מקבץ פעילויות

משחקים למפגשים מקוונים

רעיונות לוואטסאפ ולזום

משך: משתנה | **קהל יעד:** ש״שנים | **עזרים:** טלפונים / מחשבים, קבוצת וואטסאפ, חדר זום

באדיבות: על בסיס ערכת המשחקים של "תורת המשחקים" – ענת שפירא

המערך מנוסח בלשון זכר מטעמי נוחות בלבד, אך מיועד לכל המגדרים

רציונל

משחק הוא קשר וחיבור, הנאה ושעשוע. הוא כלי שבאמצעותו אפשר לדלג על מרחקים של זמן ומקום – וגם על הריחוק שהמסך יוצר – ולאפשר לקבוצה להתחבר אחרת. בקובץ זה מוצעים רעיונות לשמירה על קשר ועל אווירה טובה בקומונה גם כשנפגשים דרך הטלפון או המחשב. מומלץ להמציא, להתאים ולגוון – והעיקר: לא להפסיק לשחק!

מטרות

- ✓ שמירה על קשר, חיבור ותחושת יחד בקומונה גם במפגשים מקוונים.
- ✓ הכנסת עניין, הומור ותנועה למפגשים בזום ולקבוצת הוואטסאפ.

רעיונות לקבוצת הוואטסאפ

1 בדיקת דופק יומית

בשעה קבועה בכל בוקר בודקים מה שלום כולם – בדרך יצירתית: סלפי, צילום של כוס הקפה של הבוקר, מה שלומי במילה אחת, השלמת משפט, שיר שקמתי איתו, או פלייליסט משותף של שירי בוקר טוב.

2 משימות צילום

תמונה יכולה לספר הרבה. רעיונות למשימות: משהו חדש במרחב שבו אני נמצא; תקריב של חפץ שהקבוצה צריכה לזהות; משהו שנשאר בבית מהחג (לקראת פעילות אחרי החגים); רגע מתוק מהיום, רגע לפני השינה.

3 אתגרים ותחרויות

יעד אישי בעזרת הקבוצה: כל אחד בוחר יעד שהוא רוצה לעמוד בו, והקבוצה מעודדת, מפרגנת ואפשר גם לצבור נקודות.

אתגר יומי: בכל יום אתגר אחר לצלם ולשלוח – מסלול דומינו, אנימציה מפלסטלינה, סלט בחמישה צבעים, עוגה אפויה וכו׳.

"המלך אמר": בכל פעם משתתף אחר נותן משימה, וכולם שולחים תיעוד שלה (אפשר לתת נקודות למהירים). למשל: להתלבש במשהו מצחיק, לצייר את עצמך, להכין שלט "רפואה שלמה" ולהצטלם איתו.

"אין מצב שיש לכם כזה בבית!": המנחה שולח תמונה של חפץ נדיר. מי שיש לו כזה – שולח תמונה ומאתגר את הקבוצה בחפץ הבא. האם תגיעו ל־20 חפצים?

4 נחש מה / נחש מי

משתתף שולח תמונה שבה פריט אחד מוסתר בעזרת מדבקה, או תקריב של חפץ – והראשון שמנחש מה זה צובר נקודה ושולח את התמונה הבאה. הראשון שמגיע ל־5 נקודות מנצח.

5 תוכן, פרגון והתבוננות

סרטון קצר לדיון: שולחים סרטון קצר (TED או סרטון שצילמנו בעצמנו) ופותחים דיון בעקבותיו. אפשר גם לעודד משתתפים להעלות סרטוני "עמדה" קצרים.

עשה זאת בעצמך: כל משתתף מצלם את עצמו מלמד משהו – יצירה, פעילות, תוכן או לימוד.

עושים טוב: הזדמנות לכתוב הודעות פרגון זה לזה, לחברים או להורים, או להקדיש שירים.

שאלת התבוננות יומית – דוגמאות

- לו יכולתי לומר משהו לכולם עכשיו, הייתי אומר ש...
- מה הזמן הזה מזמן לי?
- אתגר שאני רוצה לקחת על עצמי בימים הקרובים.
- משהו שהייתי שמח שנאמץ כחברה גם בימים שאחרי...

רעיונות למפגש בזום

6 לפתוח מצלמה

מזדהה? מדליק: המנחה אומר משפט, ומי שמזדהה מדליק מצלמה. הראשון שהדליק יכול להגיב ולהרחיב.

הרוח נושבת – בגרסת זום: "הרוח נושבת לכיוון מי ש..." – מי שהקריטריון מתאים לו מדליק מצלמה, והראשון שהדליק קובע את הקריטריון הבא.

תעביר את זה הלאה: סבב תודה – מי שרוצה מדליק מצלמה ומיקרופון ואומר תודה למשתתף אחר, וזה מעביר את התודה הלאה, עד שכולם קיבלו (אפשר גם עם שאלה או מחשבה שעוברת הלאה).

7 סבב "מה נשמע?" עם מגבלה

כדי לשמור על עניין בכל מפגש מחדש: לענות רק ב־5 מילים / במילה אחת / בפנטומימה / במילים שמתחילות באות הראשונה של השם / בעזרת חפץ שנמצא לידי / בכתיבה בצ׳אט / בתוך 30 שניות.

8 גיוון המפגש

תמה למפגש: מודיעים מראש על תמה שתוסיף צבע – כוס הקפה האהובה, צבע חולצה אחיד, משקפי שמש או כובע.

שם טוב: כל משתתף משנה את שמו בזום לפי קריטריון שנקבע (תחביב, מאכל, נושא וכו׳).

אורח לרגע: המרחק כבר לא עניין – אפשר להזמין אורח שקשור לנושא, או בני משפחה (למשל משחק "סבים נגד נכדים").

סקרים: סקר "מה נשמע" בדקה הראשונה, הצבעה על סוגיות לדיון או על תעדוף פרויקטים – בעזרת כלים פשוטים כמו Google Forms או Mentimeter.

הכנה מראש: שולחים סרטון לצפייה לפני המפגש, או מבקשים מכל משתתף להביא חפץ מהבית.

9 משחקי קשב ותחרות

לך תביא / חפש ומצא: מציגים רשימת חפצים שצריך למצוא בבית בזמן קצוב (משהו אדום, עגול, נוצץ, נוסטלגי, עם סיפור...). אפשר להתחרות ביחידים או בקבוצות, ואחר כך לחבר בין החפצים לסיפור משותף.

מצא את ההבדלים: משתתף מכבה מצלמה, משנה כמה פרטים במראה או ברקע ומדליק שוב – והשאר מגלים מה השתנה.

משחק הזיכרון: מראים כמה חפצים, מכבים מצלמה ומעלימים אחד – מה חסר?

אחד נגד מאה: המנחה שואל שאלות, ומי שטעה מכבה מצלמה. האחרון שנשאר – מנצח.

עד 10: סופרים יחד עד 10, כשבכל פעם רק משתתף אחד אומר מספר. אם שניים מדברים יחד – מתחילים מההתחלה.

מלך התנועות: משתתף אחד יוצא (מכבה שמע ומצלמה), ובינתיים בוחרים "מלך" שכולם מחקים את תנועותיו. המטרה של המשתתף שחזר – לגלות מי המלך.

נחש מי אני: משתתף יוצא, והקבוצה בוחרת עבורו דמות. כשהוא חוזר, יש לו 21 שאלות כדי לגלות מי הוא.

10 משחקי מילים

ארץ עיר: בגרסה הרגילה או עם קטגוריות מיוחדות (למשל "מילים של טוב": מחמאה, אדם טוב, מעשה טוב). בכל סבב משתתף אחר בוחר אות.

אנציקלופדיה: משתתף נותן 10 אותיות, והשאר כותבים כמה שיותר מילים מהאותיות האלה.

אני מביא למסיבה: משתתף אחד "מארגן מסיבה" ובוחר חוקיות סודית (למשל: רק מי שמביא דבר שמתחיל באותיות אהו״י נכנס). השאר מציעים מה יביאו ומנסים לגלות את החוקיות.

בלי לומר מילה: משתתף מקבל רשימת פתגמים/ביטויים ומעביר לקבוצה כמה שיותר מהם בפנטומימה בתוך דקה (אפשר כתחרות בין שתי קבוצות).

לא נפסיק לשיר: המנחה משמיע שיר ישראלי לא מוכר, ובמשך דקה כולם רושמים את כל המילים שזכרו. כל אחד בתורו אומר מילה – מי שטועה או לא זוכר נפסל.

דיון יצירתי: כל משתתף בוחר מספר בין 5 ל־10 וכותב בצ׳אט משפט על נושא הפעילות, שאורכו כמספר שבחר.

11 משחקים לסיום מפגש

לסיים עם מגבלה: במילה אחת / בפנטומימה / בתמונה מהרשת / בחמש מילים / בחרוזים / לפי סדר הא״ב.

ניחוש סיכומים: כל המשתתפים שולחים למנחה בוואטסאפ משפט סיכום על הפעילות, המנחה מקריא, וכולם מנחשים מי כתב.

מה אתם אומרים?: מציגים בכל פעם שתי אמירות על התוכן שנלמד (עצות, עקרונות, ציטוטים), והמשתתפים בוחרים את זו שמועילה או רלוונטית להם יותר.

מקור הרעיונות

הרעיונות בקובץ זה מבוססים על ערכת המשחקים ללמידה מקוונת של "תורת המשחקים" – לימוד, פיתוח, הנחיה (פיתוח תוכן: ענת שפירא).

לאתר "תורת המשחקים" ←

מערכי פעילות נוספים ניתן למצוא במרכז ההדרכה של מחלקת שנת שירות