

# משחקי הכרות



## שם: סבב שמות

**מהלך:** יושבים במעגל. כל אחד אומר את שלו ופרט אחד נוסף - שם הסבתא, צבע תחתונים, שורה משיר של שלמה ארצי שמתחילה באות של השם שלו...  
**שכלולים** - כל אחד אומר את שמו + ? ואת כל מה שאמרו לפניו (כל השמות והפרטים האחרים).

## שם: להסתדר לפי

**מהלך:** מחלקים את הקבוצה ל-2. כל חצי עומד על שורת כיסאות. המדריך אומר קטגוריה (גובה, גיל, מקום מגורים(מהצפון לדרום)) והקבוצות צריכות להסתדר לפי הקטגוריה. הקבוצה שמסתדרת ראשונה מנצחת.

## שם: שקר אמת פנטזיה

**מהלך:** כל אחד מחברי הקבוצה צריך לומר 3 משפטים על עצמו, אחד אמת, אחד שקר ואחד פנטזיה. הקבוצה צריכה לנחש מה זה מה.

## שם: הכרות עם ניר טואלט

**מהלך:** יושבים במעגל ומעבירים בין המשתתפים גליל ניר טואלט.  
ההוראה היא לקחת כמה ריבועים שמתחשק.  
לאחר שכולם לקחו מספר כלשהו של ריבועים חייב כל אחד לספר על עצמו עובדות פיקנטיות כמספר הריבועים.

## שם: אמת או חובה

**מהלך:** הקבוצה יושבת במעגל. במרכז המעגל בקבוק ריק. אחד מהקבוצה מסובב את הבקבוק. החניך שפיית הבקבוק מצביעה עליו כאשר הבקבוק נעצר צריך לבחור אם לענות על שאלה אישית ומביכה (אמת) או לבצע משימה (חובה).

## שם: מי גר בבית הלבן?

**מהלך:** חניך אחד יוצא מחוץ לחדר. המדריך בוחר (או מתנדבים) 3-4 חניכים. הם מושבים במרכז החדר ומכוסים בסדין.  
החניך שיצא חוזר עם כיסוי עיניים וצריך לנחש מי נמצא מתחת לסדין. הוא יכול לגעת בהם ולשאול "מי גר בבית הלבן?" ואז המתחבאים צריכים להשמיע קולות.

## שם: סבתא סורגת

**מהלך:** המדריך מחזיק גליל של חוט, זורק אותו לאחד החניכים ומשאיר אצלו את הקצה. אותו חניך מספר על עצמו פרט אינטימי או סיפור מביך וזורק את החוט הלאה. בסוף המשחק כאשר לכולם יש חוט ביד צריך לגלגל את החוט חזרה.

**שכלולים -** כל מי שזרק את החוט שואל את הנמען שאלה אישית, כאשר החוט חוזר צריך לענות על השאלות.

אפשרות נוספת היא לנהל דיון בעזרת החוט כאשר רק מי שהחוט בידי יכול לדבר.

#### **שם: שמות מתחלפים**

**מהלך:** עומדים על כיסאות במעגל. כל אחד מקבל את השם של השני מימינו. אחד עומד באמצע המעגל וקורא בשם של אחד מהחניכים, החניך שזהו שמו המאומץ קופץ למרכז המעגל וקורא בשם נוסף וכך ממשיכים...

#### **שם: הגיעו מים עד נפש**

**מהלך:** סבב שמות, כאשר כל משתתף צריך לומר את שמו כשפיו מלא במים. המדריך כותב את מה שהוא הבין משם החניך על מדבקה אותה הוא ידביק על החניך וזה יהיה שמו לנצח נצחים. (לדוגמא: רונן יקרא אואן שלומית - אואית וכו'..)

#### **שם: הרוח נושבת**

**מהלך:** יושבים על כיסאות במעגל. מישהו אומר קטגוריה מסוימת. כל מי שעונה על הקטגוריה צריך לזוז כיסא אחד ימינה (ברוב המקרים לשבת על זה שמיימנו).  
**שכלולים -** כל פעם מישהו אחד צריך לומר את הקטגוריה.  
אפשר שהקטגוריות יהיו קשורות לנושא הפעולה (לדוגמא: כל מי שיודע את הדברות בע"פ - בפעולה על השומר הצעיר).

#### **שם: האדם השלישי**

**מהלך:** יושבים בשני מעגלים - פנימי וחיצוני, זה מול זה.  
קעת מתנהלת תחרות בין הזוגות שנוצרו. עליהם למצוא, תוך כדי שיחה, וכמה שיותר מהר, אדם שלישי, שאליו קשורים שניהם באיזשהו אופן.  
זוגות שגילו קשרים מעניינים מספרים לכולם.  
לאחר מכן ינוע אחד המעגלים מקום אחד ימינה והמשחק יתחיל מחדש עם זוגות אחרים.

#### **שם: לכל איש יש שם**

**מהלך:** הקבוצה עומדת במעגל. אחד מחברי הקבוצה עומד באמצע ומחזיק דף נייר. הוא צועק שם של אחד מחברי הקבוצה ונותן לדף ליפול. אותו חניך צריך לזנק ממקומו ולתפוס את הדף לפני שהוא נוגע ברצפה. אם הוא תפס את הדף הוא קורא בשם של מישהו אחר. אם הוא לא תפס הוא צריך לחתוך את הדף ל- 2 ואז לקרוא למישהו אחר.  
המשחק מסתיים כאשר הדף נגמר.

**שכלולים -** כאשר מישהו לא תופס את הדף לפני שהוא זורק הוא צריך לענות על שאלה. השאלה יכולה להיות אישית רגילה או להיות בנושא הפעולה (כמו - מה אתה אוהב בשומר הצעיר? בפעולה על התנועה).

#### **שם: אני אף פעם לא...**

**מהלך:** יושבים במעגל, בחדר חשוך עם נר באמצע. לכל חניך יש נר ביד. אחד מהקבוצה אומר משפט שמתחיל ב"אני אף פעם לא...". ואומר משהו שהוא לא עשה/ראה/ניסה... מי שכן עשה מדליק את הנר ומספר על זה.

# תופסות



## שם: בית חולים

**מהלך:** מטרתו של התופס היא "להרוג" את כל החולים על ידי נגיעות. מי שנגע ע"י התופס בפעם הראשונה נחשב פצוע ושם ידיים מאחורי הגב, מי שנגע פעם שנייה הוא גוסס ובנוסף לידיים עליו לקפוץ על רגל אחת ומי שנגעו בו פעם שלישית מת ועליו לשכב.

### אופציה נוספת לשחק בתופסת הזו מתנהלת כך:

מי שנתפס יכול להמשיך לרוץ, אך הוא חייב להחזיק באיבר בו נגעו בו (נגעו לך בקרסול- רוץ עם יד אחת שמחזיקה אותו) וכך ממשיך החולה לברוח עד שאין באפשרותו להחזיק את כל האיברים הפגועים.

## שם: טלויזיה

**מהלך:** תופס אחד וכולם בורחים.

הבורחים יכולים להגן על עצמם ע"י עמידה במקום ושירת שיר הנושא של אחת מתוכניות הטלויזיה המוכרות בעבר ובהווה (יש לשיר בקול רם ואין לחזור על אותו שיר פעמיים). מי שנתפס יוצא החוצה או לחילופין הופך להיות התופס בעצמו.

## שם: צ'יטות ואנטילופות

**מהלך:** התופסים הם הצ'יטות והבורחים הם האנטילופות.

בורחים נציג לשחק את הצ'יטה.

כל המשתתפים יורדים לעמידת שש וכך מתקדמים ובורחים מהצ'יטה.

כדי לתפוס אנטילופה על הצ'יטה (כמו בטבע) לזנק על האנטילופה ולנשוך אותה.

אנטילופה שנתפסה תהפוך לצ'יטה!!!

## שם: תופסת חזן

**מהלך:** ישנה תמונה מפורסמת של יעקב חזן כשהוא מחבק עץ ומרים רגל אחת באוויר ועל כן נקראת

התופסת תופסת חזן-

הבורח מגן על עצמו על ידי אחיזת אחד העצים שבסביבה והרמת רגל אחת באוויר.

## שם: תופסת חציה

**מהלך:** תופס אחד והשאר בורחים. כאשר התופס רודף אחרי אדם מסוים מותר לחבריו הבורחים לחצות

את הקו הדמיוני שבין התופס לבורח ואז על התופס לרדוף אחרי מי שחצה את הקו.

שם המשחק- הקרבה עצמית.

**שם: תופסת שרשרת**

**מהלך:** מתחילים מתופס אחד.

כל מי שנתפס משלב ידיים עם התופס כך שנוצרת שרשרת. ככל שנתפסים יותר אנשים גדלה השרשרת.

**שם: תופסת צבעים**

**מהלך:** התופס מכריז על צבע מסוים ואזי יכולים הבורחים להגן על עצמם ע"י נגיעה בצבע ששמו הוכרז. התופס רשאי להחליף את הצבע כראות עיניו החומות ירוקות.

**שם: תופסת תמנונים**

**מהלך:** זוהי תופסת שדורשת מרחב מוגבל יחסית- למשל חדר.

תופס אחד, כולם בורחים.

כאשר נתפס אחד מהמשתתפים הוא הופך להיות תמנון כלומר: הוא עומד במקומו, פורש ידיים לצדדים ומניע אותן בתנועות סיבוביות סביב הגוף. מי שנתקל בתמנון נתפס גם הוא. כך הולך החדר ומתמלא בתמנונים והבריחה הופכת עניין מסובך יותר ויותר.

**שם: תופסת זנבות**

**מהלך:** כל אחד מהמשתתפים מקבל חתיכת חבל ומכניס אותו לאחורי מכנסיו, כך שנוצר מעין "זנב". מטרתו של כל אחד במשחק היא לגנוב כמה שיותר זנבות מבלי שזנבו שלו ייגנב. מי שנגנב לו הזנב יוצא החוצה.

**שם: תופסת חלילים**

**מהלך:** התופס תופס את הבורח ע"י תפיסתו בשתי ידיים מאחור והרמה של הבורח מעל לקרקע בעודו זועק "חליל!!!". מי שנתפס הופך לתופס.

**שם: תופסת חנאנות וערסים**

**מהלך:** זוהי תופסת הליכה כלומר: מותר ללכת מהר, אבל אסור לרוץ.

התופס הוא הערס המרושע והוא רודף בהליכה טיפוסית (תשתמשו בדמיון) ומדבר כמו ערס. החנונים מצידם הולכים, נראים ומדברים כמו חנונים. כל הנתפס הופך לערס.

**שם: תופסת עכברים**

**מהלך:** התופס הוא חתול, כל השאר עכברים. עכבר שנתפס קופא על מקומו. לחבריו העכברים מותר להציל אותו ע"י מעבר בין הרגליים של התפוס.

**שם: תופסת טוטם אינדיאני**

**מהלך:** דומה מאוד לתופסת עכברים רק שהנתפס קופא על מקומו בצורת טוטם (ושוב, חשוב להפעיל את הדמיון).

כדי לשחרר אותו על הבורחים לרקוד סביבו ריקוד אינדיאני ולהשמיע תוך כדי כך קריאות אינדיאניות

#### **שם: שועל, אווזה ואפרוחים**

**מהלך:** התופס הוא השועל, שאר הקבוצה מסתדרת בטור (מחזיקים זה לזה במותניים) כך שהראשון הוא האווזה וכל השאר אפרוחים.

השועל הערמומי ינסה לתפוס את האפרוח האחרון בטור ועל האווזה ושאר האפרוחים למנוע זאת ממנו.

#### **שם: אדם-סכין-נמר**

**מהלך:** מתחלקים לשתי קבוצות. כל קבוצה מחליטה בשקט מה היא - אדם, סכין או נמר. בהינתן אות משותף מראה כל קבוצה לאחרת מה היא (אדם- ידיים בצידי הגוף, סכין- ידיים למעלה בצורת חץ, נמר- ידיים קדימה בשליפת ציפורניים).

כאשר קולטים מי מנצח את מי מתחילה הקבוצה המנצחת לנסות לתפוס את כל המפסידים

#### **שם: הכדרים באים**

**מהלך:** הקבוצה עומדת בצידו האחד של המגרש ובצד אחר עומד התופס. כאשר הוא מכריז: "הכדרים באים" על כל הקבוצה לנסות לעבור לצידו האחר של המגרש. מי שבדרך נגע בו התופס, מצטרף אליו כדי לנסות לתפוס את האחרים בתור הבא. אסור לתופס או לבורחים לחזור אחורה. ממשיכים להתחלף בצידי המגרש עד שנשאר אחרון שלא נתפס והוא הופך להיות התופס.

#### **שם: גורילה/בבוניס/ בולדוג בריטי**

**מהלך:** עד היום מתנהל ויכוח לווהט על שמו של המשחק הזה, אבל דבר אחד בטוח: החוקים שלו זהים לחוקי "הכדרים באים" פרט לכך שעל התופס להרים את הנתפס כך שאף חלק מגופו לא יגע בקרקע. כך יצטרף המסכן לתופסים בעצמו.

# צ'שחקי השתוללות



## שם: תפוס את הכיסא

**מהלך:** עומדים במעגל כאשר כל אחד מחזיק כיסא לפניו. הכיסא צריך להיות שעון על רגליו הקדמיות. לפי סימן של המדריך כל אחד מנסה לתפוס את הכיסא שמשמאלו או ימינו לפני שהכיסא נופל. מי שנפל לו הכיסא צריך לצאת מהמשחק עם הכיסא. אפשר להקשות את המשחק כשצריך לתפוס את הכיסא השני מימין/שמאל.

## שם: פלונטר

**מהלך:** עומדים במעגל צפוף מאוד. כולם שולחים ידיים פנימה כל אחד נותן יד למישהו אחר (כל יד בנפרד). אחרי שכולם מצאו להם חיבור צריך לחזור למעגל רחב ולפתוח את הפלונטר - בלי לעזוב ידיים...

## שם: מצא את מקומך

**מהלך:** יושבים במעגל, ללא כיסאות מיותרים. חניך אחד (שהתנדב או נודב) קם מהכיסא ועומד באמצע. מטרת השחקן היא לחזור לשבת. מטרת הקבוצה היא למנוע ממנו ע"י מעבר מהיר מכיסא לכיסא בכיוון השעון. כדי לתת לשחקן סיכוי להתיישב הוא יכול לשנות את כיוון התזוזה של שאר השחקנים ע"י מחיאת כף.

## שם: כיסאות מוזיקליים

**מהלך:** מסדרים כיסאות בשני טורים גב אל גב. מספר הכיסאות קטן באחד ממספר המשתתפים. מתחילים להשמיע מוזיקה (כל מוזיקה חוץ מרוק ופופ שהורס ומנוון את הנוער) והמשתתפים מתחילים ללכת מסביב לכיסאות. כאשר המדריכים מפסיקים את המוזיקה על המשתתפים למצוא לעצמם כיסא לשבת עליו כמה שיותר מהר. מי שלא מצא לעצמו כיסא יוצא מהמשחק. מוציאים עוד כיסא וממשיכים ככה עד הסוף.

## שם: שלפלף

**מהלך:** הקבוצה יושבת במעגל. המדריך עומד באמצע ובידו חפץ מוארך (בקבוק, עיתון מגולגל, אלה...). כאשר הוא פונה למישהו ב- "שלפלף"- הנמען צריך לענות בשם שלו. כאשר הוא פונה למישהו בשמו- הנמען צריך לענות "שלפלף" כך הוא צריך לבלבל את החניכים. מי שמתבלבל או לא עונה מספיק מהר חוטף מכה קלה מהמדריך.

## שם: פינוקיו

**מהלך:** יש תופס אשר מטרתו היא לתפוס את שאר חניכי הקבוצה. המשחק מתנהל בקפיצות. התופס קופץ 3 קפיצות ובקפיצה השלישית הוא מנסה לדרוך על רגלי אחד החניכים. לשאר מותר לברוח רק בקפיצה אחת שתהיה קפיצת התחמקות מפני התופס.

התופס קורא בקפיצה הראשונה "פיי" בשניה "נוק" ובשלישית "יו" ואז מנסה לדרוך על השאר. (מומלץ לשחק עם נעלי כדורגל או גולף לאחיזת קרקע משופרת).

#### **שם: מלך המעגל**

**מהלך:** כל הקבוצה עומדת בתוך מעגל המסומן בבירור על הקרקע. המטרה של כל אחד היא להישאר אחרון בתוך המעגל - כלומר להוציא החוצה את כל האחרים. מי שנשאר אחרון הוא מלך המעגל.

#### **שם: חתול ועכבר**

**מהלך:** בוחרים שניים מחברי הקבוצה. אחד הוא חתול והשני עכבר. שאר הקבוצה נעמדת במעגל ומחזיקה ידיים. מטרת החתול היא לתפוס את העכבר. מטרת העכבר היא לברוח מהחתול (ממש כמו בטבע). מטרת הקבוצה היא לעזור לעכבר ע"י פתיחה וסגירה של המעגל המאפשרות לו כניסה ויציאה נוחות ולא מאפשרת לחתול להגיע אליו (ע"י הצטופפות, בעיטות למקומות שונים ומשונים וכו'...).

#### **שם: תפסוני**

**מהלך:** מתחלקים לשתי קבוצות העומדות אחת מול השניה בשורה. עומדים עם ידיים פשוטות לפנים. כל קבוצה בתורה שולחת נציג שהולך אל הקבוצה היריבה. הוא מכה על היד שלושה אנשים. מכה ראשונה הוא אומר "תיפ", מכה שניה "סו" ובמכה השלישית "ני" ובורח. זה שהוכה בפעם השלישית צריך לרדוף אחרי המכה לפני שהוא חוזר אל קבוצת האם שלו. אם הצליח אז הנציג הוא שבו ואם לא אז הרודף הוא שבו. מטרתה של כל קבוצה היא להשמיד את הקבוצה היריבה בדרך זו.

#### **שם: אטומים**

**מהלך:** החניכים מתהלכים בחדר בלי סדר. כאשר המדריך מכריז על מספר (בין 2-5) על החניכים להסתדר בקבוצות ע"פ המספר (זוגות, שלשות...).

מי שנשאר ללא קבוצה נפסל.

#### **שם: משיכות שוודיות**

**מהלך:** מתחלקים לשתי קבוצות. הקבוצות נעמדות אחת מול השניה בשורות כאשר מפריד ביניהן קו ברור לעין על הרצפה. המטרה של כל קבוצה היא להעביר כמה שיותר אנשים מהקבוצה השניה אל השטח שלה ע"י משיכה בידיים.

מי שעבר לשטח הקבוצה השניה הוא שבו- יושב בצד ולא משחק.

**שכלולים-** משיכות שוודיות בצחוק-

אותו הרעיון כמו במשיכות שוודיות אלא שכדי לשבות אנשים צריך להצחיק אותם. מי שצחק הופך לשבו.

#### **שם: שבע אבנים**

**מהלך:** בקצה אחד של המגרש מסומן עיגול ובתוכו מגדל משבע אבנים. מתחלקים לשתי קבוצות- בית ושדה.

קבוצת הבית מסתדרת בטור במרחק מה מהעיגול וכל אחד בתורו מנסה בעזרת כדור להפיל את המגדל. אם נפל המגדל או חלקו- הכדור עובר לידי קבוצת השדה והללו מנסים בעזרת מסירות בלבד (אסור ללכת עם הכדור ביד) לפגוע באנשי קבוצת הבית.

בינתיים מנסים אנשי קבוצת הבית לבנות את המגדל מחדש.

אם הצליחו הם מקבלים נקודה ומתחילים מחדש.

הקבוצות מתחלפות בשני מצבים :

1. אף אחד מקבוצת הבית לא פגע במגדל האבנים.

2. כל קבוצת הבית נפסלה בניסיון לבנות את המגדל מחדש.

### שם: אבולוציה

**מהלך:** המשחק בנוי על 5 שלבים אותם אמורים לעבור המשתתפים: אמבה - תנין - עז - קוף - אדם. כל המשתתפים מתחילים בתור אמבות. המעבר לשלב גבוה יותר באבולוציה מתבצע כאשר שני יצורים מאותו המין נפגשים ומשחקים אבן, נייר ומספריים. המנצח עולה שלב והמפסיד צונח עד שלב האמבה ומתחיל מהתחלה.

יצורים מזהים זה את זה ע"י התנועות האופייניות לכל שלב:

האמבות עושות תנועות וקולות של אמבות, התנין עושה תנועות וקולות של תנין וכן הלאה (אין לכם מושג איך מתנהגת אמבה? אכלתם אותה, תמציאו לבד).

המנצח הוא הראשון שהפך לאדם ועליו לקפוץ על כיסא ולשיר בקול את השיר "אלי אלי".

ניתן בהחלט להמציא שלבים ונושאים אחרים כמו חניך-מדריך -קומונר וכו'.

### שם: עלי בבא

**מהלך:** יש שתי קבוצות אחת מול השניה. חברי הקבוצה מחזיקים ידיים יוצרים מעין "חומה". עושים דו שיח:

קבוצה א' – "עלי בבא!"

קבוצה ב' – "מה אתם רוצים?"

קבוצה א' – "לפרוץ את החומה!"

קבוצה ב' – "את מי אתם מזמינים?"

קבוצה א' – "את \_\_\_\_\_"

החניך שקראו בשמו רץ בכוח לכיוון קבוצה א' ומנסה לפרוץ את החומה שלה. אם הוא הצליח אז הוא מביא אתו את שני האנשים שעזבו ידיים בקבוצה א'. אם הוא נכשל הוא מצטרף לקבוצה א'. מטרת כל קבוצה היא לצרף אליה כמה שיותר ילדים.

### שם: מעגל כוח

**מהלך:** עומדים במעגל כאשר אחד מהחניכים במרכזו. שאר החניכים משלבים ידיים לאחור מכן חברי הקבוצה נמתחים אחורה בכל הכוח. מטרת הקבוצה היא להישמע להוראות של החניך שבמרכז המעגל בלי שיעזבו את הידיים. ההוראות יכולות להיות מגוונות:

- להסתובב עם/ נגד כיוון השעון.
- כניסה פנימה
- מתיחה החוצה
- ועוד...

מי שעוזב ידיים יוצא מהמשחק עד שלא נשארים ילדים (לא חובה).

### שם: חמור ארוך

**מהלך:** מסתדרים בטור. הראשון מתקדם מעט ועומד בעמידה כפופה. השני קופץ מעליו מתרחק 2 מ' ועומד גם הוא בעמידה כפופה וכך עוברת כל הקבוצה.

אפשר לעשות תחרות כזו בין 2 קבוצות, אפשר להכריז על מרחק מסוים שעושים וכו'.

# משחקי טלוויזיה



## שם: מה הסטייה שלך?

מהלך: משחק באווירה אינטימית. הקבוצה יושבת במעגל עם נר באמצע. כל אחד בתורו מספר על סטייה מיוחדת שיש לו (יכול להגיע עם הבהון לאף, אוסף זנבות של עכברים...).

## שם: גלגל מזל

מהלך: המדריך מחלק את הקבוצה ל-3. נציג מכל קבוצה מגיע לשחק. על הלוח מופיע ביטוי מוסתר (הביטויים הם מתוך נושאים שונים). כל נציג בתורו צריך לנחש אות מתוך המשפט/מילה. מי שמגלה ראשון את הביטוי החבוי מנצח. כדאי להוסיף גלגל ועליו סכומים או פרסים שונים, כל משתתף מסובב בתורו את הגלגל ואם הוא מנחש נכון הוא זוכה במה שהוא "גלגל".

## שם: מיליונר

מהלך: שאלון מאתגר. המנחה שואל שאלה כללית. מי שענה עליה ראשון ונכון משתתף במשחק. המנחה שואל את המשתתף שאלות אמריקאיות במגוון תחומים. המשתתף צריך לבחור את התשובה הנכונה. יש למשתתף 3 "גלגלי הצלה" - הקהל (המלצת הקהל על התשובה הנכונה), 50/50 (המחשב/המנחה) מוריד 2 מהאפשרויות ומשאיר רק 2 תשובות לבחור מביניהן) וחבר טלפוני (מישהו שהמשתתף יכול להתקשר אליו ולהיעזר בו).

## שם: תן קו

מהלך: תחרות בין שתי קבוצות. נציג מכל קבוצה מגיע בתורו ללוח וצריך לצייר ביטוי שהמדריך נותן לו. הקבוצה צריכה לנחש מתוך הציורים מהו הביטוי בזמן שנקבע מראש.

## שם: בין הרגליים שלי

מהלך: כל חניך בוחר משפט מתוך פרסומת למוצר כלשהו. בסבב, החניכים צריכים לומר את המשפט שלהם אבל במקום לומר את המוצר צריכים לומר "בין הרגליים שלי" (לדוגמא: "בין הרגליים שלי בטירוף שלנו").

# משחקי הליכה



## שם: לנחש אישיות

**מהלך:** אחד מהקבוצה בוחר אישיות ושאר הקבוצה צריכים לנחש מי האישיות בעזרת שאלות כן ולא. (אפשר להגביל את מספר השאלות, למשל-21).

## שם: אתה זה!

**מהלך:** אחד מהקבוצה הוא "זה". הוא צריך להעביר את ה"זה" לאחרים. ההעברה מתבצעת ע"י נגיעה. (אף אחד לא רוצה להיות "זה").

## שם: הליכת פילים

**מהלך:** מסתדרים בטור. כל אחד מעביר את יד ימין בין רגליו ותופס את יד שמאל של מי שלפניו. כך הקבוצה מתקדמת עד שנמאס לה, או שעושים תחרות בין שתי קבוצות. **שכלולים-** החניך האחרון בטור מתחיל לזחול בין רגלי חבריו וכך הקבוצה מתקדמת.

## שם: סחיבת מדריך

**מהלך:** הקבוצה צריכה לסחוב את המדריך עד קצה העלייה או לנקודה מסוימת במסלול עליה מחליט המדריך.

## שם: שלושה מקלות

**מהלך:** החניכים צריכים לעבור בין 3 מקלות ע"י קפיצה. מותר לדרוך רק פעם אחת ברווח שבין 2 מקלות. החניך האחרון שקופץ בכל סיבוב מרחיק את המקל האחרון ומגדיל את הרווח בין המקלות ובכך הופך את המשחק לקשה ומאתגר יותר.

## שם: משחק אמון

**מהלך:** הקבוצה מסתדרת בטור. נותנים ידיים אחד לשני, עוצמים עיניים ורק הראשון בטור רואה ומוביל את שאר הקבוצה (כולל הוראות זהירות). המדריך צריך לשים לב שהקבוצה לא מתבלבלת בדרך.

## שם: קונטקט

**מהלך:** חניך אחד חושב על מילה ארוכה ומסובכת (אוטואמנסיפציה) הוא אומר לקבוצה את האות הראשונה (א') הקבוצה צריכה להגיע לשאר האותיות ע"י הטעיית החניך. אחד מהקבוצה חושב על מילה המתחילה ב-א' ואומר את ההגדרה שלה (לדוגמא: "שמים בו בגדים") מישוהו אחר מהקבוצה שמבין למה הוא התכוון קורא "קונטקט 1,2,3!" ושניהם אומרים את המילה ("ארון"). אם הם הצליחו לומר את

המילה לפני שהחניך הראשון אמר אותה הוא צריך לגלות להם אות נוספת (א'ו') והקבוצה צריכה לחשוב על מילים שמתחילות ב-או'.

**שם: שיר שמתחיל ב...**

**מהלך:** המדריך זועק מילה והקבוצה צריכה למצוא שיר שמתחיל באותה מילה. ניתן לחלק את הקבוצה ל-2 ולערוך תחרות.

**שם: טנק**

**מהלך:** הקבוצה מצטופפת והמדריך מקיף אותם בחבל. באופן זה הם מתקדמים חלק מהמסלול (כדאי עליה). אפשר לגוון עם משימות אישיות ו/או קבוצתיות לדרך.


**שם: מוישה הגמל**

**מהלך:** הקבוצה מסתדרת בשורה לרוחב השביל. משלבים ידיים ושרים "למוישה הגמל יש 10 דבשות (קפיצה), 10 דבשות (קפיצה), 10 דבשות (קפיצה), למוישה הגמל יש 10 דבשות (קפיצה) וככה הוא הולך (צעד מוזר ומסובך)"  
כך שרים בקול גדול ומורידים את מספר הדבשות כל פעם.

**שם: ג'וי סטיק**

**מהלך:** הקבוצה מסתדרת בשורה. כולם עם עיניים עצומות חוץ מהראשון שרואה. הראשון צריך להוביל את כל הקבוצה מרחק מסויים. לקבוצה אסור לפתוח את העיניים. מדריך צריך לשים לב שהקבוצה לא מתבלבלת בדרך.

# מרוצים



**המרוצים השונים דומים מאוד בבסיסם:**

**מהלך:** מסתדרים בשני טורים. בהינתן האות מנסה כל קבוצה לבצע את המשימה שהוגדרה כמה שיותר מהר.

**להלן מספר וריאציות ורעיונות למרוצים שונים:**

**שם: מרוץ שליחים בסיסי**

**מהלך:** הראשון בכל טור מחזיק בידו מקל. בהינתן האות רצים מחזיקי המקל עד קו הסיום, חוזרים בחזרה ומעבירים את המקל לרץ הבא בתור. מנצחת הקבוצה בה סיימו כולם לרוץ.

**שם: מרוץ תורכי**

**מהלך:** הקבוצות יושבות בטור כאשר הרגליים מפוסקות וכל אחד יושב בין רגליו של זה שמאחוריו, ומחזיק במוטני המשתתף שלפניו. כך עליהם להתקדם עד לקו הסיום שהוגדר.

**שם: מרוץ כסאות**

**מהלך:** הקבוצות מסדרות בטור כיסאות כמספר המשתתפים. אחר כך עולים על הכיסאות. מתקדמים על הכיסאות על ידי כך שמזיזים את הכיסאות האחרונים קדימה.

**שם: מרוץ תותחים**

**מהלך:** כל אחד בקבוצה מקבל שקית נייר. כשתרו מגיע הוא רץ לקו המסומן, מנפח את השקית ומפוצץ אותה ברעש גדול. אחר כך הוא חוזר לקבוצה והבא אחריו יוצא לדרך.

**שם: מרוץ תנינים**

**מהלך:** הקבוצות מסתדרות בטורים כאשר המתחרים שוכבים כולם ומחזיקים בידיהם את רגליו של השוכב לפניהם. כך הם משתדלים להתקדם במהירות עד לקו הסיום שהוגדר.

**שם: מרוץ דוגרי**

**מהלך:** המשתתפים המסודרים בטור קשורים ברגליהם זה לזה. כך עליהם להתקדם אל נקודת הסיום.

**שם: מרוץ צרפדים**

**מהלך:** מסתדרים בשני טורים. בכל טור כורעים כל המשתתפים בתנוחת צפרדע/קרפד או בקיצור- צפרפד (ברכיים מכופפות) ואוחזים זה במותניו של זה. על הקבוצות לנתר כעת במהירות וביחד אל קו הסיום.

**שם: שליחים עם חבל**

**מהלך:** המתחרה הראשון מחזיק בידו חבל. כאשר מתחילים אוחז השני בטור את החבל, הם מותחים אותו ומתחילים לרוץ - כל אחד מצד אחר של הטור, כאשר החבל מוחזק בגובה 30 ס"מ בקירוב מעל האדמה. על שאר המשתתפים לקפוץ מעל החבל כאשר הוא מגיע אליהם. בסוף הטור נשאר המשתתף שהתחיל ואילו השני רץ לתחילת הטור וממשיך את המרוץ.

# משחקי מעגל



## שם: תגובה מהירה

**מהלך:** עומדים במעגל, אחד מהחניכים עומד באמצע עם כדור. הוא מוסר את הכדור למישהו והשני צריך למחוא כף לפני שהוא תופס את הכדור, הזורק יכול לבלבל את שאר הילדים.

## שם: אני דפ"ר ואין לי חברים

**מהלך:** המשחק בנוי על עיקרון תנועה בהמשכים. הראשון בסבב מתחיל תנועה לפי קצב שכולם עושים. זה שמיינו חוזר על התנועה שלו, והראשון עושה תנועה חדשה ומעביר אותה וכן הלאה עד שמתבלבלים. בסופו של דבר הקבוצה נראית כחבורת דפ"רים חסרי חיים שמתעוותים ביחד.

## שם: תן שם של...

**מהלך:** כל הקבוצה עושה קצב, אומרים (כל אחד מילה אחת לפי סדר ישיבה) "תן, שם, של.. ואז אומרים קטגוריה (כמו: מפלגות, סוגי מכוניות, אלילי נוער וכו'...). ואז מתחילים סבב של קטגוריות. אסור לחזור פעמיים על אותה מילה, או להסס.

## שם: מעגל טורקי

**מהלך:** כל הקבוצה עומדת במעגל טורי צפוף (אחד אחרי השני) לפי הוראת המדריך הקבוצה צריכה להתיישב. המטרה להצליח לשבת מבלי לפרק את המעגל.

## שם: סילקון

**מהלך:** ע"פ הרעיון של מעגל טורקי עומדים במעגל אחד אחרי השני וכאשר המדריך נותן את האות כולם מתחילים להישען על מי שמאחוריהם. המטרה שכולם ישכבו אחד על השני.

## שם: כל האמת

**מהלך:** יושבים במעגל. אחד החניכים יוצא החוצה. בוחרים מילה קשה שאף אחד כמעט לא מכיר. קוראים לחניך שיצא חזרה. כל אחד אומר פירוש למילה כשרק אחד מהפירושים הוא האמיתי. החניך צריך לזהות את הפירוש הנכון.

## שם: רז – רוץ – כנס – תפוס

**מהלך:** עומדים בזוגות, אחד מאחורי השני במעגל. במרכז המעגל שמים חפץ כלשהו (שוקולד, נעל...). הזוגות מסתדרים ב"שק קמח" וכאשר המדריך נותן סימן, המוחזקים קופצים מבני זוגם, רצים מסביב למעגל זוחלים בין רגלי בני הזוג ומנסים להגיע ראשונים אל החפץ.

### **שם: להתקמקם**

**מהלך:** אחד מהקבוצה יוצא החוצה. הקבוצה בוחרת פועל (כמו – לצחצח שיניים, ללמוד...) כאשר החניך חוזר הוא צריך לגלות את הפועל ע"י שאלות (כמו – כמה פעמים את מתקמקמת ביום? איפה התקמקמת בפעם האחרונה? וכו'...)

**שכלולים-** אפשר במקום פועל להחליט על איבר בגוף. כל אחד עונה "אצלי הוא..."

### **שם: פיו פיו**

**מהלך:** עומדים במעגל. המדריך במרכז. כאשר המדריך מכריז על שם של אחד החניכים. החניך שקראו בשמו צריך להתכופף מהר ושני אלה שמצידי צריכים "לירות" אחד על השני עם אצבעותיהם ולצעוק "פיו פיו פיו...". מי שירה ראשון ניצח והשני יוצא מהמשחק. אם הם ירו באותו זמן הם אומרים "פיו פיו" עד שלמישהו נגמר האוויר. אם זה שקראו בשמו לא התכופף בזמן הוא נפסל ויוצא מהמשחק.

### **שם: חה חה חה**

**מהלך:** כל הקבוצה שוכבת על הגב במעגל על הרצפה ראש על בטן (רצוי בת על בן (ולהפך)). הראשון אומר "חה", זה שאחריו "חה-חה" השלישי "חה-חה-חה" המטרה היא לא לצחוק. אם צוחקים צריך להתחיל מהתחלה.

### **שם: טלפון שבור**

**מהלך:** יושבים במעגל. הראשון מעביר בלחש מילה ליושב מימינו. הוא מעביר את המילה הלאה במעגל. המטרה שהמילה תעבור בין כל החניכים ללא שינוי.

### **שם: טלפון שבור אסוציאציות**

**מהלך:** על אותו עיקרון של טלפון שבור אבל כל אחד מעביר את האסוציאציה שמעוררת בו אותה מילה. בסוף מגלים את כל רצף האסוציאציות של כולם.

### **שם: קפה חלב**

**מהלך:** יושבים במעגל. הפותח במשחק מעביר "קפה" לכיוון אחד ו"חלב" לכיוון שני. המקבל מחזיר "מה?" ולאחר שקיבל שוב את המילה הוא מעביר הלאה, וחוזר חלילה.  
**שכלולים-** אפשר להעביר פרצופים או תנועות במקום מילים.

### **שם: סלט פירות**

**מהלך:** יושבים במעגל על כיסאות. כל אחד מקבל שם של פרי מהמדריך מתוך 3 פירות אפשריים (לדוגמא: שסק, קרמבולה, ליצי, פגזיה, פסיפלורה). המדריך מכריז על שם של פרי וכל אותם חניכים שקיבלו את הפרי הזה צריכים להתחלף ביניהם במקומות. המדריך צריך לתפוס מקום של אחד מהחניכים. החניך שנשאר עומד הוא המכריז הבא. כאשר צועקים "סלט פירות" כולם מתחלפים במקומות.

### **שם: פינג בול**

**מהלך:** עומדים במעגל. הרעיון הוא להעביר את המילה "פינג" ע"פ סדר הישיבה. מי שרוצה יכול בתורו לשבש את הסדר ע"י אמירת אחת מהאפשרויות הבאות:

"דווינג" (ידיים מעל הראש) – משנה את כיוון ההעברה.  
"ווש" (מתכופים) – ה"פינג" קופץ שני אנשים.  
"שוילילי" (מצביעים על מישהו עם מחושים) – משגר את ה"פינג" לאדם אחר עליו הצביעו.  
"ניובב" (קדים קדימה) – שלושה צריכים לעשות "ניובב" ברצף.

### שם: מלפפון

**מהלך:** הקבוצה עומדת במעגל צפוף כאשר ידיהם מאחורי הגב. חניך אחד עומד באמצע, חברי הקבוצה מתחילים להעביר ביניהם מלפפון. מי שבאמצע צריך לגלות אצל מי נמצא המלפפון. מותר לו לבקש מחניך אחד כל פעם שיראה לו את ידיו. חברי הקבוצה צריכים לגמור לאכול את המלפפון לפני שהוא מתגלה. **שכלולים** - אפשר להעביר סוגי מזון שונים מעגבנייה ועד ממרח שוקולד.

### שם: דפיקה מהירה

**מהלך:** כל הקבוצה עומדת על 6 במעגל. הידיים על הרצפה משוכלות עם ידי השכנים. זריך להעביר סיבוב של טפיחות על הרצפה כמה שיותר מהר. אפשר למדוד זמנים ולשפר.  
**שכלולים** - בלי זמנים אבל יש אפשרות לשנות את כיוון הסיבוב ומי שמתבלבל צריך להוציא יד או לשנות צורת עמידה...

### שם: רוצח

**מהלך:** יושבים במעגל. כולם עוצמים עיניים. המדריך עובר וטופח על ראשי החניכים. טפיחה אחת אדם פשוט. שתי טפיחות רוצח נתעב. כולם פוקחים את עיניהם.  
הרוצח פועל בעזרת קריצות. מי שנרצח צועק "נרצחתי" נכנס למרכז המעגל, נשכב על גבו ומפרפר. מי שראה את הרוצח בפעולה יכול להסגיר אותו, אך אם טעה הוא מצטרף אל המתים.

### שם: אם אני אינני אני אז מי אני בכלל?

**מהלך:** עומדים על כסאות במעגל.  
כל אחד מקבל את שמו של העומד מימינו. המתחיל קופץ למרכז המעגל וקורא בשם. מי ששמו החדש נזרק לחלל החדר צריך לקפוץ מיד ולקרוא בשם אחר.  
- ניתן להחליט על שכלולים כגון- כל חמישה תורות מתחלף השם כך שלאחר 5 תורות נקבל את השם של העומד שני מקומות לימינו, לאחר 10 תורות את שמו של העומד שלושה מקומות לימינו וכן הלאה. אפשרות נוספת היא לשנות את השמות בכל פעם שמישהו מתבלבל.

### שם: נשיא- סגן- מזכיר

**מהלך:** במעגל מחלקים לכל אדם כינוי או מספר לפי הסדר הבא:  
נשיא, סגן, מזכיר, 1, 2, 3, 4, 5.... עד למשתתף האחרון.  
מטרתו של כל משתתף היא להפוך לנשיא וזאת באופן הבא:  
הנשיא קם ומכריז למשל: "נשיא - שלושה" מספר שלושה צריך לקפוץ מיד ולקרוא למישהו אחר. אם מישהו מתבלבל (לא קם או מתמהמה) הוא עובר לכסא האחרון וכל האחרים זזים כסא אחד עד למקום שהוא פינה. עכשיו- מי שהיה מספר 3 הופך למספר 2 מי שהיה מספר 4 הופך למספר 3 וכך הלאה.  
מכאן והלאה המשחק ממשיך עם המספרים החדשים.  
ככל שנבלבל את הנשיא יותר פעמים כך נתקרב לכיסא שלו מהר יותר.

## שם: פרלמנט

מהלך: זהו משחק זיכרון אנושי המשלב את "אם אני אינני אני" ואת "נשיא-סגן-מזכיר" ואף משכלל אותם.

הקבוצה יושבת במעגל ומחולקת לשני חלקים שווים על פי סימן היכר ברור (בנים-בנות, יחפים-נועלי נעליים ועוד...)

במעגל מוגדר כיסא ריק וכן נבחרים ארבעה כסאות סמוכים המוגדרים כ"פרלמנט".

מטרתה של כל קבוצה היא לכבוש את כל מושבי הפרלמנט באופן הבא:

1. מכינים פתקים עם שמותיהם של כל המשתתפים במשחק.
2. כל משתתף מקבל פתק אקראי ומכאן ועד הודעה חדשה זוהי זהותו במשחק.
3. מכאן יסב המשחק סביב הכיסא הריק.
4. האדם שיושב לשמאל הכיסא הריק קורא בשם. המשתתף בעל הזהות שהוכרזה קם ותופס את הכיסא הריק. בשלב זה הוא גם יחליף פתקים עם מי שיושב לימין הכיסא הריק לשעבר.
5. המשחק ממשיך כעת בזירת הכיסא הריק החדש.

הערות:

א. אין אפשרות לשאול מישהו מה זהותו- צריך לזכור.

ב. המשחק מסתיים כאשר נכבש הפרלמנט סופית על ידי אחת הקבוצות.

שימו לב:

המשחק עשוי להמשך זמן רב (30 דקות ואף יותר).

## שם: מאפיה

מהלך: זהו משחק פסיכולוגי מרתק. אם אתם רוצים להכיר את מערכות היחסים בתוך קבוצה, שחקו איתם מאפיה.

יש במשחק 4 סוגי דמויות: רוצחים, אזרח תמים, בלש ומנחה.

חלוקת התפקידים מתבצעת ע"י המנחה כאשר כולם עם עיניים עצומות וראשים מורדים. המנחה טופח על ראשי המשתתפים:

טפיחה אחת = אזרח תמים, 2 טפיחות = רוצח נתעב, 3 טפיחות = בלש אמיץ.

רוצחים רוצחים ע"י הצבעה. אם שני הרוצחים הצביעו על אותו אדם הוא מת. כאשר יש רוצח אחד כל מי שהוא מצביע עליו ימות.

אנשי העיירה יכולים להוציא להורג אדם אחד החשוד בעיניהם כל יום.

המשחק מתבצע במחזורי יום ולילה.

המשחק מתחיל בלילה - המנחה מחלק את התפקידים.

לאחר חלוקת התפקידים המשחק מתחיל.

המנחה מעיר את הרוצחים (בוקר טוב רוצח א' / ב'), שיראו אחד את השני. רוצח ב' הולך לישון. רוצח א'

מצביע על מישהו. "לילה טוב רוצח א', בוקר טוב רוצח ב', את מי אתה רוצה לרצוח?" (רוצח ב' מצביע -

אם זה היה אותו אדם הוא ימות יום למחרת) "לילה טוב רוצח ב', בוקר טוב בלש, במי אתה חושד? (הבלש

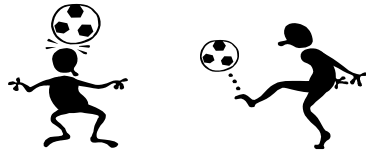
מצביע על מישהו והמנחה אומר לו אם הוא אזרח תמים או רוצח נתעב) "לילה טוב בלש. בוקר טוב עיירה."

כל אזרחי העיירה קמים. המנחה מודיע אם בוצע רצח או לא. אנשי העיירה מחליטים את מי הם רוצים

להרוג - בדרך דמוקרטית כמובן.

לאחר הלינץ' יורד הלילה ומתחיל סיבוב נוסף.

# לשחקי כדור



## שם: כדורגל

**מהלך:** מחלקים את הקבוצה ל-2 קבוצות שוות בגודלן. כל קבוצה מקבלת שער להגן עליו. מטרת כל קבוצה היא להכניס את הכדור לשער הקבוצה היריבה בעזרת כל איבר בגוף חוץ מידיים (הצורה הנפוצה ביותר היא ע"י הרגליים למרות שניתן "להבקיע" גם בעזרת הראש, החזה, הגב והמפשעה). השחקן היחיד שמותר לו לגעת בכדור בידיים הוא השוער אשר תפקידו הוא להגן על שער קבוצתו וגם זה מותר לו בתוך רחבת השער (שטח המקיף את השער ומוגבל ל – 16 מטרים בדרך כלל, תלוי בגודל המגרש עליו משחקים). אם אחד השחקנים נגע בכדור בידו, הכדור עובר לקבוצה היריבה מאותה נקודה במגרש בה נגעה היד בכדור.

## שם: שבויים

**מהלך:** מטרתו של כל שחקן במשחק זה היא לצבור לעצמו כמה שיותר "שבויים" ולא להפוך לשבוי של אדם אחר. כדי לשבות מישהו יש לפגוע בו בלי שיצליח לתפוס את הכדור, אם הוא תפס את הכדור – השחקן שזרק הופך להיות שבוי. כאשר מישהו הפך להיות שבוי כל השבויים שלו משתחררים. כאשר הכדור חופשי מי שמגיע אליו ראשון יכול לזרוק אותו.

## שם: כדורגל סיני

**מהלך:** עומדים במעגל עם רגליים מפושקות ללא רווחים בין אחד לשני. כולם מתכופפים קדימה עם הידיים בתוך המעגל. המטרה של כל אחד היא לשלוח את הכדור בין הרגליים של האחרים (חוץ ממי שמיימנו ומשמאלו) ולהגן על ה"שער" שלו. מי שמבקיעים לו פעם אחת משחק עם יד אחת, מי שמבקיעים לו פעמיים מסתובב וכו'...

## שם: 21

**מהלך:** עומדים במעגל עם חניך אחד במרכז. שאר החניכים צריכים להתמסר ביניהם 21 מסירות בלי שהכדור ייפול או ייתפס ע"י זה שבמרכז. העומד במרכז מנסה תמיד לתפוס את הכדור (אם הכדור על הרצפה מותר לו לנסות לתפוס אותו). אם הקבוצה הצליחה להגיע ל 21 מסירות זורקים את הכדור על עכוזו של החניך שעמד באמצע. **שכלולים-** במקום לזרוק את הכדור על עכוזו החניך אפשר לתת לו משימה או לעשות משהו אחר לפי אופי הקבוצה וגילה.

## שם: בין הסדינים

**מהלך:** עומדים במעגל ומחזיקים בקצותיו של סדין כך שהוא מתוח באוויר (לא יותר מדי מתוח). על הסדין שמים כדור.

המטרה של כל שחקן היא להוציא את הכדור מהסדין אבל שלא יצא בפינה שלו. את הכדור מוציאים ע"י הנפה והנמכה של הסדין כדי להקפיץ את הכדור מחוץ למזרון.

### שם: הקפות

**מהלך:** מתחלקים לשתי קבוצות. קבוצה אחת מתחילה בבית וקבוצה שניה בשדה. מטרת הקבוצה שבבית היא לצבור כמה שיותר נקודות. נקודות צוברים ע"י "הקפה" של השדה דרך 4 התחנות שבו (תחנת הבית - הבסיס ממנו יוצאים ואליו חוזרים ושלוש תחנות שדה היוצרות מעויין יחד עם תחנת הבית - התחנות צריכות להיות מסומנות בבירור, יכולות להיות עצים, עמודים, סלעים וכו') כדי "להקיף" את השדה יש לעבור בשלושת תחנות השדה ולחזור לבית מבלי "להשרף". מטרת הקבוצה שבשדה היא "לשרוף" 3 משחקני הבית (אז הקבוצות מתחלפות) ולמנוע מקבוצת הבית לצבור נקודות.

אפשר "לשרוף" ב - 4 דרכים:

1. לתפוס את הכדור שנחבט בעודו באוויר. אם הכדור נתפס בשתי ידיים כל מי שבתחנות פסול, אם הכדור נתפס ביד ימין גם החובט נפסל, אם הכדור נתפס ביד שמאל הקבוצות מתחלפות.
  2. לגעת עם הכדור בתחנת הבית - שורף את כל השחקנים שבין התחנות.
  3. לגעת עם הכדור בשחקן - שורף את אותו שחקן.
  4. לגעת עם הכדור באחת מתחנות השדה - שורף את השחקנים שבדרך אל אותה תחנה.
- סיבוב במשחק מתנהל כך:

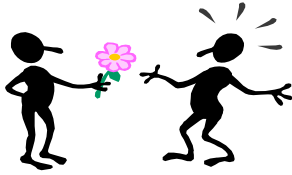
אחד משחקני השדה משמש כזורק. הוא עומד במרחק של 6 מ' מהחובט וזורק אליו את הכדורים. החובט (מקבוצת הבית) מנסה לחבט בכדור. יש לו 3 ניסיונות. אם הוא לא מצליח לחבט תוך 3 ניסיונות הוא נפסל. אם הוא הצליח לחבט כל אחד משחקני הבית יכולים לנסות ולרוץ לתחנות השדה, שחקני השדה רצים אחרי הכדור ומנסים לפסול את שחקני הבית. אסור ליותר מ - 3 שחקנים להיות בו זמנית בתחנה אחת. אם אין מי שיחבט הקבוצות מתחלפות.

ניקוד:

- 1 נק' - מתחנה שלישית לבית.
- 2 נק' - מתחנה שניה לבית.
- 3 נק' - מתחנה ראשונה לבית.
- 4 נק' - הקפה מלאה.



# בנים-בנות



## שם: הטבעת

**מהלך:** יושבים במעגל (רצוי בן-בת-בן) כאשר כל אחד מחזיק גפרור בפיו. הראשון שם על הגפרור טבעת. הוא צריך להעביר את הטבעת ליושב משמאלו ע"י השחלת הטבעת על הגפרור שלו. כמובן ששימוש בידיים אסור בהחלט.

## שם: שרשת בגדים

**מהלך:** מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות שוות. כל קבוצה צריכה לעשות שרשת בגדים כמה שיותר ארוכה על הרצפה מהבגדים שהם לובשים. הקבוצה המנצחת היא זו שהשרשת שלה ארוכה יותר.

## שם: פסל אהבה

**מהלך:** כל הקבוצה יוצאת החוצה חוץ משלושה חברה (רצוי ממינים מעורבים) שנשארים בפנים. אחד מהשלישייה מפסל את שני האחרים באופן מצחיק/ מביך/ מטופש וכל מה שעולה על דעתם. לאחר שהפסל סיים את מלאכתו המדריכים מורים לו להתחלף עם אחד מהמפוסלים. המדריכים קוראים לקבוצה חזרה פנימה ומזמינים את כל מי שרוצה לפסל לגשת. מי שפיסל צריך להתחלף עם אחד מהמפוסלים.

## שם: תופסת נשיקות

**מהלך:** יש שלושה תופסים הם תופסים חניכים כאשר הם מנשקים אותם. חניך שנושק נופל לתרדמת וניתן להציל אותו רק ע"י שאחד מהבורחים ינשק אותו.

## שם: שליפה מהירה

**מהלך:** יושבים במעגל כאשר כל אחד מהיושבים מאגרף את יד שמאל שלו ומכניס את אצבע יד ימינו לאגרוף של היושב מימינו. לפי סימן מהמדריכים כל אחד מנסה בו זמנית לשלוף את אצבע ימין מאגרוף חברו ולתפוס את אצבע היושב משמאלו.

## שם: אורגיה בשחקים

**מהלך:** מצופפים את הכיסאות במרכז החדר. כולם עומדים על הכיסאות. כל אחד על הכיסא שלו. המדריכים מתחילים להוציא את הכיסאות מהקבוצה. מטרת המשתתפים היא להישאר עומדים על מספר קטן ככל האפשר של כיסאות. אפשר לעשות מקצי שיפורים במהלך הזמן.  
**הערה חשובה-** אסור לשחק את המשחק על כיסאות פלסטיק! הם נשברים וגם חניכים נשברים לפעמים.

### **שם: אורגיה נעה**

**מהלך:** הקבוצה נשכבת אחד ליד השני על הקרקע בשורה. השמאלי שבשורה צריך להתגלגל על שאר החניכים עד שהוא מגיע לצד השני. הבא אחריו ממשיך וכו'. ... המטרה היא לחזור לסדר המקורי בכמה שפחות זמן.

### **שם: פיצוץ בבטן**

**מהלך:** מתחלקים לזוגות (בנים - בנות) לכל זוג יש בלון ביניהם על הבטן. המטרה של כל זוג היא לפוצץ את הבלון כמה שיותר מהר. פיצוץ הבלון נעשה ע"י היצמדות של בני הזוג אחד לשני.

### **שם: טופי**

**מהלך:** הקבוצה מתיישבת על הרצפה ומצטופפת כמה שאפשר. החניכים נאחזים אחד בשני במלוא כוחם בעוד אתם המדריכים צריכים לנתק אותם מן העיסה האנושית.

### **שם: קריצות**

**מהלך:** מסתדרים בשני מעגלים ע"פ השתייכות מינית (בנות בפנים בנים בחוץ או להפך). המעגל הפנימי יושב על כיסאות והחיצוני עומדים מאחורי הכיסאות (נניח שהבנים יושבים והבנות עומדות). יש כיסא אחד ריק ומאחוריו עומדת בת. היא צריכה להביא בן לכיסא שלה וזאת ע"י קריצה לבנים שיושבים. בן שקיבל קריצה צריך לנסות לצאת מהכיסא שלו בלי להיתפס. שאר הבנות צריכות למנוע מהבנים לצאת מהכיסא שלהן הן עומדות עם הראש מורכן (לא רואות למי קורצים) וצריכות לגעת בבן "שלהן" לפני שהוא יוצא מהכיסא.

### **שם: רווק זקן**

**מהלך:** הקבוצה מתחלקת לשתי קבוצות- בנים מול בנות, כאשר חשוב שיהיה בקבוצת הבנים בן אחד יותר מאשר בקבוצת הבנות (כמובן שבעת הצורך ניתן להעביר מקבוצה לקבוצה). הבנים יוצאים החוצה, והבנות בוחרות לכל בת חתן מקבוצת הבנים ובן אחד מוכרז כ"רווק זקן" - אז הן מתיישבות בחצי מעגל וקוראות לבנים להיכנס אחד אחד. בן שנכנס צריך לנחש איזו בת היא אישתו ולנסות לנשק לה את היד. אם הוא טעה - הוא יחטוף ממנה סטירה וייצא החוצה מבויש וכואב לחכות לתור הבא. אם אותה בת היא אשתו - החגיגה גדולה ומקיימים חתונה (בשקט כדי שהבנים בחוץ לא ישמעו) - אותו חתן יישאר בפנים ויישב רחוק מאשתו. אם ינסה חסר מזל אחר לנשק את ידה של אישתו ייתקף החתן בקינאה עזה ויגרש את המסכן במכות. ממשיכים עד שנשאר רק הרווק הזקן שיהיה ללעג ולקלס.

### **שם: אנס מבואס**

**מהלך:** המדריך יחלק לבנים שבקבוצה מספרים ולבנות שבקבוצה אותיות. אף אחד אינו יודע מהם המספרים והאותיות של שאר החניכים. בוחרים מתנדב או מתנדבת שישבו באמצע המעגל. אותו מתנדב יצעק בקול מספר ואות (חשוב לידע את הקבוצה מראש כמה אותיות וכמה מספרים ישנם). ואז ... אם במרכז יושבת בת- יקום הבן ששמע את מספרו וינסה לנשק אותה ואילו הבת ששמעה את האות שלה תעשה כל מה שבכוחה כדי למנוע את זאת ממנו (כל האמצעים כשרים).

מי מהם שהצליח במשימתו- יישב באמצע המעגל בסיבוב הבא. ליושב באמצע אסור להתנגד או לעזור בשום צורה. התפקידים מתהפכים כאשר במרכז יושב בן.  
אם מי מהלוחמים מתקשה לבצע את המשימה- זכותו לצעוק מספר או אות נוספים - לקבלת עזרה.

**שם: איך אתה רוצה את זה?**

**מהלך:** יושבים במעגל. חניך אחד מתנדב ומכסים את עיניו. המנחה שואל אותו 3 סוגי שאלות:

1. אתה רוצה את זה? ועושה אחת משלוש תנועות (נשיקה, סטירה, ליטוף).

2. אתה רוצה את זה כאן? (ומצביע על נקודות שונות בגוף)

3. אתה רוצה את זה ממנו/ ממנה? (ומצביע על אנשים בקבוצה)

המתנדב עונה כן על כל אחת מהשאלות בשלב מסוים בלי לדעת מה הוא בחר. לאחר שנבחרו כל הקטגוריות הוא מסיר את הכיסוי ומקבל את מה שבחר.