

משחקי קשב וארגון

אינגלס ורדה

הערות	פעילות	מבנה	
	רצים במפוזר לצלילי התוף. כשפסק צליל התוף - עוצרים.	במפוזר	1.
אפשר לגוון את המשימות למשימות נוספות.	רצים במפוזר ועוצרים לצליל נקישה של תיבה סינית. כנ"ל, 3 נקישות יושבים במקום.	במפוזר	2.
תגובה מהירה, הוצאת מרץ.	הו-הו: כשהמדריך עומד – חייבים כל המשחקים לשבת, כאשר יושב המדריך חייבים הכל לקום. מי שאינו מבצע פעולה זו נותן עירבון. בהמשך מוסיפים משימה: כאשר ירים המדריך את ידו כולם קוראים "הו"	במפוזר	3.
התמצאות במרחב וקשב.	לפני אחרי. המורה אומר "לפני" והילדים מיד עומדים לפניו, כנ"ל אחרי, לצדדי וכו', הילדים משנים מיקומם בהתאם. המורה משנה את מיקומו בחלל.	במפוזר	4.
	"שטפון – שמים – אדמה". רצים חופשי, בקריאת המורה שיטפון, מטפסים כולם למקום גבוה, כשקרא המדריך אדמה, שוכבים שכיבת אפיים, כשקרא שמיים, שוכבים שכיבת פרקדן.	במפוזר	5.
אפשר לשחק את המשחק גם ממצב של ריצה והמורה קוראת "ים-יבשה" ללא סיפור רקע.	ים יבשה - כל ילד בתוך חישוק. המורה מספרת סיפור בו משולבות המילים ים ויבשה, כשאמרה: ים, כולם בתוך החישוק, כשאמרה המלה יבשה יוצאים מהחישוק.	חישוקים מפוזרים	6.
1. משמש מעבר לפעילות הבאה	1. הילדים רצים בין החישוקים, לסימן כל ילד נכנס לחישוק שלו. בהדרגה מפחיתים את מספר החישוקים, עד שנשארים מחצית ממספר החישוקים. 2. כנ"ל, מפחיתים את מספר החישוקים לגמרי.	חישוקים מפוזרים	7.
מיקום ילדים בחישוק מגדיר להם את מקומם	הפרחים והדבורים. 1. מחצית מהילדים עומדים כל ילד חישוק, הם הפרחים. שאר הילדים "הדבורים" מתעופפים בין "הפרחים", לסימן כל ילד עומד ליד "פרח". נוצרים זוגות. ומחליפים.	בזוגות	8.

	2. כנ"ל, הדבורים מתעופפות בין הפרחים ולסימן נכנסות לפרח הקרוב ביותר. מחליפים תפקידים.		
9.	במפוזר	קבוצות מספרים. רצים, לסימן מתארגנים לפי המספר שאומר המורה: 2=זוגות, 3=שלשות וכו'. לאחר ההתארגנות שוב רצים במפוזר.	
10.	בשלשות	ציפורים לקן: 1. שני ילדים אוחזים ידיים ויוצרים קן לילד שלישי, ה"ציפורים" עפות, לסימן כל ילד חוזר לקן שלו. מחליפים את הציפורים. 2. אפשר שהצפרים ירוצו וייכנסו לקן הקרוב ביותר.	
11.	ברביעיות	טור שורה: הילדים מסודרים בטור, לסימן עליהם לעמוד בשורה.	
12.		כנ"ל, תוך כדי תנועה בריצה קלה.	
13.	בטורים	כל אחד מנהיג: הילדים הולכים בטור, לסימן הראשון הולך לסוף הטור ולקבוצה יש "מנהיג" חדש. 2. כנ"ל, מוסיפים תנועות של המוביל (המנהיג), וכל הילדים מחקים את התנועות.	
14.	בטורים	ראש זנב: 1. לפי הוראת המורה "ראש" עומדים כולם לאחר הראשון, "זנב", עומדים לאחר האחרון. 2. "ראש" - רץ כל הטור מסביב לעומד ראשון, "זנב" - רץ כל הטור למי שעומד אחרון.	יש מעבר בין משחקים לא תחרותיים למשחקים תחרותיים. לדבר על הנושא.
15.	בטורים	ריצת יחידים בקבוצה: מספר לכל ילד, על פי קריאת המורה "2" כל מספרי 2 רצים לסוף המגרש וחוזרים במהירות.	בטיחות: כיווני ריצה.
16.		ביצוע הוראות: כמו במשחק הקודם, אך כל פעם מתווספת הוראה נוספת כגון: לשבת על הרצפה, לקפוץ במקום וכו'.	
17.		כנ"ל, במרוץ שליחים.	
18.		מרוצי שליחים: 1. רצים ומשדכים אטבי כביסה לחוט מתוח. 2. רצים, ומערימה של כרטיסי מספרים מסדרים את המספרים על פי הסדר. 3. כנ"ל, בסדר יורד. 4. כנ"ל, עם אותיות הא'-ב'.	פעילות הדורשת מיומנות של מוטוריקה עדינה פעילות הדורשת חשיבה.
19.		מרוצי שליחים המשתפים את כל הקבוצה:	לאלו גילאים מתאימים

המשחקים הללו?	הילדים עומדים בפיסוק, הראשון עובר מתחת לרגלי הילדים ואחר כך רץ לקו הסיום וחוזר.		
	העברת כדור בקבוצה. 1. כדור עובר מהראשון בטור לאחרון בו, כשהגיע לאחרון הוא רץ לתחילת הטור ומתחיל להעביר את הכדור בשנית. 2. כנ"ל, העברת כדור מהצד. 3. כנ"ל, העברת כדור בין הרגליים.		20.
	החלף מקום: 1. לכל קבוצה מספר, לסימן המורה "החלף מקום" מחליפים מקום קבוצה 1 עם קבוצה 2 ו3 עם 4. 2. כנ"ל, כל קבוצה ממוקמת בפניה אחרת במגרש, והמורה מציינת בשמות הקבוצות שרוצה שיחליפו מקום.		21.
לשים לב לעירנות וזהירות כדי לא להתנגש זה בזה.	ריצה מהפינות: כל קבוצה עומדת בפניה, לסימן הראשון מקבוצות 1 ו-3 העומדות בפינות מנוגדות מתיחות לרוץ, ומיד כשסיימו יוצאים הראשונים מהקבוצות האחרות, כך ממשיכים עד שכל אחד מגיע למקומו.	4 קבוצות ב4 פינות המגרש	22.

ציוד:

16 חישוקים.

תיבה סינית

מקלות כביסה

תוף

4 כדורי גומי

חבל דק (או קולבים)