



שלום לכולם

שמי חיים כ"ץ.

במשך 12 שנים זכיתי להיות מלמד תשב"ר בכיתה ו' וז' בארץ ישראל ובחו"ל. פעם בשבוע הייתי עושה משחק קבוצתי עם התלמידים. בתוך הכיתה או בחצר.

ההשפעה של המשחקים על התלמידים היתה עצומה, הם למדו לדבר אחד עם השני מתוך הקשבה וכבוד, להתמודד בכבוד עם הפסד ותסכול, להעז, לתת הזדמנות לעצמם או אחרים. ועוד מגוון רב של כישורים חברתיים שנלמדו מתוך משחק. מה אומר לכם חוויה עצומה למלמד ולתלמידים. וכמובן הדבר השפיע לטובה על התלמידים גם בלימוד התורה.

בצד הרוחני התייעצתי עם מורה הוראה לגבי כל שאלה שעלתה לי בכתיבה. וב"ה הדברים נקיים ומתאימים לציבור יראי השם ומצד שני הם מקצועיים מאוד, באם יש למאן דהו הערה הנוגעת למשחק אשמח לשמוע וללבן את הנושא.

בשנים האחרונות גיבשתי לעצמי מעל 600 משחקים קבוצתיים שונים. ומתוכם אני כותב פעם בשבועיים משחק חדש.

היום אני מלמד מחנכים ומדריכים לשחק יחד עם נערים וילדים, ומקבל משוב עצום מאלה שמיישמים בכיתה ועל פי בקשתם אני כותב שוב את המשחקים.

לפניכם משחקים מגוונים, למשחק בכיתה ומחוצה לה. הם מותאמים לכיתה, למדריכי נוער, וחלקם הגדול גם למשפחה המורחבת, לחברים שיוצאים לערב גיבוש וכו'.

בתקווה שתפיקו את מיטב התועלת.

ובאם מישהו רוצה להדפיס או להכניס בספר או עיתון את המשחקים כל עוד שהוא מזכיר בבירור ובמקום בולט שהם נערכו ונכתבו ע"י חיים כ"ץ. אין שום בעיה כלל.

והנה שבעה כללים שיעזרו לכם להנחות את המשחק

1. נסו את ההפעלה לפני שאתם מנחים אותם, השתמשו בחברים, בבני משפחה, אל תנסו את המשחק עם קבוצה לפני שהתנסיתם בעצמכם.
2. שימו לב שמטרות המשחק/ ההפעלה ברורים לך. (מעבר לחוקי המשחק).
3. הנחו ברגישות, שימו לב למצבה של הקבוצה. (עייפים, רעבים, מותשים וכדו').
4. הסבירו את המשחק בצורה ברורה ביותר, הוסיפו דוגמאות והמחשות.
5. שכנעו את כולם להשתתף אבל אל תכריחו. המשחק הוא אתגר מרצון.
6. תדאגו שבכל פעילות או משחק תושלם המשימה,

בברכה והצלחה

חיים



ODT אודות



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



סדנאות ODT

אחד שתיים שלש כוס.

משפט פתיחה: שובר קרח מצוין, משחק שמכניס המון אנרגיה, לכל הגילאים.

שם המשחק: אחד שתיים שלש, כוס. (תפוס את הכוס).

אורך: כחמש דקות. דורש מעט זמן הכנה.

הסבר כללי: משחק בזוגות. על שולחן מונחים ששה פתקים עם מספרים וכוס. מטרת המשחק להיות הראשון שתופס את הכוס.

מספר משתתפים: מינימום 2

חומרים נדרשים: 6 פתקי ממו דביקים וכוס.

מיקום מומלץ לפעילות: בתוך כיתה עם שולחנות.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מכין מראש לכל זוג ששה פתקים כשעל גביהם מספרים מ1 ועד 6 וכוס חד פעמי מהסוג הטוב שאינו נקרע בקלות.
2. המנחה מדביק הפתקים על השולחן ומניח את הכוס כמו ביניהם כמו בתמונה המצורפת להלן. לכל זוג יש שולחן עם סט מוכן מראש.
3. כעת על המנחה לחלק את הקבוצה לזוגות. כשלכל אחד יש את הבן זוג שלו. המנחה מורה על כל זוג להסתדר אחד מול השני.
4. כשכולם מסודרים ועומדים אחד מול השני, מסביר המנחה: "המטרה שלכם להיות הזריזים ביותר ולהצליח לתפוס את הכוס".
5. המנחה מוסיף, "כשאצעק את המילה כוס, תצטרכו לתפוס את הכוס, אבל לפני כן אצעק כל מיני מספרים, מ1 ועד 6 בלי סדר, כל פעם שאני צועק מספר תצטרכו לנגוע בפתק שעליו המספר, ופתאום אצעק "כוס"! אז תצטרכו להיות הראשון שתופס את הכוס.
6. המנחה עושה ניסיון אחד לראות שהכל מובן. אחר כך מתחילים את המשחק ועושים שלשה סבבים. לאחר שלושת הסבבים, המנחה מבקש מכל אחד למצא לו בן זוג חדש, ומתנסים עוד שלשה פעמים.
7. בקבוצות צעירות ניתן לעשות סבב חדש ולהתנסות עם בן זוג שלישי רביעי, עד שהעניין מוצה.



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

הערות :

- ✓ בקבוצות מסוימות חשוב מאוד לבדוק שהמשחק לא יגרור את הקבוצה לאלימות .
- ✓ ניתן בסבב השני לבקש שהמנצחים ישחקו מול המנצחים והמפסידים מול המפסידים.
- ✓ לא חייבים דפי ממו דביקים אך זה עושה את המשחק יותר פרקטי. (ניתן להניח קלפי משחק עם מספרים).
- ✓ כדאי לעודד את המשתתפים להתנסות בבן זוג שהוא פחות מכיר או פחות מחובר.
- ✓ בשולחן רחב ארוך ניתן להעמיד מספר זוגות במקביל.



מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- משחק השובר את הקרח ומכניס אנרגיה בקבוצה.
- העלאת סף הריכוז (הייתי ממליץ לנסות בקבוצות של בעיות קשב וריכוז, התנסות כזו מועילה להם).
- משחק טוב לזוגות, עם הזדמנות לשחק דווקא עם מישהו שהוא לא חבר הקרוב.

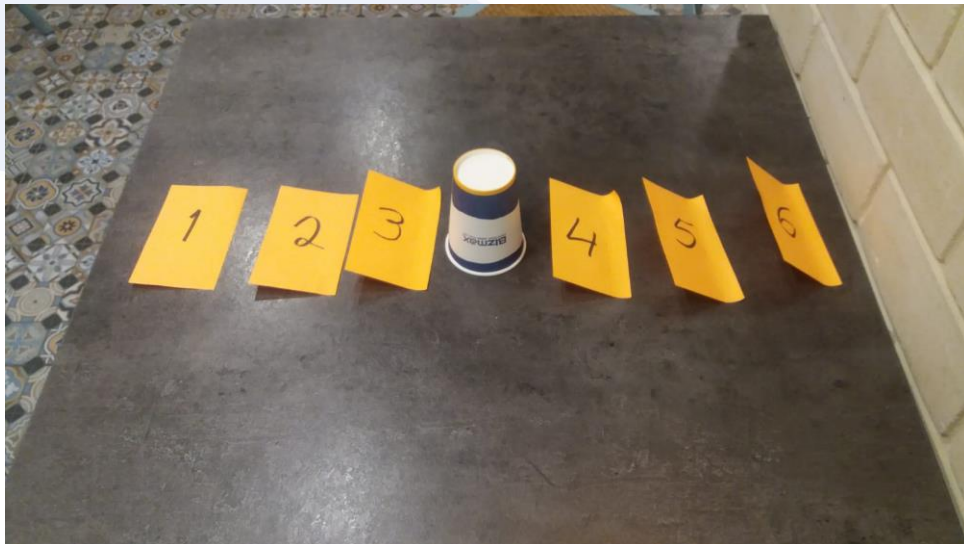


מניסיון , הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של נוער ומבוגרים בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. חובה לתת קרדיט

חיים כ"ץ





נעלמים

משפט פתיחה: משחק מעולה מלא כיף ולמידה. מתאים ליום שדה או ליציאה לחורשה.

שם המשחק: נעלמים (נקרא גם "שטח מת")

אורך: כ-20 דקות.

הסבר כללי: מכירים את המשחק דג מלוח? אז זה ממש דומה אבל עם פאנצ' קבוצתי.

מספר משתתפים: מינימום 4 עד 30.

חומרים נדרשים: כלום

מיקום מומלץ לפעילות: המקום הטוב ביותר הינו בחורשה, יער וכדו', ואת הוראות המשחק אתן בהנחה שיצאתם ליער. חשוב מאוד לקרא את ההערות למען בטיחות המשתתפים.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה יבא למקום לפני הפעילות ויחליט על מקום בו הוא יעמוד ועל נקודת המוצא של שתי הקבוצות. במרחק של כ-30 מטר ממנו.
2. המשתתפים מגיעים עם המנחה ליער. המנחה מראה להם את המקום שבו יעמדו כשהפעילות תתחיל (ניתן לסמן את המקום).
3. המנחה מוליך את הקבוצה אל המקום שבו הוא יעמוד בזמן הפעילות.
4. כל המשתתפים נעמדים מול המנחה. כשפניהם אל המנחה.
5. המנחה פותח: "שלום לכולם! אתם בטח מכירים את משחק ה"דג מלוח" שבו צריכים להתקרב לסופר מבלי שהוא יראה שאתם זזים? אבל כעת אנחנו נעשה משהו שקצת דומה, אבל ממש שונה. בתחילת המשחק תעמדו שם (מצביע על מקום ההתחלה), וכשאתם מסתובבים אתם מתחילים להתקדם עד שמגיעים אלי. אתם יכולים להתחבא מאחורי עצים, סלעים, חברים, או כל דבר שיסתיר אתכם. המטרה היא שמישהו יצליח להגיע אלי, בלי שראיתי אותו זז, אבל אם ראיתי מישהו אחד זז. כל הקבוצה תצטרך לחזור אחורה!!! כולם! אך ברגע שמישהו יגיע נצחתם, בא נראה אתכם!!!"
6. המנחה מברר שהקבוצה אכן הבינה. וחוזר שנית על ההוראות לפי הצורך.
7. כעת המנחה שולח את כולם לנקודת ההתחלה. ובודק שכולם עומדים במקום.
8. המנחה עומד במקומו, עם גב לקבוצה, וללא הודעה מוקדמת הוא מסתובב, אם ראה מישהו זז, יאמר לכולם לחזור. **כולם חוזרים למקום.** ומנסים שוב.
9. המשחק יסתיים כאשר מישהו מהקבוצה הצליח להפתיע ולהגיע עד המנחה.
10. ניתן לחזור על המשחק שוב.



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

הערות :

- א. ניתן לעשות את התרגיל בכל מקום גדול ומרווח, אך עדיף לעשותו במקום שהמשתתפים יוכלו להסתתר.
- ב. לבחור מקום שאין בו חשש לנפילות או מעידות, ענפים העלולים לשרוט וכדו'.
- ג. המנחה לא יחמיר עם הקבוצה, וייתן לה מרחב תזוזה.
- ד. חשוב לתת לקבוצה חווית הצלחה, כך שבמקרה והקבוצה מתקשה לעמוד במשימה המנחה יתגמש ויתן להם להרגיש שהגיעו ליעד.
- ה. בתמונה המצורפת תוכלו לראות איך הפעלתי את המשחק כשהייתי באולם גדול.
- ו. ניתן לתת לקבוצה זמן לתכנון לפני ותוך כדי התרגיל.



מה קבלנו אחרי התרגיל ? ונושאים לשיחה בעקבות התרגיל.

- הבנה שצריכים לחשוב על הקבוצה, ולא רק על עצמך.
- לפעמים כשאני עושה משהו כולם סובלים מזה.
- באמצעות תכנון נכון ניתן להגיע רחוק.
- צריך לוותר בכדי שהקבוצה תצליח.

מניסיון, הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של ילדים ונוער ובמקרים מסוימים אף עם מבוגרים בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. לא לשכח לתת קרדיט

חיים כ"ץ



אני מאשים

משפט פתיחה: משחק קצרצר שנוגע בנושא של האשמה .

שם המשחק: אני מאשים

אורך: כחמש דקות

הסבר כללי : נעמדים במעגל ומעבירים בהצבעה את האשמה מאחד לשני עד שזה חוזר חזרה למאשים הראשון.

מספר משתתפים : מינימום 7

חומרים נדרשים: כלום

מיקום מומלץ לפעילות : בכל מקום שהקבוצה יכולה להיעמד במעגל.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה פותח "נא לעמוד במעגל בצורה כזו שכולם ממש יכולים לראות את כולם".
2. המנחה אומר: "כעת נעסוק בלהאשים אחד את השני".
3. המנחה מצביע על האדם העומד מולו ואומר "אתה אשם!".
4. כעת המנחה מבקש מהאשם: "כעת תאשים אתה מישהו אך לא זה שעומד לימינך או לשמאלך".
5. האשם מאשים מישהו אחר בהצבעה וקורא בקול גדול "אתה אשם".
6. האשם מעביר הלאה בהצבעה את האשמה למישהו נוסף עד שכל חברי הקבוצה "הואשמו", ובכל אותו הזמן כולם ממשיכים להצביע.
7. המשחק מסתיים כשאחרון הנאשמים מצביע על המנחה. וכך חזרה אליו ההאשמה.
8. התמונה שתקבלו היא שכולם מצביעים על כולם.
9. להלן נסביר מעט נקודות חשובות שנוכל ללמוד מפעילות פשוטה זו.



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



סדנאות ODT

הערות :

1. ניתן לעשות זאת גם בישיבה כשכולם יושבים במעגל פנים אל פנים.
2. אפשרי ואולי אף מומלץ להגיד בכל פעם את שמו של האשם התורן. למשל המנחה אומר "ראובן אתה אשם" וראובן אומר "שמעון אתה אשם".
3. ראיתי שחלק מהמשתתפים לא מבינים שההצבעה היא על אדם שלא הצביעו עליו כבר. חשוב להדגיש זאת. כלומר שעל כל אחד יש רק מישהו אחד שמצביע.
4. כשיש קבוצה גדולה היד תכאב מעט מהצבעה ממושכת, אפשר לומר למשתתפים שהם לא צריכים למתח את היד לגמרי.



העצמה

מה קבלנו אחרי התרגיל ?



רענון

- נוכל לשוחח על הסרת אחריות, גלגול האשמה על אחרים, ואיך שמי שמאשים אחרים הדבר תמיד חוזר אליו כבומרנג.
- התארגנות, כמה שזה נראה מוזר אבל חייבים התארגנות טובה וכמה התנסויות עד שהדבר מצליח לגמרי.
- בפתיחת העיבוד ניתן לומר "אתם מכירים את המצב הזה שכל אחד מגלגל את הדבר על השני?"
- משימה קבוצתית קלה לביצוע שיכולה להעניק חווית הצלחה.



חוויות



שיפור

מניסיון, הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של נוער ומבוגרים בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. לא לשכח לתת קרדיט

חיים כ"ץ



גיבוש



מסעות



שטח



אימפולס

משפט פתיחה: **משחק טוב, שנותן מענה לנערים וילדים אימפולסיביים, גם מבוגרים יכולים להפיק ממנו תועלת. משחק זה דורש הדפסה צבעונית.**

שם המשחק: אימפולס.

אורך: לפחות עשר דקות למשחק ועוד מספר דקות לשיחה על אימפולסיביות.

הסבר כללי: משחק תחרותי בהמלצה על קבוצות של 4 או 5, יש ערימה של קלפים בהם מופיע רק שם של צבע, כשהצבע והכיתוב מתאימים על המשתתף הזריז ביותר לתפוס אותו. אך עליו להיזהר לא לשים יד על הקלף הלא נכון.

מספר משתתפים: מינימום 3.

חומרים נדרשים: להדפיס ולגזור את הדפים המצורפים. דבק נייר לבן.

מיקום מומלץ לפעילות: שולחנות וכיסאות, או רצפה של חדר.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מחלק את הקבוצה לקבוצות של 4 או 5 משתתפים. כל קבוצה תתמקם במעגל על הרצפה או סביב לשולחן.
2. המנחה מודיע שאחד מהמשתתפים יהיה ה"דילר" (אחראי על הנחת הקלפים). ומוסיף "יהיו לנו סבבי משחק כמספר המשתתפים" כך כל אחד יוכל להשתתף במספר תורות שווה.
3. המנחה מחלק לכל קבוצה ערכת 20 קלפים טרופים, מחציתם תואמים (לדוגמא **ירוק אדום כחול**) ומחציתם לא תואמים (**סגול צהוב כתום**). את הערימה מקבל הדילר.
4. כעת המנחה נותן לכל קבוצה דבק נייר. 30 ס"מ לכל משתתף. כל משתתף ידביק את הדבק (על השולחן או על הרצפה) בצמוד אליו. (כמו בתמונה למטה).
5. המנחה אומר "כל אחד יבחר את היד שישתמש בו ימין או שמאל, ורק איתו ישתמש".
6. אחרי שכל א' בחר את היד המנחה נותן הוראה "שימו את היד שתשתמשו בו על נייר הדבק, היד צריכה להיות מוכנה בעמדת זינוק".
7. המנחה מוסיף: " כעת הדילר שבכל קבוצה יוציא קלף, באם הצבע מתאים למה שכתוב, הראשון שישים עליו את היד יקבל את הקלף. ויחשב לו לנקודה, על כל טעות בתיאום צבע ונכתב, יחזיר התופס קלף משלו לערימת הפסולים".
8. המנחה נותן לכל קבוצה להתנסות במספר קלפים בכדי לראות שהעניין הובן.
9. המנחה מעודד את להתחיל. **בסיום הסבב**, יראו מי המנצח, וימשיכו למספר סבבים השווה למספר המשתתפים. כשבכל פעם ישנו דילר אחר. לסיום סופרים נקודות.



הערות :

1. ישנם כאלה שלא אכפת להם להיות הדילרים באופן קבוע.
2. היה כדאי להשקיע מעט ולהדפיס את הקלפים על קרטון או עם למינציה.
3. באם מישהו נגע בקלף שאין התאמה בין צבע לכתוב, ואין לו עדיין נקודה הוא יכנס למינוס.

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- במשחק הזה נוכל לדבר הרבה על "יש זריז ונשכר יש זריז ונפסד".
- אימפולסיביות זה העניין, מומחים סוברים שמשחק כזה ודומיו יוכלו לגרום לנערים הצפה למושג של אימפולסיביות ותרגול של המשחק ישפר (הוכח מחקרית) את רמת האימפולסיביות, כמובן שחשוב לדבר על זה ולראות שהנערים מבינים את הקשר בין אימפולסיביות לבין גרימת טעויות.

מניסיון, הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של נוער ומבוגרים בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. לא לשכח לתת קרדיט

חיים כ"ץ



***לקבלת קובץ מוכן של קלפי אימפולס. פנו אלי לאימייל כאן למטה.**



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



שישים שניות

משפטי פתיחה: שאלה שנשאלתי לאחרונה ע"י א' מהרשומים ברשימת התפוצה למשחקים: (אם אתם לא שם זה הזמן להירשם) "חיים, תודה על כל מה שאתה שולח, אני משתמש בהם בכיתה שלי, וכולם נהנים. תגיד, האם יש לך משחק שלוקח ממש דקה, משהו קצר, בלי דפים עטים או כדורים?". הוא ביקש... אז הנה.

שם המשחק: 60 שניות

אורך: עד 5 דקות של פעילות, עם זמן נוסף לשיחת עיבוד.

הסבר כללי: ללא שעון או כל אמצעי אחר, המשתתפים צריכים להחליט מתי עברו 60 שניות ולמחוא כף.

מספר משתתפים: אין מינימום. מקסימום 30.

חומרים נדרשים: שעון עם שניות עבור מנחה הפעילות.

מיקום מומלץ לפעילות: כל מקום.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה עומד במקום בו כל הקבוצה רואה אותו, והוא רואה כל מהקבוצה.
2. המנחה פותח "יש לנו משימה פשוטה, להחליט מתי עברו שישים שניות",
3. המנחה ממשיך "אף אחד לא בודק או מסתכל על השעון, אלא מתוך תחושה אישית, תקבל החלטה שעברו שישים שניות, ובאותו רגע אתה מוחא כף! בואו נראה מי יצליח לדייק!!".
4. המנחה מוסיף "זה לא משימה קבוצתית, אלא משימה אישית"
5. כשכולם מוכנים המנחה קורא "התחלנו" המנחה עוקב אחרי השעון, ובודק מתי הראשון מחא כף ומתי האחרון מחא כף ומי מחא כף הכי קרוב ל60 שניות. ואז מכריז "הראשון מחא כף ב48 שניות (לדוגמא), האחרון מחא כף ב71 שניות (לדוגמא), ופלוני אלמוני הכה כף בדיוק ב60 שניות"
6. כעת המנחה מבקש לעשות את זה שוב, חוזרים על התרגיל ורואים האם יש שיפור כללי והאם יש למידה הדדית.
7. באם הקבוצה מוכנה תחזרו על זה פעם שלישית ותראו שיש שיפור כללי, וחווית הצלחה גדולה.



ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



הערות :

1. בדרך כלל זה שהצליח לדייק בסיבוב הראשון יתקשה לעשות זאת בפעם השנייה.
2. חשוב לשמור על שקט מוחלט בזמן עשיית התרגיל.
3. ניתן להמשיך בתרגיל עד שרוב הקבוצה או כולה הגיעו להצלחה.
4. אפשר כמובן (ואף מומלץ) לתת לקבוצה זמן לערוך דיון ולתת טיפים להצלחה.



סדנאות ODT



העצמה

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- התרגיל מצריך שקט.
- באופן כללי התרגיל מרגיע את המשתתפים.
- למידה הדדית, אנשים מנסים בפעם השנייה להסתמך על זה שהצליח בפעם הראשונה.
- לפעמים זה מתכון לכישלון. נושא לדיון.
- התמודדות עם טעות.
- יש פה שאלה מרכזית. האם באמת יכולנו לדעת מתי עברו 60 שניות?



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

מניסיון , הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של מבוגרים בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. לא לשכח לתת קרדיט

חיים כ"ץ

הטלת מטבע

משפטי פתיחה: אני בדרך כלל נמנע מלכתוב משחקים תחרותיים, אלא אם כן יש בתחרות משהו שלא קשור לכישורים של המשתתפים, הנה אחד כזה.

שם המשחק: הטלת מטבע.

אורך: בין שתיים לחמש דקות. אלא אם כן חוזרים על המשחק שוב. דבר שבדרך כלל מתבקש.
 הסבר כללי: כל אחד מהמשתתפים מחליט אם הוא ציור או מספר, מטילים מטבע, כל מי שבחירתו לא מתאימה לתוצאה נפסל וממשיכים להטיל מטבע עד שנותר מנצח אחד.

מספר משתתפים: מינימום 2 (עובד הכי טוב בעשרים משתתפים) אין מקסימום.

חומרים נדרשים: מטבע.

מיקום מומלץ לפעילות: כל מקום.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מחזיק בידו מטבע, עומד במקום שכל המשתתפים רואים ושומעים אותו, ופותח בהסבר: "יש שני צדדים למטבע, אחד הציור ואחד המספר".
2. המנחה ממשיך: "כעת כל אחד יחליט אם הוא יהיה מספר או יהיה ציור, כל מי שבחר להיות מספר שירים את היד וישים אותו על הראש".
3. המנחה מוודא שכולם בחרו.
4. כעת המנחה מטיל את המטבע, ומכריז מה יצא.
5. המנחה מכריז "כל מי שבחירתו הצליחה, ממשיך לסבב הבא, ומי שנפסל יחכה עד שיגמר המשחק ואח"כ יוכל לחזור ולהשתתף".
6. המנחה אומר לכולם לבחור שוב, מספר או ציור. מטיל שוב את המטבע, פוסל את אלו שטעו וחוזר שוב על המשחק עד שנשאר מנצח או שנשארו מנצחים.
7. אם הקבוצה בעניין עושים עוד משחק. מניסיון הקבוצות מבקשות סבב נוסף...
8. בהערות אביא עוד שתי גרסאות למשחק.



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



הערות :

- ✓ ניתן לעשות את המשחק בקבוצות כך: מחלקים את כל הקבוצה לתת קבוצות, וכל קבוצה מחליטה האם הם ציור או מספר, מנצחים יחד ונפסלים יחד.
- ✓ בקבוצות מסוימות הייתי מציע שלא לפסול ולהוציא אף אחד מהמשחק, במקום זה המנחה יאמר, כל מי שיפסל יזכור כמה פעמים נפסל, ובסוף נאמר כך. "כל מי שנפסל 5 פעמים ירים יד, כל מי שנפסל 4 פעמים ירים את היד וכן הלאה".

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- חוויה פשוטה מהנה ותמיד זמינה.
- התמודדות עם כישלון שלא היה בשליטתך.
- שובר קרח לפני פעילות יותר מורכבת.
- משחק שכל אחד מגיע אליו ללא יכולת טובה מחברו.

מניסיון , הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של נוער ילדים ואף מבוגרים (תלוי בניסיונו של המנחה). בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. קרדיט בכל מקום חובה
חיים כ"ץ



בס"ד



סדנאות ODT

יותר מזה ופחות מזה

משפט פתיחה: בימים אלו של פתיחת השנה החדשה, אני רוצה לתת לכם משחק או יותר נכון פעילות. שיתן הסתכלות על הציפיות שלנו ושל הקבוצה שאיתה אנו עובדים לגבי השנה החדשה. פשוט ומיוחד.

שם המשחק: יותר מזה ופחות מזה.

אורך: כרבע שעה.

הסבר כללי: כותבים על פתקים דביקים, ממה היינו רוצים שיהיה יותר השנה וממה פחות לאחר מכן תולים אותם.

מספר משתתפים: מינימום 4.

חומרים נדרשים: עט ופתקים דביקים (סטיק נואט - פתקים שהקצה העליון שלהם נדבק - ניתן להשיג בגדלים שונים ממליץ על הגדולים). קיר או לוח.

מיקום מומלץ לפעילות: כיתה/אולם כסאות ושולחנות.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מורה לכולם לשבת ליד השולחן. מחלק לכל אחד עט עם ערימה של כ-10 דפים צבעוניים דביקים.
2. המנחה פותח. "אנו עושים פה עבודה אישית. כל אחד עם עצמו".
3. המנחה לוקח את שארית הדפים הדביקים ומכריז "מי שיצטרך עוד, הם על השולחן".
4. כעת פונה המנחה לקיר ומדביק שני דפים על הקיר, על אחד כתוב **רוצים יותר** ועל השני נכתב **רוצים פחות**. באם זה לוח פשוט יכתוב על הלוח שתי כותרות.
5. הוא פונה למשתתפים ואומר: "כעת כל אחד יכתוב לעצמו רשימה של נושאים, ממה הוא היה רוצה שיהיה יותר השנה וממה הוא היה רוצה שיהיה פחות השנה", (באם מדובר בכיתה אפשר להכווין את התלמידים, ולומר "מאיזה התנהגויות, דברים, אירועים, פעילויות, וכדו').
6. המנחה מוסיף "תכתבו על כל דף משהו אחד. ככה שיצטבר לכם הרבה דברים, תחשבו על הדברים החשובים לכם באמת, דברים שיעזרו לכם לשנה החדשה".
7. המשתתפים מתחילים לכתוב. כל אחד עם הקצב שלו.
8. כשהם סיימו המנחה יבקש מהם "נא לתלות את הפתקים על הלוח במיקום המתאים".
9. כעת כולם מדביקים מנחה מזמין את כולם לראות מה כולם כתבו.
10. המנחה יעבור על הפתקים ויבחר את הנושאים שהיו להם הסכמה רחבה, ויערוך רב שיח אודות הטמעת הנושאים.



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



הערות :

1. באם ישנם משתתפים שסיימו והאחרים הם עדיין באמצע כדאי לבקש מהמסיימים לתלות את הפתקים שלהם ולא לחכות לכולם.
2. ניתן לתת למשתתפים למיין את הפתקים על הלוח לפי קטגוריות, כגון רוחני, טכני, קבוצתי, רגשי וכו'.
3. ניתן לקנות פתקים בשני צבעים צבע אחד לדברים שרצינו יותר וצבע אחר לדברים שרצינו פחות.
4. השאלה המרכזית לאחר הפעילות היא, מה עושים עם הפתקים...
5. להיזהר לא לתלות את הפתקים מול משב רוח, מזגן/חלון פתוח/מאוורר.



מה קבלנו אחרי התרגיל ?

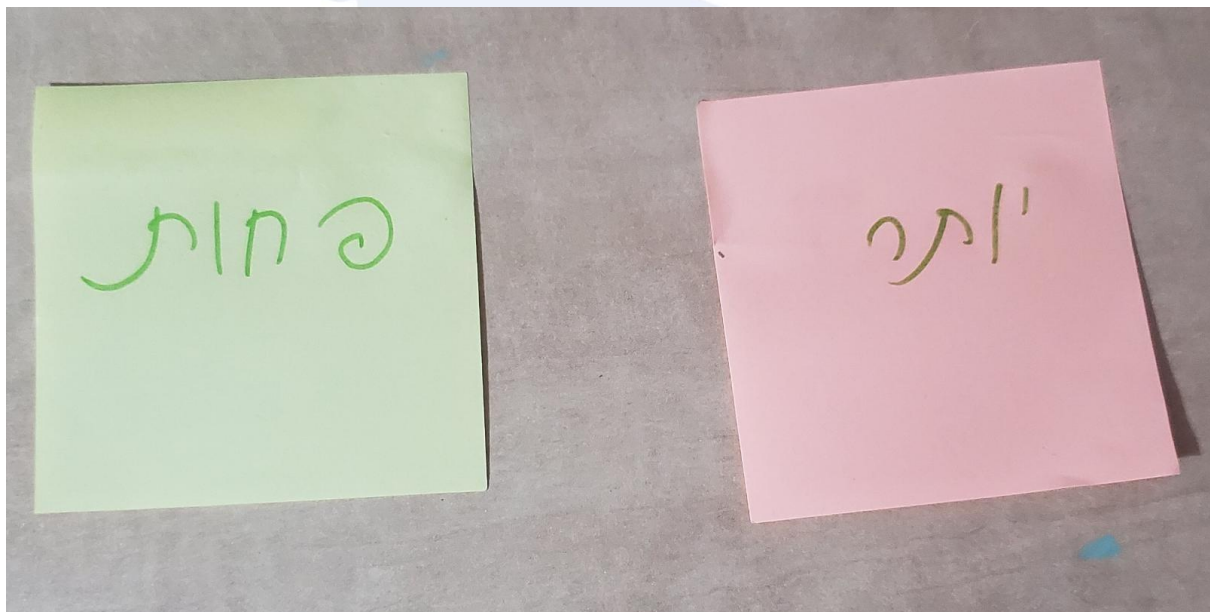
- התבטאות אישית שנהפכת לקבוצתית
- אפשרות ביטוי לכל המשתתפים.
- הנקודה שלדעתי היא הכי חזקה – דברנו על דברים שאנו רוצים מהם יותר או פחות, ולא דברנו על דברים שיופסקו לגמרי. זה מביא הבנה ודיאלוג מעמיק על מצבים שונים בקבוצה.



מניסיון, הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של נוער ומבוגרים בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. לא לשכח לתת קרדיט חיים כ"ץ





להסתדר לפי

משפט פתיחה: אחת ההפעלות המוכרות, וכאן אני נותן תוספת עומק ומשמעות לפעילות.

שם המשחק: להסתדר לפי.

אורך: כ-10 דקות.

הסבר כללי: הקבוצה עומדת מול המנחה, כשהמנחה מכריז נושא מסוים, הקבוצה תסתדר לפי העניין. גובה, משקל, תאריך לידה. ועוד כברשימה המצורפת.

מספר משתתפים: מינימום 7 מקסימום 40.

חומרים נדרשים: סטופר, בשעון או בטלפון.

מיקום מומלץ לפעילות: כל מקום שיש מרחב שהקבוצה תוכל לעמוד בשורה אופקית כך שהמנחה יוכל לראות את כולם.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מבקש מהקבוצה לעמוד מולו בשורה אופקית כך שהם רואים אותו והוא רואה את כולם.
2. הקבוצה נעמדת מול המנחה.
3. המנחה ימתין עד שהקבוצה תעמוד בשקט, ואז יתן את הפקודה הבאה:
4. תסתדרו לפי מידת נעליים. כשהוא מחווה בידו ואומר: המידה הקטנה ביותר בצד ימין שלי ובסדר עולה עד המספר הגדול שיהיה בצד שמאל שלי.
5. הציבור יתחיל להסתדר לפי מידת הנעליים, כשהמנחה עוזר לאלה שלא שמעו את הצדדים או שלא הבינו את העניין.
6. לאחר שכולם הסתדרו המנחה יעבור אחד אחד וישאל למידה שלו, כך במהירות כל אחד אומר את המידה שלו. ואם יש טעויות ניתן לתקן ולהתמקם מחדש.
7. המנחה מכריז "כל הכבוד עשיתם את זה, וכעת ניתן נושא חדש, אך הפעם אמדוד זמן"
8. המנחה מכריז "עכשיו נסתדר לפי מספר אחים ואחיות שיש לכם, כך שמי שהוא ילד יחיד יעמוד בצד ימין ומי שיש לו את המשפחה הגדולה ביותר יעמוד בצד שמאל 1.2.3 אני מודד זמן".
9. הקבוצה מסתדרת במהירות האפשרית. כשהם מסיימים המנחה יכריז על זמן, ויבדוק שהם הסתדרו כמו שצריך.
10. כעת המנחה יוכל להמשיך עם עוד נושאים הרלוונטיים לקבוצה כדלהלן.

הערות ורעיונות נוספים:

1. ניתן לומר לקבוצה להסתדר בלי לדבר, בשקט מוחלט.
2. ניתן לעשות את התרגיל גם כשכולם עומדים במעגל.





3. מידי פעם יוצא לי לעשות את התרגיל כשכולם יושבים וצריכים להחליף מקומות לפי סדר מסוים.

4. חשוב להביא גם רעיונות שרלוונטיות לקבוצה למשל.

- לקבוצת תלמידים – לפי חודש הלידה כשתשרי מימין ואלול בשמאל.
- לקבוצת עובדים – להסתדר לפי זמן שלוקח לכם להגיע לעבודה.
- לקבוצת תיירים – לפי מספר המדינות שבקרתם.
- לקבוצת עולים חדשים – לפי הותק שלכם בארץ ישראל.
- לקבוצת מלמדים – לפי מספר התלמידים בכיתה.
- לקבוצת משתתפי כנס – לפי מספר האותיות בשם שלהם.



סדנאות ODT



העצמה

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- יש משהו מאוד מיוחד בתרגיל הזה המאפשר לכל משתתף לומר מילה אחת, וזה פתיח טוב ושובר קרח לפעילות.
- ניתן להוציא המון אינפורמציה על אנשים תוך כדי משחק. כמו ותק בעבודה, מספר ילדים בבית, הנותנים הכרות ולמידה על הקבוצה. (לטובת המנחה ולטובת הקבוצה).
- תקשורת בין המשתתפים.
- גילוי מנהיגות (מישהו שלוקח פיקוד).
- שובר קרח מעולה.
- משהו טוב שבדרך כלל כולם משתפים בו פעולה.



רענון



חוויות



שיפור

מניסיון, הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של נוער ומבוגרים בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.



גיבוש

תודה ידידים. חובה לתת קרדיט.

חיים כ"ץ



מסעות



שטח



בס"ד

מספרי ברזל

משפט פתיחה: פעילות קצרה שניתן לקיימה בכל סוג מקום, לחדד את הזיכרון ולהכנס להקשבה.

שם המשחק: מספרי ברזל (נקרא גם זוכרים מי).

אורך: כ-10 דקות.

הסבר כללי: כל אחד מקבל מספר (מתחילים מ-1 ומחלקים מספרים לפי מספר המשתתפים), לאחר מכן מקריאים את המספרים ללא סדר, וצריכים לסיים את המספרים בלי לחזור על אותו המספר פעמיים.

מספר משתתפים: מומלץ 10 עד עשרים מקסימום 30.

חומרים נדרשים: כלום.

מיקום מומלץ לפעילות: כל מרחב, (אולם, כיתה, יער, חורשה ואפילו בטנדר או אוטובוס תוך כדי נסיעה).

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מבקש מהקבוצה להיות בהקשבה, כשכולם מקשיבים לו הוא פותח:
2. "אני נותן לכל אחד מספר מ-1 ועד 15 (במקרה שיש 15 משתתפים, אם יש 17 אז עד 17 וכן הלאה).
3. כשכל אחד זוכר את מספרו, (כדאי לעשות סבב נוסף ולראות שכל אחד זוכר את המספר שלו) הפקודה הבאה תינתן:
4. "אנחנו הולכים לספור מ-1 ועד 15 ללא סדר, תזרקו מספרים, ונבדוק שאתם לא שוכחים אף אחד, לא חוזרים על מספר אחד פעמיים, ולא אומרים מספר סמוך (עי' סעיף 7)".
5. המנחה אומר 9, ומי שקיבל את מספר 9 צריך לומר מספר כל שהוא, נניח 4, מי שקיבל את מספר 4 יאמר כעת מספר, נניח 1, מספר 1 יאמר מספר נניח 14, וכך עוברים ממספר למספר עד שמסיימים את כל המספרים.
6. אם חזרו על אותו המספר פעמיים, הספירה תתחיל מחדש.
7. חוק חשוב הוא שאי אפשר לומר מספר עוקב, או מספר שלפני, אז מספר 9 לא יוכל לומר מספר 7 או 8. ואם מישהו אמר מספר עוקב, מתחילים מהתחלה.
8. כשהקבוצה הצליחה, ניתן לחלק מספרים חדשים ולנסות שוב.



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

הערות ורעיונות נוספים :

1. בקבוצה קטנה ניתן לאתגר את הקבוצה עם שני מספרים לכל משתתף.
2. ניתן גם למדוד זמן ולראות תוך כמה זמן הצליחו.
3. חשוב שהמספרים יאמרו בקול רם.
4. **באם מישהו טעה, תנו דגש שהקבוצה לא תאשים אותו .**
5. חשוב מאוד לא לתכנן את הספירה.



סדנאות ODT



העצמה

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- הפעילות נותנת ריכוז ומביאה את הקבוצה לערנות.
- כל אחד ממשתתפי הקבוצה לוקח חלק במשחק.
- שובר קרח מעולה .
- משהו מאוד ספונטני שלא מצריך הכנה מיוחדת או חומרים מיוחדים.
- המשחק נותן מרחב לשיחה אודות שכחה, אימפולסיביות וטעויות.



רענון



חוויות

מניסיון , הפעילות מוצלחת מאוד ומתאימה לכל קבוצה בזמן הנכון בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.



שיפור

תודה ידידים. חובה לתת קרדיט.

חיים כ"ץ



גיבוש



מסעות



שטח



בס"ד

טורים

משפטי פתיחה: משחק מפתיע שמתאים מאוד לקבוצות של ילדים. אך עם התזמון הנכון והבנה בתהליכי משחק ניתן לעשותו עם כל סוג של קבוצה.

שם המשחק: טורים (נקרא גם SNAKES - נחשים)

אורך: כרבע שעה.

הסבר כללי: הקבוצה מתחלקת לקבוצות שוות של 6 עד 8 כ"א, כל קבוצה נעמדת בטור עורפי (א' אחרי השני), מסתובבים באולם וכל פעם שהמנחה מוחא כף, הראשון שבטור נהפך לאחרון, וכך עד שכל אחד מוביל את הקבוצה. ובשלב בשני ניתן לכם כמה אופציות להמשך.

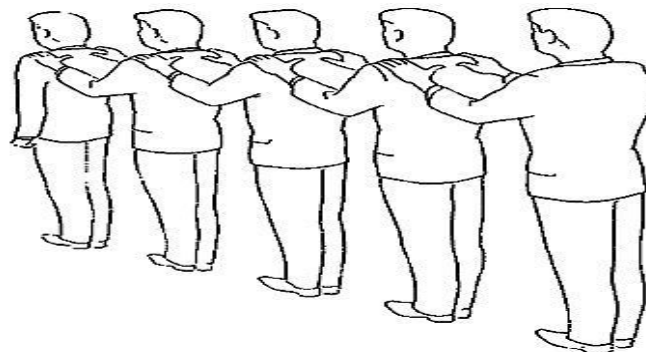
מספר משתתפים: מינימום 6.

חומרים נדרשים: אין.

מיקום מומלץ לפעילות: מקום פתוח, כיתה, אולם, חצר או יער.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מחלק את כולם, באומרו "התחלקו לקבוצות שוות (שש עד שמונה לקבוצה)" (בהמשך נתייחס לקבוצות בגודל שונה).
2. לאחר שכל הקבוצות מחולקות לקבוצות במספר שווה, יאמר להם המנחה "כל קבוצה תעמד בפני עצמה בטור עורפי" (א' אחרי השני).
3. הקבוצות מסתדרות.
4. בהינתן האות כל קבוצה יוצאת לדרך כשהקבוצה עצמה לא נפרדת אחד מן השני, והם הולכים במשותף, כל אחד במסלול שלו. כשניתן לשלב כל מיני מכשולים (ריהוט באולם, עצים בחורשה וכו').
5. כשהמנחה צועק החלף, על הראשון שבקבוצה להיפך לאחרון, וכעת יש לנו מוביל חדש בקבוצה, לאחר דקה נוספת חוזר על צעקת "החלף", וכך עד שתוך כמה דקות כל אחד ממשתתפי הקבוצה הוביל את הקבוצה שלו.
6. בשלב השני עושים קבוצות חדשות, וחוזרים על התהליך אך הפעם בהינתן האות כל ראש קבוצה נהפך לאחרון בקבוצה אחרת. כך כל אחד מוצא את עצמו עם קבוצה אחרת.
7. המשחק יסתיים כאשר המנחה מרגיש שהקבוצה הגיע לרוויה....



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



הערות :

1. הפעילות נכתבת בתקופת פורים, חשבתי שניתן לשים מוזיקת רקע ואז הפעילות נהפכת לריקוד.
2. לשים לב שהקבוצות ישמרו על קצב נכון. שלא ירוצו מידי מהר.
3. באם יש מספר אי זוגי שלא מתחלק (למשל 17) בקבוצה המנחה יוכל להיות גם כן חלק מהקבוצה וישלים את המספר.
4. לא הייתי עושה את המשחק הזה כשקבוצה נפגשת לראשונה ולא עשו פעילות קודם.
5. ניתן להוסיף תנועה למשחק, כגון שכל ראש קבוצה עושה תנועה מסוימת וכולם צריכים לחקות אותו, למשל מרים את היד לגובה, קופץ על רגל אחת וכולם אחריו.
6. אפשר גם כן לשלב אסיפת חפצים תוך כדי, פעילות בשקט מוחלט, הליכה לאחור ועוד.

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- חוויה פשוטה מהנה ותמיד זמינה.
- כל אחד מקבל הזדמנות שווה להנהיג.
- בקבוצה מתאימה לפתח שיחה על "איפה יותר טוב לי להנהיג או להיות מונהג".
- משחק שכל אחד מגיע אליו ללא יכולת טובה מחברו.

מניסיון, הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של נוער ילדים ואף מבוגרים (תלוי בניסיונו של המנחה). בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. קרדיט בכל מקום חובה

חיים כ"ץ



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



פיצוצי בלון

משפטי פתיחה: במסגרת הסדנאות לאנשי הוראה שאני מעביר למלמדים, נשאלתי ע"י א' התלמידים אם יש לי משחק טוב ודינאמי, שיעזור לילדים ללמוד שכדאי לשתף פעולה. אז הנה הוא לפניכם. ותודה לרב נתנאל פרוו מקמפ "יגילו" בניו יורק, אצלו ראיתי זאת לראשונה.

שם המשחק: פיצוצי בלון.

אורך: כ-10 דקות לפעילות, ועוד מספר דקות לעיבוד.

הסבר כללי: מנפחים בלונים רבים ומפוצצים אותם במשותף, ככל שפצצת אותם עם יותר חברים, כך תקבל יותר נקודות.

מספר משתתפים: מינימום 6 אין מקסימום.

חומרים נדרשים: לפחות שלשה בלונים למשתתף, עדיפות לבלונים זולים להתפוצץ בקלות.

מיקום מומלץ לפעילות: שטח סגור ומרוצף. עם עדיפות לישיבה במעגל כיסאות ללא שולחנות (אולם כיתה וכו')

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מורה על כולם לשבת או לעמוד במעגל.
2. המנחה מחלק למשתתפים 3 בלונים לכל אחד. אפשרי גם יותר, לפי התקציב והסבלנות של הקבוצה.
3. המנחה פותח: "נפחו את הבלונים וקישרו אותם, תזהרו שהם לא יתפוצצו, אני מבטיח לכם שעוד מעט תוכלו לפוצץ אותם".
4. המנחה מבקש: "כל מי שגמר לנפח שישים את הבלון כאן במרכז המעגל".
5. לאחר שגמרו לנפח את כל הבלונים, המנחה מסביר את המשחק: "המשימה היא להגיע להכי הרבה נקודות שאפשר".
6. המשתתפים ישאלו "איך מקבלים נקודות".
7. המנחה ממשיך "ברגע שאתן את אות הפתיחה על כל אחד לפוצץ כמה שיותר בלונים באמצעות דריכה על הבלונים, על כל בלון שפצצתם בעצמכם תקבלו 10 נקודות, אבל אם תפוצצו יחד עם חבר יקבל כל אחד 50 נקודות ועל כל בלון תפוצצו עם עוד שניים יקבל כל אחד 100 נקודות".
8. המנחה נותן את האות והחגיגה מתחילה.
9. האחריות על ספירת הנקודות ניתנת למשתתפים עצמם. כל אחד מודיע בסוף כמה נקודות יש לו.



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

הערות :

1. שימו לב שישנם ילדים ונערים שירצו לפוצץ את הבלונים עוד לפני שתתנו את האות בין על ידי ניפוח יתר ובין על ידי חפץ חד. דברו על זה קודם, ותראו איך אתם מונעים זאת.
2. יש אפשרות לפוצץ חצי מהבלונים ואת השאר לשים בשקית אשפה בצד ולאחר מכן לבדק כמה נקודות קיבלו, ואז להביא את שאר הבלונים ולבקש מהם לתכנן את פיצוץ הבלון, ולראות כמה נקודות קיבלו אחרי תכנון ושיתוף פעולה.
3. שימו לב שהמשתתפים יודעים איך לקשור את הבלון, באם אינם יכולים עזרו להם ואולי תלמדו אותם איך (תמיד יש את אלה עם בעיות במוטוריקה עדינה).
4. יש אופציה לעשות את התרגיל בחוץ במגרש מגודר, המרדף אחרי בלונים ברוח יכול להוסיף המון לפעילות.
5. עברו אחד אחד ובררו כמה נקודות הם קיבלו ואיך הם הגיעו לזה.
6. לא לשכח לנקות את שאריות הבלונים המפוצצים!

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- למידה על "כמה שווה לעבוד עם קבוצה" WIN WIN
- תכנון.
- ישרה ואחריות אישית (בספירת הנקודות)

מניסיון, הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של נוער וילדים בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. לא לשכח לתת קרדיט

חיים כ"ץ



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



קבוצות צחוק – משחק הומוריסטי

משפט פתיחה: חברים שונים המנהלים ישיבות לנוער מתמודד פונים אלי לרעיונות למשחקים לא שגרתיים לשעות הפנאי או לשבתות גיבוש עם הרבה אנרגיה וצחוק, "תן לנו רעיון טוב" הם אומרים, אז הנה אחד מהמשחקים שעובדים מצוין אבל עם "עת רצון" ... צריכים להתאים את הקבוצה, את המיקום ואת התזמון (עולם שנה נפש) בהצלחה.

שם המשחק : קבוצות צחוק (נקרא גם הפועלים מסיביר, שם מסתבר החל המשחק).

אורך : המנחה יוכל להחליט מתי להפסיק. זה יכול להמשך גם חצי שעה.

הסבר כללי : שני קבוצות עומדות זו מול זו, מטרת המשחק להצחיק את כל חברי הקבוצה השנייה.

מספר משתתפים : מינימום 8, עדיף 20 ומעלה.

חומרים נדרשים: אין.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה יחלק את המשתתפים לשתי קבוצות. ויעמידם זה מול זה. (ניתן לשים חבל על הרצפה בכדי להפרידם פיזית).
2. המנחה יאמר, "כל קבוצה תבחר את האדם המצחיק ביותר בקבוצה". ברגע שבחרו, המנחה יהפוך אותו לראש הקבוצה.
3. המנחה יאמר: "ראש הקבוצה נשאר תמיד בצד שלו. אך שאר המשתתפים יעברו מצד לצד".
4. המשתתפים ישאלו "איך זה עובד?"
5. המנחה מסביר את הכללים. "מישהו מכל צד – לפי התור, אומר בדיחה – חיקוי – ואפי' ווארט מעלה חיוך. כל מי שצחק מהקבוצה השניה (גם חיוך קל מספיק) עובר לקבוצה שלו, עכשיו מישהו מהקבוצה המגבילה יאמר בדיחה ויעביר אליו את הצוחקים".
6. המנחה מסכם – "הראשון שיצליח להעביר אליו את כל המשתתפים הוא המנצח".
7. הקבוצה יוצאת לדרך. כל צד בתורו יעשה הכל בכדי להצחיק את הצד השני.

הערות :

1. ישנם שתי אפשרויות, א. שראש הקבוצה נותן בכל פעם למישהו אחר לומר בדיחה. זה אחרי זה. ככה זה טוב ולכל אחד יש הזדמנות. ב. שראש הקבוצה עצמו אומר את כל הבדיחות. פה היחידים בקבוצה פחות מקבלת הזדמנות אבל האווירה השמחה עושה את שלה.
2. בקבוצות מסוימות צריכים להגדיר מראש את כללי השפה, ומידת האמת (שלא ייווצר מצב שבו ניטשים וויכוחים – האם צחקו או לא).
3. יתכן והמשחק לא יסתיים. חלק לא יצחקו וכדו'. במקרה הזה הקבוצה הגדולה תנצח.

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- שובר קרח מדהים
- אפשרות ביטוי ובמה ליכולות של המשתתפים
- אחרי המשחק נוכל לדבר ולברר איזה אסטרטגיות נקטו המנצחים/המפסידים.



ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



קבוצות קבוצות

משפט פתיחה: פעילות קצרה ומעולה לשבירת הקרח בקבוצה, להכנסת אנרגיה, לפתוח או באמצע יום.

שם המשחק: קבוצות קבוצות, נקרא גם "מולקולות".

אורך: כ-10 דקות.

הסבר כללי: הקבוצה מפוזרת במרחב, המנחה נותן נושא והקבוצה מתחלקת לקבוצות קבוצות לפי הנושא.

מספר משתתפים: מינימום 10 אין מקסימום.

חומרים נדרשים: כלום.

מיקום מומלץ לפעילות: מרחב פתוח ללא ריהוט, (אולם, כיתה, יער, חורשה).

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מבקש מהקבוצה להיות בהקשבה, כשכולם עומדים מולו.
2. המנחה אומר "אני הולך להכריז על נושא מסוים ואתם תתחלקו לקבוצות קבוצות לפי הנושא",
3. המנחה ימתין עד שהקבוצה תעמוד בשקט, ואז יתן את הפקודה הבאה:
4. "תהפכו לקבוצות לפי חודשי השנה" ומוסיף הסבר, "תעשו קבוצה של חודש תשרי של חודש חשוון, חודש כסלו וכו",
5. הציבור יהפוך לקבוצות קבוצות כל חודש וקבוצתו.
6. המנחה בודק: "מי חודש תשרי?" "מי חשוון?" כך עובר את כל החודשים ומדגיש את גודל הקבוצה, או את החודש שאין לה קבוצה.
7. המנחה ממשיך: "כעת אתם הולכים להתחלק לימי החודש מי שנולד מא' עד י' בחודש קבוצה אחת, י"א עד כ' קבוצה שניה, כ"א עד ל' קבוצה שלישית, אחד שתיים שלש תתחלקו".
8. המנחה חייב לשמור על התלהבות ולבדוק את הגודל של הקבוצות. לאחר מכן המנחה אומר: "כעת נעבור לקבוצות לפי קומה שבו אתם גרים, קומת קרקע או מינוס קבוצה אחת, קומה 1-2 קבוצה נוספת, קומה 3-4 קבוצה נוספת וכו'".
9. המנחה ימשיך עם רעיונות נוספים כדלהלן עד שהוא מרגיש שהקבוצה השתחררה, ונהנתה.



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שח



הערות ורעיונות נוספים :

1. ניתן להסתדר לפי קבוצות של שנת לידה, כמות הקפה שאתם שותים מידי יום, מספר נעליים, מספר האחרון של הטלפון שלכם, מספר כתובות של דואר אלקטרוני, עונות השנה ועוד. וכמובן אתם אמורים להביא עוד רעיונות שרלוונטיים לגיל ולקבוצה.
2. בקבוצות של מבוגרים ניתן לבקש מהמשתתפים להביא רעיונות מעצמם אך חשוב שיהיו רעיונות רציניים, אחרת המשחק ידעך.
3. תאמרו למשתתפים לעקוב ולראות אם יש מישהו שנמצא איתם כל הזמן באותה הקבוצה.
4. שימו לב שהקבוצה משתפת פעולה, אל תאריכו מידי, הפסיקו לפני שהמשחק מוצה.



מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- תקשורת בין המשתתפים.
- שובר קרח מעולה .
- משהו טוב שבדרך כלל כולם משתפים בו פעולה.
- משהו מאוד ספונטני שלא מצריך הכנה מיוחדת או חומרים מיוחדים.
- המשחק נותן אנרגיה טובה להמשך היום ומאיך גם טוב לסיום יום עם חיוך.



מניסיון , הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות של נוער ומבוגרים בהצלחה!

תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים. חובה לתת קרדיט.

חיים כ"ץ





בס"ד

תפוס זרוק



סדנאות ODT

משפט פתיחה: משחק שמשמש כשובר קרח למבוגרים וכמשחק של ממש לילדים.

שם המשחק: תפוס זרוק.

אורך: כ-10 דקות לכל סבב.



העצמה

הסבר כללי: במרכז המעגל עומד המנחה וזורק את הכדור בכל פעם לעבר משתתף אחר, כשהמנחה צועק "זרוק" הלה צריך לתפוס את הכדור, כשצועק "תפוס" צריכים לזרוק את הכדור בחזרה, והטועה נפסל.



רענון

מספר משתתפים: מינימום 5. מקסימום 15.

חומרים נדרשים: כדור (אני אוהב את המשחק עם כדור ים גדול במיוחד).

מיקום מומלץ לפעילות: חדר גדול ללא ריהוט, חצר וכדו'.



חוויות

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מעמיד את הקבוצה במעגל כשכל אחד עומד במרווח של כמטר מהשני, המנחה עצמו נעמד באמצע.
2. המנחה מכריז "חברים משחק פשוט, אני זורק את הכדור לעבר אחד המשתתפים, כשאני צועק **תפוס**, זה שהכדור נזרק לעברו יזרוק (יהדוף את הכדור). וכשאני צועק **זרוק**, זה שמהכדור נזרק אליו צריך לתפוס את הכדור". פשוט לעשות הפוך מההוראה.
3. כעת המנחה עושה ניסוי הוא זורק את הכדור לעבר המשתתפים תוך כדי קריאת זרוק/תפוס, כל פעם לכיוון משתתף אחר, עד שמישהו טועה, והעניין הובן.
4. המנחה מסביר שמעכשיו מי שטועה פעמיים יוצא מהמשחק עד לסבב הבא.
5. בקבוצת ילדים נמשיך עד שנשאר מנצח. ובקבוצת מבוגרים עד רגע לפני שהעניין מוצה.



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

הערות :

1. ניתן לעשות את התרגיל כשכולם עומדים בשורה ישרה מול המנחה.
2. ניתן לעשות את המשחק גם בישיבה, ואפילו בישיבה בכיתה.
3. ניתן להחליט שאין נפסלים ורק סופרים נקודות למי שהצליח לתפוס או לזרוק בהתאם.
4. גירסה נוספת למשחק: זה שטועה יורד למצב כריעה על ברך אחת, ואם טועה שוב הוא נפסל לגמרי ויוצא מהמשחק. אם כשכרע ברך המנחה זרק אליו ועשה את הדבר הנכון יחזור לעמידה רגילה.
5. ניתן לחזור על המשחק שוב ושוב.
6. אצל מבוגרים לא הייתי משתמש בו כמשחק פתיחה.



סדנאות ODT



העצמה



רענון

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- שובר קרח טוב
- נוכל לדבר על התמודדות עם כישלון
- משחק פשוט שכל אחד יכול
- פעילות טובה לפתח יום במקרה שיש חבר'ה שעדיין לא "התעוררו".



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

תודה ידידים. לא לשכח לתת קרדיט

חיים כ"ץ



כוסות מרחפים

משפט פתיחה : משחק סביב שולחן, מתאים למשחק משפחתי, כיתתי, משרדי, המצאתי אותו עבור מסיבה משפחתית, כשלא היה שם מוטיבציה לקום, מתאים לסעודת חול המועד.

שם המשחק : כוסות מרחפים

אורך : חמש דקות לפחות, עד עשר דקות.

הסבר כללי : יושבים סביב לשולחן, כשלכל אחד יש כוס לפניו, המנחה אומר ימינה ושמאלה והקבוצה צריכה להישמע להוראות ולהעביר את הכוסות ליושבים לידם בהתאם.

חומרים נדרשים: ישיבה סביב לשולחן אחד גדול, ולכל אחד חפץ להעברה, עדיף כוס.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה יבקש מכל אחד מהקבוצה לשים לפניו כוס.
2. המנחה מוודא שלכל אחד יש כוס לפניו, ובמקביל מוודא שאין לאף אחד שתי כוסות, כמו כן מוודא שהשולחן ריק יחסית בכדי שיוכלו למסור את הכוסות אחד לשני.
3. המנחה מתחיל: "**סבב ראשון!** כשאני אומר **ימינה**, כולם צועקים **ימינה**, ומעבירים את הכוס לחבר היושב לימינך, כשאני אומר **שמאלה** כולם צועקים שמאלה ומעבירים את הכוס **שמאלה**".
4. כעת מתנסים, המנחה מכונן את התנועה כמה פעמים ימינה, כמה פעמים שמאלה, שמאל ימין, ימין שמאל, איך שיוצא הכוסות עוברים מיד ליד.
5. כעת המנחה יכריז "**סבב שני!** כשאני אומר **ימינה** אתם צועקים שמאלה, ומעבירים את הכוס שמאלה לידי זה שיושב לשמאלכם, כשאני אומר **שמאלה** אתם צועקים ימינה ומעבירים את הכוס ימינה לידי זה שיושב מימינכם, כלומר אתם עושים הפוך ממה שאמרת".
6. המנחה יוצא לדרך, הקבוצה מתנסה כמה פעמים עד שזה זורם, והם עושים ממש הפוך ממה שהמנחה אומר.
7. אחרי שהתנסו וצחקו הרבה, ונהנו המנחה יכריז "כעת אנו לשלב השלישי והמאתגר", המנחה בודק שאכן כולם חזרו להקשבה. ואז הוא מעביר את החוקים הבאים. "**הסבב השלישי!**" אומר המנחה, "בנוי כך, כשאני אומר **ימינה** כולם צועקים **ימינה**, אך מזיזים את הכוס שמאלה. כשאני צועק **שמאלה**, כולם צועקים שמאלה, אך מעבירים את הכוס ימינה", ובמשפט אחד : אומרים את מה שאני אומר ועושים הפוך.
8. אחרי ארבעה חמשה ניסיונות של הסבב השלישי שנועד לכישלון, מכריז המנחה על סיום המשחק.



הערות :

- א. אני אוהב לשחק את המשחק עם כוסות זכוכית ללא רגל, הם מחליקים יפה על השולחן, ללא צורך בהרמה.
- ב. כמובן שבמקום שיש ילדים, או כשיש המולה, עדיף להשתמש בכוסות פלסטיק, (לא חד פעמי) או פחיות ריקות, בסופו של דבר כל חפץ יכול להיות שמיש פה.
- ג. המנחה צריך להיות עם יד על הדופק, ולעבור משלב לשלב בקצב הנכון.
- ד. במשחק הזה אף אחד לא נפסל, פשוט מנסים שוב.



סדנאות ODT



העצמה

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- שובר קרח ואווירה משוחררת, לכן גם חשוב שהקבוצה תצחק ולפחות תאמר בקול "מינה, שמאלה"...
- משחק שכל אחד יכול, ללא נפסל
- שיפור קואורדינציה
- עיבוד של "מקבלים הוראות - ולא מתייחסים, או שעושים כאילו שהתייחסנו אבל תכל"ס עושים הפוך".
- אפשרות לתכנון להצלחה (בחשיבה נכונה ניתן להגיע לשיפורים, למשל שמישהו ימני לא ישב לשמאל מישהו שמאלי)



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

מניסיון, הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות מבוגרים, נוער וילדים.

בהצלחה! תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים.

חיים כ"ץ





ארץ עיר חי צומח דומם – הדור השני.

משפט פתיחה: לאחרונה אני עוסק בהעברת סדנאות למחנכי כיתות בנושא "פיתוח כישורים חברתיים באמצעות משחק קבוצתי", אז הנה לכם משחק שלימדתי לאחרונה, והוא נהפך ללהיט. בבקשה.

שם המשחק : חי צומח דומם – הדור השני. (במקומות אחרים הוא יקרא ארץ עיר - הדור השני).

אורך : המנחה יוכל להחליט מתי להפסיק. זה יכול להמשך גם חצי שעה.

הסבר כללי : יושבים בקבוצות או בזוגות, בוחרים נושא (חי, צומח או דומם) וכל אחד אומר בתורו, זה שמשתהה או חוזר פעמיים על אותו הדבר נפסל.

חומרים נדרשים: אין.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה יושיב את הקבוצה בזוגות. זה מול זה. אם למישהו אין בן זוג המנחה ישמש כבן זוג.
2. המנחה ישאל: "מכירים את המשחק חי צומח דומם? (או בשמו השני ארץ עיר)"
3. לאחר שמבררים שכולם יודעים למה הכוונה (כולם יודעים, הלא כן?!), המנחה אומר: "היום נשחק ארץ עיר ללא נייר, לאחר מכן נעבר למשחק בקבוצות".
4. כולם ישאלו "איך זה עובד?"
5. המנחה מסביר את הכללים. "פשוט מאוד... אני מכריז על נושא, כגון שם של בן. ברגע שאתן את אות ההתחלה כל אחד צריך לומר בתורו שם של בן. ברגע שמישהו חוזר על שם פעמיים, או משתהה (יותר מתוך כדי דיבור...) הוא הפסיד במשחק".
6. המנחה מברר שכולם הבינו, ועדיף שיתרגל זאת עם מישהו לעיני הקהל. ואז נותן את האות. מנסים סיבוב ראשון. יש מנצחים ויש מספידים, מרגיעים את הוויכוחים...
7. המנחה מצווה "כל אחד ימצא בן זוג חדש" יכריז על נושא חדש, למשל צומח. יתן את אות הפתיחה והחגיגה תימשך.
8. כך ניתן להמשיך שוב ושוב.... כל פעם עם מישהו אחר.
9. כעת ניתן לעשות את אותו הדבר בקבוצות של 3 או 4. קצת יותר מורכב לפעמים מלחץ אבל חוויה גדולה.
10. ניתן להמשיך כך באווירה טובה עד לקבוצה של 20.

הערות :

1. המשחק הזה אמור לשבור קרח. ולא להכניס אף אחד למבוכה. באם יש ילד או נער שיש לו קשיי שליפה או בעיה שפתית אחרת. הייתי חושב פעמיים לפני המשחק.
2. מצד שני המשחק יכול לשפר ולהועיל להנ"ל.
3. לקבע כללים ברורים לשאלות שיתעוררו. (אחד אמר אלי ואחד אמר אליהו...)

מה קבלנו אחרי התרגיל ?

- משחק זוגות עם הזדמנות לשחק עם משתתפים שונים.
- משחק שכל אחד יכול.
- שיפור השליפה.





משהו טוב באוויר

משפט פתיחה : בפעילות "פשוטה" זו תוכלו לקחת את הקבוצה לקיתהוצות שלכם קדימה.

שם המשחק : משהו טוב באוויר

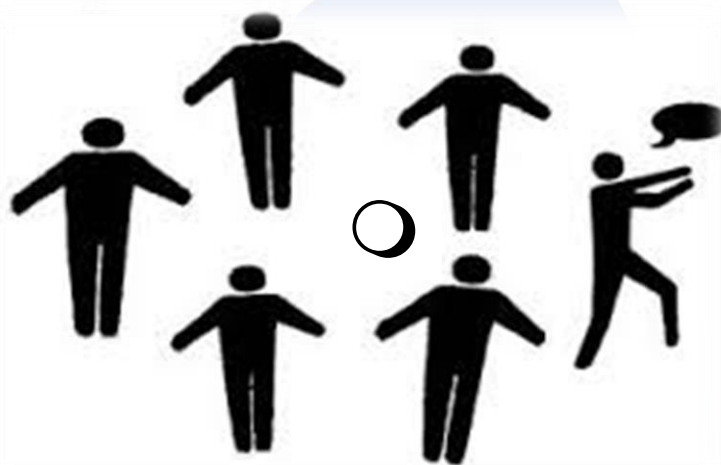
אורך : 15 דקות , לקבוצה של 15-20 משתתפים.

הסבר כללי : עומדים במעגל, כל אחד בתורו לוקח כדור , אומר מחמאה על חבר זורק את הכדור כלפי מעלה, החבר תופס את הכדור, אומר מחמאה על הבא בתור זורק, השלישי תופס וחוזר חלילה.

חומרים נדרשים: כדור (קל לתפיסה), באם הפעילות מתקיימת בתוך כיתה ניתן להשתמש בבלון.

הסבר מפורט בשלבים:

1. הקבוצה נעמדת במעגל, פנים אל פנים, כשכולם רואים את כולם.
2. המנחה מסביר: "אני אומר מחמאה\משהו טוב על מישהו מבלי להגיד על מי, אני זורק את הכדור למעלה באוויר, צועק את השם של המישהו הזה המישהו הזה יתפוס את הכדור".
3. המנחה מברר שכולם הבינו.
4. המנחה מוסיף, "למשל אני יאמר, **בחור שתמיד מסכים לעזור**, ואז אני זורק את הכדור וצועק, **אבי**. אבי ישר תופס את הכדור".
5. המנחה אומר: "בואו ננסה, לראות שזה מובן".
6. המנחה אומר את המחמאה, זורק את הכדור, צועק "אבי", אבי תופס.
7. עכשיו המנחה, מסביר את כל העניין, "אבי, יעשה את אותו הדבר למי שהוא יבחר, ומי שיתפוס יעשה את אותו הדבר, עד שכל אחד מהקבוצה יקבל מחמאה יתפוס את הכדור, יתן מחמאה ויזרוק את הכדור. כמובן אנו לא רוצים להקשות על אף אחד. ולכן זורקים אותו בצורה שיהיה נח לתפוס.
8. כשכולם קיבלו את הכדור. המשחק הסתיים.



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



סדנאות ODT

הערות :

- א. גודל הקבוצה האידיאלי למשחק הוא מינימום 7 מקסימום 22.
- ב. שימו לב שחשוב מאוד לזרוק את הכדור לגובה כדי שהתופס הבא יוכל לגשת למרכז המעגל ולתפוס בקלות את הכדור.
- ג. המרחק הנכון בין עומדים במעגל הוא 50 ס"מ בין אחד לשני.
- ד. לשים לב שאף משתתף לא מקבל את הכדור פעמיים. כל אחד פעם אחת. ומעביר הלאה.
- ה. כמובן שחשוב שכל חברי הקבוצה ישארו עומדים עד לסוף הסבב.
- ו. במידה ואפשר, חשוב לעודד את המשתתפים לתת מחמאות עם עומק ותוכן, ולא רק "בחור טוב".
- ז. ניתן במידת הצורך לאתגר את התרגיל, ולקבע שבאם מישהו קיבל פעמיים, או כשהכדור נפל על הרצפה, הסבב מתחיל שוב מההתחלה. ובשימת לב שזה לא יגרום לירידה במצב רוח של הקבוצה ובגורם מבטל מוטיבציה.
- ח. חשוב להקפיד על שמות פרטיים. אין דבר האהוב על בן אדם כשמיעת שמו הפרטי.
- ט. להזהיר מראש שהתרגיל יעשה ללא ציניות.



העצמה



רענון



חוויות

מה קבלנו אחרי כזה תרגיל ?

- פעילות הכרות
- אמרו **על כל אחד** משהו טוב.
- אווירה מעולה בקבוצה.
- **דין** מקום טוב לפתיחת דיון אודות כח המחמאה, וחשיבותה.
- **גילויים**, ע"פ רוב בקבוצה בריאה וטובה, נאמרים דברים שהמנחה לא ידע עליהם קודם.



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



מרוץ מספרים

משפט פתיחה : גם הדברים הפשוטים מלמדים אותנו המון

שם המשחק : מרוץ מספרים

אורך : 5 דקות.

הסבר כללי : יושבים בחדר, ומנסים לספור יחד ולחוד, כשהמטרה היא להגיע למספר הגבוה ביותר.

חומרים נדרשים: שעון עם שניות. (סטופר)

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מכריז: "המטרה שלנו בתרגיל זה הוא לספור יחד מ1 עובר ל2 ול3 במטרה להגיע למספר הגבוה ביותר בתוך דקה".
2. הקבוצה תשאל "מה הבעיה לספור?"
3. המנחה מפרט "הנה השלבים, אנו סופרים כשכל אחד אומר מספר לפי הסדר, 1,2,3 וכן הלאה", המנחה מוסיף את החוק העיקרי "באם שניים אמרו יחד מספר, מתחילים לספור מהתחלה!"
4. המנחה יציע לנסות.
5. הקבוצה מתנסה, ראובן מתחיל וצועק, 1 שמעון אומר 2 אך מה לעשות שלי גם אמר 2.
6. "ראיתם" קורא המנחה, "שניים אמרו יחד את המספר 2, אז זה לא הצליח נתחיל שוב ותראו להיות מתואמים".
7. הציבור קלט את העניין, המנחה מאפס את השעון, ומוסיף "אי אפשר לעשות את הספירה הזו לפי סדר הישיבה, או לתכנן מראש, כל אחד קופץ ואומר מספר".
8. הקבוצה יוצאת לדרך אם הם הצליחו (נדיר) לספור במשך דקה שלימה הקבוצה בודקת מה היו הגורמים להצלחה, או לכישלון.

הערות :

- א. חשוב לעודד ולראות שכל אחד ממשתתפי התרגיל יקבל את ההזדמנות לומר מספר.
- ב. זה עובד מעולה בישיבה במעגל, אך ניתן לעשותו תוך כדי הליכה, או אפילו אם כולם נחים בשכיבה...

מה קבלנו אחרי כזה תרגיל ?

- תיאום אסטרטגיה
- תכנון
- הבנה שבאם מישהו אחד לא מתחשב כולם נכשלים
- העזה (יש כאלה שמעדיפים לא לומר שום מספר בכדי לא להכשיל את כולם)
- שובר קרח מעולה
- תרגיל מוצלח לתחילת שיעור, הגורם לעלייה ברף הריכוז
- הזדמנות



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



שני צדדים למטבע

משפט פתיחה : חשבתי על משחק פשוט ביותר זמין מאוד, שהאינטואיציה היא חלק מרכזי בו.

שם המשחק : שני צדדים למטבע

אורך : 5 דקות.

גודל קבוצה : אין הגבלה, לפחות זוג.

הסבר כללי : מתחלקים לזוגות, כל אחד מחזיק בידו מטבע, המנחה נותן עקרונות (חצי או שלם) כל אחד מושיט מטבע, לאחר שלשה סבבים יש מנצח.

חומרים נדרשים: מטבע (10 אגורות - מעולה) לכל משתמש.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה מבקש: "שכל אחד ימצא בן זוג".
2. לאחר שכולם התחלקו לזוגות, המנחה בודק שלכולם יש בן זוג, באם מישהו נותר ללא בן זוג המנחה יתנדב להיות בן זוגו.
3. המנחה מחלק לכל אחד מטבע (במקרה ולא הכינו מראש מטבעות המנחה יבקש מכל אחד להוציא מכיסו מטבע).
4. המנחה מסביר " כעת בכל זוג יהיה אחד שהוא **החצי** ואחד שהוא **השלם**".
5. המנחה שואל: "אוקיי? האם כל אחד יודע האם הוא החצי או השלם?".
6. לאחר שכולם יודעים מה הם ימשיך המנחה " כעת כל יעמוד מול בן זוגו ויסגור את היד שלו, ברגע שאני אומר 'פתח' בני הזוג יפתחו את היד, אם שני המטבעות היו אותו צד, **השלם** ניצח, אם כל מטבע היה בצד אחר, החצי מנצח" (ניתן להסביר גם כך **עץ ועץ, פלי ופלי השלם מנצח אם זה היה עץ ופלי החצי מנצח**)..
7. המנחה צועק "מוכנים?" ואז " אחד שתים שלש פתח"
8. הזוגות מתמודדים.
9. המנחה מבקש שימשיכו עד שאחד מנצח שלש פעמים (כמו באבן נייר ומספריים).
10. כשיש מנצח המנחה מבקש מכל אחד למצא בן זוג אחר ואז מתנסים עם בן זוג חדש, עם אותם הוראות.
11. לאחר מכן עושים עוד סבב עם בן זוג חדש עם אותם ההוראות.
12. המנחה יכריז "מי נצח בשלשת הסבבים?" המנצחים ירימו את ידם. "מי ניצח בשני הסבבים?" וגם כאן המנצחים ירימו את ידם...



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

הערות :

- א. עדיף לעשות את המשחק במצב של עמידה. יש בה יותר אנרגיה. אך כמובן הוא מתאים גם לנסיעה באוטובוס, ובכל מצב.
- ב. באם אין מטבעות, או בשבת קודש ניתן להשתמש בקלפים.
- ג. המשחק כל כך קל וקליט שניתן להשתמש בו גם כ"ממלא זמן".

מה קבלנו אחרי כזה תרגיל ?

- הכרות – כל סבב עושים זאת עם מישהו אחר.
- משהו שכל אחד יכול
- אווירה מעולה בקבוצה.
- דיון, ניתן לשמע מהמנצחים על האסטרטגיות שלהם לניצחון (ויש הרבה).

מניסיון הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות מבוגרים, נוער וילדים.

בהצלחה! תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה.

תודה ידידים.

חיים כ"ץ



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



מצא את ההבדלים

משפט פתיחה : משחק שפשוט עושה טוב, תמיד ישים, תמיד זמין.

שם המשחק : מצא את ההבדלים

אורך : מינימום שלש דקות עם אפשרות לשחק אותו אפילו חצי שעה..

הסבר כללי : מתחלקים לזוגות . כל אחד משנה מעט את מראהו וכן הזוג ינסה לגלות מה השתנה .

חומרים נדרשים: כלום.

הסבר מפורט בשלבים:

1. המנחה יבקש מכל אחד מהקבוצה למצא בן זוג (או שהוא עצמו יחלק את הקבוצה לזוגות).
2. המנחה יכריז "כל אחד יעמוד פנים אל פנים עם בן זוגו".
3. המנחה יוסיף : "כל אחד יסתובב כך שיעמדו גב אל גב".
4. כעת המנחה מודיע: "בעוד הגב מופנה אל הגב של בן הזוג על כל אחד לעשות שלשה שינויים במראהו.

לדוגמא. להפוך צד של הכיפה, להחליף שעון מיד ימין לשמאל, להתיר שרוך...

5. הזוגות מבצעים את המטלה.
6. המנחה מוודא שכולם סיימו את השינויים. ואז מכריז "להסתובב".
7. הם חוזרים למצב של פנים אל פנים.
8. המנחה מאתגר : "תראו אם אתם מוצאים את השינויים".
9. השינויים נמצאו... או שלא....
10. המנחה מכריז: "למצא בן זוג חדש", עכשיו חוזרים על התרגיל עם הבן זוג החדש.
11. התרגיל חוזר על עצמו מספר פעמים ומפסיקים אותו לפני שמיצה את עצמו.....

הערות :

- א. ניתן לעשות את המשחק כך: כל פעם מישהו אחד יוצא מן החדר וחוזר עם שלשה שינויים. והקבוצה כולה צריכה למצא את השינוי.
- ב. על המנחים להיות ערים לקודים החברתיים של הקבוצה. (למשל האם ראוי לפתח כפתור בחולצה? לקפל שרוולים? שימו לב לכך ושימרו על הקודים).
- ג. אם הקבוצה היא אי זוגית על המנחה להיות לבן זוג למישהו. אנו רוצים שכולם יהיו שם. (כולנו מכירים את הסיטואציה שאחד המשתתפים פתאום נשכח בצד. והוא פורש ואת השפעת הדבר על הקבוצה.)

מה קבלנו אחרי כזה תרגיל ?

- משחק שבו כל אחד יכול
- פיתוח יצירתיות של המשתתפים
- משהו שהמשתתפים יכולים לקחת לבית ולשחק עם בני משפחתם.
- עבודה בזוגות עם אפשרות להתנסות מול כל מיני חברים. (תהליך החלוקה לזוגות הוא נושא בפני עצמו).



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח



מלחמת כדורי שלג

משפט פתיחה : משחק קצרצר שמגלה המון על המשתתפים

שם המשחק : מלחמת כדורי שלג

אורך : משחק של 5 דקות. עם עיבוד ארוך וטוב.

הסבר כללי : משליכים כדורי שלג / כדורי נייר/ כדורים ומנסים לא להפגע.

חומרים נדרשים : סטופר למנחה. לכל משתתף 2 כדורים. כדור לכל יד. כדורי ספוג כדורי נייר (דף A4 מכווץ לכדור). כדורי שלג. [אני משתמש בכדורי ספוג קטנים מחנות הכל בשקל].

הסבר מפורט בשלבים

1. המנחה יבקש מהקבוצה לעמוד במעגל גדול פנים אל פנים כשיש רווח של חצי מטר בין משתתף לעומדים מצדיו.
2. לאחר שכולם נעמדים והמנחה מוודא שהקבוצה עומדת כראוי. הוא יחלק לכולם את הכדורים.
3. המנחה מכריז : שימו לב כי ברגע שאצעק 1.2.3 נתחיל במשימה. יהיה לכם 30 שניות שבהם על כל אחד לנסות ולראות שלא יפגע בו כדור. אחרי 30 שניות יהיה אסור לזרוק את הכדורים. ובכל מצב כדור אחד יזרק מיד ימין והשני מיד שמאל. כדור שנזרק לא מורם.
4. המנחה צועק 1.2.3. והכאוס פורץ. לאחר 30 שניות בודקים מי לא נפגע.
5. המנחה אומר לכולם להרים את הכדורים ומכריז. "כעת יש לכם הזדמנות נוספת לשפר. ולא להפגע," המנחה אומר לקבוצה (באם מקום הפעילות מספיק גדול) ליצור מעגל יותר גדול כך שיהיה מטר או אפילו מטר וחצי בין משתתף למשנהו.
6. המנחה קורא 1.2.3. והקבוצה נכנסת לאקשן. לאחר 30 שניות מבררים מי נפגע ומי לא.
7. המנחה ממשיך וממשיך עד שהקבוצה תבין שהדרך הטובה ביותר שלא להיפגע היא כשכולם יחליטו לא לזרוק כדורים.
8. בפעילות זו חשוב מאוד לעשות עיבוד. בהערות אביא מספר שאלות לשאול אחרי הפעילות.



סדנאות ODT



העצמה



רענון



חוויות



שיפור



גיבוש



מסעות



שטח

הערות:

- א. מטרת הפעילות היא להגיע ללמידה. הייתי שוקל היטב את התזמון של הפעילות הזו. גם באיזה שלב לעשות אותו.
- ב. אין ספק שמשחק זה מוציא החוצה דפוסי אישיות וראיתי כבר מבוגרים שפשוט משתוללים... מצד שני אצל ילדים ונערים המשחק יכול לגרור קטטה. על כן חשוב מאוד שלמנחה יהיה את היכולת לעצור את הפעילות תוך כדי. וכמובן באם זה מורה או מחנך שמפעיל כיתה שיבדוק עם עצמו.... (לפעמים את הילד שלוקח ברצינות יתירה את הפעילות).
- ג. אחרי פעילות כזו . נברר מה כל אחד עשה. מה היו האסטרטגיות שהפעיל בכדי לא להפגע. אם בכלל.
- ד. היה כדאי להתנות בתחילת המשחק שהקבוצה תאסוף את הכדורים.
- ה. בקבוצה קטנה הייתי נותן 15 שניות במקום 30



סדנאות ODT



העצמה



רענון

מה קיבלנו ממשחק זה?

- חוויה ושחרור פעילות המתאימה לכל גודל של קבוצה.
- הסתכלות חדשה על ביצוע משימות
- הזדמנות הבעה לכל משתתף
- המנחה יוכל להתבונן מהצד וללמוד המון אודות המשתתפים



חוויות



שיפור

מניסיון הפעילות מוצלחת מאוד וניסיתי אותה בקבוצות מבוגרים, נוער וילדים. בהצלחה! תעשו את הפעילות ותספרו איך היה. ותשתפו הלאה. תודה ידידים.



גיבוש



מסעות



שטח

חיים כ"ץ

