בפעמים הראשונות יש להשתמש בסמלים פשוטים, מספרים או אותיות, ורק לאחר מכן להתקדם לציורים מורכבים יותר.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

לא מתוך כפייה ילמד הנער, אלא מתוך משחק.
חיבור
זה שם
המשחק

מראה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לפעול כגוף אחד.

מהלך המשחק:

שלב 1

- המשתתפים מתחלקים לזוגות.
- על כל זוג לבצע יחד תנועות מושלמות מבלי לדבר ביניהם.
- מהצד המשתתפים צריכים להיראות כאילו אחד הוא המראה של השני.
- על התנועה להיות רציפה, ללא עצירות.
- כל משתתף יכול לשנות את התנועה מתי שהוא רוצה, אך חייבים לבצע את התנועה יחד.

שלב 2

- המשתתפים מבצעים את אותו התרגיל ברביעיות.

שלב 3

- כל המשתתפים יחד מבצעים את התרגיל.
- ניתן להוסיף שיר.
- ניתן לדון בחוויות המשתתפים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

פלונטר

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

גיבוש והרגשת יחד.

מהלך המשחק:

- המשתתפים נעמדים במעגל ושולחים ידיים קדימה.
- כל משתתף אוחז עם יד ימין שלו יד שמאל של משתתף אחר במעגל, אך לא מישהו שלידו, ועם יד שמאל יד ימין של משתתף אחר.
- כעת כל המשתתפים מחוברים במעגל, אך הוא מסובך ומפותל.
- על המשתתפים להתיר את "הקשר" (הפלונטר) שנוצר ביניהם, וליצור מעגל רגיל ללא קשרים.
- אין לעזוב ידיים עד להתרת הקשר.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

נהר המחמאות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות ויצירת קרבה בין המשתתפים.

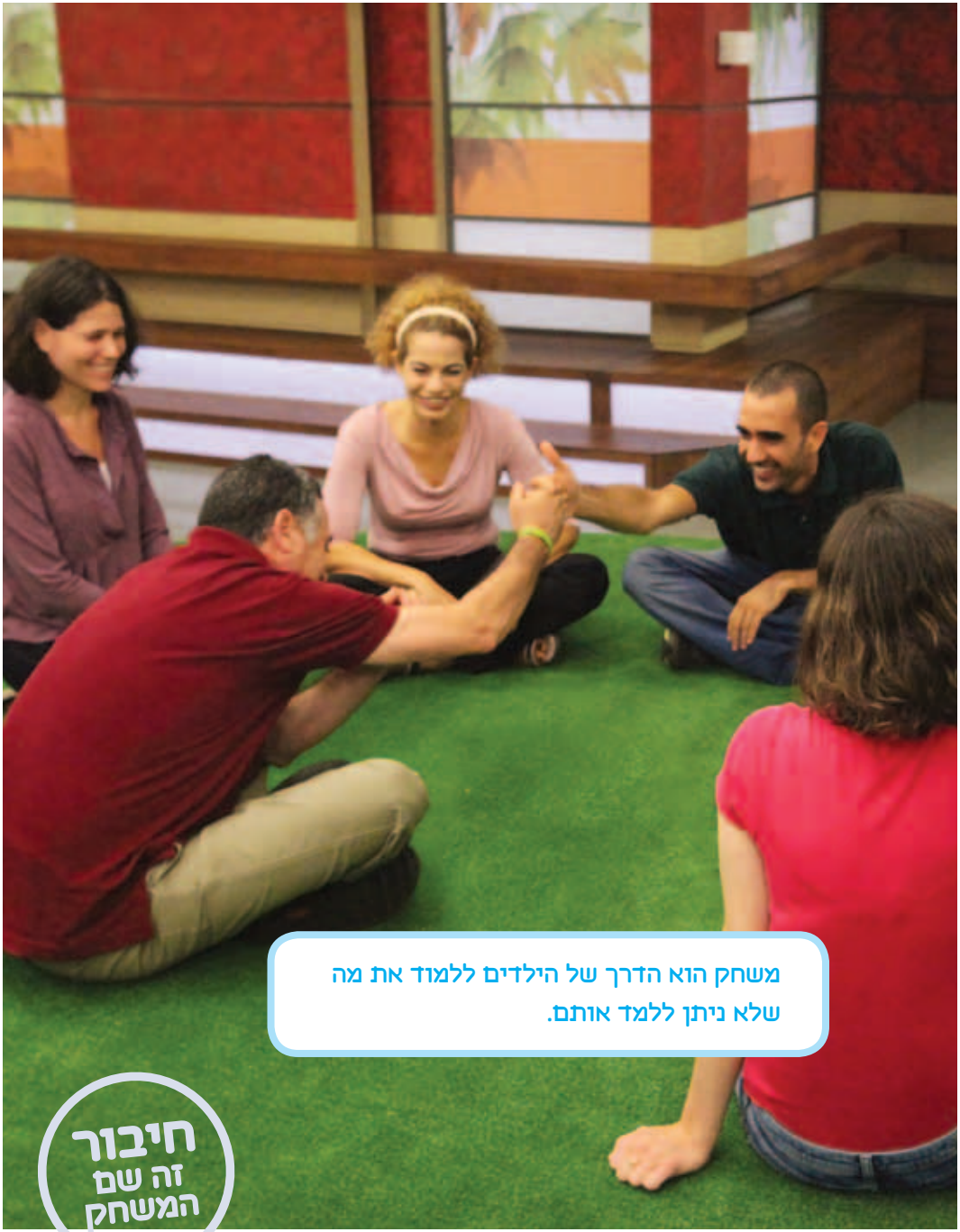
מהלך המשחק:

- כל משתתף נותן מחמאה למשתתף אחד, לכמה משתתפים או לכל המשתתפים.
לדוגמה: לאחר שכל המשתתפים סיימו לבצע פעילות משותפת, המשתתפים יכולים לשחק במשחק קצר של "לייקים".
- כל משתתף ייתן מחמאה לשאר המשתתפים או למשתתף מסוים על ההשתתפות שלו במשימה המשותפת, על התרומה שלו ועוד.
- בקבוצות מגובשות בעלות היסטוריה משותפת, ואם יש זמן רצוי לעבור בין כל המשתתפים, כדאי לעשות סבב ולתת לכל משתתף לדבר בשבח המשתתף שכרגע מקבל מחמאות.

אפשרות לגיוון

- ניתן לשחק בזוגות - יושבים זה מול זה על כיסאות. ברכיים נוגעות זו בזו.
- במשך 3 דקות אחד מבני הזוג נותן מחמאות ומספר לבן זוגו מה הוא אוהב בו, ולאחר מכן מתחלפים.
- למשתתף שמקבל את המחמאות אין לדבר או להגיב. רצוי לא לשלב ידיים.
- אין לדבר בציניות או להגיד "אבל..." - רק מחמאות, בלי הצעות לשיפור.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



משחק הוא הדרך של הילדים ללמוד את מה שלא ניתן ללמד אותם.

חיבור זה שם המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

זחל בלונים

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

גיבוש ויצירת קרבה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מנפח בלון. המשתתפים נעמדים בטור
- כל משתתף מניח את הבלון שלו בין הבטן שלו והגב של המשתתף שלפניו.
- המשתתף הראשון בטור יכול להחזיק את הבלון בידו.
- קובעים יעד או מסלול מראש, וכל המשתתפים מנסים להגיע אל היעד מבלי להפיל את הבלונים.
- אין למשתתפים לגעת בבלונים עם הידיים.
- בכל פעם שנופל בלון, מתחילים מהתחלה.
- אי אפשר להתפצל למספר זחלים, כל המשתתפים חייבים להישאר מחוברים יחד כל הזמן.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

כולנו רדיו

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

גיבוש ויצירת קרבה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- על המשתתפים לבחור שיר מסוים ואת מנהל הרדיו.
- מנהל הרדיו שולט על השירים בעזרת תנועת כפתור רדיו דמיוני באוויר.
- כשהוא מסובב את ידו לכיוון אחד הוא מדליק או מגביר את הרדיו, וכאשר הוא מסובב את ידו לכיוון אחר הוא מנמיך או מכבה את הרדיו.
- על המשתתפים להצליח לשיר יחד, למרות ה"הפרעות" שמנהל הרדיו עושה.
- רצוי להשתיק את הרדיו לזמנים ארוכים ולעלות לוליום גבוה בבת אחת.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

שומרים על האיזון

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

שיתוף פעולה ועבודת צוות.

מהלך המשחק:

- המשתתפים מניחים גולה על כוס חד פעמית הפוכה, ואת הכוס על בנדנה.
- כל המשתתפים מחזיקים בקצוות הבנדנה.
- על המשתתפים להצליח להגיע לנקודה מרוחקת מבלי שהגולה תיפול.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

כל אחד הוא מיוחד

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לסכם דיון, או להציג את המשתתפים או נושא כלשהו בצורה כיפית ומחברת.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

מהלך המשחק:

- מכינים רשימת הנחיות על פתקים, הנחיה אחת לכל פתק, לדוגמה:
  "ב-12 מילים בדיוק".
  "להתחיל באות א' ולסיים באות ת'.
  "בחרוזים".
  "על ידי שיר או שורה משיר ידוע".
  "כסיפור ילדים קצרצר".
  "עם המילים: בננה, תפוז ותפוח".
  "במהירות שיא, עליך לדבר מהר, מהר, מהר".
  "עם המילים: יחד, כולנו, שיתוף פעולה".
  "בחיוך ענק ורצוי עם בדיחה".
  "תוך העצמה של אחד המשתתפים".
  "תוך שימוש במילה "אהבה" 5 פעמים".
  "כפי שילדך / ילדתך / אימך היו עושים זאת".
  "בקצב דיבור מתגבר".
  "במוזיקה של שיר ידוע".
  "הפוך, מהסוף להתחלה".
  "על ידי שאלות".
  "כמו מדריך טיולים שמתאר מה אנחנו עוברים בטיול".
- מכניסים את הפתקים לכובע או לסלסלה ונותנים לכל משתתף לשלוף פתק.
- מתחילים סבב שבו כל משתתף מסכם או מציג את הנושא על פי ההנחיה שקיבל.
- אם המשתתפים יצירתיים, ניתן לתת לכל משתתף להמציא הנחיה עבור המשתתף שלידו ללא צורך בפתקים.
- ניתן לתת למשתתפים האחרים לנחש מהי ההנחיה שקיבל כל משתתף.

הערה

מתאים לחיבור המשתתפים בפתיחה או בסיכום מפגש, שיעור או ישיבת עבודה.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

סופרים עד עשר

קהל היעד:

קבוצה עד 7 משתתפים.

מטרת המשחק:

גיבוש וחיבור.

מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים או יושבים במעגל.
- על המשתתפים להצליח לספור יחד עד 10.
- המשתתפים "זורקים" לחלל האוויר מספרים רצופים מ-1 עד 10 ללא תכנון מקדים ביניהם. אם שני משתתפים אומרים יחד את אותו המספר, מתחילים מהתחלה.
- אם המשתתפים מצליחים להגיע עד 10, מנסים להגיע עד 20 או יותר... לכל משתתף מותר לומר רק מספר אחד בכל פעם.
- אין ליצור סדר כלשהו לאמירת המספרים, לדוגמה: על פי הגיל, על פי סדר העמידה, על פי הגובה ועוד.
- אין לעשות סימנים זה לזה.

אפשרות לגיוון

ניתן לבצע את המשחק גם עם מילים:

- כל משתתף אומר מילה לפי סדר ה"א-ב", כשהמטרה לבנות משפט בעל משמעות.
- אין לאותו משתתף לומר שתי מילים.
- אם המשתתפים אומרים מילה יחד, מתחילים מחדש.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

אוֹלֶהה

קהל היעד:

קבוצה עד 7 משתתפים.

מטרת המשחק:

חיבור, תיאום וגיבוש.

מהלך המשחק:

- המשתתפים נעמדים במעגל קרוב. כל משתתף מיישר את ידיו ומצמיד אותן לצדי הגוף.
- על המשתתפים להצליח יחד לשים את כפות ידיהם במרכז המעגל.
- כל משתתף שולח יד אחת בכל פעם אל מרכז המעגל.
- אין להתנגש ביד של משתתף אחר, כלומר, ששני משתתפים ישלחו יד בו-זמנית.
- אם שני משתתפים שלחו את ידיהם בו-זמנית למרכז המעגל, מתחילים מחדש.
- כשכל הידיים מתוחות ומחוברות במרכז המעגל, המשתתפים אומרים יחד בקול גדול "אוֹלֶה".
- אין לדבר ואין לעשות סימנים זה לזה.
- אין למשתתף לשלוח יד שנייה מיד לאחר הראשונה.
- אין ליצור סדר כלשהו לשליחת הידיים, לדוגמה: לפי סדר העמידה, על פי הגיל, על פי הגובה ועוד.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

ה-"אההה" הארוך ביותר

קהל היעד:

קבוצה עד 7 משתתפים.

מטרת המשחק:

חיבור, תיאום וגיבוש.

מהלך המשחק:

- המשתתפים נעמדים במעגל. על המשתתפים להצליח ליצור יחד את צעקת ה-"אההה" הארוכה ביותר.
- המשתתף הראשון מתחיל לצעוק את ה-"אההה" הארוך ביותר שביכולתו, עד שכמעט ונגמר לו האוויר.
- המשתתף הבא אחריו ממשיך את צעקתו של המשתתף הראשון, רגע לפני שנגמר למשתתף הראשון האוויר.
- כך ממשיכים הלאה לפי הסדר ומנסים לצעוק את ה-"אההה" הארוך ביותר.
- יש למדוד זמן ולנסות לשפר את משך הביצוע בכל פעם.
- אין לשני משתתפים לצעוק יחד. ברגע שהמשתתף הבא מתחיל לצעוק, על המשתתף הקודם להפסיק מיד.
- אם הצעקה נקטעה, מתחילים מחדש.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

חישוק במעגל

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

חיבור וגיבוש.

מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים במעגל ומחזיקים ידיים.
- על המשתתפים להעביר חישוק בין כולם מבלי לעזוב ידיים.
- המשתתף שמתחיל משחיל על ידו חישוק ומנסה להעביר אותו הלאה למשתתף שלצידו מבלי לנתק את אחיזת הידיים.
- כך ממשיכים עד שהחישוק עובר אצל כל המשתתפים.
- אם המשתתפים מצליחים, מנסים שוב, והפעם כמה שיותר מהר.
- אם בטעות המשתתפים עוזבים ידיים והחישוק נופל, מתחילים מחדש.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

מקושרים

קהל היעד:

קבוצה מעל 5 משתתפים.

מטרת המשחק:

היכרות, שיתוף פעולה ויצירת אווירה שמחה.

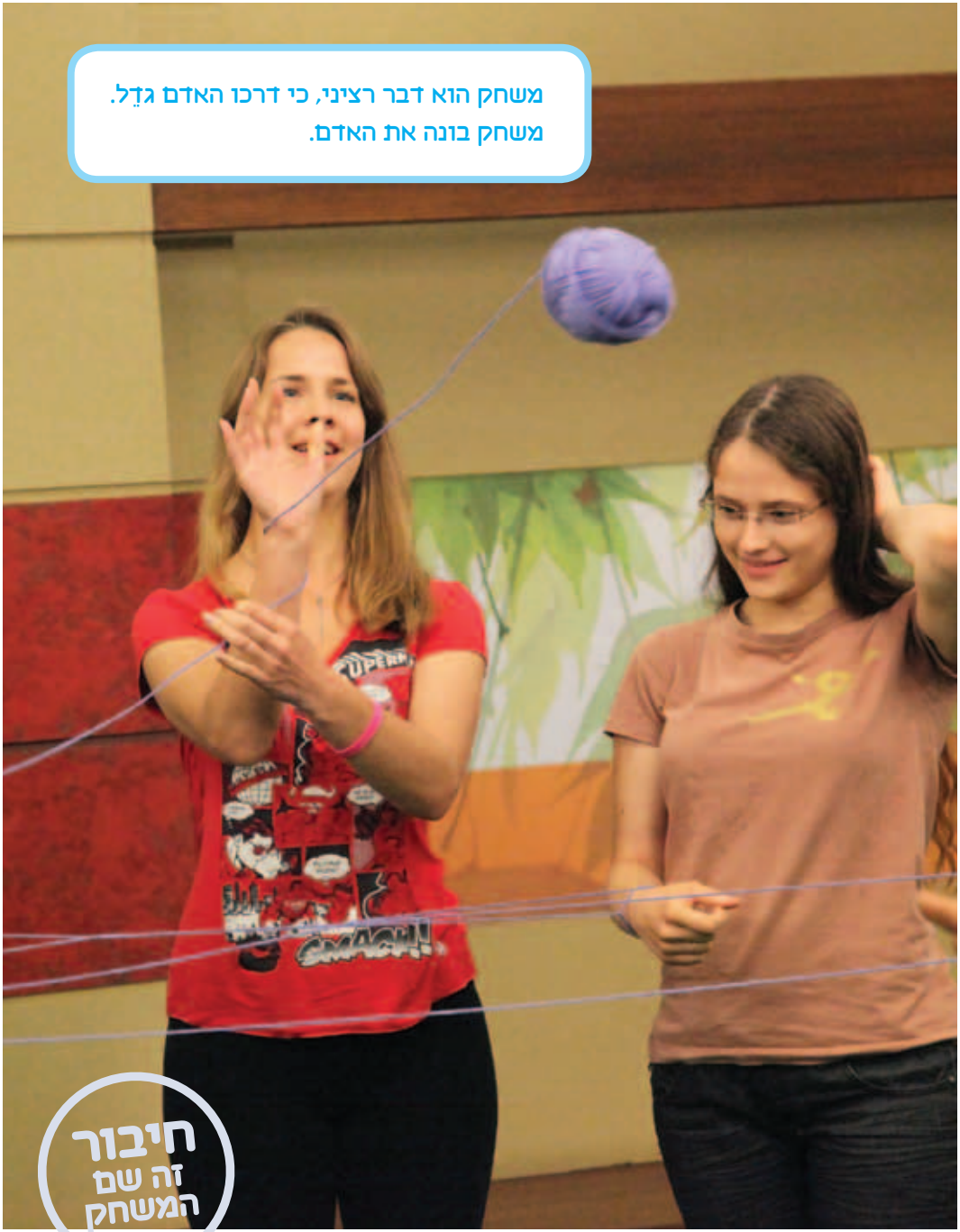
מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים במעגל.
- המשתתף הראשון מחזיק כדור צמר וקושר את קצה החוט ליד שלו.
- הוא אומר את שמו ואת הדבר שהוא הכי אוהב בעולם, וזורק את הכדור למשתתף אחר.
- גם המשתתף השני אומר את שמו ואת הדבר שהוא הכי אוהב בעולם, קושר את המשך החוט לידו ומוסר את הכדור הלאה.
- לאחר שכל אחד מהמשתתפים קיבל את כדור הצמר, אמר את דבריו ונקשר בחוט הצמר, נוצרה רשת שעל כל המשתתפים להתירה.
- כדי להתיר את הרשת המשתתפים מתחילים להחזיר את הכדור בסדר הפוך - מהמשתתף האחרון אל הראשון.
- הפעם כל משתתף אומר משהו טוב על המשתתף שהוא מוסר לו את הכדור.
- כאשר כדור הצמר מגיע אל המשתתף הראשון הוא אומר משהו טוב על כל המשתתפים.

אפשרות לגיוון

- המשתתף האחרון שמקבל את כדור הצמר אומר את שמו ואת הדבר שהוא הכי אוהב בעולם ומוסר חזרה למשתתף הראשון, אשר קושר את קצה החוט שנשאר בידו לקצה החוט שקיבל עתה.
- בשלב זה המשתתפים נמצאים במצב "פלונטר" (קשר), אותו הם צריכים להתיר למעגל מבלי להתיר את החוט.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



משחק הוא דבר רציני, כי דרכו האדם גדֵל.
משחק בונה את האדם.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

צפיפות אוכלוסין

קהל היעד:

קבוצה מעל 5 משתתפים.

מטרת המשחק:

ליצור אווירה שמחה ושיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

- המשתתפים מסדרים כיסאות במעגל עם הפנים כלפי חוץ.
- כל משתתף עומד על כיסא.
- המשתתפים מתחילים ללכת על הכיסאות בכיוון אחד.
- בכל סיבוב מוציאים כיסא אחד, וכל המשתתפים צריכה להסתדר בלעדיו.
- על המשתתפים להמשיך לעמוד על מספר כסאות קטן ככל האפשר.
- אם אחד המשתתפים נופל, מתחילים מחדש.
- ניתן לסדר את הכיסאות גם בשורה - הכיסאות יכולים לפנות לאותו כיוון או לכיוונים מנוגדים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

מעגל מתהפך

קהל היעד:

קבוצה מעל 5 משתתפים.

מטרת המשחק:

ליצור אווירה שמחה ושיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים במעגל עם הפנים כלפי פְּנים ואוחזים ידיים.
- על המשתתפים להתהפך כך שהפנים של כולם יפנו כלפי חוץ, מבלי לנתק ידיים.

טיפ

דרך מהירה לפתור את הבעיה היא, שכל המשתתפים יעברו תחת ידיו של זוג מסוים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

שיתוף פעולה ואכפתיות הם מיומנויות חיוניות בכדי לחיות חיים מלאי שמחה. רוב הדברים שאנחנו עושים בחיים כרוכים באינטראקציה עם אנשים אחרים. תחשוב על החיים שלך עם אנשים אחרים, בבית, בבית הספר, בעבודה, במשחק, במערכות יחסים... כאשר החיים שלך עם אחרים פחות שמחים ופחות פרודוקטיביים, זה ככל הנראה כאשר אותם אנשים לא אכפתיים, לא מקשיבים, לא משתפים פעולה ולא זוכים ליחס של כבוד.

משחקי גיבוש וחיבור

מעלית

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

להמחיש את החשיבות של שיתוף הפעולה בין כל המשתתפים למען ההצלחה הכללית.

מהלך המשחק:

- המשתתפים יושבים במעגל על הרצפה כאשר ידיהם משולבות ופניהם כלפי חוץ.
- על המשתתפים לעבור יחד מישיבה לעמידה.
- רצוי להתחיל קודם בזוגות, אחר כך בשלשות, ברביעיות וכן הלאה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

צורות משותפות

קהל היעד:

קבוצה מעל 5 משתתפים.

מטרת המשחק:

לתרגל תכנון משותף ועבודת צוות.

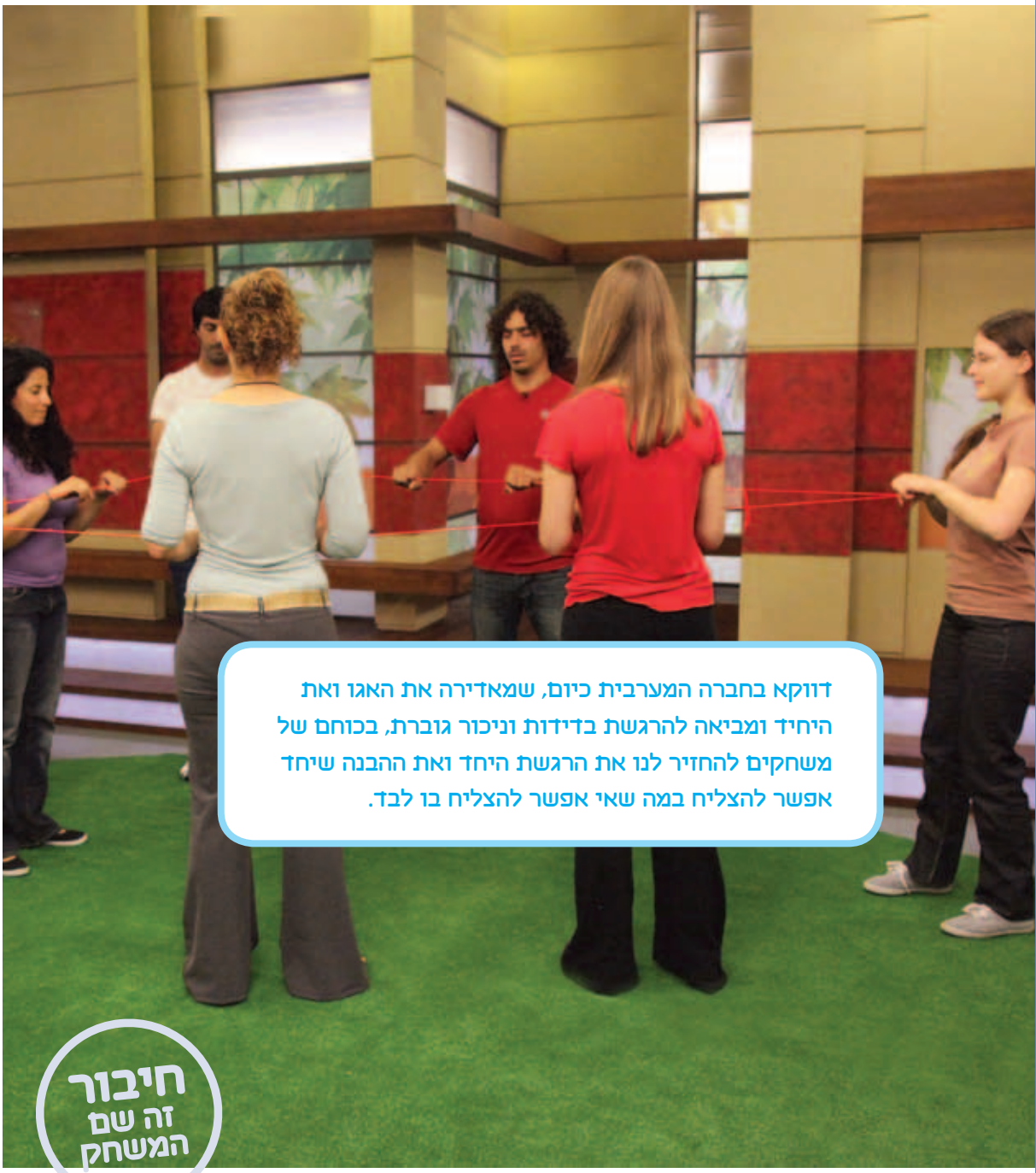
מהלך המשחק:

- קושרים חבל באורך חמישה מטר, כך שתיווצר לולאה גדולה.
- המשתתפים נעמדים במעגל מסביב לחבל.
- כל משתתף אוחז בחבל באמצעות שתי אצבעות, אחת מכל יד.
- כעת עוצמים עיניים.
- על כל המשתתפים ליצור צורה מסוימת מהחבל, לדוגמה: עיגול, מלבן, ריבוע, משולש.
- כשהמשתתפים מרגישים שהצליחו ליצור את הצורה, פוקחים עיניים.
- מותר לדבר בזמן המשחק. יש לנסות לשפר ביצועים ביחס לזמן.

להגברת הקושי

מותר למשתתפים לדבר רק בזמן התכנון ולא בזמן הבנייה של הצורה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



דווקא בחברה המערבית כיום, שמאדירה את האגו ואת היחיד ומביאה להרגשת בדידות וניכור גוברת, בכוחם של משחקים להחזיר לנו את הרגשת היחד ואת ההבנה שיחד אפשר להצליח במה שאי אפשר להצליח בו לבד.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

חלקים של השלם

קהל היעד:

קבוצה מעל 5 משתתפים.

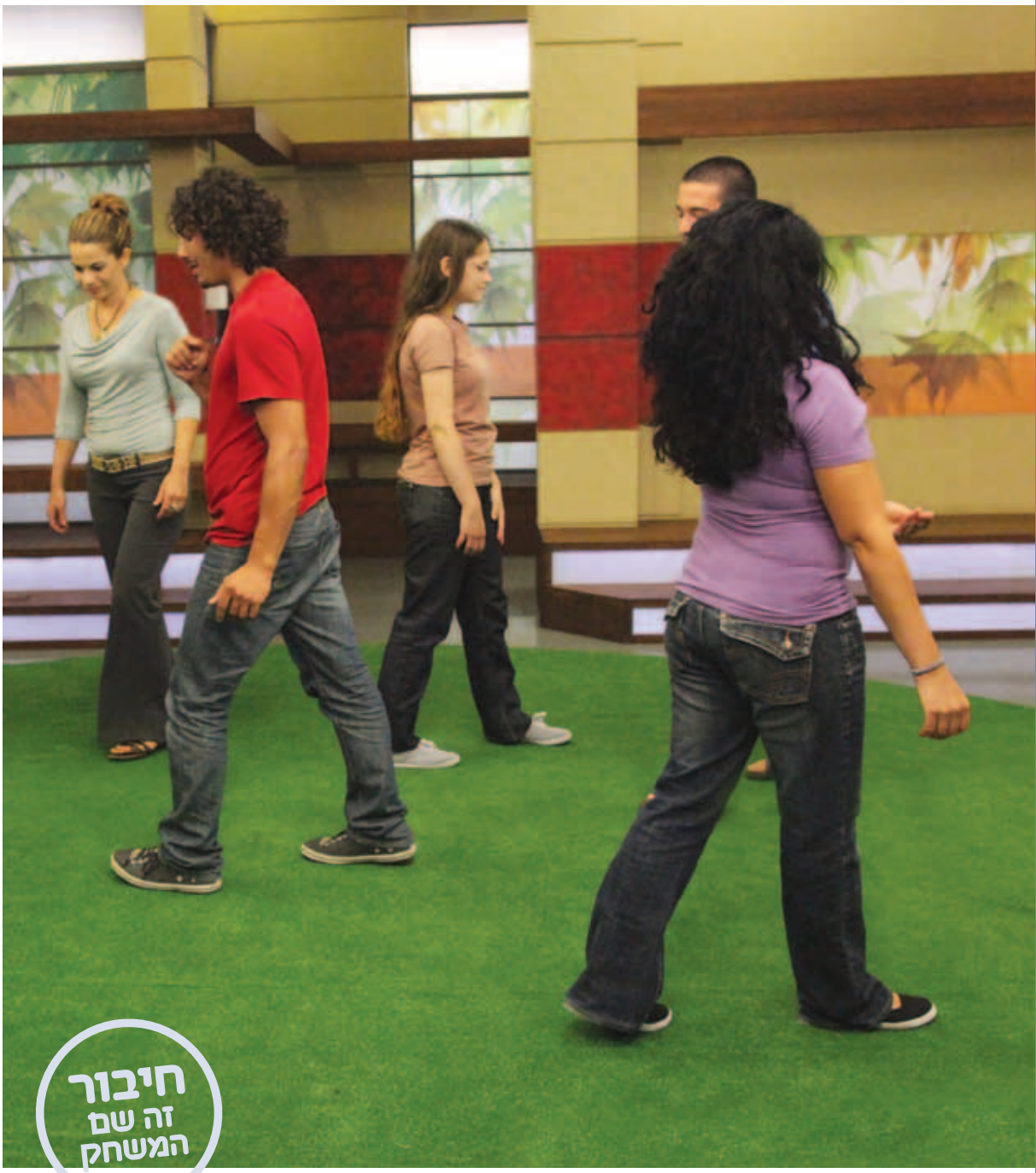
מטרת המשחק:

תיאום ושיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מתחיל להתהלך במרחב החדר ולשחזר בראשו את כל הרגעים המשמעותיים שהיו לו השבוע, או כל דבר אחר שיסיח את דעתו.
- המנחה מבקש מכולם לעצור ולעצום עיניים.
- כעת, על כל המשתתפים ליצור בעיניים עצומות מעגל עם ידיים אוחזות.
- ברגע שהמשתתפים מרגישים שכולם במעגל אומרים "אחד" ופותחים עיניים.
- אם לא נוצר מעגל בפועל, המשתתפים מנסים שוב.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

הקוד

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

שיתוף פעולה ועבודת צוות.

מהלך המשחק:

- מכינים 30 כרטיסיות, גודל מומלץ 15x15 ס"מ.
- עליהן כותבים מספרים מ-1 עד 30, מומלץ לכתוב בכתב גדול ובולט שאפשר לראות מרחוק.
- תוחמים מרובע ששטחו 4 מ"ר.
- בשטח המוגדר מפזרים את הכרטיסיות (מספרי הקוד).
- כל המשתתפים נעמדים מסביב לשטח המסומן.
- מטרת המשחק היא לגעת במספרים בסדר יורד, מ-30 עד 1, במהירות המרבית ובזמן מינימלי.
- אין לשני משתתפים להיכנס בו-זמנית אל המתחם.
- החל מהפעם השנייה, ניתן לתת למשתתפים זמן לתכנן כיצד לבצע את המשימה.

טיפ

דרך מהירה לפתור את הבעיה היא, שכל משתתף יזכור את המיקום של זוג מספרים עוקבים ויהיה אחראי לגעת בהם בזמן הנכון.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

מחברים אגודלים

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור קרבה בין המשתתפים, שיתוף פעולה והנאה.

מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים במעגל ושולחים שתי ידיים קדימה למרכז המעגל (ניתן לשחק גם עם יד אחת ימין או שמאל).
- כל משתתף מאגרף את כף יד ימין מעל כף יד שמאל, מלבד האגודלים, שנשארים מחוץ לאגרוף.
- כל משתתף אוחז את אגודל שמאל ביד ימין ומפנה את אגודל ימין למשתתף שמימנו.
- בידו השמאלית המשתתף יאחז באגודל ימין שיקבל מהמשתתף שמשמאלו.
- כל אגודל ימין אחוז ביד של משתתף אחר, וכל אגודל שמאל אחוז ביד ימין של אותו המשתתף.
- כל הידיים משמשות כתקע ושקע, והחיבור ביניהן יוצר מעגל קטן.
- בעזרת מעגל הידיים מרימים המשתתפים מהשולחן כוס מלאה במים, ומעבירים אותה יחד לשולחן אחר.
- אין לשפוך את המים ואין לעזוב ידיים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי גיבוש וחיבור

לול תרנגולים

קהל היעד:

קבוצה - מתאים בעיקר לילדים.

מטרת המשחק:

ליצור קרבה והרגשה של תלות הדדית בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- כולם עומדים במעגל צפוף כגוש אחד, על רגל אחת ובידיים משולבות.
- מגדירים יחד יעד מסוים בחדר ואליו יש להגיע יחד כגוש אחד באמצעות קפיצות על רגל אחת.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

חלק שני

משחקי דיון

חלק שני - משחקי דיון

בהפרעת הקשב הגלובלית שבה אנו חיים, קשה מאוד להביא אנשים לדיון משותף ומעמיק הנוגע הן בפן הרגשי והן בפן האינטלקטואלי. לעיתים נדמה כי אנו שוכחים להקדיש תשומת לב לפעולות פשוטות כמו הקשבה מלאה, הבנת האחר ובניית הסכמה משותפת, ללא צורך בכל המסכים המתווכים והמפרידים בינינו.

מטרתו של משחק דיון היא ליצור את ההתנסות המקדימה שתעורר סוגים שונים של התנהגות או תגובות, אך חשוב מכל, ליצור את החוויה הרגשית והשכלית המשותפת שתשאב לתוכה את המשתתף, תבנה בו רצון לאינטראקציה ותפנה בו מקום לדיון המשותף.

בסופו של המשחק יתקיים דיון. מטרת כל דיון היא להעלות את המשתתפים לנקודת שיתוף וחיבור, לתובנה רגשית ושכלית גבוהה ופנימית יותר מזו שהיו יכולים להגיע אליה לבד.

כדי לקיים דיון מוצלח יש להקפיד על הכללים הבאים:

- דיון עורכים במעגל. במעגל כולנו שווים, כולם בהקשבה לכולם, לכל דעה ומחשבה יש מקום לביטוי.
- הדיון יאפשר לכל משתתף לבצע רפלקציה (התבוננות עצמית).
- הדיון יאפשר את הבנת השוני בינינו.
- הדיון יפתח בכל אחד מהמשתתפים יכולת להבין את האחר ולגלות אמפתיה כלפיו, לקבל אי הסכמות כהזדמנות לקרבה ולחיבור, שיובילו לפתרון הבעיה המשותפת שעליה דנים.

דמות המנחה:

- עליו לבוא ממקום של אהבה ולא ממקום של שליטה.
- עליו להכין את עצמו ולעבור בעצמו את כל התהליך ואת כל ההתנסויות שהוא עומד להעביר.
- עליו לשמור על מסגרת המשחק, הכללים והחוקים, וכן לגלות הבנה וסבלנות כלפי התהליך שעוברים המשתתפים.
- עליו לבנות סביבה שבה תיוולד ההסכמה המשותפת והרגשת החיבור.

משחקי דיון

מה כולם רוצים

קהל היעד:

קבוצה מעל 10 אנשים.

מטרת המשחק:

להבין שבאמצעות שיתוף פעולה מצליחים ונהנים יותר.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל פתק ובו כתובה פעולה כלשהי, לדוגמה: למצמץ 5 פעמים, לקפוץ על רגל אחת פעמיים, למחוא כף.
- עליו לגרום לכמה שיותר משתתפים לבצע את הפעולה שכתובה בפתק שקיבל, וזאת בתוך 3-4 דקות.
- אסור למשתתף להגיד בצורה ישירה מה כתוב בפתק.

מומלץ לקיים לאחר המשחק דיון, ולבחון מתי המשתתפים שיתפו פעולה ומתי לא, ומדוע.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי דיון

זרובבל

קהל היעד:

קבוצה מגיל 12 ומעלה.

מטרת המשחק:

להדגים כיצד בתוך סביבה תחרותית, "אשליית המיקוד" - כאשר אנו ממוקדים במטרה מסוימת, זה גורם למשתתפים לפספס את רוב הדברים סביבם.

מהלך המשחק:

- מעמידים כיסאות במעגל עם הפנים כלפי חוץ.
- מספר הכיסאות קטן ב-1 ממספר המשתתפים.
- המנחה מתחיל להקריא סיפור, וכולם הולכים סביב הכיסאות.
- כאשר הוא אומר "זרובבל" כל המשתתפים מנסים להתיישב על כיסא.
- משתתף שנשאר ללא כיסא עומד בצד וממשיך להסתכל.
- לאחר שיצא המשתתף, מוציאים כיסא נוסף, כך שתמיד יישאר כיסא אחד פחות ממספר המשתתפים.
- כך ממשיכים עד שנשארים שני משתתפים.
- כעת המנחה שואל את שני המשתתפים שנותרו, על מה היה הסיפור. סביר להניח שהם לא ידעו.
- ניתן לשאול גם את יתר המשתתפים על מה היה הסיפור.
- גם מי שיוצא מהמשחק, נשאר כביכול באווירת המשחק, כך שלמעשה כולם משתתפים כל הזמן.

מומלץ לקיים דיון לאחר המשחק ולברר האם אשליית המיקוד היא דבר חיובי או שלילי בחיים, האם מיקוד במטרה מסוימת תורם לנו.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

סיפורו של זרובבל

בבית הספר שבו למד **זרובבל** הנחילו שיטת חינוך אינטגרלית וייחודית ששינתה את חייהם של מורים, מאות הורים והמוני תלמידים, וביניהם **זרובבל**. השיטה חרתה בלב כל אדם ערך יחיד - והוא ערך החיבור והשיתוף.

זרובבל, שסבל מתחושת השפלה וכישלון בעקבות ציונים נמוכים יחסית לחברי כיתתו, הרגיש שחייו הפכו מאושרים כשהמורה בכיתתו שינה לפתע כיוון ולימד אותו ואת חבריו ליהנות ולהתמקד בתהליך עצמו. החוויה, הבירור המשותף עם החברים וההצלחה הקבוצתית נעשו עבור **זרובבל** וחבריו מדד להצלחה.

הציונים נשארו אמנם ככלי שרת בידי המורים למדידת הצלחת הכיתה, אבל היא כבר לא היוותה עבור **זרובבל** בסיס להערכה עצמית, לסיבה למצב רוח או לסיבה לפירוד בינו ובין החברים המוצלחים יותר. חייו השתנו - הוא כבר לא למד לשם שינון ידע וקבלת ציון. **זרובבל** נהנה מהתהליך שבכל שיעור. הוא וחבריו למדו יותר מהטעויות שעשו ומהדיון שהתקיים לאחר מכן. הם נהנו לשחק את מה שלמדו.

הוריו של **זרובבל** הופתעו לגלות מגמת עלייה מבטיחה בציוניו, וקבעו פגישה עם המורה והמנהל כדי לעמוד על טיב השינוי. בפגישה הודו ההורים למורה ואמרו לו בעיניים נוצצות, שבכל בוקר **זרובבל** קם בחדווה ובהתרגשות לבית הספר. הוא רוצה ללמוד ולגלות, הוא רוצה כבר לפגוש את חבריו ואת המורים שלו, מורים שהפכו לחברים, שהוא מרגיש קרוב אליהם ובטוח במחיצתם. המורה הוסיף ש**זרובבל** באמת השתנה מאוד, ומילד מופנם הוא החל להתבטא בכיתה, ליזום ולקחת על עצמו תפקידים ותורם רבות לחיבור בין חבריו. ההורים נאנחו בשמחה מהולה בצער והפטירו - אם רק היינו אנחנו גדלים ככה, איזה עולם היינו מכינים ל**זרובבל** שלנו...?

משחקי דיון

משולשים

קהל היעד:

קבוצה מגיל 12 ומעלה.

מטרת המשחק:

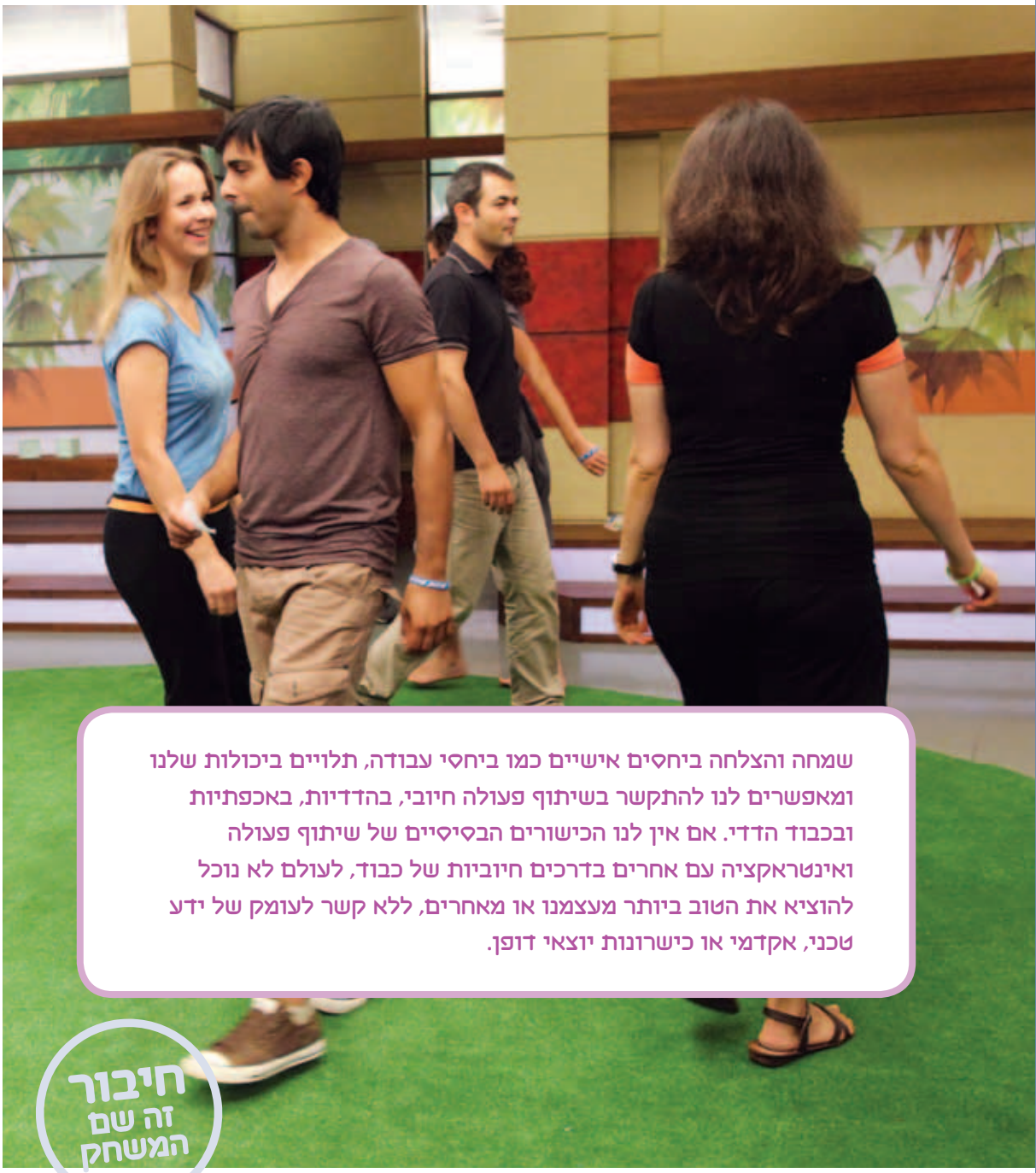
להמחיש את הקשר החזק בין כולנו.

מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים במעגל.
- כל משתתף בוחר שני משתתפים שהוא רוצה ליצור איתם משולש, ולא מגלה במי בחר, גם לא לשני המשתתפים שבחר בהם.
- לאחר שכל המשתתפים בחרו, המנחה נותן אות וכל משתתף מנסה ליצור משולש שווה שוקיים עם שני המשתתפים האחרים, כך שהמרחק מהמשתתף הראשון שבחר יהיה שווה למרחק שלו מהמשתתף השני שבחר.
- מכיוון שכל המשתתפים מנסים ליצור משולש, כולם נמצאים בתנועה עד שהמשולשים מתחילים להתייצב.
- אם אחד המשתתפים שבחרתי זז, עליי לזוז גם כן, כך שהמרחק שלי מכל אחד מהם יישאר זהה.
- לאחר שכל המשתתפים נעצרו במשולשים, מבקשים ממשתתף אחד לעבור לעמוד במקום אחר, לדוגמה: המשתתף הגבוה ביותר עובר לעמוד ליד המשתתף עם החולצה עם הפסים.
- כתוצאה מהשינוי של מיקומו של משתתף אחד בלבד, כולם מתחילים שוב לזוז כדי להתייצב מחדש במשולשים שווי שוקיים.

מומלץ לקיים לאחר המשחק דיון על התלות שלנו זה בזה, ועד כמה תנועה של גורם אחד משפיעה על כולם.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



שמחה והצלחה ביחסים אישיים כמו ביחסי עבודה, תלויים ביכולות שלנו ומאפשרים לנו להתקשר בשיתוף פעולה חיובי, בהדדיות, באכפתיות ובכבוד הדדי. אם אין לנו הכישורים הבסיסיים של שיתוף פעולה ואינטראקציה עם אחרים בדרכים חיוביות של כבוד, לעולם לא נוכל להוציא את הטוב ביותר מעצמנו או מאחרים, ללא קשר לעומק של ידע טכני, אקדמי או כישרונות יוצאי דופן.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי דיון

דריכות רגליים

קהל היעד:

קבוצה מגיל 18 ומעלה.

מטרת המשחק:

להדגים עד כמה אנו מושפעים מהסביבה התחרותית שבה אנו חיים.

מהלך המשחק:

- מטילים משימה על שני משתתפים אמיצים: על כל משתתף לדרוך על כפות הרגליים של המשתתף השני כמה שיותר פעמים במהלך 3 דקות.
- על פי רוב, המתנדבים מנסים להילחם זה בזה ואינם מצליחים לעמוד במשימה.

טיפ

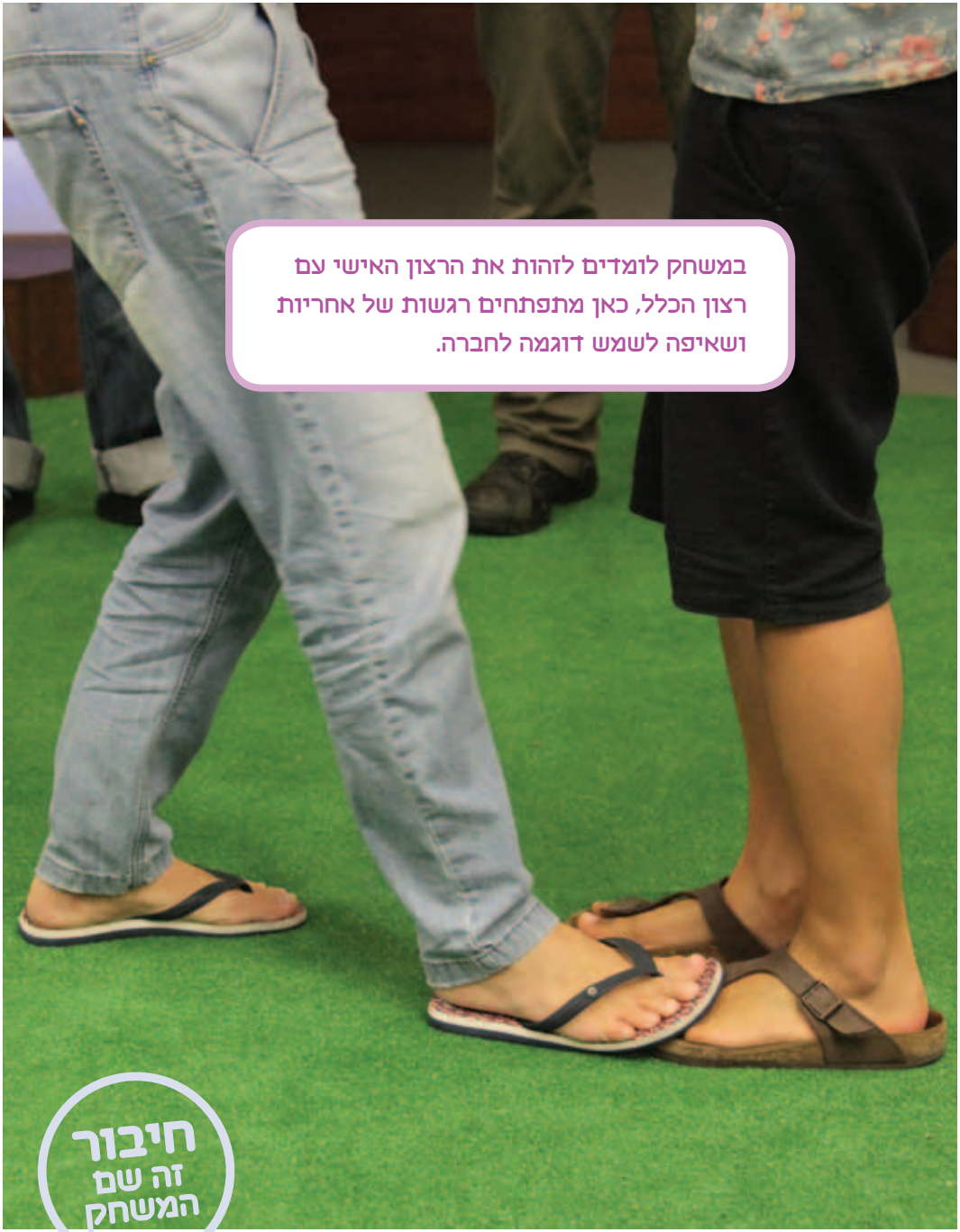
- הפיתרון טמון בכך שהמשתתפים ישתפו פעולה במקום להתחרות: משתתף אחד דורך על השני עם רגל אחת, והמשתתף השני דורך על האחד עם הרגל השנייה.
- אם המשתתפים לא הצליחו להגיע לפתרון במהלך המשחק, יש להסביר זאת לכולם בסופו.

מומלץ לקיים לאחר המשחק דיון ולבחון מדוע באופן אוטומטי אנחנו בוחרים להתחרות זה בזה במקום לפעול בשיתוף פעולה.

הערה

התלבטנו רבות האם לכלול משחק זה בספר. מצד אחד, מדובר במשחק שעלול לשמש דוגמה שלילית עבור ילדים. מצד שני, למשחק עוצמה רבה בהיותו מדגים עד כמה החברה שסביבנו מציבה אותנו בעמדת תחרות כוחנית כברירת מחדל לכל פעולה שלנו.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



במשחק לומדים לזהות את הרצון האישי עם רצון הכלל, כאן מתפתחים רגשות של אחריות ושאיפה לשמש דוגמה לחברה.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי דיון

בלונים באוויר

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

להמחיש עד כמה מורכב לפעול בשיתוף פעולה, וכי הצלחה משותפת תלויה בתכנון מקדים משותף.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל בלון, מנפח אותו ומצייר עליו ציור ייחודי שיאפשר לו לזהות את הבלון שלו ממרחק בקלות.
- על המשתתפים להקפיץ את הבלון שלהם באוויר מבלי שיפול ארצה.
- כאשר המנחה נותן סימן, לדוגמה: מכה בגונג, על המשתתפים להשאיר את כל הבלונים באוויר, אך אין להם לגעת בבלון האישי שלהם.
- כנראה שחלק מהבלונים יגיעו לרצפה...
- חוזרים על התהליך, אך הפעם מאפשרים למשתתפים לתכנן ביניהם מה יעשו עם הישמע הגונג.
- כנראה שהפעם יצליחו במשימה.

מומלץ לקיים דיון לאחר המשחק בנושא חשיבות התקשורת והתכנון המשותף במימוש משימות קבוצתיות.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי דיון

בסירה אחת

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

התנסות בבירור הצרכים של הזולת.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

מהלך המשחק:

- כל המשתתפים למעט שניים (בקבוצה גדולה- עד ארבעה), עומדים על כיסאות בחצי עיגול.
- המשתתפים יודעים שהכיסאות מדמים ספינה, אך הם אינם יודעים שהיא עומדת לטבוע (את זאת אומרים רק למשתתפים שישחקו את תושבי האי).
- כל אחד מהמשתתפים מקבל פתק ובו רשום צורך אישי, לדוגמה: "אוכל ושתייה ללא הפסקה", "פעילות ספורטיבית בכל יום".
- חלק מהצרכים תלויים במשתתפים האחרים, לדוגמה: "אני יכול לרדת רק אם לפחות חצי מהמשתתפים ירדו מהספינה", "אני יכול לרדת רק אם תסייעו לי למצוא את הכלב שלי שהלך לאיבוד על הסיפון".
- המשתתפים שעומדים על הקרקע הם תושבי אי שרוצים לסייע לנוסעי הספינה להינצל מטביעה.
- המשתתפים שעומדים על הכיסאות יכולים לרדת מהכיסא רק כאשר אחד מתושבי האי זיהה את הצורך שלהם והבטיח שהצורך יקבל מענה.
- תושבי האי יכולים לגשת אל כל אחד מנוסעי הספינה ולשאול שאלות במטרה לברר את הצורך שלו, כאשר נוסעי הספינה יכולים לענות רק ב"כן" ו"לא".
- אם הם זיהו את הצורך והבטיחו לניצול שיקבל מענה, הוא יורד מהספינה, מצטרף לתושבי האי ועוזר להם להוריד נוסעים אחרים.
- יש להוריד את כל נוסעי הספינה בתוך 15 דקות, לפני שהספינה טובעת.

מומלץ לקיים דיון לאחר המשחק על מצבים בחברה האנושית, שבהם אנשים מרוכזים כל כך בצורך האישי והפרטי שלהם, עד שאינם מבחינים כי הם נמצאים בתוך ספינה טובעת. כמו כן, ניתן לדון בגישות שעזרו בבירור הצרכים של הזולת ביעילות ובמהירות.

משחקי דיון

פירמידה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

להבהיר את היתרונות שבשיתוף פעולה, לפתח יכולת להישמע לעצות המשתתפים ולפעול יחד למען מטרה משותפת.

מהלך המשחק:

אפשרות 1

- מכסים את עיניו של אחד המשתתפים באמצעות מטפחת אטומה.
- כעת עליו לבנות פירמידה מכוסות חד-פעמיות, שבבסיסה עשר כוסות ובראשה כוס אחת בלבד.
- משתתף נוסף מדריך ומכוון את המשתתף שבונה את הפירמידה, מבלי לגעת בו או בכוסות לכל אורך המשחק.

אפשרות 2

מכינים כוסות מלאות במים.

- המשתתף שעיניו מכוסות צריך לשפוך את כוסות המים לבקבוק ריק.
- אם מעוניינים שכל המשתתפים יתחלקו לזוגות ויבצעו את המשימה בו-זמנית, יש להיערך עם כמות מספקת של כוסות ומטפחות.

מומלץ לקיים דיון לאחר המשחק על הצורך בשיתוף פעולה ומה הרגישו שני המשתתפים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי דיון

חקר הערכים

קהל היעד:

קבוצה מגיל 9 ומעלה.

מטרת המשחק:

להפנים את הערכים של חברות שונות בתקופות היסטוריות שונות, ולהראות כיצד ערכי החברה משתקפים באופן פתרון הבעיות.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

מהלך המשחק:

שלב 1

- המשתתפים מתחלקים לחמישיות.
- כל חמישייה צופה בסרטון הנוגע לתקופה היסטורית שונה, לדוגמה: ציידים-לקטים, האימפריה הספרדית, אנגליה של ימי-הביניים, תקופת הרנסנס, המהפכה התעשייתית, המהפכה הקומוניסטית ברוסיה ועוד.
- החמישייה צריכה לסכם יחד את הערכים שעיצבו את רוח התקופה.

שלב 2

- מספרים סיפור ילדים ידוע ועוצרים בנקודה מסוימת, לדוגמה: זהבה ושלושת הדובים, והמשתתפים עוצרים בנקודה שבה הדובים מגלים את זהבה ישנה במיטה. על כל קבוצה להציג בקצרה את המשך הסיפור לאור ערכי התקופה שלהם.

שלב 3

- כל משתתף מקבל פתק ירוק ואדום.
- כל קבוצה מציגה את ההצגה שלה.
- משתתפים אשר מזדהים עם הפתרון שהוצע, מרימים את הכרטיס הירוק.
- משתתפים אשר מסתייגים מהפתרון, מרימים את הכרטיס האדום.
- בסיום ההצגה המשתתפים מתבקשים לנחש איזו תקופה הוצגה. ניתן ורצוי להשתמש בתחפושות.

מומלץ לקיים דיון בסוף המשחק לגבי הערכים הנמצאים בבסיס החברה שלנו, איך הם משתקפים בחיי היומיום, אילו ערכים היינו רוצים לשנות או לקדם בחברה ומה היה משתנה כתוצאה מכך.

משחקי דיון

גוף אחד

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לבצע משימה בשיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים בשורה.
- כל משתתף קושר את רגל ימין לרגל שמאל של המשתתף שלצידו.
- כעת המשתתפים מנסים לנוע יחד.
- בוחרים פעולה משותפת ומנסים לבצע אותה, לדוגמה: לנוע אל הקצה השני של החדר.

בסיום המשחק מומלץ לדון בחוויות המשתתפים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי דיון

משני עברי הביצה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

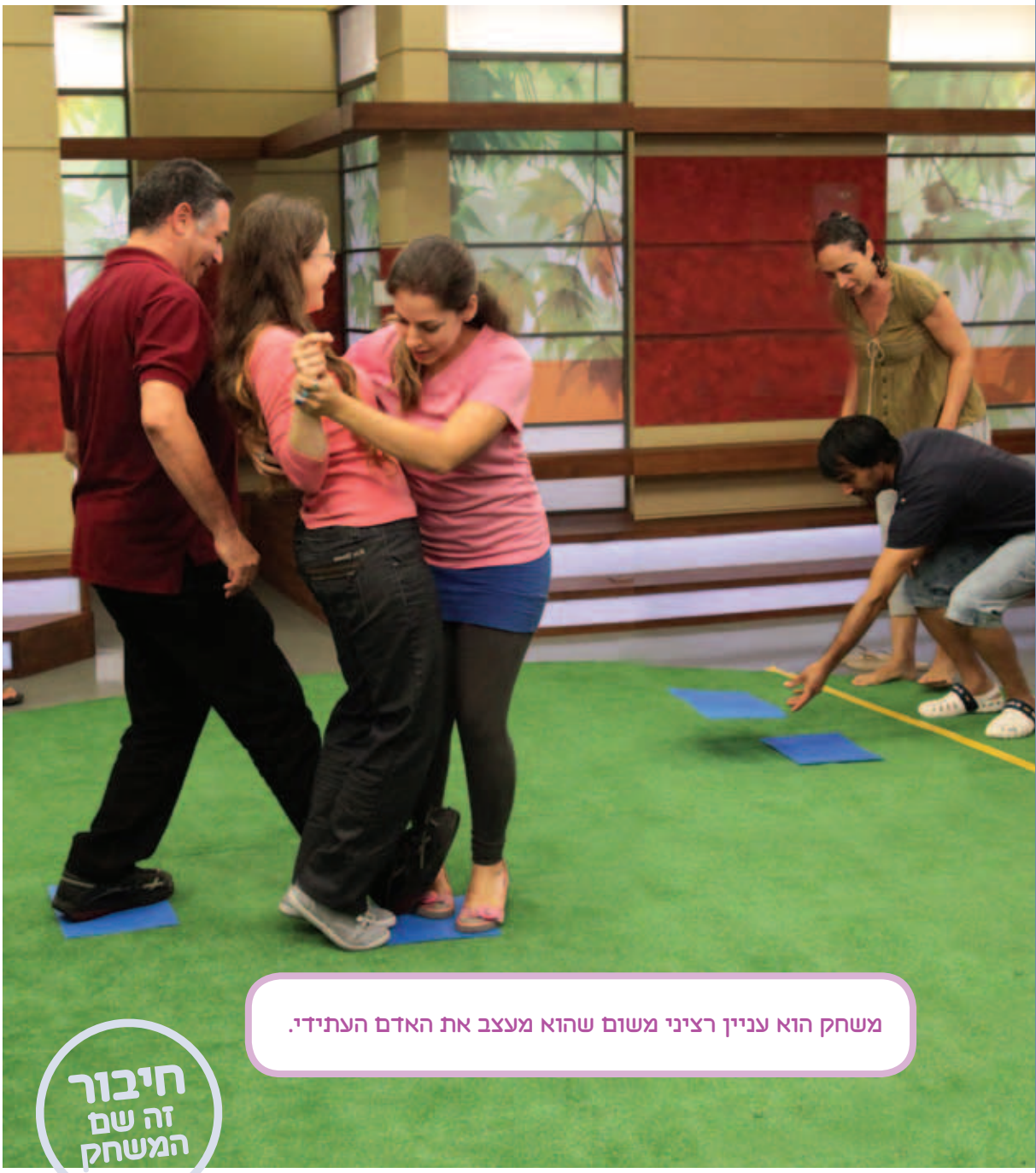
שיתוף פעולה בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- מחלקים את המשתתפים לשתי קבוצות.
- כל קבוצה עומדת בצד אחר של החדר.
- המרחב שביניהם הוא ביצה שניתן לחצות אותה רק בדריכה על אבנים, העשויים מדפים או בריסטולים.
- הבֵּצה צריכה להיות גדולה מספיק, כך שלצורך חצייתה יידרשו לפחות חמש אבנים.
- כל קבוצה מקבלת שלוש אבנים שבאמצעותן עליה לעבור לצד השני.
- אם אחד המשתתפים דרך בביצה, מתחילים מחדש.
- המשימה אפשרית רק כאשר שתי הקבוצות משתפות פעולה, בכך שהן מאחדות את האבנים שלהן, כך שבשיתוף יהיו מספיק אבנים לשתי הקבוצות להצליח לחצות את הביצה.

בסיום המשחק מומלץ לדון בחוויות המשתתפים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



משחק הוא עניין רציני משום שהוא מעצב את האדם העתידי.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי דיון

קוביות מחברות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

שיתוף פעולה והרגשת הזולת.

מהלך המשחק:

- המשתתפים מתחלקים לזוגות ויושבים גב אל גב.
- משתתף אחד מבני הזוג מקבל ציור/תמונה של מבנה, והשני מקבל קוביות.
- המשתתף שמחזיק בציור מסביר למשתתף עם הקוביות כיצד להרכיבן כך שיהיו זהות לציור שבידו.
- כשהמשתתפים מסיימים, בודקים מה יצא ואחר כך מתחלפים.

מומלץ לקיים דיון על מה שקידם ומה שהפריע להצלחה במשימה, וכן לדון בחוויות המשתתפים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי דיון

להתחבר ללב החבר

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

להיכנס לנעליו של האחר ולפתח קרבה.

מהלך המשחק:

אפשרות 1

- המשתתפים יושבים במעגל.
- המנחה מבקש לענות על שאלה, לדוגמה: "מה הדבר החשוב ביותר בחיים?" או "איזו סביבה הכי טובה להתפתחות האישית שלי?"
- כל משתתף נדרש לענות בשם המשתתף שיושב לצידו.
- בקבוצות מגובשות ניתן לפתוח כך דיון.

אפשרות 2

ניתן להשתמש בשדרוג של המשחק כדי לפתוח או לסכם מפגש:

- המשתתפים יושבים במעגל.
- חשוב כי המנחה ידגיש שמטרת המשחק היא "להרגיש" את האחר ולרדת לעומק דבריו.
- כל משתתף אומר מה הוא מצפה מהמפגש או את סיכום המפגש מבחינתו, במילה אחת.
- את המילה הוא אומר בלחש למשתתף שמימינו.
- לאחר שכולם אמרו את המילה שלהם למשתתף שמימינם, עורכים סבב שבו כל אחד "מפרש" את המילה שנאמרה לו. לדוגמה: משה סיכם את ציפיותיו במילה "התרגשות" ולחש אותה לשמעון. שמעון אומר במהלך הסבב כי "משה בחר במילה התרגשות" ואני חושב שמשה התכוון לומר שהוא מתרגש מאוד לקראת המפגש ומצפה להרגיש משהו חדש שמעולם לא הרגיש קודם.
- ניתן להנחות את המשתתפים לתאר את המילה שנאמרה להם מבלי לומר מהי המילה, ומתוך התיאור שלהם יתר המשתתפים יצטרכו לנחש את המילה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

שיתוף פעולה הוא אחד הדברים החשובים ביותר והפחות מפותחים מכל מיומנויות האדם. רוב הקונפליקטים ברמת הפרט, הקבוצה והחברה מתרחשים כאשר לאנשים אין רצון או כישורים של אכפתיות ושיתוף פעולה. רוב הבעיות שאנו נתקלים במשפחות שלנו, בקשרים האישיים שלנו, במשחקים, בבתי הספר, בעבודה, בקהילות ובעולם - קשורים לחוסר אכפתיות וכבוד אמיתי, וחוסר שיתוף פעולה.

משחקי דיון

משרד פרסום

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ללמוד על עולם הפרסום ולפתח חשיבה חיובית.

מהלך המשחק:

- מציגים למשתתפים דוגמאות של פרסומות שונות מכל אמצעי המדיה השונים.
- על המשתתפים להכין רשימה של הערכים המיוצגים בפרסומות אלו, ולאחר מכן לבחור את חמשת הערכים המובילים.
- המשתתפים בוחרים יחד ערך חברתי חיובי שהיו רוצים לקדם.
- מציגים למשתתפים חפץ כלשהו שיהיה עליהם לפרסם.
- המשתתפים מתחלקים לחמישיות.
- כל חמישייה מקבלת ערוץ פרסום אחר, לדוגמה: שלט חוצות, פוסטר, ג'ינגל לרדיו, פלייר וכיוצא בזה, אשר באמצעותו יהיה עליה לפרסם את החפץ ולקדם את הערך החברתי שנבחר. המשתתפים מציגים את התוצרים בסוף המפגש.

בסיום המשחק מומלץ לקיים דיון בנושא עולם הפרסום והערכים החברתיים שלאורם אנו חיים. ניתן לעשות זאת גם עם שירותים או עסקים ולא רק עם חפצים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם המשחק

משחקי דיון

קיצור הזמן

קהל היעד:

קבוצה מעל 5 משתתפים.

מטרת המשחק:

לתרגל תכנון משותף ועבודת צוות.

מהלך המשחק:

- המשתתפים נעמדים במעגל ומקבלים כדור טנים או פינג-פונג.
- על המשתתפים להעביר את הכדור ביניהם, כך שכל משתתף ייגע בכדור לפחות פעם אחת.

שלב 1

- יש להעביר את הכדור מיד ליד בתוך מספר שניות הזהה למספר המשתתפים.
- אם יש 7 משתתפים, מעבירים את הכדור בתוך 7 שניות.

שלב 2

- מעבירים את הכדור מיד ליד בתוך 5 שניות.

שלב 3

- מעבירים את הכדור מיד ליד בתוך 2 שניות.
- המשתתפים מקבלים זמן לחשוב ולתכנן לפני כל שלב של המשחק.

מומלץ לדון עם המשתתפים על החוויה שלהם, ומה מגבלת הזמן המצטמצם חייבה אותם לעשות כדי להצליח.

טיפ

הפתרון לשלב 3 הוא ליצור מהידיים צינור אלכסוני שהכדור יתגלגל עליו.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי דיון

מתחלפים

קהל היעד:

קבוצה מעל 5 משתתפים.

מטרת המשחק:

לתרגל תכנון משותף ועבודת צוות.

מהלך המשחק:

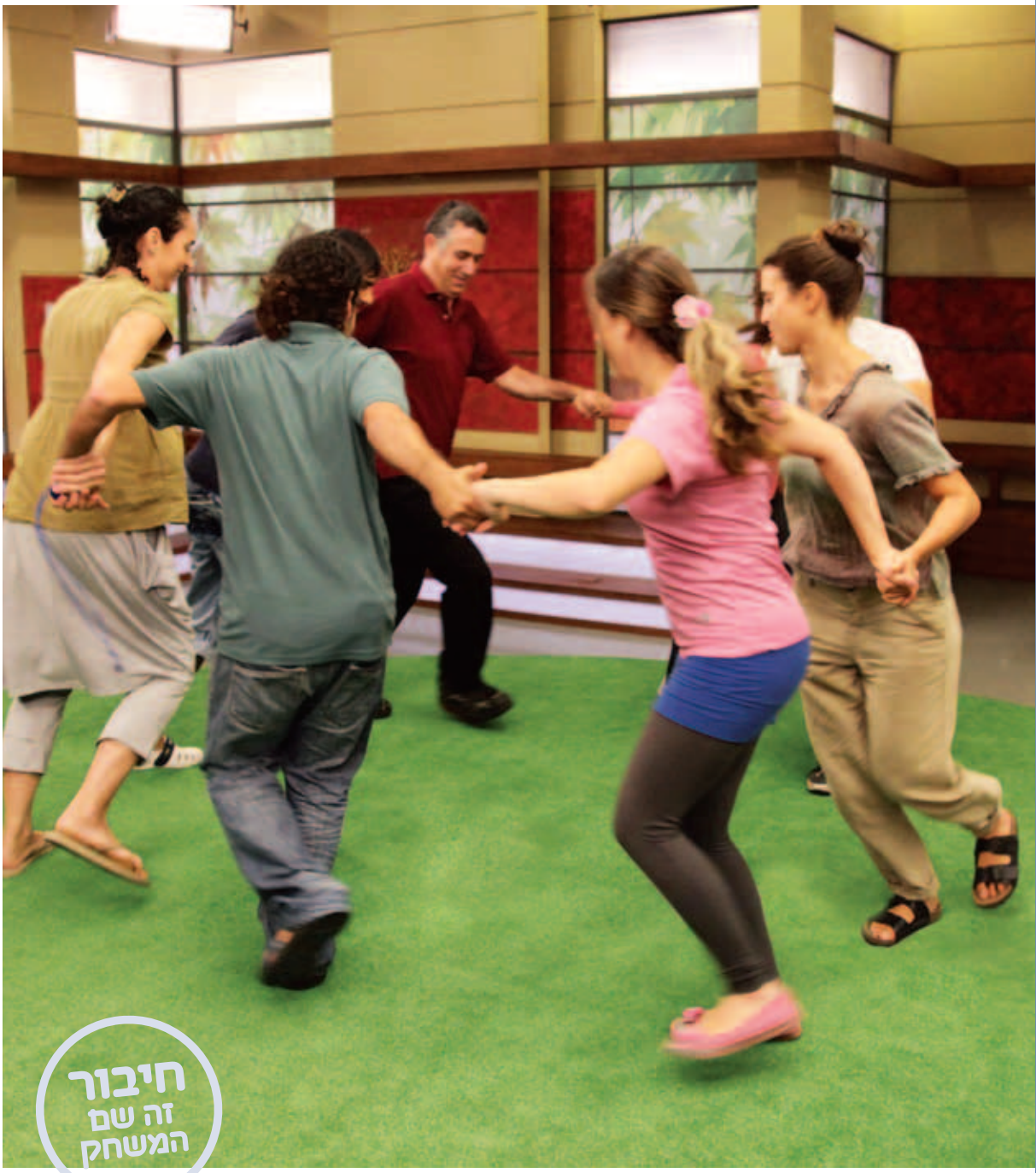
- המשתתפים נעמדים במעגל, כתף אל כתף עם הפנים לתוך המעגל.
- על כל אחד מהמשתתפים להחליף מקום עם המשתתף שעומד מולו במעגל במהירות האפשרית.
- המשימה מסתיימת כשכל המשתתפים החליפו מקומות.
- המנחה מודד זמנים.
- רצוי בפעם הראשונה לא לתת למשתתפים זמן לחשוב אלא להאיץ בהם להתחיל במהירות האפשרית.
- לאחר מספר התנגשויות ניתן לעצור את המשתתפים ולתת להם זמן לתכנן.
- המנחה מודד זמן ובודק שיפור.
- ממשיכים עד מיצוי המשחק.

מומלץ לדון עם המשתתפים על החוויה שלהם, מה מנע מהם להצליח בתחילה ומה תרם להצלחה.

הערה

הפתרון המהיר ביותר הוא, שכל המעגל יזוז יחד לכיוון אחד, עד שכל משתתף עומד במקום של המשתתף שהיה מולו בתחילה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד



חיבור
זה שם
המשחק

חלק שלישי

משחקי פלטפורמה

חלק שלישי - משחקי פלטפורמה

בשלב הזה של הספר אתם כבר ודאי מדריכים מנוסים לענייני חיבור (הכול בא מתוך ניסיון, לא?) ומחפשים כל הזדמנות ואפשרות לקרב בין אנשים ולהשתמש במגרש המשחקים שניתן לנו כדי לבנות קשר נכון יותר בין כולנו. לשם כך בדיוק נועדו משחקי הפלטפורמה.

משחק פלטפורמה הוא אמצעי להעברת מסרים, להקניית מיומנות וללמידה של כל נושא בדרך מהנה, ניתן להתאימו למטרות שונות.

שפע משחקי הפלטפורמה המובאים בספר זה מספקים כלים מגוונים ויצירתיים להעברת מפגשים קבוצתיים: ישיבה עסקית, שיעור לימודי ואף מבחנים, נסיעה משפחתית, שולחן עגול ועוד.

כל שעליכם לעשות הוא לבחור את המסר, המיומנות או חומר הלימוד שתרצו להעביר באמצעות המשחק, לנסח היטב את מטרת הפעילות, רצוי במשפט אחד, ולהתאים אותם למשחק הפלטפורמה הרלוונטי.

כמובן שיש להתאים את המשחק לרמות השונות, לגילאים השונים, לגודל הקבוצה ועוד.

כדי לפתוח לכם את הדמיון ואת האפשרויות, פיתחנו עבור כל משחק שתי דוגמאות יישומיות מתחומים שונים, לדוגמה: כיכר השוק - משחק היכרות, כיכר השוק - משחק לימודי.

אז למה אתם מחכים? לכו לשחק את החיים ואת החיבור בין אנשים!

משחקי פלטפורמה

כיכר השוק

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

להמחיש כיצד מאינטראקציה פשוטה יכולים להיווצר דברים מורכבים.

מהלך המשחק:

- כל משתתף בוחר אות וזוכר אותה.
- המשתתפים מתחילים להתהלך ברחבי החדר.
- עם הישמע ה"גונג", נעמדים בזוגות ובוחרים יחד מילה הכוללת את שתי האותיות של בני הזוג.
- כל משתתף זוכר את המילה שנבחרה.
- ממשיכים להסתובב בחדר עד הישמע ה"גונג".
- המשתתפים נעמדים בזוגות ומרכיבים יחד משפט הכולל את שתי המילים של בני הזוג (כל משתתף הביא איתו מילה מהמפגש הקודם).
- כל משתתף זוכר את המשפט שנבחר.
- ממשיכים להתהלך בחדר עד הישמע ה"גונג".
- המשתתפים נעמדים בזוגות ומרכיבים יחד פסקה הכוללת את שני המשפטים של בני הזוג.
- ניתן לכוון את התוכן של הפסקה הסופית, לדוגמה: על הפסקה להיות קשורה לעיר ירושלים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק היכרות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור אווירה פתוחה וטובה המאפשרת תקשורת חיובית, לשבור את הקרח בין המשתתפים, ליצור הזדמנות להעמיק את ההיכרות בין המשתתפים ולפתוח דיאלוג בנושאים שונים.

מהלך המשחק:

- כל משתתף כותב על פתק שאלה שהוא רוצה לדעת על אחד מהמשתתפים.
- המשתתפים מתחילים להתהלך ברחבי החדר.
- עם הישמע ה"גונג", נעמדים בזוגות ומחליפים פתקי שאלות.
- כל משתתף עונה על השאלה שקיבל מבן זוגו.
- ממשיכים להתהלך בחדר עם פתקי השאלות שקיבלנו.
- עם הישמע ה"גונג", נעמדים בזוגות ושוב מחליפים פתקי שאלות.
- כל משתתף עונה על השאלה שקיבל מבן זוגו.
- וכך הלאה, עד למיצוי המשחק.

משחקי פלטפורמה

הממציאים

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק שימושים

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לפתח דמיון וחשיבה יצירתית, ליצור אווירה של שמחה ושיתוף פעולה בין המשתתפים ולפתח חשיבה של צרכנים יעילים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים יושבים או עומדים במעגל ומקבלים מהמנחה חפץ, לדוגמה: "קונוס".
- יחד מנסים לחשוב על כמה שיותר שימושים אפשריים לחפץ, מלבד השימוש הישיר והמוכר בו.

אפשרויות לגיוון

- כל משתתף בתורו יציג את הצעתו בהופעה מול החברים.
- ניתן להגביל את המשחק בזמן, להנחות כי על כל משתתף להוסיף לפחות שימוש אחד, או לכוון את התוכן באמצעות הגבלות בנושא השימושים, לדוגמה: שימושים הקשורים בתחום הרפואה בלבד.

מתאים לפיתוח חשיבה יצירתית.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי פלטפורמה

הממציאים

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 2 - החפץ כמטרה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לפתח דמיון וחשיבה יצירתית, ליצור אווירה של שמחה ושיתוף פעולה בין המשתתפים ולפתח חשיבה של צרכנים יעילים.

מהלך המשחק:

- המשתתפים יושבים או עומדים במעגל ומקבלים מהמנחה חפץ.
- המשתתפים מגדירים מטרה חדשה לשימוש בחפץ ומנסים לחשוב יחד על כמה שיותר שימושים אפשריים לחפץ, מלבד השימוש הישיר והמוכר בו.
- לדוגמה: החפץ שניתן הוא "עיפרון".
- המטרה החדשה היא להיות בכושר.
- עלינו להמציא כמה שיותר שימושים לעיפרון שיסייעו לנו להיות יותר בכושר.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

שילוב של משחק בלמידה תורם למוטיבציה, להנאה ולעניין של הלומדים כמו גם של המלמדים. למידה דרך משחק היא כה יעילה מכיוון שהיא מזמנת למידה טבעית, והמטרות הלימודיות מושגות בה בדרך עקיפה.

משחקי פלטפורמה

כדור המשימות

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק חברתי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

כל משתתף יתרום עצה לכלל המשתתפים, ויחד ימצאו דרכים למימושה.

מהלך המשחק:

- כל משתתף כותב על פתק את העצה הכי טובה שהוא יכול לתת.
- יוצרים חתך בכדור ספוג ומכניסים לתוכו את הפתקים המקופלים.
- המשתתפים עומדים במעגל ומתחילים לשחק מסירות עם מוזיקה ברקע.
- כשהמוזיקה נפסקת, המשתתף שהכדור נמצא בידיו מוציא פתק, מקריא את העצה ומציע דרך לממש אותה בחייו.
- כך המשתתפים ממשיכים, עד למיצוי המשחק.
- ניתן לכוון את העצות לנושא מסוים, לדוגמה: עצות לחיים מאושרים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי פלטפורמה

כדור המשימות

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 2 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

חזרה על נושאים שנלמדו.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

מהלך המשחק:

- כותבים על פתקים נושאים שונים, נושא אחד על כל פתק, ומקפלים את הפתקים.
- יוצרים חתך בכדור ספוג ומכניסים לתוכו את הפתקים המקופלים.
- המשתתפים עומדים במעגל ומתחילים לשחק מסירות.
- המשתתף השלישי שהכדור מגיע אליו מוציא פתק, מקריא בקול את הנושא שכתוב עליו, ושואל שאלה בנושא.
- המנחה עומד בצד ותפקידו לכתוב את השאלות.
- כך ממשיכים המשתתפים במשך 5 דקות ומנסים להגיע למספר השאלות הרב ביותר.
- לאחר מכן המשתתפים מניחים את הכדור בצד ויושבים במעגל.
- המשתתפים מקבלים את דף השאלות, ועליהם לענות על השאלות יחד.

אפשרות נוספת

- המנחה מגדיר לעצמו מראש דמות מפורסמת, בעיה עולמית וכדומה.
- המנחה כותב על פתקים עובדות על הדמות או סימפטומים של הבעיה, מקפל את הפתקים ומכנים אותם לכדור ספוג.
- המשתתפים מוסרים זה לזה את הכדור, וכל משתתף שמקבל את הכדור מוציא פתק ומקריא אותו.
- לאחר שהוקראו 5 פתקים, יש למשתתפים אפשרות להחליט לעצור ולדון באיזו דמות מדובר או מהי הבעיה העולמית. הם יכולים גם להמשיך להתמסר ולהקריא כמה פתקים נוספים טרם הדיון.
- כאשר המשתתפים מגיעים להסכמה כללית, אומרים בקול אחד את שם הדמות או את הבעיה.
- לאחר מכן, ניתן לדון בעובדות שעשו את הדמות הזו למפורסמת, או מהם הפתרונות האפשריים לבעיה העולמית.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי פלטפורמה

מכנה משותף

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק היכרות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות אישית בקבוצות קטנות.

מהלך המשחק:

- מחלקים את המשתתפים לקבוצות של 4-6 משתתפים.
- על כל המשתתפים למצוא מכנה משותף ביניהם.
- לאחר מכן, על כל המשתתפים להציג ליתר הקבוצות את המכנה המשותף שמצאו ומכנה משותף שהמציאו, ועל יתר הקבוצות לנחש מהו המכנה המשותף האמיתי.
- ניתן לכוון את המכנה המשותף על פי נושא, רקע, חוויה מסוימת ועוד.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי פלטפורמה

מכנה משותף

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 2 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

חיזוק עקרונות או נושאים שנלמדו.

מהלך המשחק:

- מחלקים את המשתתפים לקבוצות של 4-6 משתתפים.
- כל המשתתפים מקבלים אוסף של נושאים, מקרים או מושגים, לדוגמה: כתבות מהעיתון, תיאורי מקרה, סיפורים מוכנים מראש.
- על כל המשתתפים למצוא מכנה משותף רחב ככל האפשר בין אוסף הפריטים שקיבלו, ולאחר מכן להציג ליתר הקבוצות את ממצאיהם.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם המשחק

ישנה נטייה להשתמש במשחק לצורכי הוראה בעיקר בגילאים הצעירים, ולהזניח את השימוש בו בעבודה עם לומדים בגילאים בוגרים יותר. נראה שנטייה זו ניזונה משני מקורות: הראשון, התחושה ש"משחק נועד לילדים". התרבות המערבית מקדשת את הלמידה הפורמלית ואת העבודה, ורואה במשחק בזבוז זמן. תפיסה זו משתקפת גם בלשון, בביטויים כגון "זה משחק ילדים". מקור שני, הוא הדעה הרווחת שמשחק אינו יכול להכיל תכנים מורכבים. כדאי לזכור שמשחק הוא חלק מתהליך הלמידה של בני אנוש בכל גיל, ושאפשר להתאים אותו לכל תחום דעת וללומדים בכל הרמות.

משחקי פלטפורמה

סיפור מהגב

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - סיפור בתמונות או הרכבת שיר ביחד

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לבנות יחד רצף סיפורי.

מהלך המשחק:

- המשתתפים קוראים סיפור ועל כל משתתף לצייר תמונה מתוך הסיפור, או שהמשתתפים בוחרים שיר ידוע, מחלקים אותו לשורות וכותבים כל שורה על דף או על מדבקה. מערבבים את הדפים/המדבקות ומדביקים לכל משתתף מדבקה או דף על גב חולצתו. המשתתפים אינם יודעים מה כתוב על גבם.
- על המשתתפים להסתדר בחדר בשורה מבלי לדבר ביניהם, כך שהתמונות ירכיבו את הרצף הנכון של הסיפור, או שהשורות ירכיבו את השיר בסדר הנכון.
- במקום להדביק מדבקה או דף על הגב, ניתן להדביקם על כובע או ליצור כתר לראש מסרטים של נייר או בריסטול.
- בכל מקרה, המשתתף לא יודע מה מצויר או כתוב בדף/במדבקה שקיבל.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה

מטרת המשחק:

חיזוק עקרונות או נושאים שנלמדו.

מהלך המשחק:

- מדביקים לכל משתתף מדבקה או דף על גב חולצתו, לדוגמה: בחלק מהמדבקות כתובים תרגילים בחשבון או מילים באנגלית ובחלק השני תוצאות או תרגום המילים בעברית.
- המשתתפים אינם יודעים מה כתוב על גבם.
- על המשתתפים להסתדר בחדר בזוגות המתאימים - תרגיל ותוצאה או מילה ומשמעותה, מבלי לדבר ביניהם.

משחקי פלטפורמה

אותיות אנושיות

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

חיזוק עקרונות או נושאים שנלמדו.

מהלך המשחק:

- כותבים מושגים/נושאים שונים על דף ומזמינים משתתף.
- המשתתף בוחר את הנושא/המושג שקרוב לליבו, ושעליו הוא רוצה לדבר.
- על המשתתף לבנות את המושג על ידי העמדת מספר משתתפים על פי צורת האותיות, לדוגמה:
  אם המושג שבחר הוא "גמל", עליו לבחור משתתפים ולהעמיד אותם כך שבגופם יצרו את האותיות גימל, מם ולמד.
- על המשתתפים לזהות מהו המושג.
- המשתתף מסביר את המושג/הנושא בקצרה.
- כל המשתתפים יכולים לעזור ולהוסיף.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - העצמה למשחק "מכנה משותף"

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות וחיבור.

מהלך המשחק:

- מחלקים את המשתתפים לקבוצות של 4-6 משתתפים.
- על המשתתפים למצוא מכנה משותף בין כולם.
- לאחר מכן, על המשתתפים לבנות בגופם מילה או ביטוי המייצגים את המכנה המשותף.
- יתר הקבוצות מנסות לגלות מהו המכנה המשותף שבחרו כל המשתתפים, לדוגמה: אם המכנה המשותף שנבחר על ידי המשתתפים הוא שכולם אוהבים כדורגל, הם יכולים לכתוב את המילה כדורגל או את המילה גול.
- במידת הצורך, ניתן ללוות את המילה בפנטומימה.

משחקי פלטפורמה

חבילה עוברת

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק חברתי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

גיבוש והיכרות.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל פתק וכותב עליו עצה שהוא רוצה לתת לכל המשתתפים, או מחמאה שהוא רוצה לתת למשתתף אחר מבלי לכתוב את שמו.
- המשתתפים מניחים את כל הפתקים המקופלים בתוך כובע. מעבירים את הכובע בין כולם, כאשר ברקע מתנגנת מוזיקה.
- כשהמוזיקה מפסיקה, המשתתף שבידו נמצא הכובע מוציא פתק.
- ניתן גם לזרוק קוביה ולפי המספר הכובע נע לכיוון שמחליטים, ימינה או שמאלה.
- על המשתתף לומר איך הוא מיישם או מתכוון ליישם את העצה בחייו, או למי הוא רוצה לתת את המחמאה הכתובה ומדוע.
- המשתתפים ממשיכים עד למיצוי המשחק.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ידע קבוצתי, חזרה על חומר או לימוד משותף.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל פתק וכותב עליו נושא או מושג מתוך החומר הנלמד.
- המשתתפים מניחים את כל הפתקים המקופלים בתוך כובע. מעבירים את הכובע בין כולם, כאשר ברקע מתנגנת מוזיקה.
- כשהמוזיקה מפסיקה, המשתתף שבידו נמצא הכובע מוציא פתק.
- ניתן גם להטיל קוביה, ולפי המספר הכובע נע לכיוון שמחליטים, ימינה או שמאלה.
- על המשתתף לשאול שאלה לגבי המושג או הנושא.
- כל המשתתפים מוזמנים לענות על השאלה.
- המשתתפים ממשיכים עד למיצוי המשחק.

משחקי פלטפורמה

זיכרון קבוצתי

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - חפצים מפוזרים על הרצפה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

גיבוש, שיתוף פעולה ופיתוח הזיכרון.

מהלך המשחק:

- מפזרים על הרצפה חפצים שונים, שני חפצים זהים מכל סוג.
- המשתתפים מנסים לזכור יחד את כל החפצים ומיקומם.
- מכסים את החפצים עם מכסים/דפים/ממחטות נייר.
- כל משתתף בתורו מרים כיסוי אחד.
- המשתתפים מחליטים יחד איזה כיסוי נוסף להרים.
- אם המשתתפים הרימו שני כיסויים שתחתיהם החפצים אינם זהים, יש לשים מטבע או פתק בסמוך לחפץ ולכסותו שוב.
- מותר להרים כל מכסה פעמיים בלבד.
- על המשתתפים לשתף פעולה ולמצוא יחד את כל זוגות החפצים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - חפצים על לוח

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

גיבוש, שיתוף פעולה ופיתוח הזיכרון.

מהלך המשחק:

- מדביקים חפצים על בריסטול או מציירים חפצים על לוח.
- הופכים את הבריסטול או מכסים את הלוח כך שמה שכתוב נסתר מהמשתתפים.
- נותנים למשתתפים זמן לתכנן את דרך הפעולה.
- כל משתתף יוכל לגשת פעם אחת ולהציץ בבריסטול או בלוח.
- רק כאשר אחרון המשתתפים סיים להציץ, המשתתפים רשאים לדבר ביניהם.
- לאחר מכן, המשתתפים מקבלים בריסטול ריק ועליהם לצייר עליו יחד את המיקום הנכון של החפצים. לבסוף משווים את התוצאה למקור.

משחקי פלטפורמה

זיכרון קבוצתי

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 3 - שחזור הלוח

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

גיבוש, שיתוף פעולה ופיתוח הזיכרון.

מהלך המשחק:

- מסדרים (או מציירים) 10 חפצים על לוח.
- מניחים לצד הלוח שקית או קופסה עם אותם החפצים בתפזורת.
- מציבים במרחק 20 מטר לוח נוסף ריק, הפונה עם גבו אל המשתתפים.
- כל משתתף בתורו צריך לרוץ אל הלוח המסודר, לקחת חפץ מהשקית או הקופסה ולהציב אותו באופן זהה על הלוח הריק (או לצייר), באותו כיוון ובאותו מיקום.
- כשהמשתתף הראשון עושה את דרכו חזרה, המשתתף הבא יכול לצאת.
- הוא יכול לבקש מהמשתתף שרץ אחריו, לבדוק האם צדק.
- יש להשלים את הפעולה תוך 5 דקות.
- אסור ששני משתתפים ירוצו יחדיו.

בכל אחד מהמשחקים ניתן לקיים דיון על חוויות המשתתפים.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

בכוחם של משחקים להדגים עד כמה אנו מושפעים מהסביבה שלנו. עד כמה סביבה חיובית יכולה לקחת אותנו למקומות נפלאים וסביבה שלילית להיפך.

משחקי פלטפורמה

שילוב יצירתי

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

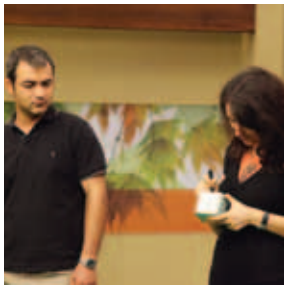
דוגמה 1 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

חזרה על נושא המתכות שנלמד בכיתה.



מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל שתי קוביות וכלי כתיבה.
- כותבים מראש מילות שאלה על פאות של קוביה, לדוגמה: מה, מי, למה, איך.
- על פאותיה של קוביה נוספת כותבים שמות של מתכות, לדוגמה: ברזל, כספית, זהב.
- כל משתתף מטיל את שתי הקוביות בתורו, ומחבר שאלה שכוללת את מילת השאלה והמתכת שמורות הקוביות. על הכיתה לענות יחד על השאלה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק חברתי חיבור בקבוצה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור חיבור וקשר חיובי.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל שתי קוביות וכלי כתיבה.
- על הפאות של קוביה אחת כותבים שמות של משתתפים שונים.
- על הפאות של הקוביה השנייה כותבים תכונות חיוביות שאני מעריך, לדוגמה: חברותיות, אומץ, חכמה.
- כל משתתף מטיל את שתי הקוביות.
- כל משתתף צריך לתת מחמאה למשתתף ששמו עלה בקוביה, על בסיס התכונה שיצאה בהטלת הקוביות. רצוי לנמק.
- ניתן להחליף את הקוביות בין המשתתפים, ושוב להטיל קוביות ולהחמיא.

משחקי פלטפורמה

חוצים את הנהר

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק לימודי בגיאוגרפיה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

הכרת הדומם, הצומח, החי והמדבר בברזיל.

מהלך המשחק:

- יוצרים חלל פנוי מקיר אחד אל הקיר השני.
- הרצפה היא נהר. לצורך העניין, האמזונאס.
- מכינים מראש מספיק שאלות על האמזונאס או על ברזיל.
- מכינים "אבנים" מחתיכות בריסטול / פלסטיק / עיתון ישן, כמספר המשתתפים פחות שניים ולכל היותר 5 אבנים. במקרה של 8 משתתפים למשל, עדיין יהיו 5 אבנים.
- מפזרים את האבנים בנהר.
- על המשתתפים לעבור מאבן לאבן ולפנות את האבן האחרונה כך שניתן יהיה להעביר אותה קדימה להיות הראשונה.
- לשם כך, על חלק מהאבנים יהיה יותר ממשתתף אחד בו-זמנית.
- כשהמשתתפים מגיעים לכל אבן הם נשאלים שאלה על ברזיל, עליה יש לענות בכן או לא, לדוגמה: "אתם רואים עכשיו בגדות הנהר גורילה?".
- על המשתתפים להתייעץ ולהחליט יחד.
- אם התשובה נכונה ניתן להתקדם, אם לא, מתחילים מחדש.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק לימודי במתמטיקה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

חזרה על תרגילי חשבון או גיאומטריה.

מהלך המשחק:

- אותו עיקרון בדיוק, רק עם תרגילים ובעיות בחשבון שיש לפתור, או תרגילים עם פתרון שיש לקבוע האם הם אמת או שקר.

האדם נולד כיצור בלתי מוגמר, עליו לגדול לא רק מבחינה גופנית אלא גם מבחינה תפקודית. זאת יעשה על ידי אימון דרך המשחק.

משחקי פלטפורמה

נושא מהכיסא

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק שאלות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

שיתוף בידע קבוצתי בצורה מהנה.

מהלך המשחק:

- יושבים במעגל על כסאות או על הרצפה.
- בוחרים בעיה או נושא מקצועי המשותף לכל המשתתפים.
- כל משתתף מקבל פתק עליו הוא כותב שאלה שיש לו בנושא שנבחר, ומניח את הפתק הפוך על הכיסא שלו.
- המנחה מטיל קוביה ולפי המספר שיצא נעים ימינה.
- כל משתתף מרים את הפתק שנמצא בכסא אליו הגיע ועונה על השאלה.
- כל המשתתפים מוזמנים לענות על השאלה.
- ניתן לחזור על התהליך מספר פעמים עם שאלות שונות.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק עצות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

שיתוף בידע קבוצתי בצורה מהנה.

מהלך המשחק:

- בוחרים תחום או סוגיה בחיים הרלוונטיים לכל המשתתפים.
- כל משתתף כותב על פתק את העצה הטובה ביותר שיש לו לתת לכל המשתתפים בנושא, ומניח את הפתק הפוך על הכיסא שלו.
- המנחה מטיל קוביה ולפי המספר שיצא נעים ימינה בכיסאות.
- כל משתתף מרים את הפתק שעל הכיסא, קורא את העצה ומציע רעיון איך ליישם אותה בחייו.
- כל המשתתפים מוזמנים לתרום רעיונות נוספים.
- ניתן לחזור על התהליך מספר פעמים עם שאלות שונות.

משחקי פלטפורמה

רק ביחד

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

בחינת ידע בחשבון או בכל נושא אחר.

מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים בשורה צמוד לאחד הקירות, ועליהם להגיע יחד לקיר שממול.
- המנחה מקריא עובדה או תרגיל.
- אם העובדה נכונה כל המשתתפים קופצים קדימה, אם היא אינה נכונה נשארים במקום.
- אם משתתף התבלבל, מתחילים מהתחלה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק אסוציאציות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

המשתתפים יעלו אסוציאציות שונות ביחס לנושא מסוים.

מהלך המשחק:

- מציירים מעגל על הקרקע, לדוגמה:
- עם חוט במרכז החדר.
- כל המשתתפים עומדים מסביב למעגל.
- בוחרים נושא, לדוגמה: "שיתוף פעולה".
- כל משתתף בתורו אומר מילה התומכת בשיתוף פעולה או סותרת, לדוגמה: חברתיות/מלחמה.
- אם היא מתאימה לשיתוף פעולה קופצים פנימה, אם היא סותרת קופצים החוצה.
- על המשתתפים להצליח לקפוץ פנימה והחוצה בתיאום, עד שכולם תרמו את המילה שלהם.
- אם מישהו מתבלבל, מתחילים את הסבב מהתחלה, עד להשלמת סבב שלם מוצלח.

משחקי פלטפורמה

גפרורים כותבים

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק לימודי בנושא שפה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

הרחבת אוצר המילים.

מהלך המשחק:

- על המשתתפים להרכיב כמה שיותר מילים מכמות גפרורים מסוימת, או להרכיב מילה ארוכה ככל הניתן מגפרורים (להמחשה צילמנו את המשחק עם עפרונות).

להגברת הקושי

- כל משתתף מוסיף בתורו גפרור אחד בלבד.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק לימודי במתמטיקה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

פיתוח חשיבה יצירתית.

מהלך המשחק:

- המשתתפים בונים משוואה בגפרורים, לדוגמה: 2+2=4.
- המשתתפים מתבקשים להוריד גפרור אחד, כך שהמשוואה תהיה נכונה.
- או לשנות מיקום של גפרור אחד כדי להגיע למשוואה נכונה, ולהמשיך לעשות זאת עד שישארו מעט גפרורים.

דוגמה 3 - משחק חברתי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

גיבוש.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל פתק ומצייר לעצמו צורה שירצה לבנות מגפרורים. המשתתפים בונים צורה משותפת כשכל משתתף שם גפרור אחד בתורו.
- משווים את הצורה שתיכננתי לבדי לעומת הצורה שיצאה לכל המשתתפים.
- ניתן לאתגר את המשתתפים, כך שמטרתם לחשוב מראש על הצורה שתצא לכל המשתתפים יחד.

חיבור
זה שם
המשחק

משחקי פלטפורמה

צעדים מקרבים

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק חברתי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות וגיבוש.

מהלך המשחק:

- מסמנים מעגל על הרצפה באמצעות סלוטייפ/חבל/גיר.
- המשתתפים עומדים מסביב למעגל במרחק 5 צעדים מהמרכז.
- המנחה שואל שאלה, לדוגמה:
  מה התכונה הכי חשובה בעיניכם?
- כל משתתף עונה על השאלה בתורו ועושה צעד לכיוון מרכז המעגל.
- לאחר שכל המשתתפים התקרבו צעד אחד, מתחילים סיבוב נוסף עם שאלה נוספת, לדוגמה: מה הייתי רוצה להשיג מהמפגש היום?
- לבסוף כל המשתתפים נפגשים במעגל.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לימוד או חזרה על חומר לימודי.

מהלך המשחק:

- מסמנים מעגל על הרצפה באמצעות סלוטייפ/חבל/גיר.
- המשתתפים עומדים מסביב למעגל במרחק 5 צעדים מהמרכז.
- המנחה שואל שאלה בנוגע לחומר הנלמד, לדוגמה: גוף האדם, אילו דברים אתם יודעים על הצלעות?
- כל משתתף עונה על השאלה בתורו ועושה צעד לכיוון מרכז המעגל.
- לאחר שכל המשתתפים התקרבו צעד אחד, מתחילים סיבוב נוסף עם שאלה נוספת, לדוגמה: למה גורמת מכת שמש?
- לבסוף כולם נפגשים במעגל.

משחקי פלטפורמה

בונים צירופים

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לימוד קבוצתי מהנה בנושא כימיה.

מהלך המשחק:

- המשתתפים מכינים מדבקות עם שמות שונים של יסודות כימיים.
- מדביקים לכל משתתף מדבקה על הגב.
- על המשתתפים להרכיב כמה שיותר מולקולות מהאטומים שיש בקבוצה, בזמן מוגבל.
- למשתתפים מותר לדבר ולתכנן את פעולתם.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק בישול

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

על המשתתפים להרכיב כמה שיותר מתכונים מהמרכיבים שיש בידם.

מהלך המשחק:

- מכינים מדבקות עם שמות שונים של מרכיבים, לדוגמה: פפריקה, מלפפון, מים, סוכר ועוד.
- מדביקים לכל משתתף מדבקה על הגב.
- על המשתתפים להרכיב כמה שיותר מתכונים מהמרכיבים שיש בקבוצה, בזמן מוגבל.
- למשתתפים מותר לדבר ולתכנן את פעולתם.

החינוך היעיל ביותר הוא לתת לילד לשחק בדברים נפלאים.

משחקי פלטפורמה

הדומינו של כולנו

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק היכרות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות, שיתוף פעולה ויצירת אווירה חיובית.

מהלך המשחק:

- המשתתפים יושבים יחד במעגל.
- כל משתתף מקבל פתק ומצייר עליו קו החוצה אותו לשניים.
- בכל חלק של הפתק המשתתף רושם את אחד מתחביביו, הדף נראה כעת כמו אבן דומינו.
- אחד המשתתפים מניח את הפתק שלו במרכז המעגל ואומר מה כתוב בפתק.
- המשתתפים בוחרים כיוון, ימינה או שמאלה, והמשתתף הבא שרשם תחביב זהה מצמיד את הפתק שלו לפתק שהונח כבר.
- על המשתתפים ליצור שרשרת של פתקים עם התחביבים המשותפים של כולם.
- אם אין תחביבים זהים ניתן להניח תחביבים דומים זה לצד זה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

להתאים תרגילים לפתרונם.

מהלך המשחק:

- המשתתפים מכינים יחד רשימת תרגילים ופתרונות וכותבים אותם על פתקים בדמות "אבני דומינו", כך שבכל אבן יהיה כתוב תרגיל בצד אחד ותשובה של תרגיל שונה בצד השני.
- על המשתתפים להרכיב את הדומינו כך שכל תרגיל יימצא לצד התשובה שלו.

משחקים שיתופיים מספקים לנו דרך אידיאלית ללמוד ולתרגל מיומנויות של שיתוף פעולה, ליצור תחושה של אכפתיות ולחוות את הערך שלהן.

משחקי פלטפורמה

קרוסלה

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק לימודי רב-שיח

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור שיח משותף בין כל המשתתפים, כאשר כל משתתף מדבר עם כולם.

מהלך המשחק:

- המשתתפים עומדים בשני מעגלים, מעגל פנימי ומעגל חיצוני.
- מספר המשתתפים בשני המעגלים שווה.
- פני המשתתפים שבמעגל הפנימי מופנים כלפי המשתתפים שבמעגל החיצוני, ולהיפך.
- יחד דנים בנושא שמעלה המנחה, לדוגמה: פתרונות לבעיית האלימות בקרב בני הנוער.
- כל משתתף דן בנושא עם המשתתף שמולו במשך 3 דקות.
- את סיכום הדברים כותבים על פתק שאותו שומר אחד המשתתפים. בהטלת קוביה, משתתפי המעגל הפנימי זזים ימינה או שמאלה על פי המספר שהוטל בקוביה, ומשוחחים עם המשתתף החדש שממול.
- המשתתפים ממשיכים עד למיצוי, ובסוף מציגים את הדברים שהועלו, או שמנסים למצוא בין כולם מכנה משותף.
- אם נוצר מצב שאותו זוג נפגש פעם נוספת, מטילים שוב את הקוביה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

דוגמה 2 - כתיבה יצירתית

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

ליצור שיח משותף בין המשתתפים דרך יצירה משותפת.

מהלך המשחק:

- המשתתפים יושבים בשני מעגלים, מעגל פנימי ומעגל חיצוני.
- מספר המשתתפים בשני המעגלים שווה.
- פני המשתתפים שבמעגל הפנימי מופנים כלפי המשתתפים שבמעגל החיצוני, ולהיפך.
- על כל משתתף לכתוב עם המשתתף שמולו במעגל שורה של שיר.
- בהטלת קוביה, משתתפי המעגל הפנימי זזים ימינה או שמאלה על פי המספר שהוטל בקוביה, ועובדים עם המשתתף החדש שממול.
- במפגש הראשון זוג המשתתפים יחברו יחד שורה של שיר, וכל משתתף ירשום אותה על דף.
- כל משתתף לוקח את הדף איתו למפגש עם המשתתף הבא.
- במפגש החדש המשתתפים מחברים שורה נוספת, וכל משתתף מוסיף אותה לדף שהוא בא איתו. וכך הלאה עד לבניית חמשיר.
- לבסוף קוראים כמה שירים.
- ניתן לתת הנחיה לכתוב שיר בנושא מסוים.
- כמו כן, ניתן להטות את נושא הכתיבה בכל שלב של הפעילות, לדוגמה: בכל מפגש נותנים מילה שיש לשלבה בשורה הנכתבת.

משחקי פלטפורמה

כְּתוב לי על המצח

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק חברתי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות, שיתוף פעולה ויצירת אווירה חיובית.

מהלך המשחק:

- המשתתפים יושבים במעגל.
- המנחה מדביק לכל משתתף מדבקה על המצח.
- על המדבקה כתוב שם של אחד מהנוכחים בחדר.
- על כל משתתף לגלות את השם של האדם שכתוב על מצחו באמצעות שאלות שישאל את כל המשתתפים, לדוגמה: "זה בן או בת?", "יש לה שיער חום?", "יש לו משקפיים?", וכן הלאה.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

חזרה על החומר הנלמד בצורה חווייתית.

מהלך המשחק:

- המשתתפים יושבים במעגל.
- המנחה מדביק לכל משתתף מדבקה על המצח.
- על המדבקה כתובה הגדרה של נושא הנלמד בכיתה.
- על כל משתתף לגלות את הנושא שכתוב על מצחו באמצעות שאלות שישאל את כל המשתתפים, לדוגמה: "האם זה קשור לתנועה הציונית?", "האם זה אירוע שהתרחש במאה ה-21?".
- המשתתפים לא מגלים ישירות מה כתוב על המדבקה.
- אין להעמיד אדם במצב שאינו מכיר את הנושא, כך שלא יוכל לגלות מה כתוב על המדבקה שעל מצחו.

משחקי פלטפורמה

פינג פונג כיסאות

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק

חזרה על חומר לימודי באווירה מהנה. יכול לשמש כתחליף למבחן, כאשר תוצאתו מהווה ציון קולקטיבי ולא אישי.

מהלך המשחק:

- מסדרים במעגל כיסאות כמספר המשתתפים.
- כל משתתף אוחז בשתי ידיו בגב הכיסא שלפניו ומושך אותו לכיוונו, כך שהכיסא עומד על שתי רגליו האחוריות.
- המנחה מקריא מספר שאלות ותשובות או משפטים. אם התשובה או המשפט נכונים, כל המשתתפים עוזבים את גב הכיסא שמחזיקים וממהרים לתפוס את גב הכיסא של המשתתף שלימינם.
- אם התשובה או המשפט אינם נכונים, כל המשתתפים זזים שמאלה.
- כאשר המנחה מקריא משפט, הוא יאמר לאחר מכן "3, 4, ו..." ורק אז כולם יזוזו בתנועה אחת.
- אם כולם פנו לאותו הכיוון והצליחו לתפוס את גב הכיסא של המשתתף שלידם, סימן שכולם ענו תשובה נכונה.
- מומלץ לתרגל מספר פעמים לנוע כך ימינה ושמאלה ללא שאלות, בלי שייפול אף כיסא, ורק אז להתחיל.
- כמו כן, אין לעזוב את הידיים מהכיסא, עד שהמנחה מסיים לקרוא את השאלה ומכריז "3, 4, ו...".
המשתתפים משתדלים שאף כיסא לא ייפול, ולא ינחת על 4 רגליו.
- אם קורה כך, מקריאים את המשפט מחדש ומנסים שוב.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

פתיחת פעילות באווירה מהנה, היכרות קבוצתית וגיבוש תוך שיתוף פעולה והמון שמחה.

מהלך המשחק:

- מסדרים כיסאות במעגל כמספר המשתתפים.
- כל משתתף אוחז בשתי ידיו בגב הכיסא שלפניו ומושך אותו לכיוונו, כך שהכיסא עומד על שתי רגליו האחוריות.
- כאשר המנחה קורא "בוקר!", כולם קוראים אחריו "בוקר!" ויחד עוזבים את גב הכיסא שמחזיקים וממהרים לתפוס את גב הכיסא של המשתתף שלימינם. כאשר המנחה קורא "טוב!", כולם קוראים אחריו "טוב!" וזזים שמאלה.
- אם לא כל המשתתפים הצליחו לתפוס את גב הכיסא של המשתתף שלידם, מנסים שוב.
- ניתן לאתגר את המשתתפים ולהוסיף עוד מילים והנחיות, לדוגמה: כשהמנחה יגיד "ימינה!" כולם יגידו "ימינה!" ויזוזו שמאלה ועוד.
- כמו כן, אין לעזוב את הידיים מהכיסא עד שהמנחה מסיים לומר את דברו.
- משתדלים שאף כיסא לא ייפול, ולא ינחת על 4 רגליו.
- אם קורה כך, מנסים שוב.

משחקי פלטפורמה

תבנית יצירתית

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - חיבור בין אנשים

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

כל משתתף יבצע בירור פנימי ביחס לנושא מסוים, וכל המשתתפים יועשרו ממגוון הרעיונות שיעלו.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל דף עם התבנית הבאה:

חיבור בין אנשים הוא כמו _____

משום ש _____

ולכן _____

- כל משתתף משלים את השורות הריקות תוך 5 דקות. המשתתפים מקריאים את התשובות בסבב.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - עבודה

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

כל משתתף יבצע בירור פנימי ביחס לנושא מסוים, וכל המשתתפים יועשרו ממגוון הרעיונות שיעלו.

מהלך המשחק:

- כל משתתף מקבל דף עם התבנית הבאה:
- עבודה היא כמו _____

  משום ש _____

  ולכן _____
- כל משתתף משלים את השורות הריקות תוך 5 דקות. המשתתפים מקריאים את התשובות בסבב.

המשחק הוא "מעבדה" שבה לומדים מיומנויות חדשות ומתרגלים התנהגויות ומושגים המצויים ממש על גבול יכולותיהם של המשתתפים בו.

משחקי פלטפורמה

פאזל

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - משחק היכרות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

היכרות וגיבוש.

מהלך המשחק:

- גוזרים מראש בריסטול לחתיכות פאזל על פי מספר המשתתפים.
- כל משתתף מקבל חתיכה מהפאזל, אשר עליה הוא כותב במשפט אחד את היכולת המשמעותית ביותר שהוא יכול לתרום להצלחת המשתתפים כולם.
- המשתתפים מרכיבים יחד את הפאזל.
- על כל משתתף להסביר מדוע כתב את מה שכתב, כשהוא מניח את החתיכה שלו בפאזל.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק לימודי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

סיכום נושא, תהליך לימודי
או משימה קבוצתית.

מהלך המשחק:

- גוזרים מראש בריסטול לחתיכות פאזל על פי מספר המשתתפים.
- כל משתתף מקבל חתיכה מהפאזל, אשר עליה הוא כותב את התובנה המרכזית שהוא הפיק מהתהליך שעבר/מהנושא שנלמד/מהמשימה שביצע.
- המשתתפים מרכיבים יחד את הפאזל.
- על כל משתתף להסביר מדוע כתב את מה שכתב, כשהוא מניח את החתיכה שלו בפאזל.

משחקי פלטפורמה

בעיניים חדשות

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - כיתה אחרת

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לפתח חשיבה קבוצתית יצירתית ומקורית.

מהלך המשחק:

- המשתתפים מנתחים את האופן שבו בנויים בתי ספר וכיתות בימינו.
- המשתתפים רושמים את הנחות היסוד שעמדו בפני מי שתיכנן את הדברים כמו שהם.
- המשתתפים כותבים על דף הנחות יסוד הפוכות לחלוטין להנחות שגילו.
- המשתתפים כותבים כיצד תיראה ותתנהל כיתה, וכיצד ייראה בית ספר על פי הנחות היסוד החדשות.
- המשתתפים מנסים לשלב את הטוב שבשתי הצורות כדי לבנות את ההצעה הטובה ביותר להתנהלות כיתה ובית ספר.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - משחק כדורגל

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לפתח חשיבה קבוצתית יצירתית ומקורית.

מהלך המשחק:

- המשתתפים מנתחים את האופן שבו מתנהל משחק כדורגל וחוקיו.
- המשתתפים רושמים את הנחות היסוד שעמדו בפני מי שתיכנן את הדברים כמו שהם.
- המשתתפים כותבים על דף הנחות יסוד הפוכות לחלוטין להנחות שגילו.
- המשתתפים כותבים כיצד ייראה משחק כדורגל על פי הנחות היסוד החדשות.
- המשתתפים יכולים לנסות לשלב את הטוב שבשתי הצורות כדי לבנות את ההצעה הטובה ביותר למשחק הכדורגל החדש.

משחקי פלטפורמה

כדור אל הקיר

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

דוגמה 1 - הערכה קבוצתית

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

חזרה על חומר הלימוד בצורה חוויתית ובשיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

- המנחה מכין מראש שאלון שבו התשובה לכל שאלה היא לכל היותר שתי מילים.
- כל המשתתפים עומדים בטור מול הקיר.
- המנחה שואל שאלה כאשר המשתתף הראשון בטור מוסר את הכדור אל עבר הקיר.
- המשתתף השני בטור צריך לתפוס את הכדור, לאחר שהכדור פגע בקיר וקפץ פעם אחת על הרצפה.
- במהלך הזריקה והתפיסה, המשתתף הראשון היה צריך לענות על השאלה שנשאלה.
- כל המשתתפים יכולים לעזור לענות על השאלה.
- כשהמשתתף השני מוסר את הכדור אל עבר הקיר, נשאלת השאלה השנייה וכן הלאה.
- על המשתתפים לצבור יחד כמה שיותר תשובות נכונות.
- ניתן למדוד את השיפור הקבוצתי מפעם לפעם.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

דוגמה 2 - גיבוש קבוצתי

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

לחזק את הקשר בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

- כל המשתתפים עומדים בטור מול הקיר.
- המשתתף הראשון בטור זורק את הכדור אל הקיר.
- המשתתף השני בטור צריך לתפוס את הכדור, לאחר שהכדור פגע בקיר וקפץ פעם אחת על הרצפה.
- במהלך המסירה והתפיסה, כל המשתתפים צריכים לתת לפחות 5 מחמאות למשתתף שמסר את הכדור.
- כשהמשתתף השני מוסר את הכדור אל עבר הקיר, כל המשתתפים צריכים לתת לו לפחות 5 מחמאות וכן הלאה.
- על המשתתפים להצליח לתת 5 מחמאות אמיתיות על כל אחד מהמשתתפים.

משחקי פלטפורמה

מטפסים להצלחה משותפת

משחק פלטפורמה, ניתן להתאימו למטרות שונות

קהל היעד:

קבוצה.

מטרת המשחק:

יצירת קרבה בין המשתתפים, הנאה ושיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

- כל המשתתפים עומדים בשורה מול גרם מדרגות רחבות.
- המנחה שואל שאלה.
- על המשתתפים לדון בשאלה ולהגיע להסכמה אודות התשובה.
- אם התשובה נכונה, כל המשתתפים עולים מדרגה.
- אם לא, נשארים במקום.
- על המשתתפים לעלות למדרגה הגבוהה ביותר.

לצפייה בסרטון המשחק, סרקו את הברקוד

חיבור
זה שם
המשחק

מילים אחרונות

כמבוגרים לא קל לנו לשחק. כמנחים, ייתכן שתרגישו לא נוח להפעיל מבוגרים אחרים במשחק. אך עלינו להבין כי אם לא נשחק כילדים, נפסיק להתפתח. ברגע שבו נפסיק לשחק, נתחיל לגווע לאיטנו. המשחק מפתח בנו גמישות, יכולת אלתור ויכולת להתמודד עם מצבים חדשים. המשחק מאפשר לנו "להיוולד" מחדש בכל פעם, להסתכל על החיים כמשחק.

אך אין די בכך.

כפי שתתרשמו מניסיונכם בסביבה הערכית שבה אנו חיים כיום, גם כאשר אנו בוחרים או נדרשים לשחק, כלומר לעמוד באתגר תחת מגבלות, אנו בוחרים כברירת מחדל בנתיב האישי, האגואיסטי והצר. נתיב שבו אנו רואים רק את עצמנו ומְשַחקים בסכום אפס - מנצח אחד וכל היתר מפסידים.

בעולם המקושר שבו אנו חיים אין עוד מקום למשחקים מסוג זה, כי בעולם הגלובלי, כשיש מפסיד, גם אני בהכרח אפסיד. התלות ההדדית בינינו מחייבת משחקים מסוג שונה:

משחקים שבהם כל משתתף פועל מתוך התחשבות בזולת, משחקים אשר מעודדים שיתוף פעולה והרגשת הקשר עם האחרים. האתגרים הניצבים בפנינו כיום, כפרטים וכאנושות, מחייבים אותנו להנחיל צורת מחשבה ומשחק זו לעצמנו ולילדינו.

אנו מקווים מאוד כי ספר זה יהווה אבן דרך משמעותית ליצירת סביבה ערכית ומשחקית אחרת. השינוי מוטל עלינו יחד, ואנו שמחים ומברכים אתכם על הבחירה לקחת בו חלק. רק יחד ודרך משחק משותף נוכל לבנות את מדרגת ההתפתחות הבאה שלנו כחברה, לא מתוך הכרח וכאב כי אם מתוך בחירה והנאה.

רק ביחד נוכל לשנות את חוקי המשחק ממשחקי מלחמה למשחקי אהבה.

לצפייה בסרטוני המשחקים, סרקו את הברקוד

שתפו אותנו...

משתמשים יקרים, נשמח לקבל מכם התרשמויות תגובות ורעיונות הקשורים למשחקי חיבור והפעלה. כמו כן ניתן להזמין אותנו לארגן ארועי חיבור וסדנאות חיבור עסקיים וחברתיים.

תוכלו ליצור איתנו קשר דרך האתר www.arvut.org
או בכתובת מייל games@arvut.org

אצל בעלי חיים שונים קיימת גם כן תופעה של משחק, היא קיימת בחלק מהעופות וכמעט אצל כל היונקים. ככל שבעל החיים מפותח יותר, כך הוא משחק יותר. תקופת הילדות אצל בני האדם ארוכה יותר מרוב בעלי החיים, ולכן מנגנון המשחק שלו מפותח יותר משל שאר בעלי החיים.

חיבור
זה שם
המשחק

אם אתם אנשי חינוך, מדריכים, מנהלי יחסי אנוש, הורים מודעים או אנשים שמבינים כי חיבור בין בני אדם הוא כוח עצום, כי איכות היחסים שלנו עם אחרים היא המרכיב העיקרי באושר שלנו ושל ילדנו, אז הספר הזה הוא בדיוק מה שחיפשתם!

זהו אינו ספר קריאה אלא ספר משחקים. אמצעי ליצירת אווירה טובה יותר של חיבור ושיתוף פעולה באמצעות משחקים של כיף איכותי וחיבור אל האנשים שבסביבתנו.

העולם שלנו מאופיין בתחרותיות, בכוחניות, בערכים של רמיסת האחר המביאים למגיפת דיכאון, בדידות ולניכור חברתי. בעולם שמשדר אני ואני ואני, צמחה סביב כל אחד מאיתנו קליפה האוטמת אותנו מכל הצדדים. איבדנו את הרגישות, את הסובלנות, את יכולת ההקשבה, את היכולת לשתף פעולה, וגרוע מכל - את ההבנה שכולנו תלויים זה בזה ובאיכות היחסים בינינו.

מדעי האושר מביאים את כולנו להבנה, שרק בבניית גשרים נכונים בינינו, רק בבניית קשר נכון ושיתוף פעולה אמיתי נוכל להתמודד מול כל הקשיים ולחיות חיים מאושרים ומלאים.

בספר תמצאו משחקים, שבין רגע ישנו את האווירה של התחרותיות והניכור במשפחה, בכיתה או במקום העבודה לאווירה של חיבור, קשר בין אנשים ושמחה.

תיהנו!

0 07600000030 2
דאנאקוד 760-30

תנועת הערבות
1-700-707-200
חפשו ערבות ב-
arvut.org