

שם הפעילות: משחקים למפגשים כותב/ת: אפרת קרינסקי (עריכה)

- 1. קרוסלה- יושבים בשני מעגלים (פנימי וחיצוני), הילדים יושבים פנים אל פנים. בכל פעם המדריך נותן נושא אחר לשיחה, כל 3 דקות ילדי המעגל החיצוני זזים כסא אחד ימינה. דוגמאות לנושאים: משהו כיפי שעשיתי בחופש, המשפחה שלי, מקום חדש שגיליתי, מאכל אהוב, סרט טוב שראיתי, תחביבים, טיול מעניין, משהו טוב שקרה לי, ועוד...**
- 2. כרטיסיות הכרות- כל ילד מקבל 4 כרטיסיות ורושם עליו 4 קריטריונים שונים על עצמו: שם ושם משפחה, תחביב, מזון אהוב, חלום אישי. כל ילד בסבב מציג את "תעודת הזהות שלו" בפני הקבוצה. המדריך אוסף מכל הילדים את הקלפים, מערבב ומחלק שוב לכל ילד 4 קלפים. מטרתו של כל ילד להחזיר אליו את הכרטיסים שלו באופן הבא: המדריך מתחיל להעביר לכיוון ימין את אחד הכרטיסים שלא נחוצים לו, והכרטיס עובר מילד לילד. יש לציין כי המדריך מעביר כרטיס אחר כרטיס במהירות יחסית, ולא מחכה שהכרטיס יגיע ליעדו. למרות המהירות היחסית, אסור שיצטברו אצל ילד אחד יותר מ 4 כרטיסים בו זמנית. כלומר: קבלת כרטיס אמץ או מסור. מי שהצליח לאסוף את כל כרטיסיו, שומר זאת בשקט, רק מניח את ידו השמאלית על ברך שמאל. למרות שלא כולם השיגו את כרטיסיהם, התור הסתיים וכל שאר הילדים צריכים לשים את ידיהם על ברכיהם השמאליות בזה אחר זה. האחרון ששם לב שכולם כבר הפסיקו את המשחק, ושם אחרון ידו השמאלית על רגל שמאל, צריך לספר עוד משהו על עצמו: אם היו נותנים לך עכשיו 500 ₪ מה היית עושה בהם?**
- 3. משחקי לוח: איש תלוי, תן קו (בוחרים נושא כמו סרט/ מאכל/ ישוב בארץ, נותנים לאחד הילדים פתק עם שם למשל, משפחת סימפסון/ בורקס פטריות/ קרית שמונה. הילד צריך לצייר את מה שכתוב לו בלי לדבר. הקבוצה או הטור שניחשו ראשונים ניצחו ושולחים נציג אחר לצייר על הלוח.**
- 4. 21 שאלות** כן ולא לגלות מי הדמות. נותנים לילד פתק עם שם של מפורסם. הקבוצה צריכה לגלות בעזרת 21 שאלות כן ולא מי המפורסם..
- 5. 21 שאלות רק הפוך- מוציאים ילד אחד החוצה. הכיתה בוחרת מפורסם והילד צריך לזהות מי הוא לפי השאלות ששואלים אותו..**
- 6. חם קר שירים- מחביאים חפץ בכיתה ושירים שיר. כשהילד שמחפש מתקרב לחפץ שרים חזק, כשהוא מתרחק שרים חלש וכך הלאה... אפשרות לשדרוג – הילד צריך לא רק למצוא את החפץ אלא גם לעשות איתו משהו מצחיק שהקבוצה בחרה, למשל לקחת את הספר ולשים למישהו אחר על הראש. חשוב לבחור ילד שישתף עם זה פעולה ולא יהיה מובך.**
- 7. כדור צמר- יושבים במעגל. ילד זורק את הכדור לילד אחר ושואל אותו שאלה כלשהי של הכרות (איך קוראים לאחים שלך, מה אתה הכי אוהב לעשות אחרי הצהריים וכו'..). הילד שקיבל צריך לעשות ואז לענות שאלה למישהו אחר ולזרוק אליו את הכדור. בסוף נוצר מארג, כשכל הילדים ענו צריך להחזיר את הכדור לפי הסדר.**

8. **אמת ושקר** - כל ילד אומר על עצמו שני משפטים. אחד אמת ואחד שקר. הקבוצה צריכה לנחש מה האמת ומה השקר.
9. **סבב שמות עם בע"ח**, צומח, זומם.. כשכל ילד צריך לחזור על כל השמות והחיות / חפצים שנאמרו לפניו..(לנסות לקשר זאת למילים שנלמדו במהלך פעילות הסחב"ק)
10. **"הקומקום שלי"** - ילד אחד יוצא החוצה. הכיתה בוחרת חפץ או מושג כלשהו (כדאי לבחור מילה הקשורה לחוג סחב"ק). כל ילד אומר משפט על "הקומקום" שלו - שזה בעצם החפץ שנבחר. הילד צריך לנחש מה הקומקום. למשל אם הקומקום הוא מחשב אפשר להגיד משפטים כמו:
- "הקומקום שלי שימושי".
- "אני מכין / מעתיק עבודות בעזרת הקומקום שלי".
- "אחי הקטן הרס לי את הקומקום".
11. **זיכרון תנועות**: 2-3 ילדים יוצאים החוצה. כל הכיתה מתחלקת לזוגות. כל זוג מציא לעצמו תנועה זרה. עושים סבב תנועות כדי למנוע כפילויות. הילדים שיצאו משחקים ביניהם את משחק הזיכרון וצריכים להתאים זוגות. (כנ"ל גם זיכרון שירים - משפט והמשכו).
12. **הסתדרות חדשה** (או קריטריונים) בשני טורים על כסאות, וכל קבוצה צריכה להסתדר כמה שיותר מהר לפי הקריטריונים השונים: תאריך יום ההולדת, לפי הגובה, שם הישוב שהורים גרו ביום שנולדתם, כמה ילדים כולל אתם במשפחה, אורך שיער, לפי הא"ב בשם פרטי / משפחה.
13. **השלמת משפטים בזוגות**:
כל ילד מקבל מחצית ממשפט וצריך למצוא את בן זוגו. אפשר גם פתגמים, אישיות (שם פרטי + שם משפחה), או תמונה ושם.
14. **פינג פונג שירים**: נותנים נושא או מילה ועורכים תחרות בקבוצות / טורים כמה שיותר שירים במילה/ בנושא.. כל קבוצה בתורה שרה שיר. קבוצה שאין לה שיר מפסידה.
15. **זיפ זאפ** - השחקנים ישובים במעגל. המנחה עומד באמצע המעגל, ובכל פעם פונה לאדם אחר במעגל, באופן שונה, האדם מחזיר לו תשובה לפי הכללים הבאים:
מנחה אומר זיפ - תשובתו של השחקן: שמו של היושב לימינו.
מנחה אומר זאפ - תשובתו של השחקן: שמו של היושב לשמאלו.
מנחה אומר זיפ זאפ - השחקן אומר את שמו שלו.
א. כשאחד השחקנים טועה, הוא צריך לספר משהו לקבוצה שאף אחד לא יודע עליו.
ב. כאשר מאומנים עם הזיפ זאפ, כל שחקן בוחר מילה הקשורה לתוכן החוג בסחב"ק
ג. ניתן להוסיף חוק מקשה: לענות תוך 3 שניות.
הערה מלומדת: ילדים אוהבים לשחק באותו משחק שוב ושוב. כך הם רוכשים מיומנויות. לכן רצוי לשנות פרטים במשחק, להוסיף חוקים, כך הם יכולים להשתפר תוך כדי גיוון המשחק. יש ילדים שלא מבחינים בין ימין ושמאל, ולכן יש אפשרות שימנעו מלשחק. כדאי לעזור להם עם סרט סימון על אחת הידיים.

16. כל מי:

- א. **השחקנים ישובים** במעגל, אחד השחקנים עומד באמצע, כסא אחד פחות ממספר השחקנים. המנחה עומד מחוץ למעגל.
- ב. המנחה אומר, לדוגמא: "כל מי שיש לו משקפיים"...אלו שיש להם משקפיים צריכים לקום, ולחפש כסא ריק/מתרוקן ולשבת עליו. אסור לקום ולהתישב בכסא המתפנה בצמוד לכסא השחקן מימין או משמאל.
- ג. השחקן העומד באמצע המעגל מתישב מיד באחד הכסאות הפנויים, כך שרוב השחקנים, בתורם, יהיו העומדים באמצע.
- ד. המנחה אומר שוב... "כל מי... וחוזר חלילה.
- ה. ניתן לשחק זאת כאשר שניים עומדים באמצע.
- ו. כשהילדים גדולים יש אפשרות לתת לעומד להגיד "כל מי..." עשוי ליצור מבוכה.

17. סלט פירות - אותו דבר רק בשמות של פירות. לילדים צעירים א-ב'.

18. חפץ במעגל (משחק ריכוז)

- א. כל אחד מניח שני חפצים במרכז המעגל, על הרצפה.
- ב. שניים יוצאים החוצה, לאחר ש"צלמו" את הדברים שפרוסים על הרצפה.
- ג. שני שחקנים מוציאים חפץ.
- ד. השניים מבחוץ חוזרים למעגל, וצריכים לנחש אילו חפצים הוצאו.
- ה. ואריאציה נוספת: להחליף מיקומם של שני חפצים, ולא להוציאם בכלל.
- ו. ואריאציה שלישית: לכסות את הדברים, וכל אחד צריך לרשום את החפצים שזוכר. עושים ממוצע קבוצתי, ומדי פעם חוזרים על כך, בצורת ליגה.

הערה מלומדת: כשמוציאים שני ילדים, הביטחון של היוצאים גבוה יותר. פחות מבוכה אם יש כשלון.

19. מקהלה מזמרת:

- א. בוחרים מילה בת 3 הברות. שליש מכל קבוצה מקבל הברה.
- ב. שניים יוצאים החוצה.
- ג. כאשר הקבוצה מוכנה, המנחה קורא לשני השחקנים שבחוץ, אומר שלוש ארבע, ובו זמנית שלוש הקבוצות צועקות יחד את ההברה שלהן.
- ד. השחקנים שהיו בחוץ צריכים לזהות את המילה.
- ה. למתקדמים: בוחרים שיר, וכל אחד מקבל מילה מהמשפט הנבחר. כל שחקן בתורו, אומר לשניים שיצאו משפט המכיל את המילה מהמשפט הנבחר. ותפקידם לזהות את השיר. לילדים צעירים ניתן להחליט כי המילה מהשיר צריכה להיות בתחילת המשפט.

20. שקרן מדופלם:

- א. שניים יוצאים החוצה.
- ב. הקבוצה בוחרת מושג לא ידוע. רק אחד מחברי הקבוצה אומר את האמת. כל השאר...ממציאים.
- ג. כשהשניים חוזרים, שומעים את כלל התשובות וצריכים לנחש מי דובר האמת.

21. להפיל את הממשלה:

- א. יושבים במעגל. המנחה נותן לכל שחקן שם: נשיא, סגן, מזכיר ומספרים מ-1 עד אחרון השחקנים.
- ב. מטרת המשחק: כל אחד רוצה לשבת בממשלה, ולכן צריך להפיל אותה.
- ג. כל שחקן שמקבל את שמו, חוזר עליו ואומר שם של שחקן במעגל.
- ד. אסור לומר שם של שחקן בחזרה. לדוגמא: 3 אמר "נשיא" לנשיא אסור לומר "3" בחזרה.
- ה. אסור לומר שם הצמוד לשחקן מימין ומשמאל.
- ו. אם טועים, יורדים למספר הכי גבוה, היושב מימין לנשיא, וכך שאר המספרים מתקדמים לכיוון המספרים הקטנים, ולכיוון הממשלה.
- ז. ניתן להחליט כי אם מישהו מהממשלה מתבלבל כל הממשלה נופלת.
- ח. בהמשך, על מנת להקשות, כל אחד שאומר מספר אי זוגי צריך למחוא כף, וזוגי לקום. אפשר להכיל את החוק רק על חברי הממשלה, אם הם טובים, ואחר כך על כולם.

22. איסוף בהמשכים:

- א. יושבים במעגל. המנחה אומר לאחד השחקנים לומר "יש לי בבית א", זה שליד מוסיף: יש לי בבית x ו y , וזה שאחריו ממשיך... אם בהמשך אחד מתבלבל, סופרים נקודות ורושמים על הלוח את מס' הנקודות שכל אחד צבר. זה שאמר דבר אחד (את של עצמו) מקבל נקודה אחת, זה שאמר שני דברים, את של קודמו ואת שלו מקבל שתי נקודות, וכך הלאה...
- ב. המשחק ממשיך מאותו מקום שהאדם התבלבל. רק עכשיו בוחרים משפט אחר: "אני אוהב לאכול", "אני אוהב את הצבע"... "אני רוצה לטייל ב"...
- ג. גם במשחק זה כדאי לחבר לתחומי החוג.

23. עד 10: הקבוצה צריכה לספור מ-1 עד 10. כך שכל אחד אומר מספר מבלי להגיד יחד עם מישהו. אם שניים אומרים מספר יחד, מתחילים שוב מ-1. עד שמצליחים.

24. 10 צנחנים: שוב משימת הקבוצה לספור יחד מ-1 עד 10 רק שהשחקנים עומדים על הכיסאות, ובאופן חופשי (ולא בו זמנית) כל אחד קופץ לרצפה וקורא במספר עולה. הערה מלומדת: מעל 12 ילדים אין כמעט סיכוי. שווה להוריד את הרף ל-7.

25. התעמלות ערב: יש לחזור על דברי המדריך: ולבצע את המשימה: ידיים למעלה, למטה, על האוזניים, על המותניים על הכתפיים... המדריך עסוק בלבבלבל: זוג: אומר ידיים למעלה ובו זמנית מוריד אותן, וכו'.



26. שיטפון / הפצצה: השחקנים מסתובבים בחדר. כשהמנחה אומר: "הפצצה" צריכים לשכב על הרצפה, כשאומר "שיטפון" צריך לעלות על הכסאות. הקבוצה שמבצעת באופן טוב יותר את ההוראות מקבלת את 3 הנקודות. השניה...2 וכו'.

27. משחק הזרם: יושבים בטור ומושיטים יד קדימה ויד אחורה. המנחה אווז בידי שני האחרונים, ומשחרר מספר לחיצות. חברי הקבוצה מעבירים את מספר הלחיצות קדימה, עד שמגיע לראשון, שכותב את מספר הלחיצות או מציין אותן באצבעותיו עם יד כלפי מעלה, או אומר...

28. פקסמיליה: יושבים בשני הטורים, והמשימה: העברת ציור מגב אל גב. המנחה מצייר לאחרונים על ניר, מראה להם בו זמנית, הם מציירים על גב האדם שיושב לפנייהם וכו'. כאשר הציור מגיע אל הראשון, הוא מצייר על ניר את הציור ומעביר למנחה. ציורים לדוגמא: \$, חץ, סמיילי.

29. תפסוני - השחקנים יושבים בשתי שורות זו מול זו. כוס באמצע. לכל שחקן מספר. המנחה אומר 4, ושני מספרי ארבע צריכים לקחת את הכוס, או לגעת בה.

30. משחק באב: אחד אומר בלב את האותיות, שנעצר הקב' צריכה למצוא דברים באות שיצאה (שקשורים לפעילות הסחב"ק, כמובן....).

31. דריכת מספרים: ריבוע בו כרטיסיות עם מספרים כפול ממספר הקב'. על החברים לדרוך על כולם לפי סדר כרונולוגי בזמן הקצר ובשיתוף של כולם.

32. נחש מי אני: חניך 1 יושב במרכז והקב' מנחשת פרטים עליו (טוב להכרות).

33. שאלה תשובה: כל חניך מקבל 2 פתקים. על אחד ירשום שאלה ועל השני את התשובה לשאלה. את השאלה שרשם ישאיר אצלו ואת התשובה יעביר ליושב משמולו. כל אחד ישאל את שאלתו ויענה על לפי התשובה שקיבל מחברו.

34. פתקים / מדבקות על הגב: מסתובבים בחדר ורושמים אחד לשני דברים.

35. אף פעם לא: כל אחד בתורו אומר מה אף פעם לא עשה. מי שעשה מוריד אצבע. מי שהוריד 5 נפסל ויוצא.

36. חרוז תפוז: אומרים מילה ואח"כ מילה שמתחרזת לה באותה סיומת:און- אים- אית ועוד.

37. מלך ה... קצב 2, בוחרים נושא וכל אחד אומר מילה שקשורה עד שאין או נתקעים ומתחילים מההתחלה.



38. **אמא, אבא, בן:** כל חניך מקבל שם של חיה ותפקיד משפחתי. בהינתן האות ישמיעו קולות ויתחברו משפחות, משפחות (דרך טובה לחלוקה לקבוצות קטנות).

39. **שעון פגישות:** מקבלים ציור של שעון. מסתובבים ומתאמים פגישות עם 3-4 חברי הקב'. אח"כ מקיימים אותן. כל פגישה יש נושא אחר בו דנים.

40. **סל חפצים:** מניחים סל עם חפצים, כל אחד לוקח את שמתחבר אליו ומסביר למה.

41. **מגדל גפרורים:** כל ילד מקבל גפרורים ועליהם, לפי תור עליו לשים גפרור אחד וליצור מגדל יציב. מי שנופלים לו גפרורים, מקבל אותם...יותר קשה: לבנות את המגדל על בקבוקים.

42. **להביא למסיבה:** חניך בוחר חוקיות של דברים שמי שיביא אותם יוכל להיכנס למסיבה שארגן. למשל: לפי סדר האב', פעם מכניס ופעם לא ועוד.

43. **איך אני מרגיש היום:** מעמידים כסא במרכז המעגל. כל חניך עולה עושה תנועה אומר בשקט מה שלומו היום. הקב' חוזרת אחריו פעם 1 בשקט ופעם 2 בקול.

44. **מולקולות:** חלוקה לקב' עפי' מספרים משתנים. ניתן לשדרג עם משימות או הוצאה של מי שלא משתלב בחוליה.