



ששת

היעד: למצוא את ששת הפתקים ראשון.
חומרים: דפי נייר וכלי כתיבה כמס' המשתתפים.
מהלך המשחק:

1. יושבים במעגל. לכל משתתף דף וכלי כתיבה.
2. כל משתתף מחלק את הדף לשישה חלקים וכותב את שמו בשש צורות שונות, מעניינות ככל האפשר.
3. המנחה אוסף את הפתקים, מערבבם היטב ומניח לכל אחד במעגל להוציא שישה פתקים אקראיים - עדיין אסור לפתוח!
4. בהינתן האות פותחים כולם את הפתקים. על כל אחד לנסות ולהשיג בחזרה את הפתקים שלו ע"י משא ומתן עם מי שמחזיק בהם. אין לתת פתק מבלי לקבל תמורתו פתק אחר.
5. מנצח - מי שמצא את ה"ששת" שלו ראשון.



חתימות

היעד: פענח כל החתימות.

חומרים: דפים וכלי כתיבה כמס' המשתתפים.

מהלך המשחק:

1. יושבים במעגל גדול. בהינתן האות, על כל משתתף למלא את הדף שלו בחתימות כל יתר הנוכחים. מי שסיים קורא - "יש!"
2. הראשון שסיים ינסה "לפענח" את כל השמות הכתובים על הדף, כשהוא בודק מי מהנוכחים שייך לכל חתימה.



הברות

היעד: זיהוי המילה מהר ככל האפשר.
מהלך המשחק:

1. מתיישבים במעגל, אחד יוצא. המשחקים בוחרים במילה בת שתי הברות. לכל קבוצה הברה אחת. המשחק שיצא חוזר.
2. בהינתן האות על ידי המדריך קוראים כולם את הברותיהם בבת אחת למשל: "תלתן" - חלק קורא "תל" וחלק "תן".
3. הנכנס צריך לזהות את המילה. לאחר שמצא את המילה מחליפים אותו.

אפשרויות נוספות:

- בחירת מילה בת שתי הברות זהות (כגון: פרפר, קומקום)
- בחירת מילה בת שלוש הברות ויותר.



מה נשתנה

מטרה: הכרות דרך משחק זכרון משעשע.

מהלך הפעילות:

1. מסתדרים בשתי שורות, לכל משתתף בן-זוג בשורה שממול.
2. במשך זמן קצוב (דקה או יותר, לפי הנחיית המנחה) מתכוננים בני-הזוג זה בזה ומשתדלים לזכור פרטי-לבוש, תסרוקת ומראה כללי של בן-זוגם. בהינתן האות מסתובבים גב אל גב ומשנים 4 פריטים שונים (סגירת כפתור, הורדת שעון, פרימת שרוכים וכד'...)
3. בהינתן אות נוסף - מסתובבים שוב זה מול זה ומנסים לאתר את השינויים בבן-הזוג במשך דקה. בתום הדקה עורכים בדיקה - כמה שינויים מצא כל אחד. בהתאם למספר השינויים שמצא - זוכה כל אחד בנקודות (1,2,3,4, או לא אחת...)
4. מחליפים זוגות, ושוב נותן המנחה זמן קצוב להתכונן זה בזה.
5. עורכים סכום נקודות ומכריזים על מנצח קבוצתי (או מספר מנצחים...)

GO FOR IT !



Good Luck !

נפגשים ב - 2:00

מטרה: גיבוש והכרות עם חברי הקבוצה.
חומרים: שעון פגישות כמספר הילדים, מכשירי כתיבה.
מהלך הפעילות:

1. המדריך יחלק לכל חניך דף "שעון פגישות". המשתתפים יסתובבו באופן חופשי בחדר ויקבעו פגישות אחד עם השני בכל שעה עגולה. (עם משתתף יחיד בכל שעה). יש למלא את כל השעון (לא הכרחי להיפגש עם כולם).
2. לאחר מילוי דף הפגישות, מכריז המנחה על שעה מסוימת (לדוג': "נפגשים ב - 2:00") הזוגות שנועדו לשעה זו יצאו לפגישתם.
3. המשימה המוטלת על הזוגות הנפגשים: לשוחח, לשאול שאלות, לספר על עצמם ולנסות לגלות במשך כ - 10 דקות כמה שיותר אחד על השני:
תחומי עניין משותפים, תכונות אופי, העדפות שונות, פרטים ביוגרפיים, תחביבים בשעות הפנאי, תאריכים ועוד... (מי שרוצה יכול גם לרשום)
4. לאחר כמה דקות מתכנסים בחזרה, והמנחה יכריז על שעה אחרת, ושוב נוצרים מפגשים בין זוגות חדשים החוזרים על אותו תהליך.
5. בתום כשניים שלושה מפגשים נתכנס לדיון במליאה:
איך הרגשנו? אילו מכנים משותפים גילינו? האם הופתענו ממה שגילינו?

GO FOR IT !



Good Luck !

משחק המטאטא

היעד: לתפוס את המטאטא לפני שיפול לרצפה.
חומרים: מטאטא

מהלך הפעילות:

1. מתיישבים במעגל, ראשון המשתתפים עומד במרכז המעגל מחזיק במטאטא ומכריז בשמו של אחד המשתתפים. בו בזמן הוא עוזב את המטאטא ומנסה לתפוס לפני שהוא נופל לרצפה.
2. המשתתף קורא בשמו של משתתף נוסף ועוזב את המטאטא וכך הלאה... במידה ומשתתף שקראו בשמו לא הצליח לתפוס את המטאטא - יצא מהמשחק...

GO FOR IT !



Good Luck !

טלפון מתוקן

מהלך הפעילות:

1. כמו טלפון שבור אלא שבמקום לחזור על אותה מלה, מרכיבים משפטים שלמים שצריכים להצטרף בצורה בעלת משמעות.
2. מי שאמר מלה שלא משתלבת עם השאר - עובר לסוף.

GO FOR IT !



Good Luck !

טלפון שבור

היעד: להעביר את המילה בשלמות ובבהירות.
מהלך המשחק:

1. יושבים בשורה, הראשון בוחר מילה, ולוחש אותה באזני חברו. הנ"ל מעביר בלחש לזה שיושב לידו וכך הלאה. האחרון אומר בקול רם את המלה ששמע.
2. אם המלה עוברת נכון- עובר הראשון לסוף. אם לא - עוברים מן הסוף להתחלה, וכל אחד אומר את המלה ששמע. מי ששמע את המלה נכון, אם העבירה משובשת לחברו עובר לסוף.

GO FOR IT !



Good Luck !

כדורגל ישיבה

היעד: להבקיע כמה שיותר "גולים".

חומרים: כדור קטן (כדור טניס).

מהלך הפעילות:

1. כל המשחקים יושבים במעגל. במרכז כסא. על הכסא שבמרכז יושב "שוער" על המשחקים לנסות "להכניס גול". (גול - נגיעת הכדור בכסא) על השוער לנסות לעצור את הכדור, כך שלא יגע בכסא. הפוגע בכסא - יעבור לכסא ויהיה "שוער".

GO FOR IT !



Good Luck !

הפרקליטים

מהלך המשחק:

1. יושבים במעגל. אחד עומד במרכז (השופט), השופט פונה אל אחד היושבים בשאלה כלשהי. על הנשאל לשתוק. זה שיושב לשמאלו חייב לענות במקומו. אם התבלבל הנשאל וענה - הוא נותן קנס.
2. בסוף פוזים את הקנסות.

GO FOR IT !



Good Luck !

הכלבים והעצם

היעד: לחטוף את העצם מבלי להתפס.

מהלך הפעילות:

1. שתי שורות יושבות זו מול זו. מספר שווה בכל שורה, מחלקים לכל חניך מספר. במרכז מונחת "עצם" על הרצפה. (כובע, סנדל, מקל וכו').
2. המדריך קורא מספר, והחניכים בעלי מספר זה רצים לעבר "העצם" כשעליהם לחטוף אותה, ולחזור במהירות לקבוצה שלהם.
4. חניך שחטף את ה"עצם" מנסה לתפוס את היריב. - אם תפס אותו יהפוך היריב שבוי אצל התופס. את השבויים אפשר לפדות.

GO FOR IT !



Good Luck !

מה הפתגם

היעד: למצוא את הפתגם.

מהלך הפעילות:

1. אחד המשתתפים יוצא החוצה. בוחרים פתגם. למשל: "לך אל הנמלה, עצל, ראה דרכיה וחכם".
2. מחלקים בין המשתתפים את המילים: מילה לכל אחד לפי הסדר.
3. המשתתף שיצא נכנס כל אחד מספר סיפור קצר שמכיל בתוכו את המלה שקיבל. על המנחש למצוא מהו הפתגם.

GO FOR IT !



GOOD LUCK !

זמזום סרנה

היעד: הקבוצה שנשארה לזמזום הכי הרבה זמן.
מהלך הפעילות:

- שתי קבוצות יושבות זו מול זו, חברי כל קבוצה מחזיקים איש ביד רעהו.
בהינתן האות מתחיל הראשון בכל קבוצה לזמזם בפה סגור ככל שיוכל, בהרגישו כי תם האוויר בריאותיו, או שהוא עומד לפרוץ בצחוק, לוחץ ביד שכנו, ושכנו פותח בזמזום וכך הלאה עד לאחרון.
- קבוצה שהפסיקה "חיבורה" - אם אחד פרץ בצחוק והפסיק לזמזם והשני לא פתח בזמזום במקומו- הפסידה. מנצחת הקבוצה שגמרה אחרונה את זמזומה.

GO FOR IT !



GOOD LUCK !

חפש אותי בסימני דרך

מטרה: העמקת הקשר בין חברי הקבוצה תוך התייחסות הדדית ושימת לב לפרטים בקבוצה.
מהלך הפעילות:

- כל משתתף מכין לעצמו חמישה פתקים. בכל פתק הוא רושם משפט תאור של מראהו החיצוני. (לא תאור מסגיר מדי) לדוגמא: "יש לי עיניים חומות", "יש לי שרוכים בנעליים", "חולצתי מורכבת משלושה צבעים" וכו'.
- על כל אחד מהפתקים רושמים סימן זיהוי אישי כלשהו בצידו הפנימי. הסימן נרשם גם בצידו החיצוני של הפתק לאחר שקופל.
- כל אחד לוקח את פתקיו וחמישה נעצים. עליו לצאת ולנעוץ את הפתקים (בתפזורת) על גזעי העצים בשטח תחום מראש.
- לאחר שלב הפיזור מתכנסים במועדון ואוספים לתוך כובע מכל חניך פתק נוסף, שעליו סימן הזיהוי האישי שלו. נערכת הגרלה וכל משתתף לוקח פתק מהכובע, ויוצא לחפש את חמשת הפתקים התואמים לסימן שבידו.
- בסיום החיפוש מתכנסים שוב במועדון ועורכים "מסדר זיהוי". על כל אחד לזהות את הדמות העומדת מאחורי הפתקים שמצא.

GO FOR IT !



GOOD LUCK !

יד ביז

מטרה: גיבוש הקבוצה.
חומרים: בריסטולים וניירות צבעוניים, מספריים, דבק וצבעים.

מהלך הפעילות:

- כל ילד מניח את ידו על הבריסטול וביד השנייה מצייר את המתאר של היד מהפרק עד האצבעות.
- מקשטים את הידיים. אפשר לכתוב שם אך לא הכרחי.
- הקבוצה מחפשת כותרת או סיסמה ברוח ה"יחד" שלהם, וכותבים אותה על בריסטול.
- מחברים את כל הידיים מסביב לכותרת שנכתבה במרכז הבריסטול.
- תולים את הבריסטול על הקיר.

GO FOR IT !



GOOD LUCK !

פאזל הכריות

מטרה: לתרום ליצירת גיבוש בין ילדי הקבוצה תוך התעניינות בכל אחד מהם.
חומרים: בריסטול גדול גזור לחלקי פאזל ריקים כמספר החניכים (יש לסמן את צידו העליון של כל חלק), בריסטול או פוליגל (משומש) שישמש כבסיס לפאזל, גזרי עיתונים, תמונות, לורדים וצבעים, מדבקות ודבק.
מהלך הפעילות:

- המדריך יחלק את חלקי הפאזל לילדים.
- כל ילד יתבקש לכתוב את שמו על החלק ולהוסיף תמונה של פרט / פרטים האהובים עליו מביתו או מהסביבה שממנה בא.
חשוב להדגיש לפני הילדים שיש לעבוד על צידו המסומן של החלק שבידיהם.
- לאחר שסיימו, יחברו את הפאזל לתמונה שלמה וידביקו על הפוליגל או הבריסטול השני. אפשר להוסיף כותרת מתאימה.
- לאחר שהתמונה מוכנה יעבור המדריך בין הילדים וכל אחד יוכל לספר מעט על המקום שממנו הוא בא.

GO FOR IT !



Good Luck !

נעים להכיר!

מטרה: הכרות בין חברי הקבוצה.
חומרים:

כדור, פתקים ובהם שאלות הכרות פשוטות שאינן עלולות להביך את
החדשים. כמו לדוג': איזה צבע / אוכל אתה אוהב וכו', בקבוק ריק.

מהלך הפעילות:

1. המדריך זורק את הכדור לאחד החניכים. החניך מכריז את שמו ומחזיר למדריך.
2. הילד המוסר אומר גם את שם היושב לימינו ולשמאלו.
3. הילדים ישבו במעגל על הרצפה. המדריך יעמוד במרכז ויסובב בקבוק ריק. הילד שמולו יעצר הבקבוק יוציא פתק שאלה ויענה עליה. אם הפתק עצר ליד ילד שכבר נשאל, יסובב אותו שוב.

GO FOR IT !



Good Luck !

סלט פירות

אביזרים: כסאות

מהלך הפעילות:

1. המדריך יבחר ארבעה שמות של פירות.
2. כל חניך יקבל שם פרי כך שמספר החניכים המייצגים כל פרי יהיה שווה פחות או יותר.
3. החניכים ישבו על כסאות במעגל.
4. המדריך יעמוד במרכז ויקרא בשם אחד הפירות, או יותר מאחד.
5. החניכים שהכריזו בשמם יתחלפו במקומות.
6. אם המדריך מכריז "סלט פירות" - יתחלפו כולם.

GO FOR IT !



Good Luck !

זרם

היעד: להעביר את זרם הזמזום עד אחרון
מהלך הפעילות:

1. שתי קבוצות עומדות זו מול זו בשתי שורות. חברי כל קבוצה אוחזים ידיים.
2. בהינתן האות, מתחיל הראשון בכל קבוצה לזמזם בפה סגור. כשתם האוויר בריאותיו או כשהוא עומד לפרוץ בצחוק, עליו ללחוץ את כף-ידו של שכנו כדי שיפתח מייד בזמזום-המשך. גם השני מוסר את הזרם הלאה בלחיצת כף-יד, וכן הלאה...
3. המטרה- להעביר את זרם הזמזום עם לאחרון בקבוצה בזמן ארוך ככל שניתן. אם פסק זרם הזמזום בקבוצה (מישהו צחק והאחר על-ידו לא המשיך מייד לזמזם, או, מישהו שכח ללחוץ כף-יד חברו והפסיק לזמזם, וכד'...) - הפסידה הקבוצה.

● אפשרות נוספת: לערוך משחק זה עם שריקות.

GO FOR IT !



Good Luck !

בלון פלוס

היעד: להרים 10 חפצים בלי ליפול ובלי להפיל...
חומרים: 5 בלונים וחפצים שונים (40)

מהלך הפעילות:

1. בוחרים 4 משתתפים, לכל אחד בלון מנופח על רצפת החדר חפצים בגדלים שונים.
2. בהינתן האות, על כל משתתף להרים מהרצפה 10 חפצים (כל אחד שונה מהאחר), בעודו מתקדם בחדר ע"י מתן טפיחות לבלון. לבלון, כמובן, אסור ליפול (ואף לא לחפצים שכבר נאספו...)
2. מנצח - הראשון שבצע את המשימה...

GO FOR IT !



Good Luck !

כותבים כתבה

חומרים: דפים וכלי כתיבה כמספר המשתתפים.

מהלך הפעילות:

1. יושבים במעגל, לכל אחד דף וכלי כתיבה.
2. כל אחד רושם משפט ראשון בכתבה סנסציונית (דמיונית), ומוסר את הדף ליושב משמאלו (במקביל- מקבל פתק מהיושב לימינו). כל אחד מוסיף משפט נוסף בכתבה, בהמשך למשפט הראשון.
3. כל אחד מקפל את השורה שנכתבה ראשונה ומעביר שמאלה. הבא בתור כותב משפט המשך למשפט הגלוי וכאשר הוא מסיים הוא מקפל את המשפט של קודמו, כך שרק המשפט שלו גלוי לעין... וכן הלאה... (כדאי לעצור את הסבב אחרי 6-8 מהלכים כדי לא ליצור שעמום).
4. המנחה אוסף את הדפים ומבקש מאחד המשתתפים להקריא את הכתבות שנכתבו בהמשכים... על כל הקבוצה לתת כותרת מתאימה לכל כתבה.

GO FOR IT !



Good Luck !

של מי הבלון?

מטרה: הכרות בין חברי הקבוצה.

חומרים: בלונים כמספר המשתתפים, טושים.

מהלך הפעילות:

1. כל משתתף מקבל בלון, מנפח וקושר אותו (לנפח בזהירות כדי שהבלון לא יתפוצץ), ע"ג הבלון ירשום כל אחד מהמשתתפים כארבע פרטים על עצמו, על-פיהם יוכלו המשתתפים לזהותו. פרטים כגון: אני גבוה, יש לי עיניים חומות, שער ארוך וחלק, נועל נעלי ספורט וכו' וכו'...
2. בהינתן האות (רצוי להשמיע מוסיקה) כולם מעיפים את הבלון אל-על. חשוב: אסור לבלונים לגעת ברצפה. כולם מוזמנים להעיף כל בלון שנקרה בדרכם למעלה.
3. בהינתן האות כל אחד יחזיק ביזו בלון, ינסה לזהות ע"פ הפרטים את בעל הבלון ויחזירו אליו. אפשר לשחק מספר פעמים.

GO FOR IT !



Good Luck !

בלון לגובה

היעד: להשאיר את הבלון באוויר כמה שיותר זמן.

חומרים: 5 בלונים

מהלך הפעילות:

1. מתחלקים ל- 4 חוליות, לכל חוליה בלון מנופח.
2. בהינתן האות, על אחד מחברי כל חוליה לזרוק את הבלון כמה שיותר גבוה. בדרכו מטה על כל חברי החולי "לדחות" את הגעתו לרצפה ע"י נשיפות בלבד.
3. נצחה החוליה שבלונה הגיע אחרון לרצפה.

GO FOR IT !



Good Luck !

שמש

מטרה: המחשת הקשר בין היחיד לבין הקבוצה.

חומרים: גליונות של 1/4 בריסטול כמס' המשתתפים, גיר לסימון, דבק במס' כוסיות לבן ריקות, צבעי גואש, טושים, מכחולים, כלים למים, עיתונים, מספריים.

מהלך הפעילות:

1. במרכז החדר מצייירים עיגול בקוטר של מטר. את שטח העיגול מחלקים לחלקים בהתאם למספר המשתתפים ע"י מתיחת קווים. כל משתתף יושב בחלק אחד של ה"שמש". (בין 2 קווים).
2. מקדישים 15 דקות לבניית קולאז' אישי בו כל משתתף מציג את עצמו על גבי הפלקט, תוספות, הערה, סימן קריא, הזדהות עם הכתוב וכדו'... בהישמע אות נוסף מעבירים את הפלקט שמאלה... וכן הלאה, עד תום הסבב. (אם מספר המשתתפים גדול אפשר להפסיק אחרי כמה פעמים...)
3. כל אחד מקבל לידי את הפלקט שלו ועליו "תוספות" שהוסיפו חבריו.