

# משפחה, מפגש, משחק

## ראציק על חיבור משפחתי בחנוכה

שלום לכולם.

אני פותח את חוברת החנוכה של שנת תשפ"ה עם שמחה גדולה של יכולת הענקה לכל כך הרבה משפחות בעם ישראל משחקים ייחודיים.

שהם לא 'עוד משחקים',

אלא משחקים מכוונים מטרה שמשפחות שיעשו אותם ויקראו בעיון ובתשומת לב את ההוראות, הן של המשחק, הן של ההנחיה, הן של נושאים לשיח,

יביאו את המשפחה צעד קדימה, בתקשורת, בחיבור, בהבנה הדדית, ממש כמו שמשפחה צריכה להיות.

ואם אתם משתמשים בקרב חברים, או בכותלי כיתה, הנושאים האלה הם סופר רלוונטיים, ובטוח שתהנו מאוד.

ב"ה העברתי אלפי סדנאות במשך השנים,

יותר מ-100 אלף איש השתתפו בסדנאות שלי בארץ ובעולם.

ואת כל הניסיון הזה שזיכני בו הקב"ה, אני מעניק לכם פה.

### חיים כ"ץ

מנחה סדנאות אתגר ODT, מטפל באמצעות הרפתקה ומסע



שימו לב החוברת ערוכה לערב משפחתי אחד של פעילות.

אך כמובן ניתן לבצע רק חלק מהדברים, או לשלב עוד מהמשחקים הקודמים שלי (אתם מכירים את יותר מ-100 המשחקים הקודמים שלי?)

כל הזכויות שמורות לחיים כ"ץ

לקבלת משחקים ורעיונות נוספים מידי שבוע ללא עלות [A0533180118@gmail.com](mailto:A0533180118@gmail.com)

## ציור באוויר

### פתיחה מומלצת למנחה האירוע:

"ערב טוב, יש לנו שעה של פעילות יחד, עם משחקים ייחודיים שדורשים הקשבה ושימת לב. על כן נבקש מכולם לשים את הטלפונים בקופסא ולהיות נוכחים איתנו כאן ועכשיו."

המנחה עובר עם קופסא או שקית לאיסוף הטלפונים.

לאחר שכולם מסרו את הטלפונים שלהם (או לפחות העבירו אותם למצב שקט, או שהם מודעים להפרעה שהטלפונים יוצרים), המנחה יחלק לכל משתתף כמה דפי ממו (או דף A4) ועט.

**המנחה:** "אני הולך לצייר לכם משהו באוויר, כלומר ציור עם אצבע המורה. תפקידכם להסתכל היטב, לעקוב אחר התנועות שלי, ולצייר על הדף שלכם בדיוק את מה שראיתם."

"אתן לכם שלוש הזדמנויות:  
אני אצייר את אותו הדבר שלוש פעמים באוויר – ואתם תנסו לצייר אותו במדויק. בסוף, כשכולכם תסיימו, אגלה לכם את הציור המקורי שלי ונבדוק יחד מי הצליח להתקרב הכי הרבה למקור!"

המנחה מצייר עם האצבע אחד הציורים, המשתתפים לומדים את הציור ומנסים לצייר אותו. כשכולם מסיימים, הוא עובר בין המשתתפים ומשווה את הציור בידו למה שיצא להם (או מראה ממקומו את הציור).

### אם אף אחד לא הצליח לשחזר את הציור:

"כנראה שלא הסברתי מספיק ברור, בואו ננסה שוב עם ציור אחר! מוכנים?"

מתארגנים מחדש, מציירים באוויר פעם נוספת, וחוזרים על אותו התהליך.

### שלב שני - המשתתפים במרכז:

המנחה יזמין שלושה משתתפים חדשים, וכל אחד בתורו יצייר באוויר מול הקהל. ובאם הציבור ממש נהנה, ניתן לקרוא לעוד 2 משתתפים. אך לא יותר.

### טיפ למנחה - בחירת משתתפים:

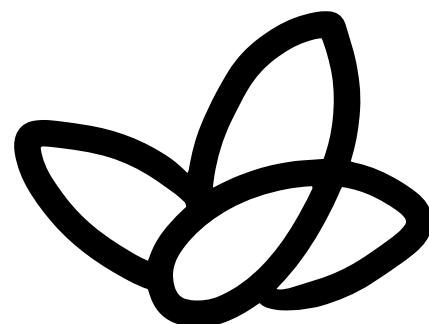
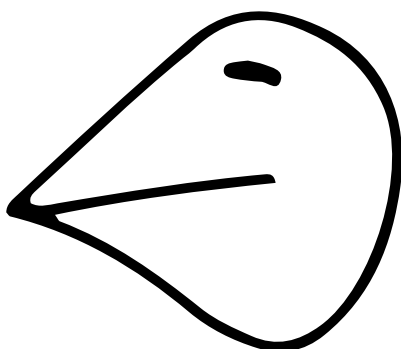
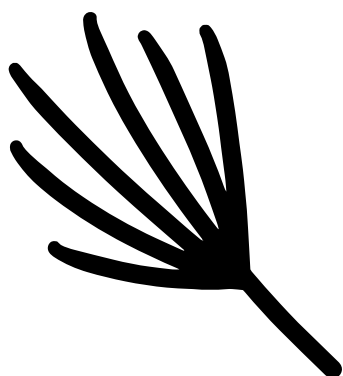
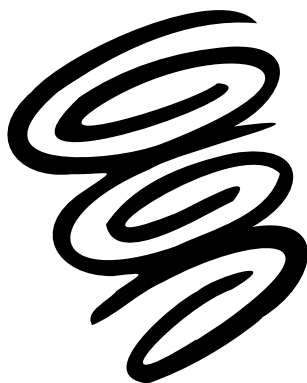
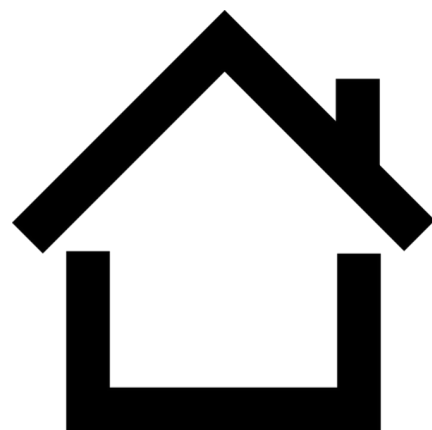
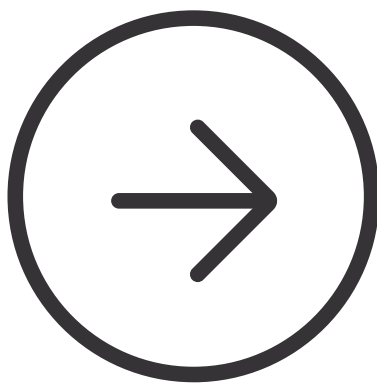
- \* משתתפים שצריכים את הבמה והמרכזיות
- \* משתתפים שעמידה מול הקהל תחזק את ביטחונם
- \* חשוב להזמין בעדינות ובכבוד, בלי לחץ



## המנחה מסכם את האירוע:

כל המשחק הזה קשור לדבר אחד. הסבירו זה לזה בצורה הכי ברורה, אם מישהו לא הבין, אין מקום לכעס, בסך הכל נבחן מחדש את הדרך שבו העברנו לו את המסר. נשפר אותו עד שיובן היטב.

## נספח ציורים באוויר



# אתגר המכנה המשותף

הכנות למשחק:

**הקבוצה מתחלקת לשלוש קבוצות. בכל קבוצה יש לפחות 2 משתתפים ועד 10 משתתפים.**

במידה ויש יותר מ-30 משתתפים, חלקו את הקבוצות כך שבכל קבוצה יהיו כ-8 אנשים (המשחק מתאים לעד 50 משתתפים).

- ודאו שכל קבוצה ממוקמת במקום נפרד כך שלא תשמע את הקבוצות האחרות.
- חלקו לכל קבוצה 3 דפים ועט.
- כל קבוצה צריכה לבחור מי יכתוב ומי יקריא את התשובות.

**המנחה מכריז: "אנחנו יוצאים לדרך עם אתגר המכנה המשותף בשלושה שלבים! האם אתם מוכנים?"**

## שלב ראשון – דברים שנמצאים בחדר:

1. לקבוצות יש 5 דקות לכתוב כמה שיותר מכנים משותפים בין חברי הקבוצה שלהם.
2. המכנים המשותפים חייבים להיות על דברים שנמצאים בחדר ורואים אותם. לדוגמה: משקפיים, כיפות, שעונים.
3. כל רעיון חייב להיות מקורי – רק דברים שאף קבוצה אחרת לא כתבה יקבלו נקודות.
4. הקפידו שכולם שותפים בתהליך ושלא משתתף אחד בלבד כותב.

## סיום הסבב:

- כל קבוצה מקריאה את הרשימה שלה.
- אם קבוצה אחרת מזהה שהיא כתבה אותו מכנה משותף, עליה להכריז: "כתבנו!".
- במקרים כאלה, הפריט נמחק מהרשימה של שתי הקבוצות.
- על כל פריט מקורי שנותר – הקבוצה מקבלת נקודה.

## דוגמה:

- קבוצה אחת כתבה: חגורה, כיפות שחורות, נעליים עם שרוכים.
- קבוצה אחרת צועקת: "כתבנו גם נעליים עם שרוכים!" – הפריט נמחק מהרשימות.

**המנחה מסכם:** לדוגמה: "הקבוצה של אברימי צברה 9 נקודות, של יצחקי – 6 נקודות, ושל יענקלה – 2 נקודות."

## שלב שני – דברים שאינם בחדר:

1. לקבוצות יש שוב 5 דקות לכתוב מכנים משותפים, אך הפעם על דברים שאינם נמצאים בחדר ואי אפשר לראותם.
2. דוגמאות: לכל אחד יש זוג תפילין, אופניים, חבר טוב.
3. התהליך דומה: קריאה בקול, מחיקת פריטים כפולים, וצבירת נקודות על פריטים מקוריים בלבד.

## שלב שלישי – תכונות וערכים:

1. הפעם המטרה היא למצוא תכונות, מעלות, או ערכים משותפים לחברי הקבוצה.
2. לדוגמה: "כולם אוהבים לשמח יהודים", "כולם מסורים למשפחתם".
3. ניקוד שונה:
  - על פריטים זהים לשולחנות אחרים – כל הקבוצות יקבלו נקודה.
  - על פריטים מקוריים שאין באף קבוצה אחרת – אין נקודות.
4. המנחה מעודד את הקבוצות לכתוב כמה שיותר תכונות טובות כדי להעשיר את התשובות.

**סיום המשחק:** המנחה סופר את הניקוד המצטבר של שלושת השלבים, והקבוצה עם מירב הנקודות מוכתרת כמנצחת!

**טיפ למנחה:** שמרו על אווירה קלילה ומשעשעת, עזרו לקבוצות להרגיש בנוח ולשתף פעולה. ניתן להוסיף פרס סמלי למנצחים להעצמת המוטיבציה!

כל הזכויות שמורות לחיים כ"ץ

לקבלת משחקים ורעיונות נוספים מידי שבוע ללא עלות [A0533180118@gmail.com](mailto:A0533180118@gmail.com)



# אתגר הקיפול 1 עד 8

הכנה: המנחה מחלק לכל משתתף עותק שהוכן מראש (אר אפשר גם להכין במקום).

1	4	5	8
2	3	6	7

### המשימה:

לקפל את הדף בלי לקרוע אותו כך שהמספרים יופיעו בסדר הבא: למעלה יופיע מספר 1. וכמו ספרון קטן כשידפדפו את הדף, יופיע מספר 2. לאחר מכן, לפי הסדר, המספרים 3 עד 8.

### אפשרויות הנחיה:

#### למשפחות שאוהבות אתגרי חשיבה:

תנו להם לפתור בעצמם, ואם הם מצליחים במהירות, אפשר להציע להם את שלב 2.

1	8	7	4
2	3	6	5

#### למשפחות שפחות מתחברות לאתגרי חשיבה:

תוכלו להציג להם את הפתרון ולבצע את הקיפול יחד באופן מודרך.

#### טיפ למנחה:

חשוב לשמור על אווירה חיובית ולעודד שיתוף פעולה. המשחק מתאים לשיח קליל ולבניית קשרים תוך כדי פתרון האתגר.

#### פתרון לרמה הבסיסית:

כל מה שצריך לעשות הוא לקפל את הדף לאורך הקו האופקי ואז לקפל את חתיכת הנייר שנוצרה כמו אקורדיון. והכל מסתדר מן ועד 8.

כל הזכויות שמורות לחיים כ"ץ

לקבלת משחקים ורעיונות נוספים מידי שבוע ללא עלות [A0533180118@gmail.com](mailto:A0533180118@gmail.com)

## שלוש הברות

### המנחה פותח ואומר:

במשחק זה נחלק את הקבוצה לשלושה חלקים, ובכל פעם נבחר מתנדב שיצא החוצה וינסה לנחש את מה שנאמר בחדר.



**שימו לב שהמשחק הוא אנרגטי ומצחיק ומתאים לקראת סיום.**

### לפני שמוציאים מישהו החוצה, המנחה מסביר:

יש לי פה מילה שבנויה משלוש הברות - משפחה. היא מתחלקת ל-מש-פ-חה. עכשיו אנחנו מתחלקים לשלושה חלקים: חלק אחד אומר "מש", החלק השני יאמר "פ", והשלישי יאמר "חה".

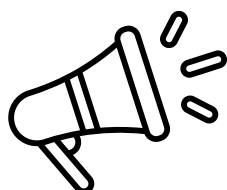
כאשר המתנדב חוזר לחדר, הוא שומע משלושת הקבוצות בו זמנית את הצעקה. עליו לגלות את המילה תוך חצי דקה, והוא רשאי לבקש מהקבוצות לחזור על ההברות שוב ושוב.



אחרי חצי דקה, אם לא גילה את המילה, מגלים לו אותה.

**כעת שולחים מישהו החוצה, והקבוצה בוחרת מילה חדשה. למשל: מצ-ל-מה או ז-כו-כית. המתנדב חוזר ומנסה לגלות.**

**עושים סבב נוסף וכעת שולחים שני מתנדבים החוצה שינסו לגלות מה הייתה המילה. הם יכולים להחליט לעבוד יחד או לעבוד בנפרד.**



**המשיכו את הסבבים עם שני מתנדבים עד שהקבוצה החליטה לסיים!**

## שאלות לסיכום ולעיבוד

לאחר הפעילות ולפני החזרת הטלפונים, חלקו את הקבוצה

לקבוצות של 3 או 4.

תנו להם דף ועט שיענו על השאלות הבאות:

אם יש צורך תציינו שזה עם 0 ציניות, והרבה לב.

1. מה היה הדבר שהכי נהניתם ממנו הערב?
2. מה גיליתם היום?
3. איך ממשיכים כיף כזה לכל השנה?
4. כתבו משפט חזק על המשפחה שלנו!

לאחר מכן נציג מכל קבוצה יקרא בקול את התשובות שלהם.

כל הזכויות שמורות לחיים כ"ץ

לקבלת משחקים ורעיונות נוספים מידי שבוע ללא עלות [A0533180118@gmail.com](mailto:A0533180118@gmail.com)