



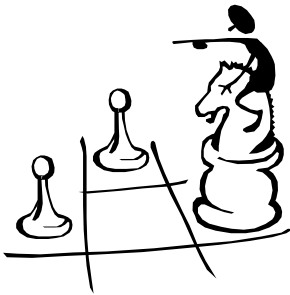
משחקים בגדול!

/ אביבה עזר

גם בימי החורף הקרים כשנשארים בתוך החדרים זה לא אומר שצריך להפסיק לשחק.

הפעילות הבאה אפשרית ומומלצת בכל מזג אוויר שיבוא עלינו לטובה. למי שמכיר ולמי שלא, בפעילות זו לקחנו 2 משחקים ותיקים ואהובים- סולמות וחבלים ואיקס מיקס (תשע בריבוע) והעצמנו אותם למימדי ענק.

מטרה: ניצול מירבי של מרחב החדר לצורך משחק ושעשוע תוך שימוש במתודה מוכרת.



1. "איקס מיקס" – תשע בריבוע

חומרים: - יריעת ניילון בגודל 1.5×2 מטר.

- לורד ארטליין עבה.

- סימול לחברי כל קבוצה - X ו-O.

הכנה: משרטטים על יריעת ניילון את הדגם המצורף להלן.

מהלך המשחק: פורשים את לוח המשחק על הרצפה. מחלקים את הקבוצה ל- 2 תת

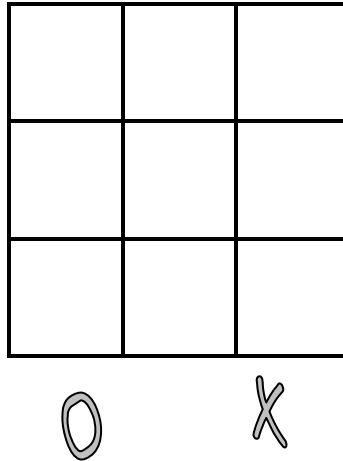
קבוצות. כל קבוצה בוחרת את הסמל X או O ומסמנת את הנציגים שלה בסמל

הנבחר כאשר כל משתתף הוא בעצם "חייל משחק" (אפשר לתלות על הצוואר או להדביק מאחורי הגב).

מטרת כל קבוצה ליצור רצף של שלוש משבצות ע"ג הלוח: במאוזן, במאונך או באלכסון. בנוסף לכך כל קבוצה תנסה לחסום את האפשרות של חברתה ליצור את הרצף.

על מנת לחסוך מריבות בין חברי הקבוצה, כל קבוצה תתפקד בינה לבין עצמה, וכל חניך ישחק בתורו. החניך שהגיע תורו לשחק "ישתלט" על המשבצת שבחר ויעמוד עליה.

יש להבהיר שההחלטה היכן לעמוד היא של החניך המשחק ולא של כל הקבוצה. משחקים את המשחק בכמה סיבובים והקבוצה שצברה יותר שלשות היא המנצחת.



2. "סולמות וחבלים"

חומרים:

- יריעת ניילון בגודל 3 X 2 מטר.
- בקבוקי קנקל גדולים מקושטים בצבעים שונים.
- טפטים צבעוניים (אפשר גם שאריות).
- לורדים ארטליין עבים.
- מדבקות.
- קוביית משחק גדולה.



הכנה: משרטטים על יריעת ניילון את הדגם המצורף להלן.

מהלך המשחק:

פורשים את לוח המשחק על הרצפה. המשתתפים בוחרים לעצמם חיילי משחק, כל אחד בצבע אחר.

כל אחד בתורו מטיל את הקובייה וצועד ע"ג הלוח לפי המספר שקיבל.

הגיע לסולם- עולה לקצהו, הגיע לחבל- יורד בהתאם.

המנצח הוא זה שמגיע ראשון לסוף המסלול. אם רוצים להוסיף חידות ומשימות במשחק יש לצייר את הסולם והחבל באותה משבצת. משתתף שהגיע למשבצת כזו מרים כרטיס שאלה ומנסה לענות. השיב נכונה- עולה בסולם, לא השיב נכונה או לא השיב בכלל- יורד בחבל.

דוגמא ללוח סולמות וחבלים:

81	82	83	84	85	86	87	88	99	100
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



2. "דומינו על המסלול"

המשחק מיועד ל: 4 - 2 משתתפים/קבוצות.

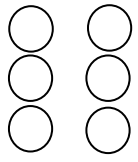
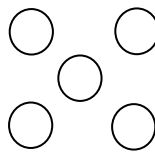
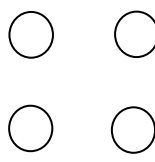
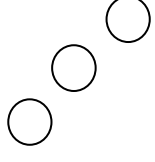
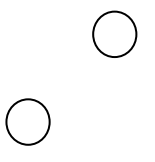

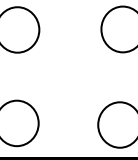
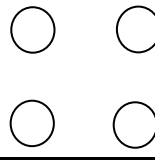
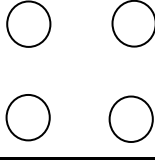
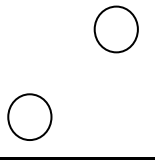
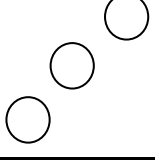
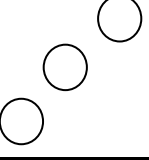
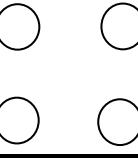
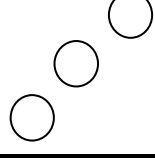
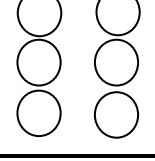
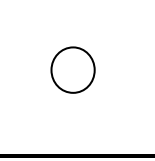
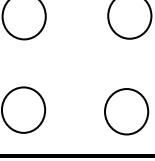

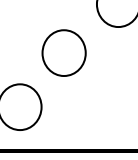
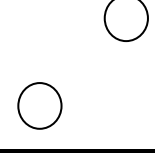
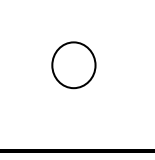
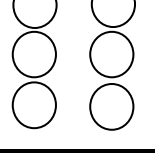
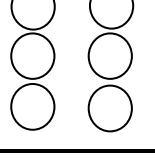
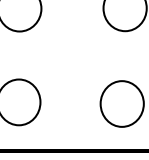
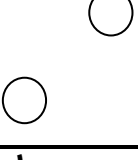
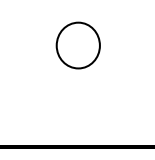
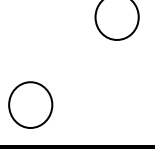
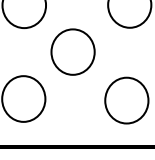
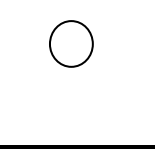
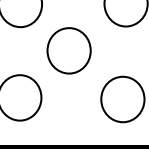
חומרים:

- לוח משחק
- 4 - 2 חיילי משחק
- קוביה

מהלך המשחק:

1. מציבים את לוח המשחק במרכז. כל משתתף נוטל חייל משחק אחד ומציב אותו על נקודת ה"התחלה".
2. עורכים הגרלה לקבוע את סדר המשתתפים.
3. כדי להתקדם עם החייל בלוח המשחק יש להטיל את הקוביה. התקדמות מתאפשרת אם הקוביה מראה מספר נקודות זהה לאלו הנמצאות על אחת מהמשבצות המקיפות את המשבצת שעליה נמצא חייל המשחק של המשתתף.
4. מנצח - מי שהצליח להגיע ראשון לנקודת ה"סוף".

דוגמא ללוח משחק:

					סוף 
					
					
					
					
התחלה 