



לג בעומר

משחקים מסביב למדורה

לקראת ל"ג בעומר בחרנו שלל משחקים שאפשר לשחק מסביב למדורה.

ידיים צריצות

חומרים: 2 פקעות של חבל או חוט משיכה עבה.

מתחלקים לקבוצות ועומדים בטורים בעמידת פיסוק. בידי כל ראשון בקבוצה - פקעת של חבל. בהינתן האות, מעביר הראשון את הפקעת בין רגליו לעומד מאחוריו, אבל אוחז בידו בחוזקה את קצה החוט. השני מעביר לשלישי, וכו', עד סוף הטור. המקבל את הפקעת אחרון יעביר אותה בין רגליו לאחור ומשם מעל לראשו אל העומד לפניו, עד אשר חוזרת הפקעת לידי הראשון בטור, והוא קושר את שני קצות החוט. הקבוצה שהצליחה לבצע זאת ראשונה - זוכה בנקודה.

אחר כך ממשיכים במשחק: על הראשון להתיר את הקשר ולהתחיל לגלגל את החוט לפקעת. לאחר שגלגל את החוט שבידו, יעביר מעל לראש את הפקעת, הקטנה עדיין אל חברו העומד מאחוריו והוא ימשיך לגלגל את החוט על הפקעת ויעבירה הלאה, עד שתגיע אל האחרון. הלה יעביר אותה בין רגליו חזרה אל העומד לפניו וכו'. כאשר חוזרת הפקעת המגולגלת אל הראשון בטור, עליו להרימה ולקרוא בקול: "גמרנו!" הראשונים - זוכים בנקודה.

אם מספר המשחקים בכל קבוצה קטן - אפשר לקשור את הקבוצה שתי פעמים לפני שמסיימים את המשחק.

סיפור בהמשכים

יושבים בצוותא מסביב למדורה. אחד המשחקים פותח בסיפור. לאחר משפט אחד או כמה משפטים נותן המנחה אות והלה מפסיק מיד ולו גם באמצע, ושכנו היושב מימינו ממשיך וכן הלאה.

מצאם סירנה

שתי קבוצות יושבות זו מול זו. חברי כל קבוצה מחזיקים איש ביד רעהו. בהינתן האות - מתחיל הראשון בכל קבוצה לזמזם בפה סגור ככל שיוכל. בהרגישו כי תם האוויר בריאותיו, או שהוא עומד לפרוץ בצחוק, הריהו לוחץ ביד שכנו והלה פותח מיד בזמזומו, ואף הוא מוסרו בלחיצת יד לשלישי וכן הלאה עד לאחרון. קבוצה שנפסק "חיבורה", כלומר - האחד פרץ בצחוק והפסיק את זמזומו והשני לא פתח בזמזום תחתיו - הפסידה. מנצחת - הקבוצה שגמרה לאחרונה את זמזומה.

המשרוקית

חומרים: משרוקית



מתיישבים במעגל כשהידיים מאחורי הגב. משתתף אחד יוצא ("המנחש") והמשרוקית נמסרת לאחד המשתתפים במשחק. הוא מסתיר את המשרוקית. כעת, מזמינים את "המנחש" ועליו לעמוד במרכז המעגל ולנחש אצל מי המשרוקית. המשתתפים מעבירים את המשרוקית מיד ליד מאחורי גבם וכשנוצרת הזדמנות (כאשר ה"מנחש" עם הגב), שורקים בה ומיד מסתירים אותה שוב ומעבירים הלאה. כש"המנחש" מצביע על מישהו, עליו לפשוט ידיו קדימה ולהראות שהמשרוקית לא בידיו - ואולי כן? אם ניחש נכונה - מתחלפים ביניהם.

הפרקליט

יושבים במעגל. המנחה פונה אל אחד המשתתפים בשאלה. הנשאל ארינו צריך להשיב אלא היושב משמאלו הוא ה"פרקליט" שלו ועליו לענות במקומו מהר ככל האפשר. עבור כל משתתף - מי שיושב לשמאלו, הוא ה"פרקליט" שלו. אם מתבלבל הנשאל ומשיב, או אם הפרקליט לא משיב מייד במקום הנשאל, בכל אחד מהמקרים - נוקפת נקודת חובה למשתתף. כל הצובר 5 נקודות צריך לתת משכון למנחה. המשחק מסתיים כשמתעייפים, על נותני המשכון לפדות אותו ע"י ביצוע משימות קטנות...



עורבים (גרוג שלימים)

חומרים: כדורים או בלונים כמס' הקבוצות.

המשחקים מתחלקים לקבוצות, לא פחות מ - 6 בכל קבוצה. כל קבוצה מחולקת לשניים, טור של שלושה מול טור של שלושה במרחק של כ - 10 מטרים זה מזה. נותנים לכל ראשון בקבוצה כדור או בלון גדול, ועליו לשים אותו בין הברכיים. בהינתן האות, על הראשון לרוץ (לא לקפוץ!) אל חברו ממול, במחצית האחרת של קבוצתו. משהגיע אליו, ייקח זה את הכדור/ הבלון מבין רגלי חברו, יניח אותו בין ברכיו, וירוצ אל הראשון בטור שמולו. השליח שמסר את הכדור יילך ויעמוד בסוף הטור שאליו הגיע. המשחק נמשך עד אשר כל בני הקבוצה החליפו את מקומותיהם.

חוקים:

- ✧ נשמט הכדור - יש לעצור במקום שנשמט, להרימו בידיים, להחזירו אל בין הברכיים ורק אחר כך להמשיך לרוץ.
- ✧ אם מספר המשחקים בכל קבוצה הוא אי זוגי, מחלקים את הקבוצה כך, שבטור אחד יהיה משחק אחד יותר, והוא יתחיל במשחק.
- ✧ אם משחקים בבלונים - יש להקפיד שפיית הבלון תופנה לצד.

"אין זה אצלך?" (משחק ניחוש)

מתנדב יוצא החוצה. הקבוצה מחליטה על פריט שיש כמוהו לכולם (מיטה, מטריה, בגד, מכשיר סלולרי וכו'). המתנדב חוזר וממשיך לנסות לנחש על איזה פריט החליטה הקבוצה, באופן הבא:

שואל את אחד מחברי הקבוצה: "אין זה אצלך?"

החבר נותן תאור של הפריט "שלו" באופן יצירתי ומרומז.

המתנדב חוזר ופונה בכל פעם לחבר אחר, ממשיך ושואל כל אחד: "אין זה אצלך?"

רמז מצטרף לרמז עד שהוא מצליח לנחש מהו הפריט.



אני מביא למסיבה / למדורה...

מטרה:

לגלות את החוק העומד במרכז המשחק.

מהלך המשחק:

החניכים יישבו במעגל.

אחד החניכים יחליט על חוק מסוים הבא לידי ביטוי במילים שיבחר.

החניך יכריז על משפט כגון: אני עורך מסיבה ומביא: אבטיח קר.

החוק נמצא במילים אבטיח קר.

הבא אחריו יכול להגיד: אני מביא למסיבה כדור אדום.

הבא אחריו יכול להגיד: אני מביא למסיבה שטיח מעופף.

החוק הוא: שתי מילים. במידה והחניך מביא למסיבה משהו בעל שתי מילים, הוא

נכנס למסיבה. במידה ולא עלה על החוק, הוא אינו נכנס למסיבה.

החוקים יכולים להיות רבים ומגוונים: חפצים המתחילים באותה אות, חפצים

הנמצאים בחדר ועוד ועוד...(המשחק מסתיים כשנמאס לילדים...)



משחקי שירים

אז אומר ואני אומר

משחק זה אפשר לשחק כתחרות בין יחידים, או בין קבוצות. אחד מתחיל לשיר

ומפסיק לפי אות שנותן מנהל המשחק. מי יהיה הראשון שיפצח בשיר המתחיל

באות האחרונה שבה הופסק השיר הקודם?

אפי הא-2

מתחלקים לשתי קבוצות: קבוצה אחת מתחילה לשיר שיר אשר האות הראשונה בו

היא א'. לאחר שהיא שרה בית אחד, על הקבוצה האחרת לשיר שיר המתחיל באות

ב' וכו'. מותר לחברי הקבוצות להתייעץ ביניהם.

אם אחת הקבוצות לא מצאה שיר מתאים - מזכים את הקבוצה היריבה בנקודה.

מנצחת - הקבוצה שצברה את מירב הנקודות.

אפי הנושא

מתחלקים לשתי קבוצות. (אפשר לשחק גם כתחרות בין יחידים).
המנחה קורא בקול שם של נושא, למשל "חיות". הקבוצה המתחילה לשיר שיר המתאים לנושא, זוכה בנקודה, אבל רק אם הצליחה לגמור לפחות בית אחד של השיר. תנאי זה מחייב גם בתחרות בין יחידים. בתחרות בין קבוצות יש להקפיד שכל חברי הקבוצה ישירו את אותו השיר.

הצק והאל

זה משחק הידוע גם בשם "חם - קר" (והוא משחק אשר בו אין שרים).
מבקשים מאחד המשתתפים לצאת ובזמן העדרו מחביאים חפץ מסוים שהוחלט עליו מראש בנוכחות היוצא, או למבוגרים - מחליטים על פעולה מסוימת שעל היוצא לעשות מיד בשובו לחדר.
משננס היוצא - מתחילים הכל לשיר בקול רגיל. עליו מוטל לחפש ולמצוא את החפץ הנעלם או לעשות את הפעולה שהוחלט עליה. משהוא מתקרב למטרתו, הכל מגבירים את עוצמת שירתם, וכאשר הוא מתרחק מהמטרה - הכל מחלישים את שירתם. כך עד אשר ימצא החפץ או תיעשה הפעולה.



הגשמה - שיר

מנחה המשחק מכין רשימה של שאלות והתשובה עליהן היא שיר. הראשון הפוצח בשיר תשובה מתאים - זוכה בנקודה. מובן שלאחר שמישהו פצח בשיר המתאים - הכל מצטרפים לשירה ומסיימים את השיר.
דוגמא לשאלה: שואלים את זרש מה דעתה על בעלה, והיא עונה: "הוא לא כל כך חכם, אני יודעת..."

היודע - זוכה

משמיעים שורה אמצעית או אחרונה של שיר. היודע את השיר מההתחלה ושר לפחות בית אחד שלו - זוכה בנקודה.

הספרים הגאופים

חומרים: מטפחת לקשירת העיניים.

יושבים על כסאות במעגל רחב, כל משתתף מקבל מס' סידורי. במרכז עומד משתתף כשעיניו מכוסות.

ה"עומד" מכריז על שני מספרים ועליהם להחליף ביניהם מקומות בזריזות ובשקט... מבלי שייתפסו ע"י ה"עומד".

אם נתפס אחד המשתתפים - הוא הופך להיות ה"עומד" במרכז, וחברו ש"ניצל" מקבל את מספרו. לכל "עומד" יש שלושה ניסיונות. אם לא הצליח לתפוס אף אחד, יוחלף במתנדב מהקבוצה.

הרב אהר...

המנחה נותן למשתתפים הוראות שונות, עליהם לבצע אותן רק אם בתחילת המשפט הופיעו המילים: "הרצל אמר..."

למשל: אמר - "הרצל אמר להרים ידיים למעלה..." - עליהם לבצע.

אמר - "להוריד ידיים!" - אין לבצע.

המנחה צריך לתת את ההוראות במהירות ולסרוגין ואז הבלבול יהיה רב.

כדי לבלבל עוד יותר, יכול המנחה לתת הוראה אחת, אך לבצע דבר אחר... חלק

מהמשתתפים המביטים עליו ודאי יחקו את פעולותיו ולא יקשיבו להוראות... מי

שהתבלבל 3 פעמים - צריך לתת משכון.

בסוף פודים את המשכונים ע"י ביצוע משימות.

