



משחקי הזום

ערכת משחקים לשימוש בלמידה מקוונת

משחק הוא קשר, חיבור
משחק הוא הנאה, שעשוע
הוא כלי באמצעותו אפשר לדלג על מרחב של זמן ומקום
ולדלג גם על הריחוק שהזום מייצר
ולאפשר להתחבר גם אחרת...

בחוברת הזאת מוצעות רעיונות ודרכים
להצליח לגעת בכולם
בזמן הזה
וגם דרך המסך

תמציאו. תתאימו. תגוונו.

והיץ'יקי - אל גבס'יקו אשחק!



מְשַׁחֲקִים בּוֹטְסְאֵפ



2 קולג' הוולססאפ אפשי אחולל פלאים <<<

פתיחת בוקר - שיר שקמתי איתו הבוקר/אתגר לסדר את הארון ולשלוח תמונה ועד לעשות 20 כפיפות בטן...

בדיקת דופק - מה שלום כולם ? כל בוקר, בשעה קבועה. עדכון יצירתי - אפשר בכל בוקר לאתגר את הקבוצה בעדכון שלומנו - תמונת סלפי/כוס הקפה שלי הבוקר/מה שלומי במילה אחת/להשלים משפט/להכין ביחד פלייליסט ביוטיוב של שירי בוקר טוב

סלפי - תמונה יכולה לספר הרבה מאוד << משימות ואתגרים לדוגמא: משהו שהתחדש לי במרחב שאני נמצא בו/לצלם חפץ מקרוב ולבקש מהקבוצה לזהות אותו/לקראת פעילות בנושא אחרי החגים - לבקש שיצלמו תמונה של משהו שנשאר מהחג בבית/רגע לפני שהולכים לישון - שיתוף בתמונה של רגע מתוק שהיה לי וכו'

תחרות משותפת: אפשר שכל אחד יבחר יעד שהוא רוצה לעמוד בו ולהיעזר בקבוצה בשביל לעמוד בו - אפשר לנקד/לפרגן ולשתף (האדרנלין של קבוצה ותחרות יכול ליצור פלאים)

סרטון טד קצרצר - לשלוח בקבוצה ובעקבותיו לעורר דיון (אפשר לצלם בעצמנו 5 דקות של הדרכה על נושא כלשהו או לעודד את המשתתפים להעלות סרטוני "עמדות" על נושא כלשהו





עושים טוב בווטסאפ – הזדמנות לכתוב מכתבי פרגון אחד לשני <<
להורים/להורים/הקדשת שירים
שאלת התבוננות יומית. שאלות לדוגמא:
לו הייתי יכול להגיד משהו לכולם כעת הייתי אומר להם ש...
מה הזמן מזמן לי? | אתגר שאני רוצה לקחת על עצמי בימים הקרובים.
אם יש משהו שהייתי שמח שנאמץ כחברה גם בימים שאחרי...
תפילה שהולכת איתי בימי האלה | בשנה הבאה...

המלך אמר – בכל פעם מישהו אחר נותן משימה לכל החברים וכווולם צריכים
לשלוח את המשימה מצולמת (אפשר לתת ניקוד לראשונים שביצעו בהצלחה)
כמו לדוגמא: צלם את אוד ההורים שלך אומר **, תלבש משהו מצחיק, תכין**
שלט רפואה שלמה ותצטלם איתו, תצלם את עצמך אוכל לימון, צייר את עצמך...

נחש מי – הראשון שולח תמונה בה הוא מסתיר באמצעות הסטיקרים של
הווטסאפ פריט אחד, הראשון שמנחש מה הסתתר צובר נקודה ומעלה תמונה
משלו. המשתתף הראשון שהגיע ל 5 נקודות מנצח!

אתגר ליום << אפשר לבחור כל יום אתגר לצלם ולשלוח – מסלול דומינו/סרטון
אנימציה מפלסטלינה/קוביה הונגרית/סלט בחמישה צבעים/לאפות עוגה וכו'

עשה זאת בעצמך – כל אחד מהחברים מצלם את עצמו מלמד משהו –
יצירה/פעילות/תוכן/לימוד תורה

נחש מי – אחד המשתתפים מתבקש לצלם של צילום חפץ בתקריב – ושאר
המשתתפים צריכים לנחש מה זה



אין מצב שיש לכם בבית! המנחה שולח בהודעה תמונה של חפץ שיש
סיכוי נמוך שיש לכם בבית. מי שיש לו בבית – שולח תמונה ומוסיף אתגר
משלו – חפץ נוסף שהוא מאתגר את שאר המשתתפים. הראשון ששולח הוא
זה שקובע זה החפץ הבא. האם תצליחו להגיע ל 20 חפצים?



תְּרִגְיָלִים וּמְשַׁחֲקִים לְזוּם

לפתוח ולהדליק - דרך מעולה לעודד את כולם לפתוח את המסך ולהשתמש בכלי הכי פשוט שיש לזום כדי לעורר עניין. לדוגמא - המנחה אומר משפט - מי שמזדהה מדליק את המסך, הראשון יכול להגיב ולהרחיב...



תעביר את זה הלאה << סבב תודה. הראשון שרוצה לומר תודה למישהו פותח את המסך והמיקרופון. אומר תודה לאחד המשתתפים. המשתתף שאמרו לו תודה, פותח את המצלמה והמיקרופון ומעביר הלאה את התודה. עד שזה מגיע לכולם. (את הסבב אפשר להפעיל עם שאלה/מחשבה/כל אמירה אחרת שעוברת הלאה

הרוח נושבת לכיוון מי שלובש היום חולצה אדומה - מי שהקריטריון מתאים לו מדליק מסך. הראשון שהדליק מגדיר את הקריטריון הבא אחרי שכולם שוב כיבו מסך

סבב מה נשמע? עם הגבלה כלשהי (מחזיק את המתח ומסקרן בכל מפגש מחדש) רק ב5 מילים/פנטומימה/במילה אחת/כל אחד עונה באות הראשונה של השם שלו/באמצעות חפץ שנמצא לידו/בכתיבה בצאט/ טיימר 30 שניות

המרחק הוא כבר לא עניין - אפשר להזמין אורח לרגע ולשמוע ממנו על נושא מסוים זה יכול להיות אורח ששייך לנושא מסוים או להזמין את ההורים/סבים/אחים קטנים ולהכין עבורם משהו (משחק סבים וסבתות נגד הנכדים או לשמוע מהם על...)

הכנה לקראת המפגש - לשלוח סרטון לקראת ולהתבונן בו לפני המפגש.

כל מה שנמצא במרחב יכול לשמש אותנו לגיוון יצירתי - אפשר לעשות הפסקה, להפעיל טיימר ולאתגר את המשתתפים ולבקש מהמשתתפים להביא מהבית חפץ (הוא יכול להיות קשור לנושא או לא. זה מעורר ומפעיל ומסקרן)

בכל פגישה מחליטים או מודיעים מראש על תמה נושאית כלשהי שתאפיין את המפגש ותוסיף לו קצת צבע, החל מהתייצבות עם כוס הקפה האהובה ביותר על כל משתתף, דרך צבע אחיד לחולצות של כולם, ישיבה עם משקפי שמש או כובע

לך תביא – מציגים למשתתפים סדרה של הפצים שעליהם למצוא בבית, את החפצים אוספים, בזמן קצוב ומראים אותו לכולם (אפשר לחלק לחדרים/קבוצות. אתגר משותף מהרגע שהבאנו אותו) אפשר לאתגר אח"כ ולחפש קשר בין החפצים שיכתבו סיפור/ראיון וכו...

סקרים: סקרים היא דרך מסקרנת לשמור על כולם מחוברים, החל מסקר "מה נשמע" בדקה הראשונה של מפגש כדי למשש את הדופק, דרך העדפות של משתתפים בסוגיות שעולות לדיון ועד בחירה ותעדוף של פרויקטים או צעדים לפעילות. דוגמה: "הצביעו איזה פרויקט צריך לקבל תעדוף הכי גבוה" - יש כמה כלים פשוטים לשימוש גוגל פורמס/מנימנטר ועוד

שם טוב – המנחה מסביר איך משנים את השם בזום (לחיצה על משתתפים << שלוש נקודות לצד השם << לחיצה על ertname וכל משתתף בוחר שם לפי קריטריון שנקבע – תחביב/מאכל/נושא/תחביב

תודה על/יש לי תחושה ש... (ברשת יש קוביות וירטואליות ואף קוביות שניתן להקליד עליהן את השאלות)

מצא את ההבדלים – תרגיל זום לעורר קשב: אחד המשתתפים מכבה מצלמה. מחליף כמה פרטים ומדליק אותה שוב. שאר המשתתפים צריכים לגלות מה השתנה

דיון יצירתי - מבקשים מהמשתתפים לבחור מספר מ-5-10. לאחר שכתבו את המספר בצאט מבקשים מהם לכתוב על נושא הפעילות משפט כמספר המילים שהם בחרו (לדוגמא מי שבחר את הספרה תשע יכתוב משפט עם 9 מילים)



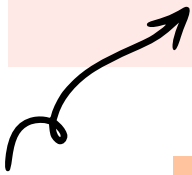
וכתרו גרצ'ילים אס'ולא ופג'ולו <<

**לסיים עם מגבלה – במילה/פנטומימה/תמונה מהרשת/לכתוב בצאט מילה/
חמש מילים/בחרוזים/על פי הא"ב/באות הראשונה של השם**

**משחק סיכום - כל המשתתפים שולחים בווטסאפ למנחה משפט סיכום על
הפעילות, המנחה מקריא וכולם צריכים לנחש מי זה**

מה אתה אומר.ת?

מכינים זוגות של משפטים, ביטויים, מילים, טיפים, עצות, עקרונות, ציטוטים
או אמירות על התוכן הנלמד.
בכל פעם מציגים 2 אמירות כאלו והמשתתפים צריכים לבחור באמירה שיותר
מועילה להם, או מלמדת אותם או נראית להם רלבנטית



ועוד משחקים לזים

**משחק הפנטומימה: כל משתתף מקבל הודעה עם פתגם ידוע, כל משתתף
בתורו מציג באמצעות פנטומימה את מה שקיבל. המנצח מי שגילה כמה
שיותר פתגמים**

**עד 10! לספור עד 10 בכל פעם רק אחד אומר מספר, אסור ששניים יגידו
יחד, אסור למשתתף לומר 2 מספרים ברצף..**

**משחק הזכרון: מראים כמה חפצים, מכבים מצלמה ומעלימים פריט אחד,
המשתתפים צריכים לנחש מה העלמו**



לא נפסיק לשיר! המנחה משמיע למשתתפים שיר ישראלי לא מוכר, המשתתפים במשך דקה צריכים לרשום את כל המילים שהם זוכרים מהשיר שהושמע, לאחר מכן כל משתתף אומר מילה שזכר. מי שטועה או לא זוכר נפסל ומחכה לשיר הבא. המנצח הוא המשתתף האחרון שזכר הכי הרבה מילים

אנציקלופדיה: שחקן אחד נותן 10 אותיות לשאר המשתתפים – המטרה לכתוב כמה שיותר מילים עם האותיות, מי שמצא הכי הרבה מילים – מנצח.

אחד נגד מאה – המנחה שואל שאלות, כל מי שלא ענה נכון מכבה את המסך, האחרון שנותר עם מסך דלוק – המנצח!

אני מביא למסיבה – אחד המשתתפים מארגן "מסיבה" שרק מי שמביא עימו הפץ מסוים נכנס לפי חוקיות לבחירתו. על שאר חברי הקבוצה לנחש מה החוקיות על ידי הצעת הפצים שיביאו עימם ל"מסיבה" לדוגמא – החוקיות יכולה להיות מילים שמתחילות באהו"י – אם מישהו מביא איתו אבטיח – נכנס. לעומתו מי שמביא איתו במבה – לא נכנס.. וכו

ארץ עיר - את המשחק הזה אפשר לשחק בדרך המסורתית או בהגדרות שונות (לדוגמא מילים של טוב – מחמאה/מילה טובה/אדם טוב/מעשה טוב) בכל סבב משתתף אחר בוחר אות = מנצח מי שמוצא ראשון מילים בכל המילים שנקבעו

בלי לומר מילה – האחד המשתתפים מקבל רשימה של פתגמים/ביטויים להעביר לקבוצה בתוך דקה בפנטומימה. המשתתף שהצליח להעביר הכי הרבה מילים למשתתפים – מנצח (אולי להפוך לתחרות בין 2 קבוצות. הם מתחלקים מראש עם רקע בצבע או שמשחקים במקביל ב2 חדרים בזמן קצוב) ♡

חבילה עוברת - המשתתף הראשון שנבחר ממלא את המשימה ומעביר את החבילה לפי ההנחיות. לדוגמא – כמה משתתפים אנחנו בקבוצה? העבר למי שהכי הרבה זמן לא פגשת... המשימות יכולות להיות מועברות באמצעות מצגת פשוטה או משחק מקוון (לדוגמא: <https://wordwall.net/>)

הפסיכיאטר – מגדירים משתתף שיהיה "הפסיכיאטר". בינתיים שאר המשתתפים מחליפים ביניהם זהויות (זה יכול להיות בתוך הקבוצה עצמה או דמויות חדשות שבחרו לעצמם) הפסיכיאטר חוזר לחדר ויכול לשאול את המשתתפים שאלות כרצונו, המשתתפים עונים כפי הדמות שהם קיבלו את זהותה. המטרה של הפסיכיאטר לגלות כמה שיותר דמויות

מלך התנועות המתנדב מכבה את השמע, בוחרים מתנדב. כולם מחקים את את מלך התנועות. המטרה של הנציג לגלות את מי כולם מחקים.



נחש מי – אחד המשתתפים מכבה את השמע, בזמן שהמשתתפים האחרים מחליטים מי הדמות שבחרים עבורו, לאחר שבחרו הוא חוזר ויש לו 21 שאלות על מנת לגלות מי הדמות שהוא

חפש ומצא ברחבי הבית << תחרות בין קבוצות. בין יחידים, עם קשר ובלי קשר לתוכן של הפעילות:
משהו אדום/אכיל/חד/רטוב/עגול/מנגן/מרעיש/מיוחד/עתיק/לבן/שחור/
נוצץ/עושה טוב/מפנק/סגול/אהוב/מרגש/נדיר/עם גלגלים/קצר/צבעוני/
מלוכלך/עם סיפור/נוסטלגי/צורה גאומטרית

חפש את המטמון: תחרות בין יחידים או קבוצות.
מקבלים מקור תוכן כלשהו שקריאה שלו תספק רמז או תאפשר לענות על שאלה מסויימת, וחוזרים עם התשובה.
הראשונים שחוזרים עם ה"מטמון" מתוך מאגר המידע הם הזוכים.
המשימה יכולה להיות עיון בקטע קריאה, מעבר על מפרט טכני או התבוננות בסרטון וחילוץ תובנה ממנו.

לאחר ההערכות המקדימה, מכנסים את המשתתפים למליאה ומתחילים את משחק התפקידים בין נציגי הקבוצות למשחק.

מוזמנים לשחק איתנו! ←

<https://torathamishakim.co.il> | 052-5665145