

ספרון המשחקים הגדול של איגי



משחקי חוץ וטבע 2-8
משחקי מעגל 8-18
משחקי היכרות 18-21
משחקי אבוד לי 21-22
משחקי שירה 22-23
משחקי תיאטרון 23-25

משחקי חוץ וטבע

ביצים ☺

מטרת המשחק: להצליח לקפוץ מעל כדור. מהלך המשחק: העמד את המשתתפים בטור מול הקיר. הסבר כי על כל משתתף בתורו לזרוק את הכדור לכיוון הקיר. לאחר שהכדור פגע בקיר ואחר כך ברצפה, על המשתתף לקפוץ מעליו. המשתתף שאחריו בטור צריך לתפוס את הכדור ולזרוק לכיוון הקיר וכך הלאה, כל הטור.

גע גע גע ☺

מטרת המשחק: לא להיפגע מהכדור. מהלך: זרוק את הכדור על הרצפה, על הכדור לגעת 3 פעמים ברצפה, עם כל נגיעה אמור "גע". כעת על המשתתפים לחבוט בכדור ולנסות לפסול כמה שיותר חניכים. אין לגעת בכדור יותר מפעם אחת ברציפות. נפסל מי שנפגע מהכדור מהברכיים ומטה או שניסה לתפוס את הכדור לפני שנגע ברצפה ולא הצליח. משתתף שנפסל יוכל לחזור למשחק רק לאחר שהמשתתף שפסל אותו ייפסל.

דגלים ☺

מטרת המשחק: לגנוב את הדגל של הקבוצה השנייה. הערה: משחק לילה. מהלך: חלק את הקבוצה ל- 2 תתי קבוצה, ותן לכל קבוצה דגל. על כל קבוצה להקים לעצמה שטח- בסיס שבמרכזו נמצא הדגל שלה. אם מישהו מקבוצה אחת נתפס בשטח של הקבוצה השנייה, הוא נחשב שבו. ניתן לערוך חילופי שבויים, או לערוך מבצע להצלתו וחטיפתו מידי הקבוצה היריבה. המשחק מסתיים כאשר אחת הקבוצות מצליחה לגנוב את הדגל של הקבוצה היריבה.

דג מלוח ☺

מטרת המשחק: להגיע להתחלה. הערות: מוכר, נדוש, מתאים לכל גיל, ולכל מספר חניכים. מהלך: בחר חניך שיעמוד בנקודה מסוימת ואת שאר החניכים העמד בשורה כ- 20 מטר אחריו. אמור לחניך לעצום עיניו ולהגיד: 1, 2, 3 – דג מלוח! ואז להסתובב. על שאר החניכים להתקדם לעבר החניך העומד, וכאשר הוא מסתובב עליהם להעצר ולא לזוז. אם הם זזים הם צריכים לחזור להתחלה, מי שמגיע ראשון ל"דג" אומר: סיפור! ואז על ה"דג" לספר סיפור. כאשר הוא אומר את המילה "דג מלוח" על כל שאר החניכים לברוח ומי שנתפס הוא הדג!

הוקי ☺

מטרת המשחק: להכניס חפץ לתוך שער. עזרים: מגבים לפי מספר החניכים, כדור. מהלך: חלק את החניכים לשתי קבוצות, ותן לכל שחקן מגב, או אם יש- מקל הוקי. שים במרכז המגרש שעליו משחקים עצם קטן (כדור טניס/ דיסקית) ואמור לכל קבוצה כי עליה לקלוע בשער של הקבוצה היריבה.

זריקה למרחק ☺

מטרה: לזרוק כמה שיותר רחוק או לקלוע אל עבר מטרה מסוימת. דוגמאות:

- קליעה לסל
- קליעה לחבית
- קליעת קלפים לכובע
- קליעת חצים למטרה
- זריקת חפץ למרחק
- בול פגיעה עם ספוג רטוב
- מיני גולף עם גולות
- באולינג
- קליעת מטבעות לצלחת.

חבל ☺

מטרת המשחק: לקפוץ בחבל.

עזרים: חבל.

מהלך: שני חניכים יחזיקו בקצוות החבל וישובבו אותו. שאר החניכים אחד אחרי השני יקפצו בחבל. ניתן לקבוע מספר קפיצות ומספר סיבובים ריקים, או לקפוץ על פי שיר.

חולה גוסס מת ☺

מטרת המשחק - לא למות

מהלך - העמד את המשתתפים במעגל, הסבר להם כי עליהם להתמסר ביניהם, מי שנפסל (לא תפס את הכדור) בפעם הראשונה הוא חולה ועומד על רגל אחת. מי שנפסל פעם שנייה הוא גוסס - עומד על הברכיים, חניך שנפסל בפעם השלישית נחשב למת ויוצא מן המשחק.

חמור חדש ☺

מטרת משחק: לזנק מעל חניך.

מהלך: סדר את החניכים בטור, והעמד חניך אחד במרחק כ- 2 מטרים מהם ואמור לו להתכופף לשיבת שש (הוא ה"חמור"). על החניכים לזנק ברגליים פסוקות מעל ה"חמור".

חתול עכבר – רחובות ושדרות ☺

מטרת המשחק: על החתול לתפוס את העכבר.

מהלך: בחר חניך אחד שהוא העכבר וחניך נוסף שהוא חתול. העמד את החניכים ב- 3-4 טורים, אמור לחניכים לפרוש ידיים לצדדים (בגובה הכתפיים). על פי מחיאת כף של המדריך יסתובבו החניכים 90 מעלות כך שיצרו 3-4 שורות. החניכים יישארו עדין עם הידיים למעלה ויצרו מאין חומה, אמור לחניכים עליכם למנוע מהחתול לתפוס את העכבר. על החתול והעכבר לנוע רק לפי השורות או הטורים מבלי לפרוץ את "חומות" הידיים. על החתול לתפוס את העכבר. ניצח החתול אם תפס את העכבר.

חתול ועכבר משוכלל: ☺

מטרת המשחק: על העכבר לברוח מהחתול, על החתול לתפוס את העכבר

מהלך: העמד את החניכים במעגל של זוגות. על הזוגות לעמוד שלובי זרוע. בחר בחתול ועכבר. על החתול לתפוס את העכבר הבורח. כשהעכבר נמצא בסכנה, הוא יכול להיצמד לזרוע הפנויה של אחד מבני הזוג. בן הזוג השני משתחרר מהאחיזה ועתה הוא העכבר הבורח מהחתול.

כדורגל סיאמי ☺

מטרת המשחק - הבקעת גול בשער של הקבוצה היריבה.

מהלך - חלק את הקבוצה לזוגות וקשור כל זוג בקרסוליים. את הזוג השוער קשור גב אל גב. אמור להם לשחק כדורגל.

לחיצה טלפתית ☺

מטרת המשחק: למצוא משתתף שבחר באותו מספר כמוך.

מהלך: אמור לחניכים שעליהם לחשוב על מספר בין אחד לשלוש. לאחר שכולם חשבו על מספר הורה להם להסתובב בחדר. לשמע מחיאת כף שלך עליהם להיעצר מול אחד מחברי הקבוצה, וללחוץ ביחד זה את שתי ידיו של זה על פי המספר שבחרו. אם לחצו את אותו מספר לחיצות שניהם הצליחו במשימה ויעמדו בצד. במידה ונכשלו ימשיכו לחפש בן זוג.

מחבואים ☺

מטרת המשחק: לא להימצא.

הערות: נדוש אבל הכי מגניב וקלאסי שיש.

מהלך: בחר מתנדב שעליו לעמוד במקום שיקבע ולספור עד כמה שהחניכים יקבעו. על שאר החניכים להתחבא. כשה"סופר" מסיים לספור הוא יוצא לחפש את חבריו. כשהוא מוצא מישהו הוא רץ למקום בו הוא ספר וצועק: "אחת, שתיים, שלוש..." ואת שם הנמצא. מי שנדפק ראשון הוא הסופר הבא. ה"סופר" מסיים את תפקידו רק לאחר שמצא את כל החניכים.

מעגל כוח ☺

מטרת המשחק: להחזיק ידיים חזק בלי להפרד.

מהלך: סדר את החניכים במעגל שהם מחזיקים ידיים. אמור להם לפתוח את המעגל כמה שאפשר ע"י הליכה אחורה ולהתחיל לנוע לאחד הכיוונים מהר.



מרוצים

מטרה: לרוץ בדרך מסוימת, או להספיק לבצע משימה במהלך הריצה.
דוגמאות:

- מרוץ מכשולים
- מרוץ צפרדעים
- מרוץ אלונקות
- מריצה
- טנק
- שיירת אסירים
- מרוץ ביצים
- קביים(קופסאות שימורים)
- מכשולים ונעלי עקב
- הליכת זיקית
- קפיצה בשק
- מרוץ דלגיות
- העברת מים מגיגית לגיגית
- ריצה עם כדור על המצח
- קפיצה למרחק
- מרוץ שליחים עם בלון בין הרגליים.



משחק הגרביים

מטרת המשחק: להשיג כמה שיותר גרביים, ולהוציא כמה שיותר משתתפים מהמשחק.

עזרים: חניכים עם גרבים.

מהלך: אמור למשתתפים להסיר את נעליהם ולהישאר עם גרביים. הסבר להם שעליהם להשיג כמה שיותר גרביים ממשתתפים אחרים, ולנסות לשמור את הגרביים שלהם על רגליהם. החניך ששיג את מספר הגרביים הרב ביותר הוא המנצח.

הערה: חניך שנשאר ללא גרביים יוצא מהמשחק. את הגרביים שהצליח להוריד הוא מעביר לחניך שהוציא אותו מהמשחק.



משחק ה-BEE

מטרת המשחק: לנצח את הקבוצה השנייה.

הערות: פעילות חוץ.

מהלך: חלק את החניכים לשתי קבוצות, העמד כל קבוצה בשורה אחת מול השנייה במרחק. חלק את השטח שווה. מטרתה של כל קבוצה להצליח לתפוס את החברים מהקבוצה היריבה ולהעביר אותם לשטח שלהם. כל קבוצה בתורה שולחת נציג, הנציג מתחיל להגיד BEE מבלי להפסיק ועובר לשטח הקבוצה היריבה. על החניך להצליח לתפוס חניך מהקבוצה היריבה ולהעביר אותו לשטח שלו מבלי להפסיק להגיד את ה-BEE EE EE...



נחש בא

מטרת המשחק: להצליח להתחמק מהחבל.

מהלך: העמד את החניכים במעגל. בקש מתנדב שיעמוד במרכז המעגל. החניך שעומד במרכז המעגל אווז חבל ומסובב אותו במקביל לרצפה במהירות וקורא: "נחש בא... נחש בא... נחש בא..." על שאר החניכים לקפוץ מעל לחבל. חניך שהחבל פגע בו נפסל.



סימני דרך

מטרת המשחק: לתפוס את הקבוצה המתחרה.

הערה: במקרה של קבוצות בשכבה הצעירה יש לשלוח מד"צ עם כל קבוצה.

מהלך: חלק את הקבוצה ל-2 תתי קבוצות: קבוצה מובילה וקבוצה תופסת. צייד את הקבוצה המובילה בגירים, דפים ועטים. עליהם לבחור מסלול ולהוביל את הקבוצה התופסת על ידי משימות וחידות. שלח את הקבוצה המובילה לדרך. לאחר רבע שעה שלח את הקבוצה התופסת.

סרדינים ☺

מטרת המשחק: לא להימצא.
הערות: דומה למחבואים רק הפוך.
מהלך: בחר חניך אחד, ואמור לו לרוץ להתחבא. על כל שאר החניכים לספור בינתיים עד כמה שהם מחליטים. ואז יוצאים כולם לחפש את המתחבא. מי שמוצא אותו לא מגלה לאחרים אלא מצטרף אל המתחבא. מי שנשאר אחרון לבד הוא פסול.

סרטנים ☺

מטרה: לגרום לפסילת שאר המשתתפים בכך שיגעו באחוריהם ברצפה.
מהלך: העמד את החניכים בעמידת סרטן: בטן למעלה, וגוף נשען על הידיים והרגליים.
מערתה כל האמצעים כשרים. הסבר לחניכים שעליהם לרדוף זה אחר זה בהליכת הסרטן בלבד ולהפיל זה את זה. חניך שאחוריו נגעו ברצפה יוצא מהמשחק.

פינוקיו ☺

מטרת המשחק: לדרוך על רגליים של אחרים.
מהלך: בקש מן החניכים לעמוד במעגל ולאחוז ידיים, הסבר להם שעם כל הברה שתאמר עליהם לקפוץ קפיצה אחת ולהתרחק כמה שיותר אחד מן השני. קרא- פי- נו-קי- יו. על החניכים להתקדם בקפיצות ולדרוך אחד על השני, חניך שדרכו עליו, נפסל ויוצא מן המשחק.

קטרים באים ☺

מטרת המשחק: לא להיתפס.
מהלך: העמד את כל החניכים פרט לחניך אחד בשורה, ובמרחק 20 מטר העמד חניך. על החניך לצעוק: הקטרים באים! ולרוץ לכיוון החניכים. מי שהוא תופס בדרך הופך להיות "קטר" יחד איתו. אסור, לא לחניכים ולא לתופס, לחזור אחורה.

קרב תרנגולים ☺

מטרת המשחק: להפיל את היריב.
הערה: יש לשים לב שלא יהפוך לאלים מדי, עדיף לשחק על דשא ולא על משטח בטון.
מהלך: חלק את הקבוצה לזוגות, אחד מכל זוג עולה על הגב של חברו ועליהם להלחם, כאשר רק זה שעל הגב נלחם. הזוג המנצח הוא זה שנשאר יציב ולא נפל.

רב חובל ☺

מטרת המשחק: לעבור בלי להיתפס.
הערות: בדיוק כמו הקטרים באים, רק עם תוספות.
מהלך: העמד את החניכים כמו בקטרים, רק שהפעם על החניכים לצעוק: רב חובל, אפשר לעבור! והרב חובל עונה: כן, אבל רק ב.. (ובוחר סוג: זחילה, דהירות, הליכה מהירה ועוד). ואז הם עוברים בלי להיתפס.

שועלים וסנאי ☺

מטרת המשחק: לתפוס את הסנאי.
מהלך: העמד את המשתתפים במעגל. חלק להם שלושה כדורים.
שני כדורים זהים בגודלם (כדורי שועל) וכדור קטן יותר (כדור סנאי). הסבר למשתתפים כי עליהם להעביר ביניהם את הכדורים. את כדורי השועל ניתן להעביר רק על פי סדר העמידה שלהם ואילו את הסנאי ניתן לזרוק מאחד לשני. את הסנאי ניתן לתפוס כאשר כדור השועל יגיע אל הילד האוחז בכדור הסנאי.

3 מקלות ☺

מטרת המשחק: להגיע כמה שיותר רחוק.
עזרים: 3 מקלות
הערות: כמו השניים הקודמים: מוכר, קלאסי ומתאים לכל אירוע.
מהלך: שים שלושה מקלות במרחק רגל אחת בין מקל למקל וסדר את החניכים בטור. על כל חניך לעבור את המקלות בלי לגעת בהם. החניך האחרון בטור עושה קפיצה ארוכה במיוחד ולפיו מרחיקים את המקלות.

שמות ☺

מטרת המשחק: להספיק לתפוס את הכדור.
מהלך המשחק: הסבר למשתתפים כי עליהם להתמסר ביניהם עם הכדור. החניך הראשון זורק את הכדור ואומר את שמו של אחד המשתתפים, המשתתף שאת שמו אמרו צריך לתפוס את הכדור. משתתף שלא הצליח לתפוס את הכדור 3 פעמים מקבל שם חדש מן הקבוצה.

שני כלבים ועצם ☺

מטרת המשחק: להגיע ראשון לחפץ.
עזרים: חפץ (חולצה למשל).
מהלך: העמד את החניכים בשתי שורות זו מול זו במרחק של כמה מטרים. תן לכל חניך בקבוצה אחת מספר, ולכל חניך בקבוצה השנייה אות. כעת שים את החפץ במרכז בין השורות וקרא בקול שם ומספר. על החניכים שאת שמם הקראת לרוץ לעבר ה"עצם" ועל הראשון שמגיע לתפוס אותו ולרוץ ביחד איתו חזרה לקבוצתו. על השני שמגיע לרדוף אחריו.

שפן-צייד-חומה ☺

מטרת המשחק: לתפוס את הקב' היריבה.
מהלך: חלק את הקב' ל-2 והעמד את הקבוצות בשורה אחת מול השנייה. אמור לכל קב' לבחור (ביחד) תנועה של שפן, צייד או חומה. זוהי מלחמה ובה שפן מנצח חומה, צייד מנצח שפן וחומה מנצחת צייד (כמו אבן-נייר-ומספריים). לקריאת 3, 4... כל קב' עושה את התנועה הנבחרת. הקב' המנצחת (בתנועה) תרדוף אחר הקב' השנייה באופן קבוצתי.

תופסת ☺

מאז ומעולם, התופסת, בכל גרסה, היא משחק חברתי שיש בו אלמנטים של הנאה וגיבוש.
תופסת כמשחק פתיחה לפעילות או כפעילות בפני עצמה מהווה דרך נפלאה לשבירת קרח, שחרור אנרגיה ויצירת אווירה נעימה להמשך פעילות חווייתית משותפת של הקבוצה.
מטרת המשחק: מטרת התופס או התופסים לתפוס ואילו על הנתפס הפוטנציאלי לא להיתפס.

תופסת

מהלך: אמור לאחד המשתתפים כי הוא התופס, עליו לתפוס את החניכים, חניך שנתפס יוצא מן המשחק.

תופסת עכברים

מהלך: כאשר אחד המשתתפים נתפס, עליו לעמוד במקומו, לפסק רגליו ולפרוס ידיו לצדדים. על מנת שיוכל לחזור למשחק, אחד המשתתפים שלא נתפס צריך לזחול בין רגלי הנתפס.
*בזמן המעבר בין רגלי הנתפס, התופס אינו ראשי לתפוס את הנתפס ואת מצילו.

תופסת גובה

מהלך: אמור למשתתפים שעל מנת שהתופס לא יוכל לתפוס אותם עליהם לעמוד במקומות הגבוהים מהרצפה. ניתן לתפוס רק את מי שעומד על הרצפה.
*אסור להיות במקום גובה יותר מ-5 שניות.

תופסת טלוויזיה

מהלך: אמור למשתתפים שעל מנת שהתופס לא יוכל לתפוס אותם עליהם לומר שם של תוכנית טלוויזיה ולהתיישב לפני שהתופס מספיק לתפוס אותם
*איך לחזור על שם של תוכנית פעמיים. חניך שחזר על שם שנאמר יוצא מן המשחק.

תופסת צבעים

מהלך: בתחילת המשחק התופס מכריז על שם של צבע. על מנת לא להתפס על המשתתפים לגעת בצבע. מי שנתפס הופך לתופס ומכריז על צבע אחר.

תופסת צפרדעים

מהלך: כל המשתתפים במשחק, התופס והנתפסים, נעים בקפיצות צפרדע.
*ניתן להתנהג גם כקופים, פילים, סרטנים ועוד.

תופסת בית חולים

מהלך: משתתף שנתפס מחזיק במקום בגוף בו התופס תפס אותו, והופך להיות התופס.

תופסת צל

מהלך : על מנת לתפוס את המשתתפים, על התופס לדרוך על צילם.

תופסת חיבוקים

מהלך : כדי לא להיתפס על המשתתפים להתחבק זה עם זה.

תופסת מרפקים

מהלך : חלק את המשתתפים לזוגות. פרק זוג אחד כך שאחד מהם יהיה התופס ואחד הבורח. הזוגות משלבים יד ביד, והתופס מתחיל לרדוף אחר הבורח. כדי לא להיתפס על הבורח לשלב ידיים עם אחד מבני הזוג הרצים על המגרש. עתה בן הזוג השני מתנתק מהשלישייה שנוצרה והופך להיות הבורח.

תופסת משולש

מהלך : חלק את החניכים לרביעיות. קבע בכל רביעייה מיהו התופס ומיהו הנתפס. הנתפס ושני המשתתפים הנוספים ברביעייה יוצרים משולש (הידיים כצלעות והגוף מהווה קדקוד). הסבר לשני המשתתפים שהם צריכים למנוע מהתופס לתפוס את הנתפס מבלי לפגוע בהרכב המשולש.

תופסת שרשרת

מהלך : הנתפסים מצטרפים לתופס, והם תופסים כשרשרת בידיים שלובות.

חבילה הגיעה

מהלך : העמד את החניכים במעגל, וחלק לכל אחד מספר. במרכז המעגל העמד חניך בעיניים קשורות או עצומות. חניך זה יכריז בכל פעם על שני מספרים שיצטרכו להתחלף במקומותיהם, ועל דרך התזוזה שלהם : חבילה- בזחילה, מכתב- בהליכה שפופה ומברק- בריצה. על העומד במרכז לתפוס אחד מהם. מי שייתפס יחליף את העומד במרכז המעגל.

תופסת ערפדים

מהלך : קשור את עיני כל החניכים, ואמור להם להסתובב אקראית בחדר. הסבר שהחניך שתטפח לו על גבו הוא הערפד כלומר התופס. הערפד יסתובב בחדר כשאר החניכים, וכאשר יתקל באחד מהם ישאג בחזקה. עתה גם הנתפס הוא ערפד. כאשר שני ערפדים נפגשים ושואגים זה על זה הם חוזרים להיות בני אדם.

תופסת חיות

מהלך : החניך התופס בוחר חיה ועל כל החניכים כולל התופס לרוץ על פי החיה שנבחרה. חניך שנתפס הופך להיות התופס והוא יכול לשנות חיה.

תופסת סטיב אוסטין (סלאו מאוושין)

מהלך : תופסת רגילה אך בהילוך איטי.

תחרויות בין קבוצות

מטרה : שיתוף פעולה של כל קבוצה.

דוגמאות :

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| קפיצה קבוצתית למרחק | <input type="checkbox"/> |
| גלגול חבית | <input type="checkbox"/> |
| הקמת אוהל | <input type="checkbox"/> |
| מסלול "מוקשים" מצויר | <input type="checkbox"/> |
| הדבקת גושי פלסטלינה על התקרה | <input type="checkbox"/> |
| פרמידה אנושית | <input type="checkbox"/> |
| פסל אנושי | <input type="checkbox"/> |
| שרשרת בגדים | <input type="checkbox"/> |
| משיכות חבל | <input type="checkbox"/> |
| מגדל כיסאות | <input type="checkbox"/> |
| המשוגע- קוף אחרי בן-אדם | <input type="checkbox"/> |

תפסוני ☺

מטרת המשחק: לתפוס ולא להיתפס.

מהלך: חלק את החניכים לשתי קבוצות והעמד אותן אחת מול השנייה בשתי שורות. בחר מתנדב מאחת הקבוצות שייגש לקבוצה היריבה. על כל חברי הקבוצה היריבה להושיט יד קדימה כלפי המתנדב. המתנדב ניגש לשלושה אנשים שונים מהקבוצה, נותן להם 'כיפים' ואומר: "תיפ", לשני הוא אומר: "סוי" ולשלישי: "ניי". כאשר הוא אומר זאת עליו לברוח, וזה שקיבל את ה'כיף' האחרון, צריך לרדוף אחריו עד שהוא מגיע חזרה לקבוצתו. אם הספיק להגיע בלי להיתפס אז החניך שרדף אחריו "שבוי" שלו, ואם נתפס- הוא "שבוי" בעצמו. ניתן לשחרר שבויים ע"י החלפה או אם מפסילים את מי שהשבוי אצלו.

תפסוני עכבישים ☺

מטרת המשחק: לתפוס ולא להיתפס.

הערות: זהה לתפסוני.

מהלך: המשחק זהה ל"תפסוני" וכל המהלכים והחוקים זהים ההבדל הוא שבתפסוני עכבישים הידיים והרגליים על הקרקע והגב פונה לרצפה.

משחקי מעגל

אנדרלמוסיה ☐

מטרת המשחק: לגלות חוקיות שהקבוצה המציאה.

מהלך: בחר מתנדב שיצא החוצה. מטרתו היא לגלות את החוקיות שהקב' המציאה ע"י שאילת שאלות. השאלות יופנו לבני הקב' והיו אישיות. החניכים יענו ע"פ החוקיות. דוגמא: החוקיות היא האדם שיושב מימיני. החניך שיצא שואל את אחד החניכים "יש לך סוודר?" והוא עונה על זה שמימינו וכן הלאה. כך ינסה המתנדב לגלות את החוקיות. אם אחד החניכים טועה בתשובה (למשל לא ידע את שם הסבתא של היושב מימינו), אומרים "אנדרלמוסיה" ואז כל הקבוצה קמה ומחליפים במקומות. ממשיכים כמובן עם אותה חוקיות.

אני אמבה ☐

מטרת המשחק: להתקדם בסולם האבולוציוני.

מהלך: בקש מן החניכים להסתובב בחדר ולקרוא "אמבה אמבה", כאשר הם נתקלים באמבה אחרת, הם משחקים זוג או פרט, ומי שניצח עולה בסולם האבולוציה, אם הפסיד יורד שלב, אמבה, זוחל, עוף, יונק, אדם.

אני יוצא לטיול ☐

מטרת המשחק: לנחש חוקיות שבחר המדריך.

מהלך: בחר חוקיות מסוימת על פיה תחליט מי יוצא לטיול ומי לא. אמור מה אתה לוקח איתך לטיול (בהתאם לחוקיות). החניכים בסבב אומרים מה הם לוקחים ואתה אומר לכל אחד אם הוא יוצא או לא. על החניכים לגלות מה החוקיות. דוגמא: החוקיות היא מילה בת 3 אותיות. מדריך: "אני יוצא לטיול ולוקח איתי ספר". חניך א' אומר "אני לוקח מימיה" המדריך: "אתה לא יוצא" חניך ב' לוקח כלב והוא כן יוצא וכן הלאה.

אני יושב תחת עץ רענן ☐

מטרת המשחק: לתפוס כסא.

מהלך: הושב את החניכים במעגל על כסאות והוסף כסא ריק למעגל. אמור לחניך שיושב כשמימינו הכסא הריק להגיד: "אני", לזה שלידו: "יושב", לבא אח"כ: "תחת", וכך ממשיכים בסבב את המשפט: עץ רענן ומחכה ל.. ולנקוב בשם אחד המשתתפים. מי שנקבו בשמו צריך לרוץ ולתפוס את הכסא, וכל החניכים היושבים "מכפכפים" אותו עד שישב ומיד מתחילים בסבב חדש, כאשר הכסא הפנוי הוא זה שהתפנה בסוף הסבב הקודם.

אני פנתר ויש לי חברים ☐

מטרת המשחק: לעקוב אחר תנועות.

מהלך: העמד את הקב' במעגל ובחר מנחה שיעביר את התנועות. אמור לקב' להתחיל לצעוק בקול ובקצב קבוע (חשוב מאד הקצב): "אני פנתר ויש לי חברים, אני פנתר ויש לי חברים..." על המנחה לעשות תנועה, שתעבור בין החניכים לפי הקצב כאשר המנחה מחליף תנועה בכל יחידת קצב והתנועה עוברת לזה שמימינו ולזה שמשמאלו וכך הלאה.

☐ אסוציאציות על בן-אדם

מטרת המשחק: לגלות בן קבוצה נבחר.

הערות: לקב' בהכרות מתקדמת.

מהלך: אמור לאחד מהחניכים לחשוב על בן קבוצה שנמצא בחדר ולשאר הקב' לומר קטגוריות (אוכל, פריט לבוש, סוג תקשורת וכדו'). החניך שבחר צריך לומר את האסוציאציה שעולה לו לגבי בן הקב' בהתאם לקטגוריה שנאמרה. על הקב' לנסות לנחש על מי חשב.

☐ ארנבת שחורה

מטרת המשחק: לא להיתפס.

מהלך: הושב את הקב' במעגל ובחר מתנדב. אמור למתנדב להסתובב מאחורי חברי הקב' ולחלק "תארים" - ארנבת צהובה, ארנבת ירוקה, ארנבת... החניך שלו יאמר ארנבת שחורה צריך לקום ולרדוף אחרי המתנדב והוא צריך לתפוס את המקום שהתפנה. עליהם לרוץ סביב המעגל.

☐ בוקר טוב, ערב טוב

מטרת המשחק: להספיק לתפוס מקום.

מהלך: הושב את החניכים במעגל, אמור להם לשבת עם ידיים מאחורי הגב, בחר מתנדב ותן לו חפץ ביד. אמור לו לצעוד מאחורי גבם של החניכים בכיוון מסוים. הסבר כי כאשר הוא מניח את החפץ בידי של אחד החניכים, עליו לרוץ בכיוון בו הלך, על החניך השני לרוץ בכיוון השני, כאשר הם נפגשים עליהם לומר "בוקר טוב, ערב טוב", ואח"כ להתיישב במקום שהתפנה.

☐ בלון באוויר

מטרת המשחק: לשמור על הבלון כמה שיותר זמן באוויר.

עזרים: בלונים.

מהלך: החברים יחבטו קלות בבלון כשמטרתם לשמור שהבלון לא ייפול על הרצפה. באם מישהו הפיל את הבלון הוא נפסל ויוצא מהמשחק. ניתן לשחק משחק זה כתחרות בין שתי קבוצות ועם מספר בלונים.

☐ גולם במעגל

מטרה: לא להיתפס.

מהלך: אמור לחניכים לשבת במעגל עם ידיים מאחורי הגב. בחר מתנדב ותן לו חפץ כלשהו. אמור למתנדב לצעוד מאחורי גבם של חברי הקב' בכיוון מסוים, לעצור מאחורי חניך שיבחר ולשים לו את החפץ ביד. אותו חניך צריך לקום ולרדוף אחריו ולתפסו. עליהם לרוץ סביב המעגל. ה"נרדף" צריך להגיע למקומו של ה"רודף", שהתפנה. אם הספיק - הרודף ממשיך את המשחק והוא זה שמניח את החפץ, אם נתפס - ישב במרכז המעגל וכל הקב' שרה "יש לנו גולם במעגל".

☐ דמויות על המצח

מטרת המשחק: על כל אחד לגלות מהי הדמות שכתובה על המדבקה שמודבקת לו על המצח.

מהלך: הכן מראש מדבקות כמספר החניכים, עליהן כתובות דמויות מוכרות מתחומים שונים: בידור, פוליטיקה, מהתנועה וכו'. הדבק לכל חניך מדבקה על המצח, כך שלא ידע מיהי הדמות שקיבל.

גרסה א': על כל אחד לשאול עד - 21 שאלות כן / לא ולנחש מהי הדמות שקיבל.
גרסה ב': על כולם להסתובב בחדר ולהתייחס אחד לשני לא על פי מי שהם במציאות אלא על פי הדמויות במציאות. עצור את ההסתובבות על כל אחד לנסות ולנחש מיהי הדמות שקיבל.

☐ דפיקה מהירה

מטרת המשחק: להעביר בסבב דפיקת יד על הרצפה בלי להתבלבל.

מהלך: הושב את החניכים במעגל על ברכיהם כאשר ידיהם פרושות קדימה בפיסוק ומוצלבות עם ידי השכנים. בחר חניך שיתחיל וידפוק עם אחת מידי על הרצפה. כעת הדפיקות יעברו בסבב, יד יד, לפי הסדר, ימינה.

כדאי למדוד את מהירות השלמת הסיבוב.

□ המטבע

מטרת המשחק: לגלות אצל מי המטבע.

מהלך: חלק את החניכים לשתי קבוצות, כאשר הקבוצות יושבות זו מול זו. התחרות היא בין שתי הקבוצות, מנצחת הקבוצה המגלה מספר פעמים רב יותר אצל מי נמצא המטבע. כל קבוצה בתורה מעבירה את המטבע מאחורי גבה מיד ליד. כאשר הקבוצה השנייה אומרת לקבוצה המעבירה את המטבע "סטופ" יעבירו החניכים בקבוצה את ידיהם קדימה יכריזו בקול רם ה – מ – ט – ב – ע ויניחו את ידיהם על השולחן כאשר המטבע נמצא תחת ידו של אחד מהם. על הקבוצה השנייה לגלות איפה נמצא המטבע, עומדים לרשותם שלושה ניסיונות לנחש מתחת לאיזה יד נמצא המטבע. הערה: ניתן לשחק את המשחק גם עם שוקולד עם סוכריות קופצות. כל החניכים בקבוצה אחת מקבלים קוביית שוקולד עם סוכריות קופצות, פרט לאחד שמקבל שוקולד רגיל. על הקבוצה השנייה לגלות היכן השוקולד הרגיל, ללא הסוכריות.

□ הקומקום שלי

מטרת המשחק: לזהות חפץ נבחר.

הערות: עדיף לבחור חפץ מגוון (צבעוני, צורה מעניינת).

מהלך: בחר מתנדב שיצא. אמור לקבוצה לבחור חפץ שנמצא באזור המשחק ונראה לעין. כעת כל חניך בתורו מתאר את החפץ כאילו היה הקומקום שלו לדוגמא: "הקומקום שלי צהוב", "את הקומקום שלי אפשר לפתוח". קרא לחניך להיכנס ולאחר ששמע את תאור החפץ ע"י הקבוצה (בסבב) עליו לנסות לזהות.

□ הרגל מגונה

מטרת המשחק: לתפוס כסא.

מהלך: הושב את הקבוצה במעגל והשאר חניך אחד שיעמוד במרכזו. על החניך להגיד הרגל מגונה שיש לו. כל החניכים שהרגל זה מאפיין אותם צריכים לקום מהכסא ולהתיישב בכסא אחר (לא בזה שהם קמו ממנו!). בזמן הזה מי שעומד באמצע צריך לנסות לתפוס כסא כך שמישהו אחר יישאר במרכז המעגל ויגיד הרגל מגונה שלו. וחוזר שוב ושוב עד שנגמרים ההרגלים או עד שנגמר מהמשחק...

□ הרוח נושבת

מטרת המשחק: ליצור "מגדל" של ילדים.

מהלך: הושב את כל החניכים במעגל על כיסאות ואמור: "הרוח נושבת לכל מי ש.. " וציין סימן זיהוי מסוים, (למשל- כל מי שיש לו משקפים) וכל מי שעונה להגדרה מתיישב על זה שמימינו. אם כבר יושבים עליו- הוא עובר ביחד עם מי שיושב עליו מקום, ואם הוא צריך לעבור למקום שכבר יושבים עליו מספר ילדים הוא פשוט מצטרף עליהם.

□ הרוצח

מטרת המשחק: לגלות את הרוצח.

מהלך: הושב את הקב' במעגל ואמור לחניכים להשפיל ראשים. עבור מאחוריהם וטפח לכולם פעם אחת על הגב. בחר באחד החניכים שיהיה הרוצח וטפח לו על הגב פעמיים. אמור לחניכים להרים ראשים. הרוצח פועל ע"י קריצות ועליו לעשות זאת במסווה. מי שראה קריצה אומר "נרצחתי" (לא אומר ע"י מי) ונופל אחורה. אם אחד מהחניכים שלא נרצחו חושב שהוא יודע מי הרוצח הוא לוחש זאת לך. אם טעה - כאילו נרצח ויצא מהמשחק, אם צדק - התגלה הרוצח והמשחק הסתיים.

□ הרצל אמר

מטרת המשחק: למלא אחר הוראות בלי להתבלבל.

הערות: במשחק זה אפשר להפעיל קבוצה גדולה מאד.

מהלך: אמור לחניכים למלא אחר הוראותיך (או הוראות של חניך נבחר) שמתחילות במילים "הרצל אמר". כאשר נאמרת הוראה בלי התחלה כזו אין לבצעה.

□ זוג או פרט קבוצתי

מטרת המשחק: לנחש נכון זוג או פרט.

מהלך: חלק את הקבוצה ל- 2 קבוצות. בקש מכל קבוצה לנחש מה ייצא, זוג או פרט. כעת בקש מן החניכים להוריד את ראשיהם והסבר להם שכאשר תאמר "לפרוח" על כל אחד מהם להחליט האם להרים את ראשו או לא. הקבוצה הזוכה היא זו שהצליחה לנחש האם מספר הראשים המורמים הוא זוגי או לא זוגי.

□ זמזומים

מטרת המשחק: לגלות את השיר מהלך: חלק את הקבוצה לשתי קבוצות. תן לכל קבוצה דף בו היא רושמת חמישה שירים. לאחר מכן הושב כל קבוצה כך שחניך אחד מכל קבוצה יישב מול שאר קבוצתו. תן לכל קבוצה את הדף של הקבוצה השנייה. עליהם לזמזם את השירים כך שהחניך החבר בקבוצתם ינחש מה השיר. יש להקצות דקה לכל שיר.
שכלולים לפי אותו עיקרון: 1. אירועים היסטוריים כשמותר לתת הגדרות מבלי להשתמש בשם האירוע. 2. מאכלים שצריך להציג בפנטומימה.

□ זיפ זאפ

מטרת המשחק: "להעביר" מילה בלי להתבלבל.
מהלך: הושב את החניכים במעגל והתחל "להעביר" להם מילים: "זיפ" - לכיוון ימין, "זאפ" - לכיוון שמאל, "שללה" - לדלג על אחד, "שטויינג" - למי שיושב ממול וכן הלאה, אפשר להמציא כיד הדמיון.

□ זנב וחמור

מטרת המשחק: להצמיד את זנב החמור לחמור.
עזרים: ציור של חמור, כיסוי עיניים, ציור של זנב של חמור.
מהלך: קשור לחניך מתנדב את העיניים וסובב אותו מספר פעמים. על החניך להצמיד את זנב החמור אשר נמצא בידו לחמור אשר תלוי על הקיר. על שאר החניכים לכוון אותו מבלי לגעת בו.

□ חברותא בשחקים

מטרת המשחק: לא ליפול מהכסא.
מהלך: העמד את כל החניכים על כסאות, כאשר יש כסאות כמספר החניכים.
אמור להם להסתובב במעגל על הכיסאות ובזמן זה הוצא כסאות מהמעגל. מי שנופל מהכסא נפסל, המשחק נגמר כאשר נגמרים הכיסאות או כשכל החניכים נפסלו.

□ חתול ועכבר

מטרת המשחק: לתפוס את העכבר.
מהלך: בחר שני מתנדבים שיהיו חתול ועכבר והעמד את שאר הקב' במעגל כשהם מחזיקים ידיים. אמור לעכבר להיכנס לתוך המעגל ולחתול להישאר מחוצה לו. לקריאה שלך יתחיל המשחק - על החתול לנסות לתפוס את העכבר ועל העכבר לחמוק מזרועותיו האכזריות של החתול כאשר הקב' עוזרת לו ע"י כך שהיא מונעת מהחתול להיכנס למעגל או לצאת ממנו, לפי הצורך.

□ טלפון מתוקן

מטרת המשחק: ליצור סיפור משעשע.
מהלך: הושב את הקב' במעגל. לחש לחניך היושב לידיך מילה והורה לו להעביר לבא אחריו מילה חדשה המתקשרת למילה שלך, כך כל חניך מוסיף מילה ובסוף אומר כל אחד בקול רם את המילה שנאמרה לו ויוצא סיפור!

□ טלפון שבור

מטרת המשחק: להעביר מילה.
מהלך: הושב את הקב' במעגל ואמור לחניך מתנדב לבחור מילה ארוכה או משפט ולחוש באוזן שכנו. כך עוברת המילה עד שמגיעה לאחרון במעגל ואז בודקים אם הגיעה המילה הנכונה.

□ יוסי כמה עולה קפה?

מטרת המשחק: לענות בזריזות ובלי להתבלבל.
הערות: המשחק צריך להיות מהיר.
מהלך: חלק לכל חניך מספר ולכמה מהחניכים את המילים "יוסי", "כמה", "עולה" ו"קפה". עמוד במרכז ושאל את אחד החניכים (לדוגמא "יוסי") כמה עולה קפה - "יוסי, כמה עולה קפה?" והוא עונה באחד המספרים או באחד השמות, לדוגמא "שלוש". כעת עליך לפנות ל"שלוש" ולשאל - "שלוש, כמה עולה קפה?"
אתה יכול גם להטעות את החניכים ולפנות לשם או מספר שלא נאמרו.

□ ים יבשה

מטרת המשחק: למלא אחר הוראות בלי להתבלבל.

הערות: מתאים גם לגילאים נמוכים.

מהלך: קבע עם החניכים שטח מוגדר שיהיה "ים" ושטח ל"יבשה". כשאתה קורא "ים" על כל הקב' להיות בשטח המוגדר, כנ"ל גם "יבשה". אתה יכול לבלבל אותם ולומר רצוף "ים", "ים", "ים", "יבשה".

□ כדורגל סיני

מטרת המשחק: שהכדור לא יכנס בין הרגלים.

מהלך: הנחה את החניכים לעמוד עם רגלים מפוסקות ללא רווחים בין החניכים. הנח כדור במעגל. על החניכים לחבוט בו בתוך העיגול במטרה "להבקיע" בין רגלי אחד החניכים. אסור להבקיע לחניך שעומד בצמידות. מי שנכנס הכדור בין רגליו מסתובב וקעת עליו להגן על עצמו כשהוא הפוך. במידה ושוב נכנס כדור בין רגליו הוא אינו יכול להשתמש בידיים (עדיין נשאר לו הראש...) ואם שוב נכנס הכדור בין רגליו הוא יצא לפגרה קצרה מהמשחק.

□ כדורסל בלונים:

מטרת המשחק: לקלוע כמה שיותר קליעות לתוך הסל.

מהלך המשחק: חלק את הקבוצה לשתיים והגדר שטח לכל אחת. על כל קבוצה להציב סל אנושי (חניך, שעומד על כיסא ועושה בידיו צורה של חישוק), בקצה מגרשה של הקבוצה השנייה. תן אות לתחילת המשחק. על כל קבוצה לקלוע את הבלון לסל. נגיעה של הבלון ברצפה הינה עבירה והוא יועבר לקבוצה היריבה.

□ כובע באמצע

מטרת המשחק: לקחת את הכובע ראשון.

עזרים: כובע.

מהלך: חלק את הקבוצה לזוגות כאשר אחד נעמד במעגל פנימי והשני במעגל חיצוני. החניכים במעגל הפנימי יעמדו עם רגליים פסוקות. באמצע המעגל יונח כובע. על החניכים אשר במעגל החיצוני להסתובב מסביב למעגל הפנימי כשהם "על ארבע". מטרת כל זוג הוא להצליח לקחת את הכובע ראשון, הדבר נעשה על ידי כך שחניך במעגל החיצוני עובר מתחת לרגליו של בן זוגו ולוקח את הכובע בלי שהוא "נתפס" על ידי משהו מהמעגל הפנימי.

□ כסאות מוסיקלים

מטרת המשחק: להתיישב על כסא.

הערה: מתאים לכל גיל.

מהלך: בחר מספר חניכים, ושים כסאות כמספר החניכים שבחרת פחות אחד במרכז המעגל. אמור לחניכים להסתובב סביב הכיסאות וכאשר ישמע צליל מוסכם (מחיאית כף או הפסקת מוסיקת רקע) עליהם להתיישב על הכיסאות. החניך שנותר ללא כסא יוצא מהמשחק. הורד כסא אחד והמשך את המשחק עם שאר החניכים. המנצח במשחק הוא האחרון שנשאר עם כסא.

□ כיסאות נופלים

מטרת המשחק: לתפוס את הכסא לפני שייפול.

מהלך: סדר את החניכים במעגל, כך שכל אחד מהם אווז בכיסא הנוטה על שתי רגליו האחוריות בלבד, כך שאם יעזבו אותו, ייפול קדימה. למחיאית כף שלך, על כל החניכים לעבור לכיסא אחד ימינה מספיק מהר כדי לתפוס אותו לפני שייפול. אפשר לשכלל ולהמציא סימנים נוספים. (שתי מחיאיות כף למעבר לכיסא השמאלי, רקיעה לסיבוב במקום וכו')

□ לרחוץ את הפיל

מטרת המשחק: לזהות מהי הפעולה המתבצעת.

מהלך: בחר שלושה מתנדבים ובקש מהם לצאת מחוץ לחדר. בזמן ששלושת המתנדבים מחכים בחוץ בחר סיטואציה עם שאר הקבוצה, לדוגמא: לרחוץ פיל. הכנס את החניך הראשון ובקש ממישהו מהקבוצה להציג לו את הסיטואציה בפנטומימה. לאחר מכן הכנס את החניך הבא והחניך הראשון יציג לחניך השני את אותה סיטואציה, וכך גם השלישי. בסיום ההצגות שאל אותם מה לדעתם הייתה הסיטואציה אשר הציגו.

□ מאפיונרים

מטרת המשחק: לגלות מי הם ה"מאפיונרים".
מהלך: הושב את הקבי במעגל. עבור מאחורי גבם וקבע כי מי שטפחת לו פעם אחת הוא אזרח פשוט, פעמיים - מאפיונר ו - 3 פעמים - שוטר. אמור "לילה ירד על העיירה" והורה לחניכים להשפיל את ראשיהם. כעת קרא למאפיונר מס' 1 ושאל אותו מי הוא רוצח, הוא עונה בהצבעה (ללא קול). כך גם למס' 2 ו 3. כל אחד מהם מרים את ראשו לחוד. (חשוב שיהיו 3 מאפיונרים). אם יש רוב, החניך ה"מועדף" נרצח, אם לא אמור לחניכים כי הגיע הבוקר, שירימו ראשים וכי "לילה שקט עבר על העיירה". במידה ונרצח חניך, ספר זאת לקבי ובשלב הבא אמור לשוטרים לנסות לנחש מי המאפיונרים. לכל שוטר ניסיון אחד. אם יש רוב - נתפס המאפיונר ויוצא מהמשחק. המשחק נגמר כשמגלים את כל ה"מאפיה".

□ מה משותף לו ול... ..

מטרת המשחק: לזהות בן קבוצה נבחר.
מהלך: כמו "אסוציאציות על בן אדם", אך הפעם, על החניכים לזהות את הדמות באמצעות השאלה-
"מה משותף לו ול... .." (לדוגמא: מה משותף לו ולבלון?)

□ מותר להחזיר

מטרת המשחק: להעביר טפחות.
מהלך: החניכים יושבים במעגל. אחד החניכים מעביר טפחה על היד של מי שיושב מימינו, וכך הלאה מאחד לשני. כאשר אחד החניכים מרגיש כי הטפחה הייתה חזקה מידי לטעמו הוא יכול להחזיר טפחה חזקה יותר משקיבל ובכך גם לשנות את כיוון הסבב.

□ מתבואים וירטואלי

מטרת המשחק: לגלות היכן "מתבואים" חברי הקבוצה.
מהלך: בחר מתנדב ובקש ממנו לצאת החוצה. הקבוצה תבחר מקום אשר בו היא כביכול מתבואת, המקום צריך להיות בתוך החדר (גם אם פיזית אין מקום לכל החניכים להתבוא במקום כזה). החניכים צריכים להסתדר לפי הצורה בה הם היו נראים אם היו מתבואים באותו מקום. לדוגמא: אם מתבואים מתחת לארון אז שוכבים ומקבלים מידי פעם מכה בראש. לפי צורת ההתבואות על המתנדב לגלות היכן "מתבואים" חברי הקבוצה.

□ מי רוצה להיות מיליונר

מטרת המשחק: לזכות ב"מיליון".
עזרים: שאלות אשר לכל שאלה 4 תשובות ברירה.
מהלך: בחר מתנדב, בקש ממנו לבחור "חבר טלפוני" (מישהו מהקבוצה). שאל אותו שאלות כאשר כל שאלה מעידה על סכום כסף. ככל שמתקדמים בשאלות כך הסכום גבוה יותר. למתנדב שלושה "גלגלי הצלה": חבר טלפוני- התייעצות עם החבר מהקבוצה אשר ניבחר בתחילת המשחק, 50 - 50 - המנחה מוריד שתיים מהתשובות אשר אינן נכונות, ועזרת הקהל- הצבעה על איזה תשובה נכונה לדעת החברים בקבוצה, ניתן להשתמש בכל "גלגל הצלה" פעם אחת במהלך המשחק.

□ מי שמכיר את המשחק...

מטרת המשחק: למצוא חוקיות שהמדריך מציב.
הערות: דרוש לפחות חניך אחד שמכיר את המשחק (אם לא - עוד מדריך לצורך הדגמה).
מהלך: אמור בפני הקבוצה: "מי שמכיר את המשחק או חושב שהוא מכיר שיקום ויצא עכשיו". מי שמכיר את החוקיות יצא. לאחר שהחניכים הנ"ל יצאו אמור לקבוצה שאתה חושב על חניך מסוים ומראה מי הוא. קרא לחניכים מבחוץ (אחד-אחד) ובטלפתייה העבר להם את שם החניך עליו חשבת. ה"טריק" הוא שהחניך הנבחר הוא הראשון שדיבר מיד אחרי שאמרת "מי שמכיר... .." לפני שהחניכים יצאו.

□ מילים בהברות

מטרת המשחק: לנחש מהי המילה הנבחרת.
מהלך: הוצא חניך. על הקבוצה לבחור מילה בעלת שתי הברות (כמו ביצה). חלק את הקבוצה לשתיים. הכנס את המתנדב. בהינתן האות על כל תת קבוצה לצעוק, חזק ככל האפשר, בו זמנית, את אחת משתי ההברות. על המתנדב לנחש מהי המילה.
הערה: כדי להקשות: מילה בת 4-5 הברות וכמובן 4-5 קבוצות. צועקים בו זמנית את ההברה שלהן.

□ מים בפה

מטרת המשחק: לגלות חיה נבחרת.
מהלך: בחר חיה ואל תאמר את שמה בקול רם, אלא כתוב אותה על כף ידך. כעת אמור לחניכים לנסות לנחש על איזה חיה חשבת כאשר אתה עומד במרכז עם כוס מים. החניכים מנחשים אחד אחד. אם חניך חוזר על חיה שנאמרה או התמהמה, תשפריץ עליו מים. המשחק נגמר כאשר חניך אומר את שם החיה הנבחרת ועליו שפוך את כל המים..

□ מלך התנועות

מטרת המשחק: לזהות מי החניך שהוא מקור התנועות של כל הקבוצה.
מהלך: הוצא חניך מתנדב. אמור לקב' לבחור את "מלך התנועות". קרא לחניך שיצא. הקב' עושה תנועות בהתאם ל"מלך" ועל החניך לזהות מי הוא.

□ מלפפון מאחורי הגב

מטרת המשחק: לגלות היכן המלפפון לפני שיגמר.
מהלך: העמד את הקב' במעגל ובחר מתנדב שיעמוד במרכז. תן לחניכים מלפפון אותו יעבירו מאחורי הגב וינגסו בו. על החניך שעומד במרכז לגלות היכן המלפפון. הוא מצליח אם ראה במו עיניו את המלפפון (בזמן שנוגסים בו).

□ מעריצים

מטרת המשחק: להיות מלך הקבוצה.
מהלך: הנחה את החניכים להסתובב בחדר ולשחק אחד עם השני "זוג או פרט". חניך שהפסיד הופך להיות מעריץ של המנצח והמימוש של הערצה זו מתבטא בהליכה אחריו ועשיית מורל. כשהחניך עם עדת המעריצים מפסיד הוא וכל מעריציו הופכים למעריצי המנצח. לבסוף נפגש הזוג האחרון וזה שמנצח הופך למלך הקבוצה וכל הקבוצה עושה לו מורל.

□ משה עז

מטרת המשחק: לעשות קול ותנועה לפי הוראה בלי להתבלבל.
מהלך: העמד את הקב' במעגל ועמוד במרכזו. הסתובב במקום וברגע שתבחר לעצור, הצבע על חניך מסוים ותן לו ולשכניו הוראה לתנועה. קבע עם החניכים תנועות מוגדרות להוראה שתתן עם "משה משה". לדוגמא: "משה משה עז" - החניך עליו אתה מצביע עושה מה.. מה.. ועם היד עושה זקן, והשניים שמצדדיו עושים לו קרניים.

□ משחק הזיכרון אנושי

מטרת המשחק: לנחש זוגות חניכים לפי תנועות זהות.
מהלך: בחר מתנדב שיצא. על שאר הקב' להתחלק לזוגות כאשר כל זוג ממציא תנועה משותפת (הרמת יד, גירוד באוזן וכדו'). הזוגות מתערבבים ביניהם ויושבים כך שלא יישב חניך ליד בן זוגו. קרא לחניך ואמור לו שברשותו 10 ניסיונות ניחוש כאשר על כל ניחוש נכון הוא מקבל ניחוש נוסף. החניך מצביע על שני חניכים ואומר להם לעשות את התנועות שלהם וכך, כמו במשחק הקלפים יאסוף את הזוגות שמצא ע"י סימון בטוש על המצח או הורדת ראש עד שיגלה את כולם.
הערה: אפשר לבחור שני מתנדבים, שיתחרו ביניהם.

□ משחק המדבקות

מטרת המשחק: להימנע מלומר מילה מסוימת.
מהלך: הדבק לחניכים על המצח מדבקות כאשר על כל מדבקה מילה או משפט. אמור לחניכים לשאול אחד את השני שאלות בניסיון לגרום לכל אחד לומר בתשובתו את המילה/משפט שכתוב/ה לו על המצח. מי שאומר את המילה שלו - יוצא. מנצח מי שנשאר אחרון.

□ משחק המתנות

מטרת המשחק: להצחיק.
מהלך: הושב את הקב' במעגל ואמור לחניכים לתת "מתנות" ליושבים מימנם באוזן בלי שאף אחד ישמע. (ספר, חתול וכו') ולאחר מכן לומר ליושבים משמאלם מה לעשות עם המתנה (לאכול את זה, לישון עם זה וכו'). בסוף ערוך סבב בו כל אחד אומר מה קיבל ומה עליו לעשות עם זה.

□ משחק הנעליים

מטרת המשחק: ליצור "שרשרת" מעופפת של נעליים.
מהלך: אמור לחניכים להוריד את הנעליים ולשבת במעגל. הרם נעל אחת ומסור לחניך ראשון. אמור את שמו בקול רם. החניך ימסור לחניך ב' ויאמר את שמו וכן הלאה. הנעל צריכה לעבור אצל כל החניכים ולחזור אליך. הרם נעל נוספת ומסור לאותו חניך לו מסרת קודם, כך תמשיך למסור כאשר הסדר חייב להישאר קבוע.

□ משחק הסבתות

מטרת המשחק: לזכור שמות ולתפוס כיסאות.
הערה: מתאים גם להיכרות.
מהלך: ערוך בקבוצה סבב ובו כל אחד יגיד את שם סבתו. הוסף למעגל עוד כיסא. פתח ואמור את שם אחת הסבתות, על "הנכד" לקום ולעבור לכסא הריק ולהגיד שם נוסף של סבתא. המשחק ממשיך כך עד שנמאס או עד ששוכחים את שמות הסבתות.

□ נקניק ממוטה

מטרת המשחק: לומר את המילים "נקניק" ו"ממוטה" בלבד בלי לצחוק.
מהלך: הושב את הקב' במעגל ובחר מתנדב שישב במרכז. אמור לקב' לשאול את החניך היושב במרכז שאלות כאשר הוא עונה להם במילים "נקניק" ו"ממוטה" בלבד. אם הוא צוחק – נפסל.

□ נשיא סגן מזכיר

מטרת המשחק: "להפיל" את המועצה.
מהלך: הנחה את החניכים לשבת במעגל וחלק לכל אחד שם/ מספר לפי סדר. התחל בנשיא והתקדם מצד שמאל לסגן, מזכיר ואחר מכן מספרים לפי סדר עולה (1,2,3 וכו'). אמור כי כעת המעגל מסודר לפי סדר חשיבות מהנשיא עד המספר האחרון. על פי קצב קבוע מתחילים את המשחק (שתי טפיחות על הרגליים ומחיאית כף). הנשיא מתחיל ואומר נשיא ואז מספר מסוים (הדיבור הוא עם מחיאית הכף), לאחריו מי שהוא נקב במספרו אומר שוב את מספרו ושם/מספר אחר. המשחק ממשיך עד שמישהו מתבלבל. מי שהתבלבל עובר להיות אחרון וכל מי שהיה אחריו מתקדם שלב קדימה. התפקידים והמספרים הנם לפי הכיסאות כך שברגע שהחניכים זזים תפקידם משתנה בהתאם לכסא. המשחק נגמר שמצליחים "להפיל" את כל המועצה (נשיא, סגן ומזכיר) או שפשוט קצת נמאס.

□ סלט פירות

מטרת המשחק: לתפוס כיסא.
מהלך: הושב את הקב' במעגל וחלק להם שמות (ע"פ סדר ישיבה): תפוז, בננה, מלון, תפוז, בננה, מלון וכן הלאה (או כל 3 פירות אחרים העולים על דעתך). בחר מתנדב שיעמוד במרכז (כעת אין לו כיסא) ויכריז על אחד הפירות. לדוגמא אמר "בננה", על כל הבנות לקום ולהחליף מקומות ובזמן הזה מטרתו לתפוס כיסא לעצמו. מי שנותר ללא כיסא הוא הבא שיעמוד במרכז. כשאומרים "סלט פירות" כולם קמים ומחליפים מקומות.

□ עקוב אחרי

מטרת המשחק: לעקוב אחר מישהו.
מהלך: בקש מהחניכים להסתובב בחדר ולעקוב אחר מישהו. הסבר לחניכים שכאשר אתה נותן סימן, כל אחד קופץ על זה שהוא עקב אחריו. אח"כ, עליהם לעקוב בזוגות, שלישות, רביעיות וכן הלאה.

□ 21 שאלות

מטרת המשחק: לגלות מה קרה.
מהלך: בחר מתנדב שייצא החוצה. בזמן המתנתו של החניך מחוץ לחדר תבחר הקבוצה באירוע או מקרה או "רכילות עסיסית" אשר קשור במישהו מהקבוצה. החניך יחזור פנימה ובעזרת 21 שאלות של כן ולא יהיה עליו לגלות מהו האירוע, המקרה או "הרכילות העסיסית".

□ פיו פיו:

מטרת המשחק: להישאר ה"חיי" היחיד במעגל.

מהלך:

במשחק 3 מצבים:

טעינה: שליפת שני האגודלים אל מאחורי הכתפיים, לטעינת הנשק.

הגנה: הצלבת הידיים על החזה לשם הגנה.

ירייה: הושטת האקדח (האצבע השלופה) קדימה לעבר אחד המשתתפים.

למשחק קצב של שתי תפוחות על הברכיים ובחירה של אחד המצבים.

אין לירות בלי לבצע קודם טעינה.

אין לבחור בהגנה יותר מפעמיים רצופות.

אם משתתף נורה בלי שהיה מוגן, הוא פסול ויוצא מהמשחק.

כאשר נותרים שני משתתפים, הם עורכים ביניהם קרב יריות בסגנון המערב הפרוע: הם פוסעים גב אל

גב 10 צעדים, מסתובבים ויורים אחד בשני תוך אמירת "פיו פיו". זה שמצליח להגיד "פיו פיו" במשך

הזמן הארוך ביותר, בלי לשאוף אויר או להפסיק, הוא המנצח במשחק.

□ פרה חולבת

מטרת המשחק: לתפוס ובו בזמן להיזהר לא להתפס כתגובה למילה מסוימת.

מהלך: הושב את החניכים במעגל ואמור להם לשלוח את יד שמאל עם אגודל כלפי מעלה אל היושב

משמאלם וביד ימין ליצור "טבעת" בעזרת האצבעות, בה תכנס האגודל של היושב מימין. כעת ספר להם

סיפור וקבע מילה מסוימת שכאשר היא נאמרת כולם מהדקים את יד ימין בניסיון לתפוס אגודל ובו

בזמן חומקים עם האגודל ע"מ לא להיתפס.

□ פרה / שפן

מטרת המשחק: לא להתבלבל.

מהלך: הושב את הקב' במעגל ואמור לחניך היושב לידך "רוצה פרה?" והוא עונה "מה?!" - "פרה" - "אה,

פרה." ואז הוא שואל את הבא אחריו "רוצה פרה?" השני שואל "מה?!" הראשון שואל אותך "מה?!"

אתה עונה "פרה", הראשון לשני אומר גם כן "פרה", השני אומר "אה, פרה", וממשיך הלאה כאשר כל

פעם השאלה "מה?!" חוזרת עד אליך ואתה מתזיר "פרה".

□ פרלמנט

מטרת המשחק: להושיב קבוצת חניכים מסוימת על כיסאות שנקבעו מראש.

הערה: מתאים לחניכים בוגרים.

מהלך: חלק את החניכים לשתי קבוצות שוות (עדיף בניס-בנות), וקבע שלושה מקומות ישיבה בתוך

המעגל שהם "הפרלמנט". הכן פתקים עם שמות כל המשתתפים וחלק לכל החניכים באופן אקראי את

הפתקים. שים כסא נוסף במעגל. כעת לכל חניך יש פתק עם אחד השמות ושנים שלושה חניכים

אקראיים שיושבים בפרלמנט. המטרה של כל קבוצה היא שאנשיה ישבו "בפרלמנט". הם עושים זאת

ע"י העברת מקומות: החניך היושב כשמימינו הכסא הריק אומר בקול שם של אחד השחקנים פרט לשם

שנמצא אצלו ביד, ומי שיש לו את הפתק עם השם שהוקרא בקול עובר לשבת בכסא הריק, ומחליף

פתקים עם מי שהקריא את השם. כעת החניך שנוצר לימינו מקום פנוי מקריא שם חדש, וכך עוברים

מקומות עד ששלושת המקומות שהוגדרו כ"פרלמנט" מאוישים ע"י אותה קבוצה.

□ פרצוף שבור

מטרת המשחק: לזהות פרצוף נבחר.

מהלך: כמו בטלפון שבור רק שבמקום פתגם מעבירים פרצוף. חשוב כשמעבירים פרצוף להסתירו עם

הידיים משני צדדיו בכדי ששאר הקבוצה לא תראה אותו.

□ פתגם מגמגם

מטרת המשחק: לזהות פתגם נבחר.

מהלך: בחר מתנדב שיצא. קבע עם שאר הקב' פתגם אותו המתנדב צריך לגלות. חלק לכל חניך מילה

מהפתגם (לפי סדר ישיבה). קרא לחניך ואמור לו לשאול שאלות את חברי הקב'. בתשובותיהם עליהם

להכניס את המילה ועל המתנדב לנסות וללקט את המילים מהתשובות ולחברן לפתגם ידוע.

אפשר לשחק גם עם שמות של סרטים וכד'.

□ קונטקט

מטרת המשחק: לגלות מילה נבחרת.

הערות: משחק קצת מסובך.

מהלך: בחר מילה (רצוי ארוכה) ואמור לחניכים את האות הראשונה. על החניכים למצוא מילים המתחילות באות זו (ע"מ להשיג אותיות נוספות) ולתת ביניהם הגדרות למילים. אם חניך חושב שיודע פרוש של הגדרה מסוימת הוא אמר לחניך שנתן את ההגדרה "קונטקט!" ואז יחד הם סופרים 1, 2, 3 ואומרים את המילה. אם הם אכן חשבו על אותה מילה ואמרו אותה יחד, עליך לתת להם את האות השנייה של המילה שבחרת. בשלב הבא עליהם למצוא מילים שמתחילות באות הראשונה והשנייה כאשר מטרתם לגלות את המילה.

דוגמא למהלך משחק: המדריך חשב על המילה "אנדרלמוסיה" ואמר לחניכים "א...". אחד החניכים חשב על המילה "ארון" ואמר בקול "שמים בו בגדים" חניך שני הבין שמדובר ב"ארון" ואומר "קונטקט!" יחד הם סופרים עד 3 ואומרים "ארון". המדריך נותן אות שיניה "ני...". חניך שלישי חשב על "אנמיה" ואמר "מחלה שנגרמת מחוסר ברזל בדם". חניך אחר אמר "קונטקט!" והנה הם זכאים לקבל אות נוספת.

הערה: אם המדריך מנחש הגדרה מסוימת הוא יכול להגיד בקול רם וכך יקלקל לחניכים וימנע מהם לקבל אותיות נוספות.

□ קונטקט פנטומימה

מטרת המשחק: לגלות מילה נבחרת.

מהלך: כמו קונטקט- רק שעל החניכים לגלות את המילה ע"י שימוש בפנטומימה.

□ קינג אלפנט

מטרת המשחק: להפיל את הפיל.

מהלך: המשחק מבוסס על נשיא, סגן מזכיר אלא שבמקום שמות ומספרים יש חיות. המדריך בוחר את המלך הפיל ועליו לעשות תנועה של פיל. כעת לפי סדר משמאלו של הפיל נקבע מדרג החיות כאשר כל חניך בוחר תנועה של חיה ומציג אותה. על הקבוצה להכשיל את הפיל כך שיעבור לסוף המעגל (שזה בעצם הכסא מימינו...) וכולם יתקדמו שלב כך שכבר יהיה פיל נוסף להפיל.

□ רגליים עיניים:

מטרת המשחק: לא ליצור קשר עין!

מהלך: אמור לחניכים לעמוד במעגל ולהסתכל למטה לכיוון הרגליים. הסבר שכאשר אתה אומר: "עיניים" עליהם להרים את עיניהם למעלה- לכיוון העיניים- 2 חניכים שיצרו קשר עין נפסלים ויוצאים מהמשחק. כאשר אתה אומר "רגליים", כאשר מורידים את המבטים בחזרה לרצפה וכך הלאה. מנצח מי שהצליח לא ליצור קשר עין.

□ שפן, פרה משוכלל:

מטרת המשחק: להצליח להשלים מילים בלי להתבלבל ובלי לחזור על אותה מילה פעמיים.

מהלך: המתחיל ראשון בוחר מילה אקראית – אני נותן לך _____

הבא אחריו מחזיר לו שאלה – מה?

הראשון עונה לו במילה המתחילה ב"מ" – אך לומר רק את ההברות המשלימות, דוג' – מתק.

השני מפנה את דבריו לשלישי: אני נותן לך ממתק.

השלישי מחזיר בשאלה: מה?

השני עונה לו במילה המתחילה ב"מה"

וכך הלאה...

במהלך המשחק הוסף שאלות נוספות פרט למה – שו ו – אה ?

לשאלות אלו צריך לענות במילים שמתחילות ב – שו כמו לחן ו – אה כמו הבה.

□ שש בשוקולד:

מטרת המשחק: לאכול כמה שיותר קוביות שוקולד עם סכין ומזלג.

מהלך: הנח במרכז המעגל ערמת תחפושות, טבלת שוקולד מונחת בצלחת, סכין ומזלג.

העבר קובייה בין החניכים. על כל חניך בתורו לזרוק את הקובייה.

על חניך שמגריל את הספרה 6 לקום, ללבוש כמה שיותר מהר את התחפושת ולאכול את השוקולד

בסכין ומזלג.

במקביל ממשיכה הקובייה, לעבור בין החניכים חניך שיוצא לו 6 צריך להחליף את החניך שבמרכז

המעגל, בזריזות המרבית כדי להספיק ולאכול כמה שיותר קוביות שוקולד.

□ תמונה במסגרת

מטרת המשחק: שבירת קרח.

הערה: זהו משחק- סיפור מפעיל.

מהלך: ספר: "פעם הייתה לי תמונה, ובתמונה היה עץ (העמד חניך בצורת עץ), וליד התמונה עמדה ילדה (העמד חניכה ליד ה"עץ") וליד הילדה ישב כלב (העמד חניך שיהיה הכלב) ומאחוריהם עמד בית(העמד 2 חניכים שיהיו כבית) ולתמונה הייתה מסגרת יפה מאוד" (בקש מחניך שילך מסביב לתמונה כמסגרת). כעת אמור: יום אחד הייתה סערה והתמונה נפלה, העץ נשבר (בקש מהחניך שהיה כעץ לצאת) והילדה ברחה (בקש מהחניכה שהייתה ילדה לצאת) וכן הלאה הלאה, ובסוף אמור "וכל מה שנשאר הוא ילד אחד שמסתובב סביב עצמו כמו טמבל".

- ניתן להוסיף עוד ועוד על תיאורי התמונה על מנת לשתף כמה שיותר חניכים.

□ 9 בריבוע

מטרת המשחק: לענות על כמה שיותר תשובות נכונות וכך לנצח במשחק.

הערה: משחק לוח.

עזרים: לוח עם 9 משבצות- 3 על 3, שאלות אמת ושקר.

מהלך: חלק את החניכים לשתי קבוצות. קבוצה אחת תבחר ב-x וקבוצה שנייה תבחר ב-0. הקבוצה המתחילה בוחרת ריבוע אשר אותו היא רוצה לסמן בסימנה. המנחה ישאל שאלה. אם הקבוצה ענתה נכון אז המשבצת תסומן בסימנה והיא תוכל להמשיך למשבצת הבאה, אם טעתה, המשבצת תסומן בסימנה של הקבוצה השנייה והתור יעבור לקבוצה השנייה. מנצחת הקבוצה אשר יוצרת רצף של 3 סימנים.

משחקי היכרות

□ אמת ושקר

מטרת המשחק: לגלות מה האמת.

מהלך: אמור לחניכים לספר, כל אחד בתורו שני סיפורים שקרו לו (עדיף כמה שיותר מצחיקים ומזעזעים) אחד אמיתי ואחד שקרי. על חברי הקבוצה לנחש איזה מהסיפורים הוא אמת ואיזה השקר.

□ בילבול

מטרת המשחק: להצליח לומר את שמות החניכים בלי להתבלבל.

מהלך: הושב את החניכים במעגל. פנה לאחד החניכים ואמור לו ביל או בול. אם אמרת ביל על החניך לומר את שם החניך משמאלו ובמידה ואמרת לו בול על החניך לומר את שם החניך היושב מימינו.

□ החפץ שלי

מטרת המשחק: על כל חניך להשיג את החפץ ששם החניך במרכז בחזרה.

מהלך: אמור לכל חניך שישים חפץ אישי במרכז. ערוך סבב בו כל אחד צריך להגיד מה הפריט האישי של זה שמיימינו ורק אז יוכל לקבל את החפץ בחזרה.

□ לוו הייתי עץ...

מטרת המשחק: החניכים יצליחו לזהות זה את זה ע"פ התיאור בפתקים.

הערה: משחק הכרות מעמיק לא להכרות ראשונית.

מהלך: חלק לכל חניך פתק שבו ירשום מקום שהיה רוצה להיות בו או עצם שהיה רוצה להיות. ערבב את הפתקים. כל חניך בתורו ירים פתק והחניכים ינסו לנחש איזה חניך מתואר בפתק.

□ מי אני?

מטרת המשחק: החניכים יצליחו לזהות זה את זה ע"פ התיאור בפתקים.

הערה: משחק הכרות מעמיק לא להכרות ראשונית.

מהלך: חלק לכל חניך פתק עם ארבעה דברים שמתארים אותו ע"פ קטגוריות לבחירתו תחביב, מאכלו כו'... ערבב את הפתקים. כל חניך בתורו ירים פתק והחניכים ינסו לנחש איזה חניך מתואר בפתק.

□ מי אני? 2

מטרת המשחק: לזכור כמה שיותר דברים ממה שכתבו על עצמם חברי הקבוצה.

מהלך: חלק לכל חניך דף עליו ירשום 10 תשובות לשאלה "מי אני?". הדבק על כל חניך את הדף שלו. תן לחניכים להסתובב בחדר כ- 5 דקות בהן ללא מילים יצטרכו לקרוא את הדפים של חבריהם. לאחר מכן הושב את החניכים והמנצח במשחק הוא החניך שזוכר כמה שיותר תשובות לשאלה "מי אני?"

מי הוא?

מטרת המשחק: החניכים יצליחו לזהות זה את זה ע"פ התיאור בפתקים.
הערה: משחק הכרות מעמיק לא להכרות ראשונית.
מהלך: חלק לכל חניך פתק שבו יתאר את החניך היושב מימינו. ערבב את הפתקים. כל חניך בתורו ירים פתק והחניכים ינסו לנחש איזה חניך מתואר בפתק.

מקומות בארץ

מטרת המשחק: החניכים יספרו סיפורים על עצמם.
מהלך: פרוס מפת א"י על הרצפה, אמור לכל חניך להדביק מדבקה על מקום שיש לו סיפור קצר הקשור בו. ערוך סבב בו כל חניך מספר את סיפורו.
אפשר גם עם מפת העולם (במיוחד אם יש עולים חדשים).

משחק הגרודים

מטרת המשחק: להצליח לזכור את מה ששאר החניכים אמרו לפניו.
מהלך: ערוך סבב שמות. על כל חניך לומר את שמו ולגרד באיזור בגופו. הסבר שכל חניך צריך לומר את שמות האנשים ואיפה הם גרדו לפניו ולבסוף את שמו ואיפה הוא מגרד.

משחק הפתקאות

מטרת המשחק: למצוא דרכים מקוריות להשיג מחברי הקבוצה את הפתק שלך.
הערה: על החניכים להיות יצירתיים בהשגת הפתקים, ולא לתת אותם במהירות.
מהלך: חלק לכל חניך 10 פתקים. אמור להם לרשום את שמם על הפתקים. עתה לכל חניך יש 5 דקות להשיג את הפתקים עם השם שלו.

משחק התחביבים

מטרת המשחק: הכרות בין חברי הקבוצה.
מהלך: הנח על הרצפה פתקים עם שמות תחביבים ואמור לחניכים לאסוף כמה פתקים שמתאימים להם. אח"כ ערכו שיחה בקב' בה כל חניך יספר על עצמו ותחביביו.

משחק התכונות

מטרת המשחק: הכרות בין חברי הקבוצה.
מהלך: חלק לכל חניך 3 פתקים עם תכונות. אמור לחניכים להסתובב בחדר ולהחליף ביניהם תכונות עד שלכל חניך 3 תכונות שמתאימות לו.

נייר עף ברוח – עמודו נייר

מטרת המשחק: לתפוס את הנייר לפני שהוא נופל על הארץ.
מהלך: עמוד במרכז החדר, קרא בשם אחד החניכים וזרוק דף נייר באוויר. על החניך אשר שמו הוזכר לקום ולתפוס בדף הנייר לפני שייפול על הארץ. באם נפל הנייר, על החניך לחתוך את הנייר לשניים ולקרוא בשמו של משתתף אחר. באם החניך תפס את הנייר הוא ימשיך ויקרא בשמו של משתתף אחר.

סבב שמות

מטרת המשחק: הכרת שמות חברי הקבוצה.
מהלך: אמור לחניך א' להגיד את שמו ובנוסף לעשות תנועה או פרצוף. על החניך הבא אחריו לחזור על השם והתנועה ולהוסיף את שלו.

סיסמת האותיות

מטרת המשחק: כתיבת סיסמא לקבוצה.
מהלך: חלק לכל חניך פתקים כמס' אותיות שמו ומכשיר כתיבה שבו ירשום אות על כל פתק. אסוף את הפתקים ותן לחניכים לחבר סיסמא לקבוצה מהאותיות.

פדיון השם

מטרת המשחק: החניך יצליח להשיג את המדבקה עם שמו.
הערה: ניתן להשתמש בפריטים- חפצים אישיים
מהלך: חלק לכל חניך מדבקה עם שם של אחד מחברי הקבוצה (לא שלו). אמור לחניכים שהם צריכים לקנות את המדבקה שלהם תמורת שלושה פריטים אישיים..

2 ראיין אישי

מטרת המשחק: הכרות בזוגות.
מהלך: חלק את הקבוצה לזוגות. לכל זוג תן כרטיס עם שאלות אישיות ואמור להם לראיין אחד את השני. אחי"כ אפשר לספר לקב' מה למדו אחד על השני.

2 רכבת שמות

מטרת המשחק: הקמת רכבת ארוכה עם שמות של כל חניכי הקבוצה.
מהלך: העמד את הילדים במעגל ובחר חניך שהוא יהיה הקטר. הסבר לחניכים כי הקטר יעשה הכרות שמית עם חניכי הקבוצה באופן הבא: עליו לבחור ילד; "שלום אני דן" "שלום אני דנה".
על החניך לקרוא בשם של דנה מספר פעמים. לאחר מכן דנה תהפוך לקטר. וכך הלאה, יוסיפו ילדים לרכבת.

2 שישאר בינינו

מטרת המשחק: לבדוק את מידת ההכרות.
מהלך: בחר 2 חניכים מתנדבים אשר טוענים כי הם חברים טובים. בקש מאחד לצאת. שאל את זה שישאר בחדר כ- 5 שאלות על חברו שבחוץ. הכנס את החניך שיצא ושאל אותו שאלות. על הקבוצה לשים לב האם הם ענו את אותן תשובות.

2 שלום קוראים לי?

מטרת המשחק: הכרות של כמה שיותר אנשים בצורה כמה שיותר טובה ברבע שעה בלבד.
מהלך: אמור לחניכים להסתובב בחדר ולתפוס אנשים לשיחות קצרצרות. לאחר רבע שעה כנס את החניכים. כל חניך יציג את המידע שהשיג. החניך בעל המידע הרב ביותר על מספר החניכים הגדול ביותר הוא המנצח.

2 תפוס ת'פיצה

מטרת המשחק: להשיג את החפץ ממרכז המעגל.
מהלך: הושב את החניכים במעגל ושים חפץ כל שהוא במרכז המעגל. הכרז: כל מי ש... (לדוגמא: אוהב חצילים, שונא בנות, קרא טקסט של בובר) וכל חניך שמתאים למשפט רץ למרכז החדר ומנסה לתפוס את החפץ. מי שמצליח לתפוס מכריז את המשפט הבא.

2 איזה קטע! גם אני!

מטרת המשחק: הכרות של כמה שיותר אנשים.
מהלך: החניכים עומדים במעגל, כאשר במרכז המעגל עומד חניך ומתחיל לספר על עצמו דברים בנקודות, לדוגמא: אני אוהב פיצה, יש לי 3 אחים, אני גר בבית קרקע וכדומה. במידה ויש חניך במעגל שאחד מהנקודות שסיפר על עצמו החניך במעגל רלוונטיים גם עליו (לדוגמא גם הוא אוהב לאכול פיצה), הוא צועק: "איזה קטע! גם אני!" ומחליף אותו במעגל ומתחיל לספר על עצמו וכך הלאה.

2 בינגו הכרות

מטרת המשחק: להחתיים את כל משבצות הבינגו ראשון ולנצח!
מהלך: בחלק הראשון כל אחד מקבל דף עם 12 משבצות, כאשר בכל משבצת יש שאלות עליו עליהן הוא צריך לענות מבלי שאף אחד יראה. לדוגמא: טעם אוהב בגלידה וכדומה.
בחלק השני של המשחק כל אחד צריך כמה שיותר מהר להחתיים אנשים מהקבוצה שיש להם תשובות כמו שלהם. הראשון שמחתיים את כל המשבצות שלו מנצח!

☒ בילי בילי בופ בופ

מטרת המשחק: לבלבל אנשים ולא לעמוד במרכז המעגל.
הערה: קצת מסובך להבין, אבל זה קורע עם חניכים!
מהלך: מעמידים את הקבוצה במעגל, כאשר אחד החניכים עומד במרכז המעגל. מטרתו לבלבל את שאר חברי הקבוצה. מי שמתבלבל ייכנס במקומו למעגל. איך עושים זאת?
יש כמה דרכים לפנות לשאר חברי הקבוצה, כאשר כל פנייה דורשת מחברי הקבוצה חוקיות מסוימת. לדוגמא: אם הוא פונה לחניך ומצביע עליו ואומר: בילי בילי בופ בופ, על החניך לפני שהוא מסיים את המשפט לומר את שמו שלו.
במידה והחניך לא הספיק לומר את שמו- הוא יחליף את החניך שבמרכז המעגל.
חוקיות נוספת:
מלאכיות של צ'ארלי- החניך שהוא מצביע עליו נעמד ביחד עם שני החניכים שמשני צדדיו בצורה של המלאכיות של צ'ארלי.
גילי- החניך שהצביעו עליו עושה צורה של גילי נע ו-2 החניכים שמצדדיו עושים צורה של קערה.
אפשר להמציא תנועות אחרות וכמובן תנועות נוספות בשביל לבלבל את החניכים

משחקי אבוד לי

☺ I can see your teeth

מטרת המשחק: לא לחשוף את השיניים.
מהלך: שחק עם החניכים "תן שם שלי", "דג אחד" וכו'... כאשר הפה שלהם סגור בצורה שמסתירה את השיניים אך ניתן עדיין להבין מה נאמר. נפסל מי שרואים את שיניו. כאשר הקבוצה מזהה מישהו שחשף את שיניו כולם שרים לו יחד "I can see your teeth".

☺ דג אחד

מטרת המשחק: להעביר סבב בלי להתבלבל.
מהלך: הושב את החניכים במעגל ועשה איתם קצב, יש לשמור על הקצב לאורך כל המשחק. כעת העבר סבב שבו החניך הראשון אומר: דג אחד. השני אומר: שתי עיניים, השלישי: זנב אחד, והרביעי: פלופ למים, החניך החמישי צריך להגיד: שני דגים, ולכן השישי יגיד: ארבע עיניים, חניך שביעי: שתי זנבות חניך שמיני יגיד: פלופ למים, חניך תשיעי: פלופ למים (הפלופ נאמר לפי מספר הדגים) וכן הלאה כאשר אסור להתבלבל בחישוב ו/או בקצב.

☺ זרם

מטרת המשחק: להעביר זרם בלי "להתחשמל".
מהלך: הושב את הקב' במעגל כאשר כולם מחזיקים ידיים. התחל להעביר זרם לשני הצדדים ע"י לחיצת יד. נפסל מי שקיבל זרם משני הצדדים בו זמנית ו"התחשמל".

☺ חמור גדול

מטרת המשחק: להרכיב שמות של ערים בארץ.
הערות: יש לדאוג שכל החניכים יודעים קרוא וכתוב בעברית.
מהלך: הושב את הקבוצה במעגל ואמור לאחד החניכים לחשוב על עיר בארץ ולהגיד בקול רם את האות הראשונה, הבא אחריו צריך להגיד את האות השנייה (הוא, כמובן, יכול לחשוב על עיר אחרת- וזה בסדר כל עוד קיימת עיר כזו) וכן הלאה. כאשר נגמרת עיר יש להתחיל, לפי הסבב, עיר חדשה מבלי לומר בקול שהתחלנו עיר חדשה. אם לא יודעים אפשר להמציא או לשאול את האחרון: למה התכוונת? מי ששיקר/טעה צריך לצאת החוצה ולצעוק: אני חמור גדול בידיעת הארץ.

☺ כן-לא-שחור-לבן

מטרת המשחק: לענות על שאלות בלי לומר את המילים הנ"ל.
הערות: משחק שאפשר לשחק בכל מצב (הליכה, ישיבה, שחיה וכו').
מהלך: שאל את החניכים שאלות כאשר בתשובותיהם אסור להם לומר "כן", "לא", "שחור", "לבן".

☺ לספור עד 10

מטרת המשחק: לספור עד 10 בלי לחזור על אותו מספר.
מהלך: אמור לחניכים כי המטרה שלהם היא לספור עד 10 כאשר כל אחד זורק מספר בלי תכנון או תאום מראש. אם שני חניכים או יותר אמרו את אותו מספר יחד יש להתחיל מההתחלה.

☺ פיקולו

מטרת המשחק: לא להתבלבל.

מהלך : קבע סימנים מוסכמים לפני המשחק כלומר תנועה לכל מילה כגון : פיקולו בית, פיקולו חומה וכו', והדגם לחניכים. במהלך המשחק על החניכים לעשות תנועה על פי מה שתאמר. תפקידך לנסות לבלבל אותם על יד כך שתאמר מילה אך תבצע תנועה שונה.
הערה : המשחק צריך להיות מהיר מאד.

☺ קווא קווא

מטרת המשחק : לא להיתפס.

מהלך : כולם שמים ידיים כאשר יד ימין של כל אחד מתחת ליד שמאל של היושב לימינו ומעבירים "כיפים" לפי השיר המוכר. מי שמגיעה אליו הספרה 10 בסוף השיר צריך להתחמק מהמכה. יוצא מן המעגל זה שלא הספיק לתת את המכה, או זה שלא הצליח להתחמק ממנה.

☺ 7 בום

מטרת המשחק : להגיע באופן קבוצתי למספר כמה שיותר גבוה.

מהלך : אמור לקבוצה להתחיל לספור ע"פ סדר הישיבה כאשר כל חניך אומר מספר בתורו. כל פעם שמגיע מספר שהוא כפולה של 7 או שמופיעה בו הספרה 7 אומרים "בום".

☺ שלפלף/קזבובו

מטרת המשחק : ללמוד את שמות החניכים במהירות.

מהלך : אתה המדריך, עומד במרכז המעגל ובידך בקבוק פלסטיק ריק, או גליל נייר. כשאתה פונה אל אחד החניכים בקריאה "שלפלף" עליו לומר את שמו במהירות. כאשר אתה פונה בקריאה "קזבובו" עליו לומר במהירות את שמו של זה שעומד מימינו. במידה והחניך לא ענה במהירות, טפח קלות על ראשו באמצעות הבקבוק.

☺ תן שם של

מטרת המשחק : למצוא מילים הקשורות בנושא מסוים לפי קצב.

מהלך : הושב את החניכים במעגל ועשה קצב. שמור את הקצב לאורך כל המשחק. אמור לאחד החניכים להתחיל ולהגיד : "תן.. לבא אחריו להגיד : "שם.. אח"כ "של" והחניך שיוצא רביעי בסבב אומר שם של איזה שהוא נושא כולל (למשל : פרחים, עצים, מכוניות ועוד), על שאר החניכים ממנו והלאה לנקוב בשמות פרטים של הנושא הכולל. (למשל פרחים : כלנית, נורית, נרקיס ועוד). נפסל מי שלא מוצא פריט.

משחקי שירה

הערה : את משחקי השירה עדיף לשחק בקבוצות גדולות.

☒ ברזים

מטרת המשחק : לשיר שיר בתיאום קבוצתי.

מהלך : חלק את הקבוצה ל - 2 וקבע עם החניכים שכאשר אתה מרים יד עליהם לשיר בקול רם וכשאתה מוריד אותה עליהם לשיר בלי קול. בחר שיר עם הקבוצה ובזמן שהם שרים אתה מעלה ומוריד את הידיים לסירוגין - יד ימין לקב' א' ויד שמאל לקב' ב'.

☒ הצגת שורה משיר

מטרת המשחק : לנחש שיר ע"פ הצגתו.

הערה : נדרש דמיון פורה וחוש תיאטרלי.

מהלך : בחר מס' חניכים ואמור להם להציג שורה משיר שיבחרו (או משיר שבחרת אתה).

☒ השמטת מילים משיר

מטרת המשחק : לשיר שיר עם תחליף למילה מסוימת.

מהלך : בחר שיר ובו מילה החוזרת על עצמה (שם-עצם, פועל). אמור לחניכים לשיר את השיר כאשר במקום המילה החוזרת עליהם להמציא מילה אחרת.

☒ ווליום

מטרת המשחק : לשיר כמה שיותר חזק.

מהלך : חלק את הקבוצה ל - 2. אמור לקבוצות לבחור שיר ולשיר אותו בקול כמה שיותר חזק. מנצחת הקבוצה ששרה חזק יותר.

שיר ומנגינה

מטרת המשחק: להתאים שיר אחד למנגינה אחרת.
מהלך: (קב' אחת או 2). אמור לחניכים לבחור 2 שירים שונים ולשיר אחד מהם במנגינה של השני.

שירים לפי מילה

מטרת המשחק: למצוא כמה שיותר שירים עם מילה מסוימת.
מהלך: חלק את הקבוצה ל- 2. אמור מילה והקבוצה שמוצאת שיר עם המילה מתחילה לשיר אותו.
אח"כ הקבוצות "מתמסרות" עם השירים עד שאחת מהן נותרת ללא שיר והיא המפסידה.

שירים לפי א' ב'

מטרת המשחק: למצוא שיר באות נתונה.
מהלך: חלק את הקבוצה ל- 2. אמור לאחד החניכים לומר בלב מא' עד ת' ולחניך אחר לומר לו STOP! קבוצה ראשונה שמוצאת שיר המתחיל באות שנבחרה (ושרה אותו) מקבלת נקודה וכן הלאה.

משחקי תיאטרון

בלוז לחרוז

מטרת המשחק: לגלות את המלה בה בחר המשתתף.
מהלך: בחר משתתף ואמור לו לבחור מילה. לאחר מכן אמור לו לחשוב על מילה המתחרזת ולומר אותה כרמז למילה שלו. עתה אמור לחניכים שעליהם לגלות את המילה ע"י הצגה בפנטומימה של ניחושים עד שיגיעו למילה הנכונה.

דו שיח בא' ב'

מטרת המשחק: ליצור סיפור.
הערות: רצוי שהמשחקים ידעו את סדר הא-ב.
מהלך: בחר שני מתנדבים ותן להם סיטואציה ע"פ בחירתך או בחירתם (חנות, ביי"ס ועוד), ועליהם לנהל דו שיח כאשר הם מתמסרים במשפטים וכל משפט מתחיל באות ע"פ סדר הא-ב. לדוגמא: "אני אוהב אותך." "באמת?" "גברת, אני לא משקר" וכן הלאה.

הגו

מטרת המשחק: לגרום למשתתפי הקבוצה השנייה לצחוק ובכך לפסול אותם ולנצח.
מהלך: חלק את החניכים לשתי קבוצות והעמד אותם זו מול זו בשורות. בכל פעם הזמן משתתף מכל קבוצה. העמד את שני המשתתפים זה מול זה כאשר פני כל משתתף אל מול הקבוצה היריבה. עתה הסבר שעל שני המשתתפים לעבור בין השורות מתחילתן עד סופן, כאשר הם מביטים זה בזה מבלי לצחוק. מקבלת נקודה הקבוצה שהמתמודד שלה הצליח במשימה.

המכונה

מטרת המשחק: ליצור מכונה אנושית
מהלך: חלק את החניכים לקבוצות ותן לכל קבוצה משימה: להכין פס יצור של איזושהו מוצר (מכונית שעפה באוויר, בית מתקפל ועוד כיד הדמיון..). החניכים צריכים לעמוד בשורה כאשר כל אחד הוא מכונה העושה פעולה אחת בלבד וכולם צריכים להיות המכונה כולה.

הצגה בדמויות

מטרת המשחק: להציג הצגה משותפת.
מהלך: חלק לכל חניך פתק ועליו קטגוריה. על כל חניך להמציא דמות הקשורה בקטגוריה שקיבל (שם, מקצוע, התנהגות) על כל חניך לשחק את הדמות לפני הקבוצה. לאחר שכל החניכים הציגו נסו להרכיב הצגה שתכלול את כל הדמויות.

הצגת שיר

מטרת המשחק: להציג שיר..
מהלך: חלק את הקבוצה לקבוצות, תן לכל תת קבוצה שיר ועליהם להציג אותו.

התמסרות בכדור

מטרת המשחק: לדמיין שמתמסרים בכדור.
הערות: יש להיכנס לקטע, אחרת החניכים לא יבינו מה אתם רוצים מהם.
מהלך: העמד את החניכים במעגל וספר להם כי בידך כדור דמיוני והחל "לזרוק" אותו מאחד לשני. מדי פעם הוסף אפיונים לכדור- חום, קור, חלק, דוקר ועוד.

חוט ומחט

מטרת המשחק: לקשור את כל החניכים בחוט דמיוני.
מהלך: כל חניך בתורו על פי סבב. החניך הראשון משחיל חוט דמיוני בגופו לדוגמא: ישחיל באף, ומעביר את החוט והמחט הדמיונית לחניך היושב לידו, וכן הלאה. בתום הסבב ימשוך המדריך בחוט הדמיוני וכל החניכים ימשכו לכיוון המדריך.

טלפון שבור - תנועה

מטרת המשחק: להעביר תנועה.
מהלך: הוצא את החניכים מהחדר. הכנס אחד והראה לו תנועה מסוימת, הכנס חניך שני ואמור לחניך הראשון להעביר לו את התנועה. החניכים צריכים להעביר את התנועה כמו טלפון שבור רגיל.

טרנספורמציה

מטרת המשחק: לתת שימושים שונים לחפץ אחד.
עזרים: חפצים מגניבים.
הערות: ניתן לעשות כתחרות.
מהלך: בחר זוג חניכים וחפץ סתמי (כסא, מטריה או כל דבר אחר). תן לחניכים את החפץ ואמור להם "להמציא" לו שימוש אחר. וכך הם ממשיכים עם השימושים עד שנגמרים להם הרעיונות או עד שנמאס.

לימונדה

מטרת המשחק: לגלות את עיסוק הקבוצה היריבה.
מהלך: חלק את החניכים לשתי קבוצות. בחר בקבוצה שתתכנס לכמה דקות ותבחר את עיסוקה שאותו תציג בפנטומימה לקבוצת המנחשים. העמד את הקבוצות זו מול זו במרחק, והסבר להם שקבוצת המנחשים פותחת במשחק בשואלה את קבוצת המציגים מי אתם? תוך כדי התקדמות לעברם. ואז המציגים עונים לימונים. לאחר מכן ישאלו המנחשים "ומאיפה אתם?" ויתקדמו שוב המציגים וישבו מלימוניה המנחשים ישאלו ומה עיסוקכם? והמציגים יענו "לימונדה" ואז המנחשים יתקדמו ויאמרו אז תראו לנו! עכשיו הסבר למציגים שתפקידם להציג את עיסוקם ועל המנחשים לנחש.

מסיבת מוזמנים

מטרת המשחק: החניך יגלה את תפקידי חבריו לקבוצה.
מהלך: הוצא חניך החוצה, הכן מראש פתקים עם דמויות ותפקידים שונים כגון: סופרמן חולה אבעבועות רוח, סבתא בדרך לקניות ועוד. תן לכל חניך דמות והסבר שעכשיו הקבוצה תציג סיטואציה של מסיבה בה כל חניך יצטרך להתנהג ע"פ הדמות שלו. לאחר מכן צא החוצה. הסבר לחניך שיצא, שהוא מארח מסיבה ועליו לגלות מי האורחים שלו.

מצב רוח

מטרת המשחק: לגלות את המצברוח.
מהלך: הוצא מתנדב החוצה. בחר עם שאר החניכים מצברוח שלפיו יענו תשובות. (עצבנות, שלוה, עצב) הכנס את המתנדב ואמור לו כי עליו לגלות משהו על אחד המשתתפים ע"י שאילת שאלות. דרך זה יגלה המתנדב את מטרת המשחק.

מריונטה

מטרת המשחק: "להפעיל" חניך.
מהלך: חלק את החניכים לזוגות, ואמור לכל זוג להתחלק כאשר אחד יושב ולא מדבר ועל בן הזוג השני להפעיל אותו.

משחק מראה

מטרת המשחק: לחקות אחד את השני.
מהלך: חלק את החניכים לזוגות כאשר הם עומדים אחד מול השני. אחד מבני הזוג עושה תנועות ועל השני לחקות אותו.

סיטואציות באקווריום

מטרת המשחק: ליצור שיחה אחת עם אנשים שונים.

הערות: משמש כמתודה מוכרת וידועה.

מהלך: הושב שני חניכים זה מול זה ותן להם סיטואציה שעליהם להציג. שאר החניכים יכולים להחליף את השחקנים ע"י טפיחה על השכם. סיטואציות לדוגמא: חדר לידה, חירבנה עליך ציפור, יתושים ועוד.

סיפור קבוצתי

מטרת המשחק: לספר סיפור.

מהלך: הושב את כל החניכים במעגל. אמור משפט פתיחה של סיפור. עצור בקטע המותח ותן לחניך הבא אחריך להמשיך, בקטע המותח אמור לו לעצור ולחניך הבא אחריך להמשיך, וכן הלאה עד שיצא סיפור מגניב שכל הקבוצה סיפרה ביחד.

קוף אחרי בן אדם

מטרת המשחק: לחקות את החברים.

מהלך: אמור לחניכים להסתובב בחדר. כשהם מסתובבים מחא כף והסבר להם שעל כל אחד להיצמד למישהו אחר ולחקות אותו.

שלום אדוני המלך

מטרת המשחק: על המלך לגלות איפה היו ומה עשו הבנים.

מהלך: בחר מלך. שאר החניכים ימציאו מעשה שעשו ויציגו זאת בפנטומימה. על המלך לגלות מה עשו החברים ואיפה זה נעשה. כאשר יבואו החניכים אל המלך יאמרו לו "שלום אדוני המלך", המלך יענה להם בתשובה "שלום בני היקרים, איפה הייתם ומה עשיתם?" יענו לו הבנים "היינו ב..." (יציגו בפנטומימה) "ועשינו ... " (יציגו בפנטומימה).

תמונה קבוצתית

מטרת המשחק: הצגת סיטואציה

מהלך: חלק את הקבוצה לשתי קבוצות אמור לקבוצה אחת לחשוב על סיטואציה מגניבה בעלת פרטים רבים שניתן להציגם. לדוגמא- טיפול שיניים. על הקבוצה השנייה להציג את הסיטואציה כשחברי הקבוצה הם הפרטים המוצגים. לאחר מכן אמור להם להתחלף בתפקידים.