

אני והחבר'ה

מתוך: המגזין לילדים "מסע צעיר", גליון מס' 120

לפני עידן האינטרנט, המחשבים ואפילו הטלוויזיה הצבעונית, היו הילדים משחקים בחוץ עם חברים. לקראת הקיץ והקייטנה החלטנו לרענן את זיכרונכם ולהגיש לכם מבחר מהמשחקים הישנים והטובים...

דג מלוח

קבוצה של ילדים עומדים בשורה, וילד אחד שהוא "הדג המלוח", עומד בגבו אליהם וקורא: "אחת, שתיים, שלוש, דג מלוח". בזמן הזה יתר הילדים, שנמצאים במרחק של כעשרה מטרים ממנו, מתקדמים ומנסים להגיע אליו. אחרי הקריאה הוא מסתובב, וכל הילדים צריכים לקפוא על מקומם. אם הדג המלוח רואה ילד שלא הספיק לעצור וזז עוד קצת, הילד הזה חוזר לקו ההתחלה ומנסה שוב. כשרוצים לשכלל את המשחק, הדג המלוח מנסה גם להצחיק את הילדים הקפואים, ויכול לגרום להם לזוז ולהיפסל (אבל אסור לדגדג...)
מה צריך: לפחות חמישה ילדים, אבל עדיף יותר.



גומי

קחו ארבעה מטרים של גומי תפירה וקשרו את הקצוות. בחרו שני ילדים שיעמדו זה מול זה, ואת הגומי תכרכו סביב קרסוליהם כשהם מפשקים רגליים, כך שנוצר מלבן של גומי עם שתי צלעות מקבילות.
עכשיו צריך גם לקפוץ מעבר אחד של הגומי לעברו השני בכל מיני דרכים: לדרך משני צידי הגומי, לדרך עליו, לדרך באמצע, לאסוף את שתי הצלעות ולשחרר בקפיצה ועוד ועוד גרסאות. כשעולים רמה מעלים את הגומי לגובה הברכיים, אחר כך לגובה הירכיים, למותניים, לבית השחי ובסוף לצוואר. הצלחתם? יופי. עכשיו נסו לעבור מצד לצד בגלגלונים.
מה צריך: ארבעה מטרים של גומי תפירה ולפחות שלושה ילדים.

גולות

אוסף גולות זה עניין למקצוענים. זה לא חכמה לאסוף הרבה גולות פושטיות, צריך לדעת גם להבחין בין גולות יקרות (חלביות, בומבילות, פרפריות ועוד) ובין סתם גולה שלא שווה להתאמץ בשבילה.

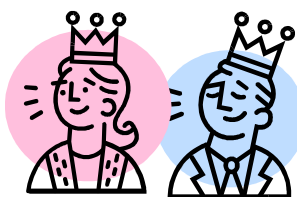
במשחק **קרוב לקיר** כל ילד זורק את הגולה שלו כך שהיא תפגע בקיר ותתגלגל בחזרה. מי שהגולה שלו נעצרה הכי קרוב לקיר הוא המנצח, והוא זוכה בכל הגולות של האחרים שנזרקו באותו התור. במשחק **לתוך הבור** צריך לקלוע את הגולה לגומה באדמה. בסוף הסיבוב, אלה שהצליחו לקלוע מתחלקים בגולות של הילדים שלא הצליחו. הצלחתם לזכות בגולות יקרות בעזרת גולה אחת פושטית? שיחקתם אותה. מה צריך: גולות ולפחות שני ילדים.



שלום אדוני המלך

ילד אחד נבחר להיות מלך, וכל האחרים יוצאים מהחדר וממציאים סיפור על מקום שהיו בו, למשל שהיו בארמון של מלך סין ולכדו שם דרקון. כשהם מוכנים, הם חוזרים לחדר ואומרים למלך: "שלום אדוני המלך" והוא עונה להם: "שלום בני היקרים, איפה הייתם ומה עשיתם?" עכשיו הם עונים לו: "היינו ב... ומציגים בפנטומימה את המקום שבו היו (במקרה שלנו, ארמון מלך סין) המלך צריך לגלות מה הם מציגים, אחרי שגילה הם אומרים: "ועשינו..." וממשיכים להציג בפנטומימה את מה שעשו שם (לכדו דרקון). מי שמצליח לגלות – הוא באמת מלך.

מה צריך: דמיון מפותח ולפחות שלושה ילדים.



שלושה מקלות

קחו שלושה מקלות והניחו אותם על הקרקע במקביל זה לזה ובמרחקים שווים. כל ילד צריך לקפוץ בין המקלות, רגל אחר רגל, בלי לגעת בהם. הקופץ האחרון נקרא המרחיק, והוא אמור לקפוץ רחוק ככל האפשר מעבר למקל השלישי. אחרי שהוא נוחת, מעבירים את המקל השלישי למקום הנחיתה שלו, ואחר כך מעבירים את המקל השני לאמצע בין הראשון לשלישי, ושוב כולם קופצים ביניהם. לא הצלחתם לעבור את המרחק? דרכתם על מקל? עפתם מהמשחק. המשיכו להתאמן ואולי תגיעו לאולימפיאדה כקופצים לרוחק. מה צריך: שלושה מקלות ולפחות שלושה ילדים.



תופסת עכברים

משחק תופסת משוכלל למתקדמים: כל ילד שהתופס מצליח לתפוס נשאר לעמוד במקומו ברגליים פשוקות. כדי להציל את מי שנתפס, הילדים שעדיין בורחים צריכים לזחול בין הרגליים של הילדים שנתפסו. ילד שעברו בין רגליו חוזר למשחק וגם יכול להציל ילדים אחרים שנתפסו. ולמה שמישהו יציל אתכם? כי בטח מתישהו גם הוא ייתפס ויצטרך שיצילו אותו.



מה צריך: חצר גדולה או מגרש וכמה שיותר ילדים.

חמור חדש

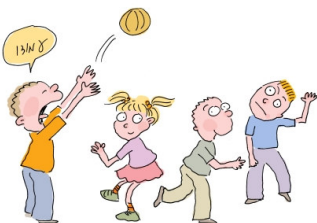


ילד אחד עומד כפוף כשכפות ידיו מונחות על ברכיו, ויתר הילדים צריכים לקפוץ מעליו: הם מניחים את כפות ידיהם על גבו וקופצים מעליו ברגליים פשוקות. אחרי שכל הילדים עברו אותו, הילד הכפוף מיישר מעט את הגב, כך שהוא נהיה גבוה יותר ושוב כולם מנסים לעבור אותו. מי שלא הצליח לקפוץ מעל החמור מחליף אותו בעמדה. אחרי שזה נהיה קל, משדרגים את המשחק: עכשיו כמה ילדים עומדים כפופים וצמודים זה לזה, והאחרים צריכים לקפוץ מעל כולם יחד. מה צריך: פראייר שיסכים להיות החמור הראשון.

גולם במעגל

כל הילדים יושבים במעגל עם ידיים מאחורי הגב, וילד אחד מקיף אותם כשבידו מטפחת. הוא צריך להניח את המטפחת מאחורי גבו של אחד הילדים כך שה"קורבן" לא ישים לב לזה עד שהמקיף ישלים סיבוב ויחזור אליו (אלה שיודעים לשחק אותה קולים יהיו טובים בזה).

אם מי ששמו מאחוריו את המטפחת היה ערני מספיק, הוא צריך לקחת אותה, לקום במהירות ולנסות לתפוס את הילד המקיף לפני שישלים את הסיבוב, הילד החולמני ייכנס למעגל ויישב כגולם. אם הוא מצליח בכל זאת לתפוס את הילד המקיף – המקיף יהיה הגולם. בזמן המשחק כולם שרים: "יש לנו גולם במעגל". מה צריך: מטפחת ולפחות עשרה ילדים.



עמודו



כל הילדים עומדים במעגל, ואחד מהם זורק כדור לגובה וקורא בשמו של ילד אחר. הילד שקראו בשמו צריך לתפוס את הכדור. ואז לזרוק אותו שוב ולקרוא בשמו של ילד אחר. אם הילד שקראו בשמו לא מצליח לתפוס את הכדור מהאוויר, הוא צריך להגיע אליו מהר ככל האפשר, וברגע שהכדור בידיה הוא צועק "עמודו". עצה שלנו: אם ראיתם שמישהו לא תפס את הכדור, תברחו ממנו הכי רחוק שתוכלו, כי ברגע שהוא צועק "עמודו", כולם חייבים לעמוד, והוא מנסה לפגוע עם הכדור באחד הילדים. פגע? הילד הנפגע יוצא המשחק, אבל אם הוא פספס או שהילד הצליח לתפוס את הכדור, הזורק הוא זה שיוצא מהמשחק. מה צריך: חצר גדולה או מגרש, כדור ולפחות חמישה ילדים (וכדאי שלא יהיו חלונות בסביבה).

קלאס

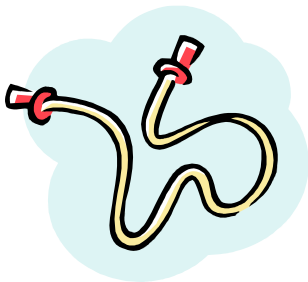
משרטטים בגיר טור של משבצות ומספרים אותן מאחת עד שבע. בכל תור צריך לבעוט אבן לאחת המשבצות (בתור הראשון בועטים למשבצת מספר 1, אחר כך ל-2, וכן הלאה), ואז לקפוץ על רגל אחת ממשבצת למשבצת ולדלג על המשבצת שבה נמצאת האבן. למשל, ילד שנמצא בתור השלישי בועט באבן למשבצת מספר 3 וקופץ על רגל אחת ל-1, ל-2 ואז ל-4. אסור בשום שלב לדרוך על הקווים של המשבצות, ומי שדורך מאבד את תורו. כשמגיעים למשבצת מספר 7 נוחתים בה בשתי הרגליים, מסתובבים בקפיצה במקום (זהירות לא לדרוך על הקווים) וחוזרים שוב על רגל אחת. בדרך חזרה עוצרים משבצת אחת לפני המשבצת שבה מונחת האבן, מרימים את האבן, מדלגים שוב על המשבצת הזאת וחוזרים להתחלה בקפיצות. מה צריך: גיר, אבן ולפחות שני ילדים.

קפיצה בשיתוף פעולה

שני שחקנים מסובבים את החבל בתיאום תוך הנעת ידיהם במעגל גדול. שאר השחקנים מנסים להיכנס לתוך התחום המוקף בחבל לפי התור, ולקפוץ בו מספר ספור של סיבובי חבל. המספר נספר בדרך כלל באמצעות שיר משחק, המושר בפי כל המשתתפים, למשל: **אני מזמינה אותך לחגוג איתי ביום הולדתי שתערך בשעה 5...;** "אחת, שתיים, שלוש, ארבע, חמש"; "אחד בזמן לפי שורה בהפסקות לראשונה לאורך כל המגילה...", "אחת שתיים ההפסקות שתיים..." וכדו'. הסיבוב והקפיצות מתוזמנות על פי ההברות המודגשות. נקודה מסוימת בשיר מהווה סמן לכניסתו של שחקן נוסף לתוך המרחב התחום בחבל. למשך פרק זמן מסוים קופצים שני שחקנים יחד, ובתום השיר הקבוע מראש, פורש השחקן הראשון (עדיין, בלי להפריע לתנועת החבל), כאשר השחקן הבא מתחיל לקפוץ לפי השיר מחדש. הראשון בטור קובע את הסדר ואת צורת הקפיצות, ההולכת ונעשית מורכבת יותר ויותר. מי שעוצר את תנועת החבל תוך כדי קפיצותיו נפסל ומחליף את אחד הילדים המסובבים את החבל. בדרך כלל הכניסה למתחם הקפיצה מתבצע מן הצד בו החבל יורד לכיוונו, ואולם מתקדמים נכנסים גם מן הצד ההפוך ומשלבים כניסות משני הצדדים.

הנחש בא

משחק זה אפשר לשחק גם באמצעות חבל פשוט. שחקן אחד עומד במרכז, אווז בקצה החבל ושאר השחקנים עומדים סביבו. השחקן מסובב את החבל בגובה נמוך מעל פני הקרקע וקורא "הנחש בא!". אם הצליף החבל ברגליו של אחד השחקנים, נפסל השחקן. בסיבוב הבא אפשר להעלות את רמת הקושי ולסובב את החבל גבוה יותר וכן הלאה. האחרון שנשאר מבלי להיפגע – מנצח.





הטלה

המשחק מצריך כדור טניס וקיר.

עומדים בטור מול הקיר במרחק כ- 2 מטרים ממנו. השחקן הראשון מטיל את הכדור אל הקיר, מניף את את רגלו ומניח לכדור לעבור תחתיה. על המשחק הבא אחריו לתפוס את הכדור ולהטילו באותו האופן. יתר המשתתפים חוזרים גם הם על אותה פעולה לפי סדר העמידה. מי שנפסל יוצא מהמשחק. מנצח – האחרון שנשאר.

שבע על הקיר

עומדים בטור מול הקיר. השחקן הראשון מטיל את הכדור אל הקיר תוך ביצוע תנועות שונות: לא כלום, לא לזוז, מחיאת כף, כפליים (מחיאת כף לפנים ואחת מאחורי הגב), יד ימין, יד שמאל, אל החזה, שילוב אצבעות, גלגול (של כפות הידיים זו סביב זו), סיבוב.

כל השלבים מלווים בדקלום: "לא כלום, לא לזוז, מחיאת כף, כפליים, שילוב אצבעות וסיבוב". נפסל באחד השלבים – לא תפס את הכדור – התור עובר למשתתף הבא. מנצח – מי שהצליח לחזור על השלבים הכי הרבה עד שנמאס לשחק...

