

בסיעתא דשמיא

# קובץ משחקי חברה

## להורים וילדים

מוגש כשירות לציבור ע"י שערי הצלחה

**שערי הצלחה**

מומחים בטיפולים רגשיים



0722-444444

## משה אמר

**משה אמר:** המנחה מכריז על פעולות מסוימות כגון: להרים ידיים על הראש, לגעת ברצפה, לקפוץ וכו'. על המשתתפים לבצע רק את הפעולות שהוכרז לפניהם: "משה אמר".

לדוגמה: "משה אמר להרים ידיים" עליהם להרים ידיים, "להוריד" ואסור להוריד (משום שלא נאמר לפני הפקודה "משה אמר") מי שמתבלבל יוצא, הנשאר אחרון מנצח.

## בלבולים

**בלבולים:** המנחה מכריז על איבר בגוף ומצביע עליו, המשתתפים אמורים להניח את האצבע על האיבר שהוכרז. המנחה מכריז על איבר, אך מניח את ידו על איבר אחר, לדוגמה: המנחה מכריז "אף" ומניח את ידו על האוזן. על המשתתפים לגעת באף מבלי להתבלבל מתנועותיו. מי שהתבלבל יוצא מהמשחק, האחרון מנצח.

## גב לגב

**גב לגב:** המשתתפים יושבים על הרצפה בזוגות, כשגבם צמוד זה לזה. בהינתן האות עליהם להתרומם למצב עמידה מבלי להיעזר בידיים. הזוג הראשון שהצליח מנצח.

## חרוזים לבקבוק

חרוזים לבקבוק: יש לזרוק חרוזים לתוך בקבוק כשעומדים זקוף ליד הבקבוק. כל חרוז מוסיף ניקוד.

## בינגו

**בינגו:** מכינים לוחות עם פריטים: מספרים, שמות, תמונות חיות, אותיות וכו' בהתאם לנושא וגיל המשתתפים, הלוחות יכולים להיות בכל גודל נבחר, גודל הלוח יקבע את אורך המשחק. בכל לוח שמים חלק מהפריטים (למשל: מספרים באחד עד מאה כשבכל לוח יש תשעה מספרים). עושים פתקים של כלל הפריטים ומכניסים לשקית או קופסא. מחלקים לכל המשתתפים לוחות, כל תור מוציאים פתק באופן מקרי ומכריזים על מה שיצא. המשתתפים מסמנים בלוחות שלהם אם יש להם את הפריטים שהוקראו, הראשון שסימן את כל הפריטים על הלוח שלו ניצח.

## חם / קר

**חם קר:** מחביאים חפץ בחדר לאחר שמשתתף הוצא ממנו. על המשתתף לגלות את החפץ באמצעות רמזים: התקרבות היא התחממות, התרחקות הינה התקררות. חם ניתן להוסיף למשחק ניחוש של מה הוא החפץ הנבחר בחדר (לא חייבים להסתירו) באופן דומה.

## ניחוש טעם

**ניחוש טעם:** קושרים את עיני המתחרה ועליו לזהות בעזרת חוש הטעם את המאכלים שנותנים לו. ניתן לתת ממתקים, פירות, מעדנים ומאכלים חריפים במיוחד לסיום. אפשר לשחק עם מספר משתתפים ביחד ולתת לכל אחד מאכל אחר על מנת לבלבל אותם.

## ניחוש הריח

**ניחוש הריח:** משחק זהה למשחק הקודם, אך הזיהוי נעשה על ידי חוש הריח בלבד, או לחילופין על ידי חוש המישוש.

## קליעה למטרה

**קליעה למטרה:** מניחים על השולחן טבעות שונות מקרטון/נייר/ חוט לכל מתמודד יש סוכריה או פלסטלינה, שהוא זורק למטרה המתמודד שצליח לקלוע הכי הרבה מנצח!  
- אפשר לתת נקודות שונות לכל מטרה.

## שירונט

**שירונט:** כותבים על דף/ לוח על מילה אחת מתוך שיר, הראשון שמזהה את השיר מתחיל לשיר אותו, אם לא זיהו מוסיפים מילה נוספת וכן הלאה...  
- כל פעם שמוסיפים מילה צריך לשיר שיר שיש בו את המילה אחרונה שנכתבה. ניתן לצייר פרח ולמחוק ממנו עלים כל פעם שלא מוצאים שירה למילה שנכתבה על הלוח והמטרה היא למצוא את השיר לפני שמוחקים את כל הפרח.

## שירים ושוערים

**שירים ושוערים:** שני משתתפים עומדים זה מול זה, ומבצעים שיר. אותו שיר או שיר שונה לכל אחד מהם. עליהם לבצע את השיר בלי להתבלבל ובלי להצחיק זה את זה.

## שירים בפנטומימה

**שירים בפנטומימה:** על אחד המשתתפים לסמן ללא מילים שיר אשר על הקבוצות לזהות ולשיר אותם. ניתן שהמנחה ייתן את השירים לנציגים, כל קבוצה יכולה לבחור שירים עבור הנציג של הקבוצה השנייה. כמו כן ניתן לשלב במשחקי שירים בהם הנציג צריך לבחור את השיר בהתאם למילה, נושא וכו'.

## בלבלה

**בלבלה:** המשימה, לשיר מילים של שיר אחד עם מנגינה של שיר אחר

## תן קו

**תן קו:** משתתף אחד ניגש ללוח ומתחיל לצייר משהו שיזכיר לקבוצה שיר מוכר - הראשון שמזהה את השיר ושר אותו מנצח!

## זמרים בפה מלא

**זמרים בפה מלא:** נותנים לכמה זמרים צעירים ביסקוויטים ועליהם לשיר שיר תוך כדי אכילת הביסקוויטים. על הקהל לזהות את השיר ומילותיו ולסיים כמה שיותר ביסקוויטים.

## זיהוי תו

**זיהוי תו:** משמיעים שיר מוכר ורלוונטי למשתתפים, משמיעים תווים ראשונים ועל המשתתפים לגלות מה השיר, כמובן ניתן להשמיע יותר, לתת רמזים וכו'.

## השלם מילה

**השלם מילה:** כותבים על הלוח מילה מכל תחום רלוונטי למשתתפים, כאשר אותיות מתוך המילה חסרות ובמקומן מסומן קו, למשל: א\_ \_ \_ \_ | (אפיקומן). על המשתתפים לנחש את האותיות על פי סדר, אם האות שציין משתתף נמצאת, יש לו אפשרות להציע אות נוספת. מי שהשלים את המילה מנצח. ניתן לשחק בקבוצות, האחת נגד השנייה. ניתן לבחור מילים מנושאים מסוימים (המנצח בוחר את הנושא).

## תן קו

**תן קו:** משתתף נבחר ניגש ללוח ומקבל על פתק מילה, פתגם, שם של סרט או מקום וכן הלאה. על המשתתף להעביר לקבוצה את שהיה כתוב בפתק באיורים, בלי להשמיע קול או להשתמש באותיות. זה שהצליח להעביר את המילה הכי מהר ניצח. ניתן לבצע כתחרות בין קבוצות.

## ארץ / עיר

**ארץ עיר:** המשחק המוכר בו נאמרת אות באופן ראנדומאלי ועל המשתתפים להציע מילים המתחילות באותה האות בהתאם לקטגוריות שונות (ארץ, עיר, חי, צומח, דומם וכו'). מילה נכונה בקטגוריה שנאמרה על ידי משתתף אחר זוכה לנקודה אחת, מילה שאף אחד לא אמר זוכה לשתי נקודות. ניתן להתאים קטגוריות בהתאם למשתתפים, כגון: שמות החברי הקבוצה (שם או שם משפחה), סרטים, מאכלים, צבע, משחק וכו'.

## מה או מי אני

**מה או מי אני:** אחד המשתתפים בוחר לעצמו עצם, בע"ח, או דמות מסוימת, ונותן תאור מסוים, למשל: "יש לי שתי רגליים, מי אני?" המשתתף שחושב שיודע מה המדבר מציע את תשובתו, למשל: "אתה אדם", היה וצדק הוא מחליף את המשתתף. המשתתף המציע מנוקד בהתאם למספר השאלות שנשאל בטרם פוצחה דמותו, מנצח זה עם מספר הנקודות הגבוה ביותר.

## כן לא שחור לבן

**כן לא שחור לבן:** אחד המשתתפים שואל את המשתתפים האחרים שאלות מכל סוג ועל כל נושא, על העונים אסור להשתמש במילים "כן, לא, שחור ולבן", במקרה וטעו, עליהם מוטלת משימת שאילת השאלות

## מסירות בעברית

**מסירות בעברית:** המשחקים יושבים במעגל או עומדים במעגל, משתמשים בכדור, או בכרית קטנה. מחליטים על נושא מסוים. למשל: הפכים. אחד המשתתפים זורק את הכרית לעבר משתתף אחר ובו בזמן קורא בקול מלה שיש לה מילה הפוכה, למשל: "אמת", על תופס הכדור לקרוא מיד "שקר". מיד לאחר שקיבל את הכדור עליו לזרוק את הכדור אל משחק אחר לקרוא מילה חדשה, למשל: "בהיר" על המקבל לקרוא "כהה" וכ"ו. המהסס או טועה צובר נקודה לחובתו. במקום מילים מנוגדות אפשר לשחק באותיות כשעל המקבל לומר את האות הקודמת או מילה המתחילה באות הבאה, ניתן לשחק עם צמדי מילים בעלות אותה המשמעות, זכר נקבה, יחד רבים או כל נושא אחר בהתאם לרמת המשתתפים.

## ירקות בלי שיניים

### ירקות בלי שיניים

איך משחקים: המשתתפים במשחק יושבים במעגל, כשכל אחד בתורו אומר שם של ירק לפי סדר הא'-ב'. נשמע פשוט, נכון? ובכן, לא אם אתם חייבים להגיד את שם הירק ללא חשיפת השיניים שלכם (כמו חיקוי של אדם בלי שיניים) ומבלי לצחוק – וכששאר המשתתפים צריכים להבין את שם הירק שאמרתם. מי שמצליח לעמוד באתגר אחרון – הוא המנצח.

## זוזו מפה

### זוזו מפה

מטרת המשחק היא לבחון מי מכם שם לב לפרטים הקטנים. איך משחקים: המשתתפים מתחלקים לשתי קבוצות, כאשר בכל תור, קבוצה אחת עוזבת את החדר בזמן שקבוצה שנייה מזיזה 5 חפצים ממקום למקום. לאחר מכן הקבוצה שהייתה בחוץ נכנסת חזרה לחדר וצריכה לנחש אילו חפצים הוזזו ומאיפה לאיפה. הקבוצות מחליפות ביניהן בתורות, והמנצחת היא הקבוצה שזיהתה הכי הרבה פרטים שהוזזו ממקומם.

## שירים וסוערים

**מרבה מילים:** כותבים על הלוח/דף מילה (רצוי ארוכה), על המשתתפים להוציא מהאותיות שמרכיבות את המילה מספר מילים הגדול ביותר. למשל מהמילה "משחק" ניתן להוציא את המילים: שח, קח, שם, שחק, חשק, קש, קם, קמח ועוד.

## אסוציאציות

**אסוציאציות:** על כל משתתף או קבוצה לכתוב בזמן מוגבל כמה שיותר מילים הקשורות או מזכירות להן מילה שהמנחה מכריז עליה.

## הקלף האוטומטי

### הקלף האוטומטי

משחק הקלפים הזה משלב זריזות וזיכרון עם המון שעשוע ותוכלו להשתפר בו ככל שתתאמנו עליו יותר. העיקרון הוא לחבר בין מהירות הזיהוי למהירות התגובה ולהפעיל כמה שיותר חושים יחד.

איך משחקים: קחו חפיסת קלפים (אפשר גם שתיים) וחלקו אותה באופן שווה בין מספר משתתפים סביב שולחן. כל משתתף בתורו מניח קלף אחד עם הפנים כלפי מעלה באמצע השולחן, ומבלי שהוא ראה אותו קודם לכן בידי. על המשתתפים לעקוב אחר סוג הקלפים המונחים בערימה לפי הכללים הבאים: כאשר מופיע קלף אס – האדם הראשון לכסות אותו בידי, זוכה בערימת הקלפים תחתיו

כאשר מופיע קלף נסיך – האדם הראשון שצועק "בו", זוכה בערימת הקלפים תחתיו  
כאשר מופיע קלף מלך – האדם הראשון שמצדיע, זוכה בערימה תחתיו  
כאשר מופיע קלף מלכה – האדם הראשון שצועק "בוקר טוב" זוכה בערימה תחתיו  
בכל פעם שמשתתף צובר את ערימת הקלפים, ממשיכים את המשחק לפי אותם הכללים עד שכל הקלפים הורדו מהשולחן. המנצח הוא זה שזכה בכמות הקלפים הגדולה ביותר.

## פתקיות

**פתקיות:** כל משתתף רושם 5 פתקים עם דמות שמוכרת לכל המשתתפים, שמים את כל הפתקיות בכובע או קערה.

מתחלקים לזוגות לכל זוג יש 40 שניות לגלות כמה שיותר פתקים – אחד מהזוג מסביר במילים את הפתק שלו בלי להשתמש במילה\ בשם שרשום לו בפתק, ברגע שכן הזוג השני מגלה את המילה עוברים למילה הבאה עד שנגמר הזמן. כל סבב מתחלפים בתוך הזוג מי מציג את הפתק, משחקים עד שנגמרות הפתקיות. הרחבה: יש אפשרות להוסיף עוד רמות אחרי שנגמרות הפתקיות לדוגמא: להציג את הפתקים בפנטומימה, במילה אחת עם פרצוף ועוד.

## תחרות שירים

**תחרות שירים:** הראשון שמוצא שיר בהתאם למשימה מנצח. למשל, שיר שמתחיל באות מסוימת, במילה מסוימת, בנושא, תקופה, חג וכן הלאה. ניתן לפי סדר הא' ב' (אני שרתי בא' אז אתה בב'), ניתן לבחור באופן מיקרי, ניתן לבחור את המילה/ האות האחרונה להצעה הקודמת, בהגרלה וכו'.

## מטוסים

**מטוסים:** יצירת מטוסי נייר, לצבוע ולקשט אותם ותחרות הטסה של המטוסים (רחוק יותר, גבוה יותר, מהר יותר, אקרובאטי יותר וכו'). ניתן להקשות ולסמן מטרה, להעביר בחישוק או כל מורכבות נוספת.