

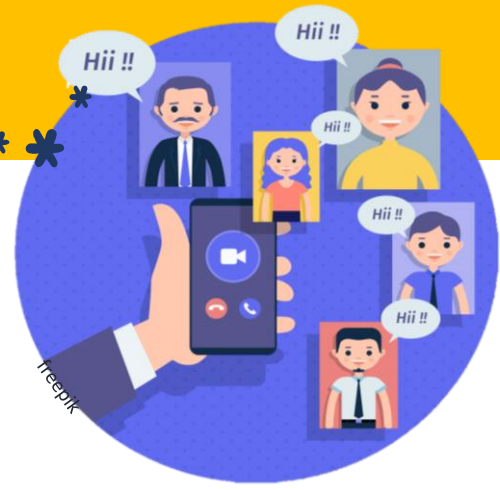


# משחקים מרחוק מרגישים קרוב!

מקבץ משחקי גיבוש שמתאימים למפגשים סינכרוניים

תמר אישאל 

\*מקבץ מהרשת - נערך ואוניה.



# לא נפסיק לשיר לפי הא"ב



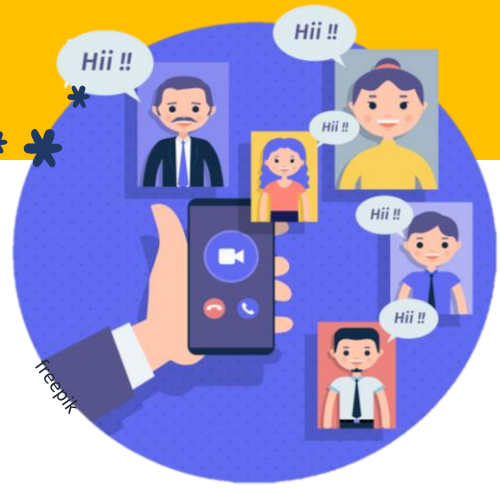
משחק שירה בשרשרת לפי האות האחרונה במשפט

קובעים את רצף התור של המשתתפים – לפי גיל, לפי רשימה שמית וכיו"ב. המשתתף הראשון/המנחה מתחיל לשיר משפט משיר, והמשתתף הבא ברצף צריך להתחיל משפט משיר באותה האות שסגרה את המשפט מהשיר הקודם, וכן הלאה.



כדי לאתגר את המשתתפים מקצים 20-15 שניות לכל משתתף להתחיל את השיר. מי שנפסל, ממתין. המנצח הוא שנשאר האחרון בסבב ולא נפל בדרך. לדוגמה:

- אם אני מתחילה לשיר: "תל-אביב י' חביבי תל-אביב, תסתכל כמה לירדים מסביב".
- הזוג הבא חייב להתחיל שיר **באות ב'**; "בואי תני לי יד ונלך.. אל תשאלי אותי על אושר", המשתתף הבא- ר'. וכן הלאה.... תתכוננו להחזיק את הבטן מצחוק מתגלגל!!

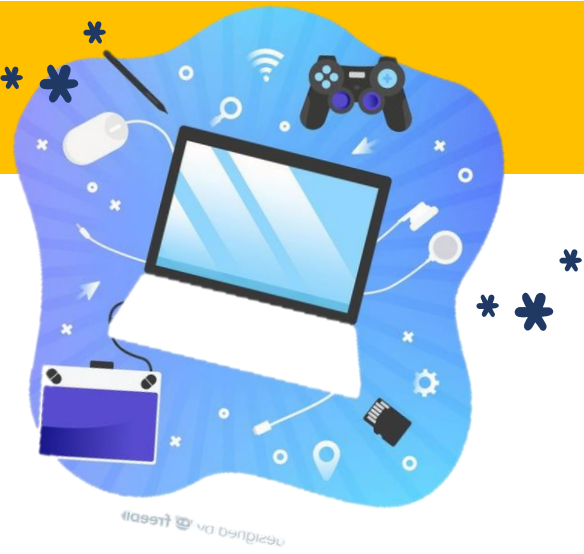


## נחש מי אני ???

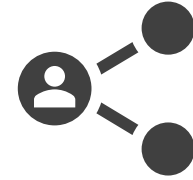
משחק ניחושים משעשע בנושא דמויות ואישים

המנחה עורך רשימת דמויות ושולח לכל משתתף בפרטי דמות מסוימת - , כגון, מנהיג, מדינאי, זמר, דמויות מהתנ"ך, אומן וכיו"ב. ניתן להגדיר מראש את קטגוריית הדמויות – זמרים, פוליטיקאים, סופרים, דמויות מהתנ"ך..

המשתתפים מוזמנים לשאול את "הדמות" שאלות ככל העולם על רוחם, אולם ל"משתתף-הדמות" לענות אך ורק בתשובות של "כן" ו-"לא". רצוי לפתוח את השאלות במילת "האם".  
לכל משתתף שואל יש אפשרות לנחש מי הדמות – עד 2 פסילות.  
המנצח הוא שניחש נכון מהי הדמות המסתתרת.



# אמת או שקר !?

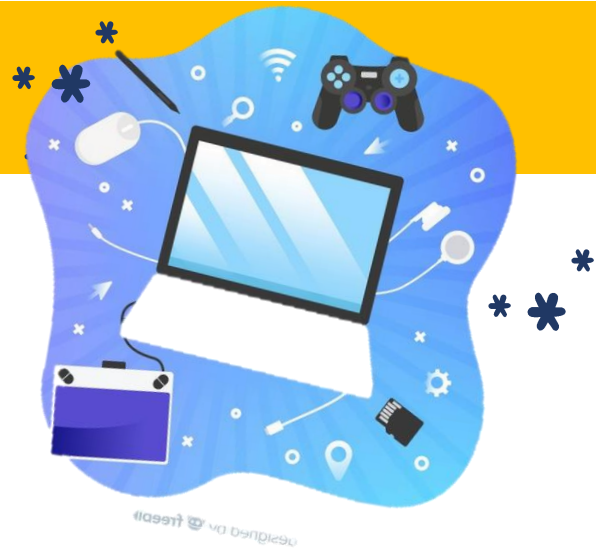


משחק ניחושים משעשע בנושא דמויות ואישים

משחק האמת והשקר: זהו אחד המשחקים הפופולאריים ביותר, משעשע ומאפשר הכרות עמוקה בין המשתתפים.

כל אחד צריך לומר על עצמו שני משפטים - משפט אחד יהיה אמיתי ומשפט שני שקרי. על חברי הקבוצה לגלות מהו משפט האמת ומהו השקר. המנצח הוא זה שהצליח לנחש הכי הרבה פעמים מהו משפט אמת ומהו שקר.





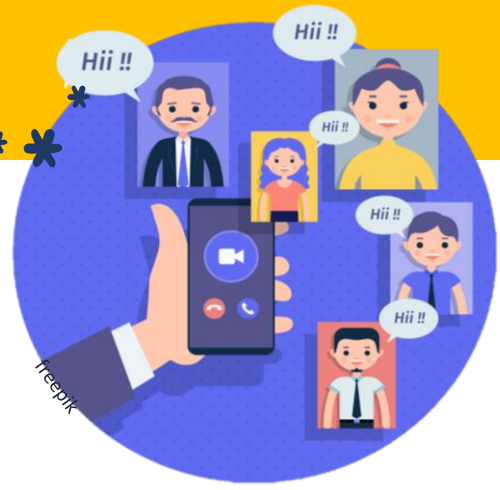
## הפסיכיאטר

משחק החלפת דמויות בין המשתתפים

זהו משחק לאנשים בוגרים, בעלי הכרות טובה ביניהם, שיכולים להשאיל זהות של אדם אחר, לחשוב ולענות כמוהו. המשחק אף מציב אתגר חשיבתי עבור מי שנבחר להיות בדמות ה"פסיכיאטר" ולהגיע לפענוח של דפוס הבחירה.

- מגדירים משתתף אחד שיהיה "פסיכיאטר". לשאר המשתתפים שולחים בפרטי זהות של משתתף אחר, או שהמשתתפים מחליטים על החלפת זהויות ביניהם מבלי שה "פסיכיאטר" שומע/ת, לפי דפוס מסוים, לדוגמה: מורה למתמטיקה תתחלף עם מורה למדעים... ה"פסיכיאטר" חוזר לחדר ויכול לשאול את המשתתפים שאלות כרצונו, והמשתתפים מצדם צריכים לענות את התשובות בהתאם לדמות שאיתה החליפו זהות. המטרה של ה"פסיכיאטר" היא לגלות את דפוס החלפת הזהויות, ואז הוא יוכרז כמנצח.

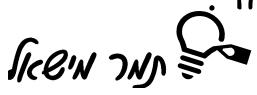


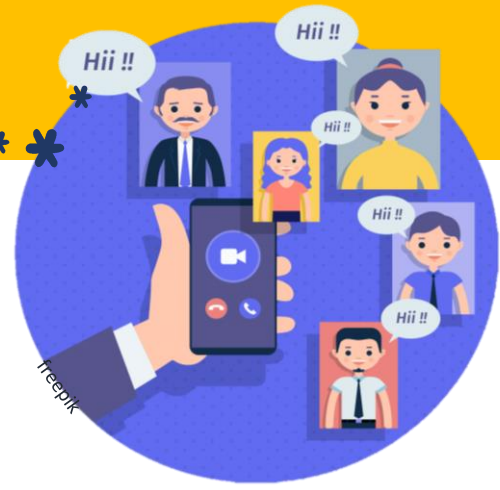


## שאל אותי על..? ? משחק שאלות מצחיק ומשעשע

שאל אותי על... המשחק החברתי הזה מושלם להעמקת ההיכרות עם אנשים ולהפגת השעמום במפגשים חברתיים. מנחה המשחק מכין מאגר שאלות על פתקיות ומקפל אותן למיכל. מנחה המשחק מניח את מיכל הפתקיות במקום גלוי למלצמה על מנת שהמשתתפים יראו את הוצאת הפתקית. לכל משתתף בתורו מוציאים פתקית והוא צריך לומר "שאלו אותי על... " והמנחה מקריא את השאלה, ועל המשתתף חובה להשיב על התשובה. לדוגמה: 'שאלו אותי על - הדייט הכי גרוע שהיה לי'. 'החוויה הכי משוגעת שהיתה לי'. 'האדם שעצבן אותי לאחרונה...'. המאכל השנוא עלי ביותר... ועוד.. ניתן להטרים ולבקש מכל משתתף לשלוח למנחה בפרטי שאלת היכרות שהיה רוצה לשאול את המשתתפים, ונוצר מאגר

זמן משחק לאו  
אור משחקים





# מסיבת חפצים בהפתעה



משחק הבאת חפץ בעל קונספט מסוים המיועד למפגש רב משתתפים

כל משתתף בתורו מחליט בינו לבין עצמו על חוקיות מסוימת – קונספט מסיבת חפצים, ועל המשתתפים בתורם לנחש מהי החוקיות ע"י אמירת משפט שפותח: "אני מביא איתי למסיבה... גיטרה", או "אני מביא איתי למסיבה... לוח". המשתתף הקובע צריך לומר על כל משפט האם המשתתף-אורח נכנס למסיבה או שלא, על פי החפץ שהזכיר. וכך צריכים המשתתפים לנחש מהו קונספט המסיבה.

לדוגמה: קונספט חפצים מוארים: "אני מביא איתי למסיבה פנס" - נכנס!

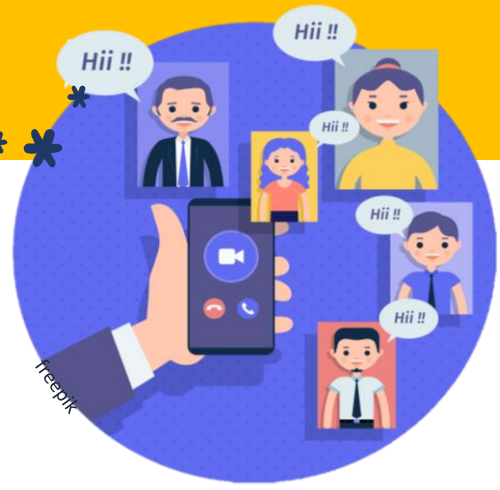
"אני מביא איתי למסיבה שולחן" – לא נכנס!

דוגמאות לקונספט חפצים:

מאכלים, כלי נגינה, חפצים מעולם בית הספר, חפצים הפותחים באות מסוימת, אומנים, פריטי לבוש... וכו'.

המנצח מי שניחש מהו 'קונספט המסיבה'.





## "הכל הולך" פתגמים



משחק ניחוש פתגמים באמצעות פנטומימה

מנחה המשחק שולח בפרטי לכל משתתף פתגם ידוע. ניתן להגדיר למשתתפים מראש את נושא הפתגמים, כגון: פתגמים חברתיים, פתגמי חינוך ולמידה, ציטוטים מסרטי בורקס ועוד.. כל משתתף בתורו מציג באמצעות פנטומימה / והצבעה על חפצים שבסביבתו המציגות מילים מתוך הפתגם. חשוב בתחילת הצגת הפנטומימה לסמן למשתתפים באצבעות מכמה מילים מורכב המשפט – לדוג': 4 מילים = 4 אצבעות.

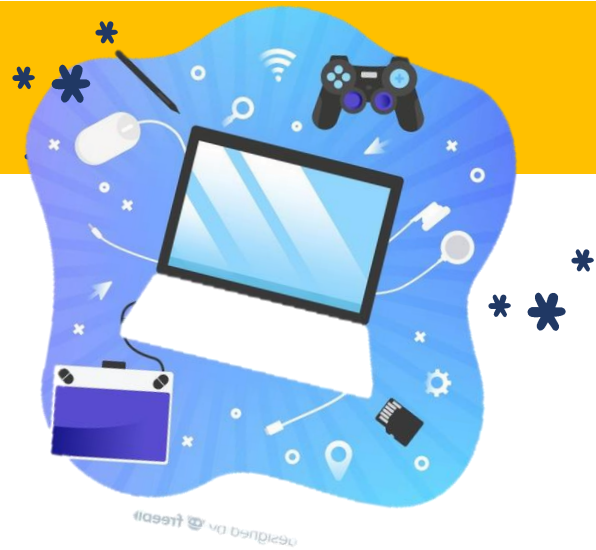
המנצח מי שמגלה את המשפט.

על אותו משקל פתגמים ניתן לשחק עם קטגוריית סרטי קולנוע, סרטי ילדים, גם במפגשי גיבוש שאינם מרחוק.

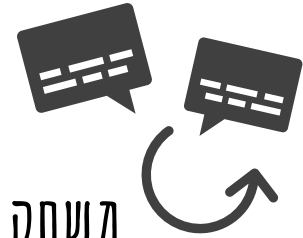
למשחק הכל הולך 'סרטי קולנוע נשים' – לחצן [כאן](#).







## נראה אותך משחיל מילה (;)



משחק מצחיק בטירוף! של השחלת מילים/מושגים במהלך שיחה

בתחילת המשחק המנחה מבקש מכל המשתתפים לזרוק מילים/מושגים מתחום מסוים שהוגדר מראש.

המנחה כותב את כל המילים באותיות גדולות, כל מילה על גבי דף נפרד.

לאחר שנוצר מאגר מילים גדול, נבחרים 2 משתתפים לסבב ראשון, (בכל סבב 2 משתתפים אחרים) והם צריכים להתחיל לנהל ביניהם שיחה, לדוגמה: זוג משוחח בסלון, קולגות בעבודה, מורה והורה במפגש, זוג בדייט ראשון – או כל סצנה שרוצים..

במהלך השיחה 2 המשתתפים עומדים בקשר עין עם המנחה שירים באופן רנדומלי מילה ויצג אותה למצלמה כך שכולם יראו את המילה ועל אחד מהמשתתפים בשיחה לשלב את המושג/מילה בתוך המשפט – חובה עליו לשלב את המילה במשפטו באותו הרגע שהמילה הוצגה.

זהו משחק חרויתי מצחיק בטירוף, כאשר שאר המשתתפים צופים ומתפקעים מצחוק.

