

## שם הפעילות: משחקי דרך בטיוול

כותב/ת: אפרת קרינסקי (עריכה)

### 1. שם המשחק: רוצח בדרכים.

**מטרה:** לרצוח את כולם, אבל שלא ירצחו אותך...

**מהלך המשחק:** מחלקים לכל חניך פתק עם שם של חניך בקבוצה. כ"א צריך "לרצוח" את זה שהוא קיבל. איך רוצחים? אומרים לזה שקיבלת "נרצחת" בשקט, בלי שאף אחד שם לב. אם מישהו נוסף נמצא בזירת הרצח הוא יכול לפסול את הרוצח. מי שנרצח נותן את הפתק שלו לאדם שרצח אותו. סוף המשחק - כאשר כל הפתקים נמצאים אצל אדם אחד.

**עזרים:** רשימת שמות של כל החניכים, פתקים.

### 2. שם המתודה: למשה הגמל יש 10 דבשות

**מטרה:** להגיע ל-0 דבשות בלי להתבלבל

**המתודה:** שרים ותוך כדי מדלגים כל "למשה הגמל יש 10 דבשות, 10 דבשות, 10 דבשות, למשה הגמל יש 10 דבשות וככה הוא הולך (עכשיו צועדים קדימה וכל צעד סופרים מספר אחד) אחת שתיים שלוש ארבע חמש שש שבע שמונה תשע עשר (עכשיו הולכים אחורה וסופרים הפוך) תשע שמונה שבע שש חמש ארבע שלוש שתיים אחת (וחוזרים לשיר כשבכל פעם מורידים דבשת) "למשה הגמל יש 9 דבשות, 9 דבשות 9 דבשות...."

**הארות והערות:** אם יש רצון אפשר להתחיל ממספר יותר גבוה, להיזהר בהליכה אחורה.

### 3. שם המשחק: תן שם של

**מטרה:** לא להתבלבל

**מהלך המשחק:** אחד מתחיל. הוא אומר: "תן" מי שהבא בתור אומר: "שם" וזה שאחריו: "של" והחניך שאחריו צריך לתת נושא, למשל רחובות, ילדים, ילדות, רהיטים, צבעים ועוד ועוד... אחרי החניך הזה כולם צריכים לומר בסבב שמות של הנושא שנבחר. למשל: אם הנושא הוא רחובות כל אחד צריך לומר שם של רחוב (הרצל, ז'בוטינסקי, שבטי ישראל) אסור להגיד משהו שכבר אמרו, ומי שאין לו מה להגיד יכול להתחיל מחדש "תן"

**הערות והארות:** אפשר להגביל את התדירות שמותר להתחיל מחדש "תן" למשל: רק אחרי שעובר לפחות חצי מהחניכים מותר לשנות...

**4. שם המשחק: שרשרת תלונות**

**מטרה:** שהחניכים יתלוננו כמה שפחות

**מהלך המשחק:** נותנים לכל חניך שרשרת עם 10 פתקים וכל פעם שהוא מתלונן לתלוש לו פתק.... המטרה שלא יתלוננו ומי שנשאר לו הכי הרבה פתקים הוא המנצח ומקבל פרס... אפשר לעשות עם טופים ובסוף מקבלים כפול ממה שנשאר לך, ככה הם ירצו שיישאר להם ולא יתלוננו....

**5. שם המשחק: סיפור הפוך**

**מטרת המשחק:** לספר סיפור תוך כדי שהופכים את המילים מהסוף להתחלה..

**מהלך המשחק:** החניך צריך לספר סיפור מסויים ( סיפור מוכר... אגדה או סיפור ילדות), כשהוא צריך להפוך את האותיות של כל מילה מסוף להתחלה. לדוגמא, "הפיכ המודא הכלה רעיב..." ( "כיפה אדומה הלכה ביער. ("המנצח הוא זה שסיפר את כל הסיפור בלי לומר אהההה... באמצע....

**הערות והארות:** רצוי להביא עותק של הסיפור כתוב... זה יקל על הסיפור...!

**6. שם המשחק: סיפור ללא מילות קישור**

**מטרת המשחק:** לספר סיפור מוכר בלי להשתמש במילות קישור

**מהלך המשחק:** על חניך לספר סיפור מוכר כאשר אסור לו להשתמש במילות קישור כמו: ו..., או, כמו, אז, אחר כך... וכו'...