



מקבץ משחקי גיבוש שמתאימים למפגשים סינכרוניים



# מרחוק ומשחקים מרגישים קרוב

מקבץ משחקי גיבוש שמתאימים  
למפגשים סינכרוניים

תמר מיסאל

|| | - | | \*

אמרוק - מרגישים קרוור



לא נפסוק לשיר לפי

הא"ב

משחק שירה בשרשרת לפי האות  
האחרונה במשפט

קובעים את רצף התור של המשתתפים - לפי  
גול, לפי רשימה שמית וכיו"ב

משחקים

המשתתף הבא-ר'. "בואי תני לי יד ,  
ונלך.. אל תשאלי אותי על אושר"; -הזוג הבא  
חייב להתחיל שיר באות ב' וכן הלאה....  
!!תתכוננו להחזיק את הבטן מצחוק



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 15-20  
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'חביביתל-אביב, תסתכל כמה לירדים  
"מסבי ב



אמרגישים קרור



נחש

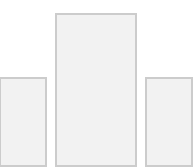
מי

??? 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

משחקים  
מרחוק -





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.

.

הדמויות – זמרים, פוליטיקאים, סופרים, .. דמויות מהתנ"ך.

המשתתפים מוזמנים לשאול את "הדמות" שאלות ככל העולם על רוחם, אולם

משחקים מרחוק – מרגישים קרוב!

אמת או שקר

המנצח הוא זה שהצליח לנחש הכי הרבה פעמים מהו משפט אמת ומהו שקר.

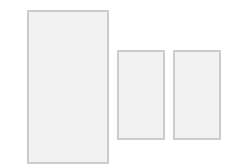


!?  
משחק ניחושים משעשע בנושא דמויות ואישים

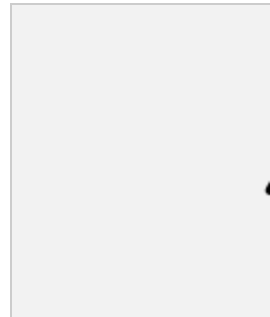
משחק האמת והשקר: זהו אחד המשחקים הפופולאריים ביותר, משעשע ומאפשר הכרות עמוקה בין המשתתפים כל אחד צריך לומר על עצמו שני משפטים - משפט אחד יהיה אמיתי ומשפט שני שקרי. על חברי הקבוצה לגלות מהו משפט האמת ומהו השקר.



משחקים מרחוק - מרגישים  
קרוב!



הפסיכיאטר



משחק החלפת דמויות בין המשתתפים

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



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.

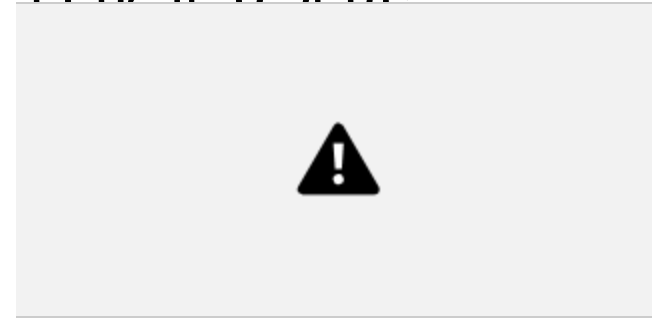
מגדירים משתתף אחד שיהיה "פסיכיאטר". לשאר המשתתפים שולחים בפרטי זהות של משתתף אחר, או שהמשתתפים מחליטים על החלפת זהויות ביניהם מבלי שה "פסיכיאטר" שומע/ת, לפי דפוס מסוים, לדוגמה: מורה למתמטיקה תתחלף עם מורה למדעים... ה"פסיכיאטר" חוזר לחדר ויכול לשאול את המשתתפים שאלות





הוצאת הפתקית. לכל משתתף בתורו מוציאים פתקית והוא צריך לומר "שאלו אותי על..." והמנחה מקריא את השאלה, ועל המשתתף חובה להשיב על התשובה.

אמרגישים קרור



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 מאגרשאלות על פתקיות ומקפל אותן למי כל. מנחה המשחק מניח את מיכל הפתקיות במקום גלוי למלצמה על מנת שהמשתתפים יראו את

שאלו אותי על - הדייט הכי גרוע שהיה'

משחקים  
מרחוק -



לי'. לדוגמה

'החוויה הכי משוגעת שהיתה לי'

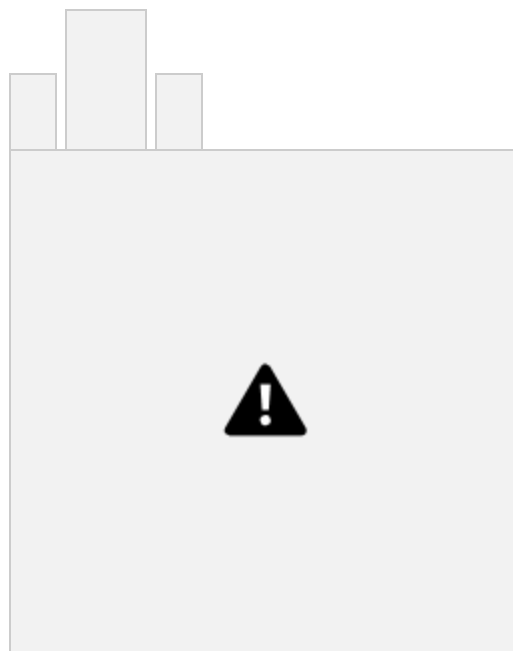
'..האדם שעצבן אותי לאחרונה'

..המאכל השנוא עלי ביותר.. ועוד

ניתן להטרים ולבקש מכל משתתף לשלוח למנחה

בפרטי שאלת היכרות שהיה רוצה לשאול את

המשתתפים, ונו



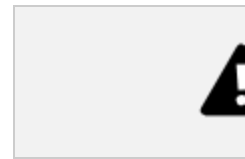
משחקים  
מרחוק –  
מרגישים  
!קרוב

# 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 לנסות לנחש מהי  
החוקיות ע"י אמירת משפט שפותח: "אני מביא  
איתי למסיבה... גיטרה", או "אני מביא איתי  
למסיבה... לוח". המשתתף הקובע צריך לומר על



חפצים הפותחים באות מסוימת, אומנים, פריטי לבוש... וכו'. המנצח מי שניחש מהו 'קונספט



!אני מביא איתי למסיבה שולחן" – לא נכנס

כל משפט האם המשתתף-אורח נכנס למסיבה או שלא, על פי החפץ שהזכיר. וכך צריכים המשתתפים לנחש מהו קונספט המסיבה.



דוגמאות לקונספט חפצים

מאכלים, כלי נגינה, חפצים מעולם בית הספר,

לדוגמה: קונספט חפצים מוארים: "אני מביא

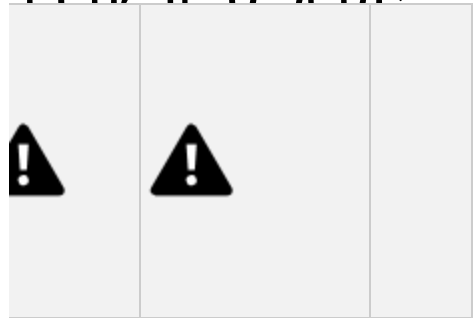
!איתי למסיבה פנס" - נכנס



..ועוד

כל משתתף בתורו מציג באמצעות פנטומימה / והצבעה על חפצים שבסביבתו המציגות מילים מתוך הפתגם. חשוב 4 = מילים 4 :בתחילת הצגת הפנטומימה לסמן למשתתפים באצבעות מכמה מילים מורכב המשפט – לדוג' אצבעות

ומרגישותם קרור



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

משחקים  
מרחוק –



במפגשי גיבוש שאינם מרחוק. למשחק הכול  
הולך 'סרטי קולנוע נשים' - לפיכך



המנצח מי שמגלה את המשפט  
על אותו משקל פתגמים ניתן לשחק עם  
קטגוריית סרטי קולנוע, סרטי ילדים, גם



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.

בתחילת המשחק המנחה מבקש מכל המשתתפים  
לזרוק



משחקים מרחוק – מרגישים  
!קרוב



נראה

;) אותך משחיל מילה

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 בדויט ראשון – או כל סצנה שרוצים

משחק מצחיק בטירוף! של השחלת  
מילים/מושגים במהלך שיחה

המשתתפים צופים ומתפקעים באופן



זהו משחק חריותי מצחיק בטירוף, כאשר שאר