

חוברת משחקים לכל רגע



מאתנו אליך

חוברת משחקים לכל רגע, נוצרה במיוחד עבורך!

משחקים... הדבר הזה שהילדים עושים. לפעמים הם ממציאים משחקים ולפעמים הם משחקים במשחקי חברה מוכרים אשר למדו מהסביבה.

נראה שמשחקים הם הצורה שבה ילדים מעבירים את הזמן. אך האמת היא שבמשחקים יש הרבה יותר מכך. משחקים קיימים אפילו אצל בעלי החיים וזהו כלי אשר באמצעותו אנו לומדים ומתפתחים. זוהי יכולה להיות התפתחות נפשית, אישית, פיזית ובין-אישית.

למשחקי חברה ישנן תועלות רבות ולא במקרה הם מהווים בסיס להרבה פעילות חינוכית. באופן טבעי אנו רואים בנכונות גדולה יותר של הילדים להשתתף בפעילות מסוג זה.

כאשר אנו רוצים לעשות הפעלות משחקיות, עלינו לתכנן את המשחק בהתאם למטרה שהוא צריך למלא, להתאים אותו לידע ולכישורים של הקבוצה ולעצב את אופי המשחק לצורך העברת התכנים החינוכיים שאנו מעוניינים להעביר.

כדאי שיהיו לנו "בכיס" רעיונות למשחקים בשלוחך לכל סיטואציה.

כל פעילות ואירוע, יכולים להיות חוויה מהנה ומוצלחת אם משחקים עם הילדים תוך כדי. בזמן הנסיעה (במיוחד כשיש פקקים), כאשר מחכים להסעה, בנקודת איסוף, בהליכה במסלול וכו'.

לא פעם, בזמן פעילויות של מחלקת הילדים והנוער, שמנו לב, שכאשר מדריכי הילדים, משחקים עם הילדים בזמן הנסיעה / בהליכה בטיול, הילדים של אותן קבוצות ציינו שהיה להם יותר כיף ומהנה.

במיוחד לקראת הקיץ, בו הזמן שלנו עם הילדים הוא ארוך יותר ואינטנסיבי ואנו יוצאים איתם לטיולים ולא פעם מחכים איתם בתור או נתקעים בפקקים... במקום שהזמן הזה יהפוך למשעמם, ואז מתחילים ריבים ותלונות, אנו רואים את הזמן הזה כהזדמנות מצויינת להתחבר לילדים, לגבש ביניהם ולהקנות להם כישורי חיים - להפוך את הלימון ללימונדה!

בעינינו, הדרך הטובה והמהנה ביותר לעשות זאת היא באמצעות המשחק.

מה בחוברת ?

1. מידע על המחשק- אילו כישורי חיים המשחק מפתח, מהם מאפייני המשחק וכו'.
2. מגוון דוגמאות של משחקים- שיהיו לכם משחקים בשלוחך בטיולים, במרחב הפעילות, בנסיעה באוטובוס וכו'.

בהצלחה!

♥ אתכם לאורך כל הדרך

מחלקת הילדים והנוער



תוכן עניינים

6 עמ'	משחקי הכרות, גיבוש ושיתוף פעולה
14 עמ'	משחקי חוץ וטבע
19 עמ'	משחקי כדור
22 עמ'	משחקי מרוצים, מסלול מכשולים ותופסת
25 עמ'	משחקי שירה
28 עמ'	משחקים לאוטובוס ולהליכה במסלול
33 עמ'	משחקים להעברת זמן "מת"
36 עמ'	כבר לילה.. הפעלות וצ'יזבטים בלילה+ הסבר על מפת הכוכבים
42 עמ'	חידות
48 עמ'	בישולי שדה



הקדמה

" עלינו לשחק כל חיינו ואם נזכור להיות כמו ילדים נוכל להמשיך ולהיות יצירתיים לכל אורך ימינו" (דונלד ויניקוט)

משחק הוא פעילות מהותית, משמעותית, אוניברסלית וחוויתית המשותפת לכל בני האדם. כמעט ואין תרבות בעולם שמשחקים אינם מצויים בה!

משחקי חברה כשמים כן הם: פעילות חברתית בעלת ערך רגשי-חברתי. הילדים משחקים יחדיו, מקבלים על עצמם מסגרת של כללים ומשפרים את הכישורים החברתיים שלהם. משחקי חברה הם משחקים קבוצתיים המתקיימים לשם מטרת שונות ומגוונות: העברת זמן, גיבוש קבוצתי ועוד. לכאורה, משחק הוא פעילות פשוטה וטריוויאלית. כיום יש הבנה כי למשחק יש השפעה משמעותית וחיונית הן על תפקודם של הילדים והן על התפתחותם העתידית. החשיבות במשחק היא בתחושות של הנאה, כיף וסיפוק, הנובעות מעצם תהליך המשחק ולא מתוצאותיו. ההשפעה של המשחקים על הילדים עצומה. הם לומדים לדבר אחד עם השני מתוך הקשבה וכבוד, להתמודד בכבוד עם הפסד ותסכול, להעז, לתת הזדמנות לעצמם או אחרים, ועוד מגוון רב של כישורים חברתיים שנלמדים מתוך משחק. תוכן המשחק, כמו גם הפעילות הנדרשת לצורך המשחק, מסייעים לנו לפתח כישורים ואף לפתח תכונות אופי. למשל, באמצעות משחק בו הילדים צריכים להיות ערניים ומרוכזים, אנו יכולים לפתח את כושר השיפוט, ההיגיון, הריכוז והיצירתיות.

המשחק = כישורי חיים! המשחק הוא סוג של אימון, שבאמצעותו אנחנו מפתחים כישורים החיוניים לחיינו והנדרשים לנו לצורך התנהלותנו כאנשים בוגרים:

כישורים קוגניטיביים- יש הרואים במשחק את האמצעי העיקרי ללמידה, לרכישת שפה וידע, לפיתוח חקרנות ולטיפוח יצירתיות ודמיון.

כישורים חברתיים- יש הרואים במשחק את הבסיס להתפתחות מיומנויות של תקשורת אנושית על כל רבדיה. המשחק תורם להתפתחותן של יכולות חברתיות כגון: שיתוף אחרים, ניהול משא ומתן, התפשרות וויתור, המתנה לתור, הקשבה, סובלנות לאחר והתנהגות על פי אמות מידה מוסריות. כלומר, המשחק, מעצם מהותו, מסייע להפנמת ערכים אלה באופן ספונטני וטבעי. כמו כן, במשחק ניתן לפתח ולשכלל יכולות כמו: שליטה עצמית, יכולת התמדה ולקיחת יוזמה, החשבות להצלחה עתידית בלימודים, בעבודה ובהמשך החיים.

כישורים שפתיים- המשחק מסייע לפיתוח מגוון מיומנויות, כגון קשר עין, קשב משותף והתמדה לאורך זמן. אוצר מילים, העברת תכנים ותקשורת. **כישורים רגשיים**- יש הרואים במשחק מקור לפורקן, לשמחה ולחתיכה לשקט ולאיזון נפשי.

כישורים סנסו-מוטורים – משחקים רבים מכוונים ומסייעים באופן ישיר לפיתוח יכולות תחושתיות ומוטוריות עדינות וגסות. פעולות כמו תפיסת כדור או הטלת קובייה, מפתחות אצל ילדים מיומנות חשובה ומשמעותית של ארגון דפוס תנועתי.



אלמנטים במשחק

איזה מזל! גורם המזל יכול לבוא לידי ביטוי באמצעות קובייה, רולטה, מטבע, סביבון, קלפי הוראה וכו'. ראוי לציין שאלמנטים במשחק התלויים במזל משווים את סיכוייו של הילד הצעיר או המתקשה לאלה של הבוגר ובעל הניסיון, אך ברוב המשחקים לא הכול תלוי במזל והתנהלות המשחק והשגת המטרה תלויות במידה רבה במהלכים הנובעים משיקול הדעת של המשתתפים.

איזה ניצחון און און ... יצר התחרות הוא אינסטינקט הישרדותי ולכן הצורך לנצח טבוע בנו. הניצחון במשחק מייצר סיפוק רגשי, תורם לחיזוק הביטחון העצמי, מביא עמו הערכה חברתית ומעורר מוטיבציה. **מצד שני**, תחרותיות עלולה לגרום לחוסר ביטחון ולהוות מקור לחרדה. תחושת האימה מפני כישלון עלולה לחסום את התפתחותנו ולפגוע במוטיבציה שלנו ללמוד, אך הכישלונות עצמם הם רכיב הכרחי להתפתחות היצירתיות. בקבוצה שהתחרותית גבוהה במיוחד, ניתן למתן את התחרותיות באמצעות משחק בין זוגות או קבוצות. בנוסף, לילדים שמתקשים לקבל הפסד חשוב להסביר שהפסד במשחק איננו כישלון מוחלט, וכי את הידע והניסיון שרכשו יוכלו ליישם במשחק הבא.

לסיכום - משחק הוא עצם הלמידה. בכל המסגרות שבהן נמצאים ילדים, המבוגרים הם הנחשבים אחראים ומקבלים עבורם החלטות. לעומת זאת, המשחק מהווה עבור הילדים הזדמנות להתאמן בהתנהגות בוגרת ולהפגין שליטה עצמית ואחריות. ללא הזדמנויות משחק, הילדים עלולים לגדול להיות בוגרים תלתיים, המחפשים כל העת דמות סמכותית שתנחה אותם ותפתור את בעיותיהם.

חלוקה לקבוצות

הדבר נראה פשוט אך עומד מאחוריו רעיון חשוב, אנשים תמיד יבחרו לשבת עם מי שהם מכירים ומרגישים בנוח. מטרתנו היא להפגיש בין אנשים שאינם מכירים זה את זה וליצור הזדמנויות חברתיות.

1. לחלק לפי מספרים – לעבור ברצף בין המשתתפים ולספור "אתה מספר אחת, את מספר שתיים..." , לאחר מכן מורים לכל מספרי אחת ליצור קבוצה יחד או למצוא שותף/ה לתרגיל מתוך הקבוצה שלהם. אם רוצים לחלק את הקבוצה ל-3 חלקים ממספרים 1, 2, 3 וכו'.
טיפ: כשמציינים "מספר אחת" - הצביעו מעלה עם האגודל וכשמציינים "מספר שתיים" - סמנו V עם האצבעות- כך אנשים יזכרו טוב יותר את מספרם.

2. לחלק לפי פתקים מוכנים מראש - להכין מראש מדבקות עם צבע/חיה וכל אחד באופן אקראי בוחר פתק. למשל יש 20 ילדים. כותבים 4 סוגי חיות/צבע. כלב, חתול, פרה, פרפר. כל חיה על 5 פתקים.

3. חלוקה לפי מקומות ישיבה. מ-X עד Y קבוצה אחת וכו'. **טיפ:** חלוקה בהתאם למיקום הישיבה תתבצע בתנאי שהמשתתפים לא מכירים זה את זה.

4. חלוקה לפי עמבות - עמבות הן יצור חד-תאי בעל צורה אמורפית. הן פשוט נעות בחלל ומתחברות אחת לשנייה. על המשתתפים ללכת בחדר כמו עמבות, להרפות את כל הגוף ולעשות תנועות עם הידיים. כל פעם אנחנו נגיד מספר, על הקבוצה לייצר במהירות קבוצות קטנות באותו מספר. ניתן 2-4 מספרים לפני שנגיד את מספר של הקבוצות שנרצה שהם יתחלקו (קבוצה של 20 שאני רוצה שיתחלקו בסוף 4 קבוצות: בסיבובים הראשונים- על העמבות להיות בקבוצות של 3, 4, 7 ובסיבוב האחרון אני אבקש קבוצות של 5). מאפשר להם להשתחרר ומבטל את הוויכוחים של למה אני איתו ולמה אני איתה. הם מרכיבים את הקבוצה במהירות כדי להצליח במשימה ולא מחפשים את החברים שלהם.

5. חלוקה לפי מין- לחלק לפי בנים/בנות.

משחקי גיבוש והיכרות



משחקי הכרות, גיבוש ושיתוף פעולה

כמה טוב מכירים את חברי הקבוצה?

משחק שתמיד כיף לשחק. בזכותו אפשר ללמוד על חברי הקבוצה ולהכיר אותם יותר טוב. המשחק גם יכול לשבור סטיגמות על חברי הקבוצה ויכולות להיווצר חברויות חדשות על בסיס מכנה משותף רחב יותר שמגלים במשחק.

מטרת המשחק: להכיר אותי יותר טוב.

אפשרות אחת למשחק – אמת ושקר: כל אחד בתורו אומר שני דברים אחד אמת ואחד שקר. על חברי הקבוצה לגלות מה אמת ומה שקר.

על אותו עיקרון – למי זה קרה? לחלק פתקים לחברי הקבוצה. כל אחד רושם על עצמו שני דברים שקרו לו ולא כולם יודעים. שמים את הפתקים בערימה אחת. שולפים כל פעם פתק אחר מקריאים מה רשום וצריך לנחש מי החבר קבוצה.

על אותו עיקרון – של מי החפץ? כל אחד מביא חפץ אישי/ חפץ מהמרחב. שמים בערימה. כל חפץ ששולפים צריך לנחש מי הביא אותו. לאחר הניחושים מי שהביא מסביר את בחירתו.

על אותו עיקרון - מי אני? להגדיר מראש 4 שאלות מנחות, כל אחד רושם על פתק אחד את הדברים וצריך לנחש מי החבר קבוצה. לדוגמה: אוכל אהוב, חיה, תחביב, חוג, אמונות טפלות וכו'.

לחיצה טלפתית- הכרת המשתתפים, יצירת חיבור וקשר

מטרת המשחק: למצוא חבר קבוצה שיש לנו משהו משותף. אפשר לעשות לפי חיות מחמד/מה הכי מרגיז אותי/הכי מעצבן.
מהלך המשחק: אומרים לילדים לבחור מספר בין 1-5. לאחר שכולם חשבו על מספר יש להסתובב בחדר. כאשר משמיעים מחיאת כף, כל ילד צריך לעצור מול ילד אחר, לוחצים ידיים ואומרים את המספר שחשבו. אם המספר זהה הם עומדים יחד בצד ואם לא, הם ממשיכים להסתובב ולחפש בן/בת זוג.

מעגל חזק- שיתוף פעולה עבודת צוות ועמידה בזמנים

מטרת המשחק: עבודת צוות. להעביר חישוק בלי לשחרר ידיים
מהלך המשחק: כולם עומדים במעגל ואוחזים ידיים. יש להעביר חישוק בין כל המשתתפים מבלי להתיר את הידיים. אפשר לקבוע זמן שהוא מטרה של הקבוצה

אמת או חובה – חשוב לשים לב שהשאלות והמשימות יהיו נעימות ולא פוגעניות

מטרת המשחק: גיבוש והכרת חברי הקבוצה.

מהלך המשחק: יושבים במעגל, שמים בקבוק/חץ במרכז. מסובבים את הבקבוק, מי שתחתית הבקבוק פונה אליו שואל את מי שהפיה פונה אליו "אמת או חובה?" אם נבחר אמת, שואלים את חבר הקבוצה שאלה, לדוגמה: אמת שאת פוחדת ממים? אם החבר קבוצה בחר בחובה, נותנם לו לעשות משימה. לדוגמה: שיר את השיר בייבי שארק. וכו'.



ספיד דייט- שאלות אישיות להעמקת הקשר עם חברי הקבוצה

מטרת המשחק: לייצר שיחה והיכרות

מהלך המשחק: מתחלקים לזוגות. מבקשים מהזוגות לעמוד אחד מול השני במעגל, וכך נוצרים שני מעגלים, מעגל פנימי ומעגל חיצוני. המדריך שואלת שאלות על הזוגות לדבר ולספר אחד לשני. כעבור 2-3 דקות כשהמדריך עושה סימן - מי שנמצא במעגל הפנימי נשאר קבוע במקומו, ומי שנמצא במעגל החיצוני זז חבר אחד ימינה ואז שוב המדריך שואל שאלות. לדוגמה: מה חלום שלי, מה הכי מעצבן אותי, מה אני מרגיש כשאני לא מצליח, מה הכי מרגיע אותי. אפשר כמובן שאלות על נושא ספציפי למשל שבת: איך אני שומר את השבת שלי, מה אני הכי אוהב לעשות עם המשפחה בשבת וכו'.

גב אל גב- משחק זיכרון

מטרת המשחק: לשים לב לפרטים הקטנים.

מהלך המשחק: כל זוג צריך להסתכל אחד על השני במשך דקה ולזכור כמה שיותר פרטים לאחר מכן הם מסתובבים גב אל גב ואז הם צריכים להגיד את כל הפרטים שהם זוכרים. המנצח הוא זה שזכר הכי הרבה פרטים על בן/בת זוגו. כדי שכמה שיותר חברי קבוצה ישתתפו במשחק, ניתן לעשות שחברי הקבוצה שואלים את החברים פרטים על החבר השני והם צריכים לענות. לדוגמה: באיזה צבע הנעליים? האם הוא עם חגורה וכו'.

חבילה עוברת

מטרת המשחק: גיבוש והכרת חברי הקבוצה

מהלך המשחק: עוטפים הפתעה עם גזרי עיתונים/נייר. בכל שכבה רושמים פתק הוראות, כמו: העבר לחבר קבוצה הכי מצחיק וכו'. כך הילדים מעבירים ביניהם את החבילה עד שמגיעים להפתעה. אפשר להעביר את החבילה גם בזמן השמעת ואז אצל מי שהמוסיקה נפסקת הוא פותח עטיפה בחבילה או שהחבר קבוצה שהחבילה אצלו מחליט למי להעביר לפי הפתק. פה צריך לשים לב שלא רק "המקובלים" מקבלים את החבילה או שהפתקים לא יפגעו בחבר קבוצה אחר... לכן חבילה עוברת של משימות, ולפי מוסיקה, הכי "בטוחים" מבחינת פגיעה בחבר קבוצה אחר.

עולם קטן

מטרת המשחק: כל אחד צריך למצוא משהו משותף, תוך חמש דקות

מהלך המשחק: נותנים לילדים 5 דקות להסתובב בחדר ועליהם לחפש מישהו אחר שיש להם איתו דבר משותף, לדוגמה: מכר משותף שלא מהיישוב / החוג/ בית הספר, או דבר משותף שהכי מעצבן / הכי מרגיע, אוכל שהכי אוהבים לאכול וכו'. אפשר גם לחלק מראש לזוגות וכל זוג צריך למצוא את הדבר המשותף הכי מפתיע. אח"כ אפשר להחליף זוגות.

משהו קטן וטוב

מטרת המשחק: מחמיאים אחד לשני - להתאמן בלהגיד דברים יפים אחד לשני

מהלך המשחק: בכל זוג משתתפים אחד צריך להחמיא לשני ולומר רק דברים טובים על הצד השני במשך שלושים שניות. לאחר-מכן מתחלפים בתפקיד.



החצי המלא - הכרות של חברי הקבוצה

מטרת המשחק: הכרות חברי הקבוצה- החצי המלא
מהלך המשחק: מבקשים מהקבוצה להסתדר בטור על פי סדר א"ב של שמות פרטיים/משפחה, גיל/תאריך יום הולדת, לפי מידת נעליים, מקום מגורים - מהכי צפוני להכי דרומי, מיקום בסדר ילודה במשפחה ועוד... אם הקבוצה מונה מעל ל-16 איש ניתן לחלק אותה לשתי קבוצות ולעשות תחרות בין הקבוצות – מי הקבוצה שמסתדרת הכי מהר וללא טעויות.

משחק הישרדות בישיבה ובדמיון

מטרת המשחק: שיתוף פעולה, הסכמה בין אחד לשניה
מהלך המשחק: על הקבוצה מוטלת משימה להחליט על חמישה דברים שהם היו לוקחים איתם לאי בודד. עליהם להגיע להחלטה משותפת תוך שבע דקות.

קופסת הפתעות

מטרת המשחק: הכרת חברי הקבוצה ע"י כל אחד/זוג/קבוצה צריכים לצבור כמה שיותר פריטים.
מהלך המשחק: מכינים קופסה עם כל מיני שמונצעס (לדוגמה: פרסים מ'הכול בשקל' או ממתקים). מחלקים את המשתתפים לקבוצות של 2-4 אנשים בכל קבוצה. בכל פעם מוציאים חפץ מתוך הקופסה ומציגים למשתתפים (לדוגמה: סיכת ביטחון). כל קבוצה צריכה לכתוב על פתק למה הקבוצה שלהם צריכה לקבל את הסיכה, לדוגמה: כי פעם נקרעו לי המכנסיים ושמתי סיכת ביטחון וזה הציל לי את היום. אחרי שכל הקבוצות כותבות, המדריך/אחד מהמשתתפים קורא בקול את כל הפתקים. הקבוצה שכתבה הכי יפה ומשכנע מקבלת את החפץ לרשותה. וכך ממשיכים הלאה לחפץ הבא.

בינגו שמות

מטרת המשחק: מכירים ולומדים על החברים הקבוצה
מהלך המשחק: מכינים לוחות בינגו עם שמות/תמונות של חברי הקבוצה. מקריאים הגדרה והילדים צריכים לנחש במי מדובר. לדוגמה: כחול עיניים, הילד הכי צעיר במשפחה, אוהב לשחק כדורגל והחבר הכי טוב שלו הוא הראל. מי זה? ברגע שמגלים כל מי שיש לו את אותו ילד בלוח מסמן אותו עד שלמישהו יש בינגו. כדאי להמשיך גם אחרי שחלק מילאו את הלוח כדי לסיים לעבור על כולם.

על אותו עיקרון: אפשר לעשות עם תמונות של חברי הקבוצה כשהם היו קטנים. לשים תמונות שהם תינוקות ולתת מידע על התינוק כשזה חופף להיום. לדוגמה: מאז שהיה תינוק אהב לרוץ ולשחק עם כדור, הוא אוהב חיות ותמיד יודע הכל. מי אני?

טיפ של אלופים: אם אתן רוצים שכולם ינצחו יחד. תבחרו שאלה שהתשובה שלה תופיע על כל לוח ותקראו אותה אחרונה. ככה כולם ינצחו ביחד ☺



מי אני במספרים

מטרת המשחק: הכרת חברי הקבוצה לעומק- הילדים צריכים לרשום על עצמם דברים **מהלך המשחק:** המנחה מקריא בכל סבב הנחיה מהרשימה הבאה, והמשתתפים כותבים בדפים:

1. להגדיר במילה אחת – מי אני 2. להגדיר ב-2 מילים את היושב מימיני 3. מה אני עושה בזמני הפנוי – ב-3 מילים 4. חלום שלי – ב-4 מילים 5. הדבר הכי מפחיד שקרה לי – ב-5 מילים 6. משהו שעשיתי בעבר והייתי מוחקת/משנה – ב-6 מילים 7. מהי משפחה בשבילך – ב-7 מילים 8. מה אני רוצה שיהיה לי במרחב – ב-8 מילים. בסיום אפשר להקריא את הפתק ולנחש מי הילד, או לתת לכל כמה ילדים לספר/לדבר על מה הם רשמו בשאלה מסוימת וכו'.

השלם את המשפט

מטרת המשחק: הכרת חברי הקבוצה

מהלך המשחק: הטילו קוביה והתקדמו לפי המסלול. על המשבצות ישנם משפטים, בעצירה על אחת המשבצות עליכם לענות מה הייתם עושים אם הסיטואציה שעל המשבצת היתה פוגשת אתכם...

NEVER

מטרת המשחק: הילדים מגלים אחד על השניה פרטים.

מהלך המשחק: במשחק המשתתפים יושבים במעגל עם חמש אצבעות מורמות וכל אחד בתורו אומר משהו שהוא אף פעם לא עשה. למשל: צניחה חופשית, מעבר דירה, רכיבה על סקייט בורד. כל אחד מהמשתתפים שכן עשה את אותו הדבר יוריד אצבע. כשאחד המשתתפים הגיע לאפס אצבעות, שאר המשתתפים יבחרו עבורו משימה מאתגרת ומצחיקה.

עוגיית מזל – גיבוש בין חברי הקבוצה

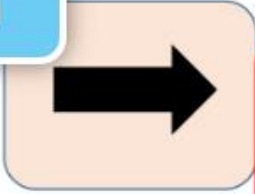
מטרת המשחק: ליצור חברויות חדשות- כל חבר קבוצה רושם על נייר אפיה קטן הבטחה/התחייבות למישהו בלי שהוא יודע למי הוא מתחייב.

מהלך המשחק: מכינים מראש בצק לעוגיות פשוטות. (ניתן לעשות זאת גם בחלות שאופים לשבת) כל משתתף כותב על חתיכת נייר אפיה התחייבות/הבטחה למישהו מהמשתתפים, כשהוא לא יודע למי הוא מתחייב, למשל: חלות לשבת, מתנה ליום הולדת, הזמנה לשבת וכו', וכן כותב את שמו. את נייר האפיה מקפלים ומכניסים לתוך העוגיה ואופים את העוגיות. כשהעוגיות מוכנות, כל משתתף לוקח עוגייה, נוגס בה, מוציא את נייר האפיה ומגלה מי הבטיח לו מה.



מה הייתי עושה אם??

הטילו קוביה והתקדמו לפי המסלול.. על המשבצות ישנם משפטים, בעצירה על אחת המשבצות עליכם לענות מה הייתם עושים אם... הסיטואציה שעל המשבצת היתה פוגשת אתכם..



היית לוכד פאולו..

אם היו סב שעות ביום..

פויטי יכול לקפוא אחשבות של אחריק

היית מאי זייט

יש לך משאלה אחת!

השגת את העבודה שתמיד רצית

איבדת את הארנק..

היית זכור על הקרט

יכולת לעוף

היית יכולה לחיות באיזו מדינה שתרצה?!

היית יכולה לשנות דבר אחד בעולם!

הייתה לך את האפשרות להיות בכל מקום בעולם עכשיו..

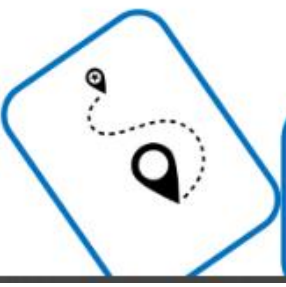
יש לך שעה לכלות אם אדם אחד לחזורתך..

טוב את סטיט

היית יכול לפגוש מפורסם אחד

בחרו את השאלה..

היית אצל בית את עתי יצק



מה הכיוון שלך?

מטרת המשחק: הכרת חברי הקבוצה

מהלך המשחק: מראים תמרוזים ושואלים שאלות את חברי הקבוצה

מי הם השותפים שלך לדרך?

מה הדבר שיגרום למפולת? כיצד תתמודד?

מהי המטרה שלך?

מה הדלק שלך?

אילו אופציות פתוחות בפניך בדרך ליעד?

מהי האחריות שלך בדרך למטרה?

כיצד תדע שהגעת? מה ייחשב כהצלחה?

לאילו מקומות אסור להיכנס לך?

דרך ללא מוצא שהגעת אליה?

מנועצה אזורים מנושור

תמרוזים

מה הכיוון שלך?

כלי לקביעת יעדים ומטרות

קלפי רביעיות בהכנה עצמית

מטרת המשחק: הכנת משחק רביעיות שהילדים ע"י הילדים. אפשר לפי נושא/הכרות המשחק יכול להיות מצחיק ואפשר ללמוד ממנו הרבה מאוד, מה חברי הקבוצה חושבים על נושא.

מהלך המשחק: מכינים מראש כרטיסי רביעיות. מחליטים על נושא. כל חבר קבוצה רושם את הכותרת ומתחת 4 דברים שייכים. ככל שהנושא יותר רחב, כך הילדים יוכלו לרשום יותר סוגים של קלפים. כל חבר מכין 4 קלפים, כאשר בכלם יש אותה כותרת ואותם 4 דברים אבל בכל קלף מודגש משהו אחר. דוגמא לנושא של הקלפים: חברת הילדים שלי. רביעיות לדוגמה: שמות המדריכים שלי (יעל אלון מיכל שי), פעילויות שאני אוהבת, משחקים שיש במרחב. בכל קלף מדגישים משהו אחר. תופתעו לגלות כמה ילדים יצירתיים, מצחיקים, ואיזה מגוון רביעיות יש.



קובייה- השמים הם הגבול עם מה שניתן לעשות איתה

מטרת המשחק: הזדמנות להעלות אירועים ישנים, חוויות מימים עתיקים, להכיר אחד את השני וכו'

מהלך המשחק: יוצרים קובייה גדולה בעלת 6 פאות. על כל פאה כותבים מילה/שאלה (עדיף לרשום על קלף ולחבר עם דבק דו"צ וכך אפשר אח"כ למחזר את הקובייה לנושאים שונים). אם רושמים מילה אחת, כמו: תודה/בבקשה/סליחה, מתנצל/זוכר/מאחל וכו'. כל חבר קבוצה בתורו מטיל את הקובייה ועונה על מה שרשום בפאה העליונה. אפשר לשאול שאלות בנושאים שונים.

משחק נחמד נוסף עם קובייה: ששבש-שוקולד- זורקים את הקובייה בסבב ומי שיוצא לו 6 צריך לאכול כמה שיותר שוקולד עם סכין ומזלג, עד שלמישהו אחר יוצא 6 והוא מחליף אותו. אפשר להחליט שמי שיצא לו 6 בקובייה צריך, לפני שהוא אוכל, לחבוש כובע וללבוש חולצה (אפשר להביא 2 סטים של בגדים, שהקודם בינתיים ימשיך לאכול או סט אחד ואז הקודם צריך להוריד והחדש ללבוש).

סליחה על השאלה

מטרת המשחק: דרך ליצור שיח מעמיק על נושא באופן מעניין

מהלך המשחק: מתחלקים לשתי קבוצות. כל קבוצה מנסחת שאלות לקבוצה השניה. כל קבוצה רושמת 3-4 שאלות בנושא שנבחר שמעניין אותם לדעת את התשובה. אחרי שכותבים את השאלות, שתי הקבוצות יושבות ביד במעגל וכל פעם מישהו אחר מרים שאלה שהקבוצה השניה רשמה. ממש נחמד לעשות את זה שאלות לבנים ושאלות לבנות. או שאלות בנושא חברות, לדוגמה: למה כשאני כועס קשה לי לבוא ולהגיד מה מפריע לי? או מה הכי מרגיע אותי כשאני כועס? מה הכי יעזור לי להגשים את החלומות וכו'.



משחקי חויץ וטבע



משחקי חוץ וטבע

משחקי חברה במגרש, תחרויות בין קבוצות במגרש מוגדר, מאפשר פעילות אירובית רבה, בשליטה מלאה של המדריכים.

שני כלבים ועצם

מטרת המשחק: מהירות וקשב.

מהלך המשחק: שתי קבוצות שוות בגודלן עומדות בשורות זו מול זו משני צידי מגרש. כל חבר קבוצה מקבל מספר ואת אותם מספרים, כמובן מקבלים גם בקבוצה השנייה. במרכז המגרש מניחים חפץ כל שהוא. כשהמדריך מכריז על מספר מסוים, על משתתף מכל קבוצה שהכריז את מספרו, לרוץ ולנסות לתפוס את החפץ ולהביאו למקום בו עמד, כאשר זה שלא הספיק לתפוס את החפץ רודף אחריו. אם הצליח להביא את החפץ אל קבוצתו המתמודדת השני נעשה שבוי שלו, היה וניתפס משתתף עם החפץ, הוא נעשה שבוי של התופס. השבוי עומד מאחורי מי ששבה אותו ויכול להיות משוחרר ולחזור רק אם השובה נעשה שבוי, או ניתן לעשות החלפת שבויים, או להחליט שכל פעם שיש שבוי ניתן לשחרר שבוי אחר.

תפסוני

מטרת המשחק: מהירות

מהלך המשחק: שתי קבוצות עומדות בשורות זו מול זו משני צידי מגרש, כל תור שולחת קבוצה אחת אורח אל הקבוצה השנייה. ידיהם של כל חברי הקבוצה המארחת מושטות קדימה, האורח מכה על ידי המארחים שהוא בוחר שלוש פעמים: "תיפ, סו, ני" ובורח אל הקבוצה שלו, הילד השלישי שעל ידו הכה האורח באומר: "ני" צריך לרדוף אחריו. היה ותפס יהפוך האורח לשבוי שלו, אם לא תפס - יהפוך לשבוי של האורח. יחד עם כל מי שנפול בשבי ישוחררו כל שבוי ויחזרו למשחק.

לך תביא

מטרת המשחק: גיבוש קבוצה באמצעות מטרה משותפת

מהלך המשחק: תחרויות קבוצתיות בהן מגדירים חפצים אותם צריך להביא או ליצור, למשל: הקבוצה הראשונה שמביאה חפץ שמתחיל באות מסוימת, בצבע מסוים, מחומר מסוים. משהו שיסמל את נושא הפעילות, החג, העונה, וכו'.
על אותו עיקרון- לך תביא שרשראות בגדים- הקבוצה שתצליח לעשות את השרשרת הארוכה ביותר מפרטי לבוש מנצחת. (משחקי חברה מסוג זה יש להגביל/ להתאים לתרבות הקבוצה וגילה).

חפשו את המטמון

מטרת המשחק: גיבוש- תחרות מציאת "מטמון" בין קבוצות או בין הקבוצה למדריכים.
מהלך המשחק: באמצעות משימות וסימונים הקבוצה צריכה להגיע אל המטמון. אפשר לעשות זאת כמשחק להכרת היישוב או נושא שרוצים ללמד. ניתן להכין כתבי סתרים (הזדמנות ללמד כתב ראי, כתב במיץ לימון, בשעווה, סיקולי אותיות וכו'). ניתן לעשות את המשחק מורכב כך שכל קבוצה מסתירה את המטמון ומכינה את הרמזים והמשימות לקבוצה השנייה.



סימני דרך

מטרת המשחק: גיבוש עבודת צוות- למצוא את הקבוצה השניה באמצעות סימני דרך **מהלך המשחק:** קבוצה ב' סופרת עד 100 (או משימה אחרת) בזמן שקבוצה א' מתחילה במסלול מסוים אותו הם יסמנו בעזרת ציור חיצים על הדרך בגירים. ניתן לשלב משימות כתובות על המדרכה (או על פתקים שמסתירים ומסמנים על המדרכה איפה לחפש אותם) על מנת לעכב את הקבוצה השנייה, כגון: "עליכם לעמוד ולצעוק את שמותיכם חזק וברור על פי התור". המטרה של קבוצה ב' היא לתפוס את קבוצה א' ואילו המטרה של קבוצה א' היא לברוח ולעכב את קבוצה ב' ככל שניתן. אח"כ אפשר כמובן להתחלף בצדדים (רק אל תשכחו להחליף צבע של גיר).

הובלת עיוור- שיתוף פעולה, לסמוך על חבר צוות, להבין אנשים עם צרכים מיוחדים

מטרת המשחק: עבוד צוות, לסמוך אחד על השני. **מהלך המשחק:** המשתתפים מתחלקים לזוגות, בכל זוג קושרים את עיניו של אחד מהמשתתפים ועל המשתתף שעיניו פתוחות לתת לו יד ולהוביל אותו במסלול שנקבע. בסיבוב הבא מתחלפים התפקידים. ניתן לאסור על דיבור, ניתן ליצור מסלול מכשולים ועוד. **אפשרות נוספת:** במקום להחזיק ידיים – להוביל את ה"עיוור" רק באמצעות הוראות בע"פ. ניתן לעשות כל פעם רק זוג אחד או כולם ביחד - ואז צריך להתמודד עם ההפרעות של האחרים. החוויות שעוברים המובילים והמובלים הם פתח לדיונים רבים בנושא: אמון, אחריות, שיתוף פעולה, חסך חושי, מוגבלויות, קבלת האחר וכן הלאה.

דגליים

מטרת המשחק: עבודת צוות- לגנוב את הדגל של הקבוצה השניה. **מהלך המשחק:** מחלקים את הקבוצה ל- 2, ולכל קבוצה מביאים דגל. מחלקים את שטח המשחק לשני חלקים - לכל קבוצה שטח שבו נמצא את הדגל שלה. מסביב לדגל אפשר לתחום אזור מוגדר שאליו אסור למגינים להיכנס. כל סיבוב מסתיים כאשר אחת הקבוצות מצליחה לגנוב את הדגל של הקבוצה היריבה ולהביא אותו עד לשטחה מבלי להיתפס. אם מישהו מקבוצה אחת נתפס בשטח של הקבוצה השנייה הוא שבוי ועליו לעמוד במקום מבלי לזוז. ניתן להציל שבויים ע"י כך שמגיעים אליהם בלי להיתפס ונותנים להם "כיף". אפשר גם לסכם בין הקבוצות על "חילופי שבויים" מסוימים או כולם יחד. שבוי שניצל חייב קודם כל לחזור לשטח שלו לפני שהוא ממשיך במשחק. מנצח הקבוצה שהצליחה להביא את הדגל השני לשטחה יותר פעמים.

חמור חדש

מטרת המשחק: גיבוש, הכרת יכולות. לזנק מעל החניך **מהלך המשחק:** אחד החניכים מתחיל כ"חמור" - אומרים לו להתכופף לשיבת שש, על החניך שמתחיל לזנק ברגליים פסוקות מעל "החמור" ולהישאר במקום שבו הוא נוחת ולהפוך גם הוא ל"חמור". החניך הבא מזנק מעל החמורים הקיימים לפי הסדר והופך ל"חמור חדש". אחרי שכולם הצטרפו, מגיע תורו של מי שהיה קודם החמור הראשון שקפצו מעליו וחוזר חלילה.



מחבואים

אחד המשחקים הראשונים שעולים לנו בראש כשאנו חושבים על משחקי חברה. ברגע שמדריך/מבוגר מצטרף למשחק ישר המשחק הופך למהנה וכיפי יותר.

על אותו עיקרון: סרדינים (כמו מחבואים רק הפוך)

מהלך המשחק: לבחור חניך אחד, ולהגיד לו להתחבא. שאר הקבוצה סופרת ואז יוצאת לחפש. מי שמוצא את הסרדין לא מגלה לאחרים ומתחבא יחד איתו. וכך הלאה. האחרון שנשאר לבדו הוא הפסול.

משחקים עם חבל

מתיחת חבל – גיבוש, עבודת צוות. בין שתי קבוצות, כל קבוצה אמורה למשוך את החבל לצד שלה. לימבו

קפיצה בחבל. שני חניכים יחזיקו בקצוות החבל ויסובבו. שאר החניכים אחד אחרי השני יקפצו בחבל. ניתן לקפוץ על פי שיר או מספר קפיצות.

על אותו עיקרון: שני חניכים מסובבים את החבל. כל אחד בתורו צריך לעבור מתחת לחבל המסתובב. אחרי שכולם הצליחו הם צריכים לעבור בזוגות אח"כ בשלשות וכו'.

ידי זהב - תחרויות קליעה לסל

מטרת המשחק: עבודת צוות, הכרת יכולות של חברי הקבוצה. לקלוע למטרה

מהלך המשחק: לקלוע לסל. לא חייבים כדור וסל. אפשר לשים דלי ולזרוק לתוכו כדורים קטנים/להכין כדור מנייר כסף וכו'. ניתן כמובן להוסיף כללים מקשים, למשל: הנקודה ממנה זורקים נהיית קשה כל תור, המקום בו נתפס הכדור ממנו על המשתתף לזרוק וכן הלאה.

על אותו עיקרון: אפשר לזרוק טבעות לרגלי כיסא הפוך. אם אין טבעות ניתן להכין מחיבור של מנקי מקטרות, צינור השקיה+מחבר או חוט ברזל. השחלת נר לבקבוק – קושרים נר לקצה של חוט תפירה ואת החוט קושרים סביב המותניים של הילדים (כמו זנב). מי שמשחיל ראשון את הנר לבקבוק מנצח. אם הם ממש טובים אפשר לעשות שמי שמנסה להשחיל לא מסתכל ומשחיל לפי הוראות של חבר.

שלוש מקלות (אנחנו יודעים שצריך להגיד שלושה... 😊)

מטרת המשחק: הכרת יכולות חברי הקבוצה- להגיע כמה שיותר רחוק

מהלך המשחק: מניחים מקלות במרווחים שווים זה מזה, על המשתתפים לעבור אותם כשמותר צעד אחד בין מקל למקל וכמובן אסור לדרוך על המקלות. מרחיקים את המקל האחרון אל תביעת הרגל של כל קופץ בתורו, ומזיזים בהתאם את המקל בניהם. כך שעם כל קופץ הולכים המקלות ומתרחקים זה מזה. מנצח מי שאחרי ההרחקה שלו אף אחד כבר לא מצליח לעבור.

תחרות קפיצה לרוחק

מטרת המשחק: לקפוץ כמה שיותר רחוק.

מהלך המשחק: מסמנים קו וכל משתתף על פי התור נעמד על הקו וקופץ הכי רחוק שהוא יכול. המנחה מודד ומסמן. מי שקפץ הכי רחוק מנצח. אפשר בקפיצה מהמקום או עם ריצה.

על אותו עיקרון ניתן לעשות **תחרות זריקת צלחות/אבנים/מקלות**. משרטטים על הרצפה קו למשל בגיר. חברי כל קבוצה זורקים, כל אחד בתורו. המנצח הוא זה שזרק למרחק הגדול ביותר. יש לשחק במגרש או שדה. במקום שעלולים להיפגע אנשים או מבנים – עדיף חפץ כבד שלא ניתן לזרוק למרחק רב מדי.

משחקי מים

משחקי חברה עם מים בימי הקיץ החמים, אין כמוהם להוצאת אנרגיות ולהתרעננות. כדאי להזהיר מראש, ולעדכן להגיע עם בגדים חלופיים ומגבות.

בלון מים - ממלאים בלון עם מים ומשחקים שמות או כל משחק מסירות אחר.

עכשיו לשתות - על כל קבוצה להוציא את בקבוקי השתייה של חברי הקבוצה, בהינתן הסימן כולם מתחילים לשתות את כל הבקבוקים או המימיות. מי שמסיים לשתות את כל תוכנו של הבקבוק מניף אותו מעל ראשו הפוך. הקבוצה הראשונה שכל חבריה סיימו לשתות מנצחת. משחק מצוין לעידוד שתייה בימים חמים.

מסע המים - כל קבוצה עומדת בטור כשלפניה מונח דלי ריק. על המשתתפים לרוץ למקור המים הקרוב - ברזייה או דלי מלא מים המונח במקום אחר ולהביא את המים בעזרת כוס, כף או בפה ולמלא את הדלי, ניתן לעשות זאת כמרוץ שליחים או כולם ביחד. הקבוצה הראשונה שממלאת את הדלי מנצחת.

מלחמת מים - מארגנים אקדחי מים לכל המשתתפים ופוצחים בקרב, הקבוצה היבשה יותר מנצחת

קשית קשה - על המשתתפים להעביר מכוס אחת לכוס שנייה מים בעזרת קשית. הקבוצה המסיימת ראשונה מנצחת.

על אותו עיקרון: להעביר מים באמצעות ספוג.

צלף האור - מכבים נר בעזרת אקדח מים

משחקי בלונים

בלונים הם כלי אידיאלי במשחקי חברה. הם צבעוניים וחגיגיים, קופצים נפלא ועושים רעש מצחיק כשמתפוצצים. הבלונים הם משחק נהדר לשחק גם בתוך המרחב בימים של גשם, אפשר לשחק איתם כדורגל וכו'. מה עוד צריך? צריך לזכור שיש משתתפים שחוששים מאוד מבלונים ובעיקר מהתפוצצותם.

משחקים עם בלונים:

לחבוט בבלון רחוק יותר, לזרוק אותו רחוק יותר, לבעוט בו רחוק יותר, לנגוח, להעיף בלון בנשיפה אחת או יותר, לגלגל, להחזיקו באוויר בלי לתפוס, כדורגל עם בלון. משחקים של קליעה למטרה ועוד



משחקי כדור



משחקי כדור

משחקי חברה בכדור: מוכר, קל ופשוט, דורש שטח מתאים אך לא כולם אוהבים. **במשחקי כדור משיגים מטרות של עבודת צוות, גיבוש, זיהוי יכולות, כיף והנאה.**

הוקי

מטרת המשחק: להכניס חפץ לתוך השער

עזרים: מגבים לפי כמות החניכים, כדור טניס/דיסקית

מהלך המשחק: כמו משחק כדורגל אבל עם מקל וכדור קטן. מחלקים את החניכים לשתי קבוצות. נותנים לכל ילד מגב/מקל הוקי אם יש. על הקבוצה להבקיע בשער של הקבוצה היריבה. חשוב להדגיש שאסור להניף את המקלות או המגבים מעל גובה הברכיים.

ביצים

מטרת המשחק: להצליח לקפוץ מעל הכדור

מהלך המשחק: העמדת המשתתפים בטור מול הקיר. להסביר כי על כל משתתף בתורו לזרוק את הכדור לכיוון הקיר. לאחר שהכדור פוגע בקיר ואחר כך ברצפה, על המשתתף לקפוץ מעליו. המשתתף שאחריו בטור צריך לתפוס את הכדור ולזרוק לכיוון הקיר וכן הלאה כל הטור.

זריקה למרחק

מטרת המשחק: לזרוק כמה שיותר רחוק או לקלוע אל עבר מטרה מסויימת
דוגמאות: קליעה לסל, קליעה לחבית, קליעת קלפים לכובע, קליעת חצים למטרה, בול פגיעה עם ספוג רטוב, באולינג וכו'.

חולה גוסס מת

מטרת המשחק: לא "למות". תפיסת כדור

מהלך המשחק: לעמוד במעגל ולהתמסר עם הכדור. מי שלא תפס את הכדור, בפעם הראשונה חולה ויש לעמוד על רגל אחת, בפעם השנייה לגסוס ולעמוד על הברכיים, בפעם השלישית שהכדור לא נתפס נחשב למת.

כדורגל סיני

מטרת המשחק: לעביר את הכדור

מהלך המשחק: הקבוצה עומדת במעגל עם רגליים מפוסקות. המטרה של מי שהכדור אצלו "להבקיע גול" בין הרגליים של אחד מחברי הקבוצה. אפשר "להבקיע" גול באמצעות הרגל או היד. המטרה של האחרים, לא לתת לכדור "להכנס" בין הרגליים שלי. אפשר להתחיל עם כדור אחד ואז מוסיפים עוד כדור ועוד כדור. אפשר שהכדורים לא יהיו באותו גודל.

משחקים מוכרים עם כדור:

שמות/ עמודו-זורקים כדור למעלה ומי שקוראים לו בשם צריך לתפוס את הכדור.

מחניים גדול- שתי קבוצות בשני צידי מגרש, מטרתם לפגוע בכדור בחברי הקבוצה השנייה, פגעו במשתתף, הוא נהיה "שבוי" ועובר לעמוד מחוץ למגרש בצד של הקבוצה השנייה. משם מותר לו לתפוס את הכדור ולעזור לחבריו לפסול את חברי הקבוצה השנייה. היה והכדור נתפס על ידי מי שניסו לפגוע בו, הזורק נפסל ונהיה שבוי. בתחילת המשחק יש לכל קבוצה "שבוי מדומה" שעוזר לה מהצד השני והוא מצטרף למגרש של קבוצתו ברגע שמישהו מהם נפסל והופך לשבוי האמיתי הראשון. שבויים אמתיים לא יכולים לחזור. המשחק מסתיים כשקבוצה אחת הצליחה לפסול את כל הקבוצה השנייה.

מחניים קטן - כל המשתתפים פרט לשניים עומדים בתוך שטח מוגדר. השניים האחרים עומדים זה מול זה משני צדי הקבוצה ועליהם לזרוק את הכדור ולנסות לפגוע במשתתפים האחרים. משתתף שנפגע מצטרף לזורקים ויחד הם ממשיכים לנסות לפגוע במי שנשאר. משתתף שתופס את הכדור שזרקו עליו לא נפסל וצובר נקודת זכות, שתגן עליו אם יפגע (אז הוא לא יפסל ורק תרד לו נקודת זכות). המנצח הוא האחרון ששורד בשטח הפנימי.

התמנון - במרכז מגרש עומד "התמנון", משתתף עם כדור, על המשתתפים לעבור מצד אחד של המגרש לצידו השני. התמנון מנסה לפגוע בעוברים בלי לזוז ממקומו, משתתף שנפגע נעמד במקום ונהיה חלק מהתמנון, משימתו לפסול עוברים נוספים עם הכדור. המשתתף האחרון שנשאר – מנצח

פיצוצים - מטרת כל שחקן לפגוע בשחקנים האחרים, היה ופגע במישהו, הנפגע הופך לשבוי של הפוגע ואם היו לו שבויים הם משוחררים וחוזרים לשחק. היה ותפס הנפגע את הכדור הופך הזורק על כל שבויי לשבוי התופס. המטרה היא כמובן להישאר אחרון על המגרש

כדורגל

כדורגל הינו הרבה מעבר למשחק. כאנשי חינוך אנו יכולים לעצב ולהשפיע על השחקנים להיות אזרחים טובים יותר. המשחקים יכולים ללמד את המיומנויות הדרושות לילד להבנת החיים החברתיים, מלמדים את הצורך להכיר את כללי המשחק ולהישמע להם

מאפיינים חברתיים ואישיים בולטים בכדורגל :

שיתוף פעולה קבוצתי – הסכמה על כללים מוגדרים; תכנון ואסטרטגיה; שמירה על מערכת כללים מוסכמים; בחירה של כיוון מהלכים.

מאמץ, השקעה והתמדה לאורך זמן הם אלה שיעזרו להציג ולהבליט את הכישרון. שאפתנות – תמיד לשאוף להגיע הכי רחוק שאפשר, לשאוף להתקדם ולהשתפר. לסמן מטרות ולתכנן איך להשיגן.

ערך חברתי-רגשי – תוך כדי המשחק לומד הילד את חוקי ההגיונות והאדיבות, הוא לומד כיצד לכבד את החוק ולשמור עליו, וכיצד להפסיד בכבוד.

ערך בריאותי, ערך חינוכי- מחקרים רבים מוכיחים שפעילות גופנית וספורט מביאים לשינויים התנהגותיים ביחסים בין-אישיים המתבטאים בעזרה הדדית ובשיתוף פעולה, במשמעת עצמית ובעמידה בלוח זמנים.

למי שמגיע לעודד ולצפות: הממצאים של המחקר הראו כי צפייה במשחק כדורגל שוות-ערך לטויל רגלי של כ-90 דקות. מעבר לכך, כשהקבוצה שלך מנצחת מצב הרוח מתרומם ונותר גבוה במשך 24 השעות לאחר המשחק.

מטרת המשחק: להבקיע גול לקבוצה היריבה

כדורגל סיאמי/ זוגות - משחקים כדורגל כשכל זוג משתתפים קשורים באחת הרגליים ביחד.

משחקי כדור נוספים מוכרים:

*שבע אבנים * טאצ'דאון



מרוצים,
מסלול
מכשולים
והופסת



מרוצים:

המרוץ הוא כמו תחרות ריצה, כאשר הראשון או הראשונים שהגיעו מנצחים, אבל כמו כן העניין פה בהגבלות ובכללים שמוסיפים לריצה. זו הזדמנות להראות יכולות אישיות, לגבש קבוצה ולעבוד ביחד בשיתוף פעולה.

דוגמאות למרוצים:

מרוצים מוגבלים: מרוץ עם כוס מים/כפית בפה/ביצה/כדור פינג פונג, בקפיצות צפרדע, מרוץ תוך כדי קפיצה בדלגיות, מרוץ כשהרגליים בשקים או שקיות זבל, מרוץ עם נר דולק וכו'... נשיפה על צמר גפן – 2-3 ילדים זוחלים על שטיח ונושפים על כדור צמר גפן. הילד שצמר הגפן שלו יגיע ראשון לקו הסיום מנצח במשחק.

מרוצי כרכרות: תחרויות ריצה בין זוגות, למשל: מרוץ מריצות בו מתחרים שני זוגות, כשאחד מכל זוג אחוז ברגלי חברו ורץ איתו כמריצה, מרוץ שק קמח בו אחד מבני הזוג מרים את חברו על גבו וכו'.

מרוצי שליחים: תחרויות ריצה בין קבוצות, כאשר חפץ מועבר בין מתמודד למתמודד, בחירת החפץ, אופן נשיאתו והעברתו היא אשר תיצור את המורכבות והעניין. החפץ יכול להיות כל דבר: כובע ליצן או ספר על הראש, תפוח המועבר מפה לפה, מקל כמו באולימפיאדה וכו'. מרוץ שליחים עם מגבלה למתמודדים, למשל: מרוץ בזוגות קשורים, מרוץ עם מתמודד אחד בעיניים מכוסות, כל מתמודד מעביר מים אל דלי בכף או בפה, מירוץ עם בלון בין הרגליים, או זוגות שצריכים להחזיק בלון בין החזה של שניהם וכן הלאה.

מרוצי מכשולים: משחק המשלב אלמנטים מאתגרים למסלול, למשל: סלע, גשר, עץ, כאשר משתתף אחד משמש כסלע (כריעה נמוכה), משתתף שני משמש כגשר (עומד בפישוק רחב) ומשתתף שלישי משמש כעץ (עומד כשידיו מונפות לצדדים). על חברי הקבוצה לעבור כולם מעל הסלע, מתחת לגשר ולרוץ מסביב לעץ פעמיים. כמו כן שניתן להשתמש גם במכשולים אמיתיים כגון גשר, ביצת מים, סולם חבלים או מכשולים מאולתרים כגון כסאות בשורה, שולחנות למערה, קורה בין תמוכות וכן הלאה.

מרוצי טנקים: קבוצות המתחרות בניהן כשהן קשורות כקבוצה ברגלים, או סביבן, כאשר כולם מכוסים עיניים חוץ מהמוביל, בשרשרת ידיים ואסור להתנתק, עם ידיים המחוברות בין הרגליים.

מרוץ איקס עיגול: בדיוק כמו המשחק איקס עיגול רק שעושים את זה בריצה וכל פעם מישהו אחר עושה סימון. עומדים בשתי קבוצות. רצים לעבר לוח גדול של איקס עיגול ומניחים חפץ שמסמן את הקבוצה שלכם. המטרה כמו כן להצליח ליצור קו/אלכסון של הסימונים שלכם לפני הקבוצה השנייה. לצורך הסימון ניתן להביא לכל קבוצה 5 מטפחות/שקי חול קטנים/כל דבר אחר בשני צבעים. לכל קבוצה צבע אחד.

תחרות ריצה: ניתן לבצע תחרויות אישיות או שליחים, כשבולן מנופח נמצא בין הרגליים, כשמעבירים בלון מצד לצד בחדר בלי לתפוס אותו, כששניים אמורים להעביר אותו מנקודה לנקודה מבלי לתפוס בו בידיים, כמו: להחזיק גב לגב או חזה לחזה ועוד...

מירוץ סירות נייר: אפשר לשחק בחורף, כשיש נחלי גשמים ביישוב, או בטיול ליד מקור מים זורם. מלמדים את החניכים להכין סירת נייר, כולם מכינים סירות ומקשטים. מסמנים קו התחלה במים וקובעים קו סיום, הסירה שמגיעה הכי מהר לקו הגמר (או, לפחות שורדת את המרחק הרב ביותר, אם אף סירה לא הגיעה לקו הגמר) מנצחת.

משחקי תופסת:

התופסת בכל גרסה שהיא, היא משחק חברתי שיש בו אלמנטים של הנאה וגיבוש. תופסת כמשחק פתיחה לפעילות היא דרך נפלאה לשבירת הקרח, לשחרור אנרגיה וליצירת אווירה נעימה להמשך פעילות חווייתית משותפת של הקבוצה. ניתן לשחק בתוספת בכל מקום. במרחב ובטיולים.

דוגמאות למשחקי תופסת:

1. **תופסת עכברים:** הנתפס נעמד כשידיו פשוטות לצדדים ורגליו בפיסוק רחב, ניתן "להציל" משתתף שנתפס על ידי מעבר בין רגליו, אין לתפוס מישהו במהלך היותו על ברכיו בזמן ההצלה.
2. **תופסת זוגות:** המשתתפים מחולקים לזוגות ולאורך כל המשחק עליהם לאחוז בידו של בן הזוג, כשהתופס נוגע באחד מבני הזוג הוא מחליפו והבודד הופך לתופס.
3. **תופסת שרשרת:** כל מי שנתפס מצטרף לתופס ונותן לו יד עד שנוצרת שרשרת ארוכה של תופסים.
4. **תופסת בית חולים:** הנתפס חייב לאחוז בידו את האיבר ה"נגוע" ובמוגבלותו זו לתפוס אחרים.
5. **תופסת גובה:** כל מי שנמצא מעל גובה המגרש מוגן מפני התופס.
6. **תופסת צבעים:** התופס מכריז על צבע (רצוי צבע שאינו נמצא בסביבת המשחק). מי שאוחז בידו או נוגע בצבע שהכריז התופס- מוגן מפניו.
7. **דג מלוח:** חבר קבוצה עומד, כמו במחבואים, מסתיר את עיניו וסופר "אחד שתיים שלוש דג מלוח". שאר הקבוצה, נמצאת על קו במרחק מהסופר. כשאר, הסופר סופר הקבוצה רצה לעברו, כאשר הוא מסיים לספר הם צריכים לעמוד כפסל ולא לזוז. מי שזז חוזר להתחלה. ככה ממשיכים עד שמישהו מגיע לסופר. כאשר מישהו היגע לסופר, כל הקבוצה מתקרבת אליו והוא מספר סיפור, איזה שרוצה, וכאשר הוא אומר דג מלוח הקבוצה צריכה לרוץ, הסופר צריך לתפוס מישהו. התפוס הופך להיות הסופר או כל מישהו אחר בקבוצה.
8. **תפסוני**

תפוס ת'פיצה- תחרות וגם הכרת חברי הקבוצה

מטרת המשחק: להגיע ראשון לחפץ
מהלך המשחק: יושבים במעגל, מניחים חפץ באמצע במעגל. והמדריך מכריז: כל מי שאוהב פיצה (או מי אוהב ים, מי אוהב סרטי אימה או ל שאלה אחרת..) כל מי שהתשובה שלו חיובית צריך לרוץ למרכז לקחת את החפץ (בלי להתנגש באחרים).

מעגל כח (חתולים ועכברים)

מטרת המשחק: להחזיק ידיים ולא לתת "לעכברים" לברוח החוצה
מהלך המשחק: מחלקים את הקבוצה לשניים. קבוצה אחת עומדת במעגל ונותנת ידיים חזק, הקבוצה השניה נכנסת לתוך המעגל ומנסה לצאת החוצה.



משחקי שירה



משחקי שירה

מחקרים הוכיחו לא מעט את השפעת המוסיקה ושירה על חיינו. מוסיקה מעוררת ומעירה, מחברת לחוויה ולרגשות, מביאה נקודות מבט מגוונות וחדשות. מוסיקה היא לא שגרתית, מוסיקה מעשירה את הידע, את אוצר המילים ואת הדמיון, מוסיקה פותחת ופתוחה לפרשנות, מוסיקה משחררת – לא משנה מה התכוונה המשוררת. אפשר לקחת אותה לאן שנרצה, מפה לשם ועד הקצה. שירה מחדדת, מדייקת מתבוננת בעולם – **מוסיקה זה לכולם!**

הפלייליסט שלי- פעילות לגיבוש והכרת חברי הקבוצה

מטרת המשחק: הכרה עמוקה של חברי הקבוצה- לנחש מי בחר בשיר
מהלך המשחק: המדריך מבקש מכל חבר קבוצה להגיד 2-3 שירים שהוא הכי אוהב. מכינים מבחירת השירים פלייליסט של הקבוצה. משמיעים את השירים וחברי הקבוצה צריכה לנחש מי בחר את השיר. זה שבחר את השיר צריך להסביר למה בחר דווקא אותו. למשל: מזכיר חבר ילדות/ זה השיר ששמעתי בדרך ללונה פארק פעם ראשונה וכו'.

את משחק הפלייליסט- אפשר לשחק גם במרחב וגם בדרך לטיול.

דוגמאות למשחקי שירה :

פנטומימה: לעשות תנועות של השיר וצריך לנחש באיזה שיר מדובר.
שירים שחוזרים על השורה: אל המעיין בא גדי קטן
שירים של תנועות: לכובע שלי 3 פינות, יש לנו תיש, בנו גשר, המטפחת/ ארנבת שחורה
זיהוי שירים: משמיעים חלק מהשיר ועל הקבוצה לנחש באיזה שיר מדובר.
על אותו עיקרון: אפשר לזמזם שיר וצריך לנחש את השיר.
שירי נושא: המדריך אומר למצוא שיר על המילה מים/קשת/אור וכו'.
תחרות חרוזים: חרוז למילה מדריך/בית/שביל/כל דבר אחר...

שירים של השתתפות:

מי גנב ת'עוגיות שבקופסא

מטרת המשחק: גיבוש, כיף, העברת הזמן. כל אחד בתורו שר. להיות ערניים.
מהלך המשחק: נותנים לכל ילד מספר. כל ילד שאומר את מספרו מגיב לשיר.

שירים כל הקבוצה: מי גנב ת'עוגיות שבקופסא
 המדריך אומר: האם אתה מספר 1?

מס' 1 מגיב: מי, אני?

כל הקבוצה עונה: כן אתה!

מס' 1: מה פתאום!

כל הקבוצה: אלא מי?

מס' 1: מספר ... (הוא אומר איזה מספר אחר שהוא רוצה ואז בעל המספר שואל "מי, אני?" וחוזר חלילה)



על אותו עיקרון השיר: מי קורא לי בשמי. לדוגמה:

המדריך: חותי
 חותי: מי קורא לי בשמי
 כל הקבוצה: חותי
 חותי: זה קולה של אימי
 כל הקבוצה: רוצים אותך בטלפון
 חותי: אם זו לא עדי, לא בא בחשבון
 כל הקבוצה: עדי
 עדי: מי קורא לי בשמי וחוזר חלילה.

דג אחד- סבב קצב

מטרת המשחק: להעביר סבב בלי להתבלבל.

מהלך המשחק: הראשון מתחיל ואומר: דג אחד, השני: שתי עיניים, השלישי: זנב אחד, הרביעי: פלופ למים. ואז מתחיל סבב נוסף: החמישי: שני דגים, השישי: 4 עיניים, השביעי: שני זנבות, השמיני: פלופ למים וחוזר חלילה.

קווקה דלה אומה

מטרת המשחק: לא להתפס ביד

מהלך המשחק: יושבים במעגל וכל אחד שם את כף יד ימין מעל כף יד שמאל של היושב לצדו. ביחד עם השיר, כל אחד בתורו נותן כף. בסוף השיר סופרים עד 10 ומי שצריך לקבל מכה ב- 10 צריך לנסות לברוח. יש מספר גרסאות לשיר.

משחקי שירה טובים מאוד להעברת הזמן בנסיעות באוטובוסים.



משהקי
אוטובוס
ומשהקי
דרך



משחקי אוטובוס ומשחקי דרך

הנסיעה באוטובוס וההליכה במסלול יכולים להפוך מקשים ומלאים קיטורים, להליכה מהנה וכיפית. הזמן בפקקים או העליה הקשה במסע, תהפוך למהירה ונסבלת אם נשיר/נשחק/נסיט את המחשבות מהקושי וחוסר הסבלנות למשהו כיפי ומהנה.

משחקים באוטובוס/ בזמן נסיעה

גלגלי האוטובוס מסתובבים

מטרת המשחק: להמר על מס/ילד, יגרום לילדים לחכות לעצירה הבאה של האוטובוס.
מהלך המשחק: לפני הנסיעה. בגלגל הפונה למדרכה, כותבים את כל שמות חברי הקבוצה. אם יש הרבה - כותבים בשני גלגלים או יותר. מסמנים חץ. כל עצירה בודקים על איזה ילד החץ מראה. אותו ילד מקבל או משימה מחברי הקבוצה או שכולם צריכים לתת לו ממתק קטן. צריך להחליט לפני שנוסעים. וכך ממשיכים גם לעצירה הבאה.

סיפור בהמשכים - לספר סיפור משעשע

מטרת המשחק: העברת הזמן בנסיעה - לרשום סיפור מצחיק.
מהלך המשחק: כל אחד כותב משפט על פתק בנושא שהחליטו מראש. מקריאים את המשפט לפי סדר הישיבה ונוצר סיפור.
על אותו עיקרון: מעבירים דף בין כולם. כל אחד כותב משפט אבל הוא רואה רק את המשפט שכתבו לפניו. אחרי שהוא כותב הוא מקפל את הדף כך שרואים רק את המשפט שלו. מעבירים את הדף בין כולם ובסוף מקריאים מה כתוב.

תחרות שני טורים

אנחנו נמצאים ביחד באוטובוס, "תקועים" בפקק או דרך ארוכה. הילדים כבר מחולקים לשתי קבוצות = לפי שני טורים של הישיבה באוטובוס, זה בדיוק הזמן להתחיל משחקים ותחרות בין שני הטורים:
תחרות שירים: זיהוי שירים בין שני הטורים, למשל מתוך הפלייליסט של ילדי הקבוצה (ראה פירוט בפרק של משחקי שירה), לשיר שיר עם מילה טיול/מים או כל מילה אחרת.
חידונים: מראש להכין חידות בציורים בנושא מסויים, טריוויה וכו'.
מפה על האזור: מראים לקבוצה תמונה הקשורה לטיול: תמונת נוף/תמונת היסטורית וכו' במשך 10 שניות ואז שואלים את הילדים שאלות על התמונה.
העברת חפצים -המנחה אומר מה להעביר לו (3 חטיפים, 4 דברים ירוקים וכו') והחניכים צריכים להעביר מיד ליד את החפצים עד שמגיע למנחה. סוחף את כולם.
בינגו אוטובוס -מכינים לוח בינגו עם 9/12 רבועים. שמים תמונות שניתן לראות מהחלון בדרך. אפשר גם להוסיף דברים שלא בטוח שיראו כמו "ענן בצורת חיה" וכו'.
ארץ עיר: משחק שאפשר לשחק בכל מקום, באוטובוס, במסלול, במקום הלינה.

בלק ג'ק מכוביות

מטרת המשחק: להגיע למספר הקרוב ביותר ל 21
מהלך המשחק: בזמן הנסיעה. החניכים בוחרים מכובית רחוקה, כשהיא מתקרבת מסתכלים על שני המספרים הקיצוניים של לוחית הזיהוי שלה ומסכמים אותם. זה ממש כמו משחק הקלפים, אלא עם מכוביות. ניתן לבחור מספר מכוביות אך שימו לב, מי שעובר את 21 מפסיד טכנית

באוטובוס אפשר גם לעשות חידות, חידות בציורים, חבילה עוברת של משימות שאפשר לעשות באוטובוס. שימו לב שהנסיעה באוטובוס מחייבת ישיבה והילדים צריכים להתנהג בזהירות!



משחקים בזמן המסלול וההליכה

הרוצח בדרכים

מטרת המשחק: שהילדים יהיו ערניים בזמן המסלול
מהלך המשחק: לוקחים אבן מציירים עליה פרצוף. הוא הרוצח ומראים אותה מראש לתלמידים.
 במהלך המסלול מכניסים את האבן לתיק של אחד מחברי הקבוצה, מבלי שהחבר הנושא את התיק יבחין בכך. במידה והבחין עליו להכניס את האבן לתיק אחר. בעצירה הבאה, בודקים אצל מי נמצא "הרוצח". מי שנמצא אצלו "הרוצח" צריך לעשות משימה שחברי הקבוצה בוחרים עבורו או לענות על שאלות מצחיקות כמו: כמו אם הייתי ממתק הייתי... כשאהיה גדול אהיה...
על אותו עיקרון: אפשר במקום אבן לשים סיכה או אטב/ מקל .

מלך הרג'ום

רוג'ום הוא תל עפר ואבנים המורמים מעל קבר או קברים. הוא ידוע גם בשמות: תל קבורה, טומולוס, או קורגאן וניתן למצוא ברחבי העולם. התלים מורכבים בעיקר מאבנים ולעיתים נקראים בשם גלעד. רוג'ום ארוך הוא תל קבורה פרהיסטורי מהתקופה הנאוליתית המוקדמת, הבנוי בצורת מלבן או טרפז ולרוב משמש עבור מספר קברים.

מטרת המשחק: לאכול את החטיף ולהישאר עומד אחרון.
מהלך המשחק: עושים רוג'ום/ מגדל של אבנים. מעליו שמים חטיף. כל חבר קבוצה מגיע לפני הרוג'ום, צריך להחזיק ברגלו כאשר הרגל מאחורי הרגל השניה ומחזיק עם היד השניה באוזנו. במצב כזה עליו להתכופף ולנסות לקחת את החטיף עם הפה. ככה כולם מנסים, וכל תור מורידים אבן ועוד אבן ורק מי שהצליח בסבב הקודם יכול לנסות. ככל שהרוג'ום נהפך לנמוך יותר, ככה קשה יותר לגעת ולשמור על שיווי משקל. מי שנשאר אחרון הוא מלך הרוג'ום וזוכה לאכול את החטיף 😊

אוסף פתקים

מטרת המשחק: להיות כמה שיותר עם קלפים
מהלך המשחק: מראש המדריך מכין לכל ילד כרטיסיה עם שם של אחד מחבריו ועוד מילה. לדוגמה: ניס- פנס. המילה יכולה להיות חפץ/מילת חיבה וכו'. כל ילד מקבל את הפתק שלו וצריך לגרום לחברו להגיד את המילה הכתובה בפתק. ברגע שהחבר אומר את המילה הרשומה על הפתק, הפתק של אותו חבר קבוצה עובר לחבר השני שגרם לו להגיד את המילה והוא יכול לנסות להוציא את המילה שכתובה שם ממי ששמו כתוב. המנצח הוא מי שיש לו הכי הרבה פתקים. היות וכל אחד רוצה להיות מנצח, המילה שצריך להגיד היא סודית וצריך להוציא אותה בערמומיות/ כבדרך אגב מהחבר. לדוגמה: ת'גיד ניס, מה נעשה בלילה כשלא יהיה אור, איך נמצא את הדברים...? ובאופן כזה להוציא מניס את המילה פנס, ע"י כך שיגיד: " אל תדאג נשתמש בפנס שיש לי בתיק". וכו'.

משחקי דרך- מי אני ?

מטרת המשחק: לזהות מי הדמות
מהלך המשחק: כותבים על מדבקה אישיות או דמות כל שהיא. מדביקים את המדבקה על המצח של המשתתף בלי שהוא יראה מה היא הדמות או החפץ שכתוב על המדבקה. באמצעות שאלות של כן ולא, עליו לזהות את דמותו.

זיהוי צמחים באמצעות -GOOGLE LENS

מטרת המשחק: זיהוי צמחים/ חיות

מהלך המשחק: אפליקציה GOOGLE LENS היא מדהימה. אם אתם עדיין לא משתמשים בה, כדאי שתורידו אותה עכשיו. האפליקציה מאפשרת לצלם ולקבל מידע אודות התמונה. באמצעותה אפשר להגדיר צמחים, חיות ועוד הרבה. בנוסף, אם רואים שלט בשפה זרה אפשר לצלם את השלט והאפליקציה תתרגם לכם את הכתוב. אפשר שכל תלמיד שמזהה צמח חדש מכריז על כך ואז ליצור מדריך צמחים כיתתי.

על אותו עיקרון: אפשר לעשות מגדיר צמחים דרך. לשים תמונה של צמחים/חיות בר וכל פעם שרואים את הצמח משתמשים באפליקציה הזו והילדים צריכים לרשום/לענות על שאלות על אותו צמח/חיה

בינגו דרך

מטרת המשחק: ליצור עניין לילדים במהלך המסלול. שהם יכירו את הצמחים/ החיות באזור **מהלך המשחק:** (קטע במסלול, חיות, גללים של חיות, צמחים, מקומות עצירה ועוד). לאורך כל המסלול, בכל פעם שתלמיד רואה תמונה של משהו שמופיע לו בבינגו הוא מסמן. הראשון שראה את כל מה שכתוב לו על הלוח - הוא המנצח.

בינגו קיטורים

מטרת המשחק: שהילדים יהנו יותר ויקטרו פחות- המטרה הפוכה מבינגו רגיל. במשחק זה הילדים צריכים שלא יהיה להם אף סימון על הבינגו. בכל פעם שהם מקטרים - מסמנים להם על הבינגו. **דוגמה לבינגו קיטורים:**

בינגו קיטורים

חם לי	קשה לי	מתי מגיעים?
מתי אוקלים?	אני עיף	כואב לי
כבד לי	מתר להוציא את הפלאפון? למה לא?	מתי יש הפסקה?

משחקים לעידוד שתיית מים במהלך המסלול:

מיקי מאוס: כל הקבוצה עוצרת. המדריך אומר מיקימיקימיקימיקימיקימיקי והילדים צריכים להכניס מים לפה. כאשר הוא אומר מאוס הם צריכים לבלוע.

אקווריום: מציירים דגים על הבקבוק של הילדים. הילדים צריכים להרוג כמה שיותר דגים, כלומר שהדגים ישארו בלי מים. מי שיש לו הכי הרבה דגים "מתים" ניצח.

פלוטר מספרים

מטרת המשחק: ספירה נכונה. משחק נחמד שכיף להעביר איתו את הזמן בדרך **מהלך המשחק:** הראשון אומר מספר ומראה באצבעותיו מספר אחר. השני צריך להגיד את המספר שהחבר מראה באצבעותיו אבל הוא מראה מספר אחר וכך הלאה. לדוגמה: אני אומרת 2 ומראה באצבעותיי 4. הבא אחרי אומר את המספר 4 ומראה בידיו 1, השלישי אומר אחד ומראה באצבעות 5 וכו'.



לספור עד 10 / 30**מטרת המשחק:** לספור עד 10**מהלך המשחק:** כל הקבוצה ביחד צריכה לספור. כל אחד יכול לומר את המספר הבא, אבל אם אומרים ביחד חוזרים מהתחלה.**סימני דרך****מטרת המשחק:** ליצור יותר עניין בזמן ההליכה ולזרז קבוצה שהולכת לאט**מהלך המשחק:** מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות. קבוצה אחת הולכת לפני השנייה ומשאירה להם סימני דרך בכל צורה שהיא (הפעלות , ממתקים , חצים וכו')**ארץ עיר**

משחקים
להעברת זמן
"מת" בטיוול
או במרחב



משחקים להעברת הזמן (זמן "מת" בטיול או במרחב)

יוסי כמה עולה קפה

מטרת המשחק: לענות בזריזות ובלי להתבלבל. המשחק צריך להיות מהיר.

מהלך המשחק: לחלק לכל חניך מספר ולכמה מהחניכים את המילים "יוסי", "כמה", "עולה" "קפה", "מה?". עמוד במרכז וקרא בשם או מספר שקיבל אחד החניכים (לדוגמא "יוסי"). יוסי צריך לקום ולצעוק "כן המפקד". ואז אתה שואל- "כמה עולה קפה?" והוא עונה באחד המספרים או באחד השמות, לדוגמא "שלוש". כעת עליך לשאול - "שלוש" "כן המפקד" "כמה עולה קפה?" אתה יכול גם להטעות את החניכים ולפנות לשם או מספר שלא נאמרו, או לשאול כאילו לא שמעת – "כמה?" או "מה?" ואז זה תורו של "מה" או של "כמה" לענות...

הכיסא החם

מטרת המשחק: לתפוס כיסא פנוי

מהלך המשחק: כל הקבוצה יושבת במעגל כיסאות צמוד ויש כיסא אחד פנוי וחניך אחד במרכז המעגל. החניך במרכז המעגל צריך לנסות לשבת בכיסא הפנוי, אך שאר חברי הקבוצה צריכים לגרום לכך שהוא לא יוכל להתיישב ע"י כך שבכל פעם שהוא מנסה, מי שהכיסא הפנוי נמצא מימינו עובר ימינה והכיסא שלו הופך לפנוי...

על אותו עיקרון: כל החניכים יושבים על כיסא בצורה מאוד מפוזרת בחוץ, כאשר יש כיסא אחד פנוי וילד אחד צריך לתפוס את הכיסא הפנוי. לחניך אשר צריך לתפוס את הכיסא הפנוי מותר רק ללכת, ולעומת זאת לכל שאר החניכים מותר לרוץ ולהתיישב על הכיסא הפנוי לפני התופס

ימינה שמאלה

מטרת המשחק: לא להתבלבל.

מהלך המשחק: כל הקבוצה עומדת במעגל. למשחק שלושה שלבים. שלב ראשון, כאשר המדריך צועד "ימינה" על כל החניכים לקפוץ ימינה ולצעוק "ימינה" כך גם שמאל, קדימה ואחורה. כאשר החניכים הבינו את השלב הראשון, בשלב השני כאשר המדריך צועד "קדימה" על החניכים לקפוץ אחורה ולצעוק קדימה, וגם כאשר צועד "ימינה" החניכים קופצים שמאלה וצועקים ימינה וגם הפוך. בשלב השלישי כאשר מדריך צועד "ימינה" החניכים קופצים אחורה וצועקים "קדימה", כאשר הוא צועד "אחורה" הם קופצים שמאלה וצועקים "ימינה" וכך הלאה

היפ-הופ- משחק לשבירת הקרח של הקבוצה

מטרת המשחק: להישאר אחרון במשחק

מהלך המשחק: עומדים במעגל, כל אחד מחזיק כיסא באופן הבא: להחזיק במשענת של הכיסא כאשר שתי רגלי הכיסא באוויר. כאשר המדריך אומר הופ כולם זזים ימינה ותופסים את הכיסא של מי שהיה מימינם. כאשר המדריך אומר היפ כולם זזים שמאלה. כאשר המדריך אומר היפ הופ עושים סיבוב במקום ומוחאים כפיים. המטרה שהכיסא ימשיך להישאר באוויר. מי שהכיסא שלו נגע ברצפה יוצא מהמשחק ומוציא את הכיסא. ככל שיוציאים יותר כך הרווח בין העומדים יותר גדול וכך קשה יותר להישאר.



פתקים

מטרת המשחק: לזהות את הדמויות

מהלך המשחק: כל חברי הקבוצה מקבלים פתקים ועליהם לכתוב בהם שמות של אנשים מפורסמים, דמויות מצוירות, דמויות מסרטים וכו' (על כל פתק) לקפלם ולהכניס לכוס. זוהי תחרות בקבוצות המוקצבת בזמן, על כל נציג להציג בפנטומימה לשאר קבוצתו את הדמות או האדם אשר כתובים לו בפתק. אפשר להעלות את דרגת הקושי כאשר הנציג צריך לתאר במילים לשאר חברי הקבוצה את הדמות הכתובה לו, ואם רוצים להעלות את דרגת הקושי עוד יותר, אז במילה אחת בלבד.

פלונטר

מטרת המשחק: לפתוח את הפלונטר בלי לשחרר ידיים

מהלך המשחק: הקבוצה עומדת במעגל וכל חניך נותן ידיים לשני חברי הקבוצה דרך המרכז ללא סדר, כך שנוצר תסבוך ידיים. על הקבוצה לשחרר את עצמם ולהגיע למעגל בלי לעזוב ידיים.

פי הטבעת

מטרת המשחק: העברת טבעת בלי ידיים

מהלך המשחק: יושבים במעגל. כאשר כל אחד מחזיק גפרור בפיו. הראשון שם על הגפרור טבעת ועליו להעבירה ליושב לשמאלו ע"י השחלת הטבעת על הגפרור שלו. שימוש בידיים אסור.

שליפה מהירה

מטרת המשחק: לשלוף אגרוף או לתפוס אגרוף אחר

מהלך המשחק: יושבים במעגל. כל חבר קבוצה מאגרף, בצורה רפויה, את יד שמאל שלו ומכניס את אגודל יד ימין לאגרוף של היושב מימינו. לפי סימן המדריך, כל אחד מנסה בו זמנית לשלוף את האגודל מיד חברו וביד השניה לתפוס את הגודל ולא לשחרר.

משחקים של פעם תמיד כיף ונחמד לשחק ולהיזכר בהם:

דוקים, 5 אבנים, גוגואים, השחלת נר לבקבוק, גולות, חם – קר, קלאס, גומי, לימבו, פה עיוורת.

ארץ עיר, משחקי כדור, 3 מקלות, דג מלוח, וכל משחק אחר שמופיע בחוברת !



כבר לילה



כבר לילה

לילה, במיוחד ראשון בטיול ובמיוחד בגילאים הצעירים, הוא זמן מורכב. לרוב החניכים שם מתחילים הגעגועים הביתה וצפים רגשות שונים מאלה שהרגישו ביום. ישנם חניכים שיהיו בלילה באווירה שמחה ורק יחפשו לשמוע צ'יזבטים ולעשות צחוקים במדורה. אך יהיו כאלה שיהיה להם קצת יותר קשה. עלינו להיות שם בשביל כולם, לעטוף אותם יותר, להיות יותר קשובים, לתמוך באלה שקשה להם ולהיות עם אלה שקל להם.

צק ליסט ללפני הלילה

למקם את כולם לפני החשיכה, לראות איפה כל אחד ישן, לעזור לפרוש את הציוד לעשות סבב חניכים ולראות שכולם בטוב.

לדאוג שכולם יודעים **איפה המדריכים** ישנים ושהם יכולים להעיר אתכם בלילה לכל עניין.

שמירה חינכות - חשוב להשאיר לאורך הלילה מדריך אחד שיהיה ער במקרה שקורים דברים בלילה. לעשות תורניות בין כל המדריכים, לקבוע מקום קבוע שבו המדריך הער נמצא ולעדכן את החניכים. אחת לכמה זמן עושה סיבוב.

סיכום יום - חשוב לעשות עם החניכים שלנו סיכום יום, לתת להם מקום לפרוק חוויות טובות ופחות טובות מהיום, לתת להם הרגשה ששומעים אותם, וגם להעביר להם מסרים מרגיעים. נסיים במעבר על הלזז של מחר, בשביל לייצר אצלם וודאות והכנה ליום שיגיע.

פינוק לילה טוב - נותן אווירה טובה וכיפית וגורמת לך ללכת לישון עם חיוך. חשוב - לא לתת שם דברים עם סוכר.

זהה את החניך

מטרת המשחק: לזהות את חבר הקבוצה

מהלך המשחק: אחד החניכים יוצא, כל החניכים מחליפים שקי שינה ונשכבים בהם הפוך שהנעליים שלהם מבצבצות החוצה, החניך שיצא צריך לזהות את החניכים ע"י הנעליים שלהם.

מדורה ועוד - לחניכים תמיד כיף ויוצר הרבה עניין לשבת מסביב למדורה. אפשר לשחק בכל משחק המופיע בחוברת, לעשות חבילה עוברת, ארץ עיר, משחקי שירה, חידונים, משחקי גיבוש, צ'יזבטים וכו'



צ'יזבטים וסיפורים משעשעים

יד הזהב- צ'יזבט

שמעו ידידי על סיפור שקרה כאן במושבנו.

בקצה המושב גרה לה פעם משפחת אפשטיין. הזוג אפשטיין היה אחד הזוגות הראשונים של המושב: אבנר אפשטיין עלה לארץ מיד עם תום מלחמת העולם השנייה והגיע לכאן להתחיל חיים חדשים. הוא הקים רפת משובחת, וכל המושבים האחרים באזור שלחו אליו נציגים, לראות כיצד בונים רפת נכון. וכך, פעם אחת, הגיעה אליו שרה, נערה נחמדה מהצפון. ואז אחרי שבוע היא הגיעה שוב. ושוב. הזוג הראשון של המושב חברים! הזוג אהב את המושב והמושב אהב אותו. לכן הם התחתנו ממש כאן וגם בנו את ביתם ואיזו חתונה זאת הייתה! מכל האזור באו מכרים וחברים לחגוג איתם. וכך חיו הזוג אפשטיין חיים מאושרים. רק בעיה אחת הייתה לזוג אפשטיין – שרה הייתה עקרה. אך דבר זה לא הפריע להם שכן הם היו מאוהבים וראו בדבר זה פרט שולי. הם המשיכו בחייהם ובנו משק מצליח והפכו לאחת מהמשפחות היותר מבוססות. וכך החיים חייבו להם, 1948. בן גוריון מכריז על הקמת מדינת ישראל ומלחמת השחרור פורצת. כל הלוחמים והלוחמות יצאו אל הקרב ואיתם יצא גם אבנר. בכל לילה שכבה שרה במיטתה והתפללה לשלום. סוף המלחמה אבנר חזר לביתו, אחרת. במלחמה, התפוצץ לידו וזכרת את ידו הימנית, אבנר שהיה אדם עשיר, יכול להרשות לעצמו להתקין לעצמו יד תותבת, אבל לא סתם תותבת, יד מזהב. ובכל זאת ששרה התכוונה לכך שאבנר חזר אחרת, היא התכוונה למשהו בעיניו, מאין ניצוץ. כל יום, מוקדם בבוקר היה קם אבנר והיה הולך לרפת וחוזר בלילה. שרה שלאט לאט ראתה אותו פחות ופחות החלה לדאוג. היא ניסתה לשאול אותו מה קורה איתו, באמת שכן, אבל אף פעם לא היה הרגע הנכון, אם היא הייתה מנסה להעלות את הנושא היא הייתה מקבלת ישר מבט נזוף, מבט עם ניצוץ, ומשתתקת. שנים חלפו, והזוג הזדקן. למרות הגיל, עדיין המשק תיפקד לתפארת. עד שיום אחד מת אבנר. ההלוויה הייתה עצובה וכל העמק בא לתת כבוד אחרון. כולם חיבקו את שרה אבל בסופו של יום, שרה חזרה לבדה אל ביתה. אישה זקנה, בודדה שבבת אחת נפל על כתפיה להחזיק משק שלם. שרה לא הצליחה להחזיק את המשק ולאט לאט נכנסה לחובות. בהתחלה קטנים, אבל חובות כמו שרק חובות יודעים לעשות, גדלו אט אט. פקידי מס ההכנסה החלו מתייצבים מדי יום ויום ואיימו בעיקולים. איימו איימו, עד שלבסוף שלא הייתה ברירה הם נתנו תאריך לעיקול ביתה: יום ראשון, ה-15 לחודש. שרה הייתה אובדת עצות, לא ידעה מה לעשות! כיצד היא תשיג כסף כה רב לכיסוי החובות? דבר זה הטריד אותה יום ולילה. לאט לאט נכנסה לראשה מחשבה מבחילה: בעלה, אבנר נקבר עם יד הזהב. שרה יכולה לקחת אותה, ולהחליף אותה עבור המון כסף. שרה נחרדה מהמחשבה המזוויעה הזאת והעיפה אותה מראשה. עם הזמן, ככל שתאריך ההוצאה לפועל התקרב, המחשבה תפסה מקום מכובד יותר בראשה. יומיים לפני התאריך, ביום שישי ה-13 לחודש, שרה החליטה לפעול. בשעה תשע בערב התגנבה לבית הקברות, עם את חפירה ומסור משונן, והגיעה לקבר בעלה והחלה לחפור. מלאכת החפירה הקשתה על שרה, אישה באה בימים, אך לבסוף הצליחה והוציאה במאמץ אחרון את הארון. שרה פתחה את הארון ונשימתה נעתקה. גופת בעלה, הביטה היישר בפניה. שרה נחרדה אבל אמרה לעצמה שבטח הרבי שכח לסגור את עיניו וסגרה בעצמה. היא הוציאה את המסור, תפסה את היד, ביקשה מחילה מהאל ומבעלה וניסרה. בביתה חיכה לה כבר האלכימאי. היא מסרה לו את היד, התקלחה והלכה לישון, זאת אומרת ניסתה. שנתה הענישה אותה על מעשיה וסירבה להגיע. וכך שכבה לה שרה במיטתה ולא הצליחה להגיע למצב כה מיוחל של שינה. ואז בשעה 12 החלה לשמוע רעשים מוזרים מחוץ לבית, כאילו מישהו זוחל וממלמל". שטויות" לחשה לעצמה "אני וודאי חולמת" אח הקולות המשיכו והתקרבו. ושרה החלה פוחדת. עד ששמעה מה המלמולים אומרים וליבה הפסיק לפעום. רעש הזחילה הפך לפסיעה ובין פסיעה לפסיעה נשמע קול מחריד שמלמל "איפה יד הזהב שלי" הצעדים החלו מקיפים את הבית ושרה הפוחדת התקרבלה במיטתה. עד שהבינה לאן הצעדים מובילים, לדלת! הצעדים לאט לאט התקרבו לדלת. לאט לאט. צ'לאק! קול של פתיחת ידית, אבל הדלת לא נפתחה. שרה נזכרה שנעלה אותה לפני שהלכה לישון. בעודה מרגיעה את עצמה שהיא בטוחה,

קפצה בבהלה ששמעה את החלון בסלון מתנפץ. הצעדים נשמעו מהבית! המלמולים הפכו לצעקות וכל מילה נשמעה בברור "איפה יד הזהב שלי?!" הצעדים התקרבו לחדרה. שרה התחבאה מתחת לשמיכה. הצעדים התקרבו "איפה יד הזהב שלי? איפה יד הזהב שלי?" דלת חדרה נפתחה. "איפה יד הזהב שלי?????" (צועקים תוך כדי התנפלות על חניך מסכן שיושב קרוב אליך) הנה היא!!!!!!

האצבע האדומה - צ'יזבט

מאיה אהבה סרטי אימה. כל סרט אימה שיצא לקולנוע היא הייתה רואה בבכורה. בבית היה לה ספרייה וידיאו מרשימה ביותר שכללה את כל הסרטים המובילים (הדבר, שתיקת הכבשים, פסיכו ועוד. חדרה היה מלא בובות מזוועות של פרדי קרוגר, צ'אק וכו". היא הייתה תמיד עושה תחרות עם גיל נער מביתה, מי פחות מפחד. הם היו רואים סרט והראשון שהיה צועק היה זוכה לגל של ירידות מהשני. זה בדרך כלל היה גיל. מאיה פשוט לא פחדה משום דבר. מאיה הייתה צריכה כסף בשביל כל הסרטים שהיא קנתה והלכה לראות בקולנוע... לכן היא עבדה בבייביסיטר - עבודה מושלמת בשבילה! שמרה על הילד, אכלה איתו פיצה, ראתה טלוויזיה ועוד קיבלה על זה כסף! ופה מתחיל סיפורינו. יום אחד ביקשו השכנים שתשמור על גל בתם. מאיה הייתה מרוצה! יום שישי ה-13 היום! גל תלך לישון מוקדם ומאיה תתפנה לראות את ספיישל סרטי האימה בערוץ הסרטים ותקבל כסף!!! גדול! גל הלכה לישון בתשע בלי לקטר ומאיה התיישבה בנחת מול הטלוויזיה. בשעה עשר הטלפון צלצל ומאיה חשבה שזה בטח ההורים או משהו כזה... "הלו?" ענתה בקול בטוח ולא שמעה כלום... הלו? מישהו? ורגע לפני שניתקה נשמעה צעקה מחרידה בטלפון "השעה עשר בדיוק עוד שעתיים תגיע האצבע האדומה!!! חח חח חשבה לעצמה מאיה, זה גיל הדביל שמנסה להפחיד ללא הצלחה. וחזרה לטלוויזיה בשעה עשר וחצי צלצל שוב הטלפון "הלו?" ושוב שתיקה מאיה באה לנתק ושמעה שוב את הצעקה "השעה עשר וחצי עוד שעה וחצי בדיוק תגיע האצבע האדומה!!! איזה דביל גיל חשבה לעצמה. בשעה אחת עשרה הטלפון צלצל ואת מאיה זה כבר לא הצחיק "גיל תנתק זה לא מצחיק" "מה גיל? מאיה זה ההורים של גל... הכל בסדר?" "כן כן" אמרה מאיה בעודה מסמיקה "הכל טוב תודה, מתי אתם חוזרים" "אנחנו חוזרים עוד...." והשיחה התנתקה מיד צלצל שוב הטלפון "סליחה התנתק... מתי אתם חוזרים?" "צרחה נשמעה מהצד השני "השעה אחת עשרה בדיוק עוד שעה תגיע האצבע האדומה!!!" וכך גם קרה באחת עשרה וחצי מאיה החלה לפחד... ברבע לשתיים עשרה צלצל הטלפון והיא לא ענתה... הטלפון צלצל שוב ופתאום השפורפרת נפלה... ומתוכה נשמע הקול בברור "עוד רבע שעה תגיע האצבע האדומה"!!!! מאיה פחדה... זה לא גיל... בשעה 23:59 צלצל הטלפון... מאיה ביד רועדת הרימה את השפורפרת "עוד דקה בדיוק תגיע האצבע האדומה" עוד חמישים שניות עוד ארבעים וחמש" ותוך כדי השיחה מאיה שמעה צעדים עולים במדרגות והקול הגיע גם משם "עוד חצי דקה עוד עשרים וחמש שניות" והצעדים הגיעו לדלת. הדלת נעולה נזכרה מאיה ובוועדה נזכרת ראתה איך המפתח לאט לאט זז "עשר שניות תשע שמונה שבע" המפתח נפל "שש חמש ארבע שלוש" השרשרת יצאה גם "שתיים אחד" הדלת נפתחה ומאיה כמעט התעלפה פתאום קפץ ממנה ילד קטן ומחוצקן עם פצע באצבע "היי תראי הנה האצבע האדומה שלי יש לך פלסטר???"



סיפור ההד - סיפור משעשע

בין ההרים ישנו עמק מופלא שההד העולה מתוכו עונה על כל שאלה ומשאלה. אל העמק הזה הגיע צעיר לבקש עצה מההד - מה עליו לעשות וכיצד לנהוג עם נערתו.

הד יקר, מזמן רציתי להתייעץ בך, אתה ודאי יודע על מה?

עלמה... עלמה... עלמה...

צדקת ההד, פגשתי בחורה נאה."

"אהה... אהה... אההה"

"...אך עדיין לא אדע מה שאיפתה."

"אתה... אתה... אתה"..."

אמור לי ההד, מה היא רוצה כשהיא מצטבעת?"

טבעת... טבעת... טבעת"..."

ומה היא תאמר לי אחרי שנתחתן?"

תן... תן... תן"

"...מה היא תרצה שאביא לה?"

"וילה... וילה... וילה"..."

האם היא תכבד אותי, בעלה, ותשמע בקולו?"

"לא... לא... לא"

"...תגיד, מה היא תרצה, את כל הרגלי לתקן?"

"כן... כן... כן"

"...וכשארצה לתת לה תכשיט, מה היא תרצה לדעתך, כסף או זהב?"

"הב... הב... הב"

"...מה צפוי לאדם כמוני?"

"עוני... עוני... עוני"

"...ומה יהיה גורלי לאחר שאת חיי על מזבח הנישואים אקריב?"

"ריב... ריב... ריב"

"...ואיך אעמוד מול כל הדרישות?"

"שוט... שוט... שוט"

"...ומה יהיה בסוף גורלי, התוכל לי לומר?"

"מר... מר... מר"

"...ובכן, ההד, אם כך כדאי לי להינשא?"

"נסה... נסה... נסה"

"...ואיך יהיו חיי ללא הנערה?"

"רע... רע... רע"

"...אז איך זה להיות נשוי?" "אוי... אוי... אוי..."

כוכבי השמים

אז אם אתם רוצים לצאת חכמים ומגניבים, ושהחניכים יחשבו שהייתם בחוג, תנו בלילה איזה הסבר על כוכבים. הנה מפת השמיים בגדול ובכללי, וקצת הסבר על מה אנחנו רואים:

הדובה הגדולה

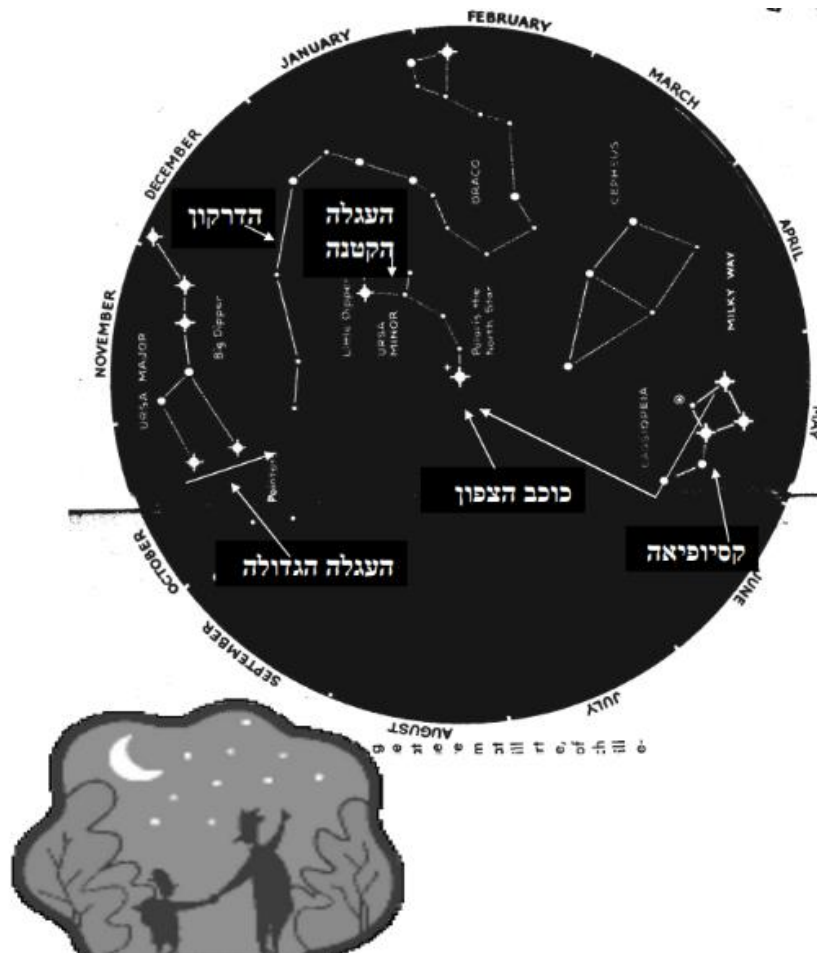
הדובה הגדולה היא קבוצת כוכבים שנראית בחצי הכדור הצפוני של הארץ, וניתן להבחין בה בכל עונות השנה. זוהי קבוצת כוכבים גדולה וקלה לזיהוי, שמורכבת מכוכבים בהירים יחסית. בשל הקירבה שלה לקוטב הצפוני של השמיים, הדובה הגדולה נשארת תמיד מעל האופק ואינה שוקעת. כוכב הצפון, ניתן למציאה ע"י המשך הקרן בין שני הכוכבים הרחוקים מידית ה"עגלה" ומדידת חמישה צעדים באורך המרחק ביניהם

הקסיופיאה

קבוצת כוכבים בצורת W קצת עקום. למציאת כוכב הצפון מתחו קו בין שני קצוות ה, W ולקו הזה העלו אנך 90 מעלות מהקצה הקצת יותר שטוח של הW. הגעתם לכוכב בוהק- כוכב הצפון.

כוכב הצפון פולאריס

נראה בשמי חצי הכדור הצפוני, היה עד המצאת המצפן ומכשיר הניווט מונחה הלווינים, נקודת עזר עיקרית להתמצאות בים בלילה. בעולם העתיק, כל מי שהתעתד להיות ספן נזקק להכירו ועדיין נלמד הכוכב בשיעורי תורת הניווט הימי. הכוכב נבחר לנקודת עזר משום שהוא נמצא קרוב לצפון כלומר הזווית שהקו המקשר בינו לבין כדור הארץ יוצר עם ציר הסיבוב של כדור הארץ קטנה ביותר ומשום שהוא כוכב בהיר יחסית בסביבה חשוכה יחסית.



חידות



חידות

בינגו: מכינים לוחות עם פריטים: מספרים, שמות, תמונות חיות, אותיות וכו' אפשר שהבינגו יהיה שאלות והתשובות בדף או סתם מספרים. בינגו זה משחק שמתאים לכל פעילות ולכל נושא. אפשר ללמד דרכו על חגים או לשים תמונות של הילדים כשהיו קטנים וכו'.

לשון חכמה: קושרים את עיני המתחרה ועליו לזהות בעזרת חוש הטעם את המאכלים שנותנים לו. ניתן לתת ממתקים, פירות, מעדנים ומאכלים חריפים במיוחד לסיום. אפשר לשחק עם מספר משתתפים ביחד ולתת לכל אחד מאכל אחר על מנת לבלבל אותם.

על אותו עיקרון, לשון חכמה +: משחק זהה למשחק הקודם, אך הזיהוי נעשה על ידי חוש הריח בלבד, או לחילופין על ידי חוש המישוש.

חידונים בצורות שונות: קהוט, מי רוצה להיות מיליונר- חבר טלפוני, הצ'ייסר

משחקי מילים: תפזורת, מילים מבולבלות

ארץ עיר: למי ששכח את הכללים: מחליטים מראש על קטגוריות המשחק, ומאחר ומדובר במשחק נסיעה ובהעדר אפשרות לרשום את התשובות, מוטב שלא לקבוע יותר מדי קטגוריות (הבסיסיות הן: ארץ, עיר, חי, צומח, דומם). אחד המשתתפים מונה (בשקט!) את אותיות הא'-ב' עד שמכריזים "סטופ".

הראשון שמוצא תשובות לכל הקטגוריות שנקבעו הוא המנצח, וזוכה בכבוד של מניית האותיות

בן/לא/שחור/לבן: מנהלים שיחה ערנית בלי להגיד את המילים הללו. מי שבטעות משלב את המילים בשיחה, נפסל. כולם מנסים לגרום לאחרים ליפול. התוצאה עשויה להיות מצחיקה מאד.

מי בא למסיבה

מטרת המשחק: משחק ניחושים

מהלך המשחק: אחד המשתתפים מכריז את מי הוא מזמין למסיבה והשאר צריכים לנחש מה המכנה המשותף לכל המוזמנים. הניחוש נעשה באמצעות ניסיון להזמין אנשים או דברים נוספים למסיבה. לדוגמה: א' מזמין מלפפון וגזר, ב' שואל אם גם עגבניה מוזמנת וכך מגלה את המכנה המשותף ביניהם

טאבו

מטרת המשחק: הגדרת נושא כאשר אסור להשתמש במילים הרשומות על הקלף

מהלך המשחק: הנציג מנסה להעביר לקבוצה היריבה את המילה הרשומה בכרטיסיה למעלה. אך אסור! להשתמש ב- 4-5 מילים הרשומות תחת למילה המבוקשת. הקבוצה צריכה לנחש כמה שיותר מילים בזמן של דקה אחת. לדוגמה: המילה שצריך לנחש היא "תלמיד". אסור להשתמש במילים: בית, ספר, ביתה, מורה.



הגדרה משותפת

מטרת המשחק: למצוא מה ההגדה המשותפת ל-3-4 התמונות
מהלך המשחק: מציגים 3-4 תמונות, הילדים צריכים להגיד מה המשותף בין כל התמונות? משחק המתאים לכל פעילות ולכל נושא. לדוגמה:



משחקי בריחה

מטרות המשחק: למידה רב תחומית, חידות ידע והגיון, גיבוש ואתגר.
מהלך המשחק: בכל תחום דעת ובכל נושא ניתן לבנות חידות ורמזים המובילים האחד לשני עד שמגיעים ליעד.
 ניתן ליצור חידות שהתשובות עליהן יוצרות קוד הפותח תיבה.
 ניתן ליצור חידות עד שלבסוף מגיעים למתפתח הפותח את הדלת או תיבה וכך מגיע המשחק לסיומו.

במשחק בריחה חשוב שיהיה סיפור מסגרת טוב המדרבן לצאת לפעולה המסתיימת בזמן שהוגדר. רעיונות למעברים בין חידה לחידה: יצירת ברקודים הניתנים לסריקה באמצעות יוצר QR, הכנת כותרות עיתון באמצעות תוכנת איחולן. שימוש בטוש סתרים, כאשר מאירים עם פנס הרמז נגלה. חיבור פאזל של תמונה של המקום הבא. אותיות מבלבלות\תשבץ עם שורה מודגשת, מספר טלפון של אדם שזמין לתת רמז למשחק, חידת מסלול, שיר המתנגן ברקע ומרמז על משהו. החשוב הוא ליצור חוויה מאתגרת אך לא בלתי אפשרית, מהנה הלוקחת זמן - אך לא מתסכלת.

חידות טבע

- פורח בשכונת יוקרה – סביון
- פרח לפני הנישואים – אירוס
- שיח שקושר-רותם
- שיח שמשתחוה – קידה
- ירק לך למטה – תרד
- ירק לא בשמש – בצל
- ירק לקרוך – צנון
- פרי שהשקיע – שקד
- פרי שהוא נשק קטלני – רימון
- פרי שגר בבית מפואר – ערמון

ציפור דורס מזלזל- בז
 ציפור שקלעה פעמיים למטרה- בולבול
 נחש רגזן- זעמן



חידות הוא והיא

- הוא שיער כבשים, היא בראש העצים (צמר וצמרת)
- הוא מים שקפאו, היא חלקה לא מיוערת קרח וקרחת
- הוא גדלים בו עצים, היא צמח מטפס (יער ויערה)
- הוא קצה, היא רהיט בסלון (סף וספה)
- הוא ההפך מחום, היא חלק במשקוף (קור וקורה)
- הוא מאיר בשמיים, היא החלון הקדמי של המכונית (שמש ושמשה)
- הוא כלי בישול, היא שטה על המים (סיר וסירה)
- הוא אשר על שפת הים, היא לא חשה בטוב (חול וחולה)
- הוא ירח, היא מדבר גדול (סהר וסהרה)
- הוא חור המחט, היא חיה מבדחת (קוף וקופה)
- הוא מאמינים בו, היא עץ ביער (אל ואלה)
- הוא פרי של אחד העצים, היא יוצאת אחרי שמרביצים (בלוט, בלוטה)
- הוא עץ, היא דו-חי ירוק ונוצץ (אילן ואילנית)
- הוא את האדמה מפלח, היא מקום שעצים בו הם הצומח (חורש וחורשה)
- הוא שיח מארבעת המינים, היא אסתר המלכה (הדס, הדסה)
- הוא מעגן ספינות במים – היא אוכלת בזעת כפיים. (נמל – נמלה)
- את הגשם מביא – הדרו של הלבאי (רעם – רעמה)
- נגינתו נעימה – היא ימה (כינור – כנרת)
- גזם פרי הדר – בד של הוד והדר (קטיף – קטיפה)
- ראשית החודש – ארץ בה נולדים (מולד – מולדת)
- ליקוט הפרי מן הגנים – יושבים בה וגם דנים (אסיף – אסיפה)
- בו כבשים דרים – בה אנשים גרים (דיר – דירה)
- נפילה של מים זכים – נפילה של אבנים (מפל – מפולת)
- צומח בין שושנים – עפה בעננים (חוח – חוחית)
- הבוקר הפציע – תפילת הבוקר תשמיע (שחר – שחרית)
- גבוה מגבעה – יולדת בתשעה (הר – הרה)
- מעונות השנה – פרח מבשר העונה (סתיו – סתונית)
- שוק מכירה – ההפך מעלייה (יריד – ירידה).
- מגדל צמחים – מגדלת ילדים (גן – גננת).
- יורד בלילות ולא במים – מכסה מתפללים (טל – טלית).

חידות פילים

- פיל בתזמורת- פילהרמונית.
- פיל שהוא פרצוף מהצד- פרופיל.
- פיל שהוא ירק- פילפל.
- עיר הפילים בארה"ב- פילדלפיה.
- ארץ של פילים- פיליפינים.
- פיל קרציייה- טפיל.
- פיל במחלת הנפילה- אפילפסיה.
- פיל שעולה לארץ באוניה- מעפיל.
- פיל שדתיים מניחים בבוקר- תפילין.
- פיל שהוא גלבה- נפילה.
- פיל שמגדיל את הכמות פי כמה- מכפיל.
- פיל סטייק- פילה.
- פיל שהוא חתול כתום- גארפילד.
- פילה שהיא חברה של פיל נשוי- פילגש.
- פיל מבייש ומעליב- משפיל.
- פיל הוגה דעות- פילוסוף.
- פיל במצלמה- פילם.
- פיל שדומה לאנשים מפורסמים אחרים- כפיל.
- פיל עם עור נפלא לפנים- פילינג.

חידות פר

- עף אל הפרח- פרפר
- לרגלי סוס- פרסה
- פנים- פרצוף
- בית הנבחרים- פרלמנט
- מלך מצרים התנכי - פרעה
- עצלן וטפיל- פרזיט
- עוקץ וקופץ- פרעוש
- רוכב על סוס- פרש
- נהר בעירק- פרת
- שמעון אוהב מוזיקה יוונית- פרנס
- פרח אדום- פרג
- נעים ללטף- פרווה
- בירת צרפת- פריז
- משכורת- פרנסה
- כלי כתיבה- עיפרון
- עבודה קשה- פרך
- לכיסוי ארון הקודש- פרוכת
- משטח אולם כדורסל- פרקט
- שחקן כדורסל וגם עט- פרקר
- ביום הכיפורים עושים- כפרות



חידות גל

- עליו נוסעת המכונית- גלגל
- איתו קוצרים חיטה- מגל
- גולשים עליו בים- גלשן
- מכינים עליו שישליק- מנגל
- תחנת רדיו- גלגל"צ, גל"צ
- התוך הפרי- גלעין
- הרבה מערכות כובבים- גלקסיה
- מחוברת לסוס- עגלה
- בודד- גלמוד
- מציגים בה ציורים- גלריה
- מגורש למדינה זרה- גלות
- שמנמנות- עגלגלה
- עושים לי קרחת - גלח
- מצבת זיכרון- גלעד
- צייר מפורסם ושמו מארק- שאגל
- פרח סגול וגם שם- סיגלית
- האמיל ברעיון- דגל ברעיון

חידות חל

- עץ במדורה- גחל
- מים זורמים- נחל
- מגיע מהפרה- חלב
- תה צמחים- חליטה
- לא מחוספס- חלק
- ממתק מסומסום- חלבה
- ברזל אדום- חלודה
- ראשוני המתיישבים- חלוצים
- גלי נגינה- חליל
- לובשים אחרי מקלחת- חלוקה
- טסים איתו לירח- חללית
- שלב בחיי הפרפר- זחל
- עבר לידו במהירות- חלף



בישולי שדה



בישולי שדה

אף מחנה אינו מושלם בלי העשן, הלכלוך, היצירתיות והסיפוק שבבישולי שדה. מילת המפתח בבישולי שדה היא אלתור. תעבדו עם תנאי השטח - אם הלחם נשרף - הגישו סוסט... בהרבה ממתכוני בישולי השדה התבשיל שלנו נזרק למדורה, להתבשל בין הגחלים. חשוב לזכור לחבר אליו חוט ברזל, על מנת שנצליח לדוג אותו כשהוא מוכן... וזהירות, החוט חם נורא...

ציוד שכדאי שיהיה :

בלים: 2 סירים בינוניים +מכסים, טבון /סאדג', מחבת גדולה, 4 קערות פלסטיק, 2 תרודים, מצקת 10, סכינים, 5 קרשי חיתוך, 3 קולפנים, 2 פותחני שימורים, 2 כפות גדולות מחוררות. **ציוד בילווה:** נייר כסף, 2 גלילי נייר סופג, גפרורים, קרשים, חבילת שקיות זבל עמידות. 10 ליטר מים

מתכונים לבישול שדה

בצק בסיסי

חומרים: 1 ק"ג קמח, כף שמן, מים
אופן ההכנה: יוצקים את כל החומרים לקערה תוך כדי לישה. הבצק מוכן כאשר הוא אחיד, לא דביק וניתן לחלקו לגושים

ירקות בנייר כסף

חומרים: ירקות למשל- תפוח אדמה, בצל, קישוא, עגבנייה. נייר כסף
אופן ההכנה: לעטוף היטב בנייר כסף, להוסיף טיפת שמן, מלח פלפל וכאלה, ולזרוק למדורה

פיצה

חומרים: נייר כסף, בצק בסיסי, רסק עגבניות, גבינה צהובה, תוספות אפשריות: זיתים תירס טונה, תירס, עגבניות וכו.
אופן ההכנה: מרדדים בצק לצורת פיתה, מורחים רסק עגבניות, מוסיפים גבנ"צ ותוספות, ומגללים לצורת לאפה. שמים טיפה שמן, עוטפים בנייר כסף ושמים בגחלים
על אותו עיקרון : אפשר להכין **רולדה:** שוקולד, ריבה, רסק תפוחים. מרדדים את הבצק לצורת פיתה, מורחים את המילוי, מגללים לצורת לאפה, עוטפים בנייר כסף, מוסיפים טיפה שמן, וזורקים לגחלים

לחם

חומרים: ניתן לעשות בצק משופר עם קמח תופח, ביצים ומים
אופן ההכנה: ניתן להוסיף לבצק זיתים/בצל/גרנולה/צימוקים/שקדים/אגוזי לוז/שומשום וכו'. שמים בתבנית אלומיניום חד פעמית, מצפים בנייר כסף ושמים בין הגחלים. לוקח זמן... אבל בסוף זה מוכן.

תפוח אדמה אינדיאני/ סומלי/ מונגולי

חומרים: תפוחי אדמה, גבינה צהובה, נייר כסף
תפוח אדמה אינדיאני- מרוקנים את מרכזו של התפוח אדמה, שולקים ביצה פנימה, סוגרים, מצפים בנייר כסף ושמים במדורה.
תפוח אדמה סומלי- מוסיפים במקום ביצה גבינה צהובה.
תפוח אדמה מונגולי- ממלאים ברסק עגבניות, זיתים ובצל



אורז

חומרים: כוס אורז, מים, מלח, שמן, גרגירי חומוס/צימוקים/אפונה וגזר/קארי/צנוברים/בצל.
אופן ההכנה: מטגנים קצת את הבצל בשמן, אח"כ מוסיפים את האורז ומטגנים אותו קלות.
 שופכים פנימה את מים על כוס אורז כמעט 2 כוסות מים. כאשר המים רתחו, מנמיכים את
 האש ומחכים 20 דקות. (סוגרים טוב במכסה ושמים על אש מאוד קטנה, או גחלים, במקרה
 שלנו, עד שהאורז מוכן)

פלפל מקסיקני

חומרים: פלפלים, ביצים, גבינה צהובה
אופן ההכנה: חותכים את החלק העליון של הפלפל, מוציאים את הגרעינים, שמים בתוכו
 ביצה שלוקה וגבנ"צ. אפשר להוסיף רסק עגבניות, או כל תוספת זמינה אחרת. עוטפים
 בנייר כסף, ושמים במדורה לכ- 10 דקות.
על אותו עיקרון פלפל ממולא: חותכים את חלקו העליון של הפלפל, ומרוקנים אותו. מכינים
 אורז עד שהוא כמעט מוכן (ראה "אורז"), מערבבים עם רסק עגבניות, גבנ"צ, תוספות
 למיניהם: זיתים, בצל, טונה. מתבלים עם פלפל מלח, סוגרים חזרה, עוטפים בנייר כסף-
 ולגחלים.

שמוליקים

חומרים: זיתים ללא חרצנים, שמן.
אופן ההכנה: עוטפים את הזיתים בבצק ומטגנים במחבת.
 ✓ זהירות! לשמוליקים הנמצאים יותר מידי זמן בשמן יש נטייה להתפוצץ
 ולהשפירץ שמן. להרחיק חניכים.

סמבוסק

חומרים: בצק בסיסי, רסק עגבניות, גבינה צהובה, זיתים, פטריות זעטר
אופן ההכנה: מכינים מעין פיתות מבצק בסיסי, לוקחים פיתה לא אפוייה, ושמים על חצי
 ממנה מילוי כלשהו -רסק עגבניות, גבנ"צ, זיתים, פטריות, זעטר וכו... 'סוגרים את החצי
 הלא מרוח על החצי שכן, מהדקים את הפינות ומטגנים במחבת בשמן עמוק.
 זהירות על חניכים סקרנים

לא לשכוח הכי חשוב ע"מ שהאוכל יהיה הכי טעים המון מורל לפני שזוללים!

רשימת ציוד מומלצת לחניך- לטיול

תיק קטן ונח לנשיאה על הגב בזמן הליכה, 3 ליטר מים, כובע
 פנס • נייר טואלט • שקיות אשפה • חומר נגד יתושים • קרם הגנה מהשמש • בגדים
 להחלפה • נעלי הליכה • שק שינה • כלי רחצה • בגדים ארוכים • מגבת

תוספת למדריך החתיך והמדריכה השווה

שקיות אשפה • ג'ריקנים של מים • פינוקים • עזרה ראשונה: פלסטרים, אקמול, פינצטה,
 סיכות ביטחון • לימון להקלה על בחילות • חבל- אף פעם לא מזיק • מצפן • פנקס ועט
 לעדכונים • מערכי הדרכה • משחקים לכל רגע
לא לשכוח הכי חשוב ע"מ שהאוכל יהיה הכי טעים המון מורל לפני שזוללים!



בהצלחה
אתכם לאורך כל הדרך
מחלקת הילדים והנוער

