

# משחקי מילים המותאמים למרחב הקולי

חשוב מאוד לתת מקום לפעילויות הפגה מסוג זה, כדי לנסות ולשמור על האקלים הכיתתי ועל הקשרים החברתיים בין התלמידים.

## איתור מילים

כל תלמיד מכין לוח מחיק או דף חלק. בכל פעם המורה מקריא מילה ארוכה (למשל "מלחמה") או לחלופין מקריא 6 אותיות אקראיות. כל תלמיד מוצא כמה שיותר מילים המורכבות מהאותיות האלו. לאחר זמן מוגדר, דקה או דקה וחצי, המורה מבקש לעצור וכל תלמיד סופר כמה מילים הוא מצא. חשוב לעבור על המילים ולראות שכל המילים תקינות.

## כמה קשה לספור מא' עד י'

על התלמידים להגיע באופן קבוצתי לאות כמה שיותר רחוקה מא'. מבלי להחליט על סדר הדברים, הכיתה מנסה לספור לפחות עד י'. כל אות צריכה להיאמר רק ע"י ילד אחד. אם שני תלמידים מדברים בו זמנית - הקבוצה נפסלת ומתחילים מההתחלה.

## משחק הגדרות

המורה מכין מראש פתקים עם הגדרות. לדוגמא:

משהו אדום	משהו פלובסי	משהו שאפשר לקנות בסופר	משהו גדול יותר מולחן	כאלי נאניה
משהו דומם	מישהו מוכר	בצל חייב	משהו שיש בכיתה	משהו שעשוי מפלסטק
משהו שעותי	משהו שאוכלים	משהו שקשור לחורף	משהו שיש באטבח	משהו מרובע
משהו פלוקחית לטוף	משהו צהוב	שם של מקצוע	משהו שיש בחוץ	משהו חמאני
משהו שקשור ליום הולדת	משהו שקשור לקיץ	משהו רטוב	משהו ירוק	משהו צומח
משהו שעשוי מצץ	משהו צלול	משהו שיש בבית	משהו קטן יותר ממכונת	משהו שצץ או סט

בשלב הראשון תלמידי הכיתה מקבלים אות. (הצעה: "להגדיל" אות בסגנון ארץ-עיר: תלמיד מתחיל לומר בלב את אותיות ה-א"ב ותלמיד אחר אומר לו "עצור!". האות שאליה הגיע התלמיד הסופר היא האות שנבחרת עבורם.)  
לאחר מכן מוקצבת דקה ועל כל תלמיד להספיק ולענות על כמה שיותר הגדרות שהמורה מקריא. לדוגמא: באות פ: משהו שאפשר לקנות בסופר - פלפל, משהו גדול יותר משולחן - פיל, משהו שיש במטבח - פומפייה וכן הלאה.  
לאחר דקה מזהים את התלמיד המנצח - מי שהצליח לענות על מספר ההגדרות הגדול ביותר.

## סיפור קבוצתי

כל הכיתה יוצרת סיפור יחד: המורה פותח את הסיפור במשפט מותח ומעניין ואחד התלמידים ממשיך ומוסיף עוד משפט וכן הלאה עד התלמיד האחרון שסוגר את הסיפור כולו (אפשר לקבוע את סדר התלמידים מראש או לפי סדר הרשימה ביומן הכיתה).

## מה משותף?

המשחק אמנם דורש הכנה ומחשבה, אך הוא מגבש ומוסיף לאווירה. מכינים מראש שאלון עם מגוון רחב של שאלות: מה המיקום שלך במשפחה? מה מידת הנעליים שלך? איזה צבע האהוב עליך? איזה כלי נגינה אתה אוהב? באיזה חוג אתה משתתף? ועוד. מבקשים מהילדים לענות על השאלות. לאחר מכן מחלקים את הילדים לקטגוריות משותפות. בכל פעם מקריאים שמות של מספר תלמידים ועליהם לגלות מה הקשר, מה המכנה המשותף ביניהם.

## 21 שאלות

תלמיד חושב על דמות והתלמידים האחרים צריכים לגלות בעזרת שאלות של אפיון דמות מי היא הדמות. השאלות צריכות להיות שאלות שהתשובה עליהן היא כן או לא.

## המסיבה

המורה ממציא חוקיות שעל פיה יוחלט מה יכול להיכנס ל"מסיבה" ומה לא. לדוגמא – רק דברים שמתחילים באות א', רק דברים שיכולים להיות בצבע צהוב, רק מילים טעונות רגש מסוים. המורה לא מגלה לתלמידים מה החוקיות. התלמידים מציעים דברים שהם רוצים להכניס למסיבה והמורה אומר אם ההצעה נכנסת או לא. המשתתפים צריכים לגלות את החוקיות על פי התשובות של המורה.