



## איך זה אצלך?

מתנדב יוצא החוצה.

הקבוצה מחליטה על פריט שיש כמוהו לכולם (מיטה, מטריה, בגד, מכשיר סלולרי וכו')

המתנדב חוזר וממשיך לנסות לנחש על איזה פריט החליטה הקבוצה, באופן הבא:

שואל את אחד מחברי הקבוצה: "איך זה אצלך?"

החבר נותן תאור של הפריט "שלו" באופן יצירתי ומרומז.

המתנדב חוזר ופונה בכל פעם לחבר אחר, ממשיך ושואל כל אחד: "איך זה אצלך?" רמז מצטרף לרמז עד שהוא מצליח לנחש מהו הפריט.



ג'וינט ישראל אשלים  
יחד בעשייה חברתית למען ילדים, נוער וצעירים במצבי סיכון



הלב פתוח לרווחה  
משרד העבודה הרווחה  
והשירותים החברתיים



## משחקים בשלוף

משחקים קצרים, משעשעים ואהובים



## אל תענו נכון

יושבים במעגל, המנחה פונה כל פעם למשתתף אחר ושואל אותו שאלה, למשתתף אסור לענות תשובה נכונה או תשובה שמתאימה לשאלה. ענה תשובה נכונה - נפסל, ענה תשובה שמתאימה לשאלה אך לא נכונה - עדיין נפסל. לדוגמא: מה מספר הנעליים שלך? - אתמול אכלתי שוקולד. המנחה שואל את השאלות יותר ויותר מהר.

### דוגמאות לשאלות:

- איך קוראים לחבר הכי טוב שלך?
- איזה בגד אף פעם לא תלבש?
- כמה קוביות שוקולד אתה יכול לאכול בבת אחת?



## היפ הופ

**ציוד:** כסאות כמספר המשתתפים

**מהלך המשחק:** מסתדרים במעגל. כל משתתף עומד מאחורי הכסא שלו.

מבקשים מהמשתתפים לאחוז כל אחד במשענת הכסא ולהטות אותו כלפי פנים, כך שיעמוד על רגליו הקדמיות. כעת אפשר להתחיל לשחק...

כשמנחה המשחק אומר: "היפ" - על כל אחד מהמשתתפים לתפוס את הכסא שממיניו.

"הופ" - על כל אחד מהמשתתפים לתפוס את הכסא משמאלו.

"היפ-הופ" - כל אחד מהמשתתפים מסתובב במקום.

הכלל הוא לבצע את הוראות המנחה מבלי להפיל את הכסאות!!!

כסא שנופל - נפסל ויוצא עם בעליו מהמשחק. ברגע שמגיעים ל-6 משתתפים רצוי לעבור למשחק הכסאות. מנצח - האחרון שנשאר.



## היכרות על לוח מחיק

**ציוד:** לוח מחיק וטוש

**מהלך המשחק:** יושבים במעגל, בידי כל משתתף לוח מחיק וטוש.

המנחה שואל שאלת היכרות והמשתתפים כותבים את תשובותיהם על הלוח. בנתינת סימן מהמנחה כולם מרימים את הלוחות בבת אחת וחושפים את תשובותיהם. לאחר סבב של מספר שאלות המנחה בוחן את זכרון המשתתפים באמצעות שאלות חוזרות על שאלות שנשאלו.

לדוגמא: "מה שם הישוב בו גרה שלומית?", "מה מידת הנעליים של גבי?" וכדו'. אפשר להקשות ולשאל: "מי מהמשתתפים גר הכי רחוק?" או "מי הכי צפוני/דרומי?" או: "איזה מספר תקבלו אם תחסירו את הגיל של גבי מהגיל של שלומית?"



## כספת המספרים

**ציוד:** 30 פתקים ממוספרים מ-1 עד 30

**מהלך המשחק:** עומדים במעגל. במרכז המעגל מפזרים את הפתקים הממוספרים.

**מטרת המשחק:** לדרוך על גבי הפתקים לפי סדר מ-1 עד 30 תוך הקפדה על החוקים הבאים:

- אין לדבר במהלך המשחק.
- בכל תור רק משתתף אחד יכול לדרוך על פתק.
- אסור למשתתף לדרוך אחרי זה שמיימנו או משמאלו.
- כל טעות או אי שמירה על אחד החוקים מחייב להתחיל את המשחק מהתחלה.



## היכן הוצפן אגוז המלך?

**ציוד:** 10 קופסאות אטומות (לדוגמא: בתי נרות נשמה מצופים בטפט צבעוני),

9 אגוזים רגילים, 5 אגוזי מלך מרוססים בספריי בצבע זהב

**מהלך המשחק:** מטמינים את כל האגוזים בקופסאות, הופכים ומערבבים.

ראשון המשתתפים מנחש היכן טמון "אגוז המלך" ומרים את הקופסה. ניחש נכונה - זוכה באגוז, מטמין אגוז חדש במקומו ומערבב את הקופסאות להמשך המשחק.

לא ניחש נכונה - ממשיכים במשחק עם המשתתף הבא.



## זכרון שירים אנושי

בחרים שני מתנדבים שייצאו החוצה. שאר חברי הקבוצה מתחלקים לזוגות. כל זוג בוחר שתי שורות משיר - לכל משתתף שורה. הזוגות מתערבבים ומתיישבים במעגל. קוראים לשני המתנדבים. המשימה שמוטלת עליהם היא להתחרות אחד בשני ולנסות למצוא כמה שיותר זוגות. המתנדב הראשון מצביע על שני משתתפים ומבקש מהם לשיר את השורות מהשיר שבחרו.

אם צדק והם הזוג המתאים - זוכה בנקודה והזוג עובר לשבת מאחוריו. אם טעה - התור עובר למתנדב השני.



## קרא שש

**ציוד:** עפרון

**מהלך המשחק:** הקבוצה יושבת במעגל ובמרכז עומד אחד המשתתפים כשעיניו עצומות. בינתיים שאר המשתתפים מעבירים ביניהם עפרון. המשתתף שבמרכז מכריז על אות מה"אלף בית" ופוקח את עיניו. המשתתף ש"נתפס" עם העפרון ביד צריך להגיד שישה דברים שמתחילים באות שנאמרה. רצוי להחליט מראש על נושא: תכונות אופי, מקומות בארץ וכו'.



## המטבע

**ציוד:** שני מטבעות

**מטרת המשחק:** לגלות אצל מי המטבע.

**מהלך המשחק:** מתחלקים לשתי קבוצות שיושבות זו מול זו.

אחת הקבוצות מעבירה את המטבע מיד ליד.

כשהמנחה מכריז "עצור" - המשתתפים מושיטים את ידיהם קדימה וקוראים בקול רם: **ה-מ-ט-ב-ע.**

הקבוצה השניה צריכה לנחש איפה נמצא המטבע בשלושה נסיונות.

מנצחת הקבוצה המגלה מספר פעמים רב יותר אצל מי נמצא המטבע.



## מיקס מספרים

### משחק מהיר!

כל משתתף מקבל מספר. כל מי שקוראים במספר שלו חייב לקרוא למספר אחר. למשל: שלוש קורא לארבע, ארבע קורא לשמונה.

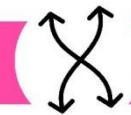
**כללי המשחק:**

- יש לקרוא למספר אחר מזה שקראו לך.

- אסור לקרוא למספר שקראת לו והוא החזיר לך!

- מי שמתבלבל או עונה לאט - נפסל והמספר שלו יוצא גם כן.

- מי שקורא למספר פסול - נפסל גם כן.



## פלונטר במעגל

הקבוצה עומדת במעגל וכל חניך נותן ידיים לשני חברי קבוצה, ללא סדר, כך שנוצר תסבוך ידיים.

על חברי הקבוצה לשחרר את עצמם ולהגיע למעגל בלי לעזוב ידיים.



## זרם

**מטרת המשחק:** להעביר זרם בלי "להתחשמל"

**מהלך המשחק:** הקבוצה יושבת כשכולם מחזיקים ידיים. אחד המשתתפים מתחיל

להעביר זרם לשני הצדדים ע"י לחיצת יד.

נפסל מי שקיבל זרם משני הצדדים ו"התחשמל".



## הרוח נושבת

**ציוד:** כסאות כמספר המשתתפים פחות אחד  
**מהלך המשחק:** יושבים במעגל. המנחה עומד במרכז וקורא: "הרוח נושבת לכיוון כל מי ש..." לדוגמא: "כל מי שאוהב שוקולד".  
 כל המשתתפים שעונים על ההיגד "אוהב שוקולד" קמים ומתחלפים במקומותיהם. המנחה מנסה לתפוס את אחד מהמקומות שהתפנו עוד לפני שכולם התיישבו. אם הצליח ותפס מקום - משתתף אחר, שנשאר אחרון ללא כסא לשבת, מנחה את הסבב הבא.  
 לא הצליח - ימשיך וינחה עד שיתפוס מקום לשבת.



## החבילה הגיעה

המשתתפים עומדים במעגל וכל אחד מהם מקבל מספר.  
 במרכז המעגל עומד משתתף העוצם את עיניו ומכריז בכל פעם על שני מספרים שצריכים להתחלף במקומותיהם ועל דרך ההחלפה שלהם:  
**חבילה - בזחילה**  
**מכתב - בהליכה**  
**מברק - בריצה**  
 על העומד במרכז לתפוס אחד מהם. מי שייתפס יחליף את העומד במרכז המעגל.



## מה בתמונה?

**ציוד:** טלפונים ניידים של חברי הקבוצה  
**מהלך המשחק:** יושבים במעגל. מבקשים מהמשתתפים להוציא את הפלאפונים, לגלול את התמונות שבגלריה ולבחור מתוכן תמונה אחת.  
 עורכים סבב בו כל אחד בתורו מראה לשאר המשתתפים את התמונה ומספר היכן צולמה, באיזו סיטואציה או כל פרט אחר מעניין, מרגש או משמעותי שהתמונה מזכירה לו.



## מצא את ההבדלים

מתחלקים לשתי קבוצות שנעמדות בשורה זו מול זו. המשתתפים מביטים היטב בחברי הקבוצה הנגדית במשך דקה, ומנסים לזכור כמה שיותר פרטים הקשורים להופעתם. בתום דקה מתבקשת קבוצה אחת להסתובב ולעמוד עם הגב. חברי הקבוצה שנותרה במקומה משנים פרט כלשהו בהופעתם. לדוגמא: מפשילים שרוולים, מורידים תכשיט, מעבירים שעון מיד אחת לשניה וכדו'. בנוסף מחליפים המשתתפים את מקומותיהם בשורה.  
 הקבוצה העומדת עם הגב תסתובב חזרה וחבריה ינסו לזהות אילו פריטים שונו בקבוצה שממול.  
 בסבב השני למשחק, יתחלפו הקבוצות.



## העיר שלי

**מטרת המשחק:** להרכיב שמות של ערים בארץ

**מהלך המשחק:** יושבים במעגל. אחד המשתתפים חושב על עיר בארץ ואומר בקול רם את האות הראשונה שלה. הבא אחריו צריך להגיד את האות השניה (הוא כמובן יכול לחשוב על עיר אחרת - וזה בסדר כל עוד קיימת עיר כזו) וכן הלאה. כאשר נגמרת עיר יש להתחיל, לפי הסבב, עיר חדשה מבלי לומר בקול שהתחלנו עיר חדשה. אם לא יודעים אפשר להמציא או לשאול את האחרון: למה התכוונת? מי שטעה יוצא מהמשחק.



## משחק קורע

עומדים במעגל. במרכז עומד אחד המשתתפים ובידו דף נייר בגודל A3. הוא קורא בשמו של אחד העומדים במעגל ומעיף את הנייר באוויר. מי שקראו בשמו צריך לתפוס את הנייר לפני שיגיע לרצפה. תפס - קורא בשמו של משתתף אחר, מעיף גם הוא את הנייר והמשחק ממשיך. לא תפס - קורעים את הנייר לשניים וממשיכים לשחק רק עם המחצית. כך ממשיכים עד שנגמר הדף ואי אפשר לשחק.



## הרוצח

**מטרת המשחק:** לגלות את הרוצח

**מהלך המשחק:** יושבים במעגל עם הראש מושפל והעיניים עצומות. המנחה עובר בין המשתתפים וטופח לכולם פעם אחת על הגב, מלבד מלמשתתף אחד שנבחר כ"רוצח" ולו הוא טופח פעמיים. המנחה מבקש מכולם להרים ראשים. הרוצח פועל ע"י קריצות ועליו לעשות זאת במסווה. מי שהרוצח קרץ לו מכריז "נרצחתי" (לא מגלה על ידי מי) ונופל אחורה. ברגע שמתתף שלא "נרצח" חושב שהוא יודע מי הרוצח, הוא לוחש זאת למנחה. אם טעה - נחשב כאילו נרצח ויוצא מהמשחק. אם צדק - התגלה הרוצח והמשחק הסתיים.



## אני בא למסיבה ומביא איתי...

יושבים במעגל. אחד המשתתפים מחליט על חוקיות מסויימת הבאה לידי ביטוי במילים שבוחר ומכריז: "אני בא למסיבה ומביא איתי..." שאר המשתתפים מנסים לנחש מהי החוקיות על ידי הכרזה על משפט שמתחיל ב"גם אני בא למסיבה ומביא איתי..." ונענים בתשובה: "אתה בא/לא בא למסיבה." **דוגמא לחוקיות:** כל דבר שמתחיל באות ל, כל מה שקשור לאוכל, כל דבר עגול וכדו...



## מה פירוש

בוחרים שלושה מתנדבים ומבקשים מהם לצאת החוצה. שאר חברי הקבוצה בוחרים מילה קשה שמשמעותה אינה מוכרת, ומחליטים על פירושים שקריים למילה. כשיכנס המתנדב הוא יצטרך לגלות מה פירוש המילה שהוצגה בפניו על פי הפירושים שיציגו לו כל חברי הקבוצה. בפועל, רק אחד מחברי הקבוצה יאמר את הפירוש הנכון ושאר החברים יציגו פירושים שקריים וינסו לבלבל אותו ככל האפשר.



## בזזזז בשורה

מתחלקים לשתי קבוצות. הקבוצות עומדות בשורה אחת מול השניה. הראשון בכל קבוצה מתחיל להשמיע "בזזזזזזז" עד שנגמר לו האוויר. כשהוא מפסיק השני ממשיך וכך הלאה. הקבוצה שמסיימת ראשונה מפסידה.



## לספור עד 10

**מטרת המשחק:** לספור עד 10 בלי לחזור על אותו מספר  
**מהלך המשחק:** המשתתפים עומדים במעגל וכל אחד זורק מספר בלי תכנון או תיאום מראש. אם שני משתתפים או יותר אומרים את אותו מספר יחד - יש להתחיל מהתחלה.



## חולה - גוסס - מת

**ציוד:** כדור

**מטרת המשחק:** להישאר אחרון שלא נפסל במסירות.

**מהלך המשחק:** המשתתפים עומדים במעגל ומתמסרים עם הכדור.

מי שנפסל (לא תפס את הכדור) בפעם הראשונה נחשב "חולה" ועומד על רגל אחת.

מי שנפסל בפעם השנייה נחשב "גוסס" ועומד על הברכיים.

מי שנפסל בפעם השלישית נחשב ל"מת" ויוצא מן המשחק.



## רגליים עיניים

**מטרת המשחק:** לא ליצור קשר עין!

**מהלך המשחק:** המשתתפים עומדים במעגל ומסתכלים מטה לכיוון הרגליים.

כשהמנחה קורא "עיניים" עליהם להרים את עיניהם למעלה לכיוון העיניים - מי שיוצר קשר עין נפסל ויוצא מהמשחק.

כשהמנחה קורא "רגליים" כולם מורידים את המבטים בחזרה לרצפה וכך הלאה.

מנצח מי שהצליח לא ליצור קשר עין.



## כדורגל סיני

**ציוד:** כדור

**מטרת המשחק:** אסור לתת לכדור להיכנס אל בין הרגליים.

**מהלך המשחק:** המשתתפים עומדים צמודים לזה לזה ברגליים מפוסקות. מניחים את הכדור במעגל. על המשתתפים לחבוט בכדור בעזרת הידיים במטרה להבקיע אותו אל בין רגלי אחד המשתתפים.

**כללי המשחק:**

- אסור להבקיע למי שעומד צמוד אליך.

- מי שנכנס כדור אל בין רגליו מסתובב עם הפנים החוצה ומגן על עצמו כשהוא הפוך.

- במידה ושוב נכנס כדור אל בין רגליו הוא יכול להגן באמצעות הידיים, ואם שוב נכנס

הכדור אל בין רגליו - יוצא מהמשחק.



## החפץ שלי

יושבים במעגל. כל משתתף בתורו מניח חפץ כלשהו במרכז ומספר עליו מספר פרטים. לאחר שכולם סיימו, כל אחד לוקח אליו חפץ שאינו שלו ומנסה לפדות את החפץ שלו מידי המשתתף שלקח אותו.

**פדיון החפצים מתבצע בשתי דרכים:**

1. באמצעות חזרה על אחד הפרטים שסיפר בעל החפץ על החפץ שהניח.
2. באמצעות ביצוע משימה (לדוגמה ללכת בעיניים עצומות על קו ישר, להמציא שימוש מקורי לחפץ, לקלוע מטבע לסל וכדו')

המשחק מסתיים כשכל החפצים נפדו וחזרו אל בעליהם.



## דפיקה מהירה

**מטרת המשחק:** להעביר בסבב דפיקת יד על הרצפה בלי להתבלבל

**מהלך המשחק:** המשתתפים יושבים במעגל על ברכיהם כאשר ידיהם פרושות קדימה בפיסוק ומוצלבות עם ידי השכנים.

אחד המשתתפים מתחיל לדפוק עם אחת מידי על הרצפה. כעת הדפיקות יעברו בסבב, יד יד, לפי הסדר, ימינה.



## צמדי מילים

כל משתתף כותב על פתק צמד מילים כרצונו: שחור-לבן, כפתור ופרח, בית ספר, עופרת יצוקה וכיוב'. את כל הפתקים מכניסים לסלסלה או לכובע ומניחים במרכז החדר. מתחלקים לזוגות, אחד בתפקיד המציג והשני בתפקיד המנחש. המציג מכל זוג בתורו שולף פתק מהסלסלה ומנסה בזמן קצוב להעביר את צמד המילים לבן זוגו. הצליח - משאיר אצלו את הפתק והתור עובר הלאה.

לא הצליח - מחזיר את הפתק לסלסלה והתור עובר הלאה.

מנצח - הזוג שבידיו הכי הרבה פתקים.

בקבוצות של ילדים צעירים אפשר לכתוב שמות של בעלי חיים, בעלי מקצוע וכדו' ואפשר גם להכין פתקים מראש.



## השיר שלנו

**מטרת המשחק:** לזהות את השיר

**מהלך המשחק:** אחד המשתתפים יוצא החוצה. הקבוצה יושבת במעגל ובוחרת שיר. כל אחד מחברי הקבוצה מקבל מילה ממילות השיר לפי סדר המילים המופיעות בשיר ובהתאם לסדר הישיבה לפי כיוון השעון. המשתתף שיצא צריך לנחש איזה שיר בחרה הקבוצה באמצעות הפניית שאלות למשתתפים לפי סדר ישיבתם.

כל משתתף צריך לענות על השאלה שנשאל ולשבץ בתשובה את המילה שקיבל מהשיר. **למשל:** "השפן הקטן שכח לסגור הדלת" - המשתתף הראשון צריך להכניס בתשובה את המילה "שפן" והשני צריך להכניס בתשובה את המילה "קטן" וכך הלאה....



## עצור סיסמא

**ציוד:** דפי ממו וכלי כתיבה

**מהלך המשחק:** מתחלקים לקבוצות בנות 4-5 משתתפים. כל משתתף בקבוצה רושם את שמו על פתקי הממו - אות אחת על כל פתק.

מטרת כל קבוצה היא לחבר סיסמא בעזרת האותיות של שמות כל חבריה.



## מלך התנועות

**מטרת המשחק:** לזהות את המשתתף שהוא מקור התנועות של כל הקבוצה

**מהלך המשחק:** מוציאים מתנדב החוצה. הקבוצה בוחרת את "מלך התנועות".

ה"מלך" ממציא תנועות וכל הקבוצה מבצעת אותן.

מחזירים את המתנדב ועליו לזהות מיהו "מלך התנועות".



## מלפפון מאחורי הגב

**ציוד:** מלפפון

**מטרת המשחק:** לגלות היכן המלפפון לפני שיגמר

**מהלך המשחק:** עומדים במעגל ובמרכז עומד אחד המשתתפים.

אחד מהמשתתפים מחזיק מאחורי גבו מלפפון. המשתתפים צריכים להעביר את

המלפפון מאחורי גבם ולנגוס במלפפון מבלי שיתגלו.

המשתתף שבמרכז צריך לגלות היכן המלפפון. אם צדק - נכנס למעגל והמשתתף

שנתפס מחליף אותו.



## ללכת על ביצים

בוחרים 4-5 מתנדבים. פורסים שטיח או מחצלת ומניחים מספר ביצים במרחקים

זו מזו. כעת, מכסים את עיני המשתתפים ומבקשים מהם ללכת על השטיח מבלי

לדרוך על הביצים.

לפני שהמתנדבים מבצעים את המשימה אוספים את הביצים מהשטיח מבלי שהם

ירגישו. קהל הצופים צריך לשתף פעולה עם התרמית.

המתנדבים עוברים במסלול מאוד בזירות כדי לא לדרוך על הביצים שאינן קימות...





## טלפון מתוקן

**מטרת המשחק:** ליצור סיפור משעשע

**מהלך המשחק:** יושבים במעגל. אחד המשתתפים לוחש לזה שיושב לידו מילה ומורה לו להעביר לבא אחריו מילה חדשה המתקשרת למילה שלו. כך כל משתתף מוסיף מילה עד שמגיעים למשתתף האחרון. בסוף הסבב אומר כל אחד בקול רם את המילה שנאמרה לו ומתקבל סיפור!



## "נחש מי" אנושי

מוציאים מתנדב החוצה. בוחרים (מהנותרים) משתתף אחד בידיעת כולם. מכניסים את המתנדב ומבקשים מכולם לעמוד. עליו לנחש מיהו המשתתף הנבחר בנוסח המשחק "נחש מי": כל שאלה שישאל תצמצם את האפשרויות. לדוגמא: המתנדב ישאל: "האם זה בן?" אם כן - כל הבנות ישבו, אם לא - כל הבנים ישבו. "האם יש לה שיער ארוך?" אם לא - כל בעלות השיער הארוך ישבו. שואלים כל שאלה שרוצים כמו על משקפיים, עגילים וכו'... עד שישאר המשתתף שנבחר.



## מעריצים

**ציוד:** מטבעות כסף, מטבע כלשהו לכל משתתף

**מטרת המשחק:** להיות מלך הקבוצה

**מהלך המשחק:** המשתתפים מסתובבים בחדר ומשחקים אחד עם השני "עץ או פלי". בכל סיבוב, המפסיד - הופך להיות מעריץ של המנצח. ההערכה מתבטאת בכך שהוא הולך אחריו ועושה לו מורל: "א המלך"... כשמשתתף עם עדת מעריצים מפסיד - הוא וכל המעריצים הופכים למעריצי המנצח, הולכים אחריו ועושים לו מורל. לבסוף נפגש הזוג האחרון שמאחורי כל אחד מהם עדת מעריצים והמנצח מבין השניים - הופך למלך הקבוצה וכל הקבוצה עושה לו מורל.



## מי בקופסא?

**ציוד:** קופסת נעליים, מראה ודבק. נייר עטיפה וקישוטים

**מהלך המשחק:** עוטפים קופסת נעליים עם מכסה בעטיפה מסקרנת. מדביקים בתוך הקופסא מראה ופותחים "חלון הצצה" במכסה של הקופסא. החלון צריך לאפשר לראות את השתקפות פניו של המציץ...

מספרים למשתתפים שבתוך הקופסא מסתתרת דמות שכולם מכירים בדרך זו או אחרת ומבקשים מהם, כל אחד בתורו, להציץ דרך החלון ולומר פרט אחד או שניים על הדמות. הקופסא עוברת מיד ליד והמשתתפים ה"המומים" מגלים את עצמם בתוך הקופסא... יש כאלה שצוחקים, יש כאלה שמרוב מבוכה לא מצליחים לומר על עצמם כלום ותמיד יש גם כאלה ש"זורמים". הבעיה היחידה היא ש... בפעם הבאה שמישהו ינסה לעבוד עליהם זה כבר לא ילך.



## פיו פיו

**מטרת המשחק:** להישאר האחרון במעגל

**מהלך המשחק:** במשחק 3 מצבים - טעינה: שליפת שני האגודלים אל מאחורי הכתפיים, לטעינת הנשק. הגנה: הצלבת הידיים על החזה לשם הגנה. ירייה: הושטת האקדח (האצבע השלופה) קדימה לעבר אחד המשתתפים. למשחק קצב של שתי טפיחות על הברכיים ובחירה של אחד המצבים. אין לירות בלי לבצע קודם טעינה. אין לבחור בהגנה יותר מפעמיים רצופות. אם משתתף נורה בלי שהיה מוגן - הוא פסול ויוצא מהמשחק. כאשר נותרים שני משתתפים - הם עושים קרב יריות בסגנון המערב הפרוע: הם פוסעים גב אל גב 10 צעדים, מסתובבים ויורים אחד בשני תוך אמירת "פיו פיו". זה שמצליח להגיד "פיו פיו" במשך הזמן הארוך ביותר, בלי לשאוף אוויר או להפסיק - הוא המנצח במשחק.



## עץ על צלחת

**ציוד:** צלחות נייר וטושים

**מהלך המשחק:** עומדים במעגל. לאורך כל המשחק המשתתפים מחזיקים בידם האחת את הצלחת מעל ראשם ובידם השניה את הטוש. המנחה מתאר בשלבים מה לצייר על הצלחת. בשלב הראשון מבקשים מההמשתתפים לצייר את הקרקע, האדמה שעליה צומח העץ... ממשיכים ומציירים את הגזע, הענפים, העלים על הענפים, פירות על העץ, על הקרקע, אפשר להוסיף שמש זורחת בצד ימין של הצלחת. וכל זה כשהצלחת עדיין מונחת על הראש. בתום היצירה, מורידים את הצלחות ובוחנים את הציור שהתקבל: מי הצליח לצייר את העץ בדיוק על גבי הקרקע, מי הצליח לצייר את העלים מחוברים לענפים וכו'...