

## מטרת המשחק:

1. התפרקות והוצאת מרץ-להרגעת הילדים, משחקים כמה משחקים אקטיביים בכדי להוציא מרץ.
2. הפרדה בין העולם שבחוץ (קורנה וכו') – על ידי שימוש במשחק.
3. יצירת אווירה – המשחק משמש ליצירת אווירה חיובית וכיפית
4. כיף - גיבוש משפחתי
5. אמצעי להעברת מסר – שימוש במשחק כטכניקה להפעיל את הילדים ולהפיג את השעמום



## טיפים להנחיית משחק

1. הסבר המשחק: מתחילים קודם כל במטרת המשחק.
2. מסבירים את החוקים ומוודאים שכולם הבינו אותם.
3. התחלת המשחק: תמיד ע"י הדגמה.
4. אין להוציא אדם החוצה מבלי שידע את כללי המשחק
5. הפסקת משחק בשיאו תנאי להצלחה
6. המנחה שותף לחוויות המשחק .
7. משחק המפעיל רבים קודם למשחק המבליט יחידים
8. לעיתים עדיף משחק פשוט על מסובך .
9. הכנת מספר גדול של משחקים – ערובה להצלחה.
10. גם משחק ישן ומוכר הוא טוב .
11. להתחשב ב: מזג אויר, מקום, אביזרים, מספר משתתפים



## משחקים לילדים

**משחק זיכרון אנושי** – מכינים 2 פתקים מכל סוג של תנועה. לדוגמא: מחיאות כפיים, משיכה באוזן וכו'. כל משתתף מקבל פתק ועליו למצוא את בן זוגו רק ע"י עשיית התנועה, וללא דיבורים.

**חתולתי המסכנה** -יושבים במעגל. המרכז "חתולה". "החתולה" ניגשת אל אחד המשחקים, עומדת על ארבע ומניחה ראשה על ברך היושב, ומיללת שלוש פעמים "מיאו" קורע לב. המשתתף צריך ללטף ראשה ולומר לה בצער שלוש פעמים: "חתולתי המסכנה". פרץ בצחוק - ישלם קנס; פרצה ה"חתולה" בצחוק - ניצל; "החתולה" רשאית לבצע כל מיני תנועות חתוליות, כגון ללקק את הכף, אך אסור לה לעשות את המעשה הבלתי חתולי ביותר -לדבר!

**משחק השוקולד** - שמים במרכז המעגל חפיסת שוקולד, סכין, מזלג, וכמה בגדים מכל מיני סוגים (לדוג' -חולצה, צעיף, כובע וכפפות). כל אחד בתורו זורק את הקובייה. מה שיוצא לו 6, לובש את כל הבגדים ומתחיל לאכול את השוקולד, קובייה-קובייה (בעזרת סכין ומזלג). ברגע שיוצא לעוד משהו 6, הוא מהר לוקח את הבגדים, לובש ומתחיל לאכול. לכן צריך לעשות הכל מהר כדי להספיק לאכול.

**אני יוצא לטיול ולוקח איתי** – בוחרים משתתף אחד שבוחר כלל: לדוגמא: כל מילה בעלת שלוש אותיות, יוצאת לטיול. אני יוצאת לטיול לוקחת איתי, ספר סיר וגמל מה אתם מביאים? המשתתפים צריכים לזרוק לאוויר מילים והמנחה אומר להם האם הם באים איתו לטיול או לא. עד אשר הם מגלים את הכלל.

**משחק הגזר** - עומדים במעגל צפוף ואחד המשתתפים עומד באמצע. מעבירים מאחורי הגב גזר, והמטרה לגמור אותו בלי שהמשתתף באמצע יגלה אצל מי הגזר. לכן כל פעם שהוא לא מסתכל, מנסים לקחת ביס בשקט. אם המשתתף מגלה אצל מי זה, מי שהגזר היה אצלו, הופך להיות באמצע.

**פלונטר-השבלול** - עומדים במעגל ומחזיקים ידיים, חוץ ממקום אחד בו יש הפרדה ו-2 המשתתפים לא נותנים ידיים. מתחילים להקיף את אחד המשתתפים (שלא נתן יד אחת) בריצה-כל המשתתפים מסתובבים במעגל סביבו עד שלאט, לאט כולם נמעכים על המשתתף שבאמצע והם לא יכולים יותר לרוץ. אז כולם מרימים ידיים, והמשתתף שבאמצע מנסה לצאת וכולם בעקבותיו. אם יש כאלה שעזבו ידים-כולם מתחילים מההתחלה

**משחק המטאטא** - המשתתפים יושבים במעגל ובאמצע מעמידים מטאטא. הראשון קורא בשם של משתתף מהקבוצה ואותו משתתף צריך לתפוס את המטאטא לפני שהוא נופל לרצפה. נפל המטאטא - על אותו משתתף לספר משהו מצחיק.

הכיסא הריק- הקבוצה יושבת במעגל. במרכז עומד משתתף. כל הקבוצה יושבת על הכיסאות אך יש כיסא אחד ריק. המטרה לא לתת ליליד שעומד במרכז להתיישב בכיסא. לשם כך כל הקבוצה נעה עם כוון השעון ומדלגת מכיסא לכיסא על מנת לא לאפשר למשתתף להתיישב בכיסא.



**אני והחברה** - מבקשים משני משתתפים המכירים זמן רב להתנדב למשחק. אחד יוצא החוצה. קובעים קריטריונים עם הקבוצה אשר יוכיחו עד כמה הם מכירים אחד את השני. הקריטריונים יכולים להיות: צבע אהוב, מאכל אהוב, תחביב, בגד אהוב, בילוי מועדף, נסיעה מיוחדת, טעמים בגלידה וכדומה. את השאלות הללו יש לשאול את המשתתף אשר נשאר בכיתה לגבי המשתתף אשר יצא החוצה. עורכים תחרות בין מספר זוגות מנצח הזוג אשר ענה נכון על כל השאלות- לא יותר משלוש ארבע שאלות לכל זוג. חשוב שהשאלות לא יחזרו על עצמן כדי שהמשתתפים לא יתאמו ביניהם תשובות.

**אמת ושקר** - מושיבים את המשתתפים במעגל. כל משתתף אומר בתורו שני משפטים אשר קשורים אליו (למשל, חוויות שעבר), כשהאחד אמת והשני שקר ועל הכתה לנחש מהו המשפט הנכון.

**הפסיכולוג** - מוציאים משתתף אחד החוצה. בינתיים המשתתפים בוחרים חוק כלשהו שעל כולם לעמוד בו לדוגמא: כל התשובות לשאלות שישאלו יתחילו באות א'. עונים על התשובות על פי פרטי חייהם של אלה שיצאו החוצה וכו'. המשתתף חוזר, עליו לשאול שאלות על מנת לגלות את הכלל שבחרתם. הרעיון הוא לשאול שאלות שהוא יודע עליהם את התשובה. למשל: צבע מכנסיים? ליד מי אתה יושב וכו'. במידה ואחד המשתתפים טעה ואמר תשובה שלא לפי הכלל, על מנחה המשחק להגיד פסיכולוג וכל המשתתפים מחליפים מקום.

**NEVER** יושבים במעגל, כל משתתף בתורו מספר משהו שאף פעם הוא לא עשה. כל מי שעשה את אותו הדבר שהמשתתף סיפר, מרים אצבע. מי שהגיע ל-3 אצבעות צריך לספר מקרה מצחיק שקרה לו.

**קונטאקט** משתתף א' בוחר מלה (נניח: "גרדרובה"). הוא מגלה את האות הראשונה (ג') לשאר המשתתפים. למשתתפים שתי ברירות: לנחש את המלה או להשיג אות נוספת. על אחד המשתתפים לחשוב על מלה שמתחילה באותיות שגילה משתתף א' (נניח: "גמל"). עליו להסביר לשאר המשתתפים, למעט משתתף א' ששומע את ההגדרה אך לא רשאי לענות עליה, מהי המילה עליה חשב. זאת באמצעות הגדרה קצרה ואסוציאטיבית. בדוגמה שלנו משתתף ב', שחשב על המילה "גמל", מגדיר בקול "ספינת המדבר". למשתתף שלישי נדמה שהוא מזהה את המילה "גמל". עליו להכריז "קונטאקט!". עתה יספרו משתתפים ב' ו-ג' יחדיו: "אחת, שתיים, שלוש" ויאמרו את המלה "גמל". אם אכן אמרו שניהם "גמל" (ולא, נניח, אחד מהם אמר "גדליה"), הם זוכים באות נוספת מהמלה של משתתף א'. אם כן, משתתף א' במקרה זה מוסיף את האות ר' (האות השנייה במלה "גרדרובה"). ממשיכים לשחק כאשר כעת נדרשים המשתתפים למצוא מילה המתחילה ב- "גר" (לדוגמה "גרביים"). לעתים משתתף א' מזהה בעצמו את המילה של המשתתפים האחרים. בדוגמה שלנו ייתכן ולאחר ההגדרה "ספינת המדבר", הבין משתתף א' כי מדובר בגמל. לרשותו 3 השניות בהן סופרים המשתתפים לאחר ה"קונטאקט" כדי לומר "לא גמל" ובכך לבטל את נסיון גילוי האות. במקרה כזה המשחק ממשיך והמשתתפים ממשיכים לחפש מלים שיענו על הדרישות. גם אם לאחר אמירת ה"קונטאקט" המלים עליהן חשבו המשתתפים שונות, חיפוש המלים ממשיך.

המשחק מסתיים כאשר אחד המשתתפים מגלה את המילה עליה חשב משתתף א'. במקרה זה, הוא זה שיחשוב על מילה והמשחק חוזר חלילה.



**סרט:** משתתף יוצא החוצה, בינתיים הקבוצה מחליטה על שם של סרט, ולפי סדר כל אחד מקבל מילה משמו של הסרט. כשהמשתתף נכנס ושואל שאלות בנוגע לסרט, התשובות צריכות לכלול מילה משמו של הסרט, ועל המשתתף לזהות את הסרט.

**בעיניים קשורות:** מחלקים את הקבוצה לזוגות. אחד מכל זוג קושר את עיניו וצריך לפי הוראות בן זוג לבנות מגדל או דבר דומה.

**קורי עכביש:** יושבים במעגל. המנחה זורק כדור צמר אל משתתף מסוים ואומר את שמו ועוצמה של המשתתף לדוגמא: חרוץ ( המנחה מחזיק בקצה החוט), המשתתף זורק את הכדור למשתתף אחר, תוך קריאת שם המנחה ועוצמה של המנחה, שמו שלו והעוצמה שלו וכך הלאה ( כל משתתף ממשיך לאחוז בכדור הצמר, כך שנוצר קור עכביש). אחרי שכולם אוחזים בצמר, מנסים להתיר את הקשר ע"י החזרת הצמר אחורה.

**פתקים על הגב:** לכל אחד יש פתק עם שם של אישיות, מחלקים את הקבוצה לזוגות וכל אחד צריך לגלות מי האישיות שעל גבו בעזרת שאלות של כן ולא.

**פתק באוויר:** המנחה מחזיק נייר בידו וקורא בשם של משתתף, מי שאומרים את שמו, צריך לתפוס את הנייר לפני שיגיע לרצפה, אם לא הצליח לתפוס, חותך את נייר לחצי.

**כן, לא, שחור, לבן:** שואלים משתתף שאלות ואסור לו לענות בעזרת הארבע מילים הנ"ל בתשובתו.

**שני נואמים** - לקום לשבת: שני משחקים נואמים על שני נושאים שונים באותו זמן ומנסים כמה שיותר למשוך את תשומת לב יתר המשתתפים. כמו כן ברגע שאחד מהם עומד, השני חייב לשבת, וברגע שהראשון מתיישב, על השני לעמוד, כל זאת תוך כדי נאום. הראשון שנשבר הוא המפסיד.

**אסוציאציות:** משתתף אחד אומר מילה, זה שלידו אומר משהו שהמילה הזכירה לו, וכן הלאה לפי הסדר. אסור לחשוב וצריך לומר את הדבר הראשון שעולה בראש.

**קליעה לתוך נעל:** המטרה: לקלוע לנעל. מעמידים את הילדים בשורה כל משתתף מקבל מטבע של עשר אגורות. מעמידים נעל במרחק של 3 צעדים כל משתתף בתורו צריך לקלוע לנעל. קלעת? קיבלת 2 נקודות. המטרה: לצבור 10 נקודות. אם לא קלעת יורדת לך נקודה....

**משחק השקים:** המנחה מכין בשק קטן מספר חפצים שונים. על המשתתפים למשש את השק, לאחר מכן בכתב ינחשו מה יש בשק. המדייק מנצח.

**חליבת בוקר:** כל אחד מכניס את אגודל יד ימינו לכף ידו הסגורה של זה שיושב לימינו וביד שמאל שלו. סוגר אותה והמשתתף שמשמאלו מכניס את אגודלו ליד זו. המנחה מספר סיפור בכל פעם שנאמרת מילה מוסכמת מראש, כל אחד צריך לתפוס את אגודלו של שכנו ובו בזמן לברוח בעצמו מכף ידו של שכנו משמאל.

**חתימות:** בהינתן האות, כל משתתף צריך למלא את הדף שלו בחתימות של יתר הנוכחים. מי שמסיים ראשון קורא "יש"/, ואז מנסה לפענח את החתימות ולהתאימן לכל אחד ואחד מהנוכחים.



**הרצל אמר:** המנחה מסכם עם המשתתפים שכל מספר מציין פעולה אחרת. לדוגמה: מספר 1 כולם קופצים. מספר 2 כולם רצים, וכו', המנחה בזמנו החופשי קורא במספר מסוים והמשתתפים צריכים לבצע. מי שמתבלבל צריך להביא כוס מים לאחד המשתתפים האחרים.

**מה נשתנה:** המשתתפים עומדים מול המנחה, והמנחה נותן להם להביט בו ואז אומר "אחורה פנה"/, וכל המשתתפים מפנים את גבם למנחה. שמשנה 3 דברים בהופעתו ( כפתור פתוח, שרוך וכו' ) ועל המשתתפים למצוא את השינויים.

**21 שאלות:** הקבוצה יושבת במעגל. פרט למשתתף אחד שמתרחק. כל האחרים מחליטים על אישיות כלשהי " חפץ " אירוע היסטורי וכו'/. המנחש חוזר ובעזרת 21 שאלות עליו לזהות את הנושא שנבחר. התשובות הן בכך או לא.

**קול מקולקל:** כל אחד כותב על פתק נושא מעניין, שהיה רוצה לשמוע עליו הרצאה. אוספים את הפתקים ומערבבים אותם, ומחלקים אותם בין המשתתפים. כל משתתף צריך לקום ולנאום על אותו נושא שבפתקו בפנטומימה. שאר המשתתפים צריכים לזהות את הנושא.

**תשבץ:** בהינתן האות, על כל אחד לרשום את שמו על ריבועי קרטון שבמרכז החדר. אות אחת על כל ריבוע. אח"כ על הקבוצה לנסות להרכיב תשבץ של כל חברי הקבוצה. הקבוצה שמסיימת ראשונה מנצחת.

**ששת:** כל משתתף מקבל דף עליו ירשום את שמו ב6 - דרכים שונות. עליו לחתוך את הדף ( כל שם על חתיכה אחרת), ולקפל את החתיכות. המנחה אוסף את הפתקים, מערבבם ואז כל אחד מוציא 6 פתקים אקראיים. ( לא לפתוח עדיין!). כולם פותחים ביחד את הפתקים, ועל כל אחד לנסות ולהשיג את ששת הפתקים שלו ע"י משא ומתן עם מי שמחזיק בהם. אין לתת פתק מבלי לקבל תמורתו פתק אחר. מנצח מי שמצא את ה-ששת - שלו ראשון.

**משחק הראי:** כולם מחולקים לזוגות ועומדים אחד מול השני. בכל זוג אחד "מוביל" והשני "ראי". מבלי לדבר עליהם לעשות תנועות איטיות ביותר. האחד "ראי" של האחר, כך שמסתכל מהצד לא יוכל לדעת מיהו "המוביל" ומיהו "הראי". כעבור 2 - 3 דקות, יבקש המנחה להחליף תפקידים.

**מעבר מכשולים:** הקבוצה מחולקת ל2 , כשלכל אחת יש שני נציגים: סומא ומוביל. על רצפת החדר ישנם מכשולים רבים ומגוונים. בהינתן האות כל זוג יוצא לדרך אל קו הסיום. המוביל צריך להוביל את הסומא מבלי שזה יגע בשום מכשול. אם נגע במכשול - יחזור לקו הינוק. מנצח הזוג שמגיע ראשון לקו הסיום.

**העיוורים והפיקה:** כל המשתתפים קישורי עיניים ומצוידים במטפחת, פרט לאחד פיקח, שלו יש משרוקית. בעל המשרוקית יכול להסתובב בין המשתתפים "העיוורים" כרצונו, מפעם לפעם עליו לשרוק. מטרת השאר - להצליף בו עם המטפחת. מי שפוגע בשורק - מתחלף איתו.

**מנהרת הזמן:** הקב' מחולקת לזוגות. המנחה שולח כל זוג לתוך מנהרת הזמן שבנויה משורת שולחנות המכוסים בד. לרשות כל זוג 3 דקות לעבור במנהרה ולקחת פתק מערמת הפתקים שבסופה. הפתקים ערוכים בסגנון "מי אמר למי?". כל זוג צריך לתכנן תשובות מצחיקות, הקבוצה צריכה לשאול ולגלות



לפי התשובות באיזה צמד מדובר. רעיונות לצמדים: הגנב לשוטרת / השוטרת לגנב. התינוק לסבתא / הסבתא לתינוק, הביצה לתרנגולת ולהפך/ החוט למחט ולהפך/ המלך לעבד ולהפך וכו'.

**פיקולו :** כפות הידיים של המשתתפים נחות על הירך, המנחה מכריז: " פיקולו, פיקולו, פיקולו "וכולם מכים בשתי אצבעות לסרוגים על הברכיים ( בידיים מאוגרפות ורק אצבע אחת ישרה).המנחה מכריז "פיקולו" במשך זמן מה ולפתע מכריז "חומה" או "שטח" או "מגדל". אם קרא "שטח" . על המשתתפים לפרוש את הידיים על הרגליים. אם קרא "חומה" . עליהם להציב את הידיים כחומה ( זרת נוגעת בזרת ובוהן כלפי התקרה). אם קרא "מגדל" - עליהם להניח אגרוף על אגרוף. המנחה מנסה לבלבל את המשתתפים ע"י שהוא קורא דבר אחד ומבצע דבר אחר. מי שמתבלבל נותן הוראות לקבוצה במקום המנחה.

**מטוטלת:** כל המשתתפים יושבים על הרצפה, במעגל צפוף ומושיטים ידיים לרגליים למרכז המעגל, אחד המשתתפים עומד במרכז והוא ה"מטוטלת", הוא משלב ידיים. בהינתן האות, מפילה ה"מטוטלת" את עצמה לאחד הצדדים ( מבלי לכופף את הברכיים), המשתתפים תומכים בה בעזרת זרועות פרושות קדימה, ומעבירים אותה הלאה במעגל. אם נפלה ה"מטוטלת" אצל אחד המשתתפים . עליו להחליפה ולהיות ה"מטוטלת" הבאה.

**משחק הלוינתן:** לכל משתתף יש פתק, שעליו כתובים שמות של 2 בע"ח, השם השני יהיה אחיד עבור כולם. לוינתן, לדוגמה: סוס / לוינתן, פרפר / לוינתן וכן הלאה. המנחה מחלק פתק מקופל לכל משתתף, ועליו לקרוא בחשאי את הפתק שלו מבלי להראותו לשאר המשתתפים. המנחה מבקש מכל אחד להניח את ידיו על מותניו, כשזרועותיו שלובות בזרועות אלו שעומדים משני צדדיו (גם הידיים שלהם על מותניהם). המנחה מכריז על שם של בע"ח, ומי ששם זה מופיע אצלו בפתק, צריך להתיישב בזריוות על הרצפה, שני המשתתפים העומדים משני צדדיו, צריכים למנוע זאת ממנו ע"י משיכתו כלפי מעלה. מאחר ואיש לא יודע מי הוא מי - צריכים כולם להיות ערניים. כעבור כמה סבבים, יכריז המנחה על השם "לוינתן", המשתתפים, שאינם יודעים כי השם מופיע בכל הפתקים... יתיישבו כולם כאחד על הרצפה.

**חפצים במעגל:** כל המשתתפים עומדים במעגל, כל משתתף מניח במרכז המעגל חפץ השייך לו; נעל, מטפחת וכו'. המנחה מוציא חפץ אחד, כך שמספר החפצים קטן באחד ממספר המשתתפים. הקבוצה מסתובבת במעגל, בכיוון השעון ומבצעת את הוראות המנחה; לקפוץ, להתקדם, ללכת אחורה וכו'. בהינתן אות שסוכם מראש, על כל משתתף לרוץ למרכז המעגל ולקחת חפץ כלשהו (לאו דווקא שלו), מי שנשאר ללא חפץ עוזב את המשחק, ביחד עם חפץ אחד, והוא זה שנותן את ההוראות בסבב הבא.

**אנשים לאנשים:** מסתדרים בזוגות במעגל, המנחה קורא בשני איברים בגוף והזוג צריך לגעת בעזרת האיבר המוזכר באיבר השני בבן הזוג, למשל; יד' מצח. אחד מבני הזוג צריך בעזרת היד לגעת במצחו של בן הזוג. כאשר המנחה קורא אנשים . לאנשים, כולם חייבים להחליף בן זוג. המשתתף שנשאר בודד - הוא המנחה.

**לחיצת יד טלפתית:** כל אחד בוחר מספר מ - 13 לעצמו. כולם מסתובבים בחדר ולוחצים ידיים עם האחרים לפי המספר שבחרו לעצמם. אם בחרתי 2 2 לחיצות כל פעם. אם, אני אלחץ את ידי עם



האחרים בחרתי מספר אחד יותר מהאחר, כשאמשיך ללחוץ את ידו, למרות שהוא עצר, יוצר מתח ביננו ונדע שאין ביננו טלפתיה. כך מסתובבים עד שמוצאים את כל השותפים למספר.

**6 קרא:** כולם יושבים במעגל, אחד המשתתפים יושב במרכז המעגל ועוצם את עיניו. המשתתפים מעבירים חפץ כלשהו מאחד לשני בכיוון השעון. זה שבאמצע אומר "עצור" ונוקב באות מסוימת והמשתתף שאצלו נעצר החפץ, צריך לומר 6 מילים המתחילות באותה האות. בינתיים מעבירים במהירות את החפץ במעגל במידה והחפץ מספיק להגיע שוב אל המשתתף שאצלו זה נעצר קודם, הוא מחליף את זה שבמרכז, אם הוא הספיק לומר 6 מילים, הוא נשאר במעגל.

**טלפון גב:** כולם יושבים במעגל, פנים אל גב. אחד מהמעגל מצייר ציור כלשהו על חברו, הציור עובר מאחד לשני עד שהוא חוזר אל המשתתף הראשון. מה השתנה? ( כמו טלפון שבור).

**אלמנט משותף:** אחד המשתתפים יוצא החוצה מהחדר והוא המנחש. השאר בוחרים מילה או תנועה משותפת או נושא משותף לכולם. כ"א מתכנן סיפור קצר מאד, שמכיל את המילה/ נושא עליו/ה הוסכם או לעשות את התנועה המשותפת במהלך הסיפור. על המנחש לנסות לזהות את האלמנט המשותף לכולם.

**זכרון חפצים:** יושבים במעגל, המשתתפים צריכים לומר בסבב שמות של חפצים ברצף ובמהירות ובלי לומר אה... א... ובלי ו' החיבור בין החפצים. סבב א' - כ"א אומר חפץ אחד. סבב ב' - כ"א אומר שני חפצים. וכן הלאה, כל מי שטועה - נפסל. הגדלת מושג: יושבים במעגל, וכ"א בתורו אומר חפץ, שגדול יותר ממה שאמר קודמו; סיכה, גפרור... ניתן לעשות זאת גם לגבי בע"ח, רהיטים וכו'. יש לדאוג שאף אחד לא יקפוץ באמצע הסבב ויאמר דבר גדול כ"כ שאין לו מתחרים (דינואור).

**זיכרון והסתכלות:** המנחה מכין מספר חפצים זעירים כ- 20 מניחם על השולחן ומכסה אותם בשמיכה. המשתתפים מקיפים את השולחן, המנחה חושף את החפצים למשך דקה ומכסה שוב את השולחן, המשתתפים צריכים לרשום את כל החפצים שזכרו. זוכה - המשתתף שזכר הכי הרבה חפצים.

(ב) ניתן גם לפזר את החפצים ברחבי החדר, על המשתתפים להסתובב ביניהם, לאחר מכן כולנו מסתובבים עם הפנים לקיר והמנחה משנה את מיקומם של מספר חפצים. והמשתתפים צריכים לענות על שאלות שהוא שואל, כגון: מה הוחלף? מה הוצא? מהו החפץ הארוך ביותר? מי שענה נכון על השאלות הוא הזוכה.

**ראיה מזוהזת:** המנחה קושר על חבל ארוך מערכת חפצים, כגון: כף, מזלג, סכין, ברזל כלים וכו' קצה אחד יחזיק בעצמו ואת הקצה השני יקשור לחלון או לכל חפץ אחר, המנחה מגלגל את החבל ועל המשתתפים ולרשום את מה שהם רואים על נייר. יש לדאוג להתחיל לגלגל את החבל לפני כניסת המשתתפים לחדר ולכך שלא יהיו יותר מ- 15 חפצים על החבל.

**אוסף תנועות:** אחד המשתתפים עושה תנועה מסוימת. השני מחקה אותו ומוסיף, השלישי מחקה את מעשה שני הראשונים ומוסיף תנועה משלו. הטועה הוא גולם א' וכן הלאה. הבא אחריו שמגיע לתנועתו של הטועה מראה בידיו סימן 0 1: . שני שטעה הוא גולם ב', תוך פניה אל הטועה, וכן מסמן





באצבעו אף הוא אפס גדול, אלא שהאצבעות הפעם תסמנה - 2 . המשחק מסתיים כשעולה מספר הגלמים על בעלי הזיכרון.

**זכה בסוכריה:** המשתתפים עומדים או יושבים במעגל, במרכזו משתתף מכוסה עיניים עם משרוקית. בידי אחד המשתתפים שקית עם סוכריות עטופות. בהינתן האות, עוברת השקית מיד ליד בין המשתתפים במעגל. עם הישמע שריקה, חייב זה שהשקית אצלו להוציא בזהירות סוכריה ולהוריד את עטיפתה. ה"עיוור" צריך לציין לפי רעש הרשרוש את הכיוון בו נמצא מחזיק השקית. הצליח - הסוכריה שלו. לא הצליח - זוכה המשתתף שהוציא מהשקית.

**מצא את החפץ:** המשתתפים עומדים מכוסי עיניים בחדר. המנחה משליך חפצים על הרצפה, ועל המשתתפים לזהות את מקום הנפילה ולמצוא את החפץ. משתתף שמצא את החפץ זוכה בנקודה. בעל מירב הנקודות זוכה.

**חמורים קשי עורף:** כל שני משתתפים עומדים פנים אל פנים על ארבע, וסרט רחב כרוך סביב ראשם או עורפם. בהינתן האות, מתחיל כל אחד מהם למשוך את חברו לאחור. המצליח להזיז את חברו מטר לאחור - מנצח.



## משחקי קנסות - משימות לעונשים:

- להוציא תפוח עץ מדלי מים.
  - העמדת פנים זועפות / צוחקות לפי פקודת הכרוז.
  - הענקת מחמאות בפנים כעוסות לכל אחד מהנוכחים בלי לפרוץ בצחוק.
  - לעמוד על רגל אחת ולקרוא בקול טכני קטע מספר המונח על ברכו המורמת.
  - לדקלם שיר כמשתתף ביישו/ נערה ביישנית/ כמלומד/ כשחקן / כפרופסור מפוזר וכו'.
  - לאמור דימויים וניגודים שבינו לבין חמור.
  - לעשות עצמו לראי, כל אחד מהנוכחים ייגש אל הראי ויבצע תנועה מסוימת ועל הראי לנסות לחקות את התנועות.
  - להתוודות ולספר מאורע מזעזע בחייו.
  - להטיף לעצמו מוסר.
  - להודיע ולנמק את הדבר המשובח ביותר בתבל.
  - להסתובב 5/10 פעמים סביב עצמו, כשאצבעו נוגעת בארץ ומשמשת ציר לסיבוב.
  - אח"כ לרוץ ולהביא ספל מלא מים אל השופט.
  - לספר 5 בדיחות מצחיקות.
  - לספר אגדה, שלא סופרה עדיין.
  - להציג בצורה מצחיקה דמויות מביה"ס ומהתנועה או של הנוכחים.
- משימות לפדיון ערבונות:
- למנות מ 1-20 , ובמקום כל ש' לומר ת' ובמקום ת' - ש' ) אחש, תשיים, תלות ) .
  - לנאום נאום על כל נושא שהוא ובמקום לומר את המילה " את" לשרוק ולנופף בידיים.



- לספר בדיחה מצחיקה, ובו בזמן לבכות ולילל.
- לומר חמישה משפטים ברציפות, בלי להזכיר את המילה מ'.
- להניח על השולחן מכסה של קופסת גפרורים הניצב על פתחו, להרימו בעזרת האף בלבד, ולהעבירו אל אפו של משתתף אחר ' גם זאת בלי עזרת הידיים.
- לדקלם או לשיר שיר. ובכל מילה שלישית להתעטש.
- לנסות "להרדים" כיסא שאינו רוצה לישון.
- להתאים לחברים תפקידים מיוחדים בקרקס.
- תחרות בין שניים, ורק המנצח . המסיים ראשון, מקבל את העירבון שלו בחזרה: למנות בקול מ- 1 עד 50 באף סתום.
- לומר 10 פעמים ברציפות " סביבון שובב סובב שנית סביב שולחן סגול שבור".
- לומר 10 פעמים ברציפות " אץ קוצץ בן קציץ מקצץ קציצות בקיץ".
- לומר 10 פעמים ברציפות " המציע הציע לסדרן - היציע, שיציע למציע מהיציע להפסיק להציע הצעות מהיציע".
- לומר 10 פעמים ברציפות " אין אנו מהממהרים, אנו מהמהרות".
- לומר 10 פעמים ברציפות " המחצרים מחצרים בחצרות".
- לומר 10 פעמים ברציפות " אהרון בעל הכשרון אמר בגאון ובחרון: תנו עיפרון".
- לומר 10 פעמים ברציפות " גדעון הגנן גידל גידולי דגן".
- לסובב את החדר כמו חתול האורב לעכבר.
- לומר את המשפטים שלמעלה מהסוף להתחלה, הטועה מתחיל מהתחלה.
- לומר את המשפט " סביבון שובב סובב שנית סביב שולחן סגול שבור" בהחלפת כל ס' ב - ש' וכל ש' ב - ס'. הטועה מתחיל מהתחלה.



- לרקוד "ריקוד מלחמה" אינדיאני בליווי קולות תואמים.
- לחקות תרנגולת העומדת להטיל ביצה ו"להטילה".
- לחקות אדם, הצופה בסרט מתח.
- לעמוד על שתי הברכיים, להרים רגל לאחור, ובמצב הזה לגעת ברצפה באף או במצח, בלי לגעת ברצפה עם הידיים.
- לשבת על בקבוק המונח על צידו, להרים את הרגליים ולומר בקול "אחת! שתיים! שלוש! אני אחשוורוש! כיסא מלכות לי יש כאן; בוא אלי, המן!", הנכשל במשפט או הנופל מהבקבוק מתחיל שנית.
- לשיר שיר שמנגינתו מושרת מזויפת.
- לעמוד דומם, כשכל אחד מהנוכחים מנסה להצחיק, אבל לא לצחוק.
- לחקות אמא קופה ותינוקה בידיה והיא פולה את כינו.
- לקשור את העיניים, להסתובב 5 פעמים סביב עצמך, לגשת אל אחד היושבים, למשש אותו ולנחש מיהו.
- לשיר שיר כמו משתתף צעיר מאד.
- לתאר בתנועות 4 חיות מגן החיות.
- להניח סוכרייה על המצח ולהשתדל להכניסה לפה בתנועות ראש בלבד.
- לשיר את השיר "יונתן הקטן", אבל להתחיל מהמילה השנייה, ( המנגינה מתחילה מהתחלה, רק במילים יש להתחיל מהמילה השנייה) להמשיך לפי הסדר, ולסיים עם תום המנגינה במילה הראשונה.
- לספר, לו לא היית עצמך. מי היית רוצה להיות ומדוע?.



- לומר את שמות חודשי השנה לפי סדר האלפבית.
- לארח חבילה של חפצים רבים, קטנים, בעיניים קשורות.
- לומר את שמות החגים לפי האלפבית.
- לשתות מכוס מים הניצבת על הרצפה . ללא עזרת ידיים.
- לחקות משתתף המנסה לשכנע את אימו לקנות לו משהו ואמו מסרבת.
- לספר מהם שלושת הדברים הראשונים שתעשה ברגע שתגיע לירח.
- לעצום את העיניים ( ואולי, ליתר ביטחון, כדאי לקשור אותן?), להסתובב שלוש פעמים סביב עצמך, ואחר לדבר אל החפץ העומד מולך, בלי לדעת מהו.
- לומר לכל אחד מהנוכחים, מה מוצא חן בעיניך אצלו.
- לאזן כדור טניס על האף.
- לומר את שמך חמש פעמים רצופות, אבל לקרוא את האותיות של השם . מהסוף להתחלה ובכל פעם בניקוד שונה, אם טועים . מתחילים מהתחלה.
- לצחוק בחמש צורות שונות.
- לשוחח עם אישיות דמיונית מפורסמת ( בהתאם לגיל).
- לומר עשרים פעם ברציפות " : גלגל גדול מתגלגל בגלגל".
- לחקות כלב האוכל עצם שמנה, ופתאום מופיע כלב אחר
- להחזיק כובע בין השיניים, ובלי עזרת הידיים לחבשו על הראש.
- לנסות לפקוק בקבוק בפקק בעזרת הרגליים בלבד.
- לתאר מוכרת, המנסה למכור כובע לקונה " קשה".
- לשיר שיר מימי הגנון, בתנועות תואמות.



## חידות היגיון

1. כדור רגל - מספרים על הונלדו גדול שחקני הכדורגל בכל הזמנים, הונלדו שבעט בכדור למרחק של 25 מטר בבעיטה אדירה. הכדור עף, עד שהיה במרחק של 25 מטרים ואז נעצר לפתע באוויר וחזר אל הונלדו. הכיצד?  
**התשובה: הוא בעט לגובה.**
2. מעלית: קבלן בונה בניין בין 5 קומות. קומה הראשונה עולה 10 ש", קומה שניה עולה, 20 ש" קומה שלישית עולה 30 ש", כמה עולה המעלית?  
**התשובה: חמש קומות**
3. אמור 5 ימים ברצף, מבלי להשתמש בראשון שני שלישי, אך שכל אחד יבין על איזה ימים מדובר.  
**התשובה: שלשום, אתמול, היום, מחר, מחרתיים**
4. יוסי שכב במרכז החדר, מסביבו רסיסי זכוכית ומים, מה קרה לפני?  
**התשובה: יוסי הוא דג שהאקווריום שלו נשבר**
5. אמת או שקר - באי נידח באוקיינוס השקט חיים זה לצד זה שני שבטים. שבט דוברי האמת, שתמיד דוברים אמת ושבט השקרנים, שתמיד תמיד משקרים. תייר שהסתובב באי הגיע לשביל המתפצל לשניים והיה עליו להחליט לאן לפנות כדי להגיע חזרה למלוננו. לעזרתו באו שני מקומיים, אחד משבט דוברי האמת ואחד משבט השקרנים. הוא הסתפק בשאלה אחת לאחד מהם ולפי התשובה ידע לאן לפנות. מה הייתה שאלתו?  
**התשובה: הוא ישאל: "אם אני ישאל את האיש השני מה הדרך חזרה מה הוא יענה לי?" התשובה תהיה שקר והוא יצטרך לפנות לכיוון השני.**
6. מתגים - במרתף יש שלושה מתגים במצב OFF של שלוש מנורות שנמצאות בקומה מעל, מותר לך לצאת רק פעם אחת ואתה צריך לדעת איזה מתג מתאים לאיזה מנורה, איך תעשה את זה ביציאה אחת בלבד מהמרתף?  
**תשובה: אתם מדליקים מפסק אחד 5 דקות או יותר, ואז מכבים ומדליקים מפסק אחר ויוצאים מהחדר בודקים איזה מ2 המנורות המכובות חמה, היא מתאימה למפסק שהרמתם ראשון המפסק שהרמתם שני זה מה שדולק מה שנשאר זה השלישי**
7. מה ההיפך מעץ?  
**התשובה: פאלי**
8. מה יכול להטביע סירה שלמה, אבל איננו שוקל כלום???
- התשובה: חור**
9. זאב, כבשה וכרוב רוצים לעבור לצד השני של הנהר... אתה צריך להעביר את שלושתם לצד השני של הנהר אבל אתה יכול לקחת איתך רק אחד מהשלושה בכל חציה של הנהר. החוקים: אסור לך להשאיר לבד את הזאב עם כבשה, או כבשה עם כרוב. (אנחנו לא רוצים שאף אחד יטרף).



התשובה : **לוקחים את הכבשה לצד השני, חוזרים לקחת גם את הזאב, וברגע שמגיעים לצד השני (איפה שהכבשה) אז לוקחים מיד את הכבשה על הסירה וחוזרים איתה לצד הראשון, אז לוקחים את החסה מעבירים אותה לצד של הזאב, וחוזרים לקחת את הכבשה**

10. אתה נוסע במכונית בכביש בין עירוני, בלילה חשוך וסוער במיוחד. במהלך הנסיעה אתה רואה לצד הדרך שלושה אנשים המחפשים טרמפ:  
גברת זקנה מאוד, שנראה כאילו היא חולה או אפילו גוססת  
חבר טוב מן העבר שהצלת את חייו  
בת הזוג האידיאלית עבורך, עם האופי המושלם, עליה חלמת כל חיך  
ברכב שלך מותר להסיע אדם אחד, פרט לנהג, במי תבחר?  
תחשבו על הסיטואציה המושלמת שתעזור לכולם

**תשובה: את הגברת הזקנה. תוכל לתת את המפתחות לחבר הטוב, שיסיע את הגברת לביתה או לבית החולים ואחר כך יסע חזרה לאסוף אותך, בעוד שאתה נשאר עם אהבת חיך**

11. אם אתה בתחרות נמצא במקום השלישי ועוקף את המקום השני, באיזה מקום אתה נמצא?  
**תשובה: במקום השני, רק אם תעקוף את הראשון תהיה במקום הראשון.**

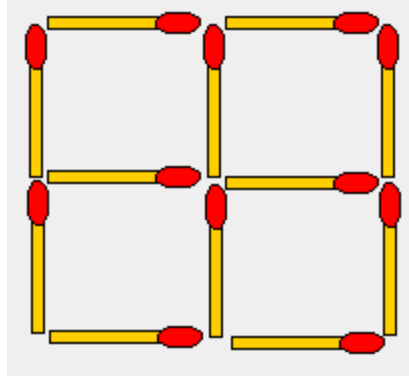
12. מהי השאלה שאף פעם אי אפשר לענות לך עליה בחיוב?  
**תשובה: האם אתה מת?**

13. בהתחלה הראש שלי אדום ובסוף כל הגוף שלי שחור מי אני?  
**תשובה: גפרור**

14. כמה אדמה יש בבור שלרוחבו שני מטר עומקו מטר?  
**תשובה: אין אדמה בבור.**

15. שתי אמהות 21 משתתפות הולכות לפרדס, איך יכול להיות שכל אחת אכלה תפוח שלם, ונאכלו 3 תפוחים?  
**תשובה: סבתא, אמא ובת**

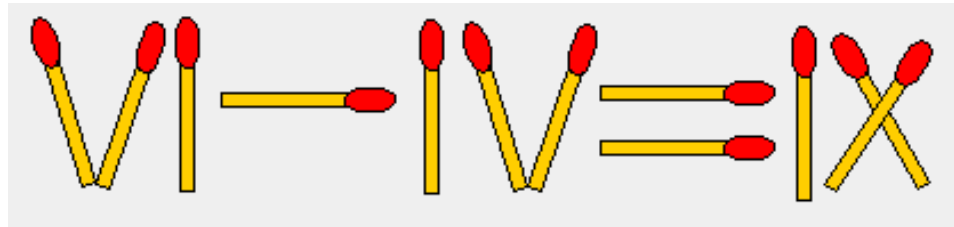




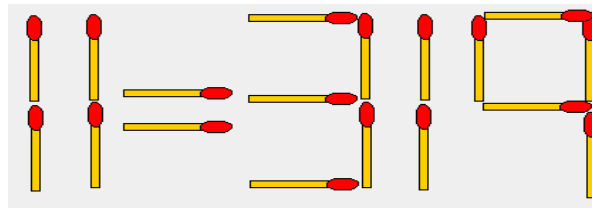
1. הורד שני גפרורים על מנת לקבל שני מרובעים שונים
2. הזז שלושה גפרורים כך שיווצרו 3 ריבועים זהים
3. הזז 4 גפרורים כך שיווצרו 3 ריבועים שונים
4. הזז 2 גפרורים כך שיווצרו 7 ריבועים שונים
5. הזז 4 גפרורים כל שיווצרו 10 ריבועים

הגפרורים יכולים לחתוך זה את זה .

6. השוויון שבתמונה לא נכון, הזז גפרור אחד כדי לקבל משוואה נכונה



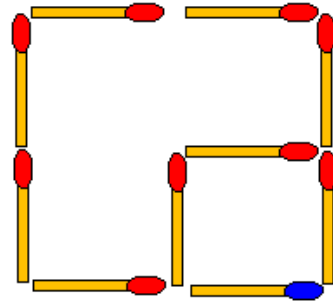
7. הפיתרון שבמשוואה הנ"ל אינו נכון, הזז שני גפרורים על מנת לקבל משוואה נכונה.



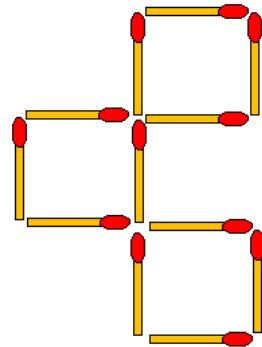


תשובות

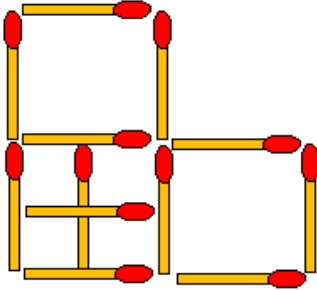
.1



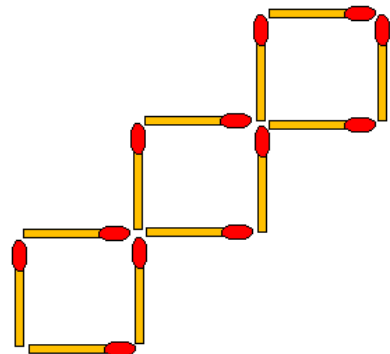
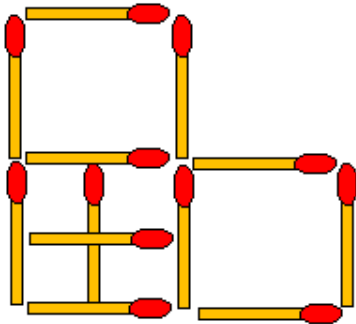
.2

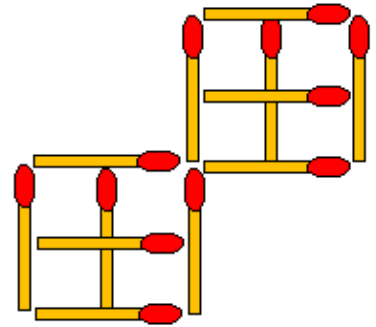


.4

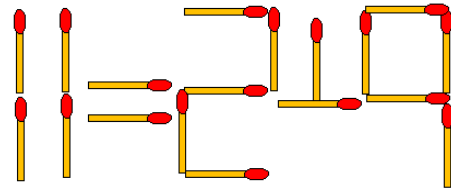


.5





.6



.7

