



## זמן משחק

### ערכת משחקים לפתיחת שנה

המשחק עונה על כל המרכיבים שהיינו רוצים למצוא בכל פעילות טובה: חוויה כייפית שמזמינה תקשורת בין המשתתפים, עבודת צוות, תושייה, הקשבה, עמידה בכללים, הזדמנות לבטא יכולת, כשרון ויצירת אווירה חיובית. אוסף משחקים מגוון, הוא תשובה למשאלות ליבו של כל מדריך בפתיחת השנה ודרך נהדרת להתחיל ולבנות את ה"גיבוש" הקבוצתי המיוחל ולכל שעת כושר.

"טיפים" להדרכת משחק:

- יש להכיר היטב את המשחק: חוקיו, מהלכו ונקודות התורפה שבו.
- בבחירת המשחק יש להתחשב במספר המשתתפים, גילם ויכולותיהם.
- יש להקפיד על התנאים בהם נפעל: המרחב הקיים ורמת הבטיחות.
- משחק פשוט שכלליו מובנים עדיף על משחק מתוחכם.
- משחק המפעיל את כולם, קודם למשחק הדורש מומחיות ומבליט יחידים.
- כדאי לאמץ אוסף מגוון של משחקים המאפשר ביטוי לכישורים שונים.
- חידוש המלאי אמנם מעורר עניין אך כדאי לזכור כי ילדים אוהבים לחזור על אותם משחקים.
- תמיד כדאי ועדיף לסיים עם "טעם של עוד".

## ידע בראש

חומרים:



- רשימת נושאים
- שעון חול או סטופר
- לוח רישום (בריסטול, לוח מחיק)
- טושים לכתובה על הלוח
- פתקים וכלי כתיבה

המשחק:

מחלקים את הקבוצה לצוותים שמתחרים זה בזה. כל קבוצה בתורה מקבלת נושא ומתבקשת לומר כמה שיותר מילים הקשורות לנושא תוך זמן קצוב (ניתן לקצוב בעזרת סטופר או שעון חול).

- הניקוד יינתן כמספר המילים הנכונות שהקבוצה "זרקה". לאחר מספר סבבים ניתן לבקש מהמשתתפים לכתוב נושאים נוספים על גבי פתקים.
- מומלץ למנות משהו שירשום במהירות על גבי הלוח את כל המילים ש"זורקת" הקבוצה.

רשימת נושאים לדוגמא:

- מאכלים העשויים מעגבניות
- שחקני כדורגל
- ישובים ליד חוף הים
- שמות של פרחים
- שמות של טלנובלות
- חפצים העשויים מעץ
- חגי ישראל
- משקאות
- להקות זמר
- פריטי לבוש
- חפצים שמשמשים אותנו בחורף
- פירות קיץ
- בע"ח זוחלים
- בע"ח טורפים
- צבעים
- חומרים שמשמשים לאפיית עוגות ועוד...



משחקים נוספים מתוך: "לא משחק ילדים" / בינה שבלר

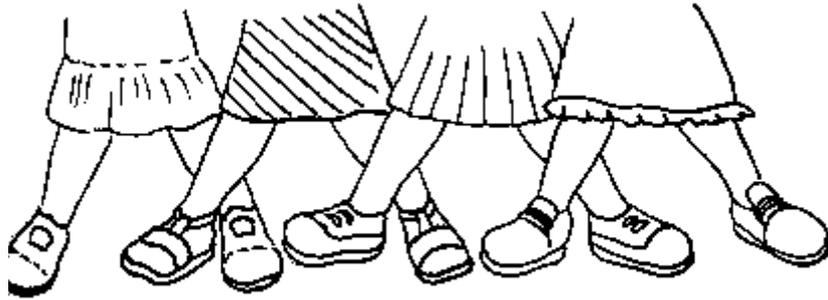
## חילתה חלופה

- דפים כמספר המילים 3X
- טוש כהה עבה

חושבים מראש על מילים בעלות 3 הברות. כותבים כל הברה במרכז דף (A4) בלי לערבב בין המילים. מחלקים את הקבוצה לשלוש קבוצות מתחרות ובוחרים מכל קבוצה נציג. מראים לכל קבוצה הברה ובהינתן האות כל הקבוצות ביחד צועקות בקול רם את ההברה שלהם. על הנציגים לנסות לפענח את המילה. מומלץ לבחור לכל מילה 3 נציגים אחרים. מילים לדוגמא: ברחשים, משאלה, הפתעה, פנימייה, התחלה, מסעדה, ארוחה, התעמלות.

## שילוב רגלים

עומדים במעגל. כל משתתף מעמיד את רגליו בין רגלי המשתתפים שלצידיו: רגל ימין בשילוב לרגל שמאל של המשתתף שלימינו, ורגל שמאל בשילוב לרגל ימין של המשתתף שלשמאלו. הראשון מתופף ברגלו ואחריו מתופפים האחרים לפי סדר הרגלים ולא לפי סדר העומדים. כשאחד המשתתפים מפספס מתחילים מהתחלה. אפשרות נוספת: מי שמתבלבל מקבל נקודה שלילית או נותן ערבון ופודה אותו תמורת משימה. מנצח – האחרון שלא התבלבל.



## חוט ליפול

יושבים במעגל. המנחה מחזיק מוט העומד במרכז החדר על הרצפה, קורא בשם אחד המשתתפים ומיד עוזב את המוט. משתתף שקראו בשמו רץ לתפוס את המוט לפני שיפול לרצפה.

## הפועל הציוור

המשתתפים יושבים בשתי קבוצות בחדר שמוכר לכלם. בוחרים נציג מכל קבוצה וקושרים את עיניו. כעת המדריך מצווה על הנציגות לבצע פעילות מסוימת במהירות האפשרית. לדוגמא: הדלקת אור, העברת השעון המעורר אל השולחן, לקיחת מפתח הנמצא על השולחן והכנסתו לחור המפתח של דלת הארון.

## הרוצח

מסדרים את הכסאות במעגל. על כל כסא מתיישב משתתף וכסא אחד נשאר פנוי. שאר המשתתפים נעמדים מאחורי הכסאות (כולל הכסא הפנוי) ומשמישים כ"שומרים". העומדים מאחורי הכסאות משלבים ידיהם מאחור. העומד אחר הכסא הפנוי קורץ לאחד היושבים. היושב מנסה לעזוב את מקומו ולעבור לכסא הפנוי. אם הצליח ה"שומר" לתפוסו מבלי לזוז ממקומו (רק בעזרת הידיים) הוא חוזר לשבת על הכסא. ואם הצליח היושב לחמוק, הופך ה"שומר" למשחק שמאחורי הכסא הפנוי ומנסה למשוך משתתף אחר ע"י קריצה.

# הלבנים

## משחק חימום

כל המשתתפים משמשים "זבנים" בחנות גדולה. הם מחולקים לשתי קבוצות המתחרות ביניהן בזריזות השירות ללקוח. הלקוח - הוא מנחה המשחק, אשר מודיע: אני מבקש לקנות... פריט מסוים, למשל: "משהו עגול ואדום".

הזבנים משתי הקבוצות רצים לחפש את הפריט המבוקש במהירות האפשרית. הקבוצה אשר תספק את המצרך המבוקש ראשונה - תזוכה בנקודה.

מנצחת - הקבוצה שצברה את מירב הנקודות.

## מבחר הצעות לפריטים:

משהו עגול אדום

חפץ משולש

מפתח

מברשת שיניים

משהו מצמר

פרי

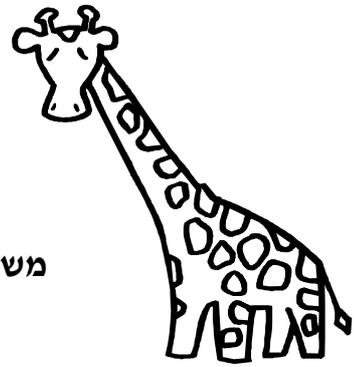
משהו בצבע טורקיז

גרם מצמר

שפתון

משהו שקוף וכו'





## הפיל והאייל

משחק תנועות שמחייב זריזות תגובה

הקבוצה עומדת במעגל, המנחה במרכז, מלמד את המשתתפים את התנועות וחוקי המשחק:

כשהמנחה מצביע על אחד המשתתפים ומכריז "פיל", המשתתף מרים ידו לפניו כמו חדק ושני העומדים לצידו פונים אליו ויוצרים בעזרת שתי ידיהם צורת אוזני פיל גדולות.

כשהמנחה יצביע ויכריז "ג'ירפה" המשתתף שעליו הצביע, ירים את שתי ידיו למעלה בצמוד לראש כגיירף בעל צוואר ארוך ושני העומדים לצידו, יציבו כל אחד, יד בסמוך לראשו עם שתי אצבעות פשוטות לצורת V כאזני גיירף.

כשהמנחה יצביע ויכריז "קנגורו", המשתתף שעליו הצביע, יקפוץ קפיצות קטנות במקום כששני העומדים לצידו יצמידו אליו - כל אחד את ידו, מקופלת כרגליו הקדמיות של הקנגורו, ויקפצו עימו.

מי משלושת המשתתפים שהתבלבל, נכנס למרכז המעגל ומנחה את המשחק עד שיחליף אותו הבא בתור שהתבלבל בתנועותיו.

