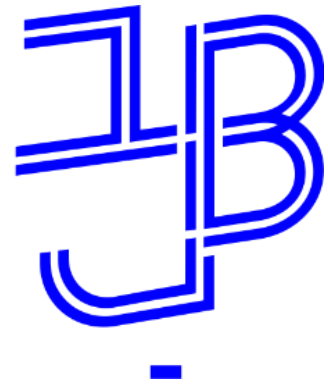
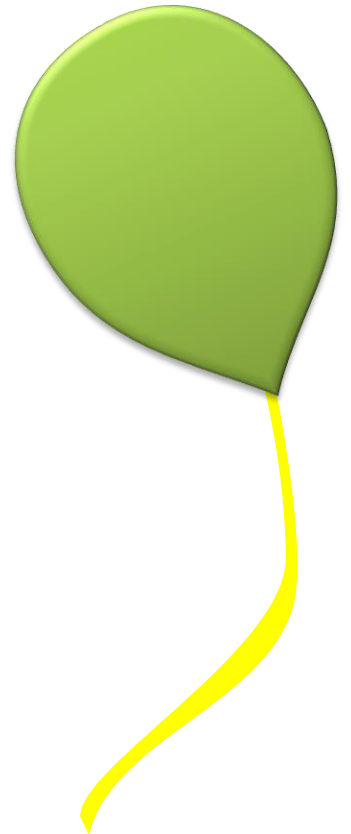


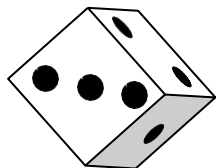
המכללה האקדמית בית ברל
الكلية الأكاديمية بيت بيرل
Beit Berl College



חוברת משחקים



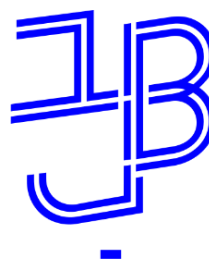
מוגש באהבה לכל הילדים והילדות!



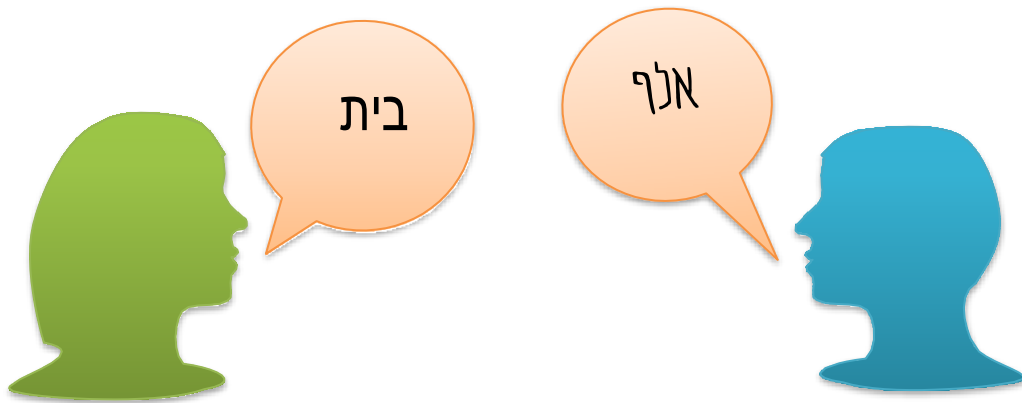
מהמסלול לגיל הרך,

המכללה האקדמית בית ברל.

המכללה האקדמית בית ברל
الكلية الأكاديمية بيت بيرل
Beit Berl College



שְׁפָה



רכבת מילים

המטרה: ליצור במהירות משפטים הגיוניים.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

מהלך המשחק:

משתתף ראשון אומר מילה אקראית. המשתתף הבא אומר מילה המתחילה באות בה נגמרה המילה שאמר המשתתף הראשון וכך הלאה.

דוגמה

משתתף 1: אני

משתתף 2: יכול

משתתף 3: להכין

משתתף 4: נוצות



זכר נקבה

המטרה: לבצע את הפעולה הנכונה בהתאם למה שאומר המוביל בלי להתבלבל. דומה לים יבשה.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

מהלך המשחק:

אחד המשתתפים יהיה מוביל המשחק שיכריז על ההוראה. כאשר המוביל אומר מילה ממין נקבה, כל שאר המשתתפים עומדים על רגל אחת. כאשר המוביל אומר מילה ממין זכר, כל השאר יושבים. לדוגמא: ילד - כולם יושבים, ילדה - כולם עומדים על רגל אחת.

גיוון המשחק:

- אפשר לשנות גם ליחיד רבים עם תנועות דומות. לדוגמא: שולחן - כולם עומדים על רגל אחת, שולחנות - כולם יושבים.

- אפשר גם לשנות לעבר, הווה, עתיד.

במקרה זה כאשר המוביל אומר מילה בצורת העתיד, כל השאר עומדים על רגל אחת.

כאשר המוביל אומר מילה בצורת ההווה, כל השאר יושבים.

כאשר המוביל אומר מילה בצורת העבר, כל השאר מכסים את עיניהם עם הידיים.

לדוגמה: אכלתי (מכסים עיניים), אלך (עומדים על רגל אחת), קוראת (יושבים).

היה היה א' ב'

המטרה: הרכבת סיפור הגיוני ומבדר.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

מהלך המשחק:

משתתף ראשון אומר משפט שמתחיל באות א'.
משתתף שני ממשיך את המשפט של המשתתף הראשון במשפט המתחיל באות ב'.
משתתף שלישי ממשיך במשפט המתחיל באות ג' וכך הלאה.

דוגמה

משתתף 1: אי שם בממלכה רחוקה.

משתתף 2: באי בודד באוקיינוס השקט.

משתתף 3: גרים פיות ושדונים שאוהבים לצחוק.

אי שם בממלכה רחוקה

באי בודד באוקיינוס השקט

גרים פיות ושדונים שאוהבים לצחוק

" אני רואה בעייני הקטנות .. "

המטרה: על חברי הקבוצה לזהות את האובייקטים הנמצאים בחלל המוגדר שבחר אחד המשתתפים מראש. זאת, על בסיס האות הראשונה של המילה.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

מהלך המשחק :

בתחילת המשחק, המשתתף בוחר חפץ בחדר מבלי לומר את שמו.

הוא משתמש בדקלום: " אני רואה בעייני הקטנות משהו שמתחיל באות ... "

לאחר מכן, על חברי הקבוצה לנסות ולנחש מהו החפץ שבחר המשתתף (על פי הרמז - מהי האות הראשונה).

המנצח הוא זה שמזהה את האובייקט נכונה.

גיוון המשחק: אני חושב על משהו שמתחיל בצליל/ צבע. כל משתתף בתורו בוחר חפץ הנמצא בחדר ואומר למשתתפים האחרים "אני חושב על משהו שמתחיל בצליל/ שהוא בצבע.."
והמשתתפים האחרים מנחשים עד שמגיעים לתשובה נכונה.

סיפור בהמשכים 1

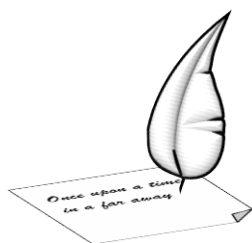
המטרה: ליצור סיפור בהמשכים.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

אמצעים: דף ועט.

מהלך המשחק:

בוחרים נושא כללי, אחד המשתתפים כותב שורה כאשר המילה האחרונה נכתבת בשורה נפרדת. מקפלים את הדף כאשר רק המילה האחרונה נשארת גלויה והיא תשמש כמילה ראשונה למשפט הבא. המשתתף הבא חוזר על אותה פעולה וכן הלאה, לבסוף פותחים את הדף וקוראים את הסיפור שנוצר.



סיפור בהמשכים 2

המטרה: יצירת סיפור בהמשכים.

מספר משתתפים: 2 ומעלה.

מהלך המשחק:

המשתתף הצעיר ביותר מתחיל לספר סיפור, המשתתף הבא אחריה ממשיך את הסיפור מהנקודה בה הוא הפסיק.

"סיפור משותף בהמשכים"

המטרה: ליצור באופן משותף סיפור מצחיק ולהקריא אותו בפני כלל הקבוצה.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

אמצעים: דף וכלי כתיבה.

מהלך המשחק:

על כל חברי הקבוצה להגדיר ולקבוע נושא עליו יתבסס הסיפור (למשל – יער). כל אחד מהמשתתפים מקבל את הדף ואת כלי הכתיבה – וכותב משפט בהקשר לנושא. את המשפט שכתב, מכסה באמצעות קיפול הדף כך שהמשתתף אחריה לא יוכל לקרוא את המשפט. ובכך, הדף עובר בין כלל המשתתפים) עד שכל אחד מן המשתתפים כותב משפט. בסיום התהליך, יש לפתוח את קיפולי הדף ולקרוא באופן רציף את הסיפור שנוצר. במידה ויש ילדים שעוד לא כותבים בעצמם, אפשר לעבוד בזוג (הורה + ילד צעיר או אח גדול + אח קטן).

חי, צומח, דומם

המטרה: מציאת מילים המתחילות באות נתונה עבור כל אחת מהקטגוריות.

מספר משתתפים: 2 ומעלה.

אמצעים: דפים עם טבלה המחולקת ל-7 טורים עם הכותרות ארץ, עיר, חי, צומח, דומם וכלי כתיבה.

מהלך המשחק:

משתתף אחד אומר א' לאט ובקול רם וממשיך לומר את האלפבית בלב עד שמשתתף שני אומר לו "עצור" (במידת הצורך המשתתף הראשון ימשיך לומר את האלפבית שוב ושוב בצורה מעגלית עד שמישהו אומר לו לעצור).

ברגע שנאמר "עצור", המשתתף הראשון מכריז מיידית על האות שהגיע אליה באלפבית. כל המשתתפים מנסים מילה המתחילה באות זו בכל אחת מהקטגוריות (ארץ, עיר, חי, צומח, דומם, מקצוע, שם). ברגע שאחד המשתתפים מסיים לכתוב מילה בכל קטגוריה, הוא מכריז "עצור". הסיבוב נעצר ומתחילים לחשב ניקוד:

15 נקודות על מילה מתאימה שנכתבה בקטגוריה בה אף משתתף אחר לא רשם.
דוגמה: רק משתתף אחד רשם שם מתאים של צומח. לדוגמא: א: אמנון ותמר, בעוד אחרים לא רשמו, רשמו באות הלא נכונה (א: עירית) או רשמו משהו שאינו צומח (ארון).

10 נקודות על מילה מתאימה שונה ממשתתפים אחרים בקטגוריה דוגמה: 2 משתתפים או יותר רשמו שם של צומח, אך כל משתתף רשם מילה אחרת (א: אמנון ותמר, אקליפטוס...).

5 נקודות על מילה שנכתבה על ידי יותר ממשתתף אחד בקטגוריה.
דוגמה: בקטגוריה של צומח, 2 משתתפים או יותר רשמו אותו צמח (א: אלון, אלון).

מחשבים את הנקודות וממשיכים לסיבוב הבא בו שוב שחקן אומר א' לאט ובקול רם וממשיך לומר את האלפבית בלב עד שמשתתף שני אומר לו "עצור" וממשיכים כמו בסיבוב הראשון.

המשחק נמשך עד שמחליטים לעצור או עד שמסיימים את כל האותיות באלפבית.

לסיום מסכמים את כל הנקודות, בעל הניקוד הגבוה הוא המנצח.

חרוזים

המטרה: למצוא כמה שיותר מילים שמתחרזות.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

מהלך המשחק:

המשתתף הצעיר ביותר מתחיל, הוא אומר מילה והמשתתף הבא אחריו צריך לומר מילה מתחרזת- מי שלא מוצא מילה מפסיד.

נחשמיאני?

המטרה:

- שאילת שאלות אשר מאפשרות זיהוי של דמות \ אישיות ידועה.
- ניסוח שאלות נכונות ורלוונטיות וזיהוי מאפייני דמות.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

אמצעים: תמונות של ידוענים מכלל התחומים וסרט דביק.

מהלך המשחק:

במשחק נבחר משתתף אחד אשר עליו לזהות דמות. חברי הקבוצה בוחרים תמונת דמות ידועה מתוך מאגר תמונות ומדביקים אותה למצה המשתתף כך שלא יוכל לראות אותה ולדעת על איזו דמות מדובר. על המשתתף אשר על מצחו מודבקת תמונת הדמות לנסח שאלות אשר התשובה אליהם מסתכמת בכן \ לא. למשל: האם אני זכר \ נקבה?, " האם אני זמר\ת? " על חברי הקבוצה לענות תשובה המכילה רק את אחת המילים הבאות: "כן", "לא" המשחק נמשך עד אשר המשתתף מצליח לזהות את הדמות.

* במידה ומתקשה לפענח \ לזהות את הדמות - חברי הקבוצה רשאים לספק לו רמז אחד בלבד.

21 שאלות

המטרה: גילוי תשובה באמצעות מספר מוגבל של שאלות.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

מהלך המשחק:

אחד מהמשתתפים בוחר אישיות/חפץ וכד' ושאר המשתתפים צריכים לשאול אותו 21 שאלות שתשובתם כן/לא על מנת לגלות במה הוא בחר.

מילה בשיר

המטרה: גילוי מספר השירים הגדול ביותר שמכילים מילה נבחרת.

מספר משתתפים: 2 ומעלה.

מהלך המשחק:

משתתף שנבחר להוביל או אחד השחקנים לפי התור, זורק מילה אקראית.
על שאר השחקנים למצוא כמה שיותר שירים המכילים את המילה.

מנצח: מי שמוצא כמה שיותר שירים.

חוקיות

המטרה: גילוי החוקיות/ התבנית לפיה מתנהלים/ מדברים המשתתפים.

מספר משתתפים: 3 ומעלה.

מהלך המשחק:

אחד הילדים סוגר את האוזניים, עוצם עיניים ומזמזם לעצמו. בזמן זה שאר הילדים בוחרים חוקיות מסוימת לפיה כולם יענו לשאלות הילד שכרגע לא שומע.

דוגמה: שימוש במילה "אני". הילד שסגר את האוזניים שואל שאלות. כולם חייבים לשלב בתשובותיהם

את המילה "אני". עד שהילד עולה על החוקיות וקובעים חוקיות חדשה.

כאשר מדברים נוגעים בשיער / כאשר כל משתתף עונה, הוא מתחיל באות הראשונה של צבע החולצה שלו ובש וכדומה.

כנלאשחורלבן

המטרה: להימנע מלומר המילים: "כן", "לא", "שחור" ו"לבן".

מספר משתתפים: 2 ומעלה.

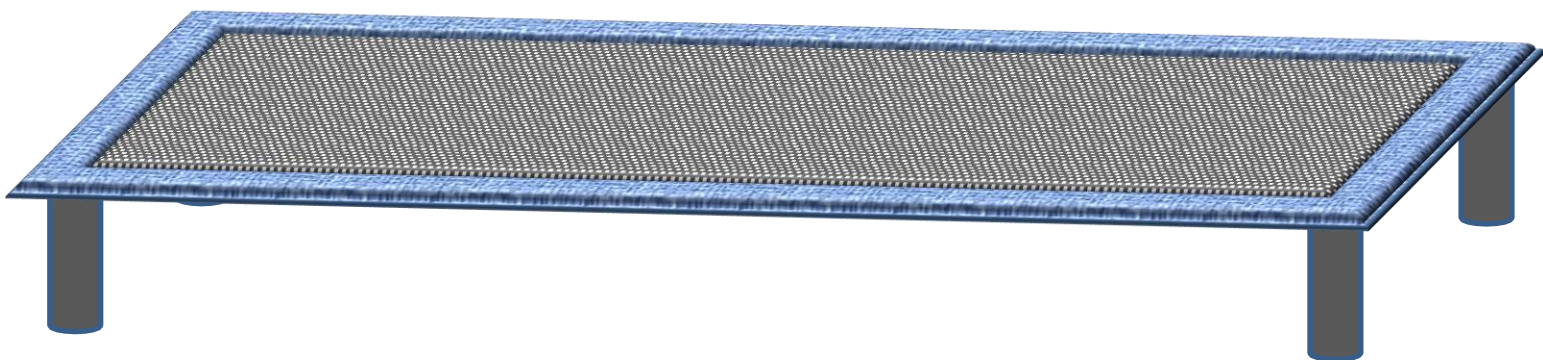
מהלך המשחק: מטרת השחקנים להימנע מאמירת אחת המילים "כן", "לא", "שחור" ו"לבן".
ולגרום לשחקנים האחרים לומר מילים אלו. מי שאומר אחת מהמילים הללו, נפסל. מותר להשתמש במילים

חליפיות, כגון "יש/אין", "חיובי/שלילי" ובמילות ההיסוס כגון: "אולי", "יכול להיות" ו"ייתכן".

מנצח: המשתתף שנשאר הזמן הרב ביותר בלי להשתמש במילים "כן" "לא" "שחור" "לבן".



מוטוריקה



שלום אדוני המלך

המטרה: פירוש נכון של הפנטומימה אותה מציגים המשתתפים האחרים.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

מהלך המשחק:

משתתף יוצא, כל שאר הקבוצה חושבים על מקום ומה עושים. המלך חוזר, המשתתפים אומרים: "שלום אדוני המלך". המלך עונה: "שלום בנים יקרים איפה הייתם ומה עשיתם?". המשתתפים עונים: "היינו ב... " (פנטומימה). "עשינו..." (פנטומימה). המלך צריך לגלות מה הם עשו ואיפה הם היו.

מלך התנועות

המטרה: לגלות מי הוא מלך התנועות.

מספר משתתפים: 4 ומעלה.

מהלך המשחק :

על הקבוצה לשבת במעגל. יש לבחור מתמודד אחד אשר ייצא מן המעגל ויפנה את גבו. לאחר כן, חברי הקבוצה בוחרים באופן משותף ובלתי גלוי למשתתף אשר הפנה את גבו דמות אחת: "מלך התנועות" אשר כלל חברי הקבוצה יעקבו באופן חזרתי אחר תנועות הגוף שלה (מחייאות כפיים, תיפוף על הגוף ועוד). בהמשך, המשתתף חוזר אל המעגל בעוד חברי הקבוצה מבצעים תנועות באמצעות הגוף. על המשתתף לנסות ולאתר מי מבין חברי הקבוצה הוא השולט על התנועות ועל תזמון שינויין. כאשר המתמודד מזהה מי מבין המשתתפים הוא "מלך התנועות" - הוא מנצח.

העברת חישוק

המטרה: העברת החישוק דרך כל המשתתפים.

מספר משתתפים: מעל 3 (כאשר יש יותר מ6 משתתפים ניתן להתפצל ל2 קבוצות).

אמצעים: חישוק.

מהלך המשחק:

כל המשתתפים אווזים ידיים במעגל/ שורה. בלי לעזוב ידיים, מעבירים את החישוק מאדם לאדם עד שמגיע למשתתף האחרון.

צבעים בחדר

המטרה: גילוי ואיסוף של רוב הפריטים בצבע הנבחר.

מספר משתתפים: 2 ומעלה.

אמצעים: החפצים שבחדר, שיר שנבחר.

מהלך המשחק:

מחפשים דברים בצבע שבוחרים עד שנגמר השיר.

מטרת המשחק: לאסוף כמה שיותר פריטים בצבע הנבחר, מתחילים בצבע אדום ולאחר מכן ממשיכים לצבעים נוספים.

מנצח: מי שאוסף כמה שיותר פריטים.

פנטומימה 1

המטרה: גילוי איזו חיה מציגים.

מספר המשתתפים: 3 ומעלה.

אמצעים: ניתן ללא או עם קופסת פתקים המכילים שמות / איורים של חיות.

מהלך המשחק:

אחד המשתתפים לוחש באוזנו של משתתף אחר שם של חיה/ שולף פתק מקופסת פתקים ועליו להעביר זאת בפנטומימה לשאר המשתתפים במשחק.

מנצח: מי שגילה הכי הרבה חיות.

פנטומימה 2

המטרה: לנחש איזה קלף יש למשתתף על הראש.

מספר משתתפים: 2-5

אמצעים: קלפי פנטומימה (איורים/ שמות של חיות, פעולות, ספרים וסרטים).

מהלך המשחק:

ילד שולף קלף מבלי להסתכל ומניחים לא על הראש. כל שאר המשתתפים עושים פנטומימה הקשורה לקלף. הוא צריך לנחש מה הקלף שיש לו על הראש.

גומי

המטרה: להצליח בקפיצות לפי התבנית הקבועה.

מספר משתתפים: רצוי לפחות 3.

אם חסרים משתתפים אפשר להחליף 2 בשולחנות, כיסאות או אובייקט יציב.

אמצעים: טבעת גומי ארוכה.

מהלך המשחק:

2 משתתפים עומדים אחד מול השני במרחק של כ-2 מטר זה מול זה. בפיסוק ומותחים את טבעת הגומי ביניהם באמצעות קרסוליהם.

המשתתף השלישי קופץ לפי תבנית קבועה מראש עד שמחמיץ קפיצה או מסיים את כל השלבים ואז התור עובר למשתתף הבא.

כל פעם שעובר תור יש תחלופה בין מחזיקי טבעת הגומי.

כשמגיע שוב תורו של משתתף שנפסל הוא מתחיל בשלב וברמה שבה נפסל.

למשחק יש שלושה שלבים ולכל שלב חמש רמות זהות (אפשר לוותר על רמות 4 ו/או 5).

שלב 1 - טבעת הגומי סביב הקרסול.

רמה 1 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים.

רמה 2 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי מצמידים את רגליהם (מצרים את הרווח בין פסי הגומי).

רמה 3 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים, לקופץ אסור לזוז מלבד כאשר קופץ לפי התבנית (לא יכול לשפר עמידה, להסתובב, לקפוץ במקום).

רמה 4 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים, הקופץ קופץ על רגל אחת.

רמה 5 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים, הקופץ קופץ בעיניים עצומות.

שלב 2 - טבעת הגומי סביב אמצע השוק.

רמה 1 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים.

רמה 2 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי מצמידים את רגליהם (מצרים את הרווח בין פסי הגומי).

רמה 3 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים, לקופץ אסור לזוז מלבד כאשר קופץ לפי התבנית (לא יכול לשפר עמידה, להסתובב, לקפוץ במקום).

רמה 4 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים, הקופץ קופץ על רגל אחת.

רמה 5 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים, הקופץ קופץ בעיניים עצומות.

שלב 3 - טבעת הגומי סביב הברכיים.

רמה 1 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים.

רמה 2 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי מצמידים את רגליהם (מצרים את הרווח בין פסי הגומי).

רמה 3 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים, לקופץ אסור לזוז מלבד כאשר קופץ לפי התבנית (לא יכול לשפר עמידה, להסתובב, לקפוץ במקום).

רמה 4 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים, הקופץ קופץ על רגל אחת.

רמה 5 - המשתתפים שמותחים את טבעת הגומי עומדים בפיסוק ברוחב הכתפיים, הקופץ קופץ בעיניים עצומות.

תבנית משחק אפשרית:

עמידה לצד קווי הגומי, קפיצה כך שקו הגומי הראשון בין הרגליים, קפיצה אל בין פסי הגומי, קפיצה כך שקו הגומי השני בין הרגליים, קפיצה אל מעבר לקו הגומי השני עם שתי הרגליים. קפיצה על הגומי השני, קפיצה אל בין קווי הגומי, קפיצה על קו הגומי הראשון, קפיצה מעבר לקו הראשון, קפיצה כך ששני פסי הגומי בין הרגליים ולבסוף קפיצת סיבוב כך שהגומי מתפתל בין הרגליים.

הקפצות

המטרה: הפלת חיילי היריב מלוח המשחק.

מספר משתתפים: 2



אמצעים: לוח דמקה וחייליו.

במהלך המשחק משתמשים ב"פליקים" כפי שרואים משמאל.

אצבע מורה/ אמה נאחזות על האגודל. הפליק נעשה על ידי שחרור האצבע המורה/ האמה המכופפת בעוצמה מתאימה.

חוקים:

מותר לך לגעת רק בכלים שלך ולהזיזם באמצעות "פליקים" בלבד. באמצעות ה"פליק" אתה מנסה לפגוע בחייל שלך בזווית ובעוצמה מתאימה כך שיפגע בחייל של היריב ויעיף אותו מהלוח אך לא יעוף בעצמו.

אם העפת חייל של היריב מהלוח, יש לך עוד תור.

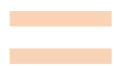
אם העפת חייל שלך מהלוח (גם אם בנוסף העפת חייל של היריב), התור עובר. אם לא נגעת באף כלי, נחשב כאילו עוד לא ביצעת את תורך (אתה יכול לנסות שוב עד שאחת מאצבעותיך יגעו באחד הכלים).

הראשון שמצליח להעיף את כל חייל היריב מהלוח, מתקדם שורה בסיבוב הבא (מתחיל בשורה אחת רחוקה יותר ממנו ממה שהתחיל בסיבוב הקודם).

כאשר מתחיל סיבוב בו שתי שורות החיילים צמודות, הניצחון הבא מוביל בנוסף להתקדמות שורה קדימה, חיילי המשתתף שהפסיד נדחפים שורה אחת אחורה.

המשחק נגמר כאשר אחד המשתתפים דוחף את שורת היריב מחוץ ללוח (מגיע לשורה הרחוקה ביותר ממנו על לוח המשחק).

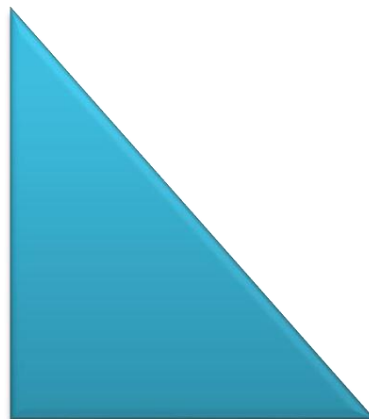
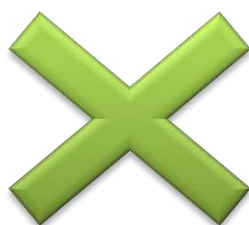




3



מתמטיקה



פצצה

המטרה: שהפצצה לא תפוצץ אצלך.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

חבילה אחת מספיקה לכ4 אנשים (מומלץ להוסיף עוד חבילה עם יש יותר משתתפים).

אמצעים: חבילת קלפים סטנדרטית.

שמהן מוציאים את קלפי המלוכה השחורים (מלך, מלכה ונסיך תלתן ועלה).

*ניתן להשאיר קלפים אלו אך אז יכול להיות שהפצצה לא תתפוצץ במהלך המשחק.

מהלך המשחק:

כל משתתף מקבל בתחילת המשחק 4 קלפים, שאר הקלפים מהווים קופה משותפת לכל השחקנים כשפני קלפי הקופה כלפי מטה. כל אחד מהשחקנים מחזיק בידיו את כל 4 קלפיו, כך שרק הוא רואה אותם. משחקים לפי סבב קבוע כאשר כל שחקן חייב להניח אחד מקלפיו בערימה גלויה משותפת ולקחת במקומו קלף אחר מהקופה.

מתחילים כאשר יש לטיימר של הפצצה 10 דקות (הקלף 10 שחור חשוף ראשון).

ערך הקלפים:

קלפים שחורים מוסיפים דקות לטיימר כמספר הקלף.
 קלפים אדומים מורידים דקות מהטיימר כמספר הקלף.
 שחקן ראשון מניח את אחד הקלפים שלו על הקלף הראשון ובכך משנה את הזמן של הטיימר בהתאם לקלף שחשף. לאחר שהניח קלף, השחקן מכריז את הזמן החדש שנותר לטיימר ולוקח קלף אחר במקומו מהקופה. השחקן הבא חוזר על אותה פעולה.
 המשחק נגמר כאשר הטיימר (הערימה הגלויה המשותפת) מגיע לאפס או פחות. ניתן להמשיך כטורניר כאשר כל פעם יוצא השחקן שהפצצה התפוצצה אצלו, או להתחיל מחדש.

קלף	ערך מספרי
ג'וקר	0
מלך	13
מלכה	12
נסיך	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
אס	1

דוגמה עם 3 משתתפים:

לוקחים חפיסת קלפים, מוציאים מהחפיסה את משפחות המלוכה השחורות ומניחים קלף 10 שחור כאשר פניו גלויים במרכז.

מערבבים את הקלפים, קובעים את סדר הסבב ומחלקים לכל שחקן 4 קלפים.

שחקן 1: בוחר אחד מקלפיו, קלף 7 לב אדום, מניח אותו גלוי על הקלף הקודם (10 שחור) מכריז "3" (עשר פחות שבע שווה שלוש) ולוקח קלף מהקופה.

שחקן 2: בוחר אחד מקלפיו, קלף 3 עלה שחור, מניח אותו גלוי על הקלף הקודם (7 לב אדום), מכריז "6" ולוקח קלף מהקופה.

שחקן 3: בוחר אחד מקלפיו, ג'וקר, מניח אותו גלוי על הקלף הקודם, מכריז "6" ולוקח קלף מהקופה.

שחקן 1: בוחר אחד מקלפיו, קלף 9 עלה שחור, מניח גלוי על הקלף הקודם, מכריז "15" ולוקח קלף מהקופה.

שחקן 2: בוחר אחד מקלפיו, קלף מלכה לב אדום, מניח גלוי על הקלף הקודם, מכריז "3" ולוקח קלף מהקופה.

שחקן 3: בוחר אחד מקלפיו, קלף 5 יהלום אדום, מניח גלוי על הקלף הקודם, מכריז "מינוס 2", הפצצה התפוצצה" ונגמר המשחק.

אמת ושקר

המטרה: להיפטר מכל הקלפים.

מספר משתתפים: לכל כ3 משתתפים כחפיסה.

חוקים:

כל שחקן בתורו מוריד קלף כשפניו כלפי מטה ואינם גלויים לשאר המשתתפים, ומכריז את ערך הקלף (או משקר).

על כל קלף להיות בעל ערך אחד מעל או אחד מתחת לקלף הקודם.

מהלך המשחק:

כל שחקן מקבל שבעה קלפים אותם הוא מחזיק בידו ואינו מראה לשאר המשתתפים. שאר הקלפים נותרים עם הפנים כלפי מטה ומהווים קופה משותפת.

השחקן הראשון מניח קלף כאשר פניו כלפי מטה ומכריז מה הניח. השחקן הבא מניח מעל קלף זה, קלף בעל ערך של אחד מעל או אחד מתחת לערך של הקלף שלפניו וכך הלאה. במידה ואין לשחקן קלף מתאים, הוא יכול לבחור האם לקחת קלף מהקופה או לשים קלף בעל ערך לא מתאים, אך להכריז בקול את הערך שצריך היה לשים. אחרי כל תור יכול כל אחד מהמשתתפים להכריז "שקר". במקרה והוכרז "שקר" בודקים את הקלף האחרון שהונח, במידה וערך הקלף שונה ממה שהמשתתף הכריז, על משתתף זה לקחת את כל הקלפים שהצטברו מתחת לקלף ולהתחיל סיבוב חדש. במידה והקלף הוא אכן בעל אותו ערך שהכריז המשתתף, המשתתף שהכריז "שקר" לוקח את ערימת הקלפים וממשיכים את הסיבוב במקום בו הוא נעצר.

דוגמה:

משתתף א (2,4,5,7,7,8, נסיד, מלכה): מניח קלף 7, מכריז "שבע".
משתתף ב (5, 9, 10, 10, נסיד, נסיד, מלך): לוקח קלף מהקופה.
משתתף ג (2,3,4,4,7, מלך, מלכה): מניח קלף 4, מכריז "שש".
משתתף ד (אס, אס, 3, 6, 7, 9, מלך): מניח קלף 7, מכריז "שבע".
משתתף ב: מכריז "שקר".
הופכים את הקלף האחרון, רואים שהוא 7, משתתף א לוקח את כל הקלפים ששוחקו (7, 4, 7).
משתתף א (2,4,5,7,8, נסיד, מלכה): מניח קלף 7, מכריז "שבע".
משתתף ב (2, 5, 10, 10, נסיד, נסיד, מלך): מניח קלף 10, מכריז "שמונה".
משתתף ד: מכריז שקר.
הופכים את הקלף האחרון, רואים שהוא אינו שמונה, משתתף ב לוקח אותו ומתחיל את הסיבוב.
משתתף ב (5, 6, 10, 10, נסיד, נסיד, מלך): לוקח קלף.
משתתף ג (2,3,4,7, מלך, מלכה): מניח קלף 2, מכריז "שש".
משתתף ד (אס, אס, 3, 6, 9, מלך): מניח קלף 3, מכריז "שבע".
וכך ממשיכים עד שמישהו מצליח להיפטר מכל הקלפים שלו ומנצח.

שבע בום

המטרה: להגיע למספר הכי גבוה בלי להתבלבל.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

מהלך המשחק:

הקבוצה מונה את המספרים הטבעיים לפי סדר הסבב. כל משתתף מכריז את שם המספר הבא. אבל אסור לבטא מספרים מסוימים: 7, או מספרים המתחלקים במספר 7 ללא שארית. כאשר מגיע מספר כזה, יש לומר "בום". אם אחד השחקנים מתבלבל, מתחילים מהתחלה.

לרוב ישנה הגבלת זמן מסוימת שמונעת מהשחקן לחשוב עמוקות לפני אמירת התשובה.

גיוון המשחק:

- ניתן להחליף את המספר 7 במספרים אחרים.

- ניתן להוסיף איסורים נוספים, כמו החלפת המספרים המכילים את הספרה שלוש וכפולותיה השלמות במילה "טראח".

- ניתן לשחק במהלך אימון של שכיבות סמיכה עד שמגיעים למספר 40, כאשר כל פעם שמישהו טועה - מתחילים את הספירה מחדש.

שונות



מה השתנה בגנינו הקטן

המטרה: לזהות את החפץ החסר.

מספר משתתפים: ללא הגבלה.

אמצעים: חפצים שונים.

מהלך המשחק:

מסדרים 5 חפצים ומישהו אחד סוגר עיניים והשאר מעלימים חפץ. ואז הוא פוקח עיניים ועליו להגיד איזה חפץ כבר לא שם.

אפשרות לגיוון המשחק: ניתן גם לשנות את הסדר של החפצים ולשאול מה היה הסדר המקורי.

טריוויה

המטרה: לאסוף את מירב הקלפים.

מספר משתתפים: 3 ומעלה.

אמצעים: קלפים עם שאלות אמריקאיות (שאלה ומספר תשובות אפשריות מהן רק אחת נכונה).

מהלך המשחק:

משתתף אחד בתפקיד השואל- הוא שולף קלף ועליו שאלה עם כמה תשובות אפשריות כאשר רק אחת נכונה, על שאר המשתתפים לענות את התשובה הנכונה ביותר בזמן הכי קצר. מי שעונה נכון על השאלה ראשון, מקבל את הקלף.

מנצח: מי שענה נכון על הכי הרבה תשובות.

בלון המשאלות

המטרה: כל משתתף מספר את המשאלה שלו בתורו ולאחר מכן מדמים כאילו מפריחים את הבלונים לשמיים.

מספר משתתפים: 2 ומעלה.

מנצח: אין



20 ספרי ילדים שכיף לקרוא ביחד

אלתתנו ליונה לנהוג באוטובוס/ מו וילמס

אנחנו בתוך ספר/ מו וילמס

הגענו כבר?/ ג'אן פירנלי

החופשה/ גלעד סופר

בת המלך והנסיכה/ ג'ונתן אמת סליחה

טעות בסיפור/ ג'אני רודארי משחקים

בנקודות/ ה. טולה

הספר הזה אכל לי את הכלב/ ריצ'רד ביירן

מרתה והאופניים/ ז'רמנו זולו ואלברטין

מי ראה את איילת?/ רינת הופר (מתאים לצעירים)

סעודה אצל המלכה/ רותו מודן רוני

ונומי והדב יעקב/ מאיר שלו

איך האדם הקדמון המציא לגמרי במקרה את הקבב הרומני/ מאיר שלו

ענק בישראל מרק/ נתי בית

אני אף פעם בחיים לא יאכל עגבניה/ לורן צ'יילד

משפחה ממש מושלמת/ אלינוער קלר

יונתן בלש ממש/ דוד גרוסמן

אוליביה מצילה את הקרקס/ איאן פלקונר

אוליביה מקימה תזמורת/ איאן פלקונר

תנבח כבר ג'ורג'/ ג'ול פיפר

* תודה לגבי קון ולשני פדרמן-לירז מ"מרכז ימימה לספרות ילדים ונוער" על העזרה בגיבוש הרשימה!

החוברת הופקה ביוזמת:

ד"ר ירדן קדר - ראש המסלול לגיל הרך, המכללה האקדמית בית ברל
מיכל ג'ראד וסיגלית אבירם בריל - מדריכות פדגוגיות במסלול לגיל הרך, המכללה
האקדמית בית ברל

חשבו, שיחקו והעלו רעיונות:

אודליה עודי	נופר קצב
אור ישעיהו	נופר שמיר
אורין אטיה	ניצן צור
גבי רדלאור	סי אדיב
גל שהם	עדן נובי
דורין מלול	ענבל הרמן
טל חמילבסקי	ענבל מלכא
ליאור פכר	פז ברזרר
מאיה ארנסט	קארין גרושבסקי
מורן מרקוביץ'	שירן אור
מיכל קסלר	שקמה מיכאלי
מיתר משיח	שרון טל
מעיינ מיכאליאן	רותם גל

סטודנטיות שנה ב', המסלול לגיל הרך, המכללה האקדמית בית ברל

עיצוב גרפי ועריכה:

גל ש"הם - סטודנטית המסלול לגיל הרך, המכללה האקדמית בית ברל