

## פתיחת שנה: משחקי היכרות שעובדים

איך נתחיל את השנה בכיתה חדשה? הרשת מוצפת במשחקי היכרות ו"שוברי קרח" למיניהם, מוכרים יותר ופחות. העניין הוא שרבים מהם, שנשמעים מאוד מלהיבים, הם בעייתיים מכמה סיבות: הם דורשים מהתלמידות/ים חשיפה עצמית רבה מידי, ושיתוף של מידע אישי בפומבי. לרוב הם/ן נדרשות/ים לספר על עצמן/ם משהו מיוחד ושונה, אבל תלמידות/ים, במיוחד בגילאי חט"ב והתיכון, לא רוצות/ים להיות שונות/ים מכולם/ן. לכן בדרך כלל יספרו על עצמן/ם משהו בנאלי, ויחזרו על דברי אחרות/ים: אני אוהב/ת מוסיקה, אני משחק/ת כדורגל... משחקים רבים דורשים יצירתיות, למשל משחקים ששואלים שאלות כמו: אם היית חיה, איזו חיה היית? אולי חוץ ממקרים ממש יוצאי דופן, רוב התלמידות/ים יגידו כלב או חתול, הדרישה להיות יצירתיים מוסיף מרכיב שאינו חיוני להיכרות ולשיתוף, ורק מעמיס על התלמידות/ים ומביך אותן/ם. ישנם גם משחקים שבהם צריך לומר את השם ועוד מילה שמתחילה באותה אות, או משהו דומה. לרוב הם לא מייצרים שיתוף אמיתי ולא באמת תורמים להיכרות.



ישנם שלושה משחקים, שאולי מוכרים לכן/ם, שתמיד עובדים, הם גורמים לתלמידות/ים לדבר, אך דורשים מעט מאוד סיכון חברתי. אלו פעילויות שמספקות לתלמידות/ים נושאים אמיתיים לדבר עליהם, שעוזרים להם להכיר זה את זה, מבלי לאלץ אותן/ם לחשוף משהו אישי מידי.

1. **הסתדרו לפי...** - במשחק הזה התלמידות/ים מתבקשות/ים להסתדר בסדר מסוים, למשל לפי סדר א"ב של שמות פרטיים או שמות משפחה או לפי סדר ימי הולדת, ואפשר ליצור קבוצות על בסיס משהו שיש להן/ם במשותף, למשל נעליים דומות, סדר לידה במשפחה, תחביבים משותפים, חיות בית, כלי נגינה שהיו רוצות/ים לנגן ועוד. במשחק הזה לא צריך להמציא משהו חכם, ואפשר להיענות לכל הנחיה בקלות, ובלי לחשוב יותר מידי.

2. **משחק הקרוסלה** - התלמידות/ים מסתדרות/ים בשני מעגלים: מעגל פנימי ומעגל חיצוני, ועומדות/ים כך שהמעגל הפנימי והחיצוני פונים זה אל זה, באופן זה נוצרים זוגות. המורה שואלת שאלה ובני/בנות הזוג עונים עליה במשך 2-3 ד', ואז המורה מכריזה על עצירה ועל תזוזה רק של המעגל החיצוני לכיוון אחד. נוצרים זוגות חדשים, שעונים עכשיו על שאלה אחרת, וכך הלאה: בכל פעם המעגל החיצוני זז, נוצרים זוגות חדשים, המורה שואלת שאלה, משוחחים עליה כמה דקות וממשיכים. באופן זה התלמידות/ים מקבלות/ים הזדמנות לנהל הרבה שיחות קצרות עם הרבה תלמידות/ים, ולהרגיש מהר מאוד יותר "בבית" בכיתה. אפשר לשאול מגוון של שאלות כמו: מה הסרט האחרון שראית? מהי הארוחה המושלמת עבורך? דבר אחד שאת/ה טוב/ה בו, מה היית עושה עם מיליון דולר? ועוד....

3. **בחרו צד** - במשחק הזה התלמידות/ים מתבקשות/ים "לבחור צד" בנושאים פשוטים כמו: "איזו חיה עדיף לגדל בבית, כלב או חתול?" צד אחד בחדר יהיה כלב, והצד השני יהיה חתול. התלמידות/ים יעמדו בצד שבחרו, וחלק מהן/ם יסבירו מדוע בחרו בצד זה. המשחק מאפשר לתלמידות/ים למצוא את הדומות/ים להן/ם, וגם לתרגל מיומנויות של דיבור בפני בני/ות גילן/ם. אפשר "לבחור צד" בין עיר ליישוב כפרי, בין לימוד שפה זרה כזו או אחרת, בילוי בבית או בחוץ, העדפת טעם מתוק או מלוח וכו'.

**[באתר החדש של עמותת קדמה](#), תוכלו/י למצוא עוד עשרות מערכים, טקסטים וחומרים נוספים במגוון נושאים המתאימים למקצועות לימוד שונים: חגים וימים מיוחדים בלוח השנה, זהויות בחברה הישראלית, פתרון סכסוכים בכיתה, אסיפת הורים, בריונות ברשת ועוד עוד.**  
**[לאתר עמותת קדמה](#)**