

משחקים
של פעם



שנות משחק

הפקה ועריכה:

ד"ר יאיר גלילי המכללה לחינוך גופני ע"ש זינמן
מר אברהם זוכמן המפמ"ר והממונה על החינוך הגופני
ד"ר רוני כהן המכללה לחינוך גופני ע"ש זינמן
גב' אודית רמתי מדריכה ארצית בחינוך הגופני

יעוץ דידיקטי: ד"ר לאה זוכמן, מכללת 'תלפיות'

עריכת הלשון: תלמה נעים

יעוץ וליווי גרפי: רפי כהן

איורים: דודי שמאי

עיצוב וביצוע: סטודיו גדעון דן

הדפסה: דפוס מאור ולך

הוצאה לאור: משרד החינוך, מחלקת הפרסומים

© כל הזכויות שמורות למשרד החינוך



ירושלים, התשס"ח - 2008



מבוא

מערכת החינוך ציינה את פתיחת חגיגות שנת השישים של מדינת ישראל בי"ט במרחשוון התשס"ח, כ"ט בנובמבר 2007. בתאריך זה מלאו שישים שנים להכרזת האו"ם על הקמת מדינת ישראל. לרגל חגיגות שנת השישים למדינה ליקט הפיקוח הארצי על החינוך הגופני שישים "משחקים של פעם". ספר זה כולל משחקים שהיו והינם חלק בלתי נפרד מתקופת ילדותנו.

כבר בשנות השלושים אמר הפסיכולוג יונג: "האדם הוא אנושי לגמרי רק בשעה שהוא משחק...". המשחק הוא החוויה המרכזית של הילד, המסייעת לו להבין את העולם שסביבו ואת מקומו בעולם. המשחק נחשב אמצעי לפורקן ולשעשוע, אך מן הראוי לזכור כי ילדים משתמשים במשחק ליצירת מציאות דמיונית המשנה את המפה הקוגניטיבית והרגשית של עולמם החברתי (ברתון, 1984). המשחק, כאירוע חינוכי, מאפשר לילד להתמודד עם בעיות, לחפש פתרונות חלופיים למצבים קשים ולעתים מתסכלים, לשתף פעולה, לוותר ולהתחלק ולצד אלה גם להשתעשע. למעשה, המשחק הוא פעילות חיונית להתפתחותם הבריאה של בני האדם.

ספר זה מיועד למורים לחינוך הגופני, למחנכים ולמורים המבקשים להפעיל את תלמידיהם בשעות הפנאי, לגננות, לרכזים החברתיים בבתי הספר, למדריכים בתנועות הנוער ולבני משפחה המבלים בצוותא.

כדי להקל על ההתמצאות בספר ועל השימוש בו הוא חולק לשש קטגוריות, ובכל קטגוריה עשרה משחקים: משחקי כדור, משחקים לפיתוח מוטוריקה עדינה, משחקים לשיפור הכושר הגופני, משחקי חברה, משחקים לשעות הפנאי / להפסקה ומשחקים לקבוצות גדולות.

תיאור המשחקים מלווה בציון המטרות הלימודיות שתושגנה בעת משחקם של הילדים ותהיינה תמיד לנגד עיני מפעיליהם.

כולנו תקווה כי תרבות המשחק תחזור לחצר בית הספר, למגרש המשחקים השכונתי ולתא המשפחתי.

אברהם זוכמן

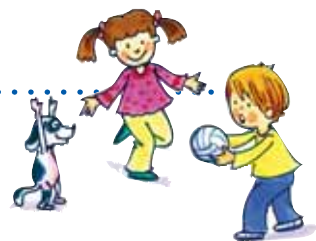
המפמ"ר והממונה על החינוך הגופני

תוכן העניינים

7

משחקי כדור

8.....	שבע על הקיר	1
9.....	עמודו / שמות	2
10.....	מחניים קטן	3
11.....	לא כלום לא לזוז	4
12.....	מדרכות	5
13.....	עשרים ואחד	6
14.....	שבע אבנים	7
15.....	סטננה	8
16.....	כדורגל סיני	9
17.....	טאצ'דאון	10



19

משחקים לפיתוח מוטוריקה עדינה

20.....	חמש אבנים	11
21.....	דוקים	12
22.....	גוגואים / אג'ויים	13
23.....	אגוזים	14
24.....	השחלת נר לבקבוק	15
25.....	האגודלים	16
26.....	גולות	17
27.....	מטבע	18
28.....	פורפרה	19
29.....	הפיכות	20



31

משחקים לשיפור הכושר הגופני

32.....	שלושה מקלות	21
33.....	קרב תרנגולים	22
34.....	תפ-10-ני	23
35.....	משחק הכיסאות המוסיקליים	24
36.....	גע גע	25
37.....	תופסת זנבות	26
38.....	מרוצי שליחים	27
39.....	תופסת שרשרת	28
40.....	משיכת חבל	29
41.....	העיט והזגתא	30



43

משחקי חברה



44.....	המלך אמר / הרצל אמר	31
45.....	תופסת צבעים	32
46.....	ים - יבשה	33
47.....	אחת, שתיים, שלוש, דג מלוח	34
48.....	דירה להשכיר	35
49.....	שלום אדוני המלך	36
50.....	חם - קר	37
51.....	הגשר מזהב	38
52.....	בן לוקח בת	39
53.....	יש לנו תיש	40

55

משחקים לשעות הפנאי / להפסקה



56.....	קלאס	41
57.....	המטפחת / ארנבת שחורה	42
58.....	הולה הופ	43
59.....	גומי יפני	44
60.....	לימבו	45
61.....	אצבע שחורה	46
62.....	קצב קצב	47
63.....	הקפצות	48
64.....	מחבואי קופסא / בקבוק / כדור	49
65.....	חבל	50

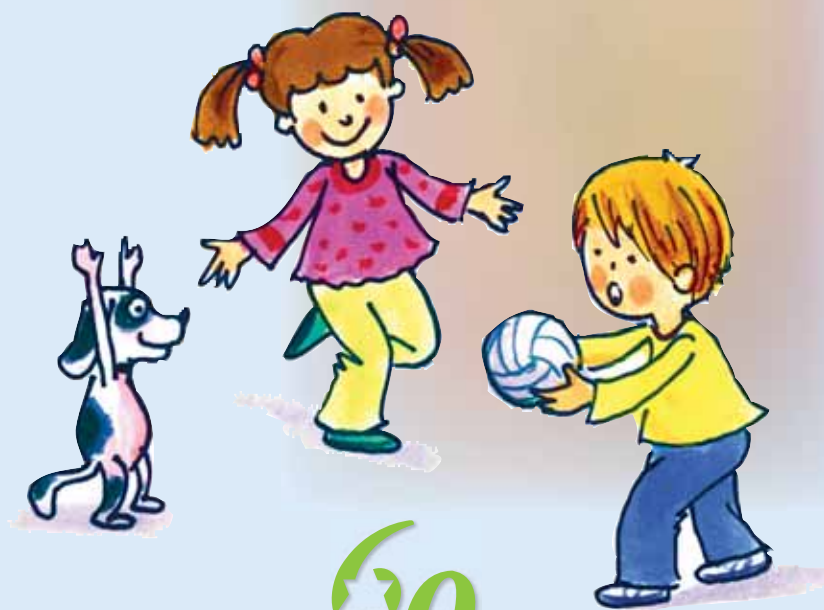
67

משחקים לקבוצות גדולות



68.....	פרה עיוורת	51
69.....	חיי שרה	52
70.....	הקדרים באים	53
71.....	הנדס - אפ (ידיים למעלה)	54
72.....	שני דגלים	55
73.....	מחבואים	56
74.....	הקפות / בית - שדה	57
75.....	סימני דרך	58
76.....	שוטרים וגנבים	59
77.....	כדורשת	60

לשחקי כדור





60 שבע על הקיר

שנות משחק

מטרת המשחק..... תפיסת כדור בדרגות קושי שונות
מטרות לימודיות..... פיתוח מיומנויות השליטה בכדור

אוכלוסיית היעד..... כיתות ג' - ט'
תנאים ואביזרים נחוצים... קיר וכדור שקופץ

מהלך המשחק

- ◆ כל תלמיד משחק בתורו, תוך ביצוע המשימות המפורטות להלן עד שנפסל.
- ◆ לאחר שכל התלמידים שיחקו ונפסלו - חוזרים כל התלמידים למשחק.
- ◆ כל אחד ממשיך מהשלב בו נפסל.

מנצח - הילד שהגיע אל השלב המתקדם ביותר.

המשימות

- שבע זריקות כדור, מקו מסוים אל הקיר ותפיסת הכדור לפני שהוא נופל.
 - שש זריקות כדור, מקו מסוים אל הקיר, 'דרך' הרצפה (כמסירת חזה עם קרקע בכדורסל) ותפיסת הכדור באוויר.
 - ארבע זריקות כדור, מקו מסוים אל הקיר, ביצוע תנועת חיבוק עצמי לפני תפיסת הכדור.
 - שלוש זריקות כדור, מקו מסוים מתחת לרגל אל הקיר ותפיסתו לאחר שנפל על הקרקע פעם אחת בדרכו חזרה.
 - שתי זריקות כדור, מקו מסוים אל הקיר, התלמיד מבצע סבוב מהיר סביב עצמו ותופס את הכדור באוויר בדרכו חזרה.
 - זריקה כדור אחת, עמידה ליד הקיר (גב נשען על הקיר), זריקת הכדור לאחור אל הקיר ותפיסתו לאחר שנפל פעם אחת על הרצפה.
- הערה: מיקום הקו ייקבע בהתאם לגיל הילדים ולרמתם.





2 עמודו / שמות

שנות משחק

מטרות המשחק... זריקת כדור ותפיסתו
מטרות לימודיות... ריכוז, תפיסת כדור,
זריקת כדור למטרה

אוכלוסיית היעד... כיתות ג' - ו'
תנאים ואביזרים נחוצים... מגרש פתוח וכדור רך

מהלך המשחק

- ◆ **המשתתפים** עומדים במעגל כאשר אחד מהם מחזיק כדור.
- ◆ **המשתתף** עם הכדור זורק אותו למעלה וקורא בשמו של **משתתף** אחר.
- ◆ **המשתתף** ששמו הוכרז צריך לתפוס את הכדור באוויר, לפני שהוא נופל על הקרקע.
- ◆ אם תפס את הכדור באוויר, עליו לזרוק את הכדור למעלה ולקרוא בשמו של **משתתף** אחר.
- ◆ אם לא תפס את הכדור באוויר, עליו לרוץ ולהשיגו. במקביל, כל **המשתתפים** בורחים.
- ◆ לכשתפס צועק המחזיק בכדור "עמודו". עליו לזרוק את הכדור ולנסות לפגוע ברגלו של אחד **המשתתפים** (עד הברך).
- ◆ אם פגע - **המשתתף** שנפגע 'צובר' נקודה, זורק את הכדור למעלה וקורא בשמו של **משתתף** אחר.
- ◆ אם לא פגע - הזורק 'צובר' נקודה והוא זה שזורק את הכדור למעלה ומכריז בשמו של **משתתף** אחר.
- ◆ **משתתף** ש'צבר' שלוש נקודות - מקבל מהקבוצה כינוי חדש, סודי, שיתגלה לו כשמישהו יזרוק את הכדור למעלה ויכוון בקריאתו לכינוי החדש.

הערה: חובה על המורה להיות שותף בבחירת הכינוי החדש. יש להקפיד שלא לפגוע או להעליב מי מהמשתתפים.





3 מחניים קטן

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות ג'ו', חט"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים... מגרש פתוח וכדור רך
 מטרת המשחק..... הישרדות על המגרש
 מטרות לימודיות..... זריקת כדור, תפיסת כדור, דיוק בזריקה

מהלך המשחק

- ◆ שני משתתפים עומדים במרחק זה מזה, הם ה'זורקים'. כל אחד מהם עומד מאחורי קו המסומן מראש.
- ◆ בשטח שביניהם נמצאים יתר המשתתפים (דרגות קושי: הקטנה והגבלה של אורך ורוחב המגרש). תפקידם של ה'זורקים' הוא לפגוע במשתתפים בעזרת הכדור, מבלי שאלה יתפסו אותו.
- ◆ אם אחד המשתתפים תפס את הכדור, הוא צובר נקודה 'טובה'.
- ◆ אם הכדור פגע במשתתף הוא צובר נקודה 'רעה'. לאחר צבירת שלוש נקודות 'רעות' המשתתף יוצא מהמשחק.
- ◆ משתתף אחר, הנמצא על המגרש, יכול 'להצילו' אם יש ברשותו שלוש נקודות 'טובות'.
- ◆ אין הגבלה למספר נקודות 'טובות'.

מנצח - התלמיד שנשארו אחרון ולא נפסל על-ידי הזורקים.





לא כלום לא לזוז

4 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות א'-ו'
 תנאים ואביזרים נחוצים... קיר וכדור טניס
 מטרת המשחק..... תפיסת כדור במצבי גוף שונים
 מטרות לימודיות..... שליטה בכדור, ביצוע הוראות

מהלך המשחק

- ◆ שני משתתפים עומדים במרחק מהקיר (המרחק ניתן לשינוי בהתאם לגיל התלמידים ולרמתם).
- ◆ משתתף ראשון זורק את הכדור על הקיר ותופס אותו באוויר עם חזרתו.
- ◆ עם כל תפיסה נותן לו המשתתף השני הוראה מה לעשות במהלך הבא. למשל, **לא כלום** = התלמיד ממשיך לזרוק ולתפוס את הכדור, **לא לזוז** = התלמיד זורק ותופס את הכדור ללא תנועת רגליים, **מחזיק כף** = התלמיד הזורק צריך לתפוס את הכדור לאחר שמחזיק את הכדור, **תפיסה ביד אחת** = התלמיד הזורק צריך לתפוס את הכדור ביד אחת בלבד וכד'.
- ◆ התלמיד ממשיך לזרוק ולתפוס עד שנכשל בביצוע ההוראה.
- ◆ אם נכשל הזורק בביצוע ההוראה - התלמידים מחליפים תפקידים.





מדרכות

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות א'-ו'
 תנאים ואביזרים נחוצים... שפת מדרכה וכדורגל
 מטרת המשחק..... לפגוע בשפת המדרכה ולתפוס את הכדור באוויר
 מטרות לימודיות..... שליטה בכדור, קואורדינציית עין-יד, דיוק למטרה

מהלך המשחק

- ◆ שתי קבוצות. המשתתפים עומדים משני צידי כביש / שביל בשכונה.
- ◆ מטרת קבוצה א' לזרוק את הכדור לעבר שפת המדרכה של קבוצה ב' במטרה שהכדור יפגע בשפת המדרכה ויקפוץ חזרה לידיהם.
- ◆ כל זריקה מוצלחת ותפסית הכדור באוויר (עם חזרתו) מזכה את הקבוצה בנקודה.
- ◆ אם תפסו את הכדור, מקבלת הקבוצה ניסיון נוסף. אם לא תפסו את הכדור זכות הזריקה עוברת לקבוצה השנייה.

מנצחת - הקבוצה שצברה את מספר הנקודות הגבוה יותר.

הערות:

- א. בכל זריקה יש להחליף זורק, לפי סדר קבוע מראש.
- ב. יש להקפיד שלא לשחק משחק זה במקומות בהם נוסעות מכוניות.
- ג. ניתן לשחק משחק זה בבית הספר או בכל מקום בו ישנן מדרכות (שבילים) או שפת מדרכה בודדת.





עשרים ואחד



אוכלוסיית היעד.....כיתות ג' - י"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים...מגרש פתוח, כדור עץ או כל כדור רך אחר
 מטרת המשחק.....21 מסירות ברצף בקבוצה
 מטרות לימודיות.....לימוד ותרגול מסירה ותפיסה של כדור, תרגול שמירה אישית, שיתוף פעולה, התמצאות במרחב

מהלך המשחק

♦ שתי קבוצות בהן מספר שווה של משתתפים. קבוצה א' צריכה למסור את הכדור בין חברי הקבוצה מבלי שהכדור ייפול על הרצפה ומבלי שחברי קבוצה ב' יתפסו אותו.
מנצחת - הקבוצה שהצליחה למסור 20 מסירות רצופות.

דרגות קושי

- א. בת מוסרת לבן ובן מוסר לבת.
- ב. אסור למסור לחבר/חברה שקיבלת ממנו זה עתה מסירה.
- ג. הגבלת גודל המגרש.
- ד. בנפילת הכדור על הרצפה, הוא עובר לקבוצה השנייה.
- ה. לכל תלמיד/ה מספר. חובה למסור את הכדור אך ורק לבעל המספר העוקב.

הערה: בגילאים צעירים יש לקבוע מספר קטן יותר של מסירות.





שבע אבנים

שנות משחק 60

- אוכלוסיית היעד כיתות א'-ו', חט"ב
- תנאים ואביזרים נחוצים ... שטח פתוח וישר, שבע אבנים שטוחות היכולות לעמוד זו על גבי זו או שבע לבני לגו ענק שטוחות, כדור טניס או כל כדור רך (עד גודל כדוריד)
- מטרת המשחק לבנות מחדש את מגדל האבנים לאחר התמוטטותו
- מטרות לימודיות ריכוז, זריזות, מהירות, שיתוף פעולה, מסירת כדור ותפיסתו, דיוק בפגיעה במטרה

מהלך המשחק

- ◆ **קבוצה א'**, עומדת במרחק עשרה צעדים מהאבנים הבנויות זו על גבי זו כמגדל. **קבוצה ב'**, עומדת מאחורי האבנים בחצי קשת.
- ◆ ילד **מקבוצה א'** מגלגל את הכדור ומנסה להפיל את המגדל, בשלושה ניסיונות. מטרתו להפיל כמה שפחות אבנים. במקרה שהילד לא הצליח להפיל את האבנים בשלושת הניסיונות, חבר אחר מהקבוצה מנסה את כוחו. אם כל חברי הקבוצה לא הצליחו מחליפים תפקידים בין הקבוצות.
- ◆ ברגע שהמגדל מתמוטט, הילדים מהקבוצה הזורקת (**מקבוצה א'**) מנסים להגיע אל המגדל ולבנותו מחדש מבלי שייפסלו.
- ◆ בתוך כך מנסים ילדי **קבוצה ב'** 'לפסול' את שחקני קבוצה א' בעודם מנסים לבנות את המגדל. **פסילה** - על ידי פגיעת הכדור באחד מילדי הקבוצה היריבה. לאחר כל פסילה מחליפים תפקידים (**קבוצה א'** ו**קבוצה ב'**).

מנצחת - הקבוצה שתצבור יותר נקודות.

הערה: העברת הכדור בין ילדי קבוצה ב' תתבצע אך ורק על-ידי מסירות.





סטננה

8 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות ג'-ט'
תנאים ואביזרים נחוצים... אולם ספורט או מגרש פתוח עם שערים (ניתן לשחק עם שער אחד)
מטרת המשחק..... מטרתה של כל קבוצה להבקיע 'גול' בבעיטה לשער או לפגוע בקורה (סטננה),
 ללא שוער
מטרות לימודיות..... שליטה בכדור, פיתוח דיוק בבעיטה, קואורדינציית עין-רגל, שיתוף פעולה

מהלך המשחק

- ◆ שתי קבוצות בנות מספר שווה של משתתפים. (ניתן לשחק גם אחד מול אחד).
- ◆ לכל אחד מהתלמידים מותר לגעת בכדור פעם אחת בלבד בכל פעם שהכדור בשליטתו.

מנצחת - הקבוצה שהבקיעה מספר גדול יותר של שערים.

גול - נקודה אחת
 פגיעה בקורה (סטננה) = שתי נקודות.





9 כדורגל סיני

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א' ו', חט"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים... מגרש וכדור
 מטרות המשחק..... להבקיע שערים רבים ככל האפשר ולהמנע מלספוג גול
 מטרות לימודיות..... ריכוז, קואורדינציה עין-יד, ספירה ומנייה

מהלך המשחק

- ◆ הילדים עומדים במעגל ברגליים מפוסקות (כף רגלו של האחד צמודה לכף רגלו של שכנו במעגל), הישער' - הוא הרווח בין הרגליים של כל משתתף.
- ◆ המשתתפים מגלגלים את הכדור על הרצפה בכף היד או באגרוף.

מטרתו של כל משתתף:

- א. להגן על 'ישער' (הפיסוק שלו), שהכדור לא יעבור דרכו.
- ב. להבקיע כמה שיותר 'גולים' לילדים אחרים (אין להבקיע ל'ישער' של ילדים העומדים בסמוך).

מנצח - הילד שהבקיע מספר 'אולים' גדול ביותר וספג את מספר הגולים הקטן ביותר.





טאצ'דאון

10 שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות ג' - י"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים...מגרש פתוח מסומן עם קווי אורך ורוחב, כדור וארבעה קונוסים
 מטרת המשחק.....הנחת הכדור מעבר לקו הרוחב של מגרש הקבוצה היריבה
 מטרות לימודיות.....מסירת כדור ותפיסתו, הטעיות גוף, שיתוף פעולה

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים מחולקים לשתי קבוצות. כל קבוצה מניעה את הכדור במסירות בין חברי הקבוצה, במטרה להניחו מעבר לקו הרוחב של המגרש או בין שני הקונוסים של מגרש הקבוצה היריבה.
- ◆ אין לרוץ עם הכדור ביד ואין לכדרר.

דרגות קושי

- א. בת מוסרת לבן, בן מוסר לבת.
- ב. אסור למסור לזה שמסר לך.
- ג. אם הכדור נפל על הרצפה, הוא עובר לשליטה של הקבוצה היריבה.
- ד. לאפשר כדרור אחד או שניים לפני המסירה.
- ה. לאפשר לתלמיד לרוץ עם הכדור עד ששחקן מהקבוצה היריבה נוגע בו, אז - עוצרים ומוסרים למשתתף אחר מהקבוצה.
- ו. הגבלת גודל המגרש (הקטנתו).

מנצחת הקבוצה שצוברת יותר נקודות.



משחקים לפיתוח מוטוריקה עדינה





חמש אבנים



אוכלוסיית היעד כיתות ד'-ו', חט"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים ... משטח חלק כמו שולחן או רצפה וחמש אבנים
 מטרת המשחק להימנע מהפלת אבן מן היד במהלך המשחק
 מטרות לימודיות זריזות ידיים, קואורדינציית עין-יד, ריכוז

מהלך המשחק

- ◆ משתתף ראשון אווז את כל חמש האבנים ביד אחת וזורק אותן על הרצפה.
- ◆ **השלב הראשון** - זורק אבן אחת למעלה, תוך כדי מעופה אוסף אבן מהרצפה ותופס את האבן שנזרקה מעלה טרם נפילתה. כשהאבן נאספה בידו, ממשיך לזרוק כלפי מעלה את אבן המשחק ואוסף אל כף ידו אבן נוספת וכן הלאה עד אשר הצליח לאסוף את כל חמש האבנים בכף ידו.
- ◆ **השלב השני** - זורק את חמש האבנים על הרצפה. לוקח אבן אחת ושוב זורק אותה למעלה, אך הפעם אוסף בבת אחת שתי אבנים בכל פעם.
- ◆ **השלב השלישי** - כנ"ל, אך הפעם אוסף שלוש אבנים בבת אחת ולאחריהן אבן אחת.
- ◆ **השלב הרביעי** - כנ"ל, אך הפעם עליו לאסוף את כל ארבע האבנים האחרות בבת אחת.
- ◆ **השלב החמישי** - מחזיק את חמש האבנים ביד אחת. זורק אבן אחת מעלה ומוריד ('מטיל') את ארבע האבנים שביד על הרצפה. זורק שוב את האבן לאוויר ואוסף את ארבע האבנים בבת אחת.
- ◆ **השלב השישי** - יוצר 'גשר' בעזרת אצבע ואגודל של כף יד אחת. זורק למשטח את חמש האבנים. מרים אבן אחת, זורק כלפי מעלה ובטרם יתפוס אותה באוויר יעביר תחת הגשר את האבנים בזו אחר זו. לאחר שכל האבנים הועברו, מסיר את ה'גשר' ובשעת זריקת האבן האחת כלפי מעלה - אוסף את ארבע האבנים הנותרות בבת אחת בכף ידו.
- ◆ **השלב השביעי** - מחזיק את חמש האבנים בידו. זורק את כולן ביחד כלפי מעלה והופך את כף ידו כלפי מטה. על האבנים לנחות על גב כף ידו. המשחק זורק בתנוחה זו שוב את האבנים כלפי מעלה ותופס אותן בכף ידו. מספר האבנים שנחתו על גב ידו ונתפסו על ידו שנית - הוא מספר הנקודות הנצבר לזכותו.
- ◆ המשתתפים מחליפים תפקידים בכל פעם שאחד המשתתפים לא מצליח במשימה (אבן נופלת / לא אסף בזמן).

מנצח - המשתתף שהגיע לשלב מתקדם יותר.





60 דוקים

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א' - י"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים... משטח חלק כמו שולחן או רצפה וחבילת דוקים
 מטרת המשחק..... להוציא כמה שיותר דוקים מהערמה מבלי להזיז את הדוקים האחרים
 מטרות לימודיות..... קואורדינציה עין-יד, ריכוז, סבלנות, ספירה ומנייה

מהלך המשחק

- ◆ בטרם מתחילים במשחק, יש לקבוע לכל צבע של דוק ערך מספרי.
- ◆ מטילים את חבילת הדוקים על המשטח.
- ◆ יש לנסות להוציא את הדוקים בזה אחר זה, מבלי שיתר הדוקים יזוזו.
- ◆ בכל מהלך ניתן להוציא **דוק אחד** בלבד.
- ◆ לאחר שכל הדוקים הופרדו מהערמה מטילים את הדוקים למהלך נוסף.

מנצח - המשתתף שצבר את מספר הנקודות הרב ביותר.





13 גוגואים / אג'ויים

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א' ו'
תנאים ואביזרים נחוצים... חדר או משטח ישר בסמוך לקיר, חרצני משמש (גוגואים)
מטרות המשחק..... לזרוק את החרצן סמוך ביותר לקיר ולצבור מספר רב ככל האפשר של גוגואים
מטרות לימודיות..... קואורדינציית עין-יד, דיוק, ספירה ומנייה

מהלך המשחק

- ♦ **המשתתפים** עומדים מול קיר וכל אחד בתורו זורק גרעין ('גוגו') לעבר הקיר במטרה להגיע איתו כמה שיותר קרוב לקיר.
- ♦ החרצן שנוחת בנקודה הקרובה ביותר לקיר, מזכה את בעליו בכל החרצנים שזרקו יתר המשתתפים.

מנצח - התלמיד שצבר את מספר החרצנים הרב ביותר.

הערה: ניתן להשתמש בשעועיות במקום בחרצנים, בכדורים קטנטנים ורכים, בטבעות וכד'.





14 אגוזים

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ו'
- תנאים ואביזרים נחוצים...חדר או משטח ישר בסמוך לקיר, לוח קרש חלק ואגוזי לוז או אגוזי מלך
- מטרת המשחק.....לצבור מספר רב ככל האפשר של אגוזים
- מטרות לימודיות.....קואורדינציית עין-יד, דיוק, ספירה ומנייה

מהלך המשחק

- ◆ משעינים באלכסון על הקיר לוח קרש חלק. **כל משתתף** מניח אגוז אחד לפני הלוח כך שתיווצר שורה.
- ◆ **כל משתתף**, בתורו, מגלגל במורד הלוח האלכסוני אגוז לכיוון שורת האגוזים. אגוז הפוגע באגוז אחר מזכה את **המשתתף** באגוז ש'נפגע'.

מנצח - המשתתף שזכה במרבית האגוזים.





השחלת נר לבקבוק

15 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ו'
 אביזרים נחוצים..... בקבוקי שתייה מפלסטיק, נרות וסרטים או חוטים לקשירה
 מטרת המשחק..... השחלת נר לתוך בקבוק
 מטרות לימודיות..... קואורדינציית עין-תנועת אגן, קינסטזיה

מהלך המשחק

- ◆ על מותניו של כל משתתף קשור חוט עם נר בקצהו, על הקרקע בין רגליו עומד בקבוק פלסטיק ריק.
- ◆ על כל משתתף לנסות להשחיל את הנר לתוך פתח הבקבוק ללא עזרת ידיו.

מנצח - המשתתף שהכניס ראשון את הנר לבקבוק.





האגודלים



שנות משחק

- אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ו'
- מטרת המשחק..... תפיסת אגודלו של בן הזוג
- מטרות לימודיות..... ריכוז וזריזות אצבעות

מהלך המשחק

- שני ילדים יושבים זה מול זה תוך שילוב אצבעות כפות ידיהם פרט לאגודל.
- בהינתן האות, כל אחד מהילדים מנסה 'ללכוד' את אגודלו של בן זוגו.

הצלחה = נקודה.





גולות

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ו'
 תנאים ואביזרים נחוצים... מגרש חולי וגולה לכל משתתף
 מטרת המשחק..... סיום מסלול ה'בורות'
 מטרות לימודיות..... קואורדינציית עין-יד, ריכוז ודיק

מהלך המשחק

- ◆ חופרים שלושה בורות קטנים בחול. כל משתתף מנסה, בתורו, להכניס את הגולה שבידו לתוך הבור, על ידי הדיפתה בעזרת אגודלו.
- ◆ אם הגולה נכנסה לבור המשתתף זוכה בתור נוסף בניסיון להתקדם לבור הבא.

מנצח - המשתתף שסיים ראשון את מסלול שלושת הבורות הלוך ושוב.

דרגת קושי

תלמיד שהצליח להכניס את הגולה לתוך הבור יכול לנסות להרחיק את הגולה של משתתף אחר מהבור על-ידי פגיעה ישירה בה עם הגולה שלו.





18 מטבע

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד..... כיתות א'-ו'
 אביזרים נחוצים..... שולחן ושלושה מטבעות
 מטרת המשחק..... 'הבקעת שערים' במטבעות
 מטרה לימודית..... קואורדינציית עין-יד

מהלך המשחק

- ◆ על המשתתפים להעביר, בעזרת אצבע אחת בלבד, את המטבעות מצד אחד של השולחן לצדו השני, לפי הכללים הקבועים להלן:
 1. בכל נגיעה על המטבע לעבור בין שני המטבעות האחרים.
 2. על מנת לצבור נקודה על המשתתף להבקיע 'שער', באמצעות המטבע, בין אצבעותיו של מתחרהו, היוצרות מעין 'שער' על גבי המשטח וזאת בנגיעה האחרונה לפני שהמטבע עובר את קו השולחן.
 3. מותר להבקיע 'שער' רק לאחר ששלוש המטבעות עברו את מחצית השולחן (יש לזכור לסמן 'שער').
 4. אם אחד הכללים הופר או שמטבע נפל מהשולחן, התור עובר למשתתף השני.

מנצח - המשתתף שהבקיע מספר רב ביותר של 'שערים'.





19 פורפורה

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א' ו'
 תנאים ואביזרים נחוצים... רצפה חלקה ופורפורה (סוג של סביבון) לכל משתתף
 מטרת המשחק..... לסובב את הפורפורה זמן רב ככל האפשר
 מטרה לימודית..... קואורדינציית עין-יד

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים מלפפים חוט סביב הפורפורה. בהישמע האות כל המשתתפים משחררים את הפורפורה ביחד.
- ◆ המשתתף שהפורפורה שלו הסתובבה זמן רב יותר משאר המשתתפים צובר נקודה.
- ◆ ניתן לערוך תחרות על פי זמנים עם שעון עצר.

מנצח - התלמיד שצבר ראשון חמש נקודות.





הפיכות 20

שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ו'
 תנאים ואביזרים נחוצים...משטח למשחק וקלפים
 מטרת המשחק.....לצבור כמה שיותר קלפים
 מטרה לימודית.....הבנת חוקי הפיזיקה ליצירת תנועת אוויר

מהלך המשחק

- ◆ כל משתתף מניח על הרצפה מספר מוסכם של קלפים.
- ◆ כל אחד בתורו צריך לנסות להפוך את הקלפים מבלי לגעת בהם.
- ◆ המשחקים יכולים להשתמש באסטרטגיות שונות ליצירת תנועת אוויר להפיכת הקלף: מחיאת כף ליד הקלפים, חבטה של כף היד על הרצפה בסמוך לקלפים, נפנוף כפות הידיים מעל הקלפים וכד'.
- ◆ כל משתתף זוכה בקלפים שהפך.

מנצח - התלמיד שצבר את מספר הקלפים הרב ביותר.

משחק זה שוחק במסדרונות בית הספר, בחדרי מדרגות, בחצרות ובגנים.
 הילדים אספו קלפים חינוכיים של: עולם ומלואו, רבנים, וולט דיסני, ספורט וכיו"ב.



משחקים לשיפור היכושד הגופני





20 שלושה (ה) מקלות

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות א'-י"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים... משטח חולי רך לנחיתה ושלושה מקלות
 מטרת המשחק..... לנתר בין שלושה מקלות למרחק הרב ביותר
 מטרות לימודיות..... שיפור כוח רגליים, מהירות, אימון בקפיצה משולשת למרחק (הרצה, ניתור ונחיתה)

מהלך המשחק

- ◆ מסדרים את המקלות במרחק של צעד אחד זה מזה.
- ◆ המשתתפים עומדים בטור, כשהאחרון הוא ה'מרחיק'.
- ◆ על כל משתתף, בתורו, לעבור בנייתורי פסיעה בין שלושת המקלות, מבלי לגעת בהם.
- ◆ לאחר שכולם עברו את שלושת המקלות, מרחיק הקופץ האחרון את המקל האחרון.
- ◆ יש להרחיק את המקל השני בהתאמה על מנת שהמרחק בין שלושת המקלות יהיה שווה.
- ◆ משתתף שדרך על אחד המקלות או נגע בו עובר להיות הראשון בטור.
- ◆ במקרה של שתי נגיעות/דריכות הוא יוצא לנוח מהמשחק.

מנצח - התלמיד שהצליח לעבור את המרחק הגדול ביותר בין שלושת המקלות, מבלי לגעת בהם.

הערה: הרחקת המקל האחרון תקבע תמיד על סמך מקום נחיתה רגליו של הקופץ האחרון (המרחיק).





22 קרב תרנגולים

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א' ו', חט"ב
 תנאים נחוצים..... אולם ספורט או שטח חולי
 מטרת המשחק..... להפר את שיווי המשקל של בן הזוג המתמודד
 מטרות לימודיות..... פיתוח שיווי משקל, חיזוק שרירי רגליים, ניתור על רגל אחת

מהלך המשחק

- ◆ התלמידים מסתדרים **בזוגות**. בהישמע האות - כל התלמידים עומדים עמידת 'חסידה' (על רגל אחת), תוך שילוב ידיים על מנת להגן על גופם. יש להתריע בפני הילדים שלא לפגוע עם המרפקים בבן הזוג.
- ◆ כל תלמיד מנסה להפר את שיווי המשקל של בן זוגו תוך יצירת מגע גופני. לגרום לכך שבן הזוג ייגע גם עם רגלו השנייה בקרקע.
- ◆ על שני המתמודדים להישאר עומדים על רגל אחת.
- ◆ ניתן להחליף בין בני הזוג ולהכריז על 'אלוף התרנגולים'.

מנצח - תלמיד שגורם ליותר מתחרים להניח רגל שנייה על הקרקע ונשאר עומד על רגל אחת.

דרגת קושי

הניתור יהיה על הרגל החלשה.





23 תפ-סו-ני

שנות משחק

מטרת המשחק... 'לשבות' מספר רב יותר של משתתפים מהקבוצה היריבה
מטרות לימודיות... פיתוח מהירות וזריזות

אוכלוסיית היעד... כיתות א'-ו'
תנאים נחוצים... אולם ספורט או מגרש ישר ופתוח

מהלך המשחק

- ◆ התלמידים מסתדרים בשתי שורות, קבוצה מול קבוצה במרחק של כ-10 מטרים זו מזו. בכל קבוצה בין 8 ל-12 תלמידים.
- ◆ תלמיד **מקבוצה א'** יוצא בריצה קלה לכיוון קבוצה ב'. כשמגיע, עומד מולה.
- ◆ משתתפי **קבוצה ב'** עומדים בכפות ידיים מושטות לפנים.
- ◆ התלמיד מקבוצה א' מחליק את ידו (נותן 'כיף') שלוש פעמים על ידם של שלושה תלמידים מקבוצה ב': בהחלקה ראשונה הוא אומר **"תפ"**, בהחלקה שנייה אומר **"סו"** ובהחלקה שלישית אומר **"ני"**. ברגע שהחליק את ידו על כף ידו של הילד השלישי ואמר **"ני"**, עליו להסתובב ולברוח במהירות בחזרה לעבר קבוצתו במטרה לא להיתפס על-ידי התלמיד מהקבוצה הנגדית שרודף אחריו.
- ◆ **אם הוא נתפס**, הוא 'שבו' אצל קבוצה ב' עד להחלפת שבויים.
- ◆ **אם הוא לא נתפס** - התלמיד שרדף נשאר 'שבו' אצלו.
- ◆ בסיום התור, **קבוצה ב'** שולחת נציג מקבוצתה לנסות 'לשבות' משתתף **מקבוצה א'**.
- ◆ נוהל החלפת שבויים - אם תלמיד **מקבוצה א'** 'שבה' משתתף **מקבוצה ב'** ולאחר מכן הוא נתפס על-ידי משתתף אחר **מקבוצה ב'**, מתבצעת 'החלפת שבויים' וכל תלמיד חוזר לקבוצתו.

מנצחת - הקבוצה בעלת מספר השבויים הרב יותר.





משחק הכיסאות המוסיקליים



אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ד'
תנאים ואביזרים נחוצים... אולם ספורט או כיתה, כיסאות, קלטות ומכשיר השמעה ('טייפ'). מספר הכיסאות יהיה אחד פחות ממספר התלמידים המשתתפים
מטרת המשחק..... להיות המשתתף שישב על הכיסא האחרון
מטרות לימודיות..... האזנה וריכוז, מהירות תגובה, זריזות

מהלך המשחק

- ◆ **הכיסאות** מסודרים בשורה כשהם פונים לכיוונים מנוגדים.
- ◆ המשתתפים עומדים סביב **הכיסאות** כשברקע מתנגנת מוסיקה.
- ◆ כשהמוסיקה מתנגנת על התלמידים לנוע סביב **הכיסאות**.
- ◆ כשהמוסיקה נפסקת - על כל משתתף להתיישב במהירות על אחד **הכיסאות**.
- ◆ התלמיד שלא תפס מקום ישיבה יוצא מן המשחק. כמו כן מוציאים כסא אחד נוסף מהמשחק. (תלמיד זה יכול לסייע בשיפוט).

מנצח - התלמיד האחרון שנשאר ישוב על הכסא האחרון.





25 גע גע

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד..... כיתות ב'-ו', חט"ב
- תנאים ואביזרים נחוצים... אולם ספורט או מגרש פתוח וכדור ספוג או כדור עץ רך
- מטרת המשחק..... לפגוע בעזרת הכדור ברגליהם של המשתתפים האחרים
- מטרות לימודיות..... זריזות, מהירות תגובה וחבטה בכדור

מהלך המשחק

- ♦ התלמידים מפוזרים במגרש.
- ♦ הכדור הראשון נזרק לגובה וקופץ שלוש פעמים על הרצפה. קפיצותיו מלוות בקריאות "גע-גע-גע".
- ♦ המשחקים מנסים להסיט את הכדור על-ידי חבטה (בכף יד בלבד) לכיוון רגליהם של המשתתפים האחרים.
- ♦ משתתפים שהכדור פגע ברגלם 'צוברים' נקודות.

המנצח - הוא התלמיד ש'צבר' פחות נקודות.





26 תופסת זנבות

שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ו'
תנאים ואביזרים נחוצים... אולם ספורט או מגרש (יש להגדיר את גודל המגרש מראש),
 סרטים כמספר המשתתפים במשחק
מטרת המשחק..... לצבור מספר רב של סרטים ('זנבות')
מטרות לימודיות..... זריזות, מהירות ותנועה במרחב

מהלך המשחק

- ◆ כל תלמיד 'תולה' על מכנסיו (מאחור) סרט.
- ◆ הקבוצה בוחרת **תלמיד אחד** שהוא התופס.
- ◆ לסימן מוסכם - **כל המשתתפים** בורחים מפני התופס.
- ◆ התופס מנסה לתלוש **למשתתפים** הבורחים כמה שיותר סרטים במשך זמן מוגדר.
- ◆ בחלוף הזמן המוגדר מחליפים תופס.

מנצח - התלמיד שצבר את מספר הסרטים הרב ביותר.





20 מרוצי שליחים

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד..... כיתות א' - י"ב
- תנאים נחוצים..... אולם ספורט או מגרש ישר ופתוח
- מטרת המשחק..... לסיים ראשונים את משימת הריצה הקבוצתית
- מטרות לימודיות..... פיתוח מהירות וזריזות, ניצחון במשימות קבוצתיות, הגינות ורוח ספורטיבית

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים מחולקים לקבוצות שוות ועומדים או יושבים בטור מאחורי קו מוגדר.
- ◆ בצדו השני של המגרש מוגדר סימן מסוים - המטרה.
- ◆ על המשתתפים להגיע במהירות, כל אחד בתורו, אל המטרה ולחזור כמה שיותר מהר לסוף הטור על מנת שהמשתתף הבא יצא לדרך.

מנצחת - הקבוצה שכל תלמידיה ביצעו ראשונים את המשימה (במהירות ובהגינות).

אפשרויות למשימות

- ריצה מהירה
- ניתור על רגל (ימין, שמאל)
- קפיצות צפרדע
- קפיצות עם רגליים צמודות
- 'הליכת עכביש'





תופסת שרשרת

28 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-י"ב
 תנאים נחוצים..... אולם ספורט או מגרש משחקים. יש להגביל את שטח המשחק
 מטרת המשחק..... לתפוס כמה שיותר ילדים מבלי להיתפס
 מטרות לימודיות..... ריצה, מהירות, הטעיות, שינויי כיוון בתנועה, תנועה במרחב, תיאום ושיתוף פעולה בקבוצה

מהלך המשחק

- ◆ ממנים משתתף אחד לתופס. לשריקה - כל הילדים בורחים מפני התופס.
- ◆ כל משתתף שהתופס נוגע בו מצטרף אל התופס ושניהם יחד רודפים אחרי יתר המשתתפים ומנסים לגעת בהם.

מנצח - התלמיד שנשאר אחרון מבלי שנגעו בו.

דרגות קושי

תופסת זוגות / שלשות וכד'
 תופסת עכברים - מי שנתפס עומד בפיסוק. ניתן להצילו - כאשר אחד מחבריו עובר בין רגליו.
 (אין לתפוס משתתף שנמצא בין הרגליים של התופס.)





משיכת חבל

29 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות ד'-'ו', חט"ב, חט"ע
תנאים ואביזרים נחוצים... שטח חולי, חבל עבה ומטפחת
מטרת המשחק..... למשוך את החבל ולהעביר את המטפחת, הקשורה במרכזו, מעבר לקו מסומן על הקרקע
מטרות לימודיות..... שיפור כוח ידיים ורגליים, שיתוף פעולה בקבוצה, תיאום בקבוצה

מהלך המשחק

- ♦ שתי קבוצות שוות במספר המשתתפים. על הקרקע מונח חבל ולאורכו מסתדרות הקבוצות זו מול זו בטור. באמצע החבל קשורה מטפחת צבעונית. המרחק בין הקבוצות, כשלושה מטרים, הינו שטח ניטרלי.
- ♦ בהישמע האות, מרימים כולם את החבל. לשריקה - כל קבוצה מושכת את החבל לכיוונה במטרה שהמטפחת תעבור את השטח הניטרלי לכיוונה.

מנצחת - הקבוצה שהצליחה למשוך את החבל לכיוונה, כך שהמטפחת תעבור לשטחה.





העיט והזגתא*

30 שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ו'
 תנאים נחוצים.....אולם ספורט או מגרש ישר ופתוח
 מטרת המשחק.....לתפוס את ה'אפרוח' שבקצה הטור
 מטרת לימודיות.....זריזות, מהירות, תרגול הטעיות, תיאום, שיתוף פעולה ועבודת צוות

מהלך המשחק

- ◆ הכיתה מחולקת לקבוצות (כשמונה תלמידים בכל קבוצה). כל קבוצה מסודרת בטור.
- ◆ בראש הטור עומד תלמיד - ה'זגתא', כשידיו פרושות לצדדים על מנת להגן על האפרוחים (התלמידים האחרים בקבוצה), מפני ה'עיט' העומד לפניו (תלמיד מקבוצה אחרת).
- ◆ מאחורי ה'זגתא' עומדים האפרוחים' ואוחזים כל אחד במותניו של החבר העומד לפניו.
- ◆ ה'עיט' מנסה לתפוס את ה'אפרוח' האחרון בטור, וה'זגתא' זזה לכל הכיוונים מצד לצד כשכל הטור אחריה, על מנת למנוע מה'עיט' לטרוף אותם.
- ◆ עם סיום תפקידו חוזר העיט להיות אפרוח בקבוצתו.

מנצחת - הקבוצה שהצליחה לגעת באפרוחים' רבים יותר, או גרמה לניתוק שרשרת האפרוחים'.

הערה: יש להחליף תפקידים על מנת שכל המשתתפים ישמשו בתפקיד ה'עיט' וכן בתפקיד ה'אפרוח'.

*זגתא - תרנגולת דוגרת בארמית (תלמוד בבלי, בבא מציעא, פ"ו, ע"ב)



משחקי חברה

60 שנות משחק





המלך אמר / הרצל אמר

31 שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ו'
 תנאים נחוצים.....אולם ספורט או כיתה
 מטרת המשחק.....ביצוע הנחיות ה'מלך' במדויק
 מטרות לימודיות.....ריכוז, הקשבה להוראות, מילוי הוראות בדיוקנות, פיתוח הדמיון

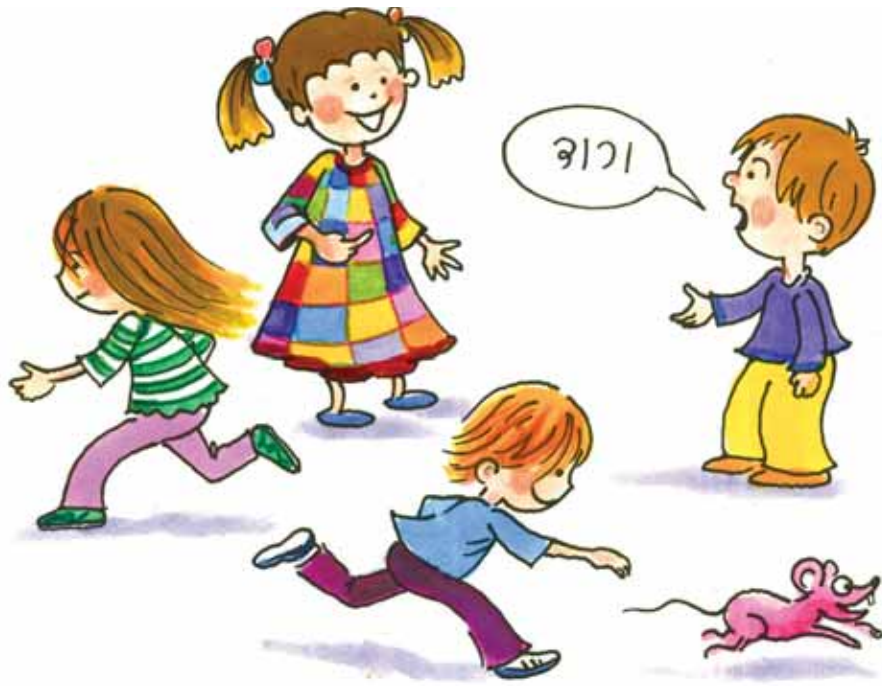
מהלך המשחק

- ◆ אחד המשתתפים הוא ה'מלך'. על כל המשתתפים לבצע את המשימות שמוטלות על ידי המלך.
- ◆ המשימה תבצע אך ורק כאשר קדמה לה ההוראה: "המלך אמר...".
- ◆ מטרת המלך להטעות את המשתתפים על ידי שינוי נוסח ההוראה.
- ◆ לאחר מספר משימות, מחליפים את המלך.

תלמיד שמתבלבל, צובר נקודה.

מנצח - התלמיד שצבר את מספר הנקודות הנמוך ביותר.





32 תופסת צבעים

שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ד'
 תנאים נחוצים.....אולם ספורט או מגרש
 מטרות המשחק.....זיהוי חפץ בצבע המתאים ונגיעה בו
 מטרות לימודיות.....זריזות, מהירות, זיהוי צבעים, הקשבה להוראות

מהלך המשחק

- ◆ התופס מכריז על **צבע מסוים** באוזני התלמידים המשתתפים.
- ◆ עליהם למרר ולגעת בחפץ / בלבוש, בצבע שהוכרז ובכך מוגנים מתפיסה.
- ◆ התופס מנסה לגעת באחד התלמידים שלא הספיק לגעת **בצבע שהוכרז**.
- ◆ התלמיד שנתפס הופך להיות תופס.





33 ים - יבשה

שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ד'
תנאים ואביזרים נחוצים...אולם ספורט או כיתה, חישוקים, גיר לציור מעגלים על הרצפה
מטרות המשחק.....התמדה והשארות במשחק עד סופו
מטרות לימודיות.....שיפור הניתור, ריכוז והקשבה להוראות, מהירות תגובה

מהלך המשחק

- ◆ מניחים חישוקים או מציירים מעגלים על הרצפה כמספר המשתתפים.
- ◆ להכרזת המורה/ התלמיד האחראי "ים" - על התלמידים לקפוץ לתוך החישוק, בהכרזה "יבשה" - עליהם לקפוץ ולעמוד מחוץ לחישוק.
- ◆ המורה או התלמיד האחראי מנסה לבלבל את המשתתפים בקריאות מהירות ועל המשתתפים לקפוץ למקום הנכון בתוך החישוק או מחוצה לו.
- ◆ תלמיד שמתבלבל ונעמד במקום הלא נכון - יוצא זמנית מהמשחק.

המנצח - הוא התלמיד האחרון שלא התבלבל ונשאר במשחק.





34 אחת, שתיים, שלוש, דג מלוח

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ד'
 תנאים נחוצים..... אולם ספורט או מגרש ישר ופתוח
 מטרות המשחק..... להגיע ל'דג מלוח' ולגעת בו מבלי להראות בתנועה
 מטרות לימודיות..... ספירה ומנייה, פיתוח דמיון, הבעה בעל-פה, 'הקפאת' תנועת גוף, מהירות תגובה, מהירות

מהלך המשחק

- ◆ אחד התלמידים הוא 'דג מלוח'. שאר התלמידים עומדים במרחק כ-15 מטרים ממנו, מאחורי קו.
- ◆ ה'דג-מלוח' מפנה גבו לתלמידים המשתתפים, עוצם עיניים וקורא "אחת, שתיים, שלוש, דג מלוח" וחוזר להביט במשתתפים.
- ◆ בזמן שהוא עוצם את עיניו ואינו רואה - המשתתפים האחרים מתקדמים לעברו במהירות. כאשר הוא מביט בהם שוב עליהם 'לקפוא' במקום.
- ◆ אם ה'דג מלוח' רואה מישהו זז, הוא פוקד עליו לחזור לקו ההתחלה.
- ◆ אם אחד התלמידים הצליח להגיע ל'דג מלוח' ולגעת בגבו, מבלי שנתפס בתנועה, ה'דג מלוח' מספר/ת סיפור לכל התלמידים.
- ◆ במהלך הסיפור אם הוא מזכיר את המילה 'דג מלוח' כולם בורחים אל מאחורי קו ההתחלה.
- ◆ מי שנתפס על ידי ה'דג מלוח' קודם שעבר את קו ההתחלה הופך ל'דג מלוח' בסיבוב הבא.





35 דירה להשכיר

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ד'
 אביזרים נחוצים.....חישוקים או עיגולים משורטטים על הרצפה (כמספר המשתתפים פחות אחד)
 מטרת המשחק.....להישאר 'בעל דירה'
 מטרת לימודיות.....זריזות ומהירות

מהלך המשחק

- ◆ כל משתתף עומד בתוך 'דירה' (חישוק/עיגול). לאחד המשתתפים אין 'דירה'.
- ◆ המשתתף ללא ה'דירה' צריך לנסות ולהיכנס ל'דירה' פנויה.
- ◆ המשתתף עובר מאחד לאחד ושואל "האם יש לך דירה להשכיר?". בזמן שהוא נענה בשלילה התלמידים האחרים בתוך ה'דירות' מחליפים מקומות ('דירות') מבלי ש'מחוסר הדירה' יתפוס את מקומם.
- ◆ משתתף שלא הספיק להגיע ל'דירה' והיא נתפסת, מחליף את תפקידו של 'מחוסר הדירה' ומחפש 'דירה' להשכיר.





שלוש אדוני המלך

36 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ו'
 תנאים נחוצים..... אולם ספורט או מגרש
 מטרת המשחק..... זיהוי אובייקט הנרמז על-ידי פנטומימה
 מטרות לימודיות..... שיפור יכולת ההבעה בעל-פה, יכולת משחק דרמטי, פיתוח הדמיון,
 שיתוף פעולה, ריצה מהירה

מהלך המשחק

- ◆ תלמיד אחד נבחר ל'מלך'.
- ◆ על המשתתפים לבחור נושא מסוים ל'הצגה' ולהחליט כיצד מציגים אותו בפנטומימה לפני ה'מלך'.
- ◆ ה'מלך' יושב על כיסא ומקבל את פניהם של יתר המשתתפים כך:
המשתתפים: "שלוש אדוני המלך".
- ◆ **ה'מלך':** "שלוש בני היקרים, איפה הייתם ומה עשיתם?"
- ◆ **המשתתפים:** "היינו ב... ועשינו ככה" המשתתפים מציינים את מקום ההתרחשות בפנטומימה ואת מה שעשו בו. על ה'מלך' לנחש איזו פעילות הם מציגים.
- ◆ אם ניחש ה'מלך' נכונה - התלמידים המשתתפים בורחים ממנו. עליו לרדוף ולתפוס אחד מהם.
- ◆ **המשתתף הנתפס הופך למלך**





30 חס - קר

שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ד'
 תנאים נחוצים.....אולם ספורט או כיתה
 מטרת המשחק.....מציאת חפץ מוסתר בעזרת רמזים
 מטרות לימודיות.....שיתוף פעולה ועבודת צוות, עזרה הדדית

מהלך המשחק

- ◆ **בוחרים תלמיד** מתנדב שיצא מהחדר ומחביאים חפץ.
- ◆ לאחר שהחפץ הונח במקום מסתור, מכניסים את **המשתתף** על מנת שיחפש את החפץ.
- ◆ הקבוצה נותנת לו רמזים באמצעות שימוש במילים: **"חס"** - מתקרב לחפץ ו**"קר"** - מתרחק מהחפץ.
- ◆ לאחר **שהמשתתף** מצא את החפץ המוסתר, **בוחרים תלמיד מתנדב אחר** וחוזרים על המשחק.





38 הגשר מזהב

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ב'
- תנאים נחוצים..... אולם ספורט או כיתה
- מטרות המשחק..... ריקוד ותנועה
- מטרות לימודיות..... הקשבה להוראות במהלך תנועה, שיתוף פעולה

מהלך המשחק

- ◆ שני תלמידים יוצרים 'גשר' על-ידי פשיטת ידיים לפנים באלכסון כלפי מעלה כשידיהם חוברות זו לזו. התלמידים עומדים בטור מולם ומתחילים לשיר "הגשר, הגשר, הגשר מזהב, כולם עוברים, כולם עוברים ואחרון נתפס".
- ◆ בזמן השירה טור התלמידים עובר מתחת ל'גשר'. כשאומרים את המילים "ואחרון נתפס", שני הילדים שחיברו ידיים מורידים את ה'גשר' והמשתתף שנתפס מתחת לגשר הופך להיות 'גשר' ביחד עם חבר.





בן לוקח בת

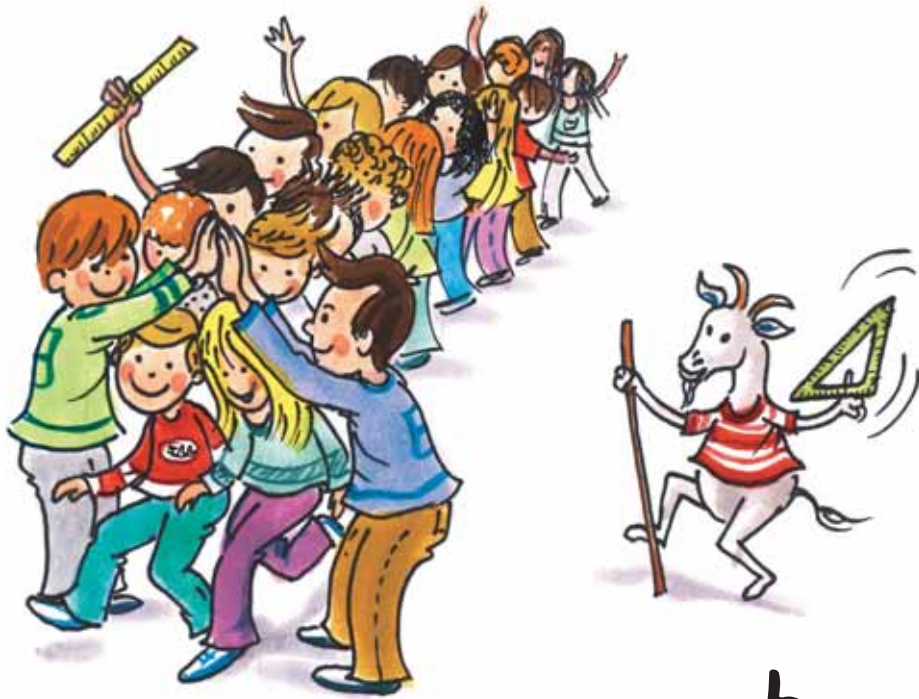
39 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ד'
 תנאים נחוצים..... אולם ספורט או מגרש
 מטרות המשחק..... ריקוד ותנועה
 מטרות לימודיות..... אימון בדילוג, שיתוף פעולה

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים צומדים במעגל גדול.
- ◆ אחד המשתתפים נכנס למעגל ומדלג/מרקד בתוכו בעת שכולם שרים "בן לוקח בת, ובת לוקחת בן, הרבי אמר צריך/אסור להתחתן".
- ◆ אם בת במרכז המעגל היא מדלגת לצלילי השיר ובוחרת בן, נותנת לו יד והם מדלגים/מרקדים ביחד בתוך המעגל עד סוף השיר. אם בן במרכז המעגל הוא מדלג/מרקד ובוחר בת, וכך הלאה.





יש לנו תיש

40 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ו'
 תנאים נחוצים..... אולם ספורט או כיתה
 מטרת המשחק..... ריקוד
 מטרות לימודיות..... לימוד ותרגול צעדי רדיפה, גיבוש חברתי, שיתוף פעולה

מהלך המשחק

- ◆ **המשתתפים** עומדים בשתי שורות זו מול זו. כל המשתתפים, פרט לזוג הראשון, מוחאים כף ושרים "יש לנו תיש, לתיש יש זקן, ולו ארבע רגליים וגם זנב קטן".
- ◆ **שני המשתתפים הראשונים** (הזוג הראשון) מדלגים בצעדי רדיפה בין שתי השורות הלוך ושוב. כשהם חוזרים למקומם יוצרים בידיהם 'גשר' על-ידי פשיטת ידיים לפנים באלכסון כלפי מעלה כשידיהם חוברות זו לזו. מתחתיו עוברים כל המשתתפים.
- ◆ בזמן המעבר תחת ה'גשר' שרים "במקל, בסרגל, מה שבא ליד", זאת עד שכולם חוזרים למקומם.
- ◆ **הזוג הראשון** הופך לאחרון וכך הלאה.



משחקים לשעות
קיפנאי / להפסקה

60 שנות משחק





קלאס 41

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ו'
 תנאים ואביזרים נחוצים... מגרש משחקים משורטט עם ריבועים ממוספרים: ממספר 1 עד מספר 8, אבן קטנה ושטוחה למשחק
 מטרת המשחק..... לעבור את כל שלבי המשחק ול'כבוש' את המשבצת האחרונה
 מטרות לימודיות..... ספירה ומנייה מ-1 עד 8, שיווי משקל, ניתור על רגל אחת, חיזוק שרירי רגליים

מהלך המשחק

- ◆ משליכים את האבן למשבצת מספר 1, מנתרים לתוכה על רגל אחת, מנסים להדוף את האבן אל המשבצת הבאה (מספר 2) בעזרת הרגל המנתרת וכך הלאה עד מספר 8.
- ◆ אם האבן יוצאת מהמשבצת או נעצרת על קו הריבוע, עובר התור למשתתף הבא.

מנצח - התלמיד שהגיע לשלב הגבוה ביותר.





42 המטפחת / ארנבת שחורה

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ד'
 תנאים נחוצים..... אולם ספורט או מגרש
 מטרת המשחק..... תופסת בריצה מעגלית
 מטרות לימודיות..... ריכוז, מהירות, תגובה מהירה, ריצה בקשת (סביב המעגל)

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים יושבים במעגל כשידיהם מונחות מאחורי הגב.
- ◆ משתתף אחד שעומד מחוץ למעגל הולך סביבו ומטפחת בידיו.
- ◆ לפתע מניח, באופן שרירותי, את המטפחת בידיו של אחד היושבים.
- ◆ תלמיד זה קם במהירות ורודף אחרי מניח המטפחת.
- ◆ מניח המטפחת רץ סביב המעגל ומתיישב במקום הרודף שהתפנה.
- ◆ אם הרודף הצליח לנגוע בבורח לפני שהתישב, הבורח מתיישב באמצע המעגל והמשחק ממשיך.
- ◆ אם לא תפס אותו - הרודף הופך להיות מניח המטפחת הבא.





43 הולה הופ

שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א' ו', חט"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים...אולם ספורט או חצר, חישוקים כמספר התלמידים
 מטרת המשחק.....סיבוב חישוק על המותן או על איבר אחר בגוף למשך הזמן הארוך ביותר
 מטרת לימודיות.....גמישות, קואורדינציה, שיווי משקל

מהלך המשחק

- ♦ התלמידים מניחים חישוק על המותן או על כל איבר אחר בגוף תוך תמיכה ביד.
- ♦ בהישמע האות - התלמידים מסובבים את החישוק סביב האיבר ללא עזרת הידיים.

מנצח - התלמיד שיסובב את החישוק במשך הזמן הארוך ביותר.





גומי יפני

44 שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ו'
 תנאים ואביזרים נחוצים...שטח פנוי, גומי באורך של 2 - 2.5 מטרים
 מטרת המשחק.....קפיצות על הגומי ובעזרת הגומי מבלי לטעות/להיפסל
 מטרות לימודיות.....שיפור הניתור על רגל אחת, שיפור הניתור על שתי רגליים, זריזות, קואורדינציה

מהלך המשחק

- ◆ התלמידים מחולקים לשלוש שני תלמידים צומדים בעמידת פישוק כשהגומי סביב רגליהם.
- ◆ התלמיד השלישי, הקופץ, נכנס בניתור למרכז הגומי, מנתר ודורך בשתי רגליו על צד אחד של הגומי, מפסק את רגליו תוך ניתור למצב בו הגומי מונח בין רגליו, מסתובב 45 מעלות וחוזר למרכז הגומי תוך ניתור.
- ◆ כך הוא גם מבצע בצדו השני של הגומי.
- ◆ לאחר שסיים את הקפיצות לשני צדי הגומי הוא יוצא החוצה בניתור עם רגליים צמודות.

דרגות הקושי

לאחר הצלחה של התלמיד הקופץ מרימים את הגומי לשלב הבא (שינוי גובה הגומי):

- שלב ראשון - הגומי על הקרסול.
- שלב שני - הגומי על השוק.
- שלב שלישי - הגומי מאחורי הברך.
- שלב רביעי - הגומי מאחורי הירך באמצע.
- שלב חמישי - הגומי על המותניים.
- שלב שישי - כל השלבים מחדש על רגל אחת.

התלמיד הקופץ שנפסל הופך להיות מחזיק הגומי.





45 לימבו

שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות ג'-ט'
 אביזרים נחוצים.....מקל מטאטא או דלגית
 מטרת המשחק.....מעבר מתחת ל'גשר' בגב ישר
 מטרת לימודיות.....חיזוק שרירי גב, גמישות הגו, חיזוק שרירי רגליים

מהלך המשחק

- ◆ שני תלמידים אוחזים בדלגית בגובה ראשי התלמידים ('גשר').
- ◆ התלמידים, שעומדים בטור, עוברים בהליכה זה אחר זה מתחת ל'גשר'.
- ◆ לאחר שכל התלמידים עברו מנמיכים המחזיקים את גובה ה'גשר', ושוב כל התלמידים עוברים מתחתיו.

הערה: להשתדל לעבור תחת ה'גשר' בגב ישר, מבלי לגעת בו ומבלי להתכופף לפניו. מותר לכופף רגליים.





46 אצבע שחורה

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ו'
 תנאים נחוצים.....אולם ספורט או מגרש או כיתה
 מטרות המשחק.....לזהות באמצעות חוש המישוש ולהגיב במהירות
 מטרות לימודיות.....פיתוח חוש המישוש, ריכוז, תגובה מהירה, ריצה

מהלך המשחק

- ◆ תלמיד אחד עומד בגבו לשאר המשתתפים ומושיט אחת מידייו לאחור כשכף היד פונה מעלה.
- ◆ אחד המשתתפים האחרים נוגע באצבעו בכף ידו. התלמיד מסתובב ומנסה לגלות מי נגע בכף ידו.
- ◆ אם הוא טועה בניחוש, כולם בורחים ועליו לתפוס כמה שיותר משתתפים.
- ◆ אם הוא מנחש נכון - המשתתף שזוהה מחליף אותו.





קצב קצב

47 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א'-ו'
 תנאים נחוצים..... אולם ספורט או מגרש או כיתה
 מטרת המשחק..... להיות האחרון המגיב לשמו
 מטרות לימודיות..... אימון במחייאת כפיים בקצב, ריכוז והקשבה, מהירות תגובה

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים יושבים במעגל קרובים זה לזה ומוחאים כפיים בקצב תוך שהם שרים: "קצב קצב, לפי הקצב, לא לטעות, משחק שמות".
- ◆ המשתתף הראשון שנבחר, קורא בשמו של משתתף אחר תוך מחייאות כפיים ואצבע צרידה ומעביר את התור למישהו אחר בקריאת שמו. אם שמו של משתתף הושמע וזה לא המשיך את הסבב נזקפת נקודה לרעתו.

מנצח - המשתתף שלא צבר נקודות לרעתו.





הקפצות

48 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות ד'- י"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים... אולם או מגרש פתוח וכדורי רגל
 מטרת המשחק..... הקפצת כדור בעזרת הרגל מספר רב של פעמים
 מטרות לימודיות..... שליטה בכדור בעזרת הרגל, קואורדינציית עין-רגל, ניתורים על רגל אחת, שיווי משקל

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים מחולקים לזוגות. אחד מבני הזוג מקפיץ כדור על רגלו מספר רב ביותר של פעמים מבלי שהכדור ייפול.
- ◆ אם הכדור נפל על הרצפה, מתחילה הספירה מההתחלה.
- ◆ לאחר שלושה ניסיונות הכדור עובר לבן הזוג.

מנצח - התלמיד שהצליח להקפיץ את הכדור מספר רב ביותר של פעמים מבלי שהכדור נפל, או התלמיד שצבר, בשלושת הניסיונות, את המספר הרב ביותר של ההקפצות.





49 מחבואי קופסא / בקבוק / כדור

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות א'-ו'
תנאים ואביזרים נחוצים... שדה פתוח או מגרש בלי גבולות שיהיו בו מקומות מסתור ובקבוק פלסטיק קטן או כדור ללא אוויר
מטרת המשחק..... חיפוש המשתתפים המתחבאים
מטרות לימודיות..... אימון תנועת ריצה לאחור, יכולת בעיטה בכדור, עזרה הדדית, ריצה מהירה ('ספרינט')

מהלך המשחק

- ◆ מסמנים מעגל בקוטר 70-80 ס"מ ובתוכו שמים את הקופסא / בקבוק הפלסטיק / הכדור ללא אוויר.
- ◆ **בוחרים משתתף בודד** שהוא יהיה ה'עומד' במעגל. כל שאר המשתתפים שייכים לקבוצה הגדולה.
- ◆ **אחד המשתתפים** מהקבוצה הגדולה ניגש למעגל ובוטע בקופסא / בבקבוק/ בכדור למרחק.
- ◆ על **המשתתף** ה'עומד' לרוץ מהר ולהחזיר את הקופסא / הבקבוק/ הכדור למעגל, תוך כדי ריצה לאחור.
- ◆ שאר המשתתפים מתחבאים, בינתיים, במקומות מחבוא סבירים.
- ◆ ה'עומד' צריך לחפש ולגלות אותם. לגלות = להיות איתם בקשר עין. כשגילה, הוא קורא להם לצאת אליו, תוך ריצה חזרה למעגל במטרה להקדימם.
- ◆ אם הקדים ה'עומד' את הילד שהסתתר - הופך ה'מסתתר' להיות שבוי והוא יושב ליד המעגל.
- ◆ אם **המשתתף שהתגלה** או כל משתתף אחר מקבוצת המתחבאים הקדים בריצה אל המעגל את ה'עומד', הוא בוטע את הקופסא / הבקבוק/ הכדור - רחוק ככל שניתן. בזאת הוא גם מציל את כל השבויים והם רשאים לשוב ולהסתתר.





50 חבל

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד..... כיתות גן, א' ו', חט"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים... מגרש וחבל ארוך
 מטרת המשחק..... דילוג תוך תנועה סיבובית של חבל
 מטרות לימודיות..... ניתור על רגל אחת, ניתור על שתי רגליים, חיזוק שרירי רגליים, קואורדינציה, תיאום ועבודת צוות

מהלך המשחק

- ◆ שני תלמידים אחזים בחבל משני קצותיו - כל אחד בקצה אחר. הם מסובבים את החבל ושרים שיר.
- ◆ בסימן מוסכם נכנס תלמיד וקופץ בתיאום עם התנועה הסיבובית של החבל.
- ◆ ברגע שהקופץ קורא בשמו של תלמיד אחר, הוא עצמו יוצא- והתלמיד שקראו בשמו נכנס לקפוץ.
- ◆ ממשיכים כך מבלי להיכשל בחבל.

דרגות קושי

- א. שני תלמידים קופצים בו זמנית.
- ב. מוסיפים קופצים.
- ג. מוסיפים עוד חבל שמסובב לכיוון נגדי מהחבל הראשון.



משחקים לקבוצות גדולות





60 פרה עיוורת

שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ו'
 תנאים ואביזרים נחוצים...אולם ספורט או מגרש ומטפחת לכיסוי העיניים
 מטרת המשחק.....תפיסת כמה שיותר משתתפים בעיניים מכוסות
 מטרת לימודיות.....פיתוח קשב וריכוז, זריזות

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים בוחרים בתלמיד להיות 'פרה עיוורת'. עיניו נקשרות בעזרת מטפחת והוא התופס.
- ◆ כל המשתתפים בוחרים מפני ה'פרה העיוורת' ומשמיעים קולות, ה'פרה העיוורת' צריכה לנסות לתפוס אותם בעיניים עצומות.
- ◆ הנתפס הופך להיות 'פרה עיוורת' וכך הלאה.

המנצח - מי שלא נתפס בכל מהלך המשחק.





52 חיי שרה

שנות משחק

אוכלוסיית היעד.....כיתות א'-ו'
תנאים ואביזרים נחוצים...אולם ספורט או מגרש או כיתה וכדור
מטרת המשחק.....לסיים את המשחק ללא נקודות
מטרות לימודיות.....זריקת כדור לגובה, תפיסת כדור באוויר, דיוק בזריקת כדור

מהלך המשחק

- ◆ אחד המשתתפים זורק כדור באוויר וצועק "חיי שרה". תלמיד שתפס את הכדור באוויר משליכו על תלמיד אחר (מותר לפגוע רק ברגל עד גובה ברך).
- ◆ אם פגע - נזקפת לרעת הנפגע נקודה והתלמיד הפוגע זורק שוב את הכדור באוויר תוך שהוא צועק "חיי שרה". במקרה שהתלמיד שלעברו נזרק הכדור תפס את הכדור מהאוויר לפני שהכדור פגע בו, נזקפת נקודה לרעת הזורק והתופס ממשיך את המשחק.
- ◆ אם לא פגע הכדור במשתתף, יכול כל אחד לזרוק את הכדור באוויר ולצעוק "חיי שרה". המשחק ממשיך.

מנצח - התלמיד המשתתף שצבר את המספר הנמוך ביותר של נקודות לדעתו.





53 הקדרים באים

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד.....כיתות א'-ו'
- תנאים נחוצים.....אולם ספורט או מגרש (או בריכת שחייה)
- מטרת המשחק.....להישאר האחרון שלא נתפס (ה'קדר' הבא)
- מטרות לימודיות.....פיתוח קשב וריכוז, זריזות, מהירות, שחייה מהירה בסגנונות שונים

מהלך המשחק

- ◆ אחד המשתתפים נמצא בצדו האחד של המגרש וכל האחרים בצדו השני, המשתתף הבודד נקרא 'קדר'.
- ◆ לקריאת "הקדרים באים", ה'קדר' מתקדם לקראת שאר המשתתפים ומנסה לתפוס אותם.
- ◆ הם מצדם מנסים לחמוק ממנו ולהגיע בריצה לצדו השני של המגרש.
- ◆ כל משתתף שנתפס על ידי ה'קדר' מצטרף אליו וה'קדרים' מנסים לתפוס את שאר המשתתפים.
- ◆ המשחק מסתיים כשה'קדר' והמשתתפים שנתפסו והצטרפו אליו, תפסו את כולם פרט לאחרון, שהופך ל'קדר' במהלך הבא.

הערה: משחק זה משוחק רבות בבריכת השחייה.





הנדס - אפ (ידיים למעלה)



- אוכלוסיית היעד..... כיתות א'-ו'
- תנאים נחוצים..... מגרש פתוח או שכונה
- מטרת המשחק..... לגלות את מקומות המחבוא של חברי הקבוצה היריבה
- מטרות לימודיות..... ריצה, ריכוז, זריזות, התמצאות במרחב

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים מחולקים לשתי קבוצות.
- ◆ המשתתפים מתפזרים בשכונה / במגרש, מתחבאים במקומות שונים ולאחר מכן מתחילים לחפש, חרש, זה את זה.
- ◆ אם אותר אחד המשתתפים יש לומר לו "הנדס-אפ" (= ידיים למעלה), כאשר היד מונפת קדימה והאצבע המורה מושטת קדימה, בצורת אקדח. פירושו ש'רית' בילד שהתגלה והוא 'שרוף'. כלומר - רוצה לומר "הנדס - אפ... שרפתי אותך". המשתתף ש'שרף' זכה בנקודה לטובתו.

מנצחת - הקבוצה שחבריה השיגו מספר רב יותר של נקודות.

הערה: על המורה / הגננת להדריך את הילדים לנהוג בזהירות רבה בעת התנהלותם בשכונה.





שני דגלים

שנות משחק 55

אוכלוסיית היעד.....כיתות ג'ו', חט"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים...מגרש משחקים גדול ושני דגלים
 מטרת המשחק.....'לגנוב' את הדגל של הקבוצה היריבה
 מטרת לימודיות.....מהירות, זריזות, התמצאות במרחב

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים מתחלקים לשתי קבוצות. מחלקים את המגרש לשניים ומסמנים את קו האמצע.
- ◆ על קו הבסיס בכל צד משרטטים מעגל ומניחים את הדגלים בתוך המעגל.
- ◆ כל קבוצה מנסה לשבות את הדגל של הקבוצה האחרת ולחזור לשטחה עם הדגל.
- ◆ אם נתפס משתתף בשטח ה'אויב' הוא 'שבו'.

הערה: ניתן להחליף שבויים בכל רגע נתון במשחק.

מנצחת - הקבוצה שהצליחה לשבות את הדגל ולחזור לשטחה מבלי שחבריה נתפסו.





56 מחבואים

שנות משחק

- אוכלוסיית היעד.....כיתות גן, א'-ו'
 תנאים נחוצים.....מגרש משחקים או חצר בית ספר
 מטרת המשחק.....לגלות את המתחבאים
 מטרות לימודיות.....ריצה מהירה, תגובה מהירה, ספירה 1 עד 10, חיזוק תחושת הבטחון העצמי

מהלך המשחק

- ◆ **משתתף** נבחר להיות ה'עומד'.
- ◆ **המשתתף** עומד עם פניו לכיוון קיר/עמוד/עץ, כשעיניו עצומות, סופר עד עשר בקול רם. לכשסיים מכריז "מי שעומד מאחורי ומצדדי, הוא העומד - אחת שתיים שלוש". זהו כלל האוסר על המשתתפים להמתין בקרבתו - מאחוריו או מצדדיו, ועליהם להסתתר מפניו על מנת שיוכל לחפשם.
- ◆ **ה'עומד'** מחפש את המשתתפים בכל מקום במגרש.
- ◆ מטרת המשתתפים לנסות להגיע לקיר / לעמוד / לעץ מבלי שה'עומד' יראה אותם ולפני שהוא ישיג אותם.
- ◆ מי שמגיע לקיר / לעמוד / לעץ (העומד או אחד המשתתפים), חייב להכריז "אחת שתיים שלוש".
- ◆ מי שה'עומד' השיגו מחליף אותו בתפקיד.





שנות משחק / בית - שדה

- אוכלוסיית היעד..... כיתות ג'- י"ב
- תנאים ואביזרים נחוצים... מגרש ישר ופתוח, פיסת עץ עם ידית (כמו מחבט), כדור טניס
- מטרת המשחק..... להשיג כמה שיותר הקפות = נקודות
- מטרות לימודיות..... קואורדינציית עין-יד, מהירות, תפיסת כדור ביד אחת, תפיסת כדור בשתי ידיים, חבטה בכדור, שיתוף פעולה

מהלך המשחק

- המשתתפים נחלקים לשתי קבוצות: קבוצת 'בית' וקבוצת 'שדה'. קבוצת ה'בית' צריכה להקיף את המגרש תוך כדי מעבר בארבע תחנות וקבוצת ה'שדה' צריכה למנוע מהמשתתפים את השלמת הקפת המגרש (לפסול אותם).
- המשתתף הראשון מקבוצת ה'בית' העומדת מאחורי קו הבסיס, שואל את קבוצת ה'שדה' המפוזרת במגרש האם הם מוכנים להתחלת המשחק. בהישמע האות "כן", שחקן הבית מכה את הכדור לכיוון קבוצת ה'שדה' ורץ על מנת להגיע לאחת מארבע התחנות המסודרות בארבע פינות המגרש (ניתן לשים חישוקים או לשרטט עיגול המסמן תחנה).
- המטרה של שחקני ה'בית' היא להשלים הקפה מלאה, תוך מעבר בתחנות, לפני ששחקני השדה יחזירו את הכדור לקו הבסיס או ילכדו את הרצים בין התחנות. ניתן לצבור נקודות כך: הגעה לתחנה = נקודה אחת, הקפה שלמה של המגרש = ארבע נקודות.

הגבלות:

- א. בכל תחנה יכולים להיות, בו זמנית, עד שני משתתפים בלבד משחקני הבית. אם מגיע שחקן שלישי, שלושתם נפסלים.
 - ב. אם קבוצת ה'שדה' תפסה את הכדור מהאוויר בשתי ידיים, השחקן המכה מקבוצת הבית נפסל.
 - ג. כדור שנתפס מהאוויר, ביד ימין, פוסל את הזורק ואת כל השחקנים הנמצאים בתחנות או ביניהן.
 - ד. כדור שנתפס מהאוויר ביד שמאל, פוסל את כל קבוצת הבית והקבוצות מחליפות עמדותיהן.
- ה. לאחר שכל שחקני הבית חבטו / זרקו את הכדור ולא נותרו משתתפים שאינם פסולים, הקבוצות מתחלפות בתפקידים.

מנצחת - הקבוצה שצברה את מרב הנקודות.





סימני דרך

58 שנות משחק

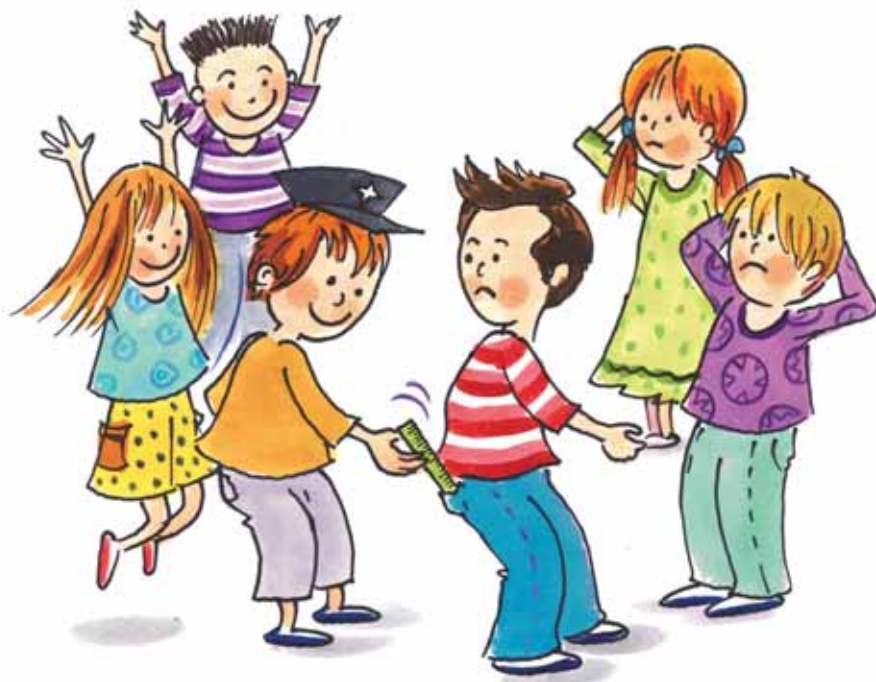
אוכלוסיית היעד.....כיתות ג'-ט'
 תנאים ואביזרים נחוצים...מרחב לפעילות כשדה / שכונה וגירים
 מטרת המשחק.....תפיסת הקבוצה הבורחת
 מטרות לימודיות.....יכולת זיהוי סימנים מוסכמים, עבודת צוות

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים מתחלקים לשתי קבוצות. קבוצה א' בורחת וקבוצה ב' צריכה לחפש אותה ולתפוס אותה.
- ◆ במהלך הבריחה, קבוצה א' צריכה לסמן עם גיר על הרצפה סימנים מוסכמים על מנת שניתן יהיה לעקוב אחר תנועותיה.
- ◆ לאחר זמן מוסכם, ממועד תחילת המשחק, קבוצה ב' יוצאת בעקבות קבוצה א' וצועדת על פי סימני הדרך שהושארו בשטח.

המשחק מסתיים לאחר ששתי הקבוצות שיחקו בשני התפקידים (בורחים ומחפשים).





שוטרים וגנבים

59 שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות א'-ו
 תנאים ואביזרים נחוצים... מגרש משחקים, מקל או אבן
 מטרת המשחק..... מציאת קבוצת ה'גנבים' והחפץ שהוחבא
 מטרת לימודיות..... ספירה 1 עד 20, יכולת תיאור ושיום

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים מתחלקים לשתי קבוצות, קבוצת 'שוטרים' וקבוצת 'גנבים'. ה'גנבים' צריכים להחביא חפץ מסוים בזמן שה'שוטרים' עוצמים עיניהם וסופרים עד 20.
- ◆ לאחר שהחביאו ה'גנבים' את החפץ הם מתחבאים בעצמם. כשה'שוטרים' סיימו לספור, עליהם לחפש את ה'גנבים'.
- ◆ כשמצאו אותם, על ה'גנבים' לתת ל'שוטרים' רמזים על מנת לגלות את החפץ.
- ◆ לאחר מציאת החפץ המוחבא מתחלפים בתפקידים.





כדורשת 60

שנות משחק

אוכלוסיית היעד..... כיתות ג'- י"ב
 תנאים ואביזרים נחוצים... אולם או מגרש ספורט וכדורעף או כדור ספוג
 מטרת המשחק..... צבירת נקודות עד לניצחון בשלוש מערכות משחק
 מטרות לימודיות..... זריקת כדור, תפיסת כדור, התמצאות במגרש, הכנה למשחק הכדורעף

מהלך המשחק

- ◆ המשתתפים מתחלקים לשתי קבוצות. כל קבוצה עומדת בצד אחד של המגרש וביניהם רשת כדורעף.
- ◆ המטרה של כל קבוצה היא לזרוק את הכדור מעבר לרשת כך שייפול בשטח המגרש של הקבוצה היריבה (כל נפילת כדור בשטח הקבוצה היריבה מזכה בנקודה).
- ◆ המשחק משוחק עד 25 וניתן להאריכו לשלוש מערכות כפי שמשחקים במשחק כדורעף (הטוב משלוש).

