



כחול ולבן

הציוד הנדרש: גיר צבעוני

מבנה המשחק: מחלקים את קבוצת האם לשתי קבוצות ומעמידים אותם על מגרש שעליו משורטטים שני קווי גבול מקבילים ע"פ השרטוט הבא:

שטח	שטח נייטרלי	שטח
הכחולים		הלבנים

מהלך המשחק: המשתתפים מתחלקים לשתי קבוצות. קבוצה אחת נקראת "כחול" והשנייה נקראת "לבן".

השטח שבין שני הקווים הוא שטח נייטרלי וכל אחד משני השטחים שנמצא מאחורי שני הקווים שייך לאחת הקבוצות.

בתחילת המשחק, כל המשתתפים נמצאים בתוך השטח הנייטרלי. המנחה מתחיל לספר סיפור. ברגע שהוא אומר את המילה כחול או לבן, הקבוצה ששמה מוזכר, מנסה לתפוס את חברי הקבוצה השנייה בתוך השטח הנייטרלי.

לדוגמא: "יום אחד הלכתי ברחוב וראיתי פיל כחול..." ברגע שמוזכרת המילה כחול, קבוצת הכחולים מנסה לתפוס את הלבנים. מי שנתפס בשטח הנייטרלי הופך להיות שבוי של התופס. אם התופס נתפס באחד הסיבובים הבאים, כל השבויים ששבה חוזרים לשחק בקבוצתם (לכן חשוב שכל אחד יזכור מי שבה אותו). הקבוצה ששבתה את כל שחקני הקבוצה היריבה היא המנצחת.

מלחמת מספרים

הציוד הנדרש: כרטיסיות ממוספרות 1-5 ע"פ העקרון הבא: הכרטיסיות יהיו בשני צבעים וככל שהספרה גדולה יותר, כך רב יותר מספר הכרטיסים הנושאים אותה, להוציא את הספרה 5 (מספר הכרטיסים המסומנים 5- קטן). לדוגמא: אם משחקים 12 משתתפים בכל קבוצה יהיה כרטיס אחד עם הספר 1, שני כרטיסים עם הספר 2, שלושה כרטיסים עם הספר 3, ארבעה כרטיסים עם הספר 4, ושני כרטיסים עם הספר 5.

מבנה המשחק: כל שחקן מקבל כרטיס בצבע התואם את קבוצתו. הקבוצות מתמקמות במרחק זו מזו. יתרת הכרטיסים נמצאת אצל המנחה



מהלך המשחק :

בהנחת האות שחקני הקבוצות מתחילים להסתובב בשטח שבין הקבוצות. כאשר נפגשים שני שחקנים מקבוצות יריבות, רשאי- אך לא חייב, שחקן אחד לדרוש מהיריב להציג את הכרטיס שלו. במידה ושחקן נדרש להציג כרטיס הוא חייב להציגו ולאחר מכן גם השחקן שדרש את הצגת הכרטיס, מציג את שלו. כרטיס בעל ספרה קטנה יותר הוא המנצח (כלומר 1 הוא המספר החזק ביותר). יוצאת מן הכלל היא הספרה החלשה ביותר (בד"כ 5), המנצחת את הספרה החזקה ביותר. המנצח לוקח את הכרטיס של חברו ושומר עליו עד סוף המשחק מבלי להשתמש בו. המפסיד את כרטיסו, הולך למרכז האזור – אל המנחה. לאחר זמן קצר, המנחה נותן כרטיסים חדשים למספר שווה של שבויים משתי הקבוצות והם חוזרים למשחק. אם נפגשים שניים בעלי ספרה זהה, הולך כל אחד לדרכו. שחקן הנדרש להראות את כרטיסו ומנסה לברוח, אפשר לגעת בו ואז הוא חייב להראות את כרטיסו. בתום הזמן שנקבע מרכזים את כל הכרטיסים השבויים הגדול ביותר מקבלת שתי נקודות נוספות. מנצחת הקבוצה בעלת מספר הנקודות הגבוה ביותר.

כדור-ידע

הציוד הנדרש : כדור

מבנה המשחק : הקבוצה עומדת במעגל והכדור נמצא בידי אחד המשתתפים

מהלך המשחק : המשתתף האוחז בכדור קובע תחום נושאים מסוים כגון : ארצות, מכוניות, שחקני ספורט וכו'...

לאחר שהכריז בקול רם על הנושא הנבחר הוא מוסר את הכדור לאחד המשתתפים, על פי בחירתו. מי שקיבל את הכדור צריך לומר שם שמתאים לנושא ולמסור מיד את הכדור למשתתף אחר על פי בחירתו. מי שאינו יודע לומר מילה מתאימה בזמן קצר, או מי שחזר על מילה שנאמרה כבר, מקבל נקודה שלילית או יוצא מהמשחק. השחקן שלימינו מקבל את הכדור ומכריז על תחום חדש. המנצח הוא בעל מספר הנקודות הקטן ביותר.

כדור-גב

הציוד הנדרש : כדור

מבנה המשחק : המשתתפים שוכבים על גבם כשראשם פונה למרכז המעגל והרגליים כלפי חוץ.

מהלך המשחק : משחק זה מתאים לאווירה רגוע ואין בו מנצחים או מפסידים. אחד המשתתפים אוחז בכדור ומתחיל למסור אותו לאחרים על ידי הדיפה על הבטן או זריקה באוויר. המטרה היא לא להפיל את הכדור כך שהמשתתפים נדרשים לראות אחד את השני בזווית שונה ולא רגילה. ניתן בכל זאת להפוך א שהוא מוסר הלאה. המשחק לתחרות על ידי הוספת תחום ידע כמו במשחק כדור ידע וכך כל אחד צריך לומר מילה בתחום לפני שהוא מוסר.



הידיים השלובות

הציוד הנדרש : כדור

מבנה המשחק : המשתתפים עומדים במעגל. ידיו של כל משתתף משולבות על החזה. המנחה עומד במרכז המעגל והכדור בידיו.

מהלך המשחק : המנחה מוסר את הכדור אל עבר אחד המשתתפים או עושה תנועה של מסירה מבלי למסור אותו. אם המדריך מסר את הכדור והמשתתף לא פצח את ידיו בזמן והכדור נפל, המשתתף מקבל נקודה שלילית. אם המנחה רק עשה תנועה מסירה ולא באמת מסר, והמשתתף פתח את ידיו לטווא הוא מקבל נקודה שלילית. (במקום נקודה שלילית אפשר להמיר ביציאה מהמשחק למספר קבוע של מסירות) מי שתופס את הכדור מוסר בחזרה למנחה.

ניתן לחלק את הקבוצה לשתי קבוצות ואז כל קבוצה עומדת בשורה אחת מול השנייה עם ידיים משולבות. במקרה כזה לא יהיה מנחה אלא כל שחקן מקבוצה אחת צריך למסור או להטעות שחקן מהקבוצה היריבה.

כדורגל עקרבים

הציוד הנדרש : כדורגל

מבנה המשחק : מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות. כל קבוצה מקבלת חצי מגרש וקובעים שער לכל קבוצה.

מהלך המשחק : כל המשתתפים יושבים על הרצפה נשענים על כפות רגליהם וכפות ידיהם ומרימים את ישבנם. בהנחיה האות כל קבוצה צריכה להבקיע "גול" לשער שנקבע כשאסור לאף משתתף לקום מהרצפה או לגעת בכדור בידיו.

כדור-סל בלונים

הציוד הנדרש : חבילת בלונים

2 כסאות

מבנה המשחק : הקבוצה מתחלקת לשתי קבוצות. בשני קצוות המגרש מעמידים כסאות. כל קבוצה שולחת נציג לשטח הקבוצה היריבה. הנציג עומד על הכסא ויוצר סל עם ידיו.

מהלך המשחק : כללי המשחק הם כמו כללי משחק כדורסל רגיל. מטרת כל קבוצה היא לקלוע סל. במקום להקפיץ כדור, המשתתפים צריכים להקפיץ את הבלון באוויר. אסור להחזיק את הבלון ביד וכמובן שאסור לו ליפול על הרצפה ו/או להתפוצץ



כדור סחרור

הציוד הנדרש: כדור

מבנה המשחק: המשתתפים עומדים במעגל רחב במרחק של מטר בין אחד לשני כשצידם הימני פונה למרכז המעגל וברגליים מפוסקות. משתתף אחד עומד מחוץ למעגל.
מהלך המשחק: בהנתן האות יש להעביר את הכדור במהירות ב"מנהרת הרגליים". העומד בחוץ מנסה לחטוף את הכדור. אם הצליח יתחלף עם מי שמסר את הכדור. לפי אות מוסכם אפשר לשנות את כיוון הכדור.

הזברת היתוש

הציוד הנדרש: כדור ספוג גדול

מבנה המשחק: הקבוצה עומדת במעגל ברגליים פסוקות, עקב נוגע בעקב ובאמצע עומד משתתף אחד שמכונה "היתוש".
מהלך המשחק: בהנתן האות כולם מנסים "להדביר את היתוש" על ידי פגיעת הכדור בפלג גופו התחתון (ברכיים ומטה). משתתף שפגע ביתוש מקבל נקודה ומתחלף אתו. אם הכדור עף מחוץ למעגל היתוש מקבל נקודה.

חמש מסירות

הציוד הנדרש: כדור

מבנה המשחק: מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות ותוחמים מגרש שבו עומדות שתי הקבוצות.
מהלך המשחק: בהנתן האות כל קבוצה מנסה להתמסר בין חבריה 5 מסירות. הקבוצה השנייה מנסה לתפוס את הכדור ולהתמסר בעצמה 5 מסירות. אם הכדור נפל על הרצפה או יצא משטח המגרש מתחילים את הספירה מחדש. בכל פעם שקבוצה צברה 5 מסירות היא מקבלת נקודה. הקבוצה שצברה את מספר הנקודות הגדול ביותר מנצחת.

מחניים במעגל

הציוד הנדרש: כדור

מבנה המשחק: מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות. קבוצה אחת עומדת במעגל גדול והקבוצה השנייה נכנסת לתוך המעגל.
מהלך המשחק: חברי הקבוצה שבמעגל מנסים לפגוע בחברי הקבוצה שבפנים. הצליחו- קיבלו נקודה. אם משתתף במרכז המעגל תופס את הכדור הוא מזכה את קבוצתו בנקודה. לאחר 5 דקות מתחלפים בתפקידים.



שבע אבנים

הציוד הנדרש: כדור

7 אבנים / קוביות

מבנה המשחק: מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות. מסמנים מעגל בקוטר 2 מטר ובמרכזו בונים מגדל מהאבנים. קבוצה אחת מסתדרת מסביב למעגל מצידו החיצוני, הם ה"מגינים". הקבוצה השנייה מסתדרת בטור מול המגדל, הם ה"תוקפים".

מהלך המשחק: לפי הסדר, כל אחד מקבוצת התוקפים מנסה לזרוק את הכדור לעבר המגדל ולהפילו. ברגע שאחד מהם הצליח להפיל את המגדל, על קבוצת המגינים לבנות במהירות את המגדל בחזרה. בנתיים התוקפים בורחים כמה שיותר רחוק. ברגע שהמגדל בנוי, המגינים צועקים: "עמודו" ועל התוקפים לקפוא במקומותיהם. המגינים מנסים לפגוע באחד מהם. אם הצליחו הקבוצות מתחלפות בתפקידים ולמגינים יש נקודה. לא הצליחו- לתוקפים יש נקודה. אם התוקפים לא הצליחו בהתחלה להפיל את המגדל אחרי שכל חברי הקבוצה ניסו, המגינים מקבלים נקודה ומתחלפים בתפקידים.

לא מחנינים

הציוד הנדרש: כדור

מבנה המשחק: מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות ותוחמים מגרש שבו מתנהל המשחק.

מהלך המשחק: כל קבוצה מנסה לפסול את חברי הקבוצה היריבה על ידי פגיעת הכדור בהם. קבוצה שפסלה את כל חברי הקבוצה השנייה ניצחה. כל המשתתפים רשאים לנוע במגרש. אסור לרוץ עם הכדור ביד. אם משתתף נפגע מהכדור אך מצליח לתפוס אותו, הוא ניצל וכעת קבוצתו מנסה לפסול את שחקני הקבוצה היריבה. משתתף שנפסל יוצא מחוץ לגבולות המגרש. כעת הוא רשאי לתפוס כדורים שיוצאים מחוץ לגבולות המגרש ולהחזיר לחברי קבוצתו או לפסול משתתף מהקבוצה היריבה. אם הכדור יוצא משטח המגרש לפני שיש משתתפים פסולים, הוא עובר לקבוצה היריבה. אם משתתף רץ עם הכדור, הוא עובר לקבוצה היריבה.

חתול ועכבר

הציוד הנדרש: משרוקית

מבנה המשחק: הקבוצה מתחלקת לארבע קבוצות. כל קבוצה עומדת בשורה אחת אחרי השנייה כשידיהם פרוסות לצדדים וקצות האצבעות נוגעות האחד בשני. לאחר מכן כל אחד מסתובב לימין כך שנוצרות שורת לאורך ושוב כל אחד נוגע האחד בקצות אצבעותיו של השני. משתתף אחד מוגדר כחתול והוא עומד בקצה שורה אחת ומשתתף שני מוגדר כעכבר ועומד בקצה השני של השורה **מהלך המשחק:** המנחה שורק במשרוקית והחתול מתחיל לרדוף אחרי העכבר כדי לתפוס אותו. העכבר בורח ומנסה להתחמק. לחתול והעכבר מותר לרוץ רק בין השורות, אסור להם לרוץ מסביב לכל הקבוצה ואסור לעבור מתחת לשתי ידיים פרוסות לצדדים ("לחתוך" את השורות). בכל פעם שהמנחה שורק

המשתתפים מסתובבים ומשנים את כיוון השורות

רח' רשב"ג 30 ת.ד. 8039 ירושלים 91080 • טל: 02-5944566 • פקס: 02-5944571

מייל: info@yadr.net.il • אינטרנט: www.yadr.org.il • ע.ר. 580046969



מלך המחליטים

הציוד הנדרש: דפים וכלי כתיבה

מבנה המשחק: כל הקבוצה עומדת בצדו האחד של המגרש ומשתתף אחד עומד בצדו השני. המשתתף הבודד מוגדר כמלך המחליטים.

מהלך המשחק: מלך המחליטים רושם מספר כלשהו על הדף ומראה אותו למנחה. בהנחת האות הקבוצה מתחילה לנוע ביחד ולספור בקול רם. אחרי כל מספר מלך המחליטים עונה לקבוצה: "לא" ברגע שנאמר המספר שעליו הוא החליט, הוא מתחיל לתפוס את חברי הקבוצה. אלה בורחים בחזרה לקו ההתחלה. כל שחקן שנתפס לפני שהגיע בחזרה לקו ההתחלה מצטרף למלך המחליטים.

השלישי מיותר

הציוד הנדרש: אין

מבנה המשחק: מחלקים את הקבוצה לזוגות וכל זוג עומד משולב ידיים והיד הפנויה של כל אחד מונחת על המותן שלו כך שנוצרת לולאה. זוג אחד מוגדר כתופס ונתפס והם נעמדים ללא שילוב ידיים ביניהם **מהלך המשחק:** בהנחת האות, התופס מנסה לתפוס את בן הזוג. המשתתף שבורח מנסה לשלב את ידו בתוך אחת הלולאות שעל מותני שאר הילדים. ברגע שהנרדף הצטרף לזוג, הילד שרחוק ממנו בזוג עוזב את השלישייה והופך לנרדף בעצמו. אם התופס הצליח לגעת בילד שנרדף הם מחליפים ביניהם תפקידים.

התמנון

הציוד הנדרש: גיר צבעוני

מבנה המשחק: משרטטים ריבוע על המגרש. משתתף אחד עומד בתוך המגרש והשאר מקיפים את ריבוע מצדו החיצוני.

מהלך המשחק: בהנחת האות, הילדים מחוץ לריבוע מנסים לחצות אותו מצד אחד לצד השני. המשתתף שבתוך הריבוע מנסה לתפוס את מי שנכנס לשטחו. מי שנתפס מצטרף בסבב הבא ל"תמנון". גם לתמנון וגם לשאר המשתתפים אסור לרוץ אחורה

ברווזים וברבורים

הציוד הנדרש: גיר צבעוני

מבנה המשחק: מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות, מסמנים קו אמצע וכל קבוצה יושבת בשורה מצדו האחר של הקו, כשהקבוצות יושבות עם הגב זו לזו

מהלך המשחק: קבוצה אחת נקראת ברווזים והשנייה ברבורים. בכל פעם המנחה קורא בשמה של אחת הקבוצות. הקבוצה שקראו בשמה צריכה לקום ולתפוס את חברי הקבוצה השנייה בשטחה. לאחר מספר סיבובים, המנחה מוסיף הוראות שמחייבות את שתי הקבוצות. למשל: "ברבורים קופצים על רגל אחת", "ברווזים מדלגים..."



השעון

הציוד הנדרש : כדור

מבנה המשחק : כל המשתתפים עומדים במעגל. משתתף אחד עומד במרכז המעגל. הכדור נמצא אצל מישהו מהמעגל.

מהלך המשחק : המשתתף במרכז המעגל סופר עד 30 בעיניים עצומות ובקצב המתאים לו. כשמגיע ל 30 הוא מוחא כף. בזמן שהוא סופר, המשתתפים מעבירים ביניהם את הכדור מאחד לשני(אסור לדלג על מישהו ואסור למסור –רק להעביר מיד ליד). המשתתף שהכדור נמצא אצלו בזמן מחיאת הכף, נפסל ונשכב על הרצפה כמחוג של שעון. בכל פעם שמישהו נשכב יש לדלג מעליו ולתת את הכדור למשתתף העומד הבא בתור

מחבואי קופסא

הציוד הנדרש : גיר צבעוני

קופסת שימורים ריקה או בקבוק פלסטיק מלא עד לחציו בחול.

מבנה המשחק : משרטטים מעגל ובאמצעו מעמידים את הקופסא או הבקבוק

מהלך המשחק : אחד המשתתפים נבחר להיות המחפש. בהנתן האות, משתתף אחר בועט חזק ככל הניתן בקופסא. המחפש רץ ומחזיר את הקופסא למרכז המעגל וסופר בעיניים עצומות עד 50. שאר המשתתפים בורחים ומתחבאים. מכאן ואילך המשחק מתנהל כמו משחק מחבואים רגיל : אם המחפש מצא מישהו הוא רץ לקופסא, דופק עליה ואומר 1,2,3 ושמו של הילד שנמצא. הילדים שמתחבאים יכולים לרוץ לכיוון הקופסא ולבעוט בה שוב לפני שהמחפש תופס אותם. במידה והצליחו המחפש מתחיל את כל התהליך מחדש ואז גם אלה שכבר נתפסו יכולים להתחבא שוב פעם